

청소년의 돈내기 게임 경험과 문제도박의 관계에서 성별 및 학교급별 차이 비교

이재경¹, 이래혁², 장혜림^{3*}

¹한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀 책임, ²순천향대학교 향설나눔대학 교수, ³서울장신대학교 사회복지학과 교수

Comparisons by gender and school type in the association between betting games and problem gambling among adolescents

Jaekyoung Lee¹, RaeHyuck Lee², Hae-Lim Chang^{3*}

¹Research and Development Team, Korea Center on Gambling Problems

²College of Hyang-seol Nanum, Soonchunhyang University, Professor

³Department of Social Welfare, Seoul Jangsin University, Professor

요 약 본 연구는 청소년의 돈내기 게임과 문제도박의 관계를 검증하고, 성별 및 학교급별 차이 검증 목적을 목적으로 수행되었다. 이를 위해 2015년 청소년 도박문제 실태조사에 참여한 청소년 중 지난 3개월 동안 돈내기 게임 경험이 있는 3,653명을 대상으로 분석을 실시하였다. 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험은 중위험 도박 수준과 문제성 도박 수준에 정적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 둘째, 온라인 돈내기 게임이 문제도박에 미치는 부정적 영향에 대한 성별 차이를 살펴보면, 남학생 집단의 문제도박 가능성이 여학생 집단보다 두드러지는 것으로 나타났다. 셋째, 학교급별 차이의 경우 고등학생 집단이 중학생 집단보다 온라인 돈내기 게임의 경험으로 인한 문제도박의 가능성이 더 높게 나타났다. 이러한 분석결과를 바탕으로 청소년의 온라인 돈내기 게임과 문제도박을 예방하기 위한 실천 전략을 제안하였다.

주제어 : 청소년, 돈내기 게임, 문제도박, 성별 비교, 학교급별 비교

Abstract This study aimed to examine the association between betting games and problem gambling among adolescents, with attention paid to comparisons by gender and school level. For this purpose, this study analyzed a sample of 3,653 adolescents from the 2015 Survey on Youth Gambling Problems. The main findings are as follows. First, experiencing online betting games compared to non-online betting games was associated with higher risks of being light and severe problem gambling among adolescents. Second, the associations between online betting games and problem gambling was more pronounced for male adolescents than for female adolescents. Third, the associations between online betting games and problem gambling was more pronounced for high school students than for middle school students. Based on the findings, this study suggested practical strategies to prevent problem gambling among adolescents.

Key Words : Adolescent, Betting game, Problem gambling, Comparison by gender, Comparison by school level

* This work was conducted with research support from the Korea Center on Gambling Problems and utilized a part of raw data from the 2015 Survey on Youth Gambling Problems.

* Corresponding Author : Hae-Lim Chang(hlchang@sjs.ac.kr)

Received September 7, 2018

Revised October 10, 2018

Accepted October 20, 2018

Published October 28, 2018

1. 서론

2018년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사의 결과에 따르면 인터넷과 스마트폰 중 하나 이상의 위험군 청소년은 19만 6,337명이고 이 중 두 가지 문제를 모두 가진 ‘중복위험’ 청소년은 6만 4,924명으로 조사되었다[1]. 스마트폰의 대중적인 보급과 새로운 기기의 등장 등이 새로운 자극에 민감한 청소년의 특성과 맞물려 보다 자극적인 온라인 게임이나 놀이에 몰두하게 만드는 것이다.

인터넷의 보급에 따른 부작용도 함께 나타나고 있는데, 기성세대와 달리 온라인 매체가 익숙하고 보편적인 소통방식이 되버린 청소년에게 나타나는 사이버 탈탈문제가 대표적이다. 그 범위는 음란물의 노출부터 사이버 폭력에 이어 도박까지 확대된 양상을 보이고 있다[2]. 특히, 현대의 청소년은 디지털 세대로서 온라인 도박의 노출 및 온라인 돈내기 게임에 대한 접근이 수월하여 문제 도박의 위험이 높다[3]. 본 연구에서 문제도박은 중독으로의 진행이 의심되는 중위험 수준 도박과 높은 중독 수준인 문제성 도박 모두를 포함하는 것으로 정의한다.

온라인 방식의 돈내기 게임은 온라인 도박, 인터넷 도박, 사이버 도박, 원격도박 등과 혼용된 용어로 현실 공간 혹은 오프라인에서 도박으로 간주되는 행위가 인터넷을 이용한 온라인이라는 가상공간에서 전자화폐나 전자금융 거래 형태로 이루어지는 것을 의미한다[4]. 선행연구에 의하면 청소년이 인터넷을 통한 여가활동을 하면서 내기를 하게 되면 인터넷 공간이라는 특수성으로 인해 도박행동임을 인지하지 못한 채 행위를 하게 되고, 이로 인해 문제성 도박으로 발전할 가능성이 높은 것으로 보고되고 있다[3-6].

도박문제는 도박의 심각도에 따라 세 단계로 분류할 수 있다. 심각도가 낮은 순서대로 유희성 도박(recreational gambling) 혹은 사교성 도박에서 문제성 도박 혹은 습관성 도박(habitual gambling)으로 발전되며, 최종적으로는 병적도박 단계에 이르게 된다[9]. 청소년의 도박 문제는 국내외에서 그 수준이 높다고 보고되고 있는데, 국외 연구에서는 청소년의 도박이 사교성 도박이 아닌 문제성 도박비율이 성인보다 4배 이상 높다고 보고되고 있으며, 국내 연구에서도 돈내기 등 도박을 경험한 청소년의 비율이 50%를 초과하고 있는 것으로 나타났다[7,8]. 즉, 온라인 매체를 일상적으로 사용하는 청소년은 온라인 방식의 돈내기 게임을 경험할 가능성이 높고, 이와 함

께 도박문제를 경험할 가능성이 높은 것으로 예측해볼 수 있다.

관련하여 국외 선행연구들은 인터넷을 많이 하는 세대에서 온라인 도박을 할 가능성이 높고, 오프라인 도박을 한 집단과 비교했을 때, 온라인 도박을 한 집단에게서 도박중독비율이 높다고 보고하고 있다[10,11]. 이는 온라인 매체에 대한 노출정도가 큰 청소년일수록 문제도박에 이를 가능성이 높아진다는 것과 온라인 도박이 오프라인 도박에 비해 문제도박에 미치는 영향이 크다는 것으로 이해할 수 있다. 하지만, 온라인 도박의 영향과 관련하여 현재 국내 청소년을 대상으로 온라인 도박 노출정도와 문제도박과의 관계를 조사한 연구는 없다.

현대의 청소년들이 온라인 매체를 일상적으로 사용하고 있는 상황 속에서 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험은 단순히 일회성 게임으로 끝나지 않을 가능성이 높다. 도박문제에 대한 이론으로 공중보건학적 모델은 도박문제가 개인(host), 도박매체(agent), 환경(environment)의 상호작용을 강조한다[12]. 이는 사회환경의 영향을 강조한 것으로 온라인 접근성이 높은 청소년 도박을 이해함에 있어 온라인이라는 매체가 가지고 있는 특성에 대한 이해가 필요하고, 이를 통해 매체에 대한 예방적 차원의 개입을 논의할 수 있을 것으로 사료된다. 이에 본 연구는 청소년의 문제도박에 대한 온라인과 비온라인 도박 유형의 차이를 검증하고자 한다.

한편, 선행연구에 의하면 청소년의 도박행동에 미치는 영향을 규명한 결과, 인터넷 중독과 비합리적 도박신념, 부모의 도박행동 등이 영향을 미치고 있었고 현재 도박이 미래도박 행동 가능성에 영향을 미치는 요인을 규명한 결과, 성별과 학년의 증가가 유의미한 요인인 것을 확인하였다[13]. 청소년을 대상으로 한 또 다른 연구에서도 남학생이 여학생에 비해 도박행동과 인터넷 게임 점수가 높게 나타나 문제성 도박에 미치는 영향에 있어 성별 차이가 있음을 확인할 수 있다[4].

따라서 온라인 매체를 일상적으로 사용하는 청소년의 이탈행동을 예방할 수 있는 전략과 대책이 요구되는 바, 본 연구의 목적은 청소년의 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향과 성별 및 학교급별 차이를 규명하고 온라인 도박의 영향을 살펴봄으로써 청소년 도박문제의 예방과 개입을 위한 실천 전략을 제시하는데 있다.

본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 돈내기 게임을 경험한 청소년의 문제도박 수준은 어떠한

가? 둘째, 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험은 문제도박에 영향을 미치는가? 셋째, 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향은 성별에 따라 다르게 나타나는가? 넷째, 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향은 학교급에 따라 다르게 나타나는가?

2. 연구방법

2.1 분석자료

본 연구는 청소년의 사행활동과 도박행동에 대한 기초자료를 마련하고자 한국도박문제관리센터와 사행산업통합감독위원회의 주관으로 실시된 2015년 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 활용하였다[14]. 자료는 전국에서 무작위로 선정된 중학교 1학년에서 고등학교 2학년까지의 재학생 14,011명을 대상으로 수집하였고, 연구문제를 검증하기 위해 주요변수인 돈내기 게임 경험이 있다고 응답한 3,653명의 자료를 최종 분석에 활용하였다.

2.2 측정도구

2.2.1 독립변수: 온라인 돈내기 게임 경험

본 연구의 독립변수는 온라인 돈내기 게임 경험을 측정하기 위해 ‘지난 3개월 동안 가장 자주 한 돈내기 게임은 무엇입니까?’ 라는 질문을 활용하였다. 제시된 돈내기 게임 유형은 비온라인 돈내기 게임(카드, 화투, 뽑기, 복권, 경마, 경륜 등)과 온라인 돈내기 게임(인터넷 복권, 스포츠 베팅, 카지노 게임 등)으로 조금이라도 더 많이 한 돈내기 게임에 응답한 자료를 오프라인 돈내기 게임 0, 온라인 돈내기 게임 경험 1로 조작화 하였다.

2.2.2 종속변수: 문제도박

본 연구의 종속변수인 문제도박은 청소년 도박문제 심각성척도(Gambling Problems Severity Scale) 문항을 활용하여 측정하였다[15]. 이 척도는 지난 3개월 동안 심리·사회·경제적 피해, 조절실패 등 도박문제를 측정하는 것으로 9개 문항 4점 리커트 척도로 보고한다. 전체 문항 점수의 합이 1점 이하는 비문제 도박 수준, 2점 이상 5점 이하 중위험 도박 수준, 6점 이상 문제성 도박 수준으로 선별하며, 척도 사용방식을 적용하여 조작화 하였다[14].

2.2.3 통제변수

청소년의 돈내기 게임과 문제도박의 관계를 확인하기 위한 통제변수는 인구사회학적 변수로 성별(‘여학생’=0, ‘남학생’=1), 학교급(‘중학교’=0, ‘고등학교’=1), 보호자유무(‘보호자 있음’=0, ‘보호자 없음’=1), 한달 용돈(‘없음’, ‘5만원’, ‘10만원’, ‘10만원 이상’의 네 가지 범주로 ‘없음’을 기준변수로 하여 나머지 세 개 범주에 대해 이분변수로 조작화 함)을 포함하였다.

2.3 분석방법

연구문제 검증을 위한 분석방법은 다음과 같다. 첫째, 연구에 사용된 변수들에 대한 기술통계 분석을 실시하였고, 성별과 학급에 따라 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 차이를 검증하기 위해 χ^2 분석을 활용하였다. 둘째, 온라인 돈내기 게임이 문제도박에 미치는 영향을 분석하기 위해 종속변수를 세 개 범주로 한 다중명목 로지스틱 회귀분석을 수행하였다. 셋째, 온라인 돈내기 게임이 문제도박에 미치는 영향에 대해 여학생과 남학생 집단으로 구분하여 성별차이를 분석하였고, 동일하게 학교급별 차이 검증을 위해 중학생과 고등학생 집단으로 구분하여 다중명목 로지스틱회귀분석을 실시하였다.

3. 연구결과

3.1 분석 대상의 일반적 특성

분석 대상 청소년의 일반적 특성에 대한 기술통계 분석의 결과가 Table 1에 제시되어 있다. 먼저, 성별과 학년의 경우 남자 청소년과 고등학생이 각각 57%와 54%로 조금 더 많은 것으로 나타났다. 부모 동거 여부의 경우 분석 대상 청소년의 대부분인 95%가 부모와 함께 살고 있었다. 한 달 평균 용돈을 살펴보면, 5만원과 10만원을 받은 청소년이 각각 45%와 31%로 대부분을 차지했고, 10만원을 넘게 받은 청소년이 21%로 뒤를 이었다. 다음으로 본 연구의 주요변수 중 하나인 돈내기 게임 유형의 경우 비온라인 게임을 경험한 경우가 92%, 온라인 게임을 경험한 경우가 8%로 나타났다. 문제도박의 경우 전체 분석 대상 중 17%가 중위험 도박 수준을 5%가 문제성 도박 수준을 보여주었다.

Table 1. General characteristics of the analytic sample

Variable	N(%)	
Gender	Female	1,572(43.0)
	Male	2,081(57.0)
School level	Middle school	1,675(45.9)
	High school	1,978(54.2)
Living with parents	Yes	3,473(95.1)
	No	180(4.9)
Monthly allowance	None	119(3.3)
	50,000 won	1,650(45.2)
	100,000 won	1,117(30.6)
	Over 100,000 won	767(21.0)
Betting games	Non-online	3,351(91.7)
	Online	302(8.3)
Problem gambling	No	2,854(78.1)
	Light	626(17.1)
	Severe	173(4.7)

Note. N=3,653.

3.2 성별 및 학교급별 주요변수의 특성

Table 2는 성별 및 학교급별 주요변수에 대한 기술통계 분석 결과를 보여주고 있다. 먼저, 온라인으로 돈내기 게임을 경험한 경우가 여학생(5%)보다 남학생(11%)이 많았고, 중학생(6%)보다 고등학생(10%)이 많았다. 다음으로 문제도박을 성별에 따라 살펴보면, 중위험 도박 수준(15% vs. 19%)과 문제성 도박 수준(2% vs. 7%) 모두 여학생에 비해 남학생이 많았다. 반면, 학교급에 따른 문제도박의 경우 중위험 도박 수준에서는 차이가 없었고, 문제성 도박 수준에서는 중학생(4%)보다 고등학생(6%)이 더 많은 것으로 나타났다.

Table 2. Characteristics by gender and school level

1. By gender				χ^2
		Female	Male	
Betting games	Non-online	1,497(95.2)	1,854(89.1)	44.48***
	Online	75(4.8)	227(10.9)	
Problem gambling	No	1,303(82.9)	1,551(74.5)	48.93***
	Light	231(14.7)	395(19.0)	
	Severe	38(2.4)	135(6.5)	
2. By school level				χ^2
		Middle school	High school	
Betting games	Non-online	1,568(93.6)	1,783(90.1)	14.40***
	Online	107(6.4)	195(9.9)	
Problem gambling	No	1,333(79.6)	1,521(76.9)	11.48**
	Light	284(17.0)	342(17.3)	
	Severe	58(3.5)	115(5.8)	

Note. N=3,653. Frequencies with percentages in parentheses were reported. ** $p < .01$, *** $p < .001$.

3.3 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향

Table 3은 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향을 분석한 결과를 보여주고 있다. 모든 통제변수를 포함한 상태에서 돈내기 게임 경험을 독립변수로 하고 문제도박을 종속변수로 하는 다중명목 로지스틱 회귀분석의 결과, 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임 경험은 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 보다 구체적으로 살펴보면, 비온라인 돈내기 게임을 경험한 청소년과 비교하여 온라인 돈내기 게임을 경험한 청소년의 경우 비문제 수준을 기준으로 중위험 도박 수준에 속할 위험이 2배($RR=2.042, p < .001$), 문제성 도박 수준에 속할 위험이 6.6배($RR=6.605, p < .001$) 높았다. 또한 중위험 도박 수준을 기준으로 문제성 도박 수준에 속할 위험도 3.2배($RR=3.235, p < .001$) 높은 것으로 나타났다.

Table 3. The influence of online betting games on problem gambling

Variable	B	SE	RR
1. No vs. light problem gambling			
Online betting games	.714***	(.146)	2.042
Gender	.280**	(.092)	1.333
School level	-.107	(.096)	.899
Living with parents	.177	(.199)	1.193
Monthly allowance			
50,000 won	.258	(.287)	1.294
100,000 won	.295**	(.291)	1.344
Over 100,000 won	.808***	(.294)	2.242
2. No vs. severe problem gambling			
Online betting games	1.888***	(.186)	6.605
Gender	.816***	(.193)	2.262
School level	.147	(.182)	1.159
Living with parents	.591*	(.299)	1.805
Monthly allowance			
50,000 won	-.028	(.541)	.973
100,000 won	.350	(.542)	1.420
Over 100,000 won	.935	(.540)	2.548
3. Light vs. severe problem gambling			
Online betting games	1.174***	(.206)	3.235
Gender	.537**	(.206)	1.710
School level	.254	(.195)	1.289
Living with parents	.414	(.329)	1.513
Monthly allowance			
50,000 won	-.285	(.590)	.752
100,000 won	.054	(.592)	1.056
Over 100,000 won	.128	(.590)	1.136
Model fit	LR $\chi^2=220.22$ **		

Note. N=3,653. Gender 1=male, school level 1=high school, 'no allowance' was the reference category for monthly allowance. B=coefficient, SE=standard error, RR=relative-risk ratio. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.

3.4 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향의 성별 비교

분석 대상 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향에서 성별 차이를 살펴본 결과가 Table 4에 제시되어 있다. 앞서 전체 표본을 대상으로 수행하였던 동일한 다중명목 로지스틱 회귀분석을 여학생과 남학생을 구분하여 실시하였다. 분석의 결과, 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 부정적 영향은 전반적으로 남학생 집단에서 조금 더 두드러짐을 알 수 있다. 먼저, 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임을 경험한 남학생은 비문제 수준 대비 중위험 도박 수준에 속할 위험이 2.3배($RR=2.262, p<.001$), 문제성 도박 수준에 속할 위험이 7배($RR=7.033, p<.001$) 높은 것으로 나타났다. 반면, 여학생의 경우 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임 경험이 비문제 수준을 기준으로 문제성 도박 수준에 속할 위험만 5.2배($RR=5.234, p<.001$) 높이고 있었다. 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임 경험이 중위험 도박 수준에 속할 위험에서는 성별 차이가 나타나지 않았다.

Table 4. Comparison by gender in the influence of online betting games on problem gambling

Variable	Female		Male	
	RR	SE	RR	SE
1. No vs. light problem gambling				
Online betting games	1.158	(.483)	2.262***	(.388)
School level	.730*	(.113)	1.021	(.125)
Living with parents	1.812	(.562)	.972	(.252)
Monthly allowance				
50,000 won	1.998	(1.062)	1.006	(.350)
100,000 won	2.585	(1.384)	.906	(.323)
Over 100,000 won	4.342**	(2.365)	1.518	(.541)
2. No vs. severe problem gambling				
Online betting games	5.234***	(2.338)	7.033***	(1.465)
School level	.626	(.225)	1.477	(.318)
Living with parents	.694	(.716)	2.032*	(.656)
Monthly allowance				
50,000 won	.750	(.583)	1.148	(.870)
100,000 won	.717	(.581)	1.898	(1.434)
Over 100,000 won	2.116	(1.706)	2.943	(2.215)
3. Light vs. severe problem gambling				
Online betting games	3.381*	(1.707)	3.109***	(.714)
School level	.857	(.327)	1.447	(.337)
Living with parents	.383	(.404)	2.090*	(.779)
Monthly allowance				
50,000 won	.375	(.344)	1.141	(.913)
100,000 won	.277	(.262)	2.095	(1.676)
Over 100,000 won	.487	(.460)	1.939	(1.543)
Model fit(LR χ^2)	39.47**		148.76***	

Note. Female $n=1,572$, male $n=2,081$. School level 1=high school, 'no allowance' was the reference category for monthly allowance. RR =relative-risk ratio, SE =standard error. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.

3.5 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향의 학교급별 비교

Table 5는 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험과 문제도박의 관계에서 학교급별 차이를 분석한 결과를 보여주고 있다. 성별 비교에서와 마찬가지로 전체 표본을 대상으로 수행된 다중명목 로지스틱 회귀분석을 중학생 집단과 고등학생 집단을 구분하여 각각 실시하였다. 분석 결과, 청소년의 온라인을 통한 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 부정적 영향이 고등학생 집단에서 더 두드러짐을 확인하였다. 구체적으로 살펴보면, 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임을 경험한 고등학생은 비문제 수준 대비 문제성 도박 수준에 속할 위험이 9.2배($RR=9.209, p<.001$), 중위험 도박 수준 대비 문제성 도박 수준에 속할 위험이 5.1배($RR=5.079, p<.001$) 높은 것으로 나타났다. 반면, 비온라인 대비 온라인 돈내기 게임을 경험한 중

Table 5. Comparison by school level in the influence of online betting games on problem gambling

Variable	Middle school		High school	
	RR	SE	RR	SE
1. No vs. light problem gambling				
Online betting games	2.399***	(.541)	1.813**	(.358)
Gender	1.176	(.159)	1.467**	(.186)
Living with parents	1.425	(.508)	1.114	(.267)
Monthly allowance				
50,000 won	1.116	(.399)	1.616	(.786)
100,000 won	.996	(.373)	1.895	(.916)
Over 100,000 won	1.914	(.749)	2.925*	(1.413)
2. No vs. severe problem gambling				
Online betting games	2.380*	(1.021)	9.209***	(2.054)
Gender	1.456	(.415)	3.118***	(.848)
Living with parents	2.531	(1.393)	1.668	(.604)
Monthly allowance				
50,000 won	1.030	(.767)	.771	(.613)
100,000 won	1.214	(.934)	1.523	(1.176)
Over 100,000 won	1.839	(1.477)	2.705	(2.071)
3. Light vs. severe problem gambling				
Online betting games	.992	(.445)	5.079***	(1.289)
Gender	1.238	(.377)	2.125**	(.615)
Living with parents	1.777	(1.075)	1.497	(.596)
Monthly allowance				
50,000 won	.923	(.737)	.477	(.428)
100,000 won	1.219	(1.009)	.804	(.705)
Over 100,000 won	.961	(.826)	.925	(.805)
Model fit(LR χ^2)	36.87***		196.07***	

Note. Middle school $n=1,675$, high school $n=1,978$. Gender 1=male, 'no allowance' was the reference category for monthly allowance. RR =relative-risk ratio, SE =standard error. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.

학생은 비문제 수준 대비 문제성 도박 수준에 속할 위험만 2.4배($RR=2.380, p<.05$) 높은 것으로 분석되었다. 온라인 돈내기 게임 경험이 비문제 수준 대비 중위험 도박 수준에 속할 위험에 미치는 영향의 경우 학교급별 차이가 나타나지 않았다.

4. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 청소년의 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 관계를 검증하고, 이러한 관계가 성별 및 학교급별 차이가 있는지 검증하는데 있다. 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 온라인 돈내기 게임을 주로 하는 청소년은 비온라인 돈내기 게임을 하는 청소년보다 중위험 도박 수준과 문제성 도박 수준이 높았다. 이는 온라인 돈내기 게임의 심각성을 보여주는 결과로, 최근 10대 청소년의 사이버일탈 중 인터넷도박이 인터넷 게임중독보다 높은 비중을 차지하고 있다는 결과를 지지한다[16]. 가상의 게임머니로 이루어지는 카드 및 화투게임, 사행산업으로 이루어지는 인터넷복권과 인터넷 스포츠베팅을 제외하고 온라인 돈내기 게임은 불법이다. 더욱이 사행산업은 청소년에게 금지하고 있어 이 같은 결과는 청소년들이 불법으로 온라인 돈내기 게임을 하고 있음을 추측해볼 수 있다. 인터넷도박은 합법으로 시작할지라도 병적 도박과 불법 도박 확산의 가능성이 높고[17], 청소년의 불법 도박 사이트 방문경험은 도박문제와 관련이 있다고 보고되고 있다[18]. 따라서 본 연구결과는 청소년에 대한 불법 온라인 도박의 노출을 차단하고, 청소년의 온라인 돈내기 게임 참여를 제한하는 접근을 제안한다. 이를 위해 청소년 온라인 돈내기 게임이 사이버일탈의 문제로 볼 수 있는 만큼 인터넷 중독문제와 도박문제를 포괄하는 사이버일탈에 관한 예방 통합지원체계를 구축함으로써 국가차원에서 도박문제의 발생을 예방하는 전략이 필요하다. 특히, 불법 사행산업 및 불법 인터넷도박은 사행산업통합감독위원회와 게임물관리위원회의 감시대상인 만큼 사행산업의 건전화와 청소년 보호를 위한 불법게임물의 유통방지를 위해 불법사행산업 근절과 도박성 온라인 게임을 규제할 수 있도록 현장성 있는 정책과 제도마련을 위한 근거자료를 축적할 필요가 있다[19].

둘째, 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 관계에서 남학생 집단은 비온라인 돈내기 게임 대비 중위험 도박 수

준과 문제성 도박 수준의 가능성이 높았고, 여학생 집단은 문제성 도박 수준의 가능성에만 유의미한 영향을 보였다. 성별로 남학생 집단의 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 더 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 남학생 집단의 도박문제가 여학생 집단보다 높다는 성별차이를 지지하는 결과[20]로 본 연구는 국내 청소년을 대상으로 온라인 돈내기 게임에서도 이러한 성별차이를 확인한 것이다. 청소년은 도박을 놀이로 인식하고 있고[8], 경쟁과 승패에 대한 관심의 정도가 높은 남성의 특성[21]은 온라인 돈내기 게임에서 남학생 집단의 문제도박 수준이 두드러지게 나타남을 예측할 수 있다. 이에 청소년의 도박문제 예방을 위해서는 성별특성을 고려한 예방교육 및 프로그램 개발이 필요하고, 예방효과를 기대하기 위해 이러한 성별차이에 대한 게임의 효과를 지속적으로 점검할 필요가 있다. 하지만, 국내 청소년 도박문제 예방교육을 전담하고 있는 한국도박문제관리센터의 예방교육을 살펴보면, 교육내용은 이 같은 성별차이를 반영하지 못하고 있는 한계가 있다. 이는 교육의 목적을 1차 예방에 국한하였기 때문인데, 교육대상을 도박경험 및 문제수준과 성별에 따라 구분할 수 없을지라도 예방교육의 효과를 높일 수 있도록 경험도와 성별에 따른 차이를 반영한 교육프로그램의 개발이 필요할 것으로 사료된다. 또한, 본 연구결과 문제도박은 남자 청소년에게만 국한된 문제가 아니었다. 여자청소년의 경우 온라인 돈내기 게임의 경험이 문제성 도박에 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 문제성 도박을 하고 있는 여자청소년이 온라인 돈내기 게임을 하고 있을 가능성을 배제할 수 없음을 의미한다. 즉, 이러한 결과는 여자 청소년의 도박행태를 측정하는 연구를 제안함과 동시에 고위험 문제도박 수준의 여자 청소년에 대한 개입전략이 마련되어야 할 필요가 있음을 보여준다.

셋째, 학교급별 차이는 중학생과 고등학생 모두 비온라인 게임과 대비하여 온라인 돈내기 게임의 경험이 중위험 도박 수준 및 문제성 도박 수준에 영향을 미쳤고, 중학생은 고등학생보다 중위험 도박 수준이, 고등학생은 중학생보다 문제성 도박 수준이 더 높게 나타났다. 청소년 도박행동의 연령차이는 차이가 없다는 연구[22]와 연령차이가 있다는 연구[13] 등 선행연구별로 상이한 결과를 보고하고 있다. 이러한 지점에서 본 연구는 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 관계에 대한 것으로 동일한 맥락에서 이해하기 어렵지만 연령이 높은 집단인 고등학생

의 문제성 도박 수준이 좀 더 두드러지게 나타나는 특징을 확인하였다. 하지만 중학생에서도 온라인 돈내기 게임이 문제도박에 영향을 미치고 있는 것으로 나타나 도박문제의 지연영화 문제를 확인할 수 있었다. 도박문제는 진행성 중독문제로 이른 나이의 도박 경험은 이후 도박문제를 경험할 가능성이 높아진다. 따라서 도박문제의 예방을 위해 대상을 명확히 하고, 연령별 차별화된 개입 방안을 마련할 필요가 있다[23]. 특히 우리나라는 학교구조 내에서 예방이 이루어져야 하기에 중학교와 고등학교의 교육체계 내에서 가능한 교육형태와 접근 방법을 마련하여야 한다. 현재 한국도박문제관리센터와 전국 14개 지역센터에서 진행하고 있는 청소년 도박문제 예방교육은 1시간 1회성 교육에 머물고 있는 한계가 있다. 이는 많은 시간을 예방교육에 할애할 수 없는 학교현장의 구조적 한계에 따른 것이다. 고무적인 것은 대전광역시와 대구광역시가 청소년 도박문제 예방을 위한 조례의 제정 및 공포를 앞두고 있다. 이는 청소년에 대한 도박문제 예방교육의 수요확대와 효과적인 교육을 위한 질적 보완에 대한 욕구증대로 이어질 것이다. 따라서 물리적으로 제한된 시간 내에 예방교육이 이루어지는 구조적 특성을 감안하여 다양한 교육형태 및 교육방법을 적용한 교육프로그램의 개발이 필요하고, 본 연구결과를 기초로 성별, 연령 등 인구학적 특성 및 도박경험에 따른 맞춤형 예방교육에 대한 개발과 효과측정을 통한 개선을 과제로 제안한다.

본 연구는 결과를 활용함에 있어 다음과 같은 한계점을 고려해야 한다. 첫째, 본 연구는 돈내기 게임 경험 및 문제도박에 대해 자기기입방식으로 조사되었기에 과대 또는 과소 추정의 가능성이 있다. 둘째, 도박과 같은 청소년의 문제행동은 그 원인이 다양하다. 하지만 본 연구는 2차 자료를 사용하였기에 청소년의 발달특성을 고려한 다양한 원인을 확인하지 못한 한계가 있다. 이와 관련 청소년이 경험하는 도박문제는 복잡하고 다양한데, 이에 청소년의 도박문제를 귀납적으로 추론하는 질적연구방법을 적용하여 청소년이 경험하는 어려움과 괴로움을 보다 구체적으로 드러낼 수 있는 후속연구를 제안한다.

하지만 본 연구는 전국적으로 대표성 있는 표본을 통해 온라인 돈내기 게임의 경험과 문제도박의 관계를 검증하였다는 점에서 의의가 있고, 이러한 관계에서 성별과 학교급별 차이를 검증함으로써 청소년 도박문제를 예방하기 위한 개입방안을 제시하였다는 점에서 연구의 강

점이 있다. 이러한 연구결과는 청소년 도박문제 대한 실태와 현황 등 연구가 부족한 현실에서 청소년의 도박문제를 예방하기 위한 기초자료가 되고, 이를 토대로 향후 보다 다양한 요인을 밝히는 연구가 이어지길 기대해본다.

REFERENCES

- [1] Munhwailbo. (2018. 06. 22). Over 190,000 youths use internet or smartphones. <http://www.munhwa.com/news/view.html?no=201806220071221326001>
- [2] S. R. Bae, N. S. Park, K. H. Baek & E. H. Go. (2017). *A study on the types of cyber-deviations in youth*. Sejong: Korea Institute for Youth Development.
- [3] J. D. Parker, R. N. Taylor, J. M. Eastbrook, S. L. Schell & L. M. Wood. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality & Individual Differences, 45*(2), 174-180. DOI: 10.1016/j.paid.2008.03.018
- [4] K. H. Kim, S. J. Kwon & S. J. Kim. (2010). Problems and issues of Internet gambling. *The Korean Journal of Health Psychology, 15*(2), 187-202. DOI: 10.17315/kjhp.2010.15.2.001
- [5] R. E. Denton & C. M. Kampfe. (1994). The relationship between family variables and adolescent substance abuse: A literature review. *Adolescence, 29*(114), 475-495.
- [6] M. D. Griffiths. (2003). Internet gambling: Issues concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior, 6*(6), 557-568. DOI: 10.1089/109493103322725333
- [7] H. J. Shaffer & M. N. Hall. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Journal of Public Health, 92*(3), 168-172.
- [8] J. Y. Chang. (2011). *Evaluating the SOGS-RA and identifying influential factors*. Doctoral dissertation, Bucheon: The Catholic University.
- [9] H. J. Shaffer, M. N. Hall & J. Vanderbilt. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health, 89*(9), 1369-1976.
- [10] T. L. MacKay. (2005). *Betting on youth: Adolescent Internet gambling in Canada*. Niagara Falls, ON:

- Discovery.
- [11] T. G. Ladd & N. M. Petry. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors, 16*(1), 76-79.
- [12] H. Breen & S. Gainsbury, (2013). Aboriginal gambling and problem gambling: A review. *International Journal of Mental Health and Addiction, 11*, 75-96.
- [13] Y. K. Kim. (2012). A study of the factors influencing adolescents' gambling behavior. *Korean Journal of Christian Counseling, 23*(2), 31-55.
- [14] Korea Center on Gambling Problems. (2015). *2015 survey on youth leisure and culture*.
- [15] J. Tremblay, R. Stinchfield, J. Wiebe & H. Wynne. (2010). *Canadian Adolescent Gambling Inventory(CAGI): Phase III Final Report*, Canadian Consortium for Gambling Research.
- [16] S. Bae, N. Park, K. Beak & E. Ko. (2017). *A study on juvenile cyber deviance*. National Youth Policy Institute.
- [17] S. Kwon, C. Lee, K. Kim & S. Kim. (2010). Dysfunction of legalized internet gambling: Exploring the risk of pathological gambling and possibility of spread to illegal gambling. *The Korean Journal of Health Psychology, 15*(2), 215-225.
DOI: 10.17315/kjhp.2010.15.2.003
- [18] S. J. Kwon, K. Kim, H. Seong, M. Lee & S. Kang. (2007). Illegal internet gambling: Problems, risk factors, and prevention strategies. *The Korean Journal of Health Psychology, 12*(1), 1-19.
DOI: 10.17315/kjhp.2007.12.1.001
- [19] J. Y. Cho. (2010). Rethinking the regulation of suggestive advertising for juvenile protection: Focusing on the meaning of 'suggestive advertising'. *Journal of the Korea Convergence Society, 9*(2), 145-150.
DOI: 10.15207/JKCS.2018.9.2.145
- [20] W. J. Lynch, P. K. Maciejewski & M. Potenza. (2004). Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age gambling onset. *Archives of General Psychiatry, 61*, 1116-1122.
DOI: 10.1001/archpsyc.61.11.1116
- [21] S. Ellenbogen & J. Derevensky. (2007). Gender differences among adolescents with gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies, 23*, 133-143.
DOI: 10.1007/s10899-006-9048-y
- [22] H. J. Kim. (2009). *A study of the factors influencing adolescent gambling behavior*. Daejeon: Chungnam National University.
- [23] T. K. Hyun. (2018). A study on the effects of early

adolescents' developmental environment on their delinquent behavior: Focused on the mediating effects of media environment. *Journal of the Korea Convergence Society, 9*(4), 271-283.

DOI: 10.15207/JKCS.2018.9.4.271

이 재 경(Lee, Jaekyoung) [정회원]



- 2014년 8월 : 중앙대학교 사회복지학과 (사회복지학박사)
- 2017년 12월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀 책임
- 관심분야 : 아동청소년복지, 정신건강 및 중독과 사회복지실천

· E-Mail : jklee@kcgp.or.kr

이 래 혁(Lee, RaeHyuck) [정회원]



- 2014년 10월 : Columbia University School of Social Work (사회복지학박사)
- 2016년 1월 ~ 현재 : 순천향대학교 향설나눔대학 교수
- 관심분야 : 아동 및 가족복지정책, 아동청소년복지, 다문화복지

· E-Mail : raehyucklee@sch.ac.kr

장 혜 림(Chang, Hae Lim) [정회원]



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

· 관심분야 : 아동복지, 사회복지실천

· E-Mail : hlchang@sjs.ac.kr