

학교 밖 비행청소년의 도박경험에 관한 질적연구

김진웅¹, 김주현^{2*}

¹서울시립대학교 대학원 사회복지학 박사과정, ²경희사이버대학교 사회복지학부 교수

A Qualitative Study on the Gambling Experiences of delinquents Juvenile Dropouts

Kim Jin-Woong¹, Kim Ju-Hyun^{2*}

¹Student, Dept. of social welfare, University of Seoul

²Professor, Dept. of social welfare, Kyunghee cyber University

요약 본 연구에서는 학교 밖 비행 청소년의 도박경험을 심층적으로 이해하고 도박경험이 갖는 내용과 의미를 분석하고자 하였다. 이를 위해 Giorgi의 현상학적 연구방법을 활용하였다. 소년법 보호처분을 받은 청소년 6명을 대상으로 심층 인터뷰를 통한 자료를 수집하고 4단계의 분석과정을 통해 도박경험의 구조를 분석하였다. 연구결과, 상위구성요소 6개, 하위구성요소 18개가 도출되었다. 즉, 학교 밖 비행청소년의 도박경험은 '근접한 도박의 유혹', '도박의 굴레에 갇힘', '변질된 삶', '비공식망의 관계 훼손', '일그러진 존재가 됨', '도박에서 벗어나려는 시도들'로 나타났다. 이와 같은 결과는 지금까지 연구된 바 없는 학교 밖 비행청소년의 도박경험의 본질적 의미와 경험구조를 파악했다는 점과 학교 밖 비행 청소년의 복지 및 도박중독의 관점에서 융합적으로 연구되었다는 측면에서 의의가 있다. 도출된 결과를 바탕으로 학교 밖 비행청소년의 도박문제 예방 및 치료에 관한 실천적, 정책적 대안을 제시하였다.

주제어 : 학교 밖 비행청소년, 도박경험, Giorgi 현상학적 연구방법, 소년법 보호처분, 도박중독.

Abstract The purpose of this study is to understand in depth the gambling experiences of delinquent juveniles who have dropped out of school and analyze the content and meaning of gambling experiences. Thus, utilized a Giorgi's phenomenological research method. Data was gathered through in-depth interviews, and the gambling experiences of six youths who are under juvenile law protective disposition were examined through a four-step analytic process. From the results, 6 parent components and 18 sub-components were derived. That is, "the temptation of close gambling", "trapped in the bridle of gambling", "deterioration of life", "damaged of non-official networks relationship", "corruption of existence" and "attempts to escape gambling" were appeared. These results are meaningful because they have allowed researchers to identify the essential meaning and experiential structure of delinquents juvenile' gambling experiences outside of school, which has not been studied thus far. Further, this study has empirical value as its framework includes a joint analysis in terms of welfare and gambling addiction and focuses on a precarious population—delinquent juveniles who have dropped out of school. The results provide a foundation from which practical implications and policy alternatives for the prevention and treatment of gambling problems in delinquent juveniles dropped out of school.

Key Words : delinquent juveniles dropped out of school, gambling experience, Giorgi's phenomenological research method, juvenile law protective disposition, gambling addiction.

*Corresponding Author : Kim Ju-Hyun(jhkim417@khcu.ac.kr)

Received January 31, 2019

Accepted May 20, 2019

Revised April 26, 2019

Published May 28, 2019

1. 서론

우리나라 청소년 도박률은 2013년 0.2%에서 2015년에 1.8%로 나타나 2년 사이에 9배 이상 급증한 것으로 나타났다[1]. 그뿐만 아니라 3만 명가량의 청소년이 시급한 개입이 필요한 도박중독 수준이며, 위험 수준에 이른 학생 수가 약 12만 명에 이르는 것으로 조사되었다[2]. 도박이란 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따르면 ‘여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위’이다. 도박행위가 문제성 도박으로 진행될 때 그 영향이 단순히 법적인 정의에 따른 재정 악화에 그치지 않고 자신의 신체 및 정신건강의 손상, 가족 갈등과 같은 대인관계 문제[3,4]로까지 파생된다. 특히, 청소년기에 도박을 접하게 되면, 단순히 호기심으로 접근하여 도박행동이 일회성으로 끝나지 않고 지속성을 띠는 도박문제까지 이어져[5,6] 성인이 될 때까지 도박의 피해를 고스란히 경험하게 된다는 데 그 심각성이 크다.

청소년기는 다른 시기보다도 더욱 쉽게 중독으로 빠지게 되는 시기[7]로 언급된다. 실제로 우리나라 도박중독자의 약 70%가 청소년기에 도박을 경험한 것으로 보고되었다[8]. 아동기와 성인기 사이에 위치한 청소년기는 자신을 알아가고 탐색하는 자아정체감을 정립해가는 중요한 과정기이면서 정체감 혼란이 지속될 경우 내재된 욕구가 문제행동 또는 도전적 행동으로 발현[9]할 수 있다. 이와 같이 청소년기는 생애 주기면에서 과도기적인 특성으로 인해 도박행위에 대한 충동적 욕구, 중독 수준에 이르는 취약함을 동시에 보인다는 것을 알 수 있다.

그런데 청소년 중에서도 보호나 규제가 덜한 환경에 놓인 학교 밖 청소년¹⁾은 재학 중 청소년에 비해 도박에 더 노출되어 있는 것으로 나타났다. 최근 청소년 도박문제 실태조사에서는 재학 중 청소년은 48.1%가 도박을 경험하는데 비해 학교 밖 청소년은 77%가 도박을 경험한다[1]고 하였으며, 재학 중 청소년에 비해 4배 이상 높은 것으로 나타났다[10]. 해외의 경우도 학교 안과 학교 밖을 구분해서 조사한 결과는 별반 다르지 않게 나타났다. 미국 청소년의 도박문제를 조사한 연구에서는 학교 밖 청소년이 재학 중 청소년에 비해 약 2배 이상 도박에 더 노출되어 있는 것으로 나타났다[11]. 사실상 ‘학교 안’이

라는 환경이 도박과 관련이 높은 핸드폰 사용 등에 관한 교칙 유무에 따라 그 결과가 달라질 수도 있는 점에 주목하여 더욱 세밀한 연구가 필요하겠으나, 대체로 지금까지의 연구에서는 도박문제와 관련하여 학교 밖 환경의 상대적 위험성을 시사하고 있다.

이와 같이 학교 밖 청소년이 도박에 노출될 가능성이 높을 뿐 아니라 그 영향 면에서도 학교 밖 생활에 치명적인 결과를 초래할 수 있다. 도박중독에 빠졌을 때 그 심각성은, 직업 능력 상실 및 직장에서의 해고로 비롯되는 경제적인 문제, 진행과정이나 양태가 외부에 잘 드러나지 않는 특성을 가졌다[3]는 점에서 학교에서 벗어나 취업현장에 빠르게 진입하는 학교 밖 비행 청소년들에게 더 큰 위협으로 작용함에 틀림이 없다. 결국 학교 밖 청소년들이 처한 불안정한 환경적 특성과 성인까지 지속될 수 있는 위험성으로 인해 이에 대한 적절한 해결책이 필요함을 알 수 있다.

따라서 학교 밖 청소년은 학력 취득을 목적으로 하는 학업형, 취업을 주 목적으로 취업교육을 받는 근로형, 진로 미결정 상태인 유예형과 유예 상태에서 비행을 일삼는 비행형 등으로 다양하게 구분되지만 대체로 학교 밖 청소년들은 학교 밖을 벗어나 1년 이내에 사회 부적응을 경험하게[12] 되고 일반 청소년에 비해 범죄 노출도 높은 것으로 나타났다[13]. 학교 밖 청소년의 비행 경험에 대한 조사 결과, ‘흡연(37.7%)’이라고 응답한 비율이 가장 높은 비중을 차지했으며, ‘음주 (36.7%)’, ‘음란물(영상, 사진, 서적)을 보기(7.6%)’, ‘돈내기도박 해보기(7.1%)’ 등의 순으로 나타났다[14]. 흡연, 음주, 음란물 접촉에 이어 성인 문제로만 여겨지는 도박이 접근이 용이한 인터넷이라는 매체를 통해 학교 밖 청소년비행의 주요 영역으로 부각된 것이다.

최근 학교 밖 청소년을 대상으로 한 도박문제를 다룬 선행연구[15,16]를 살펴보면 학교 밖 청소년이 남학생인 경우, 용돈이 많은 경우, 함께 사는 보호자가 없는 경우, 학교 밖 지원 유형이 관리 집단에 속하는 경우 문제도박을 할 가능성이 더 높은 것으로 분석되었고 돈내기 게임 빈도가 높고 더 많은 시간, 비용을 지출하는 경우 더 문제도박을 하게 된다고 하였다. 조제성의 연구[15]에서는 학업중단 청소년의 온라인 도박 경험 경로를 연구한 결과, 낮은 자존감 형성이 온라인 도박 경험을 유의미하게 설명하는 요인임을 밝혔다. 이와 같은 연구결과는 학교 밖 청소년의 도박문제 예방 및 치료에 유용한 자료로서 의미가 있으나 학교 밖 비행 청소년들의 생활세계에서 일어나고 있는 도박 경험의 본질을 심층적으로 이해하는

1) 학교 밖 청소년이란, 학교를 중퇴한 청소년, 비진학 청소년, 근로현장에서 종사하고 있는 청소년 또는 무직 청소년을 의미한다(백혜정, 송미경과 신정민, 2015, 배미경, 2016)

데는 한계가 있다.

학교 밖 청소년의 도박 경험 문제를 질적연구 방법으로 다룬 연구[4]에서는 청소년 도박행동에 대해 ‘환상의 세계에 들어감’, ‘환상의 세계에 점점 빠져들’, ‘켓바퀴 같은 삶’, ‘피폐해지는 삶’, ‘현실 세계가 보이기 시작’, ‘일상으로의 복귀를 희망함’으로 분석함으로써 일반 청소년들의 도박경험을 제시하였다. 그러나 매년 6만-7만 명이 발생하는 학교 밖 청소년[17]이 학교 밖 세상이라는 또 다른 환경 속에서 어떤 경로로 도박을 접하고 경험하고 대처하는지에 대해서는 전혀 알려진 바가 없다.

따라서 본 연구에서는 학교 밖 비행청소년의 생애 주 기나 환경적인 상황을 고려할 때 도박문제에 더욱 취약 할 수 있음을 주지하고 이들의 도박 경험을 다양한 관점 에서 보다 심층적으로 연구하고자 한다. 이 연구는 학교 밖 청소년 중에서도 도박문제에 노출될 가능성이 더 높 은 비행 청소년이 경험한 도박행위를 심층적으로 분석함 으로써 이들 경험의 구조적 본질을 이해하고 학교 밖 비 행 청소년들을 위한 예방적, 치료적 접근에 유용한 자료 를 도출할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 본 연구의 질 문은 다음과 같다. “학교 밖 비행 청소년들의 도박 경험 은 어떠한가?”이다.

2. 연구방법

2.1 Giorgi의 현상학적 연구방법

본 연구는 학교 밖 비행 청소년의 도박 경험을 이해하 기 위해 질적 연구방법 중에서도 Giorgi(1985)의 현상 학적 연구방법을 활용하였다. “현상학은 인간의 살아있 는 경험을 서술할 수 있는 방법”[18]으로 질적 연구의 한 방법론이다. 본 연구에서는 현상학적 연구방법 중에서도 Giorgi 현상학적 연구방법을 사용하였는데 Giorgi 현상 학적 연구방법은 Husserl과 Merleau-Ponty의 철학을 배경으로 한 기술적 현상학으로 해석학적 현상학과는 달 리 해석 이전에 ‘실제로 무엇이 있는지를 아는 것’이 우선 이고 현상을 이해하는데 기술(description)이 가장 중요 하다고 본다. 이에 Giorgi 현상학적 연구방법이 학교 밖 비행 청소년의 도박경험의 본질적 구조를 이해하고, 학문 적인 의사소통을 가능하게 하여 학교 밖 청소년 정책 및 실천적 함의를 도출하는데 유용하다는 점에서 본 연구목 적에 적합한 질적 연구방법이라고 판단하여 활용하였다.

2.2 연구참여자 선정과 윤리적 고려

연구참여자 표집방식은 유의 표집방식을 사용하였고 다음의 두 가지 조건을 충족하는 대상자를 연구참여자로 선정하였다. 첫째로 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제 14조제1항에 따른 취학의무를 유예하여 현재 학업을 지속하지 않은 청소년(만 18세 미만)의 기준으로 연구대상 자로 정하였다. 둘째로 소년법 보호처분 받은 청소년 중 도박 경험이 있는 자로 규정하였다. 이 과정에서 대상자 의뢰를 돕는 상담기관 담당자와 도박의 정의를 명확히 하였다. 그 결과 청소년 상담기관으로부터 도박 경험이 있고 연구에 참여하기로 동의한 학교 밖 비행청소년 6명 을 의뢰받았다.

본 연구참여자의 특성은 Table1에서 제시한 바와 같 다. 연구참여자의 성별은 모두 남성 6명이다. 연령은 16 세에서 19세(만18세)의 범위에 있으며 첫 도박 연령은 14세에서 17세였다. 도박기간은 1년에서 3년의 범위에 있었다. 학력은 중학교 중퇴 1명과 고등학교 중퇴 5명이 었다. 직업은 치킨 배달, 서빙, 무직 상태이며, 동거가족 은 모두 친부모, 친모, 친부가 있었다. 이들이 경험한 도 박의 내용은 사다리, 달팽이, 섯다, 스포츠토토, 그래프, 바카라 등이었다.

인터뷰는 연구참여자 의뢰를 도운 상담기관의 외부 출 입과 소음이 차단된 개별상담실에서 이루어졌고 인터뷰 를 시작하기 전에 연구목적, 면담 내용의 녹음, 익명 보 장, 거부할 권리, 연구자료 이외에는 사용하지 않을 것을 설명하였다. 이런 내용을 담고 있는 연구 참여 동의서를 연구참여자 전원으로부터 받았다.

Table 1. Characteristics of participants

	age	one's first gambling age(period)	Final education	Job	delinquency Type
A	19's	16's(3yr)	a high school dropout	no job	use of other's name
B	18's	16's(2yr)	a high school dropout	cook	fraud
C	16's	14's(2yr)	a middle school dropout	no job	larceny
D	18's	16's(2yr)	a high school dropout	delivery	larceny
E	17's	17's(1yr)	a high school dropout	no job	extortion
F	18's	15's(3yr)	a high school dropout	no job	fraud

2.3 자료수집

자료수집은 개별 인터뷰를 통해 심층적으로 이루어졌고 녹취하여 필사하였다. 연구참여자별로 평균 3회에 이르기까지 면담하였으며 면담 초기에는 효과적인 관계 형성에 초점을 두었고 본격적인 인터뷰는 2차, 3차 만남에서 이루어졌다. 면담은 2018년 8월부터 12월까지 진행하여 총 4개월이 소요되었다. 면담 진행시간은 40분-1시간 30분이었다. 주요 핵심 질문은 '학교 밖 생활은 어떠합니까?', '도박을 처음 하게 된 경험을 말씀해주세요.' 라는 개방적인 질문으로 시작하였다.

2.4 자료분석 및 연구의 엄격성

녹취된 자료는 Giorgi[19]가 제시한 다음의 4단계를 통해 분석하였고 분석 과정에서 연구의 엄격성을 확보하기 위해 Lincoln과 Guba[20]의 평가 기준인 진실성(truth value), 중립성(neutrality), 일관성(consistency), 적용성(applicability)을 고려하였다. 첫 번째 단계에서는 현상학적 판단중지 상태에서 텍스트를 반복해서 읽어 '전체를 인식'하였다. 두 번째 단계에서는 연구자의 학문적 관점을 통해 의미 단위를 구별하여 총 180개로 구분되었다. 세 번째 단계에서는 의미단위를 조합하여 주제화한 후 상상적 변형(imaginative variation)을 통해 중심 의미(focal meaning)를 학문적 용어로 변환하였다. 그 결과 6개의 상위 구성요소 및 18개의 하위 구성요소를 도출하였다. 첫 번째부터 세 번째 단계까지 연구자는 도박행위에 대한 부정적 인식을 배제하려고 노력하였고 판단중지를 하면서 중립성을 유지하였다. 네 번째 단계에서는 변환된 의미단위들을 경험 구조의 일관성 있는 진술로 통합하였다.

연구자는 텍스트에서 '전체를 인식'한 후 학문적 관점에서 의미 단위를 구분하고 중심 의미를 학문적 용어로 변경하는 분석과정에서 도박행위에 대한 부정적 인식을 배제하고 판단중지를 하면서 중립적 태도를 유지하려고 노력하였다. 그리고 변환된 의미단위들을 경험구조로 통합해내는 과정에서 일관성을 평가하기 위해서 도출된 개념과 경험의 구조가 연구 참여자의 도박 경험을 잘 반영하는지에 대해 연구자 2인과 상담원 1인이 확인하였고, 본 연구결과가 다른 유사집단(도박중독을 경험한 비행청소년)에서도 적용될 수 있는지를 확인하기 위해 상담원 1인, 청소년 분야 연구자 2인과 이에 관해 논의 및 평가하였고 그 평가내용을 연구결과에 반영하였다. 분석된 결과에 대한 자료의 진실성을 평가하기 위해 연구참여자 2

인에게 보여주고 연구결과가 학교 밖 비행청소년의 도박 경험을 의미하는 것인지 확인하였다. 연구자 중 1인은 사전에 비행청소년 관련 실무경험이 있으며, 다른 1인은 박사학위논문을 질적연구로 진행하였고 7편 이상의 현상학적 연구에 참여하였다.

3. 연구결과

본 연구는 Giorgi[19]의 현상학적 연구방법을 통해 학교 밖 비행청소년 6명을 대상으로 도박경험에 대한 구조와 본질적 의미를 연대기적으로 분석하였다. 그 결과 6명의 연구대상자들의 도박경험은 전체 180개의 의미단위로 구분되었고, Table2에 제시한 바와 같이 6개 상위 구성요소, 18개의 하위구성요소로 도출되었다.

단계1 도박하기 쉬운 조건에 놓이는 단계

첫 단계는 학교 밖 생활을 하는 참여자들이 도박을 접하게 되는 시기이다. 학교 밖 생활에는 좀 더 자유로운 환경과 선택이 주어지고 이 과정에서 돈이 절실히 필요해졌다. 손쉽게 돈을 벌기 위한 방법으로 도박에 접근하게 되는데 주변에 있는 친구와 지인, SNS를 통해 이뤄졌다. 또한 학교 밖 생활에서 자기통제의 어려움의 경험은 더욱 도박하게 되는 상황에 놓이게 하였다.

3.1 근접한 도박의 유혹

3.1.1 자유로운 생활에 필요한 돈

학교 밖 생활은 학교 안 보다 자유로운 선택이 보장되었고, 관심 있는 학교 밖 활동은 어느 정도의 돈이 있을 때 실현되는 것이었다. 흡연, 음주 그리고 자동차와 오토바이 타기, 놀러 다니기 등을 즐기기 위해서는 모두 돈을 필요로 하였다.

"그냥 솔직히 학교에 있으면 그렇게 막 돈을 쓸 일이 많지는 않잖아요. 그냥 학교 안에 있다가 끝나면 놀면 되니까. 근데 학교 밖에 있다 보니까 좀 계속 어디 놀러 다니고 뭐든지 돈이 필요하기 때문에." (참여자 E)
"어 일단 학교를 안가니까 ... 놀다 보면 옷 담배, 뽕 술, 차 타고 놀러거나 오토바이 타고 놀거나 또 차 빌리는데 돈 필요하고." (참여자 C)

3.1.2 방향 잃은 학교 밖 생활

연구 참여자들은 막상 학교 울타리를 벗어나 무엇을

어떻게 해야 할지 몰랐고 시간 관리가 안 되었다. 낯짜 개념, 밤낮 개념이 없었고 시간이 무한한 것처럼 보였고, 잠드는 시간 외 깨어있는 시간에는 주로 노는 등 무절제한 생활을 하였다. 시간을 계획하거나 자신을 통제해야 할 어떤 일이 없는 생활이 이어졌다.

"대책 없고 하루하루가 아무 생각 없이 흘러가는 그런 것 같아요.. 아무것도 안 하고 놀기만.."(참여자 D)
 ^ 일단은 학교를 다니지 않으니까 시간에 뭐야 얽매이는 게 없고 자기 편 한대로 생활하는 패턴이어서요. 자기고 싶을 때 자거나 낮밤의 기준이 잘 없고 그냥 기본적으로 보통 그냥 놀고먹기 바쁘거나.."(참여자 F)

3.1.3 도박하는 친구를 통해 배움

또래의 영향이 큰 청소년기에 있는 연구 참여자들은 친구를 통해 도박을 접하게 되었다. 친구가 하는 것을 보고 호기심에 도박을 시작하거나 친구가 소개해준 사람을 통해 돈을 걸고 도박을 시작하게 되었다.

"열네 살 때 친구가 하는 걸 보고 아 이거 뭐지 몇 만 원으로 돈을 많이 볼릴 수가 있구나 그런 걸 생각하면서 호기심으로 해봤는데.."(참여자 A)
 "친구랑 있었는데 친구가 그냥 한 번 토토토하는 줄 알고 아는 형한테 그냥 가서 알려 달라 하면 된다 해가지고 따라갔다가 그 형 만나서 하는 법 알려주고 그냥 계좌랑 가입해가지고 한 번 해봤어요."(참여자 E)

3.1.4 도박하기 용이한 매체 이용

도박은 온라인이라는 매체를 통해 생각보다 쉽게 접할 수 있었다. 대면하지 않는 가상 매체를 통해 정확한 신원 조회, 성인인증 절차 없이 접근할 수 있었기 때문에 예상보다 쉽게 도박을 접하였다. 도박사이트를 찾을 필요도 없이 자주 하는 게임, 페***과 인***의 불법 도박 광고를 통해 쉽게 접근할 수 있었다.

"저희 또래는 일단 어 선생님 같은 경우는 막 페북 스타 팔로우 안 해놓잖아요. 저희는 팔로우 다 해놓는단 말이예요. 그러면 그 사람 글을 보면 70% 이상이 도박 관련 글이예요."(참여자 A)
 "이름 전화번호, 그리고 끝이예요. 뭐 이메일?.. 그러고 전화 와서 뭐 누구 추천으로 했냐 그럼 그 친구 아이디 이름 부르면서 그랬다고 몇 년 생이다 하고 지금 99년 생 풀렸으니까 용피다 막 그런식으로 얘기하면은 회원 가입 그냥 돼요."(참여자 C)

단계2 도박이 중심이 된 학교 밖 생활 단계

두 번째 단계에서는 학교 밖 자유로운 생활에 도박을 통해 얻은 돈으로 쾌락과 풍족함을 더하므로 계속 도박하게 되는 시기이다. 반대로 무엇보다 도박에서 잃은 본전을 회복하기 위해서 도박을 계속할 수밖에 없는 시기이기도 하다. 학교 밖 생활이 주로 도박하거나 도박과 연관된 정보 수집²⁾ 활동을 하는 시간으로 채워졌다.

3.2 도박의 굴레에 갇힘

3.2.1 도박이 긴장 후 강한 쾌감을 줌

연구참여자들은 도박을 하는 과정에서 강한 쾌감을 경험했다. 무료한 일상에서 도박이 주는 쾌감, 스릴감과 짜릿함은 매우 자극적이고 잔상이 짙었다. 돈을 잃을 때는 화가 나지만 이따금 쾌감을 느끼는 것이 충분한 보상으로 작용하여 다시 도박하게 되었다.

"재밌었어요. 스릴감을 즐기는 거죠."(참여자 A)
 "그냥 저도 모르게 돈 탄다는 즐거움으로 한 일주일 정도는 저도 모르게 유희이 빨리 되고."(참여자 B)
 "뺏을 때 숫자가 드러나잖아요. 그때 기분이 좋아요...돈을 잃을 때 화가 나도 따면 재미가 있잖아요. 그것 때문에 하는 거 같아요."(참여자 C)

3.2.2 도박으로 쉽게 돈을 벌

연구참여자들은 도박을 돈을 벌 수 있는 쉬운 방법이라고 생각했다. 도박을 하기 전에는 돈벌이가 어려웠으나 도박을 한 후에는 돈 버는 게 쉽다고 생각하게 되었다. 이러한 변화는 자연스럽게 도박을 지속하게 되는 근거가 되었다.

"다 딸 것 같다는 자신감이 막 확신이 들고 하죠. 그런 걸로 도박을 하는 거예요 거의 그런 걸로 도박을 하게 되는 거예요."(참여자 B)
 "나중에 한 번 따다 보니까 되게 생각보다 돈 빨리 벌 수 있다 이런 생각 때문에 더 했어요."(참여자E)

3.2.3 도박이 생활을 풍요롭게 함

도박으로 번 돈은 이전에 하고 싶었으나 할 수 없었던 것을 가능하게 했다. 이를테면, 유희주점 출입, 명품 옷 구입 등을 하게 되었다. 무엇이든 할 수 있다는 자신감을

2) 도박과 연관된 정보 수집 활동은 도박 사이트에서는 매일 제공하는 '픽'을 수집하는 활동이다. '픽'은 도박에서 금전획득률이 높은 정보를 말한다.

갖게 되고 학교 밖 생활에 즐거움을 주었다.

"노는 방식이 달라지죠. 예를 들면 돈이 없었을 때는 피씨방 갔다가 술을 먹고 집을 간다. 이렇게.. 돈을 땀다는 경우에는 피씨방 갔다가 술을 먹고 유흥을 갔다가 그다음에 집에 안 가고 모텔에서 자도 되고 좋은 잠자리에서 자도 되고"(참여자 A)

"네 저는 막 딴 돈으로 명품 옷 산거 다시 다 팔고 그런 거 많아요. 저는 거의 밥 먹고 옷 사고 패딩 사고 이런 거 많이 해봤죠." (참여자 B)

3.2.4 본전 생각에 다시 도박함

연구참여자들은 도박행위를 계속할 수밖에 없었다. 그 이유는 도박이 주는 행복감, 즉 돈을 벌 때 느끼는 강한 쾌감에도 있으나 무엇보다도 잃은 투자금을 되찾아야 한다는 절박함 때문이었다.

"일단. 너무 오랫동안 했고 그 오랫동안 잃은 게 많고 이걸 그만하면은 내가 너무 손해 보는 거 같은 느낌이 들고.. 언젠가 내가 잃은 돈을 찾겠다는 그런 마음?" (참여자 A)

"네. 한 번 잃으면 계속 따고 싶어져요. 다시 이거 돈 복구해야겠다." (참여자 B)

3.2.5 일상이 무너지고 도박에만 집중함

도박을 하지 않는 순간에도 도박 생각과 도박을 통해 벌게 될 돈에 대한 생각이 머리를 떠나지 않았다. 평상시에도 도박 생각이 땀도는 현상이 지속되면서 자신이 도박, 돈에 집착하고 있다는 것을 깨달았다.

"계속, 계속 생각나고 안 하면 담배를 안 피면 금단 현상이 일어나듯이.. 손이 떨리거나 그렇듯이 도박을 안 하면 계속 생각나고." (참여자 A)

"돈에 대한 생각이 별로 없었는데.. 도박을 하고 나서는 그냥 돈을 조금이라도 더 많이 도박으로 또 따봤으니까.. 돈이 많으면 할 수 있는 것도 많고 하나까 저도 모르게 돈을 찾는 것 같고.."(참여자 E)

단계3 도박의 파장 그리고 잠식 단계

세 번째 단계는 도박행위가 지속되면서 연구참여자의 성격이 변하는 것을 인식하고, 주변인들과의 관계에도 부정적인 영향을 주며 도박에서 빚어진 연쇄적 비행을 통해 자신이 범법자가 되는 시기이다.

3.3 변질된 삶

3.3.1 성격이 부정적으로 변형

연구참여자들은 도박을 하게 되면서 자신의 성격이 변하는 것을 느꼈다. 더 나태해지고 화를 못참는 등 성격변화를 느꼈지만 스스로 통제가 안 되었다. 도박으로 돈을 잃고 난 후 매사에 예민해지고, 돈을 잃게 될지도 모른다는 불안, 초조함을 느꼈다.

"음.. 일단 굉장하. 어. 좀 나태한 삶을 살게 됐고요. 또 화날 때마다 감정 분노조절도 가끔 생기고. 조절도 가끔 안 되고." (참여자 A)

"화나는 게 쉽게 안 없어졌을 때가 좀 있었어요...돈 없다고 뭐 해야 된다고 뭐 나오라고.. 그런 식으로 얘기하고 또 화내고 그랬었어요." (참여자 C)

3.3.2 도박으로 번 돈의 가벼움

도박으로 한순간에 벌어들인 큰돈은 연구참여자들의 돈에 대한 가치를 변화시켰다. 돈을 빨리 써서 없애거나 어차피 내 돈이 아니니 어떻게 쓰든 상관없다는 생각이 강했다. 도박으로 돈을 벌어들인 경험은 '돈을 쉽게 벌 수 있다'는 인식의 변화를 가져왔다.

"잠깐. 잠깐. 기분이 좋은데 어차피 잃게 될 돈인데 잠깐 행복하고 마는 거죠. 사실."(참여자 B)

"내가 뭐 열심히 해서 번 돈도 아닌데 빨리 쓰고 또 하면 되지 이런 생각이 드는 것 같아요."(참여자 E)

"도박 알고 난 후부터는 돈이 한 10만원 100만원을 이제 많이 만지면은 만지거나 잃고 따고 그러면은 돈이 돈 같지도 않고 뭔가 개념도 사라지고" (참여자F)

3.3.3 노동이 무가치함

도박이 돈을 쉽게 벌 수 있는 수단이 되다 보니 맘 흘려 일해도 작은 돈을 벌게 되는 노동이 상대적으로 무가치하게 느껴졌다. 돈을 벌기 위해 노동보다는 점차로 도박을 선택하게 되었다.

"따도 하기 싫을 거예요.. 이렇게 쉽게 버는데 굳이 이고생하면서 돈 벌 필요가 있다."(참여자 A)

"일을 하려 해도 뭔가 쉽게 돈을 접하다 보니까 뭔가 맘 흘러서 버는 그런 성취감도 못 느끼고 아 이거 몇 시간 12시간 이렇게 일해도 겨우 플랑 7만원 6만원 받을 바에는 차라리 엄마한테 받아서 얼마는 놓고 쓴다고 해도 그 나머지로 도박해서 불러 가지고 차라리 그거를 비축하는게 낫겠다."(참여자 F)

Table 2. Gambling experience of Delinquent Juveniles Dropping out of School

categories	Subcategory
the temptation of close gambling	the money needed for a free life
	to lose direction with outside the school
	to Learn gambling through on the gamble friends
	the use of easy gambling media
trapped in the bride of gambling	Gambling gives a strong thrill after tension
	to earn easily money through the gambling
	the gamble make life to be rich
	gamble again at the thought of one's money.
deterioration of life	one's daily routine collapses and focuses on gambling.
	a negative change in personality
	the lightness of the money earned from gambling
	the futility of labor
damaged of non-official networks relationship	a conflict in human relations
	parents carry their gambling baggage
corruption of existence	a series of misdemeanours
	become a criminal
attempts to escape gambling	Creating conditions that cannot be gambling
	Reconsider the Labor

3.4 비공식망의 관계 훼손

3.4.1 인간관계 갈등이 생김

연구참여자들은 도박에 필요한 돈 때문에 친구를 포함한 지인과 갈등했다. 또래, 선후배, 지인 등 주변 사람들과의 금전적인 이해관계가 발생하면서 관계가 훼손되거나 단절되었다.

“도박 때문에 친구와 싸우기도 하고 좀 그런 게 많았죠. 친구하고 싸운 거 돈 때문에.” (참여자 A)
 “그 돈을 잃어서 또 못 갚으면은 인간관계가 흐트러지거나 친구를 잃게 되 는거죠.” (참여자B)

3.4.2 부모가 도박 짐을 짊어짐

연구참여자들은 도박에 돈이 필요하거나 도박으로 빚진 돈을 갚아야 했다. 그때마다 부모로부터 금전적 도움을 받았다. 결국 도박으로 인해 입는 피해가 가족에게까지 확대되었다.

“막.. 부모님에게 솔직히 말은 못하고 다른 핑계 대면서 돈 받아서 갚았어요.” (참여자 B)
 “친구들이 언제 줄 거냐 이렇게 물어보면 저는 또 바로 줄 수 있는 것도 아니니까 좀만 더 미뤄달라고 하거나 정 안될 때는 그래도 그렇게 많이 액수가 좀 많으면 좀 부모님한테 부탁해서 갚아 주기도 하고.” (참여자 E)

3.5 일그러진 존재가 됨

3.5.1 연쇄적 비행행위를 함

연구참여자들은 도박에 필요한 돈을 구하기 위해 절도, 사기, 갈취, 명의도용 등 범죄를 저질렀다. 도박해서 번 돈으로 청소년 출입이 금지된 유흥주점을 이용하였다.

“어.. 도박장에 경찰이 단속을 나왔는데 그때 상황을 모면하려고 남의 이름을 도용했어요. 그러다 걸렸죠..” (참여자 A)
 “음 돈이 필요했어요. 그래서 어.. 중고나라에서 사기를 쳐서 돈을 벌었어요.” (참여자 B)

3.5.2 범법자가 됨

연구참여자들은 도박으로 인해 범죄를 저질러 소년법 처분을 받았다. 도박도 일종의 범죄였지만 도박으로 인해 또 다른 범죄를 야기함으로써 결국 소년법 처분을 받는 범법자가 되었다.

“아마 저번에 어.. 이는 후배 돈 뺏었던 건으로 경찰 조사 받고 그 사건이 법원으로 넘어가서 보호관찰 처분까지 받았어요.” (참여자 E)

단계4 저항 단계

마지막 단계에서는 연구참여자들이 도박에서 벗어나려는 시도를 하는 시기이다. 범법자로 낙인 되고 처벌을

받은 경험이 이러한 시도를 가능하게 했다. 자신이 도박할 수 없는 조건들을 만들어 보거나 더 적극적으로 다시 노동을 생각하기도 하였다.

3.6 도박에서 벗어나려는 시도들

3.6.1 도박할 수 없는 조건 만들기

도박으로 인한 범죄 및 처벌 경험은 도박의 문제점을 충분히 인식하게 했고 이를 끊으려고 노력하였다. 핸드폰을 사용하지 않고, SNS를 끊고, 도박하는 사람들과 만나지 않는 등의 다양한 노력을 기울였다.

"집을 들어가서 용돈 받고 나와서 놀고 제 때 들어가고 그런 식으로 하려고 노력했죠." (참여자 C)
 "그냥 가족한테 일부러 돈도 안 받고 그냥 최대한 돈 받으면 친구들한테 바로 갚아 버리고 핸드폰 안 쓰고 그랬어요." (참여자 D)

3.6.2 노동을 다시 생각함

도박이 앞으로의 삶을 영위하는 데 필요한 소득원이 될 수 없다고 생각했다. 결국에는 노동으로 돈을 버는 삶의 방식을 다시 생각해보게 되었다.

"계획은 있죠. 대학 가고 군대 갔다 와서 대학 가고 아빠 밑에서 일하고 그런 계획은 있는데." (참여자 A)
 "저는 그냥 일자리를 찾아보고 처음에는 도박으로 하다가 도박으로 밥 먹고 그냥 벌이로 할까 했는데 계속 잃으니까 도박을 포기하고 일자리를 그냥 알아보고 있어요." (참여자 D)

4. 결론

본 연구는 Giorgi의 현상학적 연구방법을 활용하여 학교 밖 비행청소년의 도박 경험을 심층 분석하였다. 분석 결과, 학교 밖 비행청소년의 도박경험은 6개의 상위구성요소와 18개의 하위 구성요소로 나타났고, 이를 연대기적으로 4단계로 구조화하였다. 학교 밖의 자유로운 생활을 시작하게 된 청소년들은 <1단계: 도박하기 쉬운 조건에 놓이는 단계>에서 '근접한 도박의 유혹'을 경험한다. 점차 도박에 집착하게 되면서 <2단계: 도박이 중심이 된 학교 밖 생활 단계>에 이르러 '도박의 굴레에 갇힘'의 현상이 나타났다. 도박의 영향으로 개인(성격, 가치, 행동, 정체성)과 주변환경(비공식망과의 관계)이 변화하는 <3

단계: 도박의 파장 그리고 잠식 단계>에서는 '삶이 변질됨', '비공식망의 관계훼손', '일그러진 존재가 됨'을 경험하는 것으로 나타났다. <4단계: 저항 단계>에서는 '도박에서 벗어나려는 시도들'이 도출되었다. 이러한 연구결과를 토대로 학교 밖 비행 청소년 도박문제의 해결방안으로써 사회복지 정책 및 실천적 함의를 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 소년분류심사원과 보호관찰소, 소년법 6호 처분 시설 등에 위탁된 학교 밖 비행 청소년을 대상으로 도박 경험 유무와 도박중독 수준을 면밀히 살피는 서비스 지원 및 이에 따른 치료 프로그램이 제공될 필요성이 있다. 본 연구를 통해 학교 밖 비행청소년의 도박경험은 범죄행위로 이어질 수 있다는 연구결과를 도출함으로써 기존에 진행된 청소년 도박 관련 연구와의 차별성이 다음과 같이 발견되었다. 기존 청소년 도박 관련 문제를 다룬 양정남 외(2011)[21], 이해경 외(2014)[22]의 연구에서는 청소년 도박문제와 심리·정서적 측면 간 어떠한 상호작용이 있는가에 대해 초점을 두어 연구를 진행했다. 최철호 외(2018)[23], 이재경 외(2018)[6], 한영근 외(2018)[24]의 연구는 청소년 도박문제에 영향을 미치는 요인분석 및 경로분석을 시도하는데 그쳤다. 이처럼 청소년의 도박 문제는 심리 정서적 측면에 부정적 영향을 미칠 수 있고, 도박문제와 관련된 다양한 요인이 있으나, 무엇보다 도박이 범죄행위까지 이어질 수 있다는 가능성에 초점을 두어 예방적 차원에서 서비스를 제공할 필요성이 있다. 따라서 학교 밖 비행 청소년을 위탁하고 있는 분류심사원, 보호관찰소와 소년법 처분 시설에서는 도박문제 관련 서비스가 도입될 필요가 있다. 또한 지역사회 내 설치된 학교 밖 지원센터를 통해 잠재적 위험요인을 파악할 필요성도 제기된다.

둘째, 우리나라 청소년의 도박 진입, 중독 예방을 위해 관련 법률의 개정이 필요하다. 본 연구결과에 따르면 현재 우리나라 온라인 도박 시스템은 청소년의 접근을 막지 못한다. 이는 김송이 외(2018)의 연구결과[4]와 일치하는 것으로 확인되었다. 학교 밖 청소년들은 신분상 안정된 고용상태와 적절한 소득을 얻기 어렵고 비행 상태에 놓이기 쉬운 특성[25]을 안고 있어 도박에 빠질 가능성이 높다[4]. 하지만 도박으로부터 청소년을 보호하는 내용을 담은 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제30조(벌칙)에서는 오프라인 사행행위 공간에 청소년을 입장시킬 시 받는 처벌 조항을 담고 있을 뿐 온라인 도박행위에 청소년 참여 관련 제재, 관리·감독 내용이 없다. 이에

온라인 도박에 대해서도 청소년 보호 관련 법 개정이 필요하고 형식적 차원을 넘어 효과적인 정책 보완이 시급한 것으로 보인다.

셋째, 학교 밖 청소년의 원활한 노동시장 진입을 위해 양질의 교육 및 상담 지원 등이 필요하다. 이러한 문제를 일찍이 파악하여 학교 밖 위기 청소년의 직업훈련 서비스 품질을 조사한 정선정(2014)은 연구[26]를 통해 학교 밖 청소년 관련 직업 훈련 서비스 품질과 취업 관계를 살펴보았다. 정선정(2014)에 따르면 학교 밖 청소년의 성공적 취업을 위해서는 학생상담, 자기 효능감 증진 훈련, 직업 교육 서비스 품질 향상 개선 등 다양한 시도가 필요하다[26]. 학교 밖 청소년의 노동력 향상, 원활한 노동시장 진입, 적정 수준의 일자리 보장을 위해서는 청소년 기관, 노동 관련 부처 등 간 원활한 협업을 통해 상담, 직업 교육, 법률 개정 등의 정책, 실천적 노력이 필요한 것으로 보인다.

마지막으로, 본 연구는 학교 밖 비행 청소년의 도박 경험을 질적 연구함으로써 학교 밖 비행청소년의 도박 경험의 본질적 의미와 구조를 심층적으로 이해하고 도박 예방 및 치료에 필요한 실천적, 정책적 방안을 모색했다는 데 그 의의가 있다. 하지만 본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다. 학교 밖 비행 남자 청소년들의 도박 경험 기간이 5년 이하로 길지 않아, 심각한 도박중독에 이르기까지의 과정과 그 대처 과정을 심층적으로 이해하는 데는 제한적이다. 따라서 후속 연구에서는 청소년기부터 도박을 시작한 도박 중독 성인을 대상으로 하거나 도박을 하는 학교 밖 비행 청소년을 대상으로 장기적인 연구를 진행할 필요가 있다.

REFERENCES

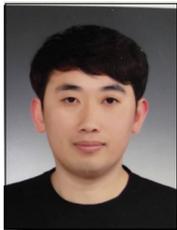
- [1] B. I. Park, M. J. Kim, E. H. Jang, S. J. Kwon & G. O. Lee. (2016). *A Study on the National Gambling*. Seoul : The National Gambling Control Commission.
- [2] J. J. Go, M. J. Kim, C. S. Shin & S. J. Kwon. (2015). *2015 Survey on Youth Gambling Problems*. Seoul : Korea Center On Gambling Problems.
- [3] C. Y. Yoo & E. H. Kim. (2014). An Explorative Study of the Pathways to Problem Gambling among College Students: Focusing on Social Dysfunction and Problem Drinking. *Journal of Social Science*, 25(4), 317-341.
- [4] Y. S. Kim, S. Y. Kim & C. G. Jeong. (2018). Phenomenological Study on Experience of Adolescent Gambling Behavior. *Korea Journal of Counseling*, 19(3), 159-181.
- [5] M. J. Ha & Y. S. Park. (2015). A Study about Youth Gambling Addiction Process : Based on Verbal Statements That Adults Experienced Gambling Addiction During Adolescence. *Mental Health & Social Work*, 43(3), 220-249.
- [6] J. K. Lee, R. H. Lee & H. L. Chang. (2018). Comparisons by gender and school type in the association between betting games and problem gambling among adolescents. *Journal of Digital Convergence*, 16(10), 523-530.
- [7] H. J. Shaffer, D. A. LaPlanter, R. A. LaBrie, R. C. Kidman, A. N. Donato, & M. V. Stanton. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12, 367-374.
- [8] M. K. Rhee, K. H. Kim & S. J. Kwon. (2007). Psychosocial Characteristics of Internet Gamblers in South Korea. *The Korean Journal of Health Psychology*, 12(1), 21-40.
- [9] J. Dworkin. (2005). Risk taking as developmentally appropriate experimentation for college students. *Journal of Adolescent Research*, 20(2), 219-241.
- [10] Y. L. Kim. (2016. 10. 3). Young people outside the school's four times the level of gambling problem students. *News of Younhap* [Online]. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20161003047800004?input=1195m>.
- [11] J. W. Welte, G. M. Barnes, M-C. O. Tidwell & J. H. Hoffman. (2008). The Prevalence of Problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *Journal of Gamble Study*, 24(2), 119-133.
- [12] H. J. Baek, M. K. Song & J. M. Sin. (2015). *Study on the Efficient Method of Supporting Out-of-School Youths*. Sejong : National Youth Policy Institute.
- [13] Y. S. Choi. (2015). *A Study on the Adaptation Process of Dropout Youth to a City Type Alternative School*. Doctoral dissertation. Myongji University, Seoul.
- [14] S. G. Kim. (2004). The Effect of Family Environmental factors on Adolescents dropout - Based on the rural area. *Korean Journal of Youth Studies*, 11(3), 43-63.
- [15] J. S. Cho & S. G. Kim. (2018). Drop-Out Juvenile's Gambling Experience Pathway Study. *A Study on the Crime Psychology in Korea*, 14(1), 133-146.
- [16] J. K. Lee, R. H. Lee & H. L. Chang. (2018). Comparisons by gender and school type in the association between betting games and problem gambling among adolescents. *Journal of Digital Convergence*, 16(10), 523-530.
- [17] K. S. Lee, J. S. Kim & G. Y. Jang. (2015). *2015 Survey on Out of School Youth*. Sejong : National Youth Policy Institute.
- [18] K. L. Sin. (2001). *Qualitative research methods for health professionals*. Seoul : Ewha Women's University

Press.

- [19] J. H. Kim & S. M. Jang. (2005). A Study on Battered Women's Experience in Calling the Police. *Korean Journal of Family Social Work*, 16, 127-160.
- [20] Y. H. Kim & B. Y. Choe. (2015). The psycho-social adjustment process of adolescent dropouts. *Studies on Korean Youth*, 26(2), 145-175.
- [21] J. N. Yang, E. J. Choi, M. H. Lee & Y. So. (2011). Depression, Impulsive Behaviour and Family Health Factors Affects Irrational Belief of Gambling and Gambling Behaviour of Young People. *Korean Journal of Youth Studies*, 18(5), 357-383.
- [22] H. Y. Lee, H. W. Kim & D. H. Lim. (2014). The Effects of Impulsiveness, Stress, Gamblers' Beliefs, and Parents Attachment on Gambling of Male and Female Middle School Students. *Journal of Adolescent welfare*. 16(3), 257-285.
- [23] C. H. Choi, S. H. Ko, J. Y. Kim. (2018). The Factors Influencing on Gambling Behavior in the Adolescents. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(13), 327-344.
- [24] Y. K. Han, J. I. Kim & Y. G. Lee. (2018). The Effect of Internet Gaming on Gambling Among Adolescents. *Journal of Social Science*, 57(2), 363-390.
- [25] D. Bloom. (2010). Programs and policies to assist high school dropouts in the transition to adulthood. *The Future of Children*, 20(1), 89-108.
- [26] S. J. Jeong. (2014). The Relationships Among TVET Service Quality, Self-Efficacy and Aspiration for Getting a Job for At-Risk Youth Out of School. *The Journal of Vocational Education Research*, 33(6), 119-136.

김진웅(Kim, Jin Woong)

[정회원]



- 2016년 8월 : 서울시립대학교 대학원 사회복지학과(석사)
- 2018년 2월 ~ 현재 : 서울시립대학교 사회복지학과(박사과정)
- 관심분야 : 아동·청소년·장애인복지
- E-Mail : 7461817@naver.com

김주현(Kim, Ju Hyun)

[정회원]



- 1995년 2월 : 이화여자대학교 대학원 사회복지학과(석사)
- 2006년 8월 : 이화여자대학교 대학원 사회복지학과(박사)
- 관심분야 : 아동·청소년·가족복지 전공, 질적연구방법
- E-Mail : jhkim417@khcu.ac.kr