

청소년의 돈내기 게임 접촉방식과 문제도박의 관계 : 온라인과 오프라인 방식의 비교를 중심으로

The Association between Modes of Access to Betting Games and Problem Gambling among Adolescents : Focusing on Comparisons between On-line and Land-based Modes

이재경*, 이래혁**, 장혜림***

한국도박문제관리센터 연구부 연구개발팀*, 순천향대학교 사회복지학과**, 서울장신대학교 사회복지학과***

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

요약

본 연구는 청소년의 돈내기 게임 접촉방식을 알아보고, 합법사행산업, 불법도박, 사행성 게임 등 온라인 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향을 확인하였다. 분석은 한국도박문제관리센터의 2018년 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 사용하였고, 중학교 1학년부터 고등학교 2학년까지 학교 재학중인 남녀 청소년 중 돈내기 게임 경험이 있는 5,101명의 자료를 교차분석과 이항 로지스틱 회귀분석방법으로 분석하였다. 돈내기 게임을 경험한 청소년 중 17.8%는 온라인 돈내기 게임 경험을 하였고, 온라인 돈내기 게임은 불법도박 4.9%, 사행성 게임 2.4%, 합법사행산업 0.4%이었다. 오프라인 돈내기 게임을 기준변수로 온라인 돈내기 게임이 문제도박에 미치는 영향은 불법도박, 합법사행산업, 사행성 게임 모두 통계적으로 유의미하였다. 성별차이를 살펴보면, 여학생은 불법도박, 남학생은 불법도박, 합법사행산업, 사행성 게임에서 오프라인에서 돈내기 게임을 한 학생들보다 문제도박이 될 가능성이 높게 나타났다. 이러한 결과를 토대로 청소년의 돈내기 게임 접촉 방식과 문제도박에 대한 개입 방안에 관하여 논의하였다.

■ 중심어 : | 청소년 | 돈내기 게임 | 접촉방식 | 문제도박 | 온·오프라인 |

Abstract

This study examined the modes of access to betting games among adolescents and analyzed the influence of on-line betting games (e.g., legalized gambling, illegal gambling, speculative games) on problem gambling. The raw data from the 2018 Survey on Youth Gambling Problems were used. Using a sample of 5,101 school adolescents who were from first-grade middle school students to second-grade high school students and who experienced betting games during the last three months, this study conducted cross tabulation and logistic regression analyses. Of the adolescents who experienced betting games, 17.8% experienced on-line games that were composed of 4.9% in illegal gambling, 2.4% in speculative games, and 0.4% in legalized gambling. Compared to land-based modes of gambling, on-line illegal gambling, legalized gambling, and speculative games were associated with higher odds of problem gambling. While on-line illegal gambling was associated with higher odds of problem gambling for female adolescents, on-line illegal gambling, legalized gambling, and speculative games were associated with higher odds of problem gambling for male adolescents. This study discussed intervention strategies to address problem gambling and modes of betting games among adolescents.

■ keyword : | Adolescents | Betting Games | Problem Gambling | On-line and Land-based Modes |

* 본 연구는 한국도박문제관리센터의 연구지원으로 수행하였고, 연구용역과제「2018년 청소년 도박문제 실태조사」원자료의 일부를 활용하였음

I. 서론

2018년 청소년 도박문제 실태조사에 따르면, 재학생 청소년의 도박문제 위험집단 비율은 6.4%로 성인의 5.3%보다 높은 것으로 나타났다[1]. 특히 3년 전 조사에 비해 청소년 도박문제 위험군은 증가하고 문제군은 감소한 것으로 나타났지만 청소년기 특성상 도박이 마치고 놀이와 같이 인식되는 상황과 증독의 진행적 특성에 따라 도박문제 위험군이 문제군으로 이동할 위험이 크기 때문에 심각한 결과로 받아들일 수밖에 없다[2][3].

일반적으로 도박문제는 유희성 도박(recreational gambling) 혹은 사교성 도박의 낮은 위험 수준에서 문제성 도박 혹은 습관성 도박(habitual gambling)으로 발전되어 고위험 수준의 병적도박 단계에 이르게 된다[4]. 이러한 정의에 비추어보면 청소년은 성인과 달리 도박을 일종의 유희로 간주하는 경향이 강하며, 경제적 능력이 없기에 큰 심각성을 느끼지 못해 도박문제에 처할 가능성이 높다[5]. 또한 어린 나이에 도박을 경험할수록 문제성 혹은 병적도박으로 이어질 가능성이 높기에 성인 도박보다 심각한 문제로 여겨진다[6-9]. 따라서 본 연구에서 청소년의 문제도박은 증독으로의 진행이 의심되는 중위험 수준 도박(예: 유희 수준의 도박)과 높은 증독 수준인 문제성 도박(예: 병적 수준의 도박) 모두를 포함하는 것으로 정의하고자 한다.

청소년의 도박문제 증가 원인을 설명하는 이론은 정보통신기술(Information Communication Technology, ICT)의 발달로 인터넷(온라인)을 통한 도박이 가능해졌고, 높은 스마트폰 보급률로 스마트 기기(device)를 통해 전통적인 방식에서 온라인 도박 접근성이 증가하여 [10] 청소년들이 자연스럽게 돈내기 게임에 접촉하게 됨을 밝히고 있다[11].

또한 도박환경의 급변화와 더불어 도박종류의 다양화도 원인으로 제기되고 있다. 돈내기 게임이 다양화되어 불법도박뿐만 아니라 사행산업 중 복권 및 체육진흥투표권(스포츠포토)도 인터넷 사이트를 개설하여 판매가 이루어지고 있고 도박은 아니지만 도박의 형태를 갖춘 사행성 게임도 증가하고 있다. 게임산업진흥에 관한 법률에 의거한 사행성 게임과 재물, 재산상의 이익을

걸고 서로 승부를 다투는 도박은 차이가 있지만 청소년기 발달특성을 고려할 때, 증독의 위험성에 대한 인식이 높지 않은 상황에서 이 두 유형의 차이를 구분하기는 쉽지 않을 것이다.

최근에는 인터넷 게임에 사행성 요소를 포함하고 있는 확률형 아이템 게임이 급속히 확산되고 합법 및 불법의 돈내기 게임 및 도박모사 게임이 급증하면서 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험은 중위험 도박 수준과 문제성 도박 수준에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[12]. 관련하여 선행연구는 온라인을 통한 도박 경험 및 도박유형, 도박에 사용한 시간 등이 문제도박에 영향을 미치는 요인으로 보고되고 있다[13][14]. 이러한 상황은 도박 접근성이 용이한 구조적 환경 내에서 게임의 다양화와 온라인 접촉의 편의성 등으로 인해 도박에 접근할 기회의 증가가 청소년의 문제도박에 영향을 미치고 있음을 유추할 수 있다. 즉 도박문제는 개인(host), 도박매체(agent), 환경(environment)의 상호작용에 의한 영향임을 보여주고 있다[15].

도박 접촉방식(오프라인, 온라인, 사행성 게임)과 문제도박 관계를 규명한 선행연구들은 도박문제 유형에 따른 도박문제의 차이를 규명하고 있고[16], 온라인과 비온라인 접촉방식에 따라 도박문제도 다르게 나타남을 보고하고 있다[17]. 특히 온라인 도박과 문제도박 간 관계를 규명한 연구들도 있지만[18][19], 연구에 따라 일관성이 없는 결과가 제시되고 있음을 강조하며 인터넷 접속방식이나 인구집단의 이질성(heterogeneous)을 고려할 필요가 있음을 제안하는 연구들도 있다[20].

제한적이지만 청소년을 대상으로 한 연구에 의하면, 도박을 온라인으로 하는 경우 비온라인 도박보다 다양한 형태의 도박에 참여할 가능성이 높은 것으로 나타났고, 문제도박의 심각도도 높은 것으로 보고되고 있다[21]. 다른 연구에서는 높은 문제도박 심각도를 보고한 청소년의 경우 온라인 도박을 할 가능성이 높은 것으로 나타났는데, 특히 남학생이 여학생보다 온라인 도박의 가능성이 높은 것으로 보고되고 있어 성별차이가 있음이 확인되었다[22]. 국내에서 수행된 연구에서도 여자 청소년에 비해 남자청소년이 문제도박을 할 가능성이 약 1.6배 높은 것으로 보고되고 있어 청소년 도박에 있

어 성별차이가 있음을 보고하고 있다[23]. 반대로 성인을 대상으로 한 연구에서는 온라인 도박에 있어 여성이 상대적으로 높은 지출과 위험 및 도박문제와 관련이 있음을 보고한 사례도 있다[24].

지금까지 수행된 연구들을 살펴보면, 대부분 성인을 대상으로 하거나 국외연구로 청소년기 문제도박에 영향을 미치는 도박 접촉방식을 규명한 연구는 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 우리나라의 학교 청소년 중 돈내기 게임 경험이 있는 청소년을 대상으로 가장 자주하는 돈내기 게임을 살펴보고, 오프라인과 비교하여 온라인 돈내기 게임의 접촉경험이 문제도박에 미치는 영향과 성별차이를 확인하고자 한다. 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 재학 청소년 중 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 경험한 청소년이 가장 자주 접촉한 온라인 돈내기 게임은 무엇인가? 둘째, 가장 자주한 온라인 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박 경험에 어떠한 영향을 미치는가? 셋째, 온라인 돈내기 게임 접촉방식과 문제도박 경험의 관계에서 성별차이는 있는가?

II. 연구방법

1. 연구자료

청소년의 온라인 돈내기 게임 접촉방식과 문제도박의 관계를 분석하기 위해 2018년 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 활용하였다. 청소년 도박문제 실태조사는 전국 학교 재학 청소년과 학교 밖 청소년을 대상으로 도박행동, 도박문제 수준, 도박 관련 인식 등에 대한 공신력을 갖춘 전국 단위 대규모 실태조사로 2015년과 2018년 각각 시행되었다[1]. 청소년 도박문제 실태조사는 건양대학교 생명윤리심의위원회(IRB)의 심의를 득했다(과제번호 KYU-2018-085-01).

본 연구에서는 전국 표본으로 대표성 있는 결과를 제시하기 위해 학교 청소년 대상 원자료를 활용하였다. 자료는 전국 17개 시도에 대해 학교급(중/고등학교), 학년, 남녀공학, 설립유형, 계열로 층화하고 비례할당하여 중학교 1학년부터 고등학교 2학년까지 표본을 추출한 것으로 최종표본은 총 17,520명이다. 고3은 수학능력시험이 조사시점과 가까워 제외되었다. 분석을 위해

본 연구에서는 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 경험한 청소년 5,101명을 선별하였다. 돈내기 게임 경험이 있는 청소년들을 대상으로 어떠한 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박을 야기하는지 규명함으로써 실천적 함의를 제안하기 위하여 분석대상을 돈내기 게임 경험자로 제한하였다.

2. 측정도구

2.1 종속변수

본 연구의 종속변수인 문제도박은 Tremblay 등[25]이 개발한 캐나다 청소년 도박 척도(Canadian Adolescent Gambling Inventory, CAGI)에서 도박문제 심각성 하위척도(Gambling Problems Severity Scale, GPSS)를 사용하였다. GPSS는 지난 3개월 동안의 경험을 물어보고, 0점~3점 리커트 척도로 측정하며 9문항으로 구성되어 있다. 총점이 0~1점일 경우 비문제수준, 2~5점 저위험에서 중위험 수준, 6점 이상 문제수준으로 측정한다. 본 연구에서는 비문제 수준을 제외한 나머지를 문제도박 수준으로 조작화 하였고(비문제=0, 문제도박=1), 온오프라인 돈내기 게임 접촉방식의 관계를 검증하였다.

2.2 독립변수

청소년이 온라인으로 경험하는 여러 형태의 돈내기 게임의 접촉방식을 살펴보고자 독립변수인 돈내기 게임 경험은 '지난 3개월 동안 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 돈내기 게임에서 가장 자주한 돈내기 게임의 경험' 문항을 사용하였다. 해당 문항은 한국도박문제관리센터가 조사하고 있는 국내에서 통용되는 돈내기 게임의 각 종류별로 경험여부(다중응답)를 질문 한 후 그 중에서 가장 자주한 돈내기 게임이 무엇인지 한 문항으로 설문하도록 되어 있다.

'가장 자주한 돈내기 게임'의 설문결과를 토대로 돈내기 게임 접촉방식 유형을 분류하였다. 각 유형은 한국도박문제관리센터의 청소년 도박문제 실태조사 분류체계에 따라 오프라인과 온라인 접촉방식으로 대분류하였다[1]. 오프라인 돈내기 게임은 카드나 화투를 이용한 '보드게임', '뽑기게임', 그 외 '내기게임', 법이 정하는 바에 따라 허용된 도박인 '사행산업'(복권, 체육진흥투

표권, 경주류)으로 분류하였다.

온라인 돈내기 게임은 접촉방식을 세분화하여 ‘불법도박’, ‘사행산업’, ‘사행성 게임’으로 중분류하였다. 온라인 돈내기 게임 접촉방식에서 불법도박은 사행성게임물, 스포츠 베팅, 인터넷 카지노이고, 이중 사행성게임물은 온라인 사다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등 정보통신망을 통하여 사행행위를 할 수 있도록 한 불법도박이다. 다음으로 온라인 돈내기 게임 접촉방식으로 사행산업은 사행산업통합감독위원회법 제2조 정의에 따라 법으로 정하고 있는 것으로 인터넷 복권, 인터넷 스포츠 베팅이다. 마지막으로 온라인 돈내기 게임 접촉방식으로 사행성 게임은 실제 돈이 아닌 가상의 돈으로 화투/카드를 하는 도박을 모사한 인터넷 게임으로 법에서 금지하는 사행성게임물과는 다르며, 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 있어 청소년이용불가 게임으로 분류한다.

이렇게 돈내기 게임 접촉방식은 오프라인과 온라인, 온라인은 다시 불법도박, 사행산업, 사행성 게임으로 분류하여 가장 자주한 돈내기 게임 접촉방식의 실태를 확인하였고, 청소년의 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박에 미치는 영향력을 확인하기 위해 분류된 각각의 돈내기 게임 접촉방식의 경험을 ‘경험하지 않았다=0’과 ‘경험하였다=1’로 이분변수화하여 분석에 사용하였다.

2.3 통제변수

본 연구에서는 인구사회학적 변수인 성별(‘여학생’=0, ‘남학생’=1), 학교급(‘중학교’=0, ‘고등학교’=1), 보호자 동거유무(‘보호자 없음’=0, ‘보호자 있음’=1), 한 달 용돈(‘없음’, ‘5만원 미만’, ‘5-10만원 미만’, ‘10-30만원 미만’, ‘30만원 이상’을 네 가지 범주로 구분하였으며, ‘없음’을 기준변수로 하여 나머지 세 개 범주에 대해 이분변수로 조작화)을 통제변수로 투입하였다.

3. 분석방법

첫 번째 연구문제의 검증을 위해 분석대상의 인구사회학적 특성에 따른 문제도박 여부, 돈내기 게임 경험과 성별에 따른 분포를 기술통계분석 및 카이제곱 검정(χ^2) 하였다. 두 번째 연구문제인 온라인 돈내기 게임 접촉방식과 문제도박의 관계검증은 이항 로지스틱 회

귀분석(binominal logistic regression)을 통해 검증하였다. 독립변수와 종속변수가 모두 이항 변수일 때의 로지스틱 회귀분석 시 종속변수에서 0인 사례가 90%를 넘을 정도로 과도하게 많으면, 결과가 과대추정될 가능성[26]이 있으나 본 분석에서의 종속변수는 0인 사례가 77.5%였다. 세 번째 연구문제는 성별에 따라 남자와 여자를 구분하여 이항 로지스틱 회귀분석을 시행하였다. 본 연구의 통계분석은 IBM Statistical Package for Social Science(SPSS) Win.Ver25를 이용하였다.

III. 연구결과

1. 연구 대상의 일반적 특성

분석대상의 일반적 특성은 [표 1]과 같다. 분석대상은 총 5,101명으로 남자 51%, 여자 49%이며, 학교급은 중학생 59%, 고등학생 41%이고, 문제도박 수준은 고등학생이 25%로 중학생 21%보다 높았다. 보호자 거주 유무는 보호자 있음 97%, 보호자 없음 3%였으며, 문제도박 수준은 보호자 없음이 32%로 보호자 있음 22%보다 높았다. 문제도박율은 23%로 10명 중 2명 이상은 문제도박 위험이 있는 것으로 나타났다.

표 1. 일반적 특성

	전체	비문제도박 3,957(77.5)	문제도박 1,147(22.5)	χ^2
성별				
여학생	2,489(48.8)	2,023(81.3)	466(18.7)	39.498*** df=1
남학생	2,612(51.2)	1,931(73.9)	681(26.1)	
학교급				
중학교	3,001(58.8)	2,387(79.5)	614(20.5)	17.166*** df=1
고등학교	2,100(41.2)	1,567(74.6)	533(25.4)	
보호자동거유무				
없음	131(2.6)	89(67.9)	42(32.1)	7.073** df=1
있음	4,970(97.4)	865(77.8)	1,105(22.2)	
한달용돈				
없음	151(3.0)	111(73.5)	40(26.5)	77.353*** df=4
5만 원 미만	2,115(41.5)	1,704(80.6)	411(19.4)	
5-10만원 미만	1,562(30.6)	1,238(79.3)	324(20.7)	
10-30만원 미만	1,083(21.2)	795(73.4)	288(26.6)	
30만원 이상	190(3.7)	106(55.8)	84(44.2)	

모든 변수의 빈도(%)를 보고했음. N=5,101, **p<.01, ***p<.001

[표 2]에서 상관관계 계수의 분포를 살펴보면 독립변수와 통제변수들 간에 가장 큰 값이 -.331로 나타나 다

표 2. 상관관계 분석 결과

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. 문제도박	1											
2. 오프라인 돈내기 게임	-.206**	1										
3. 온라인 불법도박	.214**	-.788**	1									
4. 온라인 사행산업	.067**	-.212**	-.010	1								
5. 온라인 사행성게임	.029*	-.543**	1	-.010	1							
6. 성별	.088**	-.124**	.030*	.040**	.121**	1						
7. 학교급	.058**	-.101**	.025	.021	.101**	.005	1					
8. 보호자 유무	-.037**	.014	.001	-.010	-.015	-.015	-.121**	1				
9. 용돈 없음	.017	.020	-.020	.008	-.013	-.003	-.017	.014	1			
10. 용돈 5만원 미만	-.062**	.083**	-.012	-.032*	-.085**	-.044**	-.331**	.059**	-.147**	1		
11. 용돈 5-10만원 미만	-.028*	.016	.013	-.020	-.023	-.033*	.074**	.014	-.116**	-.559**	1	
12. 용돈 10-30만원 미만	.051**	-.091**	.016	.039**	.090**	.060**	.266**	-.064**	-.091**	-.437**	-.345**	1
13. 용돈 30만원 이상	.102**	-.075**	-.017	.039**	.094**	.068**	.122**	-.060**	-.034*	-.166**	-.131**	-.102**

Spearman Rho값을 보고했음. N=5,101, *p<.05, **p<.01.

증공선성의 문제가 없음을 확인하였다.

2. 청소년이 가장 자주한 돈내기 게임

첫 번째 연구문제는 재학 중인 청소년 중 지난 3개월 동안 가장 자주 접촉한 돈내기 게임 경험이다. 분석결과는 [표 3]과 같다. 청소년의 돈내기 게임 접촉방식에서 오프라인 돈내기 게임을 경험한 청소년은 4,709명 (92.3%), 온라인 돈내기 게임을 경험한 청소년 392명 (7.7%)이었다. 이를 토대로 온라인 돈내기 게임 경험을 살펴보면, 불법도박인 사행성게임물의 접촉경험이 있는 청소년은 3.5%로 온라인 돈내기 게임 중 가장 높았다.

표 3. 성별에 따른 돈내기 게임 경험

	전체 (N=5,101)	남학생 (n=2,612)	여학생 (n=2,489)
온라인 돈내기 게임			
불법도박			
사행성게임물	176(3.5)	129(4.9)	47(1.9)
스포츠 베팅	59(1.2)	55(2.1)	4(0.2)
인터넷 카지노 게임	16(0.3)	11(0.4)	5(0.2)
사행산업			
인터넷 복권	5(0.1)	3(0.1)	2(0.1)
스포츠 베팅	14(0.3)	13(0.5)	1(0.0)
사행성 게임			
카드/회투게임	122(2.4)	74(2.8)	48(1.9)
오프라인 돈내기 게임			
보드게임	507(9.9)	294(11.3)	213(8.6)
뽑기게임	2775(54.4)	1218(46.6)	1557(62.6)
내기게임	1386(27.2)	787(30.1)	599(24.1)
사행산업			
복권	30(0.6)	19(0.7)	11(0.4)
체육진흥투표권 구입	5(0.1)	4(0.2)	1(0.0)
경주류투표권 구입	6(0.1)	5(0.2)	1(0.0)

모든 변수의 빈도(%)를 보고했음. $\chi^2=233.557$, $p<.000$

다음으로 불법도박 스포츠 베팅 1.2%, 인터넷 카지노

0.3%이었다. 또한, 사행산업은 합법도박으로 분류되지만 연령 제한이 있어 청소년에게는 불법인데, 이를 경험하고 있는 청소년은 스포츠 베팅 0.3%, 인터넷 복권 0.1%이었다. 이와 함께 돈내기 게임으로 분류되지만, 실제 돈이 아닌 게임머니를 사용하는 도박모사 인터넷 게임인 사행성 게임은 2.4%였다. 사행성 게임은 도박을 모사한 게임으로 게임물관리위원회의 등급분류에 따라 청소년불가 게임이지만, 청소년들이 이용하고 있음을 알 수 있다. 온라인 돈내기 게임의 성별차이는 전체적으로 남자가 여자보다 높게 나타났으며, 특히, 사행성게임물 접촉경험이 높게 나타났다.

다음으로 오프라인 돈내기 게임 경험을 살펴보면, 뽑기 게임 경험이 54.4%로 가장 높았고, 짤짤이, 사다리 타기, 빙고 등 그 외 내기 게임이 27.2%, 카드나 회투를 이용한 보드게임이 9.9%의 비율을 보였다. 또한 사행산업은 복권구입 0.6%, 체육진흥투표권 구입 0.1%, 경주류 투표권 구입 0.1%로 각각 나타났다. 오프라인 돈내기 게임의 성별차이는 온라인과 마찬가지로 남자의 접촉경험이 더 높게 나타났으나, 뽑기게임은 여자의 경험률이 더 높게 나타났다.

이상에서 살펴본 것과 같이 청소년의 돈내기 게임 접촉 방식의 성별에 따른 빈도의 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($\chi^2=233.557$, $p<.000$).

3. 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 관계

두 번째 연구문제는 온라인 돈내기 게임의 접촉방식과 문제도박의 관계를 확인하는 것으로 분석 결과는 [표 4]와 같다. 분석결과 각각의 분석 모형의 적합도

표 4. 온라인 돈내기 게임과 문제도박의 관계

	전체				여학생(n=2,489)				남학생(n=2,612)			
	B	S.E.	OR	95% CI	B	S.E.	OR	95% CI	B	S.E.	OR	95% CI
돈내기게임												
불법도박	1.698	.138	5.462***	4.164~7.164	1.487	.274	4.422***	2.583~7.573	1.731	.163	5.645***	4.104~7.766
사행산업	1.908	.501	6.741***	2.528~17.980	.529	1.233	1.697	.151~19.018	2.148	.586	8.572***	2.719~27.022
사행성게임	.538	.202	1.713**	1.153~2.544	.552	.330	1.737	.909~3.319	.513	.255	1.671*	1.013~2.756
성별	.272	.071	1.313***	1.143~1.507								
학교급	.072	.076	1.075	.926~1.248	-.221	.116	.801	.639~1.006	.297	.102	1.345**	1.102~1.643
보통자동차	-.351	.201	.704	.475~1.044	-.220	.328	.803	.422~1.526	-.455	.260	.634	.381~1.056
한달용돈												
5만원미만	-.385	.196	.680*	.463~1.000	-.483	.287	.617	.352~1.082	-.332	.270	.718	.422~1.219
5~10만원미만	-.360	.199	.698	.472~1.030	-.273	.289	.761	.432~1.341	-.458	.275	.632	.369~1.083
10~30만원미만	-.181	.203	.835	.561~1.242	-.120	.299	.887	.494~1.594	-.248	.277	.780	.453~1.344
30만원이상	.504	.245	1.655*	1.024~2.674	.412	.397	1.510	.694~3.287	.508	.321	1.662	.886~3.118
상수	-.930	.279	.394**		-.923	.430	.397		-.638	.369	.528	
모형 적합도	-2LL=5191.867, Nagelkerke R2=.072, $\chi^2=245.676$ ***				-2LL=2354.776, Nagelkerke R2=.029, $\chi^2=45.478$ ***				-2LL=2789.262, Nagelkerke R2=.112, $\chi^2=208.313$ ***			

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

(-2LL, χ^2)는 유의수준 p<.001에서 양호하였다. 온라인 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박에 미치는 영향은 오프라인 돈내기 게임 접촉경험과 비교할 때 불법도박을 경험한 경우 5.462배(p<.001) 높았고, 사행산업을 경험한 경우 6.741배(p<.001), 사행성 게임 경험은 1.713배(p<.01) 문제도박을 할 가능성이 높은 것으로 나타났다.

마지막 연구문제인 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박에 미치는 영향에서 성별차이를 살펴보면, 여자의 경우 오프라인 돈내기 게임 경험과 비교할 때 온라인 불법도박을 경험한 경우 문제도박을 할 가능성이 4.422배(p<.001) 높았고, 온라인 사행산업과 온라인 사행성 게임은 통계적으로 유의미하지 않았다. 남자는 오프라인 돈내기 게임과 비교해서 온라인 불법도박을 경험한 경우 5.645배(p<.001), 온라인 사행산업의 경우 8.572배(p<.001), 온라인 사행성 게임의 경우 1.671배(p<.05) 높게 나타났다.

IV. 논의

본 연구는 한국도박문제관리센터의 청소년 도박문제 실태조사 원자료를 활용하여 재학 청소년 중 돈내기 게임 경험이 있는 청소년을 대상으로 지난 3개월 동안 경험한 가장 자주 접촉한 돈내기 게임을 살펴보고, 오프

라인과 비교하여 온라인 돈내기 게임의 접촉방식이 문제도박에 미치는 영향과 성별차이를 확인했다.

주요 결과로 학교 재학 중인 청소년은 다양한 돈내기 게임을 경험하고 있고, 돈내기 게임을 경험한 청소년의 10명 중 2명 이상은 문제도박의 위험이 있는 것으로 나타났다. 이 같은 결과는 청소년이 온라인과 오프라인을 막론하고 다양한 도박환경에 노출되어 있음을 보여주는 결과로 돈내기 게임이 서서히 도박의 형태로 악화될 가능성이 있음을 보여주고 있다.

청소년의 도박행동은 개인의 선택과 결정의 산물인 반면 환경과 상호작용한 결과이다. 생태체계학적 모델과 공중보건학적 모델은 청소년의 도박행동에 있어서 사회환경의 중요성을 강조하는데, 생태체계적 모델은 환경 속의 인간을 강조하며 개인을 둘러싼 미시체계, 가족, 학교 등 중간체계와 지역사회, 국가 등 거시체계가 중요함을 밝히고 있다[27]. 또한, 공중보건학적 모델은 도박문제가 개인(host)-매체(agent)-환경(environment)의 상호작용에 의한 결과임을 보여주며[28], 청소년을 대상으로 유해환경의 노출과 문제도박의 관계를 검증한 연구는 청소년이 도박에 노출되지 않도록 환경을 조성해야 함을 강조한다[11].

특히, 최근 정보통신기술의 발달과 이를 활용한 도박 환경의 변화로 온라인을 통한 청소년의 도박이 증가하고 있는데, 본 연구에서 청소년이 경험하는 온라인 돈내기 게임은 불법도박, 사행산업, 사행성 게임 모두 경

협하고 있는 것으로 나타났다. 불법도박은 법으로 금지하고 있고, 사행산업은 합법도박이지만 법으로 청소년의 접근을 금지하고 있으며, 사행성 게임 역시 인터넷 게임이지만 청소년의 이용을 법으로 금지하고 있다. 즉, 청소년에게 온라인 돈내기 게임은 불법이다. 하지만, 본 연구는 높은 비율이 아닐지라도 청소년들이 온라인 돈내기 게임에 접촉하고 있음을 확인하였고, 이러한 실태는 향후 심화될 가능성이 높기에 우려할 만하다. 2018년 청소년 도박문제 실태조사에서도 나타났듯이, 청소년의 도박문제가 일부 청소년에게 해당하는 특수한 문제이자 발달과정에서 잠시 나타나는 호기심의 발로가 아니고 사회문제적 시각으로 접근해야 함을 보여준다 [1]. 이와 관련하여 성인과 청소년을 대상으로 한 선행 연구에서는 도박행위가 오프라인보다 온라인에서 과도하게 이루어지는 경향이 있고, 온라인 도박을 하는 경우 음주 및 약물사용과 같은 중독문제에 취약한 것으로 보고하고 있어 온라인 도박의 위험이 심각함을 알 수 있다[19].

또한, 청소년들이 자주 접촉한 돈내기 게임으로 불법도박과 사행성 게임의 비중이 높았다. 불법도박과 사행성 게임은 도박이지만 인터넷 게임의 형태를 띠고 있고, 인터넷 게임이지만 도박의 형태를 띠고 있어 이를 구분해 내는 것이 쉽지 않다. 특히 청소년은 돈내기 게임을 일종의 놀이로 인식하는 경향이 있다[29]. 청소년기 특성상 재미와 호기심으로 게임을 시작하게 되지만 충동적인 행동과 자기통제력 결여 등은 중독에 빠지게 하는 주요한 요인으로 보고되고 있다[30]. 비대면성과 익명성, 집단성을 특징으로 하는 온라인 공간은 현실 공간에 비해 탈억제적 행동을 할 가능성이 높고 죄책감도 덜해지기 때문이다. 특히 환경적인 요인에 의해 오프라인보다 온라인의 규제가 사실상 어려운 현실을 고려해 보면, 문제도박으로 이어지는 연결고리 역시 온라인이 보다 쉬운 접근이 될 수 있음을 예측할 수 있다.

다음으로 온라인 돈내기 게임 접촉방식이 문제도박에 미치는 영향을 확인한 결과를 살펴보면, 두 번째 연구문제의 분석결과에 따라 온라인 돈내기 게임인 불법도박, 사행산업, 사행성 게임을 주로 접촉하는 청소년은 오프라인 돈내기 게임을 주로 접촉하는 청소년보다 문제도박을 할 가능성이 1.713배에서 6.741배 높게 나타

났다. 이러한 결과는 오프라인보다 다양한 형태의 돈내기 게임이 존재하는 온라인의 특성과 SNS를 통한 적극적인 홍보와 손쉬운 가입절차 등 느슨한 규제, 청소년의 불법 사이트 접근성과 관련이 있다. 보다 큰 쾌락적 자극을 추구하게 되는 청소년의 도박경험은 법과 규범을 준수할 윤리적 책임과 의무를 배제하고 합법과 불법에 상관없이 돈내기 게임의 추구하고 문제도박의 경로로 이어지게 되는 것이다[31]. 즉, 청소년의 온라인 돈내기 게임 경험은 자기통제 및 자기조절의 실패가 예상되며, 온라인 돈내기 게임을 통해 만성적인 자기조절의 실패가 반복될 경우 심리사회적 피해를 동반하는 중독문제로 발전할 가능성이 높아진다. 실제로 국외 청소년을 대상으로 한 연구는 오프라인 도박보다 온라인 도박이 일반적인 도박에서 위험수준 이상의 도박으로 이어지는 비율이 높다고 보고되고 있다[33].

끝으로, 온라인 돈내기 게임 접촉방식과 문제도박의 관계에 대한 성별비교 결과는 여자의 경우 불법도박, 남자는 불법도박, 사행산업, 사행성 게임이 유의미한 유형으로 나타났다. 도박행동에 대한 선행연구들은 남성과 여성의 특성의 차이로 인해 문제도박에 있어 성별 차이가 있다고 보고하고 있다. 구체적으로 남자가 경쟁과 승패에 대한 관심도가 높기 때문에 여자보다 도박문제의 정도가 높은 것이라고 설명하고 있다[33]. 하지만, 심리적 특성이기보다 노출 정도의 차이라고 주장하는 견해도 있다[34]. 청소년을 대상으로 수행한 연구에서는 남자 청소년이 여자청소년보다 문제도박 정도가 높은 것으로 나타나 성별차이가 있는 것으로 보고되고 있다[12]. 본 연구에서도 도박문제에 대한 여자와 남자의 정도의 차이가 있는 것으로 확인되어 청소년의 온라인 돈내기 게임 접촉방식에 있어 성별차이를 고려하는 것이 문제도박을 예방·해결하는데 중요하다는 점을 보여주고 있다.

V. 결론

본 연구는 우리나라 청소년의 돈내기 게임 접촉방식이 불법, 합법 도박, 사행성 게임 등 다양한 형태로 나타나고 있으며, 이러한 돈내기 게임의 온라인을 통한

접촉방식이 오프라인 돈내기 게임보다 청소년의 문제도박 가능성을 높인다는 결과를 확인하였다. 이러한 결과는 온라인을 통한 도박환경의 급변화와 다양화가 청소년의 도박에 대한 노출위험을 증가시켜 청소년의 도박문제를 심화시킬 가능성이 있음을 시사한다. 따라서 도박문제에 대한 치료적 접근의 필요성은 충분히 인정되나 이에 앞서 문제로의 발생과 진행에 대한 예방이 필요성이 강조된다. 청소년의 도박문제는 접근성이 높은 도박이라는 매체의 속성과 이러한 도박을 규제하고 통제하지 못하는 환경에 일차적 원인이 있고, 청소년의 도박문제를 해결함에 있어 어떠한 방식으로 도박을 주로 접촉하였는지에 대한 이해가 필요하다. 나아가 이러한 접촉방식이 어떠한 문제와 폐해를 유발하는지 검토함으로써 예방 및 치료적 접근을 시도할 수 있어야 할 것이다.

본 연구는 돈내기 게임은 접촉방식, 접촉빈도와 양 등을 고려하여하지만, 접촉방식에 초점을 두어 가장 자주한 돈내기 게임의 경험여부뿐만 문제도박과의 관계를 측정할 제한점이 있다. 이는 분석에 활용한 원자료가 접촉빈도와 양을 측정하지 않았기 때문인데, 향후 연구에는 접촉방식, 접촉빈도와 양을 측정할 수 있는 실태조사와 이를 활용한 후속연구를 제안한다. 그럼에도 불구하고, 청소년이 경험하는 돈내기 게임의 접촉방식에 따라 문제도박의 양상이 어떻게 나타나는지 제시함으로써 예방을 위한 기초자료를 제공하였다는 점에서 의의가 있다.

참 고 문 헌

- [1] 한국도박문제관리센터, *2018년 청소년 도박문제 실태조사*, 서울: 한국도박문제관리센터, 2018.
- [2] J. D. Parker, R. N. Taylor, J. M. Eastabrook, S. L. Schell, and L. M. Wood, "Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence," *Personality & Individual Differences*, Vol.45, No.2, pp.174-180, 2008.
DOI: 10.1016/j.paid.2008.03.018
- [3] K. H. Kim, S. J. Kwon, and S. J. Kim, "Problems and issues of Internet gambling," *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol.15, No.2, pp.187-202, 2010.
DOI: 10.17315/kjhp.2010.15.2.001
- [4] H. J. Shaffer, M. N. Hall, and J. Vanderbilt, "Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis," *American Journal of Public Health*, Vol.89, No.9, pp.1369-1976, 1999.
- [5] 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군, "성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방전략," *한국심리학회지:건강*, 제12권, 제1호, pp.1-19, 2007.
- [6] 권복순, 김영호, "한국 대학생의 도박참여 실태와 도박 중독 유병률 조사," *정신보건과 사회사업*, 제39권, pp.5-28, 2011.
- [7] 신현주, 김주찬, "청소년의 도박 중독의 쟁점과 과제: 인형뽑기 게임의 사행성 논란을 중심으로," *한국중독범죄학회보*, 제7권, 제2호, pp.59-80, 2017.
- [8] K. C. Winters, R. D. Stinchfield, A. Botzet, and N. Anderson, "A prospective study of youth gambling behaviors," *Psychology of addictive behaviors*, Vol.16, No.1, pp.3-9, 2002.
- [9] W. K. Slutske, Jackson, and K. Sher, "The natural history of problem gambling from age 18 to 29," *Journal of Abnormal Psychology* Vol.112, pp.263-274, 2003.
- [10] Pewresearch.org[homepage on the internet]. Washington DC: Pew Research Center, Inc:c2020[updated 2020 cited 2020 Feb 17]. Available from: <https://www.pewresearch.org/global/2019/03/04/u-s-german-relations-met-hodology-spring-2018-global-attitudes-survey/>.
- [11] 이래혁, 장혜림, 이재경, "청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향: 성별 비교를 중심으로," *한국콘텐츠학회논문지*, 제18권, 제9호, pp.284-293, 2018.
- [12] 이재경, 이래혁, 장혜림, "청소년의 돈내기 게임경험과 문제도박의 관계에서 성별 및 학교급별 차이 비교," *디지털융복합연구*, 제16권, 제10호, pp.1-8, 2018.
- [13] 강경화, 김형수, 박애란, 김희영, 이건설, "한국 청소년의 도박 문제와 예방 전략," *한국콘텐츠학회논문지*, 제18권, 제9호, pp.284-293, 2018.

- 년 도박유형 특성의 잠재계층분석,” 대한간호학회지, 제48권, 제2호, pp.232-240, 2018.
- [14] K. Kang, J. S. Ok, H. Kim, and K. S. Lee, “The gambling factors related with the level of adolescent problem gambler,” International Journal of Environmental Research and Public Health, Vol.16, No.12, pp.1-16, 2019.
- [15] 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.
- [16] 허태균, 윤상연, 장훈, “도박유형에 따른 도박행동과 도박문제의 차이,” 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 제16권, 제3호, pp.331-354, 2010.
- [17] A. Blaszczynski, A. Russell, S. Gainsbury, and N. Hing, “Mental health and online, land-based and mixed gamblers,” Journal of Gambling Studies, Vol.32, No.1, pp.261-275, 2016.
- [18] T. Brosowski, G. Meyer, and T. Hayer, “Analyses of multiple types of online gambling within one provider: an extended evaluation framework of actual online gambling behaviour,” International Gambling Studies Vol.12, No.3, pp.405-419, 2012.
- [19] S. Kairouz, C. Paradis, and L. Nadeau, “Are online gamblers more at risk than offline gamblers?,” Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol.15, No.3, pp.175-180, 2012.
- [20] S. M. Gainsbury Y. Liu, A. M. Russell, and T. Teichert, “Is all Internet gambling equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling problems,” Computers in Human Behavior Vol.55, pp.717-728, 2016.
- [21] T. Elton-Marshall and S. T. Leatherdale, “Turner NE. An examination of internet and land-based gambling among adolescents in three Canadian provinces: results from the youth gambling survey (YGS),” BMC public health, Vol.16, No.1, p.277, 2016.
- [22] R. Wijesingha, S. T. Leatherdale, N. E. Turner, and T. Elton-Marshall, “Factors associated with adolescent online and land-based gambling in Canada,” Addiction Research & Theory Vol.25, No.6, pp.525-532, 2017.
- [23] 장혜림, 이재경, 이래혁, “학교 밖 청소년의 개인 특성 및 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제18권, 제10호, pp.558-567, 2018.
- [24] R. Edgren, S. Castrén, H. Alho, A. H. Salonen, “Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk?,” Computers in Human Behavior, Vol.72, pp.46-56, 2017.
- [25] J. Tremblay, R. Stinchfield, J. Wiebe, and H. Wynne, Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI) Phase III. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse, 2010.
- [26] B. E. Bagozzi, D. W. Hill, W. H. Moore, and B. Mukherjee, “Modelling two types of peace: The zero-inflated order probit (ziop) model in conflict research,” Journal of Conflict Resolution, Vol.59, No.4, pp.728-752, 2014.
- [27] 임성범, 박영준, “대학생의 도박중독 결정요인과 지역사회 개입 방안에 관한 연구: 자기효능감의 매개효과를 중심으로,” 한국지역사회복지학, 제45권, pp.229-253, 2013.
- [28] 이해경, 임동훈, 김혜원, “남녀 청소년들의 도행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이,” 청소년복지연구, 제16권, 제3호, pp.257-285, 2014.
- [29] 장정연, *청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별 도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인*, 가톨릭대학교, 박사학위청구논문, 2011.
- [30] 송은미, *청소년의 온라인도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 연구*, 광운대학교, 석사학위청구논문, 2019.
- [31] 임숙희, 김예나, 권선중, “주변인의 불법도박이 청소년의 불법도박 행동에 미치는 영향: 사이버 범죄행동의 조절효과,” 경찰학논총, 제14권, 제4호, pp.307-327, 2019.
- [32] D. T. Olason, E. Kristjansdottir, H. Einarsdottir, H. Haraldsson, G. Bjarnason, and J. L. Derevensky, “Internet gambling and

problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland,” International Journal of Mental Health and Addiction, Vol.9, No.3, pp.257-263, 2011.

[33] S. Ellenbogen and J. Derevensky, “Gender differences among adolescents with gambling-related problems,” Journal of Gambling Studies, Vol.23, pp.133-143, 2007.

[34] X. Liu and H. B. Kaplan, “Explaining the gender difference in adolescent delinquent behavior test of mediating mechanisms,” Criminology Vol.37, No.1, pp.195-215, 1999.

장혜림(Hae-Lim Chang)

정회원



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

〈관심분야〉 : 아동복지, 사회복지실천

저자소개

이재경(Jaekyoung Lee)

정회원



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

〈관심분야〉 : 아동청소년복지, 정신건강 및 중독과 사회복지실천

이래혁(RaeHyuck Lee)

정회원



- 2014년 10월 : Columbia University School of Social Work(사회복지학박사)
- 2019년 7월 ~ 현재 : 순천향대학교 사회복지학과 교수

〈관심분야〉 : 아동청소년복지, 다문화복지, 아동가족복지정책