



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

분노수준과 분노표현방식이
도박행동에 미치는 영향

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

양 영 석

2013년 8월

분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 미치는 영향

지도교수 박정환

양영석

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2013년 8월

양영석의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 _____인

위 원 _____인

위 원 _____인

제주대학교 교육대학원

2013년 8월

<국문초록>

분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 미치는 영향

양 영 석

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 박 정 환

본 연구¹⁾는 분노수준과 분노표현방식에 따른 도박행동에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보는데 목적이 있으며 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1 : 분노수준은 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 2 : 분노표현방식에 따라 도박행동에 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 3 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에 분노수준에 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 4 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에 분노표현방식에 어떠한 차이가 있는가?

위의 연구문제를 해결하기 위하여 제주특별자치도 제주시 소재 4년제 대학 1개교, 2~3년제 대학 2개교 대학생 571명을 대상으로 하였고 투쟁-도피반응에 따른 분노가 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 분노수준 척도, 분노표현방식 척도, 도박행동 척도를 통하여 설문을 실시하였고 불성실 응답 40개의 설문지를 제외한 총 531부를 분석자료로 사용하였다.

본 연구에서 대학생의 분노수준과 분노표현방식을 측정하기 위해 spielberger의 상태-특성분노 척도 분노표현 척도(State-Trait Anger Expression Inventory; STAXI)를 사용하였다.

1) 본 논문은 2013년 8월 제주대학교 교육대학원위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

대학생들의 도박행동을 측정하기 위하여 사용한 검사 도구로는 사행산업통합감독위원회가 제작한 한국형 도박행동척도(KGBS-L, H척도), “(KGBS-L, Korean gambling Behavior Scale-L form)”10문항, “(KGBS-H, Korean gambling Behavior Scale-H form)”10문항을 연구대상에게 알맞게 수정·보완한 것을 사용하였다.

본 연구에서의 자료처리 분석은 Windows SPSS 18.0 프로그램을 사용하여 대상자의 일반적 특성에 대한 기술통계, 변량분석, 상관분석, 단순회귀분석, 일원배치분산분석, t검증을 실시하였다.

이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 상태분노와 특성분노에 따른 도박행동은 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 분노표현방식의 하위요인인 분노표출, 분노억제, 분노조절 간에는 도박행동에 유의미한 차이가 있었다.

셋째, 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간 상태분노수준에서 유의미한 차이가 있었다. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간 특성분노수준에서 유의미한 차이가 없었다.

넷째, 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간 분노표현방식의 하위요인 분노표출, 분노억제에서 유의미한 차이가 있었으며, 분노조절에서는 유의미한 차이가 없었다.

이상의 연구결과는 분노수준이 도박행동에 영향을 준다는 것을 밝힌 것이다. 분노표현 방식 또한 도박행동에 영향을 준다는 것이 밝혀졌다. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 분노수준 차이에서 상태분노는 두 집단 간 차이가 나타났지만 기질적인 분노인 특성분노는 차이가 없는 것으로 나타나 추가연구가 필요하다. 분노표현방식에서 두 집단 간 차이가 부적응적분노표현방식인 분노표출과 분노억제에서 차이를 보였다. 따라서 도박행동 및 문제성도박행동을 감소시키기 위해서는 분노해소나 분노조절 프로그램 개발에 관심을 두어야 할 것이다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제 및 가설	4
II. 이론적 배경	5
1. 분노	5
1) 투쟁-도피가설에 따른 분노	5
2) 상태-특성분노	7
3) 분노표현방식	7
4) 분노관련 선행연구	8
2. 도박행동	9
1) 도박의 개념	9
2) 문제성도박과 비문제성 도박	10
3) 도박관련 선행연구	11
3. 분노와 도박행동과의 관계	12
III. 연구방법	14
1. 연구대상	14
2. 연구도구	15
3. 연구절차	18
4. 자료처리	18

IV. 연구결과 및 해석	20
1. 인구통계학적 특성	21
2. 분노수준에 따른 도박행동에 미치는 영향	24
3. 분노표현방식에 따른 도박행동에 나타나는 차이	25
4. 문제성 도박행동집단과 비문제성 도박행동 집단 간에는 분노수준 차이 ..	26
5. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 분노표현방식 차이	27
V. 논의	28
VI. 결론 및 제언	32
1. 결론	32
2. 제언	33
참고문헌	34
Abstract	40
부 록	42

표 목 차

표 1. 연구대상 성별 구성비	14
표 2. 상태-특성분노 척도별 문항구성	15
표 3. 분노표현척도 하위요인 문항구성	16
표 4. 분노표현척도 유형별 구성비	16
표 5. 한국형 도박행동척도의 문항구성	17
표 6. 도박수준에 대한 정의	18
표 7. 대상자의 일반적 특성	20
표 8. 성별에 따른 각 변인의 변량분석	22
표 9. 분노수준과 도박행동 간의 상관관계	23
표 10. 상태분노가 도박행동에 미치는 영향	23
표 11. 특성분노가 도박행동에 미치는 영향	24
표 12. 분노표현방식에 따른 도박행동의 차이	25
표 13. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 상태분노수준 차이	25
표 14. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 특성분노수준 차이	26
표 15. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 분노표현방식 차이	27

그림 목 차

그림 1. 심리적 행동적 문제의 원인과 발생과정	6
그림 2. 대학생의 선호 도박 종류	21

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리사회는 2000년 이후 사행산업의 합법화와 인터넷이라는 매체의 발달로 인해 도박 기회가 급속히 증가하고 있다. 사행산업통합감독위원회(2008b, 2011)에 따르면 국내 도박관련 사행산업은 1995년까지 2~3조원에 불과했던 것이 2010년에는 17조 3천억 원, 2011년에는 18조 3천억 원으로 급증하였다. 이러한 사행산업의 발달은 다양한 연령과 계층에서 새로운 사회문제로 대두되고 있다.

합법적 도박은 일종의 우연의 놀이이자 오락, 이러한 도박에는 일과 노동, 일상적이고 지루한 생활로부터 탈출구를 제공해주는 즐거움이 있다(사행산업통합감독위원회 2008b). 하지만 도박은 개인의 놀이에서 출발하지만 도박참여자의 상당수가 지나친 수준으로 가는 경우를 무시할 수가 없으며(김주원, 2010), 지나친 도박은 개인이나 가족, 사회적 문제의 원인이 되기도 한다. 사행산업의 발달은 국가나 지방자치단체의 세수확대와 지역경제 활성화라는 긍정적인 측면이 있으나 도박중독자의 증가, 가정파탄, 범죄증가, 중독과 치료라는 제 2의 사회적 비용의 증가라는 부정적 측면도 간과할 수 없다.

정신장애의 진단 및 통계적 편람(APA, 1980)에 따르면 병적도박은 ‘다른 곳에 분류되지 않는 충동조절장애’라는 진단에 속한다. 충동조절장애란 “개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위를 수행하려는 충동, 욕동, 유혹에 저항하지 못하는 것(APA, 1980)으로 정의한다. 병적 방화, 병적 도벽, 발모광, 간헐적 폭발성 장애”등이 포함되며, 장애를 가진 사람은 원하는 행동을 억제될 경우 불안, 초조감을 경험하며 행동을 하고픈 욕구가 강박적으로 집착하는 특징을 보인다(Lesieur & Blume, 1991; 김민경, 2005, 재인용). 정신장애의 진단 및 통계적 편람 제 4판에서는 기준이 많이 바뀌어 물질남용 및 의존의 증상과 비슷하게 금단 증상을 추가하였고 부정적인 정서를 해소하기 위해 도박하고 싶은 욕구를 첨가하였다(Joseph W. Ciarrocchi, 2002; 김경훈 외, 2007, 재인용)

사람들이 도박을 하는 목적이나 도박을 통해 얻고자 하는 보상은 개인의 특성과 상황, 도박수준에 따라 다양하다(홍계희, 이동준, 2005). 문제도박의 발달 및 유지에 영향을 미치는 요인들로는 동기요인이 유의미한 선행요인이다(이홍표, 2003a). 동기는 행동의 방향과 강도에 직접적인 영향을 미친다(김민경, 2005). Jacobs(1987)의 연구에 따르면 도박을 지속하게 되는 세 가지 가장 중요한 변인은 “행위의 스틸”, “많은 돈을 빨리 벌고 싶어서”, “그냥 끊을 수 없어서”였다. 이는 긴장과 이완 및 대박에 대한 기대가 도박의 중요한 동기임을 시사한다. 도박동기 외에 변인들로는 충동성(Carlton & Manowitz, 1994; Steel & Blaszyński, 1998; 박제욱, 2006; 남전아, 2009; 연미영, 2006), 감각추구성향(Anderson & Brown, 1984; 최경수, 2005)등의 기질변인, 도박관련 비합리적인지(Griffiths, 1991; Langer, 1975; Reid, 1986; 이홍표, 2002; 최경수, 2005), 잦은 걱정, 불안, 공포, 강박적 행동, 우울, 낮은 자존감, 긴장, 수줍음, 잦은 신체적 증상 등이 특징적인 신경증적 경향성(Digman, 1990, Eysenck, 1993; 김민경, 2005, 재인용), 부적정서성(Cooper, Frone, Russell & Mudar, 1995)과 관련이 높다.

Spielberger 등(1985)이나 Smith(1992)는 ‘부적정서’를 분노와 적대감 및 공격을 현상적으로 경험되는 상태라고 설명한다. 또한 부적정서 상태는 그 강도와 지속성 및 빈도 면에서 다를 수 있고 분노의 경험과 표현이라는 면에서 구분될 수 있다(Spielberger, Reheiser, & Sydman, 1995; 김교현, 전경구, 1997, 재인용). Slutske 등(2005)의 연구에 따르면 부적 정서성은 도박심각성과 가장 높은 정적 상관을 보였고, 이어서 충동성, 위험추구경향 순으로 높게 상관되었다. 이는 문제성도박자들은 부적 정서 상태에서 벗어나기 위해 도박행동에 몰입하는 경향이 더욱 높고, 스트레스 상황에서 도박에 빠질 가능성이 더욱 높다(Eysenck, 1973).

정신역동연구가들은 분노와 적개심을 투쟁-도피(fight-flight)의 결과로 설명한다. Cannon(1929)은 동물과 인간을 대상으로 한 실험에서 스트레스를 받으면 신체생리는 투쟁(fight)이나 도피(flight)의 형태를 취할 수 있도록 위기동원을 자극 한다는 것을 증명하였다. 즉 위기동원 중 투쟁은 다소 억압되어 있는 적개심, 분노 또는 파괴성으로 나아가고, 도피는 퇴행의 경향에서 두려움, 회피의 경향으로 나아가게 된다. 이러한 투쟁-도피 반응은 유기체의 생물학적 생존을 위한 투쟁의 결과물이다(Saul, 1976).

분노는 그 자체는 좋은 것도 나쁜 것도 아닌 인간의 기본적인 정서일 뿐이다 (김진아, 2007). 분노가 일어나는 것은 분노를 일으키는 촉발요인이 있다는 것을 의미한다. 정방자(1998)에 따르면 투쟁-도피반응에서의 투쟁은 사회학적으로 볼 때 범죄, 잔인성, 폭력 등에서 뚜렷이 나타나고 도피는 만연된 알코올 중독, 약물남용, 사이버종교에의 철수 등으로 나타날 수 있다. 이는 투쟁-도피반응의 결과로 인한 정신에너지가 외부환경으로 행동화(acting-out)되면, 반사회적 성향으로 정신에너지가 개인의 내면에 반영되어 신경증적 성향으로 나타난다는 것을 의미한다.

반사회적성격장애와 문제성도박관련 연구들은(Black & Moyer, 1998; Martins & Tavares, 2004) 병적 도박자들이 일반인에 비해 반사회적 경향성이 유의하게 높음을 보고한다. 국내의 김주원(2010)의 연구에서도 문제성도박자들의 다면적 인성검사(MMPI-2) 소척도 요인에서 반사회성과 하위요인-분노(ANG)가 유의하게 높게 나타났다. 이외에 나쁜 건강습관, 알콜, 흡연, 불법약물사용 등은 문제성도박행동과 관련되며, 치료실패를 유의미하게 예측하는 성격요인이기도 하다(Echeburua, Fernandezmontalvo & Baez, 2001; 김민경, 2005, 재인용).

지금까지 선행연구들을 종합하여 보면 충동성, 신경증적 경향성, 부적 정서성, 반사회성 등이 문제성도박행동과 깊은 관련성이 있는 것으로 보고되고 있으나 분노요인과 도박행동과 관련하여 연구는 김주원(2010) 연구 외에 찾아보기 어렵다. 또한 현재 국내의 많은 도박관련 연구들이 인간의 동기와 인지적 관점, 사회 환경적 변인, 생물학적 변인에 주로 초점이 맞추어져 있다. 따라서 분노 변인과 도박행동 변인의 관계를 분석한다면 문제성도박행동을 설명하는데 있어서 심도 있는 연구가 될 것이다.

그러므로 본 연구는 정신역동이론에 근거한 투쟁-도피가설을 Spilberger, Kraner와 Solomon(1988)가 개발한 상태-특성 분노표현척도를 통하여 분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보고자 한다.

이러한 연구는 분노라는 정서적 기제가 인간의 행위중독에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보고 이러한 결과를 통해 중독예방과 상담 그리고 재활에 이르기까지 다양한 분야의 기초자료를 제공하는 데 의의가 있을 것이다. 또한 인간의 내면에 심층적이고 무의식적인 정신역동 에너지가 사회적 문제행동에 어떻게 영향을 주는지를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

2. 연구문제 및 가설

본 연구는 투쟁-도피 가설을 바탕으로 기질적 분노인 특성분노와 반응성 분노인 상태분노가 도박행동에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보고 또한 분노표현방식에 따른 도박행동에는 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1 : 분노수준은 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 2 : 분노표현방식에 따라 도박행동에 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 3 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에 분노수준은 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 4 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에 분노표현방식에 어떠한 차이가 있는가?

이러한 연구문제를 바탕으로 설정된 연구가설은 다음과 같다.

가설 1-1 : 상태 분노는 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2 : 특성 분노는 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 2-1 : 분노표현방식에 따라 도박행동에 유의미한 차이가 있을 것이다.

가설 3-1 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 상태분노수준에 유의미한 차이가 있을 것이다.

가설 3-2 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 특성분노수준에 유의미한 차이가 있을 것이다.

가설 4-1 : 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 분노표출, 분노억제, 분노조절 유형에 따라 도박행동에 유의미한 차이가 있을 것이다.

II. 이론적 배경

본 연구는 투쟁-도피 가설을 바탕으로 분노가 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가를 밝히기 위한 연구로서, 본 장에서는 투쟁-도피 가설에 따른 분노, 상태-특성분노, 분노표현방식 그리고 도박행동과 문제성도박 관련 선행연구를 바탕으로 고찰해 보고자 한다.

1. 분노

1) 투쟁-도피 가설에 따른 분노

분노의 사전적 의미는 분하여 몹시 성을 냄, 불쾌 또는 적대적 감정 등의 의미를 지니고 있다(이경선, 2003). 안근석(1991)은 분노를 교감신경계가 높은 수준으로 활성화되어 강한 불쾌감이 특징적으로 나타나는 정서라고 하였다. Sharkin(1988)은 분노를 생리적, 정의적, 인지적, 운동적 및 언어적 요소간의 상호작용을 포함하는 내적 상태라고 정의하였다.

Cannon(1929)은 동물과 인간을 대상으로 한 실험에서 스트레스를 받으면 신체생리는 투쟁이나 도피의 형태를 취할 수 있도록 ‘위기동원(emergency mobilization)’을 자극하게 되고 에피네프린과 코르티코스테로이드의 분비가 증가하는 등 위기 상황에 대해 투쟁하거나 도피하기 위한 준비성이 갖추어진다. 여기서 위기동원 개념은 스트레스의 원인에서 도주함으로써 거기서 피하거나 또는 그것을 파괴시킴으로써 스트레스에서 벗어나고자 노력한다는 뜻이다. 위기동원 중 퇴행의 경향에 의해서는 도피방향으로, 투쟁은 다소 억압되어 있는 적개심, 분노 또는 파괴성 등으로 나간다(정방자, 1998). 그러므로 불안과 두려움, 적개심과 분노는 유기체에게 있어서 자신을 보호하는 생존기제인 것이다.

Mussen(1963)은 인간의 발달초기의 기본적인 욕구를 생리적인 것과 심리적인 것으로 구분했다. 전자에 속하는 것으로는 식욕(needs for food), 체온조절에 대한 욕구(needs for temperature regulation), 배설의 대한 욕구(needs for elimination), 산소에 대한 욕구(needs for oxygen)이다. 이들 욕구가 충족되지 않으면 생리적

으로도 생존이 불가능하다. 여기서 식욕을 제외한 나머지 욕구들은 생득적인 조절기에 의해서 어느 정도까지는 유아 혼자서도 해결할 수 있다. 그러나 식욕만은 유아 혼자서 해결할 수 없고 이것을 충족하기 위해서는 타인에게 절대적으로 의존해야 한다. 이러한 타인에 대한 의존욕구는 기본적인 대상욕구(object needs)이며, 생존에 필요한 건강한 대상 욕구이다(정방자, 1998). 또한 인생초기 잘못된 대상관계로 인하여 이들 욕구가 지나치게 결핍되거나 과잉충족 되면 의존심과(dependancy)과 적개심(hostility)이라는 두 동기에 고착하게 되며 0~6세 사이의 투쟁-도피 반응으로 인한 적개심, 분노 등 수용되지 못하면 ‘정서적 패턴’으로 남아 성격의 핵심을 이룬다고 강조한다(이동식, 1974; Freud, 1937; Saul, 1977; 정방자, 1998, 재인용).

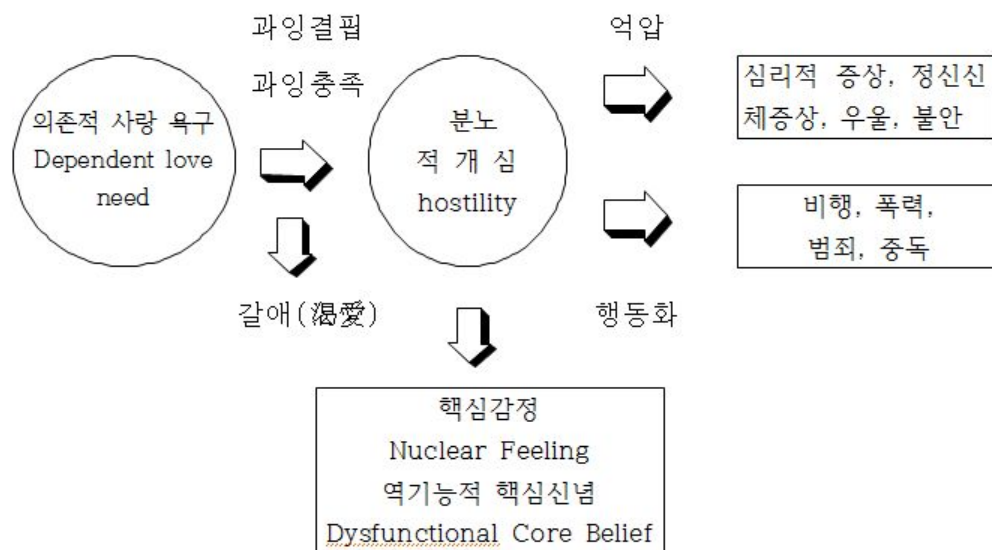


그림 1. 심리적 행동적 문제의 원인과 발생과정(이희백, 2013)

이러한 투쟁-도피 반응으로 인한 의존심과 적개심이라는 두 동기는 한 인간의 성격과 인생에 크나큰 영향을 미치게 된다. 즉, 분노와 적개심이 어떻게 조절이 되느냐가 한 개인의 인격과 성숙의 척도가 된다. 또한 분노감과 적개심이 어떠한 방식으로 표현되느냐에 따라 인간의 심리적, 신체적, 사회적 문제를 야기 시킨다. 따라서 본 연구에서는 투쟁-도피 가설을 바탕으로 분노와 적개심이 문제성 도박행동에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다.

2) 상태-특성분노

분노는 그 자체로는 좋은 것도 나쁜 것도 아닌 인간의 기본적인 정서일 뿐이다(김진아, 2007). 분노가 일어났다는 것은 분노를 일으키는 촉발요인이 있다는 것을 의미한다. 하지만 분노(anger)와 적대감(hostility) 및 공격(aggression)은 서로 밀접한 관련성을 갖지만 지금까지의 이론이나 연구들에서는 그 경계가 매우 모호하고 때로는 서로 혼용하고 있다고 지적받는다(Smith, 1992; Spielberger, Johnson, Russell, Crane, Jacob, & Worden, 1985; Siegman, 1994; 김교현, 전경구 1997, 재인용).

Spielberger 등(1985)이나 Smith(1992)는 분노와 적대감 및 공격을 각기 정서와 인지 혹은 태도 및 행동 성분으로 구분하여 접근한다. 이 세 성분이 서로 밀접하게 연관되기는 하지만 분노는 현상적으로 경험되는 부적인 정서 상태로 그 강도와 지속성 및 빈도의 면에서 다를 수 있고, 분노의 경험과 표현이라는 면에서 구분될 수 있다(Spielberger, Reheiser, & Sydman, 1995).

Spielberger 등(1983)은 분노를 상태분노와 특성분노로 나누었다. 그들에 의하면 상태분노는 상황이나 시간에 따라 그 강도가 변하는 것이며, 자율신경계의 활성화를 수반하는 일시적인 정서 상태를 말한다. 반면에 특성분노는 상황이나 시간에 관계없이 비교적 지속적인 개인의 분노유발 경향으로 설명하고 있다. 이는 얼마나 자주 분노를 일으키는가에 대한 개인의 잠재된 분노경향으로 상황이나 시간에 관계없이 지속적인 특징이 있다.

3) 분노표현방식

분노는 사람에 따라 그 표현방식이 다를 수 있다. 즉, 같은 수준으로 화가 난 경우라도 어떤 사람은 분노를 폭발하고, 어떤 사람은 분노를 속으로 억압하거나 심지어는 분노를 자각하지 못하기도 한다(김진아, 2007). 분노표현의 방식은 일반적으로 분노표출(anger-out), 분노억압(anger-in), 분노조절(anger-control)로 분류된다(Spielberger, 1985).

분노표출은 화가 나면 이를 겉으로 드러내는 것으로 자신의 분노를 환경 속의 타인이나 대상에게 나타내는 것, 혹은 신체적 행위나 비난, 욕설, 언어적 폭력, 극단적인 모욕으로써 분노를 표현하는 것을 말한다(Spielberger, Krasner, & Solomon, 1988). 분노억압은 화가 나 있지만 이를 겉으로 드러내지 않는 것으로, 자신의

분노를 자기내부로 돌리거나 억압하는 것, 혹은 분노유발상황과 관련된 사고와 기억 혹은 분노자체의 감정을 억제하거나 부정하는 것을 말한다(Averill, 1982). 분노조절은 화가 난 상태를 자각하고 감독하면서 화를 진정시키기 위해서 다양한 전략을 구사하는 것으로 냉정을 유지하고 상대방을 이해하려고 노력하는 것이 그 대표적인 예다(Spielberger, Reheiser, & Sydeman, 1995).

또한 분노의 표현방식은 적응 및 부적응 기능으로 나뉘는데 분노표출과 분노억제는 부적응적인 분노표현 행동으로, 분노조절은 적응적인 분노표현 행동으로 분류된다(Biodcau, 1992; Gottlieb, 1999; 강지연, 2011, 재인용). 부적응적인 분노표현 행동은 신체적 질병의 원인이 된다는 보고가 있으며 최근 연구에서는 분노가 심혈관계 및 소화계 질환에 영향을 미치는 가장 핵심적인 심리적 요인으로 보고되고 있다(강지연, 2011). 최성일 등(2001)은 우울증상이 있는 환자들은 정상인에 비해 분노표출을 두려워하고, 분노를 억제하는 경향이 높다고 한다. 또한 부정적 분노표현은 우울감과 절망감 등의 정신의학적 장애(Anderson-Malico, 1994; 강지연, 2011, 재인용)와 자살의 위험성도 높은 것으로 나타났으며, 암 등의 건강상의 문제와 밀접하게 관련되어 있다고 주장한다. 이러한 결과들을 봤을 때 부정적인 분노표현 행동은 신체적, 정서적, 사회적으로 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

따라서 본 연구에서는 분노를 상태분노와 특성분노로 구분하고 분노표현방식을 분노표출, 분노억압 그리고 분노조절로 나누어서 문제성도박행동에 어떻게 나타나는지 살펴보고자 한다.

4) 분노관련 선행연구

지금까지의 분노관련 선행연구를 살펴보면, 분노는 전전두엽의 손상으로 인해 충동조절을 못하게 되어 나타나기도 하고, 신경전달물질인 도파민, 세로토닌과 같은 물질의 비정상적인 분비로 인하여 감정조절이 어려워지게 되어 발생하기도 한다(Martinez_Aran, 2011; 이영민, 2011, 재인용).

분노는 스트레스와 유의미한 관련이 있는 것으로 보고되고 있다. 스트레스 경험은 분노성향을 예측할 수 있고(Turner, Russell, Glover, & Hutto, 2007; 강지연, 2011, 재인용), 분노수준이 높을수록 스트레스 수준이 높아진다(Diong & Bisshop, 1999, 2005; 강지연, 2011, 재인용) 하지만 분노를 의사소통 방식으로

설명한 Rosenberg(1971)는 분노가 공격성이나 파괴가 아닌 불안에 대한 대안이거나 또는 방어의 수단으로써 하나의 자기표현이며, 변형된 의사소통 방식이라고 주장한다.

프로이트(1917)는 인간의 분노나 적개심이 자기 자신을 공격할 때 우울증으로 나타나게 된다고 하였다. Harburg(1979)과 Johnson(1984)은 분노를 내부로 억제하는 사람은 분노를 외부로 표출하는 사람보다 우울경향이 높고, 우울증 환자가 많다. 전성희(1995)는 분노의 외적 표출이나 내적 억제는 우울이나 불안 등의 정신건강에 부정적 영향을 준다는 사실을 확인하였다. Solmon(1987)은 분노의 내적 억제 경향이 심할수록 우울 경향이 높았으며, 분노 통제경향이 높을수록 방어가 심하다고 하였다(한지윤, 2007). 이러한 연구들은 분노 경험과 부적절한 분노표출방식이 개인의 정신건강에 부정적인 영향을 준다는 것을 시사해 준다. 최근 연구에서는 분노가 심혈관계 및 소화계 질환에 영향을 미치는 가장 핵심적인 심리적 요인으로 보고되고 있다(강지연, 2011). Eysenck 등(1975)에 따르면 신경증 및 정신증과 상관이 있다고 보고되었다. 이러한 결과들을 봤을 때 부정적인 분노표현 행동은 신체적, 정서적, 사회적으로 높은 연관되어 있음을 알 수 있다.

이와 같이 분노와 분노표현방식은 개인의 심리적 상태와 서로 밀접한 관련이 있고 문제성도박행동을 이해하기 위해서는 분노와 분노표현방식이 개인의 심리적 특성에 어떠한 영향을 미치는가를 살펴볼 필요가 있다. 따라서 본 연구에서의 분노와 분노표현방식이 문제성도박행동에 어떠한 영향을 미치는가를 검증하고 문제성도박행동의 예방과 치료에 있어 중요한 의미를 갖는다.

2. 도박행동

1)도박의 개념

도박은 “오락이나 여가의 맥락에서 자신에게 가치 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것을 기대하며 우연(혹은 운)이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기를 거는 것”으로 정의한다(김교헌, 2006). 도박을 넓게 보면, 처음부터 여가맥락을 벗어나 비여가맥락에서 위험도 높은 행동에 탐닉하는 경우까지를 포함하는 광의의 정의를 생각 할 수 있다(이순목 외 2009). 어떤 경

우는 도박이 금품을 걸고 승부를 다투는 일을 말한다(정찬모 외 2007). 다른 정의로 도박은 게임이며 놀이인 동시에 물질교환 및 자극 추구라는 요인을 포함한다(연미영, 2006). 도박은 다양한 관점에 따라 각기 다르게 설명하기 때문에 도박에 대한 합의된 정의가 아직까지 없다. 특히 캐나다의 CPGI(Ferris & Wynne, 2001)에서는 물품 내걸기와 주식도 도박에 포함하여 기술하고 있다.

사행산업통합감독위원회(2008b)에 따르면 도박은 일종의 우연의 놀이이자 오락으로서 일과 노동, 일상적이고 지루한 생활로부터 탈출구를 제공해주는 즐거움이 있다. 또한 지역사회나 국가에 재정수입과 경제 활력을 제공하는(이순목 외, 2009)측면에서 순기능의 역할을 한다. 하지만 이와 반대로 지나친 도박은 개인의 심리적 황폐화뿐만 아니라 가족, 친지들에게도 심리적, 경제적으로 크나큰 고통을 주게 되며 도박중독자의 증가로 인한 가정파탄, 이혼, 범죄증가, 근로의식 저해 등의 역기능적 문제가 나타날 수 있다. 이제 도박에 대한 문제를 과거처럼 한 사람의 취향이나 개인의 문제로만 책임을 전가해서는 안 된다. 따라서 개인, 국가 그리고 지역사회가 함께 사회적 순기능을 높이고 역기능을 최소화하려는 노력이 필요하다.

본 연구에서 도박에 대한 개념을 자신의 가치 있는 것을 걸고 그보다 상응하는 재물이나 재화를 더 크게 획득하고자 불확실한 모험에 뛰어드는 행위를 도박이라 정의한다.

2)문제성도박과 비문제성도박

도박행위는 다양한 형태로 행하여진다. 사교적 목적의 심심풀이 도박, 사교목적이지만 정도가 심한 도박, 해악을 야기하는 도박 그리고 병적도박 등이다. 도박 행위로 인해 심각한 문제가 초래되기도 하는데, 이러한 도박행위를 논의할 때 우리는 문제성(problem), 강박성(compulsive), 병적(pathological) 같은 용어들을 사용한다(강성군, 2008). 문제성도박은 도박과 관련된 다양한 형태의 부정적 결과들을 설명할 때 일반인과 전문가들이 많이 사용하는 용어로 강박성 도박과 병적 도박을 모두 포함하는 개념이며, 강박성 도박은 일반인과 익명의 단도박자 모임에서 일반적으로 사용하는 용어이다. 강박성은 통제력의 상실을 함축하고 있고 즐겁지 않은 활동을 사람들이 행한다는 것을 의미한다. 참고로, 충동적으로 도박을 하는 사람에게조차도 도박이 즐거운 활동이라는 것을 생각한다면 병적

도박이 보다 정확하다. 그리고 의료계와 신경과에서 사용하기 시작한 병적 도박의 용어는 도박을 하고 싶다는 충동을 거부하는 것에 대해 만성적으로 또는 지속적으로 실패한 상태를 설명하는 용어이다. 이것은 개인적으로, 가정에서 혹은 직장에서 추구하는 것들에 대해 파탄에 이르게 하거나 혹은 손상시키는 결과를 초래하는 도박 행위를 묘사하는 것이다(DSM-IV, 1994).

병적도박은 약물남용과 유사한 강박성과 중독성이 포함되며 DSM-VI 진단기준에 의거하여 의학적 질환으로 인정되는 심각한 수준의 도박행동으로써, 도박에 대한 집착, 금단현상, 흥분추구와 내성, 통제실패, 정서 및 성격적 변화, 회피행동, 거짓말, 불법행위, 부적응적 일상생활, 재정파탄 등의 증상과 문제가 수반된다(APA, 1994).

사행산업통합감독위원회(2008b)는 도박의 정의와는 달리 문제도박에 대한 정의는 다양하고 논란도 많고, 사용되는 용어도 다양하다고 제안하였다. 가장 공통적인 용어인 “병적도박”, “강박적도박”, “문제도박”은 상호 교환적으로 사용되고 있으며, 호주에서 “문제도박”이란 용어는 DSM-IV의 기준에 따라 병적도박으로 진단되는 도박자와 현재 문제를 경험하고 있지만 “병적도박” 부합되지 않는 도박자를 모두 포함시키는 경향이 있다(강성균, 2008).

강성균(2008)에 따르면 문제도박이란 용어는 DSM-IV와 같은 진단도구에서 강박적 혹은 병적도박자로 진단된 사람들의 심각한 문제들 보다는 좀 더 약한 문제들을 초래하는 도박수준(즉, DSM-IV의 문제도박)을 설명하기 위해 사용될 때 있다. 따라서 본 연구에서는 문제성도박행동을 사교적 도박행동과 구분 짓기 위하여 문제성도박행동은 병적도박수준을 포함한 개념으로 조작적 정의하였다.

3) 도박관련 선행연구

지금까지 국내의 도박행동 요인관련 선행연구들을 살펴보면 도박동기(이태원, 2004; 이흥표, 2002a, 2003b; 김영준, 2009; 황의룡 외, 2006; 홍계희, 2005), 충동성, 불안, 우울, 감각추구성향(박제욱, 2006; 연미영, 2006; 최경수, 2005; 남전아, 2009), 스트레스(권선중 외, 2007; 김영훈 외, 2007; 남전아, 2009), 위험추구소인(채규만, 2004; 이흥표, 2002), 비합리적 신념, 인지적 왜곡(이흥표, 2002; 최경수, 2005), 도박열정(김상규, 2010; 최상규, 2005), 가족도박수준, 거주지(연미영, 2006)등이 연구 되어왔다.

문제도박의 발달 및 유지에 영향을 미치는 요인들로는 충동성(Carlton & Manowitz, 1994;

Steel & Blaszynski, 1998)이나 감각추구성향(Anderson & Brown, 1984; Coventry & Brown, 1993) 등의 기질변인, 도박관련 비합리적인지(Griffiths, 1991; Langer, 1975; Reid, 1986), 잦은 걱정, 불안, 공포, 강박적 행동, 우울, 낮은 자존감, 긴장, 수줍음, 잦은 신체적 증상 등이 특징적인 신경증적 경향성(Digman, 1990, Eysenck, 1993), 부적 정서성은 신경증적 경향성이 높은 사람은 부적 정서를 경감시키려는 욕구에 의해 동기화는 부적경향성 말한다(Cooper, Frone, Russell & Mudar, 1995). Slutske 등(2005)의 연구에서 부적 정서성은 도박심각성과 가장 높은 정적 상관을 보였고, 이어서 충동성, 위험추구경향 순으로 높게 나타났다. 이는 문제성도박자들은 부적 정서 상태에서 벗어나기 위해 도박행동에 몰입하는 경향이 더욱 높고, 스트레스 상황에서 도박에 빠질 가능성이 더욱 높다(Eysenck, 1973).

이외에도 나쁜 건강습관, 알콜, 흡연, 불법약물사용이 문제도박을 유의미하게 예측하는 성격요인이며(Echeburua, Fernandezmontalvo & Baez, 2001; 김민경, 2005, 재인용), 병적도박과 반사회적 성격장애의 관련 연구들은 (Black & Moyer, 1998; Martins & Tavares, 2004), 병적 도박자들이 일반인에 비해 반사회적 경향성이 유의하게 높음을 보고한다.

따라서 본 연구는 선행연구들을 통하여 분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고 이를 통해 행위중독 관련 상담 및 치료 연구에 기초자료를 제공하는데 의의가 있다고 하겠다.

3. 분노와 도박행동의 관계

미국정신의학회(American Psychiatric Association; APA, 1994)에 의하면 분노는 다양한 신체적, 심리적, 행동적 문제뿐만 아니라 편집증적 성격 이외에 우울과 양극성 장애, 반사회적 성격, 신체화, 적개심 등 많은 임상 특성과 관련되어 있다. 이영민(2010)에 따르면 분노란 인간이 가지고 있는 기본적인 감정으로 적개심에 의해 공격적인 행동으로 표출될 수도 있으며, 우울 증상이나 신체화 등의 또 다른 심리적인 문제를 유발할 수 있다.

현재 국내의 도박요인 관련관련 연구 중에서 분노요인을 직접적으로 측정하는 연구는 김주원(2010)의 연구가 유일하다. 김주원(2010)의 다면적 인성검사(MMPI-2)연구에서도 도박행동을 가장 높게 예측하는 변인으로 반사회성과 분노요인으로 나타

났다. 하지만 다면적 인성검사는 몇 가지의 문제점을 가지고 있는데, 첫째는 물질남용 환자들과 문제성도박 환자들을 구분해내지 못하는 점과 둘째는 성격의 좁은 영역을 측정하여 환자의 제한된 모습만 보여준다(Piedmont, 1998).

반면에 직접적인 측정은 아니지만 부정적 정서(분노, 적개심, 공격성, 짜증, 불안 등)와 도박행동이 가장 높은 정적상관으로 나타났다(Cooper, Frone, Russell & Mudar, 1995) Spielberg 등(1985)이나 Smith(1992)는 부적인 정서를 분노와 적대감 및 공격을 현상적으로 경험되는 상태라고 설명한다.

성격5요인 연구에서도 신경증요인(스트레스 취약성, 불안, 우울, 분노와 같은 정서적 고통을 경험하는 경향성)이 문제성도박행동을 예측하는 변인으로 나타났다(Piedmont & Ciarrocchi, 1999). 국내의 연구에서도 분노와 관련이 높은 충동성, 우울, 불안, 감각추구성향(박제옥; 2006, 연미영; 2006, 최경수; 2005, 남전아; 2009), 그리고 스트레스(권선중 외; 2007, 김영훈 외; 2007, 남전아; 2009)가 도박행동을 예측하는 것으로 나타나고 있다.

이러한 선행연구들을 토대로 본 연구에서는 분노와 분노표현방식이 지속적인 중독행동인 문제성도박행동에 어떻게 작용하는지 확인하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구의 표적모집단은 우리나라의 만18세 이상의 성인 남녀 대학생이며, 근접모집단은 제주특별자치도 제주시 소재 4년제 1개 대학교, 2~3년제 2개 대학교에 재학 중인 대학생을 대상으로 하였다. 조사대상자의 표집방법은 임의표집 방법으로 하였고 설문지는 총 571명의 자료가 배포 수집되었으며 그 중 누락된 문항이 많거나 불성실한 응답을 보인 40명을 제외한 531명의 자료를 최종 분석에 사용하였다.

표 1. 연구대상 성별 및 구성비

변인		빈도(비율%)	평균
성별	남자	228 (42.9)	
	여자	303 (57.1)	
연령	18세~44세		만 20.65세
거주지	제주시	453 (85.3)	
	서귀포시	78 (14.7)	
학교	4년제 대학	294 (55.4)	
	2~3년제 대학	237 (44.6)	
전공	인문·사회계열	238 (44.8)	
	자연계열	18 (3.4)	
	공학계열	32 (6.0)	
	보건계열	191 (36.0)	
	예체능계열	52 (9.8)	
도박종류	카지노 게임	1 (0.2)	
	경 마	6 (1.1)	
	경 료	0(0)	
	경 정	3 (0.6)	
	스포츠 토토	54 (10.2)	
	복권 로또	32 (6.0)	
	인터넷 카지노	0(0)	
	스크린 경마	0(0)	
	사설카지노	2 (0.4)	
	성인오락실	0(0)	
	오락형온라인게임	50 (9.4)	
	화 투	44 (8.3)	
	카 드	36 (6.8)	
	없 음	303 (57.1)	

전체 연구 대상자의 인구통계학적 특성을 살펴보면 설문 참가자들의 531명 중 남학생은 228명(42.9%), 여학생은 303명(57.1%), 참가자 연령은 만 18세에서 만 44세 사이로 평균 연령은 20.65세, 거주지는 제주도 453명(85.3%), 서귀포시 78명(14.7%), 4년제 대학교 294명(55.4%), 2~3년제 대학교 237명(44.6%), 전공은 인문·사회계열 238명(44.8%), 자연계열 18명(3.4%), 공학계열 32명(6.0%), 보건계열 191명(36.0%), 예체능계열 52명(9.8%), 카지노 게임 스포츠 토트 54명(10.2%), 오락형 온라인게임 50명(9.4%), 화투 44명(8.3%), 카드 36명(6.8%), 복권 로또 32명(6.0%), 경마 6명(1.1%), 경정 3명(0.6%), 사설카지노 2명(0.4%), 없음 303명(57.1%) 순으로 나타났다.

2. 연구도구

1) 분노수준 척도

분노수준 척도는 Spilberger, Kraner와 Solomon(1988)의 상태-특성 분노표현척도 (state-Trait Anger Expression Inventory-Korean version:STAXI-K)를 전검구, 한덕웅, 이장호와 Spilberger(1997)가 한국판으로 개발한 것을 사용하였다. 이 척도는 상태분노(State Anger) 10문항, 특성분노(Trait Anger) 10문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 아니다’, ‘조금 그렇다’, ‘상당히 그렇다’, ‘매우 그렇다’로 Likert식 4점 척도로 구성되어 있으며, 전체 신뢰도 계수는 .86이고 상태분노 .89, 특성분노 .81로 나타났다.

표 2. 상태-특성분노 척도별 문항구성

하위영역	문항수	문항번호	Cronbach's α
상태분노	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	.889
특성분노	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	.813
전체	20		.863

2) 분노표현척도

분노표현척도는 Spilberger, Kraner와 Solomon(1988)의 상태-특성 분노, 표현척도(state-Trait Anger Expression Inventory-Korean version:STAXI-K)를 전검

구, 한덕웅, 이장호와 Spilberge(1997)가 한국판으로 개발한 것을 사용하였다. 분노 표현 방식은 분노표출(Anger-out), 분노억제(Anger-in), 분노조절(Anger-control)의 세 가지 하위요인으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 아니다’, ‘조금 그렇다’, ‘상당히 그렇다’, ‘매우 그렇다’로 Likert식 4점 척도로 구성되어 있으며, 전체 신뢰도 계수는 .75이고 분노표출 .61, 분노억제 .68, 그리고 분노조절 .83으로 나타났다. 또한 피검사자들의 분노표현방식을 선별하기 위하여 각 피검사자들의 유형별 점수를 각각 합산 한 후 가장 높은 점수를 피검사자의 유형으로 선별하였다. 각 선별된 피검사 유형은 분노표출 30명(6.21%), 분노억제 66명(11.30%), 분노조절 396명(74.58%), 유형별 점수가 동점인 42명(7.91%)의 점수는 유형 선별에서 제외 하였다.

각 하위요인별 문항 구성은 표 3과 같다.

표 3. 분노표현척도 하위요인 문항구성

하위영역	문항수	문항번호	Cronbach's α
분노표출	8	2,7,9,12,14,19,22,23	.605
분노억제	8	3,5,6,10,13,16,17,21	.677
분노조절	8	1,4,8,11,15,18,20,24	.828
전체	24		.754

표 4. 분노표현척도 유형별 구성비

분노표현	인원	구성비율(%)
분노표출	33	6.21
분노억제	60	11.30
분노조절	396	74.58
판별불가	42	7.91
전체	531	100%

3) 도박행동척도

도박행동척도는 사행산업통합감독위원회(2011)에서 제작한 한국형 도박행동척도(KGBS-L, Korean Gambling Behavior Scale-L form), (KGBS-H, Korean Gambling Behavior Scale-H form)를 사용하였다. 척도는 L(low의 약어)척도와 H(high의 약어)척도로 구성되어 있으며, L척도-17문항, H척도-31문항 중 현장용 각 10문항을 하여 추출하여 사용하였다. 각 문항은 ‘전혀 아니다’, ‘거의 아니다’, ‘조금 그렇다’, ‘매우 그렇다’ 로 Likert식 4점 척도로 구성되어 있으며, 신뢰도 계수는 L척도 .876, H척도 .875로 나타났다.

도박문제를 판별하기 위해 0, 1, 2, 3 수준으로 구분하였다. L척도 0~5점 이하 점수는 0수준, L척도 6점 이상은 H척도 점수 해석할 수 있는 기준점수가 된다.(L척도 6점 이상 -> H척도 참고 판별) H척도 0~9점 이하 점수는 1수준, 10~15점 이하 2수준, 16점 이상 3수준으로 구분한다. 또한 본 연구에서 도박행동점수는 L척도와 H척도를 각각 T점수로 환산한 후 합산한 점수로, 합산점수가 높을수록 도박행동이 심각함을 의미한다.

문제성도박집단과 비문제성도박집단을 구분하는 기준으로 2수준, 3수준으로 선별된 피 검사자를 문제성도박집단으로 구분하였다. 그리고 집단 간 비교를 위해 비문제성도박집단 피 검사자중 약 20%인 102명을 추출하여 집단 간 차이 검증을 실시하였다.

표 5. 한국형 도박행동척도의 문항구성

	문항수	문항번호	Cronbach's α
L척도	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	.876
H척도	10	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	.875
전체	20		.898

표 6. 도박수준에 대한 정의

수 준	범위	정 의
0수준	L(0-5점 이하)	도박행동의 경험이 없거나, 경험이 있더라도 자발적 동기와 흥미가 없고 장차 도박행동에 참여할 의사가 없는 상태
1수준	L(6점 이상) H(0~9점 이하)	재미나 사교의 목적으로 도박행동을 하며 도박에 사용하는 시간과 금액의 조절이 가능하고 일상생활과 역할기능에 지장이 없는 상태
2수준	H(10~15점 이하)	도박에 사용하는 시간과 금액이 증가하고, 도박행동 및 결과를 숨기며, 개인의 조절능력(통제력)을 일부 상실하여 일상생활과 역할기능에 피해가 초래될 정도로 도박에 몰입된 상태
3수준	H(16점 이상)	도박행동으로 인해서 일상생활과 역할 기능이 심각하게 손상되었거나 통제력 상실이 심화된 상태

* L척도 0-5점 이하 -> H척도에서 1점 이상 나오면 응답 불성실.

3. 연구절차

본 연구의 표적모집단은 만 18세의 성인 남녀이다. 근접모집단은 제주특별자치도 소재 4년제 대학 1개 대학과 2~3년제 2개 대학의 남녀 대학생을 대상으로 임의 표집을 통하여 설문을 실시하였다. 설문기간은 2012년 11월 4일부터 2012년 12월 13일 까지 약 40일에 걸쳐 이루어졌다. 설문지는 분노수준과 분노표현방식을 측정하기 위해 상태-특성분노 척도와 분노표현척도를 사용하였고, 도박행동을 측정하기 위해 KGBS(한국형 도박행동 척도)를 사용 하여 설문지를 만들었으며, 대상자들에게 설문에 대한 설명을 한 후 시행하고, 설문이 다 끝나면 수거하여 오는 방식으로 진행하였다. 본 연구의 검사는 자기보고식 검사로 이루어졌으며 시간은 약 5~10분 정도가 소요되었다.

4. 자료처리

본 연구는 분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 영향을 미치는가를 검증하기 위하여 SPSS WIN 18.0 프로그램을 이용하였다. 각 연구단계의 자료 분석 과정은 다음과 같다. 전체 가설검증을 위한 통계적 유의 수준은 $p < .05$, $p < .01$, $p < .001$ 에서 검증하였다.

첫째, 각 문항에 대한 신뢰도 검사를 실시하여 예측 가능성, 정확성 등을 살펴 보았다.

둘째, 대상자의 인구사회학적 특성을 알아보기 위하여 기술 통계 및 변량분석을 실시하였다.

셋째, 분노수준과 도박행동 간의 관계를 알아보기 위하여 Pearson 상관분석을 실시하였다.

넷째, 분노수준이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해서 단순회귀분석을 실시하였다.

다섯째, 분노표현방식에 따라 도박행동에 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위해 일원배치분산분석(One-Way ANOVA)을 실시하였다.

여섯째, 문제성도박행동집단과 비문제성집단 간의 분노수준에 어떠한 차이가 있는지 알아보기 위하여 독립표본 t검증을 실시하였다.

일곱째, 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 분노표현방식에 어떠한 차이가 있는지 알아보기 위하여 독립표본 t검증을 실시하였다.

IV. 연구결과 및 해석

본 연구의 목적은 분노수준과 분노표현방식이 도박행동에 미치는 영향을 알아보는 것이다. 이를 위해 본 장에서는 연구가설과 연구방법에 따라 수집된 자료를 바탕으로 검증한 결과에 대한 해석을 제시하고자 한다.

1. 인구통계학적 특성

1) 대상자의 일반적 특성

본 연구의 대상자 대학생 총 531명의 일반적 사항을 살펴보면 표 1 과 같다. 전체 연구 대상자의 일반적 특성을 살펴보면 설문 참가자들의 531명 중 남학생은 228명(42.9%), 여학생은 303명(57.1%), 참가자 연령은 만 18세에서 만 44세 사이로 평균연령은 20.65세, 거주지는 제주도 453명(85.3%), 서귀포시 78명(14.7%), 4년제 대학교 294명(55.4%), 2~3년제 대학교 237명(44.6%), 전공은 인문·사회계열 238명(44.8%), 자연계열 18명(3.4%), 공학계열 32명(6.0%), 보건계열 191명(36.0%), 예체능계열 52명(9.8%)로 나타났다.

표 7. 대상자의 일반적 특성

		빈도(비율%)	평균
성별	남자	228 (42.9)	
	여자	303 (57.1)	
연령	18세~44세		만 20.65세
거주지	제주시	453 (85.3)	
	서귀포시	78 (14.7)	
학교	변인4년제 대학	294 (55.4)	
	2~3년제 대학	237 (44.6)	
전공	인문·사회계열	238 (44.8)	
	자연계열	18 (3.4)	
	공학계열	32 (6.0)	
	보건계열	191 (36.0)	
	예체능계열	52 (9.8)	

2) 대학생들의 선호 도박의 종류

카지노 게임 스포츠토토 54명(10.2%), 오락형온라인게임 50명(9.4%), 화투 44명(8.3%), 카드 36명(6.8%), 복권 로또 32명(6.0%), 경마 6명(1.1%), 경정 3명(0.6%), 사설카지노 2명(0.4%), 없음 303명(57.1%) 순으로 나타났다.

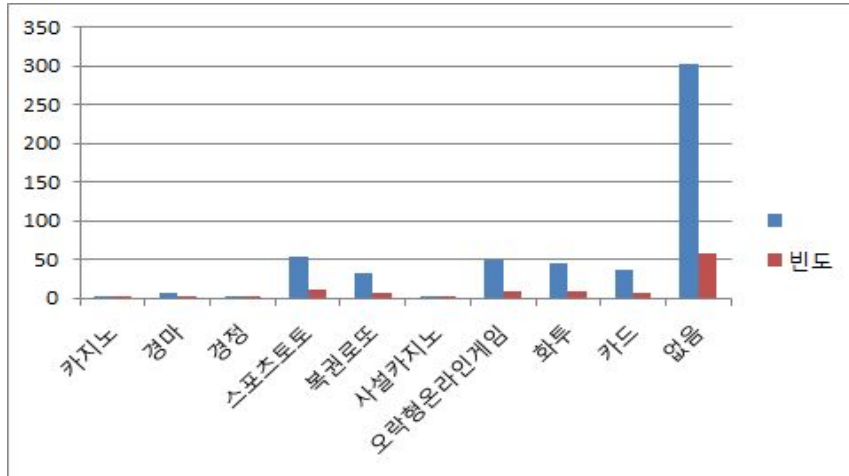


그림 2. 대학생의 선호 도박 종류

그림 2를 통해 대학생들의 선호 도박은 스포츠토토를 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 오락형온라인게임, 화투, 카드, 복권, 로또 순으로 나타났다.

3) 성별에 따른 각 변인 간 차이 검증

표 8. 성별에 따른 각 변인의 변량분석 (N=531)

변인	성별	N	평균	표준편차	t	p
도박행동	남	228	190.78	92.88	9.728	.000
	여	303	126.60	58.66		
상태분노	남	228	12.36	3.75	.687	.492
	여	303	12.14	3.63		
특성분노	남	228	18.73	4.69	-.499	.618
	여	303	18.93	4.59		
분노표출	남	228	13.19	2.89	3.114	.002
	여	303	12.45	2.53		
분노억제	남	228	14.91	3.60	2.796	.005
	여	303	14.09	3.18		
분노조절	남	228	20.36	4.42	6.869	.000
	여	303	17.86	3.93		

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

표 8에서 나타난 바와 같이 대학생 성별에 따른 각 변인 간 차이를 알아보기 위해 변량분석을 실시한 결과 첫째, 도박행동은 .001 수준에서 유의미한 차이가 있다 ($t = 9.728$, $p < .001$). 즉, 도박행동은 여학생 보다 남학생 더 많이 하는 것으로 나타났다. 둘째, 상태분노와 특성분노는 성별에 따른 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 셋째, 성별에 따른 분노표현방식은 분노표출, 분노억제, 분노조절 모두에서 유의수준 .01~.001에서 유의한 차이가 나타났다. 분노표출($t = 3.114$, $p < .01$), 분노억제($t = 2.796$, $p < .01$), 분노조절($t = 6.869$, $p < .001$)로 세 가지 방식 모두가 여학생보다 남학생이 더 많이 사용하는 것으로 나타났다.

2. 분노수준에 따른 도박행동에 미치는 영향

먼저 주요변인간의 관계를 알아보기 위해 Pearson 상관분석을 실시하였고 변인간의 상관관계는 표 9와 같다.

표 9. 상태-특성분노와 도박행동 간의 상관관계

변인	도박행동	상태분노	특성분노
도박행동	1	.196***	.132**
상태분노		1	.347***
특성분노			1

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

표 9에서 나타난 바와 같이 상태분노와 특성분노 도박행동을 포함한 3개의 변인들 간의 관계를 Pearson 상관분석을 실시한 결과, 상태분노와 특성분노 간에 전체 상관관계는 $r = .347 (p < .001)$ 로 통계적으로 유의미하지만 낮은 정적상관이 있는 것으로 나타났으며, 상태분노와 도박행동 간의 상관계수는 $r = .196 (p < .001)$ 로, 특성분노와 도박행동 간의 상관관계는 $r = .132 (p < .01)$ 로 미약한 상관을 나타냈다.

가설 1-1. 상태분노는 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

표 10. 상태분노가 도박행동에 미치는 영향

종속 변수	독립변수	비표준화 계수		β	t	p
		B	SE			
도박 행동	상수	100.940	16.189		8.361	.000
	상태 분노	4.349	.945	.196	4.603	.000

R=.196, R²=.039, 수정된 R제곱=.037, F= 21.192 p=.000

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

표 10에서 나타난 바와 같이 상태분노가 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 단순회귀분석을 실시한 결과 상태분노는 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 상태분노는 전체 변량의 3.7%를 설명하고 있다. 따라서 상태분노수준이 도박행동이 증가된다는 연구자 가설1-1은 수용되었다.

가설 1-2. 특성분노는 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

표 11. 특성분노가 도박행동에 미치는 영향

종속 변수	독립 변수	비표준화 계수		β	t	p
		B	SE			
도박 행동	상수	110.349	14.744		7.484	.000
	특성분노	2.325	.760	.132	3.060	.002

R=.132, R²=.017, 수정된 R제곱=.016, F= 9.362 p=.01

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

표 11에서 나타난 바와 같이 특성분노가 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 단순회귀분석을 실시한 결과 특성분노는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특성분노는 전체 변량의 1.6%를 설명하고 있다. 따라서 특성분노수준이 도박행동이 증가된다는 가설1-2는 수용되었다.

3. 분노표현방식에 따른 도박행동에 나타나는 차이

가설 2-1. 분노표현방식에 따라 도박행동에 유의미한 차이가 있을 것이다.

표 12. 분노표현방식에 따른 도박행동의 차이

	N	M	SD	F	p
분노표출	33	184.43	114.24		
분노억제	60	165.82	88.33		
분노조절	396	149.43	77.44	3.533	.030
합계	489	153.80	82.16		

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

표 12에서 나타난 바와 같이 분노표현방식에 따른 도박행동의 차이를 측정하기 위해 일원배치분산분석(One-Way ANOVA)을 실시한 결과 분노표출이 가장 높았으며 (184.43 ± 114.24) 그 다음으로는 분노억제(165.82 ± 88.33), 분노조절(149.43 ± 77.44) 순으로 나타났고, 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($F=3.533$, $p=.05$). 따라서 분노표현방식에 따른 도박행동의 차이가 있을 것이라는 가설 2-1은 수용되었다.

4. 문제성도박행동집단과 비문제성도박행동 집단 간에는 분노수준 차이

가설 3-1. 문제성도박행동집단과 비문제성도박행동 집단 간에는 상태분노수준에 유의한 차이가 있을 것이다.

표 13. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 상태분노수준 차이

	집단	N	M	SD	t	p
상태분노	문제성	18	14.39	7.03	2.311	.012
	비문제성	102	11.98	3.33		

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

표 13에서 나타난 바와 같이 도박행동의 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 상태분노수준의 차이를 t검정한 결과 상태분노는 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 통계적으로 5% 수준에서 유의한 차이가 있다($t=2.311$, $p < .05$). 즉, 문제성도박집단이 비문제성도박집단보다 상태분노가 높다. 따라서 문제성도박집단과 비문제성도박집단간의 상태분노수준에 따른 차이가 있을 것이라는 가설 3-1은 수용되었다.

가설 3-2. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 특성분노수준에 유의한 차이가 있을 것이다.

표 14. 문제성집단과 비문제성집단 간의 특성분노수준 차이

	집단	N	M	SD	t	p
특성분노	문제성	18	19.94	6.28	1.331	.186
	비문제성	102	18.39	4.21		

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

표 14에서 나타난 바와 같이 도박행동의 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 특성분노수준의 차이를 t검정한 결과 특성분노에서는 문제성 도박집단과 비문제성 도박집단간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 따라서 문제성 도박집단과 비문제성 도박집단간의 특성분노수준에 따른 차이가 있을 것이라는 가설 3-2는 기각되었다.

5. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 분노표현방식 차이

가설 4. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 분노표현방식에 유의미한 차이가 있을 것이다.

표 15. 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 분노표현방식 차이

	집단	N	M	SD	t	p
분노표출	문제성	18	15.44	3.70	5.096	.000
	비문제성	102	12.23	2.20		
분노억제	문제성	18	16.33	4.89	2.996	.003
	비문제성	102	13.90	2.78		
분노조절	문제성	18	18.72	3.29	-.362	.718
	비문제성	102	19.11	4.30		

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

표 15에서 나타난 바와 같이 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 분노표현방식의 차이를 t검정한 결과 분노표출은 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 통계적으로 .01%수준에서 유의한 차이가 있다($t=5.096, p<.001$) 즉, 문제성도박집단이 비문제성도박집단보다 분노표출을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 분노억제는 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간에는 통계적으로 1% 수준에서 유의한 차이가 있다($t=2.996, p<.01$) 즉 문제성도박집단이 비문제성도박집단보다 분노억제를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 하지만 분노조절에서는 문제성도박집단과 비문제성도박집단간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

V. 논 의

본 연구는 투쟁-도박 가설을 중심으로 한 분노와 도박행동 간의 관계를 검증하는데 목적이 있었다. 특히 도박행동에 대한 분노수준과 분노표현방식들이 문제성집단과 비문제성집단간의 어떠한 차이를 나타나는지를 검증하였다.

먼저 인구학적 일반적 특성을 살펴보면 제주지역의 3개 대학 남학생(228명), 여학생(303명) 총 531명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 문제성도박으로 판별된 인원 남학생(16명), 여학생(2명) 총 18명으로 나타나 문제성도박 유병률 3.39%(KGBS)로 나타났다. 이는 권복순, 김영호(2011)의 전국 대학생의 도박중독 유병률 조사에서 11%(CPGI)에 비해 상당한 차이가 있다. 한편 한성열, 이홍표, 허태균, 장훈(2009)에 따르면 한국사회의 병적유병률 조사에는 3.0%(K-NODS)~3.8%(K-MAGS)로 나타났다. 유병률 관련 선행연구들을 살펴보면 김교현(2003)의 병적 도박의 유병률 2.8%, 그 외 3.2%(김교현, 성한기, 이민규, 2004), 2.6%(한국마사회, 2004)로 나타났다. 하지만 CPGI(Canadian problem Gambling Index: 캐나다 문제도박 척도)를 사용한 2008년도 이후 조사에서 도박중독 유병률 9.5%(사행산업통합감독위원회, 2008b)로 나타났다. 이러한 결과가 나타난 이유는 첫째, 문제성도박이나 병적도박은 개념과 용어를 어떻게 정의 되는냐에 따라 그 범위가 달라진다. 둘째, 측정대상의 표집방법이나 표본 수, 조사방법 등 표집 과정과 연구 절차 등에 따라서도 유병률 추정치가 달라질 수 있다(이홍표 외, 2013).

성별에 따른 각 변인의 차이를 살펴본 결과 도박행동(9.728, $p < .001$) 유의한 차이를 보였다. 이는 남성이 여성보다 도박행동을 더 자주 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 사행산업통합감독위원회(2010)의 연구, 권복순, 김영호(2011)의 연구등과 일치하는 결과로 남자가 여자보다 도박문제가 더 심각하다는 것으로 볼 수 있다.

상태분노와 특성분노수준에서는 유의한 차이는 나타나지 않았다. 하지만 분노표현방식에서는 분노표출(3.114, $p < .01$), 분노억압(2.796, $p < .01$), 분노조절(6.869, $p < .001$)에서 모두 유의한 차이를 보였다. 이러한 결과로 볼 때 남성이 여성보다 분노표현에 더 적극적으로 대처하는 것으로 예측할 수 있겠다.

대학생들이 선호하는 도박의 종류를 조사한 결과 스포츠평타가 10.2%로 가장

높게 나타났다. 그 다음으로는 오락형온라인게임 9.4%, 화투 8.3%, 카드 6.8% 순으로 나타났다. 이는 대학생들의 스포츠라는 친근성과 합법이든 불법이든 인터넷이라 매체가 도박에 대한 접근성과 용의성이 증가한 결과로 볼 수 있다.

본 연구의 연구 결과들을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 분노수준이 도박행동에 미치는 영향력을 살펴보기에 앞서 상태분노와 특성분노 그리고 도박행동 간의 상관관계를 알아보았다. 각 변인 간에서 유의미한 상관 결과가 나타났으며 상태분노와 특성분노의 상관계수가 .347, 상태분노와 도박행동 .196, 특성분노와 도박행동 .132로 나타났다. 분노수준에 따른 도박행동에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석을 실시한 결과 상태분노는 3.7%의 설명력을 가지고 있는 것으로 나타났고 특성분노는 1.6%의 설명력을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이 결과를 통하여 상태분노와 특성분노는 도박행동에 미약하지만 영향을 미치는 것으로 나타나 투쟁-도피 가설에 따른 분노가 중독행동에 영향을 미칠 수 있다는 선행연구(정방자, 1998; Saul, 1976), 부적 정서성(분노, 적개심, 공격성, 짜증, 불안 등)이 도박행동이 가장 높은 정적상관으로 나타났다(Cooper, Frone, Russell & Mudar, 1995), 김주원(2010)의 다면적 인성검사(MMPI-2)연구에서도 도박행동을 가장 높게 예측하는 변인으로 반사회성과 분노요인이라는 선행연구를 지지하는 결과라 할 수 있다.

둘째, 분노표현방식에 따른 도박행동에 유의한 차이가 있는지를 검증한 결과 차이에 대한 $p < .05$ 수준의 유의미한 결과 값이 나왔으며 평균값을 비교한 결과 분노표출유형이(184.43 ± 114.24) 가장 높게 나타났고 분노억제(165.82 ± 88.33), 분노조절(149.43 ± 77.44) 순으로 차이 있는 것으로 나타났다. 분노표현방식 중 분노표출과 분노억압은 역기능적인 분노표현행동으로 분류되고, 분노조절은 기능적인 분노표현행동으로 분류된다(Biodeau, 1992; Gottlieb, 1999). 역기능적 분노표현행동은 다양한 심리적, 신체적 질환에 영향을 미친다. 분노표출이나 분노억압이 강한 사람은 심장혈관계 및 소화계 질환을 많이 보였으며, 분노억압이 강한 사람은 우울감과 절망감을 많이 보였고, 자살위험성도 높았으며, 높은 수준의 분노가 오래 지속되거나 부적절하게 표현될 때 분노는 개인의 신체적 및 심리적 건강을 해칠 뿐만 아니라 타인과의 인간관계나 직업생활에 부정적인 영향을 미치기 쉽다(김교현, 전경

구,1997)의 연구결과와 유사한 결과라 하겠다.

셋째, 이러한 결과들 통해 문제성도박집단과 비문제성도박집단으로 구분하여 분노수준의 차이를 비교한 결과 문제성집단과 비문제성집단의 상태분노수준에서의 차이는 $p<.05$ 수준에서 유의하게 나타났다. 평균 값 비교결과 문제성집단 14.389, 비문제성 집단 12.161로 나타났다($t=2.533, p<.05$). 하지만 특성분노수준에서는 문제성 집단과 비문제성집단 간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

이러한 결과로 상태분노는 문제성도박행동을 예측한다고 할 수 있다. 이는 정방자(1997)가 주장한 투쟁-도피반응이 사회학적으로 볼 때 투쟁은 범죄, 잔인성, 폭력, 만연된 알코올 중독, 약물남용, 사이버종교에의 철수되고, 김주원(2010)의 ‘MMPI-2 반응양상 하위척도에서 반사회성과 소척도 분노(ANG)요인에서 분노가 병적도박에 가장 큰 요인으로 설명된다는 연구를 지지한다고 할 수 있다. 하지만 기질적 분노특성에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다. Crane(1981; Spielberger, Reheiser, & Sydeman, 1995; 김교현, 전경구, 1997, 재인용)의 연구에서 고혈압 환자와 정상인 환자들 사이의 비교 연구에서 상태분노 척도 상에서는 고혈압 환자 집단이 일반 환자 집단보다 높은 점수를 보이지만 특성분노에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다는 선행연구와 비슷한 결과를 나타냈다. 이러한 이유는 기질적인 특성분노 보다 분노에 대한 표현방식이 문제성도박행동에 더 큰 요인으로 작용할 수 있음을 예측할 수 있겠다.

넷째, 문제성도박집단과 비문제성도박집단으로 구분하여 분노표현방식의 차이를 비교한 결과 문제성도박집단과 비문제성도박집단의 분노표출에서의 차이는 $p<.001$ 수준에서 유의하게 차이가 나타났다. 평균 값 비교결과 문제성도박집단 15.44, 비문제성집단 12.43로 나타났다($t=5.096, p<.001$). 분노억제에서의 차이는 $p<.05$ 수준에서 유의하게 차이가 나타났다. 평균 값 비교결과 문제성도박집단 16.33, 비문제성도박집단 13.90로 나타났다($t=5.729, p<.05$). 하지만 분노조절에서는 문제성도박집단과 비문제성도박집단 간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 분노표출과 분노억제는 부적응적인 분노표현행동이고 분노조절은 적응적인 분노표현행동(Biodcau, 1992; Gottlieb, 1999; 강지연, 2011, 재인용) 이라는 선행연구의 가설을 지지하는 결과라 할 수 있다. 또한 부적응적인 분노표현 행동은 신체적 질병의 원인이 된다는 보고가 있으며(김교현, 전경구, 1998) 최근 연구에서는 분노가 심혈관계 및 소화계 질환, (Anderson-Malico, 1994)우울감

과 절망감 등의 정신의학적 장애와 자살의 위험성, 암 등의 건강상의 문제 도박 행동에 강력한 요인인 Eysenck 등(1975), 신경증 및 정신증과 상관이 있다는 선행연구를 지지하는 결과라 하겠다. 따라서 지금까지 진행되어진 결과 통해 투쟁-도피 반응 가설에서 주장하는 모든 심리적, 신체적 문제의 갈등은 분노감에서 발생한다는 일부 가설들을 검증하였고 역기능적 분노표현방식이 문제성도박행동에 더욱 영향을 미친다고 할 수 있겠다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

이상의 본 연구에서 나타난 결과와 논의를 중심으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 도박문제는 여성보다 남성이 더 높다. 분노수준에서는 유의한 차이는 없었지만 분노표현방식에서는 남성이 여성보다 적극적으로 대처하는 것으로 나타났다.

둘째, 분노수준과 도박행동은 유의미한 상관관계가 있다. 분노수준에 따른 도박행동에 미치는 영향에서는 상태-특성분노 두 변인 모두에서 유의미한 영향을 미쳤다. 따라서 도박행동을 감소하기 위해서는 분노, 적개심, 공격성 같은 부정적 정서의 감소나 해소가 자기 통제력을 증가 시킬 수 있음을 의미한다고 볼 수 있다.

셋째, 도박행동은 분노표출이 가장 높고 분노억압, 분노조절 순이다. 이는 분노의 역기능적 분노표현행동이 도박행동에 영향을 미칠 수 있음을 예측할 수 있다. 분노의 부정적 정서를 회피하기 위해서 도박 같은 강한 외적자극을 추구한다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

넷째, 문제성도박집단이 비문제성도박집단보다 상태분노수준이 높다. 하지만 특성분노에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 상태분노가 높은 사람은 충동성과 자기통제력에 있어 어려움을 나타낼 수 있음을 의미하고 특성분노에서 유의미한 차이가 나타나지 않은 것은 기질적인 분노성향이 존재 하더라도 분노표현방식 같은 행위들로 인해 중독행동에 영향을 받을 수 있음을 시사한다.

다섯째, 문제성도박집단이 비문제성도박집단보다 분노표현방식의 차이에서 분노표출과 분노억압방식이 높다. 하지만 분노조절에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이

는 분노표출과 분노억압은 개인의 정서와 통제에 역기능적으로 반응을 일으킬 수 있음을 의미한다고 볼 수 있으며 또한 많은 사람들이 분노를 조절하기 위해 노력하지만 모든 사람이 적절한 분노조절에 성공하지 못한다는 것을 반증하는 결과라 하겠다.

2. 제언

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 이 연구의 실시대상이 제주지역의 대학생들 대상으로 연구가 이루어 졌고 대체로 심리적 건강성이 확보된 대학생들을 대상으로 조사를 실시하여 다른 연령층과 문제성도박행동을 일반화하는 데는 어려움이 있다. 따라서 반복연구를 통한 일반화 노력이 필요하다.

둘째, 이 연구는 자기보고식 조사로 이루어졌는데 면접과 관찰 등 다양한 자료를 통해 후속 연구가 이루어진다면 분노와 도박행동의 관계를 보다 심도 있게 밝히는데 도움이 될 것이다.

셋째, 분노가 어떠한 모형을 통해 변화를 일으키는지에 대한 연구를 수행한다면 분노수준이나 분노표현방식에 따른 도박행동의 변화를 보다 구체적으로 예측할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 권복순, 김영호(2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. 정신보건과 사회사업.
- 권선중, 김교현, 최지옥(2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. **한국심리학회지: 건강**, 11(1), 147~162.
- 권선중, 김교현(2007). 외상 수준의 스트레스 경험과 성격 변화 그리고 중독 증후군 I; 도박 중독을 중심으로. **한국심리학회: 연차대회 학술대회 논문집**; 530~531.
- 강성군(2008). 중독문제의 선별과 평가; **연차대회 학술논문집 발표대회 논문집; 2008**
- 강지연(2011). **대학생의 생활스트레스, 분노표현 및 대인관계문제 간의 관계**. 충북대학교 대학원 석사학위논문.
- 김교현(2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. **한국심리학회지: 건강**, 8(3), 487~509.
- 김교현, 성한기, 이민규(2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박자의 예측요인. **한국심리학회지: 건강**, 9(2), 285~320.
- 김교현, 전검구(1997). 분노, 적대감 및 스트레스가 신체 건강에 미치는 영향. **한국심리학회지: 건강**, 2(1), 79~95.
- 김민경(2005). **병적 도박의 위험요인 탐색 : 성격과 동기를 중심으로**. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김상규(2010). 체육진흥투표권 구매자의 도박열정과 도박자아효능감 및 정서지능의 관계. **한국스포츠학회지**: 8(2), 205~220.
- 김영준(2009). 스포츠 도박동기와 사회적의 관계. **한국체육과학회지**: 18(1), 19~29.
- 김주원(2010). **습관성도박치료 프로그램이 병적도박자의 MMPI-2 반응양상에 미치는 영향**. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김진아(2007). 초등학생이 지각한 부·모 애착이 분노경험 및 분노표현에 미치는 영향. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현도(2008). **스트레스 노출 상황에서의 분노표현 양식에 따른 심박변이도의 차**

- 이. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 남전아(2009). **스트레스와 청소년 도박 행동의 관계. -충동성의 매개효과와 모 애
착의 중재효과.** 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박제옥, 이인혜(2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박 행동에 미치는 효
과-Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로. **한국심리학회: 건강, 11(4),**
853~870.
- 박정환(2001). **온라인 디지털 포트폴리오 평가를 위한 시스템 개발 연구.** 한국교
원대학교 대학원 박사학위논문.
- 사행산업통합감독위원회(2008a). **사행산업 이용실태 및 국민 인식 조사결과보고서.**
사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회(2008b). **전 국민 대상 도박 문제 선별척도 및 기준점수
타당화 연구.** 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회(2011). **한국형 도박행동 변별척도 개발연구완료보고서.**
사행산업통합감독위원회.
- 안근석(1991). **심리학 개론.** 서울: 형설출판사.
- 양정남, 최은정, 이명호, 소 영(2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건
강성이 청소년의 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. **청소년학 연구:**
18(5), 357~383.
- 연미영(2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동,
도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. **한국심리학회지: 사회문제,**
12(1), 1~14.
- 이경선(2003). **자기주장훈련이 대학생의 분노억제와 분노표출의 감소에 미치는 영
향.** 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경희, 도승이, 김종남, 이순목(2011). 도박이용자의 도박중독과정에 대한 질적
연구. **한국심리학회지: 건강, 16(1), 189~213.**
- 이동식(1974). **노이로제의 이해와 치료.** 서울: 일지사.
- 이민규, 김교현, 김정남(2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성:
한국심리학회지: 건강, 8(2), 399~414.
- 이순목, 김아영, 권선중, 김종남, 차정은, 김인혜(2010). **전 국민 대상 도박문제 선
별척도 및 기준점수 타당화 연구.** 서울: 사행산업통합감독위원회.

- 이순목, 김종남(2009). 도박중독 문제의 본질에 충실한 평가/진단 및 비율 산정. **한국심리학회지: 건강**, 14(1), 1~26.
- 이영민(2011). **정신질환자의 분노표현방식과 신체화, 적개심의 관계연구**. 순천향대학교 대학원 석사학위논문.
- 이태원(2004). 카지노 출입자의 사회인구적 특성, 도박중독, 그리고 도박동기와 실태에 관한 연구. **형사정책연구**, 173~207.
- 이흥표, 이재갑, 김한우, 김태우, 한영옥, 이상규(2013). **파스칼의 내기, 노름의 유혹; 도박의 이해와 치료**. 서울: 학지사.
- 이흥표(2003a). 도박동기와 병적 도박의 관계. **한국심리학회지: 건강**, 8(1), 169~189
- 이흥표(2003b). **비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계**. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이흥표(2004). 5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향 - 문제성 및 병적 도박자를 대상으로. **한국심리학회지: 건강** 9(3), 555~568.
- 이희백(2013). **정신역동적 심리치료의 이론과 실제**. 제주대학교 청소년희망센터 전문상담사교육 발표자료.
- 장승원(2010). 경마베팅 참가자의 도박동기와 비합리적 도박신념 및 도박중독의 관계. **한국체육과학회지: 제19권, 제2호**; 83~93
- 전성희(1995). **여고생의 분노수준 및 분노표현유형에 따른 우울, 불안, 인기도의 차이**. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정방자(1979). **대상관계와 심리치료**. 인간이해, 제1권, 서강대학교 학생생활연구소, 51~65.
- 정방자(1998). **정신역동적 상담**. 서울: 학지사.
- 장정연(2010). **청소년 사행성 게임행동에 관한 연구 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인**. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 정양숙(2004). **분노수준 및 분노표현양식과의 관계**. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채규만, 이흥표(2004). 위험추구 소인과 도박동기 및 도박 심각도의 관계. **한국심리학회지: 건강** 9(4); 1061~1075.
- 천 현(2004). **남자고등학생의 분노수준 및 분노표현양식과 대인관계성향과의 관계**. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.

- 최경수(2005). 인지적 편향, 왜곡, 감각추구성, 도박 열망이 경마도박에 미치는 영향. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 최경순(2008). 청소년의 문화성향과 분노조절능력, 공감 및 친사회적행동과의 관계. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최성일, 김중술, 신민섭, 조맹제 (2001). 분노표현방식과 우울 및 신체화 증상과의 관계. *신경정신의학회지*: 40, 425~431.
- 홍계희, 이동준(2005). 경륜의 도박동기와 사회적응의 관계. *한국스포츠리서치*: 16(5); 33~42.
- 한영옥, 정준용, 김한우(2011). 병적 도박자 가족개입 프로그램 개발을 위한 예비 연구. *한국심리학회지: 건강*, 16(2), 263~277.
- 한지윤(2007). 고등학생의 분노표현방식이 우울 및 자기효능감에 미치는 영향. 한국의국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황의룡, 함경수(2006). 경륜 참여자의 도박동기와 도박중독 성향의 관계. *한국체육과학회지*: 제15권 제4호; 61~71
- Joseph W. Ciarrocchi(2002) / *Counseling Problem Gamblers; A Self-Regulation Manual for Individual and Family Therapy*, 김경훈 외 공역(2007). 도박중독심리치료; 개인 및 가족치료를 위한 자기조절 매뉴얼. 시그마프레스.
- Saul, L. J / *The Childhood Emotionnal Pattern And Maturity*, 천성문 외 공역 (2006). 아동기 감정양식과 성숙, 시그마프레스.
- Alexander, F.G (1939) Emotional Factors in essential hypertension Presentation of a tentative hyphothesis. *Psychosomatic Medicine*, 1, 175~179
- Alexander, F (1961): *The Scope of Psychoanalysis*, edited by T. French. New York: Basic Books.
- American Psychiatric Assocciation (1980). *Diagnostic and sttistical manual of mental disoders(3rd ed.)*. Washington, DC:Author.
- American Psychiatric Assocciation (1994). *Diagnostic and sttistical manual of mental disoders(4rd ed.)*. Washington, DC:American Psychiatric Press.
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling sensation seeking and arousal. *British journal of Psycbology*, 75,

401~410

- Averill, J. R.(1982). *Anger and aggression. : a essay on emotion.* New York: springer Verlag.
- Black & Moyer(1998) Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, **49(11)**, 1434~1439
- Carlton, P. L., & Manowitz, P. (1994). Factors determining the severity of pathological gamblers in males, *Journal of Gambling Studies*, **10**, 147~157
- Cameron, N.(1963). *Personality Development and psychopathology: A Dynamic Approach.* Boston: Houghton Mifflin.
- Cannon, W. B(1929): *Bodily Changes in pain. Hunger, Fear and Rage.* New York: Appleton Century
- Cannon, W B(1932) *The wisdom of the body.* New York: Norton.
- Cooper, M. L., Frone, M. R., Russell, M., & Mudar, P.(1995). Drinking to regulate positive and negative emotions: A motivational model of alcohol use. *Journal of Personallity and Social Psychology*, **69**, 990~1005.
- Diamond, EL(1989). The role of anger and hostility in essential hypertension and coronary heart disease. *Psychological Bulletin*, **92**, 410~433
- Eysenck, H. J.(1973).Personality and maintenance of the smoking habit. In W.L. Dunn(Ed). *Smoking behavior: Motives and incentives.* Washington, D. C.:Wiley, 247~347.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001b). *The canadian problem gambling index: Final report.* Toronto, ON: Canadian Cetre on substance Abuse.
- Freud, S. (1927): The Future of an illusion, *S.E.* 21.
- Martins & Tavares, da Silva Lobo, Galetti & Gentil(2004). Pathological gambling, gender, and risk-taking behaviors. *Addictive Behavior*, **29(6)**,1231~5

- Mussen, P. H.(1963). *The Psychological Development of the Child*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Piedmont, R. L.(1998). *The Revised NEO Personality Inventory: Clinical and research application*. New York: Plenum.
- Piedmont, R. L.(1999). Dose spirituality represent the sixth factor of personality? Spiritual transcendence and the five-factor model. *Journal of Personality*, **67**, 985~1013.
- Saul, L. J.(1950): *The punishment fits the source*, *Psychoanalytic Quarterly* 19:164
- Saul, L. J.(1958). *Technic and Practice of Psychoanalysis*. Philadelphia: J. B. Lippincott.
- Saul, L. J.(1971). *Emotinal Maturity(3rd Ed)*. Lippincott: Philadephia.
- Saul, L. J.(1972). *Psychodynamically based Psychotherapy*. New York: Science House.
- Saul, L. J. (1976): *Psychodynamics of Hostility*. new york: Jason Aroson.
- Slutske, W. S., Casspi, A., Moffitt, T. E., & Poulton, R.(2005). Personality and problem gambling: A prospective stidy of a borth cohort of young adults. *Archive General Psychiatry*, **62(7)**, 769~775
- Spieberger, C. D.(1988). *Professional manual for the State-Trait Anger Expression Inventory*(STAXI) (reserch ed.) Tampa, FL. Psychological Assessment Resources, Inc.
- Spieberger, C. D., Jacobs, G. A, Russell, S. & Crane, R. S(1983). Assessment of Anger. The State-Trait Anger Scale. *Advances in personality Assessment*, **2**, 159~187
- Spieberger, C. D., Reheister, E. C., & Sydeman, S.J (1995) Measuring the experience, expression and control of anger. *Issues Comprehensive Paediatric Nurssing* **18**, 207~232.

<Abstract>

Effect of Anger Level and Anger Expression Method on Gambling Behavior

Yang, Young-seok

Major in Counseling Psychology, Graduate School of Education,
Jeju National University

Supervised by Professor Park, Jung-hwan

This research¹⁾ seeks to examine the effect on gambling behavior according to the level of anger and ways of expressing anger. To this end, we, in this research, selected key themes as follows:

Theme 1: How does the level of anger affect gambling behavior?

Theme 2: How different are the gambling behaviors according to the ways of expressing anger?

Theme 3: How different are the level of anger between problematic gambling group and non-problematic gambling group?

Theme 4: How different are the ways of expressing anger between problematic gambling group and non-problematic gambling group?

To research the themes above, this study examined 571 university students at 1 4-year university and 2 2- and 3-year colleges in the Jeju Special Self-Governing Province. To understand the effect of fight-or-flight response on gambling activities, we surveyed them to measure the level of anger, ways of expressing anger and gambling behaviors. Of the answers collected, 531 sets of surveys were utilized, excluding 40 poorly answered sets.

In this research, we adopted Spielberger's State-Trait Anger Expression Inventory (STAXI) to measure the students' anger level and expression ways. To measure their gambling behaviors, this study included in the survey 10 questions of the Korean Gambling Behavior Scale-L Form (KGBS-L) - a

Korean-customized gambling behavior measurement tool provided by the National Gambling Control Commission-, and 10 questions of the Korean Gambling Behavior Scale-H (KGBS-H) after modifying appropriately for this research subjects.

We used Windows SPSS 18.0 for the data processing and analysis of this study, including technical statistics on general features of the subjects, variable analysis, correlation analysis, simple regression analysis, one-way analysis of variance and t-test.

As a result of such research processes above, we found the followings herein:

First, state anger and trait anger were found to have a significant effect on gambling behavior.

Second, sub-factors of anger expression method - anger expression, anger suppression and anger control - were found to make a significant difference in gambling behavior.

Third, the problematic gambling group and non-problematic gambling group showed a significant difference in state anger level. Whereas they represented no significant difference in trait anger level.

Forth, sub-factors of anger expression method - anger expression, and anger suppression - were significantly different between the problematic gambling group and non-problematic gambling group while anger control was not.

These study findings indicate that the level of anger affectss gambling behavior. Anger expression ways also made difference in gambling behavior. Additional researches are necessary regarding the difference in anger level between the problematic gambling group and non-problematic gambling group as state anger was different between them but trait anger was not. In anger expression ways, the two groups showed difference in maladaptive anger expression ways of anger expression and anger suppression. In order to reduce gambling behavior and problematic gambling behavior, more attention needs to be paid on anger dissolving or anger controlling program development.

1) This dissertation is a master's thesis submitted to the Committee for Graduate School of Education at Jeju National University in August 2013.

부 록

<부록 1> 상태-특성분노, 분표표현방식 검사지	43
<부록 2> 한국형도박행동검사지(K-GBS)	47

설 문 지

안녕하십니까?

귀하의 건강과 행복을 기원합니다.

본 설문지는 대학생들의 정서수준과 정서표현방식 그리고 사행활동(도박)경험에 대한 기초 자료를 얻기 위해 작성되었습니다.

여러분이 응답하신 내용은 연구의 통계분석을 위해서만 사용되며 응답결과에 대해서는 비밀이 보장됨을 약속드립니다. 모든 문항에는 옳고 그른 답이 없으므로 여러분의 현재 상태에 가장 가깝게 느껴지는 것을 고르시면 됩니다. 다시 한 번 성실한 답변을 부탁드립니다. 귀하의 협조에 깊은 감사드립니다.

2012년 11월

연구자: 제주대학교 교육대학원 상담심리석사과정 양영석
(문의사항: daho042@daum.net)

지도교수: 박정환(제주대학교 교육대학원 교육학과)

다음 예시를 참조하여 문항들에 √(체크) 하세요

예 시	현재 나는.....	전혀 아니 다	조금 그렇 다	상당 히 그렇 다	매우 그렇 다
		나는 화가 머리끝까지 난다.	1	√2	3

1. 아래에는 사람들이 자신을 표현하는데 사용하는 문항들이 적혀 있습니다. 각 문항을 잘 읽으시고 **당신이 지금 이 순간에 느끼고 있는 상태를 가장 잘 나타낸다고** 생각되는 곳에 √표를 하시기 바랍니다. 각 문항에는 옳고 그른 답은 없습니다. 다만 당신의 현재의 느낌을 가장 잘 나타내고 있는 곳에 √표를 하시기 바랍니다.(※단, 한 문항에 너무 오래 생각하지 마시고 바로바로 응답하여 주시기 바랍니다.)

질문	현재 나는.....	전혀 아니다	조금 그렇다	상당히 그렇다	매우 그렇다
1	나는 화가 머리끝까지 난다.	1	2	3	4
2	나는 지금 화나고 초조하다.	1	2	3	4
3	나는 일시적으로 약간 화가 난다..	1	2	3	4
4	나는 누군가에게 소리치고 싶다.	1	2	3	4
5	나는 물건을 부수고 싶다.	1	2	3	4
6	나는 미칠 정도로 화가 난다.	1	2	3	4
7	나는 탁자를 꺾고 싶다.	1	2	3	4
8	나는 누군가를 때리고 싶다.	1	2	3	4
9	나는 너무 화가 난다.	1	2	3	4
10	나는 누군가에게 욕을 퍼붓고 싶다.	1	2	3	4

2. 각 문항들을 잘 읽으신 후, 당신이 평소에 일반적으로 느끼고 있는 자신의 성향을 가장 잘 나타낸다고 생각되는 곳에 √표를 하시기 바랍니다.(※단, 한 문항에 너무 오래 생각하지 마시고 바로바로 응답하여 주시기 바랍니다.)

질문 번호	평소에 내가 느끼는 바로는.....	전혀 아니 다	조금 그렇 다	상당 히 그렇 다	매우 그렇 다
1	나는 화가 쉽게 잘 난다.	1	2	3	4
2	나는 불같은 성격 이다.	1	2	3	4
3	나는 성격이 급한 사람이다.	1	2	3	4
4	나는 다른 사람이 실수로 내가 방해를 받을 때는 화가 난다.	1	2	3	4
5	나는 내가 잘한 일에 대해서 인정을 못 받을 때는 화가 난다.	1	2	3	4
6	나는 흥분을 잘하는 성격이다.	1	2	3	4
7	나는 화가 많이 나면 심한 욕을 하기도 한다.	1	2	3	4
8	나는 다른 사람 앞에서 비난을 받게 되면 좌절감을 느낀다.	1	2	3	4
9	나는 좌절감을 누군가를 때리고 싶다.	1	2	3	4
10	나는 일을 잘 했는데도 나쁜 평가를 받으면 화가 머리끝까지 난다.	1	2	3	4

3. 사람들은 누구나 때로 화가 나거나 분노를 느낍니다. 하지만 화가 났을 때 반응하는 방식은 서로 다릅니다. 아래는 사람들이 화가 나거나 분노를 느낄 때 어떻게 반응하는가를 나타내는 문항들이 적혀 있습니다. 각 문항에는 옳고 그른 답은 없습니다. 당신이 **화가 나거나 분노를 느낄 때** 일상적으로 얼마나 자주 아래에 적힌 바와 같이 반응하거나 행동하는 가를 해당하는 곳에 √표를 하시기 바랍니다.

질문	내가 화가 날 때에는.....	전혀 아니 다	조금 그렇 다	상당 히 그렇 다	매우 그렇 다
1	나는 화가 나면 잘 조절한다.	1	2	3	4
2	나는 화가 나면 표현한다.	1	2	3	4
3	나는 화가 나도 밖으로 나타내지 않는다.	1	2	3	4
4	나는 사람들에게 불만이 있어도 잘 참는다.	1	2	3	4
5	나는 자주 토라지는 편이다.	1	2	3	4
6	나는 사람들을 피하는 편이다.	1	2	3	4
7	나는 다른 사람들에게 냉정하게 말하는 편이다.	1	2	3	4
8	나는 냉정함을 지킨다.	1	2	3	4
9	나는 문을 꽂아버리는 식의 행동을 한다.	1	2	3	4
10	나는 속이 많이 상할 때라도 겉으로는 잘 표현하지 않는다.	1	2	3	4
11	나는 나의 행동을 조절한다.	1	2	3	4
12	나는 사람들과 싸움을 자주 한다.	1	2	3	4
13	나는 아무에게도 말은 안하지만 속으로 불만이 많다.	1	2	3	4
14	나는 나를 성가시게 하는 것은 무엇이나 친다.	1	2	3	4
15	나는 화가 나려고 하는 나 자신을 자제시킬 수 있다.	1	2	3	4
16	나는 본인이 없는 곳에서 그 사람의 흉을 보기도 한다.	1	2	3	4
17	나는 내가 원하는 것보다 더 화가 난다.	1	2	3	4
18	나는 대부분의 다른 사람들보다는 빨리 화를 가라앉힌다.	1	2	3	4
19	나는 자주 욕을 한다.	1	2	3	4
20	나는 가능하면 참아주고 이해하려고 한다.	1	2	3	4
21	나는 다른 사람들이 눈치 채는 것 이상으로 화가 자주 난다.	1	2	3	4
22	나는 화가 나면 물건을 부수고 싶다.	1	2	3	4
23	나는 누가 나를 화나게 하면, 그 사람에게 나의 기분을 쉽게 말한다.	1	2	3	4
24	나는 화난 감정을 잘 조절한다.	1	2	3	4

4. 다음은 도박과 관련하여 흔히 경험할 수 있는 내용들입니다. 각 문항들에 지난 1년간(2012) 도박과 관련하여 경험 하신 것을 솔직히 나타내 주시기 바랍니다. 각 문항에 해당하는 곳에 √표를 하시기 바랍니다.

※ 다음 사항을 반드시 읽고 응답하시기 바랍니다.

※ 본 연구에서의 도박행동은 놀이에 내기와 금전적 모험이 개입 된 것으로 ①친목 목적 게임(고스톱 등) ②오락형 온라인 도박게임(한게임 등) ③로또 및 스포츠 토트 복권 구매 ④경마 마권 구매 ⑤경륜 경주권 구매 ⑥경정 경주권 구매 ⑦카지노 게임(강원랜드) ⑧현금거래가 가능한 온라인 게임(인터넷 포커 등) ⑨성인 오락실 ⑩하우스 도박 ⑪사설 스크린 경마 등을 포함합니다. 이 점 유념해 주시고 해당하는 곳에 √표를 하시기 바랍니다.

번호	문 항	전혀 아니 다	거의 아니 다	조금 그렇 다	매우 그렇 다
1	나는 다른 사람들이 도박을 해도 거기에 참여하지 않는다.	1	2	3	4
2	나는 도박과는 거리가 멀다.	1	2	3	4
3	나는 도박할 생각을 해본 적이 거의 없다.	1	2	3	4
4	나는 도박을 해 본 적이 거의 없다.	1	2	3	4
5	나는 도박을 해 본지가 언제인지 모르겠다.	1	2	3	4
6	나는 여가를 즐기기 위한 목적으로 도박을 하기도 한다.	1	2	3	4
7	나는 도박을 통해 여가를 즐긴다.	1	2	3	4
8	나는 도박을 통해 그날의 운을 시험해 본다.	1	2	3	4
9	나는 도박을 하자고 권하는 친구나 동료 등의 청을 거절하지 못해서 도박을 한 적이 있다.	1	2	3	4
10	나는 돈을 따기 위해 도박을 한 적이 있다.	1	2	3	4
11	나는 죄책감, 불안, 무력감 또는 우울감 등에서 벗어나기 위해 도박을 한 적이 있다.	1	2	3	4
12	나는 도박으로 잃은 돈을 만회하고자 다른 날 다시 도박을 한 적이 있다.	1	2	3	4
13	나는 도박을 즐기거나 그만두려고 시도하였으나 잘 안 된 적이 있다.	1	2	3	4
14	나는 도박자금을 마련할 방법에 대해서 몇 주 이상을 생각하는 경우가 있다.	1	2	3	4
15	나는 도박에서 이전과 같은 흥분감을 느끼기 위해 더 많은 돈을 걸어야 했던 적이 있다.	1	2	3	4
16	나는 도박으로 인해 스트레스나 불안 등을 포함한 어떤 건강상의 문제를 겪은 적이 있다.	1	2	3	4
17	나는 도박 때문에 하던 일을 그만두게(학교 중단, 실직, 직업이나 경력 상의 기회상실 등) 된 적이 있다.	1	2	3	4
18	나는 도박한다는 것을 감추기 위해 관련물품(경마권, 복권, 입장권, 카지노칩 등)을 감추거나 거짓말을 하기도 한다.	1	2	3	4
19	나는 대부분의 다른 사람들에 비해 도박을 많이 한다.	1	2	3	4
20	도박으로 인해 다른 사회적 활동이 크게 줄었다.	1	2	3	4

5. 다음은 학생 여러분의 일반적 사항입니다. 해당 항목에 √표나 기입해 주십시오.

1) 성별: ()① 남 ()② 여

2) 연령: 만 ()세

3) 거주지(해당되는 곳에 표기): ()시 또는 ()군

4) 학교 : ()대학(단과대학)

5) 학과: ()

6) 귀하가 많이 참여하는 도박 종류 고르세요.(중복응답 가능)

()①카지노 게임 ()② 경마 ()③경륜 ()④경정

()⑤스포츠 토토 ()⑥ 복권 로또 ()⑦인터넷 카지노 ()⑧스크린 경

마

()⑨사설 카지노 ()⑩ 성인 오락실 ()⑪오락형 온라인 게임(한게임 등)

()⑫화투 ()⑬ 카드 ()⑭없음