



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

고등학생의 개인적인 특성이  
도박행동에 미치는 영향  
: 환경요인의 매개효과를 중심으로

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

김 상 식

2017년 8월

고등학생의 개인적인 특성이  
도박행동에 미치는 영향  
: 환경요인의 매개효과를 중심으로

지도교수 김 성 봉

김 상 식

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2017년 6월

김상식의 교육학 석사학위논문을 인준함.

심사위원장 \_\_\_\_\_인

위 원 \_\_\_\_\_인

위 원 \_\_\_\_\_인

제주대학교 교육대학원

2017년 8월

<국문초록>

## 고등학생의 개인적인 특성이 도박행동에 미치는 영향 : 환경요인의 매개효과를 중심으로

김 상 식

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 김 성 봉

본 연구에서는 고등학생들의 개인적인 특성( 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력)이 도박행동에 미치는 영향을 환경요인 (도박 접근성, 부모감독)의 매개효과를 검증하고자 하였다.

본 연구의 대상자는 제주도에 위치한 고등학교 재학 중인 1~3학년 남학생으로 총 569명에 대해 설문을 실시하였고, 이 중에서 불성실한 응답자 53명을 제외하고 516명을 최종적으로 분석하였다. 자료분석은 SPSS 20.0 프로그램을 사용하였으며 척도의 신뢰도 검사와 빈도분석, 상관관계 분석, 단순회귀분석, 중다회귀분석을 실시하였다.

본 연구의 주요 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 고등학생의 도박중독 수준을 살펴본 결과, 도박중독 유병율에 해당하는 중위험군과 문제도박군은 55명으로 전체 응답자의 약 10.1%로 높은 수준으로 나타났다.

둘째, 각 변인 간의 상관관계 분석 결과, 개인적 특성 요인인 스트레스 대처, 자기통제력, 그리고 비합리적 도박신념 모두 도박행동과 유의미한 정적인 상관관계를 나타냈으며, 환경요인 중에 도박 접근성은 도박행동과 유의미한 정적 상관을 그리고 부모감독은 유의미한 부적상관을 보였다.

셋째, 스트레스 하위요인 중 공격적 스트레스 대처요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 자기통제력 하위요인 중 충동성과 모험추구 그리고 화 기질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다섯째, 환경요인의 매개효과를 검증한 결과, 환경요인의 하위요인인 도박접근성은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 완전 매개하였고, 자기통제력과는 부분 매개역할을 하였으며 환경요인의 하위요인인 부모감독은 자기통제력과 스포츠도박 중독과의 관계에서 부분 매개역할을 하는 것으로 나타났다.

위의 연구결과는 다음과 같은 실천적 함의를 가질 수 있다.

첫째, 고등학생의 도박행동을 낮추기 위하여 청소년들이 경험하고 있는 환경요인을 차단하기 위한 다각적인 개입이 필요하다. 이를 위해 도박중독 예방강의와 다양한 프로그램의 적용 그리고 문제 위험군에 속한 학생들을 위한 중독 상담을 제안한다.

둘째, 고등학생의 도박행동을 낮추기 위해 부모님의 관심과 감독이 필요하다. 연구의 결과처럼 부모감독이 도박행동에 매개 역할을 하였으므로 부모교육 프로그램을 통해 청소년들을 이해하고 건강한 성인으로 성장할 수 있도록 부모의 조력이 절실히 필요하다는 것을 제안한다.

셋째, 다양한 프로그램의 운영과 개별적인 개입을 효과적으로 수행하기 위해 전문적인 능력을 갖춘 인력을 활용할 필요가 있다. 학교 내의 교사들을 활용할 뿐만 아니라 전문 지식과 기술을 가지고 있는 전문가를 도입하는 것이 보다 효과적이라고 생각한다.

핵심어: 도박행동, 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력, 도박 접근성, 부모감독

# 목 차

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 및 가설 .....	5
<b>II. 이론적 배경</b> .....	7
1. 청소년 도박행동의 개념 .....	7
2. 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인 .....	9
3. 선행연구 고찰 .....	16
<b>III. 연구방법</b> .....	18
1. 연구대상 .....	18
2. 측정도구 .....	20
3. 자료분석 .....	23
<b>IV. 연구결과 및 해석</b> .....	24
1. 조사대상자의 일반적 특징 .....	24
2. 조사대상자의 도박중독 수준 .....	25
3. 개인적 특성, 환경요인, 도박행동의 상관관계 .....	26
4. 변수들 간의 매개효과 .....	29
<b>V. 논의</b> .....	43
1. 결과 및 의의 .....	43
2. 제한점 및 제언 .....	45
<b>VI. 참고문헌</b> .....	47
Abstract .....	51
부록(설문지) .....	53

## 표 목 차

표Ⅲ-1	연구대상자의 일반적 특징 .....	19
표Ⅲ-2	스트레스 대처 척도의 문항구성 및 신뢰도 .....	20
표Ⅲ-3	자기통제력 척도의 문항구성 및 신뢰도 .....	21
표Ⅳ-1	조사대상자의 일반적 특성 .....	24
표Ⅳ-2	조사대상자의 도박중독 수준 .....	25
표Ⅳ-3	주요 변인 간의 상관관계 .....	27
표Ⅳ-4	공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과 .....	29
표Ⅳ-5	공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과 .....	31
표Ⅳ-6	화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과 .....	32
표Ⅳ-7	화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과 .....	34
표Ⅳ-8	충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박접근성이 매개효과 .....	36
표Ⅳ-9	충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과 .....	37
표Ⅳ-10	모험추구요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과 .....	39
표Ⅳ-11	비합리적 신념이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과 .....	40

## 그림 목 차

그림 I-1 연구모형 .....	6
그림 IV-1 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 완전매개효과 .....	30
그림 IV-2 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 부분매개효과 .....	31
그림 IV-3 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 완전매개효과 .....	33
그림 IV-4 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 완전매개효과 .....	34
그림 IV-5 충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 부분매개효과 .....	36
그림 IV-6 충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 부분매개효과 .....	38
그림 IV-7 모험추구 요인이 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과 .....	40
그림 IV-8 비합리적 신념 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 접근성의 완전매개효과 .....	41



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

인생의 발달과정에서 청소년의 시기는 ‘질풍노도’의 시기이다. ‘질풍노도’란 ‘몹시 빠르게 부는 바람과 소용돌이치는 물결’이라는 사전적 의미를 가지고 있다. 이는 청소년기가 아동기로부터 성인기로 전환해가는 ‘과도기’이기 때문이라고 생각한다. 그래서 청소년의 특성을 한마디로 표현하기가 어려울 뿐만 아니라, 청소년 각 개인마다 성장, 발달차가 있기 때문에 모두가 똑같은 발달 특징을 보인다고 할 수 없다. 또한 신체적 성장과 정신적 성장의 불균형으로 정서적으로 가장 불안정한 상태에 놓이게 되는데 이 때문에 심리적 측면에서 다양한 영향을 미침으로써 많은 부적응 현상을 가져온다.

청소년기는 급격한 신체성장에 따른 생리적, 신체적 변화를 경험하는 시기이며, 동시에 상당한 심리적 변화가 초래되는 시기이다. 청소년기에는 새로운 성장과 발달에 따른 결과로써 긴장과 스트레스가 발생한다. 이들은 성장과정에서 요구되는 과제의 수행에 필요한 경험들을 배울 때에도 스트레스가 발생하여 신체적, 심리적, 사회적인 변화가 한꺼번에 일어나는 등, 급변하는 환경에 적응하는 능력이 크게 요구되며 정신적 스트레스 또한 높다(이정아, 2003). 더욱이 오늘날의 청소년들은 이전의 청소년들에 비해 급속한 사회변화 과정 속에서 다양한 스트레스에 시달리고 있다. 변화에 대한 적응과 높은 수준의 성취를 이루어야 한다는 주위의 기대와 요구 증가에 미처 대처할 준비도 갖추기 전에 각종 스트레스 상황으로 내몰리고 있는 것이다(Elkind, 1984). 과도한 스트레스를 경험하는 청소년들은 행동적, 신체적, 정서적, 인지적 및 사회적 증상이 동반되어 음주, 흡연, 약물남용이나 경련, 피곤함, 설사, 변비와 같은 신체증상을 호소하고나 불안과 우울, 분노와 같은 정서적 고갈을 경험하게 되며 비합리적 신념이나 왜곡된 사고에 집착하거나 피해의식으로 타인을 비난하고 책임회피, 과제수행 곤란 등의 사회적 증상으로 연결된다(유수현, 1996).

Jacobs(1989) 연구에 따르면 청소년들이 도박행동을 하는 이유를 만성적인 스

트레스에서 찾았으며, Sharp & Tarrier(1993)는 스트레스에 취약한 사람들이 문제 상황에 적절히 대처하지 못하고 도박행동을 선택하게 되며 이런 행동이 병적 도박 행동의 악순환을 야기한다고 보았다(현지현, 2015). 따라서 도박자들이 도박을 자신의 심리적 불편감, 즉 스트레스를 감소시키기 위한 동기의 대상으로 선택한 것은 도박이 흥분이나 회피를 통해서 무료하거나 참기 어려운 심리적 어려움을 감소시켜 줄 수 있는 내적 동기에 적합하기 때문이다(최우림, 2006). 이러한 도박의 특성은 자극적이고, 모험을 즐기는 현대 청소년들에게 매력적인 자극충족의 도구가 된다. 성인들은 경제적 능력이 없는 청소년들이 도박 문제를 보일 리 없다고 쉽게 생각하는 경향이 있지만(권선중 외, 2007), 어린 나이에 도박을 시작하는 사람일수록 문제성 및 병적도박으로 이어질 확률이 높다(이민규 외, 2003).

최근 도박환경의 변화에 따른 또 다른 특징은 연령층이 낮아지고 있으며 성별의 차이도 있다는 것이다. 우리나라 12~18세 남자 청소년의 83%가 도박을 해 본 경험이 있다(이홍표, 2002)고 보고하고 있으며, 특히 인터넷을 이용한 도박 기회 확대로 다양한 연령 및 계층에서 도박문제가 발생해 심각성을 더하고 있다(권선중 외 2006). 성별의 차이를 연구한 선행연구들을 살펴보면, 일반 성인의 경우 여성보다 남성들의 도박중독 비율이 높았으며(이경희 등, 2011), 대학생을 대상으로 한 연구에서는 남학생이 26.5%, 여학생이 6.5%로 남학생이 여학생보다 4배 높게 조사되었다(김정은, 2013). 또 다른 연구에서는 남자 대학생이 여학생보다 도박수준이 높게 나타나고 있는데, 여학생의 도박중독 유병율은 6.6%인 반면, 남학생의 도박중독 유병율은 14.6%에 다하는 것으로 나타났다(권복순, 김영호, 2011) 이는 성별에 따라 도박행동의 차이가 있는 것으로 생각할 수 있다. 그래서 본 연구에서 고등학교 남학생을 대상으로 도박행동과의 관계를 알아보고자 하였다.

도박행동을 지속적으로 유지시키는 중추적인 역할 뿐만 아니라 고위험 도박 상황에서 재발을 유발시키는 역할을 하는 것이 바로 비합리적 도박신념이다(Ldegerwood Petry, 2006). 비합리적 도박신념은 흔히 도박사의 오류(Gambler's fallacy)로 불리는 무선성(randomness)에 대한 잘못된 지각(예, 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다), 통제에 대한 착각(예, 도박판에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다), 도박에 대한 해석 편향(예, 도박을 계속하면 결국은 돈을 따고 수익을 올릴 수 있다) 등이 도박문제에 선행하는 위험 요인으로 밝

혀졌다(권선중, 2014). 그래서 이 연구에서 개인적인 특성들 중에 하나인 비합리적 도박신념과 도박행동과의 관계를 살펴볼 것이다.

중독은 그 자체만으로 스스로 사용을 통제할 수 있는 능력을 상실했다는 것(loss of control)을 의미한다. 따라서 자기통제의 실패는 범죄나 비행 등 여러 가지 부정적인 결과를 가져올 수 있는데, 알콜 중독, 약물 중독과 같이 많은 중독에서처럼 자기통제력이 부족하고 충동적인 사람이 도박중독에 빠질 위험성이 많다는 것을 시사한다(윤인노, 2013). 김남선과 이규은(2012)은 스마트폰 중독과 자기통제력의 관계에서 자기통제력이 낮을수록 스마트폰 중독 성향이 높았으며, 자기통제력이 낮아짐으로써 적응적인 대학생활마저 어렵게 만든다고 하였다(장효강, 2015). 또한 높은 수준의 자기통제력을 갖고 있는 사람들일수록 삶의 다양한 영역에서 더욱 적응적이며, 신체화, 우울, 불안, 강박적 행동 양식 등과 같은 정신 병리적 증상들을 덜 보고한다는 연구결과도 있다(Tangney et al., 2004). 위에서 살펴 본 것처럼 문제행동을 조절할 수 있는 개인적 특성 중에 하나가 자기통제력이라는 것을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 고등학생의 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향에 관해 살펴보려고 한다.

문제행동들은 개인적 특성뿐만 아니라 인간과 환경의 상호작용에서 일어난다는 생태체계적 관점은 다양한 사회현상들에 유용한 접근법이라고 할 수 있으며 많은 학문분야와 사회복지분야에서도 활용되는 이론이다. 김경은(2011)은 청소년 사이버 폭력에 관한 생태체계 관점으로 개인요인, 가족환경 요인, 학교환경 요인, 사이버환경 요인으로 분류하여 분석하기도 하였다. 따라서 본 연구에서는 생태체계적인 영향요인의 환경요인으로 접근성과 부모감독의 영향력도 확인하고자 한다.

빠르게 발전하고 있는 정보화시대에 청소년들에게 인터넷과 스마트폰은 마치 개인의 필수품처럼 여겨질 만큼 대중화가 되어있다. 또한 그들에게 친숙한 사이버 공간은 개성을 표현할 수 있는 공간이자, 생각과 정보를 교환하는 교류의 장이 되고 있다. 하지만 이러한 환경 속에서 순기능적인 면 이외에도 온라인 도박에 접근할 수 있는 기회도 많아졌으며, 비합리적 도박신념과 자기통제력의 실패로 지속적으로 반복하는 도박행동이 청소년 도박중독의 위험성을 높이고 있는 역기능적인 사회문제로 발생하고 있다. 연미영(2006)의 연구에서는 사행업체가 위치하고 있어 접근 용이성이 높은 지역에 거주하는 청소년들은 그렇지 않은 청

소년보다 도박에 대한 심리적, 물리적 접근성이 높게 나타났고, 이러한 결과는 도박중독과 접근용이성이 밀접한 관련성이 있음을 알 수 있으며, 도박접근성이 용이하거나, 도박에 허용적일수록 도박문제가 심각한 것으로 나타났다(김석준 외, 1995). 따라서 청소년들에게 친숙한 사이버 공간에서 익명성과 접근 용이성의 특성으로 도박 접근성과 도박행동 간의 관계를 살펴볼 필요가 있다.

아동기에는 부모와의 애착과 정서적 교감이 중요하지만, 성장하면서 부모의 통제와 감독이 점점 중요한 부모의 역할이 되어간다. 이 때문에 부모와 자녀 간의 갈등이 발생하기도 하지만 청소년의 문제행동을 사전에 예방할 수 있기 때문에 부모감독은 청소년들에게는 매우 중요한 요인이 되어가고 있다(이형실, 2005). 장미경 외(2007) 연구에서 부모가 아동의 인터넷 사용에 관심을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절하게 감독·통제하는 경우 자녀들의 게임중독 가능성이 낮아진다고 보고하고 있다. 이 밖에도 부모감독과 청소년의 도박행동에 관한 연구들을 살펴보면, 청소년의 도박행동이 부모감독으로 감소하였다(Magoon & Ingersoll, 2006)고 보고하고 있으며, 부모님으로부터 독립하여 살거나 취업을 하거나, 학생 신분이 아니 청년들이 더 많은 도박을 하는 것으로 밝혀졌다(Welte et al., 2008). 이와 같은 선행연구들을 살펴본 결과, 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 부모감독이 중요한 역할을 한다는 것을 알 수 있었다. 그래서 본 연구에서 부모감독과 도박행동 사이의 관계에 대해 알아보고자 한다.

이상의 논의에서 살펴본 것처럼 본 연구에서는 고등학생의 도박중독 수준의 정도를 파악하고, 이에 영향을 미치는 요인으로 생태체계적 관점에서 개인적인 특징으로 스트레스 대처와 비합리적 신념 그리고 자기통제력으로 설정하고 환경요인으로는 도박의 접근성과 부모감독을 설정하여 도박행동과의 상관관계를 살펴보고자 한다. 최종적으로 개인적 특성이 도박행동에 영향을 미치는 과정에서 환경요인의 매개효과를 검증해 보고자 한다. 이를 통해 다차원 적인 면에서 청소년의 도박행동을 이해하고 도박중독 예방프로그램과 중독 상담에 유용한 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

## 2. 연구문제 및 가설

본 연구에서는 고등학생의 개인적 특성이 도박행동에 미치는 영향을 알아보고 개인적 특성과 도박행동의 관계에서 환경요인의 매개효과를 검증하는 것에 목적을 두고 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 개인적 특성(스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력)은 도박행동과 관계가 있을 것인가?

가설1-1. 스트레스 대처는 도박행동과 양(+)의 관계가 있을 것이다.

가설1-2. 비합리적 도박신념은 도박행동과 양(+)의 관계가 있을 것이다.

가설1-3. 자기통제력은 도박행동과 양(+)의 관계가 있을 것이다.

연구문제 2. 환경요인(도박 접근성, 부모감독)은 도박행동과 관계가 있을 것인가?

가설2-1. 도박 접근성은 도박행동과 양(+)의 관계가 있을 것이다.

가설2-2. 부모감독은 도박행동과 음(-)의 관계가 있을 것이다.

연구가설 3. 환경요인(도박 접근성, 부모감독)은 개인적인 특성

(스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력)과 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것인가?

가설3-1. 도박 접근성은 스트레스 대처와 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

가설3-2. 도박 접근성은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

가설3-3. 도박 접근성은 자기 통제력과 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

가설3-4. 부모감독은 스트레스 대처와 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

가설3-5. 부모감독은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

가설3-6. 부모감독은 자기통제력과 도박행동의 관계에서 매개역할을 할 것이다.

개인적 특성이 도박행동에 직접적인 영향을 미치는 경로에서 환경요인을 매개로 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 연구모형을 제안하고 검증하고자 한다. 본 연구의 연구모형은 <그림 1-1>과 같다.

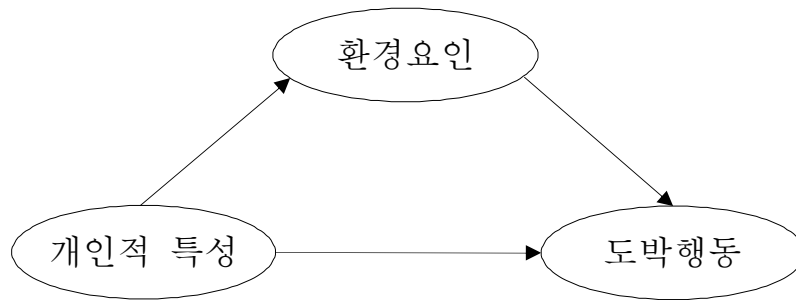


그림 1-1 연구모형

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년 도박행동의 개념

도박이란 우연이나 불확실한 확률적 게임에 자발적으로 금전이나 이와 동등한 금전적 가치나 소유물을 걸고 참여하는 것이며, 하나의 놀이로 인식되는 재정적 위험부담을 가지는 행위 등으로 정의하고 있다(Dvereus, 1968). 또한 도박은 우연에 의해서 결정되어지는 결과에 금전 또는 이와 유사한 가치를 거는 것이라고 하였다(Blazszcynski, Walker, Sagris & Dickerson, 1999). 또한 한국도박문제관리센터에서는 ‘도박은 돈이나 가치있는 소유물을 걸고 결과가 불확실한 사건에 내기를 거는 행위’로 정의하고 있다(한국도박문제관리센터, 2016). 위와 같은 선행 연구에서 살펴본 바와 같이 도박이란 우연성이 개입하는 불확실한 사건에 금전이나 그에 상응하는 금전적 가치가 있는 것을 걸고 더 큰 이득을 얻기 위해 자발적으로 참여하는 것을 말한다.

도박은 알게 모르게 생활 주변에서 일어나고 있지만 그 일이 도박인지, 놀이인지, 여가활동인지에 대해 정확히 인식하지 못하는 경우가 많다(이동준, 2007). 그래서 놀이 혹은 여가활동으로 시작한 도박행동이 문제행동으로 진행된다면 도박중독이 되는 것이다. 따라서 도박중독은 도박행동이라는 전체적인 조망 속에서 매우 극단적으로 진행되는 행동을 말한다. 하지만 청소년의 경우 도박경험을 놀이의 일부로 생각하며 시대와 문화마다 허용의 정도가 다르므로 청소년의 도박행동을 정의하기는 쉽지 않아 보인다. 최정은(2004)의 연구에서는 초등학생의 도박행동은 놀이와 게임의 수준으로 비합리적인 기대를 걸고 하는 내기의 성격이 강하기 때문에 ‘도박성 게임행동’으로 정의하였다(김현주, 2009). 또한 김민우(2004)는 고등학생 청소년의 도박행동을 SOGS-RA 척도를 사용하여 측정하였는데, 이는 청소년 도박행동이 중독의 수준으로 발전될 수 있음을 시사한다. 따라서 도박행동이란 불확실한 사건에 금전 혹은 금전적 가치가 있는 것을 걸고 더 큰 이득을 취하기 위해 자발적인 참여 활동이라 정의할 수 있고, 청소년에게 이러한 도박행동은 중독의 위험성에 대한 인식없이 중독 수준으로 발전될 수 있다.

Shaffer, Hall, & Bilt(1999)에 따르면 오늘날 대다수의 임상가들은 용어의 차이

가 있기는 하지만 도박행동을 일반적으로 사교성 도박에서 문제성 도박, 그리고 병적 도박의 세 단계로 도박중독 심각성을 구분하는데 동의하고 있다(이동준, 2007). 이흥표(2002)는 일반적으로 복잡한 도박행동을 분류하는 가장 보편적인 방식은 도박에 개입된 정도에 따라 사교성 도박, 문제성 도박, 병적 도박의 세 단계로 구분하고, 도박은 비교적 젊은 나이에 시작되며, 대부분의 사람들은 시간적 차이가 있지만 사교성 도박에서 시작하여 문제성 도박, 그리고 최종 단계적인 병적도박으로 발전하는 과정을 밟는다고 하였다. 이러한 맥락에서 본다면 도박문제의 위험성은 유흥이나 친목을 목적으로 하는 사교성 도박단계에서도 존재할 수 있음을 암시하며, 이는 아직 도박에 대한 문제를 보이지 않은 일반인이라 할지라도 잠재적으로 도박문제를 발전시킬 위험성은 지닐 수 있음을 의미할 것이다(이흥표, 2002).

선행연구들을 검토해 본 결과, 나이가 어릴수록 습관적인 도박행동으로 인한 문제성 도박으로 진행될 가능성이 높으며, 특히 청소년 시기는 학업, 진로, 부모와의 갈등, 교우관계 등 문제행동과 관련이 깊어 도박문제에 취약한 것으로 나타난다. 따라서 본 연구에서 청소년이 주체가 되어 자신이 원하는 것을 얻기 위해 돈이나 가치 있는 것을 내기에 거는 모든 문제성 도박행동을 청소년 도박행동이라고 정의한다.



## 2. 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인

사회적 기대나 규범에서 벗어난 청소년 행동을 청소년 문제행동이라고 하며, 이는 가정이나 학교, 지역사회에서 생활하는 과정 중 여러 환경 요인들의 영향으로 유발된 행동적, 심리적 부적응의 결과이다(윤혜미 외, 2007). 따라서 최근에는 도박행동을 개인적·심리적 요인과 함께 다양한 체계의 요인들을 통해 문제해결의 필요성이 제기되고 있다(김정은, 2012; 정선영, 2011; 김영주, 2010; 장수미, 2013).

사람들이 어떤 상황 조건에서 인간의 행위들이 일어나는지에 관심을 갖는 이론이 인간 생태학 이론이다(Hawley, 1995). 이런 생태학적 체계의 본질은 인간과 환경의 상호작용이다. 이런 구조들은 인간이 발달함에 따라 변한다. 생태학적 환경은 개인에게 미치는 즉각적인 상황이며, 개인과 개인 간의 관계, 그러한 관계의 본질을 중요시하게 된다. 생태체계적 관점은 다양한 사회현상들에게 유용한 접근법이라고 할 수 있으며 많은 학문분야와 사회복지분야에서도 활용되는 이론이다(Compton & Galaway, 1997). 김경은(2011)은 청소년 사이버폭력에 관한 생태체계 관점으로 개인요인, 가족환경 요인, 학교환경 요인, 사이버환경 요인으로 분류하여 분석하였다. 대학생은 초기 성인기로 개인과 상호작용을 하는 환경에 영향을 받기 때문에 도박행동 역시 생태체계적 관점에서 고찰하는 것이 중요하다. 도박행동에 영향을 미치는 조절요인으로 개인과 상호작용을 하는 가족요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)을 들 수 있다. 본 연구에서 개인적 특성요인인 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력과 상호작용하는 환경요인으로 도박 접근성, 부모 감독을 설정하였다.

### (1) 비합리적 도박신념

비합리적 도박 신념은 통제력 착각, 기술에 대한 과대평가 등 도박의 과정 혹은 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고로 정의할 수 있다(Langer, 1975). 도박자는 돈을 잃을 위험에도 불구하고 돈을 딸 수 있을 것이라는 희망 하에 불

확실한 사건에 돈을 걸고, “자신에게 운을 조절하고 시스템을 이길 수 있는 능력이 있다.” 는 잘못된 신념을 가지고 있다(이민규 외,2007). 또한 돈을 다 잃을 때 까지 도박을 끝내기가 어려워지고, 손실이후에도 도박행동을 반복하게 되는 결과를 낳는다(이홍표, 2003b). 도박하는 사람들은 도박하고 싶은 욕망을 억제하지 못하고 반복적으로 도박 행위를 시도하며, 그것이 점진적·만성적으로 도박하고 싶은 충동을 억제하는데 실패하는 요인이 되고 있다. 특히 비합리적 신념을 가진 청소년들은 도박성 게임 행동 결과를 자신이 통제할 수 있다는 착각을 갖고 있으며(권선중 외, 2006), 도박을 할 수 있는 합법적 나이가 되면 도박을 하겠다는 도박의도를 예측할 수 있는 주요인으로서 비합리적인 도박신념이 간주되고 있다(김교헌, 권선중, 2003).

Anderson과 Brown (1984)은 도박에 대한 비합리적 신념이 강한 사람들일수록 위험도가 높은 게임을 선호하며 위험한 베팅을 한다고 하였다. 도박중독예방교육에 참가한 청소년을 대상으로 실시한 류황건 외(2012)의 연구에서 비합리적 도박신념과 인터넷 중독의 상관관계를 살펴본 결과, 두 변인 간에 정적 상관이 있는 것으로 확인되었다. 이는 한 변인의 평균 점수가 높아질수록 다른 변인의 평균 점수가 높아진다는 것을 의미한다.

고등학생의 도박행동에 대한 예측변인을 살펴본 연미영(2006)의 연구에서 도박행동과 도박신념의 상관계수는 ( $r=.513, p<.001$ )으로 높은 관련성을 나타내었고, 고등학생을 대상으로 한 김영경(2012)의 연구에서는 비합리적 도박신념이 현재 도박행동 수준에 유의미한 영향력을 가지며, 23%의 설명력을 보였다(현지현, 2015).

또한 도박행동은 비합리적 도박신념과 높은 정적 상관을 보이는데, 이는 비합리적 도박신념을 갖는 경우가 그렇지 않은 경우에 비해 현재 도박행동을 더 많이 하는 것을 의미하며, 비합리적 도박신념이 현재 도박행동에 영향을 미치는 유의한 예측변인임을 밝혔다(이해경 외, 2014). 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 규명하고자 한 연구에 의하면 청소년의 비합리적 도박신념은 청소년의 도박행동에 정적인 영향을 미치며, 비합리적 도박신념이 높을수록 청소년의 도박행동 횟수가 많아지는 것으로 나타났다(양정남 외,2011).

## (2) 스트레스 대처

심리학에서 스트레스는 유기체의 적응과 조절에 가해진 압력이나 외부의 요구적인 힘을 말한다(남여경, 2010). 또한 일반적으로 긴장, 피로, 탈진, 어려움, 곤란, 역경 또는 고생을 뜻하는 다의적인 의미로 사용되고 있다(류수영, 1994)

스트레스라는 용어를 세 가지 관점으로 살펴보면,

첫 번째 관점은 자극으로서의 스트레스를 보는 것으로 특정 유형의 자극을 경험하는 것을 스트레스라고 보는 것이다.

두 번째 관점은 반응으로서의 스트레스를 보는 것으로 스트레스 상황에 대한 유기체의 생리적, 심리적 반응에 초점을 두는 것이다.

세 번째 관점은 역동적 상호작용으로서의 스트레스인데, 스트레스를 개인과 환경과의 역동적인 상호작용으로 보는 관점으로, 이는 매우 광범위한 개념으로 사회적, 심리적, 생리적 체계를 모두 포함한다. 즉, 스트레스를 환경과 사람사이의 상호작용에서 일어나는 심리적 과정, 즉 개인의 지각적, 인지적, 정서적 매개 과정은 환경에서 오는 요구에 작용하여 상황은 끊임없이 변화하며, 어떤 환경적 사건도 개인의 지각이나 평가와 독립되어 스트레스 긴장 원인으로 작용 할 수 없다는 관계론적 입장이 대두되었다(홍설화,2006). 즉 자극(stimulus)과 매개요인(mediating factors) 사이의 상호작용을 중요하게 보는 것으로 개인의 지각, 인지나 스트레스에 대한 대처능력, 사회적 지원, 통제가능성 등의 특징이 복합적으로 작용하여 개인이 반응하는 것이다(홍설화,2006). 이를 청소년기의 도박행동과 연결하여 생각하면, 똑같은 강도의 스트레스를 받더라도 이를 지각하는 청소년이 가진 환경과 대처능력 등에 따라서 도박행동이 좌우된다고 볼 수 있다(남전아, 2009).

청소년들은 발달 단계에서 신체 및 호르몬의 변화와 인지적인 발달에 의해 스트레스를 상대적으로 보다 예민하게 경험하는 상태이다(홍설화,2006). 또한 자아 정체감을 확립하여 다양한 변화에 적응하기 위해 다른 시기에 비해 스트레스를 많이 경험하게 된다(남여경, 2010). 우리나라 청소년들에 대한 연구를 살펴보면, 중·고등학교 학생이 경험하는 스트레스를 구체적인 생활 사건으로 나누어 살펴보면 박명재(1993)의 연구에서는 ‘형제간의 싸움’, ‘선생님에게 체벌을 받았

을 때’, ‘학업성적의 부진’, ‘친구가 약속을 어김’, ‘나와 부모 사이의 의견충돌’을 대부분의 학생들이 공통적으로 선택하였다고 한다(남전아, 2009). 그래서 일반적으로 동기의 궁극적인 지향점은 현재 심리적 불편함을 해소하고 좀 더 만족스러운 상태로 자신의 내적 심리 상태를 조절하거나 자신의 심리적 상태에 영향을 주는 환경적 요소를 개선하고자 하는데 있다(김정호 2000). 즉, 단순한 유희동기 조차 심리적으로 무료한 상태가 지속되는 것에 대한 불편함을 감소시키고자 하는 노력으로 그 출발점이 귀결될 수 있다는 것이다(최우림, 2007).

따라서 도박자들이 도박을 자신의 심리적 불편함, 즉 스트레스를 감소시키기 위한 동기의 대상으로 선택한 것은 도박이 흥분이나 회피를 통해서 무료하거나 참기 어려운 심리적 어려움을 감소시켜 줄 수 있는 내적 동기에 적합하기 때문이다(최우림, 2007). 뿐만 아니라 도박은 술이나 마약과 같은 물질보다 합법적이며 익숙하며 사회적 친밀감의 형성, 경제적으로 겪고 있는 심리적 어려움에 대해 열광적이고 흥분되는 분위기와 금전적인 행운을 동시에 제공 해 줄 수 있기 때문에 매우 매력적인 스트레스 대처 행동이 되는 것이다(이준호, 2000). 그러므로 스트레스에 적절히 대처할 경우 문제가 없지만, 효과적으로 대처하지 못할 경우 적응 상에 어려움을 경험한다(현지현, 2015). 취약한 발달 단계에서 스트레스 상황에 직면했을 때, 적극적으로 대처하지 못하고 중독행동을 대처수단으로 선택할 가능성이 있다(장정임, 윤인노, 김성봉, 2014).

청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 조사한 연구에 의하면, 스트레스와 청소년 도박행동은 정적 상관을 보였고( $r=.135, p<.05$ ), 스트레스 하위요인 중 가족 요인과 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 도박행동에 대한 설명력은 5.1%였다( $F=3.514, p<.01$ )(남전아, 2010). 남전아(2010)의 연구와 마찬가지로 스트레스는 청소년의 현재 도박행동과 유의미한 정적상관을 보였으며, 비합리적 도박신념, 스트레스, 부모 도박행동, 인터넷 중독 등 독립변인으로 하여 도박행동 수준에 대해 단계적 회귀분석을 실시한 결과, 비합리적 도박신념의 설명력은 23%, 스트레스, 부모도박행동, 인터넷 중독 등이 추가될 때 1535%, 3.1% 0.9% 씩 더 설명하는 것으로 나타났다(김영경, 2012).

외국사례를 보면 청소년들이 도박행동을 하는 이유를 만성적인 스트레스에서 찾았으며, Sharp & Tarrier(1993)는 스트레스에 취약한 사람들이 문제 상황에 적

절히 대처하지 못하고 도박행동을 선택하게 되면 이런 행동이 병적 도박 행동의 악순환을 야기한다고 보았다(Jacobs, 1989).

Berge, Pietrzak & Petry (2006)는 도박을 하지 않는 청소년이나 사교성 도박 청소년에 비해 문제성 도박 청소년은 스트레스 상황 및 부정적 사건에 노출된 경험이 많고, 도박 문제의 수준이 높은 청소년일수록 스트레스에 감정적이고 회피적으로 대처하는 등의 비효율적인 대처방식을 보였다.

김영경(2012)이 스트레스, 인터넷 중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성의 관계를 살펴본 결과, 통계적으로 유의미한 상관을 보였다. 이 중 스트레스는 현재 도박행동( $r=.46, p<.001$ ), 미래 도박행동의 가능성 ( $r=.19, p<.001$ )과 정적 상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷 중독과 비합리적 도박신념이 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷 중독과 비합리적 도박신념의 부분 매개효과가 확인되었다.

대학생을 대상으로 한 장정임, 윤인노, 김성봉(2014)의 연구에서 스트레스와 도박중독, 자기 통제력은 유의미한 상관을 보였다. 스트레스는 도박중독과 유의미한 정적 상관( $r=.120, p<.05$ )을 보인 반면, 자기 통제력과는 유의미한 부적상관( $r=-.494, p<.01$ )을 보였다. 이는 스트레스가 높을수록 도박중독이 높아지며, 자기 통제력이 낮을수록 스트레스가 높아지는 것을 의미한다.

### (3) 자기통제력

자기통제(self-control)라는 개념은 자신의 인지나 정서, 행동을 자신이 원하는 대로 스스로 통제하고 조절할 수 있음을 의미한다(윤인노, 2013). Gottfredson과 Hirschi(1990)의 연구에서는 자기 통제력이 낮은 사람은 자기 통제력이 높은 사람에 비해 충동적이고, 무감각하고, 행동적이며, 위험함 모험을 선호하며, 순간적이고, 단순한 사고를 하는 것으로 나타났고 이러한 성향은 충동적인 범죄 행위 뿐만 아니라 흡연, 음부, 약물남용과 같은 다양한 행위들의 원인이 될 수 있다고 밝혔다(김진희, 2012 재인용).

Grasmick(1993)은 Gottfredson과 Hirschi의 낮은 자기통제성을 근거로 하여 자기

통제성의 하위요인을 충동성, 단순과제 선호, 위험 추구성, 육체활동 선호, 자기 중심성, 화내는 기질의 여섯 개 하위 요소로 구분하였다(송근혜, 2013). 이들의 이론을 정리하면 자기통제력이 낮은 사람은 충동적이고 타인에게 무신경하고 육체적이고 위험한 행동을 많이 하며, 장기적이지 못하고 근시안적이며, 행동이 먼저 나타나는 경향이 있지만, 자기통제가 잘되는 사람은 즉각적인 쾌락추구를 지연하고, 즉각적인 욕구 충족보다는 장기적인 손실은 생각하며 분별력과 조심성이 있으며, 행동으로 나타내기 전에 먼저 생각하여 말하며, 타인의 고통과 이해에도 민감한 경향이 있다 (박혜연, 2004).

Gottfredson과 Hirschi(1990)은 낮은 자기통제성을 즉각적인 욕구 충족, 쉽고 간단하게 욕구를 충족하려 하며, 미래의 더 나은 결과와 성취에 대한 무관심, 인지적인 지식 습득의 부족, 흥분되고 위험하고 스틸있는 행동을 더 많이 하게 되며, 타인의 고통과 이해에 무관심하며 주변 사람들에게 불편함을 주는 자기중심적인 경향의 여섯 가지로 설명함으로써, 자기통제의 하위 구성요인을 정리하고 있고, 특히 청소년의 문제행동은 자기통제성의 하위요소들 중 위험추구성, 화내는 기질, 자기중심성, 충동성과 매우 관련되어 있다는 결론을 보고했다(윤인노, 2013).

#### (4) 스포츠도박 접근성

도박의 대한 접근성에 대한 개념은 정해져 있지 않지만 선행연구에서는 도박자금의 조달용이성, 도박장 출입용이성, 도박동료 모집용이성, 심리적 용이성 등의 개념으로 구분되거나(이민규 외, 2003; 김교현 외 2004) 김영호(2010)는 도박에 대한 지리적 접근성과 심리적 접근성으로 나누었다. 지리적 접근성은 도박관련 시설과 생활환경과의 물리적 거리를 의미하며, 합법사행 산업의 활성화로 인한 사행산업체의 증가로 인한 접근용이성 뿐만 아니라 인터넷과 스마트폰의 발달로 인한 접근을 포함한다(김정은, 2017).

고등학교 청소년들은 합법적인 사행산업에 대해 허용이 불가하고 스마트 기기에 익숙하기 때문에 최근 확산되고 있는 불법 인터넷도박에 대한 접근이 불가피하고 도박접근성이 다른 세대보다 높다고 할 수 있다. 이러한 도박접근성의 증가는 도박행동에 영향을 끼쳐 도박중독의 위험성을 증가시키는 위험성이 있다.

연미영(2006)의 연구에서는 사행산업체가 위치하고 있어 접근 용이성이 높은 지역에 거주하는 청소년들은 그렇지 않은 청소년보다 도박에 대한 심리적, 물리적 접근성이 높게 나타났고, 이러한 결과는 도박중독과 접근용이성이 밀접한 관련성이 있음을 알 수 있으며, 도박 접근성이 용이하거나, 도박에 대해 허용적일수록 도박문제가 심각한 것으로 나타났다(김석준 외, 1995; 장정연, 2011). 성인을 대상으로 한 도박접근용이성에 대한 선행연구에서는 병적 도박자들이 도박에 좀 더 쉽게 접근하는 것으로 나타났으며 접근가능성이 용이하거나 도박에 대한 허용적인 주변 분위기일수록 도박문제가 심각한 것으로 나타났다(김교현 외, 2004; 장정연, 2011). 대학생을 대상으로 한 선행 연구에서도 도박접근성이 도박중독과 정적인 상관관계를 가지며 도박중독에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(임성범, 2013; 정병일, 2014).

#### (5) 부모감독

부모감독은 부모가 자녀들이 어디서, 누구와, 무엇을, 얼마동안 하고 있는가에 대해 파악하고 있는 정도를 의미한다(엄명용, 2001). 아동기에는 부모와의 애착과 정서적 교감이 중요하지만, 성장하면서 부모의 통제와 감독이 점점 중요한 부모의 역할로 부각된다. 이러한 이유로 부모-자녀간의 갈등이 생기기도 하지만 문제행동을 사전에 예방할 수 있기 때문에 부모감독은 어떠한 가족요인보다도 중요하다(이형실, 2005). 특히 청소년 비행과 중독의 메커니즘 안에 있는 알코올, 인터넷, 흡연 등에서는 더욱 그러하다. 초등학교 인터넷 중독에 관한 장미경 외(2007)의 연구결과, 부모가 아동의 인터넷 사용에 관심을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절하게 감독·통제하는 경우 자녀들의 게임중독 가능성이 낮아진다고 보고했다(김현주, 2009) 또한 부모와 교사 통제는 게임행동에 대한 사회적 압력 인지에 영향을 미쳐 청소년 게임행동을 감소시키는 역할을 한다(이지영, 2008).

### 3. 선행연구 고찰

장효강(2014)은 도박이용자들이 도박을 자신의 심리적 불편감, 즉 스트레스를 감소시키기 위한 동기의 대상으로 선택한다는 것이다. 즉 도박행동으로 인한 흥분이나 도박행동 자체(회피)가 무료하거나 참기 어려운 심리적 어려움을 감소시켜 줄 수 있는 내적 동기에 적합하다고 느끼기 때문이다. 강선자(2014)는 도박중독과 유사한 행위중독인 스마트폰 중독과 스트레스와의 관련 연구에서 스트레스는 스마트폰 중독에 정적인 영향을 미쳐 스트레스가 높을수록 스마트폰 중독이 높게 나타났다고 하였다. Sharpe와 Tarrier(1993)는 병리적 도박자들이 계속해서 도박을 하게 되는 모델을 설명하였는데 적절하지 못한 스트레스 대처의 사용, 스트레스에 취약한 사람들의 낮은 자존감, 또한 알코올 남용, 재정적 어려움 등의 스트레스 상황 하에서 도박이라는 방법을 택한다는 것이다(장효강, 2015). 특히 이러한 부조화된 방식이 신념으로 굳어지게 되면 도박장면에서 이기던 지던 승패에 상관없이 계속해서 도박을 할 수 밖에 없는 악순환에 빠지게 된다고 하였다.

김남선, 이규은(2012)의 연구에서 스마트폰 중독과 자기통제력의 관계에서 자기통제력이 낮을수록 스마트폰 중독 성향이 높았으며, 자기통제력이 낮아짐으로써 적응적인 대학생활마저 어렵게 만든다고 하였다(윤인노, 2013). 송원영(1999)의 연구에서는 인터넷의 중독적 사용에 영향을 주는 요인으로 낮은 자기통제력이 가장 큰 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 이는 자기통제력이 높은 사람이 당시 제공되는 인터넷상의 강화물의 영향력을 벗어나 실제 생활에서 요구되는 일들을 수행할 수 있는 자기조절 능력을 가지고 있음을 보여준다(심옥녀, 2008 재인용).

이민규 외(2007)의 연구에서는 청소년의 비합리적 도박신념을 수정하는 내용의 개입이 효과적일 수 있다고 제안하였고, 연미영(2006)은 현재의 청소년 도박행동 정도가 비합리적 도박신념과 관련이 있으며, 미래의 도박동기로 이어질 가능성을 보여준다고 하였다(김현주, 2009). 또한 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 청소년 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 비합리적 도박신념을 가진다고 하였다(권선중 외, 2007).

김영훈(2005) 연구에서 단도박 실패집단과 성공집단을 판별하는 변인으로 가족



관계 및 가정환경의 기여도가 높다는 결과가 있다. 즉, 가족은 사회적 지지집단으로 역할을 한다고 보는데, 부모의 지지가 적절히 제공되지 못할 경우 도박중독에 빠지는 것으로 나타났다. 장미경 외(2007)의 초등학생 인터넷 중독에 관한 연구에서 부모가 아동의 인터넷 사용에 관심을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절하게 감독·통제하는 경우 자녀들의 게임중독 가능성이 낮아진다고 보고했다.

정병일(2014)의 연구에서는 도박 접근성이 도박중독과 정적인 상관관계를 가지며 도박중독에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 성인을 대상으로 한 도박 접근용이성에 대한 선행연구에서는 병적 도박자들이 도박에 좀 더 쉽게 접근하는 것으로 나타났고 접근가능성이 용이하거나 도박에 대해 허용적인 주변 분위기일수록 도박 문제가 심각한 것으로 나타났다(김교현 외, 2004; 장정연, 2011).

이상에서 살펴본 바와 같이 청소년 도박행동과 관련한 변인들이 심리적 문제 혹은 환경문제에 국한되어서 문제성 도박으로 발전하는 것이 아니라 여러 변인들의 복잡한 상호작용의 결과로 진행되는 문제행동임을 알 수 있다. 하지만 청소년의 도박을 심각하게 받아들이지 않고 그저 놀이의 한 형태로만 치부해 버린다면 청소년들의 심리적 고통뿐만 아니라 더 나아가 학교 폭력과 사회적 문제를 일으킬 수 있는 심각성을 깨달아야 한다. 그래서 본 연구에서 청소년의 개인적인 특성과 도박행동과의 관계를 규명하고 환경요인이 도박행동에 미치는 영향력을 알아봄으로써 청소년 도박행동에 대한 대책마련을 위한 기초를 마련할 것으로 생각된다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구는 제주도에 소재하고 있는 30개 고등학교에 재학 중인 1~3학년 남학생을 모집단으로 설정하였고, 군집표본추출을 통해 4학교를 추출하여 총 569명을 대상으로 2017년 3월 자료 배포 및 수집이 이루어졌다. 설문지는 본 연구자가 직접 학교를 방문하여 실시하였고, 각 반에 들어가 직접 학생들에게 설문지에 대한 설명을 한 후 배포하고 바로 회수하였다. 회수된 설문지 569부 중 불성실하거나 일관성이 없는 설문지를 제외한 516부를 최종 분석 자료로 사용하였다.

연구대상자의 일반적 특징은 <표 Ⅲ-1>과 같다. 1학년이 176명, 2학년이 234명, 3학년이 106명으로 2학년이 입시의 부담이 없으므로 조금 더 많은 설문을 실시하였다. 한 달 용돈은 5만원 미만이 199명(38.6%)를 가장 많이 차지하였다. 스포츠도박 접근 빈도수는 지난 1년간 도박을 하지 않은 학생을 제외하고 한 달에 1~2회 접촉수가 47명으로 전체의 4.7%를 차지하고 있다. 예방교육 경험은 과반수 이상인 339명(65.7%)이 도박예방에 관한 교육을 받아보지 못한 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-1> 연구대상자의 일반적 특징

(N=516)

구 분	빈도(명)	비율(%)	
학년	1학년	176	34.1
	2학년	234	45.3
	3학년	106	20.5
한 달 용돈	5만원 미만	199	38.6
	5만원 이상 10만원 미만	171	33.1
	10만원 이상 15만원 미만	78	15.1
	15만원 이상 20만원 미만	29	5.6
	20만원 이상	39	7.6
스포츠도박 빈도수	지난 1년간 안함	484	93.8
	한 달간 1~2회	24	4.7
	매주 1~2회	7	1.4
	매주 3~6회	0	0
	매일	1	0.2
예방교육 경험	있다	177	34.3
	없다	339	65.7

## 2. 측정도구

### (1) 도박중독

본 연구에서는 고등학교 청소년들의 도박문제를 진단하기 위해서 일반인을 대상으로 하여 도박으로 야기되는 사회적 문제를 발견하기 위하여 Ferris et al.(2001)이 개발한 CPGI(Canadian Problem Gambling Index) 문항 중 도박중독 유병율을 진단하기 위한 9개 문항인 PGSI(Problem Gambling Severity Index)를 사용하였다. 이 척도는 12개월간의 도박행동을 기준으로 측정하며, 도박을 할 때 자신의 행동패턴과 이로 인해 발생하는 문제들에 대한 문항으로 구성되어 있으며, Likert 4점 척도이다.

본 연구에서 내적 일치도를 나타내는 Cronbach's alpha는 .892로 나타났다.

### (2) 스트레스 대처행동

청소년의 스트레스 대처행동을 측정하기 위해 '청소년 일상생활 스트레스 대처행동 척도'를 사용하였다. 이는 민하영과 유안진(1998)이 개발한 일상생활 스트레스 대처행동 척도를 박진아(2001)가 수정, 보완한 척도이다. 이 척도는 4개의 하위변인으로 구성되어 모두 20문항이며 Likert 4점 척도로 측정한다. 4개의 하위변인은 적극적 스트레스 대처, 공격적 스트레스 대처, 소극·회피적 스트레스 대처, 사회지지 추구적 스트레스 대처이다. 각 대처별 점수가 높을수록 해당 스트레스 대처 행동을 많이 사용함을 나타낸다.

본 연구에서 하위 척도별 신뢰도 계수는 공격적 대처행동은 .813, 적극적 대처행동은 .815, 사회지지 추구적 대처행동은 .753, 소극/회피적 대처행동은 .527이었다.

<표 III-2> 스트레스 대처 척도의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	Cronbach α
적극적 대처	5	9,5,17,1,13	.815
공격적 대처	5	15,7,11,3,19	.813
사회지지 추구적 대처	6	4,8,16,20,12,18	.753
소극적/회피 대처	4	2,10,6,14	.527
전 체	20		.798

여기서 소극/회피적 대처행동은 신뢰도 기준인 .6을 만족하지 못하므로 2,6,10,14 문항은 제외하고 3개의 하위척도를 사용하여 전체 신뢰도 계수인 Cronbach's alpha는 .798로 나타났다.

### (3) 자기통제력

청소년의 자기통제력의 정도를 측정하기 위해 '자기통제력 척도(self-control scale)'를 사용하였다. 이는 Grasmick, Tittle, Bursik와 Arnerklev이 개발하고 하창순(2004)이 번안한 척도이다. 이 척도는 6개의 하위변인으로 구성되어 모두 24 문항이며 Likert 5점 척도로 측정한다. 6개의 하위변인은 충동성, 단순과제 선호, 모험추구, 신체활동선호, 자기중심, 화 기질이다. 이 자기통제력 척도에서는 전체 점수의 합이 높을수록 자기통제력이 낮음을 의미한다. 본 연구에서 전체 내적일치도를 나타내는 Cronbach's alpha는 .824로 나타났으며, 하위요인별 신뢰계수는 신체활동요인이 .850, 모험추구요인이 .804, 자기중심요인이 .779, 단순과제요인이 .745, 화기질요인이 .741, 충동성요인이 .616으로 나타났다.

<표 III-3>자기통제력 척도의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	Cronbach α
신체활동	4	13,14,15,16	.850
모험추구	4	9,10,11,12	.804
자기중심	4	17,8,19,20	.779
단순과제	4	5,6,7,8	.745
화 기질	4	21,22,23,24	.741
충동성	4	1,2,3,4	.616
전 체	24		.824

### (4) 비합리적 도박신념

청소년의 비합리적 도박신념을 측정하기 위해 Steenbergh의 The Gambler's Beliefs Questionnaire 및 Langer의 통제력 착각 척도를 번안하여 이흥표(2003c)

가 타당화한 ‘비합리적 도박신념 척도’를 권선중 외(2006)가 수정한 척도를 사용하였다. 이 척도는 모두 10문항이며 Likert 5점 척도로 측정한다. 각 항목들의 총합 점수가 높을수록 비합리적 도박신념이 높음을 나타낸다. 본 연구에서 내적 일치도를 나타내는 Cronbach’s alpha는 .901로 나타났다.

#### (5)스포츠도박 접근성

스포츠도박 접근성 척도는 장정연(2011)이 Focal Youth Gambling Risk Screen(FYGRS)에서 도박접근성에 대한 문항을 번안하고 정병일(2014)이 수정한 척도를 사용하였다. 스포츠도박 접근성 문항은 도박행동을 할 수 있는 장소 접근성과 도박을 함께 할 수 있는 사람들에 대한 접근성으로 구성되어 있으며, 총 7문항으로 Likert 5점 척도로 점수가 클수록 접근성이 높은 것으로 본다.

본 연구에서는 연구의 이론적 부분을 검증하기 위하여 SPSS 20.0을 이용하였으며, 접근성 7문항에 대하여 탐색적 요인분석을 실시한 결과 6개 문항의 1개의 하위요인으로 추출되었다. 본 연구에서 내적일치도를 나타내는 Cronbach’s alpha는 .936로 나타났다.

#### (6)부모감독

청소년에 대한 부모감독을 측정하기 위해 Sttatin과 Kerr(2000)의 부모감독(Parental Monitoring)척도를 황숙영(2007)이 번안한 것을 사용하였다.

이 척도는 모두 9문항이며 Likert 5점 척도로 평가한다. 부정적으로 진술된 9번 문항은 역채점하였고, 각 항목들의 점수가 높을수록 부모가 자녀들에 대해 아는 정도가 높음을 나타낸다. 본 연구에서 내적일치도를 나타내는 Cronbach’s alpha는 .878로 나타났다.

### 3. 자료분석

본 연구의 자료분석은 SPSS Window 20.0 프로그램을 사용하고, 연구문제와 관련하여 다음과 같은 분석방법을 사용하였다.

첫째, 조사대상 청소년의 일반적 특성과 도박행동 특성에 대한 빈도분석을 실시하고, 각 변수들의 평균, 표준편차, 최대값/최소값을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다.

둘째, 측정도구의 타당도를 검증하기 위하여 R-type 요인분석을 실시하고, 신뢰도 계수(Cronbach  $\alpha$ )를 산출하였다.

셋째, 변수간의 다중공선성을 점검하기 위하여 상관관계를 실시하였다.

넷째, 개인적 특성 요인들이 도박행동에 미치는 영향에서 환경요인이 매개역할을 하는지 검증하기 위해 Baron & Kenny(1986)가 제안한 3단계 회귀분석을 실시하였다. 마지막으로 환경요인의 매개효과에 대한 통계적 유의성을 검증하기 위해 Sobel Test를 실시하였다.

## IV. 연구 결과 및 해석

### 1. 조사대상자의 일반적 특징

연구를 위해 조사된 청소년의 학년은 고등학교 1학년 176명(34.1%), 2학년 234명(45.3%), 3학년 106명(20.5%)의 분포를 보였다. 또한 조사대상자들은 한 달에 5만원 미만으로 용돈을 받는 학생이 199명으로 전체 38.6%를 차지했다.

<표IV-1> 조사대상자의 일반적인 특성 (N=516)

	구 분	빈도(명)	비율(%)
학년	1학년	176	34.1
	2학년	234	45.3
	3학년	106	20.5
한 달 용돈	5만원 미만	199	38.6
	5만원 이상 10만원 미만	171	33.1
	10만원 이상 15만원 미만	78	15.1
	15만원 이상 20만원 미만	29	5.6
	20만원 이상	39	7.6
스포츠도박 빈도수	지난 1년간 안함	484	93.8
	한 달간 1~2회	24	4.7
	매주 1~2회	7	1.4
	매주 3~6회	0	0
	매일	1	0.2
예방교육 경험	있다	177	34.3
	없다	339	65.7

그리고 도박 경험 빈도수는 지난 1년간 안함이 484명(93.8%)로 나타났으며, 그 다음으로 월 1~2회가 24명(4.7%)로 나타났고 매주 1~2회 경험하는 학생이



7명(1.4%) 매일 도박을 접하는 학생이 1명(0.2%)로 나타났다. 마지막으로 예방교육 경험 유무에서 예방교육 경험이 없는 학생이 339명(65.7%)로 나타나 예방교육이 시급하다는 것을 알 수 있다.

## 2. 조사대상자의 도박중독 수준

조사대상자의 도박중독 수준은 <표IV-2>와 같이 문제없음이 440명(85.2%)를 차지했고, 위험군 중에서는 중위험군이 32명(6.2%)으로 가장 많았고, 저위험군 24명(4.7%), 문제도박이 20명(3.9%)로 나타났다. 도박중독 유병율에 해당하는 중위험군과 문제도박군은 55명으로 응답자의 약 10.1%로 상당히 높은 수준으로 나타났다. 지금까지 실시된 도박문제에 대한 선행연구는 대부분 도박여부와 관계없이 일반대학생을 대상으로 선정하여 실시되었으며, 연구결과 중위험군과 문제도박을 포함하는 도박중독 유병율이 10~15% 수준으로 나타나(김정은, 2013; 김영호, 2010) 선행연구들과 유사한 결과를 나타내었다. 스포츠 도박을 경험해 본 고등학교 청소년 중 문제도박에 해당하는 3.9%의 학생은 도박문제에 의한 피해를 경험하고 있거나 전문가의 도움이 절실히 필요한 것으로 볼 수 있다.

<표IV-2> 조사대상자의 도박중독 수준

PGSI 합계		빈도(명)	비율(%)
문제없음	0점	440	85.2
저위험군	1점~2점	24	4.7
중위험군	3점~7점	32	6.2
문제도박	8점 이상	20	3.9
전체		516	100

### 3. 개인적 특성, 환경요인, 도박행동의 상관관계

본 연구에서 측정된 주요 변인들 간의 상관관계를 알아보기 위해서 Pearson의 상관관계 분석을 실시하였다. 개인적 특성(스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력), 환경요인(도박접근성, 부모감독), 도박행동 간의 상관분석을 실시한 결과는 <표IV-3>와 같다.

스트레스 대처의 하위요인과 도박행동과의 상관분석 결과 적극적 대처는 도박행동과의 유의미한 관계로 나타나지 않았고, 공격적 대처와 도박행동과는 정적 상관( $r=.118$ ,  $p<.01$ )으로 나타났다. 사회지지 추구적 대처는 도박행동과 유의미한 관계로 나타나지 않았다. 이는 공격적으로 스트레스를 대처하는 경우 도박행동 높아지는 것을 알 수 있다.

자기통제력 하위요인과 도박행동과의 상관분석 결과 신체활동, 단순과제, 그리고 자기중심의 통제는 도박행동과 유의미한 관계로 나타나지 않았다. 하지만 모험추구요인과 도박행동은 정적상관( $r=.107$ ,  $p<.05$ )으로 나타났으며, 화기질요인과 도박행동은 정적상관( $r=.112$ ,  $p<.05$ )으로 나타났고, 충동성과 도박행동과의 관계에서는 정적상관( $r=.148$ ,  $p<.01$ )으로 나타났다. 이는 모험을 추구하고 화를 통제하지 못하고 충동적일수록 도박행동이 높아진다는 것을 알 수 있다.

비합리적 도박신념 변인과 도박행동은 정적상관( $r=.139$ ,  $p<.01$ )으로 나타났으며, 접근성과 도박행동은 정적상관( $r=.314$ ,  $p<.01$ )으로 나타났고, 부모감독과 도박행동은 부적상관( $r=-.156$ ,  $p<.01$ )으로 나타났다. 이는 비합리적 도박신념이 높을수록 도박을 접할 기회가 많을수록 도박행동이 높아지며, 부모가 통제를 할수록 도박행동은 줄어들 수 있다는 것을 시사한다.

스트레스 대처의 하위요인과 접근성과의 관계에서 공격적 대처는 접근성과 정적관계( $r=.142$ ,  $p<.01$ )으로 나타났으며, 사회지지 추구적 대처와 접근성과는 부적상관( $r=-.094$ ,  $p<.05$ )을 보여 주고 있으며, 적극적 대처와 접근성과는 유의미한 관계를 보여주지 않았다. 이는 공격적인 스트레스 대처는 도박에 접할 기회를 높이고, 가족이나 친구에게 지지를 요구하는 스트레스 대처는 도박에 접할 기회를 줄일 수 있다고 여겨진다.

<표IV-3> 주요 변인 간의 상관관계

		1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	3	4	5	6
1-1	적극 대처	1												
1-2	공격 대처	-.22	1											
1-3	지지 대처	.552**	.097*	1										
2-1	신체 활동	.042	-.013	.058	1									
2-2	모험 추구	.136**	.195**	.140**	.262**	1								
2-3	자기 중심	-.075	.322**	.004	-.003	.199**	1							
2-4	단순 과제	-.114**	.255**	-.052	.148**	-.026	.162**	1						
2-5	화 기질	-.235**	.484**	-.111*	.007	.127**	.484**	.345**	1					
2-6	충동성	-.044	.259**	-.013	.172**	.307**	.379**	.487**	.379**	1				
3	비합리적 신념	-.018	.213**	-.083	.063	.187**	.089*	.069	.092*	.137**	1			
4	접근성	-.017	.142**	-.094*	.086	.233**	.204**	.047	.129**	.185**	.379**	1		
5	부모 감독	.248**	-.130**	.227**	-.017	-.056	-.094*	-.162**	-.221**	-.247**	-.032	-.076	1	
6	도박 행동	-.064	.118**	.011	.004	.107*	.070	.061	.112*	.148**	.139**	.314**	-.156**	1

\*  $p < .05$     \*\*  $p < .01$

자기통제력의 하위요인과 접근성과의 상관분석 결과를 살펴보면, 신체활동 요인과 단순과제 선호 요인은 접근성과 유의미하지 않지만, 자기중심요인과 접근성은 정적상관( $r=.204$ ,  $p<.01$ )으로 나타나고, 모험추구와 접근성의 관계는 정적상관( $r=.233$ ,  $p<.01$ )을 보이고 있으며, 화 기질과 접근성은 정적상관( $r=.129$ ,  $p<.01$ )으로 나타났으며, 충동성과 접근성은 정적상관( $r=.185$ ,  $p<.01$ )으로 나타났다. 이는 자기중심적이며 모험을 추구하고 화를 잘내고 충동적인 사람은 도박에 접근하는 기회를 증가시킬 수 있다고 생각할 수 있다.

스트레스 대처의 하위요인과 부모감독과의 상관분석을 살펴보면, 적극적 대처와 부모감독과는 정적상관( $r=.248$ ,  $p<.01$ )으로 나타나고 있으며, 사회지지 추구적 대처와 부모감독과는 정적상관( $r=.227$ ,  $p<.01$ )을 보이고 있지만, 공격적 대처와 부모감독과는 부적상관( $r=-.130$ ,  $p<.01$ )으로 나타났다. 이는 스트레스를 적극적으로 해결하고 사회적 지지를 추구하는 유형은 부모의 감독이 유의미한 효과를 가질 수 있으며, 부모가 감독을 할수록 공격적인 스트레스 대처는 줄어들 수 있다는 것을 알 수 있다.

자기통제력 하위요인과 부모감독의 상관분석 결과, 신체활동요인과 모험추구요인은 부모감독과 유의미한 관계를 보이지 않았지만, 자기중심과 부모감독은 부적상관( $r=-.097$ ,  $p<.05$ )로 나타났으며, 단순과제 요인과 부모감독은 부적상관( $r=-.162$ ,  $p<.01$ )을 보이고 있고, 화 기질 요인과 부모감독은 부적상관( $r=-.221$ ,  $p<.01$ )으로 나타나고, 충동성과 부모감독은 ( $r=-.247$ ,  $p<.01$ )로 나타났다. 이는 부모의 감독이 자기중심적이며 단순과제를 선호하며, 화를 내고 충동적인 자기통제력을 줄일 수 있다는 것을 알 수 있으므로 청소년 시기에는 부모의 지지 뿐만 아니라 부모의 적극적인 개입이 필요하다는 것을 시사하고 있다.

도박신념과 접근성과의 관계는 정적상관( $r=.379$ ,  $p<.01$ )으로 나타났으며, 도박신념과 부모감독과는 유의미한 의미를 보이지 않았다. 이는 비합리적 도박신념을 가질수록 도박에 접근할 가능성이 높다는 것으로 생각할 수 있다.

#### 4. 변수들 간의 매개효과

(1) 공격적 대처와 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과

스트레스의 하위요인 중 공격적 대처와 도박행동 관계에서 접근성이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 Baron & Kenny(1986)가 제안한 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-4>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-1>과 같다.

<표IV-4> 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	공격적 대처	도박 접근성	.020	10.519	.212	.065	.142	3.242**
2	공격적 대처	도박행동	.014	7.212	.059	.022	.118	2.685**
3	공격적 대처	도박행동	.104	29.736	.038	.021	.075	1.769
	.102				.014	.303	7.180***	
Sobel's Test				Ba=.212		SEa=.065		
Z=2.977**				Bb=.102		SEb=.014		

\*\*  $p < .01$       \*\*\*  $p < .001$

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 공격적 대처가 도박 접근성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 공격적 대처는 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta = .142, p < .01$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 공격적 대처는 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta = .118, p < .01$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 공격적 대처가 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

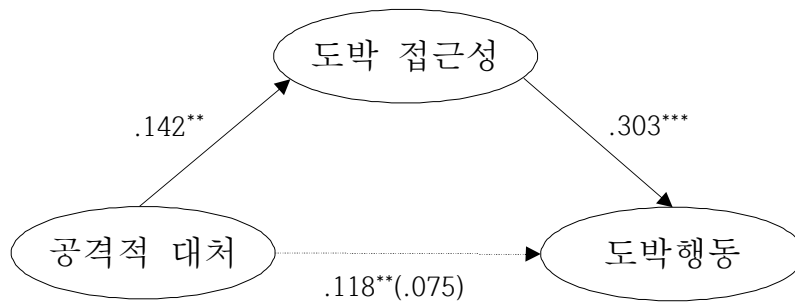


그림 IV-1 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서  
도박 접근성의 완전매개효과

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 공격적 대처와 접근성을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 도박 접근성의 영향력을 통제된 상태에서 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았으며 ( $\beta=.075$ ), 매개변인인 도박 접근성은 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=.303, p<.001$ )으로 나타났다. 이 때 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .118에서 3단계 .075로 그 절대값이 줄어들었고, 공격적 대처가 도박행동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것을 통해 도박 접근성이 공격적 대처와 도박행동의 관계를 완전매개 하는 것을 알 수 있다.

다음으로 위에 제시된 접근성의 매개효과에 대한 통계적 유의성 검증을 위해 Sobel Test를 실시하였다. Z점수의 절대값이 1.96 이상일 경우  $p<.05$  수준, 2.58 이상일 경우  $p<.01$  수준, 3.30 이상일 경우  $p<.001$  수준에서 매개효과는 통계적으로 유의한 것으로 본다(Sobel, 1982). 본 연구에서 Sobel Test 결과 2.977 ( $p<.01$ )로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. 따라서 <표IV-4>에서 보는 바와 같이 도박 접근성은 공격적 대처와 도박행동의 관계에 있어 유의미한 수준에서 완전매개효과가 있음을 확인할 수 있다.

## (2) 공격적 대처와 도박행동 관계에서 부모감독의 매개효과

스트레스의 하위요인 중 공격적 대처와 도박행동 관계에서 부모감독이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시

하였다. 그 결과는 <표IV-5>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-2>과 같다.

<표IV-5> 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	공격적 대처	부모감독	.017	8.831	-.147	.050	-.130	-2.972**
2	공격적 대처	도박행동	.014	7.212	.059	.022	.118	2.685**
3	공격적 대처 부모감독	도박행동	.034	9.041	.050 -.064	.022 .019	.099 -.143	2.262* -3.276**
Sobel's Test					Ba=-.147		SEa=.050	
Z=2.215*					Bb=-.064		SEb=.019	

\*  $p < .05$     \*\*  $p < .01$

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 공격적 대처가 부모감독에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 공격적 대처는 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta = -.130, p < .01$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

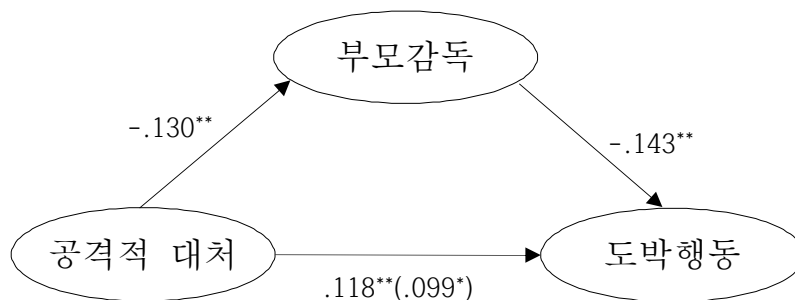


그림 IV-2 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향에서  
부모감독의 부분매개효과

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시

하였다. 분석결과 공격적 대처는 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.118, p<.01$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 공격적 대처가 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 공격적 대처와 부모감독을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 부모감독의 영향력을 통제된 상태에서 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.099, p<.05$ ), 매개변인인 부모감독이 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=-.143, p<.05$ )으로 나타났다. 이 때 공격적 대처가 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .118에서 3단계 .099로 그 절대값이 줄어들었고, 공격적 대처가 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것을 통해 부모감독이 공격적 대처와 도박행동의 관계를 부분매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 2.215 ( $p<.05$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

### (3) 화 기질 요인과 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과

자기통제력의 하위요인 중 화 기질 요인과 도박행동 관계에서 도박 접근성이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-6>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-3>과 같다.

<표IV-6> 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	화 기질	도박 접근성	.017	8.767	.151	.051	.129	2.961**
2	화 기질	도박행동	.012	6.497	.044	.017	.112	2.549*
3	화 기질	도박행동	.104	29.632	.029	.017	.072	1.715
	도박 접근성				.103	.014	.304	7.219***
Sobel's Test			Ba=.151		SEa=.051			
Z=2.747**			Bb=.103		SEb=.014			

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



1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 화 기질 요인이 도박 접근성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 화 기질 요인은 도박 접근성에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta=.129, p<.01$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 화 기질 요인은 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.112, p<.05$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 모험추구 요인이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

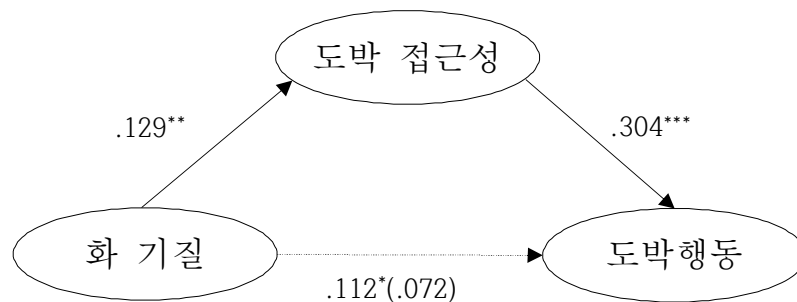


그림 IV-3 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서  
도박 접근성의 완전매개효과

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 화 기질 요인과 접근성을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 도박 접근성의 영향력을 통제된 상태에서 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았으며 ( $\beta=.072$ ), 매개변인인 도박 접근성은 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=.304, p<.001$ )으로 나타났다. 이 때 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .112에서 3단계 .072로 그 절대값이 줄어들었고, 화 기질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것을 통해 도박 접

근성이 화 기질 요인과 도박행동의 관계를 완전매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 2.747 ( $p < .01$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

(4) 화 기질 요인과 도박행동 관계에서 부모감독의 매개효과

자기통제력의 하위요인 중 화 기질 요인과 도박행동 관계에서 부모감독이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-7>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-4>과 같다.

<표IV-7> 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	화 기질	부모감독	.049	26.536	-.196	.038	-.221	-5.132***
2	화 기질	도박행동	.012	6.497	.044	.017	.112	2.549*
3	화 기질 부모감독	도박행동	.031	8.119	.032 -.061	.018 .020	.081 -.138	1.822 -3.103**
Sobel's Test			Ba=-.196		SEa=.038			
Z=2.625**			Bb=-.061		SEb=.020			

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

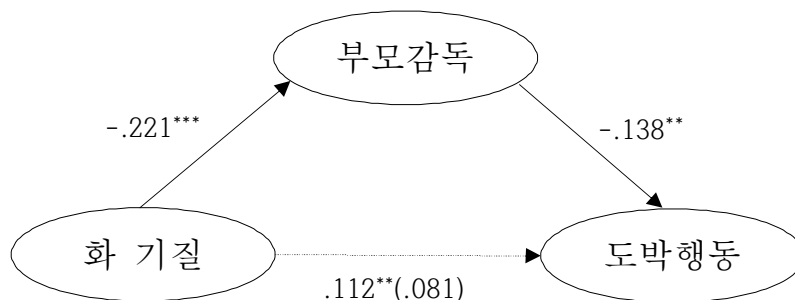


그림 IV-4 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 완전매개효과

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 화 기질 요인이 부모감독에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 화 기질이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta=-.221, p<.001$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 화 기질은 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며( $\beta=.112, p<.05$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 화 기질 요인이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 화 기질과 부모감독을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 부모감독의 영향력을 통제된 상태에서 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았으며 ( $\beta=.081$ ), 매개변인인 부모감독은 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=-.138, p<.01$ )으로 나타났다. 이 때 화 기질 요인이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .112에서 3단계 .081로 그 절대값이 줄어들었고, 화 기질이 도박행동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것을 통해 부모감독이 화 기질 요인과 도박행동의 관계를 완전매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 2.625 ( $p<.01$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

#### (5) 충동성 요인과 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과

자기통제력의 하위요인 중 충동성 요인과 도박행동 관계에서 도박 접근성이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-8>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-5>과 같다.

<표 IV-8> 충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	R <sup>2</sup>	F	B	SE	β	t
1	충동성	도박 접근성	.034	18.121	.256	.060	.185	4.257***
2	충동성	도박행동	.022	11.488	.069	.020	.148	3.389**
3	충동성 도박 접근성	도박행동	.107	30.669	.044 .100	.020 .014	.093 .297	2.194* 6.984***
Sobel's Test			Ba=.256		SEa=.060			
Z=3.663***			Bb=.100		SEb=.014			

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

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 충동성이 도박 접근성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀 분석을 실시하였다. 분석결과 충동성이 도박 접근성에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta=.185, p<.001$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

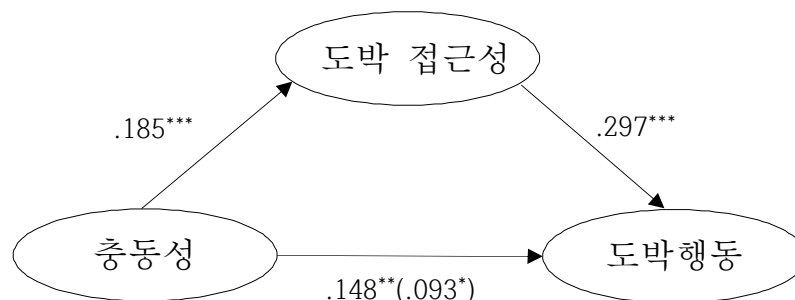


그림 IV-5 충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서  
도박 접근성의 부분매개효과

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 충동성이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 충동성은 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.148, p<.01$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 충동성이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 충동성과 도박 접근성을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는

영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 접근성의 영향력을 통제된 상태에서 충동성이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.093, p<.05$ ), 매개변인인 도박 접근성이 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=.297, p<.001$ )으로 나타났다. 이 때 충동성이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .148에서 3단계 .093로 그 절대값이 줄어들었고, 충동성이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것을 통해 도박 접근성이 충동성과 도박행동의 관계를 부분매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 3.663 ( $p<.001$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

(6) 충동성 요인과 도박행동 관계에서 부모감독의 매개효과

자기통제력의 하위요인 중 충동성과 도박행동 관계에서 부모감독이 매개역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-9>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-6>과 같다.

<표IV-9> 충동성이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	충동성	부모감독	.061	33.437	-.260	.045	-.247	-5.782***
2	충동성	도박행동	.022	11.488	.069	.020	.148	3.389**
3	충동성	도박행동	.037	9.889	.054	.021	.116	2.602*
	부모감독				-.057	.020	-.127	-2.851**
Sobel's Test			Ba=-.260		SEa=.045			
Z=2.556*			Bb=-.057		SEb=.020			

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

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 충동성이 부모감독에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 충동성이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta=-.247, p<.001$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 충동성이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 충동성은 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.148, p<.01$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 충동성이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

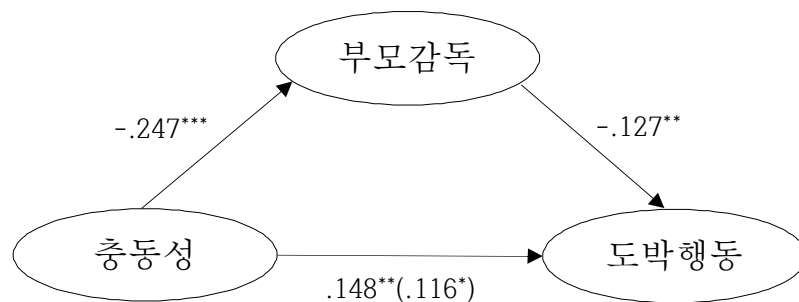


그림 IV-6 충동성 요인이 도박행동에 미치는 영향에서 부모감독의 부분매개효과

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 충동성과 부모감독을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 부모감독의 영향력을 통제된 상태에서 충동성이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.116, p<.05$ ), 매개변인인 부모감독이 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=-.127, p<.01$ )으로 나타났다. 이 때 충동성이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .148에서 3단계 .116로 그 절대값이 줄어들었고, 충동성이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것을 통해 부모감독이 충동성과 도박행동의 관계를 부분매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 2.556 ( $p<.05$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

(7) 모험추구와 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과

자기통제력의 하위요인 중 모험추구와 도박행동 관계에서 도박 접근성이 매개

역할을 하는지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-10>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-7>과 같다.

<표IV-10> 모험추구요인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	R <sup>2</sup>	F	B	SE	β	t
1	모험추구	접근성	.054	29.412	.253	.047	.233	5.423***
2	모험추구	도박행동	.011	5.924	.039	.016	.107	2.434*
3	모험추구	도박행동	.100	28.381	.013	.016	.036	.828
	접근성				.103	.015	.305	7.090***
Sobel's Test				Ba=.253		SEa=.047		
Z=4.236***				Bb=.103		SEb=.015		

\*  $p < .05$     \*\*\*  $p < .001$

1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 모험추구가 도박 접근성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 모험추구는 도박 접근성에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta = .233, p < .001$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 모험추구가 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 모험추구는 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta = .107, p < .05$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 모험추구요인이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 모험추구 요인과 도박 접근성을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 도박 접근성의 영향력을 통제된 상태에서 모험추구 요인이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았으며 ( $\beta = .036$ ), 매개변인인 도박 접근성은 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta = .305, p < .001$ )으로 나타났다. 이 때 모험추구 요인이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .107에서 3단계 .036로 그 절대값이

줄어들었고, 모험추구 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것을 통해 도박 접근성이 모험추구 요인과 도박행동의 관계를 완전매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 4.236 ( $p < .001$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

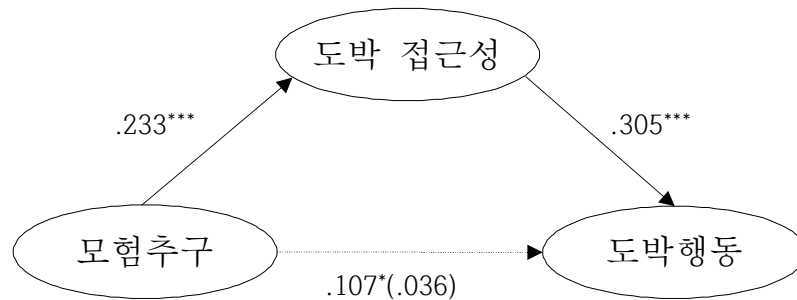


그림 IV-7 모험추구 요인이 도박행동에 미치는 영향에서  
도박 접근성의 완전매개효과

(8) 비합리적 도박신념과 도박행동 관계에서 도박 접근성의 매개효과

비합리적 도박신념 요인과 도박행동 관계에서 도박 접근성이 매개역할을 하는 지 알아보기 위해 매개효과 검증 절차에 따라 3단계 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 <표IV-11>와 같고 이를 도식화하면 <그림IV-8>과 같다.

<표IV-11> 비합리적 도박신념이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과

단계	독립변인	종속변인	$R^2$	$F$	$B$	$SE$	$\beta$	$t$
1	비합리적 신념	도박 접근성	.143	86.034	.389	.042	.379	9.275***
2	비합리적 신념	도박행동	.019	10.141	.048	.015	.139	3.185**
3	비합리적 신념 도박 접근성	도박행동	.099	28.152	.008 .103	.016 .015	.024 .305	.523 6.730***
Sobel's Test				Ba=.389		SEa=.042		
Z=5.516***				Bb=.103		SEb=.015		

\*\*  $p < .01$  \*\*\*  $p < 0.001$



1단계는 독립변인이 가정된 매개변인을 유의미하게 예언하는지에 대해 알아보는 과정으로, 비합리적 신념 요인이 도박 접근성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 비합리적 신념 요인은 도박 접근성에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하였으며 ( $\beta=.379, p<.001$ ), 이는 독립변인이 매개변인을 설명하는 변인으로 작용한다는 가정을 설명한다고 할 수 있겠다.

2단계는 독립변인이 종속변인을 유의미하게 예언하는지를 알아보는 과정으로, 비합리적 신념 요인이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 비합리적 신념 요인은 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였으며 ( $\beta=.139, p<.01$ ), 이는 위의 회귀모형이 적합하다는 것을 알 수 있으며, 비합리적 신념 요인이 도박행동을 유의미하게 예언한다는 가정을 만족한다고 볼 수 있다.

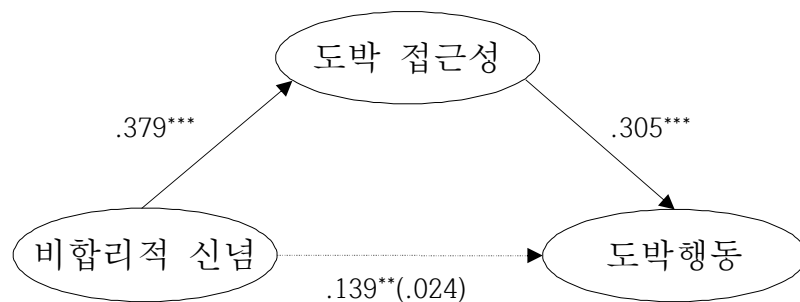


그림 IV-8 비합리적 신념 요인이 도박행동에 미치는 영향에서  
도박 접근성의 완전매개효과

3단계로 독립변인과 매개변인이 동시에 종속변인을 예언하는지를 알아보는 과정으로 비합리적 신념 요인과 도박 접근성을 함께 독립변인으로 투입하여 도박행동에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 도박 접근성의 영향력을 통제된 상태에서 비합리적 신념 요인이 도박행동에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았으며 ( $\beta=.024$ ), 매개변인인 도박 접근성은 도박행동에 미치는 영향력이 유의한 것( $\beta=.305, p<.001$ )으로 나타났다. 이 때 비합리적 신념 요인이 도박행동에 미치는 영향의 크기가 2단계 .139에서 3단계

.024로 그 절대값이 줄어들었고, 비합리적 신념 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것을 통해 도박 접근성이 비합리적 신념 요인과 도박행동의 관계를 완전매개 하는 것을 알 수 있다. Sobel Test의 결과는 5.516 ( $p < .001$ )으로 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다.

## V. 논의

### 1. 결과 및 의의

본 연구에는 고등학생들의 개인적인 특성 요인인 스트레스 대처, 비합리적 신념, 그리고 자기통제력의 세 가지 요인과 도박행동과의 관계에서 환경요인인 도박 접근성과 부모감독 요인이 매개역할을 할 것이라는 것을 가설로 설정하고 이를 검증하고자 하였다. 이를 통해 개인의 특성적인 요인들과 환경요인들을 분석하여 고등학생들의 도박행동에 미치는 영향을 다각적이고 심층적으로 이해를 도울 수 있는 유용한 기초자료를 제공하는데 목적이 있다.

첫째, 고등학생의 개인적인 특성과 환경요인들이 도박행동과 어떤 관계가 있는지를 살펴보기 위해 요인들 간의 상관분석을 실시하였다. 그 결과 스트레스 대처 변인의 하위요인 중 공격적 대처가 유의미한 정적관계로 나타났으며, 자기통제력의 하위요인에서는 모험추구와 화 기질 그리고 충동성과 유의미한 정적관계를 보였다. 그리고 비합리적 신념과 유의미한 정적관계를 나타냈으며 접근성과의 관계도 의미있는 정적관계를 나타냈다. 마지막으로 부모감독과 도박행동과의 관계에서 유의미한 부적관계를 보이고 있다.

이러한 결과는 연미영(2006)의 연구결과처럼 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박 동기와 정적인 상관을 보인 결과와 일치하며, 문제성 도박 청소년은 도박을 하지 않는 청소년이나, 사교성 도박 청소년에 비해 스트레스 상황 및 부정적 사건의 경험 노출 정도가 높다는 Bergevin 등(2006)의 연구를 부분적으로 지지하고 있으며, 병적 도박 집단이 일반 집단보다 가족문제를 유의미하게 더 많이 가지고 있는 것으로 나타난 이영분, 이은주(2003)의 연구를 지지한다.

이는 공격적으로 스트레스를 대처하고 모험을 추구하며 스트레스를 화로 풀며 충동성이 높은 학생이 도박행동도 많이 한다는 것을 알 수 있었으며, 도박에 접할 수 있는 기회가 많을수록 도박행동도 많이 한다는 것을 생각할 수 있고 부모의 적극적인 개입이 도박행동을 줄일 수 있다는 것을 또한 시사하고 있으므로 제도적으로 미성년자에게 도박을 접할 수 있는 환경을 차단하는 것이 시급하며

부모와 자녀가 함께하며 적절한 관리·감독을 할 수 있는 프로그램을 마련하는 것이 도박행동을 낮추고 도박중독의 위험성을 줄일 수 있다고 생각한다.

둘째, 고등학생의 개인적인 특성변인 중에 스트레스의 하위 요인인 공격적 대처 요인과 도박행동 간의 관계에서 환경요인의 매개효과를 알아보았다. 그 결과 도박 접근성은 완전 매개효과를 보였으며, 부모감독은 부분 매개효과를 보였다. 이는 공격적 대처요인은 직접적으로 도박행동에 영향을 미치기 보다는 도박 접근성 요인을 매개로 하여 간접적인 영향을 미치는 것을 나타내고 부모감독 요인을 매개로 하여 부분적으로 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타난다. 즉, 스트레스를 공격적으로 대처하는 경향은 도박 접근성을 통해서 도박행동을 높이지만, 부모의 관리·감독으로 도박행동을 줄일수 있다는 것을 말해 준다.

셋째, 고등학생의 개인적인 특성 중에 자기통제력의 하위 요인인 화 기질 요인과 충동성 그리고 모험추구 요인들과 도박행동 간에 환경요인의 매개효과를 알아보았다. 그 결과 화 기질요인과 도박행동 간에 도박 접근성과 부모감독은 완전매개효과를 나타내고, 충동성과 도박행동 관계에서 도박 접근성과 부모감독은 부분 매개효과를 나타내고 있으며, 모험추구 요인은 도박 접근성을 매개로 완전 매개효과를 보이고 있다. 이는 쉽게 흥분하는 경향은 도박을 접하는 기회가 많을수록 도박행동이 많아지지만, 부모의 개입으로 도박행동을 충분히 낮출 수 있다는 것을 알 수 있으며, 충동적인 경향은 도박을 접함으로써 부분적으로 도박행동을 높이고, 부모의 개입으로 부분적으로 도박행동을 줄일 수 있다는 것을 알 수 있고, 위험한 행동을 많이 하는 모험 추구 경향은 직접적으로 도박행동을 많이 하기도 하지만 도박을 접할 수 있는 기회가 많을수록 도박행동을 높이는 경향이 강해진다는 것을 알 수 있다.

넷째, 비합리적 도박신념 변인이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성의 매개효과를 알아보았다. 그 결과 비합리적 도박신념이 도박행동에 미치는 영향에서 도박 접근성은 완전 매개효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 도박에 대해 잘못된 신념은 도박행동에 직접적으로 영향을 미치기 보다는 도박 접근성을 매개로 하여 간접적인 영향을 미치는 것을 나타낸다. 즉, 비합리적인 신념이 강할수록 도박행동도 높아지지만, 도박을 접하는 기회가 많을수록 도박행동을 많이 하는 경향이 더욱 강해진다는 것을 의미한다. 따라서 본 연구에서 도박에 대해 올

바른 인식과 잘못된 도박신념들의 교육을 통해 도박행동을 낮추고 도박 중독의 위험성을 예방할 수 있을 것이라 생각된다.

이상의 결과를 바탕으로 한 본 연구에 대한 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 개인적·환경요인으로 나누어 살펴보았다. 이는 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 다각적이고, 통합적으로 규명하는데 기여하였다고 할 수 있다.

둘째, 본 연구는 고등학생을 대상으로 연구함으로써 기존의 초등학생, 중학생 그리고 대학생을 대상으로 하는 도박관련 선행연구들에 더해 전체 아동·청소년기의 전반적 도박행동 경향성과 그 정도의 스펙트럼을 확인하는데 기여했다. 또한 청소년의 도박 빈도와 정도를 확인하여 청소년 도박 문화를 파악하고 이해하는데 기여하였다고 할 수 있다.

셋째, 본 연구의 분석모델에 포함된 대부분의 변수들이 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 밝혀졌다. 특히 청소년 도박행동에 영향을 미치는 주요 결정 요인이 도박 접근성과 충동성 및 모험 추구임을 밝혔다. 즉, 도박에 접근할 가능성이 높아질수록 도박행동의 위험성이 높아졌고, 충동적 성격과 모험을 추구하는 성격이 도박행동의 가능성이 높인다는 것을 밝혔다.

넷째, 본 연구는 개인적 요인(스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 자기통제력)과 도박행동과의 관계에서 환경요인(도박 접근성, 부모감독)이 매개역할 하는 것을 밝혔다. 이는 도박에 접근할 수 있는 환경들을 줄임으로써, 비합리적 도박신념을 낮추고 도박중독을 감소시킬 수 있는 기존 연구들과 일치하는 결과를 제시하였다. 또한 도박 환경요인(스포츠도박 접근성, 부모감독)은 자기통제력과 도박행동의 관계에서도 매개역할 하는 것을 밝혔다. 이는 부모의 감독이 청소년들의 자기통제력을 높여 도박중독을 감소시킬 수 있다는 결과를 제시하였다.

## 2. 제한점 및 제언

본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다.

첫째, 조사결과의 일반화 문제이다. 조사대상 청소년의 성별이 남성이며, 표집 지역을 제주도로 한정해 유의 표집하여 본 연구를 일반화하기에는 한계

가 있다.

둘째, 자료수집에 따른 한계이다. 본 연구는 면접방식이 아닌 청소년들의 기억 및 지각에 의존하는 질문지법을 사용하였으므로, 정확한 자료수집에 오차가 발생했을 가능성이 존재한다.

셋째, 청소년 스포츠도박과 관련하여 명확한 개념이 정립되어 있지 않기 때문에 조사대상 청소년이 일반적인 도박행동과 스포츠도박을 올바르게 이해하고 설문에 참여하기에는 한계가 있다.

후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구를 통해 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 경험적으로 밝혔지만, 지금 시점에서 청소년들의 불법적인 도박문화가 도박 뿐만 아니라 온라인 불법도박으로 심각성이 더해지고 있다는 것이다.

따라서 도박 행동의 영향요인 뿐만 아니라 급격하게 변화하고 있는 도박 환경의 요인에 대해서도 다각적으로 살펴보는 연구가 필요할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 도박 환경요인이 개인적인 특성에 대한 매개효과를 살펴 보았고 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

그러나 고등학교 청소년의 도박 환경은 더 이상 자신들이 선택을 할 수 있거나 스스로 조절할 수 있는 요인이 아니라 사회문화적으로 조성이 되어있는 실정이다. 따라서 다양한 도박 환경 요인을 독립변수로 설정하여 도박중독수준에 미치는 조절변수가 무엇인지를 밝히는 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 강선자(2014). 울산시 대학생의 스마트폰 이용형태, 스트레스, 자기통제력, 가족의사소통에 따른 스마트폰 중독 연구. 울산대학교 대학원 석사학위논문.
- 권선중(2014) 도박관련 신념과 문제성 도박의 관계에 대한 재탐색 : 잠재 성장모형을 활용한 단기 종단연구. **청소년학연구**, 21(4), 359-376.
- 권선중·김교현·강성균(2007). 아동용 도박중독 예방프로그램 개발을 위한 예비연구 **학생생활연구 Vol.3223-43**
- 권선중·김교현·최지욱(2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. **한국심리학회.11(1).147-162.**
- 김경은(2011). 청소년의 사이버폭력에 관련된 생태체계변인 탐색. 충북대학교 대학원 박사학위논문.
- 김광민(2000). 대학생의 스트레스 요인과 대처방식에 관한 연구. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문
- 김교현, 성한기, 이민규(2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. **한국심리학회. 9(2). 285-320.**
- 김남선, 이규은(2012).대학생의 자기통제력과 생활스트레스가 스마트폰중독에 미치는 영향. **한국 보건정보 통계학회지,37(2),72-83**
- 김덕진(2016). 대학생의 도박행동-자기통제의 매개효과 및 다집단 분석. 한양대학교 대학원 박사학위논문
- 김미정(2003). 청소년의 인터넷 이용 실태에 관한 조사: 서울 소재 중학생을 대상으로. 숙명여대 교육대학원 석사학위 논문
- 김석준, 강세현(1995).도박의 실태와 의식에 관한 연구: 제주지역을 대상으로. **형사정책 연구원 연구용역보고서, 1995(1),11-200**
- 김영주(2010). 도박 취약성과 집행기능 결함: 행동적, 인지적 및 정서적 억제기능을 중심으로. 강원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영준(2009). 스포츠 도박동기와 사회적응의 관계. **한국체육과학회지, 18(1), 19-29**
- 김영훈(2005). 병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인.

- 카톨릭대학교 대학원. 박사학위 청구논문
- 김정은(2013). **대학생 도박문제의 주요 영향요인: 건강위험행동과 가족 건강성을 중심으로**, 석사학위 청구논문. 고신대학교 대학원.
- 김지혜(1998). **청소년 학교 적응에 영향을 미치는 사회지지체계에 관한 연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김태현(2007). **인터넷 중독 수준에 따른 사이버 비행이 충동성 및 청소년 비행에 미치는 영향 : 인문계 고등학교 학생 중심으로**. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문
- 박승민(2005). **온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절과정 분석**. 서울대학교 대학원. 박사학위논문
- 안주환(2012). **스포츠복권 참여동기와 스포츠참여 행동과의 연구**. 국민대학교 석사학위논문
- 연미영(2006). 청소년의 충동성, 가족도박 수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래 청소년의 도박동기에 미치는 영향. **한국심리학회지12(1).1-14**
- 유수현(1996). 청소년 스트레스에 대한 심리사회적 접근, **연세 사회복지연구, 제3권,121-139**
- 윤인노 (2013). **대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향** 석사학위 청구논문. 제주대학교 교육대학원.
- 윤혜미·류나미(2007). 가족기능, 사회적 지지와 자아존중감이 초등학생의 문제행동에 미치는 영향. **사회복지연구.33.215-236.**
- 이경희등(2011). 경험논문; 도박이용자의 도박중독 과정에 대한 질적연구, **한국심리학회지건강, 16(1),189-213.**
- 이동준 (2007). **경주 스포츠 참가자의 도박동기와 비합리적 도박신념, 도박중독 성향 및 사회적응의 관계**. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 이민규·김교현·김정남(2003). 도박 중독 실태와 도박 중독자의 심리 사회적 특성 - 지역별 비교를 중심으로 **한국심리학회지.8(2)399-414**
- 이정아 (2003). **학생 청소년 스트레스 완화를 위한 학교사회사업서비스 개발에 관한 연구: 중학생 중심으로** 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.



- 이주영(2007). **자아존중감 · 가상공간에서의 자기효능감 · 자기통제력이 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향**. 경희대학교 대학원 석사학위논문
- 이형실(2005). **가족환경요인 및 개인심리요인이 청소년의 문제행동에 미치는 영향**. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 이흥표(2002). 한국 사회의 병적도박 유행률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. **한국심리학회**.227-243
- 이흥표(2007) **도박의 심리**. 학지사
- 장수미(2013). **대학생의 문제 도박 발달 경로 구조분석**.  
**한국 사회복지학**, 65, 231-254.
- 장효강(2015). **대학생의 생활스트레스가 도박행동에 미치는 영향**.  
부산디지털대학교 휴먼서비스대학원 석사학위논문.
- 정선영(2011). **대학생의 도박행동 구조모형**.  
대구카톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 장정연(2011). **청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향요인**.  
**한국정신보건사회복지학회, 정신보건과 사회사업**, 37(1), 348-381
- 장정임, 현지현, 김성봉(2015). **대학생의 스트레스와 도박중독의 관계 : 비합리적 도박신념의 조절효과**. **청소년학연구**. 22(12). 359-387.
- 최우림(2006). **스트레스 및 대처가 도박 행위에 미치는 영향 : 도박 위험성과 손실만회 행동을 중심으로**. 강원대학교 대학원 석사학위논문
- 한국도박문제관리센터(2016). **도박문제관리백서 2015**
- 한승백(2002). **스포츠 도박 참여와 중독성향 및 생활적응의 관계**.  
서울대학교 대학원 석사학위논문
- 현지현(2015). **대학생의 스트레스와 도박중독의 관계 : 비합리적 도박신념의 조절효과**. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문
- 홍설화(2006). **청소년기 스트레스가 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구 : 부모관련 요인의 조절효과를 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- Blazszcynski, A. , Walker, M., Sagris, A., & M. Dickerson.(1999). Psychological aspects of gambling behaviour : An Australian Psychological Society Position

- Paper. *Australian Psychologist*, 34, 4-16.
- Compton, P. R. Galaway, B.(1997). *Social Work Processes* (6thed.) CA: Brooks/Cole.34-40.
- Devereux, E. C.(1968). Gambling in psychological and sociological perspective, *International Encyclopedia of the Social Sciences*, 653-62.
- Elkind, D(1984). *The hurried child*. Management agency & Music publishing. Inc
- Jacobs, D, F(1989). A Review of Teenage Gambling and The plight of Children of Problem Gamblers In America. In H. J. Shaffer, S.A.Stein & B.Gambino(Eds.) *Compulsive Gambling: Theory, Research, and Practice*. Toronto: Lexington Books.
- Ledger wood D. M., & Petry, N.M.(2006) What do we about relapse in pathological gambling? *Clinical Psychology Review*, 26(2),216-228
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G.M.(2006). Parental Modeling, Attachment, and Supervision as Moderators of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1),1-22
- Sharp, L. & Tarrier, N.(1993). Towards a cognitive- behavioral theory of problem gambling, *British Journal of Psychiatry*,162,407-412
- Sharpe, L. & Tarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioral theory of problem gambling, *British Journal of Psychiatry*, 162, 407-412
- Sobel, M. E.(1982). A symptotic confidence intervals for indirect effects in structural equation models. In: LeinhardtS, editor. *Sociological Methodology*, Washington, DC: American Sociological Association: 290-312
- Tangney, J. P., Baumeister, R.F., & Boone, A. L.(2004), High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and intepersonal success, *Journal of Personality*, 72(2),271-322
- Welte, J. Barness, G.M., Tidwell, M. O., & Hoffman, J. H.(2008). The Prevalence of Problem Gambling Among U. S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 24(2),119-133

## ABSTRACT

The Effects of The Personalities of Adolescents on The Gambling Behaviors  
: Focusing on The Environmental Factors as A mediator

Sang Sik, Kim

Dept. of Counselling Psychology  
The Graduate School of Jeju National University  
Advised by Prof. Sung Bong, Kim

The purpose of this study is to investigate the factors that are affecting the gambling behaviors of high school students, focusing on the mediating effect of environmental factors.

This study was conducted to 569 male students who attend the high school in Jeju. Except 53 questionnaires that are insufficient, 516 questionnaires were used to analyze this study. The collected data were analyzed by operating SPSS 20.0 Window Statistics Program: frequency, Pearson's correlation, simple regression, hierarchical regression.

The results of this study are summarized as follows.

First, there were 55(10.1%) students who had serious problems about the sport gambling addiction.

Second, as a result of analyzing Pearson's correlation between factors, irregular gambling belief factor, self-regulation factor, and stress factor affect the gambling behaviors. And the accessibility of the gambling and the regulation of the parents also influence the gambling behaviors.

Third, Coping with aggressive stress in the subcategories of stress factors affects the gambling behavior.

Fourth, the factors of the impulsiveness and the pursuit of the venture have an effect on the gambling behavior.

Fifth, the study shows that the accessibility of the gambling has a mediating effect on relation between the irregular gambling belief factor and the gambling behaviors. And the accessibility of the gambling also has a mediating effect with regard to self-regulation.

The regulation of the parents has a mediating effect on the self-regulation and the gambling behaviors.

Based on the findings, the study suggests that it is necessary to have understandings about the gambling and therapeutic intervention.

Key Words : gambling behavior, the irregular beliefs, self-regulation, stress

## 설 문 지

안녕하세요!

제주대학교 교육대학원에서 상담심리전공하는 김상식입니다.

본 설문조사는 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인을 연구하여 도박중독의 위험으로부터 청소년들을 보호하고 건전한 청소년 문화를 마련하기 위해 작성되었습니다.

각 질문에는 정답이 정해져 있지 않습니다.  
여러분의 솔직한 생각과 느낌을 적어주시면 됩니다.

본 설문에 응답하신 모든 내용은 무기명으로 처리되어 절대비밀이 보장됨을 알려드립니다.

마지막으로 여러분께서 작성해 주시는 답변은 귀중한 연구목적으로 사용되므로 유용하게 사용될 수 있도록 성실하게 작성 부탁드립니다.

다시 한 번 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2017년 3월

제주대학교 교육대학원 상담심리전공 석사과정  
지도교수 김 성 봉  
연구자 김 상 식

Ⅰ. 다음 문항에 대해 귀하의 생각과 가장 가까운 번호에 √ 표 해 주십시오.

1. 귀하의 학년은? ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년
2. 귀하의 용돈 및 아르바이트 등을 포함한 한 달 수입은 얼마입니까? ① 5만원 미만 ② 5만원 이상 10만원 미만 ③ 10만원 이상 15만원 미만 ④ 15만원 이상 20만원 미만 ⑤ 20만원 이상
3. 귀하는 스포츠도박을 얼마나 자주 하십니까? ① 지난 1년간 안함 ② 한 달간 1~2회 ③ 매주 1~2회 ④ 매주 3~6회 ⑤ 매일
4. 귀하는 지금까지 도박중독 예방 교육을 받은 경험이 있습니까? ① 있다 ② 없다

Ⅱ. 다음은 귀하의 평소 스트레스 상황에서 어떻게 행동하는지를 표현한 것입니다.  
평소 자신의 행동과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 √ 표 해 주십시오.

문 항		① 전혀 그렇지 않다	② 거의 그렇지 않다	③ 대체로 그렇다	④ 매우 그렇다
1	문제가 생겼을 때 무슨 방법을 찾아서라도 문제를 해결하려고 노력한다.	①	②	③	④
2	혼자 조용히 운다.	①	②	③	④
3	나를 기분 나쁘게 하거나 화나게 한 사람을 때려준다.	①	②	③	④
4	학교 선생님께 말씀드려서 도움을 청한다.	①	②	③	④
5	문제를 해결하는데 필요한 것이 무엇인지 생각해본다.	①	②	③	④
6	좋아하는 강아지나, 인형, 사진 같은 것을 보면서 속상해 하거나 슬픈 내 마음을 얘기한다.	①	②	③	④
7	나를 기분 나쁘게 하거나 화나게 한 사람을 놀려주거나 욕해 준다.	①	②	③	④
8	전화 상담을 하거나 상담선생님께 도움을 청한다.	①	②	③	④
9	문제를 해결할 수 있는 가장 좋은 방법이 무엇인가 생각해본다.	①	②	③	④
10	내가 없어졌으면 하는 생각에 집을 나가거나, 학교를 그만두거나, 또는 죽는 것을 생각해본다.	①	②	③	④

11	나를 기분 나쁘게 하거나 화나게 한 사람에게 복수할 방법을 생각해본다.	①	②	③	④
12	친한 사람에게 도움 받을 수 있는 방법을 생각해서 도움을 구한다.	①	②	③	④
13	문제를 통해서 나에게 도움이 되거나 배울 점을 찾아본다.	①	②	③	④
14	그런 문제를 당한 내가 불쌍하다고 안됐다고 생각한다.	①	②	③	④
15	나를 기분 나쁘게 하거나 화나게 한 사람에게 화를 내며 따진다.	①	②	③	④
16	부모님께 나의 문제나 걱정거리를 얘기하고 도움을 구한다.	①	②	③	④
17	문제가 생긴 원인이나 이유가 무엇인지를 알아본다.	①	②	③	④
18	살아오면서 좋았던 것, 즐거웠던 것만을 생각하면서 지금의 문제를 잊으려고 애쓴다.	①	②	③	④
19	친구나 가족에게 나를 기분 나쁘게 만들거나 화나게 만든 사람을 욕하거나 좋지 않게 얘기한다.	①	②	③	④
20	나와 비슷한 문제를 겪었던 친구들에게 도와 달라고 부탁한다.	①	②	③	④

Ⅲ. 다음은 귀하의 생활태도에 관한 질문입니다. 각 문항들을 잘 읽고 최근 여러분의 생각과 상황을 얼마나 잘 설명하고 있는지를 고려하여 해당하는 번호에 √ 표 해 주십시오.

문 항		① 매우 그렇 지 않다	② 그렇 지 않다	③ 보통 이다	④ 그렇 다	⑤ 매우 그렇 다
1	결과를 생각하지 않고 기분에 따라 행동할 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
2	장래에 대하여 생각과 노력을 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
3	나의 목적을 이루지 못한다 할지라도 지금 나에게 쾌락을 가져오는 것은 무엇이든 한다.	①	②	③	④	⑤
4	먼 미래보다 지금 일어나는 일에 관심을 더 가진다.	①	②	③	④	⑤
5	내가 생각하기에 어려운 일들은 자주 피하려고 한다.	①	②	③	④	⑤
6	복잡한 일을 포기하거나 물러서려는 경향이 있다.	①	②	③	④	⑤

7	하기 쉬운 일을 할 때 가장 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
8	내 능력의 한계를 느끼게 하는 과정을 아주 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
9	때때로 모험을 하면서 자신을 시험하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
10	때때로 재미삼아 위험을 무릅쓸 것이다.	①	②	③	④	⑤
11	때때로 내가 곤경에 빠질 수 있는 일들을 하면서 흥분을 느끼곤 한다.	①	②	③	④	⑤
12	조금은 위험할지라도 어렵고 흥분되는 일이 더 좋다.	①	②	③	④	⑤
13	가능하다면 정신적인 것보다 오히려 육체적인 활동을 선택한다.	①	②	③	④	⑤
14	앉아서 생각할 때 보다 움직이고 있을 때 항상 좋은 기분을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
15	독서하고 깊이 생각하는 것보다는 바깥에서 활동하는 것을 더 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
16	또래에 비해 에너지가 많고 바깥에서 활동적인 것 같다.	①	②	③	④	⑤
17	다른 사람들에게 피해를 주더라도 나 자신을 돌보는 편이다.	①	②	③	④	⑤
18	다른 사람들이 어려움을 겪고 있어도 동정심을 별로 느끼지 않는다.	①	②	③	④	⑤
19	다른 사람들의 속을 뒤집히게 했을지라도 그것은 내 문제가 아니라 그들의 문제이다.	①	②	③	④	⑤
20	내가 원하는 것이 다른 사람들에게 문제가 된다는 것을 알고 있을지라도 나는 그것을 얻으려 할 것이다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 쉽게 화를 낸다.	①	②	③	④	⑤
22	종종 다른 사람으로 인해 화가 나 있을 때, 왜 내가 화가 나 있는지에 관해 말하기보다 그들에게 상처를 주고 싶은 충동을 더 느낀다.	①	②	③	④	⑤
23	내가 정말로 화나있을 때, 다른 사람들은 내게서 떨어져 있는 게 더 낫다.	①	②	③	④	⑤
24	어떤 사람과 심각하게 의견이 다를 때 화를 내지 않고 그것에 관해 침착하게 말하는 것이 매우 어렵다.	①	②	③	④	⑤



IV. 다음은 도박행동에 대한 귀하의 경험을 묻는 질문입니다. 지난 1년 동안에 대해 생각해 보고, 가장 가깝다고 생각되는 곳에 √표 해 주십시오.

문 항		① 없음	② 가끔	③ 때때로	④ 거의 항상
1	귀하는 도박에서 잃어도 크게 상관없는 금액 이상으로 도박을 한 적이 있습니까?	①	②	③	④
2	귀하는 도박에서 이전과 같은 흥분감을 느끼기 위해 더 많은 돈을 걸어야 했던 적이 있습니까?	①	②	③	④
3	귀하는 도박으로 잃은 돈을 만회하기 위해 다른 날 다시 도박을 한 적이 있습니까?	①	②	③	④
4	귀하는 도박자금을 마련하기 위해 돈을 빌리거나 무엇인가를 판 적이 있습니까?	①	②	③	④
5	귀하는 자신의 도박행위가 문제가 될 만한 수준이라고 느낀 적이 있습니까?	①	②	③	④
6	귀하는 도박으로 인해 스트레스나 불안 등을 포함한 어떤 건강상의 문제를 겪은 적이 있습니까?	①	②	③	④
7	귀하는 사실여부에 상관없이 다른 사람으로부터 도박행위를 비난 받거나 도박문제가 있다는 얘기를 들은 적이 있습니까?	①	②	③	④
8	귀하의 도박행위로 인해 본인이나 가정에 재정적인 문제가 발생한 적이 있습니까?	①	②	③	④
9	귀하는 자신의 도박하는 방식이나 도박을 해서 발생한 일에 대해 죄책감을 느낀 적이 있습니까?	①	②	③	④

V. 다음은 평소 여러분이 ‘도박’에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 질문입니다. 해당되는 곳에 √표 해 주십시오.

문 항		① 전혀 그렇지 않다	② 거의 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 조금 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1	도박게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다.	①	②	③	④	⑤
2	도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려 있다.	①	②	③	④	⑤

3	도박은 해볼 만한 도전이다.	①	②	③	④	⑤
4	도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다.	①	②	③	④	⑤
5	적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 훨씬 낫다.	①	②	③	④	⑤
6	도박을 하면 결국에는 돈을 잃기보다는 따게 될 것이다.	①	②	③	④	⑤
7	도박게임에서 이기거나 돈을 따는 것은 내 기술이 좋았거나 뒷받침되었기 때문이다.	①	②	③	④	⑤
8	도박을 해서 돈을 잃으면 되찾도록 노력해야 한다.	①	②	③	④	⑤
9	지난 게임의 결과들을 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 다른 사람들보다 항상 결과를 더 잘 예측한다.	①	②	③	④	⑤

VI. 다음은 도박 접근성에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 √표 해 주십시오.

문 항		① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통 이다	④ 그렇다	⑤ 항상 그렇다
1	내가 원하면 스포츠도박을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
2	내 친구나 가족 중에는 내가 스포츠 도박을 하도록 허락하는 사람이 있다.	①	②	③	④	⑤
3	스포츠도박을 할 수 있는 장소를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
4	내가 원하면 학교에서 스포츠도박을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5	내가 원하면 집에서 스포츠도박을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	친구들과 어울릴 때 스포츠도박을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
7	내가 원하면 술집, 또는 음식점에서 스포츠도박을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

Ⅶ. 다음은 여러분의 생활에 대한 부모님의 관심에 대한 질문입니다. 평소 여러분이 느끼는 것과 가장 유사하다고 생각하는 것에 √ 표 해 주십시오.

문 항 부모님은 내가.....		① 전혀 그렇지 않다	② 거의 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 조금 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1	여가시간에 무엇을 하는지 아신다.	①	②	③	④	⑤
2	여가시간에 어떤 친구와 함께 있는지 아신다.	①	②	③	④	⑤
3	평상시에 어떤 숙제들을 하는지 아신다.	①	②	③	④	⑤
4	돈을 어떻게 사용하고 있는지 아신다.	①	②	③	④	⑤
5	보통 언제 시험을 치르는지 또는 숙제 마감기한이 언제인지 아신다.	①	②	③	④	⑤
6	학교에서 각각 다른 교과목을 어떻게 잘 공부하고 있는지 알고 계신다.	①	②	③	④	⑤
7	내가 밤에 친구들과 어울릴 때, 내가 어디에 있는지 알고 계신다.	①	②	③	④	⑤
8	보통 방과 후에 어디서 무엇을 하는지 알고 계신다.	①	②	③	④	⑤
9	지난 한달 동안, 밤중에 어디를 돌아다녔는지 알지 못하신다.	①	②	③	④	⑤