

보호관찰청소년의 도박문제 탐색: 또래스트레스 및 외로움을 중심으로

임 숙 희[†]

건양사이버대학교 상담심리학과

본 연구는 보호관찰청소년의 도박실태를 파악하고 도박중독에 영향을 미치는 심리사회적 변인 중 또래 스트레스와 외로움을 중심으로 도박문제와의 관계를 탐색해 보고자 하였다. 이를 위해 전국 18개 보호관찰소의 청소년 274명을 대상으로 조사를 진행하였다. 주로 활용한 통계분석방법은 차이검증, 상관 및 회귀분석이다. 본 연구의 결과 보호관찰청소년 중 65%가 도박을 경험해 본 것으로 나타났으며 청소년에게 금지되어 있는 사행행위 중 경주권 구입은 1.8%, 온/오프라인 복권 구입은 21.9%의 비율로 경험하는 것으로 나타났다. 특히 카지노 등의 온라인 불법도박을 경험하는 비율은 14.6%로 비교적 높게 나타났다. 도박중독수준을 분석한 결과 17%의 보호관찰청소년이 위험 및 문제수준 도박자에 해당하는 것으로 나타났다. 또한 또래관계 스트레스가 도박중독에 미치는 관계에서 외로움의 매개효과를 분석한 결과 외로움이 또래관계 스트레스와 도박중독의 관계를 유의하게 부분매개 하는 것으로 나타났다. 즉, 또래관계 스트레스를 경험할수록 외로움을 느끼며 이는 도박중독을 증가시키는 것으로 나타났다.

주요어 : 보호관찰청소년, 청소년도박, 도박중독, 또래관계 스트레스, 외로움

[†] 교신저자(Corresponding Author) : 임숙희, 건양사이버대학교 상담심리학과, (35365) 대전광역시 서구 관저동로 158 / E-mail: suki0070@kycu.ac.kr

최근 우리나라 청소년의 도박 문제는 심각한 사회 문제로 대두되고 있다. 건강보험심사평가원의 2013-2017년 도박관련 질병 환자 현황에 따르면 도박중독으로 병원을 찾은 환자가 매해 증가하고 있으며 특히 10대 청소년의 환자수가 2013년에 비해 2017년도에 3배 이상 증가한 것으로 나타나고 있다(메디컬투데이, 2018.10.16.). 또한 청소년 도박문제 실태조사 결과에 따르면 청소년의 42.1%가 도박을 경험해 본 적이 있으며 이 중 5.1%는 위험수준 이상의 도박문제를 경험하고 있는 것으로 나타났다(한국도박문제관리센터, 2015). 도박에 대한 접근성이 높은 제주 지역 청소년의 경우 최근의 조사에서 중학생의 5.4%, 고등학생의 11.9%가 도박중독 문제 및 위험군으로 파악되었으며 불법도박 경험률도 10.8%에 이르는 것으로 나타났다(뉴시스, 2018.10.1.).

이러한 청소년 도박문제의 확산은 그들이 처해있는 물리적 환경과 밀접한 관련이 있는데 스마트미디어의 발달은 도박에 대한 청소년의 접근성과 수용성을 증가시키며 사회관계망서비스(SNS)의 확산으로 인해 청소년들은 불법 도박사이트 광고에 노출되고 있으며 온라인 게임 내의 확률형 아이템 등의 사행적 요소 등은 청소년의 도박에 대한 수용성을 높이고 있다. 그러나 이러한 문제적 상황에 대처하고 청소년 도박 문제를 최소화하기 위한 대책 마련이 필요하지만 전체 중, 고등학교 중 23.6%만이 도박문제 예방교육을 실시하며(한국도박문제관리센터, 2015) 상담이나 치료적 지원은 제한적인 실정으로 온/오프라인의 도박환경에 노출되어 있는 청소년의 도박문제는 더욱 확산될 가능성이 높을 것으로 예측할 수 있다. 특히, 학교 밖 청소년의 경우 재학 청소년의 4배 이상 높은 수치인 20%가 위험 수준

이상의 도박문제를 경험하고 있는 것으로 나타났다으며 학교 밖 청소년으로 대표되는 보호관찰청소년의 경우 일반청소년에 비해 도박에 쉽게 노출될 수 있는 환경을 갖고 있으며 상대적으로 높은 충동성, 공격성, 부정적서, 스트레스 등의 심리적 취약점을 갖고 있다. 또한 이들을 대상으로 한 예방 및 치유적 개입 서비스는 일반 청소년에 비해 더욱 제한적인 상황이다.

따라서 본 연구에서는 보호관찰청소년의 도박문제에 대한 예방 및 개입 방법을 모색하기 위해 그들의 도박경험 실태를 파악하고 심리사회적 관련 요인 중 또래관계 스트레스와 외로움이 도박문제에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

청소년의 도박문제

도박(gambling)은 일반적으로 '오락이나 여가의 맥락에서 자신에게 가치 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 것으로 교환될 것으로 기대하며 우연(혹은 운)이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기를 거는 것'으로 정의할 수 있으며(김교현, 2006) 보다 법적인 개념으로는 사행행위라는 용어를 사용하는데 사행(射幸)행위란 '여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연에 기댄 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위'로 정의한다(사행행위 등 규제 및 처벌 특별법 제 2조 1항). 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연에 기댄 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 경마·경륜·경정·카지노·복권·소싸움과 이를 모사한 게임물 등이 사행성 게임물에 해당하며 이들은 그 결과에 따라 재산상의 이익과 손실을 주게 된다.

국내의 합법사행산업은 카지노업, 경주류(경마, 경정, 경륜), 복권류, 체육진흥투표권, 소싸움 경기 등이 있으며 이외에 합법사행업으로 허가를 받지 않고 운영되는 모든 종류의 사행행위는 불법으로 간주된다. 그러나 청소년에게 있어서 도박은 성인과 다르게 정의될 수 있다. 청소년 보호법, 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 등에 따르면 청소년에게는 합법 및 불법 사행행위 모두 법적으로 금지되어 있는바 청소년의 도박행위를 어떻게 정의하고 그 실태를 파악해야 하는지는 난제에 봉착한다. 그동안 청소년들의 도박행위는 놀이로서 일종의 내기행위로 인식되어 왔지만 청소년 도박 문제가 심각해짐에 따라 청소년 도박에 대한 새로운 정의가 필요한 실정이다. 김예나, 권선중 및 김원식(2016)의 연구에서는 청소년들은 도박에 대한 개념이 확립되어 있지 않은 상태에서 도박을 단지 즐거움과 쾌락을 느끼게 해주는 게임 및 오락으로만 생각하며 이로 인한 피해가 증가하고 있다고 보고하면서 청소년 도박에 대한 정의를 마련하는 것이 필요함을 주장하고 있다. 실제로 청소년들 사이에서 스포츠 배팅이나 사다리 등의 내기 게임이 유행하면서 문제가 확산되고 있다. 선행연구에 따르면 청소년의 도박은 '돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 그 건돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임으로 성인과는 다소 다르게 정의된다(광주도박중독예방치유센터, 2013). 청소년의 도박 유형은 카드나 화투, 인형 등의 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서의 내기 활동으로 간주되며 본 연구에서도 위의 정의를 사용하여 청소년의 도박을 살펴보고자 한다.

도박문제는 과도한 도박과 관련해서 발생하는 심리적, 사회적, 신체적, 재정적 피해나 폐해를 의미하며 그 중 도박중독은 가장 심각한 형태의 폐해라 볼 수 있다. 김교헌(2006)에 따르면 도박중독은 도박 행동에 대한 만성화된 자기조절 실패로 인해 초래되는 생물심리사회적 증후군이며 정신장애 진단 및 통계편람(DSM-5, APA, 2013)에서는 '도박장애(gambling disorder)'로 관련 문제를 정의하고 있다. 진단 기준에 따르면 1년 동안 도박에 대한 집착과 금단 및 내성 증상, 조절실패, 회피수단으로 도박사용, 추적도박, 거짓말, 재정문제, 도박으로 인한 일상생활의 문제 중 4가지 이상의 증상이 나타날 때 도박장애로 진단될 수 있다. 한국도박문제관리센터(2015)에 조사에 의하면 우리나라 청소년의 도박중독률은 5.1%로 조사되었으며 해마다 중독률은 증가하는 것으로 나타나고 있다. 특히, 도박을 이른 나이에 경험할수록 중독으로 발전될 가능성이 높는데 이민규, 김교헌, 권선중(2007)의 연구에 따르면 병적 도박자의 약 70%가 20세 이전에 도박을 시작했으며 김영경(2012) 역시 10대의 도박경험이 도박중독의 위험요인임을 밝히고 있다. 최근 조사에 따르면 청소년이 처음 도박을 경험한 나이는 17-19세가 60.6%로 나타났지만 14-16세 35.2%, 13세 이하 4.4%로 점점 더 어린 연령에서도 도박을 경험하는 것으로 나타났다(한국도박문제관리센터, 2015). 또한 청소년들의 도박의 원인을 살펴본 결과 주변 사람들의 도박이 48.9%로 가장 높았으며 친구나 선후배의 영향도 28.2%로 나타나 청소년의 도박행동은 주변의 환경에 많은 영향을 받는 것으로 추측해 볼 수 있다. 특히 스마트폰 등 매체의 변화를 빠르게 수용하는 청소년은 인터넷 공간을 통해 확산되는 도박 관련 여러

유해 정보에 노출될 가능성이 높으며 게임의 사행성 확률형 아이템 등에도 영향을 받아 인지하지 못하는 사이 도박에 빠져들 수 있다.

보호관찰청소년은 소년법 제 32조에 의거하여 가정법원이나 지방법원의 결정에 의해 1-10호의 처분 중 2호, 3호, 4호, 5호 처분을 받은 10세이상 19세 미만의 범법청소년을 의미하며 법규범 및 법률에 위반되는 행위를 하였다라는 차원에서 비행청소년으로 지칭되기도 한다. 청소년의 비행이란 사회 또는 집단에서 규정하는 규범 혹은 규칙을 위반하는 일체의 행위를 의미하며 광의로는 범죄 행위 뿐만 아니라 사회규범 및 규칙을 어긴 모든 행위를 포함한다. 또한 협의로는 범죄행위를 제외한 일탈행위,부모가 손을 쓸 수 없는 행위, 정당한 이유 없이 가정을 이탈하는 행위, 유해 장소에 출입, 도박, 성행위, 상습적인 학업태만, 자기 또는 타인의 덕성을 해롭게 하는 행위, 소년으로서 금지되어 있는 일련의 행위를 의미한다(박성희, 1997). 비행청소년의 도박행동에 관한 최근 연구에서는 보호관찰청소년 집단과 유사한 특성을 가진 학교 밖 청소년의 도박중독율을 조사하였는데 이들의 도박 중독률은 약20%로 일반청소년보다 4배나 높게 나타났다. 즉, 학교에서 벗어나 있으며 여러 위험 환경에 노출되어 있는 청소년들의 도박중독 위험성이 매우 높음을 추측해 볼 수 있다. 그러나 비행청소년의 도박문제가 일반청소년에 비해 월등히 심각함에도 불구하고 비행청소년집단의 도박문제 실태와 이들의 도박문제에 영향을 미치는 심리사회적 요인에 대한 연구는 제한적인 실정이다. 최근의 연구에서는 조제성, 김상균(2018)의 연구가 유일한데 이들은 학업중단 청소년을 대상으로 온라인 도박경험의 경로를 탐색하고 또래애착과 부모애착

그리고 낮은 자존감이 도박경험을 유의미하게 설명함을 밝혔다. 따라서 본 연구에서는 비행청소년집단으로 대표되는 보호관찰 청소년의 도박문제를 설명할 수 있는 심리사회적 요인을 밝히고자 한다.

보호관찰 청소년의 도박문제와 관련된 심리사회적 변인

청소년기는 생물학적, 인지적, 사회적 변화로 인해 다양한 스트레스를 경험하는 시기라 할 수 있다. 특히 우리나라 청소년들은 입시 및 학업에 대한 압력을 많이 받고 있으며 욕구의 좌절로 인한 스트레스를 높게 경험하고 있다. 청소년들은 이러한 스트레스에서 회피하거나 일시적으로 벗어나기 위해 자기처방적인 행동으로 중독적 대상에 접근하게 되는데 도박을 비롯하여 게임, 알코올, 담배 등이 대표적인 대상이 될 수 있다. 그러나 스트레스, 우울 및 불안 등의 부적상태에서 벗어나기 위해 도박행동을 하는 것은 DSM-5의 도박장애 진단기준에도 포함되어 있듯이 도박중독의 위험요인이 될 수 있다. 이에 따라 청소년의 스트레스 경험은 도박중독을 예측하는 요인임을 가정해 볼 수 있는데 여러 국내 선행연구들에서도 청소년의 스트레스가 도박행동 및 도박중독에 유의한 정적 영향을 미치는 요인임을 보고하고 있으며(김영경, 2012; 유채영, 2012; 이해경, 임동훈, 김혜원, 2014; 장정연, 2011; 장정임, 윤인노, 김성봉, 2014) 국외 연구에서도 청소년 도박문제의 주요 요인으로 스트레스를 연구하고 이들의 관계를 밝히고 있다(Bergevin, Gupta & Derevensky, 2006; Biback & Zack, 2015; Ste-Marie, Gupta, & Derevensky, 2006). 한편, 청소년은 부모관계, 가족관계, 학

업, 진로, 친구 관계 등 여러 종류의 스트레스를 경험하지만 학교 밖 청소년의 경우 상대적으로 학업 및 진로, 부모-자녀 관계에 대한 스트레스는 일반청소년에 비해 덜 경험하는 것으로 보고되고 있다(김준호, 이동원, 1996; 장경수, 2014, 최신아, 2010). 또한 조현정(2018)의 연구에서는 청소년의 다양한 스트레스와 도박중독과의 관계를 살펴보았는데 가족이나 부모스트레스에 비해 친구 및 주변 환경 스트레스가 도박중독에 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났으며 최춘호, 고성희 및 김지영(2018)의 연구에서는 도박을 경험한 집단에서 그렇지 않은 집단에 비해 대인관계 스트레스가 높은 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서는 보호관찰청소년의 경우 청소년이 경험할 수 있는 여러 스트레스 중 특히 또래 스트레스가 도박중독에 정적 영향을 미칠 것으로 예측하고 이 관계를 살펴보고자 한다.

한편, 외로움은 타인과의 상호작용을 통해 관계적인 욕구가 만족되지 못할 때 경험하는 심리적 상태라 볼 수 있다. 인간은 외로움을 경험할 때 이를 대리 충족시키고자 중독적 대상에 접근하게 되는데 도박중독과 유사한 행동중독 분야인 인터넷 중독과 스마트폰 중독 연구에서 외로움과 중독의 관계를 밝히고 있다. Griffiths(1997)는 사회적으로 고립된 사람들이 게임에서 대리만족을 얻는다고 하였으며 이유경, 채규만(2006)과 이현덕, 홍혜영(2011)은 외로움, 사회적 고립과 위축이 인터넷 중독의 위험요인임을 밝혔다. 또한 외로움은 스마트폰 중독과 밀접한 관련이 있으며(강석영, 김동현, 여지영, 2014; 여종일, 2016) 외로움을 많이 경험하는 사람일수록 습관적으로 사교, 휴식 또는 도파 등의 이유로 스마트폰을 사용하는 것으로 나타났다. 도박영역에서도 외로움

이 문제성 도박에 정적 영향을 미치며 중요한 위험요인임을 밝히고 있다(Mcquade & Gill, 2012; 정다희, 신현지, 김교현, 2018). 따라서 본 연구에서는 또래스트레스와 도박중독과의 관계를 외로움이 매개할 것으로 가정하고 이를 검증하고자 한다.

방 법

연구대상

전국 보호관찰소와 보호관찰 지소 중 18개소를 선정하여 관계기관의 협조를 받아 각 기

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성

		빈도	%
성별	남자	219	79.9
	여자	55	20.1
학년	중학교 1학년	4	1.8
	중학교 2학년	15	6.6
	중학교 3학년	40	17.6
	고등학교 1학년	67	29.5
	고등학교 2학년	59	26.0
	고등학교 3학년	42	18.5
재학여부	재학	107	44.2
	중퇴	87	36.0
	졸업	48	19.8
가족 경제수준	최상	11	4.1
	상	32	11.9
	중	152	56.7
	하	30	22.4
	최하	12	4.5

관별 15명 내외 인원의 설문조사를 진행하였으며 총 응답인원은 274명으로 평균 연령은 17.8세(SD 1.4), 보호관찰기간은 16.3개월(SD 7.5)로 조사되었다. 전체 참여자의 성별, 학년, 재학여부, 가족경제 수준은 표 1과 같다.

조사도구

도박행동

보호관찰청소년의 도박 경험을 측정하기 위해 온라인 및 오프라인 환경의 도박 게임 유형별 참여 경험 유무를 측정하였다. 오프라인 도박 유형으로는 카드나 화투, 뽑기, 스포츠경기내기, 복권구입, 경주류 등이 해당되며 온라인 도박 유형으로는 온라인용 내기 게임, 인터넷 복권 구입, 베타맨을 통한 복권 구입, 인터넷 카지노 등이 해당된다. 각 게임의 경험 유무를 '없음(0점)', '있음(1점)'으로 측정하였다. 총 13문항으로 구성되어 있으며 총점의 범위는 0점에서 13점이다. 전체 문항의 신뢰도(cronbach a)는 .85로 나타났다.

도박중독

도박문제 수준을 측정하기 위해 캐나다 청소년 도박 척도(Canadian Adolescent Gambling Inventory: 이하 CAGI)의 한국판 표준화 척도 간략형을 사용하였다(한국도박문제관리센터, 2015). 한국판 척도는 총 9문항으로 도박으로 인한 심리적, 사회적, 경제적 문제, 조절실패, 도박문제 심각성을 측정한다. 0점(없다)~3점(거의 항상 있다)의 리커트 척도를 사용하며 총점의 범위는 0점-27으로 0-1점은 비문제수준, 2-5점은 위험수준, 6점 이상은 문제수준으로 평가한다. 본 연구에서 전체 문항의 신뢰도(Cronbach's a)는 .89로 나타났다.

또래 스트레스 경험

청소년의 또래 스트레스 경험을 측정하기 위해 이성식(1999)의 사회긴장경험척도를 수정하여 사용하였다. 원척도는 가족긴장(부모갈등, 부모긴장), 친구긴장, 학업긴장, 진로긴장의 4개의 하위 요인으로 측정되는데 이 중 친구긴장에 해당하는 3문항을 선별하여 사용하였다. 친구들로부터의 놀림과 무시, 친구의 인정, 열등감 등을 질문하며 5점 리커트 척도로 측정하여 점수가 높을수록 스트레스를 경험하는 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 친구긴장의 신뢰도(cronbach a)는 .89로 나타났다.

외로움

외로움을 측정하기 위해 Russell 등(1980)이 개발한 UCLA 외로움 척도를 김교헌과 김지환(1989)이 번안한 한국판 UCLA 외로움 척도 중 요인부하량이 높은 3문항(예: 최근 일주일 나는 소외된 것 같아 슬픈 느낌이 든다)을 선별하여 활용하였다. 본 척도는 4점 리커트 척도(0: 전혀 느끼지 않는다, 1: 드물게 느낀다, 2: 때때로 느낀다, 3: 자주 느낀다)로 평정되었고 총점이 높을수록 외로움 수준이 높음을 의미한다. 본 연구에서 외로움 척도의 신뢰도가 양호한 것으로 조사되었다(Cronbach's a= .87).

분석방법

보호관찰청소년의 도박경험 유형, 빈도를 파악하기 위해 기술통계분석을 실시하였으며 스트레스가 도박중독에 미치는 영향을 외로움이 매개하는지 분석하기 위해 위계적 회귀 분석을 하였다. 또한 간접효과의 유의성을 검증하기 위해 Hayes(2013)의 macro process를 이용하였으며 모든 통계분석은 SPSS 22를 사용

하였다.

결 과

보호관찰 청소년의 도박행동 실태

보호관찰청소년의 도박행동의 실태를 파악하기 위해 도박유형별 경험과 각 도박유형별 도박문제군의 비율을 분석하고 그 결과를 표 2에 제시하였다. 분석결과 응답자의 65%가 도박을 경험해 본 것으로 나타났으며 그 중에서 뽑기 게임이 54.4%로 가장 많았으며 스포츠 경기 내기 25.2%, 찰찰이, 사다리타기 등의 내기 게임 19.3% 순으로 나타났다. 또한 청소년에게 금지되어 있는 사행행위 중 경주권

구입은 1.8%, 복권 구입은 오프라인의 경우 15.7%, 온라인에서는 6.2%의 높은 비율로 경험하는 것으로 나타났다. 특히 온라인 불법도박을 경험하는 비율은 14.6%로 비교적 높게 나타났다.

연구대상자의 도박중독 수준을 분석한 결과 비문제군 83.2%, 문제군 16.7%(위험수준 10.9%, 문제수준 5.8%)로 나타났다. 또한 각 도박유형별로 문제군 비율을 분석한 결과(표 2) 경주류의 투표권 구입을 경험한 집단에서 문제군의 비율이 가장 높았으며(80%) 온라인 및 오프라인 체육진흥투표권 구입이 각각 63.6%(온라인) 58.8%(오프라인)로 나타났다. 특히 인터넷 카지노 게임(64.%)과 인터넷 스포츠 베팅(56.5%)등 불법도박을 경험한 청소년 집단에서의 문제군의 비율이 높게 나타났다. 학년

표 2. 청소년 도박 경험

	도박 유형	경험(n,%)	문제율(n,%)
오프라인	카드나 화투를 이용한 게임	59(21.5)	30(50.8)
	뽑기 게임(인형뽑기, 경품뽑기 등)	149(54.4)	35(23.5)
	스포츠 경기 내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등)	69(25.2)	25(36.2)
	그 외 내기 게임(찰찰이, 사다리타기, 빙고 등)	53(19.3)	24(45.3)
	복권 구입(로또, 연금복권 등)	26(9.5)	7(26.9)
	체육진흥투표권 구입(토토, 프로토)	17(6.2)	10(58.8)
	경마, 경륜, 경정, 소싸움 투표권 구입	5(1.8)	4(80.0)
	한게임, 넷마블 등에 있는 카드/화투 게임	29(10.6)	15(51.7)
온라인/ 모바일	온라인용 그 외 내기 게임(온라인 사다리타기, 온라인 빙고 등)	39(14.2)	22(56.4)
	인터넷 복권 구입(더블잭마이너스, 트레저헌터, 트리플러, 캐치미/파워볼 등)	6(2.2)	3(50.0)
	‘베트맨’을 이용한 인터넷 스포츠베팅(토토/프로토)	11(4.0)	7(63.6)
	‘베트맨’이 아닌 다른 곳 이용	23(8.4)	13(56.5)
	인터넷 카지노 게임	17(6.2)	11(64.7)

별로 살펴볼 때 중1에서는 문제군이 나타나지 않았으며 중2의 경우 6.7%, 중3은 15%, 고1은 11.9%, 고2는 15.3%, 고3은 26.2%로 학년이 증가할수록 도박문제를 경험하는 비율이 높은 것으로 나타났으며 학년 간의 차이는 유의미하였다($\chi^2=4.071, p=.044$). 또한 재학여부별로 문제수준을 분석해 본 결과 재학생의 15.9%, 중퇴생의 16.1%, 졸업생의 18.8%가 문제군으로 나타났으나 재학여부별 문제들의 차이는 유의하지 않았다.

주요변인의 상관관계

본 연구의 주요 변인인 도박중독, 또래관계

스트레스, 외로움 간의 상관관계를 알아보기 위해 Pearson 상관분석을 실시한 결과는 표 3과 같다.

분석 결과 도박행동과 도박중독은 강한 정적 상관관계를 보이며 또래관계 스트레스와 외로움 역시 도박 중독과 유의한 정적 상관관계를 갖는 것으로 나타났다.

또래스트레스와 외로움이 도박중독에 미치는 영향

또래스트레스가 도박중독에 미치는 영향을 외로움이 매개하는지 검증하기 위해 위계적 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 표 4와

표 3. 주요 변인들의 상관분석 결과

변인	도박행동	도박중독	또래관계스트레스	외로움
도박행동	1			
도박중독	.548***	1		
또래관계스트레스	.057	.208**	1	
외로움	.157*	.210**	.296***	1
평균	1.856	.974	4.343	1.073
표준편차	.974	2.475	2.124	1.791

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

표 4. 위계적 회귀분석 결과

단계	준거변인	예측변인	R^2	F	B	SE	β	t
1	도박중독	또래스트레스	.043	12.285**	.242	.069	.208	3.505**
2	외로움	또래스트레스	.087	26.040***	.249	.049	.296	5.103***
3	도박중독	또래스트레스	.067	9.801***	.186	.072	.160	2.601**
		외로움			.225	.085	.163	2.654**
			$\Delta R^2=.024$					

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

같다.

표 4와 같이 모든 단계의 검증이 유의미한 결과를 나타내고 있는데 또래 스트레스는 도박중독($F=12.285, p<.01$)에 유의한 영향을 미치고 있으며 외로움($F=26.040, p<.001$)에도 유의한 영향을 미치고 있다. 또한 외로움은 도박중독($\beta =.160, t=2.654, p<.01$)에 유의한 영향을 미치고 있으며 외로움을 통제했을 때 또래스트레스($\beta =.160, t=2.601, p<.01$)는 1단계의 또래 스트레스($\beta =.208, t=3.505, p<.01$)보다 도박중독에 대한 영향력이 줄어들었다. 이에 비해 전체 설명력은 2.4%가 증가하였는데 매개변인인 외로움이 통제되었을 경우 또래스트레스의 효과크기가 감소한 것으로 보아 외로움은 또래스트레스가 도박중독에 미치는 영향을 매개하는 것으로 볼 수 있다. 또한 외로움의 매개효과의 유의성을 검증하기 위해 Hayes(2013)의 process 분석을 실시한 결과 또래스트레스와 도박중독의 관계에서 외로움의 간접효과가 95%신뢰구간에서 [.0083-.1537]로 0을 포함하지 않았으므로 유의한 것으로 나타났다 (효과크기 .056, SE .035, Z=2.319. p=.020).

논 의

본 연구는 보호관찰청소년을 대상으로 도박 경험 및 문제 수준을 탐색하고 이들의 또래스트레스가 도박중독에 미치는 영향을 외로움이 매개하는지를 검증하고자 하였다. 연구 결과와 그에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 보호관찰청소년의 도박경험률이 비교적 높게 나타났으며 그 중 불법도박을 경험하는 비율이 높았다. 보호관찰청소년들은 뽑게 게임을 가장 많이 경험하며 스포츠 경기 내기,

카드나 화투를 이용한 게임 등의 순으로 경험을 하는 것으로 나타났다. 선행연구와 비교하여 볼 때, 보호관찰청소년의 위와 같은 도박 경험은 일반청소년의 도박경험과 유사하지만 온라인 불법도박의 경험은 일반청소년에 비해 보호관찰청소년이 더 높은 비율로 경험하는 것으로 나타났다. 또한 온라인 불법도박과 청소년에게 금지되어 있는 도박(경주류, 복권 및 체육진흥투표권 구입 등)을 경험하는 집단에서 도박문제군의 비율이 더 높게 나타났다. 보호관찰청소년은 범법행동에 대한 수용성이 높은 집단으로 온라인 도박과 같은 불법행위에 더 쉽게 접근하는 것으로 예측해 볼 수 있으며 불법 도박은 도박중독의 위험 요인이 될 수 있을 것으로 시사된다.

둘째, 보호관찰청소년의 도박문제군의 비율은 16.7%로 높게 나타났다. 선행연구에서 학교 밖 청소년의 도박문제군 비율은 약 20%로 일반청소년의 5.1%에 비해 4배 이상 높게 나타났다는데 본 연구에서는 보호관찰 중인 일부 청소년을 대상으로 조사가 이뤄졌지만 선행조사의 결과와 유사하게 일반청소년보다 더 높은 비율로 보호관찰 청소년이 도박문제를 경험하는 것으로 나타났다. 보호관찰청소년들은 일반청소년에 비해 도박에 대한 수용성과 접근성이 높은 환경-친구 및 가족의 도박, 사이버 비행-에 처해 있을 것으로 예측해 볼 수 있으며 충동성, 제한된 자기조절력 등의 심리적 취약성이 도박에 대한 접근성을 높이고 도박행동을 도박중독으로 발전시키는 위험요인이 될 것으로 예측할 수 있다.

셋째, 보호관찰청소년의 또래관계 스트레스와 외로움은 도박중독과 유의한 상관관계를 나타냈다. 또래관계 스트레스를 많이 경험할수록 도박중독도 함께 증가하였는데 이는 또

래 관계를 포함한 스트레스가 도박중독과 관련이 있음을 밝힌 선행연구와 맥을 같이 한다 (김영경, 2012; 유채영, 2012; 이해경 등, 2014; 장정연, 2011; 장정임 등, 2014). 또한 외로움이 증가할수록 도박중독문제도 함께 증가하는 양상을 나타냈는데 이 역시 외로움이 도박문제의 위험요인이라고 본 선행연구와 일치하는 결과이다(Mcquade & Gill, 2012; 정다희 등, 2018).

넷째, 또래스트레스와 도박중독과의 관계에서 외로움의 매개효과가 유의한 것으로 나타났다. 또래스트레스는 도박중독에 직접적으로도 영향을 미치지만 외로움을 통해서도 도박중독에 영향을 미치며 외로움은 이들의 관계를 부분매개하는 것으로 나타났다. 청소년들이 경험하는 스트레스 중 또래스트레스는 외로움이라는 감정적 상태와 관련이 있으며 청소년들은 이러한 외로움에서 도피하고자 도박행동을 하게 되는 것으로 추측해 볼 수 있다. 즉, 또래관계스트레스와 외로움은 도박중독의 위험요인이 될 수 있을 것이다.

이상의 연구결과들은 보호관찰청소년들의 도박문제가 심각한 수준이며 도박유형에 따라 도박문제의 심각성이 달라짐을 보여준다. 또한 보호관찰청소년의 또래 스트레스와 외로움이 도박중독의 위험요인으로 작용함을 알 수 있는데 특히 외로움이 또래 스트레스와 도박중독의 관계를 매개하는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과를 예방 및 치유 장면에 적용해 본다면 다음과 같다.

첫째, 보호관찰청소년들은 도박문제에 대한 위험성이 높은 집단으로 이들을 대상으로 한 예방 및 개입 전략이 필요하다. 현재 일반청소년을 대상으로 한 도박중독 예방 프로그램은 여러 분야에서 개발되고 있으며 학교 장면

에서도 예방 프로그램을 실시하고 있지만 보다 심각한 문제를 경험하는 학교 밖 청소년, 비행청소년, 보호관찰청소년에 대한 예방 및 개입 전략은 제한적인 실정이다. 한편, 보호관찰청소년은 보호처분 내에 있기에 예방적 접근이 다른 종류의 비행청소년 집단에 비해 용이할 수 있다. 이들을 보호 및 관리하고 있는 기관에서 상시적으로 이들의 도박행동을 점검하고 도박에 대한 개념을 재정립하고 도박중독 문제, 도박의 위험성 등에 대해 교육하는 것이 필요하겠다.

둘째, 보호관찰청소년 등 비행청소년의 도박문제에 대한 또래 스트레스와 외로움의 영향을 이해하고 이에 대한 접근을 하는 것이 필요할 것이다. 비행청소년은 일반청소년에 비해 학업적 스트레스보다 관계 스트레스를 더 많이 경험하는 것으로 밝혀져 있으며 본 연구 결과 또래 스트레스는 도박중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 도박중독 문제가 발생한 청소년을 상담하고 교육할 때 이들의 스트레스를 점검하는 것이 필요하며 스트레스 대처 전략 등을 훈련하는 것이 도움이 되겠다. 특히 관계에서 어떠한 어려움이 있는지, 친구들과의 관계에서 따돌림이나 폭력을 경험하고 있지는 않은지를 파악하고 이에 대한 개입을 선제적으로 하는 것이 장기적으로 도박중독을 예방하는 방법이 될 수 있겠다. 또한 또래스트레스가 외로움을 매개로 도박중독에 영향을 미치는 것으로 나타난 바, 청소년의 외로움에 공감하며 관계적인 욕구를 충족시킬 수 있는 건강한 방법을 교육하는 것이 필요하겠다. 도박과 같은 중독적 대상과 애착관계를 형성하기보다 또래 친구 및 가족, 주변의 지인들과의 관계에서 친밀감과 지지의 욕구를 충족할 수 있도록 돕는

것이 필요하다.

본 연구의 제한점과 추후연구 방향은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 청소년도박에 영향을 미칠 수 있는 인지, 환경적 변인들을 충분히 탐색하지 못하였다. 선행연구에 따르면 우울, 불안 등의 심리적 변인이나 충동성, 자기조절력 등의 성격적 변인, 기타 인구통계학 및 사회환경적인 변인들이 도박문제에 영향을 미친다고 보고되고 있으나 이러한 변인들을 충분히 고려하지 못하였으며 연구 결과를 분석할 때도 이들 변인들을 통제하지 못하였다. 추후 연구에서는 청소년들의 생물심리사회적 요인들을 다차원적으로 파악하고 이들의 관계를 탐색하는 것이 필요할 것이다.

둘째, 보호관찰청소년 집단의 특성을 세부적으로 조사하지 못하였다. 보호관찰 중인 청소년들의 범법행위, 비행행위 종류를 파악하고 유형별로 도박문제에 어떤 차이가 있는지를 살펴보는 것이 이들 집단의 특성을 잘 반영할 수 연구문제이지만 실제적으로 설문제한계가 있어 진행하지 못하였다. 추후 연구에서는 보호관찰청소년 집단의 범법행위와 도박문제와의 관련성을 살펴보는 것이 도움이 될 것으로 사료된다.

셋째, 본 연구에서는 보호관찰청소년만을 대상으로 연구를 진행하였다. 일반청소년들과의 비교를 통해 차이점을 분석하는 것이 연구 결과를 일반화하는데 필요하였지만 조사의 한계로 인해 진행하지 못하였다. 또한 비행청소년 중 보호관찰청소년만을 대상으로 연구가 진행되었기에 본 연구의 결과를 비행청소년 전체에 일반화하기에도 제한이 있다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구에서는 도박 중독 예방 및 개입서비스의 사각지대에

있는 보호관찰청소년을 대상으로 도박문제의 실태를 파악하고 또래관계 스트레스와 외로움 등의 심리사회적 변인이 도박문제에 미치는 영향을 검증함으로써 이들의 대한 개입 방안을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 추후 연구에서는 이들 집단의 범위를 확대하고 도박에 영향을 미치는 다양한 변인을 탐색함으로써 보호관찰청소년을 포함하는 비행청소년 및 학교 밖 청소년에 대한 도박 중독 예방 및 개입 전략을 개발하는 것이 필요할 것이다.

참고문헌

- 강석영, 김동현, 여지영 (2014). 초기 청소년의 애착불안과 스마트폰 중독과의 관계에서 충동성, 외로움의 매개효과. 청소년상담연구, 22(1), 47-69.
- 광주도박중독예방치유센터 (2013). 광주지역 청소년 게임도박문제 실태조사 보고서. 광주: 광주도박문제예방치유센터.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 243-274.
- 김교현, 김지환 (1989). 한국판 ucla 고독척도. 학생생활연구, 16, 13-30.
- 김영경 (2012). 청소년의 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구. 한국기독교상담학회지, 23(2), 31-55.
- 김영경 (2012). 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 24(1), 175-195.
- 김예나, 권선중, 김원식 (2016). 한국판 청소년 도박중독 진단 척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구. 한국심리학회지: 건강, 21(4),

- 751-772.
- 김준호, 이동원 (1996). 청소년의 긴장과 비행. 형사정책연구원 연구총서, 13-165.
- 뉴스시스 (2018.10.1.). [http://www.newsis.com/view/?id\(=NISX20181001_0000431067&cID=10809&pID=10800](http://www.newsis.com/view/?id(=NISX20181001_0000431067&cID=10809&pID=10800) 에서 2018.10.17. 자료 얻음
- 메디컬투데이 (2018.10.16.). <http://www.mdtoday.co.kr/mdtoday/index.html?no=335231> 에서 2018.10.17. 자료 얻음
- 박성희 (1997). 청소년 비행의 원인과 지도방안. 청소년행동연구, 2, 99-112.
- 여종일 (2016). 남녀중학생의 외로움과 스마트폰 중독증상의 관계. 청소년학연구, 23(1), 129-152.
- 유채영 (2012). 대학생 문제도박의 영향요인에 대한 탐색연구. 사회과학연구, 23(1), 47-68.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 21-40.
- 이성식 (1999). 청소년범죄에 있어 긴장과 통제. 한국공안행정학회보, 8, 191-214
- 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. Korean Journal of Clinical Psychology, 25(3), 711-726.
- 이해경, 임동훈, 김혜원 (2014). 남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. 청소년복지연구, 16(3), 257-285.
- 이현덕, 홍혜영 (2011). 중학생의 애착과 인터넷 중독성향간의 관계: 외로움의 매개효과. 청소년학연구, 18(10), 271-294.
- 장경수 (2014). 청소년스트레스가 비행에 미치는 영향: 자아개념의 조절효과를 중심으로. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향요인. 정신보건과 사회사업, 37, 348-381.
- 장정임, 윤인노, 김성봉 (2014). 대학생의 스트레스와 도박중독과의 관계: 자기통제력의 조절효과 검증. 청소년학연구, 21(11), 101-123.
- 정다희, 신현지, 김교현 (2018). 외로움과 가족 응집성이 문제성 도박에 미치는 영향. 한국심리학회 학술대회 자료집, 360-360.
- 조제성, 김상균 (2018). 학업중단 청소년의 온라인 도박경험 경로 연구. 한국범죄심리연구, 14(1), 133-146.
- 조현정 (2018). 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 사회적 지지의 조절효과. 순천향대학교 석사학위논문.
- 최신아 (2010). 청소년이 지각한 부모의 성취압력 및 학업적 자기효능감과 학업스트레스와의 관계. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 최춘호, 고성희, 김지영 (2018). 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인. 학습자중심교과교육연구, 18(13), 327-344
- 한국도박문제관리센터 (2015). 2015 청소년도박문제 실태조사. 서울: 한국도박문제관리센터
- American Psychiatric Association (2013). *DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (5th ed)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Bergevin, T., Gupta, R. & Derevensky, J. (2006). Adolescent gambling: understanding the role of stress and coping. *journal of gambling studies*, 22(2), 195-208.
- Biback, C. & Zack, M. (2015). The relationship

- between stress and motivation in pathological gambling: a focused review and analysis. *Current addiction reports*, 2(3), 230-239.
- Griffiths, M. D. (1997). Exercise addiction: a case study. *addiction research*, 5, 161-168.
- Ste-Marie, C., Gupta, R., & Derevensky, J. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance use. *Journal of child & Adolescent substance abuse*, 15(4), 55-74.
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression Based Approach*. New York, NY: The Guilford Press.
- Mcquade, A. & Gill, P. (2012). The role of loneliness and self-control in predicting problem gambling behaviour. *gambling research*, 24(1), 18-30.
- 원 고 접 수 일 : 2018. 09. 15.
수정원고접수일 : 2018. 10. 01.
최종게재결정일 : 2018. 11. 21.

A Study on the Gambling Problem of Adolescents on Probation: Focusing on the Peer Stress and Loneliness

Im Sook-Hee

Konyang Cyber University

This study aimed to understand the actual gambling status of adolescents on probation, and also to explore the relation with gambling problem focusing on the peer stress and loneliness out of the psychosocial variables having effects on the gambling addiction. For this, a survey was conducted targeting total 274 adolescents in 18 probation offices in the whole nation, and total 274 questionnaires were used for the analysis. The statistical analysis methods mainly used were the difference verification, correlation analysis, and regression analysis. In the results of this study, the 65% of adolescents on probation experienced gambling, including the speculative acts prohibited on adolescents such as the purchase of race ticket(1.8%), and the purchase of on/offline lottery ticket(21.9%). Especially, the rate of experiencing the online illegal gambling like casino was relatively high(14.6%). In the results of analyzing the gambling addiction level, the 17% of adolescents on probation were the dangerous or problematic gamblers. Also, in the results of analyzing the mediating effects of loneliness on the effects of peer stress on the gambling addiction, the loneliness significantly partially-mediated the relationship between peer stress and gambling addiction. In other words, when experiencing the peer stress, they felt lonely, which was led to the increase of gambling addiction.

Key words : Adolescents on probation, Peer stress, Gambling addiction, Loneliness