

청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 탐색: 우울과 불안의 촉진효과*

권 선 중[†]

침례신학대학교 상담심리학과

본 연구의 목적은 청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 구체적인 목록을 탐색하고, 우울 및 불안정서가 비합리적 신념의 효과를 촉진하는지 살펴보는 것이다. 이를 위해, 온라인조사업체에 등록되어 있는 13~18세 청소년 중 다섯 종류의 불법도박을 한번 이상 해본 경험이 있는 659명을 대상으로 자료를 수집했다. 연구에 활용한 비합리적 도박신념 목록은 김예나 등(2018)이 수행한 청소년 도박문제 발달 과정에 대한 질적연구 원자료와 기존에 성인들을 위해 개발한 도박 관련 신념 척도를 참고하여 개발했다. 분석 결과 단일요인으로 구성된 일곱 개의 구체적인 비합리적 도박신념 목록이 확인되었고, 각각의 신념은 성별이나 연령, 학업수준과 관계없이 불법도박행동빈도와 도박문제수준을 높이는 것으로 나타났다. 더하여 청소년의 비합리적 도박신념과 도박문제 사이의 관계를 우울 및 불안정서가 촉진하는지 살펴보기 위해 조절효과를 검증한 결과, 우울 및 불안 수준이 높을수록 비합리적 도박신념이 도박문제수준을 증가시키는 효과가 더 큰 것으로 나타났다. 마지막으로 본 연구결과를 청소년 도박 예방과 상담의 관점에서 논의했다.

주요어 : 청소년 도박문제, 도박중독, 비합리적 신념, 우울, 불안

* 본 논문은 2018년도 침례신학대학교 교내연구비 지원에 의해 연구되었음.

† 교신저자(Corresponding Author) : 권선중, 침례신학대학교 상담심리학과, (34098) 대전시 유성구 북유성대로 190 / Tel : 042-828-3300, E-mail : sjkwon@kbtus.ac.kr

한국사회 청소년 도박문제는 심각한 수준이다. 2018년도에 한국도박문제관리센터가 걸림에 의뢰하여 재학(중1~고2) 중 청소년 17,520명과 학교 밖 청소년 1,240명을 대상으로 실시한 ‘청소년 도박문제 실태조사’에 따르면, 국내 청소년 중 ‘불법도박’을 해봤거나 ‘도박으로 인해 어려움을 겪고 있을 가능성(CAGI_GPSS로 측정)’이 있는 비율은 재학생과 학교 밖 청소년을 모두 포함할 때 6~21%로 추정되는 것으로 나타났다(한국도박문제관리센터, 2018). 또한 도박문제 발생을 촉진할 위험성이 있는 돈내기 게임 경험 비율도 최근 3개월 기준 28.4~47.8%에 이르고, 긍정적 규범 형성에 영향을 미쳐 도박문제 발생에 기여할 수 있는 주변 친구나 선후배의 불법 온라인도박 행위 인지도도 21.5~38.6%에 이르는 것으로 나타나 사태의 심각성을 보여주고 있다.

참고로 Floros(2018)가 PsychINFO 등의 학술 논문DB에서 2014년 이후 출간된 ‘청소년 도박문제 유병률 연구’를 개관하여 대륙별로 소개한 결과에서도, ‘문제 수준’의 비율은 ‘북미’ 2.1~2.6%, ‘유럽’ 0.2~12.3%, ‘오세아니아’ 0.2~4.4% 수준으로 성인에 비해 높은 것으로 조사된 바 있다. 청소년은 발달 특성상 생물심리사회적 불안정성이 높아 중독문제 발생에 취약하고, 도박행위 자체가 불법인 경우가 많아 법적 문제와 직결되어 있으며, 경제적 기반이 약해 도박으로 인해 발생한 재정적 피해를 위험행위(예, 사채이용)나 범법행위(예, 절도)를 통해 해결할 가능성이 있어 성인에 비해 더 위험한 상황 속에 놓여 있다고 볼 수 있다. 따라서 청소년 도박문제를 예측할 수 있는 이해의 틀과 개입 전략을 마련하는 것은 중요하고도 시급한 과제로 볼 수 있다.

도박문제를 예측하는 다양한 모형들이 존재하지만, 본 연구자는 예방 및 개입 시 활용도가 높고 간명한 ‘인지-정서 모형’을 활용하여 청소년 도박문제를 설명하고자 한다. 인지-정서 모형에서 인지는 도박문제 발생과 유지에 기여하는 비합리적인 기대나 태도, 신념 등을 지칭하는데, 본 연구에서는 발생에 기여하는 보상 관련 기대 혹은 태도보다 문제도박 행위나 증상 유지에 기여하는 비합리적 신념을 중심으로 인지 요인을 구성하여 위험 수준 이상의 문제 단계로 진입한 청소년들을 회복시키는데 활용할 수 있는 정보를 제공하고자 한다.

인지는 국외에서 수행된 다양한 선행연구를 통해 청소년과 성인들의 도박문제를 예측하는 요인으로 반복 검증된 바 있으며(Cosenza & Nigro, 2015; Donati et al., 2018; Fortune & Goodie, 2012; Moore & Ohtsuka, 1999; Raylu & Oei, 2004), 인지행동치료를 중심으로 한 도박문제 개입효과 연구에서도 그 역할이 확인된 바 있다(Ladouceur et al., 2001; Petry et al., 2006). 물론 국내에서도 도박문제와 관련된 아동/청소년 대상의 비합리적 도박신념 측정과 연구가 진행된 바 있는데(권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군, 2007; 권선중, 김교현, 최지욱, 2006; 김성봉, 장정임, 2016), 단순히 성인용 도박 신념 척도에서 청소년이 이해할 만한 수준의 문항을 선별하여 목록을 구성했다는 한계와 연구에 활용한 도박문제 측정치가 성인용이거나 성인이 된 후 도박을 하겠다는 의도 등 이었다는 한계가 있다. 따라서 본 연구에서는 그와 같은 한계를 극복할 수 있는 방법을 활용하여 인지적 요인을 탐색하고자 한다.

두 번째로 정서는 선행연구에서 빈번하게 언급되고 있는 도박문제의 촉진 혹은 취약성

요인에 해당하는데, 도박중독 문제가 심각할 수록 우울, 불안 수준이 높다는 연구 결과 등이 반복적으로 보고되고 있다(김교현, 권선중, 2003; 김영훈, 최삼욱, 신영철, 2007). 중독 분야에 잘 알려져 있는 ‘자가-처방(self-medication) 모형’이나 Blaszczynski와 Nower(2002)의 ‘경로 모형’ 등은 우울과 불안 같은 정서적 고통이나 취약성이 어떻게 중독 문제와 연결되는지 설명하고 있는데, 기본적으로 도박은 정서적 고통이나 스트레스를 일시적으로 회피할 수 있는 보상을 제공하며, 도박행위 중에 반복적으로 경험하는 ‘승리(Big-Win)에 대한 기대-좌절 현상’은 불안과 좌절(우울) 등의 부적 정서를 빈번하고 강하게 발생시킨다. 이러한 부적 정서의 상승은 심리적 자원을 고갈시켜 인지적 경직성을 증가시키고(Baumeister & Heatherton, 1996; Muraven & Baumeister, 2000), 그 결과 비합리적 신념의 효과가 촉진되는 것으로 해석할 수 있다.

권선중과 김예나(2017)가 국내에서 유일하게 합법적으로 인터넷 도박 사이트를 운영하고 있는 ‘S사’ 측의 협조를 받아, 이용객 중 월 1회 이상 이용(베팅) 실적이 있는 550명을 대상으로 인지(신념) 및 불안/우울 정서에 대한 ‘자기-보고’ 자료와 ‘6개월간의 실제 행동(월별 베팅건수 및 금액)’ 자료를 연결시켜 인지-정서 모형을 검증한 결과, 실제 인터넷 도박행동에 대한 비합리적 신념의 주효과가 유의했고 그 과정을 우울 정서가 조절하는 것으로 나타난 바 있다. 즉 높은 수준의 우울 증상을 가지고 있는 사람들일수록 비합리적 도박신념의 행동 촉진 효과가 더 큰 것으로 나타났는데, 그 효과는 특히 ‘무선성에 대한 잘못된 지각과 ‘조절이 불가능하다는 믿음’에서 두드러졌다.

따라서 본 연구에서는 청소년들의 도박문제의 유지에 기여하는 비합리적 신념의 구체적인 목록을 탐색하고, 신념이 도박문제에 영향을 미치는 과정에 우울 및 불안정서가 위협요인으로 기능하여 신념과 문제 간의 관계를 촉진하는 역할을 할 것으로 예측하고 이를 모형에 반영하고자 한다.

방 법

자료수집방법 및 연구참여자

온라인조사업체(M사)에 등록되어 있는 13~18세 패널 중에서 다섯 종류의 불법도박(성인에게만 허용되는 복권 및 스포츠토도 구입, 불법온라인도박, 불법인터넷토토, 불법인터넷카지노)을 한번 이상 해본 경험이 있는 청소년을 대상으로 자료를 수집했다. 총 659명의 청소년이 조사에 참여했는데, 인구통계학적 특성을 살펴보면 남자 66.8%(440명), 여자 33.2%(219명), 연령 평균16.63세(표준편차 1.26; 13~15세 19.9%, 16~18세 80.1%), 학업성적상(상위25%) 32.9%(217명), 중(25~75%) 54.9%(362명), 하(하위25%) 12.1%(80명)의 분포를 보였다.

참고로 ‘캐나다 청소년 도박 척도’의 하위 척도인 ‘도박문제 심각성 척도’로 측정한 연구참여자들의 도박문제수준 분포를 분석한 결과 비문제(Green) 51.7%(341명), 위협(Yellow) 20.6%(136명), 문제(Red) 27.6%(182명)로 나타났으며, 도박행동 빈도는 표 1과 같았다.

표 1. 연구참여자들의 도박행동빈도 백분율(n=659)

	사행행동			불법도박행동				
	내기 게임	뽑기	한게임 카드	복권	오프 토토	사다리 등	인터넷 토토	인터넷 카지노
없음	50.5	13.7	61.9	69.5	73.0	29.7	58.6	71.5
한 달1회 미만	26.3	34.3	19.1	19.0	12.9	38.5	17.1	15.0
한 달1~3회	13.1	28.5	9.9	5.8	6.2	15.6	10.3	5.3
한 달4회 이상	4.1	13.1	4.7	3.6	3.8	6.7	5.8	4.2
1주일 2~3회	3.5	6.2	1.4	1.2	2.6	4.6	3.2	1.7
1주일 4~5회	1.7	2.4	1.5	0.2	0.5	3.2	2.7	1.1
매일	0.9	1.8	1.5	0.8	1.1	1.7	2.3	1.2

측정도구

비합리적 도박신념

청소년들의 구체적인 비합리적 도박신념 목록을 구성하고 이를 측정할 수 있는 도구를 개발하기 위해 김예나, 하지연, 권선중, 임숙희(2018)가 수행한 청소년 도박문제 발달 과정에 대한 질적연구의 원자료에서 주요 신념 목록을 도출하고 기존 성인용 도박 관련 신념 목록(권선중, 2014)을 참고하여 총 아홉 문항의 예비 신념 목록을 만들었다. 각 문항은 ‘전혀 아니다(0)’에서 ‘매우 그렇다(6)’ 사이에 응답하도록 구성했으며, 개발한 최종 신념 목록의 세부 내용과 측정도구의 심리측정적 속성은 결과 부분에 자세히 제시했다.

불법도박행동

청소년의 불법도박행동 빈도를 측정하기 위해 국가에서 실시하는 청소년도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2015, 2018)의 행동빈도 측정문항을 일부 활용했다. 앞서 연구참여자의 도박행동 특성 부분에서 소개(표 1 참

고)한 바와 같이 다섯 종류의 불법도박행동(1) 복권방이나 편의점 이용한 복권구입(로또, 연금복권 등) (2) 복권방이나 편의점 이용한 스포츠토토 구입 (3) 사다리, 달팽이, 그래프, 로하이 등 돈내기 게임 (4) 인터넷 스포츠토토 게임 (5) 인터넷 카지노(슬롯머신, 카드 등) 게임을 제시하고 각 경험에 대해 ‘전혀 없다(0)’에서 ‘매일(6)’ 사이의 값에 응답하도록 요청하여 행동빈도를 측정했다. 본 연구에서 내적일관성 계수(Cronbach's Alpha 이하 동일)로 확인한 전체 문항의 신뢰도는 .80으로 나타났다.

도박문제

청소년의 도박문제 수준을 측정하기 위해 ‘캐나다 청소년 도박 척도(Canadian Adolescent Gambling Inventory)’의 하위 척도인 ‘도박문제 심각성 척도’(Gambling Problems Severity Scale, 이하 CAGI_GPSS) 한국판(한국도박문제관리센터, 2015)을 활용했다. 본 척도는 ‘없다(0)’에서 ‘항상 있다(3)’ 사이에 응답하는 아홉 문항으로 구성되어 있으며, 총점 범위 0~1점은 비문제(Green), 2~5점은 위험(Yellow), 6점 이상은 문

제(Red) 수준으로 분류한다. 본 연구에서 확인한 전체 문항의 신뢰도는 .90으로 나타났다.

우울 및 불안

우울 수준을 측정하기 위해 한국판 CDI(조수철, 이영식, 1990)를, 불안 수준을 측정하기 위해 한국판 TAIC(조수철, 최진숙, 1989)를 활용했는데, 각각 요인부하량이 높은 세 문항을 선별하여 사용했다(우울: 나는 항상 슬프다, 나는 어떤 일도 전혀 재미가 없다, 잘못된 일은 모두 내 탓이다/ 불안: 나는 걱정이 너무 많다, 쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다, 때로는 내 심장이 빨리 뛰는 것을 느낀다). 본 연구에서 우울 척도의 신뢰도는 .75, 불안 척도의 신뢰도는 .67로 나타났다.

분석방법

개발된 비합리적 도박신념 척도의 심리측정적 속성을 살피기 위해 탐색적 요인분석과 문항분석, 신뢰도 분석을 실시했고, 불법도박행동 및 도박문제 수준과 비합리적 신념 사이의 관계를 살피기 위해 상관분석과 성별, 연령, 학업수준 등을 통제한 편상관분석을 실시했으며, 마지막으로 우울 및 불안 등 부적정서가 도박문제에 대한 비합리적 신념의 효과를 촉진하는지 확인하기 위해 조절모형을 설정하여 중다회귀분석을 실시했다. 참고로 비합리적 신념의 경우 임상적 측면에서는 총점으로 환산한 추상화된 개념보다 개별 신념(문항)이 높은 수준의 정보적 가치와 유용성을 갖기 때문에 문항 단위의 분석 결과를 함께 제시했는데, 단일문항 측정치의 경우 해당문항이 명시한 구체적인 내용으로 결과 해석을 한정할 경우 심리측정적 속성에 문제가 없다(Wanous &

Hudy, 2001; Wanous & Reichers, 1996). 모든 분석은 SPSS21v를 활용하여 실시했다.

결 과

비합리적 도박신념 측정도구의 구성개념 타당도와 신뢰도

먼저 아홉 문항을 활용하여 주축요인분해법을 적용한 탐색적 요인분석을 실시한 결과, 두 문항 *나는 돈내기 게임을 하더라도 조절해 가면서 할 수 있다. 빚을 질 경우 돈내기 게임을 통해 따서 갚는 게 가장 좋은 방법이다*의 공통분(Communalities)이 .30 이하로 나타나 제외하고 나머지 일곱 문항을 활용하여 다시 요인분석을 실시했다. 그 결과 요인부하량이 .563~.796 사이의 값을 갖는 안정적인 단일요인구조를 확인할 수 있었고, 내적일관성 계수로 확인한 일곱 문항의 신뢰도는 .85로 나타났다(신뢰도를 낮추는 문항은 없었다(표 2 참고).

비합리적 도박신념과 도박문제 사이의 관계

다음으로 본 연구를 통해 확보한 청소년의 비합리적 도박신념이 불법도박행동 및 도박문제와 관계있는지 탐색하였다. 즉, 비합리적 신념이 높을수록 불법도박행동 빈도와 CAGI_GPSS로 측정된 도박문제 수준도 높아지는지 분석하였는데, 우선 불법도박행동 측정치는 편포되어 있는 것으로 나타나(왜도 2.61, 첨도 8.09) Spearman의 *rho* 값으로 상관분석을 실시했고, 정규분포 가정을 충족시키는 도박문제측정치는 Pearson의 *r* 값으로 상관분석을

표 2. 비합리적 도박신념 척도의 문항분석 결과(n=659)

문항	공통분	요인 부하량	M (SD)	문항-전체 상관	문항제거시 신뢰도
1. 적은 돈으로 재미삼아 하는 돈내기 게임은 문제될 것 없다.	.318	.563	3.02 (1.90)	.517	.847
2. 돈내기 게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다.	.527	.726	3.01 (1.89)	.662	.825
3. 돈내기 게임의 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다.	.613	.783	2.61 (1.85)	.709	.818
4. 돈을 잃을 경우, 돈내기 게임을 통해 본전을 찾는 것이 가장 빠른 방법이다.	.405	.636	1.76 (1.75)	.583	.837
5. 돈내기 게임에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다.	.344	.587	1.60 (1.63)	.542	.843
6. 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 낫다.	.393	.627	2.33 (1.85)	.577	.838
7. 지난 결과를 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다.	.634	.796	2.44 (1.82)	.721	.817

표 3. 개별 비합리적 도박신념과 불법도박행동 및 도박문제 사이의 관계(n=659)

문항	불법도박행동빈도		CAGI_GPSS	
	rho	편상관 계수	r	편상관 계수
1. 적은 돈으로 재미삼아 하는 돈내기 게임은 문제될 것 없다.	.143 ^{***}	.127 ^{**}	.149 ^{***}	.153 ^{***}
2. 돈내기 게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다.	.136 ^{***}	.091 [*]	.156 ^{***}	.131 ^{**}
3. 돈내기 게임의 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다.	.207 ^{***}	.169 ^{***}	.208 ^{***}	.183 ^{***}
4. 돈을 잃을 경우, 돈내기 게임을 통해 본전을 찾는 것이 가장 빠른 방법이다.	.272 ^{***}	.309 ^{***}	.361 ^{***}	.327 ^{***}
5. 돈내기 게임에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다.	.251 ^{***}	.276 ^{***}	.269 ^{***}	.249 ^{***}
6. 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 낫다.	.243 ^{***}	.224 ^{***}	.299 ^{***}	.283 ^{***}
7. 지난 결과를 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다.	.260 ^{***}	.231 ^{***}	.294 ^{***}	.262 ^{***}

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001/ 편상관 계수는 성별, 연령, 학업수준을 통제하고 산출한 값

실시했다(나머지 모든 측정치는 정규분포 가정을 충족시키는 것으로 나타남).

분석결과 신념 총점과 불법도박행동빈도 간 상관관은 $r_{ho}=.291(p<.001)$, 도박문제수준과의 상관관은 $r=.337(p<.001)$ 로 모두 유의했으며, 성별과 연령, 학업수준을 통제한 편상관 분석 결과에서도 불법도박행동 빈도와 의 편상관관은 $.277(p<.001)$, 도박문제수준과의 편상관관은 $.310(p<.001)$ 으로 모두 유의한 것으로 나타났다. 실제 현장에서 활용해야할 구체적인 신념 목록 별로 불법도박행동빈도와 도박문제수준 간에 상관관계를 분석한 결과는 표 3에 제시했는데, 성별이나 연령, 학업수준과 관계없이 모든 신념들이 불법도박행동과 도박문제를 유의하게 예측하는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념과 도박문제 사이에서 우울/불안의 촉진효과

마지막으로 청소년의 비합리적 도박신념과 도박문제 사이의 관계를 우울 및 불안정서가 촉진하는지 살펴보았다. 이를 위해 신념과 각 부정정서의 원점수를 평균중심화 한 후 상호작용 변인을 만들고 이를 활용하여 조절효과를 검증한 결과, 우울 및 불안 수준이 높을수록 비합리적 도박신념이 도박문제수준을 증가시키는 효과가 더 큰 것으로 나타났다(표 4~7참고).

표 4. 비합리적 도박신념과 도박문제수준의 관계에서 우울의 조절효과

독립변인	B	SE	t	R ²	F
상수	3.603				
비합리적 신념	.151	.019	8.116***	.241	69.436***
우울	.767	.084	9.124***		
신념*우울	.027	.007	3.553***		

*** p<.001

표 5. 우울 수준에 따른 비합리적 도박신념과 도박문제수준의 관계

우울 집단구분	B	SE	t	95% CI
-1SD	.095	.025	3.864***	.047~.143
평균	.151	.019	8.116***	.115~.188
+1SD	.208	.025	8.446***	.160~.256

*** p<.001

표 6. 비합리적 도박신념과 도박문제수준의 관계에서 불안의 조절효과

독립변인	B	SE	t	R ²	F
상수	3.621				
비합리적 신념	.169	.020	8.652***	.157	40.652***
불안	.378	.078	4.871***		
신념*불안	.026	.001	3.638***		

*** p<.001

표 7. 불안 수준에 따른 비합리적 도박신념과 도박문제수준의 관계

불안 집단구분	B	SE	t	95% CI
-1SD	.107	.026	4.103***	.056~.159
평균	.169	.020	8.652***	.131~.207
+1SD	.231	.026	9.040***	.180~.281

*** p<.001

논 의

본 연구에서는 청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 구체적인 목록을 탐색하고, 우울 및 불안정서가 비합리적 신념의 효과를 촉진하는지 살펴보았다. 이를 위해, 김예나 등(2018)이 수행한 청소년 도박문제 발달 과정에 대한 질적연구 원자료와 기존에 성인들을 위해 개발한 도박 관련 신념 척도를 참고하여 청소년의 비합리적 도박신념 목록을 도출하고, 온라인조사업체에 등록되어 있는 13~18세 청소년 중 다섯 종류의 불법도박을 한번 이상 해본 경험이 있는 659명을 대상으로 자료를 수집하여 신념 목록에 대한 심리측정적 속성 검토 및 문제도박과의 관계, 부적 정서의 촉진효과(조절효과) 등을 검증했다. 주요 연구결과와 함의는 다음과 같다.

먼저 비합리적 도박신념 목록에 대한 요인

분석 결과 단일요인으로 구성된 일곱 개의 구체적인 신념 목록이 확인되었는데, 그 중 세 가지(적은 돈으로 재미삼아 하는 돈내기 게임은 문제될 것 없다; 돈을 잃을 경우, 돈내기 게임을 통해 본전을 찾는 것이 가장 빠른 방법이다; 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 낫다)는 질적연구 원자료로부터 새롭게 찾아낸 것으로 기존 성인 대상의 신념 목록 연구(Fortune & Goodie, 2012; Raylu & Oei, 2004)에서 언급했던 ‘무선성에 대한 잘못된 지각’이나 ‘해석 편향’, ‘통제에 대한 착각’, ‘도박의 긍정적 효과에 대한 기대’, ‘도박행동 조절이 불가능하다는 믿음’ 중 ‘해석 편향에 가까운 신념들이었다. 나머지 네 가지(돈내기 게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다; 돈내기 게임의 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다; 돈내기 게임에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다; 지난 결

과를 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다는 '무선성에 대한 잘못된 지각' 및 '통제에 대한 착각'을 반영하는 기존 성인 신념 목록에서 가져온 것들로, 청소년의 비합리적 도박신념도 큰 범주에서는 성인들과 유사한 내용들로 구성되어 있음을 확인할 수 있었다.

비합리적 신념 총점뿐만 아니라 개별 신념들은 성별이나 연령, 학업수준과 관계없이 불법도박행동빈도 및 도박문제수준과 정적 상관을 보였는데, 각 신념들이 전통적인 인지치료의 관점처럼 도박 문제 발생 이전부터 존재했던 것인지 아니면 제3세대 인지치료 관점처럼 개인에게 발생한 도박 문제를 정당화하기 위해 사후 생성된 것인지 확정하기는 어렵지만(권선중, 2014 참고), 각 신념들이 가진 편향적 행위 지향(orientation)으로 인해 현재 진행되고 있는 도박문제를 지속시키는 위험요인으로 기능할 것이라는 점은 분명해 보인다. 본 연구를 통해 추가하게 된 몇 가지 신념들의 편향성을 구체적으로 살펴보면, '적은 돈으로 재미삼아 하는 돈내기 게임은 문제될 것 없다는 신념의 경우 '단, 당신에게 생물심리사회적 취약성이나 Big-Win과 같은 위험한 경험이 없다'면'이라는 조건문이 생략되었다는 점에서 행위 빈도를 높이는 방향으로 편향되어 있고, '돈을 잃을 경우, 돈내기 게임을 통해 본전을 찾는 것이 가장 빠른 방법이다'라는 신념은 '단, Big-Win이나 계속 따는 운이 찾아온다면'이라는 발생가능성이 낮은 조건문이 생략되었다는 면에서 균형을 잃은 생각이다. 따라서 본 연구를 통해 확인된 비합리적 신념들을 균형 잡힌 형태로 수정할 수 있도록 증거 기반의 인지적 개입을 시도하는 것은 청소년 도박문제 상담에 효과적인 전략으로 볼 수 있다.

마지막으로 본 연구결과에 따르면 우울 및 불안정서 각각은 그 자체로 청소년의 도박문제를 지속시키는 위험요인으로 밝혀졌을 뿐만 아니라 각 정서 수준이 높을수록 비합리적 도박신념이 도박문제수준을 높이는 효과가 더 큰 것으로 나타났다. 일반적으로 비합리적 신념의 효과를 촉진하는 부적 정서는, 해당 신념을 표적으로 상담을 할 때 중독자가 그 신념의 존재와 수정의 필요성을 인정함에도 불구하고 잘 바꾸려 하지 않을 경우 역할을 하고 있는 요인 중 하나다. 즉, 증가한 부적 정서가 자기-조절을 위한 자원고갈 및 인지적 경직성을 유도하여 신념 변화에 대한 저항성을 높인다는 것이다. 그런데 이런 해석은 부적 정서 중에서도 일차적으로 교감의 항진과 관련된 정서(예, 불안이나 분노)에 주로 적용되는 것임에도 불구하고 본 연구나 실제 인터넷 도박행동을 대상으로 수행한 국내 연구(권선중, 김예나, 2017)에서는 부교감의 항진과 관련된 '우울' 정서의 효과가 반복적으로 확인되고 있다. 이는 심리적 자원의 고갈이 쉽게 발생할 수 있는 기본 조건을 형성한다는 면에서 우울 상태가 기능하는 것으로 해석해 볼 수 있는데, 특히 수정이 필요한 비합리적 신념을 중독자가 인식하고 있음에도 잘 수정되지 않는 경우에 불안 및 우울과 같은 부적 정서의 관리를 우선순위에 두는 것이 필요함을 시사한다.

본 연구는 청소년의 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 구체적 목록을 탐색한 실증 연구로 청소년들이 직접 보고한 자료를 통해 그 목록의 일부를 구성했다는 면에서 의의가 있고, 위험수준의 도박문제를 가지고 있는 청소년들을 상담할 때 구체적으로 어떤 신념과 정서를 표적으로 삼아야 할지 세부적인 정보

를 제공했다는 면에서 가치가 있다. 특히 인지행동 기반의 서비스를 제공하는 전문가들이 청소년 도박문제를 상담할 때, 본 연구를 통해 확인된 구체적인 신념 목록은 의미 있게 활용될 수 있을 것이다. 추후 연구에서는 문제 도박행동의 시도와 연결된 신념 혹은 태도나 도박문제 발생을 차단하는 보호 신념, 태도 등을 탐색하여 예방을 위해 활용할 수 있는 구체적인 인지 정보들을 추가로 탐색해 볼 필요가 있다.

참고문헌

- 권선중 (2014). 도박 관련 신념과 문제성 도박의 관계에 대한 재탐색: 잠재성장모형을 활용한 단기 중단 연구. *청소년학연구*, 21(4), 359-376.
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험요인 그리고 예방전략. *한국심리학회지: 건강*, 12(1), 1-20.
- 권선중, 김교현, 최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 11(1), 147-162.
- 권선중, 김예나 (2017). 실제 인터넷 도박행동을 예측하는 인지-정서 모형 개발. *한국심리학회지: 건강*, 22(1), 457-470.
- 김교현, 권선중 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 8, 261-277.
- 김예나, 하지연, 권선중, 임숙희 (2018). 청소년의 도박문제 발달 및 회복과정에 대한 질적연구. *한국심리학회 연차학술대회 자료집*.
- 김영훈, 최삼욱, 신영철 (2007). 병적 도박자의 스트레스, 대처방식 및 우울증에 관한 연구. *한국신경정신의학회지*, 46, 171-178.
- 김성봉, 장정임 (2016). 청소년의 스트레스 대처 행동과 도박중독과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과. *한국산학기술학회논문지*, 17(4), 85~91.
- 조수철, 이영식 (1990). 한국형 소아우울척도의 개발. *신경정신의학*, 29(4), 943~956.
- 조수철, 최진숙 (1989). 한국형 소아의 상태-특성 불안척도의 개발. *서울의대 정신의학*, 14, 150~157.
- 한국도박문제관리센터 (2015). 청소년 도박문제 실태조사. 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2018). 청소년 도박문제 실태조사. 서울: 한국도박문제관리센터.
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (1996). Self-regulation failure: An overview. *Psychological Inquiry*, 7, 1-15.
- Blaszczyński, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487-499.
- Cosenza, M., & Nigro, G. (2015). Wagering the future: Cognitive distortions, impulsivity, delay discounting, and time perspective in adolescent gambling. *Journal of Adolescence*, 45, 56-66.
- Donati, M. A., Chiesi, F., Iozzi, A., Manfredi, A., Fagni, F., & Primi, C. (2018). Gambling-Related Distortions and Problem Gambling in Adolescents: A Model to Explain Mechanisms and Develop Interventions. *Frontiers in Psychology*, 8, 1-12.
- Floros, G. D. (2018). Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and

- treatment challenges. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 9, 43-51.
- Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2012). Cognitive Distortions as a Component and Treatment Focus of Pathological Gambling: A Review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, 298-310.
- Ladouceur, R., Sylvain, S., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J., & Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 189, 774-780.
- Moore, S. M., & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 13, 339-347.
- Muraven, M., & Baumeister, R. F. (2000). Self-regulation and depletion of limited resources: Does self-control resemble a muscle? *Psychological Bulletin*, 126, 247-259.
- Petry, N. M., Ammerman, Y., Bohl, J., Doersch, A., Gay, H., et al. (2006). Cognitive-Behavioral Therapy for Pathological Gamblers. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 74, 555-567.
- Raylu, N., & Oei, T. P., (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99, 757-769.
- Wanous, J. P., & Hudy, M. J. (2001). Single-item reliability: a replication and extension. *Organizational Research Methods*, 4, 361-375.
- Wanous, J. P., & Reichers, A. E. (1996). Estimating the reliability of a single-item measure. *Psychological Reports*, 78, 631-634.
- 원 고 접 수 일 : 2018. 10. 11.
수정원고접수일 : 2018. 11. 15.
최종게재결정일 : 2018. 12. 09.

**A study of irrational beliefs
for predicting adolescence gambling problems:
Aggravating effects of depression & anxiety**

Sun Jung Kwon

Korea Baptist Theological University

The purpose of this study is to explore a specific list of irrational beliefs that predict adolescence gambling problems. In addition, we tried to examine whether depression and anxiety promote the effects of irrational beliefs. To that end, we collected data from 659 adolescents(13-18 ages) registered On-line research company who answered that they had experienced five types of illegal gambling more than once. The list of irrational gambling beliefs used in this study was developed by referring to the qualitative research data on the development process of the youth gambling problem conducted by Kim et al.(2018) and by referring to the Irrational gambling beliefs developed for adults. The analysis identified seven irrational gambling beliefs items consisting of a single-factor structure. Each irrational gambling belief increased the frequency of illegal gambling behavior and gambling problem regardless of gender, age, and academic level. As a result of examining the moderating effects of depression and anxiety in the relationship between irrational gambling beliefs and gambling problems, it was found that the higher the level of depression or anxiety, the greater the effect that irrational gambling beliefs increase the gambling problem level appear. Finally, the results of this study were discussed in terms of youth gambling prevention and counseling.

Key words : adolescence gambling problems, gambling addiction, irrational beliefs, depression, anxiety