

스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과[†]

남 전 아[‡]

강남세브란스병원 정신건강의학과

채 규 만

성신여자대학교 심리학과

본 연구에서는 스트레스가 청소년 도박행동에 영향을 미치는 과정에서 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과를 검증함으로써 청소년의 도박을 효과적으로 예방하고 개입할 수 있도록 도움이 되고자하였다. 연구대상은 서울에 위치한 중학교에 재학 중인 청소년이었으며, 총 회수된 설문지는 405부였으나, 부실응답 설문 70부를 제외한 총 335명의 응답이 조사에 활용되었다. 자료 분석은 SPSS 12.0 프로그램을 사용하였으며, 척도의 신뢰도 검사와 빈도 분석, 상관관계 분석, 단순회귀분석, 위계적 다중선형회귀분석을 실시하였다. 연구를 통해 도출된 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 청소년 도박행동의 정도를 살펴본 결과, 조사대상 청소년은 '월 1회' 지속적으로 도박행동을 하는 것으로 나타났고, 도박 경험률은 92.5%였다. 둘째, 각 변인의 상관분석 결과, 스트레스와 충동성은 청소년의 도박행동과 유의미한 정적인 상관을 보였으며, 모 애착은 부적인 상관을 보였으나 유의미한 정도는 아니었다. 셋째, 스트레스의 하위요인 중 가족 요인과 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 넷째, 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴 본 결과, 충동성이 스트레스와 도박행동의 관계를 완전 매개하였다. 다섯째, 모 애착의 중재효과를 검증한 결과, 모 애착의 하위 요인 중 신뢰감은 중재효과를 보이는 것으로 나타났으나 의사소통과 소외감의 중재효과는 유의미하지 않았다. 결과들을 종합하여 볼 때 스트레스가 충동성을 높이고, 이것이 다시 도박행동에 영향을 미치고 있으며, 이 과정에서 모와의 신뢰감이 중재효과를 보였다. 청소년 도박문제에 대한 예방 및 개입 시 개인 내적인 위험변인에 대한 고려 뿐 아니라 스트레스 관리, 부모상담 등 다각적인 관심이 필요할 것이다.

주요어: 청소년 도박행동, 충동성, 스트레스, 모 애착

[†] 본 논문은 채규만의 지도를 받은 남전아의 석사학위논문에서 재구성한 것임.

본 논문은 2011년 임상심리학회 추계 학술대회에서 포스터 논문으로 발표되었음.

[‡] 교신저자(Corresponding author) : 남전아, (135-720) 서울시 강남구 언주로 211 강남세브란스병원 정신건강의학과, Tel: 02-2019-2387, E-mail: jesus0404@nate.com

청소년 도박은 이미 청소년의 신중 비행으로 분류되었는데(박영규, 2002), 이는 도박이 청소년에게 미치는 폐해를 인식하고 문제행동으로 규명한 것이다. 청소년 도박에서는 돈 대신 내기를 걸 수 있는 개인적·재정적 가치를 가지는 물건이 포함될 수 있다. 청소년은 상품 뽑기나 게임 아이템 획득을 위해 돈이나 게임 머니를 반복적으로 사용하는데, 놀이에 금전적 모험이 개입된다는 도박의 정의(이홍표, 2002)에 비추어 볼 때, 놀이문화로만 치부되었던 뽑기, 온라인 게임에서의 반복적인 게임머니 구입도 ‘도박행동’으로 볼 수 있다. 청소년에게 도박은 음주, 흡연, 약물 사용과 같은 물질 남용 행위에 비해 사회적으로 허용 가능한 행동으로 여겨지기 쉬우며, 접근 용이성 때문에 단순한 도박 경험에 그치는 것이 아니라 도박 중독으로 발전할 수 있는 위험성이 있다. 인터넷을 통하여 도박 사이트에 접근하는 것이 어렵지 않을 뿐 아니라 학교 근처에만 가도 각종 상품 뽑기나 현금화 가능한 슬롯머신 모양의 미니 도박 게임기를 흔하게 볼 수 있는 실정이기 때문이다. 이같이 청소년의 도박 접근성이 높아짐에 따라, 정부는 이에 대한 규제법을 제정하였고, 오프라인 도박장에서는 미성년자의 접근을 차단하고 있다. 그러나 사이버 공간에서 행해지는 도박행위를 감독하고 차단하는 방법은 부재하며(권선중 외, 2007), 종류가 다양하고 급변하는 청소년 도박행동에 비해 상대적으로 정책적인 대책이 미흡한 것이 현실이다.

미국, 캐나다, 호주 등 외국의 경우에는 정부에서 청소년 도박행동에 관심을 갖고 국가 예산을 투자하여, 연구 및 예방·개입 프로그램이 실행되고 있다. 그러나 청소년 도박행동에 대한 우리나

라의 사회적 인식수준은 매우 낮고, 예방 및 개입의 근거로 활용할 수 있는 기초 자료가 부족한 실정이다.

현재 국내의 연구 실정을 살펴보면, 청소년에 대한 연구가 이제 막 시작되고 있으며, 지금까지 이루어진 연구는 주로 도박문제와 관련된 위험요인을 살펴보는 것이다. 따라서 현 시점에서 청소년 도박행동에 대한 인식 고취와 예방 및 개입 방안 모색을 위한 체계적이고 다각적인 연구가 필요하다.

도박과 관련하여 가장 유력한 성격변인으로 지목되는 것이 바로 ‘충동성’이다. DSM-IV에서 ‘도박 중독’을 분류하는데 있어서, ‘다른 곳에 분류되지 않는 충동조절장애’의 하위 진단으로 분류하고 있는 것만 보더라도 충동성이 도박중독을 설명하는데, 얼마나 중요한 위치를 차지하고 있는지 알 수 있다(APA, 1994). 청소년 도박과 관련된 개인적 특성으로서 충동성은 청소년의 도박이나 비행에 영향을 준다는 것이 알려졌다(Cleckley, 1976; Eysenck, 1977; Petry, 2001에서 재인용) 국내 연구에서도 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박 동기와 정적인 상관을 보였고, 충동성이 높은 청소년은 낮은 청소년에 비해서 도박행동, 도박신념의 왜곡 및 미래 도박 동기가 높았다(연미영, 2006). 그러나 충동성은 도박에 대한 취약성은 설명할 수 있으나 직접적으로 도박을 하게 하는 것, 그리고 도박행동에 몰입하고 반복적으로 매진하는 것을 설명하는 데에는 어려움이 있었다. 이러한 맥락에서 최근에 많은 연구자들로부터 주목을 받고 있는 것이 도박에 있어서의 연속성의 문제와 동기의 측면이다.

그렇다면 도박의 동기를 지속적으로 고양시키

고 도박행동을 계속적으로 유지하도록 하는 바가 무엇인지에 대한 검토가 필요하게 된다. 이에 현재 스트레스를 그 동기적 요인으로 여기고 스트레스를 감소시키기 위해서 도박을 한다는 사실을 확인하고 분석하기 위한 연구들이 최근 들어 이루어지고 있다. 스트레스와 도박과의 관계에 대한 최근의 모델은 스트레스 취약성 모형을 구성하여 스트레스가 도박에 열중하는데 직접적으로 영향을 미친다는 가정을 정교화 시켰다. 이 모델에 따르면 병리적 도박은 생활 사건에 의해서 야기된 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어진다는 것이다. 이렇게 새롭게 도박의 주요한 요인으로 부각된 스트레스는 이미 알려진 바와 같이 정서적 불쾌감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 취약요인으로 상당한 지지를 받아 왔다(Coman, Burrows, & Evans, 1997; Deal & Kennedy 2000; Holub, Hodgins, & Peden, 2005).

하지만 국내에서는 그 연구가 성인을 대상으로 한 것에 한정되어 있을 뿐, 청소년을 대상으로 한 연구는 전무한 실정이다. 청소년들의 경우, 입시로 인한 학업 스트레스, 부모와의 관계, 또래 관계 등 다양한 이유로 스트레스를 경험할 소지가 많으나 이에 적절하게 대처하거나 효율적으로 스트레스를 해소할 통로가 부족하다는 측면에서 오히려 성인에 비해서 스트레스에 취약하다. 따라서 청소년을 대상으로 하여 그들의 도박행동을 유지시키는 동기로서 스트레스와의 관계를 살펴볼 필요성이 제기된다.

또한, 성인과 달리 청소년의 도박행동을 설명하기 위해서는 주변의 환경에 영향을 받기 쉬운 발달 단계적인 특성 또한 고려되어야 할 것이다. 발

달 단계에 있는 청소년에게 있어서는 부모와의 관계가 큰 영향을 미치고, 이것이 다양한 문제행동에 대한 조절 변인으로 작용할 것임을 예상할 수 있다. 실제 부모와의 애착이 도박행동을 비롯한 다양한 문제 요인에 영향을 미치고 있음을 밝힌 선행 연구들이 있다. 먼저, 부모와의 애착 수준과 지지가 증가할수록 청소년 도박행동은 감소하고, 부모신뢰와 의사소통이 감소할수록 문제행동이 증가했음을 밝혔다(Langhinrichsen-Rohling et al., 2004). 또한 어머니 애착은 청소년의 문제행동에 여학생의 경우 직접적, 간접적 영향을 미치며 남학생의 경우 충동통제를 높여 청소년의 문제행동을 낮게 하는 간접효과가 나타난다는 선행연구(이경님, 2001)가 있다. 청소년의 도박행동 역시 문제행동으로 간주할 수 있는데 청소년 문제행동의 배후에 부모자녀의 부정적 상호작용 혹은 그와는 반대로 부모와의 관계부족이 있다고 볼 수 있겠다. 선행연구에 따르면(안혜원, 2007), 부모 애착은 청소년의 스트레스와 문제행동의 관계에서 중재효과가 있는 것으로 나타났다. 그러나 청소년의 스트레스와 도박행동의 관계에서 부모 애착이 이 둘 사이를 중재하는지, 또 그 영향력은 어떠한지에 대해 살펴본 선행연구는 전무한 상황이다.

따라서 본 연구에서는 청소년의 도박행동을 ‘청소년들이 자신의 원하는 바를 얻기 위하여 현금을 비롯한 재화를 반복적으로 거는 활동’으로 정의하고, 청소년들을 대상으로 하여 스트레스, 모 애착 및 충동성이 도박행동에 미치는 영향을 확인하고, 스트레스와 도박행동의 관계에서 모 애착의 중재효과와 충동성의 매개효과를 살펴보고자 한다. 청소년의 긍정적 성장에 있어 모 애착이 부

애착 보다 더 유의미하며(Main과 Weston, 1994; 손현미, 2006 재인용) 아버지에 대한 애착의 안정성과 의존성은 어머니보다 낮다고 보고한 선행연구(이영환, 1994)에 따라 본 연구에서는 모에 대한 애착으로 제한하여 살펴보았다.

방 법

연구대상

본 연구는 서울특별시 소재 중학교에 재학 중인 청소년 총 420명을 대상으로 담임선생님의 지도 하에 설문지를 실시하였다. 그 중 405부가 수거되었으나 누락된 문항이 많거나 Likert 척도의 특성 상 3점으로만 응답한 경우 평균의 중심을 잡아주는 역할을 하기에 제외하고 남은 335부를 연구 분석에 사용하였다.

측정도구

청소년 도박행동. 청소년 도박행동을 측정하기 위해 권선중 등(2006)가 도박 종류별로 ‘전혀 하지 않는다’부터 ‘매우 자주 한다’의 Likert 5점 척도로 측정한 것을 기반으로 중학교 1개 반, 36명의 학생들에게 “다음 도박 종류 중 경험해 본 것이 있다면 고르시오” 라는 질문과 “이외에 경험했던(혹은 하고 있는) 도박행동이 있다면 응답하십시오”라는 질문에 자유 응답하는 방식으로 자료를 수집하여 척도를 구성해 사용하였다.

척도의 구성은 도박행동 종류로 카드(포커), 인터넷 도박 게임, 복권, 화투(고스톱), 뽑기, 짬짬이, 온라인 게임의 게임머니 구입 7가지가 포함되었

다. 기존의 척도는 ‘전혀 하지 않는다’, ‘가끔 한다’, ‘종종 한다’, ‘자주 한다’, ‘매우 자주 한다’로 구성된 Likert 5점 척도였으나, 객관적인 자료를 얻고자 ‘경험 없음’, ‘평균 월 1회 미만’, ‘평균 월 1~3회’, ‘평균 주 1~2회’, ‘평균 주 3~4회’, ‘거의 매일’로 구성된 Likert 5점 척도로 수정하여 측정하였다.

척도의 신뢰도는 김현주(2009)의 연구에서 .64, 최정은(2003)의 연구에서 .68이었으며, 본 연구에서는 .61로 나타났다.

스트레스. 청소년의 스트레스는 총 17 문항으로, 김준호와 이동원(1996)이 청소년기 스트레스 원인을 가족요인, 학업요인, 친구요인, 외모요인과 물질 요인의 5개 하위요인으로 나눈 스트레스 척도를 사용하였다. 각 문항은 ‘그런 적 없다(1점)’, ‘거의 그렇지 않다(2점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘자주 그렇다(4점)’, ‘항상 그렇다(5점)’ 인 Likert 척도로 구성되었다. 총 17문항의 평균 점수가 높을수록 스트레스가 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도는 .86이었다.

충동성. 본 연구에서는 충동성을 측정하기 위하여 이현수(1992)가 변안한 Barratt 충동성검사(Barratt Impulsiveness Scale)II판(1969)의 23문항을 사용하였다. 이 검사는 인지충동성 6문항, 운동충동성 8문항, 무계획충동성 9문항의 세 가지 하위 요인으로 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘항상 그렇다’(4점)까지의 Likert식 4점 척도로 구성되어 있어서 점수가 높을수록 충동성이 높은 것을 의미한다. 검사 개발시의 신뢰도는 .81이었고, 이현수(1992)가 보고한 신뢰도는 인지충동성 .73, 운동

충동성 .70, 무계획충동성 .50이었다. 이송선(2000)의 연구에서는 .82, 본 연구에서도 .76으로 비교적 안정적으로 나타났다.

모에 대한 애착. 부모-자녀 애착은 부모와 맺게 되는 강렬하고 지속적인 정서적 결속(Bowlby, 1960)으로 본 연구에서는 Armsden과 Greenberg(1987)가 개발한 부모와 또래 애착 척도(Inventory of Parent and Peer Attachment; IPPA)의 개정본(IPPA-R)을 옥정(1998)이 번안한 도구로 측정된 점수를 말한다. 원래의 검사는 어머니와 아버지를 분리하지 않고 부모 문항으로 서술되어 있으나 본 연구에서는 어머니와 아버지를 분리하여 각각 25문항씩 질문한 Patterson, Field 그리고 Pryor(1994)의 방식을 채택하고 이중 본 연구의 목적에 맞게 어머니용 25문항만 사용하였다. 본 척도는 의사소통, 신뢰감, 소외감의 3가지 하위 요인의 문항들로 구성되어있으며, 모든 문항은 5점 Likert 척도로 “전혀 그렇지 않다”에서 “항상 그렇다”로 응답된다. 부정문항들은 역산되어 점수가 높을수록 어머니에 대한 애착이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도는 .85이었다.

통계처리 및 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 12.0 통계 프로그램을 통해 분석하였다.

- 1) 연구 대상자의 일반적 특성에 대해 빈도 분석을 실시하였다.
- 2) 청소년들의 도박성 게임 실태에 대해 빈도 분석을 실시하였다.

3) 각 변인(스트레스, 도박행동, 충동성, 모 애착)의 관계를 살펴보기 위해 상관 분석을 실시하였다.

4) 청소년의 스트레스 하위요인이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중선형회귀분석을 실시하였다.

5) 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개효과를 알아보기 위하여 위계적인 다중선형회귀분석을 실시하였다.

6) 모 애착이 스트레스와 상호작용하여 청소년의 도박행동에 미치는 중재효과를 알아보기 위하여 위계적인 다중선형회귀분석을 실시하였다.

결 과

청소년 도박 경험

도박 종류 별 청소년 도박 경험을 살펴보면 다음과 같다. 한 번이라도 경험해 본적이 있는 도박 종류 별 분포는 게임머니를 사용한 인터넷 온라인 게임이 76.4%(256명), 뽑기 50.7%(170명), 카드 게임 38.5%(129명), 화투 30.4%(102명), 도박성 게임 24.2%(81명), 짬짬이 23.6%(79명), 복권 1.8%(6명)이었다.

이 결과, 도박 종류별로 최소 1.8%에서 최대 76.4%까지 도박 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한 청소년 도박 경험률은 92.5%로서 전체 조사대상 청소년 335명 가운데 311명이 최소 한 번 이상의 도박행동을 경험해 보았음을 알 수 있다. 이는 대전시 중학생을 대상으로 한 김현주(2009)의 연구에서 청소년 도박 경험률이 90.9%였던 것과는 비슷한 수치이다.

청소년 도박 빈도

도박 종류에 따른 청소년 도박행동의 빈도를 살펴보면 다음과 같다.

평균 ‘월 1회 미만’에서부터 ‘월 1~3회’ 까지 행해지는 도박행동은 게임 머니를 이용한 온라인 게임이 52.2%로 가장 높으며, 뽑기 46.2%, 카드 게임 37.0%, 화투 26.3%, 짬짬이 20.9%, 인터넷 도박 게임 20.3%, 복권 1.8% 순이었다.

반복적인 도박행동을 한다고 볼 수 있는 평균 ‘주 1~2회’에서부터 ‘거의 매일’ 행해지는 도박행동은 게임 머니 이용한 온라인 게임이 24.3%로 가장 높으며, 뽑기 4.5%, 화투 4.2%, 인터넷 도박 게임 3.9%, 짬짬이 2.7%, 카드 게임 1.5%, 복권 0% 순이었다.

주요 변인들 간의 상관관계 분석

본 연구에서 측정된 스트레스, 충동성, 모 애착, 도박행동 간의 상관을 Pearson 상관계수를 통해 알아본 결과는 <표 1>와 같다. 분석 결과 모 애착과 도박행동의 관계($r=-.057, p=n.s$)를 제외한 각 변인들은 도박행동과 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 충동성이 도박행동과 가장 높은 정적 상관($r=.152, p<0.01$)을 보였고, 스트레스 또한 유의미한 정적 상관($r=.135, p<0.05$)이 있는 것으로 나타났다. 모 애착은 도박행동과 부적 상관을 보였으나 유의미하지 않았다($r=-.1057, p=n.s$).

표 1. 측정 변인들 간의 상관계수

변인	도박행동	모 애착	스트레스	충동성
도박행동	1			
모 애착	-.057	1		
스트레스	.135*	-.392**	1	
충동성	.152**	-.246**	.307**	1

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

표 2. 스트레스 하위요인이 도박행동에 미치는 영향

독립변인	β (표준화계수)	t	R ²	F
가족 요인	.155*	2.345		
학업 요인	.021	.307		
친구 요인	-.089	-1.513	.051	3.514*
외모 요인	-.048	-.728		
물질 요인	.135*	2.115		

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

청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향

청소년의 스트레스와 도박행동이 유의미한 정적상관을 보였으므로 스트레스의 5개 하위요인인 가족 요인, 학업 요인, 친구 요인, 외모 요인과 물질 요인이 도박행동에 미치는 영향을 검증하기 위해 중다 회귀분석을 실시하였다. <표 2>에 제시된 바와 같이 스트레스의 하위 요인 중 가족 요인(부모님과 의견 충돌이 있어서 스트레스를 받는다. 부모님의 지나친 간섭으로 스트레스를 받는다 등)과 물질 요인(용돈이 부족해서 스트레스를 받는다. 갖고 싶은 물건을 갖지 못해서 스트레스를 받는다 등)이 도박행동에 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개효과

스트레스가 도박행동에 미치는 영향을 충동성이 매개한다는 본 연구의 가설을 검증하기 위해, Barron과 Kenny(1986)가 제안한 절차에 따라 회귀분석을 실시하였고, 그 결과는 <표 4>에 제시하였다. 각 변인의 상관관계(<표 3 참고>)를 살펴본 결과 스트레스와 충동성, 도박행동이 유의미한 관계를 나타내며, 매개효과를 검증할 수 있는 전제조건을 충족시키므로, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴보았다. 그 첫 번째 단계에서 스트레스가 충동성에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta=.307, p<.001$).

표 3. 측정 변인들 간의 상관계수

변인	도박행동	모 애착	스트레스	충동성
도박행동	1			
모 애착	-.057	1		
스트레스	.135*	-.392**	1	
충동성	.152**	-.246**	.307**	1

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

표 4. 스트레스가 도박행동에 미치는 영향력에 대한 충동성의 매개효과

단계	변인	β	ΔR^2	ΔF	Sobel's T_{set}
1	독립→매개	스트레스 → 충동성	.307***	.094	34.545
2	독립→중속	스트레스 → 도박행동	.135*	.018	6.195
3	독립→중속 매개→중속	스트레스 → 도박행동 충동성 → 도박행동	.098 .122*	.032	5.436

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

두 번째 단계에서도 스트레스가 종속 변인인 도박행동에 유의미한 설명력을 갖는 것으로 나타났다($\beta=.135, p<.05$). 세 번째 단계에서 매개 변인인 충동성이 도박행동에 미치는 영향도 통계적으로 유의하였다($\beta=.122, p<.05$). 마지막 단계에서 스트레스가 도박행동에 미치는 설명력은 두 번째 단계에서보다 감소하였으며($\beta=.135 \rightarrow .098$), 유의하지 않은 것으로 나타났다. 그러므로 충동성은 스트레스와 도박행동의 관계에서 완전 매개효과를 가지고 있다고 할 수 있다. 이는 스트레스 자체가 도박행동을 증가시키는 것이 아니며, 그것이 충동성에 의해서 매개될 때 도박행동을 증가시킨다는 것을 의미한다.

Barron과 Kenny(1986)가 제시한 방법에 따라 충동성의 매개효과를 검증하였으나, 이 방법으로는 β 값의 감소가 유의미한 감소인지는 검증할 수 없다. 즉 매개효과가 유의미한 수준인지는 알 수가 없다. 따라서 매개효과의 크기가 통계적으로 유의미한지 검증하기 위해 Sobel 검증을 실시하였다. Sobel 검증에서 분자는 매개효과의 추정치를, 분모는 매개효과의 추정치에 대한 표준오차를 나타낸다. 계산된 Z 값이 1.96보다 크거나 -1.96보다 작으면 매개효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다(MacKinnon, Warsi, & Dwyer, 1995). 검증 결과, 매개모형에서의 Z 값이 2.03으로 나타났는데, 이는 충동성의 완전 매개효과가 유의미한 것을 뜻한다.

스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 모 애착의 중재효과

도박행동과 관련이 있는 변인으로 알려진 애착

의 3가지 하위요인인 의사소통, 신뢰감, 소외감이 스트레스로 인한 도박행동에 미치는 영향을 중재할 수 있는지 알아보려고 위계적인 다중선형회귀 분석을 실시하였다.

중재효과를 검증하기 위해 먼저 도박행동을 종속변인으로 투입하고, 1단계에서는 독립 변인인 스트레스를, 2단계에서는 중재변인으로 가정한 모 애착의 하위변인을 투입하고 마지막 3단계에서는 독립변인과 중재변인의 상호작용변수를 투입하였다. 그 결과<표 5,6,7 참고>, 애착의 하위 유형인 의사소통, 소외감은 도박행동에 미치는 영향을 중재하지 않는 것으로 나타났다. 그러나 스트레스와 신뢰감의 상호작용 변인은 도박행동을 유의미하게 설명하는 것으로 나타나($\beta=.319, p<.05$), 스트레스와 도박행동 사이에서 모와의 신뢰감이 중재효과를 가지는 것으로 확인되었다. 스트레스와 신뢰감이 상호 작용하여 도박행동에 영향을 미치는 것에 대한 설명력은 8%로 상호작용이 없을 때 보다 4배 증가 된 설명력을 보였다.

논 의

본 연구는 최근 청소년의 신중 비행으로 분류되고 있는(박영규, 2002) 도박행동에 관한 실태와 도박행동과 관련된 요인을 알아보려고 연구되었다. 특히 도박행동에 대한 동기 요인으로 주목받고 있는 스트레스가 도박행동에 미치는 영향을 확인하고, 그 과정에서 도박행동에 있어서 대표적인 성격적 위험 요소로 알려진 충동성의 매개효과를 살펴보고자 한다. 또한 발달 과정에 있는 청소년의 도박행동을 생태학적인 관점에서 보고자 모 애착의 중재효과를 함께 살펴보았다.

본 연구의 결과를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박행동 정도를 살펴본 결과는 다음과 같다.

청소년의 7가지 도박행동(인터넷 도박, 카드, 화투, 복권, 뽑기, 온라인 게임의 게임머니 구입, 짤짤이)을 주기별 빈도로 Likert 척도화해 측정된 결과, 청소년 도박 경험률은 92.5%로서 전체 조사 대상 청소년 335명 가운데 311명이 최소 한 번 이상의 도박행동을 경험해 본 것으로 나타났다. 그러나 빈도에 있어서는 대부분의 학생들이 월 1회 미만으로 간헐적인 도박행동을 하고 있는 것으로 나타났다. 대전 지역 중학생을 대상으로 한 김현주(2009)의 연구에서 청소년 도박 경험률이 90.9%

도박행동의 빈도는 ‘월 1~3회’ 였던 것과 비교하면, 도박 경험률은 비슷한 수준이고, 빈도는 낮은 수준이었다.

도박행동의 종류에 있어서는 게임 머니를 이용한 온라인 게임이 76.4%로 가장 높았고, 온라인을 통한 전문 도박 게임에 접해본 경우도 24.2%에 이르는 것으로 나타났다. 온라인 공간에서의 도박이 널리 행해지고 있는 상황에서 인터넷 사용이 많은 청소년들이 도박 사이트에서 제공하는 전문 도박 게임 프로그램을 다운로드하여 설치하는 등 도박에 대한 접근이 용이해졌고, 이에 청소년들의 도박 경험률 또한 증가하고 있는 것으로 여겨진다.

둘째, 스트레스, 충동성, 모 애착과 도박행동 간

표 5. 스트레스와 도박행동의 관계에서 신뢰감의 중재효과

단계	변인	β	R ²	ΔR^2	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	신뢰감	-.027	-.002	.001	.244
3	스트레스×신뢰감	.319*	.081	.102	4.980*

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

표 6. 스트레스와 도박행동의 관계에서 소외감의 중재효과

단계	변인	β	R ²	ΔR^2	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	소외감	-.062	.001	.004	1.287
3	스트레스×소외감	.075	-.010	.006	.367

** $p < .01$

표 7. 스트레스와 도박행동의 관계에서 의사소통의 중재효과

단계	변인	β	R ²	ΔR^2	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	의사소통	-.060	.001	.004	1.192
3	스트레스×의사소통	.176	.012	.031	1.596

** $p < .01$

의 상관을 분석해 본 결과, 스트레스와 충동성은 유의미한 정적인 상관을 보였으며, 모 애착은 부적인 상관을 보였으나 유의미한 정도는 아니었다. 도박행동과 더 높은 정적인 상관을 보인 것은 충동성인데, 이는 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박 동기와 정적인 상관을 보였다는 연미영(2006)의 연구 결과와 일치한다.

셋째, 스트레스의 하위요인이 도박행동에 미치는 영향을 살펴본 결과는 다음과 같다.

스트레스와 청소년의 도박행동이 유의미한 정적 상관이 있는 것으로 밝혀졌으므로 조금 더 구체적으로 스트레스의 어떤 요인이 도박행동에 영향을 미치는지 알아보았다. 그 결과 스트레스의 5개 하위요인(가족 요인, 학업 요인, 친구 요인, 외모 요인과 물질 요인)중 가족 요인과 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 문제성 도박 청소년은 도박을 하지 않는 청소년이나, 사교성 도박 청소년에 비해 스트레스 상황 및 부정적 사건의 경험 노출 정도가 높다는 Bergevin 등(2006)의 연구, 병적 도박 집단이 일반 집단보다 가족 문제를 유의미하게 더 많이 가지고 있는 것으로 나타난 이영분, 이은주(2003)의 연구와 일치한다. 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미친다는 결과는 금전적인 동기가 도박문제의 심각도에 가장 큰 영향을 미친다는 선행연구 결과(이홍표, 2003a)와도 일치한다.

넷째, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴 본 결과, 충동성이 스트레스와 도박행동의 관계를 완전 매개하였다. 이는

스트레스가 도박행동에 직접 영향을 주기보다는 스트레스가 충동성을 높이고, 이것이 다시 도박행동에 영향을 준다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 스트레스와 도박과의 관계에 대한 최근의 모델인 스트레스 취약성 모형을 지지하고 있다. 이 모델에 따르면 병리적 도박은 생활 사건에 의해서 야기된 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어진다는 것이다. 또한 스트레스가 정서적 불편감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 요인으로 작용한다는 선행 연구 결과(Deal & Kennedy 2000; Coman, Burrows, & Evans, 1997; Holub, Hodgins, & Peden, 2005), 혼란스럽고 예측 불가능한 스트레스 상황에서 충동성이 높은 사람은 문제 도박자가 되거나 물질남용에 대한 취약성이 증가되었다는 선행 연구(Petry, 2001)와도 일치한다.

다섯째, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 모 애착의 중재효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

본 연구의 목적인 모 애착의 중재효과를 검증하기 위한 위계적 회귀분석의 결과 모 애착의 하위 요인 중 '신뢰감'이 중재효과를 보이는 것으로 나타났다. 본 연구에서 신뢰감 요인의 중재효과는 개인이 의미 있는 타인들과 애착을 발전시키면 그들의 기대에 민감해지고 자기 마음대로 행동하지 않게 되므로, 모든 의미 있는 타인들과의 강한 유대는 범죄와 비행, 중독의 억제 요인이 된다는 것을 보여주는 선행 연구(김두섭과 민수홍, 1996; 김준호, 1995)와도 일맥상통하는 부분이다.

본 연구는 청소년 도박행동의 실태를 파악하여, 청소년 대상의 도박 예방 및 개입 프로그램이 전무한 상황에서 치료와 프로그램 개발을 위한 기

초 자료를 제공하고자 한 바, 다음과 같은 점에서 의의를 지닌다고 할 수 있겠다.

첫째, 기존의 도박에 대한 연구는 성인을 대상으로 한 것이 대부분이며, 시작 단계에 있는 청소년 대상의 연구는 도박문제와 관련된 개인·사회·심리적 요인에 초점을 두고 위험 요인을 살펴보는 것으로 제한되어 있다. 이에 본 연구에서는 도박행동을 지속시키는 동기적 요인에 대해 알아보고자 하였으며, 그 결과 스트레스가 동기적 요인으로써 충동성을 매개하여 도박행동에 영향을 끼친다는 사실을 규명하였다. 진행성 문제 행동으로 간주되는 도박의 경우, 어린 나이에 도박을 시작하는 사람일수록 문제성 및 병적 도박으로 이어질 확률이 높다. 따라서 도박문제에 관한 예방이 곧 최선의 치료책이 될 것이다. 예방 및 개입 프로그램 구성에 있어서 가족 및 금전적인 스트레스 요인이 도박행동을 유지시킬 수 있음을 감안하여 적절한 스트레스 관리 기술이나 대처 훈련이 구성되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 청소년의 도박행동을 이해하기 위해서 스트레스 과정에서 부모관련 요인인 모 애착에 대해서 살펴보았다. 단순히 도박행동과 관련 요인들의 인과 관계를 밝히는 데에서 나아가, 스트레스와 모 애착의 상호작용 항을 도입함으로써 신뢰감의 중재 역할을 확인하였다. 따라서 청소년 도박에 관한 예방 및 개입 프로그램 구성과 실행 시, 개인 프로그램 뿐 아니라 부모 훈련 및 상담 프로그램과 같은 가족 개입이 필요하겠다.

셋째, 본 연구는 청소년 도박 빈도가 중독 수준은 아니라 할지라도 높은 도박 경험률을 보이고 있으며, 청소년들이 주로 접하는 도박행동이 게임 머니를 이용한 인터넷 게임, 온라인 도박 게임 등

온라인 공간에서 이루어지고 있음을 밝혔다. 이는 접근이 용이 할 뿐만 아니라 ‘도박’ 이라기보다는 단순한 게임으로 인식하고 있는 청소년들이 그 중독성과 폐해, 위법성에 대해 인식하지 못하고 있음을 반영한다. 따라서 온라인 공간에서 이루어지는 도박행동을 감독하고 차단하는 방법이 부재함을 고려할 때, 정책적인 대책 마련과 도박의 폐해와 심각성을 인식하도록 하기 위한 청소년 대상의 예방 교육이 필요함을 시사한다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 연구 참여자들에 관한 문제이다. 연구가 서울시 소재를 둔 중학교 학생만을 대상으로 하였기 때문에 결과를 일반화 하는데 있어서의 제한점이 있다. 또한 무선 표집을 하지 못했기 때문에 남학생의 비율이 상대적으로 많아 통계적인 적절성을 확보하지 못한 점이 있다. 그러므로 후속 연구에서는 성차를 고려하여 다양한 연구 참여자 집단을 대상으로 반복연구 결과가 얻어져야 할 것이며, 더욱 통합적인 연구를 위해 거주 지역, 대중매체의 영향, 도박에의 접근성 등의 환경적 요인도 함께 고려하는 연구가 필요 할 것이다.

둘째, 도박행동에 관한 척도의 문제이다. 본 연구에서 사용한 청소년 도박행동 관련 척도는 선행 연구에서 사용되어진 척도를 수정·보완한 것이다. 2006년에 중학교 1개 반, 36명의 학생들을 대상으로 경험적 방법을 사용하여 만들어진 이 척도는 종류가 다양하고 급변하는 청소년 도박행동의 추이와 구체적인 도박행동의 양상을 반영하지 못하고 있으며, 아직 국내에서 표준화가 이루어지지 않았기 때문에 청소년 도박행동을 정확하게 측정하고 있는지에 대한 타당성이 입증되지

않았다. 따라서 국내 실정에 맞는 표준화 된 청소년 도박행동 척도 개발 연구가 필요하다.

셋째, 도박행동에 영향을 미치는 가족요인을 다양하게 고려하지 못한 점이다. 모 애착만을 가족요인으로 선정하였으나 실제적인 부모의 도박 경험이나 부모의 양육 태도, 부모 지지, 부모 감독 등 다양한 변인들을 추가하여 가족요인을 살펴보는 연구가 필요할 것이다.

넷째, 개인요인에 있어서는 동기적 요인과 성격적 요인으로만 제한되어 있다. 따라서 동기적·성격적 요인과 더불어 비합리적 신념, 성격, 우울, 불안 등 인지적·정서적·정의적 요인들간의 상호작용 효과가 청소년의 도박행동에 어떻게 영향을 미치는가에 대한 후속연구가 필요하리라 본다.

참 고 문 헌

- 권선중, 김교현, 최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인 한국심리학회, 11(1), 147-162
- 권선중, 김교현, 강성군 (2007). 아동용 도박중독 예방 프로그램 개발을 위한 예비연구 학생생활연구 Vol.32 23-43
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박문제와 위험요인 그리고 예방 전략 한국심리학회, 12(1), 1-19.
- 김교현 (2002). 심리학적 관점에서 본 중독 한국심리학회지, 7(2) 159-179
- 김교현, 김선중 (2003a). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측 요인 한국심리학회, 8(2), 261-277
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004) 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제 및 병적 도박의 예측요인 한국심리학회, 9(2), 285-320
- 김민경 (2005). 병적도박의 위험요인 탐색 : 성격과 동기를 중심으로. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김민우 (2004). 문제 도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영훈 (2005). 병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인. 카톨릭 대학교 대학원 박사학위논문.
- 김유경, 박현선 (1997). 가족관계와 청소년 비행: 부부관계 및 부모-자녀관계를 중심으로 한국사회복지학, 32(8), 113-135
- 김현주 (2009) 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 충남대학교 대학원 석사 학위논문.
- 박재욱 (2006) 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박행동에 미치는 효과 -Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로 - 강원대학교 석사 학위 논문.
- 박영규 (2002). 한국 청소년비행의 분석에 관한 연구 : 신중비행을 중심으로 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손지향 (2008) 청소년의 충동성과 게임중독과의 관계 : 외톨이 성향의 매개효과 검증 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사 학위 논문.
- 손현미 (2006). 초등학생의 인터넷 게임중독과 부모-자녀 애착. 부산대학교 대학원 석사 학위 논문
- 안혜원 (2007). 청소년의 스트레스와 문제행동의 관계에서 부모 애착 및 부모 감독의 중재효과. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족 도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. 한국심리학회지, 12(1)1~14
- 옥정 (1998). 청소년기 애착안정성과 우울성향의 관계: 지각된 유능감의 매개효과를 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이경남 (2001) 초기 청소년의 어머니 애착과 충동 통제가 비행에 미치는 영향. 생활과학연구논문집 Vol.9 No.-[2001] 91-103
- 이홍표 (2002). 도박의 심리. 서울. 학지사.

- 이홍표, 김정수, 고효진, 김갑중 (2003). 병적 도박의 충동성과 감각추구 : 알코올중독과의 비교 대한 신경정신의학회 42(1) 89-95
- 채규만, 이홍표 (2004). 위험추구 소인과 도박 동기 및 도박 심각도의 관계 한국심리학회지 9(4) 1061-1075
- 최우림 (2007). 스트레스 및 대처가 도박 행위에 미치는 영향 -도박 위험성과 손실 만회 행동 중심으로- 강원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 최정은 (2004). 초등학교생들의 도박성 게임행동 실태와 게임행동에 영향을 미치는 관련 변인. 충남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- [한국일보] 네이버 등 대형 포털 게임도박장 변질 2008-05-04
- [조선일보] 도박중독' 방지하는 정부 2009.08.12 조정훈 사회부 기자
- Berge, A. N. & Pietry, N. M. (2006). Pre/Early Adolescent Onset of Gambling Problem in Treatment-Seeking Pathological Gamblers. *Journal of Gambling Studies, 22(3), 263-274*
- Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., & Kaufman, F. (2006). Adolescent Gambling : Understanding the Role of Stress and Coping. *Journal of Gambling Studies, 22(2), 195-208*
- Bile, J. V., Dodge, H. H., Pandav, R., Shaffer, H. J., & Ganguli, M. (2004). Gambling Participation and Social Support Among Older Adults: A Longitudinal Community Study. *Journal of Gambling Studies, 20(4), 379-389*
- Cronce, J. M., Corbin, W. R., Steinberg, M. A., & Potenza, M. N. (2007). Self-perception of Gambling Problem among Adolescents Identified as At-risk or Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies, 23(4), 363-375*
- Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling : a comparison of the SOGA-RS, DSM-IV-J, and the GA 20 Question. *Journal of Gambling Studies, 16(2/3), 227-251*
- Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2004a). Adolescents with gambling problems: A review of our current knowledge. e-Gambling: *The Electronic Journal of Gambling Issues, 10, 119 -140.*
- Dickson. L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework. *Journal of Gambling Studies, 18(2), 97-159*
- Diclemente, C., Story, M., & Murray, K. (2000). On a Roll: The Process of Initiation and Cessation of Problem Gambling Among Adolescents. University of Maryland, Baltimore County(2000). *Journal of Gambling Studies, 16(2/3), 289-313*
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV-MR-J criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations. *Journal of Gambling Studies, 16, 253 -273.*
- Griffiths, M. D. (1990). Addiction to fruit machines: A preliminary study among young males. *Journal of Gambling Behavior, 6, 113 -126.*
- Gupta, R. & Derevensky, J. L. (1996). The relationship between video-game playing and gambling behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies, 12, 375 -394.*
- Gupta, R. & Derevensky, J. L. (1998a). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 14(4), 319 -345.*
- Gupta, R. & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies, 16, 315 -342.*
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. (2004).

- Psychosocial variables associated with adolescent gambling: A model for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170 -179.
- Kanner, A. D., Coyne, J. C., Schafer, C., & Lazarus, R. S. (1981). Comparison of two modes of stress measurement: Daily hassles and uplifts versus major life events. *Journal of Behavioral Medicine*, 4, 1 -39.
- Kaufman, F., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The relationship between life stresses, coping styles, and gambling behavior among adolescents. Poster presented at the annual meeting of the national council on *problem gambling*, June 1996, Dallas, TX.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46
- Lightsey, O. R. & Hulsev, C. D. (2002). Impulsivity, coping, stress, and problem gambling among university students. *Journal of Counseling Psychology*, 49(2), 202 -211.
- 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
- Marcotte, D., Fortin, L., Potvin, P., & Papillon, M. (2002). Gender differences in depressive symptoms during adolescence: Role of gender-typed characteristics, self-esteem, body image, stressful life events, and pubertal status. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 10(1), 29 - 42.
- Nower, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). The relationship of impulsivity, sensation seeking, coping and substance use in youth gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 49 -55.
- Shaffer, H. J. & Hall, M. N. (1996). Estimating prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide towards standard nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193 - 214.

원고접수일: 2012년 6월 20일

게재결정일: 2012년 8월 10일

한국심리학회지: 건강

The Korean Journal of Health Psychology

2012. Vol. 17, No. 3, 643-657

The Mediating Effect of Impulsiveness and the Moderating Effect of Mother Attachment on the Relationship between Stress and Adolescent Gambling Behavior

Jeon-A Nam

Gangnam Severance Hospital

Kyu-Man Chae

Sungshin Women's University

This study attempts to examine the mediating effect of impulsiveness and the moderating effect of mother attachment on the relationship between stress and adolescent gambling behavior. Thus, the purpose of this study was to assist adolescent gambling to be effectively prevented and intervened. The subjects include students recruited from middle schools located in Seoul. The total data collected from 405 students, however, only data from 335 students were used for analysis. The collected data have been analyzed by using the SPSS 12.0 Statistic Program: frequency, Pearson's correlation, simple regression, and hierarchical regression have been calculated. The result of this study is summarized as follows. First, the results that review adolescent gambling behavior extent are the same as the following. Tested adolescent gambling behavior was found in over five experiences and it also shows that adolescents go gambling 1 time a month. Through this result, though adolescent gambling behavior is not at a serious level, most students have experienced such type of gambling behavior. Second, adolescent gambling behavior has a positive correlation with stress and impulsiveness. Moreover, the significantly negative correlation is not indicated in mother attachment. Third, some subcategories of stress (family factor, money factor) show an effect on adolescent gambling behavior. Fourth, impulsiveness presents a completion mediation effect on the relationship between stress and adolescent's gambling behavior. Fifth, in the subcategories of mother attachment, the moderating effect of confidence on the relationship between stress and adolescent gambling behavior is significant. However, the moderating effect of communication and alienation are not significant. The study results are expected to contribute to providing the basic data for the prevention of the adolescent gambling problem and intervention.

Keywords: adolescent gambling behavior, impulsiveness, stress, mother attachment