

## 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계

김영화<sup>†</sup>                      신성만<sup>‡</sup>                      이혜주

한동대학교 상담심리학과

본 연구는 청소년의 인터넷 도박행동 실태를 조사하고, 도박 행동을 하는 청소년과 도박행동을 하지 않는 청소년 간의 심리적 특성 및 도박중독 수준에 대해 살펴보고자 하였다. 연구대상은 2009년 2월부터 5월 사이에 수도권 S시, 충남 D시, 경북 D시의 고등학생 남자 만 16세~18세에 해당 하는 청소년 409명이었다. 자료분석을 위해 인터넷 도박을 하는 청소년 집단, 오프라인 도박을 하는 청소년 집단, 도박을 하지 않는 집단으로 구분하여 각 집단의 심리적 특성 및 도박중독 수준에서의 차이를 살펴보았다. 7가지 척도에서 차이가 있는지 비교하였으며(인구사회학적 특성척도, 도박행동 정도 및 종류, 도박중독 수준 척도, 충동성 척도, 비합리적 도박신념 척도, 우울 척도, 불안 척도), 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 도박행동 실태는 인터넷 도박을 하는 청소년이 110명(26.9%)이었고, 오프라인 도박을 하는 청소년이 115명(28.1%)이었다. 인터넷 도박을 하는 청소년의 도박 빈도는 월 1회 미만이 가장 많았고, 한 번 도박을 할 때마다 소요하는 시간은 30분 이상이 가장 많았으며, 자주하는 인터넷 도박의 종류는 인터넷 화투, 포커 순으로 나타났다. 둘째, 인터넷 도박행동 정도(도박 빈도, 시간, 기간)와 심리적 특성의 차이에서는 비합리적 도박신념이 유의한 차이를 나타냈다. 또한 인터넷 도박행동의 유무에 따른 심리적 특성 차이에서는 인터넷 도박을 하는 청소년의 충동성과 비합리적 도박신념이 그렇지 않은 청소년 보다 높게 나타났다. 셋째, 인터넷 도박을 하는 청소년의 대다수는 사교성 도박 유형에 속했고, 문제성 도박을 하고 있는 청소년이 27명, 병적 도박을 하고 있는 청소년은 2명으로 나타났다. 마지막으로 인터넷 도박 집단과 오프라인 도박 집단 간의 도박중독 수준 차이에서 통계적으로 유의한 결과가 나타났다. 이러한 연구결과는 국내의 청소년들이 인터넷 도박의 위험에 노출되고 있음을 제시하고, 인터넷 도박중독 예방 및 개입에 대한 후속연구의 기초자료를 제공한다.

주요어: 인터넷 도박행동, 오프라인 도박행동, 도박중독 수준, 충동성, 비합리적 도박신념, 불안, 우울,

<sup>†</sup> 이 논문은 김영화의 석사학위 청구논문을 수정 정리한 것임.

<sup>‡</sup> 교신저자(Corresponding author) : 신성만, (791-708) 경북 포항시 북구 흥해읍 한동로 558 한동대학교 상담심리학과, Tel : 054-260-1333, E-mail: sshin@handong.edu

최근 인터넷을 매개로 나타나고 있는 역기능 현상 중 하나인 인터넷 도박은(주리아, 권석만, 2001) 그 시장이 빠르게 확산되고 있으며(정찬모, 유지연, 황지연, 2007), 우리 사회에 중요한 문제로 대두되고 있다. 지난 2008년 프로야구 선수들이 인터넷 도박 혐의로 인해 구속되었고(연합뉴스, 2008, 12, 7), 수천억 원대의 도박 생중계 사이트가 적발되었으며(조선일보, 2008, 11, 24), 도박 기술을 공유하는 한 인터넷 카페에 가입한 청소년들이 무려 1만 4,700여명에 이른다는 언론의 보도가 있었다(중앙일보, 2008, 11, 25). 현재까지도 인터넷 도박문제에 대한 보도는 계속되고 있으며 이로 인한 사회적 관심도 증가하고 있다. 도박은 특정한 게임에 돈이나 재화를 거는 것으로 위험 부담이 따르는 모험행위를 말하며(이인혜, 2004), 그런 게임에는 카드, 주사위, 슬롯머신, 로또, 즉석 복권, 빙고, 룰렛, 각종경주 그리고 운동경기 등이 있다(Petry, 2004). 인터넷 도박이란, 이러한 도박 행위가 인터넷(온라인)상에서 이루어지는 것으로 볼 수 있다.

개인의 도박 또는 내기를 하게 되는 단계는 도박 유형의 기본에 따라 다양하게 분류된다(Petry, 2004). 도박의 심각도(severity), 혹은 도박에 개입된 정도에 따라 도박을 세 단계로 구분할 수 있는데 대부분의 도박자들은 유희성 도박(recreational gambling) 혹은 사교성 도박에서 문제성 도박 혹은 습관성 도박(habitual gambling)으로, 그리고 최종적인 단계인 병적 도박으로 발전한다. 오늘날 대다수의 임상가들은 용어의 차이가 있기는 하지만 일반적으로 사교성 도박, 문제성 도박, 그리고 병적 도박(혹은 강박적 도박)의 세 단계로 심각도를 구분하는 데 동의하

고 있다(Shaffer, Hall, & Bilt, 1999). 사교성 도박(유희성 도박)이란 제한된 기간 동안 서로 받아들일 수 있는 손실액을 미리 정해놓고 친구나 동료들 사이에서 이루어지는 도박행위를 말한다(APA, 1994). 문제성 도박은 가벼운 수준에서 중간(moderate) 수준에 이르는 문제를 유발하는 도박행동을 말하며 병적 도박 혹은 강박적 도박, 중독성 도박(addictive gambling)이라는 명칭 하에 포함되는 금단증상이나 내성과 같은 보다 심각한 중독 고유의 증상은 포함되지 않는다(이홍표, 2003; Lesieur, 1984). 마지막으로 가장 심각한 형태의 도박문제를 병적 도박이라고 부른다. 병적 도박이란 억제할 수 없는 압도적인 도박충동에 휩쓸려 행동하게 되는 중독성 질환이다(Custer, 1984; 이홍표, 2003). 병적 도박은 가장 심각한 부적응적 도박행동이며 충동통제 장애로, 그 행위가 해로운 줄 알면서도 행위를 하고 싶은 유혹이나 충동을 이겨내지 못하고 욕구를 통제하는 데 실패하게 되는 상태를 말한다. 또한 병적 도박은 개인적 역량과 가족기능, 직업 역량을 붕괴시키는 가장 심각하고 지속적이며 부적응적인 도박행동이다(APA, 1994). 병적 도박은 미국정신의학회 진단 체계(DSM-IV)의 10가지 준거 중에서 5가지 이상 해당 되었을 때 진단된다.

인터넷 도박은 사이버 공간이 가지는 특성으로 인해 도박중독에 매우 취약한 도박유형이라고 할 수 있으며(Griffiths, 2003), 시·공간적 제약을 거의 받지 않는 접근성과 가용성이 가장 높은 수준의 도박유형으로 볼 수 있다(이민규, 김교현, 권선중, 2007). 인터넷 도박문제는 스마트폰과 IPTV 같은 새로운 통신기기들의 등장으로 더욱 가속화 될 가능성이 높아지고 있다(김교현, 권선중, 김세

진, 2010). Shaffer 등(2004)의 “중독 증후군 모형”에 따르면, 중독문제의 ‘시작단계’는 생리/심리적 취약성을 지닌 개인이 중독 위험성이 있는 대상과 접촉하는 경험에서 출발한다. 따라서 도박성 게임에 대한 접근성과 가용성이 높아질수록 중독문제의 발생가능성이 높아지고, 사교적인 도박행동에서 문제성 도박행동으로 넘어가는 시간적 흐름 또한 빨라질 수 있다고 볼 수 있다(권선중, 김교현, 이민규, 성한기, 강성군, 2007). Griffiths(2005)는 일주일에 한 번 이상 도박을 하는 오프라인 도박자와 인터넷 도박자 간의 도박 중독비율을 비교한 결과, 오프라인 도박자의 중독 비율이 20%인 반면에 인터넷 도박자의 중독비율은 60%로 나타나 오프라인 도박자의 중독비율 보다 인터넷 도박자의 중독비율이 더욱 높다고 보고하였다. 또한 Ladd와 Petry(2002)는 대학병원을 방문한 389명을 대상으로 인터넷 도박경험이 있는 집단과 경험이 없는 집단의 도박중독 수준을 비교하였다. 연구의 결과는 인터넷 도박경험이 있는 집단의 병적 도박자 비율이 64.5%로 인터넷 도박경험이 없는 집단보다 더 높게 나타났다.

인터넷 도박의 특성은 인터넷을 많이 하는 세대에서 노출될 가능성이 많기 때문에(Mackay, 2005), 급성장하는 사이버시대를 살고 있는 청소년들은 인터넷 도박문제에 취약할 수 있다. Shaffer와 Hall(1996)이 북미와 유럽 및 오스트리아 등지에서 수행된 청소년 도박 유행률에 관한 연구들을 메타분석 한 결과, 4.4%~7로 매우 높게 나타났다. 또한 MacKay(2005)는 청소년 6,673명을 대상으로 인터넷 도박을 하는 청소년과 인터넷 도박을 하지 않는 청소년을 비교 분석하였다. 인터넷 도박을 하는 청소년이 인터넷 도박을 하

지 않는 청소년에 비해 알코올 남용과 불법약물 사용의 측정 점수가 높았고, 우울과 불안 영역에서도 약물처방을 받았던 적이 더 많이 있다고 보고하였다. MacKay(2005)의 또 다른 연구에서도 인터넷 도박을 하는 청소년과 오프라인 도박을 하는 청소년 2,420명을 대상으로 비교한 결과, 인터넷에서 도박을 하는 청소년들이 오프라인 도박을 하는 청소년들 보다 문제성 도박자가 될 가능성이 더 높은 것으로 나타났다. 게다가 학교성적도 상당히 낮았으며, 오프라인 도박을 하는 청소년들이 비행에 관련될 가능성(5.34%)보다 인터넷에서 도박을 했던 청소년들이 비행 행동에 관련될 가능성(7.7%)이 더 높은 것으로 나타났다. Vitaro, Arseneault 그리고 Tremblay(1997)는 병적 도박자들이 도박을 시작하기 이전부터 충동통제력이 낮은지를 알아보기 위해 13세의 청소년을 대상으로 한 연구 결과에서 도박을 하지 않는 청소년의 충동성 점수가 가장 낮았고, 문제성 도박 수준이 높은 청소년들의 충동성 점수가 가장 높은 점수를 보였다고 보고했다. McCormick, Russo, Ramirez와 Taber(1984)의 연구에 의하면, 많은 도박자들이 적극적으로 도박을 할 때를 제외하고는 전반적인 감정상태가 매우 우울했다는 보고를 하고 있고, 병원에 입원해서 치료 중인 76%의 병적 도박자들이 주요 우울장애로 진단되었다(Grant, 2009). 네바다 중독위원회(2002)에서도 청소년들의 다양한 도박관련 행동이 사회적으로 금지되어 있음에도 불구하고, 청소년들은 복권이나 스포츠를 이용한 도박행위에 참여하고 있으며, 성인들보다 병적 도박중독 비율이 높다고 보고 하였다. 병적 도박은 대개 청소년기나 초기 성인기에 시작되며, 남자가 좀 더 이른 시기에 시작

하는 경향이 있다(Ibanez Balco, Moreryra, & Saiz-Ruiz, 2003; Shaffer et al., 1999). NRC (National Research Council, 1999)의 개관 연구에서는 병적 도박자들이 평균 10.9세에 도박을 시작한 것으로 나타났다. 이민규, 김교현, 김정남(2003)의 국내 연구에서도 문제성 및 병적 도박자의 약 70% 정도가 20세 이전에 도박을 시작했다고 보고했고, 그 중 32%는 15세 이전에 도박을 시작한 것으로 보고 했다. 청소년의 인터넷 도박행동과 관련한 국내의 연구 권선중 등(2007)이 남자 청소년 259명을 대상으로 도박게임 실태를 분석한 연구에서도 인터넷 도박 사이트에 방문해 본 경험이 있다고 응답한 청소년이 23.6%에 이르는 것으로 나타났다. 그 중 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있는 청소년이 25.5%에 이르렀고, 전체의 10%에 해당되는 청소년들이 지금도 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 근거들을 바탕으로 다른 세대보다 인터넷에 더 많이 노출되어 있는 청소년이 도박문제에 취약할 수 있으며, 인터넷 도박에서의 병적 도박자가 오프라인 도박에서의 병적 도박자 보다 더 빠르게 확산될 수 있음을 예측해 볼 수 있다. 그러나 대부분의 부모, 교육자, 그리고 일반 대중은 청소년 도박이 정신건강, 성격, 사회적·법적 그리고 교육에 과도하고 부정적인 결과를 초래한다는 것을 인식하지 못하고 있으며(Derevensky & Gupta, 2004a, 2004b), 청소년의 문제성 도박 예방 프로그램에 관심이 적은 것으로 보고되고 있다(Ladouceur, Ferland, Cote, & Vitaro, 2004). 또한 인터넷 도박행동의 심리적 특성에 대해 참고할 수 있는 자료는 세계적으로 부족한 실정이며(김교현 등, 2010), 국내에서도 청소년 인터넷

도박문제의 심각성을 인식하고 있으나 구체적인 대안이나 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 청소년의 인터넷 도박행동 정도를 살펴보고, 그 실태를 보고하여 국내의 청소년들이 인터넷 도박의 위험에 노출되고 있음을 제시하고자 한다. 또한 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 심리적 특성 및 도박중독 수준을 살펴봄으로써 인터넷 도박중독 예방 및 개입에 대한 후속연구의 기초 자료를 제공하고자 한다.

## 방 법

### 참여자

본 연구의 전체 참여자는 2009년 2월부터 5월 사이에 S시, 충남 D시, 경북 D시 지역의 고등학교 남자 만16세~18세에(1학년~3학년) 해당 하는 청소년 총 460명을 대상으로 하였다. 참여방법은 각 지역마다 1곳의 학교에 방문해 자기보고식 설문조사를 실시하였고, 불성실하게 응답한 설문지와 내용이해가 부족해 문항 간의 응답이 일치하지 않는 설문지를 제외하고, 총 409부가 최종 분석에 활용되었다.

### 측정도구

**인구사회학적 특성척도:** 인구사회학적 특성에 관한 질문은 연령, 학업성적, 부모님의 결혼상태, 거주상태, 종교 등을 묻는 4개 문항으로 구성되었다.

**도박행동 정도 및 도박의 종류:** 도박행동 빈

도와 도박행동의 종류를 측정하기 위해 권선중 등(2007)이 사용한 도박행동유형 및 도박빈도 척도를 참고하여 도박의 종류에 따라 행동 유무를 자기보고식으로 답변하도록 구성하였고, 기타 도박의 종류를 주관식으로 기록하는 질문이 포함된 총 9개 문항으로 구성하였다.

**도박중독 수준:** DSM-IV(1994)의 병적 도박 진단기준에 기초해서 도박중독의 정도를 측정하기 위해 Shaffer, LaBrie, Scanlan과 Cumming(1994)이 개발한 MAGS-DSM(Massachusetts Gambling Screen)을 이홍표(2003)가 번안한 KMAGS-DSM을 사용(1년 시점 기준)하였다. 이 척도는 DSM-IV의 10개의 병적 도박 진단 준거의 존재 유무를 자기보고식으로 답변하도록 구성되어 있으며, 그렇다에 응답한 문항이 많을수록 중독 수준이 높은 것을 나타내는데, 0개는 사교성 도박, 1~4개는 위험 및 문제성 도박, 5개~10개는 병적 도박으로 분류한다. 본 연구에서 Cronbach's  $\alpha$  계수는 .94였다.

**충동성척도:** Dickman(1990)이 제작한 충동성 척도(Functional Impulsivity and Defunctional Impulsivity Scale : FIDIS)를 신민섭, 박광배, 오경자(1991)가 번역한 척도로 이인혜(2001)의 연구에서 밝혀진 역기능적 충동성과 관련된 질문 11개 문항만을 사용하였고, 2점 척도에서 Likert식 5점 척도로 수정하여 사용하였다. 점수가 높을수록 충동성 수준이 높은 것으로 본다. 본 연구에서 Cronbach's  $\alpha$  계수는 .77이었다.

**비합리적 도박신념 척도:** Steenbergh, Meyers,

May, & Whelan(1998)이 개발한 비합리적 도박신념 척도를 이홍표(2003)가 한국어로 번안하여 타당화한 것을 사용하였다. 원 척도는 Likert식 5점 척도의 30개 문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 권선중 등(2007)의 연구에서 청소년들이 이해하고 반응하기에 적절한 문항을 선별한 6개 문항을 사용하였다. 점수가 높을수록 비합리적 도박신념 수준이 높은 것으로 본다. 본 연구에서의 Cronbach's  $\alpha$  계수는 .81이었다.

**우울척도:** 우울 척도는 BDI(Beck Depression Inventory, 1967)를 사용하였다. 척도의 점수범위는 0점에서 63점이다. Beck(1967)은 9점 이하는 우울하지 않은 것으로 보고, 10~15점은 경우울증, 16~23점은 우울증, 24~63점은 중우울증으로 본다. 본 연구에서 Cronbach's  $\alpha$  계수는 .89였다.

**불안척도:** 불안상태를 측정하기 위해 Spielberger, Gorsuch와 Lushene(1970)의 STAI(State-Trait Anxiety Inventory)를 김정택(1978)이 번안한 상태-특성 불안 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 40문항으로 구성되어 있고, Likert식 척도로 되어 있다. 본 연구에서는 특성불안 척도 문항 10개와 상태불안 척도 문항 10개를 선정하여 총 20개 문항을 사용하였다 우리나라에서는 김정택(1978)이 신뢰도와 타당도를 연구한 바 있으며, 본 연구에서의 Cronbach's  $\alpha$  계수는 .80이었다.

#### 절차 및 자료분석

자료분석을 위해 본 연구는 인터넷 도박을 하는 청소년과 오프라인 도박을 하는 청소년 그리

고 도박을 하지 않는 청소년 세 집단으로 구분하여, 각 집단의 심리적 특성 및 도박중독 수준의 차이를 살펴보았다. 인터넷 도박을 하는 청소년 집단에는 인터넷 도박과 오프라인 도박을 함께 이용하는 청소년을 포함하여 자료를 분석하였다. 수집된 자료는 SPSS for Window 21.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 인터넷 도박과 오프라인 도박을 하는 청소년의 도박행동 정도(도박행동 빈도, 시간, 기간, 종류)를 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하는 빈도분석을 실시하였고, 청소년의 인터넷 도박행동과 심리적 변인들과의 관계를 분석하기 위해 일원변량분석(one-way ANOVA), 카이제곱검정(chi-square test), 독립표본t-검정(independent-sample t-test)을 실시하였다.

## 결 과

### 인구사회학적 특성

세 집단의 인구사회학적 특성을 표 1에 제시하였다.

먼저 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 인구사회학적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 연령별 분포를 보면 17세가 45명(40.9%)으로 가장 높은 분포를 차지하였고, 16세가 36명(32.7%)순으로 나타났다. 거주지별 분포는 인터넷 도박행동을 하는 청소년 110명 중에서 경북 D시가 55명(50.0%), S시가 47명(42.7%)순이었다. 학업성적별 분포는 중위권이 55명(50.0%)이었고, 상위권은 14명(12.7%)으로 가장 낮은 분포를 보였다. 종교별 분포에서는 종교가 없는 경우가 61명(55.5%), 있는 경우가 49명(44.5%)로 나타났다. 다음으로 오프라인 도박

표 1. 인구사회학적 특성

(N=409)

구 분		인터넷	오프라인	도박무	X <sup>2</sup>	p
		N(%)				
연령	15세	0(0)	2(1.7)	0(0)	7.83	.25
	16세	40(36.4)	47(40.9)	78(42.4)		
	17세	45(40.9)	40(34.8)	74(40.2)		
	18세	25(22.7)	26(22.6)	32(17.4)		
거주지	서울	47(42.7)	51(44.3)	75(40.8)	12.294	.015*
	대전	8(7.3)	25(21.7)	25(13.6)		
	대구	55(50.0)	39(33.9)	84(45.7)		
학업 성적	상위권	14(12.7)	28(24.3)	47(25.5)	7.40	.116
	중위권	55(50.0)	52(45.2)	81(44.0)		
	하위권	41(37.3)	35(30.4)	56(30.4)		
종교	있음	49(44.5)	47(40.9)	87(47.3)	3.92	.416
	없음	61(55.5)	68(59.1)	97(52.7)		
계		110(100)	115(100)	184(100)		

\* p < .05.

을 하는 청소년의 인구사회학적 특성을 살펴본 결과는 다음과 같다. 연령별 분포를 보면 16세가 47명(40.9%)으로 가장 높은 분포를 차지하였고, 17세가 40명(34.8%)순으로 나타났다. 거주지별 분포는 오프라인 도박행동을 하는 청소년 115명 중에서 경북 S시가 51명(44.3%), D시가 39명(33.9%), 충남 D시가 25명(21.7%)순이었다. 학업 성적별 분포는 중위권이 52명(45.2%)이었고, 상위권은 28명(24.3%)으로 가장 낮은 분포를 보였다. 종교별 분포에서는 종교가 없는 경우가 68(59.1)명, 있는 경우가 47명(40.9%)로 나타났다.

세 집단 간의 인구사회학적 특성 차이는 거주지별 분포에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $X^2(4, N=409)=12.294, p < .05$ ).

### 청소년 도박행동의 빈도

청소년 도박행동의 빈도를 알아보기 위해 기술 통계분석을 실시한 결과는 표 2와 같다.

표 2. 청소년 도박행동의 빈도 (N=409)

무경험	인터넷	오프라인	오프라인/ 인터넷
N(%)			
184 (45.0%)	19 (4.6%)	115 (28.1%)	91 (22.2%)

표 3. 인터넷 도박행동의 종류 (N=110)

인터넷 도박 종류	N(%)
인터넷카지노	8(7.3%)
인터넷 경마	1(0.9%)
인터넷포커	40(36.4%)
인터넷화투	78(70.9%)
기타(섯다, 판치기 등)	21(19.0%)

\* N=110 : 인터넷 도박과 오프라인 도박을 함께하는 청소년 포함

조사대상 청소년 409명 중에서 도박을 경험했거나, 현재 도박을 하고 있는 청소년은 총 225명(54.9%)이었다. 그 중에서 인터넷 도박만 하는 청소년은 19명(4.6%)이었고, 오프라인 도박만 하는 청소년은 115명(28.1%), 인터넷 도박과 오프라인 도박 모두 하는 청소년은 91명(22.2%)으로 나타났다.

### 인터넷 도박행동의 종류

인터넷 도박을 하는 청소년의 도박행동 종류를 알아보기 위해 기술통계분석을 실시한 결과는 표 3과 같다.

청소년의 인터넷 도박행동 종류 및 빈도를 알아보기 위해 인터넷 도박을 하는 청소년들의 도박행동 종류를 인터넷 카지노, 인터넷 경마, 인터넷 포커, 인터넷 화투, 기타(섯다, 판치기 등)로 구분하여 살펴보았다(표 3). 인터넷 도박을 하는 청소년 110명 중에서 인터넷에서 카지노를 한다고 응답한 청소년은 8명(7.3%), 경마를 한다고 응답

한 청소년은 1명(0.9%)이었으며, 인터넷에서 포커를 한다고 응답한 청소년은 40명(36.4%), 인터넷에서 화투를 한다고 응답한 청소년은 78명(70.9%)이었다. 기타도박(섯다, 판치기 등)은 21명(19.0%)으로 나타나, 인터넷에서 화투를 하는 청소년의 비율이 가장 높았다.

**인터넷 도박행동 정도**

인터넷 도박을 하는 청소년의 도박행동 정도를 알아보기 위해 빈도, 시간, 기간으로 도박행동 정도를 분류하고 기술통계분석을 실시하였다. 자세한 결과는 표 4와 같다.

결과를 살펴보면, 인터넷 도박 빈도에 대한 질

표 4. 청소년 인터넷 도박행동의 빈도, 시간, 기간 (N=110)

빈도	N(%)	시간	N(%)	기간	N(%)
월 1회	73(66.4)	30분 - 1시간	66(60.0)	1 - 6개월	66(60.0)
월 2 - 4회	27(24.5)	2 - 3시간	34(30.9)	1 - 3년	27(24.5)
주 1회 이상	10(9.1)	4시간 이상	10(9.1)	4년 이상	17(15.5)

표 5. 청소년 인터넷 도박행동 정도와 심리적 요인 사이의 관계 (N=110)

구분	인터넷 도박 빈도			F	p
	월 1회 (N=73), M(SD)	월 2-4회 (N=27), M(SD)	주 1회 이상 (N=10), M(SD)		
충동성	32.64(4.90)	31.70(4.16)	32.30(5.16)	1.869	.134
비합리적 도박신념	15.28(5.29)	16.25(3.92)	16.46(3.47)	3.036	.029*
우울	30.86(9.25)	29.62(4.90)	33.70(12.89)	1.225	.300
불안	25.52(3.14)	26.55(2.53)	25.80(3.25)	.973	.405
구분	인터넷 도박 시간			F	p
	30-시간	2-3시간	4시간 이상		
충동성	32.31(4.65)	32.52(4.90)	32.30(5.14)	1.637	.180
비합리적 도박신념	15.39(4.60)	16.20(4.77)	15.20(6.72)	2.908	.034*
우울	30.22(8.71)	30.61(8.05)	35.40(11.03)	1.841	.139
불안	25.72(2.98)	26.14(2.75)	35.40(11.03)	.523	.667
구분	인터넷 도박 기간			F	p
	1-6개월	1-3년	4년 이상		
충동성	32.51(5.28)	32.62(4.18)	31.47(3.10)	1.861	.136
비합리적도박신념	14.90(5.16)	16.96(3.34)	16.29(5.22)	4.027	.008**
우울	30.89(9.07)	31.70(9.57)	29.11(6.10)	.951	.416
불안	25.69(3.01)	25.85(3.17)	26.11(2.97)	.262	.853

\* p <.05, \*\* p <.01.



문에서 월 1회 도박을 하는 청소년이 110명중에서 73명(66.4%)으로 가장 많았고, 월 2~4회 정도가 27명(24.5%), 주 1회 이상이 10명(9.1%)순으로 나타났다. 인터넷 도박 시간은 30분~1시간 정도가 66명(60.0%)으로 가장 많았으며, 그 다음으로 2~3시간 34명(30.9%)이었다. 인터넷 도박 기간에서는 도박을 시작한지 1~6개월 이라고 응답한 청소년이 66명(60.0%)이었고, 1~3년 이라고 응답한 청소년이 27명(24.5%)이었다(표 4).

**청소년의 도박행동 정도에 따른 심리적 특성과의 관계**

인터넷 도박행동을 하는 청소년의 도박 빈도, 시간, 기간과 심리적 요인 사이의 상관관계를 살펴본 결과는 표 5에 제시하였다.

인터넷 도박행동 정도(빈도, 시간, 기간)와 비합리적 도박 신념에서 유의한 차이를 나타냈고 ( $F(3,405)=3.036, p < .05$ ), 충동성, 우울 및 불안은 세 집단 간에 유의한 차이를 보이지 않았다 ( $F(3,405)=1.869, p > .05, F(3,404)=1.225, p > .05, F(3,405)=0.973, p > .05$ ).

**청소년의 도박행동에 따른 심리적 특성의 차이**

청소년의 도박행동에 따른 심리적 특성의 차이를 검증한 결과는 표 6에 제시하였다.

비합리적 도박신념은 세 집단 간에 통계적으로 유의한 차이를 나타냈고( $F(2,406)=8.278, p < .01$ ), 충동성, 우울 및 불안은 세 집단 간에 유의한 차이를 보이지 않았다( $F(2,406)=2.651, p > .05, F(2,405)=1.188, p > .05, F(2,406)=0.292, p > .05$ ).

표 6. 청소년 도박행동에 따른 심리적 특성 차이 (N=409)

구분	인터넷 도박 (N=110) M(SD)	오프라인 도박 (N=115) M(SD)	도박 경험무 (N=184) M(SD)	F	p
충동성	32.38(4.73)	31.40(4.41)	31.03(5.24)	2.651	.072
비합리적 도박신념	15.62(4.83)	15.13(4.68)	13.51(4.58)	8.278	.000**
우울	30.81(8.78)	29.20(6.94)	29.96(7.84)	1.188	.306
불안	25.80(3.02)	25.50(2.93)	25.60(2.94)	0.292	.747

\*\*  $p < .01$ .

표 7. 청소년 인터넷 도박행동 유무에 따른 심리적 특성 차이 (N=110)

구분	도박유 (N=110) M(SD)	도박무 (N=229) M(SD)	t	p
충동성	32.38(4.73)	31.17(4.93)	2.21	.028**
비합리적 도박신념	15.62(4.83)	14.13(4.68)	2.82	.005**
우울	30.81(8.78)	29.66(7.50)	1.31	.191
불안	25.80(3.02)	25.56(2.93)	.71	.477

\*\*  $p < .01$ .

**인터넷 도박행동 유무에 따른 심리적 특성의 차이**

청소년의 인터넷 도박행동 유무에 따른 심리적 특성의 차이를 검증한 결과는 표 7에 제시했다.

인터넷 도박행동을 하는 청소년의 충동성이 그렇지 않은 청소년 보다 높게 나타났고( $t=2.21, p < .05$ ), 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 비합리적 도박신념이 도박행동을 하지 않는 청소년 보다 높게 나타났다( $t=2.82, p < .01$ ). 우울 및 불안 수준은 인터넷 도박행동을 하는 청소년과 그렇지 않은 청소년 사이에 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다( $t=1.31, p > .05, t=0.71, p > .05$ ).

**인터넷 도박중독 수준**

도박중독 수준은 도박중독 척도 질문에서 그렇다에 응답한 수에 따라 선별된다. 기준 점수는 사교성 도박 0개, 문제성 도박 1~4개, 병적 도박 5~10개 이다. 도박중독 수준을 자세히 살펴보기

위해 인터넷 도박만을 하는 청소년과 인터넷 도박과 오프라인 도박을 함께 이용하는 청소년을 분류하여 조사했다. 이에 따라 도박행동을 하는 청소년의 도박중독 수준을 살펴본 결과는 표 8과 같다.

인터넷 도박을 하는 청소년 19명 중에서 사교성 도박을 하는 청소년은 18명(94.7%), 문제성 도박을 하고 있는 청소년은 1명(5.3%), 병적 도박을 하고 있는 청소년은 0명이었다. 인터넷 도박과 오프라인 도박을 함께 하는 청소년 91명 중에서는 사교성 도박을 하는 청소년이 63명(80.2%)이었고, 문제성 도박을 하고 있는 청소년은 26명(17.6%), 병적 도박을 하고 있는 청소년은 2명(2.2%)인 것으로 나타났다.

**청소년의 도박행동 집단에 따른 도박중독 수준의 차이**

청소년의 도박행동 집단에 따른 도박중독 수준의 차이를 검증한 결과는 표 9에 제시하였다. 도

표 8. 청소년 인터넷 도박중독 수준 (N=110)

구분	인터넷 도박	오프라인/인터넷 도박 N(%)
사교성 도박	18(94.7)	63(80.2)
문제성 도박	1(5.3)	26(17.6)
병적 도박	0(0)	2(2.2)
합계	19(100.0)	91(100.0)

\* 오프라인/인터넷 도박: 오프라인 도박과 인터넷 도박을 함께 하는 청소년

표 9. 도박행동 집단에 따른 도박중독 수준 차이 (N=225)

구분	인터넷 도박	오프라인 도박	X <sup>2</sup>	p
사교성 도박	81	100	6.342	.042*
문제성 도박	27	14		
병적 도박	2	1		

\*  $p < .05$ .

박 행동을 하는 집단과 도박중독 수준 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $X^2(2, N=225)=6.342, p < .05$ ).

## 논 의

본 연구는 청소년의 인터넷 도박행동 실태를 파악하고, 도박행동의 정도에 따른 도박중독 수준을 탐색하였다. 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫 번째로 청소년의 인터넷 도박행동의 실태에 대한 조사는 다음과 같다.

연구에 참여한 청소년 409명 중에서 도박을 하는 청소년은 과반수이상(54.9%)이었다. 이들 중에서 오프라인 도박만을 하는 청소년은 28.1%였고, 인터넷 도박과 오프라인 도박을 함께 이용하는 청소년은 26.8%로 나타났다. 이러한 결과는 남자 청소년 259명을 대상으로 도박게임 실태를 분석한 권선중 등(2007)의 연구에서 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있는 청소년이 25.5%에 이르렀다는 연구결과보다 높음을 알 수 있다. 인구사회학적 특성에서는 거주지가 인터넷 도박집단, 오프라인 도박집단, 그리고 도박을 하지 않는 집단과 .05 유의수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 인터넷 도박을 하는 청소년의 도박 빈도를 살펴본 결과는 월 1회 도박을 한다고 응답한 청소년이 가장 많았고, 한 번 도박을 할 때 마다 소요하는 시간은 30분~1시간이 가장 많은 것으로 나타났다. 인터넷 도박 기간에서는 도박을 시작한지 1~6개월 이라고 응답한 청소년이 가장 많은 것으로 나타나 최근 1년 이내에 인터넷 도박을 시작한 청소년이 많음을 알 수 있었다. 청소년이 하고 있는 인터넷 도박의 종류는 인터넷 화

투, 포커 순이었다. 또한 인터넷 도박행동 정도(도박 빈도, 시간, 기간)와 심리적 특성의 차이에서는 비합리적 도박신념이 유의한 차이를 나타냈다.

두 번째로 청소년의 도박행동에 따른 심리적 특성의 차이가 있는지를 살펴보았다. 결과는 인터넷 도박을 하는 청소년과 오프라인 도박을 하는 청소년 그리고 도박을 하지 않는 청소년 간에 비합리적 도박신념이 .05 유의수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 다음으로 청소년의 심리적 특성이 인터넷 도박행동 유무와 유의한 차이가 있는지를 살펴본 결과, 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 충동성이 그렇지 않은 청소년 보다 높은 것으로 나타났다. Vitaro 등(1997)의 연구에서도 13세 청소년을 대상으로 도박을 하는 청소년과 도박을 하지 않는 청소년의 충동성에 차이가 있는지를 조사하였다. 결과는 도박을 하지 않는 청소년의 충동성 척도 점수가 가장 낮았고, 문제성 도박 수준이 높은 청소년들이 가장 높은 점수를 보였다. 비합리적 도박신념과의 차이에서도 인터넷 도박을 하는 청소년이 그렇지 않은 청소년보다 비합리적 도박신념이 높게 나타났다. 이것은 권선중 등(2007)의 연구에서 정기적으로 인터넷 도박을 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 비합리적 도박신념을 가지고 있다는 연구결과를 지지한다. 선행연구를 비롯하여 이러한 연구 결과들은 청소년 도박문제 예방 차원에서 도박에 대한 올바른 인식교육이 필요함을 제시해주고 있다. 본 연구의 결과에서 우울과 불안은 인터넷 도박행동 유무와 유의한 차이를 보이지 않았다. 이는 병적 도박자들은 평생 동안 높은 비율의 불안장애를 보이고 있다(Grant, 2009)는 연구 결과와는 다른 것이지만,

Ladouceur, Talbot, & Dugas(1997)의 연구와는 동일한 결과이다. 또한 청소년의 인터넷 도박행동과 우울, 불안의 차이가 유의하지 않다는 연구결과는 청소년기에 경험하는 대표적인 감정이 우울과 불안이라는 것(정옥분, 2004; 장휘숙, 2007)과 본 연구의 조사대상 청소년의 우울과 불안 수준이 전반적으로 높은 것과 연관된다고 볼 수 있다. 실제로 본 연구 참여대상의 우울과 불안을 기술 통계 분석해 본 결과, 전체 409명의 청소년 중 102명이 우울 상태이며, 307명이 중우울 상태임을 알 수 있었다. 더불어 불안수준에 대해 기술통계 분석한 결과, 최소 13에서 최대 33점의 불안 점수에서 평균이 25.64(표준편차 2.95)로 나타나 조사대상 청소년의 불안 점수가 높음을 알 수 있었다. 따라서 본 연구에서 인터넷 도박행동과 우울, 불안의 차이가 유의하지 않다는 결과는 연구 참여대상 청소년의 우울과 불안 수준이 전반적으로 높음을 고려해 볼 필요가 있으며, 그런 관점에서 볼 때 현대 청소년들에게 적합한 정신건강 개입이 필요함을 시사하고 있다.

세 번째로 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 도박중독 수준을 살펴본 결과, 대다수는 사교성 도박 유형에 속했지만, 문제성 도박을 하고 있는 청소년이 27명, 병적 도박을 하고 있는 청소년 2명으로 나타났다. 또한 인터넷 도박을 하는 청소년과 오프라인 도박을 하는 청소년 사이에서 도박중독 수준이 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 병적 도박은 대개 청소년기나 초기 성인기에 시작되고, 남자가 좀 더 이른 시기에 시작하는 경향이 있으며(Shaffer et al., 1999; Ibanez, Balnco, Moreryra, & Saiz-Ruiz, 2003), 문제성 도박이 병적 도박으로 넘어가는 과도기 상태(Shaffer et al.,

1999)이다. 본 연구는 연구의 대상인 청소년들이 인터넷 도박을 시작한 지 1년 이내가 가장 많았던 것을 고려할 때 인터넷 도박이 빠르게 확산되고 있음을 알 수 있으며, 인터넷 도박을 하는 청소년들이 병적 도박에 노출되어 있음을 시사한다. 따라서 청소년들을 대상으로 도박에 대한 올바른 인식교육 및 적절한 개입이 필요함을 알 수 있다.

마지막으로, 본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 먼저 본 연구에 참여한 청소년 대상자의 성별이 모두 남성이고, 지역적으로 세 지역의 학교를 선정하여 조사하였기 때문에 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 또한 본 연구에서 사용된 척도는 선행연구에서 연구자가 수정·보완한 것이므로 표준화 되지 않았다. 따라서 도박행동을 정확하게 측정하고 있는지에 대한 타당성이 입증되지 않았고, 오프라인 도박행동을 기준으로 한 것이기 때문에 후속연구에서는 인터넷 도박행동을 하는 청소년에게 적합한 표준화된 척도개발이 필요하다. 나아가 청소년 대상자의 범위를 넓히고, 여자 청소년 및 성인집단과의 비교 연구가 필요하다. 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구가 가지는 의의는 다음과 같다.

첫째, 기존의 연구들과 달리 청소년의 인터넷 도박행동 실태를 알아봄으로써 국내의 청소년들이 인터넷 도박의 위험에 노출되고 있음을 제시하여 후속연구의 기초자료를 제공하였다.

둘째, 인터넷 도박행동의 빈도 및 인터넷 도박행동을 하는 청소년의 도박중독 수준을 살펴봄으로써 청소년 인터넷 도박의 위험성에 대해 인식할 수 있으며, 이에 대한 예방교육과 적절한 개입이 필요함을 제시하고 있다는 것에 그 의의가 있다고 할 수 있겠다. 또한 연구결과는 비합리적 도박신념

이 청소년의 도박행동에 영향을 미치고 있음을 제시함으로써 청소년의 도박중독 예방에 있어서 도박에 대한 올바른 인식교육이 중요함을 시사하고 있다. 특별히 서두에서도 언급한 바와 같이 인터넷 도박은 인터넷을 매개로 나타나는 역기능적 특성이다(주리애, 권석만, 2001). 따라서 인터넷의 특성과 도박의 특성을 고려하여 각각에서 나타나는 심리적 요인의 차이를 비교하고, 종합하여 접근할 수 있는 후속연구가 필요하다. 본 연구를 바탕으로 앞으로 인터넷 도박을 하는 청소년을 이해하기 위해 더욱 심층적이고 다각적인 측면을 규명하는 후속연구가 지속되어야 할 것이다.

### 참 고 문 헌

- 권선중, 김교현, 이민규, 성한기, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박문제와 위협요인 그리고 예방전략. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 21-40.
- 김교현, 권선중, 김세진 (2010). 인터넷 도박의 과제와 쟁점. 한국심리학회지: 건강, 15, 187-202.
- 김정택 (1978). 특성불안과 사회성과의 관계, 고려대학교 석사학위 논문.
- 네바다중독위원회 (2002). *When the fun stops*. 도박중독 예방 및 치유 프로그램 수립을 위한 기초연구. (주) 강원랜드.
- 박광배, 오경자, 신민섭 (1991). 우울증과 충동성이 청소년들의 자살 행위에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 10(1), 286-197.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 399-414.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박게임 이용자의 심리사회적 특징. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 1-19.
- 이인혜 (2001). 기능적 충동성과 역기능적 충동성의 성격적 및 인지적 특징. 한국 심리학회지: 일반, 21(1), 67-89.
- 이인혜 (2003). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 9(2), 351-378.
- 이홍표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 22(2), 415-434.
- 정찬모, 유지연, 황지연 (2007). KISDI 이슈리포트: 온라인 도박의 현황 및 쟁점. 한국정보통신정책연구원.
- 주리애, 권석만 (2001). 인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석: 국내에서 보고된 사례를 중심으로. 심리과학, 10(1), 93-115.
- 장휘숙 (1997). 청년기의 애착과 자아존중감 및 자기효능감의 관계. 한국인간발달학회: 인간발달연구, 4(1), 88-106.
- 정옥분 (2004). 발달심리학. 서울: 학지사.
- Grant, J. E. (2009). 충동조절장애. [*Impulse Control Disorders*]. (김교현 외 3인 공역). 서울: 학지사. (원전은 2008에 출판).
- 연합뉴스 (2008). 도박 파문. 공인 의식 망각이 원인. 12월 7일.
- 조선일보 (2008). 인터넷 도박 80명 적발. 11월 24일.
- 중앙일보 (2008). 도박. 11월 25일.
- MacKay, T. L. (2005). Research Analyst Addictions Foundation of Manitoba. Canada. From <http://www.afm.mb.ca/AFM%20Library/documents/MayAcquisitions2006.pdf>.에서 검색.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*.(4th ed.). Washington, DC: APA
- Beck, A. T., Ward, C., Mendelson, M (1967). Beck Depression Inventory (BDI). *Arch Gen Psychiatry*, 4, 561 -571.
- Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological

- gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Derevensky, J. & Gupta, R (2004a). Adolescents with gambling problems: A review of our current knowledge. *e-Gambling: The Electronic Journal of Gambling Issues*, 10, 119-140.
- Derevensky, J. & Gupta, R (2004b). *Gambling Problem in Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. Kluwer Academic/Plenum Publishers, New York.
- Griffiths, M. D (2003). Internet gambling: Issues concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 557-568.
- Griffiths, M. D (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191-197.
- Ibanez, A., Balco C., Moreryra P., & Saiz-Ruiz J. (2003). Gender differences in pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry*, 64, 295-301.
- Ladd, G. T., & Petry, N. M.(2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16, 76-79.
- Ladouceur, R., Talbot, F., and Dugas, M. J (1997). Behavioral expressions of intolerance of uncertainty in worry. *Behavior Modification*, 21(3), 355 - 371.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Cote, M. A., & Vitaro, F (2004). Teachers' Knowledge and Training Needs Regarding Youth Gambling. *School Psychology International*, 25, 472-479.
- Lesieur, H. R. (1984). *The Chase : Career of the compulsive gambler*. Gambridge, Schenkman.
- McCormick, R. A., Russo, A. M., Ramirez, L. F., & Taber, J. I. (1984). Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment. *American Journal of Psychiatry*, 141, 215-218.
- National Research Council (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington. DC: National Academy Author.
- Petry, N. M. (2004). *Pathological Gambling*. NE: American Psychological Association.
- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-213.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vanderbilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A meta-analysis*. Boston: Harvard Medical School, Division on Addictions.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vanderbilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376.
- Shaffer, H. J., LaPlanter, D. A., LaBrie, R. A., Kidmaan, R. C., Donato, A., N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expression, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12, 367-374.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents, *American Journal of psychiatry*, 154, 1769-1770.

원고접수일: 2012년 11월 21일

게재결정일: 2012년 12월 8일

# Descriptive Study of Teenagers' Internet Gambling Behaviors and the Relationship with Psychological Characteristics

YoungHwa Kim      SungMan Shin      HyeJoo Lee  
Department of Counselling Psychology  
Handong University

This study was conducted to describe teenagers internet gambling behaviors and investigate the relationship between internet gambling behaviors and their psychological characteristics (impulsivity, gambler's cognitive distortion, anxiety). This study also examined psychological differences between those who are involved in gambling behaviors and those who are not. From February to May in 2009, 409 male teenagers between ages of 16 and 18 in metropolitan S, Choongnam D, and Geyoungbuk D cities participated in this study. The surveys used in this study were demographic information questionnaire, types and severity of gambling behaviors, addictive gambling, impulsivity, gambler's belief, depression, and anxiety scales. The results showed that first of all, 115 boys got involved in general gambling and 110 boys were involved in internet gambling. From those who are involved in internet gambling, they tended to try gambling once a month and for 30 minutes. The most frequently involved gambling were Hwato (Korea Poker), and Poker. Most of teenagers were involved in recreational gambling, 27 were habitual gambling, and 2 were addictive gambling. Second, there was a significant correlation between gambling frequency and anxiety. Third, there were significant differences in impulsivity and gambler's belief between those who were involved in gambling and those who were not involved. This study provides descriptive data of teenagers and their gambling behaviors and meaningful information for future studies.

*Keywords:* internet gambling behaviors, severity of gambling, impulsivity, gambler's cognitive distortion, anxiety, depression