

청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정에 대한 질적연구[†]

김 예 나[‡]

침례신학대학교 상담심리학과

권 선 중

침례신학대학교 상담심리학과 교수

본 연구는 청소년의 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정과 그 과정 중에 개입하는 심리사회적 요인 등을 보다 심층적으로 이해하기 위해 수행되었다. 이를 위해 청소년의 초기 도박경험으로부터 도박문제가 발달하는 과정, 그 과정에 작용한 보호요인, 회복요인, 위험요인, 그리고 도박문제가 초래한 폐해 및 자발적 회복과정 등을 근거이론에 기초하여 탐색하였다. 본 연구에서는 면담대상자를 비문제군, 문제군, 자발적 회복군으로 구분하였고, 각 군에 맞는 면접질문지를 개발하여 개별 심층면접을 실시하였다. 비문제군의 경우, 본인은 도박경험이 전혀 없으나 친한 친구 또는 주변인들 중 자주(정기적/반복적) 돈내기 게임(도박)을 하고 있는 친구가 있는 대상이 포함되었고, 문제군은 불법 온라인 도박 문제로 교내 징계를 받은 경험이 있는 00 지역의 청소년들이었으며, 자발적 회복군은 과거 도박경험이 있으나 현재는 하고 있지 않은 대상들이 포함되었다. 면담대상자는 비문제군 12명, 문제군 8명, 자발적 회복군 10명이었으며, 참여자의 응답 자료를 전사한 후 근거이론을 적용하여 분석했다. 자료를 분석한 결과, 총 23개의 상위범주와 62개의 하위범주, 그리고 156개의 개념화가 도출되었다. 본 연구는 대한민국 청소년의 도박문제 발달 및 자발적 회복과정을 밝혔다는데 의의가 있으며, 해당 결과가 추후 청소년 도박문제 연구에 어떻게 활용될 수 있을지 논의하였다.

주요어 : 청소년 도박, 도박문제 발달과정, 도박문제 자발적 회복 과정, 질적연구, 근거이론

[†] 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5A2A0306 8718)

[‡] 교신저자(Corresponding author): 김예나, (34098) 대전 유성구 북유성대로 190 침례신학대학교 상담심리학과, Tel: 042-828-3205, E-mail: yena.kim@kbtus.ac.kr

국내 청소년 9~24세를 대상으로 도박문제 실태조사를 시행한 결과에 따르면 평생 동안 돈내기 게임을 한 경험이 있다고 응답한 청소년은 47.8%로 2015년도 조사 대비 5.7%가 상승한 것으로 나타났다(한국도박문제관리센터, 2018). 이들 중 불법 도박을 경험했다고 응답한 제학 중 청소년은 6.0%이었으며, 학교 밖 청소년은 21.4%로 나타나 청소년들의 불법도박 경험빈도가 높을 뿐 아니라, 그만큼 불법 도박에 쉽게 접근이 가능한 상황임을 알 수 있다. 도박 경험빈도가 높은 만큼 도박폐해 및 문제수준 또한 매우 심각했는데 제학 중 청소년의 6.4%, 학교 밖 청소년의 21.0%가 도박문제 위험집단으로 나타났다. 이는 같은 해 조사된(사행산업통합감독위원회, 2018) 국내 성인 도박중독 유병률 5.3%와 비교해보면 상당히 높은 수준이라고 할 수 있다. 또한 Calado, Alexandre와 Griffiths(2017)가 전 세계적으로 수행된 청소년 도박 연구를 통해 추정된 청소년의 문제도박 평생 유병률이 1.6 ~ 5.6%로 나타난 것과 비교할 때 국내 청소년 도박문제는 매우 심각한 수준이라 할 수 있다.

대부분의 청소년들은 적극적으로 스마트 미디어를 활용하고 있는데 이를 통해 어렵지 않게 접하게 되는 불법 도박에 관한 광고·홍보 글은 청소년의 호기심을 자극하고 있으며, 여러 온라인 게임은 ‘확률형 아이템(예, 랜덤박스)’ 구입이나 아이템 조합을 통해 우연에 기대어 아이템을 획득하도록 하는 등 사행심을 조장하고 있어서 청소년들의 도박 경험 확산 가능성 또한 높은 상태로 볼 수 있다. 따라서 국내 청소년들의 심리·행동적 특성과 사회·환경적 조건(기회) 등을 고려한 도박문제 발달과정과 그 과정에 개입하는 보호요인

및 위험요인 등을 탐색하여 청소년 도박문제를 효과적으로 설명할 수 있는 한국형 발달모형을 개발하고, 구체적인 대책을 마련하는 것은 시급하고도 중요한 과제다.

그렇다면 국내 청소년 도박문제에 대한 이해는 어느 수준에 이르렀을까? 앞서 언급한 높은 경험률과 문제의 심각성에도 불구하고, 국내 청소년 도박에 관한 연구는 여전히 초기 단계에 머물러 있다. 국회도서관과 한국학술연구정보서비스(RISS)에서 “청소년 도박, 도박문제, 도박중독, 도박회복”이라는 키워드로 KCI등재 논문을 검색한 결과, 청소년의 도박행동 혹은 도박문제와 애착, 충동성, 금전동기, 비합리적 도박신념, 자기통제력, 자기효능감, 자아탄력성, 스트레스, 우울, 접근성, 초기 노출 등의 관계를 개별적으로 탐색하거나 간단한 조절모형을 구성하여 탐색한 연구 열두 편(권선중 등, 2007; 김소희, 서경현, 2016; 김성봉, 장정임, 2016; 김영경, 2013; 김영화, 신성만, 이해주, 2012; 남전아, 채규만, 2012; 손강숙, 2016; 양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011; 연미영, 2006; 윤인노, 장정임, 김성봉, 2014; 이해경, 임동훈, 김혜원, 2014; 장정임, 현지현, 김성봉, 2015)과 청소년 도박중독의 특성이나 실태에 관한 연구 세 편(김민우, 2004; 류황진, 최이순, 장효강, 김정은, 2012; 장정임, 김성봉, 2014), 정책 연구 두 편(권준근, 2011; 이상훈, 2012), 진단척도 타당화 연구 두 편(김예나, 권선중, 김원식, 2016; 장정연, 2011), 청소년 도박 관련 질적연구 세 편(김송이, 김용수, 정찬구, 2018; 송진희, 서종건, 김용석, 2019; 하민정, 박소연, 2015) 등을 확인할 수 있었다. 하민정과 박소연(2015)의 연구는 청소년기의 도박중독 문제가 어떤 경로와 기제를 통해 도박

으로 발전하는가에 대해 처음 연구되었다는 점에서 의의가 있다. 하지만 연구대상자가 도박중독을 경험하여 성인이 된 후에도 도박을 경합하고 있는 성인들의 구술을 바탕으로 연구가 되어져 연구내용에 청소년기에 관한 내용뿐만 아니라 성인으로써의 도박경험의 내용이 혼재되어 있어 온전히 청소년의 도박문제 과정을 탐색했다고 보기 어렵다. 김송이 등(2018)의 연구는 현상학적 연구 방법을 활용하여 청소년 도박행동 경험이 일반적 과정을 통해 어떻게 발전하는지를 심층적으로 이해해보고자 하였다. 그러나 연구참여자 5인의 도박 관련 특성을 살펴보면 문제발달 과정을 탐색하기엔 적절해보이나 회복의 과정을 충분히 탐색하기에는 참여자의 다양성이 한계가 있는 것으로 보인다. 마지막으로 가장 최근 연구된 송진희 등(2019)의 연구는 연구 대상자가 학교 밖 청소년이며 연구주제를 도박과 관련한 비행에 초점을 두고 수행된 연구임에 따라 특수성이 부각되는 연구라고 볼 수 있다.

물론 국내에서 청소년 도박 연구가 시작 된지 10년이 조금 넘은 시점에서 도박과 경계가 모호한 사행성 게임의 폭발적 증가와 인터넷을 매개로 한 불법 도박의 확산이 청소년 도박관련 개념을 급격하게 바꿔 놓았기 때문에 연구자 간 합의에 기초한 체계적이고 통합적인 연구를 수행하기 어려운 면이 있었던 것은 사실이다. 따라서 지금부터라도 (1) 위험 수준의 청소년 도박 행동과 도박 문제가 어떤 기회나 경험, 초기 조건으로부터 발달하는지, (2) 도박 문제가 발달해 가는 과정에 개입하는 요인은 무엇인지, (3) 위험 조건 속에서도 문제 발생이 억제되거나 발생되었던 문제가 자발적으로 회복되는데 기여하는 요인은 무엇인

지 등을 탐색하는 연구를 수행 할 필요가 있다.

특히 본 연구는 회복의 과정을 ‘자발적 회복’의 현상에 초점을 맞추어 연구하고자 한다(이후 ‘회복’이라는 표현은 모두 자발적 회복을 의미함). 자발적 회복(natural recovery)은 특별한 치료나 외부적 도움 없이 문제가 개선되거나 회복되는 현상을 의미하며(Biernacki, 1986; Marlatt & Gordon, 1985; Roizen, 1978), 일반적인 회복의 개념과 구분되는 개념으로 사용되고 있다. 중독으로부터의 자발적 회복(natural recovery)은 알코올, 담배, 약물 등을 일반적 개입이나 치료적 도움 없이 중지하고 변화의 과정을 유지하는 것을 의미한다(Russell et al., 2001; Walters, 2000). 최근 중독 분야에서는 이러한 자발적 회복 현상에 관심을 갖는 추세인데, 약물중독과 행동중독자들이 자발적 회복을 경험한다는 것이 실증적으로 입증되고 있기 때문이다(Slutske, 2010). 국외 약물중독자 역학 조사에서 중독자들이 약물 사용 후 일정기간이 지남에 따라 약물사용량이 꽤 안정적으로 완화되는 현상이 발견되었고(Heyman, 2013; Lopez-Quintero et al, 2011). 인터넷 중독(Lau et al, 2017)과 도박중독 관련 연구들(이충기, 권선중, 이태경, 김교현, 2010; LaPlante, Schumann, LaBrie, & Shaffer, 2008)에서 또한 많은 비율이 자발적으로 회복하는 것으로 나타났다. 자발적 회복 현상이 실제함에도 그것이 어떤 과정을 통해, 어떤 요인들이 상호작용하며 이루어지는지 탐색한 연구가 없어, 본 연구에서는 자발적 회복의 과정을 심층적으로 이해하고자 하였다.

이에 본 연구는 청소년의 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정과 그 과정 중에 개입하는 심리사회적 요인 등을 근거이론에 기초하여 탐색하여

보다 해당 문제를 심층적으로 이해하고자 하였다. 본 연구는 한국 상황에 특화된 사회환경적 맥락과 국내 청소년의 고유시기적 특성을 고려하여 위험 및 보호요인을 추가하고 이를 통해 발달모형을 확장하려 한다는 점에서 기존 연구와 차별화 된다. 마지막으로 기존 연구에서는 도박 문제를 가지고 있던 청소년이 자발적으로 회복되거나, 위험요인을 가지고 있음에도 불구하고 도박문제가 발생하지 않는 청소년들이 가지고 있는 보호요인을 직접적으로 탐색하지 못했다. 따라서 본 연구에서는 도박문제의 발달과정 뿐만 아니라 자발적 회복 과정을 함께 탐색하여 청소년 도박문제를 이해하고자 한다.

근거이론의 필요성

근거이론(Grounded Theory)은 특정 현상에 대한 질적 자료를 모은 후, 일련의 체계적인 과정을 통해 이론을 발전시키는 귀납적 방식의 연구법이다. 즉, 이론을 발전시키는데 있어서 현상에 적합한 개념들이 아직 확인되지 않아 개념 간의 관계에 대한 이해가 부족하거나, 특정한 현상에 적합한 변인과 그렇지 않은 변인들이 구체화되지 않은 경우, 또는 기존의 이론적 기반이 갖추어지지 않은 분야나 기존의 이론이 있다고 하더라도 수정이나 명확화의 필요가 있는 분야에서 적절하게 활용할 수 있다(Strauss & Corbin, 2001).

국내에서는 청소년 도박과 관련하여 문제의 발달 및 자발적 회복 과정을 경험적으로 다룬 연구가 국내에는 매우 부족하다. 국내 청소년이 갖는 고유시기적 특성과 사회문화적 특징으로 인해 국내 성인을 대상으로 한 연구 또는 국외 청소년 대상 연구로 국내 청소년 도박문제를 심층적으로

이해한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 따라서 본 연구에서는 국내 청소년의 생생한 보고자료에 근거이론을 적용하여 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정에 대해 사회/경제/문화적 독특성을 충실히 반영하여 이론을 구성하고자 한다.

방 법

연구참여자

본 연구에서는 대상자를 비문제군, 문제군, 자발적 회복군으로 구분하였고, 연구참여자 모집을 위해 문제군 8명은 00지역 내 중독 관련 전문기관의 협조를 받았으며, 참여자들의 동의를 받아 심층면담을 진행하였다. 비문제군 12명과 회복군 10명은 D지역 소재 청소년 기관, 교회, K대학에서 심리학개론을 수강하는 재학생 등을 대상으로 설문문을 실시하여 대상자를 모집하였고, 부족한 인원은 선정된 대상의 주변인을 추천 받는 눈덩이 표집법을 적용하여 추가 모집하였다.

각 집단의 선별 기준은 '비문제군'의 경우 본인은 불법 도박경험이 전혀 없으며, 친한 친구 또는 주변인들 중, 정기적이고 반복적으로 자주 돈내기 게임을 하고 있는 친구가 있다고 응답한 경우 해당되었다. '문제군'은 불법 온라인 도박 문제로 교내 징계를 받은 경험이 있는 00 지역의 청소년이었다. '자발적 회복군'의 경우 과거 돈내기게임을 가장 많이 경험할 때를 기준으로 '한 달에 1~3회' 이상 돈내기 게임을 했으며, 돈내기게임을 했던 시기에 돈내기게임으로 인한 심리적/환경적인 문제가 발생한 적이 있으나 전문적 도움 없이 자발적으로 회복되어 지난 6개월 간 돈내기게임을 경험 하지 않는

대상이다. 본 연구의 참여자는 모두 ‘도박으로 인해 힘들어하는 친구들에게 도움이 될 수 있다면, 관련된 연구(인터뷰나 실험연구)에 참여할 마음이 있다’는 질문에 예라고 응답한 대상자들이었다. 연구참여자의 일반적 특성은 <표 1>에 제시하였다.

면담과정

심층면담 시작 전 참여자에게 연구의 취지와 목적을 설명하고 개인정보보호와 비밀유지에 대해 안내한 후 면접 내용이 녹취됨을 고지하였다. 또한 면담 중 본인의 의사에 따라 응답을 거부하거나 중단할 수 있음을 안내하고 연구 참여 동의서를 받았다. 심층면담은 연구자와 참여자가 직접 만나 1:1 면대면 방식으로 실시하였고, 본 연구의 목적에 따라 국내 청소년의 도박문제 발생 및 회복 과정에 대해 심층적으로 탐색할 수 있게 구성된 반구조화된 질문지를 토대로 진행되었다. 심층면담은 중독 관련 전문기관의 센터장으로 재직 중인 상담심리학 박사학위 소지자 1인과 상담심리학 박사과정 2인이 수행하였고, 면담시간은 1시간~1시간 30분정도가 소요되었다. 심층면담 이후 연구참여자 보고 중 의미가 불명확한 내용이 있거나 별도의 질문사항이 있을 경우 전화 또는 문자를 통해 정보를 추가 수집하였다.

문헌고찰과 연구회의를 통해 반구조화된 면접 질문지를 개발했는데, 개방적이고 광범위한 질문으로 시작하여 국내 청소년의 도박문제 발생 및 회복의 외적/내적 특성이나 온라인 도박으로 연결되는 과정에 대한 상세한 질문들을 포함하는 형태로 개발하였다. 면담질문지는 크게 (1) 초기경험, (2) 지속계기, (3) 결과적 변화로 구성하였고,

청소년들이 어떤 기회나 계기를 통해 도박을 경험했는지, 도박행동을 중단하기로 결심한 계기와 도박행동 및 문제의 조절을 위해 어떤 노력들을 하였는지 등에 대한 질문으로 구성하였다.

자료 분석

본 연구에서는 Strauss와 Corbin(2001)이 제시한 근거이론 방법을 적용하여 개방코딩, 축코딩 그리고 선택 코딩을 통해 자료를 분석하였다. 먼저 개별 심층면담 구술 내용을 축어록으로 만들어 원자료화하고, 원자료를 해체하여 면밀히 읽고 특정 현상(개념)을 찾아 이름을 부여하는 개방코딩을 실시하였다. 이 단계에서 유사하거나 의미 있게 묶이는 개념들을 범주화 하며, 자료 내에 숨어있는 특정 과정을 파악하고자 시도한다. 축코딩은 개방코딩을 통해 도출된 범주들 사이의 관계를 ‘구조와 과정’이 포함된 패러다임 모형으로 재통합하는 것이다. 패러다임 모형은 현상을 중심에 두고 인과적 조건, 맥락, 중재적(intervening) 조건, 작용/상호작용(action/interaction) 및 결과의 관계를 구성하는 범주분석이다.

연구의 타당성 검증

본 연구는 2017년 대한민국 교육부와 K 대학의 IRB 승인(KYU-2017S1A5A2A03068718)후 진행하였다. 이와 더불어 연구의 신뢰성과 타당성을 높이기 위한 방법(Padgett, 2016) 중 삼각검증과 동료집단 조언/지지를 사용하였다. 질적 연구는 결과를 도출하는 과정에 있어 한 사람이 가질 수 있는 편견을 지양하기 위해 둘 이상의 연구진을 형성하

여 결과를 분석하는 삼각검증법(triangulation)이 매우 중요하다. 이에 본 연구에서는 상담심리학과 교수 1인과 면담에 참여하였던 상담 및 임상심리

전공 2인이 자료분석의 엄밀성 및 객관성을 유지하기 위해 분석내용을 반복적으로 상호 비교하면서 결과를 통합하는 과정을 거쳤다.

표 1. 연구참여자 특성

구분	나이(만)	성별	돈내기게임 종류 ¹⁾ (자발적 회복군은 과거에 했던 돈내기게임의 종류)		
			오프라인	온라인	
비문제군	참여자1	19	남	2	-
	참여자2	18	남	-	-
	참여자3	18	남	1,2	-
	참여자4	18	여	4	-
	참여자5	18	남	3	-
	참여자6	18	남	1,2,3	-
	참여자7	19	남	2,3,4	-
	참여자8	19	남	2	-
	참여자9	18	남	1	-
	참여자10	16	남	2	-
	참여자11	19	여	2,4	-
	참여자12	16	남	1,2	-
문제군	참여자13	19	남	2	-
	참여자14	19	남	1	11
	참여자15	19	남	1,4,6	11
	참여자16	19	남	3,4	11
	참여자17	19	남	3,4	11
	참여자18	19	남	3,4	11
	참여자19	19	남	1,2,3,4	11
	참여자20	19	남	3,4	11
자발적 회복군	참여자21	18	남	3	11
	참여자22	20	남	3,4	11,13
	참여자23	18	남	3,4	11,13
	참여자24	18	남	1,3,4	10,11,12
	참여자25	18	남	1,2	8
	참여자26	18	남	2,3,5,6	-
	참여자27	18	남	1,2,4	11
	참여자28	19	남	5	13
	참여자29	18	남	1,2,3,4,5	8,10,11
	참여자30	18	남	-	8,13

주. 1)돈내기게임 종류 : 1:카드나 화투를 이용한 게임, 2:뽑기 게임, 3:스포츠 경기 내기, 4:그 외 내기 게임, 5:복권 구입, 6:국민체육진흥투표권 구입, 7:경마/경륜/경정/소싸움 투표권 구입, 8:온라인 카드/화투 게임, 9:인터넷 복권 구입, 10:인터넷 스포츠 배팅(베트맨 사이트 이용), 11:인터넷 스포츠 배팅(사설 사이트 이용), 12:인터넷 카지노 게임, 13:기타

결 과

개방코딩

청소년이 도박을 어떻게 경험하여 문제가 발달되는지와 어떤 다양한 상황들로 인해 회복에 이

르는지를 알아보기 위해 연구참여자의 인터뷰 보고 내용들을 의미 단위로 추출하고 유사한 특성에 범주화하는 개방코딩을 수행했다. 수집된 자료를 중심으로 분석을 한 결과, 총 23개의 상위범주와 62개의 하위범주, 그리고 156개의 개념화가 도출되었다. 그 결과는 표 2와 같다.

표 2. 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정 개념과 범주

패러다임	상위범주	하위범주	개념화
인과적 조건	도박경험 전, 위험환경 노출	온/오프라인 사행성 게임경험 및 방송 시청	- 불법 도박 전 인형뽑기나 인터넷 게임 내 아이템 조합/랜덤박스를 자주 구입함 - 게임방송을 시청하며 아이템 조합 및 랜덤박스 결과에 흥미를 느낌
		도박의 일상적 노출	- SNS나 인터넷 방송 등을 통해 도박이나 사행성 게임 관련 광고, 실제 장면 등에 자주 노출되면서 계속 흥미가 생김 - 학교에서 친구들을 통해 쉽게 도박문화를 접할 수 있음
	간접 도박 경험	- 친구가 도박으로 큰돈을 따는 장면을 목격 - 친구가 도박을 할 때 예상했던 결과가 맞았던 경험을 함 - 친구의 부탁으로 대신 베팅을 해봄	
맥락적 조건	첫 도박 경험 기회/계기	온라인에서 도박광고 접촉	- SNS(페이스북 광고)를 통해 도박에 관한 광고를 보고 사이트에 가입하게 됨 - 도박에 사용할 수 있는 공짜 포인트를 준다는 광고를 보고 호기심에 온라인 도박 시도
	도박행동을 유발하는 인지적 조건	도박을 하는 주변인의 영향	- ‘쉽고 재밌다.’는 친구의 말에 시도, 친구가 도박을 함께 할 것을 권유 - 친구의 도박행동에 관심을 갖게 되어 스스로 동참
맥락적 조건	도박행동을 유발하는 인지적 조건	도박에 대한 수용적 태도	- 온라인 불법 도박의 심각성을 인지하지 못함 - 도박에 대한 나쁜 이미지가 없었음 - 도박으로 돈을 벌 수 있는 것에 대해 좋게 생각
	도박행동을 유발하는 정서적 조건	또래집단의 높은 도박 수용도	- 또래 집단 내에서 도박을 일종의 놀이로 인식 - 도박은 또래 집단과 소통할 수 있는 놀이의 수단임 - 온라인 불법 도박을 대수롭지 않게 여기며 이해하는 문화
	도박행동을 유발하는 정서적 조건	일상 스트레스	- 성적, 대학입시, 교우관계 등의 스트레스가 있음 - 부모님의 이혼과 가정불화에 대한 스트레스가 있음
	도박행동을 유발하는 행동적 조건	사전 비행경험	- 온라인상에서 불법 정보 접촉 - 탈법적 게임 운용 등의 경험
	도박행동을 유발하는 성격적 조건	보상 민감 성향	- 도박을 통해 한방이라는 큰 보상과 스틸을 느끼면 그것을 계속 느끼고 싶어서 도박을 지속함. - 더 큰 자극을 얻기 위한 수단으로 활용
	높은 충동성	- 과도하고 충동적인 소비욕구 - 하나에 빠지면 잘 못 빠져나오는 중독 취약 성격	

표 2 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정 개념과 범주 (계속 1)

패러다임	상위범주	하위범주	개념화
	도박행동을 유발하는 사회환경적 조건	도박자금/수단 확보	<ul style="list-style-type: none"> - 고학년이 되면서 용돈이 많아짐, 체크카드 사용이 가능해짐 - 도박자금 마련을 하기 위해 부모님의 카드를 이용, 손쉽게 ATM기에서 대출을 받거나 SNS의 광고를 통해 불법 대출을 받기도 함
		도박으로 형성된 친구관계	<ul style="list-style-type: none"> - 도박을 같이할 새로운 친구들을 사귀게 됨 - 배팅과 관련된 정보를 친구들끼리 공유함
		온라인불법도박에 손쉬운 접근	<ul style="list-style-type: none"> - 불법도박 사이트를 간단한 성인인증절차(국제전화가 걸려오고 성인인지 아닌지 구두로 묻고 인증 완료)를 통해 가입하게 됨
맥락적 조건	도박행동 시도를 보호하는 개인심리적 조건	도박에 대한 부정적 태도	<ul style="list-style-type: none"> - 도박에 대한 관심이나 흥미가 없음 - 주변인들의 도박문제로 인한 피해를 볼 때 한심해 보임 - 도박은 불법 행동; 도박은 나쁜 것; 도박은 돈을 잃게 함; 도박 결과는 모두 조작된 것이라는 생각이 있음 - 불확실한 것(운/확률)에 기대하는 것을 부정적으로 생각 - 즐기기 위한 게 아니고 돈을 벌기 위한 도박은 안 좋다고 생각 - 친구들이 돈을 따고 잃었다고 말하는 게 돈을 너무 쉽게 생각한다고 느껴짐
		중요한 타인의 시선을 의식	<ul style="list-style-type: none"> - 선후배, 친구, 학교 선생님, 가족들이 나를 어떻게 볼지 크게 신경 쓰기 때문에 안 좋은 행동을 안 하게 됨 - 용돈을 도박하는데 사용하는 것을 부모님이 알게 되셨을 때 좋게 생각하지 않을 것 같음
		돈에 대한 확고한 가치	<ul style="list-style-type: none"> - 돈은 계획적으로 써야한다고 생각함 - 평소에 저축하는 습관이 있음 - 도박에 소비하는 것을 아깝다고 생각 - 돈은 정당하게 벌어야 하는 것이라 생각 - 쉽게 주어진 돈은 쉽게 쓰게 된다고 생각 - 돈은 필요한 만큼만 갖고, 나머지는 사회에 환원해야 한다는 가치가 있음 - 도박으로 번 돈은 운으로만 버는 거니까 일해서 버는 돈과는 다르다고 생각함
	도박행동 시도를 보호하는 외부환경적 조건	종교관	<ul style="list-style-type: none"> - 종교적으로 양심에 찢리는 일을 하면 안 됨
		용돈이 부족하지 않음	<ul style="list-style-type: none"> - 정기적으로 용돈을 받고 있어 도박을 해야 할 만큼 용돈이 부족하지 않고, 도박으로 돈을 벌 필요가 없음
중심 현상	도박 행동의 문제적 변화	예방교육 및 메시지	<ul style="list-style-type: none"> - 부모님, 학교로부터 도박의 위험성에 대한 예방교육을 반복적으로 받음 - 도박 근절 캠페인/광고, 웹툰, 드라마, 영화 등을 보고 도박의 위험성을 인식함
		행동적 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 합법 사이트에서 불법 사이트로 넘어 감. - 대리배팅에서 직접배팅으로 변화 - 또래와의 공동배팅에서 주도적인 개인배팅으로 변화
			<ul style="list-style-type: none"> - 회전율이 빠른 도박으로 도박유형 변화 - 습관적 도박 행동 : 매일 도박을 함 - 배팅금액의 증가 : 초기 배팅금은 5천원~2만원 수준, 이후 최대 배팅금으로 5만원~300만원까지 치솟음/돈을 빌려서까지 하게 되었음

표 2. 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정 개념과 범주 (계속 2)

패러다임	상위범주	하위범주	개념화
중심 현상	도박 행동의 문제적 변화	심리적 변화	- 지속적인 갈망 : 매일 도박을 하고 싶은 마음이 들었으며 온통 도박에 신경을 쏟게 됨
			- 손실만회 : 돈을 잃으면 돈을 복구하려고 더 많은 돈을 넣게 되고 시도하는 도박의 종류가 확대 됨
	도박거절행동	주변인의 도박 권유를 거절	- 돈에 대한 현실감각 상실 : 대박 경험으로 인해 돈을 흥청망청 쓰게 됨
			- 빚에 대한 민감성이 무더짐(200만원까지 쫓겨 댔다)
중재적 조건	문제를 유지/악화시키는 정서 경험	승리/손실에 대한 극심한 금-부정 정서 반복경험	- 기대-좌절 스트레스 급증 : 적은 금액 배팅으로 대박을 날린 것에 대한 아쉬움, 사행심(돈을 더 따기 위함)으로 인한 지속적인 배팅 욕심, 그리고 절망적인 결과의 반복 패턴
			- 이른 시기의 Big-Win 경험(10만원, 25만원, 50만원, 100만원, 300만원)
	문제를 유지/악화시키는 환경 조건	주변인 존재로 도박에 제노출	- 적은 돈을 걸어 큰돈을 따는 경험에 대한 기억 때문에 도박에 점차 몰입
			- 큰돈을 따고 바로 계좌로 입금이 되는 모습을 보면서 황홀함을 경험
폐해를 인식할 수 있는 경험	회복을 촉진하는 정서적 경험	도박행동에 대한 회의감	- '왜 거기에 걸었지?'하는 후회, 허무함, 착잡함, 손실에 대해 괴로움, 신경질, 쉽게 짜증남, 죄책감, 후회, 답답함, 불안함, 긴장감, 압박감, 자살 충동, 두려움, 우울함, 불어난 빚에 대해 스트레스, 분노, 부모님에 대한 죄송스러움, 채무관계로 인한 스트레스, 배팅에 실패한 날은 종일 우울함
			- 댔을 때의 안도감, 살았다는 느낌을 경험
	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 도박으로 돈을 탔다는 이야기를 들을 때 다시 하게 됨
			- 사이트나 계좌가 없어도 불법도박 사이트 아이디나 통장을 빌릴 수 있는 친구가 있음
회복을 촉진하는 정서적 경험	미래에 대한 불안	미래에 대한 불안	- 친구나 선후배에게 돈을 빌리면 1주일에 이자율이 원금의 50%
			- 빚을 갚기 위해서라도 계속 도박을 할 수밖에 없음
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 도박을 하던 시기에 부모님 얼굴 보기가 괴송했음
			- 부모님이 벌어들여 주는 돈으로 도박을 하는 사실을 부모님이 알게 되시면 자신을 좋지 않게 생각할 것 같음
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 돈을 잃고 다시 부모님께 돈을 달라고 하는 것이 불편함
			- 도박이 어느 순간 돈을 가지고 장난치는 것이라는 생각이 들어 시간이 아깝고 허무함을 느낌
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 도박을 하는 것이 창피하다고(쫓팔린다고) 생각함,
			- 자신이 불법행동에 가담하고 있다는 생각이 강하게 들었음
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 스스로가 성인이 되더라도 도박을 하고 있으면 한심할 것 같음
			- 도박으로 인해 미래를 망치면 어떻게 하나하는 걱정이 듬
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- TV에서 도박한 연예인이 잡혀가는 것을 보면서 그만두어야겠다는 생각이 듬
			- 도박을 하는 주변 친구들에게 경찰에서 전화가 왔다는 이야기를 들어서 그만둬
회복을 촉진하는 정서적 경험	구체적 처벌사례 목격	부모 및 교사의 관심과 관리	- 부모님이 자신의 도박 사실에 대해 알게 되면서 자연스럽게 조절을 하게 됨
			- 부모님이나 학교에서 상담을 받도록 적극적으로 지지 해줌

표 2. 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정 개념과 범주 (계속 3)

패러다임	상위범주	하위범주	개념화
문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 증가		도박의 긍정적 측면만 기억	- 내가 딴 거나 주변 사람들이 승리한 경험만 기억하며 다시 도박을 기대 함
		비합리적 도박신념 강화	- 잃어도 될 만한 금액이면 도박을 해도 됨 - 도박으로 잃은 돈/빚을 만회할 수 있다는 생각 - 도박이 터질 것이라는 환상 - 일정하게만 걸면 딸 수 있을 것이라는 생각 - 결과를 통제할 수 있는 것이라는 생각 - 자신은 운이 좋다는 생각을 함
		도박동기 강화	- 유능감 : 땀을 흘릴 때, 친구들이 부러워할 때, 빚 갚을 때 - 유희 : 재미, 흥미, 스릴 - 금전 : 돈을 마고 싶은 욕구, 돈 때문에 결핍이 생길 때 - 자율성 : 도박으로 딴 돈으로 마음껏 쓸 때 - 사행심 : 도박이 터질 것이라는 환상, 혹시나 딸 수 있지 않을까 하는 기대
		도박문제 인식 부족	- 자기만 손해를 보고 남에게 피해를 주지 않기 때문에 도박이 술, 담배보다 덜 위험하다는 인식, - 본인은 도박중독이 아니라고 생각함 - 도박행동을 본인이 마음만 먹으면 언제든 의지로 조절할 수 있다고 생각
작용/상호작용	문제행동	위험한 도박자금 마련 방식	- 친구에게 대출하기(빌리기) - 부모 카드로 현금서비스 받기 - SNS광고를 통한 불법대출 등
		역기능적인 빚 해결전략	- 빚을 갚기 위해 친구나 지인에게 사채를 씀 - 빚을 갚기 위해 또 다시 불법 스포츠 배팅을 함
		도박 관련 스트레스를 도박으로 해소	- 스스로 미친놈 같고 괜히 한 것 같다는 생각이 들지만 이런 기분을 잊기 위해서 지속적으로 배팅을 하게 됨 - 잠시 느낄 수 있는 희열, 따는 맛, 좋은 기분을 다시 느끼려고 함
		반복되는 조절실패	- 도박으로 돈을 잃을 수 있다는 생각이 들지만 조절할 수 없음 - 조절을 시도하여 단기 단도박 경험이 있지만 다시 실수/재발을 하고, 현재는 ‘행위-조절-실수/재발’을 반복하는 상태
회복을 촉진하는 인지적 경험	도박폐해에 대한 정확한 인지	- 대인관계 폐해, 빚, 중독, 일상생활 폐해, 미래 불투명성, 법적 문제 등 과도한 도박행동으로 인해 벌어질 폐해에 대해 인식 하게 됨	
	경험에 따라 체득한 합리적 신념	- 도박은 결국 돈을 잃게 함, - 도박은 실력이 아닌 운이기 때문에 결과를 조절 할 수 없는 것이라는 생각 - 도박에 쓰는 돈을 쓰는 것은 아까움	
회복행동 시도 및 유지	조절을 결심	위험 단계의 경험 후 인식의 전환 발생	- 결국 손실이 크다는 것을 인식 - 도박에 이용되는 돈을 아깝게 생각
	회복행동 시도 및 유지	도박 외 다른 방법으로 빚 청산 행동 가족 및 전문가에게 도움요청 행동	- 스스로 용돈을 모으거나 아르바이트를 해서 번 돈으로 빚을 청산 함 - 이렇게 살아서는 안 되겠다고 생각하여 어머니에게 상담 신청해달라고 부탁 - TV 오락프로그램을 ‘1336’에 대한 소개를 보고 전화를 직접 했음 - 빚에 대해 부모님과 형제들에게 솔직히 이야기하고 도움을 구함
		주변 친구/선배에게 도움 요청 행동	- 도박을 끊은 주변 사람들을 만나서 조언을 들음 - 친구에게 계정 관리나 카드/통장/휴대폰 소액결제 비밀번호를 변경해달라고 부탁 함

표 2 청소년 도박문제 발달 및 회복 과정 개념과 범주 (계속 4)

패러다임	상위범주	하위범주	개념화
작용/상호작용	회복행동 시도 및 유지	도박수단 폐기 행동	<ul style="list-style-type: none"> - 도박중단을 위하여 통장과 카드를 폐기 - 도박자금을 남겨놓지 않는 행동 - 도박사이트 탈퇴 - 스마트폰에서 인터넷이 안 되는 휴대폰으로 바꿈 - 광고메세지 차단
		거절행동	<ul style="list-style-type: none"> - 같이 하자고 하는 친구들의 연락이 왔을 때 도박을 그만뒀다고 이야기하고, 친구에게도 그만두라고 권유함
		도박하지 않는 새로운 친구 사귀기	<ul style="list-style-type: none"> - 도박을 하지 않는 새로운 친구들과 건전한 여가생활을 즐김 - 함께 도박을 했던 친구들을 정리하고 좋은 친구들을 사귀
		밖에서 하는 여가활동 늘리기	<ul style="list-style-type: none"> - 도박을 대체할 수 있는 흥미거리를 탐색하면서 도박으로부터 멀어질 수 있었음 - 도박 충동이 올라오면 밖에 나가거나 운동을 하는 등 대안활동을 바로 실행에 옮기고 있음
결과	도박결과 : 폐해발생	금전손실/빚	<ul style="list-style-type: none"> - 도박으로 돈을 많이 잃게 됨 - 도박 빚이 생겼음
		불법행위 발생(갈취, 절도, 사기)	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람에게 돈을 갈취 하거나 절도(일하던 곳에서의 돈에 손을 댐) - 사기(중고거래) 등을 통해 빚을 갚으려 시도하다 법적 처벌을 받음
		학업/학교 부적응 문제	<ul style="list-style-type: none"> - 학업에 집중하지 못하며 성적이 하락 됨 - 도박 빚을 갚기 위해 등교를 하지 않고 일을 함 - 선생님들이 사고뭉치라고 하면서 낙인이 찍혀 학교를 안감
		대인관계 손상	<ul style="list-style-type: none"> - 채무관계로 인한 또래관계 악화 - 가족들에게 비난을 받게 되었고, 매사 의심을 하는 것이 느껴짐 - 자신의 도박행동으로 인해 부모님이 우울증에 걸리고 스스로를 스스로 자책을 하시는 모습을 봄
		거짓말	<ul style="list-style-type: none"> - 도박 자금마련을 위해 부모님께 계속 거짓말을 함
		심리행동 문제	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력/기억력 감퇴, 반추적 자기비난, 기대-좌절 스트레스 반복, 자해/자살충동, 분노/폭력, 다른 중독문제 및 위협행동, 우울/불안 등
		가족관계 회복	<ul style="list-style-type: none"> - 자신의 도박행동으로 인해 부모님과 관계가 좋지 않았는데 도박중독 센터에서 상담을 받으면서 관계가 개선됨
		부적정서에서 해방	<ul style="list-style-type: none"> - 가족에 대한 미안함이 없어짐 - 자유로움을 느끼며 마음이 편안해 짐 - 자기효능감 상승(중단 이후 자기 모습 만족, 도박을 중단한 자신이 대견스러움)
		도박 갈망 감소	<ul style="list-style-type: none"> - 전에 도박 때문에 받았던 스트레스가 너무 커서 다시는 도박을 하지 않겠다는 마음이 강하게 듦 - 그만하고 보니까 도박에 대해 신경을 아예 안 쓰게 되고 욕구가 아예 없음
		단도박 조절효능감 상승	<ul style="list-style-type: none"> - 단도박을 유지할 수 있는 자신감이 80프로 이상 됨 - 도박에 대한 욕구(충동)를 조절할 수 있다는 효능감이 높음
도박결과 : 회복	도박에 대한 태도 변화	도박에 대한 태도 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 해봤자 확률이 좋지 않을 거라고 생각 - 하고 싶은 마음이 들어도 과거에도 돈을 따지 못했기 때문에 이번에도 잃을 것 같다는 생각이 듦 - 돈의 소중함을 알게 됨
		단도박 관련 행동	<ul style="list-style-type: none"> - 단도박, 회복행동유지 - 미래를 위해 학업이나 재능 개발에 집중하게 됨 - 돈을 더욱 아껴서 씬

축 코딩

근거이론 방법에서는 개방코딩 이후 범주들 간의 다양한 인과적 조건, 작용/상호작용, 결과에 이르는 연결과정과 이러한 과정에 영향을 미치는 맥락적 조건과 중재적 조건을 파악하는 축 코딩을 실시하여 현상을 이해하는 하나의 이론을 제시하여야 한다(Strauss & Corbin, 2001). 본 연구에서는 모형을 토대로 축 코딩을 실시하였고, 그림 1의 최종 모형을 도출하였다.

인과적 조건

인과적 조건은 ‘현상’을 발생시키거나 발달하게 하는데 직접적인 원인이 되거나 영향을 미친 사건, 변수 등을 의미한다(Strauss & Corbin, 2001). 본 연구의 현상인 불법도박 행동 출현과 문제증상 경험은 ‘도박경험 전 위험환경 노출’과 ‘첫 도박 경험 기회/계기’에 영향을 받는 것으로 확인되었다. 연구참여자들은 도박보다 인형뽑기나 인터넷 게임 내 확률형 아이템 등을 통해 먼저 확률/운으로 결정되는 게임 결과에 흥미를 느끼고 이를 자주 구입하였던 것으로 나타났다. 또한 SNS나 인터넷 방송 또는 학교에서 친구들을 통해 도박에 일상적으로 노출될 뿐만 아니라 간접적으로 도박을 경험하는 것으로 나타났다. 직접적으로 첫 도박을 경험하게 된 계기로는 온라인을 통해 접한 도박광고나 도박을 하고 있는 또래의 권유가 가장 핵심적이었다.

“제가 축구를 좋아하는데요. 축구에 대해서 아는 게 많고, 아는 게 많으니까 어디가 이길지 예상해보고 하는데, 그게 좀 잘 맞으니까.. 그

래서 제가 직접 걸지는 않더라도, 친구들에게 물어보라고 하고 그 팀이 이기면 기분 좋고 그랬어요.(참여자 17번)”

“친구가 갑자기 밥 사준다고, 애들 5~6명 정도 데리고 가서 고기먹자고 해서 갔어요. 왜 사주냐고 했더니 토토 땀다고.. 200만워 정도 땀다고 하면서 고기사주고, 옷 사주고. 그거 재밌냐고 그러니까 쉽데요. 그래서 했어요.(참여자 20번)”

맥락적 조건

맥락적 조건은 중심현상에 영향을 미치는 특별한 조건이나 구체적인 상황을 뜻한다(Strauss & Corbin, 2001). 도박문제가 발달되는데 영향을 미치는 맥락적 조건은 ‘도박행동을 유발하는 인지적 조건’, ‘도박행동을 유발하는 정서적 조건’, ‘도박행동을 유발하는 행동적 조건’, ‘도박행동을 유발하는 성격적 조건’, ‘도박행동을 유발하는 사회환경적 조건’으로 나타났다. 반면 청소년 도박문제가 회복되거나 위험환경에 노출되었음에도 불구하고 도박행동을 하지 않는데 영향을 미치는 맥락적 조건은 ‘도박행동 시도를 보호하는 개인심리적 조건’, ‘도박행동 시도를 보호하는 외부환경적 조건’으로 나타났다.

도박에 대한 수용적 태도가 높으면서 또래집단의 도박 수용도도 높다고 인식하는 경우 도박행동을 유발할 위험성 또한 높았으며, 보상민감성향이거나 충동적 성향이 높을 경우 도박행동에 취약한 것으로 나타났다. 또한 일상 스트레스가 높거나 사전 사이버 비행경험 등이 도박행동을 유발하는 조건으로 나타났으며, 고학년이 되면서 용

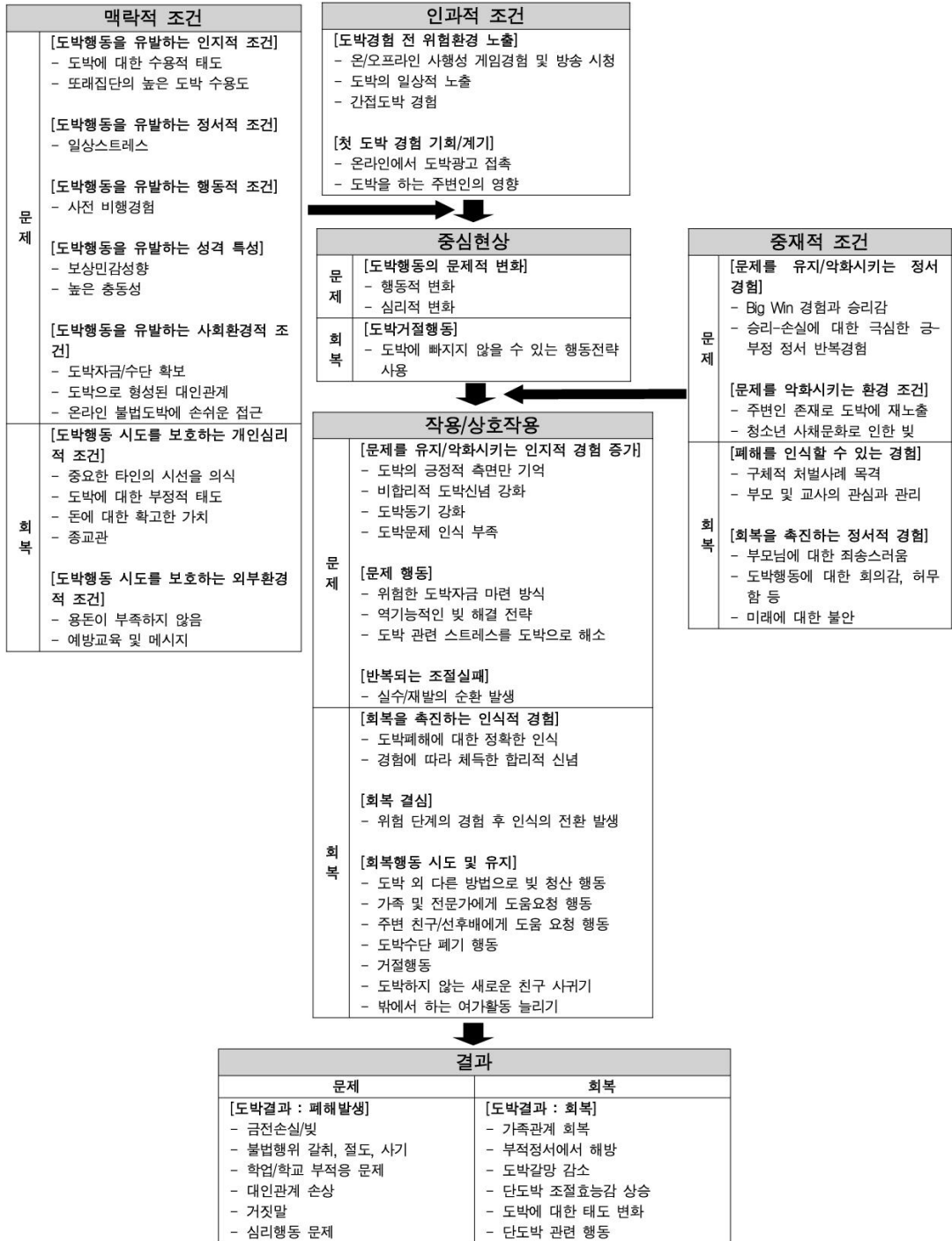


그림 1. 청소년 도박문제 발달 및 회복과정에 대한 패러다임 모형

돈이 많아지거나 카드 및 계좌 등이 사용가능해지면서 도박에 더 쉽게 접근하는 것으로 나타났다. 특히 온라인 불법 도박 사이트에 성인인증 없이 손쉽게 가입이 가능한 환경적 조건이 도박행동을 더욱 증가시키는 것으로 나타났다.

반대로 도박에 대한 부정적 태도가 높거나 중요한 타인이 본인의 도박행동을 좋지 않게 평가할 것이라는 생각이 높을 경우 위험환경에 노출되었다 할지라도 도박행동을 하지 않는 것으로 나타났다. 또한 도박행동을 선택하지 않는 참여자들은 공통적으로 돈에 대한 확고한 가치를 갖고 있어 도박에 사용하는 돈이 아깝다고 느끼거나 돈은 정당하게 벌어야 하는 것이라는 신념이 강하였다. 특히 용돈이 부족하지 않다고 느끼거나 부모님이나 학교 및 광고/캠페인 등을 통해 도박 예방 메시지를 듣고 이를 내면화한 경우 도박에 무관심 했다.

“강원랜드 이런 것만 나쁘게 생각했지. 자기네끼리 축구(스포츠 도박) 이런거 하는거는 나쁘게 생각하지 않았어요.(참여자 16번)”

“애들은 어느 정도 토토를 다 이해하는 것 같아요. 옆에서 보기도 하고 이걸 한다고 해서 꼭 나쁘다고 생각하지는 않으니깐요(참여자 17번)”, “애들이 도박이 그렇게 심각하다는 걸 못 느껴요. 토토한다고 하면 그냥 토토한다고 생각해요. 그냥 하네? 딱히 생각이 없어요. 하는구나. (참여자 15, 참여자 13번, 18번)

“돈이 생기면 막 쓰고 싶은 욕구가 좀 심한 것 같아요. 그리고 하나에 빠지면 제가 잘 못 빠

져나오거든요. 제가 중독이 잘 되는 성격이에요.(참여자 17번)”

“불법도박이 안 좋다는 웹툰을 봤어요. 도박은 다 조작이라고 하더라고요. (중략) 부모님이 아주 똑바로 계시기 때문이 아닐까요? 어...어렸을 때부터 도박에 대한거는 교육 많이 하셨고, 초등학교 때인가? 잘 기억이 안나는데, 도박 이런거 있었나봐요. 너네는 저런거 하면 안 된다 다 읽기 십상이야 흘러가는 이야기 해주셨는데, 기억에 남았어요. (참여자 2번)”

중심현상

중심현상은 ‘여기서 무엇이 진행되고 있나?’를 표현하는 것으로 작용/상호작용 전략에 의해 조절되거나 영향을 받는 중심생각이나 사건들이다 ((Strauss & Corbin, 2001). 본 연구에서의 도박문제 발달 및 회복과정의 중심현상은 ‘도박행동의 문제적 변화’, 그리고 ‘도박거절행동’으로 나타났다. 이 과정에서 청소년의 도박행동의 문제적 변화는 행동적 변화와 심리적 변화로 구분되는데, 행동적으로는 온라인 또는 오프라인 합법 사행산업을 이용하다가 배당금이 너무 적어 불법 사이트를 이용하거나 친구를 통한 대리베팅에서 직접 베팅으로 변화하는 양상이 나타났다. 또한 친구들과 함께 베팅을 하다가 결과를 통제할 수 없다는 답답함과 이기더라도 돈을 나눠가져야 하기 때문에 혼자서 하는 개인베팅으로 행동이 변화되었다. 연구참여자들이 공통적으로 가장 많이 보고한 행동적 변화로는 대부분 스포츠 도박으로 시작했다가 회전율이 빠른 도박으로 도박유형이 변화되고 종류가 많아지는 것으로 나타났으며, 습관적으로

매일 도박을 하게 되어 도박 빈도(시간, 횟수) 및 강도(금액)가 급격히 늘어나는 것으로 나타났다. 이에 따른 심리적 변화로는 도박 갈망이 지속되었으며 손실을 만회하려는 의도가 높아졌고 도박을 경험할수록 돈이나 빚에 대한 현실감각을 상실하는 것으로 나타났다. 또한 사행심에 대한 기대를 갖지만 반복적으로 좌절됨에 따라 스트레스가 급증하는 패턴을 반복하는 것으로 나타났다.

반면, 도박위험 환경에 지속적으로 노출되었던 일반군 참여자들은 주변인들이 도박을 권유하였으나 거절의사를 밝히면서 오히려 상대에게도 도박을 그만하라고 충고하는 메시지를 전달했다고 공통적으로 보고하였다.

“처음 도박을 했는데 땀어요. 얼마를 땀는지는 잘 기억이 안 나는데.. 스틸이 있었어요. 기분이 좋아서 또 하면 딸 것 같았어요. 그 뒤로 매일 점심시간, 쉬는 시간마다 매일 했어요. 쉬는 시간 5분 남기면 매일 그 생각을 했어요. (참여자 14번, 19번)”

“처음에는 쉬었어요. 많이 땀어요. 사다리나 야구, 축구, 다 했어요. 처음엔 작게 하다가 나중에 더 크게 했죠. 50만원씩. 300만원을 땀는데 그걸 또 사다리로 해서 다 땀어요. 한 30분만에. 100만원 걸고, 100만원 걸고, 100만원 걸고..(참여자 20번)”

“애들 다 같이 하니깐 따고 수익이 별로 안 되잖아요. 그래서 혼자하기 시작했어요.(참여자 16번)”

“처음은 따였으니까 그만 해야지 했는데, 6개월 정도 후에는 ‘내일도 하면 되지’ 하게 됐어요. (참여자 17번)”

“도박하기 전에 빚 10만원정도 있었을 때는 뭐 땀다. 빚이 10만원씩이나 있냐. 이랬거든요. 근데 빚이 한 100만원 정도 있잖아요? 아 100만원 밖에 없네? 이걸 다면 되는데 어차피. 200만원까지는 뭐도 되겠다 하면서 200만원까지 땀요.(참여자 20번)”

“말렸어요. 100퍼센터 잃을게 확실하다고 말렸어요. 잃으면, 그럴줄 알았다 임마~ 그래서 내가 말렸잖아. 그렇게 말렸어요.(참여자 2번)”

중재적 조건

중재적 조건은 특정한 맥락 안에서 취해지는 전략을 촉진시키거나 현상과 작용/상호작용적 전략 사이에서 중재적 역할을 하는 조건을 의미한다(Strauss & Corbin, 2001).. 참여자들의 현상을 더욱 강화하는 중재적 조건으로는 ‘문제를 유지/악화시키는 정서 경험’, ‘문제를 유지/악화시키는 환경 조건’이 도출되었다. 반대로 현상을 제한하는 중재적 조건으로는 ‘회복을 촉진하는 정서적 경험’, ‘폐해를 인식할 수 있는 경험’으로 나타났다. 연구참여자들은 도박문제가 유지되거나 악화되는 가장 첫 번째 조건으로 Big Win 경험과 그로 인한 승리감을 공통적으로 보고하였다. 적은 돈을 걸어 큰돈을 따는 경험과 짜릿함, 황홀함을 맛보았지만, 이후 반복적인 승리와 손실 경험을 통해 손실을 경험할 때는 부정적인 감정을 매우 극단적으로 느끼고 승리경험을 하게 되면 매우 큰 안

도감과 함께 살았다는 느낌을 경험한다고 보고하였다. 도박문제가 발달되는 과정에서 도박을 하는 주변인의 존재로 도박에 재노출 되는 것과 청소년 사채문화로 인한 과도한 빚이 도박을 지속하게 하는 것으로 나타났다. 친구들이나 선후배 사이에서 빌린 돈은 1주일 이자율이 최대 50%였으며 빚을 갚기 위해서라도 계속 도박을 할 수 밖에 없는 상황이라고 보고하였다.

반면 도박행동을 지속하다 부모님에 대한 죄송함이 커지거나 도박에 대한 회의감, 미래에 대한 불안감이 들면서 도박을 조절해야겠다는 결심을 갖게 되는 것으로 나타났다. 무엇보다 주변인의 구체적인 학교 내 처벌과 법적 처벌을 받는 것을 목격하는 것을 계기로 도박을 중단하기도 하였고, 부모님이나 교사의 관리로 인해 상담을 받게 된 경험이 도박을 중단하거나 줄이는데 도움이 되는 것으로 나타났다.

“기간 1주일, 이자율 50%요. 지금 빚이 350정도가 돼요. 이자 합치면 100만원 정도 더 붙어요. (중략) 그럼 만약에 제가 일을 해서 돈을 갚으면요. 기간이 더 늘어나는 거잖아요. 그러면 이자도 늘어나요. 그러면 저는 또 그 늘어난 만큼 이자를 갚아야 하는 거예요. 그래서 또 토트를 하게 돼요. 언제까지 일만할 수 있는 건 아니니까요..(참여자 20번)”

“딱히 하고 싶은 마음은 없는데.. 더 하면 진짜 엄마한테 미안하고 저는 진짜 쓰레기 같아서 죄책감 느껴질 것 같아요. 또 자짐을 그렇게 했는데 또 하면 제가 바보 같아 보이고. 걸리면서 깨달은 게 있어서요. 지금 절제가 되고

있는 것 같아요. 엄마한테 미안하고.. 걸렸을 때 그 마음 있잖아요.(참여자 17번)”

작용/상호작용

작용/상호작용은 현상을 다루고, 대처하며, 조절하기 위한 실제 행동과 전략을 의미한다(Strauss & Corbin, 2001). 본 연구에서는 ‘문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 증가’, ‘문제행동의 악순환’, ‘실수&재발로 인한 조절실패’, ‘회복을 촉진하는 인식 경험’, ‘조절을 결심’, ‘회복행동 시도 및 유지’의 여섯 가지 작용/상호작용을 확인할 수 있었다.

문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 증가

도박행동을 지속하는 청소년들은 문제를 유지 또는 악화시키는 인지적 경험을 반복적으로 경험하고 있었다. 세부적으로는 ‘도박의 긍정적 측면만 기억’, ‘비합리적 도박신념 강화’, ‘도박동기 강화’, ‘도박문제 인식 부족’으로 나타났다.

“딴 것만 기억나요. 잃은 거는 기억 안 나고 대박 친 것만.. (중략) 친구들도 딴 이야기만 하지 잃은 이야기는 잘 안 하니까.. 또 딸 수 있겠지 하면서 또 하는거죠.(참여자 16번)”

“제가 토트를 해서 갚으면요. 또 자신감이 붙어요. (중략) 어차피 또 따서 갚으면 되니까(참여자 20번)”, “나중에 사다리 타기, 훌쩍을 하면, 훌에 오천원씩 일정하게만 걸면 딸 수 있을 것 같다. 이런 생각을 하고(참여자 13번, 18번)”

문제 행동

도박문제를 경험하는 연구참여자들은 도박자금을 마련하거나 빚을 해결하기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 행동하였다. 또한 도박과 관련한 스트레스를 잊기 위한 전략으로 또 다시 도박을 선택하는 과정을 반복하였다.

“제가 돈을 조금씩 여러 명한테 꾸거든요. (중략) 제 돈이 만원 밖에 없는데 십만원 빚이 있잖아요. 그럼 제가 알바 할 수 있지도 않고, 학원에 있다보니까... 그럼 진짜 토토 밖에 답이 없어요. 빚에 비하면 제가 벌 돈은 큰돈이 아니잖아요.(참여자 17번)”

“돈 빌려서 토토하고 그냥 갚자 그렇게 했어요.. 돈 갚을 날짜가 되면 또 돈 빌려서 돌려 막거나, 토토해서 막으려고 하거나, 그 때 못 주겠다고 하거나요. 방금도 돈 빌렸거든요? 친구랑 아까 다른 친구한테 20만원 빌려거든요. 그것도 또 다 잃었어요. 지금 그거 잃고 온거예요. 그걸로 어떻게, 오늘 내칠게 한 150정도 되거든요? 내일 한 130만원정도? 그래서 그 돈 꾸고 그걸로 어떻게 해보려고 하다가 다 잃고.. (참여자 20번)”

“(잃으면) 아.. 뭐라 해야하지.. 직접.. 너무 떨려요.. 손에 땀나고, 바로 핸드폰 끄고 잠 자려고 하는데 분해서 잠이 안 와요. 이것 때문에 스트레스 받고, 압박감이 있고... 그럼 또 다시 도박을 하죠(참여자 17번)”

반복되는 조절실패

연구참여자들은 계속되는 문제 악화에 도박행동 및 문제를 조절하려고 시도하지만 오래 지속되지 못하고 또 다시 도박을 경험하는 반복되는 패턴을 보였다.

“부모님께 걸렸을 때 진짜 안하려고 생각했는데.. 몇 달 지나니까 다시 또 했죠. 안하려고 했는데 통장을 가져가니까 친구 것 빌려서 다시 하고.. (다시 하게 된 이유는?) 돈을 쉽게 딸 수도 있으니까요. 축구경기 할 때 돈 걸고 보면 스틸 있게 보잖아요. 그런 걸 좀 느끼려고 할 것 같은데? 그냥 보면 재미없으니까요 (참여자 14번, 19번)”

“안 해야겠다 마음 먹었는데, 챔피언스 리그라고 특별한 축구팀들 대회가 있거든요. 그럴 때는 제가 따기 쉽다 생각해서 조금 하고..(참여자 17번)”

회복을 촉진하는 인식 경험

연구참여자들은 도박폐해에 대한 정확한 인식과 경험에 따라 체득한 합리적 신념에 의해 도박에 대한 회의감을 느끼며 조절을 결심하는 것으로 나타났다.

“불법인걸 알았지만 그 두려움보다 돈을 뺏을 때의 행복이 커서 지속했는데, 법적 체재를 받을 수 있다는 것을 크게 인식하고는 그만뒀어요. 돈을 빌려서 까지 하게 되는 것도 힘들고요. 잃으면 복구하려고 더 많은 돈을 넣게 되는데 그럼 또 빌리게 되니까..(참여자 29번)”

“마진을 내야겠다고 강박적으로 생각하면서.. 따기 위해서 핸드폰만 붙잡고 있고.. 그러다가 제가 예체능 쪽이라 입시를 준비해야하는데 이러다가 정말 인생이 망하면 어떻게 하지? 하는 생각이 들면서 그만 뒤야겠다 마음 먹었어요(참여자 28번)”

회복 결심

참여자들은 폐해인식 및 합리적 신념 등을 통해 결국 도박에 대한 인식의 전환이 발생하며 회복을 확고히 결심하는 것으로 나타났다.

“도박한 것을 전부 다 합쳐서 보면 결국 번 것보다 잃은 게 훨씬 많을 거라 생각해요. 주변 사람들도 도박을 하면서 번 금액보다 잃은 금액이 훨씬 많고요.(참여자 28)”, “시간이 좀 아깝죠. 그때 생각하면(참여자 15)”

“나중에 보니 도박처럼 돈을 가지고 장난치는 것이 좋아보이지 않아 그만두게 되었어요. 배팅을 위해 돈을 넣고 빼고 하는 과정이 돈 장난 같고 잘못된 것 같더라고요. 그리고 스스로가 성인이 되더라도 도박을 하고 있으면 한심할 것 같다는 생각이 들었어요(참여자 23번)”

회복행동 시도 및 유지

‘회복행동 시도 및 유지’는 조절을 결심한 이후 도박행동을 줄이고, 도박으로 인한 폐해를 복원하며, 회복을 유지하는데 영향을 미치는 것으로 나타났다. 세부적으로는 구체적인 7개의 회복행동이 하위범주로 추출되었다.

“카드도 버려놨고요. 카드가 문제니까요. 사이트 탈퇴하고(참여자 20번)”. “통장을 폐기했어요(참여자 13번, 18번)”

“원래는 막 학교 끝나고 나면 방학 때나 무조건 PC방하고 경기 걸고 그랬는데, PC방 가는 시간에 애들이랑 밖에서 운동하거나 더 많이 노는 것 같아요. 새로운 애들이랑 사귀고 그러는 것 같아요(참여자 14번, 19번)”

“제가 돈을 벌 수 있거나 모으면 충분히 갚을 수 있을 거라는 생각에 돈을 모은 다음에 그 기간 내로 빚 갚고, 기간 내로 못 모으면 돌려막기 하고. 그래서 토토를 안 하고 돈을 계속 모았어요.(참여자 17번)”

결과

근거이론에서 결과는 어떤 현상에 대처하거나 그 현상을 다루기 위해 취해진 작용/상호작용 전략에 따라 나타나는 결과이다(Strauss & Corbin, 2001). 본 연구에서 확인된 중심 현상인 ‘도박행동의 문제적 변화’는 문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 및 행동전략과 반복적인 실수 및 재발로 인한 조절 실패로 ‘도박결과: 폐해발생’의 결과가 나타났고, 반대로 회복을 촉진하는 인식 경험과 조절결심 및 회복행동을 통해 ‘도박결과: 회복’의 결과를 보였다.

“감정기복이 심해진 것 같아요.(참여자 16번)”, “(미치겠다. 죽겠다는 생각) 매일 하죠. 요즘은 정말 매일 해요. 짜증나요 진짜. 성격은 더 나빠졌죠. 저 정말 잘 웃고 다녔거든요. 이상한

거에도 잘 웃고 다니고 그랬는데요. 이제는 빗 생각만 하니깐요. 다른 사람들 말 귀에 들어오지도 않고요. 짜증 많아졌고, 말하기 싫고, 도박하기 전에는 짜증도 별로 안 냈는데, 도박하고 나서는 짜증도 많아지고, 말도 하기 싫고, 방문 닫고 가만히 있고요. 짜증나요. 빛이 있는 게 그냥 짜증나요. 처음에는 친구들이 다가오 가다 이제 빗 생기니까 잘 놀지도 않고, 뭐 그 래요.(참여자 20번)

“자유로워지고 마음이 편한 것 같아요. 업메이 는 게 없으니깐. 빛에도 업메이고 학교에서도 걸리고, 안 걸리려고 눈치보이고 했던 것에서 벗어났어요.(참여자 16번)”

“경기에 안 빠지고 다른 공부나 이런 걸 할 수 있고 돈을 아낄 수 있어요.(참여자 13번, 18 번)”

과정분석(청소년 도박문제의 발달 및 회복 과정)

과정분석은 자료에서 작용/상호작용으로 표현되는 하위범주와 범주들 간의 연결을 탐색함으로써 연구 현상의 변화를 시간에 따라 변화된 작용/상 호작용을 깊이 고찰하고 결합하여 분석함을 뜻한 다(Strauss & Corbin, 2001). 본 연구는 청소년 도 박문제의 발달과정과 회복과정에 대한 과정분석 을 개별적으로 실시하였다.

연구참여자의 도박문제 발달 과정 분석은 ‘문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 증가’, ‘문제를 유지/악화시키는 행동전략’, ‘실수&재발로 인한 조절실패’의 세 가지 단계로 그림 2와 같이 정리될 수 있다. 도박문제 발달 과정에서 연구 참여자는 공통적으로 조절을 원하지만 반복적으로 실수하

고 단기간동안 단도박을 유지하다가도 재발하는 과정을 반복적으로 경험하고 있었다. 이는 승리와 손실이 반복되며 극심하게 긍부정 정서를 경험하면서 도박에서의 Big win 경험과 그에 따른 승리감에 대한 환상으로 인해 도박을 다시 하게 하는 것으로 나타났다. 과정 분석에서 확인된 첫 번째 단계인 ‘문제를 유지/악화시키는 인지적 경험 증가’단계에서는 반복적인 도박행동 이후 도박의 긍정적인 측면만을 기억하면서 또 다시 딸 수 있을 것이라는 믿음과 본인이 결과를 통제할 수 있을 것이라는 비합리적 신념이 확고해지면서 도박에 대한 동기가 함께 강화되었다. 또한 도박에 대한 문제 인식은 부족하여 본인의 도박으로 인한 징계는 운이 좋지 않아서 걸린 것으로 생각하거나, 스스로 도박 문제에서 언제든지 마음만 먹으면 벗어날 수 있는 것으로 생각하고 있었다. 두 번째 단계인 ‘문제행동의 악순환’ 단계에서는 도박 자금을 마련하기 위해 친구들에게 빚을 지거나 부모님에게 거짓말을 해서 추가적인 용돈을 받거나 휴대폰 소액 대출 등을 이용하고 있고 있었다. 처음에는 따는 것 같았지만 도박행동이 지속될수록 손실의 경험이 더욱 커짐에 따라 진 빚을 갚을 수 없게 되고 결국은 도박을 통해 한방에 갚겠다는 신념으로 또 다시 빚을 져 도박을 시도하는 행동을 반복하며 문제는 더욱 심각해지고 있었다. 도박의 위험성을 감지했다 할지라도 청소년의 사채문화로 인해 이미 과학계 불어버린 도박 빚은 경제적 능력이 현저히 낮은 청소년들에게 다시 도박을 선택하게 하는 악순환을 반복하는데 지대한 영향을 미치고 있었다. 마지막 단계는 ‘실수 및 재발로 인한 조절실패’ 단계로 도박의 악순환으로 인해 도박을 중단하고자 시도하지만 단도

박을 오랫동안 유지하지 못하고 다시 도박을 시도하는 등의 실수를 반복하는 것으로 나타났다. 연구참여자들은 주변인들이 도박을 하는 장면에 노출되었을 때 이 과정에서 이전 Big-Win 경험에 따른 승리감을 기대하거나 ‘한번쯤, 소액은 괜찮겠지?’라는 생각으로 실수 또는 재발되는 경우가 많았다.

한편, 도박문제 회복 과정에서 연구 참여자는 앞선 청소년 도박문제 발달 과정 모형을 경험 과정에서 회복을 촉진하는 인식을 경험하고 조절을 결심한 후 회복을 위한 회복행동을 시도하고 유지하는 것으로 나타났다. 이는 구체적으로 학교 내 징계나 법적 처벌을 받는 것을 목격하거나 부모 및 교사에게 도박문제가 발각되어 별도의 관심과 관리를 받는 경우 도박폐해에 대해 더 확실하게 인식하는 것으로 나타났다. 청소년의 도박문제 회복과정의 첫 번째 단계는 ‘회복을 촉진하는 인식 경험’ 단계로 청소년들은 반복되는 실수 및

재발 이후 도박에 대한 폐해를 정확하게 인식하고 경험에 따라 체득한 합리적 도박신념을 깨닫게 되는 것으로 나타났다. 이 과정에서 연구참여자들은 폐해가 정확하게 인식된 순간을 함께 도박을 하던 친구가 경찰로부터 불법 도박사이트 가입과 관련한 전화를 받았던 소식을 접했을 때와 부모나 교사에게 본인의 도박행동이 발각되었던 사건을 떠올렸다. 두 번째 단계는 ‘회복 결심’ 하는 단계로 직간접적인 폐해를 인식한 후 연구참여자들은 운이 좋지 않은 친구들만 걸린다고 생각했는데 막상 본인을 비롯한 도박을 함께 하던 가까운 지인에게 해당 사건이 벌어진 후에는 위험을 크게 지각하였다. 또한 부모님에게 죄송함과 후회스러움을 크게 느끼며 다시는 하지 말아야겠다고 굳게 다짐했던 것으로 보고하였다. 부모님이나 교사에게 도박문제를 들키지 않은 청소년들도 처음과는 달리 반복되는 실패 경험에 맞서게 되면서 도박행동에 대한 회의감을 느끼고,

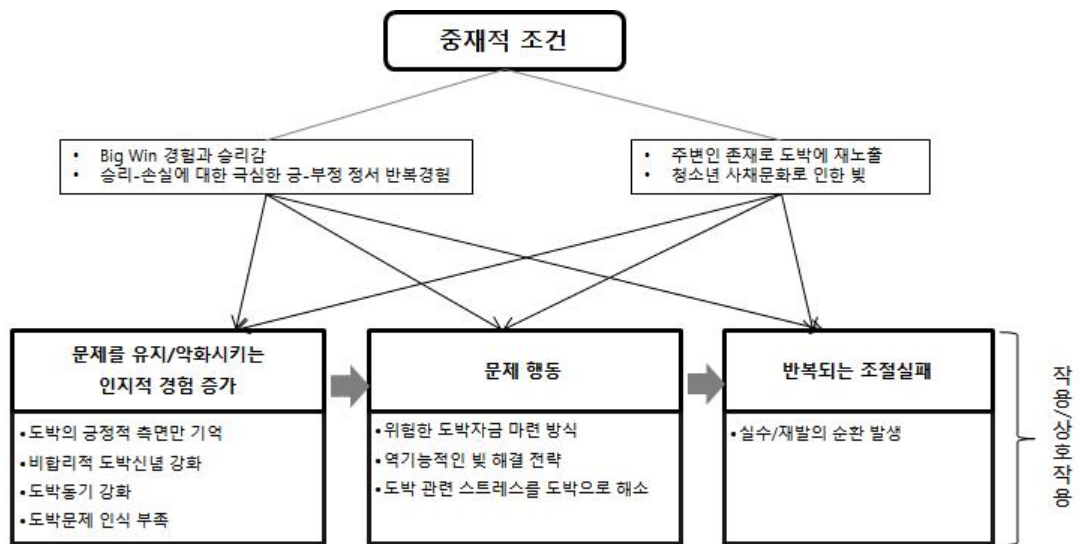


그림 2 청소년 도박문제 발달 과정모형

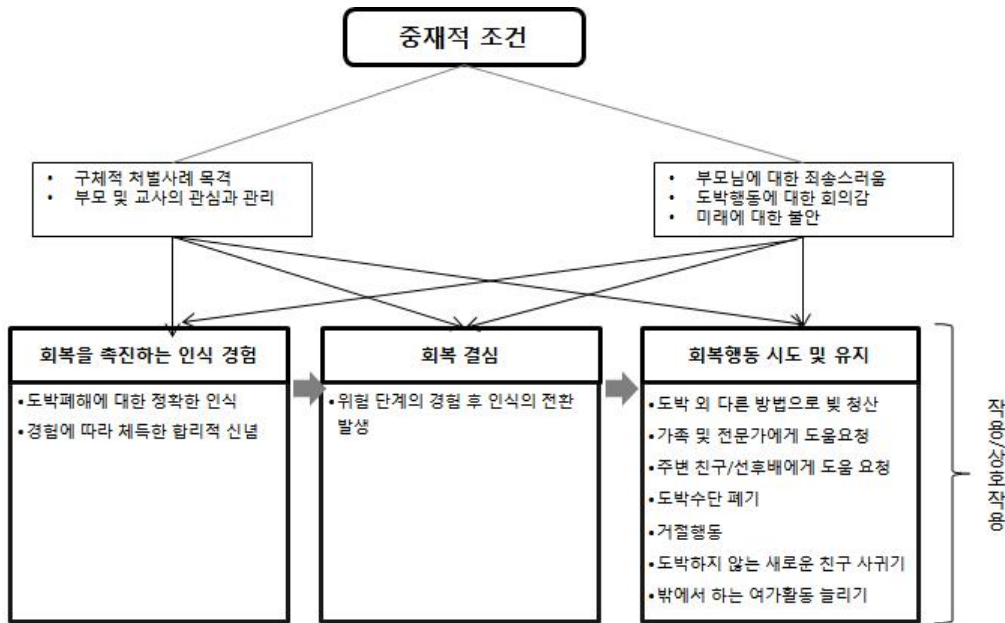


그림 3. 청소년 도박문제 회복 과정모형

또는 학업을 충실히 하지 못하면서 성적 하락 등으로 인해 대학 입시 또는 미래에 대한 불안을 느끼며 도박문제에서 벗어나고자 하는 마음이 간절해졌다. 마지막 단계로는 ‘회복행동 시도 및 유지’ 단계로 도박에서 벗어나야겠다고 조절을 결심한 후 청소년들은 적극적으로 도박행동을 줄이기 위해 사용하던 계좌나 카드를 없애거나, 소액결제 한도를 낮추고, 도박 사이트를 탈퇴하였다. 또한 주변 친구나 선후배, 또는 가족 및 전문가에게 도박문제에서 벗어나기 위한 도움을 요청하기도 하였다. 도박을 다시 하자는 친구의 권유를 거절하고, 도박을 하지 않는 새로운 친구를 사귀어 도박을 주로 하는 장소를 피해 밖에서 하는 여가활동이나 운동을 늘려가며 도박갈망을 조절하기 위한 행동도 시도하였다. 다시 도박을 하게 되었을 때 느끼게 될 감정과 본인이 처하게 될 상황을 미리 그려보고 폐해를 예상하면서 본인을 도박문제

로부터 지키기 위한 행동을 스스로 선택하여 적극적으로 시도하고 유지하고 있었다.

논 의

본 연구는 청소년의 도박문제 발달 및 회복과정과 그 과정 중에 개입하는 심리사회적 요인 등을 보다 심층적으로 이해하기 위해 수행되었다. 이를 위해 청소년의 초기 도박경험으로부터 도박문제가 발달하는 과정, 그 과정에 작용한 보호요인, 위험요인, 그리고 도박문제가 초래한 폐해 및 회복과정 등을 근거이론에 기초하여 탐색하였다. 본 연구에서는 대상자를 일반군, 중독군, 회복군으로 구분하였고, 각 군에 맞는 면접질문지를 개발하여 개별 심층면접을 실시하였다. 일반군의 경우, 본인은 도박경험이 전혀 없으나 친한 친구 또는 주변인들 중 정기적이고 반복적으로 도박을 하고

있는 친구가 있는 대상 12인이 포함되었고, 중독군은 불법 온라인 도박 문제로 교내 징계를 받은 경험이 있는 00 지역의 청소년 8인이었으며, 회복군은 과거 도박경험이 있으나 현재는 하고 있지 않은 대상 10인이 포함되었다.

본 연구의 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다. 첫째, 국내 청소년은 주변인을 통해 경험한 간접도박 경험이나 SNS를 통해 접한 도박광고, 또는 지인의 도박권유 등으로 인해 일상에서 도박의 위험환경에 무방비로 노출되어있는 상황이었다. 국내 청소년들이 도박을 지속하게 되는 과정에는 대박 경험이후 급속도로 습관적인 도박행동을 보였으며, 승리경험만 기억되는 편향된 정보 처리에 의해 도박을 지속하는 동기가 강화되고, 도박에 대한 비합리적 신념이 강하게 형성되었음을 보고하였다. 이후 도박을 조절하고자 하지만 조절실패를 경험하거나 단기간에 걸친 단도박 경험에도 도박을 하는 주변인의 재권유 또는 막대한 빛의 무게를 이기지 못하고 다시 재발하게 되는 경험을 반복하는 것으로 나타났다. 이러한 상호작용의 결과로 청소년의 심리, 사회, 경제적 측면 모두 피해를 경험하고 있었으며, 심한 경우 반복되는 피해에도 불구하고 본인의 도박문제를 인식하지 못하는 경우도 있었다. 도박문제의 발달과정을 설명한 대표적인 모델인 Orford(2001)의 과도한 탐닉 모형, Blaszczynski와 Nower(2002)의 경로모형, Shaffer 등(2004)의 중독중후군 모형에 따르면, 처음 도박행동이 출현하는 원인을 높은 노출과 가용성 및 접근성의 증가로 설명하고 있다. 또한 Shaffer 등(2004)은 대상과의 상호작용과 본인의 중독행동에 대해 바람직하게 느껴지는 즉각적인 신경생리적 변화들이 중독중후군의 근접

선행요인으로 설명하였는데, 이는 앞서 본 심층면접 자료에 대한 결과를 요약한 내용과 같은 맥을 하고 있음을 알 수 있다.

그러나 본 연구 참여자들의 진술을 통해 선행연구와 구별되는 점도 발견되었는데, 도박의 가용성과 수용성을 증가시키는 요인으로 게임 내 확률형 요소 이용 경험이 밝혀진 것과 도박자금을 마련하는 방식과 수단이 문제를 더욱 심화시킨다는 결과이다. 청소년은 게임 내 확률형 아이템 뽑기나 강화처럼 확률/운에 의해 결과가 주어지는 시스템을 자주 이용하면서 확률/운에 대한 비합리적 신념이 형성되거나 직간접적으로 도박에 대한 수용적인 태도가 증가하는 것으로 나타났다. 또한 청소년이 도박 자금을 마련하기 위해 또래 집단 내에서 운영되는 사채를 이용하거나 휴대폰 소액 결제를 통한 현금확보, 또는 사기 등의 불법적인 행동에 연루되는 것을 확인하였다. 이것이 도박문제에 의한 피해 이외에 2차적인 법적 피해를 야기할 수 있다는 점에서 청소년이 큰 위험에 노출되어 있는 것을 확인하였다.

반면 도박 위험환경에 노출되어 있으나 도박행동을 선택하지 않는 청소년들은 도박에 대한 부정적 태도가 높거나 돈에 대한 확고한 가치, 도박 피해에 대한 정확한 인식 등의 개인심리적 보호요인을 많이 갖고 있었다. 인지적 보호요인의 주된 내용은 ‘도박은 불법행동이고, 돈을 잃게 하며, 도박 결과는 조작된 것’이라는 생각 등인데, 특히나 돈을 성실하게 또는 정당하게 벌어야한다는 확고한 가치는 도박 발생의 위험을 감소시키는 예방요인으로 나타났다. 특히 이들은 도박을 권유 받았을 때 이를 거절할 뿐 아니라 권유한 대상에게 도박을 그만둘 것을 역으로 권유하는 등의 적

극적인 대처행동을 취하고 있었다. 청소년이 부모나 학교 또는 매스컴을 통해 접한 도박예방 메시지를 기억하여 내면화된 가치로 갖고 있는 경우에는 도박 위험환경에 반복적으로 노출되어도 도박을 선택하지 않는 것을 알 수 있다.

도박에 대한 부정적 태도와 돈에 대한 확고한 가치는 도박행동이 출현하는 것을 예방하는 인지적 요인들이라면, 도박문제에서 회복으로의 변화를 촉진시키는 인지적 요인들로는 ‘도박폐해에 대한 정확한 인식’과 ‘경험에 의해 체득한 합리적 도박신념’이 발견되었다. 도박문제를 경험하고 있는 청소년은 본인의 도박폐해에 대해 정확하게 인식을 하고, ‘도박으로 돈을 벌 수 없다’, ‘도박은 실력으로 통제할 수 없다’ 등의 합리적 신념을 경험적으로 체득하면서 회복의 과정으로 들어가게 되었다. 특히나 회복의 과정에서 청소년들은 도박행동을 조절하기 위해 도박 수단을 폐기하기 시작하였으며, 도박으로 인한 폐해를 복원하기 위해 새로운 관계를 맺거나, 도박행동이 재발되지 않도록 일상생활에서 건강한 여가생활을 즐기는 등 적극적인 회복행동을 시도하며 지속하고 있었다. 이후 부정적인 정서에서 해방되며, 가족이나 친구 관계가 회복되고, 단도박 조절효능감이 상승하며 오랜 기간 단도박을 유지하는 것으로 나타났다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 국내 청소년들의 면접을 통하여 나온 진술에 근거하여 도박을 시작하게 되는 인과적 조건, 도박문제 진행과정 및 회복과정, 그리고 그 결과를 통합적으로 검증하였다는 점이다. 다양한 연구참여자를 대상으로 각 과정에서 문제발달에 영향을 미치는 위험요인과 회복에 영향을 미치는 보호 및 회복요인 등을 심층적으로 다루었다는 점에서

의의가 있다. 또한 동일한 도박 위험성환경에 노출되었으나 도박문제가 발생하지 않은 대상자에 대한 연구도 함께 진행했다는 점에서 기존 연구들과 큰 차이를 보인다. 둘째, 기존 성인 또는 청소년 연구에서 언급되지 않았던 새로운 현상에 대해 발견하는 기회를 제공하였다. 예를 들어 청소년이 도박을 지속하는 핵심적인 이유로 ‘도박 빚’이 있었는데, 청소년들 사이에서 서로 1주일 이자율 최대 50%라는 기준을 갖고 사채를 모방하고 있는 것을 알 수 있었다. 이로 인해 학교 내 폭력문제, 왕따문제 또는 학교 등교거부 등의 현상이 이루어지는 것을 알 수 있는데, 앞으로 학교 내에서 이러한 문제들이 발견될 경우 단순한 폭력문제가 아닌 혹시 도박과 관련한 문제는 없는지 탐색해보는 것이 중요할 것이다. 또 다른 예로는 ‘회복행동’이라는 개념을 발견한 것이다. 도박 분야에서는 회복에 관한 연구보다는 문제발달에 더욱 초점을 맞추어 연구되어져 오던 실정이었다. 그러나 본 연구에서 회복과 관련한 과정을 탐색하던 중 청소년들이 도박에 대한 위험을 감지한 후 보다 적극적으로 회복을 위한 대처행동을 하고 있는 것을 알 수 있었다. 이는 구체적이고 관찰가능하며 측정가능한 형태의 행동 수준에서 개념화되고 범주화되었으므로 청소년 도박문제 예방 및 치료에 있어 매우 구체적인 지침이 될 수 있을 것이다. 마지막 예로는 청소년을 도박의 위험으로부터 보호하는 보호신념 및 가치에 대한 개념은 기존의 도박 관련 연구에서 확인할 수 없었던 개념이다. 또한 도박 관련 국내외 선행연구에서는 인지적 요인 중 비합리적 도박신념이 청소년 및 성인 도박문제의 대표적인 위험요인으로 밝혀져 왔다(권선중, 김교현, 최지옥, 2006; 권선중 등,

2007; 김성봉, 장정임 2016; Cosenza & Nigro, 2015; Donati et al., 2018; Fortune & Goodie, 2012; Moore & Ohtsuka, 1999; Raylu & Oei, 2004). 그러나 기존 청소년을 대상으로 측정되어 오던 비합리적 신념의 구체적인 내용이 성인용 척도에서 청소년이 이해가능한 수준의 문항을 선별하여 목록을 구성하고 연구되어져온 한계가 있었는데, 본 연구에서는 청소년을 대상으로 비합리적 신념의 구체적인 내용을 보고받았다는 점에서 의의가 있다. 또한 도박에 대한 인지적 오류를 발견하고 재구성 하는 작업은 도박중독의 치료에 있어 매우 중요한데(전영민, 2009), 본 연구의 결과를 통해 합리적 도박신념이나 보호신념 및 가치 등의 구체적인 내용을 파악함에 따라 앞으로 이러한 인지적 성분들이 도박문제로부터 청소년을 보호하고, 회복에 이르게 하는지에 대해 탐구할 수 있는 기반을 마련하였다. 셋째, 본 연구의 결과가 연구와 임상적 측면에서 모두 유용하게 활용될 것으로 판단된다. 연구적 측면에서는 대표적으로 앞선 새로운 발견된 개념들을 토대로 새로운 척도를 개발할 수 있으며, 본 연구에서 설정한 모델이 양적 연구에서도 검증되는지를 모형검증 연구 또는 중단 연구 등을 통해 실증적으로 검증할 수 있다. 또한 임상적 측면에서는 도박문제 예방 및 치유 프로그램의 개발을 위한 기초자료로 사용될 수 있을 것으로 기대된다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다. 먼저 본 연구의 대상자가 일반적인 질적연구와 비교해서는 많은 편이기는 하지만 청소년 도박 문제 발달 및 회복 과정을 일반화하여 해석하기에는 부족한 숫자일 수 있다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 앞선 의

의에서 제안하였던 것처럼 양적 연구 등을 통해 검증되어야 할 것이다. 둘째, 질적연구의 대표적인 한계로 언급되는 연구참여자들의 주관적인 기술적 보고를 통해 얻은 원자료와 이를 분석하는 과정이 얼마나 신뢰롭고 타당한지에 대한 문제이다. 이는 앞선 한계와 마찬가지로 무선 표집을 통해 확보한 충분한 표본을 대상으로 양적 연구를 통해 검증되어야 할 것이며, 특히 발달 과정 및 회복 과정을 검증하기 위해서는 시간의 추이에 따른 변화를 검증할 수 있는 중단연구 등을 통해 검증되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 권선중, 김교현, 최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 11(1), 147-162.
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략. *한국심리학회지: 건강*, 12(1), 1-19.
- 권준근 (2011). 청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제언에 대한 연구. 명지대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김민우 (2004). 문제 도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김성봉, 장정임 (2016). 청소년 도박중독 판별요인 분석: 비합리적 도박신념 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로. *한국산학기술학회논문지*, 17(8), 630-636.
- 김소희, 서경현 (2016). 성장기 도박에 대한 노출, BAS/BIS 및 비합리적 도박신념과 대학생의 도박중독 간의 관계. *청소년학연구*, 23(3), 439-460.
- 김송이, 김용수, 정찬구 (2018). 청소년 도박행동 경험에 대한 현상학적 연구. *상담학연구*, 19(3), 159-181.
- 김영경 (2013). 청소년의 스트레스와 인터넷 중독 및 도

- 박행동과의 관계: 자기효능감과 자아탄력성의 조절 효과 검증. *한국청소년연구*. 24(1), 127-156.
- 김영화, 신성만, 이혜주 (2012). 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계. *한국심리학회지 건강*. 17(4), 927-941.
- 김예나, 권선중, 김원식 (2016). 한국판 청소년 도박중독 진단 척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구. *한국심리학회지: 건강*. 21(4), 751-772.
- 김예나, 하지연, 우정애, 김성봉, 권선중 (2016). 청소년의 불법 도박경험에 대한 질적연구 : 근거이론적 접근. *한국심리학회 학술대회 자료집*. 2016년 8월, 214-214.
- 남진아, 채규만 (2012). 스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과. *한국심리학회지: 건강*. 17(3), 643-657.
- 류향진, 최이순, 장효강, 김정은 (2012). 청소년 도박중독의 특성에 관한 연구. *보건의료산업학회지*. 6(1), 153-161.
- 사행산업통합감독위원회 (2018). 2018년 사행산업 이용 실태 조사. 서울: 사행산업통합감독위원회.
- 손강숙 (2016). 인터넷 도박 청소년의 금전동기와 미래 도박행동의 관계. *학습자중심교과교육연구*. 16(12), 229-247.
- 송진희, 서종건, 김용석 (2019). 학교 밖 청소년의 도박 관련 범죄 경험에 대한 탐색적 연구 : 보호처분을 받은 청소년을 대상으로. *정신건강과 사회복지*. 47(2), 97-126.
- 양정남, 최은정, 이명호, 소영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. *청소년학연구*. 18(5), 357-383.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주 지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. *한국심리학회지: 사회문제*. 12(1), 1-14.
- 윤인노, 장정임, 김성봉 (2014). 대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박중독에 미치는 영향. *청소년복지연구*. 16(3), 237-256.
- 이상훈 (2012). 청소년 인터넷 중독에 관한 정부의 대처 방안. *형사사업연구*. 2(2), 25-50.
- 이충기, 권선중, 이태경, 김교현 (2010). 합법 인터넷 도박 이용자의 도박행동 추세: 신규 가입 후 2년간 베팅 횟수 및 금액 분석. *한국심리학회지: 건강*. 15(2), 203-214.
- 이해경, 임동훈, 김혜원 (2014). 남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. *청소년복지연구*. 16(3), 257-285.
- 장정연(2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구 : 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인. 가톨릭대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 장정임, 김성봉 (2014). 제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구. *청소년학연구*. 21(3), 113-139.
- 장정임, 현지현, 김성봉 (2015). 대학생의 스트레스와 도박중독의 관계. *청소년학연구*. 22(12), 359-387.
- 하민정, 박소연 (2015). 청소년 도박중독 과정에 대한 연구. *정신건강과 사회복지*. 43(3), 220-249.
- 한국도박문제관리센터 (2018). 2018청소년 도박문제 실태조사 연구보고서. 서울: 한국도박문제관리센터
- Biernacki, P. (1986). Pathways from Heroin Addiction: Recovery Without Treatment. *Temple University Press: Philadelphia*.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 397-424.
- 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.
- Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2012). Cognitive Distortions as a Component and Treatment Focus of Pathological Gambling: A Review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(2), 298-310.
- Heyman, G. M. (2013). Addiction and choice: theory and new data. *Frontiers in psychiatry*, 4, 31.
- Lau, J. T., Wu, A. M., Gross, D. L., Cheng, K. M., & Lau, M. M. (2017). Is Internet addiction transitory or persistent? Incidence and prospective predictors of remission of Internet addiction among Chinese secondary school students. *Addictive behaviors*, 74, 55-62.
- LopLaPlante, D. A., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2399-2414.
- Mariait, G. A., & Gordon, J. R. (1985). Relapse prevention. *Theoretical rationale and*.
- 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(4), 339-347.
- Orford, J. (2001). *Excessive appetites: A psychological view of addictions*. Chichester: John Wiley and Sons.
- Padgett, D. K. (2016). *Qualitative methods in social work research* (Vol. 36). Sage Publications.
- Quintero, C., Hasin, D. S., De Los Cobos, J. P., Pines, A., Wang, S., Grant, B. F., & Blanco, C. (2011). Probability and predictors of remission from life time nicotine, alcohol, cannabis or cocaine dependence: Results from the national epidemiologic survey on alcohol and related conditions. *Addiction*, 106(3), 657-669.
- Raylu, N., & Oei, T. P., (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757-769.
- Roizen, R. (1978). Spontaneous remission among untreated problem drinkers. *Longitudinal research on drug use: Empirical findings and methodological issues*, 197-221.
- Russell, M., Peirce, R. S., Chan, A. W., Wiczorek, W. F., Moscato, B. S., & Nochajski, T. H. (2001). Natural recovery in a community-based sample of alcoholics: Study design and descriptive data. *Substance Use & Misuse*, 36(11), 1417-1441.
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard review of psychiatry*, 12(6), 367-374.
- SLUTSKE, W. (2010). Why is natural recovery so common for addictive disorders?. *Addiction*, 105(9), 1520-1521.
- Strauss .A. L., & Corbin, J. M. (2001). 근거이론의 단계. (신경림 역). 서울: 현문사. (원전은 1998에 출판).
- Walters, G. D. (2000). Spontaneous remission from alcohol, tobacco, and other drug abuse: seeking quantitative answers to qualitative questions. *American Journal of Drug Alcohol Abuse*, 28(3), 443-460.

원고접수일: 2019년 12월 9일

논문심사일: 2019년 12월 14일

게재결정일: 2020년 1월 2일

A Qualitative Study on the Development and Natural Recovery Process of Youth Gambling Problems

Yena Kim Sun Jung Kwon
Department of Counseling Psychology,
Korea Baptist Theological University

The purpose of this study was to better understand the development and recovery process of adolescents' gambling problems and the psychological and social factors associated with the process. To this end, the process of developing gambling problems from the early gambling experience of teenagers, protection factors that worked on the process, recovery factors, risk factors, and the process of natural recovery caused by gambling problems were explored based on the ground theory. In this study, the subjects were classified into non-problem gambling, problem gambling and natural recovery groups. Individual in-depth interviews were conducted by developing interview questions suitable for each county. In the case of the non-problem gamblers, I was included among close friends or neighbors who had no gambling experience but had frequent (regular/repeated) money-for-gambling games, problem gamblers were teenagers in the 00 region who had been disciplined for illegal online gambling, and natural recovery members were those who had previous gambling experiences but did not. A total of 30 subject were interviewed (12 of the non-problem gamblers, eight of the problem gamblers and 10 of the recovery group). And the respondent data of the participants were transferred and analyzed using the rationale theory. The analysis of the data resulted in a total of 23 higher categories, 62 lower categories, and 156 conceptualizations. This study is meaningful in that it revealed the process of receiving and recovering Korean teenagers' gambling problems, and discussed how the results could be used to study youth gambling in the future.

Keywords: youth gambling, gambling problem development process, gambling problem natural recovery process, qualitative research, grounded-theory