

## 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과

김 영 경<sup>†</sup>

백석대학교

본 연구는 청소년의 스트레스가 현재 도박행동 및 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 이를 매개하는지 살펴보고자 한다. 연구대상은 서울·경기지역에 소재한 4개 고등학교에 재학 중인 남녀 1-2학년 809명이며, 상관분석과 중다회귀분석으로 분석을 하였다. 본 연구결과는 첫째, 성별은 인터넷중독, 비합리적 도박신념 및 미래 도박행동 가능성과 통계적으로 유의한 상관을 보였고, 학년은 인터넷중독과 미래 도박행동 가능성과 통계적으로 유의한 상관을 보였으며, 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성도 통계적으로 유의한 상관을 보였다. 둘째, 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 셋째, 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 현재 도박행동뿐 아니라 미래 도박행동 가능성에 영향을 미치는 변인임을 시사한다. 본 연구 결과를 토대로 연구의 시사점과 제한점 및 후속연구를 위한 제언을 제시하였다.

주제어 : 청소년, 스트레스, 인터넷중독, 도박행동, 비합리적 도박신념

---

<sup>†</sup> 교신저자 : 김영경, 백석대학교, 서울 서초구 방배3동 981-56  
E-mail : kykrose@hanmail.net

청소년기는 자아정체감을 형성해야하는 주요한 시기이면서 중독에 취약한 시기다(Shaffer & Bethune, 2000). 청소년은 다소 충동적이며 통제력이 약할 뿐 아니라 진학에 대한 부담과 경쟁사회에서 살아남아야 한다는 심리적 압박이 심하기 때문이다. 이러한 스트레스를 대처하기 위한 방안을 모색해보지만 청소년의 놀이문화 부재와 학교와 학원 등의 바쁜 일정으로 인해 쉬을 위한 시간을 내기가 쉽지 않기에 시공간의 제약을 덜 받는 놀이를 즐기게 된다. 그러다보니 인터넷중독에 빠지게 되거나 손쉽게 게임으로 즐겼던 뽑기, 게임머니를 활용한 온라인 게임, 교실에서 특별한 도구 없이도 할 수 있는 판치기 등 청소년들이 놀이로 생각했던 게임들이 실상은 '도박'으로 볼 수 있다. 청소년들이 경험하고 있는 도박 유형에 관한 김현주(2009)의 연구에서 남자 중학생들의 도박 유형별 분포를 살펴보면, 온라인 게임의 게임머니 구입이 76.4%, 뽑기 58.5%, 카드 54.5%, 인터넷 도박게임 38.2%, 화투 37.9%, 짬짬이 22.3%로 나타났다. 반복적인 도박행동을 한다고 볼 수 있는 평균 '주 1-2회'에서부터 '거의 매일' 행해지는 도박 유형으로는 온라인 게임의 게임머니 구입이 가장 높게 나타났다. 중고등학생을 대상으로 조사한 장정연(2011)의 연구에서는 도박 유형별 평생경험에서는 '뽑기'가 가장 높았으나 지난 1년간 경험에서는 'RPG 게임'인 온라인 게임이 가장 높게 나타났고, 문제성 도박행동에 가장 영향력이 있는 도박 유형으로는 '판치기'였다.

도박은 미래의 불확실한 결과에 돈이나 가치 있는 것을 걸고 참여하는 활동이며 놀이인 동시에 재정적 위험 부담을 가지는 행위이다(Caillois, 1994). 도박은 게임이나 놀이와

연관되어 있고(Abt & McGurrin, 1984), 이러한 놀이는 도박의 요소인 돈, 운, 기술, 경쟁, 내기 등과 결합하여 도박으로 발전한다. 도박이 돈과 관련이 있기에 경제능력이 없는 청소년들에게는 도박문제가 발생하기 어렵다고 생각하여 아동 및 청소년이 도박문제에 무방비 상태로 노출되어 왔다(Orford, Sproston, Erens, White, & Mitchell, 2003). Gupta와 Derevensky (1996)의 연구에 의하면, 14세 청소년들의 74%가 재미를 위해 도박행동을 하며, 49%가 자금이 필요해서, 25%가 심심해서, 22%가 돈을 따기 위해서이며, 1%가 친구들에게 인정받기 위해서 도박하는 것으로 나타났다. 이런 청소년의 90%의 부모님이 자신의 자녀가 도박행동을 하고 있다는 사실을 알고 있음을 볼 때, 청소년의 도박행동을 성인만큼 심각하게 받아들이지 않는 것으로 보인다(Ste-Marie, 2001). 그러나 도박의 문제가 성인에게만 국한된 것이 아니라 청소년들에게도 심각한 위협요인으로 작용하고 있음을 보고하는 연구들이 있다(권준근, 2011; 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성균, 2007; 남전야, 2010; 장정연, 2011; Hardoon & Derevensky, 2002; Jacobs, 2000). 심지어 청소년의 문제성 도박 비율이 성인의 4배에 이른다고 한다(Jacobs, 2000). 청소년 대상으로 실시한 국내 연구에서도 고등학생들의 도박경험은 77.9%에 이르고(김민우, 2004), 중고등학생을 대상으로 실시한 연구에선(장정연, 2011) 도박경험을 한 청소년은 82.3%며, 청소년 도박선별 척도에서 문제성 청소년은 34.8%인 것을 볼 때, 청소년들의 도박행동을 더 이상 놀이로 간과할 수는 없는 상황이다.

병적 도박자들의 도박 시작 연령이 10대 초중반으로 나타났고(이민규, 김교현, 김정남,

2003; Shaffer et al., 2000), 도박 시작 연령이 어릴수록 문제성 및 병적 도박으로 진행될 가능성이 높다는 연구결과들을 볼 때 도박중독과 청소년들과의 관련성이 적다고 볼 수 없다(김현주, 2009; 이민규 등, 2003; 이홍표, 2002; 장정연, 2011; Griffiths & Wood, 2000; Gupta & Derevensky, 1998; Hyder, & Juul, 2008; Winters, Stinchfield, Botzet & Anderson, 2002). 또한, 도박 문제를 갖고 있는 청소년들의 사회경제적 문제가 성인과 유사하거나 더 심각하며 도박행동과 청소년 비행과 강한 상관을 보여주는 연구 보고가 있다(최해경, 유채영, 신원우, 박수애, 2009; Barnes, Welte, Hoffman, & Dintcheff 2005; Jadamec, 2002; Winters, Stinchfield, & Fulkerson, 1993a). 다른 중독행동을 보이는 청소년들과 비교해볼 때, 도박문제를 가지고 있는 청소년들에게서 자존감은 더 낮고, 성폭력이나 약물남용과 같은 복합적인 범죄 행위를 하고 있을 뿐 아니라(이홍표, 2002; Barnes et al., 2005; Fisher, 1993; Lynch, Maciejewski, & Potenza, 2004) 우울감도 심하고, 학교생활과 인간관계에서도 어려움을 경험하고 있기에 (Hardoon 등, 2002) 청소년들에게 있어서 도박은 더 이상 무관한 주제가 아니다.

청소년 도박행동에 관한 연구는 첫째, 청소년 도박행동 유형 및 특성 연구이다(김민우, 2004; 장정연, 2011; 최해경 등 2009; Fisher, 1993, 1999; Gupta & Derevensky, 1997; Jackson, Dowling, Thomas, Bond, & Patton, 2008; Turner, Macdonald, Bartoshuk, & Zanbeneh, 2008; Winters, Stinchfield & Kim, 1995). 둘째 청소년 도박행동 실태 연구이다(권선중, 김교현, 최지욱, 2006; 권선중 등, 2007; 권준근, 2011; Fisher, 1993, 1999; Gupta & Derevensky, 1998). 셋째, 도박행동에 영향을 미치는 요인 연구들

이나(권선중 등 2006, 2007; 김민우, 2004; 김현주, 2009; 연미영, 2006; Derevensky, Sklar, Gupta, & Messerlian, 2010; Hyder et al., 2008; Parker, Taylor, Eastabrook, Schell, & Wood, 2008; Ste-Marie, Gupta, & Derevensky, 2006) 대체로 연구초기 단계이기에 청소년 도박행동과 다양한 변인들에 관한 연구가 필요하다.

청소년기는 발달단계상 변화와 성장의 시기로 적응에 대한 노력과 함께 부담을 안게 된다. 게다가 사회적 지위를 갖추기 위해 가중된 학업적 스트레스, 부모의 기대와 성취지향적이고 경쟁적인 사회적 요구는 발달과제를 수행해야하는 청소년들에게 압박감으로 다가와 그 어느 집단보다 심각한 스트레스로 작용하고 있다. 청소년기의 스트레스가 청소년비행과 같은 다양한 문제를 야기한다는 연구들이 있다. 청소년이 장기간 심한 스트레스 상황에 노출될 경우, 흡연, 알코올, 폭력, 가출, 자살 등의 문제행동을 일으키는 경향이 큰 것으로 나타났다(안지혜, 장보은, 2003; 오승근, 2006; 이지현, 이정윤, 2009; 장인경, 2002; 전영주, 이숙현, 2000; 정경택, 2003; 정명숙, 이동수, 2008; 한건환, 장휘숙, 안권순, 2004; 홍영수, 2004). 또한 스트레스는 중독 및 중독 재발과 관련된 위험한 요인 중에 하나이기도 하다(Sinha, 2008; Steinberga, Tremblaya, Zacka, Bustoa, & Zawertailoa, 2011; Tschibelu, & Elman, 2011). 청소년의 스트레스가 비행 및 중독과 관련이 있는 것은 청소년은 성인에 비해 스트레스에 대한 대처 능력이 약하여 충동적이고 부적응적인 방법으로 스트레스를 표출할 위험이 높기 때문이다(함진선, 현명호, 임영식, 2006).

이러한 관점에서 스트레스와 청소년 도박행동에 관한 연구들이 진행되어 왔다(김민우,

2004; 남전아, 2010; Bergevin, Gupta, Derevensky, & Kaufman, 2006; Ste-Marie et al., 2006). 스트레스 취약성이론에 의하면 병리적 도박은 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어지며, 생활사건에 의해 발생한 스트레스는 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 요인으로 부각되었다(Holub, Hodgins, & Peden, 2005). 특히, 도박은 흥분감 뿐 아니라 금전적인 행운까지 제공해줄 수 있고, 심리적 불편감을 회피하게 하면서 감소시켜 줄 수 있는 내적 동기가 될 수 있기에 스트레스와 관련이 깊은 것으로 나타났다. Jacobs(1989)는 청소년들이 도박행동을 하는 이유가 만성적인 스트레스 때문이라고 하였으며, Sharpe와 Trarrier(1993)도 스트레스에 취약한 사람들은 스트레스 상황에서 적절할 대처를 하지 못해 도박행동을 하게 되고, 이는 병리적 도박행동으로 발전하게 된다고 하였다. Ste-Marie 등(2006)의 연구에 의하면, 병리적 도박중독 청소년들에게서 스트레스가 높게 나타났으며, Bergevin 등(2006)의 연구에서도 문제성 도박 청소년이 스트레스 상황 및 부정적 사건의 경험이 많았던 것으로 나타나 스트레스가 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 것으로 보고하였다. 김현주(2009)와 남전아(2010)는 중학생을 대상으로 한 연구에서 그 관련성을 밝혔다.

스트레스 취약성 이론에 의하면 스트레스가 문제행동에 직접적으로 영향을 미치기도 하지만, 문제행동에 대한 기대, 대처유형, 비합리적 신념 등과 같은 인지적 취약성 요인이 매개작용을 하기에(Sayette, 1999) 매개변인에 대한 연구들이 진행되어왔다(남전아, 2010; 아영아, 정원철, 2011; 함진선 등, 2006). 본 연구에서는 청소년의 스트레스와 현재 도박행동 및

미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개역할을 추론해 보고자 한다. 청소년의 현재 도박행동뿐 아니라 미래 도박행동 가능성과의 관계까지 살펴 보고자 함은 청소년기에 경험한 스트레스가 현재 문제행동을 야기시킬 뿐 아니라 성인기의 우울증, 알코올 중독, 반사회성 등의 만성적 문제를 예측할 수 있는 주요인자로 간주되기 때문이다(윤혜미, 박병금, 2005; 허은경, 이경님, 2006).

먼저, 청소년의 스트레스와 현재 도박행동 및 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독의 매개변인으로서의 역할 가능성을 가늠해보고자 한다. 청소년의 스트레스는 인터넷중독과도 상관관계가 있으며(서승연, 이영호, 2007; 조춘범, 2008; 홍설화, 2006; Lam, Peng, Mai, & Jing, 2009; Young, 2009), 스트레스를 해소하기 위해 인터넷이 사용되는 것으로 나타났다(김종순, 2007; 조영미, 김동민, 송경수, 유지현, 2009; 조춘범, 2008; 홍설화, 2006). 특히, 스트레스가 높고(서승연 등, 2007), 스트레스 대처 능력이 낮을수록(조춘범, 2006), 그리고 스트레스를 회피하려는 욕구가 클수록(장미경 등, 2004) 청소년의 인터넷중독이 높게 나타났다. 다른 시기에 비해 민감하고 호기심이 강한 청소년들은 익명성과 접근용이성 등의 이유로 가상공간인 인터넷을 과다사용하게 되고, 더 나아가 쉽게 비행을 유발하게 됨을 보고한 연구들이 있다(양돈규, 2000; 이득연, 박자양, 이동훈, 2006). 인터넷은 일탈행위와 밀접한 연관성을 갖고 있으며(김청택 등, 2002; 황상민, 2003), 인터넷중독 성향이 심할수록 인터넷관련 비행뿐 아니라 문제행동을 더 많이 보이는 것으로 나타났다(양돈규, 2000; 원형숙, 2005; Ko et al., 2008).

인터넷 중독이 심할수록 즉각적인 만족을 더 추구하게 되어 문제행동을 일으킬 가능성이 높다는 연구들이 있다(권재환, 2008; 박승민, 2005). 백승정(2010)의 연구에서는 인터넷 중독이 학업스트레스와 자살 태도 관계에서 부분 매개변인으로 나타났고, 이득연 등(2006)이 중고등학생 대상으로 실시한 연구에서는 인터넷 중독이 충동성, 공격성 및 우울과 사이버관련 비행(지위비행, 성비행, 재산비행, 폭력비행)과의 관계에서 매개효과를 보이고 있었다. 인터넷중독은 청소년의 도박행동과도 관련이 있는데 권준근(2011)의 연구에 의하면 청소년 561명 중 35.4%가 인터넷 도박게임 경험이 있는 것으로 보고하였다. 청소년이 많이 이용하는 유해한 사회환경으로 전자오락실과 PC게임방으로 나타났고(김민정, 2006; 박종범, 2006), 청소년들이 자주 접하게 되는 유해한 사회환경은 도박행동의 접근성을 높이는 역할을 하여(장정연, 2011), 청소년의 도박행동에 영향을 미치게 된다(Marshall, 2005). 인터넷은 접근성과 가용성뿐만 아니라 익명성까지 보장되기에 사교와 흥미의 도박행동이 문제성 도박행동으로 빠르게 진행되어 도박 중독의 문제가 더 심각해질 수 있다(권선중 등, 2007).

Parker 등(2008)은 중고등학생 대상으로 도박행동과 인터넷 사용 및 인터넷 게임과 같은 다른 중독관련 행동들과의 관계에 대한 연구 결과, 인터넷 사용 및 인터넷게임이 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 보고하였다. 특히, 무료로 제공하는 게임머니를 이용한 도박행동에 많은 시간을 투자함으로써 학업이나 대인관계와 같은 다양한 영역에 있어서 부정적인 영향을 미친다고 보았다. 또한, 인터넷게임이나 인터넷 사용과 같은 여가활동을 하면서 내

기를 걸게 됨으로 도박행동을 하고 있다는 인식이 모호한 채 도박을 하기에 도박중독에 빠질 위험성은 크다고 할 수 있다. 장정연(2011)의 연구에서 도박행동 유형별 상관관계를 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 온라인게임이 다른 도박유형들과 상관이 있으며, 도박행동 문제수준과의 관계에 있어서도 판치기, 카드, 윷, 주사위놀이와 같은 관계임 다음으로 온라인게임이 도박행동 문제수준과 높은 영향력이 있는 것으로 나타났다. 이러한 도박유형은 다른 도박유형에 비해 상대적으로 도박행동에 중독될 수 있는 잠재성을 제시함을 알 수 있다(Holtgraves, 2009). 이는 또한, 특정 문제행동을 보이는 청소년은 다른 문제행동을 동시에 보일 비율이 높다는 주장을 지지한다(Jessor & Jessor, 1977, 장정연, 2011 재인용). Mitchell, Becker-Blease, 및 Finkelhor(2005)에 의하면 인터넷 게임과 인터넷 사용으로 인한 중독관련 문제 행동은 문제를 증가시키며, 인터넷중독으로 분류된 청소년 15%가 도박문제를 가지고 있는 것으로 보고하였다. 게다가 청소년들을 대상으로 측정 시점을 달리하여 인터넷 중독과 문제행동성향이 시간의 경과에 따른 변화를 연구한 결과에 의하면, 일시적인 현상이 아니라 지속적으로 유지될 수 있는 가능성이 높은 것으로 보고하였다(이수진, 2008). 또한, 문제행동성향이 인터넷중독에 유의미한 영향을 미치고 있으며, 시간이 경과함에 따라 인터넷 중독이 문제행동성향에 유의미한 영향을 미치고 있음이 검증되었다. 특히, 남학생의 경우 시간 경과에 따라 인터넷중독이 추후 문제행동성향에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타남을 통해 인터넷중독과 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 그 영향력을 살펴보는 것은 의미 있을 것

으로 사료된다.

또 다른 매개변인으로 비합리적 도박신념을 들 수 있다. 이흥표(2002)는 비합리적 도박신념을 도박의 과정 혹은 도박 결과에 대한 잘못된 인지적 기대로 정의하였다. 병적 도박자들은 운을 통제할 수 있고, 도박시스템을 이길 수 있다는 잘못된 신념을 가지고 있으며 (Turner, Zangeneh, & Littman-Sharp, 2006), 특히 청소년을 대상으로 한 연구에서도(장정연, 2011) 청소년의 지각된 스트레스가 비합리적 도박신념과 정적상관이 있고, 이러한 비합리적 도박신념이 도박문제의 심각도나 도박 정도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 도박을 하면 할수록 잘못된 신념도 강하게 지속되어 큰 손실이 있음에도 불구하고 도박행동을 반복하게 되기에(Ladouceur & Walker, 1996; Toneatto, 1999) 비합리적 도박신념은 도박의 심각 정도를 변별, 예측해주는 중요한 인지적 요인(이흥표, 2002)으로 간주할 수 있다. 권선중 등(2006)은 초등학교 고학년 대상으로 실시한 연구에서 비합리적 도박신념이 높을수록 도박성 게임 행동도 증가하는 것으로 보고하였으며, 양정남, 최은정, 이명호 및 소영(2011)의 연구에서는 청소년의 비합리적 도박신념이 청소년의 충동성, 가족건강성과 도박행동의 관계에서 매개효과를 가지는 것으로 나타났다. 또한, 청소년의 비합리적 도박신념이 성인이 된 후 도박을 할 수도 있다는 것에 영향을 미치고 있음을 보고한 연구들을(권선중 등, 2007; 연미영, 2006) 볼 때, 비합리적 도박신념과 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 그 영향력을 살펴보는 것은 의미 있을 것으로 사료된다.

청소년 도박행동과 성별, 연령과의 관계에 대한 연구에서는 먼저, 성별에 있어서 여학생

보다 남학생이 높게 나타났고(장정연, 2011; Jackson et al., 2008), 연령에 있어서는 연령이 증가할수록 도박행동이 증가하는 것으로 보고한 연구들이(권선중 등, 2006; 김민우, 2004; 장정연, 2011; Turner et al., 2008) 있으나, 김현주(2009)의 연구에서는 연령과 도박행동은 유의미한 관계를 보이지 않았다. 이와 같이 청소년 도박행동과 다른 변인들과의 관계에서 상이한 결과를 보이거나 연구가 미흡하기에 이에 대한 연구가 더 필요하여 본 연구에서 그 관계를 확인해보고자 한다.

본 연구에서는 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 매개하고 있는지를 살펴보고자 한다. 이는 스트레스를 경험하고 있는 모든 청소년들이 비행, 자살, 우울, 중독 등에 빠지는 것은 아니듯이 현재 도박행동 및 미래 도박행동 가능성에 영향을 미치는 매개변인에 대한 연구가 필요하기 때문이다. 이러한 연구를 통해 청소년의 도박중독을 예방하고 이를 위한 프로그램을 개발하는데 기초자료를 제공하고자 한다. 본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

**연구문제 1.** 청소년의 성별, 연령, 학년, 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성은 어떤 관계가 있는가?

**연구문제 2.** 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개 효과는 어떠한가?

**연구문제 3.** 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개 효과는 어떠한가?

## 방 법

### 연구대상

본 연구대상은 서울·경기지역에 소재하는 4개 고등학교에 재학 중인 1-2학년생들이다. 각 반별로 담임교사에 의해 895부가 배부되어 실시되었으며, 총 870부가 회수되었다. 결측치가 많거나 불성실하게 답변하였다고 판단되는 61명 학생의 설문지는 제외시키고, 809명의 자료를 최종 분석에 사용하였다.

1학년은 416명(51.4%), 2학년 393명(48.6%)이며, 남학생 386명(47.7%), 여학생 423명(52.3%)이었다. 종교는 기독교가 215명(26.6%), 불교 97명(12%), 천주교 76명(9.4%), 무교 403명(49.8%), 기타는 18명(2.2%)이었다. 월 용돈은 1만원 미만인 102명(12.6%), 1~5만원은 497명(61.4%), 6~10만원은 155명(19.2%), 11~15만원은 44명(5.4%), 16~20만원은 6명(0.7%), 21~25만원은 3명(0.4%)이며, 26만원 이상은 2명(0.2%)이었다.

### 측정도구

#### 스트레스 척도

Felner와 Felner(1989)가 제작한 Daily Hassless Questionnaire(DHQ)를 기초로 유안진과 한미현(1995)이 한국아동에게 실시하기 위해 개발하고, 이를 이경주(1997)가 청소년 대상으로 활용한 것을 신재은(1999)이 3문항을 추가하여 재 수정하였다. 본 연구에서는 신재은(1999)이 수정한 스트레스 척도를 사용하였고, 총 27문항으로 구성된 5점 척도이다. 신재은의 연구에서의 Cronbach  $\alpha=.84$ 였으나 본 연구에서는 .87이다.

#### 인터넷중독척도

한국정보문화진흥원(김청택 등, 2002)이 국내 실정에 맞도록 제작한 간략형 한국판 인터넷 중독 척도를 사용하였다. 총 20문항으로 구성된 Likert 4점 척도이다. 최희정(2010)의 연구에서는 Cronbach  $\alpha=.86$ 이었고, 본 연구에서는 .83이다.

#### 비합리적 도박신념 척도

비합리적 도박신념 척도는 이홍표(2002)가 Steenbergh, Meyers, May 및 Whelan(1998)의 도박신념척도(Gamblers' Beliefs Questionnaire: GBQ) 20문항과 Langer(1975)의 통제력 자각 척도를 포함시켜 번안하고 타당화 하였다.

본 연구에서는 권선중 등(2006)이 초등학교 고학년을 대상으로 다시 수정한 척도를 사용하였다. 총 10문항의 5점 척도이며, 중고등학생을 대상으로 실시한 장정연(2011)의 연구에서의 Cronbach  $\alpha=.86$ 이었다. 본 연구에서는 .90이다.

#### 청소년도박선별척도

장정연(2011)이 번안한 Winters 등(1993b)의 청소년도박선별척도(The South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale: SOGS-RA)를 사용하였다. SOGS-RA는 청소년 도박행동의 빈도 및 문제수준을 파악하는 도구이다. SOGS-RA는 총 12문항으로 '예'는 1점, '아니오'는 0점으로 채점되나, 1번 문항은 '매번 다시 한다'와 '대부분 다시 한다'는 1점, '가끔씩 다시 하곤 한다'와 '다시 하지 않는다'는 0점으로 채점한다. Winters 등(1995)은 4점 이상을 문제성, 2-3점을 위험성, 1점 이하를 비문제성으로 선별하였다. 본 연구에서는 청소년의 현재 도박행동 정도를 파악하는 척도로 활용하였다.

### 미래 도박행동 가능성 척도

미래 도박행동 가능성 척도는 권선중 등(2007)이 청소년에게 성인이 된 후에 도박행동을 할 것인지를 묻는 형식으로 총 4문항으로 구성된 7점 척도 질문지를 사용하였다. 권선중 등(2007)의 논문에서의 Cronbach  $\alpha = .76$ 이었고, 본 연구에서도 .76이다.

### 분석방법

변인별로 평균과 표준편차를 구하고, 신뢰도 검증을 위해 Cronbach  $\alpha$ 를 산출하였다. 변인들 간의 관계를 알아보기 위해 Pearson의 상관계수를 구하였다.

인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과를 알아보기 위해 Baron과 Kenny(1986)의 매개효과 검증 3단계 절차에 따라 중다회귀분석을 실시하였다. 이 절차는 첫째, 독립변인이 매개변인에 통계적으로 유의미한 영향을 미치고, 둘째 독립변인이 종속변인에 유의미한 영향을 미치며, 셋째 매개변인이 종속변인에 유의미한 영향을 미치면서 매개변인이 추가된 후, 독립변인이 종속변인을 통계적으로 유의미하게 예측 해야한다. 이때, 종속변인에 대한 독립변인의 영향력이 매개변인이 추가됨으로 인해 감소되면 부분매개이고, 독립변인의 영향력이 유의미하지 않다면 완전매개효과가 있다고 할 수 있다.

매개효과의 유의미성을 확인하기 위하여 Sobel 검증을 실시하였다. Sobel의 검증에 의하면, Z값이  $\pm 1.96$ 에 비교하여 클 경우 매개효과가 유의미함을 의미한다. 자료분석은 SAS for Windows 9.1을 이용하였다.

### 결 과

### 전체 변인들 간의 상관관계

청소년들의 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성의 평균과 표준편차, 그리고 이 변인들과 성별, 연령, 학년의 관계를 알아보기 위해 Pearson의 상관계수를 구한 결과는 표 1과 같다. 성별은 인터넷중독, 비합리적 도박신념 및 미래 도박행동 가능성과 유의미한 상관을 보였다. 학년은 인터넷중독과 미래 도박행동 가능성과 유의미한 상관을 보였다. 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성과의 관계에서도 통계적으로 유의미한 상관을 보였다.

### 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과

상관분석 결과, 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성의 관계에서 유의미한 수준을 보여 매개효과 분석을 위한 조건을 충족시키므로 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과를 살펴보았다. 본 연구에서는 이를 검증하기 위해 Baron과 Kenny(1986)의 절차를 사용하였다.

스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독의 매개효과는 표 2와 같다. 먼저, 인터넷중독을 종속변인으로 한 회귀분석에서 스트레스는 통계적으로 유의미한 독립변인인 것으로 나타났고,  $\beta = .23$ ,  $t(1) = 6.6$ ,  $p < .001$ , 스트레스가 종속변인인 현재 도박행동에 미치는 영향도 통계적으로 유의미함을 알 수 있다,  $\beta = .46$ ,  $t(1) = 14.5$ ,  $p < .001$ . 세 번째 매개변인인 인터넷중독이 현재 도박행동에 미치는 영향이 유의미하고,  $\beta = .18$ ,  $t(1) = 5.7$ ,  $p < .001$ , 매개변



표 1. 전체 변인들 간의 상관관계, 평균 및 표준편차

	a	b	c	d	e	f	g	h
a	1.00							
b	-.04	1.00						
c	.04	.68***	1.00					
d	.25***	-.06	-.06	1.00				
e	-.24***	-.00	-.07*	.23***	1.00			
f	-.15***	-.00	.01	.13***	.20***	1.00		
g	-.03	-.02	-.05	.46***	.28***	.47***	1.00	
h	-.17***	-.07	-.11**	.19***	.23***	.29***	.48***	1.00
M		16.27		80.72	30.20	20.44	1.20	7.92
SD		0.77		18.42	8.63	8.37	1.24	3.91

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

a: 성별, b: 연령, c: 학년, d: 스트레스, e: 인터넷중독, f: 비합리적 도박신념, g: 현재 도박행동, h: 미래 도박행동 가능성

표 2. 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독의 매개효과

		B	SE	$\beta$	t	R <sup>2</sup>	F
1단계	스트레스→인터넷중독	.11	.016	.23	6.6***	.05	44.37***
2단계	스트레스→현재 도박행동	.03	.002	.46	14.5***	.21	210.78***
3단계	스트레스→현재 도박행동	.03	.002	.41	13.1***	.24	126.13***
	인터넷중독→현재 도박행동	.03	.005	.18	5.7***		

\*\*\* $p < .001$

인인 인터넷중독이 추가된 후에도 스트레스가 현재 도박행동에 미치는 영향력이 통계적으로 유의미하다,  $\beta = .41$ ,  $t(2) = 13.1$ ,  $p < .001$ . 이때, 현재 도박행동에 대한 스트레스의 영향력이 매개변인인 인터넷중독이 추가됨으로 인해 감소된 것을 볼 때, 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에 있어서 인터넷중독이 부분매개한다는 것을 알 수 있다. 매개효과의 유의성 검증을 위해 Sobel test를 실시한 결과, 인터넷

중독의 매개효과가 통계적으로 유의미하게 나타났다( $Z = 4.10$ ,  $p < .001$ ).

스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과는 표 3과 같다. 먼저, 비합리적 도박신념을 종속변인으로 한 회귀분석에서 스트레스는 통계적으로 유의미한 독립변인인 것으로 나타났고,  $\beta = .13$ ,  $t(1) = 3.83$ ,  $p < .001$ , 스트레스가 종속변인인 현재 도박행동에 미치는 영향도 통계적으로 유의미

표 3. 스트레스와 현재도박행동과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과

		<i>B</i>	<i>SE</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>	<i>F</i>
1단계	스트레스→비합리적 도박신념	.06	.016	.13	3.83***	.02	14.68***
2단계	스트레스→현재 도박행동	.03	.002	.46	14.2***	.21	210.78***
3단계	스트레스→현재 도박행동	.03	.002	.40	14.5***	.38	248.67***
	비합리적 도박신념→현재 도박행동	.06	.004	.42	15.0***		

\*\*\**p* < .001

함을 알 수 있다,  $\beta = .46$ ,  $t(1)=14.2$ ,  $p < .001$ . 세 번째 매개변인인 비합리적 도박신념이 현재 도박행동에 미치는 영향이 유의미하고,  $\beta = .42$ ,  $t(1)=15.0$ ,  $p < .001$ ), 매개변인인 비합리적 도박신념이 추가된 후에도 스트레스가 현재 도박행동에 미치는 영향력이 통계적으로 유의미하다,  $\beta = .40$ ,  $t(2)=14.5$ ,  $p < .001$ . 이때, 스트레스가 현재 도박행동에 미치는 영향력이 매개변인인 비합리적 도박신념이 추가됨으로 인해 감소된 것을 볼 때, 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에 있어서 비합리적 도박신념이 부분매개 한다는 것을 알 수 있다. 매개 효과의 유의성 검증을 위해 Sobel test를 실시한 결과, 비합리적 도박신념의 매개효과가 통계적으로 유의미하게 나타났다( $Z=3.70$ ,  $p < .001$ ).

위의 연구 결과를 종합하면 스트레스와 현재 도박행동과의 관계에서 인터넷중독과 비합

리적 도박신념이 부분매개 한다고 할 수 있다.

스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과

스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독의 매개효과는 표 4와 같다. 먼저, 인터넷중독을 종속변인으로 한 회귀분석에서 스트레스는 통계적으로 유의미한 독립변인인 것으로 나타났고,  $\beta = .23$ ,  $t(1)=6.66$ ,  $p < .001$ , 스트레스가 종속변인인 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향도 통계적으로 유의미함을 알 수 있다,  $\beta = .19$ ,  $t(1)=5.47$ ,  $p < .001$ . 세 번째 매개변인인 인터넷중독이 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향이 유의미하고,  $\beta = .20$ ,  $t(1)=5.67$ ,  $p < .001$ , 매개변인인 인터넷중독이 추가된 후에도 스트레스가 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향력이 통계적으로

표 4. 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독의 매개효과

		<i>B</i>	<i>SE</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>	<i>F</i>
1단계	스트레스→인터넷중독	.11	.016	.23	6.66***	.05	44.37***
2단계	스트레스→미래 도박행동 가능성	.04	.007	.19	5.47***	.04	29.99***
3단계	스트레스→미래 도박행동 가능성	.03	.007	.14	4.13***	.07	31.67***
	인터넷중독→미래 도박행동 가능성	.09	.016	.20	5.67***		

\*\*\**p* < .001

표 5. 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과

		<i>B</i>	<i>SE</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>	<i>F</i>
1단계	스트레스→비합리적 도박신념	.06	.016	.13	3.83***	.02	14.68***
2단계	스트레스→미래 도박행동 가능성	.04	.007	.19	5.47***	.04	29.99***
3단계	스트레스→미래 도박행동 가능성	.03	.007	.15	4.56***	.11	48.75***
	비합리적도박신념→미래 도박행동 가능성	.13	.016	.27	8.07***		

\*\*\**p* < .001

유의미하다,  $\beta = .14$ ,  $t(2) = 4.13$ ,  $p < .001$ . 이때, 스트레스가 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향력이 매개변인인 인터넷중독이 추가됨으로 인해 감소된 것을 볼 때, 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에 있어서 인터넷중독이 부분매개 한다는 것을 알 수 있다. 매개 효과의 유의성 검증을 위해 Sobel test를 실시한 결과, 인터넷중독의 매개효과가 통계적으로 유의미하게 나타났다( $Z = 4.30$ ,  $p < .001$ ).

스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과는 표 5와 같다. 먼저, 비합리적 도박신념을 종속변인으로 한 회귀분석에서 스트레스는 통계적으로 유의미한 독립변인인 것으로 나타났고,  $\beta = .13$ ,  $t(1) = 3.83$ ,  $p < .001$ , 스트레스가 종속변인인 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향도 통계적으로 유의미함을 알 수 있다,  $\beta = .19$ ,  $t(1) = 5.47$ ,  $p < .001$ . 세 번째 매개변인인 비합리적 도박신념이 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향이 유의미하고,  $\beta = .27$ ,  $t(1) = 8.07$ ,  $p < .001$ , 매개변인인 비합리적 도박신념이 추가된 후에도 스트레스가 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향력이 통계적으로 유의미하다,  $\beta = .15$ ,  $t(2) = 4.56$ ,  $p < .001$ . 이때, 스트레스가 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향력이 매개변인인 비합리적 도박신념이 추가됨으로 인

해 감소된 것을 볼 때, 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에 있어서 비합리적 도박신념이 부분매개 한다는 것을 알 수 있다. 매개효과 유의성 검증을 위해 Sobel test를 실시한 결과, 비합리적 도박신념의 매개효과가 통계적으로 유의미하게 나타났다( $Z = 3.43$ ,  $p < .001$ ).

위의 연구 결과를 종합하면 스트레스와 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 부분매개 한다고 할 수 있다.

## 논 의

본 연구는 청소년의 스트레스와 현재 도박행동 및 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 매개효과를 보이는지 알아보고자 하였다. 이를 위해 서울·경기 지역의 4개 고등학교에서 809명을 대상으로 자료를 수집하였으며, 수집된 자료를 바탕으로 각 변인들 간의 관련성을 살펴보고, 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과를 알아보기 위해 Baron과 Kenny(1986)의 매개효과 검증 3단계 절차에 따라 중다회귀분석을 실시하였다. 본 연구 결과를 요약하고

논의하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 성별, 연령, 학년, 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 성별은 인터넷중독, 비합리적 도박신념 및 미래 도박행동 가능성과 유의미한 상관을 보였고, 학년은 인터넷중독 및 미래 도박행동 가능성과 유의미한 상관을 보였다. 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성과의 관계에서도 통계적으로 유의미한 정적 상관을 보였다. 즉, 남학생이 인터넷중독, 비합리적 도박신념 및 미래 도박행동 가능성이 높고, 2학년에 비해 1학년이 인터넷중독과 미래 도박행동 가능성이 높은 것으로 나타났다. 또한, 스트레스가 높을수록 인터넷중독, 비합리적 도박신념, 현재 도박행동, 미래 도박행동 가능성이 높은 것으로 나타났다.

이러한 결과는 성별이 청소년의 도박행동(김민우, 2004) 및 인터넷중독(김영혜, 2010; 남여경, 2010; 원형숙, 2005; Gong, et al., 2009)과 관련이 있다는 연구와 유사하였고, 비합리적 도박신념과의 상관에서는 장정연(2011)의 연구결과와 유사하였다. 청소년의 스트레스와 연령과의 관계에서는 상관이 없는 것으로 나타났으나 연령이 증가함에 따라 청소년들의 스트레스 수준이 높아진다고 보고한 연구들(김경화, 2008; 김수주, 2002)과 연령 증가에 따라 스트레스 수준이 높아지는 것은 아니며(임은미, 정성석, 2009), 오히려 감소한다고 보고한 연구(박해진, 2002) 등 청소년기 스트레스 변화에 대한 연구들이 상이한 결과를 보이고 있기에 이에 대한 연구가 더 필요할 것으로 사료된다. 스트레스와 인터넷중독과의 상관은 청소년 대상으로 실시한 연구결과들(서승연

등, 2007; 장재홍, 유정이, 김형수, 최한나, 2003)과 유사하였다. 스트레스와 도박행동 간의 상관관계는 중학생 대상으로 연구한 남전아(2010)의 연구와 유사한 결과를 보였고, 미래 도박행동 가능성과 비합리적 도박신념과의 상관은 권선중 등(2007)의 연구결과와 유사하였다. 청소년들이 경험하고 있는 스트레스를 적절히 해소시켜주지 않을 때 문제행동과 연결되어 비행 및 중독으로 발전될 수 있기에 이에 대한 예방뿐만 아니라 스트레스 관리 및 대처방법에 대한 교육과 프로그램 개발이 필요하다.

둘째, 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 청소년의 스트레스와 현재 도박행동을 매개하는지 살펴본 결과, 부분적으로 매개하였다. 이는 스트레스가 높아지면 인터넷중독에 빠지게 되고, 비합리적 도박신념도 높아져서 청소년의 현재 도박행동이 더 심해질 수 있음을 의미한다. 스트레스를 인터넷으로 해소하려는 청소년의 경우 인터넷 과다사용으로 이어지고, 이는 충동성과 함께 통제력 상실을 가져올 뿐 아니라 청소년들이 자주 접하게 되는 유해한 사회환경인 PC방은 도박행동의 접근성을 높여(장정연, 2011), 도박행동에 영향을 미치게 됨을 알 수 있다(Marshall, 2005). 이는 도박성 게임에 대한 접근성과 용이성이 중독문제를 더 발전시킬 가능성이 높다는 Shaffer 등(2004)의 연구와도 유사하다. 특히, 온라인게임은 청소년들이 즐겨하고 있는 다양한 도박행동들과 상관이 있고, 도박행동 문제수준에도 높은 영향력을 미친다는 연구결과(장정연, 2011)와도 맥을 같이 한다. Parker 등(2008)은 지금까지 도박문제, 인터넷 과다사용, 인터넷 게임중독이 각각의 병인론에 의해 개별적으로 다루어졌으나 요인간의 영향력을 고려하여 중독관련

행동으로 함께 다루어질 때 예방과 개입에 있어서 더 효과적임을 언급하였다. 본 연구 결과에서도 인터넷중독이 스트레스와 도박행동 간에 매개역할을 하고 있음을 볼 때, 청소년 대상으로 한 중독예방교육에서 인터넷중독과 도박중독이 통합적인 관점에서 함께 다루어져야 할 것으로 사료된다. 비합리적 도박신념의 매개효과에 있어서는 도박에 대한 비합리적 신념이 손실에도 불구하고 도박을 계속하게 만드는 원인으로 보고한 연구들과(Ladouceur & Walker, 1996; Toneatto, 1999) 유사한 맥락이다. 초등학교 고학년 대상으로 실시한 연구(권선중 등, 2006)에서 비합리적 도박신념이 높을수록 도박성 게임 행동도 증가하는 것으로 나타났다. 청소년을 대상으로 실시한 연구에서도 비합리적 도박신념이 도박행동에 영향을 미치고 있음을 보고하였다(김현주, 2009; 장정연, 2011).

셋째, 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 청소년의 스트레스와 미래 도박행동 가능성을 매개하는지를 살펴본 결과, 부분 매개로 드러났다. 이는 청소년이 경험하는 스트레스가 높을수록 인터넷중독에 빠지게 되고, 비합리적 도박신념이 높아져 성인이 되었을 때도 도박행동을 할 가능성이 높음을 의미한다. 이러한 결과는 청소년들을 대상으로 측정 시점을 달리하여 인터넷 중독과 문제행동성향이 시간의 경과에 따른 변화를 탐색한 연구에서 일시적인 현상이 아니라 지속적으로 유지될 수 있는 가능성이 높은 것으로 보고한 결과와(이수진, 2008) 유사하다. 이수진(2008)의 연구에서 문제행동성향이 인터넷중독에 유의미한 영향을 미치고 있으며, 시간이 경과함에 따라 인터넷중독이 문제행동성향에 유의미한 영향을 미치고 있음이 검증되었기에 본 연구에서의 연구

결과와 유사한 것으로 사료된다. 청소년의 비합리적 도박신념이 미래 성인이 된 후 도박행동과 상관이 있는 것으로 보고한 연구(연미영, 2006)와도 유사하며, 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 청소년 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 미래 도박행동 가능성이 높고, 비합리적 도박신념도 높다는 연구결과를 보고한 권선중 등(2007)의 연구와도 유사한 맥락이다.

이상에서의 연구결과들을 종합해 볼 때, 청소년의 스트레스와 현재 도박행동 및 미래 도박행동 가능성과의 관계에서 인터넷중독과 비합리적 도박신념이 매개역할을 하며, 청소년의 도박행동과 미래 도박행동 가능성을 예측할 수 있는 주요 변인으로 작용함을 시사한다. 본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 청소년 도박행동에 대한 개입의 초점을 예방차원에서 접근할 수 있는 기초 자료 및 단서를 제공하였다. 병적 도박행동을 보이는 성인들의 대부분이 청소년기에 도박을 시작한 것을 볼 때 예방교육이 절실히 필요하나 이에 대한 연구는 부족하다. 본 연구에서는 청소년의 현재 도박행동뿐 아니라 미래 도박행동 가능성에 대한 매개변인까지 탐색함으로써 청소년 도박행동 예방을 위한 개입전략을 구체화할 수 있을 것으로 사료된다. 또한 인터넷중독인 청소년들이 도박중독으로 발전하지 않도록 2차 예방 뿐 아니라 재발 예방을 위한 개입전략을 구체화 하는데 주요한 기초자료로 사용될 것으로 사료된다. 둘째, 청소년의 도박행동 예방 프로그램 개발에 필요한 기초자료로 활용할 수 있다. 청소년의 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 주요 변인인 스트레스, 인터넷중독, 비합리적 도박신념을 위험요인으로 간주하여 스트레스 대처법, 인터넷중독과 비합리적 도박신념에 대한 교육 등을 포함한 청

소년 도박행동 예방프로그램을 개발할 수 있을 것으로 사료된다. 특히, 청소년에게 있어서 인터넷 사용은 학업과도 관련이 있어서 무조건적으로 없애거나 못하게 할 수만은 없기에 예방적 차원에서의 올바른 인터넷 사용에 대한 교육이 필요하다. 이는 인터넷을 사용하는 학생들뿐 아니라 부모와 교사 대상으로 한 교육도 필요하다. 특히, 대학진학을 준비하는 고등학생 자녀를 둔 부모들은 시간을 절약하고 피로감을 덜게 하는 목적으로 자녀들의 여가 생활로 인터넷게임을 권장 내지 묵인하고 있는데 이는 중독으로 빠져들게 할 위험성이 많다. 또한 스트레스 해소를 위한 수단으로 인터넷 및 도박행동을 하지 않도록 그 위험성을 알리고, 올바른 인터넷 사용과 놀이문화로서의 건전한 게임 활용 방안 모색을 위한 교육 자료로 사용될 것으로 사료된다. 셋째, 청소년의 도박행동에 있어서 인터넷중독이 주요한 변인으로 드러남으로써 도박중독과 인터넷중독이 통합적인 관점에서 함께 다루어질 때 예방과 개입에 있어서 더 효과적일 것으로 기대된다. 뿐만 아니라 정책적으로 중독유관기관들과의 협력적 개입의 필요성을 시사한다.

본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 서울경기지역이라는 특정 지역에 국한된 자료를 사용하였는데 추후연구에서는 도박장이 근접해 있는 지역 등과 같이 다양한 지역의 청소년들을 대상으로 자료를 수집하여 지역 간 비교연구 또한 수행할 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서는 스트레스와 인터넷중독의 하위요인의 역할을 검증하지 않았으나 추후 연구에서는 각 하위요인에 대한 탐색이 필요하다. 셋째, 청소년 도박행동 수준에 따른 매개효과의 차이가 있는지에 대한 연구도 필요하다.

이를 위해서는 먼저 청소년도박선별척도가 한국적 상황에서 재검증되어야 할 것으로 사료된다.

## 참고문헌

- 권선중, 김교헌, 최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 11(1), 147-162.
- 권선중, 김교헌, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방전략. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 1-19.
- 권재환 (2008). 청소년의 게임 중독, 사회적 지지 및 문제행동의 관계모형 검증. 상담학연구, 9(2), 675-688.
- 권준근 (2011). 청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제언에 대한 연구. 명지대학교 박사학위논문.
- 김경화 (2008). 초등학생의 방과 후 생활과 사회적지지가 스트레스에 미치는 영향. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 김민우 (2004). 문제도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 석사학위논문
- 김민정 (2006). 학교보건법상 유해환경에 대한 중고생의 인식도에 관한 연구. 경성대학교 석사학위논문
- 김수주 (2002). 중고등학생의 학교 스트레스가 문제행동에 미치는 영향에 관한 연구: 스트레스 대처방식의 완충효과를 중심으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 김영혜 (2010). 부정적 양육태도와 차폐가 인터넷 중독에 미치는 영향. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 22(3), 885-900.

- 김중순 (2007). 청소년 인터넷 중독과 사회복지사의 역할. 동아대학교 석사학위논문.
- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진 (2002). 한국형 인터넷중독진단척도개발연구. 정보통신연구진흥원.
- 김현주 (2009). 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 충남대학교 석사학위논문.
- 남여경 (2010). 스트레스, 가족관계, 친구관계가 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향. 계명대학교 석사학위논문.
- 남전아 (2010). 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계: 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과. 성신여자대학교 석사학위논문.
- 박승민 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 게임 행동 조절과정 분석. 서울대학교 박사학위논문.
- 박종범 (2006). 학교환경위생정화구역내 금지행위 실태와 중학생의 인식도. 경북대학교 석사학위논문.
- 박해진 (2002). 초등학교 아동의 스트레스, 사회적 지지 지각 및 대처행동과의 관계. 전주대학교 석사학위논문.
- 백승정 (2010). 청소년의 부모 과잉허용 및 학업 스트레스가 자살태도에 미치는 영향: 인터넷 중독의 매개효과 검증. 성결대학교 석사학위논문.
- 서승연, 이영호 (2007). 일상적 스트레스, 사회적 지지, 몰두 성향과 인터넷중독과의 관계. 한국심리학회지: 임상, 26(2), 391-405.
- 신재은 (1999). 청소년의 우울에 영향을 미치는 심리사회적 요인에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 아영아, 정원철 (2011). 청소년의 학업스트레스와 학교부적응 관계에서 인터넷중독의 매개효과 검증. 청소년학연구, 18(2), 27-50.
- 안지혜, 장보은 (2003). 청소년 가출의 스트레스 생활사건과 개인적 인성에 관한 연구. 사회복지연구, 36 99-134.
- 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구 성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학연구, 7(2), 117-136.
- 양정남, 최은정, 이명호, 소 영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. 청소년학연구, 18(5), 357-383.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. 한국심리학회지: 사회문제, 12(1), 1-14.
- 오승근 (2006). 청소년이 자살태도, 자살위험성 및 생명존중교육 참여 요구와의 관계. 고려대학교 박사학위논문.
- 유안진, 한미현 (1995). 한국아동의 일상적 스트레스 척도의 개발. 대한가정학회지, 33(4), 49-64.
- 윤혜미, 박병금 (2005). 청소년의 내재화 및 외현화 문제행동 관련 요인. 사회복지연구, 28, 133-144.
- 원형숙 (2005). 인터넷 중독이 청소년 비행에 미치는 영향에 대한 사회복지적 개입방안 연구: 원주지역 고등학생을 중심으로. 상지대학교 석사학위논문.
- 이경주 (1997). 청소년의 스트레스와 사회적 지지 및 행동문제. 전남대학교 박사학위논문.
- 이득연, 박자양, 이동훈 (2006). 청소년의 역기능적 심리특성과 사이버 관련 비행의 관계모형 검증: 인터넷 중독을 매개변인으로. 상담학연구, 7(1), 103-115.

- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성-지역별 비교를 중심으로. *한국심리학회지*, 8(2), 399-414.
- 이수진 (2008). 청소년의 인터넷중독과 문제행동성향과의 관계: 자기회귀 교차지연 효과 검증에 이용한 성별간 다집단 분석. *청소년학연구*, 15(3), 237-257.
- 이지현, 이정운 (2009). 청소년의 학업스트레스와 자살생각의 관계: 부모 및 또래와의 관계와 인지왜곡의 매개효과. *상담학연구*, 10(2), 1113-1126.
- 이홍표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. *고려대학교 박사학위논문*.
- 임은미, 정성석 (2009). 청소년의 스트레스와 우울의 변화 및 우울에 대한 스트레스의 장기적 영향. *청소년학연구*, 16(3), 99-121.
- 장미경, 이은경, 장재홍, 이자영, 김은영, 이문희 (2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회 변인간의 관계. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 16(4), 705-722.
- 장인경 (2002). 청소년의 스트레스 및 음주효과기대와 음주행위와의 관계에 관한 연구. *이화여자대학교 석사학위논문*.
- 장재홍, 유정이, 김형수, 최한나 (2003). 중학생의 인터넷 중독 및 인터넷 보상경험에 영향을 주는 심리적, 환경적 요인. *상담학연구*, 4(2), 237-252.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인. *가톨릭대학교 박사학위논문*.
- 전영주, 이숙현 (2000). 청소년의 자살 구상과 관련 변인분석. *청소년학연구*, 7(1), 221-246.
- 정경택 (2003). 사회적 지지와 지각된 스트레스가 청소년의 공격성에 미치는 영향. *아동교육*, 12(2), 151-162.
- 정명숙, 이동수 (2008). 청소년의 음주영향요인과 음주행위 관계에 있어서 성별에 따른 조절효과 분석. *청소년학연구*, 15(1), 29-58.
- 조영미, 김동민, 송경수, 유지현 (2009). 청소년 인식에 의한 인터넷 중독의 원인 탐색: 개념도 접근을 중심으로. *상담학연구*, 10(1), 469-483.
- 조춘범 (2006). 청소년의 가정폭력 경험이 인터넷 중독에 미치는 영향. *청소년학연구*, 13(5-2), 1-29.
- 조춘범 (2008). 가족기능이 청소년의 폭력비행에 미치는 영향과 인터넷 게임 중독의 매개효과 검증. *연세대학교 박사학위논문*.
- 최해경, 유채영, 신원우, 박수애 (2009). 도박중독 청소년 예방프로그램 개발 연구보고서. *사행산업통합감독위원회*.
- 최희정 (2010). 중학생의 학교 스트레스와 인터넷 중독 간의 관계에 대한 자아탄력성 및 부모-자녀 의사소통의 조절효과. *계명대학교 석사학위논문*.
- 한건환, 장휘숙, 안권순 (2004). 청소년들의 스트레스 경험, 대처양식 및 문제행동에서 자기존중감의 역할. *청소년학연구*, 11(3), 385-402.
- 함진선, 현명호, 임영식 (2006). 스트레스, 중요타인의 흡연 및 흡연에 대한 신념이 청소년 흡연행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 건강*, 11(1), 191-207.
- 허은경, 이경남 (2006). 청소년의 개인, 가족, 친구 및 학교 변인이 규범적 문제행동에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 44(4), 111-



- 122.
- 홍설화 (2006). 청소년기 스트레스가 인터넷중독에 미치는 영향에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 홍영수 (2004). 청소년의 자살행동에 대한 생활스트레스와 심리사회적 자원의 영향. 연세대학교 석사학위논문.
- 황상민 (2003). 인터넷게임중독 현황 및 발달과정과 심리적 개입방안 연구. 한국정보문화진흥원.
- Abt, V. & McGurrin, M. C. (1984). Gambling: The misunderstood sport-a problem in social definition. *Leisure Sciences*, 6, 205-220.
- Barnes, G. M., Welte, J. W. Hoffman, J. H. & Dintcheff, B. A. (2005). Shared predictors of youthful gambling, substance abuse and delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(2), 165-174.
- Baron, R. M. & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173-1182.
- 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.
- Caillois, R. (1994). 놀이와 인간: 가면과 현기증 (이상률 역). 서울: 문예출판사.
- Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, 21-34.
- Felner, R. D. & Felner, T. Y. (1989). Primary prevention program in the educational context: A transactional-ecological framework and analysis. In L. A. Bond & B. E. Compas (Eds.), *Primary prevention and promotion in the schools*(pp.13-49). Newbury Park, CA: Sage.
- Fisher, S. E. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 277-287.
- Gong, J., Chen, X., Zeng, J., Li, F., Zhoh, D., & Wang, Z. (2009). Adolescent addictive internet use and drug abuse in Wuhan, China. *Addiction Research and Theory*, 17(3), 291-305.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 199-225.
- Gupta, R. & Derevensky, J. (1996). The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 12, 375-394.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 179-192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345.
- Hardoon, K. & Derevensky, J. (2002). Child and adolescent gambling behavior: our current knowledge. *Clinical Child Psychology and*

- Psychiatry*, 7(2), 263-281.
- Holtgraves, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2), 295-302.
- Holub, A., Hodgins, D. C., & Peden, N. (2005). Development of the temptations for gambling questionnaire: a measure of temptation in recently quit gamblers. *Addiction Research and Theory*, 13(2), 179-191.
- Hyder, A. A. & Juul, N. H. (2008). Games, gambling and children: applying the precautionary principle for child health. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 21(4), 202-204.
- Jackson, A. C., Dowling, N., Thomas, S. A., Bond, L., & Patton, G. (2008). Adolescent gambling behaviour and attitudes: a prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health Addiction*, 6, 325-352.
- Jacobs, D. F. (1989). Illegal and undocumented: a review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America. In H. J. Shaffer, S. A. Stein, & B. Gambino (Eds.), *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*. Toronto: Lexington Books.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.
- Jadamec, A. (2002). Gambling behavior in adolescent substance abuse. *Substance Abuse*, 23(3), 191-198.
- Jessor, R., & Jessor, S. (1977). *Problem Behavior and Psychosocial Development*. NY: Academic Press.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Weng, C. C., & Chen, C. C. (2008). The association between internet addiction and problematic alcohol use in adolescents: the problem behavior model. *Cyber Psychology and Behavior*, 11(5), 571-578.
- Ladouceur, R. & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P. M. Salkovskis(Ed), *Trends in Cognitive and Behavioral Therapies*(pp.89-120). NY: John Wiley & Sons Ltd.
- Lam, L. T., Peng, Z., Mai, J., & Jing, J. (2009). Factors associated with internet addiction among adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 551-558.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 31-328
- Lynch, W. J., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2004). Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Archives of General Psychiatry*, 61(11), 1116-1122.
- Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5(1), 63-83.
- Mitchell, K. J., Becker-Blease, K. A., & Finkelhor, D. (2005). Inventory of problematic internet experiences encountered in clinical practice. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36, 498-509
- Orford, J., Sproston, K., Erens, B., White, C. & Mitchell, L. (2003). *Gambling and Problem Gambling in Britain*. NY: Brunner-Routledge.

- Parker, J. D., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality & Individual Differences, 45*(2), 174-180.
- Sayette, M. A. (1999). Does drinking reduce stress? *Alcohol Research & Health, 23*(4), 250-255.
- Shaffer, H. J. & Bethune, W. (2000). Introduction: Youth gambling. *Journal of Gambling Studies, 16*(2-3), 113-114.
- Shaffer, H. J., LaPlanter, 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*, 367-374.
- Sharpe, L., & Trarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioral theory of problem gambling. *British Journal of Psychiatry, 162*, 407-412.
- Sinha, R. (2008). Chronic stress, drug use and vulnerability to addiction. *Annals of New York Academy of Science, 1141*, 105-135.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P. (1998). A Self-report Measure of Gambler's Maladaptive Beliefs: Initial Psychometric Properties. Poster presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington DC.
- Ste-Marie, C. Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance use. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse, 15*(4), 55-76.
- Ste-Marie, C. (2001). *Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior*. McGill University, Montreal.
- Steinberga, L., Tremblaya, A., Zacka, M., Bustoa, U. E., & Zawertailoa, L. A. (2011). Effects of stress and alcohol cues in men with and without problem gambling and alcohol use disorder. *Drug and Alcohol Dependence, 119*(1-2), 46-55.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse, 34*, 1593-1604.
- Tschibelu, E., & Elman, I. (2011). Gender differences in psychosocial stress and its relationship to gambling urges in individuals with pathological gambling. *Journal of Addictive Diseases, 30*, 81-87.
- Turner, N. E., Macdonald, J., Bartoshuk, M., & Zanbeneh, M. (2008). Adolescent gambling behaviour, attitudes, and gambling problems. *International Journal of Mental Health Addiction, 6*, 223-237.
- Turner, N., Zangeneh, M. & Littman-Sharp, N. (2006). The experience of gambling and its role in problem gambling. *International Gambling Studies, 6*, 237-266.
- Winters, R., Stinchfield, D, Botzet, A & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors, 16*(1), 3-9.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. & Fulkerson, J. (1993a). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling*

- Studies*, 9(4), 371-386.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. & Fulkerson, J. (1993b). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9(1), 63-84.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of Gambling Studies*, 11, 165-183.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- 원 고 접 수 일 : 2011. 12. 2  
수정원고접수일 : 2012. 1. 19  
게 재 결 정 일 : 2012. 2. 2

## Mediational Effects of Internet Addiction and Irrational Gambling Belief on the Association between Adolescents' Stress and Gambling Behaviors in Present and Future

Kim, YoungKyung

Baekseok University

This study was aimed to test the effects of adolescents' stress on gambling behavior and interest on adult gambling through internet addiction and irrational gambling belief. 809 adolescents were recruited from four high school in Seoul and Kyunggi. Correlational analysis and multiple regression analysis were employed to test these effects. Stress, internet addiction, irrational gambling belief, gambling behavior, and interest on adult gambling were positively correlated. Results showed that adolescents' internet addiction and irrational gambling belief partially mediated the relation between stress and gambling behavior. Additionally, adolescents' internet addiction and irrational gambling belief partially mediated the association between stress and interest on adult gambling. Implications to future studies for internet addiction and gambling are discussed.

*Key words* : adolescents, stress, internet addiction, irrational gambling belief, gambling behavior, interest on adult gambling