

청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향*

연 미 영[†]

강원대학교 사회과학연구소

본 연구는 청소년의 도박에 영향을 미치는 성격, 가족 및 거주지역의 영향을 알아보고자 했다. 연구대상은 청소년 567명으로 도박행동, 도박신념, 미래의 도박동기에 영향을 미칠 것으로 예측되는 성격변인인 충동성과 가족의 도박행동 그리고 거주지역을 조사했다. 거주지역은 카지노 유치지역이며 인접 지역인 정선과 태백지역, 경마공원이 위치한 과천지역 그리고 도박시설과 무관한 화천지역이었다. 연구결과, 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기와 정적인 상관을 보였고, 충동성이 높은 청소년은 낮은 청소년에 비해서 도박행동, 도박신념의 왜곡 및 미래도박동기가 높았다. 가족의 도박행동 역시 청소년 도박행동, 도박신념왜곡 및 미래도박동기와 상관이 있었지만 충동성과 가족도박의 유의미한 상호작용은 없었다. 거주지역은 청소년의 도박신념에 유의한 영향을 미쳤다. 또한 거주지역은 가족의 도박행동과 상호작용하여 청소년 도박신념에 유의미한 영향을 미쳤다. 이 결과는 청소년의 높은 충동성수준이 도박행동취약성으로 작용하며, 가족 도박문제와 거주지역인접의 도박시설은 청소년의 도박신념의 왜곡을 일으켜 청소년 도박취약성에 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 그러므로 도박시설의 설립과 같은 사행산업의 유치가 충동성 수준이 높거나 가족 중 문제도박자가 있는 청소년에게 미치게 될 잠재적인 유해효과 및 미래의 도박예방프로그램 개발에서 고려 요인등과 관련되어 논의되었다.

주요어 : 청소년, 도박행동, 충동성, 가족의 도박문제, 거주지역

* 이 연구는 2003년 한국학술진흥재단의 기초학문지원(KRF-2003-072-BM1004)으로 수행되었다.

[†] 교신저자 : 연미영, 강원대학교 사회과학연구소 기초학문지원연구실, 강원도 춘천시 효자2동 192-1

E-mail : yariand@hanmail.net

현대의 청소년은 급변하는 사회문화적 맥락 속에서 살고 있다. 특히 컴퓨터, 물질, 성, 가족과 교육의 변화는 청소년들의 발달에 지대한 영향을 미치고 있다(Rice, 2001). 특히 컴퓨터로 인한 생활환경의 변화는 대인관계의 문제나 인터넷 중독과 같은 청소년들의 다양한 문제들과 관련 있다. 이것은 최근의 청소년 관련 연구에서 인터넷 게임과 중독관련내용이 주로 이루고 있는 현상을 통해 알 수 있다(한상철, 2003). 네바다 중독위원회(2002)는 청소년들의 다양한 도박관련 행동이 사회적으로 금지되어 있으나 복권이나 스포츠를 이용한 도박행위에 참여하며, 성인들보다 강박적 도박중독(compulsive gambling)비율이 높다고 보고하였다. 이처럼 현대의 청소년들이 직면하고 있는 중요 문제 중의 하나가 게임이나 도박에 대한 중독이다.

도박은 게임이며 놀이인 동시에 물질 교환 및 자극추구라는 요인을 포함하고 있고, 따라서 의존과 남용으로 정의되는 중독의 속성을 띠고 있다. 그러나 도박에 대한 취약성은 개인차가 있으며, 어떤 사람은 도박을 선호하고 즐기는 반면 다른 사람은 중독 상태에 빠지게 된다. 도박중독취약성 요인에는 생태학적, 심리학적, 및 생물학적 요인들이 있다. 예를 들면, 생태학적 요인으로는 도박 접근이 쉬운 환경, 심리적 요인으로는 충동성이나 사회적 기술의 결핍, 생물학적 요인으로는 낮은 각성 수준 등이 제안되었다(권병희, 민성호, 이태경, 이영분, 조성호, 이충기, 2002).

그렇다면 성인과 달리 청소년의 도박행동을 설명하는 독특한 요인은 무엇인가? Bronfenbrenner(1989)는 인간의 발달 과정을 생태학적 환경으로 설명하고 있다. 발달 중인 사람들은 여러 환경체계의 중심이 들어있다.

환경체계는 가족과 같은 인접한 환경으로부터 보다 넓은 문화 같은 더 먼 맥락까지 범위를 갖고 있다. Bronfenbrenner(1989)의 생태학적 체계이론에 따르면, 부모나 형제와 같은 미시체계, 학교와 같은 중간체계, 그리고 사회의 구조와 같은 외체계, 그리고 문화가 같은 거시체계가 서로 상호 작용하는 발달 맥락에서 청소년들이 발달하고 있다. 물론 개인의 생물학적 특성도 중요한 요소이다. 이런 관점에서 청소년의 도박 문제는 개인의 특성과 주변 사회체계의 관계를 살펴보는 것으로 시작해야 할 것이다. 본 연구에서는 개인의 특성으로 충동성, 미시체계로서의 부모, 그리고 외체계로서의 거주 지역의 특성이 청소년의 도박과 어떤 관련성이 있는지 살펴볼 것이다.

먼저 청소년도박과 관련된 개인적 특성으로서 충동성은 청소년의 도박이나 비행에 영향을 준다는 것이 알려졌다(Cleckley, 1976; Eysenck, 1977; Petry, 2001). 혼란스럽고 예측 불가능한 환경에서 충동성이 높은 사람은 문제 도박자가 되거나 물질남용에 대한 취약성이 증가되었다(Petry, 2001). Cleckley(1976)와 Eysenck(1977)는 충동성은 청소년비행문제와도 관련된 변인으로, 반사회적 행동의 중요 하위 특질로 보았다. 또한 일부의 연구자들은 충동성이 반사회적 행동에 영향을 주는 주요한 특질이며(Buss, 1961), 일생동안 지속적으로 비행을 반복하게 하는 성격요소로 보았다(Cleckley, 1976).

충동성의 중요요인은 속도이다. 충동성이 높은 사람들에게서 나타나는 공통적인 특징은 빠른 반응시간, 계획성이 없다는 것으로 이로 인해서 심사숙고하지 않는 행동특징이 두드러지게 나타난다. 이는 문제도박자들이 자신의 행위가 가져올 결과를 조심스럽게 점검하지 않고 긍정적인 결과만을 예측하여 돈을 거는

것과 같은 행동으로 표현된다. 이들은 금전적인 보상과 재미에 집중하여 도박에서 반복적인 돈 걸기 행동을 하게 되고 결국 문제도박자로 전락하게 된다. Vitaro, Arseneault와 Tremblay(1997)의 연구에 의하면, 문제 도박자들의 충동성 수준이 정상집단보다 높으며, 충동성 수준이 높을수록 도박문제가 심각하여 문제도박자가 될 가능성이 높으며, 이들은 아동기 때부터 통제력이 결핍되고 이런 통제력의 결핍이 이후 게임중독이나 도박중독으로 이어질 수 있다.

다음은 부모의 특성이 청소년의 도박과 어떤 관련이 있는지를 살펴보자. 박영신과 김의철(2003)은 청소년 비행이 부모의 사회경제적 수준과 높게 관련되어 있음을 보여주었다. 청소년 도박은 주요 청소년 비행행동이다. 또한 Shapira, Furguson, Frost-Pineda와 Gold(2002)는 플로리다 청소년의 도박행동에 관한 대규모 연구에서 부모 중에 한명이라도 도박 문제가 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년들에 비해서 더 많은 도박문제를 가지고 있다는 것을 보여주고 있다. 또한 도박과 관련된 성인의 사회적 특성 중에 하나는 빈곤이다. 부모의 낮은 사회경제적 지위와 낮은 교육수준은 청소년의 높은 도박 참여율과 관련되어 있다(Harba & Lee, 1995; Ladouceur, 1991; Shepherd, Ghodse, & London, 1998; Volberg & Steadman, 1988). 이는 부모나 가족처럼 주변에 도박문제를 가진 성인이 청소년의 도박행동에 영향을 줄 수 있음을 제시해준다.

마지막으로 청소년 도박문제에 중요한 요인 중의 하나는 거주 지역이다. 김교현, 성한기와 이민규(2002)는 청소년기와 연장선이 있는 20대의 경마인구가 24.8%이고, 카지노 및 경륜장이용자의 15%임을 확인하였다. 또한 이들은

도박행동이 지역사회의 특징과 관련이 있음을 보여주었다. 즉, 카지노와 경마, 경륜장이 위치하고 있는 수도권과 강원지역 거주자들의 도박시설이용 비율이 다른 지역의 거주자에 비해서 높았다. 이 결과는 도박시설 인접지역 거주 청소년들의 도박에 대한 심리적, 물리적 접근성이 높을 수 있다는 것을 시사한다. 실제로 도박합법화지역은 문제도박자(problem gambler)와 도박중독자(addictive, compulsive, or pathological gambler) 수의 급증과 상관이 높았다(Goodman, 1995; Lorenz, & Yaffee, 1988). 다시 말하면, 도박이 합법화된 지역에 거주한다는 것은 도박에 접근할 수 있는 물리적 거리와 심리적 거리의 단축을 의미한다. 이는 그런 지역의 주민이 쉽게 도박행동을 받아들이고 도박행동의 문제점에 대해서 둔화될 수 있기 때문이다. 이러한 영향은 성인 뿐 만 아니라 청소년에게도 영향을 미칠 수 있다. 이러한 물리적 거리의 차이로 인한 접근의 용이성이 청소년의 도박행동에 영향을 미칠 것을 가정할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 대단위 도박시설 인근의 청소년들과 원거리 지역의 청소년 도박행동을 비교해 보고자 하였다.

이러한 선행 연구는 청소년의 도박은 충동성, 부모의 도박문제와 거주지역이 관련이 있음을 보여주고 있다. 그러나 이들 연구들은 몇 가지 문제가 있다. 첫째, 각 요인들과 청소년 도박 행동 간의 개별적인 관계를 밝히고 있으며, 이런 요소들의 상호작용 효과에 대한 연구가 이루어지지 않았다. Bronfenbrenner(1989)에 의하면, 발달이나 이 과정에서의 문제는 다양한 사회체계들의 상호작용의 결과이다. 따라서 본 연구에서는 충동성, 가족의 도박행동, 거주지역이 청소년 도박행동 도박신념, 미래의 도박동기에 미치는 각각 효과와 함께 각

요인들의 상호작용 효과를 알아보고자 한다. 둘째, 청소년의 도박행동에 대한 측정이 주로 도박행동에 초점이 맞추어 있다. 그러나 도박의 문제는 실제 도박 행동과 같은 행동적 요인 뿐 아니라, 도박에 대한 신념과 같은 인지적 요인이 관련이 있을 수 있기 있기 때문에 청소년의 도박의 잠재적인 설명 변인으로서 도박의 신념과 미래의 도박동기를 조사에 포함시켰다.

따라서 본 연구의 목적을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 청소년의 충동성, 부모의 특성, 및 도박시설접근의 용이성이 청소년의 도박행동과 관련이 있는지 알아볼 것이다. 둘째, 이런 세 가지 요인이 현재 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 상호작용 효과가 있는지를 알아 볼 것이다.

방 법

조사대상

조사대상자는 카지노 유치지역이며 주식회사 강원랜드와 지역주민의 협약에 따라서 주민의 카지노 출입 금지된 사복읍과 고향읍에 위치한 고등학교 재학 청소년(이하 카지노 지역)이 168명(남; 85명, 여; 81명, 무응답; 1명)이었고, 그 인접지역이지만 카지노 출입이 허용된 입계면과 정선읍에 위치한 고등학교의 재학 청소년(이하 카지노 인접 지역)이 154명(남; 59명, 여; 62명 무응답; 1명)이었다. 그리고 한국 마사회의 서울 경마공원이 위치한 과천시 의 청소년(이하 경마장 인접지역)은 130명(남; 78명, 여; 51, 무응답; 1명)이었다. 인근 도박시설이 없는 화천읍에 위치한 고등학교에 재학

중인 청소년(이하 도박시설과 원거리지역)은 115명(남; 50명, 여; 62명, 무응답; 3명)으로 총 조사대상자는 567명이었고 평균연령은 17.0세(표준편차; .8)였다.

측정도구

Barrat의 충동성 검사(Barrat Impulsiveness Inventory; BIS)

Barrat의 충동성 검사는 충동성을 하나의 독립된 성격차원으로 간주하고 충동성의 3가지 하위척도를 평가하도록 구성된 것으로 이현수가 번역하고 표준화하였다(이현수 1992). 하위척도는 인지적 충동성, 운동충동성, 무계획성으로 구성되었으며 총 30개 문항이고 4점 척도로 되어 있다. 이 검사의 신뢰도 검증에 위한 내적 일치도를 나타내는 Cronbach α 값은 .86이었다(정연옥 & 이철원, 1997).

가족도박행동질문지

가족의 도박행동 질문지는 익명의 도박자를 위한 국제연구소(Gam-Anon International Service Office, Whitestone, NY; 2000)에서 발간한 것으로 가족 중에 도박문제가 있는 사람을 판별하기 위한 것으로 본 연구자와 대학원 학생이 번안하였다. 가족의 도박수준을 알아보기 위해서 20개 문항의 예/아니오로 응답하도록 되어 있다. 이 질문지에서 6개 이상의 문항에 예라고 응답하면 가족 중에 도박중독자가 있는 것으로 판단된다. 이 검사의 신뢰도 검증에 위한 내적 일치도를 나타내는 Cronbach α 값은 .86이었다.

청소년도박행동질문지

캘리포니아 도박문제상담소에서 발간한 것

으로 Jacobs(2000)가 구성하였고, 본 연구자와 대학원학생이 번안하였다. 이 질문지는 청소년들의 도박행동을 알아보기 위해서 20개 문항의 예/아니오로 응답하는 형태이다. 질문의 내용은 돈을 거는 행위를 얼마나 하는가와 같이 실제 도박행동을 중심으로 구성되어 있다. 이 질문지에서 8개 이상의 문항에 예라고 응답하면 도박중독으로, 5-7점이면 충동적인 도박문제, 3-4점은 도박선호로 진단된다. 이 검사의 신뢰도 검증용 위한 내적 일치도를 나타내는 Cronbach α 값은 .74였다.

도박신념질문지

도박신념질문지는 Mushquash(2001)에 의해서 구성된 것으로 본 연구자와 대학원학생이 번안하였다. 질문지는 전체 17개의 문항이며, 문항의 내용은 “동전을 던져서 계속 5회 앞면이 나왔다면 다음에 던져서는 어떤 면이 나올까요?”나 “당신이 도박으로 돈을 잃게 되면 가족에게 이야기할까요?” 또는 “다른 사람들은 돈을 잃게 되면 가족에게 이야기할까요?”와 같이 일반적으로 도박을 하는 사람들이 보이는 인지적 왜곡이나 타인-자신에 대한 태도불일치를 묻는 문항으로 구성되어 있다. 신뢰도 검증용 위한 내적 일치도를 나타내는 Cronbach α 값은 .69이었다.

미래의 도박동기 질문지

미래의 도박동기 질문지는 조사대상자인 청소년에게 직접적으로 앞으로 도박과 같은 행동을 하고 싶은가를 묻는 형식으로 “성인이 되면 경마를 하시겠습니까?” 등과 같은 문항으로 구성되었고, 예/아니오로 응답하며, 4개의 문항으로 구성되었다.

조사절차

조사는 카지노 인접지역으로 주식회사 강원랜드와 지역주민의 협약에 따라서 주민의 카지노 출입이 금지된 사북읍과 고한읍에 위치한 고등학교와 카지노 출입이 허용된 정선읍과 임계면 소재 고등학교에서 실시되었다. 또한 한국 마사회의 경마공원이 위치한 과천시와 도박시설과 원거리에 있는 화천읍에 위치한 고등학교가 인터넷검색에 의해 무작위로 선택하였다. 질문지실시는 연구자와 조사원이 교사가 없는 상태에서 익명성과 연구목적을 유지한 후에 이루어졌고, 각각의 질문지는 피검사자에게 봉투에 담아서 전달되었으며, 질문지를 완성한 후에는 다시 봉투에 담아서 회수하였다.

조사의 분석은 청소년 도박관련 변인인 충동성, 청소년 도박행동, 도박신념, 가족의 도박문제, 미래의 도박욕구간의 관계를 알아보기 위해서 Pearson상관분석을 했다. 청소년 도박행동과 도박신념에 미치는 충동성, 가족도박 및 거주지역의 영향을 알아보고자 충동성수준(2)×가족의 도박수준(2)×거주지역(4) 변량분석을 했고, 청소년의 미래의 도박동기에 미치는 충동성과 거주지역의 영향을 알아보고자 충동성수준(2)×거주지역(4)의 변량분석을 SPSS-PC-WIN 11 버전으로 분석하였다. 충동성수준과 가족의 도박수준은 평균을 기준으로 구분되었다. 충동성은 평균 71.88(SD=7.86)을 기준으로 상하수준을 구분했고, 가족의 도박은 평균 .62(SD=1.78)를 기준으로 상하수준을 구분했다.

결 과

청소년의 도박관련 변인간의 관계를 알아보기 위한 상관관계가 표 1에 제시되었다. 청소년의 충동성, 가족도박, 청소년 도박행동, 도

박신념, 미래의 도박동기간에 유의미한 상관이 있었다. 특히, 충동성과 도박신념의 상관계수는 .26 ($p < .001$)이고, 도박행동과 도박신념의 상관계수는 .513($p < .001$)으로 높은 관련성을 보였다.

표 1. 충동성, 가족도박, 청소년 도박행동, 도박신념 및 미래도박동기간 상관관계

	충동성	가족도박	도박행동	도박신념	도박동기
충동성	1.000				
가족도박	.183**	1.000			
도박행동	.214**	.207**	1.000		
도박신념	.260**	.196**	.513**	1.000	
도박동기	.127**	.119**	.425**	.390**	1.000

** $p < .001$

표 2. 거주지역과 충동성수준에 따른 변인별 평균 및 표준편차

지역	충동수준	충동성 수준		가족도박		도박행동		도박신념		미래도박		N
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	
경마공원 인접	저	59.111	4.744	.194	.401	1.194	1.600	18.861	3.944	.944	1.194	36
	고	384.067	5.444	.267	.594	3.133	2.850	21.467	8.999	1.267	1.163	15
	전체	66.451	12.487	.216	.461	1.765	2.205	19.628	5.916	1.039	1.183	51
카지노 인접	저	62.381	1.717	.476	1.365	1.571	1.859	18.524	4.119	1.000	1.000	21
	고	82.889	4.892	.611	1.153	3.972	2.833	23.583	4.741	1.444	1.341	36
	전체	75.333	10.753	.561	1.225	3.088	2.760	21.719	5.116	1.281	1.236	57
카지노	저	60.706	2.953	.353	.606	2.059	2.135	18.294	2.823	.647	1.057	17
	고	82.658	4.878	2.395	4.807	4.579	3.390	23.026	5.592	1.237	1.149	38
	전체	75.873	11.122	1.764	4.105	3.800	3.257	21.564	5.353	1.055	1.145	55
월거리	저	61.700	3.045	.650	2.007	1.450	2.282	18.850	4.356	.700	.865	20
	고	83.080	4.924	.720	1.514	2.360	2.752	22.320	6.568	.760	1.012	25
	전체	73.578	11.518	.689	1.730	1.956	2.567	20.778	5.896	.733	.939	45
전체	저	60.681	3.785	.383	1.174	1.489	1.911	18.681	3.847	.851	1.057	94
	고	83.009	4.922	1.184	3.044	3.711	3.097	22.842	6.074	1.202	1.198	114
	전체	72.918	11.989	.822	2.416	2.707	2.846	20.962	5.577	1.043	1.148	208

표 2는 거주지역과 충동성수준에 따른 변인별 평균 및 표준편차이다. 충동성이 높은 집단이 충동성이 낮은 집단보다 가족도박수준, 청소년 도박행동빈도, 왜곡된 도박신념, 미래의 도박동기에서 높게 나타났다. 거주지역 따른 차이는 청소년 도박행동의 경우 카지노지역(M=3.800, SD=3.257), 카지노 인접지역(M=3.088, SD=2.760), 도박시설 원거리 지역(M=1.956, SD= 2.677), 경마공원 인접지역(M=1.764, SD= 2.205)순이다. 거주지역에 따른 청소년 도박신념은 카지노 인접지역(M=21.719, SD=35.116), 카지노 지역(M=21.564, SD=5.353), 도박시설 원거리 지역(M=20.778, SD=5.896), 경마공원 인접지역(M=19.628, SD=5.916)순이다. 미래의 도박동기에서의 거주지역차이는 카지노 인접지역(M=1.281 SD=1.236), 카지노 지역(M=1.055, SD=1.145), 경마공원 인접지역(M=1.039, SD=1.183), 도박시설

원거리 지역(M= .733, SD= .939)순이었다.

청소년 도박행동에 대한 충동성, 가족도박, 거주지역의 변량분석결과가 표 3에 제시되었다. 청소년 도박행동에 대해 충동성의 주효과가 제시되었다($F=5.063, p < .05$). 청소년 도박행동에 대한 지역과 충동성 수준의 상호작용 효과는 $F=16.881$ 이고 유의확률 .052로 상호작용의 경향성을 보였다.

충동성수준, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박신념에 미치는 효과에 대한 변량분석결과가 표 4에 제시되었다. 표 4에 제시된 바와 같이 충동성 수준에 따라 도박신념에 유의미한 차이가 있었다($F=5.011, p < .05$). 거주지역에 따른 도박신념의 차이도 유의미했고($F=7.483, p < .001$), 충동성수준과 거주지역의 상호작용효과는 없었다. 그러나 청소년의 도박신념에 대한 지역과 가족도박수준의 상호작용 효과는 유의미했다($F = 8.293, p < .001$).

표 3. 청소년 도박행동에 대한 충동성수준, 가족도박수준과 거주지역의 변량분석결과

변 량 원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
충동성수준	32.591	1	2.436	.378
가족도박행동수준	17.937	1	17.937	2.786
거주지역	7.307	3	32.591	5.063 **
거주 지역 * 가족도박수준	36.536	3	12.179	1.892
충동성수준 * 거주 지역	50.643	3	16.881	2.622
충동성수준 * 가족도박수준	.654	1	.654	.102
거주지역*가족수준*충동성	29.033	2	14.516	2.255
오차	1242.486	193	6.438	
합계	3201.000	208		
수정 합계	1677.111	207		

** $p < .05$

표 4. 청소년 도박신념에 대한 총동성수준, 가족도박수준, 거주지역의 변량분석결과

변 량 원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
총동성수준	122.730	1	122.730	5.011 **
거주지역	549.848	3	183.283	7.483 ***
가족도박수준	8.494	1	8.494	.347
총동성 * 거주지역	90.638	3	30.213	1.234
총동성수준 * 가족도박수준	10.452	1	10.452	.427
거주지역 * 가족도박수준	609.163	3	203.054	8.291 ***
총동성 * 거주지역 * 가족수준	80.177	2	40.088	1.637
오차	4727.016	193	24.492	
합계	97830.000	208		
수정 합계	6437.692	207		

** $p < .05$ *** $p < .001$

표 5. 가족도박에 대한 지역과 총동성수준의 변량분석결과

변 량 원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
거주지역	55.145	3	18.382	2.759**
총동성수준	174.995	1	174.995	26.268***
거주지역*총동성	18.511	3	6.170	.926
오차	1332.402	200	6.662	
합계	3201.000	208		
수정 합계	1677.111	207		

** $p < .05$ *** $p < .001$

표 6. 청소년 미래도박동기에 대한 거주지역과 총동성수준의 변량분석결과

변 량 원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
거주지역	6.478	3	2.159	1.679
총동성수준	5.816	1	5.816	4.522**
거주지역*총동성	1.730	3	.577	.448
오차	257.222	200	1.286	
합계	499.000	208		
수정 합계	272.611	207		

** $p < .05$

청소년의 미래도박동기에 대한 거주지역과 충동성수준의 변량분석결과가 표 6에 제시되었다. 표 6에 제시된 바와 미래도박동기에 대한 충동성수준의 주효과는 유의미했다($F= 4.522, p < .05$).

논 의

본 연구는 청소년의 충동성, 가족도박행동 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래도박동기에 미치는 영향을 알아보고자 했다. 먼저, 변인간의 관계를 알아보기 위한 상관분석결과(표 1참조)에서 청소년의 충동성, 가족의 도박수준, 청소년 도박행동 및 도박신념과 미래 도박동기를 포함한 모든 변인간의 상관이 유의미했다. 특히 청소년의 충동성과 가족의 도박행동은 청소년 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기와 상관이 유의미했고, 청소년 도박행동과 미래 도박동기 역시 높은 상관을 보였다. 이는 현재의 도박행동의 정도가 청소년의 도박신념형성과 관련되며 미래에 도박동기로 전환될 가능성을 보여준다.

청소년의 충동성 수준이 청소년의 도박행동, 도박신념, 미래의 도박동기에 미친 영향을 살펴보면 다음과 같다. 청소년 도박행동에 대한 충동성수준, 거주지역, 가족도박수준의 변량분석결과에서 충동성의 주효과가 있었다. 구체적으로는 충동성이 높은 청소년의 도박행동 점수는 평균이 3.71($SD=3.09$)이고, 충동성이 낮은 청소년의 도박행동 점수는 평균 1.49($SD=1.91$)로 나타났다(표 2 참조). 충동성이 높은 청소년의 도박행동점수가 평균 3.71점이라는 것은 Jacobs(2000)가 제안한 기준과 비교했을 때 도박선호로 간주되는 3-4점 수준

이다. 이는 이들 청소년이 도박으로 인한 행동문제를 일으킬 가능성이 높다는 것을 의미한다.

청소년의 도박신념에 대한 충동성수준, 거주지역, 가족도박수준의 변량분석결과에서 충동성 수준은 청소년의 도박신념에 대해서 유의미한 주효과가 있었고, 미래의 도박동기에서도 충동성의 주효과가 유의미했다(표 4와 표 6 참조). 또한 표 2에 제시된 바와 같이 충동성이 높은 청소년의 미래도박동기의 평균은 1.20($SD=1.198$)이고 충동성이 낮은 청소년의 평균은 .85($SD=1.05$)였다. 이러한 결과는 충동성이 현재의 청소년 도박행동 뿐 만 아니라 도박에 대한 인지구조의 왜곡을 일으키고 나아가 성장 후에 도박행동가능성이 높음을 시사한다.

청소년 가족의 도박행동이 청소년 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향에 대한 분석결과, 청소년의 도박행동에 대한 가족도박수준의 주효과는 없었으나 청소년의 도박신념에 대해서 거주지역과 가족의 도박행동의 유의미한 상호작용이 있었다. 즉, 도박시설 접근성이 높은 지역에 거주하며 가족도박수준이 높은 청소년의 도박신념이 그렇지 않은 청소년보다 많은 문제가 있었다. 이 결과는 선행 연구결과(Vitaro, Arseneault, & Tremblay, 1997)에서 제시된 바와 같이 청소년 도박이 가족도박수준의 영향을 받는다는 것을 의미하며, Griffiths(1993)가 제시한 것처럼 부모 중 한사람이라도 문제도박행동이 있는 경우 그들의 자녀가 도박행동을 할 가능성이 높다는 연구결과와 일치한다. 이는 Lorenz와 Yaffee(1986, 1988, 1989)의 연구결과처럼 도박자와 그들의 가족 간에서도 다양한 문제 즉, 이혼, 가정폭력 등이 발생할 가능성이 높다는 것을

시사한다.

청소년의 도박행동, 도박신념과 미래의 도박동기에 대한 거주지역의 영향은 청소년의 도박신념에 대해서 유의미한 주효과가 있었고, 거주지역과 가족도박수준의 유의미한 상호작용효과가 있었다. 거주지역에 따른 청소년의 도박신념은 카지노 인접지역이 평균 21.72(SD=5.16)로 가장 높았고, 그 다음이 카지노 지역으로 평균 20.78(SD=5.90)이고, 도박시설 원거리지역은 평균이 20.78(SD=5.89), 경마공원 인접지역이 19.62(SD=5.91) 순으로 나타났다. 즉 청소년의 도박신념에 미치는 도박시설 접근 용이성의 영향은 카지노 인접 지역이 경마공원 인접지역이나 도박시설 원거리 지역에 비해서 높다. 이는 지역적인 특성이 드러난 결과로 해석될 수 있는데 카지노 지역은 주요 생산시설이 광산업에서 카지노 산업 중심으로 바뀌면서 이러한 사행산업이 그 사회인지 및 생활방식에 영향을 준 결과라고 할 수 있다.

가족도박수준 대한 지역과 충동성수준의 변량분석결과가 표 5에 제시되었다. 카지노 유치지역의 높은 충동성 청소년들이 가족도박행동빈도를 많다고 보고했고, 경마장 인접지역의 낮은 충동성 집단에서 가장 낮았다(표 2 참조). 이는 카지노 출입이 자유롭고, 거리 상 근접한 지역의 성인도박이 문제가 되고 있다는 것을 반영한 결과라고 할 수 있다. 김교현, 성한기와 이민규의 2002년 연구에서도 카지노 출입자의 비율에서 강원도가 서울·경기지역에 이어 3위 정도로 높은 출입 비율을 보여주었고, 문제성 및 병적 도박자 역시 서울·경기지역에 이은 3위의 높은 심각성을 제시하고 있다. 이는 카지노 인접지역이 카지노와 관련된 도박문제유발가능성이 높음을 시사하고 본 연구결과에서 제시된 바와 같이 청소년들에

의해서도 이런 문제가 간접적으로 지각되고 있음을 반영한다고 할 수 있다.

본 연구결과가 시사하는 바는 다음과 같다. 청소년의 도박취약성 요인으로서 충동성과 같은 개인변인과 함께 청소년 도박 행동에 미치는 가족의 도박행동 및 거주지역의 특성들의 상호작용 효과가 있다는 것이다. 이는 청소년의 도박행동을 포함한 다양한 문제행동의 발생과 발달에 가족과 사회체계들의 영향이 있다는 것을 의미한다. 또한 청소년 도박행동, 도박신념이나 미래의 도박동기에 각각 요인들의 서로 다른 상호작용 효과가 있었다. 그러므로 청소년의 도박연구에서 도박행동 뿐 만 아니라 도박에 대한 신념과 같은 인지적 요인에 미치는 주변 환경의 영향과 청소년 도박의 잠재적인 설명 변인으로서 도박동기 등이 고려되어야 함을 시사한다.

따라서 청소년 도박문제의 예방 및 해결을 위해서는 개인차변인으로서의 성격 뿐 만 아니라 가족의 도박문제 및 거주 인접 지역의 도박시설이 고려되어야 한다는 것이다. 또한 거주지역 인근의 도박시설이 경마 공원같이 주말개장, 레이싱 형태의 도박유형인 경우 보다는 카지노와 같은 상시 개장하며 게임 형태의 도박시설이 청소년들에게 더욱 더 부정적인 영향을 미치는 것으로 보인다. 실제로 미성년자는 카지노 출입이 제한되지만 경마공원의 출입은 제한되지 않는데도 불구하고 카지노 지역 및 인근 지역 청소년들은 더 많은 도박행동, 높은 가족도박행동, 높은 도박신념을 보였다. 그러나 미래의 도박욕구에서는 경마공원 인접지역과 카지노 지역의 차이가 제시되지 않았다는 것은 도박시설에 대한 주변인의 접근경향이 현재의 청소년 도박행동과 함께 성장 후에도 개인의 도박행동에 지속적인

영향을 줄 수 있음을 시사한다.

거주지역 인근의 도박시설은 지역주민의 도박행동 심각성 및 다양한 사회적 비용의 증가를 예측할 수 있다. 도박은 개인적으로나 사회적으로 심각한 문제를 양산할 것이고, 이로 인한 사회적 비용에 대한 연구가 여러 연구자들에 의해서 제시되었다. 문제 도박자는 신체적 심리적 건강의 손상과 직업적 성취 등의 손상이 나타나고, 도박자들의 범법행위로 인한 사회적 손실, 도박자 치료에 소용되는 비용 등이 증가된다는 연구결과가 제시되었다(호주 생산성위원회; Australian Productivity Commission, 1999). Ladouceur와 그의 동료들(1994)은 도박자의 재정적 문제, 예를 들어 파산, 빚, 도박자금을 확보하기 위한 범법행위에 따른 사회적 비용에 초점을 두었다. 이런 기존의 연구결과들에서 제시된 것처럼 본 연구대상지역에서도 동일한 문제가 양산될 수 있다. 따라서 주거지역 인근의 도박시설이 지역 청소년들에게 미치는 부정적인 영향을 억제해주는 사회적 제도의 필요성이 시급하다고 할 수 있다. 나아가 현재 많은 지자체와 지자체의 장들이 지역경제를 활성화시킨다는 이유로 경정장, 경마장, 경투우 시설 및 카지노시설의 설립을 추구하고 있는 상황에서 이러한 지자체들의 도박시설 설립욕구가 과연 지역주민들에게 어떤 영향을 미칠지를 재검토할 필요가 있음을 시사하며, 이런 영향들에 대한 체계적인 지역 사회심리학적 연구필요성을 시사한다.

그럼에도 불구하고 연구에는 몇 가지 제한점을 가지고 있다. 첫째, 연구대상의 문제로 심리적인 청소년기가 13세에서 23세까지로 정의되지만 본 연구에 참여한 청소년의 연령은 16-17세에 국한되어 장기적으로 개인에게 어떤 영향을 미치는 지를 밝힐 수 없었다. 청소년

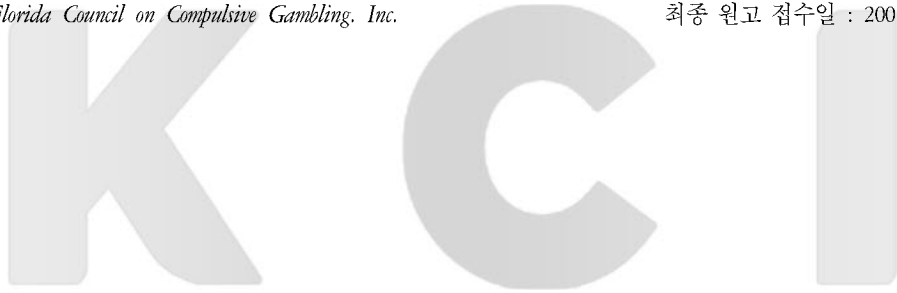
년 주거지역 인근의 도박시설이 개인에게 미치는 영향을 체계적으로 이해하기 위해서는 연령 폭을 확대시킬 필요가 있다. 또한 청소년 주거지역 인근의 도박시설이 카지노와 경마장과 같이 서로 다른 형태이며, 주거환경의 차이가 있으므로 청소년 도박행동에 영향을 미친 인근의 도박시설외의 주거환경의 차이 및 부모의 사회경제적 특징이 고려될 필요가 있다. 둘째, 청소년들의 도박행동 측정의 문제로 청소년은 아직 법적으로 도박행동이 금지되어 있기 때문에 본 연구에서 사용한 질문지 문항은 청소년 도박에 관한 구체적인 정보가 부족하다는 것이다. 따라서 이후의 청소년 도박연구를 위해서는 Shapira와 그의 동료들(2002)이 청소년 도박연구에서 제안한 것처럼 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 스포츠도박이나 카드게임 등 청소년들의 도박행동을 쉽게 확인할 수 있는 문항 구성하여 청소년들의 구체적인 도박유형을 조사할 필요가 있을 것이다. 셋째, 도박시설 인근 청소년의 도박관련 행동을 충분히 다루지 못했다는 것으로 청소년 도박과 관련된 주요 문제가 약물이나 물질 사용이다. 그러나 본 연구에서는 음주나 흡연과 같은 청소년의 물질사용에 대한 체계적인 조사가 없었다. 앞으로의 연구에서 이런 문제들을 고려한 좀 더 폭넓고 체계적인 연구가 필요하다.

참고문헌

- 권병희, 민성호, 이태경, 이영분, 조성호, 이충기 (2002). 캐나다 미국 도박관련기관 방문 보고서. 도박중독 예방 및 치유 프로그램수립을 위한 기초연구. (주) 강원랜드.

- 김교현, 성한기, 이민규 (2002). 도박성 게임이
용자의 심리사회적 특성과 문제성 및
병적 도박의 예측요인 분석. 도박중독
예방 및 치유 프로그램수립을 위한 기초
연구. (주) 강원랜드.
- 네바다 중독위원회 (2002). When the fun stops.
도박중독 예방 및 치유 프로그램수립을
위한 기초연구. (주) 강원랜드.
- 박영신, 김의철 (2003). 청소년 일탈행동의 형
성과 변화에 대한 고찰. 한국심리학회지:
사회문제, 9(1), 81~114.
- 이현수 (1992). 충동성 검사 실시요강. 한국 가
이던스.
- 정연옥, 이철원 (1997). Barratt 충동성 검사의
요인구조: 대학생 집단자료를 중심으로.
한국심리학회지: 임상, 16(1), 117~129.
- 한상철 (2003). 청소년의 인터넷 접촉정도
와 중독성향에 대한 조사. 한국심리학회지:
사회문제 9(2), 19~39.
- Australian Productivity Commission. (1999).
Australia's gambling industries. *Report no.*
10, AusInfo, Canberra.
- Barrat, E. (1985). Impulsiveness subtracts: arousal
and information processing. In Spence, T. J.,
& Itard, C. E.(Eds.). *Motivation, emotion, and*
personality(pp. 137-146). North Holland
Elsevier.
- Buss, A. H. (1961). *The Psychology of aggression*.
New York: Wiley.
- Bronfenbrenner, U. (1989). *The ecology of human*
development: Experiments by nature and design.
Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cleckley, H. (1976). *The Mask of sanity*(5th ed.).
St. Louis, Mosby.
- Eysenck, H. J. (1977). *Crime & Personality*. London;
Routledge & Kegan Paul.
- Gam-Anon International Service Office. (2000).
Gam-Anon 20 Questions. Whitestone, NY.
- Goodman, R. (1995). *The luck business: The*
devastating consequences and broken promises of
America's gambling explosion. New York, NY:
The Free Press.
- Griffiths, M. (1993). Factors in problem adolescent
fruit machine gambling: Results of small
postal survey. *Journal of Gambling Studies*, 9
(1), 31-45.
- Harba, J., & Lee, G. (1995). Problem gambling
and policy advice: The mutability and
relative effects of structural, associational,
and attitudinal variables. *Journal of Gambling*
Studies, 11(2), 105-121.
- Jacobs, D. F. (2000). A Self-test for teens. *Why*
teens are becoming compulsive about gambling:
The California council on problem gambling.
Redlands, California
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of
pathological gambling in Quebec, Canada,
Canadian Journal of Psychiatry, 36, 732-734.
- Ladouceur, R., Boisvert, J. M., Pepin, M.,
Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social
cost of pathological gambling. *Journal of*
Gambling Studies, 10(4), 399-409.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1988). Pathological
gambling: Psychosomatic, emotional, and
marital difficulties as reported by the spouse.
Journal of Gambling Behavior, 4, 13-26.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1989). Pathological
gambler and their spouses. *Journal of*
Gambling Behavior, 5(2), 113-126.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1986). Pathological

- gambling: Psychosomatic, emotional, and marital difficulties as reported by the gambler. *Journal of Gambling Behavior*, 49, 40-49.
- Mushquash, C. (2001). *Gambling Questionnaire*. Lakehead University.
- Petry, N. M. (2001). Comparison of problem-gambling and nonproblem-gambling youths seeking treatment for marijuana abuse. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 40(11), 1324-1331.
- Rice, F. P. (2001). *The Adolescents: Development, relationship and culture*. Prentice-hall.
- Shapira, N. A., Fergusson, M. A., Frost-Pineda, K., & Gold, M. S. (2002). Gambling and problem gambling prevalence among adolescents in florida. *A Report to The Florida Council on Compulsive Gambling, Inc.*
- Shepherd, R., Ghodse, H., & London, M. (1998). A pilot study examining gambling behavior before and after the launch of the national lottery and scratch cards in the UK. *Addiction Research*, 6(1), pp.5-12.
- Vitaro, R. G., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1997). Dispositional predictor of problem gambling in male adolescents, *American Journal of Psychiatry*, 154, 1769-1770.
- Volberg, R. A., & Steadman, H. J. (1988). Prevalence estimates of pathological gambling in New Jersey and Maryland. *Journal of the American Psychiatry*, 146(12), 1618-1619.
- 1 차 원고 접수일 : 2005. 7. 12
최종 원고 접수일 : 2005. 12. 27



The Influences of Impulsivity, Family' Gambling Activity and the Distance from Adolescence's home to the Gambling Facilities Area on adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future

Mi Young Yeon

Institute of Social Science, Kangwon University

The purpose of this study was to investigate the influences of impulsivity, family' gambling and the distance from the gambling facilities, on adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future. A total of 567 high school students in Jeongseon and Taebak(the Kangwon-Land Casino area or near the Kangwon-Land Casino), in Gwhachoen City(near the Seoul Race Park), and in Whachoen(far from the gambling facilities area) were participated in this study, and completed the questionnaires for measuring adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future, impulsivity and family gambling behaviors. Results showed there were positive relationships impulsivity, family' gambling, adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future. There were significant relationships among dwelling areas, gambling behaviors, and beliefs. Especially, adolescents in Jeongseon have more likely gambling behaviors, and the gambling beliefs were more dysfunction than ones in Gwhachoen and Whachoen. And adolescents in Whachoen had the lowest gambling motivation. Also, the correlation between the impulsivity and gambling-related behaviors was significant. The implication of this study was as fellow. When planing the politic intervention for preventing the problem gambling in the future it was necessary to consider the distance from the gambling facilities as environmental component and impulsivity as personal component.

key words : adolescent, gambling, impulsivity, gambling facilities area