

고등학생 도박행동 관련 요인

박현숙¹ · 정선영²

대구가톨릭대학교 간호대학 교수¹, 박사과정생²

Predictors of Gambling Behavior among High School Students

Park, Hyun Sook¹ · Jung, Sun Young²

¹Professor, ²Doctoral Student, College of Nursing, Catholic University of Daegu

Purpose: The purpose of this study was to investigate personal, family, and community factors that affect gambling behavior of high school students. **Methods:** The participants were 564 students from 7 high schools. Data were obtained from these participants between July 6 and July 20, 2011 by using self-report questionnaires. The data were analyzed using the PASW 18.0 program. **Results:** Of the participants, 88.8% were in the non-gambling group, 11.2% in the risk for gambling group. Significant factors related to gambling behavior were 7 personal factors: alcohol consumption, suicidal ideation, experience of being a runaway, irrational gambling beliefs, risk taking, stress, and self-control; 4 family factors: parental alcohol abuse, mother who gamble, sibling who gamble, and parental monitoring; and 2 community factors: peer who gamble and number of gambling peer. **Conclusion:** The outcomes of this study indicate that in order to decrease high school students' gambling behavior, it is necessary to design intervention programs that managing personal, family, and community factors of gambling behavior.

Key Words: Schools, Students, Gambling, Behavior

서론

1. 연구의 필요성

최근 사행산업인 도박 산업이 주는 개인적, 사회적 부작용이 확대되면서 도박문제에 대한 관심이 증대되고 있다. 실제로 사행산업을 이용하는 인구는 지속적으로 증가하고 있으며(Lee, 2010), 도박중독, 도박 관련 공존 질환, 가정파탄, 범죄 등이 확대되고 있다(Lee, 2002). 특히 인터넷을 이용한 도박 기회 확대로 다양한 연령 및 계층에서 도박 문제가 발생해 심각성을 더하고 있다(Kwon, Kim, & Choi, 2006). 특히 우리나라 청소년의 90.9%가 도박을 해본 경험이 있어(Kim, 2009), 일부 연구자들은 도박이 청소년에게

미치는 폐해를 인식하고 문제행동으로 규명하여 청소년의 신중비행으로 분류하기도 하였다(Park, 2002). 청소년기의 행동은 성인 연령층의 문제로 연결될 수 있다는 점을 감안할 때(Eaton et al., 2008), 청소년 도박에 대한 적극적인 개입이 필요하다.

미국의 경우 16~17세 청소년의 3분의 2가 도박을 하였고(National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999), 도박행동의 가장 큰 문제로 나타나는 병적 도박은 비교적 젊은 나이에 시작된다고 하였다(Blinne-Pike, Worthy, & Jonkman, 2010). 또한 미국 성인의 경우 병적 도박의 평생 유병률이 0.4~3.4%인 것에 반해 청소년과 대학생의 경우 2.8~8.0%로 보고되고 있다(Barnes, Welte, Hoffman, & Tidwell, 2010). 청소년의 경우에는 성인에 비

주요어: 고등학생, 도박, 행동

Address reprint requests to: Jung, Sun Young, College of Nursing, Catholic University of Daegu, 3056-6 Daemyeong 4-dong, Nam-gu, Daegu 705-718, Korea. Tel: 82-10-8952-1646, Fax: 82-53-650-4392, E-mail: jungsy@cu.ac.kr

- 본 연구는 2011년 대구가톨릭대학교 학술연구비 지원에 의해 수행되었음.

- This work was supported by the Catholic University of Daegu Research Grant of 2011.

투고일 2011년 8월 12일 / 수정일 1차: 2011년 8월 30일, 2차: 2011년 9월 17일 / 게재확정일 2011년 9월 17일

해 자제력이 쉽게 상실될 수 있으므로, 도박이 증가할수록 약물남용, 폭력, 무단결석, 성폭력, 비행행동이 증가하고 문제성 도박으로 발전할 가능성도 높을 뿐만 아니라(Lee, 2002), 병적 도박에 이른 청소년이 40대가 되어서야 도박의 심각성을 인지하고, 주위의 도움을 요청하는 경우가 많다(Blinne-Pike et al., 2010). 또한 특정 중독에 노출되어 통제를 적절히 하지 못하고 중독의 고리에서 벗어나지 못하면 중독의 대상만 바꾸게 되고(Hyun & Kim, 2009), 그러한 중독 중 특히 도박은 중독으로 가는 관문(gateway addiction)이며, 중독 행동의 촉진자(enhancer)로 정의되고 있으므로(Hyder & Juul, 2008), 성인으로 가는 이행기에 있는 청소년의 도박행동에 대한 조기 개입이 중요하다고 볼 수 있다.

청소년의 도박행동은 돈 대신 내기를 걸 수 있는 개인적·재정적 가치를 가지는 물건을 걸고 하는 내기, 놀이 및 게임과 관련된 모든 행동을 말한다(Kim, 2009). 청소년은 상품 뽑기나 게임 아이템 획득을 위해 돈이나 게임 머니를 반복적으로 사용하는데, 이러한 금전적 모험이 개입되는 놀이도 도박으로 볼 수 있기 때문에(Lee, 2002), 놀이문화로만 치부되었던 뽑기, 온라인 게임 역시 도박행동으로 볼 수 있다(Kim, 2009). 게다가 가족 경마장이 유행하면서 청소년들이 부모님과 함께 경마장을 찾음으로써 자연스럽게 성인의 도박문화를 경험하게 되어, 청소년의 도박 접근성이 높아지자 정부가 이를 규제하기 시작하였다. 그러나 사이버 공간에서 행해지는 도박행동을 감독하고 차단하는 방법은 미비하여(Kwon, Kim, Seong, Rhee, & Kang, 2007), 급변하는 사회흐름에 어느 세대보다 빠르게 적응하여 나타나는 청소년의 도박행동에 대한 실질적인 규제는 어려운 현실이다. 이러한 점을 감안할 때 청소년의 도박행동에 대한 구체적이고 적극적인 관리가 필요하며, 그중 다른 연령대에 비해 신체적으로는 건강하지만 심리적, 신경 생리적으로 중독에 취약하며(Kim, Choi, & Yoo, 2010), 도박행동의 수위가 급격히 올라가는 16~19세인 고등학생의 관리가 선행되어야 한다(Molde, Pallesen, Bartone, Hystad, & Johnsen, 2009). 따라서 고등학생의 도박행동에 대한 관리 방안을 모색하기 위해서는 고등학생의 도박행동에 영향을 미치는 요인에 대한 탐색 연구가 필요하다.

고등학생의 도박행동에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위해서는 다체계적 관점을 고려하는 것이 중요하다(Lee & Kim, 2009). 먼저 고등학생의 도박행동에 영향을 미치는 개인요인에 대한 고려가 선행되어야 한다(Lee & Kim, 2009). 도박행동과 관련된 기존의 연구에서의 개인요인을

살펴보면 비합리적 도박신념(Kim, 2009; Lee, 2003; Lee & Kim, 2009; Yang, Choi, Lee, & So, 2011), 도박 동기와 승리 대박 경험(Lee, 2010; Lee & Kim, 2009; Molde et al., 2009; Yeon, 2006), 자아존중감(Kim, 2009; Kwon, Baek, Kim, & Kim, 2009), 스트레스(Kim, 2009; Kwon et al., 2009), 충동성(Lee & Kim, 2009), 위험감수성향(Lee & Kim, 2009; The National Gambling Control Commission, 2008), 자기통제(Kim, 2006), 우울(Molde et al., 2009; Yang et al., 2011), 불안(Molde et al., 2009; The National Gambling Control Commission, 2008) 등이 있다. 또한 개인의 일반적 특성으로 알코올, 흡연, 약물 및 자살시도 경험 여부, 학년, 성별, 도박시작 연령 등이 도박행동에 영향을 주었다(Kim, 2009; Molde et al., 2009; The National Gambling Control Commission, 2008; Yeon, 2006). 그 중 도박행동을 예측하는 설명력과 청소년 연구에서의 일관성을 고려하면 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 우울, 자아존중감, 자기통제, 성별, 위험행동 시도 경험 유무, 도박시작 연령 등이 주요 영향요인이었다. 고등학생의 도박행동에 영향을 미치는 가족요인으로는 부모감독(Kim, 2009), 가족 구성원의 도박 유무(Molde et al., 2009; The National Gambling Control Commission, 2008), 부모의 이혼이나 알코올 문제 유무(Molde et al., 2009) 등이 있었고, 지역사회요인으로는 친구의 도박행동 유무(Molde et al., 2009) 등이 있었다. 이외에도 부모지지(Kim, 2009; Kwon et al., 2009), 교사지지(Kim, 2009; Kwon et al., 2009), 또래지지(Kim, 2009; Kwon et al., 2009), 도박접근 용이성(The National Gambling Control Commission, 2008), 거주 지역(Molde et al., 2009) 등이 도박행동 관련요인이었으나 연구마다 일관성이 없거나 청소년에게 적합하지 않은 변인이었다. 이러한 결과들을 종합해 볼 때 고등학생 도박행동 관련 요인에 대한 탐색은 개인요인뿐만 아니라 가족요인과 지역사회요인을 함께 다루는 것이 필요하며, 이들 요인들은 개인요인을 긍정적으로 관리할 수 있도록 도와 줄 뿐만 아니라, 보다 현실적이고 적극적인 도박관리를 가능하게 할 수 있다(Lee, & Kim, 2009).

지금까지 고등학생을 대상으로 수행된 도박행동 관련 연구를 살펴보면, 중고등학생을 포함하여 청소년 전체 집단을 대상으로 한 도박행동 영향 요인에 관한 연구(Kim, 2009)가 있으며, 고등학생만을 대상으로 한 도박행동 관련 연구(Molde et al., 2009)도 수행된 바 있으나 제한된 체계요인에 초점을 두거나 문제성 도박을 하는 고등학생을 대

상으로 하였으므로(Kim, 2004), 고등학생의 도박행동에 관한 충분한 통찰력을 제시하지 못하였다.

이에 본 연구자는 고등학생의 도박행동과 관련된 다체계적 요인을 탐색함으로써 도박행동의 수위가 높아져 고위험 집단에 해당되는 고등학생의 도박행동 예방을 위한 기초자료를 제시하고자 본 연구를 시도하였다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 고등학생의 도박행동 관련 요인을 파악하는 것이며, 구체적 목적은 다음과 같다.

- 고등학생의 개인, 가족 및 지역사회 요인에 따른 비도박군과 위험도박군의 차이를 파악한다.
- 고등학생의 도박행동 관련 개인, 가족 및 지역사회 요인을 규명한다.

연구방법

1. 연구설계

본 연구는 횡단적 조사연구로서 고등학생의 도박행동 관련 요인을 규명하는 서술적 조사연구이다.

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구의 대상은 1개 광역도시와 3개의 지역도시에 소재한 7개 고등학교에 재학 중인 1, 2, 3학년생 565명이다. 대상자는 인문계 고등학교 4곳, 실업계 고등학교 3곳에서 학급 단위로 표집하였다. 대상자 수는 로지스틱 회귀분석을 위한 G*power 3.0 프로그램을 이용하여 구하였다. 표본수 추정에는 문헌고찰을 통해 도박행동에 영향을 미치는 요인들 중 본 연구에 포함된 주요 변수이면서 가장 낮은 오즈비(Odd Ratio, OR) 값을 보인 것으로 나타난 부모 이혼 여부(Molde et al., 2009)를 토대로 하였다. 오즈비(OR) 0.85, 유의수준 .05, 검정력 .80으로 했을 때 적절한 피험자 수는 최소 521명이었다. 이를 근거로 설문지의 응답률과 탈락률을 고려하여 대상자 수는 총 580명을 최종 목표 인원으로 하였다. 대상자 581명을 접촉하고 동의를 구하였으나, 회수된 설문지 중 응답내용이 불충분한 것을 제외한 565명(97.4%)의 자료를 최종 분석에 사용하였다.

본 연구에서 자료수집에 앞서 고등학생의 설문 문항에

대한 이해정도를 파악하기 위하여, 구성된 설문지를 바탕으로 고등학생 2인에게 예비조사를 실시하였다. 설문지 예비조사 결과, “설문 문항의 문장이나 단어가 이해하기 어렵지 않습니까?”, “설문 내용에 답하기 어렵지는 않습니까?”라는 질문에 대해 특별히 어려움이 없다고 응답하였고, 수정 사항, 추가설명 및 건의 사항에 대한 개방적인 질문에는 특별한 내용이 없다고 응답하였다.

자료수집을 위해 연구자가 직접 연구대상 학교를 방문하여 교장, 학급담임 등에게 연구의 목적을 설명하고 연구 수행에 대한 허락과 협조를 구하였다. 자료수집은 연구의 목적을 설명하고, 연구참여에 대한 서면 동의서를 받은 후 설문지를 배부하고 수거하였다. 연구대상자에 대한 윤리적 고려를 위해 연구에 참여하는 학생들에게 익명과 비밀 보장을 약속하였고, 학생이 원하지 않는 경우에 연구에 참여하지 않아도 됨을 공지하였으며, 연구결과가 연구의 목적 이외에는 이용되지 않음을 설명하였다.

자료수집 중 설문지 작성에 소요된 시간은 약 20분이었으며, 연구에 참여하는 대상자에게 학용품을 답례로 제공하였다. 자료수집기간은 2011년 7월 6일부터 7월 20일까지였다.

3. 연구도구

1) 도박행동 관련 개인요인

(1) 비합리적 도박신념

비합리적 도박신념은 Lee (2003)의 비합리적 도박신념 척도를 Kwon 등(2006)이 수정한 10문항으로 측정하였다. 이 도구는 청소년에게 보편적으로 사용되는 도구이므로 본 연구대상자에게 사용하기 적합하며, 자신의 도박능력과 도박판에서의 승리를 실제 가능한 것보다 지나치게 과신하거나 도박 과정과 결과를 잘못 추론하는 과신적, 비논리적 추론과 도박에 일정한 구조와 법칙이 있다고 믿고 운보다 전략 및 기술의 작용을 과대평가하는 기술 과대평가적 추론의 하부요인으로 구성되어 있다. 최저 1점에서 최고 5점의 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 비합리적 도박신념이 높은 것을 의미한다. Kwon 등(2006)의 연구에서는 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .89$ 였고, 본 연구에서 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .91$ 이었다.

(2) 위험감수성향

위험감수성향은 Lee (2003)의 위험감수성향 척도(Risk-

Taking Questionnaire, RTQ) 15문항으로 측정하였다. 이 도구는 개발 당시 성인을 대상으로 하였으나 청소년에게 보편적으로 사용되고 있으며, 위험한 상황을 피하거나 접근하려는 일반적인 의지와 동기적 특성을 나타낸다. 최저 1점에서 최고 5점의 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 위험 감수성향이 높은 것을 의미한다. Lee (2003)의 연구에서의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .88$ 이었고, 본 연구에서의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .88$ 이었다.

(3) 스트레스

스트레스는 Kim과 Lee (1996)의 청소년기 스트레스 척도 17개 문항으로 측정하였다. 이 도구는 개발당시 청소년을 대상으로 하였기 때문에 본 연구대상자에게 적절하며, 가족·학업·친구·외모·물질 스트레스의 하부요인으로 구성되어 있다. 최저 1점에서 최고 5점의 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 스트레스가 높은 것을 의미한다. 개발당시 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .86$ 이었고, 본 연구에서의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .83$ 이었다.

(4) 우울

우울은 Chon, Choi와 Yang (2001)의 통합적 한국판 우울 척도(Center for Epidemiological Studies Depression Scale, CES-D) 20문항으로 측정하였다. 이 도구는 일반인구 집단을 대상으로 우울 증후군에 대한 역학적 연구를 위해 개발되었고, 청소년들에게 사용하기 적합하며, 우울기분, 죄책감, 무가치감, 정신운동지연, 식욕상실, 수면장애 등과 같은 우울증상으로 구성되어 있다(Chon et al., 2001). 최저 1점에서 최고 4점의 4점 Likert 척도로 구성되어 있고, 점수가 높을수록 우울이 높은 것을 의미한다. Chon 등(2001)의 연구에서 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .89$ 였고, 본 연구의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .89$ 였다.

(5) 자아존중감

자아존중감은 Rosenberg (1965)가 개발하고, Jeon (1974)이 번안한 자아존중감 척도 10개의 문항으로 측정하였다. 이 도구는 개발당시 고등학생을 대상으로 개발하였으므로 본 연구대상자에게 사용하기에 적합하며, 각 문항은 최저 1점에서 최고 5점의 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 자아존중감이 높은 것을 의미한다. 도구 개발 당시 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .85$ 였고, 본 연구의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .82$ 였다.

(6) 자기통제

자기통제는 Gottfredson과 Hirschi (1990)의 자기통제척도를 Nam과 Ok (2001)이 수정 번안한 20문항으로 측정하였다. 개발당시 성인을 대상으로 구성하였으나 Nam과 Ok (2001)의 연구에서 중학생을 대상으로 측정하여 타당도와 신뢰도가 검증되었으므로 고등학생에게 사용하기 적절하며, 장기적 만족을 추구하는 정도와 즉각적 만족을 추구하는 정도로 구성되어 있다. 최저 1점에서 최고 4점의 4점 Likert 척도이며 점수가 높을수록 자기통제를 잘 하는 것을 의미한다. 개발당시 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .75$ 였고, 본 연구에서의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .78$ 이었다.

(7) 개인요인 관련 일반적 특성

도박행동 관련 개인요인 중 일반적 특성으로 알코올, 흡연, 약물, 성, 가출 및 자살생각 경험 여부, 인터넷 사용시간, 학교, 학년, 성별, 도박시작 연령, 종교유무 등을 파악하였다.

2) 도박행동 관련 가족요인

(1) 부모감독

부모감독은 Stattin과 Kerr (2000)의 Parental Monitoring Scale을 Hwang (2007)이 수정 번안한 부모감독 척도 9문항으로 측정하였다. 이 도구는 개발당시 청소년을 대상으로 하였으므로 본 연구대상자에게 적절하며, 부모가 자녀들이 어디서, 누구와 무엇을 얼마동안 하고 있는가에 대해 파악하고 있는 정도를 나타낸다. 최저 1점에서 최고 5점의 5점 Likert 척도이며, 점수가 높을수록 부모가 자녀들에 대해 아는 정도가 높음을 의미한다. Hwang (2007)의 연구에서 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .80$ 이었고, 본 연구에서의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .90$ 이었다.

(2) 가족요인 관련 일반적 특성

도박행동 관련 가족요인 중 일반적 특성으로 가정의 경제상태, 부모 이혼 유무, 부모 알코올 문제, 아버지, 어머니, 형제자매의 도박행동 경험 여부를 파악하였다.

3) 도박행동 관련 지역사회요인

도박행동 관련 지역사회요인 중 일반적 특성으로 친구의 도박행동 경험 유무와 도박경험이 있는 친구 수를 파악하였다.

4) 도박행동

도박행동은 Kwon 등(2006)의 도박문제 척도를 Kim (2009)이 수정 보완한 청소년 도박행동 척도 7문항으로 측정하였다. 이 도구는 개발당시 청소년을 대상으로 하였으므로 본 연구대상자에게 적절하며, 카드, 인터넷 도박, 복권, 화투, 뽑기, 짬짬이, 온라인 게임의 게임머니 구입 등의 7가지의 청소년이 접근 가능한 도박 관련 행동을 나타낸다. 최소 0점에서 최대 5점의 6점 Likert 척도이며, 점수가 높을수록 도박행동을 많이 함을 의미하며, 총합이 20점 이하면 비도박군, 21점 이상이면 위험도박군으로 나뉜다. Kim (2009)의 연구에서 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .74$ 였고, 본 연구에서의 신뢰도 Cronbach's $\alpha = .78$ 이었다.

4. 자료분석

수집된 자료를 부호화 작업을 거쳐 PASW 18.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

- 고등학생의 일반적 특성은 빈도와 백분율로 산출하였으며, 개인, 가족 및 지역사회 요인에 따른 위험도박군과 비도박군의 차이는 χ^2 test와 t-test로 분석하였다.
- 고등학생의 도박행동 관련 개인, 가족 및 지역사회 요인을 파악하기 위해 제 요인을 설명변수로 하고, 도박행동 집단군을 반응변수로 하여 이변량 단순 로지스틱 회귀분석으로 분석하였으며, 각 요인별 오즈비(OR)와 이의 95% 신뢰구간을 산출하였다. 다음으로 도박행동 집단군 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의한 개인, 가족 및 지역사회 요인을 설명변수로 하고, 도박행동 집단군을 반응변수로 하여 조건부 단계별 방법 (conditional stepwise method)을 이용한 다중 로지스틱 회귀분석으로 분석하였으며, 각 요인별 오즈비(OR)와 이의 95% 신뢰구간을 산출하였다.

생이 224명(39.6%), 종교가 없는 학생이 341명(60.4%)이었다. 성적은 상위 1/3인 학생이 152명(26.9%), 중위인 학생이 226명(40.0%), 하위 1/3인 학생이 187명(33.1%)이었고, 경제상태는 상(월수입 4백만원 이상)인 학생이 160명(28.3%), 중(월수입 2백만원 이상~4백만원 미만)인 학생이 303명(53.6%), 하(월수입 2백만원 이하)인 학생이 102명(18.1%)이었다. 도박행동 기준에 따라 비도박군에 해당하는 학생은 502명(88.8%), 위험도박군에 해당하는 학생은 63명(11.2%)이었다.

Table 1. General Characteristics of Subjects (N=565)

Characteristics	Categories	n (%)
School type	Academic high school	394 (69.7)
	Vocational high school	171 (30.3)
Grade	1st	208 (36.8)
	2nd	240 (42.5)
	3rd	117 (20.7)
Gender	Male	285 (50.4)
	Female	280 (49.6)
Religion	Have	224 (39.6)
	Have not	341 (60.4)
Academic performance	High	152 (26.9)
	Middle	226 (40.0)
	Low	187 (33.1)
Economic status	High	160 (28.3)
	Middle	303 (53.6)
	Low	102 (18.1)
Level of gambling behavior	Non-gambling group	502 (88.8)
	Risk gambling group	63 (11.2)

2. 고등학생의 개인, 가족 및 지역사회 요인에 따른 위험도박군과 비도박군의 차이

대상자의 개인, 가족 및 지역사회 요인에 따른 위험도박군과 비도박군의 차이는 Table 2와 같다.

대상자의 개인요인 중 인문계는 위험도박군이 5.1%, 실업계는 위험도박군이 25.1%로 학교에 따라 유의한 차이가 있었고($\chi^2=48.48, p<.001$), 1학년은 위험도박군이 16.3%, 2학년은 위험도박군이 11.2%, 3학년은 위험도박군이 1.7%로 학년에 따라서도 유의한 차이가 있었다($\chi^2=16.20, p<.001$). 남학생은 위험도박군이 20.7%, 여학생은 위험도박군 1.4%로 성별에 따라서 유의한 차이가 있었고($p<.001$),

연구결과

1. 고등학생의 일반적 특성

본 연구대상자의 일반적 특성은 Table 1과 같다. 인문계 학생이 394명(69.7%), 실업계 학생이 171명(30.3%)이었고, 1학년 학생이 208명(36.8%), 2학년 학생이 240명(42.5%), 3학년 학생이 117명(20.7%)이었다. 성별은 남학생이 285명(50.4%), 여학생이 280명(49.6%)이었고, 종교가 있는 학

종교가 있는 학생은 위험도박군이 2.2%, 종교가 없는 학생은 위험도박군이 17.0%로 종교에 따라서도 유의한 차이가 있었으며($\chi^2=40.10, p<.001$), 성적 상위 1/3은 위험도박군이 1.3%, 중위는 위험도박군이 1.8%, 하위 1/3은 위험도박군 30.5%로 성적에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2=106.39, p<.001$). 흡연 경험이 있는 학생은 위험도박군이 36.7%, 흡연 경험이 없는 학생은 위험도박군이 1.2%로 흡연 경험에 따라서 유의한 차이가 있었고($\chi^2=144.62, p<.001$), 음주 경험이 있는 학생은 위험도박군이 28.1%, 음주 경험이 없는 학생은 위험도박군이 0.6%로 음주 경험에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p<.001$). 자살생각 경험이 있는 학생은 위험도박군이 38.4%, 자살생각 경험이 없는 학생은 위험도박군이 1.2%로 자살생각 경험에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 있었으며($\chi^2=154.57, p<.001$), 가출경험이 있는 학생은 위험도박군이 27.6%, 가출 경험이 없는 학생은 위험도박군이 7.7%로 가출경험에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2=32.19, p<.001$). 일평균 인터넷 사용시간은 위험도박군은 평균 287.6 ± 46.86 분, 비도박군은 평균 117.9 ± 24.78 분으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었고($t=-10.70, p<.001$), 도박시작 시기가 12세 이하인 학생은 위험도박군이 16.6%, 13세 이상인 학생은 위험도박군이 6.1%로 도박시작 시기에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2=33.53, p<.001$). 비합리적 도박신념은 위험도박군은 평균 45.6 ± 4.67 점, 비도박군은 평균 26.9 ± 10.57 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었고($t=-13.84, p<.001$), 위험감수성향은 위험도박군은 평균 64.7 ± 7.71 점, 비도박군은 평균 41.5 ± 10.48 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었다($t=-16.97, p<.001$). 스트레스는 위험도박군은 평균 74.4 ± 5.46 점, 비도박군은 평균 44.7 ± 16.64 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었으며($t=-14.10, p<.001$), 우울은 위험도박군은 평균 64.7 ± 7.71 점, 비도박군은 평균 41.5 ± 10.48 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었다($t=-11.99, p<.001$). 자아존중감은 위험도박군은 평균 27.2 ± 4.93 점, 비도박군은 평균 35.6 ± 6.84 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었으며($t=9.47, p<.001$), 자기통제는 위험도박군은 평균 44.6 ± 12.12 점, 비도박군은 평균 64.9 ± 11.12 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었다($t=13.53, p<.001$). 고등학생의 개인요인 중 약물사용 경험과 성경험 유무에 따라서는 위험도박군과 비도박군이 통계적으로 유의

한 차이가 없었다.

대상자의 가족요인 중 가정의 경제상태가 '상'인 학생은 위험도박군이 3.7%, '중'인 학생은 위험도박군이 10.2%, '하'인 학생은 위험도박군이 25.5%로 가정의 경제상태에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 있었고($\chi^2=30.27, p<.001$), 부모가 이혼한 학생은 위험도박군이 64.9%, 부모가 이혼하지 않은 학생은 위험도박군이 0.0%로 부모의 이혼유무에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었으며($p=.024$), 부모의 알코올문제가 있는 학생은 위험도박군이 58.5%, 부모의 알코올문제가 없는 학생은 위험도박군이 6.2%로 부모의 알코올문제 유무에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2=132.30, p<.001$). 아버지가 도박경험이 있는 학생은 위험도박군이 15.1%, 아버지가 도박경험이 없는 학생의 위험도박군은 9.2%로 아버지의 도박경험 유무에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 있었고($\chi^2=4.26, p=.039$), 어머니가 도박경험이 있는 학생은 위험도박군이 21.1%, 어머니가 도박경험이 없는 학생은 위험도박군이 8.1%로 어머니의 도박경험 유무에서도 통계적으로 유의한 차이가 있었으며($\chi^2=17.22, p<.001$), 형제자매가 도박경험이 있는 학생은 위험도박군이 18.3%, 형제자매가 도박경험이 없는 학생은 위험도박군이 8.5%로 형제자매의 도박경험 유무에 따라서도 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2=10.83, p<.001$). 부모감독은 위험도박군은 평균 11.0 ± 4.80 점, 비도박군은 평균 28.0 ± 7.81 점으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었다($t=16.90, p<.001$).

대상자의 지역사회요인 중 친구가 도박경험이 있는 학생은 위험도박군이 23.7%, 친구가 도박경험이 없는 학생은 위험도박군이 0.3%로 친구의 도박경험 유무에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p<.001$). 도박경험이 있는 친구의 수가 위험도박군은 평균 20.9 ± 14.97 명, 비도박군은 평균 2.0 ± 4.18 명으로 두 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었다($t=-22.37, p<.001$).

3. 고등학생의 도박행동 관련 개인, 가족 및 지역사회 요인

고등학생의 도박행동 관련 개인, 가족 및 지역사회 요인을 파악하기 위해 고등학생의 도박행동을 반응변수로 하고, 개인, 가족 및 지역사회 제 요인을 설명변수로 하여 이변량 단순 로지스틱 회귀분석으로 분석한 결과, 고등학생의 도박행동 관련 개인요인으로는 학교, 학년, 성별, 종교 유무, 성적, 흡연경험 유무, 음주경험 유무, 자살생각 경험

Table 2. The Differences of Gambling Behavior of Subjects by Personal, Family, and Community Factors

(N=565)

Variables	Categories	Non-gambling (n=502)	Risk gambling (n=63)	χ^2 or t	p
		n (%) or M±SD	n (%) or M±SD		
Personal factors					
School type	Academic high school	374 (94.9)	20 (5.1)	48.48	<.001
	Vocational high school	128 (74.9)	43 (25.1)		
Grade	1st	174 (83.7)	34 (16.3)	16.20	<.001
	2nd	213 (88.8)	27 (11.2)		
	3rd	115 (98.3)	2 (1.7)		
Gender	Male	226 (79.3)	59 (20.7)	-	<.001 [†]
	Female	274 (98.6)	4 (1.4)		
Religion	Have	219 (97.8)	5 (2.2)	40.10	<.001
	Have not	283 (83.0)	58 (17.0)		
Academic performance	High	150 (98.7)	2 (1.3)	106.39	<.001
	Middle	222 (98.2)	4 (1.8)		
	Low	130 (69.5)	57 (30.5)		
Smoking experience	No	402 (98.8)	5 (1.2)	144.62	<.001
	Yes	100 (63.3)	58 (36.7)		
Drinking experience	No	346 (99.4)	2 (0.6)	-	<.001 [†]
	Yes	156 (71.9)	61 (28.1)		
Drug use experience	No	501 (88.8)	63 (11.2)	-	.888 [†]
	Yes	1 (100.0)	0 (0.0)		
Sexual experience	No	495 (88.7)	63 (11.3)	-	.435 [†]
	Yes	7 (100.0)	0 (0.0)		
Experience of suicidal ideation	No	409 (98.8)	5 (1.2)	154.57	<.001
	Yes	93 (61.6)	58 (38.4)		
Runways experience	No	431 (92.3)	36 (7.7)	32.19	<.001
	Yes	71 (72.4)	27 (27.6)		
Duration of internet use per 1 day (minute)		117.9±24.78	287.6±46.86	-10.70	<.001
Onset of gambling (age) (n=483)	≤ 12	267 (83.4)	53 (16.6)	33.53	<.001
	≥ 13	153 (93.9)	10 (6.1)		
Irrational gambling belief		26.9±10.57	45.6±4.67	-13.84	<.001
Risk taking		41.5±10.48	64.7±7.71	-16.97	<.001
Stress		44.7±16.64	74.4±5.46	-14.10	<.001
Depression		41.5±10.48	64.7±7.71	-11.99	<.001
Self-esteem		35.6±6.84	27.2±4.93	9.47	<.001
Self-control		64.9±11.12	44.6±12.12	13.53	<.001

[†] Fisher's exact test.

Table 2. The Differences of Gambling Behavior of Subjects by Personal, Family, and Community Factors (Continued) (N=565)

Variables	Categories	Non-gambling (n=502)		Risk gambling (n=63)		x ² or t	p
		n (%)	or M±SD	n (%)	or M±SD		
Family factors							
Economic status	High	154	(96,3)	6	(3,7)	30,27	<.001
	Middle	272	(89,8)	31	(10,2)		
	Low	76	(74,5)	26	(25,5)		
Parent divorce	No	468	(100,0)	0	(0,0)	-	.024 [†]
	Yes	34	(35,1)	63	(64,9)		
Parental alcohol abuse	No	480	(93,8)	32	(6,2)	132,30	<.001
	Yes	22	(41,5)	31	(58,5)		
Gambling experience of father	No	344	(90,8)	35	(9,2)	4,26	.039
	Yes	158	(84,9)	28	(15,1)		
Gambling experience of mother	No	397	(91,9)	35	(8,1)	17,22	<.001
	Yes	105	(78,9)	28	(21,1)		
Gambling experience of sibling	No	377	(91,5)	35	(8,5)	10,83	<.001
	Yes	125	(81,7)	28	(18,3)		
Parent monitoring		28,0	±7,81	11,0	±4,80	16,90	<.001
Community factors							
Gambling experience of peer	No	302	(99,7)	1	(0,3)	-	<.001 [†]
	Yes	200	(76,3)	62	(23,7)		
Number of gambling peer		2,0	±4,18	20,9	±14,97	-22,37	<.001

[†]Fisher's exact test.

유무, 가출경험 유무, 일 평균 인터넷 사용시간, 도박시작 시기, 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 우울, 자아존중감 및 자기통제가 통계적으로 유의하였다.

개인요인으로는 실업계가 인문계보다(OR=6.28, *p*<.001), 종교가 없는 군이 있는 군보다(OR=1.11, *p*<.001), 성적이 '중'인 군이 '상'인 군보다(OR=1.03, *p*<.001), 성적이 '하'인 군이 '상'인 군보다(OR=1.04, *p*<.001), 흡연경험이 있는 군이 없는 군보다(OR=6.63, *p*<.001), 음주경험이 있는 군이 없는 군보다(OR=7.65, *p*<.001), 자살생각 경험에 있는 군이 없는 군보다(OR=6.02, *p*<.001), 가출경험이 있는 군이 없는 군보다(OR=4.55, *p*<.001), 일 평균 인터넷 사용시간이 많을수록(OR=1.01, *p*<.001), 비합리적 도박신념이 높을수록(OR=1.20, *p*<.001), 위험감수성향이 높을수록(OR=1.17, *p*<.001), 스트레스가 높을수록(OR=1.14, *p*<.001), 우울이 높을수록(OR=1.08, *p*<.001) 도박행동 위험도가 높았으며, 3학년이 1학년보다(OR=0.89, *p*<.001), 여자가 남자보다(OR=0.42, *p*<.001), 도박시작 시기가 13

세 이상인 군이 12세 이하인 군보다(OR=0.83, *p*<.001), 자아존중감이 높을수록(OR=0.83, *p*<.001), 자기통제가 높을수록(OR=0.90, *p*<.001) 도박행동 위험도가 낮았다.

가족요인으로는 부모 알코올문제 유무, 아버지 도박경험 유무, 어머니 도박경험 유무, 형제자매 도박경험 유무 및 부모 감독이 통계적으로 유의하였다. 부모 알코올문제가 있는 군이 없는 군보다(OR=1.13, *p*<.001), 아버지의 도박경험이 있는 군이 경험이 없는 군보다(OR=1.74, *p*=.041), 어머니의 도박경험이 있는 군이 경험이 없는 군보다(OR=3.03, *p*<.001), 형제자매의 도박경험이 있는 군이 없는 군보다(OR=2.41, *p*=.001) 도박행동 위험도가 높았으며, 부모감독이 높을수록(OR=0.72, *p*<.001) 도박행동 위험도가 낮았다.

지역사회 요인으로는 친구도박경험 유무와 도박경험 친구 수가 통계적으로 유의하였으며, 친구의 도박경험이 있는 군이 경험이 없는 군보다(OR=3.62, *p*<.001), 도박경험 친구 수가 많을수록(OR=1.17, *p*<.001) 도박행동 위험도

가 높았다(Table 3).

다음으로 통계적으로 유의한 개인, 가족 및 지역사회 제 요인을 설명변수로 포함시켜 다중 로지스틱 회귀분석을 실

시한 결과, 음주경험 유무, 자살생각 경험 유무, 가출경험 유무, 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스, 자기통제, 부모 알코올 문제 유무, 어머니의 도박경험 유무, 형제

Table 3. Personal, Family, and Community Factors Associated with Gambling Behavior for Subjects Using Simple Logistic Regression (N=565)

Variables	Categories	OR	95% CI	<i>p</i>
Personal factors				
School type	Academic high school	1		
	Vocational high school	6.28	3.56~11.08	<.001
Grade	1st	1		
	2nd	0.65	0.38~1.12	.119
	3rd	0.89	0.02~0.93	.001
Gender	Male	1		
	Female	0.42	0.21~0.93	<.001
Religion	Have	1		
	Have not	1.11	1.04~1.28	<.001
Academic performance	High	1		
	Middle	1.03	1.00~1.13	<.001
	Low	1.04	1.02~1.12	<.001
Smoking experience	No	1		
	Yes	6.63	2.23~9.31	<.001
Drinking experience	No	1		
	Yes	7.65	6.33~8.16	<.001
Drug use experience	No	1		
	Yes	0.00	-	1.000
Sexual experience	No	1		
	Yes	0.00	-	.999
Experience of suicidal ideation	No	1		
	Yes	6.02	3.91~1.71	<.001
Runways experience	No	1		
	Yes	4.55	2.60~7.96	<.001
Duration of internet use per 1 day (minute)		1.01	1.01~7.96	<.001
Onset of gambling (age) (n=483)	≤ 12	1		<.001
	≥ 13	0.83	0.79~0.90	.091
Irrational gambling belief		1.20	1.15~1.24	<.001
Risk taking		1.17	1.13~1.20	<.001
Stress		1.14	1.11~1.18	<.001
Depression		1.08	1.06~1.10	<.001
Self-esteem		0.83	0.80~0.87	<.001
Self-control		0.90	0.88~0.92	<.001

OR=odds ratio; CI=confidence interval.

Table 3. Personal, Family, and Community Factors Associated with Gambling Behavior for Subjects Using Simple Logistic Regression (Continued) (N=565)

Variables	Categories	OR	95% CI	p
Family factors				
Economic status	High	1		
	Middle	1.20	1.07~1.43	.997
	Low	1.30	1.19~1.60	.092
Parent divorce	No	1		
	Yes	0.00	-	.998
Parental alcohol abuse	No	1		
	Yes	1.14	1.00~4.61	<.001
Gambling experience of father	No	1		
	Yes	1.74	1.02~2.96	.041
Gambling experience of mother	No	1		
	Yes	3.03	1.76~5.20	<.001
Gambling experience of sibling	No	1		
	Yes	2.41	1.41~4.13	.001
Parent monitoring		0.72	0.67~0.78	<.001
Community factors				
Gambling experience of peer	No	1		
	Yes	3.62	2.88~6.63	<.001
Number of gambling peer		1.17	1.14~1.22	<.001

OR=odds ratio; CI=confidence interval.

자매의 도박경험 유무, 부모 감독, 친구 도박경험 유무, 도박경험한 친구 수가 통계적으로 유의한 도박행동 관련변인으로 나타났다.

음주경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 4.17배(95% CI=1.02-10.39, $p=.001$), 자살생각 경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 2.08배(95% CI=1.01-5.10, $p<.001$), 가출경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 1.30배(95% CI=1.00-1.48, $p<.001$), 비합리적 도박신념이 높을수록 1.32배(95% CI=1.14-1.54, $p<.001$), 위험감수성향이 높을수록 1.18배(95% CI=1.07-1.30, $p=.001$), 스트레스가 높을수록 1.17배(95% CI=1.09-1.26, $p<.001$), 부모 알코올 문제가 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 1.35배(95% CI=1.06-1.99, $p<.001$), 어머니의 도박경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 1.13배(95% CI=1.06-1.54, $p<.001$), 형제자매의 도박경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 2.13배(95% CI=1.41-4.14, $p<.001$), 친구의 도박경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 3.62배(95% CI=2.88~4.63, $p<.001$) 도박행동으로 발생할 위험도가 높게 나타났

다. 자기통제가 높을수록 0.93배(95% CI=0.68~0.94, $p<.001$), 부모 감독이 높을수록 0.72배(95% CI=0.67~0.78, $p<.001$) 도박행동으로 발생할 위험도가 낮게 나타났다 (Table 4).

또한 본 연구에서 사용된 회귀분석 모형의 적합도를 평가한 결과 Homer-Lemeshow 검정에서 예측값과 관찰값의 차이가 유의하지 않은 것으로 나타나($\chi^2=9.24$, $p=.831$) 모형이 적합한 것으로 평가되었다.

논 의

본 연구는 고등학생의 도박행동에 영향을 주는 개인, 가족, 지역사회 관련요인을 파악하여 고등학생 도박행동 예방을 위한 기초자료를 제시하고자 수행되었다. 본 연구를 통해 나타난 주요 결과를 개인, 가족, 지역사회 요인을 고려하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구대상자인 고등학생 중 85.5%가 도박행동을 경험하였다. 이러한 결과는 선행연구에서 보고한 고등학생

Table 4. Factors Associated with Gambling Behavior for Subjects Using Multiple Logistic Regression

(N=565)

Variables	Categories	OR	95% CI	p
Drinking experience	No	1		
	Yes	4.17	1.02~10.39	.001
Experience of suicidal ideation	No	1		
	Yes	2.08	1.01~5.10	<.001
Runways experience	No	1		
	Yes	1.30	1.00~1.48	.013
Irrational gambling belief		1.32	1.14~1.54	<.001
Risk taking		1.18	1.07~1.30	.001
Stress		1.17	1.09~1.26	<.001
Self-control		0.93	0.68~0.94	<.001
Parental alcohol abuse	No	1		
	Yes	1.35	1.06~1.99	<.001
Gambling experience of mother	No	1		
	Yes	1.13	1.06~1.54	<.001
Gambling experience of sibling	No	1		
	Yes	2.13	1.41~4.14	.021
Parent monitoring		0.72	0.67~0.78	<.001
Gambling experience of peer	No	1		
	Yes	3.62	2.88~4.63	<.001
Number of gambling peer		1.21	1.14~1.22	.011

OR=odds ratio; CI=confidence interval.

의 도박 경험률 77.9%(Kim, 2004), 청소년의 도박 경험률 77.4%(Kim, 2009)보다 높은 비율이다. 이는 최근 들어 사행 산업 시장이 더욱 성행하고 있어 고등학생이 접근 가능한 도박의 수가 급증하였고, 학년이 높을수록 도박성 게임 활동을 더 많이 하는 것(Kwon et al., 2006)과 관련된 결과로 보인다. 그러나 도박 경험률의 차이가 Kim (2009)의 연구와 본 연구 간의 표본추출 방법의 차이로도 나타날 수 있으므로, 추후 지역적 분포를 고려한 반복연구가 필요하다. 또한 고등학생 중 위험도박군이 11.2%이었는데 이는 Blinne-Pike 등(2010)이 미국의 1개 주 청소년의 10~14%가 문제성 도박고 위험군에 속하는 것으로 보고한 연구결과와 일관된다. 그러나 Blinne-Pike 등(2010)의 연구와 본 연구에서 대상자 표집을 위해 임의 표집방법을 사용한 점을 감안할 때, 추후 연구에서는 무작위 표집방법을 사용하여 미국과 한국 청소년 간의 도박행동에 대한 비교연구가 수행되어야 할 것으로 보인다. 그러나 본 연구와 선행연구의 결과를 종합해 볼 때, 고등학생의 도박행동은 지속적으로 나타나고 있고, 상당수

의 청소년이 위험도박군에 해당되므로, 고등학생의 도박행동 예방을 위한 적극적인 개입이 필요하며, 아울러 위험도박군에 대한 집중적인 관리가 필요함을 알 수 있다.

둘째, 고등학생의 도박행동 관련 개인요인은 음주경험, 자살생각 경험, 가출 경험이었다. 이는 음주경험, 자살생각, 가출 경험이 위험도박군으로 갈 위험도가 높아짐을 의미한다. 음주, 자살생각, 가출 경험이 도박행동 관련 요인이라는 것은 이들이 도박의 위험요인이라는 연구결과(National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999)와 일치된다. 그러나 또 다른 위험행동인 흡연, 약물 남용, 성행동 역시 도박의 위험요인이라는 결과(National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999)와는 다른 결과이다. 이는 고등학생의 위험행동 수준이 미국의 경우와 다를 수 있기 때문이기도 하지만 우리나라 청소년 경우 실제 보고된 것보다 잠재된 위험행동이 더 높은 수준이라는 연구결과(Park, 2002)를 고려할 때 신뢰도 있는 도구를 통한 추후 반복연구가 필요하다.

고등학생의 학교, 학년, 성별, 성적, 일평균 인터넷 사용 시간, 도박행동을 시작한 연령은 유의한 도박행동 관련요인이 아니었다. 이는 학교가 실업계일수록(Kim, 2009), 학년이 높을수록(Kim, 2009; Molde et al., 2009), 남성일수록(Kim, 2009; Kwon et al., 2009; Molde et al., 2009; National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999), 성적이 낮을수록(Kim, 2004; Kim, 2009), 인터넷 사용시간이 길수록(Kwon et al., 2006), 도박행동을 시작한 연령이 낮을수록(Kim, 2009; Molde et al., 2009) 도박행동을 더 많이 한다는 선행연구결과와는 다른 결과이다. 그러나 이들 변인 모두는 비도박군과 위험도박군에서는 통계적으로 유의한 차이가 있으므로, 이들 요인이 알코올, 자살생각, 가출 등의 위험행동에 비해 고등학생 도박행동에 미치는 영향력이 낮기 때문인 것으로 사료된다.

또한 도박행동 관련 개인요인 중 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스, 자기통제가 고등학생 도박행동 관련 요인이었다. 이는 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스가 높으며, 자기통제가 낮을수록 위험도박군으로 갈 위험도가 높아짐을 의미한다. 비합리적 도박신념이 청소년 도박행동의 주요 예측요인이며(Kwon et al., 2007), 미래의 도박동기로 이어질 가능성을 보여주고(Yeon, 2006), 도박을 할 수 있는 합법적인 나이가 되면 도박을 하겠다는 의도를 예측하는 주요인임을(Kwon et al., 2006; Molde et al., 2009) 고려할 때, 도박의 과정 혹은 결과에 대한 올바른 인지를 할 수 있도록 이끌어주는 교육 프로그램이 필요하겠다. 또한 Kim (2004)의 연구에서 도박행동에 영향을 미치는 공통적인 개인의 특성으로 위험감수성향과 스트레스가 보고된 연구결과와 일맥상통한다. 자기통제는 도박행동의 주요 보호인자이며 어떠한 유해환경에 노출되더라도 자기조절이 된다면 극복할 수 있다는 Kim (2006)의 자기조절상식모형과 일관된 결과이다. 우울(Molde et al., 2009; National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999; Yang et al., 2011), 자아존중감(Kim, 2009; Kwon et al., 2009; Molde et al., 2009)이 도박행동의 주요 예측인자라는 결과와는 다른 결과이나 비도박군과 위험도박군에 따른 이들 변인이 통계적으로 유의한 차이가 있었으므로, 추후 반복연구가 필요하다.

이상의 고등학생 도박행동 관련 개인요인에 대한 연구결과를 살펴보았을 때, 고등학생의 도박행동 예방과 관리를 위해서 위험행동 관리를 지속적으로 병행해야 함은 물론이고, 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스를 줄일 수

있는 교육 프로그램이 절실히 요구되며, 자기통제를 강화할 수 있는 방안 모색이 필요하다.

셋째, 고등학생 도박행동 관련 가족요인으로 부모 알코올 문제, 어머니의 도박경험, 형제자매의 도박경험, 부모 감독이 유의하였다. 이는 부모 알코올 문제가 있는 군, 어머니와 형제자매의 도박경험이 있는 군이 위험도박군의 위험도가 높아진다는 것을 의미한다. 가족구성원의 음주문제가 도박문제 관련 위험요소라는 외국의 선행연구결과(Molde et al., 2009; National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999)와 일맥상통한다. 또한 가족구성원의 도박, 특히 양육자의 도박행동이 자녀로 하여금 도박에 대한 관심을 증가시키고(Kwon et al., 2006), 가족의 도박 수준이 높을수록 청소년의 또 다른 도박행동 주요 예측인자인 비합리적 도박신념이 높아지는 것으로 나타났으므로(Yeon, 2006), 가족구성원의 도박행동을 간접적으로 모델링하여 도박신념 변화에 영향을 주어 청소년 도박행동을 높일 수 있다고 생각된다. 그러나 가족의 경제상태가 도박행동에 영향을 미친다는 Kim (2009)의 연구결과와는 다른 결과가 있었으나 도박행동 집단에 따른 차이는 유의미하였다. 이는 고등학생 개인의 도박행동을 예측하는 가족요인 중 경제상태가 가족구성원의 알코올 문제나 도박행동에 비해 그 영향력이 낮다는 것을 알 수 있었다. 또한 부모감독이 도박행동 관련 가족요인으로 나타났는데 이는 부모 감독이 청소년 도박행동의 감소를 가져왔으며, 부모님과 독립해서 살거나 취업을 하거나 학생 신분이 아닌 청소년이 더 많이 도박을 하는 것으로 나타난 연구결과(Kim, 2009)와 같은 결과이다. 아동기에는 부모와의 애착과 정서적 교감이 중요하지만 성장하면서 부모의 통제와 감독이 중요한 부모의 역할로 부각되면서(Yeon, 2006), 부모-자녀 간의 갈등이 생기기도 하지만 도박을 사전에 예방할 수 있기 때문에 부모감독은 어떠한 가족요인보다도 중요하다고 생각한다.

이상의 고등학생 도박행동 관련 가족요인의 연구결과를 바탕으로 개인요인 뿐만 아니라 가족 구성원의 도박행동에 대한 인식전환과 통제가 필요하며, 도박중독 예방 프로그램에서 효과적인 부모감독이 이루어질 수 있도록 부모 교육 프로그램도 적극 활용해야 할 것이다.

넷째, 고등학생 도박행동 관련 지역사회요인으로 친구의 도박경험, 도박을 하는 친구 수가 유의하였다. 이는 친구의 도박경험이 있고, 그러한 도박을 하는 친구 수가 많을수록 위험도박군이 될 수 있는 위험도가 높아진다는 것을 의미한다. 도박문제가 있는 친구가 청소년 도박행동에 영향을

미치며(Kim, 2009), 도박중독의 위험요인이라는 연구결과(Molde et al., 2009)를 고려할 때 또래집단을 가족과 버금가게 중요하게 생각하는 청소년 시기의 의미 있는 타인으로 여기므로, 친구가 도박행동을 하면 부적절한 행동이지만 모델링을 통해 도박행동이 증가할 수 있으며, 그로 인해 부정적인 또래 모방행동이 일어날 수 있다. 또한 도박을 하는 친구의 수가 청소년 도박행동의 영향요인이라는 Kim (2009)의 연구결과를 보았을 때 모방과 또래집단에서의 소속감을 높이기 위해 접촉하는 친구의 수가 많을수록 도박행동에 노출될 수 있는 확률이 높아질 수 있으므로 청소년 한 개인을 중심으로 한 중재 프로그램보다 또래집단이 함께 중재할 수 있는 학교중심의 도박예방 교육 프로그램이 필요하다고 생각된다. 또한 본 연구에서는 다른 의미 있는 타인이 될 수 있는 교사에 대한 요인은 선행연구결과 일관성이 없어 제외시켰으나 교사의 지지, 학교와의 연대감 등과 함께 반복연구를 실시하여 상대적인 영향력을 파악하는 것도 또한 필요하다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 고등학생 도박행동 예방 및 관리를 위해서는 일차적으로 청소년 개인의 위험행동에의 노출을 줄이기 위한 관리방안이 마련되어야 하며, 도박예방 교육 프로그램에 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스인 개인의 인지적, 성격적, 심리적 위험요인을 긍정적인 방향으로 전환하는 정신건강증진 전략이 필요하겠고, 위험한 환경에 노출되더라도 긍정적으로 대처하고, 극복 가능한 자기통제 강화 프로그램이 가장 중요한 전략이 되겠다. 이와 동시에 가족 내의 도박행동에 대한 관심과 관리를 함께 지속적으로 병행해갈 때 고등학생 도박행동 예방에 더욱 효율적일 것이다. 또한 비용효과적인 이유에서 뿐만 아니라 또래집단과 함께 참여할 때 그 효과가 높아질 수 있으므로 학교중심 교육 프로그램이 학급단위나 위험도박군을 중심으로 이루어지도록 지역사회 내 교사집단의 도박행동과 관리에 대한 인식 개선을 위한 노력을 해야 할 것이다. 따라서 본 연구를 바탕으로 한 개인, 가족 및 지역사회 요인을 고려한 다체계적인 접근의 도박예방 정신건강간호 전략이 가능할 것이다.

본 연구는 고등학생의 도박행동 관련 변인을 파악하였으므로, 도박행동 예방을 위한 프로그램 구성의 방향을 제시했다는 점에서 연구의 중요성과 의의를 들 수 있다. 그러나 본 연구는 고등학생을 대상으로 진행되었기 때문에 청소년 전체로 일반화하는데 제한이 있다. 따라서 중학생을 포함한 추후 연구가 진행되어야 할 것이다. 또한 중학생과 고등

학생의 도박행동 관련 변인에 차이를 파악하여 예방적 접근에 차이를 두어야 하므로 중학생과 고등학생의 도박행동에 대한 비교연구도 필요하다. 마지막으로 본 연구의 결과를 기초로 하여 고등학생 도박행동 관련변인의 인과관계를 설명하는 구조모형 연구와 도박행동 예방 교육 프로그램을 개발하고 적용할 것을 제안한다.

결론

본 연구는 고등학생의 도박행동과 이에 영향을 주는 개인, 가족, 지역사회 요인을 조사하고, 도박행동 관련요인을 파악하기 위한 서술적 조사연구로서, 고등학생의 도박행동 예방을 위한 기초자료를 제시하고자 시도되었다.

연구의 결과 고등학생 중 85.5%가 도박행동을 경험하였고, 병적도박으로 갈 위험이 높아 집중적인 관리 프로그램이 필요한 위험도박군이 11.2%였다. 또한 대상자의 개인요인인 음주경험, 자살생각 경험, 가출경험, 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스 및 자기통제, 가족 요인인 부모 알코올 문제, 어머니의 도박경험, 형제자매의 도박경험 및 부모 감독, 지역사회 요인인 친구의 도박경험, 도박을 하는 친구 수가 도박행동의 유의한 관련 변인으로 나타났다. 고등학생이 청소년기의 마지막 시기이자 성인으로 가는 이행기에 있는 시기이고, 고등학생 도박행동이 성인기의 병적도박에 이환될 확률이 높음을 감안할 때 본 연구결과를 바탕으로 고등학생 도박행동 관련 변인을 고려한 학교중심의 교육 및 관리 프로그램을 개발하고 적용할 수 있을 것이며, 개인, 가족 및 지역사회 요인 모두를 고려한 다체계적 접근이 가능한 도박예방 정신건강간호 전략 마련의 기틀을 마련할 수 있을 것이다.

REFERENCES

- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. (2010). Comparisons of gambling and alcohol use among college students and noncollege young people in the United States. *Journal of American College Health, 58*, 443-452.
- Blinne-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: A review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health, 47*, 223-236.
- Chon, K. K., Choi, S. C., & Yang, B. C. (2001). Integrated adaptation of CES-D in Korea. *The Korean Journal of Health Psychology, 6*, 59-76.

- Eaton, D. K., Kann, L., Kinchen, S., Shanklin, S., Ross, J., Hawkins, J., et al. (2008). Youth risk behavior surveillance: United States, 2007. *MMWR, Surveillance Summaries: Morbidity and Mortality Weekly Report, Surveillance Summaries / CDC, 57*(4), 1-131.
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). Commentary: Testing the general theory of crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency, 30*, 47-54.
- Hwang, S. Y. (2007). *Parental attachment, parental monitoring, peer attachment, association with deviant peers, and problem behaviors: An examination of junior-high school students*. Unpublished master's thesis, Chung-Ang University, Seoul.
- 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*, 202-204.
- Hyun, M. Y., & Kim, M. D. (2009). A study of internet addiction and awareness of gambling among university students. *Journal of Korean Academic of Psychiatric and Mental Health and Nursing, 18*, 95-103.
- Jeon, B. J. (1974). Self-esteem: A test of its measurability. *Yonsei Nonchong, 11*, 109-129.
- Kim, H. J. (2009). *Study of the factors influencing adolescent gambling behavior*. Unpublished master's thesis, Chungnam National University, Daejeon.
- Kim, H. S., Choi, Y. H., & Yoo, S. J. (2010). The study on the relations among ego-identity, stress, and internet addiction in high school students. *Journal of Korean Academic Psychiatric and Mental Health Nursing, 19*, 173-185.
- Kim, J. H., & Lee, D. W. (1996, May). *A study on strain and juvenile delinquency*. Seoul: Korean Institute of Criminology.
- Kim, K. H. (2006). Self-regulation model of gambling behavior: The extension of common-sense model. *The Korean Journal of Health Psychology, 11*, 243-274.
- Kim, M. W. (2004). *Psychological characteristics of adolescents problem gambling*. Unpublished doctoral dissertation, Sungshin Women's University, Seoul.
- Kwon, B. S., Baek, Y. M., Kim, Y. H., & Kim, Y. Y. (2009). *Development of gambling prevention program for the public*. Seoul: The National Gambling Control Commission.
- Kwon, S. J., Kim, K. H., & Choi, J. O. (2006). Awareness of adult gambling and predictors of gambling behavior in children. *The Korean Journal of Health Psychology, 11*, 147-162.
- Kwon, S. J., Kim, K. H., Seong, H. G., Rhee, M. K., & Kang S. G. (2007). Illegal internet gambling: Problems, risk factor, and prevention strategies. *The Korean Journal of Health Psychology, 12*, 1-19.
- Lee, H. (2010). *Gambling risk factors and strategies of gambling industry*. Seoul: The National Gambling Control Commission.
- Lee, H. P. (2002). *Psychology of gambling*. Seoul: Hakjisa.
- Lee, H. P. (2003). The effect of irrational gambling belief to the pathological gambling. *The Korean Journal of Clinical Psychology, 22*, 415-434.
- Lee, S. M., & Kim, J. N. (2009). Evaluation/diagnosis and related rates reflection the nature of gambling problems. *The Korean Journal of Health Psychology, 14*, 1-26.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology, 50*, 55-64.
- Nam, H. M., & Ok, S. H. (2001). The effects of psychological family environment, self-control, and friends characteristics of middle school students on their problem behaviors. *Journal of the Korean Home Economics Association, 39*, 37-58.
- National Opinion Research Center at the University of Chicago. (1999, February). *Report to the national gambling impact study commission*. Chicago: Author.
- Park, Y. K. (2002). *A study on actual analysis of juvenile delinquency in Korea*. Unpublished master's thesis, Kyunggi University, Suwon.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and adolescent self-image*. Princeton NJ: Princeton University Press.
- Stattin, H., & Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child Development, 71*, 1072-1085.
- The National Gambling Control Commission. (2008, November). *Industrial healthy development master plan of gambling*. Seoul: Author.
- Yang, J. N., Choi, E. J., Lee, M. H., & So, Y. (2011). Depression, impulsive behavior, and family health factors affects irrational belief of gambling and gambling behavior of young people. *Korean Journal of Youth Studies, 18*, 357-383.
- Yeon, M. Y. (2006). The influences of impulsivity, family's 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. *Korean Journal of Psychological and Social Issue, 12*, 1-14.