

채 규 만 교수지도
석사학위 청구논문

문제 도박 청소년의
심리적 특성

2004

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

김 민 우

문제 도박 청소년의
심리적 특성

채규만 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2004년 5월

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

김 민 우

인 준 서

김민우의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구에서는 도박행동을 하는 청소년들의 자아존중감, 상태-특성 불안, 우울, 위험감수 성향, 비합리적 신념 등의 심리적 특성에 대해 살펴보고, 이들이 도박행동을 하는 이유에 대한 심리적 기제의 이해를 통하여 도박행동으로 인한 부정적인 현상을 감소시키는 방안 마련에 있어서 기초연구가 되고자 한다.

본 연구는 393명의 경기, 인천, 대구지역 5개 고등학교 1, 2, 3학년 중 도박행동의 경험이 있는 청소년을 대상으로 실시하였다. 본 연구에서 사용된 척도로는 청소년의 문제성 도박자를 선별하는 The South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale(SOGS-RA), Rosenberg의 자아존중감 척도(Self-Esteem Scale), Spielberger의 상태-특성 불안검사(State-Trait Anxiety Inventory: STAI), 아동용 우울 검사(Children Depression Inventory), 이홍표(2002)가 번안한 Knowles의 위험감수 질문지(Risk-Taking Questionnaire)를 사용하였다. Bernard와 Laws의 청소년의 비합리적 신념 척도를 손난희(2002)가 번안한 것을 사용하였다. SOGS-RA를 통하여 비문제성 도박 집단(n=211), 위험 도박 집단(n=45), 문제 도박 집단(n=50)으로 정의하였다.

두 집단의 인구통계학적인 특성을 카이검정(χ^2)으로 살펴본 결과 학교 유형에서는 차이가 없었으나 성별, 학년, 도박 시작 연령에서는 유의미한 차이가 나타났다.

도박 수준에 따른 심리적 특성에서 각 변인들이 세 집단 간에 어떠한 차이가 있는지 알아보았다. 연구 결과, 세 집단 중 문제 도박 집단은 자존감, 우울, 상태-특성 불안, 위험 감수 성향이 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단보다 모두 유의미하게 높았다. 마지막으로 도박 행동을 각

변인들이 얼마나 설명해 주는지를 알아보기 위해 단계식 중다 회귀분석 (step-wise multiple regression analysis)을 실시하였는데, 분석 결과 도박 행동을 가장 많이 설명해 주는 것은 우울 변인이었으며, 그 다음이 위험 감수 성향이 유의미하게 영향을 주는 것으로 나타났다. 따라서 도박 행동 수준이 심할수록 우울하며, 위험한 행동을 즐기고, 선호하는 것을 알 수 있다. 이 중 우울은 다른 행동적 중독에서 나타나는 특성과 일치하는 결과로 이에 대한 더 구체적인 연구가 필요할 것으로 생각된다. 아울러 이러한 청소년들의 불안정한 심리적 측면들에 대해 효과적 인 개입을 할 수 있는 방안의 필요성을 시사하고 있다.

목 차

논문개요

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 이론적 배경	7
1) 도박 중독	7
(1) 도박 중독 개념	7
(2) 도박 중독의 단계	9
2) 청소년기 특성	12
3) 도박 중독의 심리적 특성	13
(1) 자아존중감과 도박 중독과의 관계	13
(2) 불안과 도박 중독과의 관계	14
(3) 우울감과 도박 중독과의 관계	16
4) 도박 중독의 인지적 성향	17
(1) 위험감수성향과 도박 중독과의 관계	17
(2) 비합리적 신념과 도박 중독과의 관계	19
3. 연구문제	22

II. 연구방법

1. 연구대상	24
2. 측정 도구	24
1) The South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale	24
2) 자존감 척도	25
3) 상태-특성불안 척도	25
4) 우울 척도	26
5) 위험감수 척도(Risk-Taking Questionnaire)	27
6) 아동과 청소년의 비합리적 척도(CASI)	27
7) 인구통계학적 질문지	28
3. 연구 절차	28
4. 자료 분석	28

III. 연구결과	30
1. 연구 대상자의 인구통계학적, 도박 행동 변인 특성	30
2. 도박 수준에 따른 도박 행동 비교	31
IV. 논의 및 제언	39
1. 결과 논의	39
2. 연구의 제한점 및 제언	43

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

〈표 1〉 전체 연구대상자들의 인구통계학적 특성(n=393)	30
〈표 2〉 연구대상자의 도박행동 변인 특성	31
〈표 3〉 도박 행동 수준에 따른 도박 행동 비교	33
〈표 4〉 도박 수준에 따른 자아존중감 비교	33
〈표 5〉 도박 수준에 따른 상태-특성불안 비교	34
〈표 6〉 도박 수준에 따른 우울 비교	35
〈표 7〉 도박 수준에 따른 위험감수성향 비교	36
〈표 8〉 도박 수준에 따른 비합리적 신념 비교	37
〈표 9〉 도박 정도와 각 변인들과의 상관 관계	38
〈표10〉 도박 정도에 대한 단계적 회귀분석 결과	38

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 들어 도박 문제는 우리나라에서 심각한 사회문제의 하나로 대두되고 있다. 우리나라에서는 오래 전부터 화투가 빈번하게 성행되어 왔으며, 근래에 슬롯머신, 경마, 경륜, 카지노, 주택복권 등 다양한 종류의 도박이 합법적, 혹은 비합법적으로 보급되고 있다. 우리 사회에 도박이 이미 상당히 행해지고 있다고 추정되지만 실제로 얼마나 많이 만연되어 있으며 도박으로 인한 문제의 심각성이 어느 정도인지에 대해서는 정확하게 알려진 바가 없다.

도박은 인간의 보편적인 놀이 목록 중 하나에 속하며 놀이는 인간의 본성에 속한다. 어떤 놀이든지 도박의 요소인 돈, 운과 기술, 우연, 도전, 경쟁 내기가 결합하면 도박으로 발전하게 된다(McGurrin, 1992). 특히 놀이와 더불어 금전추구는 도박에서 빼놓을 수 없는 필수요소이다. 금전적인 모험과 놀이(오락)가 결합되지 않는 도박은 없다. 금전상의 모험이 개재되더라도 놀이나 오락의 요소가 없으면 도박이 아니며 그 반대도 마찬가지이다(Kallikc, Suits, Dielman, & Hybles, 1979).

도박이 현대의 전유물은 아니지만 최근 백년 사이에 도박산업이 지속적으로 성장하여 오늘날에는 많은 사람들이 즐기는 일상적인 놀이 혹은 중동행동의 하나로 범위를 넓혀왔다. 세계적으로 불법적, 합법적인 다양한 형태의 도박들이 공존하고 있으며 계속 증가하는 추세에 있다. 전 세계적으로 최근 수십 년간의 카지노 도박을 중심으로 하며 경마, 경륜, 경정, 복권 등의 합법적 도박산업이 급속히 성장하고 있다.

도박에는 양면성이 존재한다. 도박할 기회가 증가하면서 도박을 통해 친목을 도모하거나 여가를 즐기는 인구가 늘어나고 도박으로 벌어들인 대부분의 돈이 정부의 주요 재원으로 활용된다는 장점이 있다 (Kassinove, 1998). 그러나 도박의 사회적, 재정적 문제를 유발하며 특히 병적 도박자(pathological gambler)를 양산한다는 치명적인 단점이 있다. 도박에 개입되면 대부분이 심각한 부채를 안게 되며 부채로 인한 개인적, 사회적 문제를 피할 수 없다. 도박은 사회의 물질적 풍요와 생산성에 기여하는 바가 거의 없다.

병적 도박자들은 도박이 해롭다는 것을 알면서도 손실을 감수하며 도박행동을 지속한다. 습관적인 도박행위나 병적 도박행동은 합리적인 경제학에 의하여 설명될 수 없으며 도박과 관계된 개인의 심리에 의해 설명될 수밖에 없다. 심리적 요인은 무엇보다 습관적인 도박을 지속하게 하는 요인에 적용된다(Ladouceur & Walker, 1996). 이러한 심리적 요인 중에서 도박행동을 강화하거나 지속하게 하는 대표적인 변인이 성격적 결손, 인지적 오류이다. 많은 연구자들이 도박에 빠지기 이전부터 성격적 취약성이 있는 사람들이 더 빨리 혹은 더 깊이 도박에 빠진다고 인식하였다. 연구자들은 성격 이론적 관점에서 도박행동을 규명함과 동시에 도박이라는 위험한 행위를 추구하거나 선택하도록 유인하는 소인을 밝히는데 초점을 두었다. 이렇게 도박에 취약한 소인으로 논의되고 있는 성격 특성이 충동성, 감각추구 성향, 위험감수(risk-taking)성향이다. 병적 도박자들은 도박에 개입되기 이전부터 욕구지연능력이 낮고, 충동적이며, 흥분과 자극을 추구하고, 이러한 병적 소인은 도박을 지향하게 하는 요인이 된다. 그러나 성격적 소인이 병적 도박에 미치는 영향에 대해서는 논란이 많다. 최근에는 충동적이거나 감각추구적인 성향보다 위험감수적인 성향이 강하다는 연구결과가 제기되고 있으며 특히 병적

도박자들이 문제성 도박자들보다도 위험감수 성향이 강하다는 주장 (Powell, Hardoon, Derevensky, & Gupta, 1999)이 제기되어 논란이 되고 있다. 따라서 본 연구에서는 위험감수적인 소인이 과연 도박 수준에 따라 차이가 있는지를 알아보는 한편 도박의 심각도에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

인지적 관점은 빈번하고 규칙적인 도박, 습관성 도박, 계속된 손해에도 불구하고 도박을 지속하게 하는 과정을 잘 설명한다. 도박자에게 특별한 그리고 잘못된 신념세트가 있으며 이러한 잘못된 신념이 돈을 따고자 하는 동기, 최소한 게임에서 이기고자 하는 동기와 결합되어 도박을 지속하게 된다(Ladouceur & Walker, 1996). 잘못된 인지는 도박에 대한 관여를 유지하는 역할을 한다. 반대로 깊이 관여할수록 잘못된 신념도 그만큼 강하게 지속되며, 잘못된 신념 때문에 돈을 다 잃을 때 까지 도박을 끝내기가 어려워지고 손실 이후에도 도박행동을 반복하게 된다 (Ladouceur & Walker, 1996).

도박문제를 논의할 때 어려움은 많은 사람들이 도박관련 게임을 오락이나 여가선용으로 즐기고 있으며, 심지어는 국가에서 재원마련 목적의 수익사업으로 주택복권, 경마, 경륜 등의 도박을 장려하고 있다는 것이다(김석준 외, 1996a). 이에 따라 청소년들도 도박을 친교나 사교의 목적 혹은 여가 활동이나 놀이의 하나로 인식하여 도박이 개인이나 사회에 얼마나 무서운 병폐가 될 수 있는가에 대한 의식이 빈약하다.

도박은 성인에게만 국한된 것이 아니라 청소년들에게도 광범위하게 퍼져있는 현상이다. 청소년들의 도박 관련 문제는 성인들 보다 더 많은 위험을 갖고 있다(NRC, 1999). 어린 시절부터 부모나 가까운 성인들이 화투를 치고 포커를 하는 것을 구경하고 즐기면서 자란다. 일찍부터 도박에 노출되고 도박이 대중화된 환경에서 성장하는 탓에 사람들은 불법

이라는 자각 없이 도박에 몰입하게 되며, 때로는 하우스나 성인오락실 같은 불법 도박에 빨려들기도 한다(이홍표, 2001). 또한 일찍부터 도박에 노출될수록 병적 도박으로 발전할 위험성도 높아진다.

그러나 청소년들의 도박 관련 연구는 드물고, 청소년들은 성인들의 도박 행동과 다르게 오용하는 경향이 있으며, 이런 패턴은 중독을 잘 설명해 주고 있다(e.g., Shaffer, George, & Cummings, 1995; Shaffer & Bilt, & George, in press; Shaffer, Hall, Walsh, & Vander Bilt, 1995). 청소년의 도박은 대개 불법 활동이다. 그럼에도 불구하고, 대다수의 성인의 병적 도박자는 매우 어린 시절에 도박을 시작한다(Shaffer & Hall, 1996).

성인의 문제 도박자들에 관한 이전의 연구들은 919세에 도박을 시작하였다고 보고되었다(Dell, Ruzika, & Palisi, 1981; Griffiths, 1990). 다른 연구자들은 친구들 중에 문제 도박자가 없는 청소년들과 비교하였을 때, 매우 어린 시기(919세 사이)에 도박을 시작하였다(Gupta & Derevensky, 1998a; Wynne et al., 1996). 또한 문제 또는 병적 도박자들은 주로 남성들에게 더 많이 나타난다(Derevensky & Gupta, 2000; Fisher, 1993a; Griffiths, 1995; Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994).

청소년 도박 행동의 또 다른 특징에 관한 도박 행동의 이유가 보고되었다(Chanal, S., 2001). 914세의 청소년들은 74%가 재미를 위해 도박 행동을 하며, 49%가 자극이 필요해서, 25%가 심심해서, 22%가 돈을 따기 위해서이며, 1%가 친구들에게 인정받기 위해서 도박을 한다(Gupta & Derevensky, 1996). 이런 청소년들의 90%가 부모님이 자녀들의 도박 행동을 하고 있다는 것을 알고 있다(Chanal, S., 2001).

최근 미국과 캐나다에서 119개의 연구를 메타분석 한 결과, 지난 20년간 특히 청소년의 발병율이 유의하게 높아졌으며 치료를 받고 있거나

수감되어 있는 청소년 들 중의 상당수가 도박과 연관된 장애를 경험하고 있었다(Shaffer et al, 1999). Jacobs(1989)에 의하면 1988년 미국에서는 불법 도박을 한 적이 있는 청소년이 700만 명에 이르고 있으며, 이 중 대략 100만명이 통제력의 문제를 경험하였고, 성인의 발병율이 1.4%인데 비하여 청소년은 무려 46%가 도박 중독의 진단을 받았다고 한다. 다른 연구에서는 21,279명의 청소년 중 도박으로 인한 문제를 경험한 비율이 7%였다(Proimos et al, 1998). 미국과 캐나다에서는 초등학생의 86%가 도박 경험에 있으며, 40% 이상이 1주일에 한번 이상 도박을 하며(Ladouceur et al, 1994), 1217세의 청소년들은 80.2%가 도박 경험이 있으며, 35.1%가 최소한 1주에 한번은 도박을 한다(Gupta & Derevensky, 1998a). 미국 청소년의 5.7%(여학생 2%, 남학생 9.5%)가 병적 도박에 해당한다(김경빈, 2000). 우리나라 청소년의 경우 지방소재 대학교의 기숙사 남학생 346명 중 18.7%가 병적 도박이다(김광호, 1988). 심각한 도박 문제를 갖고 있는 청소년들의 위험 요인을 확인해 본 결과, 문제성과 병적 도박 청소년들은 다른 청소년들과 비교하였을 때, 더 낮은 자존감을 보였으며, 사교성과 비문제 도박 청소년들에 비해 높은 수준의 우울을 보였다(Gupta, & Derevensky, 1998b). 또한 다른 중독 또는 다양한 중독의 위험요인을 지니고 있다(Gupta, & Derevensky, 1998a).

청소년은 성인에 비해 자제력을 쉽게 상실하며, 중독율이 높다. 또한 도박이 증가할수록 약물남용, 폭력, 무단결석, 성폭력, 비행행동이 증가하고 문제성도박으로 발전할 가능성도 높다(이홍표, 2002). 그러나 현재 청소년의 도박행동에 관한 연구에 대해서는 그 심각성에 비해서 사회적 경각심이 미비하여, 이에 대한 대책이 제대로 마련되어 있지 않다. 사교성 도박과 도박중독은 분명하게 구분되어야 하며, 도박 중독의 폐해에

대한 경각심, 그리고 예방 및 치료대책이 절실하게 요구된다.

본 연구에서는 청소년들의 도박행위와 관련된 심리적 특성에는 어떠한 것이 있는지를 살펴보고자 하며, 그 중 청소년기에 있어서 자아 정체성 형성에 중요한 요소인 자아존중감과 불안, 우울이 어떻게 차이가 있는지, 아울러 위험감수성향과 비합리적 신념에 있어서는 어떠한 특성을 보이는지에 대해서 살펴보고자 한다. 이러한 연구는 청소년들의 도박행동을 이해하는데 중요한 자료가 될 것이며, 도박 중독으로 인한 부정적 현상을 감소시키는 방안을 마련하는데 필요한 지침이 될 것이다.

2. 이론적 배경

1) 도박 중독

(1) 도박 중독 개념

도박 중독이라고 불리는 병적 도박은 이미 오래 전부터 존재해 온 심각한 정서적, 사회적 문제이다. 그럼에도 불구하고 명확한 진단적 단위로, 치료 가능한 질환으로 인식되기 시작한 것은 극히 최근의 일(Custer, 1984)로 1980년에야 뒤늦게 정신장애 진단 및 통계편람(DSM-III)에 포함되었다(APA, 1980).

병적 도박은 “지속적으로 반복되는 부적응적인 도박행동”으로 정의된다(APA, 1994). 정신장애 진단 및 통계편람 4판(DSM-IV)의 정의에 따르면 병적 도박은 도박에 대한 집착, 금단증상, 흥분추구와 내성 통제 시도 실패, 정서적/성격적 변화, 회피행동, 단기 추격매수(chasing: 돈을 잃은 후 계속해서 더 많은 돈을 거는 것), 거짓말, 불법행위, 생활 부적응, 재정파탄 등의 증상과 문제를 수반하는 중독성 질환이자 충동조절 장애로 분류된다. 무엇보다 병적 도박은 도박을 하고 싶은 충동을 통제할 수 없는 심리적 장애이며 결국에는 도박에 의존하게 되는, 지속적이고 점진적인 행동의 장애이다. 병적 도박의 수준에 이르면 개인적, 직업적 생활과 가족생활에 해로운 영향을 피할 수 없는 지점까지 도박을 계속하게 된다(이홍표, 2002).

이런 병적 도박을 DSM-IV에서는 충동조절 장애로 분류하여 강박장애와 구별하고 있다. 병적 도박이 충동조절 장애인 이유는 도박을 하고 싶은 충동에 저항할 수 있는 능력이 결여되어 있기 때문이다. 병적 도

박자들은 도박활동에 참여하기 전에는 신체적, 심리적 긴장이 증가하며 도박행동에 적극적으로 관여함으로써만이 긴장이 감소하고 쾌락을 얻게 된다. 특히 도박행동을 자아 동질적(ego-syntonic)인 것으로 경험한다는 점에서 병적 도박은 강박장애와 구분된다. 강박적인 행위가 고통스러운 것으로 지각되고 심리적 고통을 없애고자 하는 희망 하에서 수행되는 반면, 대부분의 병적 도박자들은 반복적인 도박행동이나 도박에 대한 집착을 즐겁고 자아동질적인 것으로 기술한다(Black & Boyer, 1998). 병적 도박자들은 강박장애와 달리 과도한 도박으로 인해 가정 파탄, 직업 상실, 부채, 불법행위 등의 결과가 일어나기 전까지는 죄책감이나 후회, 자책감을 거의 경험하지 않는다. 더군다나 도박을 하기 되는 동기 자체도 처음에는 비합리적인 것으로 경험되지 않는다(McGurrin, 1992). 도박은 쾌락 추구적이며 최소한 쾌락을 얻고자 하는 바램에서 수행된다(Fenichel, 1945).

DSM-IV에서는 병적 도박을 다른 충동조절 장애와 달리 “병적(pathological)”이라고 명명하고 있다. 병적 도박을 “병적”이라고 규정하는 이유는 단순히 충동에 저항하는데 실패하기 때문만은 아니다. 도박을 한다는 것, 도박을 하고 싶은 충동에 저항하지 못하는 것만을 가지고 병적 도박으로 볼 수는 없다. 병적 도박은 “충동에 저항하는데 실패”한다는 단서가 붙은 다른 충동조절 장애와는 본질적으로 다르다. 그보다 도박행동의 부적응적 본성(maladaptive nature)이 병적 도박의 본질적인 요소를 이루며 이러한 부적응적 본성이 나타날 때 비로소 병적 도박으로 장애(disorder)로 정의하게 된다(Winchel, Yovell, & Simeon, 1997).

병적 도박은 심각한 정서적 문제와 합병증을 수반한다. 병적 도박자의 70% 이상이 우울증을 경험하고, 50%가 주요 우울장애의 삽화를 동반한

다(이홍표, 2001). 80% 이상이 자살을 생각하거나 자살을 시도한 경향이 있다(Lesieur & Rosenthal, 1991; Lorenz & Yaffee, 1986). 병적 도박자들 뿐만 아니라 문제성 도박자들도 주우울증, 불안장애, 공포증, 신체화 증후군 반사회적 성격장애, 알코올 중독, 니코틴의존 등의 다양한 합병증을 경험한다(Couningham-Williams, Cottler, Compton, & Spitznagel, 1998).

(2) 도박 중독의 단계

병적 도박의 단계나 심각도를 개념적으로 구분하기 위해서 연구자들마다 각기 다른 용어를 만들어 사용하였으며 개념적으로 동일한 범주에 각기 다른 이름들이 명명되는 경우도 많았다. 그러나 흔히 사용하는 도박의 심각도(severity), 혹은 도박에 개입된 정도에 따라 도박을 세 단계로 구분할 수 있다. 대부분의 도박자들은 유희성 도박(recreational gambling) 혹은 사교성 도박에서 문제성 도박 혹은 습관성 도박(habitual gambling)으로, 그리고 최종적 단계인 병적 도박 혹은 강박적 도박(compulsive gambling)으로 발전한다. 오늘날 대다수의 임상가들은 용어의 차이가 있기는 하지만 일반적으로 사교성 도박에서 문제성 도박, 그리고 병적 도박(혹은 강박적 도박)의 세 단계로 심각도를 구분하는데 동의하고 있다(Shaffer, Hall, & Bilt, 1999).

사교성 도박(유희성 도박)이란 제한된 기간동안 서로 받아들일 수 있는 손실액을 미리 정해놓고 친구나 동료들 사이에서 이루어지는 도박행위를 말한다(APA, 1994). 사교성 도박은 즐거움이나 여흥 혹은 사교를 목적으로 행해진다. 또한 언제든지, 따듯 잃든 간에 도박을 중지할 수

있다는 점에서 병적 도박이나 문제성 도박과는 다르다. 사교성 도박은 병적 도박과는 반대되는 특성을 가지고 있다. 사교성 도박자들은 병적 도박자와 달리 이기고 지는 것에 가치를 걸지 않는다. 도박보다 다른 삶의 측면들이 훨씬 더 중요하고 보상적이라는 가치 기준을 유지하고 있으며 대박도 거의 경험하지 않는다. 이러한 요인들 때문에 사교성 도박자는 도박에 대한 통제력을 유지한다(Custer, 1984).

문제성 도박(습관성 도박)과 병적 도박간의 차이는 알코올 의존(알코올 중독)과 문제성 음주(problem drinking)를 구분하는 것과 유사하다. 문제성 도박이라는 용어를 지나치게 포괄적이고 광범위하게 사용함으로써 간혹 혼란이 일어나기도 한다. 일부 연구자들은 도박의 심각도나 개입 정도를 명확히 구분하지 않은 채 가벼운(mild) 수준에서 심각한(severe) 수준에 이르는 전체 도박 문제를 포괄하는 의미로 문제성 도박이라는 용어를 사용하기도 한다. 실제로 병적 도박과 문제성 도박, 과도한 도박과 도박 중독을 구분하는 표준적인 정의는 없으며 때로는 이러한 여러 가지 용어들이 일관되지 못하게 사용되기도 한다.

그러나 문제성 도박과 병적 도박간에는 분명한 차이가 있다. 문제성 도박은 가족, 사회생활, 직업 기능에 대한 파괴적 영향 등을 포함하여 개인이 통제할 수 없는 다양한 수준의 도박행동을 가리킨다. 반면에 약물남용과 유사한 강박성(compulsion)과 중독성(addiction)이 포함되며 DSM-IV 진단기준에 의거하여 의학적 질환으로 인정되는 보다 심각한 수준의 도박행동은 병적 도박에 포함된다. 따라서 문제성 도박은 첫째 개인적 생활, 가족, 직업과 관련된 행위를 손상시키거나 붕괴시키는 도박행동으로 정의된다. 둘째로 대부분의 연구자들은 사교성 도박과 병적 도박 사이의 중간 수준에 해당되는 도박 행동을 지칭하는데 문제성 도박이라는 용어를 사용하고 있다. 일반적으로 병적 도박보다 심각도가

낮으면서 사교성 도박이 아닌 수준을 통칭하여 문제성 도박 혹은 습관성 도박으로 부른다. 문제성 도박에 해당되는 사람들은 DSM-IV의 병적 도박 진단 기준에 적합하지는 않지만 단기 추격매수와 통제력의 상실 등 도박과 관련된 문제를 경험한다(APA, 1994). 따라서 흔히 문제성 도박이란 가벼운 수준에서 중간(moderate) 수준에 이르는 문제를 유발하는 도박행동을 말하며 병적 도박 혹은 강박적 도박, 중독성 도박 (additive gambling)이라는 명칭 하에 포함되는 금단증상이나 내성과 같은 보다 심각한 중독 고유의 증상은 문제성 도박에 포함되지 않는다 (Lesieur, 1984).

가장 심각한 형태의 도박문제를 병적 도박이라고 부른다. Custer(1984)에 의하면 병적 도박이란 억제할 수 없는 압도적인 도박충동에 휩쓸려 행동하게 되는 중독성 질환이다. 충동의 강도와 절박함이 계속되고 커지면서 점점 더 많은 시간과 에너지, 정서적/재정적 자원을 도박행위에 소비하게 된다. 결국은 개인의 삶에서 의미 있는 모든 것들을 잠식하고 때로는 파괴하게 된다. 병적 도박과 동일한 의미로 강박적 도박이란 말도 흔히 사용되고 있지만 오늘날 심리학자나 정신의학자들은 강박성이라는 용어 대신에 병적 도박이라는 용어를 선호하고 있다. 이 때 병적 도박이란 용어를 만성적인 질환으로써 사교성 도박이나 문제성 도박과 분명하게 구분된다는 장점이 있다. 병적 도박은 가장 심각한 부적응적 도박행동이며 충동통제 장애로, 그 행위가 해로운 줄 알면서도 행위를 하고 싶은 유혹이나 충동을 이겨내지 못하고 욕구를 통제하는데 실패하게 된다. 행위를 하기 전에는 흥분이나 긴장감이 증가하지만 행위를 한 다음에는 후회, 자책, 죄책감이 수반되는 경우도 있고 수반되지 않는 경우도 있다. 병적 도박은 개인적 역량과 가족기능, 직업 역량을 붕괴시키는 가장 심각한 지속적이고 부적응적인 도박행동이다(APA.

1994).

도박 문제에 관해서는 문제 도박, 도박 중독, 병적 도박, 충동적 도박과 같은 여러 용어가 사용되는데, 이를 사교성(social) 도박 개념과 분리하고 있다. ‘문제도박’은 완전히 중독되지 않았고, 중단 가능하지만 도박에 관련된 문제를 경험하는 상태를 말한다. ‘충동적 도박’은 도박을 향한 충동에 저항할 수 없는 상태를 말한다. 이는 도박자의 개인생활, 가족, 직업에 손상을 주는 장애나 중독 상태를 말하며, 병적도박이라고 불린다.

병적 도박은 사교성 도박이나 전문 도박자 등과는 구별되는 질병의 개념으로서, 도박으로 인해 개인, 가족 및 직업기능에 심각한 후유증이 있음에도 불구하고 도박충동에 저항하지 못하는 것을 특징으로 하는 질병이다. 도박은 알코올 중독, 인터넷 중독 등과 같은 중독의 일종이다. 그러나 여타의 중독과 다른 점은, 여타 중독은 서서히 진행되며 문제가 되는 징후들을 발견할 기회를 갖게 되는 반면, 병적 도박은 아주 짧은 시간 내에 사교성 도박에서 문제 도박으로 발전할 수 있는 특징을 갖고 있다는 점이다(Abott, 1995)

2) 청소년기 특성

청소년기는 아동기에서 성인기로 넘어가는 과도기적인 성격을 띠는 시기로 개인적 발달 측면에서는 급격한 신체적, 정서적, 지적 성숙의 과정을 겪게 되면서 새로운 역할과 사회적 요구에 직면하게 되므로 심리적으로 많은 갈등과 불안감을 지니게 된다(권혜진, 1992). 청소년기는 부모와 분리되어 독립적인 인격체로 성장하는 시기로서 보다 자율적이고

독립적으로 행동하고 싶은 경향이 있다(Suler, 2002, 서순미, 2002에서 재인용). 또는 신체적, 성적 성숙도 이루어지는 시기로 정체감을 형성해 나가는 시기라 할 수 있으며, 심리적인 측면에서도 청소년기는 성취와 정체서 혼미(confusion)의 양극적 갈등 상황에 놓여 있어서, 이러한 모순적 단계의 극복을 통해서만이 온전한 정체성을 얻을 수 있다고 한다 (Kroger,1989).

이은순(1998)은 청소년기의 정서적인 특징 중 하나는 격렬함과 동요성이라고 설명하고 있다. 또한 이형초(2002)는 권태감이나 지루함은 청소년들에게 더욱 견디기 어렵게 느껴지는 반면, 여기서 벗어날 적절한 능력이나 기술은 부족한 상태이기 때문에, 청소년들은 이를 해소시켜 줄 수 있는 새로운 자극을 찾게 되고 그러한 자극에 쉽게 몰입하게 된다고 하였다. 따라서 이러한 청소년들의 특성이 게임의 중독적 사용과 연관된다고 하였다. 청소년의 사회심리적 성격 특성 가운데 중독 증상이 심할수록 권태감, 충동성, 자아정체감 불안을 많이 느낀다고 보고되고 있다(정기선, 2001).

3) 도박 중독의 심리적 특성

(1) 자아존중감과 도박 중독과의 관계

자아존중감(Self-Esteem)이란 개인이 자기 자신에 대해 형성하고 유지되는 평가로서 긍정적이거나 부정적 태도로 표현되며, 자신이 중요하다고, 유능하며, 성공적이고 가치롭다고 보는 정도를 나타낸다. 즉 자아존중감을 개인이 자신에 대해 갖는 태도 속에 나타나는 자신에 대한 가치

의 판단으로 정의한다(Coopersmith, 1981). Rosenberg(1965)는 자아존중감을 하나의 특별한 객체, 즉 자아에 대한 긍정적 부정적 태도로 정의하였다.

이러한 자아존중감은 도박 중독과도 관련이 있다. 자존감이 낮은 사람들은 도박에 쉽게, 그리고 더욱 깊이 개입될 위험성이 높다. 도박에 빠진 사람들 중에는 도박을 접하기 이전부터, 아동기와 청소년기로부터 낮은 자존심으로 고통받아온 사람들이 많다(Ladouceur & Walker, 1996). 이런 사람들에게는 도박이 도박자들에게 힘을 불어 넣고 기분을 변화시켜 줄 수 있는 거의 유일한 활동으로 지각된다. 도박은 일시적으로 부적절감과 열등감을 경감시켜 주며 자신과 현실에 대한 불만을 소망충족적인 환상과 기대로, 높은 자존감으로 증폭시킨다(이홍표, 2002). 또한 도박의 정도가 심각할 경우 도박 행위 과정에서 자존감이 손상되는 것을 피할 수 없다. 과도한 도박은 심각한 재정적 손실을 일으키며 가족관계를 붕괴시키며 명예와 신의를 실추시킨다(Custer, 1984).

(2) 불안과 도박 중독과의 관계

Spielberger(1966)는 불안을 긴장감과 염려 그리고 증대된 자율신경계통의 활동으로 특징 지워지는 정서상태라고 하였으며, 이를 상태불안과 특성 불안으로 구분하였다. 상태불안은 특정한 상황에 의하여 초래되는 불안으로서 그 상황이 없어지거나 시간의 경과함에 따라 변화하는 불안을 의미한다. 특성불안은 특정한 상황과는 무관하게 비교적 변화하지 않는 개인차를 지닌 성격의 일부분으로 동기나 획득된 행동으로 설명된다. 즉, 상태불안은 상황적으로 인지되는 일시적 정서상태를 말하며, 특

성불안은 개인이 나타내는 비교적 변화하지 않는 불안성향을 말한다. 이러한 불안은 자아기능의 하나이며, 불안의 해소 방식에 따라 건강을 유지할 수도 있고 파괴할 수도 있다. 청소년들은 높은 수준의 상태 불안이 발견되는 스트레스 상황에 노출되어 있다.

중독과 불안간의 관계는 “긴장-감소(tension-reduction)” 가설이다 (Brady et al., 1993; Dupont, 1995, 1997; Kushner et al., 1990). 이 가설은 성인 알코올 중독자를 대상으로 이루어졌지만, 다른 중독에도 적용할 수 있다(병적 도박). 이론에 따르면, 불안 장애는 알코올이 불안 완화제 이용되기 때문에 알코올 중독이 되기 쉽다. 이런 관점에서, 알코올 사용은 불안으로 오는 부정적인 증후에 대항하는 “자가 치료”의 방법으로 보인다는 것이다(Bardy et al., 1993; Kushner et al., 1990; Wesner, 1990).

Jacobs(1987)는 고통스런 현실에서 도피하기 위해서 중독 행동에 몰입하게 된다는 중독의 일반적인 이론(General Theory of Addiction)을 제안하였다. 이 모델에 따르면, 갈등 상황에서 도피하게끔 만드는 욕구는 중독을 강화하는 추동이라는 것이다. 그러므로, 중독은 도피를 제공하는 목적이 된다. 즉, Jacobs는 고통스런 현실에서 도피하게 만드는 욕구는 중독을 야기 시킨다고 제안하였다. 고통스런 현실은 개인이 지닌 불안을 증가시키지만, 중독 행동에 몰두함으로써 불안을 감소시킨다는 것이다. 이런 결과는 청소년들이 현실에서의 도피와 분리를 위해 도박 행동에 몰입하게 되는 것을 제시하였다.

(3) 우울감과 도박 중독과의 관계

우울(Depression)은 슬픈 감정이나 침울한 기분이 특징적으로 나타나는 정서적 상태이다. 우울은 정상인이 스트레스 사건에 의해 흔히 겪게 되는 가벼운 우울에서부터 정도가 심하고 증상 지속기간이 길어 치료가 필요한 정신병적 우울에 이르기까지 다양하다. 이러한 우울은 보통 슬픔, 좌절, 죄책감, 무기력감과 같은 정서적 증상과 의욕 저하, 판단력 저하, 대인관계 곤란, 우유부단한 행동 등의 여러 가지 인지적 행동적 증상들을 보이고 심한 수준의 임상적 우울에서는 왜곡된 인지, 수면장애, 체중감소, 성욕감퇴 등의 신경생물학적 증상을 나타낸다(Mendelson, 1974).

도박 중독자들의 70%이상이 우울증을 경험하고 50%가 주요우울장애의 삽화를 동반한다. 80%이상이 자살을 생각하거나 자살을 시도한 경험이 이다. 자살 시도율은 20%에 이른다(National Council on Problem Research and Public Policy Committees, 1997). Linden 등(1977)의 조사에 의하면 25명의 병적 도박자중 72%가 최소한 주요우울장애 삽화를 1회 이상 경험하였으며, 52%는 반복적인 주요우울장애를 경험하였다. 도박 중독자의 우울은 스트레스에 대한 반응으로, 중증(Severe Level)이 아닌 중간 수준(Moderate Level)의 우울을 경험할 뿐이다(Blaszczynski & McConaghy, 1989).

스트레스나 위기, 상실은 우울증을 유발하는 직접적인 원인이다. 우울한 사람들은 우울하지 않은 사람들 보다 더 많은 스트레스를 경험하며 (Paykel, 1979), 우울은 개인이 특별히 경험하는 부적인 생활사건이나 스트레스에 의해 발생되거나 지속된다(Brown & Harris, 1978).

청소년기의 우울은 성인 층보다 약간 높은 경향을 보이고 있으며(오경

자 외, 1988), 청소년의 우울 성향은 은폐된 상황에서 예측할 수 없는 충동적이고 파괴적인 행동표현으로 발현되는 경향이 있다(Anthony, 1970). 이러한 청소년기의 우울을 ‘가면 우울(masked depression)’로 설명하고 있는데, 이는 아동이나 청소년이 보이는 우울이 성인들의 우울 증상과는 달리 음주, 약물 사용, 집중력 저하와 같이 우울과는 직접적으로 상관없이 보이는 충동적인 행동이나 급작스러운 분노, 또는 비순응적인 행동을 숨겨진다는 것이다(Glaser, 1966).

4) 도박 중독의 인지적 성향

(1) 위험감수성향과 도박 중독과의 관계

최근 병적 도박자들이 결코 충동적이거나 감각추구적이지 않으면 위험 감수적인 성향이 강하다는 연구결과(Powell et al, 1999; Chiu, 1997)가 제기되고 있다. 위험 감수 성향이란 “위험한 상황을 피하거나 접근하려는 일반적인 의지 혹은 동기적 특성”으로 정의된다(Knowles, cutter, Walsh, & Casey, 1973). Knowles 등(1973)에 따르면 동료들은 도박을 좋아하고 선호하는 대학생들을 위험을 피하는 정도가 적고, 위험한 운전을 즐기며, 흡연량이 많고, 보다 위험을 추구하는 경향이 높은 사람으로 평가하였다. 즉 도박을 선호하는 사람들은 그 외의 여러 가지 행동적인 측면에서도 위험을 선호하는 경향이 높은 것으로 평가되었다. 이러한 연구결과에 기초하여 Knowles 등(1973)은 위험감수 성향을 보편적인 성격특성으로 개념화하고 위험 감수적인 성향이 높을수록 도박을 선호할 것이라고 가정하였다. 최근에 병적 도박자를 대상으로 이루어진

한 연구는 Powell 등(1999)의 연구가 있을 뿐이다. Zukermann(1972) 감각추구 척도, Arnett(1994) 감각추구 척도, Knowles(1973b)의 위험감수 척도를 63명의 도박자들에 실시하였다. 연구결과, 병적 도박자와 사교성 도박자 간에 감각추구 성향의 차이가 있기는 하지만 감각추구 성향이 도박행동과 관련하여 문제를 경험한 적이 있는 문제성 도박자와 병적 도박자를 구분해 주지는 못하였으며 문제성 도박자와 병적 도박자를 감별해 준 것은 위험감수 성향뿐이었다. 이러한 결과를 바탕으로 Powell 등은 병적 도박자들이 도박을 하지 않는 사람들이나 사교성 도박과는 물론 문제성 도박자들보다도 훨씬 더 위험을 추구하는 경향이 높다고 시사하였다.

이러한 연구결과는 게임에 오랫동안 노출되고 익숙해지면 병적 도박자들의 위험감수적인 성향이 점점 높아진다는 Elia와 Jacobs(1993)의 연구와 일치한다. 즉 많은 병적 도박자들이 게임에 오랫동안 노출된 결과로 도박의 위험성을 지각하지 못하게 되며, 이로 인해 계속 베팅액수가 높아지거나 무모한 베팅을 하게 된다. 이와 유사하게 Knowles 등(1976c)도 위험감수 성향이 높은 위험수준을 선호하는 이유는 위험도를 과소평가하기 때문이라고 설명하였다. 대학생들에게 히치하이킹, 자동차 경주, 흡연 등의 20가지의 위험행동에 대한 인식을 조사한 결과, 위험 감수성향이 높은 사람들이 위험한 행동을 보다 매력적이며 위험하지 않은 것으로 평가하는 것을 발견하였다. 즉 위험감수 성향이 높은 사람들이 높은 위험 수준을 선호하는 이유는 위험도를 과소평가하기 때문이다 (Knowles, 1976c). 마찬가지로 과도한 도박을 지속하는 사람들 역시 도박의 위험을 잘 인식하지 못할 수 있다.

도박은 돈을 따기 위한 일차적 목적이 뚜렷하고 신체적으로 위험한 활동도 아니라는 측면에서 다른 위험행동과 다르다. 다른 위험행동들이

신체적, 심리적 위험을 의미한다면 도박의 위험은 금전적 손실을 의미한다는 점에서 위험의 대상이 근본적으로 다르다. 이렇게 다른 위험감수와 구별되는 도박만의 고유한 특성으로 볼 때 위험감수적인 성향이 높은 사람들은 도박의 경제적 손실 위험을 과소평가할 것이다. 즉 도박을 통해 위험을 추구하는 경우에는 정서적 긴장을 즐기고자 하는 목적도 있지만 경제적 손실의 위험성을 과소평가하면서 도박에 과도한 베팅을 하게 될 것이다. 더욱이 병적 도박자들의 의식에 도박이란 돈을 따기 위한 목적에서 추구되는 활동으로 비칠 수 있다. 만일 도박을 하는 입장에서 금전적 획득이라는 목적이 더욱 뚜렷하다면 도박이 위험한 것으로 지각되지 않거나 경제적 손실의 위험성이 과소평가될 것이다. 결국 병적 도박자들은 도박의 경제적인 위험성을 과소평가하며 도박을 지속할 것이다. 또한 위험 감수 성향이 높을수록 금전적 위험을 과소평가하기 때문에 병적 도박으로 발전할 가능성이 높을 것이다.

결과적으로 위험감수 성향은 도박을 시작한 초기에는 손실의 위험을 과소평가하면서 도박을 선택하거나 지속적으로 참여하게 되는 소인이 될 것이다. 나아가 도박에 지속적으로 노출되어 익숙해져 있는 상태에서 심각한 금전적 손실을 입고 본전 회복이나 부채 상황에 집착하는 병적 도박자들일수록 실패와 돈을 잃을 위험성은 과소평가할 것이다. 병적 도박자들은 손실 위험성을 과소평가하면서 도박에 더 많은 돈을 걸며 이는 도박의 심각도를 악화시키는 직접적인 계기가 될 것이다.

(2) 비합리적 신념과 도박 중독과의 관계

사람들은 흔히 게임의 실제 보상과 위험성을 잘못 계산하며, 위험도와

보상의 크기를 어떻게 자주 베팅을 하는가 하는 개입 정도가 크게 달라진다. 대부분의 도박 산업은 이러한 보상 수반성에 대한 사람들의 인지적 편향(cognitive bias), 위협의 과소평가, 도박에 지출한 비용을 잘못 계산하는 경향 등을 전략적으로 이용하고 있다(National Research Council on The Social and Economic Impact of Pathological Gambling, 1999).

인지적 오류는 빈번하고 규칙적인 도박, 계속된 손해에도 불구하고 도박을 지속하게 하는 과정을 잘 설명한다(Ladouceur & Walker, 1996). 도박자들의 가장 기본적인 인지적 오류는 무선성(randomness)에 대한 잘못된 지각에 있다(Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux, & Jacques, 1998). 무선성이란 모든 사건이 독립적이며, 결과가 우연에 의해 결정되고, 따라서 결과를 예측할 수 없다는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고 도박자들은 각 시행이 독립적이라는 무선성 개념을 무시한 채 도박판에 일정한 질서나 규칙이 작용하는 것처럼 유추한다. 도박판의 결과가 무선 작동(random work)임에도 불구하고 이전의 결과에 따라 다음 결과가 달라진다고 믿는 오류를 범하는 것이다(Ladouceur & Walker, 1996). 도박자의 오류나 잘못된 지각은 통제력 착각의 기반이 된다. 통제력의 착각이란 도박에 기술이 필요하며 기술을 숙련하면 결과를 예측할 수 있거나 결정할 수 있다고 믿는 오류를 말한다(Langer, 1975). Langer (1975)는 도박을 하면서 우연에 의해 결정되는 사건에 영향을 미칠 수 있다는 비합리적 사고가 유발되거나 발전한다는 점을 발견하였다. 선택과 같은 자리결정 요인, 과제에 대한 친숙성, 능동적 관여, 경쟁 등의 요소가 통제력의 착각을 촉진시켜 더 많은 돈을 걸게 하고 도박에 깊이 개입되게 한다(Langer, 1975). 과제 초기에 성공한 경력이 있을수록 자기 확신이 증가하고, 과거의 성공 경험을 더 많이 회상하며, 미래의 성

공 가능성을 더 높이 예측한다(Langer, & Roth, 1975). 결과를 예측하고 통제하고자 하는 동기와 욕구는 통제력 착각을 증가시킨다(Friendland, Keinan, & Regev, 1992). 이와 마찬가지로 대부분의 병적 도박자들도 도박을 시작한 초기에 큰돈을 딴 경험이 있으며(Blulme, 1998; Ladouceur & Mayland, 1985), 손실이 누적될수록 초기의 강화 경험을 더 자주 회상하면서 행운이 재현될 것이라고 믿는다.

인지적 기대는 일시적인 것이 아니라 지속적으로 작용하며 적어도 도박할 것을 기대하거나 도박행위에 참여할 때마다, 도박 단서에 노출될 때마다 촉발된다. 인지적 기대는 ‘주어진 상황’에서 일어날 수 있는 결과에 대해 갖게 되는 사고(Jaffe & Lohse, 1991), 인지적 오류는 ‘비합리적 언어화 혹은 사고’로 정의된다(Griffith, 1994). 이렇게 도박과 연관된 비합리적 신념에는 통제력의 착각, 특정한 행동이 승리 기회를 증가시킨다는 미신적 신념, 도박자의 오류, 편향적 평가 등의 다양한 인지적 오류들이 포함된다.

도박을 하지 않는 사람들이나 사교성 도박자도 인지적 오류를 보일 수 있지만 문제성 도박자의 비합리적 신념은 이들에 비하여 매우 강하다. 병적 도박자들은 도박문제가 없는 사람들에 비하여 도박에 대해 기술 지향적인 태도와 결과가 통제 가능하다는 신념이 강하다(Toneratto, 1999).

비합리적 신념은 도박자들의 지속적이고 강한 인지적 특성이며 사교성 도박자보다 병적 도박자와 문제성 도박자들에게서 더욱 강할 것이다.

3. 연구문제

본 연구에서는 청소년들의 도박 행동에 관한 실태를 살펴보고, 문제 도박 집단과 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단으로 분류하여 도박 행동 등이 어떠한 차이가 있는지를 살펴볼 것이며, 자아존중감, 불안, 우울, 위험감수성향, 비합리적 신념에 관한 차이를 알아 보고자하며, 또한 도박 중독을 잘 설명해주는 변인은 무엇인지에 대해서도 알아보고자 한다. 이러한 연구 목적을 가지고 본 연구에서는 다음과 같은 연구가설들을 설정하여 이를 검증해 보고자 한다.

연구문제 1. 문제 도박 집단과 위험 도박 집단, 비문제 도박 집단의 도박 행동의 성차 살펴본다.

가설 1.1 문제 도박 집단과 위험 도박집단은 비문제 도박집단은 남학생이 여학생보다 더 많을 것이다.

연구문제 2. 문제 도박 집단과 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단의 심리적 특성의 차이를 살펴본다.

가설 2.1 문제 도박 집단과 위험 도박 집단은 비문제 도박 집단보다 자아존중감에서 차이를 보일 것이다.

가설 2.2 문제 도박 집단과 위험 도박 집단은 비문제 도박 집단보다

높은 우울감을 많이 느낄 것이다.

가설 2.3 문제 도박 집단과 위험 도박 집단은 비문제 도박 집단보다 높은 불안수준이 높을 것이다.

연구문제 3. 도박문제 도박 집단, 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단은 인지적 특성에 유의미한 차이를 보일 것이다.

가설 3.1 문제 도박 집단과 위험 도박 집단은 비문제 도박 집단보다 비합리적 신념이 높을 것이다.

가설 3.2 문제 도박 집단과 위험 도박 집단은 비문제 도박 집단보다 높은 위험감수 성향이 강할 것이다.

가설 3.3 위험감수적인 성향이 강할수록 도박액수와 도박빈도가 높고 도박문제의 심각도가 증가할 것이다.

연구문제 4. 자아존중감, 불안, 우울, 위험감수 성향, 비합리적 신념의 변인이 각각 도박 중독 정도를 얼마나 설명해주는지 알아보고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에 참여한 대상자는 경기, 인천, 대구지역의 일반고등학교, 실업고등학교, 예술고등학교의 1, 2, 3학년층을 대상으로 한 해 표집되었다. 총 500부의 질문지를 배부하여, 468부가 회수되었고, 회수된 질문지 가운데 불성실하게 응답된 질문지 75부를 제외한, 393부를 자료분석에 사용하였다. SOGS-RA의 절단점수로 01점은 비문제성 도박 집단, 23점은 위험 도박집단, 4점 이상은 문제성 도박집단으로 분류하였다. 따라서 전체 연구 대상자 393명 중 도박 경험이 있는 280명 대상으로 비문제성 도박 집단 211명, 위험 도박 집단 31명, 문제성 도박 집단 38명으로 분류하여 연구에 이용하였다.

2. 측정 도구

1) The South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale

청소년의 도박 문제를 선별하는데 사용되는 척도(Winters, Stinchfield, & Fulkerson, 1993a) 중의 하나인 SOGS-RA를 번안하여, SOGS-RA는 성인용 선별검사인 SOGS(South Oaks Gambling Screen)를 청소년에게 사용할 수 있도록 용어를 수정하였다 이 척도는 12문항으로 이루어져 있으며, 청소년의 도박 행동을 선별한다. 절단점수는 4점 이상이면 문제

성 도박, 23점이면 위험 도박, 01점은 비문제성 도박으로 분류한다.

한국어판 문항 번역은 연구자가 직접하였고, 번역상 미흡한 점은 심리학 교수에게 수정, 감수받았다. SOGS-RA의 내적 합치도는 .80이며, 본 연구의 내적 합치도는 .83이었다.

2) 자존감 척도

본 연구에서는 Rosenberg(1965)가 고안한 자아존중감 척도(Self-esteem scale)를 사용하였다. 총 10문항으로 구성되어 있으며, 4점 척도 상에 응답하며, 점수가 높을수록 높은 자아존중감을 나타낸다. 이 척도의 내적 일치도는 .77(Dobson et al. 1979).88(Fleming & Courtney, 1984)이며, 재검사 신뢰도는 12주 간격에서 .82.85(Silber & Tippett, 1965; Fleming & Courtney, 1984)로 보고되었다.

3) 상태-특성불안 척도

상태-특성 불안 척도는 정신 장애가 없는 불안상태를 측정하는 도구이다. 그러나 임상적으로 불안한 집단 및 정신과 환자의 불안을 판별해주는 유용한 검사이기도 하다. Spielberger(1970)의 STAI를 김정택(1978)이 번안하였다. 총 40문항으로 구성되어 있고, Likert식 척도로 '거의 그렇지 않다'에서 '거의 언제나 그렇다'까지의 4점으로 제시되어 있다. 개인이 얻을 수 있는 점수의 범위는 상태 불안 및 특성 불안에서 각각 20에서 80점까지이며, 점수가 높을수록 불안 수준이 높은 것을 의

미한다. 우리나라에서는 김정택(1978)이 신뢰도와 타당도를 연구한 바 있으며 이영자(1996)의 연구에서는 내적 합치도 계수는 .86으로 나타났다. 본 연구의 내적합치도 계수는 Cronbach's $\alpha = .84$ 이다.

4) 우울 척도

본 연구에서는 청소년의 우울증상을 측정하는데 한유진(1993)이 번안한 아동용 우울척도(Children's Depression Inventory : CDI)를 사용하였다. 이는 Kovac과 Beck(1977)이 아동기 우울증의 인지적, 정서적, 행동적 증상을 평가하기 위해 개발한 것이다. 이 척도는 Beck(1967) 등이 성인용 우울척도를 아동의 연령에 맞게 변형시켜, 7세에서 17세의 아동과 청소년에게 실시할 수 있는 자기 보고식 질문지(Self-Rating Depression Scale)로 총 27문항으로 구성되어 있다. 청소년을 대상으로 한 여러 연구(Kazdin, 1986; Curry & Craighead, 1990; 신민섭과 김민경, 1994; 오송희, 1999)에서는 CDI가 성인용 우울검사인 BDI(Beck Depression Inventory, 1961)보다 아동과 청소년에게 적합한 척도임을 밝히고 있다.

이 척도는 각 문항들에 대해 지난 2주 동안의 자신을 가장 잘 기술해주는 정도를 0점에서 2점으로 평정하도록 되어 있으며, 총점의 범위는 0에서 54점으로 점수가 높을수록 다양한 우울증상을 보이는 것을 나타낸다(신민섭, 김민경, 1994; 오송희, 1999). 조수철과 이영식(1990)의 연구에서 내적 합치도는 .88이었고, 본 연구에서는 내적합치도 계수가 Cronbach's $\alpha = .80$ 이다.

5) 위험감수 척도(Risk-Taking Questionnaire)

위험감수 척도는 위험한 상황을 피하거나 접근하려는 일반적인 성향을 측정하기 위해 Knowles(1973)가 개발한 위험감수 척도(RTQ) : Risk-Taking Questionnaire)를 이홍표(2002)가 번안한 것을 사용하였다. RTQ는 20문항으로 구성되어 있으며 위험에 접근하려는 동기 또는 성향을 측정하려는 단일척도로, 본 연구에서는 이홍표(2002)가 총점-문항 상관이 .4 이하인 5 문항을 제거한 15문항을 사용하였다. Knowles (1973)의 내적합치도는 .85였고, 이홍표(2002)의 연구에서는 내적 일치도는 .88이었고, 본 연구에서 내적 합치도 계수는 Cronbach's $\alpha = .73$ 으로 나타났다.

6) 아동과 청소년의 비합리적 척도(CASI)

아동과 청소년의 비합리적 신념을 측정하기 위하여 1988년에 Bernard와 Laws가 개발하고 Bernard와 Cronan(1999)이 타당도 연구를 통해 수정한 것을 손난희(2002)가 번안한 것을 사용하였다. CASI는 총 28문항으로 구성되어 있으며, Likert식 척도로 “절대 그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”까지 4점 척도로 제시되었다. 점수는 28점부터 112점까지 나올 수 있으며 점수가 높을수록 신념의 비합리성이 높음을 의미한다. Bernard와 Cronan(1999)이 아동과 청소년 567명을 대상으로 한 검증에서의 내적합치도는 .90이었고, 손난희(2002)의 내적합치도는 .83이었다. 본 연구의 내적합치도는 Cronbach's $\alpha = .80$ 이다.

7) 인구통계학적 질문지

연구대상자의 특성을 알아보기 위하여 성별, 연령, 학년, 학교 유형 등의 문항으로 구성하였다.

3. 연구 절차

본 연구는 2004년 3월 18일부터 2002년 4월 10일까지 대략 3주에 걸쳐 자료를 수집하였다. 설문지는 각 학교 담임 선생님의 도움을 받아서 남자 고등학생 320명, 여자 고등학생 180명의 학생들에게 배부하여 총 468부가 회수되었으며, 불성실하게 응답한 자료를 제외한 총 393부를 자료로 사용하였다.

4. 자료 분석

본 연구의 통계처리는 SPSS 10.0 for Windows를 사용하였다. 연구의 가설을 검증하기 위하여 다음과 같은 절차로 분석을 실시하였다.

1. 각 척도별 신뢰도 수준을 알아보기 위해 신뢰도 분석(Cronbach's α)를 실시하였고, 연구 대상자들의 인구통계학적 분포에 관한 빈도 분석을 실시하였다.

2. 인구통계학적 변인의 교차분석 결과, 변인에 따라 학년, 성별, 도박 시작 연령에 따라 도박의 정도가 차이가 있으므로, 이 변인들을 공변인

으로 두고 자아존중감, 불안, 우울, 위험감수성향, 비합리적 신념들의 차이를 보기 위하여 ANCOVA를 채택하였다.

3. 도박행동 실태 및 다른 변인들이 도박 중독에 미치는 영향정도를 알아보기 위해 우선 각 변인들과 도박 중독과의 Pearson 상관 분석을 실시한 후, 단계식 중다 회귀분석 (step-wise multiple regression analysis)을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 연구 대상자의 인구통계학적, 도박 행동 변인 특성

본 연구는 경기, 인천, 대구 지역의 4개 고등학교 1, 2, 3학년 500명을 대상으로 실시하여 분석에 필요한 문항에 답하지 않았거나 불성실한 응답을 제외하고 총 393부를 분석에 포함하였다. 전체 인구통계학적 특성 빈도는 표 <1>에 제시하였다.

<표 1> 전체 연구대상자들의 인구통계학적 특성(n=393)

인구통계학적 변인	구분	사례수(%)
성별	남자	226(57.5%)
	여자	167(42.5%)
학교유형	일반고	58(14.8%)
	실업고	226(57.5%)
	예술고	109(27.7%)
학년	1학년	230(58.5%)
	2학년	157(39.9%)
	3학년	6(1.5%)
나이	15세	50(12.%)
	16세	222(56.5%)
	17세	106(27.0%)
	18세	15(3.8%)

연구 대상자들의 인구통계학적 특성을 살펴본 결과, 남학생이 57.5%(226명)를 차지하였고, 여학생이 42.5%(242명)였다. 연령은 만 15세에서 18세의 범위(16.22±072)로, 16세가 56.5%(222명)로 가장 많은 비율을 차

지하였으며, 학년에서는 1학년이 58.5%(230명), 2학년 39.9%(157명), 3학년이 1.5%(6명)로 나타났다. 학교는 총 393명 중 인문계가 14.8%(58명), 실업고가 57.5%(226명), 예술고가 27.7%(109명)를 차지하였다.

〈표 2〉 연구대상자의 도박행동 변인 특성

도박행동 변인	구분	사례수(%)
도박행동 유무	있다	306(77.9%)
	없다	87(22.1%)
도박 수준 분류	비문제 도박 집단	211(69.0%)
	위험 도박 집단	45(14.7%)
	문제 도박 집단	50(16.3%)

도박행동 경험에 대한 질문에서는 77.9%(306명)가 경험이 있으며, 도박 경험이 있는 306명을 대상으로 SOGS-RA 척도를 사용하여 절단 점수의 01점은 비문제성 도박 집단, 23점은 위험 도박 집단, 34점은 문제성 도박 집단으로 구분하여, 비문제 도박 집단이 69.0%(211명)이며, 위험 도박 집단이 14.7%(45명), 문제 도박 집단이 16.3%(50명)이었다.

2. 도박 수준에 따른 도박 행동 비교

1) 도박 수준에 따른 도박 행동 비교

이론적 배경에 근거하여, SOGS-RA 척도의 절단점수 기준으로 도박

수준을 분류하였다. <표3> 을 보면 남성의 14.7%가 위험 도박집단이며, 20.4%가 문제 도박집단이며, 여성의 위험 도박집단은 남성과 유사한 분포를 보이지만 문제 도박 집단은 9.6%로 남성보다 낮게 나타났다. 학교유형에서는 일반고에서는 위험 도박 집단이 18.0%이며, 예술고는 19.7%의 분포를 보인다. 실업고는 문제 도박집단에서 20.5%의 분포를 갖고 있으며 학교 유형 중에서 가장 높은 비율을 제시하고 있다. 학년 간의 차이에서는 1학년의 위험 도박 집단의 비율이 61.8%로 높은 분포를 보이고 있다. 또한 도박 시작 연령에서는 비문제 집단에서는 1416살(68.5%)에 시작한 반면에 문제 도박집단은 1113세로 29.1%의 비율을 보이고 있다. 이는 문제가 있는 도박자들이 좀 더 일찍 도박을 시작하였음을 시사한다.

2) 자아존중감과 도박 심각도

도박심각도와 자아 존중감을 살펴보기 위해서 공변량 분석(ANCOVA)를 실시하였다. 교차분석 결과 도박의 심각도와 학년, 성별, 도박 시작 연령에서 차이를 나타내어 이들 변인을 통제한 상태에서 자아 존중감을 살펴보았다.

분석 결과 자아 존중감은 세 집단 간 유의미한 차이를 보였다($F=3.387, p < .01$). 그리고, 성차 간에도 도박 심각도에 따른 차이를 나타내었다($F=3.440, p < .05$). 문제 도박 집단의 위험 도박 집단과 비문제 도박 집단보다 자아존중감이 높을 것이라는 가설 2.1은 지지되었다. 분석 결과는 <표4> 제시되어 있다.

〈표 3〉 도박 행동 수준에 따른 도박 행동 비교

변인	비문제 위험 문제			x ²	
	도박 집단	도박 집단	도박 집단		
성별	남	124(64.9%)	28(14.7%)	39(20.4%)	6.37*
	여	87(75.7%)	17(14.8%)	11(9.6%)	
학교 유형	일반고	36(72.0%)	9(18.0%)	5(10.0%)	8.18
	실업고	131(67.2%)	24(12.3%)	40(20.5%)	
	예술고	44(72.1%)	12(19.7%)	5(8.2%)	
학년	1학년	145(72.1%)	20(17.9%)	36(10.0%)	12.90*
	2학년	63(61.8%)	25(24.5%)	14(13.7%)	
	3학년	3(100.0%)			
시작 연령	10살 이하	16(61.5%)	4(15.4%)	6(23.1%)	16.55*
	11-13살	29(52.7%)	10(18.2%)	16(29.1%)	
	14-16살	85(68.5%)	18(14.6%)	21(16.9%)	
	17살 이상	81(80.2%)	13(12.9%)	7(6.9%)	

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

〈표 4〉 도박 수준에 따른 자아존중감 비교

변인	집 단			F	
	비문제	위험	문제		
	도박 집단 M(SD)	도박 집단 M(SD)	도박 집단 M(SD)		
자아 존중감	남	27.52(4.27)	25.25(5.10)	25.87(5.25)	3.440*
	여	25.68(4.30)	26.06(4.46)	23.55(4.59)	
	전체	26.76(4.37)	25.56(4.84)	25.36(5.16)	3.387**

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

3) 도박 수준에 따른 상태-특성 불안 결과 비교

도박 수준에 따른 상태-특성 불안간의 차이가 있는지를 살펴보기 위해서 ANCOVA를 실시한 결과, 비문제 도박 집단 및 위험 도박 집단 그리고 문제 도박 집단 간의 유의미한 차이를 있었다.(F=1.841, $p < .05$) 그러나 성차에는 차이가 존재하지 않아, 성차에 따른 상태불안의 차이는 없는 것을 시사하였다.

특성 불안은 전체 집단에서 세 집단간 유의미한 차이를 보였다(F=2.348, $p < .05$). 그러나 특성 불안 역시 성차 간 차이가 보이지 않아 성별에 따른 차이가 존재하지 않음을 나타내지 않았지만, 연구 문제 2의 2.2의 가설은 지지되었다.

〈표 5〉 도박 수준에 따른 상태-특성불안 비교

변인		집 단			F
		비문제 도박 집단 M(SD)	위험 도박 집단 M(SD)	문제 도박 집단 M(SD)	
상태 불안	남	44.64(9.65)	48.36(9.72)	47.41(9.51)	1.841
	여	46.91(10.44)	45.59(11.29)	53.09(9.36)	
	전체	45.57(10.02)	47.31(10.30)	48.66(9.68)	
특성 불안	남	47.23(9.74)	51.11(9.16)	49.74(9.75)	1.354
	여	49.61(10.01)	49.59(11.37)	57.36(10.16)	
	전체	48.21(9.90)	50.53(9.95)	51.42(10.25)	

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

4) 도박 수준에 따른 우울 결과 비교

비문제 도박 집단 및 위험 도박 집단 그리고 문제 도박 집단간 차이를 살펴보기 위해 ANCOVA를 실시한 결과, 문제 도박 집단은 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단보다 통계적으로 유의미하게 높은 점수 ($F=6.267, p < .001$)를 보임으로써, 문제 도박 집단이 위험 도박 집단이나 비문제 도박집단에 비해 높은 우울을 느끼는 것으로 나타났다. 또한 성차에서도 유의미한 차이를 보였다($F=6.485, p < .001$). 그러므로 연구문제 2의 2.3의 가설은 지지되었다.

〈표 6〉 도박 수준에 따른 우울 비교

변인	집 단			F	
	비문제 도박 집단 M(SD)	위험 도박 집단 M(SD)	문제 도박 집단M(SD)		
우울	남	29.54(7.00)	33.18(6.22)	35.51(6.62)	6.485***
	여	30.25(7.26)	31.76(6.54)	33.91(6.39)	
	전체	29.83(7.10)	32.64(6.31)	35.16(6.54)	6.267***

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

5) 도박수준에 따른 위험 감수성향 결과 비교

비문제 도박 집단 및 위험 도박 집단 그리고 문제 도박 집단간 차이를 살펴보기 위해 ANCOVA를 실시한 결과, 문제 도박 집단은 위험 도박

집단 및 비문제 도박 집단보다 통계적으로 유의미하게 높은 점수 ($F=5.012, p < .001$)를 보임으로써, 문제 도박 집단이 위험 도박 집단이나 비문제 도박집단에 비해 위험 감수성향이 높은 것으로 나타났고, 남학생과 여학생 간의 위험감수 성향에도 유의미한 차이를 보여($F=4.012, p < .01$) 연구 문제3의 가설 3.1은 지지되었다.

〈표 7〉 도박 수준에 따른 위험감수성향 비교

변인	집 단			F	
	비문제 도박 집단 M(SD)	위험 도박 집단 M(SD)	문제 도박 집단M(SD)		
위험감수 성향	남	41.68(9.08)	44.50(5.17)	44.59(6.65)	4.012**
	여	40.10(7.30)	42.94(7.46)	45.00(7.46)	
	전체	41.03(8.41)	43.91(6.10)	44.68(6.76)	5.012***

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

6) 도박 수준에 따른 비합리적 신념 결과 비교

문제 도박 집단은 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단보다 통계적으로 유의미하지 않았다. 이는 문제 도박 집단이 위험 도박 집단이나 비문제 도박집단간에 인지적 오류가 도박 심각도에 영향을 주지 않음을 시사한다. 그러므로 연구문제 3의 3.2의 가설은 기각되었다.

〈표 8〉 도박 수준에 따른 비합리적 신념 비교

변인	집 단			F	
	비문제 도박	위험 도박	문제 도박		
	집단M(SD)	집단M(SD)	집단M(SD)		
비합리적 신념	남	62.98(11.06)	67.71(13.51)	67.49(7.38)	2.115
	여	63.22(10.34)	66.47(10.14)	67.36(8.71)	
	전체	6.308(10.74)	67.24(12.24)	67.46(7.60)	2.217

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

7) 도박 정도와 각 변인들과의 관계

도박 정도와 각 변인들과의 관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시하였다. 〈표9〉에서 보는 바와 같이 도박 정도는 자아존중감($r = -.127$, $p < .05$)과는 부적 상관을 보였고, 우울($r = .284$, *** $p < .001$), 위험감수 성향($r = .187$, *** $p < .01$), 비합리적 신념($r = .175$, *** $p < .01$), 상태 불안($r = .119$), 특성 불안 ($r = .112$)과는 유의미한 정적 상관을 나타내었다 〈표 9 참조〉.

8) 도박 중독에 영향을 미치는 요인

도박 중독을 설명해 줄 수 있는 변인을 알아보기 위해 자아존중감, 상태-특성 불안, 우울, 위험감수 성향, 비합리적 신념의 변인을 포함하여,

도박 중독 정도에 대한 각 변인들의 전체 설명량을 추정하였다. 분석결과, 중독적 사용 정도를 가장 잘 설명해 주는 변인은 우울로 설명량은 8.1%였고, 위험감수 성향이 12.1%가 도박 심각도를 설명하였다. 즉 도박 중독은 우울이 높을수록, 위험감수 성향이 높을수록 도박 중독 성향이 있는 것으로 설명할 수 있다. 분석 결과는 <표 10>에 제시하였다.

<표 9> 도박 정도와 각 변인들과의 상관 관계

종속변인	독립변인	R
도박 정도	자아존중감	-.127*
	상태 불안	.119*
	특성 불안	.112*
	우 울	.284***
	위험감수 성향	.187***
	비합리적 신념	.175**

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

<표10> 도박 정도에 대한 단계적 회귀분석 결과

종속변인	예측변인	R ²	R ² 변화량	F	Beta	T
도박 중독	우울	.081	.081	26.74***	.284	5.17***
	우울	.121	.040	20.86***	.293	5.44***
	위험감수성향				.201	3.72***

*** p < .001

IV. 논의 및 제언

1. 결과 논의

본 연구는 최근 청소년들에게 있어서 심각한 문제로 대두되고 있는 도박 행동에 관한 실태를 알아보고, 도박행동과 청소년들의 심리적인 특성을 이해하고자 연구되었다. 특히 문제 도박 집단의 청소년들의 자아존중감, 우울, 상태-특성불안, 비합리적 신념, 위험감수 성향 등의 심리적 특성을 살펴보고, 이에 대한 적절한 심리적 개입과 대처방안을 마련할 수 있는 기초 자료로 사용될 것을 목적으로 시행되었다.

본 연구의 결과를 정리해보면 다음과 같다.

첫째로 도박 수준에서 인구통계학적 변인의 차이를 살펴본 결과로 문제 도박 집단은 남성이 39명, 여성이 11명으로 남성이 여성의 비율보다 더 많았다. 이는 청소년들에게 문제가 되고 있는 인터넷 중독에서의 성 비율이 남성이 더 많았음을 보고하는 결과와 일치한 결과로서 성별에 따라 도박의 행동의 중독 정도가 만연된 결과를 반영한다고 할 수 있다. 따라서 추후 성차와 도박과 관련된 구체적인 연구가 필요할 것으로 생각된다. 그리고 세 집단의 연령, 학년, 학교유형을 살펴본 결과 문제 도박 집단이 비문제 도박집단에 비해서 연령, 학년이 도박 행동에 관련이 있었다. 이는 이런 인구통계학적 변인들에 대한 추후 연구가 필요하다.

둘째, 청소년들은 도박 행동에 따른 자존감의 세 집단에서 유의미한 차이를 보였다. 이는 도박 정도가 심할수록, 자존감이 낮은 것으로 보는데, 자존감이 낮은 사람은 도박 행동에 몰입하여, 일시적인 자존감 향상

을 갖는다는 선행연구를 뒷받침하고 있다. 아동기와 청소년기로부터 낮은 자존심으로 고통받아온 사람들이 많다(Ladouceur & Walker, 1996). 이런 사람들에게는 도박이 도박자들에게 힘을 불어 넣고 기분을 변화시켜 줄 수 있는 거의 유일한 활동으로 보여진다. 즉, 청소년의 도박 행동은 부적절감과 열등감을 경감시켜 주며 자신과 현실에 대한 불만을 소망충족적인 환상과 기대로, 높은 자존감으로 증폭시키는(이홍표, 2002) 것을 시사한다.

셋째, 도박 정도에 따른 불안 수준은 세 집단간 유의한 차이를 보였다. 문제 도박 집단이 위협 도박 집단 및 비문제 도박 집단에 비해 상태-특성 불안이 유의미한 차이를 보였다. 이는 불안하고 스트레스 받는 상황에서 벗어나기 위해 도박 행동에 몰입하게 된다는 것을 시사한다. 이는 과도한 학업 그리고 그 외의 스트레스로 인해 이를 회피하기 위하여 도박 행동이 이루어지는 것으로 보여진다. 조수철(1990)은 불안을 일으키는 특정한 상황에 대하여 자신이 위협받는다고 받아들임으로써 야기되는 불쾌한 감정적인 반응이라고 정의하였다. 즉 “한 개인이 어떤 특정한 상황에서 환경적인 요구에 대하여 자신에게 위협이 될 가능성이 있다고 받아들이며 자신의 능력이 결여되어 있다고 느낄 때에 스트레스로 받아들인다.”고 하였다. 이와 같이, 환경과 개체와의 상호작용에 의하여 불안이 야기될 수 있다는 것이다. 따라서 환경적인 요인으로서의 시험 혹은 대학입시, 취업 등은 청소년들에게 중요한 스트레스 요인(stressor)으로 작용할 수 있으며, 강한 경쟁의식과 눈앞에 있는 대입 문제가 청소년들에게 스트레스 유발인자가 될 수 있을 것으로 보인다. Spielberger의 관점에서 이러한 시험, 혹은 취업 등의 스트레스는 자신의 능력에 대한 평가이며, 자기의 앞날에 대한 지표를 보는 것과 같기 때문에 특수하고 절박한 상황에서 느끼는 걱정 또는 두려움이라고 할

수 있으며, 상태불안과 특성불안을 모두 포함한다고 볼 수 있다(이삼연, 2000).

이와 같은 관점에서 본 연구의 문제 도박집단 청소년, 위험 도박 집단 및 비문제 도박집단 청소년들이 사회·심리적 압력 요인에 더 영향을 받아 도박 행동을 하는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

넷째, 청소년들의 도박 행동에 있어서 세 집단간의 우울에서 비문제 도박집단에 비해서 유의미하게 높았다. 도박 중독자의 우울은 스트레스에 대한 반응으로, 중증(Severe Level)이 아닌 중간 수준(Moderate Level)의 우울을 경험할 뿐이다(Blaszczynski & McConaghy, 1989). 즉, 도박 행동은 자신의 우울한 감정을 해소시키기 위해 도박 행동을 하는 것으로 의미한다. 따라서 우울감을 해소시키기 위한 치료적 노력이 필요하다.

다섯째, 위험감수 성향과 세 집단간의 유의미한 차이가 나타났다. 문제 도박 집단은 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단에 비해 위험의 정도를 낮게 생각하며, 위험을 매력적인 요인으로 생각한다고 예측해 볼 수 있을 것이며, 위험 행동을 즐기는 것으로 보여진다.

마지막으로 도박 중독에 영향을 주는 요인에 대해 살펴본 결과, 도박 중독에 있어서 우울, 위험감수 성향이 유의미한 설명변인으로 나타났다. 그 중 우울이 가장 큰 설명력(8.1%)을 지닌 것으로 드러났는데,

위험감수 성향은 도박 중독을 설명하는 두 번째 변인으로 설명력을 지니고 있었다. 도박 행동에 몰입하게 하는 우울과 위험 감수 성향은 인지적 특성을 나타내는 변인들이다. 즉, 문제 도박 집단의 학생들은 위험 도박 집단이나 비문제 도박 집단의 학생들에 비해 인지적 오류가 크다는 것을 의미한다. 우울과 위험 감수 성향은 모두 인지적 요인으로 즉, 심리적 특성보다는 인지의 영향력이 더욱 크다는 것을 의미한다. 즉, 문

제가 발생하기 이전에 지니고 있는 성격적 소인보다는 도박 장면에서 생성되는 현재적 변인들이 더욱 중요한 요인일 수 있음을 의미한다.

청소년들의 도박 행동 대상과 장소에 대한 조사 결과 과반수의 청소년들은 도박행동 대상이 친구들이며, 또한 학교에서 도박 행동이 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 즉, 이는 도박행동이 학업장면에까지 영향을 미치고 있다는 실태를 반영하는 결과로 예측할 수 있었다.

인터넷을 통한 통신 도박이 널리 행해지고 있는 상황에서 청소년들의 도박 행동이 급격히 증가하는 추세를 보이고 있다. 도박 사이트에서 제공하는 전문 도박 게임 프로그램을 다운 받아 설치함으로써 도박에 대한 접근이 용이해졌다. 청소년들은 도박이 불법적인 행위인지에 대한 자각이 부족하기 때문에, 자신들의 행위가 잘못되었는지 자각하지 못한 채 도박 행위에 몰입하게 된다.

지금부터 청소년들에게 도박이 불법이며 그 폐해의 심각성을 알리는 것이 가장 시급한 문제이다. 성인 도박 중독자들은 어린 시절부터 익숙한 도박 환경에서 성장하였음을 선행 연구들을 통해서 알고 있다. 또한 앞에서 논의되었듯이 학교 장면에서 청소년들의 도박 행위가 성행하고 있는 점을 감안한다면, 학교에서는 학생들의 도박 행위에 꾸준한 은 주의를 기울여야 하며, 청소년들에게 분별없는 도박 행동은 병적 도박의 길로 이어질 수 있음을 자각할 수 있도록 도움을 주어야 할 것이다.

2. 연구의 제한점 및 제언

본 연구에서의 제한점과 후속 연구에 대한 제언을 하고자 한다. 첫째, 연구 대상자의 표집에서 경기, 인천, 대구 지역으로 한정되어 있었으며 질문지 배포와 수거에 있어서 무선 표집을 하지 못했기 때문에 피험자 선택에 있어서 통계적인 적절성을 확보하지 못하였다는 점이다. 따라서 본 연구결과를 일반화시키기에는 한계가 있는 것으로 보여진다. 그러므로 후속 연구에서는 우리나라 청소년 집단의 대표성을 지닐 수 있도록 각 지역별 · 연령별 · 학년별로 추출된 청소년을 대상으로 연구를 확대시켜 살펴보는 것이 필요할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 청소년들의 도박 행동에 있어서 과도한 사용을 중독적인 현상으로 규정하였는데, 과연 이러한 현상을 병리적으로 볼 것인지 아니면 하나의 사회적 현상으로 볼 것인지의 문제가 제기될 수 있다. 따라서 도박 중독에 대한 개념 정립이 우선적으로 필요할 것으로 생각된다. 또한 본 연구는 도박 행동을 하는 청소년들의 심리적 특성에 관한 논문으로서 탐색적인 연구의 하나로 수행되었다. 현재까지 인터넷의 중독과 마찬가지로 도박 중독에 대한 이론적인 정립이 되어 있지 않으며, 기존 연구가 미비하기 때문에 이론적인 모형을 성립하는 것이 매우 중요할 것이며, 또한 도박 중독에 영향을 미치는 개인적 요인과 환경적 요인 등 구체적인 요인들에 관련된 연구가 필요하며, 이 중 심리학적 접근이 필요하다고 생각된다.

셋째, 도박 중독에 관한 척도의 문제이다. 본 연구에서는 문제 도박 집단과 위험 도박 집단 및 비문제 도박 집단을 구분하는 SOGS-RA는 아직 국내에서 표준화가 이루어지지 않았기 때문에 도박 중독을 잘 측정하고 있는지에 관한 타당성이 입증되지 않았다. Suler(1999)에 의하면

중독에 관한 진단이 정식으로 채택되려면 먼저 이 장애에 관한 일관성 있고, 신뢰성 있게 진단될 증상의 조합이 있는가, 이렇게 진단된 사람의 병력이나 성격, 예후에 비슷한 요소들이 존재하는가 등에 관한 기준을 만족해야 한다. 따라서 도박 중독에 관련된 많은 후속연구들을 통해서 도박 중독을 진단할 수 있는 타당한 척도개발이 시급하다고 할 수 있겠다.

그러나 이와 같은 제한점에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 점에서 의의를 지닌다고 할 수 있겠다. 기존 연구들은 성인들의 도박과 관련된 심리적인 측면 등의 연구에 한정되어 있고, 청소년의 도박행동에 대해서는 연구된 바가 없었다. 따라서 본 연구에서 청소년들에게 있어서 도박 중에 영향을 미치는 심리적 특성들에 대해 살펴보았다는 점에서 그 의미가 크다고 할 수 있겠다. 따라서 본 연구를 바탕으로 청소년들의 도박 행동에 대한 심리적인 기제를 살펴보면, 이러한 특성을 통하여 청소년들이 건강한 개체로 성장하고, 불안정한 심리적 측면들을 다루어줄 수 있는 효과적인 개입 방안을 마련하는데 중요한 기초적 자료가 될 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

- 권혜진(1992). 모-자녀간의 의사소통유형과 자아정체감에 관한 연구. 동덕여자대학교 석사학위 논문.
- 김광호, 신정호, 이만홍(1988). 일부 대학생 집단에서의 주정중독, 담배 의존, 병적 과식욕증 및 병적 도박의 유병률과 상관관계에 대한 연구. *신경정신의학*, 27, 1042-1052.
- 김윤경(1998). 아동기와 청소년기의 또래관계에 따른 심리사회적 적응과 행동특성. 성신여자대학교 석사학위 논문.
- 박준범(2000). 청소년들의 이동전화 이용 현상에서 나타나는 하위문화적 특성에 관한 연구. 서울대학교, 석사 학위 논문.
- 서순미(2002). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 석사학위논문.
- 손난희(2002). 청소년들 정신건강에 따른 비합리적 신념과 또래 수용도. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이명수, 오은영, 조선미, 홍만제, 문재석(2001). 청소년 인터넷 중독증과 우울, 사회적 불안, 또래관계 문제와의 연관성 조사. *신경정신의학*, 40(4), 616-626.
- 이삼엽(2000). 애착이론과 임상사회 사업. *한국정신보건사회사업학회지: 정신보건과사회사업*, 19(9), 97-125.
- 이은순(1998). 청년기와 정서. 최윤미, 박희경, 손영숙, 정명숙, 김혜원, 최해림, 백화정, 강순화, 이은경, 이규미, 이은순, 정현희, 공저. *현대 청년심리학*, 서울: 학문사.
- 이형초(2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 박사학위 논문.

- 이홍표(2002). 도박의 심리. 서울. 학지사.
- 이홍표(2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 논문.
- 임송균(1999). 청소년 소비자의 TV광고에 대한 태도와 구매행동에 관한 연구. 서강대학교 석사학위논문.
- 임자성(2003). 초등학생의 과외학습 스트레트와 관련한 심리적 특성 연구 -학업 자아개념, 사회적 지각, 우울감을 중심으로-. 성신여대 대학원 석사학위 논문.
- 송은경(1997). 청소년 소비자의 물질주의 및 과소비 성향과 관련요인. 인하대학교 석사학위 논문.
- 조수철(1989). 시험불안의 측정. *신경정신의학*, 24(4).
- 장혜진(2002). 휴대폰 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성-자기개념, 애착, 자기통제력, 충동성을 중심으로. 성신여자대학교 석사학위논문.
- 최보가(1993). 아동발달. 서울: 형설출판사.
- American Psychiatric Association(1994). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4rd ed. Washington, D. C. : U. S. APA.
- Amett, J.(1994). Sensation seeking : A new conceptualization and a new scale, *Personality and Individual Differences*, 16, 289-296.
- Bardy, K.T., & Lydiard, R. B.(1993). The association of alcoholism and anxiety. *psychiatric quarterly*, 64, 135-149.
- Black, D. W., Moyer, T.(1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49, 1334-1439.

- Chanta, S.(2001). Anxiety and Social Stress Related to Adolescent Gambling Behavior. McGill University, Montreal.
- Chiu, J. W.(1997). predictors of Gambling Behavior among Collage Students. Texas Tech University.
- Counningham-Williams, R. M., Cottler, L. B., Compton, W. M., & Spitznagel, E. L.(1998). Taking chance ; Problem gamblers and mental health disorders-results from the ST. Louis epidemiologic catchment area study. *American Journal of Public Health*, 88, 1093-1096.
- Custer, R. L.(1984). Profile of the pathological gambler, *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Custer, R, Milt, H.(1985). When Luck Runs Out : Help for Compulsive Gamblers and Their Families. NY : Facts On File Publication.
- Dell, L. J, Ruzicka, M.E., & Palisi, A..(1981). Personality and other factors associated with gambling addictions. *International Journal of the Addictions*. 16. 149-156.
- Fenichel, O.(1945). The Psychoanalytic Theory of Neurosis. NY : Norton.
- Golin, K. J.(2001). The Role of Gambling, Risk-taking, and Cognitive Bias in Computer Trading. Hofsta University.
- Gupta ,R. & Derevensky, J. L.(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. L.(1998a). Adolescent gambling behavior;

a prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14.

Gupta, R. & Derevensky, J. L.(1998b). An experimental examination of Jacob's General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory: *Journal of Gambling Studies*, 14, 17-49.

Jacobs, D. F.(1987). A general theory of addiction : Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T. Galski(Eds.), *The handbook of pathological Gambling(169-194)*, Springfield, Illinois : Charles C Thomas.

Kallick, M., Suits, D., Dielman, T., & Hybels, J.(1979). A survey of American gambling attitudes and behavior. Ann Arbor, MI : Survey Research Center. Institute for Social Research. Cited by McGurin, M. C.(1992). *Pathological Gambling : Conceptual, Diagnostic, and Treatment Issues*. Sarasota, Florida : Professional Resource Press.

Kassinove, J. I.(1998). Development of the gambling attitude scales ; Preliminary findings. *Journal of Clinical Psychology*, 54, 763-771.

Knowles, E. S., Cutter, H. S. G., Walsh, D. H., & Casey, N. A. (1973). Risk-taking as a personality trait *Social Behavior and Personality*, J, 123-129.

Knowles, E. S. (1976a). Risk motivation in hypothetical and real betting situation, In W. R. Eadington(Ed.) *Gambling and*

Society : Interdisciplinary Studies on The Subject of Gambling
Springfield, Illinois : Charles C. Thomas.

Knowles, E. S.(1976b). The Risk-taking questionnaire(RTQ) used to assess risk approach motivation. In W. R. Eadington(Ed.) Gambling and Society : Interdisciplinary Studies on The Subject of Gambling. Springfield, Illinois: Charles c Thomas.

Knowles, E. S.(1976c). The relationship of risk motivation to the subject assessment o risk and the preference for risk . In W. R. Eadington(Ed) Gambling and Society : Interdisciplinary Studies on The Subject of Gambling. Springfield Illinois : Charles C Thomas.

Ladouceur, R., Dube, D., & Bujold, A. (1994). Gambling among primary school students. *Journal of Gambling Studies*, 10.

Ladouceur, R, Walker, R.(1996). A cognitive perspective on gambling. In PM Salkovskis(Ed), Trends in cognitive and Behavioral Therapies(pp. 89-120). NY : John Wiley & Sons Ltd.

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32. 311-328.

Lesieur, H. R. (1984). The Chase : Career of the Compulsive Gambler. Rochester, Vermont : Schenkman Books, INC.

Lesieur, H. R.(1992). Compulsive gambling. *Society*, 29, 43-50. Cited by Ladouceur, R, Walker, R.(1996). A cognitive and Behavioral Therapies(pp.89-120). NY : John Wiley & Son Ltd.

Lesieur, H. R, & Vlume, S. B.(1991). When lady luck loses : Women

and compulsive gambling. In N. Van Den Bergh(Ed). *feminist Perspectives on Addictions*(pp.181-197). NY : Springer Publishing Company.

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.

National Research Council on The Social and Economic Impact of Pathological Gambling.(1999). *Pathological Gambling, A Critical Review*. National Academy Science.

McGurrin, M. C.(1992). *Pathological Gambling : Conceptual, Diagnostic, and Treatment Issues*, Sarasota, Florida : Professional Resource Press.

Powell. J., Hardoon. K, Derevensky, J. L., & Gupta, R.(1999). Gambling and risk-taking behavior among university students. *Substance Use & Misuse*, 34, 1167-1184.

Rosenberg, R. R. & Resenberg, M.(1978). Self-esteem and delinquency. *Journal of Youth and Adolescence*, 7, 173-177.

Rosental, R. J.(1992). Pathological gambling, *Psychiatric Annals*, 222. pp. 72-78.

Shaffer, H. J., George, E. M, & Cunnings, T.(1995). North American think tank on youth gambling issues; a blueprint for responsible public policy in the management of compulsive gambling. Boston; Harvard medical School.

Shaffer, H. J., & Hall, M. N.(1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders; a quantitative synthesis and

guide toward standard gambling nomenclature, *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 193-214.

Shaffer, H. J., & Hall, M. N., Bilt, J. V.(1998). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the united states and Canada : A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376.

Winchel, R. M., Yovell. Y., Simeon, D.(1997). Impulse control disorder, In A Tasman, J., Kay, J. A., Lieberman(Ed), *Psychiatry*(pp, 1249-1270). Philadelphia, Pennsylvania : W. B. Saunders Company.

Zuckerman, M., Bone, R. N., Neary, R., Mangelsdorf, D., & Brustman, B.(1972). What is the sensation seeker? personality trait an experience correlates of the sensation Seeking Scale. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. 39, 308-321.

ABSTRACT

The Psychological Characteristics of Adolescents Problem Gambling

Min-woo, Kim

The Department of psychology

Graduate School of

Sungshing Women's University

The purposes of this study were to find out adolescent' psychological characteristics such as self-esteem, state-trait anxiety, depression, risk-taking, and irrational beliefs for the problem gambling, to understand how the psychological mechanism caused by using gambling addiction and to develop effective plans to decrease negative aspects of problem gambling.

The subjects were the 1st, 2nd, and 3d grade of 393 high school in Kyoung-gi, In-cheon, Dae-gu region and gambling addiction. the devices of measurement of this study were The South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale (SOGS-

RA), Self-esteem scale by Rosenberg, Spielberger State-Trait Anxiety Inventory , Bernard & Laws CASI that translated by Nan-hee, Son(2002), and Knowles Risk Taking Questionnaire that translated by Heung-pyo, Lee. According to the SOGS-RA, this study classified the problem gambling group(n=136) as non-problem gambler, at-risk gambler, problem gambler.

The results of the study are as follows:

First, the Chi was carried out to find out demographic characteristics between non-problem gambler, at-risk gambler, problem gambler.

Next, as a result of ANCOVA, a significant difference was found in psychological characteristics between non-problem gambler, at-risk gambler, problem gambler. In case of depression, problem gambler showed higher than at-risk gambler or non-problem gambler. Also. Problem gambler showed higher means score in at-risk, and self-esteem, state-trait anxiety.

Finally, the step-wise multiple regression analysis demonstrated that depression most effectively explained the gambling addiction.

According to the results, adolescent who used problem gambling were dependent, and depression, and have high risk-taking, and irrational beliefs to understand the psychological mechanism for reason that they use problem gambling. Thus, it is necessary to study more about those elements and to intervene adolescent's unstable psychological characteristics.

No.

안녕하십니까?

소중한 시간을 내주셔서 감사합니다.

본 질문지는 청소년들의 게임 활동에 관련된 연구에 필요한 자료를 수집하기 위해 작성된 것입니다.

응답하신 결과에 대해서는 개인적인 정보가 노출되지 않도록 비밀을 보장하며

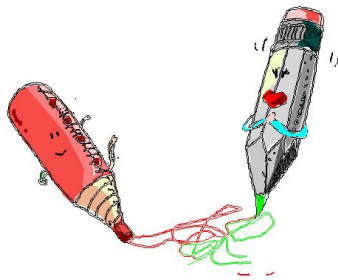
본 연구의 목적을 위해서만 결과로 활용될 것이며

정확한 연구 결과가 나올 수 있도록 가능한 솔직하게 응답해 주시기를 부탁드립니다.

각 문항에는 정답이나 틀린 답이 없으니 너무 깊이 생각하지 마시고,

평소에 여러분들의 상황과 가장 가깝다고 생각하는 번호에 응답하여 주시기 바랍니다.

본 연구에 도움을 주셔서 진심으로 감사드립니다.



2004년 4월

성신여자대학교 대학원 임상심리 전공
지도교수 채규만

연구자 김민우

※ 다음 문장들은 사람들이 자신을 표현하는데 사용되어지고 있는 것들입니다. 각 문장을 잘 읽으시고 오른 편에 있는 네 개의 항목 중 여러분이 지금 이 순간에 바로 느끼고 있는 상태를 가장 잘 나타내 주는 항목에 0로 표시해 주십시오. 여기에는 옳고 그른 답은 없습니다. 어느 한 문장에 너무 오래 머무르지 마시고, 여러분의 지금 현재의 느낌을 나타내고 있다고 생각되는 문항에 바로 답을 해주시면 됩니다.

번호	질 문	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	보통 그렇다	대단히 그렇다
1	대체로 나는 나 자신에 대해서 만족한다.	1	2	3	4
2	나는 내가 올바르게 산다고 생각한다.	1	2	3	4
3	나는 좋은 점을 많이 가지고 있다고 생각한다.	1	2	3	4
4	나는 다른 친구들만큼 능력이 있다고 생각한다.	1	2	3	4
5	나는 나 자신에 대해 자부심을 느낄 때가 많다.	1	2	3	4
6	나는 자주 내가 가치 없는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4
7	나는 최소한 친구들과 똑같이 중요한 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4
8	나는 나 자신을 더욱 존경하였으면 한다.	1	2	3	4
9	나는 대체로 내가 실패자라고 느낄 때가 많다.	1	2	3	4
10	나는 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 취하는 편이다	1	2	3	4

※ 다음 문장들은 사람들이 자신을 표현하는데 사용되어지고 있는 것들입니다. 각 문장을 잘 읽으시고 오른 편에 있는 네 개의 항목 중 여러분이 지금 이 순간에 바로 느끼고 있는 상태를 가장 잘 나타내 주는 항목에 0로 표시해 주십시오. 여기에는 옳고 그른 답은 없습니다. 어느 한 문장에 너무 오래 머무르지 마시고, 여러분의 지금 현재의 느낌을 나타내고 있다고 생각되는 문항에 바로 답을 해주시면 됩니다.

번호	질 문	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	보통 그렇다	대단히 그렇다
1	나는 마음이 차분하다.	1	2	3	4
2	나는 마음이 든든하다.	1	2	3	4
3	나는 긴장되어 있다.	1	2	3	4
4	나는 후회스럽고 서운하다.	1	2	3	4
5	나는 마음이 편하다.	1	2	3	4
6	나는 당황해서 어찌할 바를 모르겠다.	1	2	3	4
7	나는 앞으로 불행이 있을까봐 걱정하고 있다.	1	2	3	4
8	나는 마음이 놓인다.	1	2	3	4
9	나는 불안하다.	1	2	3	4
10	나는 편안하게 느낀다.	1	2	3	4

번호	질문	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	보통 그렇다	대단히 그렇다
11	나는 자신감이 있다.	1	2	3	4
12	나는 짜증스럽다.	1	2	3	4
13	나는 마음이 조마조마하다.	1	2	3	4
14	나는 극도로 긴장되어 있다.	1	2	3	4
15	내 마음은 긴장이 풀려 푸근하다.	1	2	3	4
16	나는 만족스럽다.	1	2	3	4
17	나는 걱정하고 있다.	1	2	3	4
18	나는 흥분되어 어쩔 줄 모른다.	1	2	3	4
19	나는 즐겁다.	1	2	3	4
20	나는 기분이 좋다	1	2	3	4
21	나는 기분이 좋다	1	2	3	4
22	나는 쉽게 피로해진다.	1	2	3	4
23	나는 울고 싶은 심정이다.	1	2	3	4
24	나도 다른 사람들처럼 행복했으면 한다.	1	2	3	4
25	나는 마음을 빨리 정하지 못해서 실패를 한다.	1	2	3	4
26	나는 마음이 놓인다.	1	2	3	4
27	나는 차분하고 침착하다.	1	2	3	4
28	나는 너무 많은 어려운 문제가 밀어 닦쳐서 극복할 수 없을 것 같다.	1	2	3	4
29	나는 하찮은 일에 너무 걱정을 한다.	1	2	3	4
30	나는 행복하다.	1	2	3	4
31	나는 무슨 일이건 힘들게 생각한다.	1	2	3	4
32	나는 자신감이 부족하다.	1	2	3	4
33	나는 마음이 든든하다.	1	2	3	4
34	나는 위기나 어려움을 피하려고 애쓴다.	1	2	3	4
35	나는 울적하다.	1	2	3	4
36	나는 만족스럽다.	1	2	3	4
37	사소한 생각이 나를 괴롭힌다.	1	2	3	4
38	나는 실망을 지나치게 예민하게 받아들이기 때문에 머릿속에서 지워버릴 수가 없다.	1	2	3	4
39	나는 착실한 사람이다.	1	2	3	4
40	나는 요즘의 걱정거리나 관심거리를 생각만 하면 긴장되거나 어찌할 바를 모르겠다.	1	2	3	4

※ 다음에는 여러분의 느낌이나 생각을 묻는 3개의 보기로 구성된 문항들이 있습니다.

3개의 보기를 모두 읽어보고 나서 요즈음(오늘을 포함한 지난 2주 동안)의 자신을 가장 잘 나타낸다고 생각되는 문항번호에 0로 표시해주시면 됩니다.

1	① 나는 가끔 슬프다. ② 나는 자주 슬프다. ③ 나는 항상 슬프다.
2	① 나에게는 제대로 되어 가는 일이란 없다. ② 나는 일이 제대로 되어갈지 확실할 수 없다. ③ 나에게 모든 일이 제대로 되어 갈 것이다.
3	① 나는 대체로 무슨 일이든지 웬만큼 한다. ② 나는 잘 못하는 일이 많다. ③ 나는 모든 일을 잘 못한다.
4	① 나에게는 재미있는 일들이 많다. ② 나에게는 재미있는 일들도 더러 있다. ③ 나에게는 어떤 일도 전혀 재미가 없다.
5	① 나는 언제나 못했다. ② 나는 못됐을 때가 많다. ③ 나는 가끔 못했다.
6	① 나는 가끔씩 나에게 나쁜 일이 일어나지 않을까 생각한다. ② 나에게 나쁜 일이 생길까봐 자주 걱정한다. ③ 나에게 꼭 나쁜 일이 생길 것만 같다.
7	① 나는 내 자신이 싫다. ② 나는 나 자신을 좋아하지 않는다. ③ 나는 나 자신을 좋아한다.
8	① 잘못되는 일은 모두 내 탓이다. ② 잘못되는 일 중 내 탓인 것도 많다. ③ 잘못되는 일은 대체로 태 탓이 아니다.
9	① 나는 자살을 생각해 본 적이 없다. ② 나는 자살을 생각해 본 적은 있지만, 그렇게 하지는 않을 것이다. ③ 나는 자살을 하고 싶다.
10	① 나는 매일 울고 싶은 기분이 든다. ② 나는 매일은 아니지만, 자주 울고 싶은 기분이 든다. ③ 나는 때때로 울고 싶은 기분이 든다.
11	① 이일 제일로 해서 늘 성가시다. ② 이일 제일로 해서 성가실 때가 많다. ③ 간혹 이이 제일로 해서 성가실 때도 있다.
12	① 나는 사람들과 함께 있는 것이 좋다. ② 나는 사람들과 함께 있는 것이 싫을 때가 많다. ③ 나는 사람들과 함께 있는 것이 늘 싫다.
13	① 나는 어떤 일에 대한 결정을 내릴 수가 없다. ② 나는 어떤 일에 대한 결정을 내리기가 어렵다. ③ 나는 쉽게 결정을 내린다.

14	<p>① 내 외모는 괜찮은 편이다.</p> <p>② 내 외모 중에는 못생긴 부분이 약간 있다.</p> <p>③ 나는 정말 못 생겼다.</p>
15	<p>① 나는 학교 공부를 해내려면 항상 노력해야만 한다.</p> <p>② 나는 학교 공부를 해내려면 노력을 많이 해야만 한다.</p> <p>③ 나는 별로 어렵지 않게 학교 공부를 해낼 수 있다.</p>
16	<p>① 나는 매일 밤 잠들기가 어렵다.</p> <p>② 나는 잠들기 어려운 밤도 있다.</p> <p>③ 나는 잠들 잘 잔다.</p>
17	<p>① 나는 가끔 피곤하다.</p> <p>② 나는 자주 피곤하다.</p> <p>③ 나는 항상 피곤하다.</p>
18	<p>① 나는 날마다 밥맛이 없다.</p> <p>② 나는 밥맛이 없을 때가 많다.</p> <p>③ 나는 밥맛이 좋다.</p>
19	<p>① 나는 몸이 아플까봐 걱정하지 않는다.</p> <p>② 나는 몸이 아플까봐 걱정할 때가 많다.</p> <p>③ 나는 몸이 아플까봐 항상 걱정한다.</p>
20	<p>① 나는 외롭다고 느끼지 않는다.</p> <p>② 나는 자주 외롭다고 느낀다.</p> <p>③ 나는 항상 외롭다고 느낀다.</p>
21	<p>① 나는 학교 생활이 재미있었던 적이 없다.</p> <p>② 나는 가끔씩은 학교 생활이 재미있다.</p> <p>③ 나는 학교 생활이 재미있을 때가 많다.</p>
22	<p>① 나에게는 친구들이 많다.</p> <p>② 나는 마음만 먹으면 다른 아이들처럼 착할 수가 있다.</p> <p>③ 나는 다른 아이들처럼 착하다.</p>
23	<p>① 나의 학교 성적은 괜찮다.</p> <p>② 나의 학교 성적은 예전처럼 좋지는 않다.</p> <p>③ 내가 전에는 잘했던 과목 성적이 요즘 떨어졌다.</p>
24	<p>① 나는 절대로 다른 아이들처럼 착할 수가 없다.</p> <p>② 나는 마음만 먹으면 다른 아이들처럼 착할 수가 있다.</p> <p>③ 나는 다른 아이들처럼 착하다.</p>
25	<p>① 나를 진심으로 좋아하는 사람은 아무도 없다.</p> <p>② 나를 진심으로 좋아하는 사람이 있을지 확실하지 않다.</p> <p>③ 분명히 나를 진심으로 좋아하는 사람이 있다.</p>
26	<p>① 나는 누가 시킨 일 대체로 한다.</p> <p>② 나는 누가 시킨 일을 대체로 하지 않는다.</p> <p>③ 나는 누가 시킨 일을 절대로 하지 않는다.</p>
27	<p>① 나는 사람들과 사이좋게 잘 지낸다.</p> <p>② 나는 사람들과 자주 싸운다.</p> <p>③ 나는 사람들과 늘 싸운다.</p>

※ 다음 문장들은 사람들이 자신을 표현하는데 사용되어지고 있는 것들입니다. 각 문장을 잘 읽으시고 오른 편에 있는 네 개의 항목 중 여러분이 지금 이 순간에 바로 느끼고 있는 상태를 가장 잘 나타내 주는 항목에 O로 표시해 주십시오. 여기에는 옳고 그른 답은 없습니다. 어느 한 문장에 너무 오래 머무르지 마시고, 여러분의 지금 현재의 느낌을 나타내고 있다고 생각되는 문항에 바로 답을 해주시면 됩니다.

번호	질문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그런 편이다	매우 그렇다
1	나는 모험은 피해가는 사람에 속한다.	1	2	3	4	5
2	후회할 짓을 하기 보다는 안전한 것이 낫다	1	2	3	4	5
3	이따금씩 자극적이고 짜릿한 게임이나 놀이 즐긴다.	1	2	3	4	5
4	행동하기 전에 항상 신중하게 알아보고 검토해 보는 것이 최선이다.	1	2	3	4	5
5	나는 모험을 즐기는 편에 속한다.	1	2	3	4	5
6	때로 피할 수 없는 상황까지 상황을 몰고 가 그 묘미를 즐긴다.	1	2	3	4	5
7	웬만하면 위험한 일은 피하려 한다.	1	2	3	4	5
8	나는 다소 기질이 거친 사람이 좋다.	1	2	3	4	5
9	대부분은 어디로 가고 있는지 목적지를 분명히 알고 가는 것이 낫다.	1	2	3	4	5
10	위험한 일을 즐기거나 모험을 무릅쓰는 사람들과 어울리는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
11	간혹 피할 수 없는 상황에 처하는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
12	대개는 모험은 하지 않고 사는 편이 낫다.	1	2	3	4	5
13	나는 위험한 것 같은 상황은 피하는 편이다.	1	2	3	4	5
14	속도광과 차를 타느니 전철이나 대중교통을 이용하는 것이 낫다.	1	2	3	4	5
15	정해진 규칙을 깨뜨리면 더 특별한 재미가 있다	1	2	3	4	5

※ 아래에 있는 문항들은 여러분이 동의하거나 그렇지 않을 수도 있는 질문들입니다.

여러분의 답에는 맞고 틀리는 것이 없으며, 각 문항에 대해 여러분 생각에 가장 가까운 대답에 O로 표시하여 주십시오. 빠짐없이 솔직하게 대답해 주시기 바랍니다.

번호	질문	매우 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	만약 누군가 나를 비난하거나 따돌리면 내 자신이 쓸모 없는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4
2	언제나 양전하게 행동한다는 것은 정말 지긋지긋하다고 생각한다.	1	2	3	4
3	숙제가 어려워서 못하게 될 때, 나는 숙제가 부당하니 더 이상 할 필요가 없다고 생각한다.	1	2	3	4
4	학생을 부당하게 비난하는 선생님은 완전히 썩었다.	1	2	3	4
5	내가 그렇게까지 가망 없는 사람이 아니라면 사람들은 훨씬 더 내게 공정하게 대했을 것이다.	1	2	3	4
6	항상 규칙을 잘 지키고 양전하게 행동하는 반 아이들을 보면 도저히 참을 수 없다.	1	2	3	4
7	숙제를 하기가 지겨워 질 때, 나는 결코 더 이상 할 필요가 없다고 생각한다.	1	2	3	4
8	선생님에게 찍히는 것은 정말로 부당하다.	1	2	3	4
9	내가 한 일이 잘 되지 않는다면 분명히 나는 실패한 것이다.	1	2	3	4
10	내가 규칙에 따르고 양전하게 행동해야 할 필요는 절대로 없다.	1	2	3	4
11	숙제를 해야 할 시간일 때, 나는 숙제하기에 적당한 기분이 되려면 시간이 반드시 필요하다고 생각한다.	1	2	3	4
12	사람들이 나를 배척할 때, 나는 내가 완전히 가망 없다고 생각한다.	1	2	3	4
13	내가 하는 일이 지겨울 때, 나는 내가 멍청하고 재미없는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4
14	나는 양전하게 행동하고 규칙을 지켜야만 하는 것을 도저히 참을 수 없다.	1	2	3	4
15	인생에서 제일 나쁜 것은 해야 할 지겨운 일이 반드시 있다는 것이다.	1	2	3	4
16	선생님들은 반드시 언제나 공정하게 행동해야만 한다.	1	2	3	4
17	내가 이토록 약하지 않다면, 내 인생은 훨씬 더 쉬웠을 것이다.	1	2	3	4
18	항상 규칙을 지키고, 양전하게 행동하는 반 아이들은 분명 멍청하다.	1	2	3	4
19	해야 할 숙제가 많다는 것은 정말 끔찍하다.	1	2	3	4

예 아니오

- | | | |
|---|---|---|
| 4. 지난 1년 동안, 내가 의도했던 것 보다 더 오랫동안 돈내기를 한 적이 있다. | 1 | 2 |
| 5. 내가 사실이라고 생각하든 아니든지 간에, 지난 1년 동안, 내가 돈내기하는 것 때문에 문제가 많다고 다른 사람으로부터 비난받은 적이 있다. | 1 | 2 |
| 6. 지난 1년 동안, 내가 돈을 걸었을 때 무슨 일이 일어날 지에 대해서, 혹은 내가 건 돈의 액수에 대해 예감이 좋지 않았던 적이 있다. | 1 | 2 |
| 7. 지난 1년 동안, 내가 원했음에도 불구하고, 돈내기를 그만두지 못한 경우가 있었습니까? | 1 | 2 |
| 8. 지난 1년 동안, 사이버 머니, 즉석복권, 로또나 토토 용지, 마권, 베팅전표 등 돈 내 기한 물증이나 돈내기에서 딴 돈을 친구나 가족에게 숨겼던 적이 있다. | 1 | 2 |
| 9. 지난 1년 동안, 돈내기 때문에 가족 혹은 친구들과 돈 문제로 다툰 적이 있다. | 1 | 2 |
| 10. 지난 1년 동안, 돈내기를 하기 위해 돈을 비리고 갚지 못한 적이 있습니까? | 1 | 2 |
| 11. 지난 1년 동안, 돈내기로 인해 학교, 학원, 과외, 아르바이트에 빠진 적이 있다. | 1 | 2 |
| 12. 지난 1년 동안, 돈내기 빚을 갚기 위해, 또는 돈내기 게임을 하려고 물건을 훔치거나 돈을 빌린 적이 있다. | 1 | 2 |

→ “예” 라고 대답했다면

누구에게, 어디서 돈이나 물건을 구했습니까?

- ① 부모님
- ② 형제(자매)
- ③ 친척
- ④ 친구
- ⑤ 대출
- ⑥ 자신의 물건이나 가족의 재산을 팔았다.
- ⑦ 누군가의 물건을 훔쳤다

13. 부모님 두 분 중에서 돈내기게임을 하시는 분이 있습니까? 1. 예 2. 아니오 3. 아니오
 → 만약 “예”라고 대답했다면 (중복응답 가능)
 ① 어머니만
 ② 아버지만
 ③ 두분 모두
14. 부모님께서 돈내기를 많이 하신다고 생각합니까? 1. 예 2. 아니오 3. 아니오
 → 만약 “예”라고 대답했다면 (중복응답 가능)
 ① 어머니만
 ② 아버지만
 ③ 두분 모두
15. 돈내기를 한다면, 맨 처음 돈내기를 가르쳐주신 분이 누구입니까?
 ① 어머니
 ② 아버지
 ③ 다른 친척
 ④ 친구
16. 만약 돈내기를 한다면, 부모님께서도 당신이 돈내기 하는 것을 알고 계십니까? 1. 예 2. 아니오 3. 아니오
 → “예”라고 대답했다면, 돈내기하는 것을 나무라셨습니까?
 아님 목인하셨습니까?
 ① 목인하였다. ② 그만 두라며 나무라셨다
17. 친구들 중에서 돈내기 하는 사람이 있습니까? 1. 예 2. 아니오 3. 아니오
18. 친구들이 돈내기를 많이 한다고 생각합니까? 1. 예 2. 아니오 3. 아니오

수고하셨습니다. 끝으로 다음의 사항에 대해 대답해 주십시오. 언급하였듯이 모든 정보는 절대 비밀이 보장되오니 한 문항도 빠짐없이 응답해 주시면 감사하겠습니다.

1. 성별 ① 남 ②여
2. 나이 만 () 세
3. 학년 () 학년

☞ 지금까지 설문에 성실히 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다.