



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

채 규 만 교수지도

석사학위 청구논문

# 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계

- 충동성의 매개효과와 모 애착의 증재효과 -

2010

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

남 전 아

# 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계

- 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과 -

채 규 만 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

남 전 아

# 인 준 서

남전아의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 연구는 스트레스가 청소년 도박행동에 영향을 미치는 과정에서 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과를 검증함으로써 청소년의 도박을 효과적으로 예방하고 개입할 수 있도록 도움이 되고자 하였다. 연구대상은 서울에 위치한 중학교에 재학중인 청소년이었으며, 총 회수된 설문지는 405부였으나, 부실응답 설문 70부를 제외한 총 335명의 응답이 조사에 활용되었다. 자료 분석은 SPSS 12.0 프로그램을 사용하였으며, 척도의 신뢰도 검사와 빈도 분석, 상관관계 분석, 단순회귀분석, 위계적 중다회귀분석을 실시하였다.

연구를 통해 도출된 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박행동 정도를 살펴본 결과, 조사대상 청소년은 ‘월 1회’ 지속적으로 도박행동을 하는 것으로 나타났고, 도박 경험률은 92.5%였다.

둘째, 각 변인의 상관분석 결과, 스트레스와 충동성은 청소년의 도박행동과 유의미한 정적인 상관을 보였으며, 모 애착은 부적인 상관을 보였으나 유의미한 정도는 아니었다.

셋째, 스트레스의 하위요인 중 가족 요인과 물질 요인이 도박 행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴본 결과, 충동성이 스트레스와 도박행동의 관계를 완전 매개하였다.

다섯째, 모 애착의 중재효과를 검증한 결과, 모 애착의 하위 요인 중 신뢰감은 중재효과를 보이는 것으로 나타났으나 의사소통과 소외감의 중재효과는 유의미하지 않았다.

결과들을 종합하여 볼 때 스트레스가 충동성을 높이고, 이것이 다시 도박행동에 영향을 미치고 있으며, 이 과정에서 모와의 신뢰감이 중재효과를 보

였다. 청소년 도박 문제에 대한 예방 및 개입 시 개인 내적인 위험변인에 대한 고려 뿐 아니라 스트레스 관리, 부모 상담 등 다각적인 관심이 필요할 것이다.

마지막으로 본 연구의 의의와 한계 그리고 후속연구를 위한 제언에 대하여 논의하였다.

주요어 : 청소년 도박 행동, 충동성, 스트레스, 모 애착

# 목 차

## 논문개요

### I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
-----------------------	---

### II. 이론적 배경

1. 청소년 도박행동의 개념 .....	6
2. 스트레스와 청소년 도박행동의 관계	
1) 스트레스의 개념 .....	8
2) 청소년기 스트레스 .....	9
3) 스트레스와 청소년 도박행동의 관계 .....	10
3. 스트레스, 충동성 및 청소년 도박행동의 관계	
1) 충동성의 개념 .....	11
2) 스트레스, 충동성 및 청소년 도박행동의 관계 .....	12
4. 스트레스, 모 애착 및 청소년 도박행동의 관계	
1) 애착의 개념 .....	14
2) 청소년기와 부모-자녀 관계 .....	15
3) 스트레스, 모 애착 및 청소년 도박행동의 관계 .....	16

### III. 연구설계 및 연구방법

1. 연구 설계 .....	18
2. 연구 대상 .....	20
3. 측정 도구	

1) 청소년 도박행동 .....	21
2) 스트레스 .....	22
3) 충동성 .....	23
4) 모에 대한 애착 .....	23
4. 통계처리 및 자료 분석 .....	25
IV. 연구 결과	
1. 청소년 도박행동의 실태	
1) 청소년 도박 경험 .....	26
2) 청소년 도박 빈도 .....	27
2. 주요 변인들 간의 상관관계 분석 .....	29
3. 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향 .....	30
4. 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개 효과	
1) 충동성의 매개효과 .....	31
5. 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 모 애착의 중재 효과	
1) 의사소통의 중재효과 .....	34
2) 신뢰감의 중재효과 .....	34
3) 소외감의 중재효과 .....	35
V. 논의 및 제언	
1. 결과 논의 .....	37
2. 연구의 제한점 및 제언 .....	40
참고문헌	
ABSTRACT	
부    록	

## 표 목 차

<표 1> 연구대상자의 일반적 특성 .....	21
<표 2> 모와의 애착척도의 문항구성 및 신뢰도 .....	24
<표 3-1> 청소년 도박 경험 .....	27
<표 3-2> 청소년 도박행동 빈도 .....	28
<표 4> 측정 변인들 간의 상관 계수 .....	29
<표 5> 스트레스 하위요인이 도박행동에 미치는 영향 .....	30
<표 6> 스트레스가 도박행동에 미치는 영향력에 대한 충동성의 매개효과	33
<표 7> 스트레스와 도박행동의 관계에서 의사소통의 중재효과 .....	34
<표 8> 스트레스와 도박행동의 관계에서 신뢰감의 중재효과 .....	35
<표 9> 스트레스와 도박행동의 관계에서 소외감의 중재효과 .....	36

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

우리나라 12~18세 남자 청소년의 83%가 도박을 해본 경험이 있다(이홍표, 2002). 특히 인터넷을 이용한 도박 기회 확대로 다양한 연령 및 계층에서 도박 문제가 발생해 심각성을 더하고 있다(권선중 외 2006; 박재욱 외, 2006; 연미영, 2006). 청소년에게 도박은 음주, 흡연, 약물 사용과 같은 물질 남용 행위에 비해 사회적으로 허용 가능한 행동으로 보이기 때문에 단순한 도박 경험에 그치는 것이 아니라 도박 중독으로 발전할 수 있는 위험한 행위이다.

이미 ‘도박’은 청소년 신종 비행으로 분류되기도 하는데(박영규, 2002), 이는 도박이 청소년에게 미치는 폐해를 인식하고 문제행동으로 규명한 것이다. 도박행동을 지속적으로 하는 청소년들은 삶의 대부분의 영역에서 문제가 발생하는데, 흡연 및 음주와 같은 기타 약물 사용이 높고, ‘비행 청소년’으로 일컬어지는 경우가 많다(Stinchfield, 2000; 김현주 2009 재인용). 또한 지나치게 도박 행동을 반복하는 청소년은 비합리적인 도박 신념과 기대를 갖게 되고, 가족을 비롯한 대인관계에 어려움을 겪는다. 게다가 도박행동은 학업과 진로탐색에 초점을 맞춰야하는 청소년의 집중력을 분산시킬 뿐 아니라, 자신의 손실을 만회하기 위해 돈을 빌리거나 절도를 하는 행위로 발전될 수도 있다(Gupta & Derevensky, 1998).

특히 청소년 도박에서는 돈 대신 내기를 걸 수 있는 개인적·재정적 가치를 가지는 물건이 포함될 수 있다. 청소년은 상품 뽑기나 게임 아이템 획득을 위해 돈이나 게임 머니를 반복적으로 사용하는데, 놀이에 금전적 모험이 개

입된다는 도박의 정의(이홍표, 2002)에 비추어 볼 때, 놀이문화로만 치부되었던 뽑기, 온라인 게임에서의 반복적인 게임머니 구입도 ‘도박행동’으로 볼 수 있다. 또한 최근 표적화 된 마케팅 전략은 청소년의 도박 접근성을 높이는 데 기여했다. 로또 열풍 이후 아동·청소년을 겨냥해 학교 근처에는 각종 상품 뽑기와 현금화한 가능한 슬롯머신 모양의 미니 도박 게임기가 등장해 유행하고, 도박사와 도박기술을 소재로 한 영화와 드라마가 유행하면서 더욱 청소년의 도박 문제가 사회문제로 이슈화 되고 있다(한국일보, 2008. 05. 04) 게다가 최근 가족 경마장이 유행하면서 아동·청소년들이 부모님과 함께 경마장을 찾음으로 자연스럽게 성인의 도박 문화를 경험하게 되었다. 이같이 아동·청소년의 도박 접근성이 높아짐에 따라, 정부는 이에 대한 규제법을 제정하였고, 오프라인 도박장에서는 미성년자의 접근을 차단하고 있다. 그러나 사이버 공간에서 행해지는 도박행위를 감독하고 차단하는 방법은 부재하며(권선중 외, 2007), 종류가 다양하고 급변하는 청소년 도박행동에 비해 상대적으로 정책적인 대책이 미흡한 것이 현실이다.

미국, 캐나다, 호주 등 외국의 경우에는 정부에서 청소년 도박행동에 관심을 갖고 국가 예산을 투자하여, 연구 및 예방·개입 프로그램이 실행되고 있다. 그러나 청소년 도박행동에 대한 우리나라의 사회적 인식수준은 매우 낮고, 예방 및 개입의 근거로 활용할 수 있는 기초 자료가 부족한 실정이다.

현재 국내의 연구 실정을 살펴보면, 청소년에 대한 연구가 이제 막 시작되고 있으며, 지금까지 이루어진 연구는 주로 도박 문제와 관련된 위험 요인을 살펴보는 것이다. 따라서 현 시점에서 청소년 도박행동에 대한 인식 고취와 예방 및 개입방안 모색을 위한 체계적이고 다각적인 연구가 필요하다.

성인을 대상으로 한 도박 연구에서 논의된 바로는 도박과 관련하여 가장 유력한 성격변인으로 지목되는 것이 바로 충동성, 감각 추구 성향이다. 그러나 이러한 성향 등이 그 자체로 도박행동에 영향을 미치는 것이 아니라 다른 요인들과 복잡한 상호작용을 통해서 도박에 영향을 미치게 된다. 즉, 도

박 문제를 가지고 있다고 해서 반드시 충동적이거나 감각 추구 성향이 높다고 할 수 없다는 것이다. 그리고 결정적으로 충동성과 감각추구 성향이 아무리 높더라도 이것만으로는 도박행동을 유발하는 직접적인 동기를 설명하는 데에는 어려움이 있었다(이홍표, 2002). 이 때문에 도박 중독에 대한 연구에 있어서 성격적 요인과 함께 인지적 측면에서의 연구와 접근이 활발히 이루어지고 있다.

이미 살펴 본 바와 같이 단일 특성이나 특정 작용만을 가지고서는 도박행동을 설명하는 데에는 여러 가지 문제가 있기 때문에 병적 도박을 야기하는 성격적인 요인과 인지적 요인을 통합하는 심리적 요인을 확인하기 위해서 새로운 측면에 대한 노력들이 필요하게 되었다. 이러한 맥락에서 최근에 많은 연구자들로부터 주목을 받고 있는 것이 도박에 있어서의 연속성의 문제와 동기의 측면이다.

도박행동은 특정 요인을 가지고 있는 집단에 국한된 것이 아니라 도박을 전혀 하지 않는 사람과 도박을 지나치게 많이 하는 사람 사이의 연속선상에 분포하고 있는데(Griffiths, 1993; Dickerson 1993; 최우림 2007 재인용), '도박 동기'는 이러한 연속선상의 관계를 강화시키거나 약화시키는 결정인을 알아보는 데 중요한 단서를 제공한다. 왜냐하면 비록 기질적 측면에서 상대적으로 도박에 취약한 성격을 가지고 있고 인지적으로 왜곡된 도박 신념을 가지고 있더라도 도박행동을 하도록 직접적으로 선택 실행시키는 것은 도박행동에 대한 동기이기 때문이다(Frederick and Steven Barthelme, 1999; 최우림 2007 재인용).

그렇다면 도박의 동기를 지속적으로 고양시키고 도박행동을 계속적으로 유지하도록 하는 바가 무엇인지에 대한 검토가 필요하게 된다. 이에 현재 스트레스를 그 동기적 요인으로 여기고 스트레스를 감소시키기 위해서 도박을 한다는 사실을 확인하고 분석하기 위한 연구들이 최근 들어 이루어지고 있다. 스트레스와 도박과의 관계에 대한 최근의 모델은 스트레스 취약성 모형

을 구성하여 스트레스가 도박에 열중하는데 직접적으로 영향을 미친다는 가정을 정교화 시켰다. 이 모델에 따르면 병리적 도박은 생활 사건에 의해서 야기된 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어진다는 것이다. 이렇게 새롭게 도박의 주요한 요인으로 부각된 스트레스는 이미 알려진 바와 같이 정서적 불쾌감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 취약요인으로 상당한 지지를 받아 왔다(Deal & Kennedy 2000; Coman, Burrows & Evans, 1997; Holub, Hodgins & Peden, 2005; 최우림 2007 재인용).

하지만 그 연구가 성인을 대상으로 한 것에 한정되어 있을 뿐, 청소년을 대상으로 한 연구는 전무 한 실정이다. 청소년들의 경우, 입시로 인한 학업 스트레스, 부모와의 관계, 또래 관계 등 다양한 이유로 스트레스를 경험 할 소지가 많으나 이에 적절하게 대처 하거나 효율적으로 스트레스를 해소 할 통로가 부족하다는 측면에서 오히려 성인에 비해서 스트레스에 취약하다. 따라서 청소년을 대상으로 하여 그들의 도박행동을 유지시키는 동기로써 스트레스와의 관계를 살펴 볼 필요성이 제기된다.

그렇다면 성인과 달리 청소년의 도박행동을 설명하는 독특한 요인은 무엇인가? Bronfenbrenner(1989)는 인간의 발달 과정을 생태학적 환경으로 설명하고 있다. 발달 중인 사람들은 여러 환경체계의 중심에 들어있다. 환경체계는 가족과 같은 인접한 환경으로부터 보다 넓은 문화와 같은 먼 맥락까지의 범위를 갖고 있다. Bronfenbrenner(1989)의 생태학적 체계 이론에 따르면, 부모나 형제와 같은 미시체계, 학교와 같은 중간체계, 그리고 사회의 구조와 같은 외 체계, 그리고 문화와 같은 거시체계가 서로 상호 작용하는 발달 맥락에서 청소년들이 발달하고 있다. 물론 개인의 생물학적 특성도 중요한 요소이다.

즉, 청소년의 문제행동은 청소년과 청소년을 둘러싼 체계간의 상호 교류적 맥락에서 이해될 필요가 있으므로(Cohen & Cohen, 1983; 홍설화 2006

재인용), 청소년을 둘러싼 환경적 요인 중 가장 기본적이면서 인간의 성장과 발달에 중요한 결정요인인 부모와의 상호작용에 대해서 살펴보는 것이 중요하다. 그래서 스트레스나 문제행동의 부정적 영향을 조절하는데 도움을 주는 부모 애착, 부모와의 의사소통, 부모의 양육태도 등과 같은 부모 관련 변인에 대해 관심을 갖고, 이와 관련한 연구들(김민정·도현심, 2001; 김선희, 2006; 김인숙·이경님, 2004; 허은경·이경님, 2006; Allen·Poter, McFlhaney & Marsh, 2007; Williams&Kelly, 2005)이 이루어졌다. 이 중 부모 애착은 청소년의 문제행동에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다.(이경님, 2003)

따라서 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 하여 스트레스, 부모 애착 및 충동성이 도박행동에 미치는 영향을 확인하고, 스트레스와 도박행동의 관계에서 모 애착의 중재 효과와 충동성의 매개 효과를 살펴보고자 한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 청소년 도박행동의 개념

도박은 알게 모르게 생활 주변에서 일어나고 있는 일이지만 그 일이 도박인지, 놀이인지, 여가활동인지에 대해 정확히 인식하지 못하는 경우가 많다(이동준, 2007). 일반적으로 도박행동은 불확실한 미래의 특정 결과를 기대하며 금전을 포함한 가치 있는 어떤 것을 지불하는 활동으로 정의할 수 있다(김교현 외, 2003a). 하지만 금전적 지불 활동 보다는 재미(amusement) 때문에 도박에서 헤어날 수 없다고 대답하는 도박자들도 있고, 여가의 한 종류로 노름이나 내기를 하므로(이홍표, 2003), 광의의 개념으로 도박의 범위가 확장된다.

도박은 비교적 젊은 나이에 시작되며, 사교성 도박에서 문제성 도박, 병적 도박으로의 점차 심각해지는 양상으로 발전한다(김민우, 2004 재인용). 도박이 이러한 진행성 문제행동이라는 점은 도박행동에 영향을 미치는 위험 요인이 더 이른 나이에 심각한 영향을 미칠 수 있음을 시사한다(최정은, 2004). 또한 도박은 인간 내면에 잠재하고 있는 자극과 위험부담을 즐기려는 심리를 충족시켜주는 기능을 하는데(Convertry et al., 1997; 이동준 재인용, 2007), 이러한 도박의 특성은 자극적이고, 모험을 즐기는 현대 청소년들에게 매력적인 자극충족의 도구가 된다. 성인들은 경제적 능력이 없는 청소년들이 도박 문제를 보일 리 없다고 쉽게 생각하는 경향이 있지만(권선중 외, 2007), 어린 나이에 도박을 시작하는 사람일수록 문제성 및 병적 도박으로 이어질 확률이 높다(이민규 외, 2003). 북미와 영국에서 수행된 아동 및 청소년의 문제성 도박 연구들에서는 특히 십대 청소년의 문제성 도박 비율

이 성인의 4배가 된다고 밝힌 연구도 있다(Shaffe et al., 1999).

또한 청소년 도박행동은 가족 및 친구들과의 관계에서의 어려움, 일이나 학업의 어려움, 범죄 행동 등과 관련 있는 경우가 많다(Lesieur et al., 1987; LaBrie et al., 1994; Shaffer et al., 2001; Haroon et al., 2004; Jacobs et al., 2004; Wilber et al., 2006; Cronce et al., 2007 재인용).

위에서 언급한 것 같이 청소년 도박에 대한 관심이 증대되면서 도박의 종류와 특성, 영향 및 폐해가 밝혀졌으나 정작 청소년 도박에 대한 정의와 그 규정은 제대로 이루어지지 않고 있다. 이는 청소년 도박경험을 놀이로 치부해버리고, 문화마다 경험하게 되는 도박의 종류가 상이하기에 이를 정의하는 것이 쉽지 않기 때문이라 여겨진다. 국내 선행연구에서 최정은(2004)은 초등학생의 도박행동은 놀이와 게임의 수준으로 비합리적인 기대를 걸고하는 내기의 성격이 강하기 때문에 ‘도박성 게임행동’으로 정의하였다. 또한 김민우(2004)는 고등학생 청소년의 도박행동을 SOGS-RA 척도를 사용하여 측정하였는데, 이는 청소년 도박행동이 중독의 수준으로 발전될 수 있음을 시사한다.

이를 바탕으로 본 연구에서는 청소년의 도박행동을 ‘청소년들이 자신의 원하는 바를 얻기 위하여 현금을 비롯한 재화를 반복적으로 거는 활동’으로 정의하고, 이것이 청소년의 신체적, 사회적, 학업적 측면과 가족 관계 및 대인관계 문제를 야기하고, 이후 문제성 도박중독으로 발전할 수 있는 행동으로 개념화 하였다.

## 2. 스트레스와 청소년 도박행동의 관계

### 1) 스트레스의 개념

심리학에서 스트레스(stress)는 유기체의 적응과 조절에 가해진 압력이나 외부의 요구적인 힘을 말한다. 또한 일반적으로 긴장, 피로, 탈진, 어려움, 곤란, 역경, 또는 고생을 뜻하는 다의적인 의미로 사용되고 있다(류수영, 1993). 처음에는 신체적 및 화학적 변화와 같은 객관적인 지표에 기초를 두고 스트레스를 비특징적인 요구에 대한 신체의 반응으로 보았는데, 1960년대 이후에는 스트레스를 심리적이거나 사회적인 측면으로 보게 되었다(Fplkman & Lazarus, 1984; 홍설화 2006 재인용).

스트레스라는 용어의 역사만큼이나 스트레스에 대한 이해는 학자들마다 조금씩 다르며 아직도 논란의 여지가 있지만, 일반적으로 세 가지 관점을 기초로 한 연구들이라 할 수 있겠다.

첫 번째 관점은 자극으로서의 스트레스를 보는 것으로 특정 유형의 자극을 경험하는 것을 스트레스라고 보는 것이다.

두 번째 관점은 반응으로서의 스트레스를 보는 것으로 스트레스 상황에 대한 유기체의 생리적, 심리적 반응에 초점을 두는 것이다.

세 번째 관점은 역동적 상호작용으로서의 스트레스인데, 스트레스를 개인과 환경과의 역동적인 상호작용으로 보는 관점으로, 이는 매우 광범위한 개념으로 사회적, 심리적, 생리적 체계를 모두 포함한다. 즉, 스트레스를 환경과 사람사이의 상호작용에서 일어나는 심리적 과정, 즉 개인의 지각적, 인지적, 정서적 매개 과정은 환경에서 오는 요구에 작용하여 상황은 끊임없이 변화하며, 어떤 환경적 사건도 개인의 지각이나 평가와 독립되어 스트레스 긴장 원으로 작용 할 수 없다는 관계론적 입장이 대두되었다. 즉 자극(stimulus)과 매개요인(mediating factors)사이의 상호작용을 중요하게 본다.

개인의 지각, 인지나 스트레스에 대한 대처능력, 사회적 지원, 통제가능성 등의 특징이 복합적으로 작용하여 개인이 반응하는 것이다. 이를 청소년기의 도박행동과 연결하여 생각하면, 똑같은 강도의 스트레스를 받더라도 이를 지각하는 청소년이 가진 환경과 대처능력 등에 따라서 도박행동이 좌우된다고 볼 수 있다.

## 2) 청소년기 스트레스

청소년들은 발달 단계에서 신체 및 호르몬의 변화와 인지적인 발달에 의해 스트레스를 상대적으로 보다 예민하게 경험하는 상태이다. 또한 자아정체감을 확립하여 다양한 변화에 적응하기 위해 다른 시기에 비해 스트레스를 많이 경험하게 된다.

한국의 청소년들의 경우에는, 대학 입시가 치열하여 성인이 되어 사회로 진출하기도 전부터 과열된 경쟁으로 인한 입시스트레스는 가장 큰 요인이기도 하다. 또한, 학교 생활에서 부딪치는 과중한 성취 압력, 맹목적인 부모의 기대와 요구, 새로운 문화의 유입과 적응 등 여러 가지 사회 심리적 압박 때문에 다른 어떤 집단보다도 심각한 스트레스를 받고 있다(박성자,2002; 황정규,1990). 우리나라 청소년들에 대한 연구를 살펴보면, 중·고등학교 학생이 경험하는 스트레스를 구체적인 생활 사건으로 나누어 살펴보면 박명재(1993)의 연구에서는 ‘형제간의 싸움’, ‘선생님에게 체벌을 받았을 때’, ‘학업 성적의 부진’, ‘친구가 약속을 어김’, ‘나와 부모 사이의 의견충돌’을 대부분의 학생들이 공통적으로 선택하였다고 한다. 특히 중학생은 가족관계에서 고등학생은 친구관계에서 스트레스를 많이 경험하며, 스트레스의 강도는 학년이 올라갈수록 심해진다고 하였다. 또 다른 연구에서는 중·고등학생 모두 연령에 관계없이 학업 성적 문제를 가장 큰 스트레스라고 하였으며, 두 번째 선택에서는 중학생은 부모와의 관계를, 고등학생은 이성친구와의 문제를

중요한 스트레스라고 보고하였다(이경희, 1996).

하지만, 청소년기는 감정과 정서의 기복이 심하고 다원적 가치에 대한 고려가 부족하며 이성보다 감정에 치우쳐 판단할 경향성이 크고, 과격하고 격렬한 행동을 표출하기 쉬운 발달 단계에 놓여있기 때문에 새롭게 경험하는 스트레스에 당황하고 이를 적절히 표출하는 것을 어려워 할 수 있다.

### 3) 스트레스와 청소년 도박행동의 관계

일반적으로 유기체가 가지는 동기의 궁극적인 지향점은 현재 심리적 불편감을 해소하고 좀 더 만족스러운 상태로 자신의 내적 심리 상태를 조절하거나 자신의 심리적 상태에 영향을 주는 환경적 요소를 개선하고자 하는데 있다(김정호 2000). 즉, 단순한 유희동기 조차 심리적으로 무료한 상태가 지속되는 것에 대한 불편감을 감소시키고자 하는 노력으로 그 출발점이 귀결될 수 있다는 것이다. 따라서 도박자들이 도박을 자신의 심리적 불편감, 즉 스트레스를 감소시키기 위한 동기의 대상으로 선택한 것은 도박이 흥분이나 회피를 통해서 무료하거나 참기 어려움 심리적 어려움을 감소시켜 줄 수 있는 내적 동기에 적합하기 때문이다. 뿐만 아니라 도박은 술이나 마약과 같은 물질보다 합법적이며 익숙하면서 사회적 친밀감의 형성, 경제적으로 겪고 있는 심리적 어려움에 대해 열광적이고 흥분되는 분위기와 금전적인 행운을 동시에 제공 해 줄 수 있기 때문에 매우 매력적인 스트레스 대처 행동이 되는 것이다(이준호, 2000). 스트레스와 대처 방식이 청소년 도박행동에 미치는 영향에 대한 Bergevin 등(2006)의 연구 결과 문제성 도박 청소년은 도박을 하지 않는 청소년이나, 사교성 도박 청소년에 비해 스트레스 상황 및 부정적 사건의 경험 노출 정도가 높았다. Peel(1991)은 자기 생활에서 만족하지 못할 때 사람들은 중독에 취약하다고 보고하였다.

### 3. 스트레스, 충동성 및 청소년 도박행동의 관계

#### 1) 충동성의 개념

충동성의 개념은 여러 가지 서로 다른 많은 영역에서 광범위하게 연구되고 있는데, 성격 심리학의 영역에서는 성격특질의 하나로 간주하는 반면, 이상 심리학이나 정신 병리학의 영역에서는 행동장애의 증후로 간주되기도 한다. 기존의 대부분 연구자들은 충동적 행동을 설명하는데 있어서 단순히 외현적인 충동적 행동을 통해 설명하려 하거나, 보다 본질적인 개념인 충동성을 피상적으로 설명하고 있다. 그러나 충동성은 인지양식의 한 분류로서 사려성(reflectiveness) 또는 자기통제(self-control)와 대조되는 개념으로 관련지어 설명한다(김신정, 2002).

충동성에 대한 정의를 살펴보면, Eysenck과 Eysenck(1985)는 신중한 생각 없이 즉각적으로 행동하거나 위험을 감수하는 행동을 하는 성격 특질이 라고 정의하고 있으며, Gray(1987)는 위험이나 불이익이 있음에도 불구하고 시작한 행동을 중단하거나 조절하는데 어려움을 보이는 성격으로, Barratt과 Patton(1983)은 어떤 일에 대한 반응시간이 빠르고 행동에 대한 제지를 잘 하지 못하며 미래에 대한 계획을 잘 세우지 못하는 계획 능력의 결여로 정의하고 있다. 또한 충동성(impulsiveness)은 뚜렷한 목적이나 의사 없이 본능적·반사적으로 어떤 일을 하려고 하는 마음의 작용을 이르는 말이다. 따라서 충동성이 높은 청소년들은 자제력이 약하고 자신의 기분 나는 대로 행동한다. 이 특성은 단순성·사태의 감정적 처리, 즉흥성·폭발성 등을 말하며, 판단이나 행동이 기분에 좌우되고, 침착성과 자제력이 결여되는 경향을 뜻한다(이상로 외, 1997; 팽현기, 2003에서 재인용) 충동적 행동은 계획에 의한 것이 아니라 순간적인 감정의 지배에 의한 것이기 때문에 공격적 행동이나 과잉행동, 자살 등의 예기치 못한 행동을 일으키기도 한다(팽현기, 2003).

## 2) 스트레스, 충동성 및 청소년 도박행동의 관계

도박과 관련하여 가장 유력한 성격변인으로 지목되는 것이 바로 ‘충동성’이다. 이는 DSM-IV에서 ‘도박 중독’을 분류하는데 있어서, ‘다른 곳에 분류되지 않는 충동조절장애’의 하위 진단으로 분류하고 있는 것만 보더라도 충동성이 도박중독을 설명하는데, 얼마나 중요한 위치를 차지하고 있는지 알 수 있다(APA, 1994).

청소년 도박과 관련된 개인적 특성으로서 충동성은 청소년의 도박이나 비행에 영향을 준다는 것이 알려졌다(Cleckley, 1976; Eysenck, 1977; Petry, 2001 재인용). 혼란스럽고 예측 불가능한 스트레스 상황에서 충동성이 높은 사람은 문제 도박자가 되거나 물질남용에 대한 취약성이 증가되었다(Petry, 2001). Vitaro, Arseneault와 Tremblay(1997)의 연구에 의하면, 문제 도박자들의 충동성 수준이 높을수록 도박문제가 심각하여 문제도박자가 될 가능성이 높으며, 이들은 아동기 때부터 통제력이 결핍되고 이런 통제력의 결핍이 이후 게임중독이나 도박중독으로 이어질 수 있다.

국내 연구에서도 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기와 정적인 상관을 보였고, 충동성이 높은 청소년은 낮은 청소년에 비해서 도박행동, 도박신념의 왜곡 및 미래 도박 동기가 높았다(연미영, 2006).

그러나 도박행동에 대해 설명하고자 하는 충동성은 도박에 대한 취약성을 설명할 수 있으나 직접적으로 도박을 하게 하는 것, 그리고 도박에 몰입하고 반복적으로 그 도박행동에 매진하는 것에 대해서는 설명하는데 어려움이 있었다.

스트레스와 도박과의 관계에 대한 최근의 모델은 스트레스 취약성 모형을 구성하여 스트레스가 도박에 열중하는데 직접적으로 영향을 미친다는 가정을 정교화 시켰다. 이 모델에 따르면 병리적 도박은 생활 사건에 의해서 야기된 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어진다는 것

이다. 이렇게 새롭게 도박의 주요한 요인으로 부각된 스트레스는 이미 알려진 바와 같이 정서적 불쾌감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 요인으로 상당한 지지를 받아 왔다(Deal&Kennedy 2000; Coman, Burrows & Evans, 1997 ; Holub, Hodgins & Peden, 2005). 따라서 본 연구에서는 충동성이 혼란스럽고 예측 불가능한 스트레스 상황 하에서 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 매개 요인으로써 작용하는지를 살펴보고자 한다.

#### 4. 스트레스, 모 애착 및 청소년 도박행동의 관계

##### 1) 애착의 개념

애착(attachment)이란 영아와 양육자 사이에 형성되는 애정적 유대 관계로서 Bowlby에 의해 제안된 개념이다. 전통적 애착이론에 의하면 양육자에 대한 애착은 개인에게 안정감을 제공하고 낯선 상황에서 안전기지의 역할을 하기 때문에, 양육자와 안정된 애착을 형성한 개인들은 능동적으로 환경을 탐색하고 적응할 수 있다(Sroufe, 1979). 그러므로, 안정된 애착은 미래의 새롭고 도전적인 환경에서 활용될 수 있는 적응적 행동을 가능하게 한다. 즉, 애착관계의 확립은 유아기 동안 성취해야 할 결정적인 사회 정서적인 과제로 여겨지며, 이는 영아기의 능력감과 효과적인 기능의 기반이 되며, 후속되는 사회 정서적, 인지적 영역의 발달과업을 성공적으로 성취하게 해준다(장휘숙, 1998) 양육자와 안정되지 못한 애착을 형성한 개인들은 타인을 신뢰하지 못할 뿐만 아니라 자신을 가치 없고 무능한 사람으로 지각하기 때문에, 자기와 타인에 대한 부정적인 내적 작동모델을 형성할 수밖에 없고, 성인기에 이르러서도 타인과 안정된 애착관계를 형성하기 어렵다고 하였다(장휘숙, 1998).

영아기에 형성된 애착이 전 생애를 통하여 계속되고, 성장 과정을 통하여 가족이외의 타인과의 관계에서도 애착이 형성될 수 있다는 연구 결과들이 이러한 개념을 경험적으로도 뒷받침하고 있다. 실제로 애착에 대한 전 생애 발달 접근에서는 부모와의 애착관계가 청소년기 이후에도 여전히 중요한데, 부모와의 긍정적인 애착관계를 맺지 못했을 경우, 청소년기에 우울이나 불안, 대인관계의 부적응으로 발달될 가능성이 크다고 보고하고 있다. 애착 연구들에서 보면 애착의 질은 청소년의 발달에 지대한 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다.

## 2) 청소년기와 부모-자녀 관계

부모로부터 독립하고 정서적 의존에서 벗어나고자 하는 청소년기 부모와의 관계는 아동기 때 가졌던 부모와의 관계와는 다르다. 청소년기 부모-자녀 관계에 대한 종래의 발달심리학자들이 가지는 견해는 두 가지로 특징지을 수 있다. 첫째, 청소년기는 아동기까지 지속되던 부모에 대한 동일시로부터 벗어나 자율성과 책임감을 획득해야 하는 시기이다. 청소년기를 심리적 이유기(Psychological weaning)로 부르는 것은 이런 연유에서이다. 둘째, 청소년기 부모-자녀 관계는 갈등을 수반하며, 이러한 갈등은 청소년기 발달에 큰 영향을 미친다(송명자, 1995).

청소년기가 아동기만큼 부모의 영향이 크게 미친다고 볼 수는 없으나, 여전히 부모의 영향이 커서 여러 가지 양육방법에 의한 부모 지도와 통제는 청소년의 성격 발달과 사회적 성장에 중요한 영향을 준다. 또한, 부모의 양육태도나 행동이 자녀에게 미치는 영향은 심리적 환경 요인 중에 가장 큰 것으로 본다(유영주 외, 1996).

또한 자녀가 어릴 경우에는 자녀와 부모간의 정서적 유대가 중요하나 자녀가 성장함에 따라 자녀의 행동을 형성하도록 지도하는데 있어 부모의 역할이 중요하게 부각되며(Stem et al.,1999; 김용석 1999 재인용), 전통적으로 부모와 자녀의 관계는 자녀의 문제 행동을 유발하는데 밀접한 관계가 있는 것으로 간주되어 왔다.

이러한 이유로 청소년의 문제행동을 청소년 개인만의 문제가 아닌 총체적인 가족의 문제로 보며 가족의 환경 특성이 중요하게 다루어지고 있다. 청소년 약물 남용과 관련된 연구에서 가정생활에 대한 불만족이 약물 비행 성향과의 관련을 갖는다는 것을 밝혀낸 연구들은 이미 많이 보고되었다. 즉, 긍정적이고 애정적인 가족관계나 애착은 청소년들의 약물사용을 시작하는 것을 막을 수 있으나, 불충분한 가정교육이나, 바람직하지 못한 부모의 습

관, 부모와 아동간의 대화의 단절 등은 약물사용을 포함한 비행 행동의 발생과 관련을 가진다고 볼 수 있다.

### 3) 스트레스, 모 애착 및 청소년 도박행동의 관계

도박행동과 관련하여 선행 연구에 따르면 가족생활의 다양한 측면, 즉 결혼 만족도, 가족 관계, 가족 폭력, 중독에 대한 가족력, 가족여가활동에 있어서 병적 도박 집단이 일반 집단보다 가족 문제를 유의미하게 더 많이 가지고 있는 것으로 나타났다(이영분,이은주; 2003). 즉, 가족 변인이 도박 행동과 유의미한 관련성을 가지고 있는 것을 알 수 있다. 더욱이 발달 단계에 있는 청소년에게 있어서는 부모와의 관계가 큰 영향을 미치고, 이것이 다양한 문제행동에 대한 조절 변인으로 작용 할 것임을 예상 할 수 있다. 실제 부모와의 애착이 도박 행동을 비롯한 다양한 문제 요인에 영향을 미치고 있음을 밝힌 선행 연구들이 있다.

먼저 국외 선행 연구결과를 살펴보면, 부모와의 애착 수준과 지지가 증가할수록 청소년 도박행동은 감소하고, 부모신뢰와 의사소통이 감소할수록 문제 행동이 증가했음을 밝혔다(Langhinrichsen-Rohling et al., 2004). 또한 어머니 애착은 청소년의 문제 행동에 여학생의 경우 직접적, 간접적 영향을 미치며 남학생의 경우 충동통제를 높여 청소년의 문제 행동을 낮게 하는 간접효과가 나타난다는 선행연구(이경님, 2001)가 있다. 청소년의 도박행동 역시 문제행동으로 간주할 수 있는데 청소년 문제 행동의 배후에 부모자녀의 부정적 상호작용 혹은 그와는 반대로 부모와의 관계부족이 있다고 볼 수 있다. 개인이 의미 있는 타인들과 애착을 발전시키면 그들의 기대에 민감해져서 자기 마음대로 행동하지 않게 되므로, 모든 의미 있는 타인들과의 강한 유대는 범죄와 비행, 중독의 억제 요인이 된다는 것을 보여주는 선행 연구

도 있다(김두섭과 민수홍, 1996; 김준호, 1995).

또한 청소년의 부모지지, 부모감독이 청소년 도박행동과 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 청소년이 부모로부터 적절한 지지와 감독을 받을수록 도박행동이 낮은 것으로 나타났다(김현주, 2009).

최근 연구에서는 스트레스로 발생하는 부정적인 문제를 조절하는 요인들 중 특히 인간의 성장과 발달에 중요한 요인인 부모 관련 변인이 스트레스에 어떠한 영향을 미치는지에 초점을 둔 다양한 연구들(김선희, 2006; 김인숙·이경님, 2004; Allen, Poter, McFarland, McElhaney, & Marsh, 2007)이 진행되었다. 이런 선행연구 결과에서는 부모와의 애착과 부모감독은 청소년의 심리적 안정과 적응에 중요한 영향을 미치며(박지아, 유성경, 2003), 청소년의 문제행동에 직·간접적인 관계가 있다고 보고된다(고정자, 2005; 김선희, 2006; 이경님, 2003; 이정숙·백지은, 2004). 즉, 부모와의 애착과 부모 감독은 스트레스 상황에서 위협의 정도를 활성화시키는 역할을 한다. 선행연구에 따르면(안혜원, 2007), 부모 애착은 청소년의 스트레스와 문제행동의 관계에서 중재효과가 있는 것으로 나타났다. 그러나 청소년의 스트레스와 도박행동의 관계에서 부모 애착이 이 둘 사이를 중재하는지, 또 그 영향력은 어떠한지에 대해 살펴본 선행연구는 제한적이다.

청소년의 도박행동을 제대로 이해하기 위해서는 인간관계의 근본이 되는 부모와의 관계를 살펴야 한다. 부모-자녀 관계는 인간관계에 영향을 주는 가장 기본적인 관계이며, 이러한 긍정적인 부모-자녀관계 성립을 위해 필수적인 애착의 정도를 좀 더 세부적으로 살펴 볼 계획이다.

아동의 긍정적 성장에 있어 모 애착이 부 애착 보다 더 유의미하며(Main과 Weston, 1994; 손현미, 2006 재인용) 아버지에 대한 애착의 안정성과 의 존성은 어머니보다 낮다고 보고한 선행연구(이영환, 1994)에 따라 본 연구에서는 모에 대한 애착이 스트레스와 도박행동의 관계를 중재하는지 알아보고자 한다.

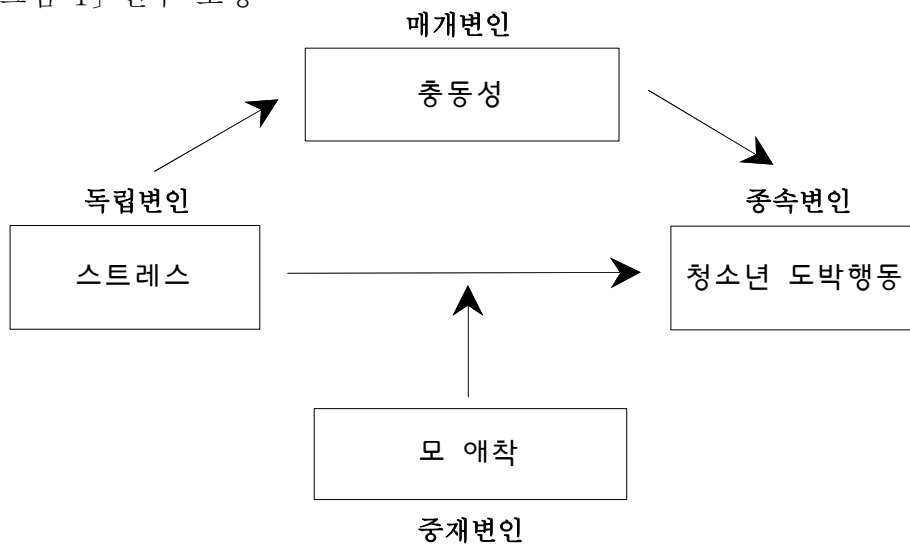
### Ⅲ . 연구 설계 및 연구 방법

#### 1. 연구 설계

본 연구에서는 기존 선행 연구를 바탕으로 청소년의 스트레스를 독립 변인으로, 도박행동을 종속 변인으로 설정하였다. 그리고 독립변수와 종속변수를 매개하는 매개 변수로는 충동성을, 독립변수와 종속변수와의 상호작용을 통해 종속변수에 영향을 미치는 중재 변인으로서 모 애착을 설정하였다.

따라서 본 연구에서는 이러한 설정된 변수들을 통해 [그림 1] 과 같이 연구 모형을 설계하였다.

[그림 1] 연구 모형



본 연구를 통해 살펴보고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 청소년 도박행동의 실태는 어떠한가?

연구 문제 2. 스트레스, 충동성, 모 애착, 청소년 도박행동의 상관관계는 어떠한가?

연구 문제 3. 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향은 어떠한가?

연구 문제 4. 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개 효과는 어떠한가?

연구 문제 5. 모 애착이 스트레스와 상호작용하여 청소년의 도박행동에 미치는 중재 효과는 어떠한가?

## 2. 연구 대상

본 연구는 서울특별시 소재 중학교에 재학 중인 청소년 총 420명을 대상으로 담임 선생님의 지도하에 설문지를 실시하였다. 그 중 405부가 수거되었으나 누락된 문항이 많거나 무성의하게 응답한 설문지 70부를 제외한 335부를 연구 분석에 사용하였다.

연구대상자의 일반적 특성으로는 성별, 학년, 주 양육자, 경제 수준을 살펴 보았으며, 결과는 표1과 같다.

먼저, 분석대상 335명 중 남자청소년은 226명(67.5%)이고, 여자는 109명(32.5%)이었다. 학년의 경우는 1학년 39명(11.6%), 2학년 176명(52.5%), 3학년 120명(35.8%)이었다.

어린 시절의 주 양육자에 대해서 살펴 본 결과 친부, 친모가 함께 양육한 경우가 283명(84.5%)으로 가장 많았고, 친모가 양육한 경우 18명(5.4%), 친부가 양육한 경우 10명(3.0%), 친모와 함께 계부가 양육한 경우 3명(0.9%), 친부와 함께 계모가 양육한 경우 2명(0.6%), 기타 친척에 의해서 양육된 경우가 19명(5.7%) 이었다.

경제적 수준의 경우, 전체 조사 대상자 중 중류층이 265명(79.1%)으로 가장 많았으며, 상류층이 37명(11.0%), 하류층이 28명(8.4%)의 순이었다.

< 표 1 > 연구 대상의 일반적 특성

변인	구분	N(=335)	백분율(%)
성별	남	226	67.5
	여	109	32.5
학년	1학년	39	11.6
	2학년	176	52.5
	3학년	120	35.8
주 양육자	친부, 친모가 함께 양육	283	84.5
	친모가 양육	18	5.4
	친부가 양육	10	3.0
	친모와 함께 계부가 양육	3	0.9
	친부와 함께 계모가 양육	2	0.6
	기타 친척에 의해서 양육	19	5.7
경제적 수준	상	37	11.0
	중	265	79.1
	하	28	8.4
	기타	5	1.5

### 3. 측정 도구

#### 1) 청소년 도박행동

청소년 도박행동을 측정하기 위해 권선중 외(2006)가 도박 종류별로 ‘전혀 하지 않는다’부터 ‘매우 자주 한다’의 Likert 5점 척도로 측정한 것을 기반으로 중학교 1개 반, 36명의 학생들에게 “다음 도박 종류 중 경험해 본 것이 있다면 고르시오”라는 질문과 “이외에 경험했던(혹은 하고 있는) 도박행동이 있다면 응답하시오”라는 질문에 자유 응답하는 방식으로 자료를 수집하여 척도를 구성해 사용하였다.

척도의 구성은 도박행동 종류로 카드(포커), 인터넷 도박 게임, 복권, 화투(고스톱), 뽑기, 짬짬이, 온라인 게임의 게임머니 구입 7가지가 포함되었다. 기존의 척도는 ‘전혀 하지 않는다’, ‘가끔 한다’, ‘종종 한다’, ‘자주 한다’, ‘매우 자주 한다’로 구성된 Likert 5점 척도였으나, 객관적인 자료를 얻고자 ‘경험 없음’, ‘평균 월 1회 미만’, ‘평균 월 1~3회’, ‘평균 주 1~2회’, ‘평균 주 3~4회’, ‘거의 매일’로 구성된 Likert 5점 척도로 수정하여 측정하였다.

척도의 신뢰도는 김현주(2009)의 연구에서 .64, 최정은(2003)의 연구에서 .68이었으며, 본 연구에서는 .61로 나타났다.

#### 2) 스트레스

청소년의 스트레스는 총 17 문항으로, 김준호와 이동원(1996)이 청소년기 스트레스 원인을 가족요인, 학업요인, 친구요인, 외모요인과 물질 요인의 5개 하위요인으로 나눈 스트레스 척도를 사용하였다. 각 문항은 ‘그런 적 없다(1

점’, ‘거의 그렇지 않다(2점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘자주 그렇다(4점)’, ‘항상 그렇다(5점)’ 인 Likert 척도로 구성되었다. 총 17문항의 평균 점수가 높을수록 스트레스가 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도는 .86이었다.

### 3) 충동성

본 연구에서는 충동성을 측정하기 위하여 이현수(1992)가 번안한 Barratt 충동성검사(Barratt Impulsiveness Scale)Ⅱ판(1969)의 23문항을 사용하였다. 이 검사는 인지충동성 6문항, 운동충동성 8문항, 무계획충동성 9문항의 세 가지 하위 요인으로 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘항상 그렇다’(4점)까지의 Likert식 4점 척도로 구성되어 있어서 점수가 높을수록 충동성이 높은 것을 의미한다. 검사 계발시의 신뢰도는 .81이었고, 이현수(1992)가 보고한 신뢰도는 인지충동성 .73, 운동충동성 .70, 무계획충동성 .50이었다. 이송선(2000)의 연구에서는 .82, 본 연구에서도 .76으로 비교적 안정적으로 나타났다.

### 4) 모에 대한 애착

부모-자녀 애착은 부모와 맺게 되는 강렬하고 지속적인 정서적 결속(Bowlby, 1960)으로 본 연구에서는 Armsden과 Greenberg(1987)가 개발한 부모와 또래 애착 척도(Inventory of Parent and Peer Attachment; IPPA)의 개정본(IPPA-R)을 옥정(1998)이 번안한 도구로 측정한 점수를 말한다. 원래의 검사는 어머니와 아버지를 분리하지 않고 부모 문항으로 서술되어 있으나 본 연구에서는 어머니와 아버지를 분리하여 각각 25문항씩 질문한

Patterson, Field 그리고 Pryor(1994)의 방식을 채택하고 이중 본 연구의 목적에 맞게 어머니용 25문항만 사용하였다. 본 척도는 의사소통, 신뢰감, 소외감의 3가지 하위 요인의 문항들로 구성되어있으며, 모든 문항은 5점 Likert 척도로 “전혀 그렇지 않다”에서 “항상 그렇다”로 응답된다. 부정문항들은 역산되어 점수가 높을수록 어머니에 대한 애착이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도는 .85이었다. 본 척도의 3가지 하위 요인에 대한 문항구성과 신뢰도는 <표 2>와 같다.

<표 2> 모와의 애착척도의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항번호	신뢰도
의사소통	1, 7, 8, 11, 13, 16, 17, 20, 23,	.81
신뢰감	2, 3, 4, 6, 10, 14, 18, 21, 24	.70
소외감	5, 9, 12, 15, 19, 22, 25	.74

#### 4. 통계 처리 및 자료 분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 12.0 통계 프로그램을 통해 분석하였다.

- 1) 연구 대상자의 일반적 특성에 대해 빈도 분석을 실시하였다.
- 2) 청소년들의 도박성 게임 실태에 대해 빈도 분석을 실시하였다.
- 3) 각 변인(스트레스, 도박행동, 충동성, 모 애착)의 관계를 살펴보기 위해 상관 분석을 실시하였다.
- 4) 청소년의 스트레스 하위요인이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였다.
- 5) 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개 효과를 알아보기 위하여 위계적 중다회귀분석을 실시하였다.
- 6) 모 애착이 스트레스와 상호작용하여 청소년의 도박행동에 미치는 중재 효과를 알아보기 위하여 위계적 중다회귀분석을 실시하였다.

## IV. 연구 결과

### 1. 청소년 도박행동의 실태

#### 1) 청소년 도박 경험

도박 종류 별 청소년 도박 경험을 살펴보면 <표 3-1>과 같다. 한 번이라도 경험해 본적이 있는 도박 종류 별 분포는 게임머니를 사용한 인터넷 온라인 게임이 76.4%(256명), 뽑기 50.7%(170명), 카드 게임 38.5%(129명), 화투 30.4%(102명), 도박성 게임 24.2%(81명), 짬짬이 23.6%(79명), 복권 1.8%(6명)이었다.

이 결과, 도박 종류별로 최소 1.8%에서 최대 76.4%까지 도박 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한 청소년 도박 경험률은 92.5%로서 전체 조사대상 청소년 335명 가운데 311명이 최소 한 번 이상의 도박행동을 경험해 보았음을 알 수 있다.

이는 도박 종류별로 카드게임(61.7%), 사다리 타기(34.0%), 뽑기(25.5%), 인터넷 도박(19.8%), 화투(13.3%)순으로 최소 13.3%에서 61.7%까지 행해졌던 초등학생의 도박 경험률에 비해(최정은, 2004) 전반적으로 높고, 대전시 중학생을 대상으로 한 김현주(2009)의 연구에서 청소년 도박 경험률이 90.9%였던 것과는 비슷한 수치이다.

<표 3-1> 청소년 도박 경험

단위 : 명(%)

변수	구분	경험 무	경험 유
청소년 도박행동 (N = 335)	게임머니 이용한 온라인 게임	79 (23.6)	256 (76.4)
	카드 게임	206 (61.5)	129 (38.5)
	인터넷 도박 게임	254 (75.8)	81 (24.2)
	복권	329 (98.2)	6 (1.8)
	화투 (고스톱)	233 (69.6)	102 (30.4)
	뽑기	165 (49.3)	170 (50.7)
	짬짬이	256 (76.4)	79 (23.6)

\* 중복 응답 가능

## 2) 청소년 도박 빈도

청소년의 도박경험을 살펴 본 다음 단계로, 도박 종류에 따른 청소년 도박 행동의 빈도를 살펴보면 <표 3-2>와 같다.

평균 ‘월 1회 미만’에서부터 ‘월 1~3회’ 까지 행해지는 도박행동은 게임머니를 이용한 온라인 게임이 52.2%로 가장 높으며, 뽑기 46.2%, 카드 게임 37.0%, 화투 26.3%, 짬짬이 20.9%, 인터넷 도박 게임 20.3%, 복권 1.8% 순이었다.

반복적인 도박행동을 한다고 볼 수 있는 평균 ‘주 1~2회’에서부터 ‘거의 매일’ 행해지는 도박행동은 게임 머니 이용한 온라인 게임이 24.3%로 가장 높으며, 뽑기 4.5%, 화투 4.2%, 인터넷 도박 게임 3.9%, 찰찰이 2.7%, 카드 게임 1.5%, 복권 0% 순이었다.

<표 3-2> 청소년 도박행동 빈도

단위 : 명(%)

변수	구분	경험 없음	월 회 미만	월 1~3회	주 1~2회	주 3~4회	거의 매일
청소년 도박행동 (N= 335)	게임 머니 이용한 온라인 게임	79 (23.6)	138 (41.2)	37 (11.0)	25 (7.5)	27 (8.1)	29 (8.7)
	카드 게임	206 (61.5)	101 (30.1)	23 (6.9)	4 (1.2)	1 (0.3)	0 (0)
	인터넷 도박 게임	254 (75.8)	52 (15.5)	16 (4.8)	7 (2.1)	4 (1.2)	2 (0.6)
	복권	329 (98.2)	6 (1.8)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
	화투 (고스톱)	233 (69.6)	67 (20.0)	21 (6.3)	10 (3.0)	3 (0.9)	1 (0.3)
	뽑기	165 (49.3)	119 (35.5)	36 (10.7)	11 (3.3)	2 (0.6)	2 (0.6)
	찰찰이	256 (76.4)	49 (14.6)	21 (6.3)	7 (2.1)	1 (0.3)	1 (0.3)

## 2. 주요 변인들 간의 상관관계 분석

본 연구에서 측정된 스트레스, 충동성, 모 애착, 도박행동 간의 상관을 Pearson 상관계수를 통해 알아본 결과는 <표 4>와 같다. 분석 결과 모 애착과 도박행동의 관계( $r=-.057$ ,  $p=n.s$ )를 제외한 각 변인들은 도박행동과 유의미한 상관 관계가 있는 것으로 나타났다. 충동성이 도박행동과 가장 높은 정적 상관( $r=.152$ ,  $p<0.01$ )을 보였고, 스트레스 또한 유의미한 정적 상관( $r=.135$ ,  $p<0.05$ )이 있는 것으로 나타났다. 모 애착은 도박행동과 부적 상관을 보였으나 유의미하지 않았다( $r=-.1057$ ,  $p=n.s$ ).

<표 4> 측정 변인들 간의 상관 계수

변인	도박행동	모 애착	스트레스	충동성
도박행동	1			
모 애착	-.057	1		
스트레스	.135*	-.392**	1	
충동성	.152**	-.246**	.307**	1

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

### 3. 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향

청소년의 스트레스와 도박행동이 유의미한 정적상관을 보였으므로 스트레스의 5개 하위요인인 가족 요인, 학업 요인, 친구 요인, 외모 요인과 물질요인이 도박행동에 미치는 영향을 검증하기 위해 중다 회귀분석을 실시하였다. <표 5>에 제시된 바와 같이 스트레스의 하위 요인 중 가족 요인(부모님과 의견 충돌이 있어서 스트레스를 받는다. 부모님의 지나친 간섭으로 스트레스를 받는다 등)과 물질 요인(용돈이 부족해서 스트레스를 받는다. 갖고 싶은 물건을 갖지 못해서 스트레스를 받는다 등)이 도박행동에 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

<표 5> 스트레스 하위요인이 도박행동에 미치는 영향

독립변인	$\beta$ (표준화계수)	t	R <sup>2</sup>	F
가족 요인	.155*	2.345		
학업 요인	.021	.307		
친구 요인	-.089	-1.513	.051	3.514**
외모 요인	-.048	-.728		
물질 요인	.135*	2.115		

\*p<.05 \*\*p<.01

#### 4. 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 충동성의 매개 효과

스트레스가 도박행동에 미치는 영향을 충동성이 매개한다는 본 연구의 가설을 검증하기 위해, Barron과 Kenny(1986)가 제안한 절차에 따라 회귀분석을 실시하였고, 그 결과는 <표 6>에 제시하였다. 어떤 변인이 매개변인으로 검증되기 위해서는 몇 가지 필요한 조건이 있다. 첫째, 독립변인이 매개변인에 통계적으로 유의미한 영향을 미쳐야 하며 둘째, 독립변인은 종속변인에 유의미한 영향을 미쳐야하며 셋째, 매개변인과 종속변인이 유의미한 관계가 있어야 한다. 그리고 후에 종속변인에 대한 독립변인의 영향은 매개변인을 통제 한 후에 그 효과( $\beta$ 값)가 줄어들어야 한다(Barron & Kenny, 1986) 즉, 마지막 단계에서 매개변인을 투입하였을 때 독립변인과 종속변인의 관계가 더 약하게 나타나면 매개변인의 상대적 영향력을 설명할 수 있다. 한편, 매개변인 통제 시 독립변인의 설명력이 더 이상 유의미하지 않다면 매개변인이 독립변인과 종속변인을 완전 매개한다고 말하며, 독립변인의 설명력이 줄어들지만 여전히 유의미하다면 매개변인이 독립변인과 종속변인을 부분 매개한다고 말한다. 이러한 검증 절차에 따라 충동성의 매개효과를 검증하였다.

##### 1) 충동성의 매개효과

각 변인의 상관관계<표 4 참고>를 살펴본 결과 스트레스와 충동성, 도박행동이 유의미한 관계를 나타내며, 매개효과를 검증할 수 있는 전제조건을 충족시키므로, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성

의 매개효과를 살펴보았다. 그 첫 번째 단계에서 스트레스가 충동성에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다( $\beta=.307, p<.001$ ). 두 번째 단계에서도 스트레스가 종속 변인인 도박행동에 유의미한 설명력을 갖는 것으로 나타났다( $\beta=.135, p<.05$ ). 세 번째 단계에서 매개 변인인 충동성이 도박행동에 미치는 영향도 통계적으로 유의하였다( $\beta=.122, p<.05$ ). 마지막 단계에서 스트레스가 도박행동에 미치는 설명력은 두 번째 단계에서보다 감소하였으며( $\beta=.135 \rightarrow .098$ , 유의하지 않은 것으로 나타났다. 그러므로 충동성은 스트레스와 도박행동과의 관계에서 완전 매개효과를 가지고 있다고 할 수 있다.

이는 스트레스 자체가 도박행동을 증가시키는 것이 아니며, 그것이 충동성에 의해서 매개될 때 도박행동을 증가시킨다는 것을 의미한다.

Barron과 Kenny(1986)가 제시한 방법에 따라 충동성의 매개효과를 검증하였으나, 이 방법으로는  $\beta$ 값의 감소가 유의미한 감소인지는 검증할 수 없다. 즉 매개효과가 유의미한 수준인지는 알 수가 없다. 따라서 매개효과 크기가 통계적으로 유의미한지 검증하기 위해 Sobel 검증을 실시하였다.<sup>1)</sup> Sobel 검증에서 분자는 매개효과 추정치를, 분모는 매개효과 추정치에 대한 표준오차를 나타낸다. 계산된 Z 값이 1.96보다 크거나 -1.96보다 작으면 매개효과가 통계적으로 유의미하다고 할 수 있다(MacKinnon, Warsi, & Dwyer, 1995). 검증 결과, 매개모형에서의 Z 값이 2.03으로 나타났는데, 이는 충동성의 완전 매개효과가 유의미한 것을 뜻한다.

---

1) Sobel 검증 :  $Z = ab / \sqrt{(a^2 \times se\ b^2) + (b^2 \times se\ a^2)}$

<표 6> 스트레스가 도박행동에 미치는 영향력에 대한 충동성의 매개효과

단계	변인	$\beta$	$\Delta R^2$	$\Delta F$	Sobel's Tset
1	독립→매개    스트레스 → 충동성	.307***	.094	34.545	
2	독립→종속    스트레스 → 도박행동	.135*	.018	6.195	2.03*
3	독립→종속    스트레스 → 도박행동 매개→종속    충동성 → 도박행동	.098 .122*	.032	5.436	

\*p<.05    \*\*p<.01    \*\*\*p<.001

## 5. 스트레스와 청소년의 도박행동의 관계에서 모 애착의 중재 효과

도박행동과 관련이 있는 변인으로 알려진 애착의 3가지 하위요인인 의사소통, 신뢰감, 소외감이 스트레스로 인한 도박행동에 미치는 영향을 중재할 수 있는지 알아보려고 위계적 중다회귀분석을 실시하였다. 위계적 중다회귀분석으로 상호작용을 검증할 때에는 다중공선성(Multicollinearity)의 문제가 발생 할 수 있는데 이를 방지하기 위해 독립변인과 중재변인의 점수에서 각 변인의 평균을 뺀 편차점수를 만들어 상호작용 효과를 검증하는 중심화(Zero-centering)방법을 사용하였다.

중재효과를 검증하기 위해 먼저 자살생각을 종속변인으로 투입하고, 1단계에서는 독립 변인인 스트레스를, 2단계에서는 중재변인으로 가정한 모 애착의 하위변인을 투입하고 마지막 3단계에서는 독립변인과 중재변인의 상호작용변수를 투입하였다.

## 1) 의사소통의 중재효과

청소년의 스트레스와 도박행동의 관계에서 모 애착의 하위 요인 인 의사소통이 도박행동에 미치는 영향력을 중재하는지 분석하였다.

그 결과 1단계의 스트레스( $F=6.195, p<.01$ )는 도박행동에 유의미한 영향을 미쳤으나 2단계의 의사소통( $F=1.192, p=n.s$ )과 3단계의 스트레스와 의사소통의 상호작용 효과는 유의미하지 않은 것으로 나타나( $F=1.596, p=n.s$ ), 애착의 하위 유형인 의사소통이 도박행동에 미치는 영향을 중재하지 않는 것으로 나타났다.

<표 7> 스트레스와 도박행동의 관계에서 의사소통의 중재효과

단계	변인	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	의사소통	-.060	.001	.004	1.192
3	스트레스×의사소통	.176	.012	.031	1.596

\*\* $p<.01$

## 2) 신뢰감의 중재효과

청소년의 스트레스와 도박행동의 관계에서 모 애착의 하위 요인 중 신뢰감이 도박행동에 미치는 영향력을 중재하는지 분석하였다.

그 결과, 1단계의 스트레스( $F=6.195, p<.01$ )는 도박행동에 유의미한 영향을 미쳤으나 2단계의 신뢰감은 도박행동을 유의미하게 설명해 주지 않는 것으로 나타났다( $F=.244, p=n.s$ ). 그러나 스트레스와 신뢰감의 상호작용 변인을 투입한 후 설명력이 유의미했으며( $F=4.980, p<.05$ ), 스트레스와 신뢰감의 상호작용 변인이 도박행동을 유의미하게 설명하는 것으로 나타났다( $\beta=.319, p<.05$ ). 따라서 스트레스와 도박행동 사이에서 모와의 신뢰감이 중재효과를 가지는 것으로 확인되었다. 스트레스와 신뢰감이 상호작용하여 도박행동에 영향을 미치는 것에 대한 설명력은 8%로 상호작용이 없을 때 보다 4배 증가된 설명력을 보였다.

<표 8> 스트레스와 도박행동의 관계에서 신뢰감의 중재효과

단계	변인	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	신뢰감	-.027	-.002	.001	.244
3	스트레스×신뢰감	.319*	.081	.102	4.980*

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

### 3) 소외감의 중재효과

청소년의 스트레스와 도박행동의 관계에서 모 예측의 하위 요인 중 소외감 요인이 도박행동에 미치는 영향력을 중재하는지 분석하였다.

<표 9>에 따르면 1단계의 스트레스( $F=6.195, p<.01$ )는 도박행동을 유의미하

계 설명하였으나, 2단계에서의 소외감은 도박행동에 대한 설명력이 유의미하지 않았고( $F=1.287$ ,  $p=n.s$ ), 3단계에서 스트레스와 소외감의 상호작용 효과 역시 유의미하지 않은 것으로 나타나( $F=.367$ ,  $p=n.s$ ), 애착의 하위 유형인 소외감은 도박행동에 미치는 영향을 중재하지 않는 것으로 나타났다.

<표 9> 스트레스와 도박행동의 관계에서 소외감의 중재효과

단계	변인	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	F
1	스트레스	.135**	.015	.018	6.195**
2	소외감	-.062	.001	.004	1.287
3	스트레스×소외감	.075	-.010	.006	.367

\*\* $p<.01$

## V. 논의 및 제언

### 1. 결과 논의

본 연구는 최근 청소년의 신중 비행으로 분류되고 있는(박영규, 2002) 도박행동에 관한 실태와 도박행동과 관련된 요인을 알아보고자 연구되었다. 특히 도박행동에 대한 동기 요인으로 주목 받고 있는 스트레스가 도박행동에 미치는 영향을 확인하고, 그 과정에서 도박행동에 있어서 대표적인 성격적 위험 요소로 알려진 충동성의 매개효과를 살펴보고자 한다. 또한 발달 과정에 있는 청소년의 도박행동을 생태학적인 관점에서 보고자 모 애착의 중재 효과를 함께 살펴보았다.

본 연구의 결과를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박행동 정도를 살펴본 결과는 다음과 같다.

청소년의 7가지 도박행동(인터넷 도박, 카드, 화투, 복권, 뽑기, 온라인 게임의 게임머니 구입, 짤짤이)을 주기별 빈도로 Likert 척도화해 측정된 결과, 청소년 도박 경험률은 92.5%로서 전체 조사 대상 청소년 335명 가운데 311명이 최소 한 번 이상의 도박행동을 경험해 본 것으로 나타났다. 그러나 빈도에 있어서는 대부분의 학생들이 월 1회 미만으로 간헐적인 도박행동을 하고 있는 것으로 나타났다. 대전 지역 중학생을 대상으로 한 김현주(2009)의 연구에서 청소년 도박 경험률이 90.9%, 도박행동의 빈도는 '월 1~3회' 였던 것과 비교하면, 도박 경험률은 비슷한 수준이고, 빈도는 낮은 수준이었다.

도박행동의 종류에 있어서는 게임 머니를 이용한 온라인 게임이 76.4%로 가장 높았고, 온라인을 통한 전문 도박 게임에 접해본 경우도 24.2%에 이르는 것으로 나타났다. 온라인 공간에서의 도박이 널리 행해지고 있는 상황에

서 인터넷 사용이 많은 청소년들이 도박 사이트에서 제공하는 전문 도박 게임 프로그램을 다운로드하여 설치하는 등 도박에 대한 접근이 용이해졌고, 이에 청소년들의 도박 경험률 또한 증가하고 있는 것으로 여겨진다.

둘째, 스트레스, 충동성, 모 애착과 도박행동 간의 상관을 분석해 본 결과, 스트레스와 충동성은 유의미한 정적인 상관을 보였으며, 모 애착은 부적인 상관을 보였으나 유의미한 정도는 아니었다. 도박행동과 더 높은 정적인 상관을 보인 것은 충동성인데, 이는 청소년의 충동성은 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박 동기와 정적인 상관을 보였다는 연미영(2006)의 연구 결과와 일치한다.

셋째, 스트레스의 하위요인이 도박행동에 미치는 영향을 살펴본 결과는 다음과 같다.

스트레스와 청소년의 도박행동이 유의미한 정적 상관이 있는 것으로 밝혀졌으므로 조금 더 구체적으로 스트레스의 어떤 요인이 도박행동에 영향을 미치는지 알아보았다. 그 결과 스트레스의 5개 하위요인(가족 요인, 학업 요인, 친구 요인, 외모 요인과 물질 요인)중 가족 요인과 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 문제성 도박 청소년은 도박을 하지 않는 청소년이나, 사교성 도박 청소년에 비해 스트레스 상황 및 부정적 사건의 경험 노출 정도가 높다는 Bergevin 등(2006)의 연구, 병적 도박 집단이 일반 집단보다 가족 문제를 유의미하게 더 많이 가지고 있는 것으로 나타난 이영분, 이은주(2003)의 연구와 일치한다. 물질 요인이 도박행동에 유의미한 영향을 미친다는 결과는 금전적인 동기가 도박문제의 심각도에 가장 큰 영향을 미친다는 선행연구 결과(이홍표, 2003a)와도 일치한다.

넷째, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개

효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 충동성의 매개효과를 살펴 본 결과, 충동성이 스트레스와 도박행동의 관계를 완전 매개하였다. 이는 스트레스가 도박행동에 직접 영향을 주기보다는 스트레스가 충동성을 높이고, 이것이 다시 도박행동에 영향을 준다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 스트레스와 도박과의 관계에 대한 최근의 모델인 스트레스 취약성 모형을 지지하고 있다. 이 모델에 따르면 병리적 도박은 생활 사건에 의해서 야기된 스트레스와 대처, 사회적 지지간의 상호작용을 통해 이루어진다는 것이다. 또한 스트레스가 정서적 불쾌감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 요인으로 작용한다는 선행 연구 결과(Deal&Kennedy 2000; Coman, Burrows & Evans, 1997; Holub, Hodgins & Peden, 2005), 혼란스럽고 예측 불가능한 스트레스 상황에서 충동성이 높은 사람은 문제 도박자가 되거나 물질남용에 대한 취약성이 증가되었다는 선행 연구(Petry, 2001)와도 일치한다.

다섯째, 청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 대한 모 애착의 중재효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

본 연구의 목적인 모 애착의 중재효과를 검증하기 위한 위계적 회귀분석의 결과 모 애착의 하위 요인 중 ‘신뢰감’이 중재효과를 보이는 것으로 나타났다. 본 연구에서 신뢰감 요인의 중재효과는 개인이 의미 있는 타인들과 애착을 발전시키면 그들의 기대에 민감해지고 자기 마음대로 행동하지 않게 되므로, 모든 의미 있는 타인들과의 강한 유대는 범죄와 비행, 중독의 억제 요인이 된다는 것을 보여주는 선행 연구(김두섭과 민수홍, 1996; 김준호, 1995)와도 일맥상통하는 부분이다.

## 2. 연구의 제한점 및 제언

본 연구는 청소년 도박 행동의 실태를 파악하여, 청소년 대상의 도박 예방 및 개입 프로그램이 전무한 상황에서 치료와 프로그램 개발을 위한 기초 자료를 제공하고자 한 바, 다음과 같은 점에서 의의를 지닌다고 할 수 있겠다.

첫째, 기존의 도박에 대한 연구는 성인을 대상으로 한 것이 대부분이며, 시작 단계에 있는 청소년 대상의 연구는 도박 문제와 관련된 개인·사회·심리적 요인에 초점을 두고 위험 요인을 살펴보는 것으로 제한되어 있다. 이에 본 연구에서는 도박행동을 지속시키는 동기적 요인에 대해 알아보하고자 하였으며, 그 결과 스트레스가 동기적 요인으로써 충동성을 매개하여 도박행동에 영향을 끼친다는 사실을 규명하였다. 진행성 문제 행동으로 간주되는 도박의 경우, 어린 나이에 도박을 시작하는 사람일수록 문제성 및 병적 도박으로 이어질 확률이 높다. 따라서 도박문제에 관한 예방이 곧 최선의 치료책이 될 것이다. 예방 및 개입 프로그램 구성에 있어서 가족 및 금전적인 스트레스 요인이 도박 행동을 유지시킬 수 있음을 감안하여 적절한 스트레스 관리 기술이나 대처 훈련이 구성되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 청소년의 도박 행동을 이해하기 위해서 스트레스 과정에서 부모관련 요인인 모 애착에 대해서 살펴보았다. 단순히 도박행동과 관련 요인들의 인과 관계를 밝히는 데에서 나아가, 스트레스와 모 애착의 상호작용 항을 도입함으로써 신뢰감의 중재 역할을 확인하였다. 따라서 청소년 도박에 관한 예방 및 개입 프로그램 구성과 실행 시, 개인 프로그램 뿐 아니라 부모 훈련 및 상담 프로그램과 같은 가족 개입이 필요하겠다.

셋째, 본 연구는 청소년 도박 빈도가 중독 수준은 아니라 할지라도 높은 도박 경험률을 보이고 있으며, 청소년들이 주로 접하는 도박행동이 게임 머니를 이용한 인터넷 게임, 온라인 도박 게임 등 온라인 공간에서 이루어지고 있음을 밝혔다. 이는 접근이 용이 할 뿐만 아니라 ‘도박’ 이라기보다는 단순한 게임으로 의식하고 있는 청소년들이 그 중독성과 폐해, 위법성에 대해 인식하지 못하고 있음을 반영한다. 따라서 온라인 공간에서 이루어지는 도박행동을 감독하고 차단하는 방법이 부재함을 고려할 때, 정책적인 대책 마련과 도박의 폐해와 심각성을 인식하도록 하기 위한 청소년 대상의 예방 교육이 필요함을 시사한다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 연구 참여자들에 관한 문제이다. 연구가 서울시에 소재를 둔 중학교 학생만을 대상으로 하였기 때문에 결과를 일반화 하는데 있어서의 제한점이 있다. 또한 무선 표집을 하지 못했기 때문에 남학생의 비율이 상대적으로 많아 통계적인 적절성을 확보하지 못한 점이 있다. 그러므로 후속 연구에서는 성차를 고려하여 다양한 연구 참여자 집단을 대상으로 반복연구 결과가 얻어져야 할 것이며, 더욱 통합적인 연구를 위해 거주 지역, 대중매체의 영향, 도박에의 접근성 등의 환경적 요인도 함께 고려하는 연구가 필요 할 것이다.

둘째, 도박행동에 관한 척도의 문제이다. 본 연구에서 사용한 청소년 도박 행동 관련 척도는 선행 연구에서 사용되어진 척도를 수정·보완한 것이다. 2006년에 중학교 1개 반, 36명의 학생들을 대상으로 경험적 방법을 사용하여 만들어진 이 척도는 종류가 다양하고 급변하는 청소년 도박행동의 추이

와 구체적인 도박행동의 양상을 반영하지 못하고 있으며, 아직 국내에서 표준화가 이루어지지 않았기 때문에 청소년 도박행동을 정확하게 측정하고 있는지에 대한 타당성이 입증되지 않았다. 따라서 국내 실정에 맞는 표준화된 청소년 도박행동 척도 개발 연구가 필요하다.

셋째, 도박행동에 영향을 미치는 가족요인을 다양하게 고려하지 못한 점이다. 모 애착만을 가족요인으로 선정하였으나 실제적인 부모의 도박 경험이나 부모의 양육 태도, 부모 지지, 부모 감독 등 다양한 변인들을 추가하여 가족요인을 살펴보는 연구가 필요 할 것이다.

넷째, 개인요인에 있어서는 동기적 요인과 성격적 요인으로만 제한되어 있다. 따라서 동기적·성격적 요인과 더불어 비합리적 신념, 성격, 우울, 불안 등 인지적·정서적·정의적 요인들 간의 상호작용 효과가 청소년의 도박행동에 어떻게 영향을 미치는가에 대한 후속연구가 필요하리라 본다.

## 참 고 문 헌

### 1. 국내 문헌

- 권선중·김교현·강성균 (2007). 아동용 도박중독 예방 프로그램 개발을 위한 예비연구 **학생생활연구 Vol.32** 23-43
- 권선중·김교현·성한기·이민규·강성균 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략 **한국심리학회. 12(1)**. 1-19.
- 권선중·김교현·최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임 행동 예측요인 **한국심리학회. 11(1)**. 147-162
- 김교현 (2002). 심리학적 관점에서 본 중독 **한국심리학회지. 7(2)** 159-179
- 김교현·김선중 (2003a). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측 요인 **한국 심리학회. 8(2)**. 261-277
- 김교현·성한기·이민규 (2004) 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제 및 병적 도박의 예측요인 **한국심리학회. 9(2)**. 285-320
- 김민경 (2005). **병적도박의 위험요인 탐색 : 성격과 동기를 중심으로**. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김민우 (2004). **문제 도박 청소년의 심리적 특성**. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성희 (2006). **대학생의 성별에 따른 도덕성 발달 : 관계적 자아 및 애착과의 관계를 중심으로** 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김유경·박현선 (1997). 가족관계와 청소년 비행: 부부관계 및 부모-자녀 관계를 중심으로 **한국사회복지학. 32(8)**. 113-135

- 김영훈 (2005). **병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인**. 카톨릭 대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김영훈·최삼욱·신영철(2007). **병적도박자의스트레스,대처방식및우울증에관한연구**. **대한신경정신의학회**46(2)171-178
- 김현주 (2009) **청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 충남대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 박재욱 (2006) **비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박행동에 미치는 효과 -Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로 - 강원대학교 석사 학위 논문.**
- 박영규 (2002). **한국 청소년비행의 분석에 관한 연구 : 신중비행을 중심으로** 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손지향 (2008) **청소년의 충동성과 게임중독과의 관계 : 외톨이 성향의 매개효과 검증** 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사 학위 논문.
- 손현미 (2006). **초등학생의 인터넷 게임중독과 부모-자녀 애착**. 부산대학교 대학원 석사 학위 논문
- 안혜원 (2007). **청소년의 스트레스와 문제행동의 관계에서 부모 애착 및 부모 감독의 중재 효과**. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- 어유경 (2005). **취약한 가족 환경이 청소년의 우울과 문제 행동에 미치는 영향 : 사회적 지지와 개인적 특성의 보호기능**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 연미영 (2006). **청소년의 충동성, 가족 도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향**. **한국심리학회지**.12(1)1~14
- 육종순 (2007). **초등학생의 자아존중감, 어머니의 양육행동, 스트레스와 게임중독의 인과분석**. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이경남 (2001) 초기 청소년의 어머니 애착과 충동 통제가 비행에 미치는 영향 **생활과학연구논문집Vol.9 No.-[2001] 91-103**
- 이민규·김교현·김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성-지역별 비교를 중심으로 **한국심리학회지. 8(2) 399-414**
- 이영분·이은주 (2003). 충청지역의 도박중독 실태와 가족관계에 대한 연구. **한국사회복지학. 54(8)177-201**
- 이홍표 (2002). 도박의 심리. 서울. 학지사.
- 이홍표 (2003a). 도박동기와 병적 도박의 관계. **한국심리학회지. 건강. 8(1), 169-189.**
- 이홍표 (2003b). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 논문.
- 이홍표·김정수·고효진·김갑중 (2003). 병적 도박의 충동성과 감각추구 : 알코올중독과의 비교 **대한신경정신의학회 42(1) 89-95**
- 정민자·박초아·이미영 (1993). 고스톱 및 도박중독증의 실태와 그로인한 개인 및 가족생활상의 문제, 부부갈등양상. **울산대학교 사회과학 연구논문 3(2) 115-146**
- 채규만·이홍표 (2004). 위험추구 소인과 도박 동기 및 도박 심각도의 관계 **한국심리학회지 9(4) 1061-1075**
- 최우림 (2007). 스트레스 및 대처가 도박 행위에 미치는 영향 -도박 위험성과 손실 만회 행동 중심으로- 강원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 최정은 (2004). 초등학생들의 도박성 게임행동 실태와 게임행동에 영향을 미치는 관련 변인. 충남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- [한국일보] 네이버 등 대형 포털 게임도박장 변질 2008-05-04
- [조선일보] 도박중독' 방치하는 정부 2009.08.12 조정훈 사회부 기자

## 2. 국외 문헌

- Berge, A. N., Pietry N, M.,(2006). Pre/Early Adolescent Onset of Gambling Problem in Treatment-Seeking Pathological Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 22(3), 263-274
- Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., Kaufman, F. (2006). Adolescent Gambling : Understanding the Role of Stress and Coping. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 195-208
- Bile, J. V., Dodge, H. H., Pandav, R., Shaffer, H. J., & Ganguli, M. (2004). Gambling Participation and Social Support Among Older Adults: A Longitudinal Community Study. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 379-389
- Cronce, J. M., Corbin, W. R., Steinberg, M. A., & Potenza, M. N. (2007). Self-perception of Gambling Problem among Adolescents Identified as At-risk or Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 23(4), 363-375
- Derevensky, J, L., & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling : a comparison of the SOGA-RS, DSM-IV-J, and the GA 20 Question. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 227-251
- Derevensky, J. L., &Gupta, R. (1999). Youth gambling problems: Prevalence, clinical treatment, and social policy issues. Paper presented at the annual meeting of the national council on problem gambling, June 1999, Detroit, MI."
- Derevensky, J. L., &Gupta, R. (2004a). Adolescents with gambling

- problems: A review of our current knowledge. *e-Gambling: The Electronic Journal of Gambling Issues*, 10, 119-140.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth; A Conceptual Framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159
- Diclemente, C., Story, M., & Murray, K. (2000). On a Roll: The Process of Initiation and Cessation of Problem Gambling Among Adolescents. University of Maryland, Baltimore County(2000). *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 289-313
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV-MR-J criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations. *Journal of Gambling Studies*, 16, 253-273.
- Griffiths, M. D. (1990). Addiction to fruit machines: A preliminary study among young males. *Journal of Gambling Behavior*, 6, 113-126.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1996). The relationship between video-game playing and gambling 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(4), 319-345.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16, 315-342.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). A treatment approach for

- adolescents with gambling problems. In J. Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling: A model for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119-152.
- Jacobs, D. F. (2004). Youth gambling in North America: Long term trends and future prospects. In
- Kanner, A. D., Coyne, J. C., Schafer, C., & Lazarus, R. S. (1981). Comparison of two modes of stress measurement: Daily hassles and uplifts versus major life events. *Journal of Behavioral Medicine*, 4, 1-39.
- Kaufman, F., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The relationship between life stresses, coping styles, and gambling behavior among adolescents. Poster presented at the annual meeting of the national council on problem gambling, June 1996, Dallas, TX.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P, Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46
- Lightsey, O. R, &Hulsey, C. D. (2002). Impulsivity, coping, stress, and problem gambling among university students. *Journal of Counseling Psychology*, 49(2), 202-211.

- Magoon, M. E. & Ingersoll, G. M.(2006). Parental Modeling, Attachment, and Supervision as Moderators of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1-22
- Marcotte, D., Fortin, L., Potvin, P., &Papillon, M. (2002). Gender differences in depressive symptoms during adolescence: Role of gender-typed characteristics, self-esteem, body image, stressful life events, and pubertal status. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 10(1), 29-42.
- Nower, L., Derevensky, J., &Gupta, R. (2004). The relationship of impulsivity, sensation seeking, coping and substance use in youth gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 49-55.
- Shaffer, H. J., &Hall, M. N. (1996). Estimating prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide towards standard nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.
- Shaffer, H. J., &Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health*, 92(3), 168-172.

## ABSTRACT

### The Mediating Effect of Impulsiveness and The Moderating Effect of Mother Attachment on the Relationship between Stress and Adolescent Gambling Behavior

Nam, Jeon A  
Clinical of Psychology  
The Graduate School of  
Sungshin Women's University

This study tried to examine the mediating effect of impulsiveness and the moderating effect of mother attachment on the relationship between stress and adolescent gambling behavior. Thus, the purpose of this study was to be a help in allowing adolescent's gambling to be effectively prevented and intervened. The subjects were students recruited from middle schools where are located in Seoul. Total data collected were 405 copy, but 335 copy only used for analyzation without 70 copy that are faithless respond. The collected data were analyzed by using the SPSS 12.0 Statistic Program: frequency, Pearson's correlation, simple regression, hierarchical regression.

The result of this study is summarized as follows.

First, the result that are reviewed adolescent's gambling behavior extent is the same as following. Tested adolescent's gambling behavior were found over five experience or show that go on gambling 1 times a month. Through it, though adolescent's gambling behavior is not serious level, most students experienced each type of gambling behavior

Second, adolescent's gambling behavior had positive correlation with stress and impulsiveness. And, the significantly negative correlation was not indicated in mother attachment.

Third, Some subcategories of stress(family factor, money factor) showed an effect on adolescent's gambling behavior.

Fourth, impulsiveness showed a completion mediation effect on the relationship between stress and adolescent's gambling behavior.

Fifth, In the subcategories of mother attachment, the moderating effect of confidence on the relationship between stress and adolescent's gambling behavior were significant. but moderating effect of communication and alienation were not significant.

The study results can be expected to contribute to providing basic data for prevention from the adolescent's gambling problem and intervention.

Based on the finding, implication to understanding and therapeutic intervention were discussed. Limitation of the current study and suggestion for further reasearch were also offered.

*keyword : adolescent gambling behavior, Impulsiveness, Stress*

*Mother Attachment*

# 부 록

부록 1. 도박행동 질문지

부록 2. 스트레스 질문지

부록 3. 충동성 질문지

부록 4. 모 애착 질문지

부록 1 - 도박행동 질문지

☞ 다음 질문에 대답하기 전에 꼭 ! 읽어주세요♡  
 본 연구에서의 도박행동은 놀이에 내기와 금전적 모험이 개입된 것으로 화투, 포커, 주식, 복권, 경마 뿐 아니라 뽑기, 사다리타기, 찰찰이, 인터넷 게임, 카드 게임, 게임 머니 구입을 통한 인터넷 게임 등으로 광범위하게 정의됩니다. 이점 기억하시고 질문에 응답해 주세요

다음 문항을 읽고 해당하는 곳에 표시하거나 직접 기입해주세요.  
 각 문항의 경험 여부에 √ 표시 한 후, 경험이 있을 시에 경험 횟수를 생각하여, 수직선상에 √ 표시 해주세요.

1. 게임머니를 사용한 인터넷 온라인 게임(리지니, 서든, 스타크래프트, 던전애파이터 등)  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

2. 친구들과 하는 카드 게임 (원카드, 유희왕 카드, 포커 등)  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

3. 컴퓨터(인터넷)를 이용한 도박성 게임(카드, 룰렛, 고스톱 등)  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

4. 복권(인터넷 복권, 로또, 토토복권 등) 구입  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

5. 화투(고스톱)  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

6. 뽑기 (학교 근처 상점에서 뽑기, 인형 및 상품 뽑기)  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다.           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

찰찰이  
 \_\_\_\_\_ 1)없다  
 \_\_\_\_\_ 2)있다           |-----|-----|-----|-----|  
                           월 평균 1회 미만   월 평균 1~3회   평균 주 1~2회   평균 주 3~4회   거의 매일

부록 2 - 스트레스 질문지

	그런 적 없다	거의 그렇지 않다	보통 이다	자주 그렇 다	항상 그렇 다
1) 성적 때문에 부모님으로부터 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
2) 부모님과 의견충돌이 있어서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
3) 부모님의 지난친 간섭으로 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
4) 부모님과 대화가 안통해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
5) 학교성적이 좋지 않아서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
6) 숙제나 시험 때문에 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
7) 대학입시 또는 취업에 대한 부담으로 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
8) 공부가 지겨워서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
9) 친구에게 놀림이나 무시를 당해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
10) 친구들과로부터 인정을 받지 못해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
11) 친구에 대한 열등감 때문에 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
12) 몸무게가 많거나 적어서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
13) 키가 너무 크거나 작아서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
14) 얼굴 생김새 때문에 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
15) 멋있는 옷을 입지 못해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
16) 용돈이 부족해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
17) 갖고 싶은 물건을 갖지 못해서 스트레스를 받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----

부록 3 - 충동성 질문지

해당되는 곳에 √ 표 해 주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다
1) 일을 시작하기 전에 세밀한 계획을 세운다.	1-----	2-----	3-----	4-----
2) 깊이 생각해 보지 않고 일을 시작한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
3) 여행을 떠나기 전에 장시간을 두고 세밀한 계획을 세운다.	1-----	2-----	3-----	4-----
4) 나 자신을 스스로 억제할 수 없다.	1-----	2-----	3-----	4-----
5) 어떤 일이든 쉽게 몰두할 수 있다.	1-----	2-----	3-----	4-----
6) 정기적으로 저축을 한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
7) 한군데에 오랫동안 앉아있기가 힘이 든다.	1-----	2-----	3-----	4-----
8) 실수를 범하지 않기 위해 신중하게 생각한 후에 행동한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
9) 어떤 일을 착수하기 전에 그 안전성을 고려한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
10) 깊이 생각하지 않고 말을 한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
11) 복잡한 문제를 놓고 생각하는 것이 좋다.	1-----	2-----	3-----	4-----
12) 한 가지 일이 끝나기도 전에 다른 일을 시작한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
13) 충분한 사전계획 없이 행동한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
14) 복잡한 일을 생각하려고 하면 곧 싫증이 난다.	1-----	2-----	3-----	4-----
15) 앞 뒤 생각 없이 행동한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
16) 한 가지 문제를 붙잡으면 그것이 해결될 때까지 한결 같이 계속 추구한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
17) 이리 저리 자주 옮겨 다니면서 사는 것이 좋다.	1-----	2-----	3-----	4-----
18) 특별한 계획 없이 기분 나는 대로 물건을 산다.	1-----	2-----	3-----	4-----
19) 일단 시작한 일은 어떤 일이 있어도 끝맺으려고 한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
20) 용돈보다 지출액이 많다.	1-----	2-----	3-----	4-----
21) 깊이 생각하던 일도 다른 생각이 떠오르면 그것 때문에 크게 방해받는다.	1-----	2-----	3-----	4-----
22) 수업을 듣거나 대화를 할 때 안절부절 못한다.	1-----	2-----	3-----	4-----
23) 장래의 계획을 구체적으로 세운다.	1-----	2-----	3-----	4-----

부록 4 - 모 애착 질문지

해당되는 곳에 √ 표 해 주세요.	결코 그렇지 않다.	거의 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	아주 그렇다
1) 나의 어머니는 내 감정을 존중해 주신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
2) 나의 어머니는 훌륭한 어머니라고 생각한다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
3) 나는 다른 어머니 밑에서 태어났더라면 하고 바란다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
4) 나의 어머니는 나를 있는 그대로 받아주신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
5) 나는 걱정이 있을 때 어머니의 의견을 듣기를 좋아한다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
6) 나는 어머니에게 내 감정을 들어내봤자 소용이 없다고 생각한다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
7) 나의 어머니는 내가 속상해 할 때 이를 알아차린다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
8) 나의 문제에 대해 어머니와 이야기 할 때 부끄럽거나 바보같이 느껴진다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
9) 나의 어머니는 나에게 너무 큰 기대를 하신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
10) 나는 어머니 때문에 집에서 쉽게 속이 상한다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
11) 나는 어머니가 생각하시는 것보다 훨씬 더 속상하다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
12) 어머니와 내가 의논할 때 어머니는 내 견해를 참고 하신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
13) 어머니는 내 판단을 믿어 주신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
14) 어머니는 자기 문제로 고민이 많기 때문에 나는 내 문제로 어머니를 괴롭히지 않는다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
15) 어머니는 내가 내 자신을 더 잘 알도록 도와주신다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
16) 나는 어머니께 내 문제와 고민을 이야기한다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
17) 나는 어머니에 대해 화가 난다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----
18) 어머니는 나에게 별 관심이 없다.	1-----	2-----	3-----	4-----	5-----

19) 어머니는 내게 어려운 일이 있으면 이야기하라고 격려 하신다.	1-----2-----3-----4-----5
20) 어머니는 나를 이해하신다.	1-----2-----3-----4-----5
21) 내가 화가나 있을 때 어머니는 이해해주시려고 애쓰신다.	1-----2-----3-----4-----5
22) 나는 나의 어머니를 신뢰한다. (믿고 의지한다.)	1-----2-----3-----4-----5
23) 어머니는 내가 요즘 어떤 일을 겪고 있는지를 이해하지 못하신다.	1-----2-----3-----4-----5
24) 나는 어머니를 믿고 마음속 이야기를 털어놓을 수 있다.	1-----2-----3-----4-----5
25) 어머니는 내게 무슨 문제가 있다는 것을 아시면 그것에 대해 물으신다.	1-----2-----3-----4-----5