

## 대학생의 도박성 게임 경험이 도박문제에 미치는 영향

이옥희\* · 서우순\*\* · 남영희\*\*\*

\*경동대학교 보건관리학과 부교수, \*\*경동대학교 보건관리학과 조교수,

\*\*\*남서울대학교 보건행정학과 조교수

### Effects of College Student Gambling Experience on the Gambling Problems

Okhee Lee\* · Woosoon Seo\*\* · Younghee Nam\*\*\*

\*Associate Professor, Dept. of Health Management & Education, Kyungdong University

\*\*Assistant Professor, Dept. of Health Management & Education, Kyungdong University

\*\*\*Assistant Professor, Dept. of Health Administration, Namseoul University

#### ABSTRACT

**Objectives:** The purpose of this study was to identify the effects of college student gambling experience on the gambling problems.

**Methods:** The study included 260 students from four-year universities in Seoul and Gangwon Province, and collected data from March 1, 2018 to March 31, 2018. The data were analyzed with the SPSS 23.0.

**Results:** First, gambling experience showed high frequency among males (68.5%), 21 years of age and older (45.5%), boarding house (66.1%), and two or more siblings (40.5%). Second, the gambling problem based on the experience of gambling was statistically significant in academic problem, interpersonal relationship, and gambling control. Third, the mental health of the subjects was highly correlated by interpersonal relationship, gambling recognition and academic problem. Also, academic problem was highly correlated in order of gambling control and interpersonal relationship. Fourth, effects of gambling experience on the gambling problems were identified as gambling control, interpersonal relationships, gambling awareness and mental health.

**Conclusion:** Recognize the seriousness of the gambling problem of college students in order to solve the gambling problem, the government, communities and universities should actively promote the harmful effects of gambling and provide regular mental health. education at universities.

**Key words:** Gambling control, Gambling experience, Gambling problem, Mental health

---

접수일 : 2018년 10월 15일, 수정일 : 2018년 11월 5일, 채택일 : 2018년 11월 23일

교신저자 : 서우순(26495, 강원도 원주시 문막읍 견훤로 815)

Tel: 033-738-1331, Fax: 033-738-1209, E-mail: sws6311@kduniv.ac.kr

## I. 서론

예부터 친목도모나 여가를 즐기는 방법의 하나였던 게임이 2000년 이후로 사행산업의 확대와 인터넷의 발달로 도박이라는 이름으로 많은 사회적 문제를 양산시키고 있다(임성범, 2013). 도박은 성인들의 여가활동으로 여겨왔으나, 대학생들 사이에서도 스포츠도도와 같은 사행성 게임들이 공공연히 행해지고 있다. 우리나라에서 현재 합법적으로 운영되고 있는 사행산업은 카지노, 경마, 경륜 및 경정, 복권, 소싸움경기 등이 있다. 그러나 합법 또는 불법적인 모든 사행행위는 도박의 일종으로(권준근, 2011), 중독으로 진행될 가능성이 있다. 스마트폰과 인터넷 활용이 높은 대학생들은 시간적인 구애를 받지 않고 게임을 즐길 수 있는 장점 때문에 온라인 도박성 게임에 대한 노출수위가 한층 더 높아지고 있다(김정은, 2012). 또한, 도박을 경험하는 수준에 머무르지 않고 반복적, 지속적 도박게임 사이트에 접속하게 되어 도박문제의 위험성을 더 가중시키고 있다. 이처럼 도박은 과도한 몰입과 경쟁으로 인하여 삶의 질을 저해하는 주요 정신보건적 문제를 양산한다.

2016년 인터넷 이용실태조사 자료에 의하면 10대와 20대의 인터넷 이용이 100%로 나타났고(미래창조과학부, 2017), 모바일 인터넷의 이용률은 20대(99.8%), 30대(99.6%)로 매우 높은 수준을 보였다(한국인터넷진흥원, 2017). 또한 청소년의 0.7%가 모바일 인터넷 도박 경험이 있었고, 빈도는 1회 이상이 87.1%, 6회 이상도 12.9%나 되었다(과학기술정보통신부, 2015). 우리나라 20세 이상 전체 인구 중 도박중독 유병률은 성인 100명 중 5명(5.1%)으로 추정되고 있으며, 영국 2.5%, 호주 3.5%, 캐나다 1.8%에 비해 상당히 높은 수준임을 알 수 있다(사행산업통합감독위원회, 2018). 한편, 도박중독 유병률은 20대가 4.5%로 조사되었고(사행산업통합감독위원회, 2016), 대학생은 일반인의

2배에 가까운 11.0%이며, 인터넷 및 스포츠도도 도박 참여자의 도박중독 유병률이 2배가량 높았다(권복순과 김영호, 2011). 도박문제로 인해 한국 도박문제관리센터를 방문한 사람은 30대(36.7%), 20대(29.0%), 40대(16.8) 순으로(사행산업통합감독위원회, 2018) 대학생을 포함한 20대의 도박문제가 심각한 수준으로 나타났고, 사회초년생으로서 자립해야하는 시점에 커다란 장애가 될 수 있다.

1980년 미국정신의학회(American Psychiatric Association)가 발간한 정신장애의 분류와 진단편람 제3판(DSM-3)에 도박을 질병으로 인식하고 정신 및 심리학적 관점에서 분석하는 연구가 시작되었다. DSM-4에서는 병적도박(pathological gambling)으로 충동조절장애의 한 유형이었으나 2013년 5월에 개정된 DSM-5에서는 비물질관련 장애 범주로 넣었고, 도박의 공식적인 진단명을 도박장애(gambling disorder)로 행동적, 과정 중독을 포함하여 정의를 확대하였다(고진경, 2013).

이처럼 도박은 사회적, 신체적, 정신적으로 다양한 문제를 야기하고 있고 현대사회에서 정신의학 질환으로 명명하여 이를 예방하기 위한 다양한 시도가 이루어지고 있다. 하지만, 대학생의 학업, 정신건강과 연계하여 수행된 연구는 없었으므로 본 연구에서 대학생의 인터넷 도박성 게임 경험 유무가 학업, 정신건강 등 도박문제에 미치는 영향을 파악하고자 한다. 이를 통해, 발생할 수 있는 다양한 도박문제들의 조기예방을 위한 기초 자료를 제공하고자 수행되었다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

연구대상은 서울과 강원도 소재 4년제 대학교 재학생으로 연구 참여에 동의한 대학생을 대상으로

로 하였다. 대상자수는 G-power 3.1 프로그램 이용하여 유의수준( $\alpha$ ) .05, 검정력( $1-\beta$ ) .95, 중간 효과크기( $f$ ) .15를 기준으로 하였다. 최종 분석방법을 다중회귀분석으로 하고, 사용한 독립변수 12개로 산출한 최소 표본 수는 184명이고 탈락률 10%를 고려한 총 202명으로 산출되었다. 따라서 최종 대상자는 249명으로 본 연구의 결과 도출을 위한 적정표본을 충족하고 있다.

## 2. 용어의 정의

### 1) 도박경험

도박의 사전적 의미로 돈이나 재물을 걸고 내기를 하는 행위이다. 자신에게 가치가 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것으로 기대하며 운이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기를 거는 것으로 사행활동의 또 다른 표현에 해당한다(김교현, 2006). 도박과 관련된 불확실한 게임에는 고스톱, 복권 구입, 성인오락실 이용 등을 모두 포함하는 개념으로 정의된다(사행감독위원회, 2016). 본 연구의 도박경험은 불확실한 게임의 결과를 위해 사행성 인터넷 게임을 경험한 대학생으로 한정하였다.

### 2) 도박문제

도박은 두 사람 이상이 돈을 비롯한 가치 있는 소유물을 걸고 결과가 불확실한 사건에 내기를 거는 행위로 경쟁을 포함하는 놀이이고, 금전을

추구하는 행위로 승패가 대체로 우연성에 의해 결정되기 때문에 그 결과가 언제나 불확실하다(사행감독위원회, 2016). 이처럼 도박을 함으로써 발생할 수 있는 다양한 행동양상을 도박문제라 정의할 수 있다. 본 연구의 도박문제는 설문조사에서 측정한 도박문제 항목을 요인분석으로 추출하여 나타난 정신건강, 학업문제, 대인관계, 도박인식, 도박조절 5가지로 한정하였다.

## 3. 연구도구

대학생의 도박문제 요인을 분석하기 위한 도구는 도박 중독 용어 표준화 연구(사행산업통합감독위원회, 2010)의 설문조사를 기반으로 하여 본 연구의 목적에 맞도록 수정·보완하여 하여 사용하였다. 도박문제와 관련된 요인의 타당성을 검증하기 위하여 요인분석을 실시하였고, 분류된 요인의 신뢰도를 평가하였다(Table 1).

도박문제 항목은 총 20개로 5개 요인으로 추출되었고, 각 요인은 정신건강, 학업문제, 대인관계, 도박인식, 도박조절로 명명하였다. 5개 요인의 Cronbach's  $\alpha$  값이 0.682 이상으로 높은 내 일치성을 보였고, 5개 요인들에 대한 누적분산비율은 88.633으로 나타났다.

도박문제 요인은 모두 Likert 4점 척도(1. 문제 없음, 2. 가끔 있음, 3. 자주 있음, 4. 매우 자주 있음)를 이용하였고, 각 요인별 평균은 최대 4점에서 최소 1점으로 점수가 클수록 도박문제도 심각한 것으로 해석하였다.

<Table 1> Analysis of factors related of gambling problems

factors	category	factor1	factor2	factor3	factor4	factor5	Cronbach's $\alpha$
mental health	Q1	.682	.576	.222	-.029	-.007	.936
	Q1	.828	.311	.222	.391	-.003	
	Q3	.852	.325	.197	-.018	-.006	
	Q4	.902	.345	.240	-.004	-.002	

factors	category	factor1	factor2	factor3	factor4	factor5	Cronbach's $\alpha$
	Q5	.756	.339	.531	-.003	-.004	
	Q6	.974	-.077	.127	.007	-.003	
	Q7	.974	-.077	.127	.007	-.003	
academic problem	Q1	-.079	.684	.260	-.013	-.012	.816
	Q2	.439	.785	.244	.087	-.004	
	Q3	.456	.721	.286	.378	-.001	
interpersonal relationship	Q1	-.122	.446	.804	.001	-.008	.912
	Q2	.455	.248	.749	-.004	-.007	
	Q3	.066	.283	.925	-.024	.001	
	Q4	.531	.339	.756	-.003	-.004	
	Q5	.402	.619	.650	-.012	-.002	
gambling recognition	Q1	-.020	.093	-.065	.863	-.007	.817
	Q2	.689	-.063	.094	.695	-.004	
	Q3	.007	-.012	.006	.964	-.002	
gambling control	Q1	-.005	-.006	-.007	-.006	.874	.682
	Q2	-.004	-.005	-.003	-.003	.874	
initial characteristic value		9.997	3.050	2.202	1.529	.948	
initial cumulative distribution ratio(%)		49.983	65.233	76.246	83.891	88.633	
rotational square sum		6.427	4.010	3.305	2.456	1.530	
rotational cumulative distribution ratio(%)		32.134	52.182	68.705	80.984	88.633	

#### 4. 자료수집 및 절차

본 연구는 서울 및 강원도 소재 4년제 대학교 재학생 중 연구 참여에 동의한 사람으로 2018년 3월 1일부터 3월 31일까지 연구의 목적과 의의, 설문 진행절차 및 소요시간, 참여자의 동의의사에 따라 연구 참여를 철회할 수 있음을 설명하였고, 이를 충분히 이해한 후 연구 참여 동의서에 서명한 260명이었다. 자료수집은 구조화된 질문지를 이용하여 자기기입식으로 작성하도록 하였으며 응답 후 바로 회수하였다. 회수된 260부 중 분석에 사용하기 어려운 불충분한 설문지 11부를 제외한 최종 249명의 자료를 분석에 사용하였다.

#### 5. 자료분석

수집된 자료는 SPSS 23 통계프로그램을 이용하여 통계처리 하였다. 대상자의 일반적 특성에 따른 도박 경험 유무를 빈도, 백분율 그리고  $X^2$ -test로 분석하였고, 도박문제와 도박 경험과의 차이는 T-test로 분석하였다. 도박문제를 상관분석(Correlation analysis)으로 분석하였으며, 도박 경험 유무에 따른 도박문제에 미치는 영향을 다중회귀분석(Multiple regression analysis)으로 분석하였다.

### Ⅲ. 연구결과

#### 1. 대상자의 일반적 특성에 따른 도박경험 유무 차이

일반적 특성에 따른 도박경험 유무를 분석한 결과, 경험자와 비경험자의 비율은 39:61로 나타났다, 도박경험자의 성별 비율은 52:48이었다. 도

박경험이 있는 남학생(68.5%)은 여학생(26.1%)보다 훨씬 많았고( $p < 0.001$ ), 연령별 도박경험자는 21세 이상(45.5%)이 20세 이하(32.8%)보다 많았다( $p = 0.041$ ). 거주형태별 도박경험자는 자취/하숙(66.1%)이 가장 높았으며, 기숙사(31.2%), 자가(27.7%) 순이었다( $p < 0.001$ ). 형제·자매가 2명 이상(40.5%)인 경우 외동(18.2%)보다 도박경험이 높았다( $p = 0.040$ ).

<Table 2> Gambling experience differences according to the characteristics

classification	gambling experience (%)		total(%)	X <sup>2</sup> (p)
	Yes	No		
gender				
male	50(68.5)	23(31.5)	73(100.0)	39.077
female	46(26.1)	130(73.9)	176(100.0)	(.000)
age				
≤ 20 years old	45(32.8)	92(67.2)	137(100.0)	4.188
≥ 21 years old	51(45.5)	61(54.5)	112(100.0)	(.041)
residential area				
metropolitan city	35(36.8)	60(63.2)	95(100.0)	0.315 (.854)
small town	41(38.7)	65(61.3)	106(100.0)	
town	20(41.7)	28(58.3)	48(100.0)	
residential type				
dormitory	39(31.2)	86(68.8)	125(100.0)	24.990 (.000)
self-boarding/boarding	39(66.1)	20(33.9)	59(100.0)	
with family	18(27.7)	47(72.3)	65(100.0)	
economic level				
high	6(37.5)	10(62.5)	16(100.0)	2.223 (.329)
moderate	72(36.2)	127(63.8)	197(100.0)	
lower	18(52.9)	16(47.1)	34(100.0)	
school credits				
≥ 4.0	20(37.0)	34(63.0)	54(100.0)	0.188 (.910)
3.0-3.9	30(39.0)	47(61.0)	77(100.0)	
≤ 2.9	27(40.9)	39(59.1)	66(100.0)	
number of brothers and sisters				
single	4(18.2)	18(81.8)	22(100.0)	4.228 (.040)
two or more	92(40.5)	135(59.5)	227(100.0)	

### 2 대상자의 도박문제와 도박경험과의 차이

도박경험 유무에 따른 도박문제 평균은 1점대로 낮았으나, 학업문제( $t=5.5999, p<0.001$ ), 대인관

계( $t=7.028, p<0.001$ ), 도박조절( $t=7.316, p<0.001$ ) 문제에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다 (Table 3).

<Table 3> Gambling experience differences according to the gambling problems

classification	gambling experience (%)		t	p
	Yes(n=96)	No(n=153)		
mental health	1.028(±0.169)	1.000(±0.000)	1.613	.110
academic problem	1.410(±0.571)	1.000(±0.000)	5.599	.000
interpersonal relationship	1.115(±0.205)	1.000(±0.000)	7.028	.000
gambling recognition	1.017(±0.112)	1.000(±0.000)	1.518	.132
gambling control	1.661(±0.857)	1.000(±0.000)	7.316	.000

### 3. 대상자의 도박문제간의 상관관계

도박문제의 하위요인간의 상관관계는 Table 4와 같다.

대상자의 정신건강은 대인관계( $r=.501, p<0.01$ ),

도박인식( $r=.356, p<0.01$ ), 학업문제( $r=.170, p<0.01$ ) 순으로 상관성이 높았다. 학업문제는 도박조절( $r=.817, p<0.01$ ), 대인관계( $r=.199, p<0.01$ ) 순으로 상관성이 높게 나타났다.

<Table 4> Correlation analysis between the gambling problems

variable	mental health	academic problem	interpersonal relationship	gambling recognition	gambling control
	r(p)				
mental health	1.000				
academic problem	.170**	1.000			
interpersonal relationship	.501**	.199**	1.000		
gambling recognition	.356**	.073	.054	1.000	
gambling control	-.036	.817**	.031	-.023	1.000

\* $p<0.05$ , \*\* $p<0.01$

#### 4. 도박경험에 따른 도박문제의 영향 요인

도박경험자의 도박문제에 영향 요인을 확인하기 위한 다중회귀분석 결과 설명력은 44.5%로 나타났다으며, 회귀모형은 통계적으로 유의하였다 ( $F=37.957$ ,  $p<0.001$ ).

독립변수 간의 다중공선성에 대한 검정결과에서 공차한계(Tolerance)는 .280-.847로 0.1이상이었 고, 분산팽창인자(Variance inflation factor, VIF)

는 1.181-3.569로 10미만으로 다중공선성은 배제되었다.

도박문제의 영향 요인을 영향력 크기로 파악해 보면, 도박조절( $\beta=.468$ ,  $p<0.001$ ), 대인관계( $\beta=.435$ ,  $p<0.001$ ), 도박인식( $\beta=.158$ ,  $p=0.003$ ), 정신건강( $\beta=-.140$ ,  $p=.025$ ) 순으로 나타났다. 즉, 도박경험자는 도박조절, 대인관계, 도박인식, 정신건강 문제에 영향을 미치는 것으로 파악되었다.

<Table 5> Factors affecting gambling problems according gambling experience

	B	SE	$\beta$	t	p	covalent	
						tolerance	VIF
(constants)	-2.252	.383		-5.879	.000		
mental health	-.638	.283	-.140	-2.251	.025	.601	1.663
academic problem	.059	.108	-.050	.549	.584	.280	3.569
interpersonal relationship	1.581	.214	.435	7.395	.000	.677	1.476
gambling recognition	1.084	.360	.158	3.012	.003	.847	1.181
gambling control	.371	.071	.468	5.251	.000	.295	3.395
	R <sup>2</sup> (%)=44.5		F=37.957, p<0.001				
	Adjusted R <sup>2</sup> (%)=43.3						

#### IV. 논의

본 연구는 대학생의 도박성 게임 경험 유무가 도박문제에 미치는 영향을 파악하고자 수행되었으며 결과를 중심으로 고찰하고자 한다.

본 연구의 일반적 특성에 따른 도박경험 유무에서 경험자와 비경험자의 비율은 39:61로 나타났는데 캐나다 몬트리올 4년제 대학 재학생 2,139명의 도박실태 연구에서는 최근 1년 내에 도박 경험자가 59%로 도박 경험자가 비경험자보다 높게 조사되어(Kairouz & Nadeau, 2010), 본 연구의 결과와 일치하지 않았다. 사행산업통합감독위원회(2018)에 따르면 캐나다는 도박중독 유병률이 2014년

기준 1.8%로 우리나라 5.1%보다 상당히 낮게 나타나고 있는데 대학생의 도박경험 비율은 이와 반대의 결과를 보여주고 있다. 이는 캐나다의 대학생은 도박 경험이 높지만 도박중독으로 빠지는 경우가 적은 것으로 보이고, 반면, 우리나라는 도박경험이 캐나다 대비 낮지만 도박중독으로 이어지는 경우가 많다고 볼 수 있다. 그러므로 대학 시절 도박성 게임을 접하더라도 건전하게 자기 절제적인 태도를 길러 성숙한 게임문화를 형성하도록 하는 것이 매우 중요하다고 본다. 신현주(2015)의 연구에서 비문제성 도박 대 문제성 도박의 비율이 65:35로 나타나, 문제성 도박보다 건전하게 게임문화를 즐기는 사람들이 더 많았다. 하지만,

일부는 문제성 도박으로 진행되기 때문에 도박성 게임에 입문하는 사람들을 대상으로 한 도박으로 야기될 수 있는 문제들에 대하여 사전 교육이 필수적으로 이루어져야 할 것으로 본다. 성별에 따른 남녀 도박경험 비율은 52:48로 큰 차이가 없었으나, 남학생 중 도박경험자(68.5%)가 여학생 중 도박경험자(26.1%)보다 훨씬 높았다. 특히, 도박경험자는 학업문제, 대인관계, 도박조절 문제에서 통계적으로 유의한 결과를 보였다. 사행산업통합감독위원회(2016) 실태조사에서 도박 문제군의 비율이 남자는 50명중 1명(2.1%) 수준이나 여자는 200명중 1명(0.5%) 수준으로 큰 차이가 있음을 알 수 있었다. 도박경험이 여학생보다 남학생에서 훨씬 높게 나타난 선행연구와 일치하며, 대학생의 도박중독은 대부분 여학생보다 남학생에게 두드러지고, 도박경험이 도박중독과 상관성이 있다는 보고가 다수 있다(Engwall et al., 2004; 최용석과 이용호, 2005; Wardle et al., 2007; 권복순과 김영호, 2011; 김영호, 2011; 임성범, 2013; 신현주, 2015; 김소희와 서경현, 2016).

우리나라는 일반적으로 남자들 사이에서 내기 문화가 존재하고, 간단한 게임의 승패에 따라 게임비 내기를 경험한다. 이것은 청소년기에 내기 게임을 접하면서 자연스러운 도박관련 환경을 경험하게 되고, 서서히 도박중독으로 발전할 수 있는 경향성을 갖게 된다(이옥희, 2012; 김소희와 서경현, 2016). 이처럼 도박중독은 어느 한 시점에 갑자기 발생하는 것이 아니라 어린 시절의 도박 경험에서 비롯되며, 남학생이 여학생보다 좀 더 이른 시기에 도박경험을 하게 된다. 이러한 연구 결과들은 대학생 도박중독의 예방차원에서 도박에 대한 올바른 인식교육이 필요함을 제시해주고 있다(김영화, 신성만, 이해주, 2012). 나아가 올바른 스트레스 해소 방법 및 관리법에 대한 체계적 일대일 맞춤형 교육이 필요하다. 또한 가족 내에서 가볍게 생각하고 시작한 내기 놀이가 개인의

도박중독 경향성을 촉진시키는 요인으로 작용할 수 있어 국가와 지역사회 차원에서 주목할 필요가 있다(김소희와 서경현, 2016).

본 연구에서 연령별 도박경험자는 21세 이상(45.5%)이 20세 이하(32.8%)보다 높았다. 도박중독자의 약 70%가 20세 이전에 도박을 시작한 것으로 나타났고(이민규, 김교현, 김정남, 2003), 21-25세가 57%로 가장 높았다(임성범, 2013). 이처럼 청년기로 접어드는 20대에 도박을 접하는 경우가 일반적이고 이때 건전한 사고방식과 자기절제가 이루어지지 않으면 도박중독으로 쉽게 빠지게 되므로 금연이나 절주와 같이 도박도 정신보건학적 문제로 접근하여 행동변화를 이끌어내는 정신보건교육이 필수적으로 수행되어야 한다.

대학생들은 학업으로 인하여 가족과 떨어져 지내는 경우가 많은데 이를 반영하듯이 도박경험자는 거주형태가 자취/하숙(66.1%)을 하는 경우가 가장 높았다. 선행연구에서도 가족과 함께 생활하는 경우보다 자취나 하숙 등 독립해서 사는 경우에 도박의 빈도가 높게 나타나(Welte et al., 2008; 현미열과 김문두, 2009), 본 연구의 결과를 지지하고 있다. 이처럼 도박 경험은 남학생에서, 21세 이상에서, 자취/하숙생에게서 두드러지게 높게 나타난 결과를 토대로 한 인구사회적인 특성을 고려한 맞춤형 정신보건교육이 매우 필요하다고 본다.

도박경험자의 도박문제에 영향 요인으로 도박조절, 대인관계, 도박인식, 정신건강으로 파악되었다. 도박경험자는 금전의 획득과 놀이라는 두 가지 즐거움을 얻게 되는 양면성으로 인하여 도박에 깊이 몰입되고, 통제력을 상실하여 습관적으로 반복하게 되며 중독에 이르게 된다(정병일, 2014). 또한, 스스로 도박을 인식하지만, 도박조절의 어려움을 겪게 된다. 이러한 도박인식과 조절의 어려움은 정서적인 우울, 불안을 조성하고 정신건강 문제를 야기한다. 이는 정서적 불안과 우울이 높은 사람일수록 부정적인 정서를 회피하고자 도박



동기를 상승시키기 때문이다(Liu et al., 2009). 도박중독자는 사교성 도박자에 비해 대인관계, 직장, 재정, 정신건강 문제가 많았고(김영훈, 2005), 우울증, 자살 생각 등 심각한 정신과적 문제를 동반하며 도박중독의 정도가 심할수록 사회적응력이 낮았다(손덕순과 정선영, 2007). 스트레스와 도박중독의 영향에 관한 연구에서는 대학생의 스트레스가 도박의 심각성에 영향을 미치는 것으로 보고 있으며, 스트레스 대처에 취약한 사람들이 도박을 시작했다가 중독문제로 이어지는 경우가 많았다(유채영, 2012; 박순아와 박근우, 2016). 도박은 인지, 정서, 행동 변인의 복잡한 상호작용으로 인하여 유지되는 행동으로(이민규 등, 2003) 도박을 하는 대학생은 비합리적 도박신념, 충동, 스트레스 등이 도박을 하지 않는 대학생에 비해 높은 경향을 보인다(신현주, 2016). 그동안의 도박중독을 예방하기 위한 사업은 사후약방문식으로 출입자들이 이미 도박중독에 빠져든 상태가 되었을 때 접근하는 경향이 높았다(김중범, 2014). 따라서 도박의 부작용을 최소화하고, 도박중독을 예방하기 위해서는 건전한 정신건강 상태에 있는 대학생들을 대상으로 한 사전 교육이 절실하다. 이를 위해 도박중독 예방교육을 온·오프라인 매체로 동시에 진행하고, 생애주기에 따른 연령대별 맞춤형 도박 예방교육 프로그램의 개발이 요구된다.

이처럼, 대학생의 도박경험은 쉽게 도박을 끊을 수 없는 도박조절과 인식의 문제가 지인들과의 인간관계 상실로 이어지며 이는 곧 정신건강의 악화로 발전하게 된다. 따라서 대학생의 도박문제의 심각성을 인식하고 정부와 지역사회, 대학 등이 연계하여 도박의 폐해를 적극적으로 홍보하는 서포터즈 활동 및 대학 내에서 주기적인 정신보건교육을 실시하여 이를 개선하여야 할 것이다.

## V. 결론

본 연구의 목적은 도박 경험유무에 따른 도박문제의 영향 요인을 파악하기 위하여 수행된 연구로 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 도박경험자와 비경험자의 비율은 39:61로 나타났고, 도박경험자는 남학생(68.5%), 21세 이상(45.5%), 자취/하숙(66.1%), 형제·자매가 2명 이상(40.53%)에서 높은 빈도를 보였다. 둘째, 대상자의 도박경험 유무에 따른 도박문제는 학업문제( $t=5.5999$ ,  $p<0.001$ ), 대인관계( $t=7.028$ ,  $p<0.001$ ), 도박조절( $t=5.316$ ,  $p<0.001$ ) 문제에서 통계적으로 유의하였다. 셋째, 대상자의 정신건강은 대인관계( $r=.501$ ,  $p<0.01$ ), 도박인식( $r=.356$ ,  $p<0.01$ ), 학업문제( $r=.170$ ,  $p<0.01$ ) 순으로 상관성이 높았고, 학업문제는 도박조절( $r=.817$ ,  $p<0.01$ ), 대인관계( $r=.199$ ,  $p<0.01$ ) 순으로 상관성이 높았다. 넷째, 도박경험자의 도박문제에 영향 요인은 도박조절, 대인관계, 도박인식, 정신건강으로 파악되었다.

따라서 인터넷을 통한 도박성 게임은 단순한 흥미와 오락행위를 넘어 자기조절이 적절히 이루어지지 않으며 정신의학적 문제로 발전하여 각 개인과 사회적 병폐의 원인이 되므로 가정 및 학교에서 지속적인 관심과 예방활동이 필요하다. 이와 같은 대학생의 도박문제의 심각성을 인식하고 정부와 지역사회, 대학 등이 연계하여 도박의 폐해를 적극적으로 홍보하는 서포터즈 활동 및 대학 내에서 주기적인 정신보건교육을 실시하여야 한다. 추후 도박관련 연구에서는 다양한 집단과 연령군, 도박의 중증도에 따른 후속연구가 필요할 것으로 사료된다.

## 참고문헌

1. 고진경. DSM-5의 변화와 문제에 대한 개발. 한국심리치료학회지 2013;5(2):1-11.
2. 과학기술정보통신부. 2013년 스마트폰과 의존 실태조사, 2015.
3. 권복순, 김영호. 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. 정신보건과 사회사업 2011;39:5-28.
4. 권준근. 청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구[석사학위논문]. 서울: 명지대학교 대학원, 2011.
5. 김교현. 도박행동의 자기조절모형. 한국심리학회지 건강 2006;11(2):243-274.
6. 김소희, 서경현. 성장기 도박에 대한 노출, BAS/BIS 및 비합리적 도박신념과 대학생의 도박중독 간의 관계. 청소년학연구 2016;23(3):439-460.
7. 김영호. 대학생의 문제도박의 성별 차이와 건강 위험행동과의 관련성. 보건교육·건강증진학회지 2011;28(5):61-71.
8. 김영화, 신성만, 이혜주. 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계. 한국심리학회지 건강 2012;17(4):927-941.
9. 김영훈. 병적도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인[석사학위논문]. 서울: 가톨릭대학교 대학원, 2005.
10. 김정은. 대학생 도박문제 주요 영향요인: 건강 위험행동과 가족건강성 중심으로[석사학위논문]. 부산: 고신대학교 대학원, 2012.
11. 김종범. 국내 내국인 카지노 사업의 육성정책과 위해성에 관한 연구. 사회과학연구 2014;26(2): 1-16.
12. 미래창조과학부, 2016년 인터넷이용실태조사, 2017.
13. 박순아, 박근우. 대학생의 스트레스 대처, 대인관계 능력 및 부모애착이 도박 중독에 미치는 영향. 인문사회21, 2016;7(3):207-224.
14. 사행산업통합감독위원회. 도박중독분야의 용어 표준화 연구보고서, 2010.
15. 사행산업통합감독위원회. 2017 사행산업 관련 통계, 2018.
16. 사행산업통합감독위원회. 2016 사행산업 이용 실태조사, 2016.
17. 손덕순, 정선영. 도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구. 정신보건과 사회사업 2007;26:377-407.
18. 신현주. 대학생의 비합리적 도박신념이 도박중독에 미치는 영향에 관한 연구. 한국중독범죄학회보 2015;5(2):44-56.
19. 신현주. 청소년기 후기 대학생의 도박 중독 실태와 대응방안에 관한 연구. 한국중독범죄학회보 2016;6(1):19-37.
20. 유채영. 대학생 문제도박의 영향요인에 대한 탐색연구. 사회과학연구 2012;23(1):47-68.
21. 이민규, 김교현, 김정남. 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지 건강 2003;8(2):399-414.
22. 이옥희. 도박 중독자의 특성에 따른 도박관련 문제[석사학위논문]. 부산: 인제대학교 대학원, 2012.
23. 임성범. 대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 도박동기, 자기효능감, 자기조절의 매개효과를 중심으로. 보건사회연구 2013;33(2):489-524.
24. 정병일. 대학생 도박행동의 영향에 관한 연구: 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로[박사학위논문]. 광주: 조선대학교 대학원, 2014.
25. 최용석, 이영호. 대학생의 도박에 대한 태도 및 신념, 도박 열정, 대처 방식에 대한 연구. 사회과학연구 2005;20:21-36.
26. 한국인터넷진흥원. 2016 인터넷 이용실태조사 보고서, 2017.
27. 현미열, 김문두. 일 대학생들의 인터넷 중독실태와 도박에 대한 의식 조사. 정신간호학회지 2009;18(1):95-103.

28. Engwall D., Hunter R. & Steinber M. Gambling and other risk behaviors on university campuses, *J Am Coll Health* 2004;52(6):245-255.
29. Kairouz S., Nadeau L. Le projet ENHJEU : Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires. Montreal, QC : Concordia University Research Chair on Gambling, 2010.
30. Liu T., Maciejewski PK., Potenza MN. The relationship between recreational gambling and substance abuse/dependence: Data from a nationally representative sample. *Drug and Alcohol Dependence* 2009;100:164-168.
31. Wardle H., Sproston K., Orford J., Erens B., Griffiths MD., Constantine R., & Pigott S. The British gambling prevalence survey 2007. London: The Stationery Office, 2007.
32. Welte JW., Barnes GM., Wieczorek WF., & Tidwell MC. Simultaneous drinking and gambling: a risk fact or for pathological gambling. *Substance Use & Misuse* 2004; 39(9): 1405-1422.