



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](#)

석사학위논문

대학생의 도박동기와 자기통제력이
도박행동에 미치는 영향

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

윤 인 노

2013년 8월

대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향

지도교수 김 성 봉

윤 인 노

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2013년 8월

윤인노의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 _____인

위 원 _____인

위 원 _____인

제주대학교 교육대학원

2013년 8월

<국문초록>

대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향

윤 인 노

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 김 성 봉

본 연구¹⁾는 대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 검증하는데 그 목적이 있으며, 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 도박동기, 자기통제력, 도박행동간의 관계는 어떠한가?
- 연구문제 2. 도박동기 및 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향은 어떠한가?
- 연구문제 3. 성별에 따른 도박동기, 자기통제력, 도박행동은 어떠한가?

위의 연구문제를 해결하기 위하여 제주특별자치도에 소재하고 있는 4개 대학에 재학 중인 대학생 520명을 대상으로 하였고, 대학생의 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 도박동기와 자기통제력을 설정하였다. 도박동기는 흥분동기, 사교동기, 회피동기, 금전동기, 유희동기로 구성되고 자기통제력은 충동성, 과제완수, 자기중심성, 화내는 기질로 구성되어 있다.

본 연구에서 대학생에게 적용한 측정도구는 첫째, 도박동기 측정 도구로 이흥표(2002)에 의해 개발되었고 5요인의 총 42문항으로 구성되어 있다. 둘째, 자기통제력을 측정하기 위해서 Gottfredson과 Hirschi(1990), Grasmick 등(1993)과 정혜승(1995)의 척도를 참고하여 박혜연(2004)이 우리 실정에 맞게 4개 요인의 총 28문항으로 재구성하여 제작

1) 본 논문은 2013년 8월 제주대학교 교육대학원위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

한 자기통제 척도를 사용하였다. 셋째, 도박행동 측정 도구로 캐나다에서 일반인을 대상으로 도박중독 유병률을 조사하기 위해 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 CPGI를 김교현 등(2010)이 타당화한 9문항으로 구성된 척도를 사용하였다.

수집된 자료는 SPSS for Windows 18.0 프로그램을 이용하여 피어슨의 상관분석, 단순 회귀분석, 중다 회귀분석, 독립변인 t검증, 카이검증, 빈도분석을 실시하였다.

본 연구에서 밝혀진 결과를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 대학생의 도박동기와 자기통제력과 도박행동 간에는 유의미한 상관관계가 있었다. 도박동기는 도박행동과 정적인 상관관계가 있었고 자기통제력은 도박행동과 부적인 상관관계가 있었다. 이는 도박동기가 높을 경우 도박행동이 높아지지만 자기통제력이 높을수록 도박행동을 감소시키는 요인으로 작용할 수 있음을 시사한다.

둘째, 도박동기는 유의수준 하에서 도박행동에 정적영향을 미치는 것으로 나타났으며, 자기통제력은 유의수준 하에서 도박행동에 부적영향을 미치는 것으로 나타났다. 도박행동에 영향력을 미치는 도박동기의 하위요인은 금전동기로 나타났고, 도박행동에 영향력을 미치는 자기통제력의 하위요인은 자기중심성으로 나타났다. 이는 금전에 대한 욕구와 자기중심적인 사고가 도박행동의 문제요인이 될 수 있음을 시사한다.

셋째, 도박동기에서는 흥분동기 외에 남·녀 간에 차이가 없었다. 흥분동기에서는 남자 대학생이 여자 대학생보다 강하게 나타났는데, 이는 남자 대학생이 여자 대학생보다 흥분 등 자극적인 정서적 경험에 대한 동기가 높다고 볼 수 있다. 자기통제력은 남자 대학생이 충동성과 화내는 기질에서 여자 대학생보다 잘 조절하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 도박행동의 심각도와 도박 수준에서 남자 대학생이 여자 대학생보다 더욱 심각하게 나타났으며, 남자 대학생이 중위험 및 문제도박 수준에서 여자 대학生の 약 4배가량 높게 나타났다. 이는 도박동기와 자기통제력외에 다른 요인이 대학生の 도박행동에 영향을 미치고 있다는 것을 예측할 수 있다.

이상의 연구결과는 대학生の 성별에 따라 도박동기, 자기통제력, 도박행동에 차이가 있으며, 남자 대학생이 여자 대학생들보다 도박의 위험성에 노출되어 있음을 알 수 있다.

또한 도박동기가 높으면 도박행동의 심각도가 높아지고, 자기통제력이 높아지면 도박행동의 심각도가 낮아지는 것으로 확인되었다. 대학생의 도박에 대한 접근과 호기심을 인위적으로 차단하는 것은 어려운 일이다. 연구결과에 따라 도박심각도를 낮출 수 있도록 도박동기와 도박중독에 대한 과정에 대해 정확하게 이해하고 체계적이고 구체적인 예방 및 치료 프로그램의 개발에 관심을 두어야 하겠다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제 및 가설	4
II. 이론적 배경	5
1. 도박과 도박행동	5
2. 도박동기	9
3. 자기통제력	14
4. 선행연구의 고찰	17
III. 연구방법	21
1. 연구대상	21
2. 측정도구	22
3. 자료처리	25
IV. 연구결과 및 해석	26
V. 논의 및 제언	38
참고문헌	44
Abstract	48
부 록	51

표 목 차

표 1. 근접모집단(제주도 소재 대학 계열별 재학생 수)	21
표 2. 연구대상의 인구 통계적 특성	22
표 3. 도박동기 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도	23
표 4. 자기통제력 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도	24
표 5. 도박동기와 자기통제력과 도박행동의 상관관계	27
표 6. 도박행동에 대한 도박동기의 단순 회귀분석	28
표 7. 도박행동에 대한 도박동기의 중다 회귀분석	28
표 8. 도박행동에 대한 자기통제력의 단순 회귀분석	30
표 9. 도박행동에 대한 자기통제력의 중다 회귀분석	30
표 10. 성별에 따른 도박동기	32
표 11. 성별에 따른 자기통제력	33
표 12. 성별에 따른 도박행동(도박심각도)	34
표 13. 성별에 따른 도박행동(도박수준)	35
표 14. 대학생의 사행산업별 도박참여 경험	36

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 사행산업의 확대와 함께 개인적, 사회적 부작용이 확대되면서 도박문제에 대한 관심이 증대되고 있다. 1991년에는 경마와 복권만이 합법화되어 이 두 종류 도박의 총 매출액은 약 1조원에 달하였지만, 12년 후인 2003년에는 복권과 경마 이외에 경륜과 경정 그리고 카지노가 합법화되어 그 종류가 5개로 증가하였으며, 그에 따라 총 매출액은 13조 2천 7백억원으로 매년 배에 가까운 증가를 보였다(사행산업통합감독위원회, 2008). 또한 정부부처는 조세수입과 각 지방자치단체의 안정적인 세수확보 등을 통한 지역경제 활성화, 일자리 창출 등의 긍정적인 효과를 기대하며 사행산업을 추진하였으나 이에 따라서 도박중독자 양산, 가정파탄, 자살, 범죄 증가 등의 사회문제와 이로 인한 범죄 방지 체계 구축, 증가한 범죄자에 대한 교정비용 등의 사회적 비용 역시 천문학적으로 증가하고 있다(이진국 외, 2008).

또한 인터넷을 이용한 도박기회 확대로 다양한 연령 및 계층에서 도박문제가 발생하고 있다. 사행산업통합감독위원회 용역으로 실시한 박병일 등(2012)의 전국민 대상 대규모 도박이용실태조사에서는 국내 20대 인구 중 약 69.2%가 지난 1년간 도박에 참여한 경험이 있는 것으로 나타나 전체 연령대 중 도박참여율이 가장 높은 것으로 나타났다. 유병률도 20대가 8.2%로 30대(7.3%), 40대(8.7%), 50대(7.4%), 60세 이상(4.5%) 중에서 두번째로 높게 나타났고, 더욱이 상당수의 대학생들이 도박문제로 인하여 사회적, 법적, 재정적, 심리적 문제 등의 부정적인 결과를 이미 경험하고 있는 것으로 나타났다(한성열 외, 2009; 김상식 외, 2012). 또한 권복순, 김영호(2011)가 대학생을 대상으로 한 연구에서는 중위험도박자와 문제도박자를 합한 도박중독 유병률이 11%에 달하며, 이는 우리나라 성인의 도박중독 유병률 6.1%보다 더 높은 수치임이 보고된 바 있다.

또한 장기간의 경기 침체로 인하여 청년 실업, 신용 불량 등이 사회 문제가 되

고 있는 가운데, 도박을 노리는 한탕주의가 만연하면서 젊은 층의 도박 중독 위험이 더욱 증가하고 있다(권선중 외, 2006). 장동석, 남장현(2011)의 연구에서는 도박경험을 보고한 112명중 겨우 6명, 5.4%만이 성인도박을 오락이나 여가로 즐기는 이른바 사회적 도박자로 분류되었고 나머지 106명, 94.6%는 도박위험에 심각하게 노출되어 있거나 이미 상당한 도박중독에 빠져있는 것으로 보인다는 결과가 나왔다.

또한 도박행동에 대한 남녀의 차이에 대해 박병일 등(2012)의 연구에서는 일반인의 성별 도박중독 수준을 살펴보면 여자(3.6%)보다는 남자(10.9%)의 유병률이 더 높게 나타나 성별에 따라 도박행동의 차이가 있는 것으로 나타났다.

LaBrie, Shaffer, LaPlante, & Wechsler(2003)의 연구에서는 과도기적 세대인 20대부터 도박 참여의 경험이 많고 유병률이 높은 이유는 청소년에 비해 대학생이 상대적으로 도박에 많이 노출되어 있고, 접근 빈도가 높으며, 특히 성인이기 때문에 도박의 종류 중 심각한 위기에 빠질 수 있는 사행성 도박에 합법적인 접근이 가능하여 더 높은 위험이 있다고 하였다(정선영, 2011, 재인용). 그러나 Ladiuceur & Walker(1996)의 연구에서는 도박에 접할 수 있는 사회적 기회가 증가할수록 병적 도박자가 증가하지만 사회적 요인만으로 병적 도박이 유발되는 것은 아니며, 심리적 요인이 무엇보다 습관적인 도박을 지속하게 하는 요인이라고 보고 있다(이홍표, 2002 재인용).

이처럼 대학생의 도박문제가 성인의 도박문제와 비교해서 결코 가볍지 않으며 오히려 유병률이 더 높게 나오는 심각한 수준이므로 도박중독의 위험에 노출되어 있는 대학생 도박문제에 대한 다양한 측면에서의 연구가 필요하다. 도박으로 인해 미래의 인적 자원인 대학생 개인의 정서적·사회적 부적응과 신체적 건강에 부정적인 영향을 미치며 우리 사회의 전반에 악영향을 미칠 수 있으며, 대학생의 도박행동과 위험성에 대한 우리사회의 인식수준은 매우 낮고, 관심의 대상이 되지 못하고 있는 것이 현실이다.

최근 도박연구에서는 도박동기와 자기통제력을 도박행동을 시작하거나 도박을 스스로 조절할 수 있게 하는 중요한 요인으로 설명하고 있다(이홍표, 2002; 이동준, 2006; 이태원 외, 2008; Joseph, 2007). 동기란 어떤 행동을 하게 하는 원인으로, 행동의 방향과 강도에 직접적인 영향을 미치며 도박동기는 도박행동을

하게하며, 도박행동의 심각도에 영향을 미치고 있다. 이동준(2006)은 금전적 동기는 도박을 지속하게 하는 가장 가깝고 직접적이며 의식적인 요인일 수 있지만 그 외 동기들이 작용할 가능성이 높다고 하였다. 양국희(2011)는 도박중독을 도박자가 자신의 도박행동에 대한 통제력을 상실하는 것이라고 하였으며, 강성군(2010)은 도박행동에 대한 자기-조절 능력을 상실한 ‘병적 도박(pathological gambling)’ 상태에 이를 경우, 개인뿐만 아니라 가족과 사회도 심각한 피해를 입는다고 하였다. 반면에 병적 도박의 상태에 있는 이들은 억제능력의 결여로 인하여 자기 규제가 필요한 특정 영역에서 조절을 하지 못하기 때문에 문제를 겪고 있으므로 자기통제 능력 향상을 통해서 도박중독을 치료할 수 있다고 한다. 이처럼 자기통제력은 모든 중독치료의 핵심적인 요인이 되고 있다(이홍표, 2002; Joseph, 2007).

선행연구들을 살펴보면 대학생들을 대상으로 한 연구와 도박행동에 영향을 미치는 중요한 요인으로 알고 있는 도박동기와 자기통제력의 관계를 검증하는 연구는 부족하여 성인기에 접어드는 대학생의 충동적이고 자극추구적인 성향이 도박행동에 어떻게 영향을 미치고 있는지 파악하지 못하고 있는 실정이다.

본 연구에서는 위와 같은 문제의식을 바탕으로 대학생의 도박문제의 영향요인 중 대학생의 도박동기와 자기통제력의 수준을 탐색 하고 대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동의 심각도와 수준에 미치는 영향을 살펴보고, 대학생의 도박경험 실태를 알아봄으로써 대학생의 도박문제를 예방하고 서비스 개입방안을 모색하는데 실증적 자료제공을 하는데 그 목적과 의의가 있다고 할 수 있다.

2. 연구문제 및 가설

본 연구는 대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 알아보는 것으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 도박동기, 자기통제력, 도박행동의 관계는 어떠한가?

연구문제 2. 도박동기 및 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향은 어떠한가?

연구문제 3. 성별에 따라 도박동기, 자기통제력, 도박행동은 어떠한가?

이러한 연구문제를 바탕으로 설정한 연구가설은 다음과 같다.

가설 1. 도박동기와 자기통제력과 도박행동간에 유의미한 관계가 있을 것이다.

가설 2. 도박동기와 자기통제력은 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 3. 도박동기, 자기통제력, 도박행동은 성별에 따라 유의미한 차이가 있을 것이다.

II. 이론적 배경

본 연구에서는 대학생의 도박동기 및 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 선행연구들을 바탕으로 이론적 근거를 살펴보고, 이를 기초로 대학생의 도박동기, 자기통제력, 도박행동 간의 관계를 고찰해보고자 한다.

1. 도박과 도박행동

가. 도박의 개념

도박의 사전적 의미는 “건 돈을 잃어버릴 위험을 감수하고 돈을 더 많이 딸 수 있으리라는 희망 하에 불확실한 사건(게임)에 돈을 거는 행위” 이다(한국마사회, 2008). 강성군(2010)은 도박을 돈이나 금전적인 가치가 있는 것을 취득하기 위한 목적이나 취득할 수 있다는 기대감을 가지고 우연이나 불확실한 확률적 게임에 돈이나 금전적 가치가 있는 것을 걸고 내기를 거는 것으로 정의했다.

국가는 이와 같은 도박을 재정수입 확대, 지역개발과 경제 활성화, 일자리 창출 등을 위한다는 명목 아래 사행산업이라는 이름으로 확대하고 장려해왔다. 사행산업의 발달은 정부부처의 조세수입과 각 지방자치단체의 안정적인 세수확보 등을 통한 지역경제 활성화라는 긍정적인 효과를 가지고 있는 반면, 지속적인 도박 행동으로 인해 삶의 질이 저하되고, 재정과산과 이혼 등 가정과 사회질서를 손상시키는 도박중독자를 양산하는 결과를 초래하고 있다(이민규 외, 2009). 또한 지역경제 활성화를 근거로 각종 사행산업을 적극 유치했기 때문에 합법적인 사행산업의 확장은 동시에 불법, 음성적 도박 산업을 확대시키는 효과를 초래하여 지하 경제 규모의 증가를 야기하였다(이진국 외, 2008).

박병일 등(2012)은 우연에 의한 미래의 불확실한 사건의 결과에 기대어 금전과 가치 있는 어떤 것을 자발적으로 이전하는 행위를 도박이라고 하고 레크리에

이전에 해당하는 친목목적 게임(고스톱 등)이나 합법 사행활동(복권 구입 등), 불법 사행활동(성인오락실 이용 등)을 모두 포함하여 도박이라고 정의하고 사람의 사행심을 이용하여 이익을 추구하거나 관련된 물적 재화나 서비스를 생산하는 산업을 사행산업이라 하였다.

사설사행활동은 불법사행활동과 같은 의미로 해석되며 법적 테두리를 벗어나 사사로이 운용되는 모든 사행활동을 의미한다. 사설 카지노(카지노 바), 사설(스크린)경마/ 경륜/ 경정, 온라인 불법 도박 사이트 등을 통한 스포츠평토토/ 인터넷 포커, 사설 소싸움경기, 하우스도박, 성인오락실 등이 대표적인 사설사행활동이다(박병일 외, 2012).

도박은 우리의 일상생활 주변에서 일어나고 있지만 그 행위가 도박인지, 놀이인지, 여가활동인지에 대해 정확히 인식하지 못하는 경우가 많다(이동준, 2006). 재테크 중 하나인 주식도 일상생활에 문제가 될 만큼 몰입해 있다면 이 또한 도박으로 볼 수 있을 것이며, 스포츠를 통한 내기에 돈을 걸고 하는 것도 도박으로 볼 수 있을 것이다. 이렇듯 도박이란 예측 불가능한 우연한 사건이나 게임의 결과에 돈이나 가치 있는 물건을 거는 행위라고 할 수 있을 것이며, 본 연구에서는 경마, 복권, 카지노, 사설 온라인 도박, 친목 목적의 게임 등 합법적 사행활동과 사설 사행활동을 모두 포함하여 도박이라 정의하기로 한다.

나. 도박중독

현대를 사는 우리는 많은 자극과 유혹 속에서 살아가고 있다. 때로는 그 자극들이 우리 삶에 활력과 즐거움을 주기도 하지만, 때로는 우리에게 해를 입히는 데도 불구하고 계속 헤어날 수 못하고 그 자극을 추구하게 된다. 이런 상태가 되면 우리는 일상적으로 ‘중독’이란 단어로 그 증상을 표현하곤 한다. 현대인에게 중독은 이제 더 이상 낯선 용어가 아니다. 중독이란 “특정한 행동이 자신이나 주위에 피해를 초래해서 이를 조절하려 하지만 통제력을 잃고 반복하는 행동”을 뜻한다. 현재 관례적으로 중독 대상을 기준으로 물질중독과 행위중독으로 나누고 있다(박상규 외, 2009).

예전에는 중독이라 하면 거의 알코올이나 약물, 니코틴 같은 물질중독을 의미

했지만, 요즘은 다양한 행위에 대해서도 중독이란 이름을 붙이고 있다. 행위중독은 도박, 인터넷, 쇼핑, 핸드폰, 운동, 일, 섭식, 성, 성형 등에 이르기까지 그 종류가 매우 다양하다. 이런 행동에 대한 탐닉을 중독이라고까지 부를 수 있을까 의문을 품는 사람도 있지만, 많은 연구를 통해 행위중독에도 물질중독과 공통된 뇌 회로가 관여하고, 유사한 일련의 단계(행위 전 신체 및 정서적 각성이 유발되며, 행위 중에는 쾌락이나 안심을 느끼고, 행위 후에는 각성이 급격히 감소하고 후회와 죄책감이 따르는 과정)를 거치며, 내성과 금단증상이 발달할 수 있고, 충동성이 발달의 초기단계에 중요하게 작용하며, 강박성이 행동의 유지에 핵심적으로 관여한다는 점 등에서 유사하다고 지적되고 있다(Hollander & Allen, 2006; 김교현, 2007 재인용).

김교현, 조성겸(2009)에 따르면 도박중독이라는 말은 일상에서 널리 사용되고 있는데 그 의미가 특정화된 전문 용어는 아니다. 알코올이나 암페타민 등의 물질이 중추신경계에 영향을 미쳐 일시적으로 뇌 기능의 손상을 초래한 상태를 의미하는 급성중독(intoxication)과 만성적인 생활상의 역기능을 중심으로 하는 중독(addiction)을 구분함에 견주어 보면, 도박중독은 후자의 경우에 해당한다(권복순 외, 2010 재인용). 도박중독은 지속적인 부적응적 도박 행동을 초래하고 다양한 영역의 기능 손상과 삶의 질 저하, 높은 비율의 파산 및 이혼 등과 관련되며, 근로의식 감소와 불법행위 등으로 인해 사회질서를 손상시키는 결과를 초래할 수 있다(이민규 외, 2009).

이처럼 사행산업은 사행욕구의 합법적 충족을 통해 사회적 욕구 분출의 완충지대 역할을 수행한다는 측면에서 순기능을 가지고 있는 반면, 도박중독으로 인해 개인뿐만 아니라 가족 및 지역사회에 이르기까지 많은 문제를 유발할 수 있다는 역기능도 동시에 가지고 있다.

다. 도박행동

도박행동은 도박을 하는 행위 혹은 행동을 말한다. 도박과 도박행동은 거의 동일하게 사용되기도 하지만 엄밀하게 구분하면, 도박은 도박행동을 바탕으로 추상화된 명사적 개념에 해당한다(강성군, 2010).

Shaffer, Hall, & Bilt(1999)에 따르면 오늘날 대다수의 임상가들은 용어의 차이가 있기는 하지만 도박행동을 일반적으로 사교성 도박에서 문제성 도박, 그리고 병적 도박의 세 단계로 도박중독 심각성을 구분하는데 동의하고 있다(이동준, 2007 재인용). 이흥표(2002)는 일반적으로 복잡한 도박행동을 분류하는 가장 보편적인 방식은 도박에 개입된 정도에 따라 사교성도박, 문제성도박, 병적도박의 세 단계로 구분하고, 도박은 비교적 젊은 나이에 시작되며, 대부분의 사람들은 시간적 차이가 있지만 사교성도박에서 시작하여 문제성도박, 그리고 최종 단계인 병적도박으로 발전하는 과정을 밟는다고 하였다.

사교성도박은 제한된 기간 동안 서로 받아들일 수 있는 손실액을 미리 정해놓고 친구나 동료들 사이에서 이루어지는 도박행위를 말한다. 사교성도박은 도박을 추구하는 목적이 다르다. 돈을 따기 위하거나 승리하기 위한 목적에서가 아니라 즐거움이나 여흥 혹은 친목을 목적으로 행해진다. 때문에 돈을 따고 잃는 것에 상관없이 언제든지 도박행위를 중지할 수 있다. 다음으로 문제성도박은 습관성도박으로도 불리고, 병적도박보다 그 증상이 약한 것을 말하며 사회생활, 직업 기능에 대한 파괴적 영향 등을 포함하여 개인이 통제할 수 없는 다양한 수준의 도박행동을 가리킨다. 문제성도박에 해당되는 사람들은 DSM-IV 진단 기준에 충족되지는 않지만 본전 되찾기(chasing)와 통제력의 상실 등 도박과 관련된 문제를 경험한다. 그러나 금단증상이나 내성과 같이 병적도박에서 경험하는 심각한 증상들을 경험하지는 않는다. 마지막으로 병적도박은 가장 심각한 수준의 도박문제를 뜻한다. 병적도박은 ‘강박적도박’이라고도 불린다. 병적도박자는 내성, 금단증상, 통제력 감소 등을 포함하는 DSM-IV 진단 기준을 반드시 충족시키는 경우에 해당된다. 병적도박은 가장 심각한 부적응적 도박행동이며 통제력의 장애가 있어서 도박 행위가 해로운줄 알면서도 도박을 하고 싶은 유혹이나 충동을 이겨내지 못하고 실패하게 된다. 병적도박은 개인적 역량과 가족 기능, 직업 역량을 붕괴시키는 지속적이고 부적응적인 도박행동이다(이흥표, 2000).

사교성 도박은 병적 도박과는 반대되는 특성을 가지고 있다. 사교성도박자들은 병적 도박자와 달리 이기고 지는 것에 가치를 걸지 않는다. 도박보다 다른 삶의 측면들이 훨씬 더 중요하고 보상적이라는 가치 기준을 유지하고 있으며 대박(큰 승리, big win)도 거의 경험하지 않는다. 이러한 요인들 때문에 사교성 도박자는

도박에 대한 통제력을 유지한다(Custer, 1984; 이흥표, 2002 재인용).

결국 도박중독은 사교성 도박에서 시작하여 문제성 도박을 거쳐 병적 도박으로 발전하게 되는 ‘진행성 질병’이다. 이러한 맥락에서 본다면 도박문제의 위험성은 유흥이나 친목을 목적으로 하는 사교성 도박단계에서도 존재할 수 있음을 암시하며, 이는 아직 도박에 대한 문제를 보이지 않은 일반인이라 할지라도 잠재적으로 도박문제를 발전시킬 위험성은 지닐 수 있음을 의미할 것이다(이흥표, 2002).

국내외 조사에서 도박중독 유병률을 측정하기 위한 도구로 가장 많이 사용하는 도구는 SOGS, DMS-IV기준척도, CPGI이다. SOGS는 현대적 의미의 도박중독 기준에 맞지 않아 최근에는 사용이 줄고 있는 실정이며, DSM-IV 기준척도인 NODS는 병리적인 도박중독(병적도박)을 변별하려는 목적으로 사용되고 있다. CPGI는 병적도박보다는 일반인의 도박으로 인한 사회적 문제를 발견하는데 용이하고, 국내 연구에서는 다수의 CPGI를 사용한 연구가 있으므로 기존 연구들과의 비교가 용이하다는 장점이 있다(한성열 외, 2009).

본 연구에서는 도박행동을 CPGI척도를 이용하여 도박행동의 심각도를 측정하고 점수에 따라 문제도박의 수준을 비문제 도박, 저위험성 도박, 중위험성 도박, 문제도박으로 분류해서 살펴볼 것이다. 도박행동에 영향을 미치는 요인과의 관계를 확인하는데 도박의 심각도를 이용할 것이고, 문제도박의 수준에 따라 대학생의 도박중독 유병률과 실태를 파악할 것이다.

2. 도박동기

가. 도박동기의 개념

사람들은 왜 도박을 하는 것일까? 무료해서, 심심풀이로, 기분전환을 위해서 혹은 동료들과 친목을 도모하기 위해 가벼운 노름을 하기도 한다. 임상장면에서는 흔히 돈을 따기 위해, 잃은 돈을 복구하기 위해 도박판을 벗어나지 못한다고

대답하는 도박자들이 많다. 돈보다는 재미(amusement) 때문에 도박에서 헤어날 수 없다고 대답하는 도박자들도 있다. 아니면 자기처벌의 욕구에 시달려, 스스로도 의식하지 못하는 어떤 역동에 의해 도박으로 이끌려질 수도 있다(이홍표, 2002).

사람들은 항상 어떤 동기에 의해 목표를 추구하고 움직여진다. 동기란 어떤 행동을 하게 하는 원인으로, 행동의 방향과 강도에 직접적인 영향을 미친다. 보다 구체적으로 동기는 어떤 목표를 향한 행동을 유발하거나 지속하게 하는 내적 과정 또는 상태로 정의될 수 있다. 동기는 항상 목표를 가정하고 있는데 이 때 목표는 구체적인 대상일 수도 있고 고통의 감소나 기분의 고양과 같은 추상적이고 복합적인 것일 수도 있다. 도박자 역시 어떤 특정한 목적을 달성하기 위해 도박을 할 것이며 다양한 요인들이 도박동기로 결집되어 도박행동에 최종적인 영향력을 발휘할 것이다(이홍표, 2002).

형사정책연구원에서는 도박 참여의 동기를 심리적 요인, 사회 환경적 요인으로 보았다. 심리적 요인은 불확실한 상황에서 내기를 거는 것은 인간의 내면에 잠재하고 있는 자극과 위험부담을 즐기려는 심리를 충족시켜주는 기능을 하게 되고, 게임의 승패가 전략과 기능에 크게 좌우되는 경우에, 도박은 도박참여자들에게 자신의 기능을 시험해 볼 수 있는 기회를 제공해주며, 게임에 이겼을 경우에 그에 대한 보상이 즉시 이루어지고 또 별다른 방해 없이 위험부담 행위에 연속적으로 참여할 수 있다는 것이다. 사회환경적 요인은 도박참여를 유인하고 증폭시키는 사회환경적·문화적 요인들과 가족문제, 일과 직장에 대한 불만족, 상업적이고 수동적인 여가문화, 도박을 허용하는 사회분위기를 들고 있다(김석준, 강세현, 1996).

동기란 욕구(생물심리적 성분)와 압력(사회적 성분)의 합에 의해 결정되는 것으로 도박 의도를 통해 도박 행동을 유발한다. 이홍표의 5요인 동기 모형에 기초한 대부분의 국내 선행연구에서 돈 추구 동기, 흥분동기, 회피 동기는 병적 도박을 유의하게 예측하는 것으로 나타난 바 있다. 구체적으로 살펴보면 충동성이나 감각추구를 포함한 개인 내적 취약성이 도박자극을 만나서 흥분동기를 유발하기도 하고, 부적 정서성이 도박자극을 만나 회피동기를 유발하기도 하며, 금전획득에 대한 인지적 기대가 도박자극을 만나 돈 추구 동기를 유발하기도 한다(강성

균, 2010).

이 시대를 살아가는 우리의 대학생들은 불안한 시대를 살면서 여러 가지 심각한 경제적 어려움을 겪고 있으며 정신적·물질적 고통을 경험하고 있다. 그리고 권복순 외(2010)의 연구에서는 대부분의 대학생 도박자들은 돈을 따기 위하여, 재미로, 사교적 이유로, 흥분 때문에 혹은 막연히 무엇인가를 해야 함으로 도박을 하게 되었으며, 이러한 결과는 대학생 도박자에게 있어서 절충적이고 생리심리사회적 접근이 필요함을 제시하고 있다.

나. 도박동기의 구성요인

행위에는 어느 한 동기가 아니라 여러 가지 다양한 동기가 동시에 관여한다. 도박행동의 동기에는 가벼운 게임에서부터 큰 돈을 추구하는 심각한 상황에까지 여러 가지의 동기가 작용할 것이다.

도박 행동이 가능한 동기를 우선순위 별로 측정한 Jacobs(1987)의 연구에 따르면 도박자들은 가장 중요한 목적을 자극, 이완, 정서적 긴장으로부터의 탈출 순으로 평가하였고, 다음으로 가장 많이 표시된 항목이 불행한 가정생활과 직업, 단조롭고 지루한 생활로부터의 도피였으며, 또한 도박을 지속하게 되는 세 가지 가장 중요한 변인을 지적하게 한 결과, “행위의 스틸”, “많은 돈을 벌고 싶어서”, “그냥 끊을 수 없어서”였다. 이는 회피와 흥분 및 금전적 이득이 도박의 중요한 동기임을 시사한다(이동준, 2006 재인용).

이흥표(2002b)는 도박동기를 탐색하고 분류하기 위하여 음주동기에 대한 연구를 살펴본 후 이론 구성의 틀로 삼았다. 음주동기 연구를 살펴보면 음주동기는 부적 정서를 회피하거나 조절하기 위한 목표를 갖는 회피동기(avoiding motive) 혹은 대처 동기(coping motive)와 사교 및 친선을 도모하기 위한 사교동기(social motive), 그리고 긍정적 정서를 고양시키기 위한 고양 동기(enhancement motive) 등 3가지 요인으로 구분된다고 보고 음주동기가 병적 도박의 경우에도 적용될 수 있는지를 탐색해 보았다. 그리고 음주에는 적용되지 않는 도박의 특유한 동기가 없는지 탐색해 보았고, 음주동기와는 다른 도박의 고유한 동기를 “큰돈을 따거나 잃은 돈을 복구하고자 하는” 금전적 추구 동기 내지

금전적 보상에 대한 동기라고 보았다. 그리고 흥분을 도박을 하는 주요한 동기중의 하나라고 보았고, 흥분추구는 도박에 급속히 빠져들거나 손실에도 불구하고 지속하게 되는 소인이 된다고 보았다.

첫째, 도박을 하게 되는 주요한 동기중의 하나는 정서적 흥분이다(Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, 1976; 이흥표, 2003 재인용). 흥분추구는 도박에 급속히 빠져들거나 손실에도 불구하고 지속하게 되는 소인이 된다. 습관성 도박자들에게 습관적으로 도박을 하는 이유를 질문한 결과 8.5%만이 돈을 따기 위해서라고 대답하였고 나머지 8.5%는 시간을 보내기 위해서, 33%는 사교적이 되기 때문이라고 응답하였다. 반면에 스릴이나 흥분을 위해서라는 대답이 50%에 이르렀다(Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, 1976; 이흥표, 2003 재인용).

도박은 일시적으로라도 단기간에 강렬한 자극을 경험한다는 점에서 음주와는 뚜렷하게 구분된다. 병적 도박자들은 잃고 따는 묘미와 아슬아슬한 쾌감에 빠져들면서 도박에 서서히 개입된다. 돈을 잃은 후에는 자괴심과 후회에 빠지기도 하지만 후회는 일시적일 뿐이다. 도저히 복구할 수 없는 수준까지 금전적인 손해가 막대할 경우에는 원금을 건질 압박감에 쫓겨 즐거움을 상실하지만 그 때조차도 도박을 할 때에는 “큰돈을 따서 모든 것을 한꺼번에 복구할 기대에” 초조해지고 흥분된다. 사실 초조감조차 흥분의 한 요소이다. 도박은 극단적인 초조감과 행복감, 아쉬움과 만족감을 왕래한다. 많은 도박자들이 도박을 하는 동안에는 각성수준이 증가하면서 “정말 살아있는 것 같고”, “기분이 고조되며”, “낙관적이 되고”, “흥분되는” 느낌을 갖는다(Jacobs, 1987; 이흥표, 2002 재인용).

이처럼 도박을 통해서 돈을 잃고 따는 것은 즐거움과 함께 흥분을 경험하게 한다. 그리고 돈을 많이 걸수록 흥분이 더욱 커지기 때문에 강한 흥분상태를 경험한 적이 있거나 추구하는 도박자일수록 내성으로 인해 도박에 거는 액수는 점점 더 커질 것이다.

둘째는 사교성 음주에서와 마찬가지로 사교성 도박자들은 사교와 친목을 목적으로 하는 사교적인 목적에서 도박에 참여한다. 사람들이 여럿이 모이면 가벼운 노름이 권장되기도 하는데 이러한 경향은 함께 즐길 활동이나 여가를 선용할 다른 활동기회가 부족할수록 뚜렷하다. 또한 친목 모임에서 비난이나 거절을 피하

기 위해 가벼운 도박활동에 참여할 수도 있다(동조동기). 이러한 사교적 목적과 동조동기를 포함하여 사교동기라 부른다(이홍표, 2002).

셋째, Raghunathan과 Pham(1999)의 연구에서는 우울과 관계된 감정(슬픔, 우울감, 절망)을 경험하는 사람들은 위험과 보상이 높은 조건(high-risk/high-reward option)을 선택한다고 한다. 이는 우울한 사람들이 더 많이 위험을 추구하는데 이들은 사실 위험 그 자체를 추구하는 것이 아니라 위험한 선택과 관련되어 있는 더 큰 보상을 추구한다는 것이다(이홍표, 2002 재인용). 병적 도박자들의 도박행동이 결핍이나 상실을 대치하고 보상을 돌려 받고자 하는 회피적인 동기에 의해 이끌려질 수 있다. 병적 도박자들은 우울감과 권태감 같은 과소각성(underaroused) 상태를 회피하거나 감소하기 위한 수단으로 도박을 추구한다(이홍표, 2002).

이는 낮은 자존감이나 우울감 및 불쾌한 정서를 피하기 위한 회피적 동기에서 도박을 할 수도 있으며, 사람들은 나쁜 기분 상태를 보다 긍정적인 기분 상태로 전환하고 기분을 끌어올리기 위해 도박을 하기도 한다는 것이다.

넷째, 도박자들은 도박이라는 행위를 통해 즉각적이고 커다란 부를 꿈꾼다. 대부분의 문제성/병적 도박자들이 결국은 도박판에서 패배해 심각한 손실을 입지만 일시적으로는 승리해 큰돈을 만져본 경험이 있다. 심각한 손실을 입은 사람일수록 역설적으로 도박판에서 큰돈을 따고 싶은 갈망, 잃은 돈을 회복하거나 도박 빚을 갚고자 하는 강박관념에 시달린다. 도박자가 알코올중독과 구분되는 근본적인 차이는 “큰돈을 따거나 잃은 돈을 복구하고자 하는” 금전적추구 동기 내지 금전적 보상에 대한 동기이다. 도박자들은 현실의 금전적 어려움을 보상받기 위해 도박에 매달리며 도박 밖에는 성공하거나 금전적 어려움을 회복할 수 있는 다른 수단이 없다고 느낀다(이홍표, 2002).

이것이 음주동기에 적용되지 않으면서 다른 중독 혹은 위험행동과 구분되는 도박의 고유한 동기로 돈에 대한 열망이라고 할 수 있다. 이러한 동기를 금전동기라고 한다.

다섯째, 음주를 통해 고양된 기분을 즐기는 것처럼(고양동기) 도박을 통하여 얻게 되는 기분 상태를 즐기기 위해서 가벼운 도박을 하기도 한다. Rosenthal(1992)은 사람들이 스포츠에 열광하는 것과 같이 사람들은 여가를 즐

기고 행위 그 자체에 내재하는 가벼운 즐거움을 즐기기 위하여 노름이나 내기를 한다는 것이다. 가벼운 유희성 도박의 경우 따거나 잃거나에 상관없이 즐겁고 흥분되는 경험을 한다는 점에서 도박행위는 참여자들에게 자아동조적이다. 이러한 점에서 도박판의 손실 결과에 크게 상관없이, 그리고 도박에 지나치게 탐닉하거나 역기능을 수반하지 않고 즐거움을 추구하는 동기를 정상적인 고양동기 혹은 유희동기라고 할 만 하다(이홍표, 2002 재인용).

도박동기중 사고동기, 유희동기, 회피동기는 음주동기의 3요인 모형에서 검증된 것이며, 금전동기는 도박자에게 고유한 동기이고 흥분동기는 위험행동 연구에서 검증되었다(이홍표, 2003). 선행연구를 바탕으로 본 연구에서는 위와 같이 도박동기를 크게 사고동기, 유희동기, 금전동기, 흥분동기, 회피동기의 다섯 가지로 구분하여 어떠한 동기가 도박행동에 심각한 영향을 미치는지 검증하고자 한다.

3. 자기통제력

가. 자기통제력의 개념

자기통제(self-control)라는 개념은 자신의 인지나 정서, 행동을 자신이 원하는 대로 스스로 통제하고 조절할 수 있음을 의미한다. 이러한 자기통제에 대한 개념은 학자에 따라 다양하게 정의하고 있다. Savege(1991)은 자신이 선택한 목표와 신념을 일관성 있게 행동하는 것으로 정의하였으며, Kopp(1982)는 자기통제력이 외부의 명령이나 감독 없이 상황에 맞게 행동을 제지할 수 있으며 바람직한 행동을 수행 할 수 있도록 자신을 조절하는 능력이라고 하였고, Logue(1995)는 자기통제력을 지연되지 않는 작은 결과보단 더 지연되지만 더 큰 결과를 선택하는 것으로 정의하고, 반대개념으로 더 지연되지만 큰 결과 보단 지연되지 않는 작은 결과를 선택하는 것을 충동성으로 정의하였다(김종재, 2011

재인용).

Freud(1953)은 정신분석이론에서 자기통제를 자아통제(ego-control)의 영역으로 간주하여 설명하고 있다. 즉, 자아와 초자아가 발달됨에 따라 자아가 추동과 초자아 사이에서 중재자 역할을 함으로써, 추동을 억제하거나 통제하고, 외부의 가치를 내면화하는 과정을 통해 자신의 행동을 사회적 규칙에 통합시키는 것으로 보고 있다. Skinner(1990)는 행동주의 이론에서 자기통제란 조건화의 원리에 입각한 행동과정으로, 자신에게 부정적 결과가 일어나지 않게 하거나, 지금 당장은 즉각적인 고통이 있더라도 결국 자신에게 정적인 결과를 가져오는 행동을 하도록 자신의 반응을 변경하는 행동이라고 보았고, 자기통제에 대해 ‘현재의 특정한 행위를 변화시키기 위해 자신이 학습한 학습원칙에 따라 외부 환경적인 영향을 조작하는 행위의 산물’이라고 정의하여 자기통제력의 개인차가 학습에서의 차이에 인한 것으로 설명하고 있다. 사회학습이론의 관점에서 Kendal과 Wilcox(1979)는 실험을 통하여 자기통제란 크게 인지적이고 합리적인 요소와 행동적이고 수행적인 두 요소가 결합되어 있다는 것을 발견하였다. 인지적 요소는 심사숙고할 수 있는 능력, 문제해결 능력, 사려적으로 계획하는 능력 등이 포함되며, 행동적 요소로는 자기점검, 자기평가, 자기강화 등이 포함된다고 하였다(송근혜, 2012 재인용).

Gottfredson과 Hirschi(1990)의 연구에서는 자기 통제력이 낮은 사람은 자기 통제력이 높은 사람에 비해 충동적이고, 무감각하고, 행동적이고, 위험한 모험을 선호하며, 순간적이고, 단순한 사고를 하는 것으로 나타났고, 이러한 성향은 충동적인 범죄 행위 뿐만 아니라 흡연, 음주, 약물남용과 같은 다양한 행위들의 원인이 될 수 있다고 밝혀졌다(김진희, 2012 재인용).

이와 같이 자기통제를 다룬 선행연구에 의하면, 자기통제의 실패는 범죄나 비행 등 여러 가지 부정적인 결과를 가져올 수 있는데, 알콜 중독, 약물 중독과 같이 많은 중독에서처럼 자기통제력이 부족하고 충동적인 사람이 도박중독에 빠질 위험성이 많다는 것을 시사한다.

나. 자기통제력의 구성요인

자기통제에 대해서 학자마다 서로 다른 정의를 하고 있는 것과 같이 자기통제를 구성하는 요인에 대해서도 학자에 따라 다양하게 기술하고 있다.

Gottfredson과 Hirschi(1990)은 낮은 자기통제성을 즉각적인 욕구 충족(충동성), 쉽고 간단하게 욕구를 충족하려 하며, 미래의 더 나은 결과와 성취에 대한 무관심, 인지적인 지식 습득의 부족, 흥분되고 위험하고 스릴있는 행동을 더 많이 하게 되며, 타인의 고통과 이해에 무관심하며 주변 사람들에게 불편함을 주는 자기중심적인 경향의 여섯 가지로 설명함으로써, 자기통제의 하위 구성요인을 정리하고 있다. 그리고 청소년을 대상으로 한 청소년 문제행동과 자기통제력과의 관계 연구에 의하면 청소년의 문제행동은 자기통제성의 요소들 중 위험 추구성, 화내는 기질, 자기중심성, 충동성과 매우 관련되어 있다는 결론을 보고했다. Grasmick(1993)은 Gottfredson과 Hirschi의 낮은 자기통제성을 근거로 하여 자기통제성의 하위요인을 충동성, 단순과제 선호, 위험 추구성, 육체활동 선호, 자기중심성, 화내는 기질의 여섯 개 하위 요소로 구분하였다. 이들의 이론을 정리하면 자기통제력이 낮은 사람은 충동적이고 타인에게 무신경하고 육체적이고 위험한 행동을 많이 하며, 장기적이지 못하고 근시안적이며, 행동이 먼저 나타나는 경향이 있다. 그러나 자기통제가 잘되는 사람은 즉각적인 쾌락추구를 지연하고, 즉각적인 욕구 충족보다는 장기적인 손실을 생각하며 분별력과 조심성이 있으며, 행동으로 나타내기 전에 먼저 생각하여 말하며, 타인의 고통과 이해에도 민감한 경향이 있다(박혜연, 2004 재인용).

Rosenbaum(1980)은 자기통제를 행동으로 옮기기 전에 내적인 인지적, 정의적 반응을 개인이 스스로 조절하기 위해서 자기통제 행동과 기술을 개인이 사용하는 정도로 정의하고, 자기통제의 하위요소를 4개 영역으로 구분하였다. 각 하위 척도를 살펴보면 첫째, 감정적이고 생리적인 반응들을 처리하기 위해 인지와 자기지시를 사용하는 정도인 인지와 자기지시, 둘째, 계획·문제의 정의·대안의 평가·결과 예측 중의 여러 가지 문제해결 전략을 사용하는 정도를 의미하는 문제해결 전략, 셋째, 즉흥적인 만족을 지연하는 능력인 만족지연, 넷째, 내적 사상들을 자기 스스로 조절할 수 있다는 능력에 대한 일반적인 신념인 자기효능으로 구분

하였다(박혜연, 2004).

본 연구에서는 위에 제시한 여러 선행연구들을 통하여 박혜연(2004)의 연구에서와 같이 자기통제의 하위요인을 특별한 갈등적 상황에 직면했을 때 즉각적인 현재의 만족을 조절하는 것을 의미하는 충동성, 미래의 더 나은 결과의 성취를 얻기 위해 현재의 즉각적인 유혹에 저항하여 과제를 끝까지 완수하는 과제완수, 주변 사람에 대한 배려나 외부 환경을 고려하지 않는 자기 중심성, 정서통제가 잘 되지 않는 화내는 기질의 4개 요인으로 구분하여 보았다.

4. 선행연구의 고찰

이흥표(2004)의 연구에 따르면 도박동기가 도박 심각도에 미치는 직접효과와 간접효과를 알아본 결과, 직접효과를 갖는 동기는 유희동기와 금전동기 뿐이었다. 이 중 특히 도박의 관여도나 심각도에 가장 강력하고 직접적인 영향을 미치는 동기는 금전동기였다. 유희동기는 직접 효과와 간접 효과에 따라 정적, 부적인 두 가지 상반된 작용을 하고 있는데 첫째 직접 효과적인 측면에서 유희동기는 금전동기와 도박 심각도를 경감시키는 직접적 효과가 있었다. 둘째 간접적으로는 회피동기와 흥분동기를 고양시켜 금전동기와 도박문제의 심각도를 악화시키는 역기능적 영향을 미치는 것으로 시사되었다. 또한 회피동기와 흥분동기는 도박 심각도에 직접적인 영향을 미치지 못하였다. 대신에 금전동기를 매개하여 도박의 심각성에 간접적인 영향을 미치는 것으로 시사된다. 나아가 회피동기는 금전동기를 매개하여 작용하는 것 외에도 흥분동기를 경유하여 도박의 심각도에 작용할 가능성이 높았다.

강성균(2010)의 연구에서는 흥분추구 동기가 높을수록 도박 충동 수준이 높아지는 경향은 남성에 비해 여성에게서 더 현저한 것으로 나타났다. 이것은 동일한 수준의 흥분추구동기를 가졌다고 전제할 경우 여성들이 남성들에 비해 더 많은 도박 충동을 느낄 수 있음을 시사한다. 여성은 남성에 비해 최초의 도박 동기에서 금전 획득을 추구하기보다는 외로움이나 공허함 등의 스트레스를 피하기 위

한 자극추구일 가능성이 더 높으며, 도박 동기 중에서 흥분동기에 해당된다.

Edward, Charles와 Christopher(2000)는 사람으로 하여금 도박 중독에 연루되게 하는 동기는 기본적으로 6가지가 있다고 하였다. 첫째는 삶에 있어서 새로운 경험과 도전을 즐기는 식으로, 다른 영역에서도 종종 위험을 감수하는 액션/흥분이다. 두 번째는 우울, 분노 그리고 다른 부정적 감정에 대한 회피이다. 이런 사람들은 부정적인 감정을 경험하게 될 때마다 더 자주 도박을 하게 되지만, 도박은 아주 짧게 회피의 짬을 제공하지만, 근본적인 문제의 해결책은 되지 못한다. 세 번째는 사회화이다. 도박을 사회적 필요를 충족하는 주요한 수단으로 이용하며 규칙적으로 도박을 함으로써 친구 네트워크를 형성하기도 하고, 또 다른 중독자들은 많은 인격적 접촉이 없는 가운데에서도 사람들에게 둘러싸여 있는 자신을 발견할 수 있기 때문에 이것이 주요한 동기가 되기도 한다. 네 번째는 정체감과 자아존중감의 동기인데, 이는 종종 도박중독자를 흥분하는, 대담무쌍한, 유머 있고 매력적인 “승리자”의 이미지로 보여지길 위하여 이런 도박중독자의 평판을 즐기기도 한다는 것이다. 다섯 번째는 인간관계적인 동기인데 이는 가족에게 의지하고자 하는 마음과 때로는 자기자신이나 가족들에게 모욕감을 주고 화를 표현하는 방식으로 사용하기도 한다. 여섯 번째는 의식적으로 돈을 따기 위해서 도박을한다. 도박 중독자들은 종종 이전의 상실을 만회하려고 도박을 다시 하게 된다-이러한 현상을 “보상”이라 부른다. 이는 흥분을 추구하는 것과 마찬가지로 돈을 추구하는 것이며 이 동기가 도박 중독자들에게서 들을 수 있는 가장 현실적인 것이다.

앞서 이야기 한바와 같이 보상은 도박 중독에서 독특한 것이다. 다른 충동통제 장애나 약물 중독, 알콜 중독에서와는 다른 동기이며 도박을 추가적으로 반복해서 잃은 돈을 만회하려는 노력에서 생기는 동기라고 볼 수 있다.

중독은 그 자체만으로 스스로 사용을 통제할 수 있는 능력을 상실했다는 것(loss of control)을 의미하며, 자기통제력은 중독에 영향을 미칠 수 있는 여러 개인적 요인중 가장 중요하고 본질적인 것으로 볼 수 있다. 또한 Longue(1995)는 자기통제력이 부족한 경우 충동조절 장애나 중독 등과 같은 문제 행동에 쉽게 빠질 수 있다고 지적한다(김병년, 2012 재인용).

계획된 시간보다 더 많은 시간을 도박하는데 허비한다든지 하는 것은 통제력

의 상실을 보여준다. 다른 계획이나 활동들을 잘 잊어버리거나 취소하기도 한다. 우선, 어떤 일이 일어나는가에 대한 충분한 이해가 없는 도박중독자에게 있어서 통제력 상실은 놀라운 일일 수 있다. 그는 자신이 도박하다가 어떤 중요한 일을 잊어버렸다가거나 다른 곳에 사용해야 하는 돈을 써버렸다는 것 때문에 후회감이 들 수 있다(Edward, Charles, Christopher, 2000).

도박을 통해 흥분을 추구하려는 동기가 높을수록 도박 충동 수준이 높아지는 경향이 남성에 비해 여성에게서 더 강한 것으로 나타났는데, 이것은 동일한 수준의 흥분동기를 가졌다고 전제할 경우 여성이 남성에 비해 더 많은 도박 충동을 느낄 수 있음을 시사하고, 그리고 남성에 비해 여성이 흥분추구 동기에 의해 도박 충동이 더 많이 유발되는 것으로 해석할 수 있겠다. 보상-민감 행동과 성의 상호작용 효과에서 남성은 보상-민감 행동 수준이 높을수록 도박 충동 수준도 높은 것으로 나타난 반면, 여성의 경우는 오히려 보상-민감 행동 수준이 높을수록 도박 충동 수준이 낮은 것으로 나타났다. 남성은 보상-민감 행동 수준이 낮은 높은 관계없이 전체적으로 여성보다 도박 충동 수준이 높았다. 마지막으로 성격적 충동성과 성의 상호작용 효과에서, 여성의 성격적 충동성은 도박 충동과 유의한 관계가 없었으나, 남성의 경우는 성격적 충동성이 높을수록 도박 충동 수준도 높은 것으로 나타났다. 그러나 여성의 충동성은 도박 충동과 유의미한 관계가 없다는 것에 대해서는 여성의 도박충동은 성격적 충동성보다는 외로움과 같은 다른 요인에 의해 더 크게 영향을 받거나 또는 사회·문화적으로 여성들은 충동적인 것보다는 그러한 충동을 자제하는 쪽으로 훈련되어 왔기 때문이 아닌가 짐작한다(강성균, 2010). 또한 박성은(2002)은 병리적 갬블러 집단이 건전 갬블러 집단과 위험성 갬블러 집단에 비해 '자기표현'과 '중심성' 요인에 있어서 높은 수준을 나타내었고, '즐거움' 요인에서는 오히려 낮은 수준을 보여 즐거움보다는 돈을 따는 일에 열중함을 밝혔다. 이는 자기통제력을 구성하고 있는 충동성과 자기중심성이 도박행동과의 관계에서 작용할 것이라는 예측을 할 수 있게 한다.

김남선, 이규은(2012)의 연구에서는 스마트폰 중독과 자기통제력의 관계에서 자기통제력이 낮을수록 스마트폰 중독 성향이 높았으며, 자기통제력이 낮아짐으로써 적응적인 대학생활마저 어렵게 만든다고 하였다. Young(1996)은 인터넷 중독을 보이는 사람들이 인터넷 사용을 통제하거나 조절하지 못하는 것이 병적

도박과도 같은 성질을 지니며, 자신에게 해가 될 수 있는 행위를 계속해서 수행하려는 충동이나 유혹에 저항하지 못한다는 측면에서 분명한 충동조절장애라고 주장하였고, 송원영(1999)의 연구에서는 인터넷의 중독적 사용에 영향을 주는 요인으로 낮은 자기통제력이 가장 큰 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 이는 자기통제력이 높은 사람이 당시 제공되는 인터넷상의 강화물의 영향력을 벗어나 실제 생활에서 요구되는 일들을 수행할 수 있는 자기조절 능력을 가지고 있음을 보여준다(심옥녀, 2008 재인용).

이상에서 살펴본 바와 같이 도박은 재미와 함께 큰돈을 벌 수 있다는 동기로 인해 중독에 이르고, 돈을 따거나 잃더라도 멈추지 못하게 되며, 통제력을 잃은 도박자들은 경제적 곤란을 겪으며 사회문제를 일으키고 있지만 우리들은 아직까지 여기에 많은 관심을 쏟지 못하고 있는 것이 실정이다.

도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 확인할 수 있다면 대학생이 문제도박에 이르기 전에 예방을 하거나, 대학생 문제도박자의 치료에서 개인 심리적인 요인에 주의를 기울여 치료적 개입이 가능할 것이다. 이와 같이 대학생의 도박동기와 자기통제력과 도박행동의 관계를 규명하고 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향력을 알아봄으로써 대학생의 도박문제에 대한 대책 마련이 절실하다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 표적모집단은 우리나라의 대학생이며, 근접모집단은 제주특별자치도에 소재하고 있는 4개 대학에 재학 중인 대학생이며 대학정보공시센터를 통해서 표 1과 같이 각 대학의 계열별 재학생수를 파악하였다. 조사대상자의 표집은 표본의 대표성과 표집오차를 줄이기 위하여 확률적 표집방법의 할당표본추출(비례 유층표집)로 인문사회계열, 자연공학계열, 예체능계열로 구분하고 계열별 재학생의 비율대로 표집하였다. 사전에 훈련된 조사 진행요원이 준비된 질문지를 가지고 조사대상의 학교를 방문하여 설문에 동의한 총 570명을 대상으로 학생들이 직접 질문에 응답하도록 하여 100%를 회수하였고, 그 중 누락된 문항이 많거나 무성의하게 응답한 설문지 50부를 제외한 520부를 연구 분석에 사용하였다.

표 1. 근접모집단(제주도내 대학 계열별 재학생수)

(단위: 명)

구분	제주특별자치도 대학 학생수			
	재학생	인문사회계열	자연공학계열	예체능계열
A대학교	9,966 (55%)	4,799 (27%)	4,495 (25%)	672 (4%)
B대학교	4,864 (27%)	1,697 (9%)	2,831 (16%)	336 (2%)
C대학교	2,295 (13%)	1,137 (6%)	922 (5%)	236 (1%)
D대학교	918 (5%)	481 (3%)	247 (1%)	190 (1%)
합계	18,043 (100%)	8,114 (45%)	8,495 (47%)	1,434 (8%)

2012년 대학정보공시센터 대학알리미

연구 대상자의 일반적 특성으로는 성별, 계열별로 살펴보았으며, 결과는 표 2와 같다.

먼저, 분석대상 520명 중 남자대학생은 289명(55.6%)이고, 여자대학생은 231명(44.4%)이었다. 전공계열은 인문사회계열 223명(42.9%), 자연과학계열 253명(48.7%), 예체능계열 44명(8.5%)이었다.

표 2. 연구대상의 인구 통계적 특성

구분		빈도(명)	구성 비율(%)
성별	남	289	55.6
	여	231	44.4
전공	인문사회계열	223	42.9
	자연공학계열	253	48.7
	예체능계열	44	8.5

2. 측정도구

가. 도박동기 척도

본 연구에서 도박에 대한 동기를 측정하는 검사로 이홍표(2002)에 의해 개발된 5요인 도박동기 척도를 이용하였다. 하위요인으로는 스틸과 통제감을 누리고자하는 흥분동기, 친목도모를 위한 사교동기, 부적 정서를 경감시키려는 회피동기, 금전의 이득이나 잃어버린 명예를 회복하기위한 금전동기, 가벼운 즐거움이나 기분전환을 위한 유희동기의 다섯 가지 요인을 포함하는 총 42문항으로 구성되어 있으며, Likert 방식의 5점 척도로 되어 있다. 이홍표(2002)의 연구에서는 문제성 도박자들은 유희동기와 흥분동기가 높게 나타난 반면, 병적 도박자들은

흥분동기도 높지만, 회피동기와 금전동기가 더욱 높은 것으로 나타났다. 본 연구에서 동기요인의 내적 일관성 신뢰도의 Cronbach α 는 다음과 같다. 흥분동기의 Cronbach α 는 .94, 사교동기의 Cronbach α 는 .89, 회피동기의 Cronbach α 는 .92, 금전동기의 Cronbach α 는 .95, 유희동기의 Cronbach α 는 .85로 도박동기의 전체 신뢰도는 Cronbach α .97로 신뢰할 만한 수준이었다. 표 3은 도박동기 척도의 5개 하위영역 문항번호와 문항 수 및 신뢰도 계수를 제시한 것이다.

표 3. 도박동기 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach α
흥분동기	2.5.10.15.20.25.30.33.35.37.39	11	.94
사교동기	1.6.11.16.21.26	6	.89
회피동기	4.7.12.17.22.27.31	7	.92
금전동기	3.8.13.18.23.28.32.34.36.38.40.41.42	13	.95
유희동기	9.14.19.24.29	5	.85
전체		42	.97

나. 자기통제력 척도

자기통제력을 측정하기 위해서 Gottfredson과 Hirschi(1990), Grasmick 등 (1993)과 정혜승(1995) 등의 척도를 참고하여 박혜연(2004)이 우리 실정에 맞게 4개 요인으로 재구성하여 제작한 자기통제 척도를 사용하였다. 자기통제 척도의 하위 구성요소는 충동성, 과제완수, 자기중심성, 화내는 기질의 4개 요인으로 되어 있고 각 7개의 문항 총 28문항으로 구성되어 있으며, 5점 Likert척도로 ‘전혀 그렇지 않다’라는 1점에서 ‘매우 그렇다’라는 5점까지 부여하였다. *표시 문항은 역산하여 점수가 높을수록 충동성을 잘 통제하고, 과제완수를 잘 해내며, 자기중심적이지 않고, 화내는 기질을 잘 조절하게 되어 자기통제력이 높다고 하였다. 본 연구에서 사용한 자기통제력 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도는 표 4와 같다.

표 4. 자기통제력 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach α
충동성	1*, 5*, 9*, 13*, 17*, 21*, 25*	7	.76
과제완수	2*, 6*, 10, 14, 18*, 22, 26*	7	.66
자기중심성	3*, 7*, 11*, 15*, 19*, 23*, 27*	7	.82
화내는 기질	4*, 8*, 12*, 16*, 20*, 24*, 28*	7	.85
전체		28	.90

자기통제력 척도의 * 표시문항은 역산 문항임.

다. 도박행동 척도(CPGI)

CPGI(Canadian Problem Gambling Index)는 캐나다에서 일반인을 대상으로 도박중독 유병률을 조사하기 위해 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 문제도박선별척도이다. 이 척도는 공중건강 접근의 폐해 모형에 기반을 두고 있으며, 총 31개 문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 문제성 도박의 정도를 측정하기 위해 김교현 등(2010)이 타당화한 4점 척도(0점-3점)로 이루어진 9문항으로 구성된 척도를 사용하였으며, 문항의 총점 범위는 0-27점이고, 점수가 높을수록 도박의 심각도가 높은 것으로 보고, 도박수준은 총점을 기준으로 ‘비문제도박(0점)’, ‘저위험성 도박(1점-2점)’, ‘중위험성 도박(3점-7점)’, ‘문제도박(8점이상)’으로 분류한다. 본 연구에서 내적 일관성 신뢰도의 Cronbach α 는 .85로 높은 내적 일관성 신뢰도를 보였다.

3. 자료처리

본 연구의 자료처리 및 분석은 대학생의 도박동기, 자기통제력, 도박행동에 대해 설문 조사하였고, 수집된 자료는 SPSS 18.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 도박동기, 자기통제력과 도박행동과의 관계를 알아보기 위해 Pearson의 상관분석을 실시하였다.

둘째, 도박동기가 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석을 실시하고, 도박동기의 하위요인들을 독립변인으로 하고 도박행동을 종속변인으로 하여 중다 회귀분석을 실시하였다.

셋째, 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석을 실시하고, 자기통제력의 하위요인들을 독립변인으로 하고 도박행동을 종속변인으로 하여 중다 회귀분석을 실시하였다.

넷째, 성별에 따른 도박동기, 자기통제력, 도박행동에 차이가 있는지 알아보기 위해 독립변인 t검증을 하였고, 성별에 따른 도박수준을 알아보기 위해 카이검증을 실시하였고, 대학생의 도박경험 실태를 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였다.

가설검증을 위한 통계적 유의 수준은 $p < .05$, $p < .01$, $p < .001$ 에서 검증하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 도박동기와 자기통제력과 도박행동의 상관관계

도박동기와 자기통제력과 도박행동 간의 상관관계를 알아보기 위해 피어슨의 상관관계분석을 실시하였고, 결과는 표 5와 같다.

표 5에서 나타난 바와 같이 각 변인은 모두 통계적으로 유의하였다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

도박동기와 자기통제력 간에는 0.01 유의수준 하에서 부적 상관이 있는 것으로 밝혀졌다. 도박동기의 하위요인과 자기통제력의 하위요인간에도 모두 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉 도박동기가 높을수록 자기통제력은 낮아진다는 것을 알 수 있다.

도박동기는 도박행동과 0.01 유의수준 하에서 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 도박행동은 도박동기 하위영역 중 금전동기($r=.430^{**}$, $p<.01$)와 다소 높은 상관관계를 보였고, 흥분동기($r=.377^{**}$, $p<.01$), 유희동기($r=.355^{**}$, $p<.01$), 회피동기($r=.326^{**}$, $p<.01$), 사교동기($r=.184^{**}$, $p<.01$)순으로 유의한 것으로 나타났다.

자기통제력은 도박행동과 0.01 유의수준 하에서 부적상관이 있는 것으로 나타났다. 도박행동은 자기통제력 하위영역 중 자기중심성($r=-.259^{**}$, $p<.01$), 충동성($r=-.203^{**}$, $p<.01$), 화내는 기질($r=-.177^{**}$, $p<.01$), 과제완수($r=-.161^{**}$, $p<.01$)순으로 유의한 것으로 나타났다.

위와 같은 결과는 도박동기와 도박행동이 유의미한 정적 상관이 있는 것으로 나타났고, 자기통제력이 도박행동과 유의미한 부적 상관이 있는 것으로 나타나 가설 1은 채택되었다.

표 5. 도박동기와 자기통제력과 도박행동의 상관관계

구분	1. 도박동기	2. 흥분동기	3. 사교동기	4. 회피동기	5. 금전동기	6. 유희동기	7. 자기통제력	8. 충동성	9. 과제완수	10. 자기중심성	11. 화내는기질	12. 도박심각도
1	1											
2	.924**	1										
3	.664**	.578**	1									
4	.776**	.607**	.444**	1								
5	.880**	.739**	.366**	.650**	1							
6	.884**	.802**	.612**	.736**	.676**	1						
7	-.314**	-.251**	-.189**	-.311**	-.298**	-.274**	1					
8	-.296**	-.275**	-.190**	-.260**	-.257**	-.246**	.861**	1				
9	-.194**	-.140**	-.107*	-.187**	-.209**	-.155**	.689**	.530**	1			
10	-.322**	-.239**	-.170**	-.350**	-.320**	-.289**	.838**	.597**	.418**	1		
11	-.217**	-.165**	-.146**	-.225**	-.197**	-.207**	.863**	.655**	.376**	.719**	1	
12	.419**	.377**	.184**	.326**	.430**	.355**	-.244**	-.203**	-.161**	-.259**	-.177**	1

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

2. 도박동기가 도박행동에 미치는 영향

도박동기가 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석과 중다 회귀분석을 실시하였고, 결과는 표 6, 표 7과 같다.

표 6. 도박행동에 대한 도박동기의 단순 회귀분석

독립변수	종속변수	표준오차	β	t	p	통계량
도박동기	상수	.331		-5.199	.000	R=.419, R ² =.176, 수정된 R ² =.174, F=110.537, p=.000
	도박행동 (도박심각도)	.163	.419	10.514***	.000	

***, $p < .001$

도박동기가 도박행동에 미치는 영향을 알아본 검정결과, t값은 10.514($p < .001$)로 통계적 유의수준 하에서 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 대학생의 도박동기가 높으면 도박행동이 높아진다는 것을 알 수 있다. 회귀모형은 F값이 $p < .001$ 에서 110.537의 수치를 보이고 있으며, 회귀식에 대한 R²=.176으로 17.6%의 설명력을 보이고 있다.

표 7. 도박행동에 대한 도박동기의 중다 회귀분석

종속변수	독립변수	표준오차	β	t	p	공차한계
도박행동 (도박심각도)	상수	.357	-	-3.817	.000	
	흥분동기	.237	.103	1.346	.179	.265
	사교동기	.170	-.044	-.852	.394	.581
	회피동기	.299	.038	.620	.536	.409
	금전동기	.221	.297	4.599***	.000	.376
	유희동기	.281	.070	.870	.385	.238
R=.443, R ² =.196, 수정된 R ² =.188, F=25.044, p=.000, Durbin-Watson=2.019						

***, $p < .001$

도박행동의 심각도에 미치는 도박동기의 하위요인들의 영향력을 알아보기 위해 중다 회귀분석을 하였다. 중다 회귀분석 결과 금전동기($t=4.599$, $p<.001$)를 제외한 흥분동기($t=1.346$, $p=.179$), 사교동기($t=-.852$, $p=.394$), 회피동기($t=.620$, $p=.536$), 유희동기($t=.870$, $p=.385$)는 도박행동의 심각도에 유의수준 하에서 영향력을 미치지 못하였다. 그러나 금전동기($t=4.599$, $p<.001$)는 통계적 유의수준 하에서 도박행동의 심각도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀모형은 F값이 $p<.001$ 에서 25.044의 수치를 보이고 있으며, 회귀식에 대한 $R^2=.196$ 으로 19.6%의 설명력을 보이고 있다. Durbin-Watson은 2.019로 잔차들 간에 상관관계가 없어 회귀모형이 적합한 것으로 나타나고 있다.

3. 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향

자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석과 중다 회귀분석을 실시하였고, 결과는 표 8, 표 9와 같다.

표 8. 도박행동에 대한 자기통제력의 단순 회귀분석

독립변수	종속변수	표준오차	β	t	p	통계량
자기통제력	상수	.917		7.309	.000	R=.244, R ² =.059, 수정된 R ² =.058, F=32.685, p=.000
	도박행동 (도박심각도)	.241	-.244	-5.717***	.000	

***.p<.001

자기통제력이 도박행동에 미치는 영향을 알아본 검정결과, t값은 -5.717(p<.001)로 통계적 유의수준 하에서 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 대학생의 자기통제력이 높으면 도박행동이 낮아진다는 것을 알 수 있다. 회귀모형은 F값이 p<.001에서 32.685의 수치를 보이고 있으며, 회귀식에 대한 R²=.059로 5.9%의 설명력을 보이고 있다.

표 9. 도박행동에 대한 자기통제력의 중다 회귀분석

종속변수	독립변수	표준오차	β	t	p	공차한계
도박행동 (도박심각도)	상수	.980		7.549	.000	
	충동성	.273	-.079	-1.273	.204	.465
	과제완수	.264	-.043	-.840	.401	.702
	자기중심성	.317	-.239	-3.756***	.000	.445
	화내는기질	.271	.062	.934	.351	.403
	R=.271, R ² =.074, 수정된 R ² =.067, F=10.244, p=.000, Durbin-Watson=1.936					

***.p<.001

도박행동의 심각도에 미치는 자기통제력의 하위요인들의 영향력을 알아보기 위해 중다 회귀분석을 하였다. 중다 회귀분석 결과 자기중심성($t=-3.756$, $p<.001$)을 제외한 충동성($t=-1.273$, $p=.204$), 과제완수($t=-.840$, $p=.401$), 화내는기질($t=.934$, $p=.351$)은 도박행동의 심각도에 유의수준하에서 영향력을 미치지 못하였다. 그러나 자기중심성($t=-3.756$, $p<.001$)은 통계적 유의수준 하에서 도박행동의 심각도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀모형은 F값이 $p<.001$ 에서 10.244의 수치를 보이고 있으며, 회귀식에 대한 $R^2=.074$ 로 7.4%의 설명력을 보이고 있다. Durbin-Watson은 1.936으로 잔차들 간에 상관관계가 없어 회귀모형이 적합한 것으로 나타나고 있다.

검정한 결과 도박동기와 자기통제력은 도박행동에 유의수준 하에서 영향을 미치고 있는 것으로 나타나 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 유의미한 영향을 미칠 것이라는 가설 2는 채택되었다.

4. 성별에 따른 도박동기, 자기통제력, 도박행동의 차이 및 실태

1) 성별에 따른 도박동기

성별에 따른 도박동기에 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하였고, 그 결과는 표 10과 같다.

표 10. 성별에 따른 도박동기

도박경험	성별	n=520	평균	표준편차	t	p
흥분동기	남	289	2.22	1.00	2.375*	.018
	여	231	2.02	.96		
사교동기	남	289	2.23	.90	1.200	.231
	여	231	2.13	.95		
회피동기	남	289	1.46	.65	.670	.503
	여	231	1.42	.60		
금전동기	남	289	1.81	.92	1.785	.075
	여	231	1.67	.84		
유희동기	남	289	1.94	.89	1.039	.299
	여	231	1.86	.86		

* $p < .05$

표 10에서 나타난 바와 같이 성별에 따른 도박동기의 차이를 분석한 결과 사교동기($t=1.200$, $p=.231$), 회피동기($t=.670$, $p=.503$), 금전동기($t=1.785$, $p=.075$), 유희동기($t=1.039$, $p=.299$)는 성별에 따라 차이가 없는 것으로 나타났으나 흥분동기($t=2.375$, $p<.05$)는 성별에 따라 다르게 나타났다. 구체적으로 남학생과 여학생 각 흥분동기의 평균값이 2.22, 2.02의 수치를 보여, 남학생이 통계적으로 유의수준 하에서 더 높은 것으로 밝혀졌다.

3) 성별에 따른 자기통제력

성별에 따른 자기통제력에 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하였고, 그 결과는 표 11과 같다.

표 11. 성별에 따른 자기통제력

도박경험	성별	n=520	평균	표준편차	t	p
충동성	남	289	3.76	.71	4.230***	.000
	여	231	3.51	.64		
과제완수	남	289	3.50	.61	1.516	.130
	여	231	3.43	.54		
자기중심성	남	289	4.08	.65	.566	.572
	여	231	4.04	.56		
화내는 기질	남	289	4.00	.77	3.310***	.001
	여	231	3.78	.70		

*** $p \leq .001$

표 11에서 나타난 바와 같이 성별에 따른 도박동기의 차이를 분석한 결과 과제완수($t=1.516$, $p=.130$), 자기중심성($t=.566$, $p=.572$)은 성별에 따라 차이가 없는 것으로 나타났으나 충동성($t=4.230$, $p<.001$), 화내는 기질($t=3.310$, $p \leq .001$)은 성별에 따라 다르게 나타났다. 구체적으로 충동성의 평균값은 남학생 3.76, 여학생 3.51로 나타났고, 화내는 기질의 평균값은 남학생 4.00, 여학생 3.78로 나타나 남학생이 통계적으로 유의수준 하에서 더 높은 것으로 남학생이 여학생보다 충동성과 화내는 기질에서 더 잘 조절하는 것으로 밝혀졌다.

4) 성별에 따른 도박행동(도박심각도)

성별에 따른 도박행동에 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하였고, 그 결과는 표 12와 같다.

표 12. 성별에 따른 도박행동(도박심각도)

구분	성별	n=520	평균	표준편차	t	p
도박행동 (도박심각도)	남	289	2.17	3.57	6.100***	.000
	여	231	.67	1.93		

*** $p < .001$

표 12에서 나타난 바와 같이 성별에 따른 도박행동(도박심각도)의 차이를 분석한 결과 t값이 6.100($p < .001$)으로 성별에 따라 다르게 나타났다. 구체적으로 남학생과 여학생 도박행동(도박심각도)의 평균값이 각 2.17과 .67의 수치를 보여, 남학생이 여학생보다 통계적으로 유의수준 하에서 더 심각한 것으로 밝혀졌다.

5) 성별에 따른 도박행동(도박수준)

대학생의 성별과 도박행동간에 유의적인 관련성이 있는지 알아보기 위해 카이 제곱검정을 실시하였고, 그 결과는 표 13과 같다.

표 13. 성별에 따른 도박행동(도박수준)

구분			성별		χ^2/p
			남학생(n=289)	여학생(n=231)	
도박수준	비문제 도박 (n=327)	빈도(%)	144(27.7%)	183(35.2%)	49.696/ .000***
		기대빈도	181.7	145.3	
	저위험성 도박 (n=98)	빈도(%)	69(13.3%)	29(5.6%)	
		기대빈도	54.5	43.5	
	중위험성 도박 (n=63)	빈도(%)	49(9.4%)	14(2.7%)	
		기대빈도	35.0	28.0	
	문제 도박 (n=32)	빈도(%)	27(5.2%)	5(1.0%)	
		기대빈도	17.8	14.2	
전체			55.6%	44.4%	

*** $p < .001$

0셀 (.0%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀입니다.

표 13에서와 같이 여학생의 경우 전체의 35.2%인 183명이 비문제 수준에 가장 많이 해당하였고, 중위험 및 문제도박 수준에 해당되는 사람은 3.7%인 19명으로 나타났다. 남학생의 경우에도 비문제 수준에 해당되는 사람이 전체의 27.7%인 144명으로 나타났고, 중위험 및 문제도박 수준에 해당되는 사람이 14.6%인 76명을 차지하였다. 이는 여학생의 약 4배 이상에 이르는 비율을 나타내는 것이다. 성별에 따라 도박수준에 유의한 차이가 있는지 알아보기 위해 카이검증을 실시하였고 그 결과는 유의수준 $p < .001$ 에서 성별에 따라 도박수준에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2 = 49.696, p < .001^{**}$).

위와 같은 연구결과에 따라 성별에 따른 도박동기, 자기통제력, 도박행동에는 유의미한 차이가 있는 것으로 나타나 가설 3은 채택되었다.

6) 대학생의 도박활동 참여경험 실태

표 14. 대학생의 사행산업별 도박 참여경험

구분		빈도	백분율	누적백분율
경마	경험없다	503	96.7	96.7
	월평균 1회 이하	14	2.7	99.4
	월평균 2~3회	2	.4	99.8
	월평균 4~5회			
	월평균 6회 이상	1	.2	100.0
복권	경험없다	359	69.0	69.0
	월평균 1회 이하	119	22.9	91.9
	월평균 2~3회	27	5.2	97.1
	월평균 4~5회	8	1.5	98.7
	월평균 6회 이상	7	1.3	100.0
카지노	경험없다	510	98.1	98.1
	월평균 1회 이하	7	1.3	99.4
	월평균 2~3회	1	.2	99.6
	월평균 4~5회	1	.2	99.8
	월평균 6회 이상	1	.2	100.0
사설사행활동	경험없다	458	88.1	88.1
	월평균 1회 이하	35	6.7	94.8
	월평균 2~3회	14	2.7	97.5
	월평균 4~5회	4	.8	98.3
	월평균 6회 이상	9	1.7	100.0
온라인게임	경험없다	455	87.5	87.5
	월평균 1회 이하	47	9.0	96.5
	월평균 2~3회	12	2.3	98.8
	월평균 4~5회	2	.4	99.2
	월평균 6회 이상	4	.8	100.0
친목사행활동	경험없다	296	56.9	56.9
	월평균 1회 이하	150	28.8	85.8
	월평균 2~3회	49	9.4	95.2
	월평균 4~5회	10	1.9	97.1
	월평균 6회 이상	15	2.9	100.0
기타사행활동	경험없다	517	99.4	99.4
	월평균 1회 이하	1	.2	99.6
	월평균 2~3회	2	.4	100.0
	월평균 4~5회			
	월평균 6회 이상			

조사대상 대학생의 사행산업별 지난 1년간 도박 참여 경험을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였고, 그 결과는 표 14와 같다. 조사대상 대학생의 경마 참여 경험은 3.3%(17명)이며, 참여경험이 없는 대학생은 96.7%(503명)이었다.

복권의 경우에는 31%(161명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 69%(359명)이었다.

카지노의 경우에는 1.9%(10명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 98.1%(510명)이었다.

사설사행활동의 경우에는 11.9%(62명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 88.1%(458명)이었다.

온라인게임의 경우에는 12.5%(65명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 87.5%(455명)이었다.

친목사행활동의 경우에는 43.1%(224명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 56.9%(296명)이었다.

기타사행활동의 경우에는 .6%(3명)이 경험이 있었고, 참여경험이 없는 대학생은 99.4%(517명)이었다.

종합해보면 조사대상 대학생이 가장 많이 참여하고 있는 도박경험은 친목사행 활동이었으며, 다음으로 복권, 온라인게임, 사설사행활동, 경마, 카지노, 기타사행 활동 순으로 나타났다. 제주도에 지역적으로 경마장이 있음에도 불구하고 상대적으로 경마참여 경험이 적게 나타났다.

V. 논의 및 제언

1. 논의

본 연구는 제주특별자치도 소재의 대학교 4곳에 재학 중인 남·녀 대학생 520명을 대상으로 대학생의 도박동기와 자기통제력과 도박행동간의 관계를 확인하고 어떤 영향을 미치는지 검증해 보는데 있다.

본 연구에서 얻은 결과를 중심으로 몇 가지 논의를 해보면 다음과 같다.

첫째, 도박동기와 자기통제력과 도박행동 간에는 유의한 상관관계가 있었다. 도박동기의 하위요인들과 자기통제력의 하위요인들 간에는 부적의 상관을 보였다. 특히 자기통제력의 충동성과 자기중심성은 흥분동기, 회피동기, 금전동기, 유희동기와 큰 부적 상관이 있는 것으로 나타났으며 이는 흥분동기, 회피동기, 금전동기, 유희동기가 높은 경우 충동적이고 자기중심적이 되는 것으로 볼 수 있다. 이는 도박동기의 하위변인인 회피동기, 흥분동기, 금전동기는 통제력 상실과 충동성과 관계가 있다는 이동준(2006)의 연구결과와도 일치하는 것이다.

도박동기와 도박행동의 상관관계에서는 도박동기가 높을수록 도박의 심각도가 높아지는 정적상관을 보이고 있다. 연구결과 도박심각도와 가장 높은 상관을 보이는 동기는 금전동기로 이는 선행연구들에서 확인된 결과(이홍표, 2002, 김민경, 2006)와 일치한다. 금전동기 외에 도박심각도와 유의한 상관관계를 보이는 동기는 흥분동기, 유희동기, 회피동기, 사교동기 순으로 나타났다. 이는 도박심각도와 높은 상관을 보이는 동기가 금전동기이지만, 돈 이외의 다른 요인이 도박행동에 영향을 미친다는 사실을 보여주는 것이라 할 수 있겠다.

자기통제력과 도박행동의 상관관계에서는 자기통제력이 높을수록 도박의 심각도가 낮아지는 부적상관을 보이고 있다. 자기통제력의 하위요인인 자기중심성은

도박심각도와 가장 높은 부적상관을 보였으며, 자기중심성 외에 충동성, 화내는 기질, 과제완수의 순으로 부적상관을 나타내고 있다. 이는 자기통제력이 결여되는 경우 비도덕적인 행동을 한다는 정혜승(1995), 박혜연(2004)의 선행연구 결과에서도 볼 수 있듯이 자기통제력이 결여되는 경우 문제성 도박행동이 나타날 수 있다는 것을 시사한다. 특히 송근혜(2012)는 이기적인 자기통제가 아닌 이타적인 자기통제 즉, 사회의 조화를 유지하게 되는 자기통제력을 함양시켜야 한다고 하였다. 자기중심적이고 이기적인 사람일 경우에는 주변 사람을 의식하거나 배려하지 않고 자신의 욕구충족에만 관심을 기울이다보니 도박중독과 같은 부적응적 행동을 반복하는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향에서는 도박동기와 자기통제력이 도박행동의 심각도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 도박동기는 유의수준 하에서 도박행동에 영향력을 미치는 것으로 나타났으며, 도박동기들 중에서 금전동기가 도박행동에 높은 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 흥분동기, 유희동기, 사교동기, 회피동기가 도박행동에 미치는 영향력은 유의하지 않게 나타났다. 이흥표(2002)의 연구에서와 같이 도박동기의 각 하위요인들간에 상관성이 높은 바, 다른 동기들의 설명력이 금전동기를 통해서 작용하거나 흡수되어 유의한 영향을 미치지 않게 나올 수 있을 것이다. 이는 본격적으로 빠져들게 된 이유로 ‘금전적인 보상에 대한 기대’가 큰 비중을 차지하고 있으며, 특히 이 같은 이유로 도박에 빠져들게 된 사람들의 문제성 비율이 다른 이유로 빠져들게 된 사람들에 비해 상당히 높은 것으로 나타나고 있다는 박병일 등(2012)의 연구와도 일치하는 결과이다. 하지만 도박 심각도에 직접효과를 갖는 동기는 유희동기와 금전동기 뿐이고, 회피동기와 흥분동기는 도박 심각도에 직접적인 영향을 미치지 못하였다는 이흥표(2004)의 연구와 차이가 있다.

자기통제력이 도박행동에 미치는 영향에서는 자기통제력이 높을수록 도박심각도가 낮아지는 것으로 나타났다. 자기통제력의 하위요인들 중에서 자기중심성이 도박행동에 높은 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 반면 충동성, 과제완수, 화내는 기질이 도박행동에 미치는 영향력은 유의하지 않게 나타났다. 기존에 자기통

제력과 도박중독과의 관계에 대한 선행연구는 전무하고, 다른 물질중독이나 행위 중독과의 연구만 찾아 볼 수 있다. 그나마 자기통제력의 하위요인 중 충동성에 관한 연구를 살펴보면 연미영(2006)의 연구에서는 충동성 수준이 청소년의 도박 행동, 도박신념, 미래의 도박동기에 미친 영향에서 충동성의 주효과가 있다고 나타났다. 이는 충동성이 청소년을 도박으로 인한 문제행동을 일으키도록 할 가능성이 높다는 것을 의미한다. 심옥녀(2008)는 자기통제의 실패는 여러 가지 부정적인 결과를 가져올 수 있는데, 그 중 대표적인 것이 충동조절의 장애로 알코올 중독, 약물 중독과 같이 많은 중독에서처럼 도박중독에 빠질 위험성이 많다는 점을 시사하고 있다. 이는 자기통제력의 하위요인들간의 상관성이 높고 다른 요인의 설명력이 자기중심성을 통해서 작용하거나 흡수되어 유의미한 영향력을 미치지 않게 나타날 수 있을 것이다. 이러한 결과는 자기통제의 실패가 두드러지게 나타나는 부분이 중독 분야이며 자기통제력이 낮을 경우 충동을 조절하지 못해 중독으로 될 가능성이 높다는 김종재(2011)의 연구결과와 일치한다.

셋째, 성별에 따른 각 변인들의 차이를 살펴보면 사교동기, 회피동기, 금전동기, 유희동기에서는 남녀간의 차이가 없고 흥분동기에서만 남학생이 여학생보다 높은 것으로 밝혀졌다. 도박행동에 가장 큰 영향을 미치는 변수가 금전동기임을 감안한다면 남녀간의 도박동기 차이에 비해서 도박의 심각성과 도박수준은 여학생에 비하여 남학생이 더욱 높게 나타나고 있다.

성별에 따른 자기통제력의 차이에서는 과제완수와 자기중심성은 남학생과 여학생간에 차이가 없었으나 충동성과 화내는 기질은 남학생이 여학생보다 잘 조절하는 것으로 나타났다. 반면 도박심각도에서는 남학생이 여학생보다 심각한 수준임을 확인할 수 있었다.

대학생의 도박수준과 도박경험의 실태를 파악하기 위해 추가로 대학생들의 문제도박의 수준을 4군으로 분류해서 살펴본 결과 조사대상자의 95명(18.3%)이 중위험 및 문제도박군으로 나타났다. 이는 권복순 등(2010)의 대학생 도박행동 전국실태조사결과의 중위험 및 문제도박 비율인 11% 보다도 높은 수치이며, 성인의 도박중독 유병률 6.1%에 3배가량 되는 높은 수치임을 알 수 있다. 조사대

상중 13%가 중증 중독자로 판정될 정도로 우리나라 대학생들의 성인도박 중독 실태가 매우 심각한 상황이라는 결과가 나타난 장동석 등(2011)의 연구와, 중위험 및 문제도박 수준에 해당되는 남학생이 여학생의 약 2배에 이르는 비율로 나타난 양국희(2011)의 연구, 그리고 조사대상자의 8.1%가 중위험 및 문제도박군으로 나타난 유채영(2012)의 연구와 같이 대학생의 도박문제가 심각하다는 것을 의미하며 여자 대학생보다 남자 대학생의 도박문제가 더 심각하다는 것으로 볼 수 있다.

또한 대학생의 도박 활동 참여 경험에서 대학생이 가장 많이 참여하고 있는 도박경험은 친목사행활동이었으며, 다음으로 복권, 온라인게임, 사설사행활동, 경마, 카지노, 기타사행활동 순으로 나타났다. 제주도에 지역적으로 경마장이 있음에도 불구하고 상대적으로 경마참여 경험이 적게 나타났다. 이는 도박에 접근할 수 있는 접근성과 관계없이 도박 참여 활동이 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 도박행동은 개인심리적인 요인과 환경적인 요인 등 여러 가지 요인이 함께 작용하는 것이라고 볼 수 있겠다.

본 연구는 대학생의 도박동기 및 자기통제력이 도박행동에 어떤 영향을 미치는지 알아보기 위한 목적으로 시도되었고 앞서 나타난 연구결과를 중심으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 대학생의 도박동기와 자기통제력과 도박행동 간에는 유의미한 상관관계가 있다. 도박동기는 자기통제력과 부적의 상관관계가 있고, 도박동기와 도박행동과는 정적의 상관관계가 있다. 자기통제력은 도박행동과 부적의 상관관계가 있다. 이는 도박동기가 높은 경우 도박행동이 높아지지만 자기통제력이 높을수록 도박행동을 감소시키는 요인으로 작용할 수 있음을 시사한다.

둘째, 도박동기와 자기통제력은 도박행동에 유의미한 영향을 미쳤다. 도박동기의 하위요인 중에서는 금전동기가 유의수준 하에서 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 대부분의 사람들이 금전획득의 기대를 가지고 있지만 이외의 다른 동기들은 의식화 되지 못한 채 금전동기에 가려있을 수 있다는 것이

다. 자기통제력의 하위요인 중에서는 자기중심성이 유의수준 하에서 도박행동에 부적영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 도박행동에 있어서 주변 사람에 대한 배려와 외부 환경을 고려하며 스스로를 조절할 때 문제행동이 감소함을 나타내는 것이다. 따라서 과도한 흥분이나 돈을 따고 잃는데 집착하지 않음으로써 자신의 행동, 사고, 욕구를 조절하여 도박행동의 통제력을 유지하는 건강한 기능을 수행해야 함을 의미한다고 볼 수 있다.

셋째, 도박동기에서는 흥분동기 외에 남·녀 간에 차이가 없었다. 하지만 흥분동기에서는 남자 대학생이 여자 대학생보다 강하게 나타났는데 이는 남자 대학생이 여자 대학생보다 흥분 등 자극적인 정서적 경험에 대한 동기가 높다고 볼 수 있다. 자기통제력은 남자 대학생이 충동성과 화내는 기질을 여자 대학생보다 잘 조절하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 도박행동의 심각도와 도박 수준에서 남자 대학생이 여자 대학생보다 더욱 심각하게 나타났다. 남자 대학생이 중위험 및 문제도박 수준에서 여자 대학生の 약4배 가량 높게 나타났다. 이는 도박동기와 자기통제력외에 다른 요인이 대학生の 도박행동에 영향을 미치고 있다는 것을 예측할 수 있다. 박정열 외(2009)의 연구에서는 국내에서 도박중독과 사회적인 요인들의 관계성에 대해 이루어진 연구가 부족하다는 점을 지적하면서 도박중독 연구에서 성격, 인지와 같은 심리적 측면 뿐만 아니라 사회적인 측면도 같이 다루어야 한다고 주장하였다. 이들은 성인을 대상으로 도박을 유지하거나 시작하게 하는 요인을 살펴보았는데, 이때 주변 사람의 영향이 예측변인 중 하나로 확인되기도 하였다.

2. 제언

위와 같은 결과에 따라 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 제주특별자치도에 소재하는 대학교의 대학생 520명을 대상으로 하였기 때문에 지역적인 한계로 일반화시키기에 제한점을 갖고 있다. 따라서 사회·문화적 차이가 있는 다른 지역의 대학생을 대상으로 일반화 될 수 있는 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 대학생의 자기보고식 질문지법을 사용하였기 때문에 여기에서 설문 응답자의 사행활동(도박) 상태, 중독의 정도가 실제보다 더 크거나 적게 보고할 가능성, 사회적 바람직성에 따른 응답 가능성도 배제할 수 없다. 따라서 후속 연구에서는 자기 보고식 연구의 문제점과 오류를 보완·배제할 수 있는 방안이 필요하며, 면접을 통한 질적 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 대학생의 도박행동에 영향을 미치는 요인을 도박동기와 자기 통제력으로 나누어 살펴 보았다. 그러나 대학생의 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 통합적인 관점에서 연구를 할 수 있도록 개인적인 요인과 환경적인 요인 등 다양한 요인을 함께 고려한 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 강성군(2010). **도박 행동과 문제의 성차: 내국인 카지노 출입자를 중심으로**. 충남대학교 대학원 박사학위논문.
- 강세현, 김석준(1996). 제주지역의 도박 실태와 도박 참여자의 사회적 성격. **사회발전연구**, 12, 553-579.
- 권복순, 김영호, 조성희, 성희자, 진혜진(2010). **대학생 대상 도박중독 예방프로그램 개발 및 실행**, 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. 대구가톨릭대학교 정신과학연구소.
- 권복순, 김영호(2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. **정신보건과 사회사업**, 39, 5-28.
- 권선중, 김교현, 최지옥(2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임 행동 예측요인. **한국심리학회지: 건강**, 11(1), 147-162.
- 김교현(2007). 중독, 그 미궁을 헤쳐 나가기. **한국심리학회지: 건강**, 12(4), 688-693.
- 김교현(2009). 한국 도박 중독 문제의 책임과 대처. **한국심리학회지: 건강**, 14(1), 27-39.
- 김교현, 조성겸, 권선중, 이동형(2010). **사행산업 이용실태 조사**. 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. 충남대학교 산학협력단.
- 김남선, 이규은(2012). 대학생의 자기통제력과 생활스트레스가 스마트폰 중독에 미치는 영향. **한국보건정보통계학회지**, 37(2), 72-83.
- 김민경(2006). **병적 도박의 위험요인 탐색 : 성격과 동기를 중심으로**. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김상식, 허태균, 김나경, 윤상연, 이선경, 이준복, 홍가혜(2012). **제 2차 불법도박 실태조사**. 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. 고려대학교 산학협력단.
- 김아영(2011). CPGI의 한국판 제작 및 타당화. **한국심리학회지: 일반**, 30(4), 1011-1038.
- 김종재(2011). **삶의 의미와 게임중독과의 관계: 자기효능감과 자기통제력의 매개효과**. 한국상담대학원대학교 석사학위논문.

- 김진희(2012). **대학생의 스트레스와 대학생활 적응 간의 관계에서 자기 통제력과 건강증진 생활양식의 매개효과**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박병일, 김대현, 김민재, 정민혁(2012). **2012년 사행산업 이용실태조사 보고서**. 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. (주)한국갤럽조사연구소.
- 박상규, 강성균, 김교헌, 서경현, 신성만, 이형초, 전영민(2009). **중독의 이해와 상담실제**. 서울:학지사.
- 박성은(2002). **건전경마집단과 도박경마집단간 만족도 분석**. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정열, 김윤영, 유연옥, 허태균(2009). 문제성 도박에 영향을 미치는 심리·사회적 특성: 성격, 동기, 인지, 사회적 관계 및 여가 만족도를 중심으로. **여가학연구**, 7(2), 113-136.
- 박혜연(2004). **청소년 자녀가 지각한 어머니 훈육방식과 자기통제**. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 사행산업통합감독위원회(2008). **사행산업 건전발전 종합계획**.
- 송근혜(2012). **대학생의 도덕적 자아, 자기통제력, 공감 및 도덕적 행동 간의 구조적 관계분석**. 동아대학교 대학원 박사학위논문.
- 심옥녀(2008). **대학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 변인 탐색**. 강원대학교 대학원 박사학위논문.
- 양국희(2011). **비합리적 도박신념 및 타인의 승리에 대한 정보가 도박행동에 미치는 영향**. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 연미영(2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. **한국심리학회지: 사회문제**, 12(1), 1-14
- 유채영(2012). **대학생 문제도박의 영향요인에 대한 탐색연구**. **사회과학연구**, 23(1), 47-68
- 이동준(2006). **경주스포츠 참가자의 도박동기와 비합리적 도박신념, 도박중독성향 및 사회적응의 관계**. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 이민규, 김교헌, 성한기, 권선중(2009). **경험논문: 도박성 스포츠 게임이 지역민의 삶의 질에 미치는 영향: 경남, 대구, 대전 지역을 중심으로**. **한국심리학회지: 건강**, Vol. 14, No 4, 911-927.
- 이진국, 조상제, 이동기, 도중진(2008). **불법도박의 실태조사 및 대책 연구**, 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. 아주대학교 산학협력단.

- 이태원, 강상석, 김진광(2008). **합법적 도박이 도박참여자들에게 미치는 영향- 부정적결과를중심으로**. 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서. 강원대학교 산학협력단.
- 이흥표(2002). **비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계**. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이흥표(2003). 도박동기와 병적도박의 관계. **한국심리학회지: 건강**, 8권 1호, pp. 169-189.
- 이흥표(2004). 5요인 도박동기 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향. **한국심리학회지**, 9권 3호, pp. 555-568.
- 장동석, 남장현(2011). 대학생 성인도박 실태 및 도박의사와 도박심각도 영향요인에 관한 연구. **동북아관광연구**, 제7권 제4호, pp.187-208.
- 정선영(2011). **대학생의 도박행동 구조 모형**. 대구가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 정혜승(1995). **비행청소년과 일반청소년의 자기통제성 및 비행기회에 관한 연구**. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 한국마사회(2008). **도박이용실태 및 도박중독 유병율 조사**. 경기도: 한국마사회.
- 한성열, 김교현, 박정열, 변종석, 이영식, 이흥표, 허태균, 최승혁, 최재혁, 김정진, 김용훈, 홍문기(2009). **전국민 대상 대규모 도박이용실태조사**. 한국마사회 연구용역보고서. 고려대학교.
- Edward J. Federman, Charles E. Drebing and Christopher Krebs(2000). Don't Leave It to Chance. New Harbinger Publications. 김정연 외 2인역 (2006). 하나의학사.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian Problem gambling index: Final report. Toronto, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Gottfredson, M. R, & Hirschi, T. (1990). A general theory of crime. CA: Stanford University Press.
- Grasmick, H. G., Tittle, C. R., Bursik, R. J., & Arneklev, B. J. (1993). Testing the core empirical implications of Gottfredson and Hirschi's general theory of crime. *Journal of Reaserch in Crime and Delinquency*, 30, 5-29.

- Joseph W. Ciarrocchi(2002). Counseling Problem Gamblers. Elsevier, Inc. 김
경훈 외 5인 역(2007). (주)시그마프레스.
- Linda Berman, Mary–Ellen Siegel(2002). Behind the 8–Ball: A Recovery
Guide for the Families of Gamblers. iUNIVERSE, Inc. 김한우 역
(2011). (주)시그마프레스.
- Graig Nakken(1996). The Addictive Personality: Understanding the Addictive
Process and Compulsive Behavior. Hazelden Publishing and Educational
Service. 오혜경 역(2008). 웅진지식하우스.

<Abstract>

The Effects of gambling motive and Self-control on gambling behavior in college students

Yoon, In-no

Major in Counseling Psychology,
Graduate School of Education, Jeju National University

Directed by Professor Kim, Seong-bong

This study¹⁾ aims to verify the effects of gambling motive and self-control on gambling behavior in college students, and to accomplish this purpose, the following research questions were established.

First, What are the relationships among gambling motive, self-control and gambling behavior?

Second, How do gambling motive and self-control affect gambling behavior?

Third, What are gambling motive, self-control and gambling behavior depending on gender?

In order to solve the questions of the research above, a survey was conducted on 520 students enrolled in four colleges located in Jeju Special Self-governing Province. Gambling motivation and self-control were established as the causes that affect gambling behavior of college students. Gambling motivation consists of excitement, sociality, avoidance, money and amusement. And self-control

1) This thesis submitted to Committee of the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of requirements for the degree of Master of Education in August, 2013.

consists of impulsiveness, accomplishing of assignment, selfishness and temper of being angry.

The followings are the measurement tools used in this research. The first is the measurement of gambling motivation, which was developed by Lee Heungpyo(2002) and consists of a total of 42 questions of five factors.

The second is the measurement of self-control, which was referred to the scales of Gottfredson and Hirschi(1990), Grasmick, etc.(1993) and Jeonghyeseung(1995), and reconstructed into a total of 28 questions of four factors that were adjusted to our circumstances.

The third is the measurement gambling behavior, which is CPGI that was developed to investigate the prevalence of gambling addiction of the general public in Canada by Ferris and Wynne(2001) and adjusted properly into nine questions by Kimgyohun(2010).

Pearson's correlation analysis, single regression analysis, multiple regression analysis, independent t-test, chi-square test and analysis of frequency were conducted on the collected data by using Windows SPSS 18.0 program.

The results of this study are the followings.

First, Among the gambling motivation, self-control and gambling behavior there was a significant correlation. Gambling motivation had a parallel correlation with gambling behavior but self control had an opposite correlation with gambling behavior. This suggests that the stronger gambling motivation is, the more intensive gambling behavior is and the stronger self control is, the less intensive gambling behavior is.

Second, gambling motivation appeared to have parallel effect on gambling behavior but self control opposite one both under the level of significance. The subordinate cause of self control that affects gambling behavior seemed to be selfishness. This suggests that need in money and selfish mind can be the

causes of the problems of gambling behavior.

Third, there was no gap in the gambling motivation between male and female students except excitement. Male students seemed to have more excitement motivation, which suggests that male students have more motivation to the experience of emotional stimulation such as excitement. As for self control, male students seemed to control impulsiveness and temper of being angry better than female students. However, male students were more serious in the level of gambling behavior and gambling itself than female students. It appeared that male students were four times higher in the level of very dangerous and problematic gambling than female students. So it is expected that other causes beside gambling motivation and self control affect gambling behavior of college students.

In the result of the research above, it can be known that there are differences in gambling motivation, self control and gambling behavior depending on gender and male students are more exposed to the danger of gambling than female students. Moreover, it is confirmed that the stronger gambling motivation is, the higher the severity of gambling behavior is but the stronger self control is, the lower the severity of gambling behavior is. It is difficult to block curiosity for gambling of college students artificially. According to the result of the research, in order to lower the severity of gambling, accurate understanding of gambling motivation and gambling addiction, systematic and concrete prevention, and concern for development of curing program are needed.

부 록

<부록> 질문지	52
----------------	----

<부록> 질문지

--	--	--	--

질문지

안녕하십니까?

여러분의 건강과 행복을 기원합니다.

본 설문지는 대학생을 대상으로 사행활동(도박)에 대한 경험 및 사행활동(도박) 동기 그리고 자기통제에 관한 연구의 기초자료를 얻기 위한 것입니다.

모든 문항에는 옳고 그른 답이 없으므로 편안한 마음으로 여러분의 현재 상태에 가장 가깝게 느껴지는 것을 한 문항도 빠짐없이 기재해 주시면 고맙겠습니다.

여러분의 응답이나 개인 정보에 대해서는 완전하게 비밀이 보장되며, 오직 연구 목적에만 사용할 것을 약속드립니다.

다시 한 번 성실한 답변을 부탁드립니다. 협조에 깊은 감사드립니다.

2013. 4.

연구자: 제주대학교 교육대학원 상담심리석사과정 윤인노
지도교수: 김성봉(제주대학교 교육대학원 교육학과)

I. **일반적인 사항**에 대한 질문입니다. 해당하는 번호에 √ 표 하거나 답해 주십시오.

1) 당신의 성별은? ①남자 ②여자

2) 당신의 전공계열(학과)은? ()과

- ① 인문사회계열 ② 자연공학계열 ③ 예체능계열

II. **지난 2012년 한 해 동안** 아래 표의 **각 사행활동(도박)을 경험**한 적이 있는지를 다음 **각각에 대하여** √ 표시해 주십시오.

문 항		지난 1년간 참여 경험				
		경험 없다	월평균 1회 이하	월평균 2~3회	월평균 4~5회	월평균 6회 이상
(1)	경마(본장, 지점)	①	②	③	④	⑤
(2)	복권 (로또, 스포츠평타, 추첨식복권, 즉석복권 등)	①	②	③	④	⑤
(3)	강원랜드카지노 또는 해외카지노	①	②	③	④	⑤
(4)	사설 사행활동 (사설 토토 / 프로토, 사설 경마, 사설 카지노, 하우스 도박, 성인오락실 등)	①	②	③	④	⑤
(5)	온라인게임 (한게임 등 게임머니 환전을 이용)	①	②	③	④	⑤
(6)	친목 목적의 게임 및 내기 (고스톱, 포커, 훌라, 골프, 윷, 축구 등)	①	②	③	④	⑤
(7)	기타:	①	②	③	④	⑤

III. 다음은 사행활동(도박)을 하는 이유에 대한 질문입니다. 자신에게 가장 적합하다고 생각되는 곳에 √ 표시해 주십시오.

질 문		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그런 편이다	매우 그런 편이다
1	모임의 분위기를 부드럽게 하기 위해서	①	②	③	④	⑤
2	아슬아슬한 스릴이 있어서	①	②	③	④	⑤
3	재산을 증식하기 위해서	①	②	③	④	⑤
4	괴로울 때 / 고민이 있을 때	①	②	③	④	⑤
5	모험을 거는 재미에서	①	②	③	④	⑤
6	사람들과 친목을 도모하기 위해서	①	②	③	④	⑤
7	우울할 때 / 기분이 울적할 때	①	②	③	④	⑤
8	(적은 돈으로)돈을 늘릴(부풀릴)수 있어서	①	②	③	④	⑤
9	기분을 전환하기 위해서	①	②	③	④	⑤
10	긴장을 즐기고 싶어서	①	②	③	④	⑤
11	도박생각은 없지만 친구들 모임에 끼고 싶어서	①	②	③	④	⑤
12	긴장될 때 / 불안할 때	①	②	③	④	⑤
13	(큰) 돈이 필요해서	①	②	③	④	⑤
14	생활의 활력을 얻고 싶어서	①	②	③	④	⑤
15	승패를 겨루는 재미가 있어서	①	②	③	④	⑤
16	친구나 동료들이 하자고 해서	①	②	③	④	⑤
17	외로울 때 / 외로움을 잊고 싶을 때	①	②	③	④	⑤
18	(일하지 않고)쉽게 돈을 벌 수 있어서	①	②	③	④	⑤
19	복잡한 일들에서 (잠시) 벗어나고 싶어서	①	②	③	④	⑤
20	짜릿한 흥분과 쾌감을 맛보고 싶어서	①	②	③	④	⑤

	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그런 편이다	매우 그런 편이다
21	모여서 같이 할 일이 없어서	①	②	③	④	⑤
22	화가 날 때 / 기분이 상했을 때	①	②	③	④	⑤
23	한 번에 큰돈을 만질 수 있어서	①	②	③	④	⑤
24	여가생활이나 레저 목적에서	①	②	③	④	⑤
25	결과를 예측하고 맞추는 재미가 있어서	①	②	③	④	⑤
26	사람들과 더 잘 어울리고 싶어서	①	②	③	④	⑤
27	압박감을 받을 때 / 일이 안 될 때	①	②	③	④	⑤
28	주변사람들이 큰돈을 댄다는 이야기를 들어서	①	②	③	④	⑤
29	스트레스를 해소하기 위해서	①	②	③	④	⑤
30	불확실한 것을 즐기고 싶어서	①	②	③	④	⑤
31	괴로운 현실을 잊고 싶어서	①	②	③	④	⑤
32	사람들에게 인정받고(자랑하고)싶어서	①	②	③	④	⑤
33	판단하고 추리하는 시간(과정)이 재미있어서	①	②	③	④	⑤
34	경제적으로 쪼들리거나 돈이 없어서	①	②	③	④	⑤
35	결과를 좌우(예측)하는 재미와 통제감이 있어서	①	②	③	④	⑤
36	도량과 능력을 과시하고 싶어서	①	②	③	④	⑤
37	이겼을 때의 승리감을 느끼고 싶어서	①	②	③	④	⑤
38	확실하고 통크게 살고 싶어서	①	②	③	④	⑤
39	쉽게 몰입이 가능해서	①	②	③	④	⑤
40	운 좋다는 소리를 듣고 싶어서	①	②	③	④	⑤
41	도박 외에 내 인생을 바꿀만한 것이 없어서	①	②	③	④	⑤
42	혹시 돈을 따지 않을까 싶어서	①	②	③	④	⑤

IV. 다음의 각 문항들을 잘 읽고 스스로 생각하는 자신의 모습에 대해 가장 잘 나타내는 곳에 √ 표시해 주십시오.

질 문		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 계획이나 준비 없이 충동적으로 행동하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 어려운 것 같은 일은 처음부터 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
3	친구들 사이에서 내 입장만 내세운다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 작은 일에도 쉽게 화를 낸다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 미래에 대해 별로 생각해본 적이 없다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 일이 복잡하다고 느끼면 포기하는 경향이 있다.	①	②	③	④	⑤
7	내가 다른 사람을 화나게 했더라도 나만 좋다면 상관없다.	①	②	③	④	⑤
8	다른 사람과 의견이 다를 때 화부터 낸다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 새로운 일을 시작할 때면 열을 내지만 곧 싫증을 낸다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 일을 할 때 최선을 다하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
11	다른 사람에게 피해를 주더라도 내게 이익이 되는 일이면 한다.	①	②	③	④	⑤
12	누가 귀찮게 하면 참지 못하고 화를 낸다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 갖고 싶은 것이 생기면 참을 수가 없다.	①	②	③	④	⑤
14	해야 할 일이 많을 때 계획을 세워서 차근차근 처리한다.	①	②	③	④	⑤

	질 문	전혀 그렇 지 않다	대체 로 그렇 지 않다	보통 이다	대체 로 그렇 다	매우 그렇 다
15	남이야 어찌되었든 내가 편한 대로 한다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 한 번 화가 나면 진정시키기가 어렵다.	①	②	③	④	⑤
17	기다렸다가 큰 것을 갖기보다는 작은 것이라도 당장 가질 수 있는 것을 택한다.	①	②	③	④	⑤
18	지금 쉽게 할 수 있는 일이라도 하기 싫으면 그 일을 그만둔다.	①	②	③	④	⑤
19	다른 사람이 괴로워하는 것에 대해 무관심하다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 순간적으로 화를 잘 낸다.	①	②	③	④	⑤
21	물건을 살 때 꼭 필요한지 생각하지 않고 마음에 들면 바로 산다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 내가 맡은 일에 대해 끝까지 책임을 다한다.	①	②	③	④	⑤
23	내 기분 때문에 다른 사람을 방해할 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 화를 내지 않으려고 해도 참을 수가 없다.	①	②	③	④	⑤
25	지금 해야 할 일이 있어도 놀러가고 싶으면 놀러 나간다.	①	②	③	④	⑤
26	나는 끈기가 없다.	①	②	③	④	⑤
27	언제나 내 위주로만 생각한다.	①	②	③	④	⑤
28	나는 화가 나면 물불을 가리지 않는다.	①	②	③	④	⑤

V. 다음은 사행활동(도박)과 관련된 일상생활에 대한 질문입니다. 각 질문에 대해서 자신과 가장 가깝다고 생각하는 곳에 √ 표시해 주십시오.

질문	전혀 없다	간혹 그렇 다	대체 로 그렇 다	거의 항상 그렇 다
1) 도박(돈내기)에서 잃어도 크게 상관없는 금액 이상으로 도박을 한 적이 있습니까?	①	②	③	④
2) 도박으로 잃은 돈을 만회하기 위해 다른 날 다시 도박을 하신 적이 있습니까?	①	②	③	④
3) 자신의 도박행위가 문제가 될 만한 수준이라고 느낀 적이 있습니까?	①	②	③	④
4) 도박으로 인해 스트레스나 불안 등을 포함한 어떤 건강상의 문제를 겪은 적이 있습니까?	①	②	③	④
5) 도박행위로 인해 본인이나 가정에 재정적인 문제가 발생한 적이 있습니까?	①	②	③	④
6) 도박자금을 마련하기 위해 돈을 빌리거나 무엇인가를 판 적이 있습니까?	①	②	③	④
7) 도박에서 이전과 같은 스릴(흥분감)을 느끼기 위해 더 많은 돈을 걸어야 했던 적이 있습니까?	①	②	③	④
8) 사실여부에 상관없이 다른 사람으로부터 도박행위를 비난 받거나 도박문제가 있다는 이야기를 들은 적이 있습니까?	①	②	③	④
9) 자신의 도박하는 방식이나 도박을 해서 발생한 일에 대해 죄책감을 느낀 적이 있습니까?	①	②	③	④

※ 마지막으로 빠진 문항이 없는지 다시 한 번 확인해 주십시오.
감사합니다.