



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](#)

석사학위 논문

# 청소년 도박의 국내 연구동향 연구

제주대학교 보건복지대학원  
사회복지학과

고도현

2020년 6월

# 청소년 도박의 국내 연구동향 연구

지도교수 김 상 미

고 도 현

이 논문을 사회복지학 석사학위 논문으로 제출함

2020년 6월

고 도 현의 사회복지학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ ①

위 원 \_\_\_\_\_ ①

위 원 \_\_\_\_\_ ①

제주대학교 보건복지대학원

2020년 8월

# A Study on the Trends of Korean Juvenile Gambling

Do-Hyun Ko

(Supervised by professor Sang-Mi Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for  
the degree of Master of social welfare

2020. 6.

This thesis has been examined and approved.

Department of Social Welfare

GRADUATE SCHOOL OF PUBLIC HEALTH  
AND WELFARE  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 문제 제기 .....	1
2. 연구 문제 .....	4
II. 이론적 배경 .....	5
1. 청소년의 개념 및 문제행동 .....	5
2. 도박과 도박행동 .....	8
3. 청소년 도박문제와 도박중독 .....	9
4. 청소년 도박실태와 문제점 .....	12
5. 청소년 도박행동 영향 요인 .....	14
6. 청소년 도박의 보호요인과 위험요인 .....	16
III. 선행연구 고찰 .....	18
1. 국내 선행 연구 .....	18
2. 국외 선행 연구 .....	25
IV. 연구방법 .....	30
1. 분석 대상 및 자료 수집 .....	30
2. 분석 절차 .....	32
3. 분석 기준 .....	33
4. 분석 방법 .....	34
5. 신뢰도와 타당도 .....	35

V. 연구 결과 .....	36
1. 연도별 연구 동향 .....	36
2. 연구자 전공분야별 동향 .....	39
1) 학위 논문 .....	39
2) 학술 논문 .....	40
3. 연구 대상자별 분류 .....	42
4. 연구 주제 및 목적에 따른 연구 동향 .....	43
1) 청소년 도박관련 연구 주제 유형 .....	43
2) 연구주제 목적별 유형 .....	44
5. 연구주제별 하위유형 및 요인 .....	47
1) 도박행동 .....	47
2) 도박중독 .....	47
3) 도박 .....	48
4) 도박문제 .....	49
5) 도박경험 .....	50
6) 문제도박 .....	50
7) 기타 .....	51
6. 연구 변인별 유형 및 빈도 .....	51
7. 주요 영향요인별 유형 및 빈도 .....	53
1) 개인요인 .....	53
2) 가족요인 .....	53
3) 사회환경요인 .....	54
8. 양적연구 분석방법 .....	55
1) 분석방법 형태별 분석 .....	55
2) 분석방법 종류별 분석 .....	56
9. 연구방법 분석 .....	58
10. 질적연구 동향 .....	59
1) 연도별 연구 현황 .....	59

2) 연구 방법별 분석 .....	60
3) 연구 참여자 분석 .....	61
4) 도박중독 과정 및 회복 경험적 특성 .....	62
11. 치료와 개입관련 연구 동향 .....	64
<b>VI. 결론 및 제언 .....</b>	<b>66</b>
1. 결론 .....	66
2. 제언 및 한계 .....	72
1) 제언 .....	72
2) 연구 한계 .....	74
참고문헌 .....	75
Abstract .....	91
부    록(분석 대상 논문) .....	94

## 표 목 차

<표 1> 청소년 도박문제 선별 척도(CAGI) .....	10
<표 2> 청소년 온라인 도박 소비시간 및 사용금액 .....	13
<표 3> 논문 검색사이트 및 체계도 .....	31
<표 4> 연구 분석 기준 틀 .....	33
<표 5> 연구 논문 연도별 현황 .....	37
<표 6> 연구 논문의 시기별 발표 현황 .....	37
<표 7> 학문의 시기별 연구유형 및 특징 .....	38
<표 8> 학위논문 학과별 발표 논문 현황 .....	39
<표 9> 학술논문 분야별 발표 논문 현황 .....	40
<표 10> 연구 대상자별 현황 .....	42
<표 11> 연구주제 유형별 현황 .....	44
<표 12> 학위논문 연구 주제 및 목적별 분류 .....	45
<표 13> 학술논문 연구 주제 및 목적별 분류 .....	46
<표 14> 도박행동을 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	47
<표 15> 도박중독을 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	48
<표 16> 도박을 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	49
<표 17> 도박문제를 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	49
<표 18> 도박경험을 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	50
<표 19> 문제도박을 주제로 한 하위유형 및 요인 .....	50
<표 20> 기타 하위유형 및 요인 .....	51
<표 21> 연구 변인별 유형 및 빈도(3회 이상) .....	52
<표 22> 연구 변인별 유형 및 빈도(1-2회 이상) .....	52



<표 23> 개인요인 유형 및 빈도 .....	53
<표 24> 가족요인 유형 및 빈도 .....	54
<표 25> 사회환경요인 유형 및 빈도 .....	54
<표 26> 분석방법 형태별 분석 .....	55
<표 27> 분석방법 종류별 분석 .....	57
<표 28> 연도별 질적연구 발표 현황 .....	59
<표 29> 질적연구 방법별 현황 .....	60
<표 30> 질적연구 참여자별 특성 .....	61
<표 31> 도박중독 과정 및 회복 경험적 특성 .....	62
<표 32> 치료 및 개입 연구 주제 유형 .....	64

## 국문초록

### 청소년 도박의 국내 연구동향 연구

고도현

제주대학교 보건복지대학원 사회복지학과

지도교수 김상미

본 연구는 불법도박과 스마트폰 대중화로 청소년 도박은 중독만 아니라 2차 범죄에 이르기까지 여러 가지 사회적 문제를 야기하고 있지만, 그 동안 청소년 도박에 대한 학위논문과 학술논문을 통합적으로 분석한 연구 동향은 드물었으며

따라서 본 연구를 위해서 2003년부터 2020년 3월까지 국내에서 발표한 학위논문 52편과 학술논문 86편, 연구보고서 3편 등 총 141편의 연구물 모두를 통합하여 분석하고자 한다.

또한 질적연구 뿐만아니라 치료 및 개입 영역까지 분석범위를 확대하여 향후 연구에 보다 풍부한 정보를 제공하고자 한다.

이를 위해 청소년 도박과 관련된 모든 논문을 대상으로 논문 발표 연도별, 연구자 소속분야, 연구대상자, 주제와 연구 목적, 하위 유형, 변인별 등 10가지 분석 유형을 중심으로 하여 백분율과 빈도로 산출하는 통계 처리 방식에 따라 경향성을 살펴보았는데 그 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박을 연구 주제로 한 연도별 논문 발표 현황은 2003년부터는 연 평균 4.08편이 발표되다, 2015년 이후부터는 연 평균 15.3편으로 증가하는 추세를 보이고 있다.

둘째, 청소년 도박에 대한 주제는 학위논문에서는 대부분 '도박행동'을 주제로 영향요인을 확인하는 연구가 절반이 넘었다. 그러나 학술논문은 연구 주제가 도박, 도박경험, 도박중독 등으로 다양하였고, 연구 유형도 영향요인이나 인과관계에 그치지 않고 예방과 개입, 구조와 차이, 탐색이나 대응, 척도개발 등 다양하게

연구되는 경향성을 보이고 있다.

셋째, 청소년 도박의 주요한 요인으로 비합리적 도박신념이나 스트레스, 우울 및 불안 등이 언급되었으며, 연구자 소속 분야로 학위논문은 상담심리학과가, 학술논문에서는 복합학이 많았다. 그리고 연구 대상으로는 대학생을 중심으로 하는 연구가 많았다.

넷째, 연구 방법에는 양적연구가 대부분이며 분석방법으로 빈도분석부터 아노바분석에 이르기까지 다양한 통계 기법으로 상관관계와 인과관계를 탐색함으로써 지식확대와 개념적 준거의 틀을 형성하는데 많은 연구 발전이 이루어지고 있었다.

이러한 연구결과들을 종합해 볼 때 청소년 도박이 스마트폰이나 게임중독과 결합되어 나타나거나 청소년을 둘러싼 가족, 학교, 사회 등 여러 가지 환경요인과 개인요인이 복합적인 결과로 나타나고 있어서 연구의 방향도 인접학문의 개념이나 이론을 접목하고 개발하는 대응노력이 필요하다.

그리고 청소년 도박에 대한 양적 연구 성장에 못지 않게 경험이 바탕이 되는 질적 연구가 균형적으로 발전하고 다양한 경험적 연구 이론을 축적해나가야 할 것으로 보이고 더 나아가 혼합연구가 가미되는 연구 발전이 이루어 질 수 있도록 학계의 노력의 필요하다.

또한 도박 예방 교육을 위한 조례 제정 등의 정책과 상담 기술의 변화에 따라 실천학문으로서의 사회복지학이 치료 개입에 대한 모형과 사례 연구, 척도와 프로그램 뿐만 아니라 임상적 이론과 연구 방법론을 개발하는 노력이 함께 이루어 지길 기대한다.

주제어 : 청소년, 도박, 학위 및 학술논문 통합적 분석, 분석영역 확대

# I. 서 론

## 1. 문제 제기

청소년기는 아동기에서 성인기로 넘어가는 과도기로서 신체적·정서적·사회적 큰 변화를 겪게 되므로 질풍노도의 시기라고도 불릴 만큼 다양한 변화가 일어나게 된다. 이 뿐만 아니라 청소년기는 사회적으로 기존 사회구조에 편입되지 못하는 주변적 위치로 발달 환경이 아동기도 성인기도 아닌 교차영역에서 자아 정체감 형성과정에 혼란과 더불어 좌절과 갈등을 경험하게 된다(노혁, 2016). 이러한 청소년기의 사회화 발달과정은 하나의 인격체로 성장해 가는 과정이라고 할 수 있다. 급격한 산업화와 도시화의 과정을 거치면서 유해한 환경은 더욱 팽창되어 청소년들이 학업중단, 가출, 폭력, 약물과 도박과 같은 여러 가지 위험에 노출되는 경우가 많아지고 있다(한국청소년개발원, 2006).

특히 최근의 도박 양상은 청소년들이 인터넷과 스마트폰을 통해 쉽게 접할 수 있으며 본인과 가족, 지역사회에 막대한 피해를 입힌다는 점에서 그 위험성은 크다고 할 수 있다(중앙뉴스타임스, 2019). 이와 더불어 정보기술의 발전과 모바일 대중화, 소셜네트워크의 활성화로 온라인을 통한 신종 도박이 출현하고 합법적인 게임을 가장한 불법 도박이 성행하고 있다. 이는 청소년들이 불법 사행산업에 쉽게 접근할 수 있는 상황에 놓여 있다(한국도박문제관리센터, 2018).

국회(2019)에서 열린 「불법 온라인사행산업 근절을 위한 제도 개선 포럼」의 발표 자료에 따르면 불법도박 산업 규모가 2005년 53.7조원에서 2011년 75조 1,000억원, 2015년에는 83조8,000억원으로 커져 합법적인 도박시장 규모보다 4~8배로 늘어 약 100조원대 건설시장을 넘어 서고 있다. 따라서 청소년을 둘러싼 유해환경은 그 만큼 심화되고 있으며, 온라인 도박의 대상도 성인에서 청소년에게까지 점점 확대되고 있다(중기이코노미, 2019).

2018년도 청소년 도박실태 조사에 따르면 중·고교 재학 중인 청소년 가운데

‘도박문제 위험집단(문제군, 위험군)’의 비율은 조사대상자의 6.4%인 것으로 나타나 조사가 처음 이뤄진 2015년도 5.1%에 비해 1.3%가 상승했다(한국도박문제관리센터, 2018). 또한 정규 교육과정을 밟지 못하는 학교 밖 청소년의 경우도 더욱 심각한 상황으로 위험집단의 비율이 21%인 것으로 집계되어 사회적 대처가 시급한 실정이다. 특히, 제주지역은 2018년도 청소년 도박문제 실태조사에서 도박문제 위험집단이 14.1%로 전국 17개 시·도 중에서 가장 높아 2015년도(10.8%)에 이어 매 번 가장 높은 지역으로 조사됐다(사행산업감독위원회, 2018).

도박은 게임이며 놀이인 동시에 물질교환과 자극추구라는 재미를 추구하고 의존성과 남용이라는 중독성을 띠고 있어서 음주나 마약, 인터넷 중독과 마찬가지로 도박도 한 번 빠지게 되면 스스로 벗어나기 쉽지 않다(연미연, 2006). 또한 도박 행동이 지나치게 되면 돈의 액수가 늘어나게 되고 자신의 의지로 조절할 수 없는 상태로 본인도 모르는 사이에 도박에 늪으로 쉽게 빠져 들게 된다. 이러한 현상은 도박 중독으로 볼 수 있는데 자신의 행동에 대한 통제력이 상실되게 되면 도박 자금을 마련하기 위하여 부모의 돈을 몰래 훔치는 등의 자제력이 손상될 뿐만 아니라 절도 등 2차 범죄로 이어지는 경우도 발생한다(박은경 외, 2019).

송진아(2011)는 도박중독의 중요한 특징으로 진행적이고 과정적이라고 하면서 사교성 도박에서 문제성 도박으로, 문제성 도박에서 병적도박으로 점진적으로 진행한다고 하였다.

이러한 진행성 도박의 특징은 성인기에 도박과 관련하여 문제가 있다면 청소년기에 도박을 경험해 왔을 수 있으며 성인기에 이르러 병적 도박으로 발전될 수 있다(Hyder & Juul, 2008; 장정임·김성봉, 2014).

청소년 도박의 더 큰 문제는 최근에 가장 많이 성행하는 온라인 게임에서 귀여운 캐릭터들이 등장하기 때문에 처음 접하는 청소년들은 불법 도박이라는 것을 제대로 인식하지 못한다는 점이다(충북일보, 2018; 김영호, 2019).

최근 인터넷 통신 기술의 발달로 그 행태는 더욱 심각해지고 있으며 청소년 도박의 규모도 과거 동전을 주고 받던 수준을 벗어나 성인의 도박과 같아지고 있으며, 불법 스포츠, 소셜그래프 등과 같은 신종 도박이 주를 이루고 있다(한국도박문제관리센터, 2018).

이러한 청소년 도박은 일부 언론에 보도된 사례에서 고교생 중 상당수가 인터넷

넷 도박을 하고 있는 것으로 드러나고 있으며, 사채업자가 고등학생을 상대로 급전을 빌려주고 이자로 폭리를 취한 혐의로 입건되는 사건 등도 보도되고 있다. 심지어 청소년이 고액의 도박 빚을 지거나 한탕주의에 빠져 불법대출과 고금리 사채까지 빌어 쓰는 사례까지 발생하는 등 청소년 도박의 문제가 얼마나 심각한지를 알 수 있게 해준다(연합뉴스, 2016; 뉴스1, 2017, 2018; 뉴제주일보, 2018).

이처럼 청소년기는 충동적 에너지가 증가하나 이를 조절하는 능력은 성인에 비해 취약하여 도박에 쉽게 빠질 수 있으며 도박문제에 대한 정확한 인식이 확립되지 못한 상태에서 도박을 단지 놀이나 즐거움으로 생각하거나 일종의 문화로 여기는 현상까지 있다고 한다(한영옥, 2013).

또한 청소년기 도박은 단순한 개인의 문제가 아닌 우리 사회에 큰 피해를 미치게 되고 도박 시작 연령이 어릴수록 문제성 도박이나 병적 도박으로 진행될 가능성이 높다는 선행연구 결과는 조기 차단이 얼마나 중요한 지 일깨워 준다(김현주, 2009). 실제로 우리나라 도박중독자의 70%가 청소년기 도박을 경험한 것으로 보고되고 있고, 청소년기 도박에 대한 경험이나 도박문제는 성인이 되어서도 심각한 도박문제로 진행될 가능성이 크다는 선행연구 결과에 주목할 필요가 있다(이민규 외, 2003).

그러나 청소년 도박에 대한 심각성에 비해 인터넷이나 스마트폰 중독 등 다른 문제행동 보다 상대적으로 연구가 부족하다는 선행연구 지적에 동의하는 바이다. 특히, 그 동안의 청소년 도박에 대한 모든 연구 결과들을 종합적으로 분석하여 정리한 연구는 유은진(2018)의 “청소년 약물 및 도박중독에 관한 연구 동향”과 박은경 외(2019)의 “청소년 도박 연구 동향”이 유일하다. 하지만 두 편 모두 학술지를 중심으로 분석되어 학위논문과 학술지 논문의 전체적인 흐름을 파악하는데 한계가 있었다.

정예림과 배지은(2014)은 학위논문은 연구자를 배출하는 창구라는 점에서 학위논문과 학술논문을 비교하는 것은 의미가 있다고 하는 바, 청소년 도박에 대한 학위논문과 학술지 논문을 상호 비교하여 제시하는 것은 의미가 있다고 할 것이다. 따라서 본 연구 동향에서는 학위논문과 학술논문 모두를 분석하고 상호 비교하여 제시함으로써 연구의 흐름을 종합적으로 파악하여 후대 연구진들에게 보다 체계적이고 풍부한 정보를 제공하고자 한다.

아울러 최근 청소년 도박에 대해 예방교육을 위한 조례 제정이 확산되고 있음에 따라 질적연구 뿐만 아니라 예방과 개입 등의 분석으로 제도적 기반이 되고 향후 연구에 대한 방향성과 시사점이 될 수 있기를 기대한다.

## 2. 연구 문제

본 연구 목적은 2020년 3월 현재 청소년 도박에 관련된 국내 학위 및 학술 논문을 모두 분석하여 그 동안의 연구 동향을 살펴보고자 한다. 이에 따라 연구 결과를 바탕으로 향후 연구 방향과 한계는 무엇인지 파악하고 앞으로 청소년 도박 문제에 다음과 같이 분석하여 대응 과제는 무엇인지 제시하고자 한다.

첫째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박관련 논문의 연도별 동향은 어떠한가?

둘째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박관련 논문의 연구자의 전공분야별 동향은 어떠한가?

셋째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박관련 논문의 연구 대상자별 동향은 어떠한가?

넷째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박관련 논문의 주제 및 목적에 따른 연구 동향은 어떠한가?

다섯 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 주요 하위 유형 및 빈도는 어떠한가?

여섯 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 연구 변인별 유형 및 빈도는 어떠한가?

일곱 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 주요 영향요인별 유형 및 빈도는 어떠한가?

여덟 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 양적연구 분석 방법은 어떠한가?

아홉 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 연구방법 분석은 어떠한가?

열 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 질적연구 동향과 도박중독 과정과 회복에 대한 경험적 특성은 어떠한가?

열한 번째, 학위논문과 학술논문에 게재된 청소년 도박 논문의 치료 및 개입은 어떠한가?

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년의 개념 및 문제행동

청소년을 지칭하는 용어나 정의는 신체적, 연령, 법적, 제도적 기준이 다양하여 개념적으로 정의되기 어려운 점이 있으나 일반적으로 자의식을 형성하는 사춘기에서 인격체로 성인이 되기 전까지의 단계를 지칭한다(한국도박문제관리센터, 2017).

청소년은 어린이와 청년의 중간 시기이며, 청소년보호법에서는 청소년의 보호와 규제를 목적으로 19세 미만으로서 통상적으로 초등학교와 중학교, 그리고 고등학교 시기가 이에 해당된다. 청소년에 대한 연령 규정은 법령이나 규범에 따라 다르지만 청소년기본법에서는 9세에서 24세 사이이며 다른 법률에서 청소년에 대한 적용을 다르게 할 필요가 있는 경우에는 따로 규정한다(다음 백과사전, 2020).

한국도박문제관리센터(2017)는 청소년기와 자율과 책임을 강조하는 청소년기 및 성인에게 의존적인 청소년기의 개념들이 혼재된 상태로 이해되는 경향이 있



다고 하였다. 또한 청소년의 범주는 취학에 따라 혹은 국가의 법이나 제도의 목적과 성격에 따라 다르나 청소년기본법에서는 만 9세에서 24세 사이 나이로 규정하고 있고, 민법에서는 만 20세 미만의 자를 미성년이라고 하고 있으며, 소년법에서는 20세 미만의 자를 미성년이라고 규정하고 있다(김송이, 2017; 조성연 외, 2016).

Erickson(1968)은 청소년기의 자아 정체감은 내적인 동일성과 일관성이며 확신감에 대한 자신의 지각과 타인의 지각이라고 하면서, 이는 인생 전반에 걸친 발달과업이며 수직적이고 수평적 통합을 이루는 것일 뿐만 아니라 생애 반드시 획득해야만 하기 때문에 그 중요성은 매우 크다고 정의하였다.

이러한 청소년기에 자아 정체감의 문제는 신체적 변화나 본능적 충동 뿐만 아니라 사회적인 측면을 함축한다고 보기 때문에 사회 관계 안에서 자신을 규정하는 부분에 있어서 긍정적인 피드백이 필요한 시기라고 하였다. 특히, 자신에 대한 자아 정체성이 불분명한 관계로 자신의 정체성을 소속집단과 동일시하는 경향이 있으나 소속집단으로 규정된 정체성은 분명한 자기의 정체성이 아님으로 이후 집단에서 분리될 경우 정체감 혼미를 경험할 수 있다고 하였다(문채욱, 2011).

Havighurst(1972)는 인간이 발달하는데 있어서 성장 단계별로 반드시 달성되어야만 하는 과업으로 이를 발달과업(development task)이라 하면서 청소년기에는 과제를 달성하게 되면 성숙하게 되지만 실패하면 불안해진다고 하였다. 이러한 청소년기 발달 과업은 자아 정체감과 사회적 역할 획득 등이 있다. 청소년기 동안 인지적, 정서적 역할의 변화와 그에 따른 적응 문제로 혼란을 겪게 되는데, 김혜순(2015)은 이러한 시기에는 가정과 학교가 이들에게 사회적 보호와 도움이 필요한 대상으로 성인기를 준비하는 시기라는데 의미를 두며 아동기에서 성인기로 전환되는 과도기적 특성에 주목해야 된다고 했다.

이러한 청소년기의 일반적 특성으로 신체적, 인지적, 정서적 등 급격한 변화가 나타나게 되며, 이 시기는 의존적인 아동기와 성인기의 심리적 특성을 함께 공유하게 된다. 또한 아동기와 성인기 집단 사이에 존재하는 주변인으로서의 특질을 갖는 시기라는 점에서 다른 발달단계보다도 더 많은 중요성을 내포하게 된다(이성은, 2007).

따라서 청소년기에는 부모나 다른 성인 등의 기대 수준이 높아지게 되면 그로 인한 부정적 영향으로 많은 스트레스와 좌절을 경험하게 되는데 이러한 심리적 갈등이 해결되지 못하면 부적응을 경험하게 되고 그 상태가 지속되면 문제행동으로 나타날 가능성이 높아진다(박성하, 2005; 최성한 외, 2014).

반의숙(2009)은 청소년의 문제행동을 생태체계 이론적 관점으로 개인체계, 가족체계, 학교체계와 친구체계로 구분하여 개인체계요인으로는 청소년의 자아존중감, 가족체계요인에서는 부모의 불화나 억압, 학교체계와 친구체계에서는 비행친구와의 접촉, 학업 스트레스, 친구와의 갈등을 주요 요인으로 봤다. 또한 청소년의 문제행동은 개인의 문제로만 볼 수 없으며 부모와의 관계, 교사와의 관계, 친구와의 관계를 고려한 통합적인 프로그램이 만들어져야 한다고 지적했다.

반기완(2015)은 청소년 문제행동에 대한 원인론으로 인간의 지능, 기질, 체질, 염색체 등 유전적인 생물학적 변인으로 보는 생물학적 관점과 개인적 특성으로 높은 충동성, 사회적 기술의 부족, 낮은 자아개념, 낮은 자아 존중감 등이 부적응 행동으로 보는 심리학적 관점이 있다. 또 개인보다는 환경의 영향은 사회적 조건과 문화적 요인인 사회문화적 관점과 개인의 다양한 심리적, 신체적, 그리고 행동상의 특성으로 환경에 대하여 다양한 반응을 하게 된다는 개인 및 맥락의 조화적 관점으로 설명하였다.

따라서 청소년의 문제행동을 해결하기 위해서는 생물학적, 심리적 그리고 사회적인 해결책이 동시에 복합적으로 제시되어야 하므로 청소년의 도박도 생태체계학적 관점에서 각 영향 요인을 바라보는 것이 필요하며 개인적인 요인과 환경적인 요인, 이들 간 상호작용에 대한 접근이 중요하다(김규리, 2020).

본 연구에서는 학교 재학 또는 학교 밖 청소년에 대해 연구자료 효율적 분석을 위해 청소년기본법과 청소년활동지원법, 청소년복지지원법에서 정하고 있는 연령을 기준으로 9세이상 24세까지 해당하는 연령에 해당하는 초·중·고·대학생으로 재학 중이거나 학교 밖 청소년으로 정하고자 한다.

## 2. 도박과 도박행동

도박(gambling)에 대한 사전적 의미로는 요행수를 바라고 불가능하거나 위험한 일에 손을 대는 것이라고 정의하였고, 네이버 지식백과에서는 금품을 걸고 승부를 다투는 일로 내기·노름·박희(搏戲)로 정의한다. 또한 도박은 우연성이 큰 비중을 차지하고 여기에 약간의 기량을 발휘할 여지가 있으며 스킬이 있고 인간의 고유한 사행심을 자극하는 것으로 예로부터 세계 각처에서 행하여졌다 라고 요약 정의하였다(네이버, 2020).

도박과 도박행동은 유사한 의미로 사용되고 있으나 그 의미를 살펴보면 도박은 도박행동을 바탕으로 한 추상화된 명사적 개념에 해당한다(강성군, 2010).

한국도박문제관리센터(2017, 2018)에 따르면 도박행위를 측정하기 위해서는 도박이 무엇인지 명확히 제시할 수 있어야 하지만 보편적 정의는 없으나 돈이나 가치있는 소유물을 걸고 불확실한 사건에 내기를 거는 행위를 말한다. 그리고 도박은 경쟁을 포함하는 놀이이고 금전을 추구하는 행위이며 승패가 대체로 우연성에 의해 결정되기 때문에 그 결과가 언제나 불확실한 것이다 라고 정의한다.

Williams et al(2017)는 도박의 정의에 대해 금전이나 물질적 가치가 있는 것을 가지고 도박에 거는 것으로 꼭 추가적인 돈이나 물질적 상품을 얻는 것이 반드시 필요한 것은 아니라는 것을 인식하는 것이 중요하다고 했다. 또한 흥분이나 심리적 탈출을 제공하고 승자를 결정하기 위하여 몇 개월이 걸릴 수도 있기 때문에 시간 등의 프레임은 도박을 정의하는 특징은 아니다 라고 하였다.

도박행동은 도박을 행위 또는 행동으로 나타내는 것을 말하며, 도박행동 빈도가 많아질수록 도박중독이 발생할 가능성이 높아지며, 도박행동은 도박에 개입된 수준과 특성에 따라 사교성 도박에서 시작하여 병적 도박으로 발전하는 과정이라고 한다(이홍표, 2002; 김승철, 2016; 조주성, 2016; 김송이, 2017).

또한 도박행위를 측정하기 위해서는 도박이 무엇인지, 어떤 행동이 도박인지를 제시할 수 있어야 하나 도박에 대한 학술적 개념들을 검토한 결과 도박이란 결과가 불확실한 사건이나 가치 있는 것을 거는 모든 행위로 경쟁을 포함하는 놀

이를 하면서 금전을 추구하고 승패가 대체로 우연성에 의해 결정되기 때문에 그 결과가 불확실한 행위를 말한다(김영호, 2019).

이를 위해서 첫째, 사건에 대한 돈 혹은 물질적 내기, 둘째, 내기의 목적은 사건의 결과를 정확하게 예측함으로써 더 많은 돈 혹은 물질적인 것들을 따는 것이나 사건의 미래가 불확실하다는 것, 즉 추가적인 돈이나 물품을 따려는 기대에서 불확실한 결과를 가진 사건에 돈이나 물질적 가치가 있는 것을 거는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 도박은 우연 또는 예측할 수 없는 결과, 반대급부 또는 대가 등을 도박의 구성요소로 제시하고 돈이나 가치 있는 것을 걸고 더 많은 돈이나 재물을 따기 위해 결과가 불확실한 사건에 내기를 거는 행위로 정의될 수 있다. 즉, 경쟁을 포함하는 금전 추구 행위이며, 그 결과는 불확실하며 온라인 게임도 돈이나 가치 있는 것을 내기로 걸고 한다면 도박이며, 온라인 게임중에 지인들과 돈이나 아이템을 걸고 레벨을 올리는 내기, 다음에 무기를 업그레이드 하기 위해 게임 아이템을 구입하는 것이나 현금을 주고 아이템을 사고 파는 것, 합성을 통해 아이템을 파는 것, 캐릭터를 강화하는 것이 게임의 사행성 요소도 포함한다(한국도박문제관리센터, 2017).

### 3. 청소년 도박문제와 도박중독

청소년 도박문제란 결과가 불확실한 사건에 돈이나 재물을 거는 행위라면 그 어떤 놀이도 도박이 될수 있으며 도박으로 인하여 대인 관계와 재정적·사회적·법적문제가 발생하고 있음에도 불구하고 자신의 의지로 도박 행동을 조절하지 못하는 상태를 의미한다. 또한 도박 때문에 일상생활에서 여러 가지 문제가 발생하고 있으나 이를 계속하는 행위로 자신이 감당할 수 있는 시간과 돈의 한계를 넘어섰는데도 자제하지 못하고 반복적으로 도박을 하는 것이며, 심리적으로 의존성이 강하여 도박에 집착하게 되고 도박을 하지 않으면 불안하거나 예민하고 신경질적이 되며 돈과 관련하여 계속된 거짓말이 늘어나게 되는 것을 말한다. 이러

한 도박은 청소년 본인이나 주변 사람에게 부정적 결과를 초래하는 지속적인 도박행동을 의미한다. 더 나아가 도박이 자신의 삶에 중요한 가치로 자리 잡게 되고 결국 일상생활을 수행하는데 지장을 초래하게 되며 도박을 통해 쾌감을 얻는 행위가 반복되고 도박에 쓰는 돈은 계속 많아지게 되는 상태가 되는 것을 말한다(한국도박문제관리센터, 2017).

도박중독이란 도박으로 인하여 본인 및 가족 그리고 대인관계에서 갈등을 보이고 도박으로 재정적·사회적·법적문제가 발생하고 있으나 자신의 의도로 도박행위를 조절하지 못하고 자신이 감당할 수 있는 시간과 돈의 한계를 넘어서 자제하지 못하고 반복적이고 지속적으로 도박을 하게 되는 것을 말한다(한국도박문제관리센터, 2017).

또한 산업통상자원부 산하기관인 강원랜드(2003)는 연구보고서에서 도박중독(Gambling Addiction)은 알코올 의존과 같이 신체가 물질에 중독되는 것과 유사하게 도박도 중독된다는 의미로 내성(Tolerance)이 생기고 금단증상(Withdrawal symptom)으로 도박중독의 준거로 사용되며 인터넷이나 쇼핑 중독 등과 함께 행동이라는 개념으로 사용되고 있다고 정의하고 있다.

이러한 청소년 도박문제 수준을 측정하는 도구는 캐나다에서 개발된 청소년 도박에 위험한 문제성 도박행동을 확인하고 평가하기 위하여 국제적으로 통용되고 있는 CAGI<sup>1)</sup>(Canadian Adolescent Gambling Inventory)이다.

한국도박문제관리센터에서는 CAGI를 한국어로 번역하여 2015년 이후 청소년 도박문제 실태조사에서 사용하고 있는데 다음 <표 1>과 같이 비문제 수준(Green), 위험수준(Yellow), 문제수준(Red)으로 분류하고 있다.

< 표 1 > 청소년 도박문제 선별 척도(CAGI)

문제 수준	해 석 및 특 징
1수준 비문제 Green	지난 3개월간 돈내기 게임 경험이 없거나 돈내기 게임

1) CAGI(Canadian Adolescent Gambling Inventory): Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., & Wynne, H, 2010)가 캐나다 청소년도박 진단 척도로 개발 및 검증했다. CAGI는 위험한 문제성 도박 행동을 확인하고 평가하기 위해 13세부터 17세의 청소년에게 사용하는 설문도구이다, 측정 항목으로 사회적 결과(5항목), 재정적 결과(6항목), 통제상실(4항목), 도박문제 심각성 하위 척도(9항목)로 구성되었으며 유병률 추정치는 GPSS로부터 구했다(김예나, 2015).

	수준	(0-1점)	으로 인한 피해나 폐해가 전혀 발생하지 않은 상태로, 만약 돈내기게임 경험이 있다면 여가 목적으로 조절 가능한 수준에서 돈내기 게임을 하고 있는 상태
2수준	위험 수준	Yellow (2-5점)	지난 3개월간 돈내기 게임 경험이 있으며, 경미한(Low) 수준에서 중증도(moderate) 수준의 조절실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상태로, 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태
3수준	문제 수준	Red (6점이상)	지난 3개월간 반복적인 돈내기 게임 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 폐해 역시 심각한 수준으로 진행한 상태로, 도박중독 위험성이 높은 상태

출처 : 한국도박문제관리센터(2018)

결국 도박중독이란 도박으로 인하여 본인, 가족 및 대인관계가 갈등, 정신 건강은 물론 재정적·사회적·법적 문제가 발생하고 있음에도 불구하고 자신의 의지로 도박행위를 조절하지 못하고 지속적으로 도박을 하게 되는 것을 말한다. 즉, 도박행동이 지나치게 탐닉하여 자신이나 주위 사람들의 일상생활에 지장을 주거나 금전적 폐해를 초래할 정도의 통제력을 상실한 상태를 말한다.

신영철(2005)은 임상 경험을 바탕으로 한 스트레스와 도박중독에서 도박중독자를 자극추구형과 현실도피·적응장애형으로 나누어, 자극추구형을 타고난 도박꾼으로 유전적인 성향이 강하고 어린 시절에 발병하는 경향이 높다고 하였다. 특히 자극추구형은 내기를 좋아하고 경쟁적이고 호기심과 모험심이 많으며 도박의 종류를 가리지 않고 즐기는 유형으로 도박 이외에도 다양한 형태의 중독에 빠질 가능성이 높은 사람들이라고 하였다. 다음 현실도피·적응장애형은 스트레스와 관계가 많은 유형으로 대개 늦은 나이에 도박을 시작하는 경향으로 여성 도박중독자가 많은데 이혼 등의 가정적 문제나 우울, 불안 등 환경적·정서적 문제를 가지고 있는 경우가 많다. 이러한 현실도피·적응장애형은 도박을 중단하고 현실로 돌아온다 하더라도 엄청난 스트레스를 감당하지 못하여 다시 도박장으로 돌아갈 경우가 많은 것이 특징으로 볼 수 있다고 했다.

장정임과 김성봉(2014)은 도박중독이란 도박행동에 지나치게 탐닉함으로써 자



신이나 주위 사람들의 일상생활에 지장을 주거나 금전적 피해를 초래한 상태와 도박자가 자신의 도박행동에 대한 통제력을 상실하는 것을 의미한다. 도박중독의 공식 진단 명칭은 ‘도박장애(Gambling Disorder)’로 2013년 미국정신의학회(APA)의 DSM<sup>2)</sup>-5에서는 물질 사용 및 중독장애에 포함되고 있다. 이 진단은 DSM-IV에서 충동조절장애의 일종으로 ‘병적도박(Pathological)’을 진단하는 기준과 크게 다르지 않다. 즉, ‘주기적으로 도박에 대한 집착’, ‘도박에 대한 비합리적 생각’, ‘부정적인 결과에도 불구하고 계속되는 도박행동’ 등을 중요한 기준으로 삼고 있다(이흥표 외, 2013 재인용). 이렇듯 도박중독은 처음에는 단순한 놀이의 형태인 도박 행동에서 시작되나 점차 자기 통제력이 약화되고, 금전적인 손실과 정신적·육체적인 건강의 피해에도 빠져들게 되어 비합리적 신념을 부추기게 되는 상태를 말한다고 하였다.

#### 4. 청소년 도박 실태와 문제점

한국도박문제관리센터에서 2018년 청소년 도박문제 실태조사 결과 발표자료에 따르면 청소년 도박문제 위험집단이 2015년 보다 1.3%p 증가한 6.4%로 나타나 우리나라 재학중 청소년의 6.4%(문제군 1.5% + 위험군 4.9%)가 도박문제 위험집단으로 나타났다. 청소년 도박문제 실태조사는 청소년 도박문제를 파악하는 국내 유일한 대규모 통계조사로 지난 2015년 처음 시작된 이후 3년 단위로 이뤄지는데 2018년 8월부터 10월까지 전국 중학교 1학년부터 고등학교 2학년에 재학 중인 17,520명을 대상으로 CAGI(Canadian Adolescent Gambling Inventory) 척도를 사용하여 집단면접 방식으로 실시하였다. 이 결과 3개월을 기준으로 한 도박문제 위험집단 비율은 2015년 5.1%보다 1.3%p 증가한 6.4%로 나타났다. 구체

2) DSM(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders): 1952년부터 미국 정신의학협회 주관하는 의료편람에서 초기에는 군인들의 정신건강과 장애진단을 위해 세계보건기구의 ICD-6을 기초로 출간했다. 이후 경계성 성격 장애, 사회 공포증, 외상 후 스트레스 장애, 자폐증, 주의력 결핍 장애 등을 포함하며 개정되었고, 1994년 DSM-IV에는 아스퍼거 증후군, 성인 양극성 장애 등을 포함했다. 2013년 많은 임상사례를 보충한 DSM-5가 출간되었다(다음 지식백과, 2020).

적으로 살펴보면, 도박문제 위험성이 높은 문제군은 1.5%(2015년 1.1%), 문제수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 위험군은 4.9%(2015년 4.0%)로 나타났다. 이에 따라 우리나라 청소년의 약 14만 5천 명이 도박문제 위험집단(문제군 약 3만 4천 명, 위험군 약 11만 1천 명)으로 추정되며 돈내기 게임 참여 실태를 보면 평생 한 번이라도 돈내기 게임을 경험한 적이 있는 청소년은 47.8%로 지난 2015년보다 5.7%p 증가했으며, 지난 3개월 기준으로도 4.4%p 증가한 28.4%로 나타나 청소년들의 돈내기 게임 참여 경험이 증가하고 있는 것으로 나타났다고 발표했다. 또한 지난 3개월 동안 가장 자주한 돈내기 게임은 인형이나 경품을 뽑는 뽑기 게임(53.9%)이었으며, 뒤를 이어 스포츠 경기 내기(15.6%)와 카드나 화투를 이용한 게임(11.2%) 순으로 나타났다. 또한 주목할 부분은 사다리, 달팽이, 그래프 등 온라인 내기 게임(3.6%)과 온라인 카지노, 블랙잭 등 불법 인터넷 도박(1.6%) 등 불법 온라인 도박을 하는 청소년이 증가(2015년 온라인 내기 게임 3.2%, 불법 인터넷 도박 1.1%)하고 있으며, <표 2>와 같이 소비시간\*과 사용금액\*\*도 오프라인보다 월등히 높다는 점을 강조했다.

< 표 2 > 청소년 온라인 도박 소비시간 및 사용금액

- 
- \* 지난 3개월 돈내기 게임 경험 있는 청소년 중 가장 자주한 돈내기 게임 소비 시간  
→ 온라인 내기 게임 95.5분, 불법 인터넷 도박 87.4분(평균 39.3분의 2배 이상)
  - \*\* 지난 3개월 돈내기 게임 경험 있는 청소년 중 가장 자주한 돈내기 게임 총 사용 금액  
→ 온라인 내기 게임 251,105원, 불법 인터넷 도박 403,140원.

(평균 34,086원의 7~12배)

---

출처 : 한국도박문제관리센터(2017)

특히, 온라인 돈내기 게임을 경험한 경우 PC(25.8%)보다는 스마트폰(74.2%)을 통해 접속했다는 응답이 3배가량 높아 스마트폰이 청소년의 돈내기 게임 이용 접근성을 증가시키고 나아가 청소년 도박문제를 심각하게 부추긴 것으로 판단된다. 또한 청소년은 법적 연령제한으로 복권, 체육진흥투표권, 경주류 등 합법 사행산업에 참여할 수 없음에도 불구하고 지난 3개월 경험률이 3.8%(2015년 2.0%)



나 참여했으며 이번 조사에 응답한 청소년의 10명 중 6명(58.7%)은 우리나라 청소년 도박문제가 매우 또는 다소 심각하다고 응답하였으나 도박문제 예방교육을 받아본 경험은 10명 가운데 3명(30.1%)에 그쳤다고 발표하였다(한국도박문제관리센터, 2018).

## 5. 청소년 도박행동 영향 요인

1990년대 이후 다양한 도박산업이 합법화되어 일반 국민들에게 도박에 대한 기회를 제공하게 되면서 급속하게 성장하였으나 도박산업의 폐해가 사회문제로 대두되어 알려지면서 학계에서도 다양한 연구가 이루어지기 시작하였다. 이 때 연구들은 도박중독에 미치는 영향 요인을 개인의 특성이나 가족 요인, 사회적 요인으로 분류하여 도박중독에 대한 관련성을 찾고자 하였다(임성범, 2012).

김현주(2009)는 개인요인으로 적극적 스트레스 대처, 사회지지 추구적 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 음주정도가 청소년의 도박행동과 유의미한 상관관계가 있다고 하였다. 청소년이 스트레스 상황에서 적극적이고 사회지지 추구적으로 대처하는 경향이 높을수록 도박행동이 낮고, 비합리적 도박신념이 높을수록 음주 정도가 높을수록 청소년의 도박행동이 높다고 하였다. 가족요인으로 청소년이 지각한 가족 구성원의 도박행동 유경험 집단의 도박행동이 무경험 집단 청소년에 비해 유의미하게 높은 것으로 밝혀졌으며, 청소년의 부모지지, 부모감독이 청소년 도박행동에 유의미한 상관관계가 있다고 했다. 사회적 요인으로 청소년의 친구 도박행동이 청소년 도박행동과 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타나 또래 친구들 중 도박행동을 하는 친구들이 많을수록 청소년 도박행동 정도가 높다고 하였다. 이러한 요인들 중에 청소년 도박행동에 가장 영향을 미치는 요인으로 사회적 요인이 친구 도박행동이 가장 높은 영향을 미치는 변인으로 나타났으며, 그 다음으로 개인요인의 비합리적 도박신념, 적극적 스트레스 대처, 가족요인의 청소년이 지각한 형제·자매 도박행동이 청소년 도박행동에 영향을 미친다고 하였다.

Bronfenbrenner(1979)는 생태학적 이론을 인간과 환경간의 일생을 통해 이루어지는 진보적이고, 상호적인 적응 과정을 과학적으로 연구하는 것이라고 규정하고 있다. 또한 생태학적 이론에서는 인간과 환경은 분리될 수 없으며, 지속적인 상호작용과 상호교환을 통하여 서로에게 영향을 미치고 상호적응하는 호혜적 관계를 유지한다고 본다.

박현숙과 정선영(2011)은 고등학생의 도박행동 관련 요인을 사회생태학적 모형에 맞게 개인요인, 가족요인, 지역사회요인 등으로 나누어 도박행동 영향 요인을 탐색하였다. 개인요인으로는 비합리적 도박신념, 위험감수성향, 스트레스, 우울, 자아존중감, 자기 통제와 개인요인 중에 일반적 특성으로 알코올, 흡연, 약물, 성, 가출 및 자살생각 경험 여부, 인터넷 사용시간, 학교, 학년, 성별, 도박시작 연령, 종교유무 등을 선정하였다. 가족요인으로는 부모감독, 가정의 경제상태, 부모 이혼 유무, 부모 알콜 문제, 아버지·어머니·형제자매의 도박행동 경험유무를 선정하였으며, 지역사회요인으로 친구의 도박행동 경험 유무, 도박경험 친구 수를 선정하였다.

김민우(2004)는 개인의 내재적 특성인 비합리적 도박신념, 감각추구 성향, 위험감수 성향 등 도박행동에 영향을 미치는 공통적인 개인의 심리적·성격적 특성으로 연령, 적극적 스트레스 대처, 공격적 스트레스 대처, 사회지지 추구적 스트레스 대처, 소극·회피적 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 도박 시작 연령, 음주행동으로 보았다.

다음 가족요인으로 인간의 일차 환경인 가족 차원의 인간문제에서 가족 및 가족 구성원들 간의 상호작용은 그 문제를 개선시키거나 악화시키는데 영향력을 끼친다. 그러므로 부모-자녀 관계는 인간의 초기 경험이자 지속적 경험으로써 자녀의 자아발달과 성격형성, 그리고 행동양식에까지 많은 영향을 미칠 수 밖에 없으며 부모지지, 부모감독, 지각된 가족구성원의 도박행동에 영향을 미치는 것으로 보았다(이영분 외, 2003; 김원정, 2004).

끝으로 사회요인으로는 사회지지 네트워크(Social support Network)를 일반적으로 자신이 아닌 타인에게서 제공되어지는 모든 물질적·심리적·정보적인 도움을 의미하는 것으로 넓게는 우리가 사회생활을 해나가면서 나 이외의 다른 사람들과 주고받게 되는 모든 형태의 상호작용을 의미한다. 아동·청소년은 사회

화 과정 동안 사회지지 관계, 구조, 정도에 영향을 받아 행동한다(김현주, 2009).

이러한 행동은 이후의 삶에 영향을 미치기 때문에 아동·청소년의 사회지지 자원을 사정하는 것은 필수적이다. 주요 사회요인으로는 교사지지, 또래지지, 친구 도박행동이 있는데, 사회적 지지가 결여될 경우 보상심리로 인해 도박에 빠지게 된다고 해석할 수 있다(이홍표, 2004).

## 6. 청소년 도박의 보호요인과 위험요인

청소년 도박에 영향을 미치는 주요 요인을 선행연구에서는 개인적 요인으로 스트레스 대처, 사회지지 추구적 스트레스 대처, 비합리적 도박신념, 음주, 도박 행동으로 보았으며, 가족으로는 부모의 지지와 부모감독을, 사회요인으로는 또래 친구의 도박행동 등이 청소년 도박에 영향을 미치고 있는 것으로 나타나고 있다(김현주, 2009; 정한누리, 2020).

그러나 예방은 다수의 문제에 공통적으로 원인이 되는 위험요인의 감소 또는 제거를 강조하면서 그 위험요인에 노출되어 있는 다수를 대상으로 하여 접근(Institute of Medicine, 1994)하고 위험요인에 노출되어 있는 청소년이라 하더라도 위험요인이 영향을 조절하는 보호요인을 동시에 가지고 있으므로 위험요인의 감소 또는 제거와 함께 보호요인을 증진시키는 예방 전략이 필요하다(한국도박문제관리센터, 2017).

이러한 문제행동이론에서 보호요인과 위험요인이라는 구성 개념은 Rotter(1954, 1982)의 사회학습이론과 Merton(1957)의 아노미이론에 기초한 사회-심리적 개념들로 1960년대 초반 미국 콜로라도 남서부 지역에서 수행된 음주와 문제행동에 대한 포괄적인 연구에서 Jessor et al(1968)가 처음 사용되었는데 현안나(2012)와 정한누리(2020)가 구성개념을 도입하여 이론을 재정비하고 확장시켰다.

오늘날 사회복지실천의 한 패러다임으로서 사회복지실천 분야에 가장 영향력 있고 포괄적인 시각으로 받아들여지고 있는 것이 사회생태학적 모델<sup>3)</sup>(Socio-Eco

3) 사회생태학적 모델(Social Ecological Model, SEM)은 시카고학파의 사회학자들에 의해 개발되었는데 인간의 신체활동이 개인의 의지만이 아닌 다양한 수준의 환경적 요인에 의해 영향받는

logical Model)인데 이를 기반으로 하여 위험-보호요인의 영역과 수준은 개인 수준, 관계 수준, 지역사회 수준, 사회적 수준으로 나뉜다.

먼저 개인수준은 미시체계에 해당하는 개인수준으로 청소년 개인의 건강과 심리 사회적 문제 등을 포함하며, 관계수준은 미시체계와 중간체계 사이에 해당하는 관계 수준으로 미시체계들 간의 상호작용이 일어나는 가족, 또래, 교사 및 기타 관계 등이 포함되며, 지역사회 수준은 중간체계가 확장된 외체계에 지역사회 수준으로 청소년 개인의 삶에 다각도로 영향을 미치는 환경인 학교와 이웃이 포함되어 있다.

마지막으로 사회적 수준은 거시체계에 해당하는 수준으로 사회문화적 규범과 불평등을 초래하는 정책 등이 포함되어 있으며 거시체계는 개인이 속한 사회의 이념이나 제도의 일반적이 형태로 정치, 경제, 사회, 법, 문화, 관습, 가치관 등을 포함한다(한국도박문제관리센터, 2017)

---

다는 모델로 처음 주장한 학자는 Bronfenbrenner(1979)로 개인의 행동은 개인의 과거력, 가치기준, 태도 등 심리적 특성과 가족 또는 사회적인 대인관계, 이웃, 지역사회, 사회정책과 같은 사회환경의 영향을 받는다는 모형의 개념을 토대로 한다. 사회생태학적 모형으로 개인의 행동에 영향을 주는 상호작용으로 미시체계, 중간체계, 외체계, 거시체계의 네가지 모형을 제안하였다.

### Ⅲ. 선행연구 고찰

#### 1. 국내 선행 연구

우리나라 청소년 도박과 관련한 학위논문에서의 양적연구는 2003년 이후 소수의 논문이 발표되어 오다 2015년부터 청소년 도박실태 조사 결과가 발표되면서 발표 논문이 과거에 비해 많아지고 있다. 그 동안 청소년 도박에 대해 발표된 학위논문은 박사학위 논문 7편과 석사학위 논문 45편으로 총 52편이다.

이러한 논문들을 청소년 도박에 대한 영향요인으로 개인요인, 가족요인, 사회환경요인에 초점을 두어 연구되었는데 개인요인에 주로 다루어진 변인은 개인특성, 우울, 기질, 위험 감수성향, 스트레스, 비합리적 도박 신념, 충동성, 자기 통제력, 감각 추구 성향을 주로 다루었으며, 가족요인으로는 부모애착과 가족의 응집력을 다루었고, 사회환경적 요인으로 사회적 지지와 또래관계를 주로 다루었다. 또한 조절변인으로 성별, 자아 탄력성, 자기 통제력, 자기 효능감, 비합리적 도박 신념, 가족 건강성, 환경요인이 주로 쓰였다(김현주, 2003; 최정은, 2003; 권준근, 2011; 정선영, 2011; 이희성, 2012; 윤인노, 2013; 최정관, 2014; 전미경, 2014; 정병일, 2014; 장효강, 2015; 예현지, 2016; 노희주, 2016; 김덕진, 2016; 김동준, 2016; 안영희, 2016; 김상식, 2017; 박희연, 2018; 이대중, 2018; 송은미, 2018; 최춘호, 2018; 조현정, 2018; 채수정, 2018; 이은정, 2019; 송춘희, 2019; 이슬행, 2019; 김진영, 2020).

이상에서 가장 많이 연구된 변인으로는 비합리적 도박신념과 스트레스가 많이 사용되었는데 청소년의 스트레스는 기본적으로 신체적 발달과 함께 인지적 발달 과정을 겪으면서 많이 느낀다고 한다. 이러한 청소년기 발달단계에서 새로운 발달과업을 적응하는 과정에서 오는 스트레스를 감소시키기 위하여 흥분이나 회피 처로 쉽게 도박에 접하게 되는데, 이는 도박이 술이나 마약 등 다른 물질보다 또래 관계 등 사회적 친밀감을 형성해 줄 뿐만 아니라 승리감과 금전의 행운을 가

져다 줄 수 있는 대처 행동으로 보기 때문이다(조현정, 2018).

다음으로 비합리적 신념은 도박의 과정과 결과에 대해 잘못된 기대나 사고로 정의될 수 있는데 근거 없는 왜곡된 신념으로 정의될 수 있다(이홍표, 2002).

이러한 비합리적 도박신념은 도박행동의 빈도 뿐만 아니라 지속성에 영향을 미치기 때문에 청소년들이 도박을 단순한 놀이로 접근해서 일회성에 그치지 못하고 돈을 딸 수 있다는 행운을 믿고 도전하는 횟수가 증가하면서 점점 도박에 빠지게 되는 요인이 되기도 하다(안영희, 2016). 또한 비합리적 도박신념은 도박 행동에 대한 예측 변인으로 사용될 수 있는데 비합리적 도박신념을 갖는 경우가 그렇지 않은 경우보다 도박행동을 많이 한다는 선행연구 결과를 되새겨 볼 필요가 있다(이해경 외, 2014; 안영희, 2016).

이처럼 그 동안의 연구들이 특정 변인에 치중되어 오고 있는 현상으로 볼 수 있는데 한국도박문제관리센터(2017)는 인간과 환경이 공존하고 있음을 전제로 국내 청소년 도박문제에 대한 연구들이 대부분 개인의 특성과 심리적 요인, 가족과 또래 관계 등으로 접근하여 학교 등 지역사회와 환경을 충분히 고려하지 못한다고 하였다. 그래서 개인의 특성과 심리적 요인, 학교와 지역사회, 환경 등을 통합적으로 다룰 수 있는 청소년 도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 예방적 모델을 개발 하였는데, 도박행동과 관련되어 있는 보호요인 척도를 6개 하위 요인으로 도덕성, 진로정체감, 부모애착, 또래지지, 친사회적 학교 분위기, 친사회적 지역사회 환경으로 구성하였다. 위험요인으로는 도박에 대한 비합리적 신념, 감각 추구 성향, 우울, 부정적 또래 영향, 문제 행동에 대한 부모의 방임, 도박 접근성으로 구성하였다.

이러한 보호-위험요인과 청소년 도박문제 관계에서 가장 영향을 주는 요인으로 도박의 접근성을 들었고, 청소년이 위험요인에 노출되어 있는 경우 비행 행동이나 일탈 행동 등이 또 다른 문제행동을 보일 경우나 두 가지 이상의 위험요소를 가지고 있을 때 더욱 심각해 질 수 있다고 하였다. 또한 음주나 흡연 등이 위험요인이 있는 청소년이 부모 애착이나 또래 지지 등의 보호요인을 동시에 가지고 있으면 도박문제가 약화될 수 있다고 하였다.

또한 김석준(2018)은 그 동안 청소년 문제행동에 대한 보호-위험요인을 측정하는 단일 형태의 도구는 없어 관련 개념을 서로 비교하는 것이 어려웠고, 청소년

들이 다수의 문제행동들을 통합적으로 측정할 수 있는 도구나 조사항목의 일관성이 부족했다고 하였다. 이러한 한계를 보완할 수 있는 보호-위험요인을 측정 도구를 사회생태학적 관점에 기인하여 개인 영역에서 보호요인으로는 자아존중감과 진로 정체성으로, 위험요인으로는 우울과 불안, 낮은 자기 정체성으로 하였다. 그리고 가족영역에서는 보호요인으로 가족애착, 위험요인을 가족 갈등과 문제행동에 대한 부모 방임으로 하였으며, 또래 및 학교 영역에서는 보호요인을 학교 생활 만족도, 위험요인을 또래의 반사회적 행동으로, 지역사회 영역에서는 보호요인을 긍정적 이웃관계, 지역사회 환경으로, 위험요인을 유해매체 환경으로 각각 구조화 하였다.

그리고 정세영(2018)은 도박중독에 대한 연구들은 다양하지만 도박에 대한 치료나 예방에 효과성은 없었고, 그 동안의 연구 주제들이 특정 변인에 쏠리는 현상이 있었다면서 다양한 연구 결과를 통합하여 보다 객관적이고 신뢰성이 있는 결론을 도출할 수 있는 메타분석을 연구하였다. 이를 통해 분석 대상 논문의 특성을 발행 연도별 논문수, 연구 대상의 연령과 지역, 출판 형태 등으로 요약하였다. 그리고 도박중독에 영향을 미치는 변인들을 생태체계적 접근으로 개인특성을 인구통계학적 변인군과 심리적 변인군으로, 가족환경 변인군, 사회환경 변인군으로 분류하였으며, 도박중독에 영향을 미치는 변인들의 조절변인으로 연령, 성별, 출판형태, 출판연도로 분석하였다.

마지막으로 학위논문에서 질적 연구는 2편이 발표되었는데 정은숙(2016)의 문제도박이 있는 남자 대학생을 대상으로 Giorgi 분석방법으로 도박문제를 갖고 있는 9명의 연구 참여자를 대상으로 면담을 진행하여 94개의 의미단위, 35가지 하위 구성요소를 통해 10가지의 구성요소를 발견하였다.

또한 김송이(2017)의 S시 고등학교 및 청소년상담복지센터에서 추천된 남자 고등학생을 대상으로 Giorgi 분석방법으로 도박을 하고 있는 7명의 연구참여자를 대상으로 면담을 진행하여 80개의 의미단위와 18개의 하위구성요소를 통해 6개의 최종 구성요소를 도출하였다.

이러한 2편의 질적 연구 결과에서 연구 참여자들은 도박을 문제로 생각하지 않고 하나의 놀이나 취미로 보고 있었으며 중·고등학교 시절부터 도박을 시작하였고, 지역 환경에서 손쉽게 도박에 노출되어 왔다는 특징을 도출하였다. 이러한



요인은 본인도 모르는 사이에 심각해진 것으로 이지훈(2015)과 임현호(2017)의 양적연구에서 도박을 게임으로만 인식하여 유희적이고 희열을 느끼는 수단으로 보고 있다는 것과 유사한 결과이다.

그리고 비합리적 신념과 도박 접근성은 김상식(2017)의 환경요인을 매개효과로 본 양적 연구에서 도박 접근성이 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 환경요인이 매개효과를 보인 것과 일치한다. 또한 어린 나이에 도박을 경험한 경우 도박문제가 더 발생한다는 선행연구 결과와도 일치하였다(김민우, 2004; 김정은, 2012; 전미경, 2014).

청소년 도박 관련 학술논문의 양적 연구에서는 2004년부터 발표된 86편이 발표되었는데 주제에서 다룬 변인은 학위논문과 같이 개인적 특성, 가족요인과 사회적 요인에 초점을 둔 논문이 주를 이루었다. 주요 변인으로는 개인적 특성에는 충동성, 스트레스, 비합리적 도박신념, 저수준 도박, 성별, 건강성, 우울, 행운신념과 승리경험, 금전동기 순으로 많았으며, 가족요인으로는 가족의 건강성, 부모애착, 부와의 관계, 가족력이, 사회적 요인으로는 주변인 도박, 사회적지지, 거주지역이 주로 변인으로 쓰였다.

또한 매개 변인으로는 비합리적 도박신념이 가장 많았고 도박동기, 성격, 인터넷 중독, 자기 통제, 자기 효능감을, 조절효과로는 자기 효능감과 자아 탄력성, 사이버 범죄가, 중재효과로는 충동성이 주를 이루었다(김종, 2006; 연미영, 2006; 양정남·최은정·이명호·소영, 2011; 김영경, 2012; 김영화·신성만·이혜주, 2012; 남전아·채규만, 2012; 이예진·현명호, 2012; 박현숙·정선영, 2013; 배성권·김정은·조경원, 2013; 장수미, 2014; 이해경·임동훈·김해원, 2015; 손강숙, 2016; 김덕진, 2016; 조혜정·박근우, 2017; 선혜민·조은희·박진희·양정하·최지이·신현주·천성문, 2018; 강향숙·김민정, 2019; 임숙희·김예나·권선중, 2019).

이상의 결과에서 주로 연구된 변인으로 비합리적 도박신념, 스트레스와 충동성이었는데 이러한 결과는 학위논문에서 가장 많이 다뤄진 변인들과 같은 결과이다.

강지영과 김현수(2019)는 2000년부터 2018년 8월까지 국내에서 석·박사학위 논문과 학술지에 발표된 29편에 대해 문제행동이론에 근거하여 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인들의 영향력을 위험-보호요인으로 메타분석을 실시하였다.



이러한 분석결과 개인요인으로는 도박동기, 비합리적 도박신념 순으로, 가족요인으로는 가족간 갈등이, 사회환경요인으로는 주변 도박자 수가 다른 변수들에 비해 영향을 미치는 관계의 크기가 큰 것으로 나타났으며, 보호요인 중에는 개인요인으로 자아존중감, 자아탄력성, 자기통제력 순으로 가족요인으로는 가족간 정서적 유대, 긍정적인 대인관계 순으로 변수 간 관계의 크기가 큰 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 비문제성 도박집단을 중심으로 한 연구 결과로 본 연구에서 도박행동, 도박중독, 문제성 도박 등 모든 집단을 대상으로 한 변인에 대한 차이를 고려하면 본 연구 분석과 비슷한 결과로 보인다.

다음으로 학술지에 게재된 질적 연구에서도 학위논문의 질적연구와 같이 도박이라는 경계도 없이 또래 권유로 도박을 시작하게 되었고 초기에는 유사한 도박에 경험하게 되는 간접경험이 하위범주에서 추출되었다. 이는 처음에는 스릴과 재미로 자신도 모르게 도박에 빠져 들고 도박에서의 승리경험, 행운신념 등 기억이 청소년을 지배하게 된다는 이예진과 현명호(2012)의 선행연구와 같은 결과이다.

이를 통해 비합리적 도박신념을 갖게 만들어 도박을 지속하는 동기가 강화되어 도박을 반복하게 만들고 있으며, 특히 학교 밖 청소년들은 자유로운 사회생활에서 온라인이라는 매체를 생각보다 쉽게 도박에 접하고 자기 통제가 쉽지 않은 조건에 놓이게 되는 상황이 발생되고 있는 것으로 나타났다(하민정·박소연, 2015; 김예나·하지연·우정애·김성봉·권선중, 2016; 송진희·서종건·김용석, 2019; 김진웅·김주현, 2019).

이는 양적 연구 결과에서 주로 언급된 변인들인 비합리적 도박신념과 또래 관계, 도박의 접근성과 유사한 결과이며, 양적 학위논문과 질적 학위논문에서 주로 다루어진 주제로 도박행동과 도박중독, 문제도박에서 상관성이 높은 변인으로 비합리적 도박신념과 스트레스, 충동성, 또래관계 등 정적으로 영향을 준다는 것과 유사하게 결과이다.

이러한 결과들은 한국도박문제관리센터에서 2018년 청소년 대상으로 한 조사에서도 나타난 결과로 자주하는 게임 형태로 인형이나 경품을 뽑는 뽑기게임이 53.9%로 주를 이루고 있다. 그 뒤를 이어 스포츠 경기, 내기 게임이 15.6%로 전체 경험자 중 69.5%가 도박인지 게임인지를 분간하지 못한 체 스마트폰(74.2%)과

PC(25.8%)로 온라인 접속하고 있어 그 만큼 도박에 대한 접근성이 크게 증가하고 있다. 특히 스마트폰이 청소년 도박을 촉진하는 역할을 하고 있는 셈으로 언제 어디서든 쉽게 참여하고 있는 듯이 되고 있다.

이상과 같이 모든 학위논문과 학술논문에서는 정책기관의 도박 실태조사에서 나타난 주요 결과들과 상호 연관성이 높은 비합리적 도박신념과 스트레스, 또래 관계와 충동성, 도박의 접근성과 환경에 대한 체계적인 접근과 주요 변인들에 대한 상호 관계성 등에 유의하여야 할 필요가 있다. 특히, 도박을 시작한 연령이 빠를수록 도박행동이나 중독에 빠질 위험이 높아진다는 연구 결과에 주목할 필요가 있다.

또한 청소년 도박문제 행동은 다른 형태의 문제행동에도 관여하는 정도가 높고 도박행동에 심각성과 폐해를 고려할 때 예방과 치료 개입은 더욱 중요하다고 할 것이다.

한국도박문제관리센터(2017)은 도박문제 보호-위험요인에 따른 청소년 도박예방 모델에서 위험요인을 도박에 대한 잘못된 믿음, 또래의 압력을 다루는 대인관계 기술로 보았다. 또한 접근성이 용이한 지역사회 환경, 부모의 관리감독의 부재, 경쟁적인 가정환경, 부모의 도박, 학교에 대한 낮은 몰입도라고 했다.

그리고 보호요인을 사회기술과 극복력, 자기 효능감, 영성과 같은 친사회적 행동 발달, 회복 탄력성과 대처기술, 가족의 응집력, 지역사회 보호요인으로 분석될 수 있다고 제안하였다.

또한 사회생태학적 체계를 기반으로 한 보호-위험요인을 개인을 둘러싼 환경 체계를 개인의 건강과 심리 사회적 문제로 보면서, 가족, 또래, 교사 및 기타 관계와 학교와 이웃, 사회문화적 규범과 불평등을 초래하는 정책 등을 들고 있는데 청소년과 이를 둘러싼 환경 체계들 간의 상호작용에 유용하게 할 수 있다고 하였다.

이와 같이 청소년 문제행동에 대한 보호-위험요인을 사회생태학적 체계를 기반으로 개발된 모델에서 다음과 같다.

첫째, 개인수준에 대한 보호요인으로 도덕성과 진로정체감을, 위험요인으로 도박에 대한 비합리적 신념과 감각추구성향, 우울이며,

둘째, 관계수준에 대한 보호요인으로 부모애착과 또래지지, 위험요인으로 부

정적 또래 영향과 문제행동에 대한 부모의 방임이며,

셋째, 학교수준에 보호요인을 친사회적 학교 분위기이며,

넷째, 지역수준에 보호요인으로 친사회적 지역사회환경이며, 위협요인으로 도박의 접근성으로 제안하였다.

청소년 도박과 관련한 국내 연구 동향으로는 유은진(2018)의 “청소년 약물과 도박 중독에 관한 연구 동향 분석”과 박은경 외(2019)의 “청소년 도박 연구 동향”을 살펴 볼 수 있었는데, 먼저 유은진(2018)이 석사학위 논문에서 2009년부터 2018년까지 학술지 논문을 분석 대상으로 한 청소년 약물과 도박중독에 대해 2010년에 이르러 연구 주제가 다양화되고 연구 대상과 주제가 세분화되는 등 연구의 질이 높아지고 있다면서도 스마트폰 중독이나 인터넷 중독과 같은 매체 중독에 치중하여 약물과 도박 중독은 그 문제의 심각성에 비해 이슈화가 되지 못했다고 주장했다.

이러한 청소년의 약물 중독과 도박 중독에서 그 영향요인을 개인, 가족, 심리, 생물학적, 심리적 요인으로 제시하면서 대부분 중독 요인에 대한 뚜렷한 해답은 찾아 볼 수 없었다고 하면서 여러 요인이 상호작용에 따라 복합적 요인으로 보는 것이 바람직하다고 하였다.

또한 연구 주제의 다양화와 세분화로 연구의 질은 높아지고 있으나 치료적 개입을 논하는 연구는 이루어지지 않고 있다고 하면서, 청소년 중독의 예방과 대책에 대한 논의는 있다면서도 교육계의 인식 부족과 미온적 태도 뿐만 아니라 많은 사회적 변화가 필요하다고 지적했다.

박은경 외(2019)는 2000년부터 2017년 9월까지 청소년 도박으로 게재된 학술지 논문을 분석한 연구 동향에서 청소년 도박에 대한 연구가 성인에 대해 수적으로 부족하고 실태조사와 관련된 변인들에 대해 단선적인 확인에 그치고 있는 단계로 양적·질적 연구가 혼합적으로 이루어질 필요가 있다고 주장하였다.

또한 청소년 도박이 저연령화되고 있어서 초등학생과 중학생을 대상으로 도박행동의 실태와 위험-보호요인, 도박행동 발달경로, 예방과 치료적 개입 등에 대한 다양한 연구가 필요하다고 지적했다.

그리고 청소년 도박에 대한 연구 주제로 도박관련 영향요인이 가장 많았으며 양적 연구에 치우쳐진 면이 있다며, 청소년 도박이 어떻게 시작되어 행동으로 옮

겨져 어떻게 변화해 가는지, 청소년의 삶에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 깊이 있게 살펴보기 위한 질적 연구나 혼합적 연구가 활성화될 필요가 있다고 지적했다.

더불어 도박관련 측정척도가 우리나라 청소년에게 맞는 신뢰할만한 타당한 척도 개발과 연구자의 도박행동 측정시 명확한 조작적 정의, 게임과 도박 구분, 위험요소 구체화가 필요하다고 제안하였다.

## 2. 국외 선행연구

사행산업감독위원회(2013)는 우리나라 사행산업은 합법성보다 불법성이 더 크고 국가 정보통신망의 발달로 온라인과 모바일을 통한 불법도박 규모가 급속도로 커지고 있다고 한다. 이 기관의 2019년 불법도박 실태조사에 따르면 우리나라 불법도박의 규모는 81조억원으로 추정되어 2018년 기준 합법 사행산업 규모가 22조억원의 3.6배에 달하는 수준이다. 불법 온라인 도박 규모도 54조억원으로 전체 불법 도박의 66%에 이르는 것으로 보고되고 있고, 10대 청소년들의 불법도박 참여자도 늘고 있다고 한다. 청소년 도박관련 선행연구에서 도박에 대한 접근성이 온라인 형태가 많다고 보고되고 있는 것을 감안하면 국가의 사행산업 정책과 관련이 깊다고 할 수 있다.

우리나라 사행산업의 규모는 2017년 총매출액이 21조 7천억원으로 GDP기준 순매출액 비율이 0.53%로 OECD 주요 국가 중 14위 정도로 높은 편이 아니나 세계 각국의 사례는 어떠한지 외국의 청소년 도박에 대한 연구 동향을 살펴보고자 한다(사행산업통합감독위원회, 2017).

해외 청소년 도박과 관련한 연구 동향으로 영국, 캐나다, 미국에서 소수의 연구자에 의해 국제 연구 저널에 가장 많이 실린 논문을 고찰한 Blinn-Pike et al(2010)의 논문(Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research)과 Calado et al(2016)의 세계 각국의 유병률에 대한 최근 연구 동향(Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent

Research)에 대해 살펴보고자 한다.

Blinn-Pike et al(2010)의 청소년 도박에 대한 국제 연구 저널에 실린 논문을 검색한 결과 1985년 이전에는 발표된 논문이 존재하지 않았고 1985년부터 2010년까지 총 137개 논문에 양적 연구가 103편, 질적 연구가 8편, 기타 26편으로 유병률과 양적 연구에 치중되었다 하였으며, 음주나 약물과 관련하여 성비행과 주로 논의되는 추세라는 연구 결과를 내놓았다. 그는 이러한 논문이 발표된 나라를 보면 캐나다 50편, 미국 41편, 영국 25편, 호주 10편, 노르웨이와 뉴질랜드가 각각 3편과 2편, 이스라엘, 리투아니아, 네덜란드, 루마니아, 스페인, 스웨덴이 각각 1편씩 등재되었다고 소개하면서 세계 각국의 유병률에 대한 검토된 결과를 몇 가지 지적했다. 모든 데이터가 자기 보고식으로 되어 있고 기억의 신뢰성과 응답의 정직성이 편향되어 있을 수 있으며, 조사 대상 표본이 차이성, 나라마다 서로 다른 진단척도로 국가 간의 유병률을 비교하는 것이 어려운 점이 있다고 제안하였다.

Calado et al(2016)는 그럼에도 불구하고 전 세계 청소년 도박 유병률은 0.2% ~ 5.6%까지 다양하게 나타나고 있으며 스페인이 5.6%로 가장 높고, 노르웨이가 0.2%로 가장 낮았다고 보고했다. 스페인이 가장 높은 유병률을 보인 것은 국가가 정보 접근이 가능한 다양한 유형의 슬롯머신 때문일 수 있다고 했다.

이에 대해 Becona. et al(2001)와 Delfabbro and King(2011)은 노르웨이가 0.2%로 가장 낮은 유병률은 중독성이 낮은 슬롯머신의 도입에 따른 도박환경 변화일 수 있고 또 어떤 나라는 다른 연구에 사용되는 진단 도구를 사용하는 경우도 있어서 더 많은 연구 수행이 필요하다고 했다. 이러한 한계에도 불구하고 많은 유럽 국가의 일관성이 있는 연구 결과들은 소수의 인종 또는 부모가 도박을 하는 경우나 부모와 비 동거, 학년이 높을수록 인터넷 도박이 문제성 도박일 가능성이 높은 것으로 보인다고 하였다. 전반적으로 문제성 도박인 경우 가장 빈번한 영향 요인으로는 우울과 스트레스였으며 도박행동과 약물 남용이 높은 상관성을 보이고 있으며, 가장 많이 하는 도박으로 복권, 카드게임, 슬롯머신이었다고 제안했다(Becona et al., 2001; Rossow and Molde 2006; Olason et al., 2006; Skokauskas and Satkeviciute 2007; Griffiths 2008; Olason et al., 2011; Suris et al., 2011; Forrest,D.,& McHale,I.G, 2012; Kristiansen and Jensen 2014; Hanss

et al., 2014; Froberg et al., 2015 재인용).

Blinn-Pike et al(2010)는 다양한 국가의 여러 연구자들이 공통된 연구 결과에서 여학생보다는 남학생이, 성인의 유병률보다 청소년이 높고, 청소년 문제도박은 음주와 마약과 같은 다른 중독에 대한 위험이 증가하고 있을 뿐만 아니라 비행과 범죄에 다른 청소년 보다 더 많이 연루되거나 가족관계에서의 갈등과 학업 성적 저하가 초래되고 있을 가능성이 높다고 하였다. 또한 도박의 정의에 대해서는 "복권, 스포츠 베팅, 카드와 빙고놀이, 슬롯머신, 비디오 게임이나 포커, 기타" 기술을 결합하여 게임에 베팅하는 것을 포함한 여러 가지 활동으로 실제 돈을 사용하는 것이라고 정의하였다.

청소년 도박과 관련한 문제를 병리적, 문제적, 강박이나 병적인 도박으로 구분하였으며, 진단척도 SOGS<sup>4)</sup>와 SOGS-RA<sup>5)</sup>로 도박에 대한 유병률 조사에서 어린이, 청소년, 성인을 대상으로 똑같은 진단척도를 이용하므로 3개 그룹이 질문에 대한 내용을 이해하지 못할 경우 유병률이 부풀려질 수 있다고 주장하였다.

SOGs-RA에 추가적인 심리 평가와 개선이 필요하는 등 진단 기준에 대한 논란이 있다며 청소년에게 적합하고 신뢰할 수 있는 조사와 진단 척도가 필요하다고 주장했다.

Calado et al(2016)는 청소년 도박 유병률에 대한 최근 연구 고찰에서 2000년 이후 전 세계적으로 실시된 연구를 검토하여 국가별 분석을 통해 44개의 연구를 확인하였다. 이러한 최근 연구 고찰에서 청소년 도박 행동에 대한 연구가 없는 나라가 다수라면서 주로 유럽과 북미, 호주가 대표적이지만 북미의 청소년 유병률은 2.1~2.6%, 오세아니아 0.2~4.4%, 유럽 0.2~12.3%에 달했다고 한다. 또한 유럽은 도박시장의 합법화와 자유화로 도박이 더욱 확대하고 있어서 더 많은 청소년들이 도박 위험에 처할 수 있다. 특히, 독일에서는 청소년 도박에 대한 경험적 연구가 많이 이루어지고 있고, DSM-IV-MR-J<sup>6)</sup>를 이용한 12세~18세 사이

4) SOGS(Lesieur & Blume, 1987) : 일반 성인을 대상으로 문제성 도박측정 도구로 최초 개발되어 가장 오랫동안 문제성 혹은 병적 도박 발병률을 조사하기 위하여 미국, 캐나다, 호주 등 폭 넓게 사용되고 있다(심원섭, 2007).

5) SOGS-RA(Winters, 1993) : SOGS 개정판으로 청소년 도박행동과 도박 관련 문제를 평가하기 위하여 SOGS를 청소년에게 적합하도록 수정한 것으로 판독하기가 쉽고 도박중독 유병률 비교가 가능하다는 점과 DSM 기준의 측정도구보다 광범위한 문제를 찾아낼 수 있다는 장점이 있다(김예나, 2015).

6) DSM-IV-MR-J : 미국정신의학회의 정신장애 진단 및 통계편람(Diagnostic and Statistical



문제 도박률은 2.2%로 나타났다. 스페인은 SOGS-RA 척도를 사용하여 11~16세 청소년의 도박 문제를 조사한 결과 4.6%가 도박 유병률로 나타났다.

스위스는 SOGS-RA의 프랑스 진단척도를 사용하였는데 비문제군 31.9%, 위험군 4.3%, 문제군 1.3%이며, 대부분 청소년으로 나이가 많을수록 그 비율은 높아지는 현상이 나타났다. 크로아티아는 12.3%로 높은 유병률을 보이고 있었는데 이는 다른 연구에서 사용하지 않는 진단척도 CAGI를 사용한 때문일 수 있다.

또한 청소년들이 도박에 접근성이 높은 나라의 특징일 수 있다며 전반적으로 지금까지 살펴본 이러한 연구 결과들은 청소년 도박 유병률에 대한 변화로 보고 있었으며 국가 연구자들 간에 많은 정보교류와 협력이 필요하다는 것으로 이해할 수 있다(Gupta et al., 1998; Ladouceur et al., 2000; Wiebe et al., 2000; Kingma, 2008; Hayer, 2014; Miruriensuez et al., 2015; 재인용).

이상에서 살펴 본 바와 같이 외국의 청소년 도박에 대한 연구는 세계 여러 나라 중 일부 국가에 존재하며, 그마저도 나라마다 도박관련 사회문화적 환경과 정책, 그리고 조사 방법과 시점 차이 등을 고려해 볼 때 일관적인 비교는 어렵다고 볼 수 있다. 비단 국가간의 차이일 뿐만 아니라 국내에서도 연구자들마다 조사 대상, 조사 지역이나 시기, 진단 도구 등에 따라 다소 차이를 보이고 있는 게 사실이다(최승혁 외, 2010).

우리 나라도 도박에 대한 개념과 조사 특성과 준거에 따라 학자들 간의 의견이 다르고 서로 다른 결과를 보고해 온 게 사실이라면서 비확률 표본 추출 방법이 확률표본 추출 방법보다, 대면조사가 전화조사보다, 동양이 서양보다 도박에 대한 유병률 조사가 높게 나온다. 따라서 국가간에도 사회문화적 특성과 진단척도, 표집방법과 면접방법 등 다양한 기준에 따라 그 차이가 있을 수 밖에 없다.

이러한 차이점에 대해 외국 학계에서는 통합적인 연구 노력이고 있으나 우리나라는 성인을 대상으로 한 도박중독 선별도구에 대한 연구 노력은 활발히 이루어지고 있으나 청소년을 대상으로는 연구는 부족한 실정이다(최승혁, 2010; 김예나, 2015).

---

Manual of Mental Disorders: 이하 DSM)을 토대로 하고 있다. 총 12문항과 집착, 금단, 위축과 통제 상실, 도피, 추격매수, 거짓말, 불법행위, 가정 붕괴, 학업붕괴 등 병적 도박의 9개 포함되어 있는 미성년 도박자의 병적도박을 정의하고자 개발되었다(김예나·권선중·김원식, 2016).

이외에도 도박문제가 있는 외국 청소년 집단의 특징은 다른 또래보다 음주 사용과 흡연 횟수가 2배 정도 높다는 것이다. 그리고 북미지역 중·고등학교 학생의 경우 도박에 참여하는 것은 음주와 동일하게 기분 전환으로 가장 인기 있는 두 가지 중 하나라는 것이다. 또한 도박문제가 있는 청소년 집단은 부모가 도박하는 비율이 높고 문제 집단에서 약 10%가 불법행위에 관련되어 있거나 학교 성적 부진, 무단 결석 등의 일탈과 우울이나 불안 등의 심리적 문제를 겪고 있다고 한다(한국도박문제관리센터, 2017).



## IV. 연구 방법

### 1. 분석 대상 및 자료 수집

본 연구는 청소년 도박관련 연구 동향을 살펴 보기 위하여 국내 발표된 모든 논문을 검색하기 위하여 <표 3>과 같이 2020년 3월 현재 국내 석·박사학위 논문과 학술지, 기타 보고서 등을 국회도서관, KCI, RISS, DBPIA, KISS, NDSL, 제주대학교 중앙도서관을 중심으로 검색하였다.

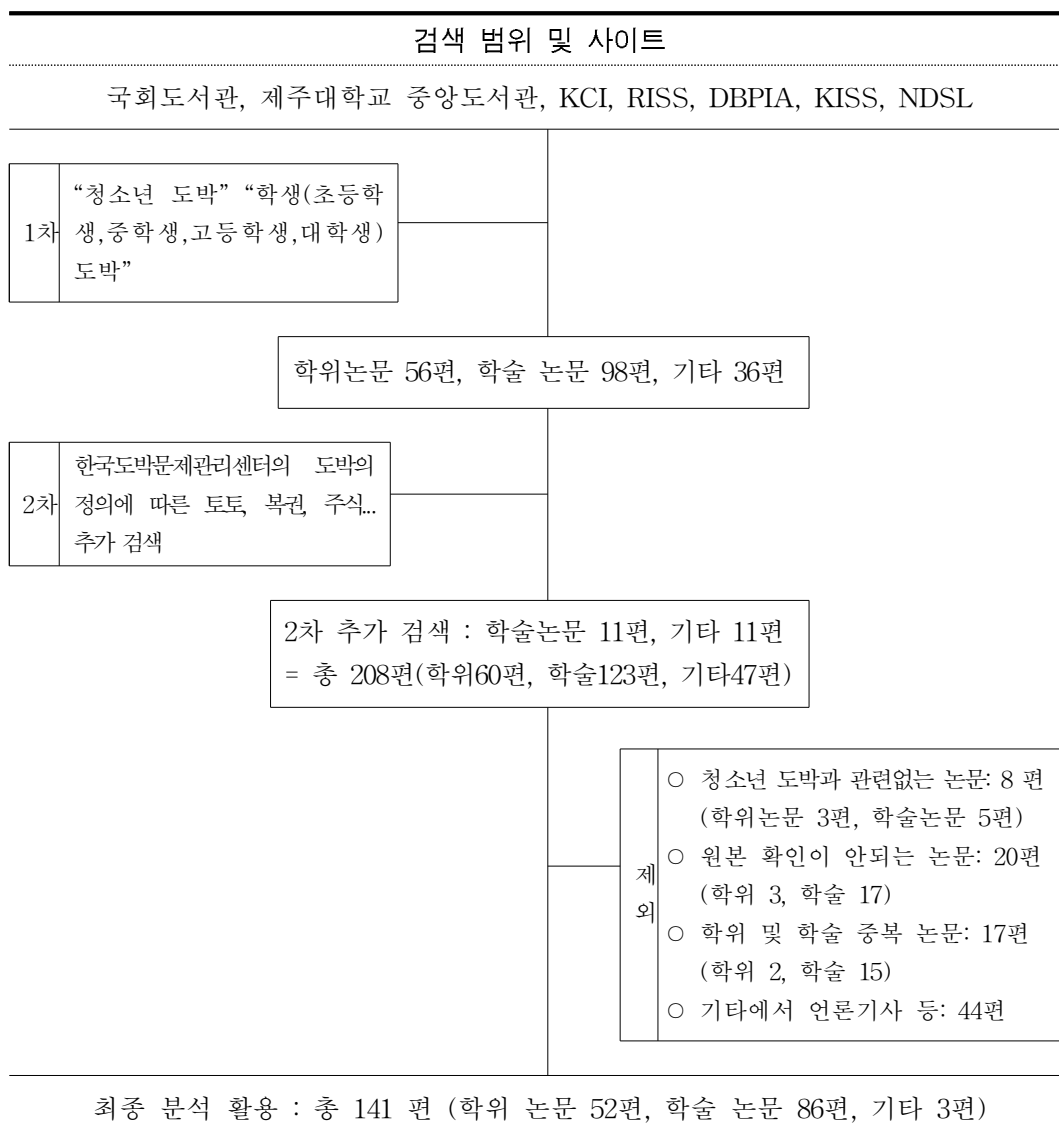
본 연구에 있어서 청소년 도박의 시작 연령이 점점 낮아지고 있고 놀이인지 도박인지를 알지 못한 상태로 도박에 빠져 들고 있다는 선행연구에 따라 청소년의 범주를 청소년기본법과 청소년활동지원법, 청소년복지지원법에서 정하고 있는 연령 기준인 9세이상 24세 이하에 해당하는 연령 기준으로 초·중·고·대학생으로 하였다.

청소년 도박과 관련한 논문 검색은 <표 3>과 같이 1차 “청소년”, “도박”으로, “학생”, “도박”으로, “대학생”, “초등학생”, “도박”이란 키워드로 검색하였으며, 2차는 한국도박문제관리센터의 도박의 정의에 포함되는 경마, 경륜, 토토, 프로토 등 스포츠경기와 경견, 투견 등 동물경기, 스크린 경마, 카지노, 주식, 로또, 복권, 온라인 불법 인터넷 게임, 원격 도박 등으로 유사한 도박의 종류들로 1차 기준 대상으로 순차적으로 확대하는 방법으로 검색하였다. 이외 한국도박문제관리센터에서 청소년 대상으로 조사한 실태보고서(2015, 2018)와 연구 보고서 1편을 분석 대상에 포함하였다.

이러한 검색 절차를 거쳐 선정된 <표 3>과 같이 1차 조건에 따라 검색한 결과 국내 석·박사학위 논문 60편과 학술지 논문 112편, 기타 36편이 검색되었으며 2차 조건에 따라 검색한 결과 학술논문 11편, 기타 11편이 추가로 검색되어 총 208편(학위논문 60, 학술논문 123편, 기타 47편)이었으나 청소년 도박과 관련이 없는 논문 8편(학위 3편, 학술 5편), 원본이 확인되지 않는 논문 20편(학위 3편,

학술 17편), 중복된 학위 및 학술논문 17편(학위 2편, 학술 15편), 기타에서 언론 기사 등 44편을 제외한 결과 학위논문 52편, 학술논문 86편, 기타 3편(한국도박문제관리센터 연구보고서 1편, 실태 조사 2편) 등 총 141편을 최종 분석 대상 논문으로 선정하였다.

< 표 3 > 논문 검색사이트 및 선별 방법



※ 기타 3편 : 한국도박문제관리센터 연구보고서 1편, 실태조사 2건

## 2. 분석 절차

본 연구에 있어서 『1. 분석 대상 및 자료 수집 방법』에 따라 최종 선정된 논문에 대하여 연구 동향 분석 절차는 첫째, 논문을 연도별 논문 수와 석·박사학위 논문, 학술지 논문으로 구분하여 발전 시기별 현황과 특징 등을 살펴보았다.

둘째, 논문의 본문을 검색하여 청소년 도박과 관련하여 연구자 전공 분야별 현황을 살펴보고 셋째, 연구 대상자를 초등학생, 중학생, 고등학생, 대학생, 청소년 등으로 나누어 비교해봤으며, 넷째, 연구 주제의 유형을 도박, 도박행동, 도박문제, 도박경험 등으로 나누어 영향요인과 인과관계 등 연구 목적을 살펴 보았고, 다섯 번째, 연구 주제에 대한 주요 하위유형과 빈도, 여섯 번째, 연구 변인별 유형과 빈도, 일곱 번째, 주요 영향요인을 개인요인, 가족요인, 사회환경요인으로 나누어 자주 사용되는 요인 및 빈도별 분석했으며, 여덟 번째, 질적연구 동향과 도박 중독과정 및 회복에 대한 경험적 특성을 비교해보고, 아홉 번째, 연구 방법 및 분석 방법에 대해 살펴 보았다.

마지막으로 치료 및 개입에 대한 주제 유형과 빈도, 분석 방법의 종류와 빈도 등을 살펴 보는 방법으로 분석하였다.

이러한 절차에 따라 엑셀 프로그램을 활용하여 학위논문과 학술논문으로 정렬하였고, 분석 대상별 순서에 따른 통계 처리된 값과 내용에 따라 결과를 도출하였다.

그리고 전체 논문에 대한 분석 대상 관련성과 분야별 분류기준에 타당한 지를 검증하기 위하여 경영학 박사 1명을 검토 위원으로 선임하여 최종 논문 선정과정과 상기 절차와 결과치에 대해 최종 확인하는 과정을 거쳤다.

### 3. 분석 기준

본 연구에 있어 조혜정 외(2017)의 성인 도박 연구 동향과 유은진(2018)의 청소년 약물 및 도박 중독에 관한 연구 동향 분석, 그리고 박은경 외(2019)의 청소년 도박 연구 동향, 김상미 외(2013)의 청소년 수련활동의 연구 동향 등에 제시했던 분석 영역과 세부사항을 참고로 <표 4>와 같이 분석틀을 수정하여 활용하였다.

< 표 4 > 연구 분석 기준 틀

1. 연도별 논문발표 유형	연도별 발표 논문 현황 (국내 석·박사학위 논문, 국내 학술지 논문, 실태조사, 연구보고서 )
	청소년 도박연구 논문 시기별 발표 현황 학문의 발전 시기별 연구 유형 및 특징
2. 연구자 전공 분야별	국내 석·박사 학위 논문 국내 학술지 논문
3. 연구 대상	초등학생, 중학생, 고등학생, 대학생, 청소년
4. 연구 주제 및 목적	연구 주제 (도박, 도박행동, 도박문제, 문제도박, 도박경험..)
	연구 목적 (영향요인, 인과관계, 차이 및 구조, 실태, 인식, 동향..)
5. 주요 하위유형 및 빈도	도박행동(환경요인,금전동기....), 도박중독(비합리적 도 박신념,통제력 착각...), 도박(사교성 도박, 도박의사...) 도박문제(성별,음주,건강위험성..), 도박경험(인터넷 게임, 학업중단..) 문제도박(유해환경, 돈내기 게임...), 척도개 발 및 검증(자기회귀교차 지연모델...)

6. 연구 변인별 유형 및 빈도	비합리적 도박신념, 스트레스, 충동성...
7. 주요 영향요인별 유형 및 빈도	개인요인 유형 및 빈도(비합리적도박신념,스트레스...) 가족요인 유형 및 빈도(가족도박경험,가족건강성..) 사회환경요인 유형 및 빈도(도박접근성,사회적지지..)
8. 양적연구 분석 방법	분석방법 형태별 분석, 분석방법 종류별 분석
9. 연구 방법 분석	양적연구, 질적연구, 문헌연구, 혼합적 연구
10. 질적연구와 도박 중독과정 및 회복과정의 경험적 특성	질적연구 동향 분석 (연도별 현황, 연구 방법, 연구 참여자) 도박 중독과정 및 회복 과정 경험적 특성
11. 치료 및 개입	치료와 개입 관련 주제 유형 및 빈도 분석 방법(분석 방법 종류 및 빈도)

#### 4. 분석 방법

청소년 도박에 대해 연구한 선행연구들에 대한 연구 동향을 알아보기 위하여 <표 4>과 같은 분석 기준에 따라 선정된 논문 141편을 연도별, 연구자 전공분야별, 연구 대상과 주제별, 연구 주제 하위요인별, 양적연구 분석방법, 연구방법 분석, 질적연구와 도박중독에 대한 경험적 특성, 치료 및 개입에 따른 연구 대상을 정의하였다.

최종 검색된 논문 141편은 국회도서관과 제주대학교 중앙도서관 기본 사이트에서 검색하였고, 본문이 없는 경우 KCI, RISS, DBPIA, KISS, NDSL로 순차적으로 검색하면서 최대한 본문 내용을 찾아 보도록 하였고, 본문 내용이 없으나 논문 초록이 확인되는 분석이 가능한 부분까지 그 내용을 포함시켰다.

또한 학위논문, 학술논문, 기타 연구보고서로 구분하여 주제와 연구자별 엑셀 프로그램을 활용하여 학위 및 학술의 동종과 이종 간의 중복 여부를 검사 하였으며, 해당 논문을 연구 대상, 연구방법, 분석방법, 측정도구 및 척도, 변인과 하위요인 등 분석 틀에 맞게 내용을 엑셀에 정리하여 함수 등 프로그램을 적용하는 방법으로 자료 분석의 정확성을 높였다.

## 5. 신뢰도와 타당도

본 연구에 있어서 내용의 신뢰성과 객관성을 확보하기 위하여 먼저 논문 검색에서는 국회도서관과 제주대학교 중앙도서관 사이트에서 ‘도박’과 한국도박문제관리센터가 정의한 사다리, 로하이, 파워볼 등 불법 인터넷 게임 등의 온라인 도박과 경마, 경륜, 경정과 토토, 프로토와 같은 오프라인 도박 등의 ‘유사 도박’을 키워드로 하여 “청소년”, “초등학생”, “중학생”, “고등학생”, “대학생”을 대상 검색된 논문 List를 2개 사이트 이상에서 상호 비교하는 방식을 검증하였다.

본 연구 자료 선정과 분석 등에 대해서는 연구 보조자와 경영학 박사 1명이 참여하는 삼각검증법을 활용하여 상호 교차 및 합의과정을 거치는 방법으로 검증하여 단독 연구에 따른 편견을 최소화하고자 하였다. 그리고 본 연구 동향에 있어서 타당도는 수치화하는 게 어렵기 때문에 일반적으로 제외하고 있지만 자료 분석 등에 선행연구를 고찰하여 체계성을 갖추도록 하였다.

또한 수집된 분석자료는 양적 데이터 분류방식을 적용하는 방법으로 분석에 활용하여 백분율과 빈도를 산출하여 제시하는 해석하는 방식으로 신뢰성과 타당도, 그리고 객관성을 확보하고자 하였다.

## V. 연구 결과

### 1. 연도별 연구 동향

청소년과 도박과 관련하여 2003년도부터 2020년 3월 현재까지 국내에서 발표된 학위 및 학술 논문은 총 141편으로 검색되었다. 논문의 발표 형태는 박사학위 논문 7편, 석사학위 논문 45편, 학술논문 86편, 실태조사 2편, 연구보고서 1편이었다.

논문의 연도별 동향을 도박관련 시대 상황에 따라 <표 6>과 같이 전국 단위 청소년 도박에 대한 실태조사가 제도화되어 처음으로 조사를 실시된 2015년도를 기준으로 2003년~2014년까지를 학문 전기로, 2015년~현재까지를 학문 후기로 나누어 보았다. 그리고 학문 전기를 2008년 사행산업 건전화 이전과 이후를 기준으로 2003년~2007년까지를 도입기로, 2008년~2014년까지를 성장기로 정하고, 학문 후기를 정부가 처음으로 실태조사를 시작한 2015년도와 2차 실태조사 시기로 나누어 2015년~2017년까지를 성숙기로, 2018년~현재까지를 발전기로 나누어 살펴보고자 한다.

이러한 시대적 기준으로 살펴보면 <표 5>와 <표 6>과 같이 도입기인 2003년~2007년까지는 석사학위 논문 4편과 학술논문 4편으로 총 8편으로 연 평균 1.60편이 발표되었으나, 성장기인 2010년~2014년까지는 박사학위 논문 4편, 석사학위 논문 8편, 학술논문 29편으로 총 41편이 발표되어 연 평균 5.85편으로, 2015년~2017년까지는 박사학위 2편, 석사학위 18편, 학술논문 21편, 기타 2편으로 총 43편이 발표되어 연 평균 14.34편으로 2배 가까이 증가하였고, 2018년~2020.3월까지는 박사학위 논문 1편, 석사학위 논문 15편, 학술논문 32편, 기타 1편으로 총 49편으로 연 평균 16.33편으로 꾸준히 증가하는 추세를 보이고 있다.

이는 사행산업통합감독위원회법 2007년 1월 26일 공포되었으며 동법 제14조 제1항에 근거하여 2008년에 한국도박문제관리센터가 설립되어 실태조사가 제도

화되고 청소년 도박에 대한 실태와 폐해가 알려지면서 학계의 관심이 높아진 것으로 추측된다.

<표 5> 연구 논문 연도별 현황

(단위 : 편수, %)

구분	계	'03	'04	'06	'07	'08	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20
박사	7 (5.2)	-	-	-	-	-	-	2 (1.5)	1 (0.74)	-	1 (0.74)	-	1 (0.74)	1 (0.74)	1 (0.74)	-	-
석사	45 (32.3)	1 (0.7)	3 (2.1)	-	-	1 (0.7)	-	-	3 (2.1)	1 (0.7)	3 (2.1)	6 (4.3)	5 (3.6)	7 (5.0)	7 (5.0)	5 (3.6)	3 (2.1)
학술	86 (60.3)	-	1 (0.7)	2 (1.4)	1 (0.7)	1 (0.7)	2 (1.4)	7 (4.9)	8 (5.7)	6 (4.3)	5 (3.6)	6 (4.3)	9 (6.3)	6 (4.3)	15 (10.6)	16 (11.3)	1 (0.7)
실태 조사	2 (1.5)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (0.75)	-	-	1 (0.75)	-	-
연구 보고서	1 (0.7)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (0.7)	-	-	-
합계	141 (100.0)	1 (0.7)	4 (2.8)	2 (1.4)	1 (0.7)	2 (1.4)	2 (1.4)	9 (6.4)	12 (8.5)	7 (5.0)	9 (6.4)	13 (9.3)	15 (10.6)	15 (10.6)	24 (17.1)	21 (14.9)	4 (2.8)

< 표 6 > 연구 논문의 시기별 발표 현황

[단위 : 편, (연평균 편수)]

구분	계	학문 전기		학문 후기		
		도입기	성장기	성숙기	발전기	
학위 논문	박사	7 (0.39)	-	4 (0.57)	2 (0.67)	1 (0.33)
	석사	45 (2.50)	4 (0.80)	8 (1.14)	18 (6.00)	15 (5.00)
학술 논문	86 (4.78)	4 (0.80)	29 (4.14)	21 (7.00)	32 (10.67)	
기 타	3 (0.16)	-	-	2 (0.67)	1 (0.33)	
합 계	141	8	41	43	49	



(7.83)	(1.60)	(5.85)	(14.34)	(16.33)
--------	--------	--------	---------	---------

청소년 도박에 대한 연구 유형을 살펴보면 <표 7>과 같이 학문전기인 도입기에는 도박관련 변인연구, 도박성 게임 행동, 가족수준 및 거주지역 영향요인, 예방전략, 신념, 대처방식 및 심리적 특성 연구 등이 주를 이루었다. 성장기에는 도박중독실태, 도박행동 구조모형, 발달경로 구조분석, 도박중독 유병률 조사, 생태학적 접근, 자기조절 상식모형 적용, 영향요인 탐색적 연구, 지역사회 개입방안 등이 주로 연구되었다.

그리고 학문후기 성숙기에는 행동활성화 및 억제 체계, 다집단 분석, 근거이론적 접근, 비연속시간 생존분석의 적용, 질적연구 등이 연구가, 발전기에는 보호-위험요인 측정도구 개발, 연구 동향 분석, 탐색적 연구, 예방에 대한 설명모형 구축 및 검증, 자기회귀 교차지연모델 검증, 위험-보호요인 메타분석, 자발적 회복 과정에 대한 연구, 인식유형 사례 관리, 혼합 및 문헌연구 등으로 주를 이루는 연구적 특징이 있었다.

이는 고근영 외(2019)의 학술논문을 중심으로 도박중독 연구 동향에서 2000년대에는 도박중독의 경험유형, 도박중독의 유병률, 예방 및 치료 프로그램 개발 등이, 2010년대에는 도박중독의 측정, 평가척도 및 타당화, 범죄 연관성 등의 연구적 흐름과 비교해 볼 수 있었다.

< 표 7 > 학문의 발전 시기별 연구유형 및 특징

도입기	성장기	성숙기	발전기
도박관련 변인연구, 연구 유형 및 특징	도박중독실태, 도박행동구조 모형, 발달경 로 구조분석, 도박중독 유병 률 조사, 생태 학적 접근, 자 기조절 상식모	행동활성화 및 억제 체 계, 다집단 분석, 근거 이론적 접 근, 비연속 시간 생존 분석의 적	보호-위험요인 측정 도구 개발, 연구 동 향 분석, 탐색적 연 구, 예방에 대한 설 명모형 구축 및 검 증, 자기회귀 교차지 연모델 검증, 위험- 보호요인 메타분석,

략, 신념, 대 처 방 식 및 심리적 특성 연구	형 적용, 영향 요인 탐색적 연구, 지역사 회 개입방안	용, 질적연 구	자발적 회복과 정 연 구, 인식유형 사례 관리, 혼합 및 문헌 연구
-------------------------------------	---	-------------	--

## 2. 연구자 전공분야별 동향

청소년 도박에 대한 연구 동향을 2003년부터 2020년 3월까지 발표된 논문을 학위논문과 학술논문으로 구분하여 연구자의 소속 학과와 학술 단체는 어떠한지 살펴 보았다.

### 1) 학위 논문

학위 논문은 교육부와 한국교육개발원의 학과(전공) 분류 기준에 따라 중·소분류로 연구자 중심의 제출 논문을 <표 8>과 같이 분류하였다.

이러한 분류 기준에 따라 발표된 총 52편을 분석한 결과 상담심리학과가 17편으로 전체 논문 중 32.7%로 가장 많았으며, 다음으로 사회복지학과 13편(25.0%), 간호학과 체육교육학이 각각 4편(7.7%), 교육학 3편(5.8%), 보건과학, 상담교육학, 체육학이 각각 2편(3.9%), 의학과, 중독재활복지학, 청소년지도학, 사회교육학, 특수상담학 등이 각각 1편(1.9%) 순으로 발표되었다.

< 표 8 > 학위논문 학과별 발표 논문 현황

(단위 : 편수,%)

구 분	의료보건				사회과학		교육상담					
	간 호 학	보 건 과 학	의 학	중 독 재 활 복	사 회 복 지	청 소 년 지 도	상 담 심 리 학	체 육 교 육 학	교 육 학	상 담 교 육 학	사 회 교 육 학	특 수 상 담 학

지 학					학								
52	4	2	1	1	13	1	17	4	3	2	2	1	1
(100.0)	(7.7)	(3.9)	(1.9)	(1.9)	(25.0)	(1.9)	(32.7)	(7.7)	(5.8)	(3.9)	(3.9)	(1.9)	(1.9)

## 2) 학술 논문

학술논문은 한국연구재단 한국학술지인용색인 학술단체 통계 목록상 중분류 기준으로 1차 분류하고 중분류가 없거나 타 분류와 유사한 경우 대분류 기준을 보완한 결과 <표 9>와 같이 분류되었다.

이러한 기준에 따라 발표된 총 편수는 89편으로 복합학이 전체 편수 중 19편(21.4%), 그 다음으로 사회복지학과 사회과학이 각각 11편(12.4%), 행정학 7편(7.9%), 생활과학과 예방의학이 각각 6편(6.8%), 간호학이 5편(5.6%), 교육학이 4편(4.5%), 컴퓨터학 3편(3.4%), 문헌정보학, 공학일반, 예술체육학이 각각 2편(2.2%)씩이었고, 가정의학, 의약학, 관광학, 법학, 기독교 신학, 체육학이 각각 1편(1.1%)씩, 기타 5편(5.6%)이 발표되었다.

학술단체 분류 기준으로 발표 논문이 많은 주요 단체는 복합학에는 아시아문화학술원, 한국디지털정책학회, 한국심리학회, 한국여가문화학회, 한국웰니스학회, 한국융합학회, 한국임상심리학회 순이었다.

사회복지학에는 사회복지교육협의회, 학교사회복지학회, 한국보건사회연구원, 한국정신건강사회복지학회, 한국지역사회복지학회, 한국청소년복지학회, 한국케어매니지먼트학회 순이었다.

사회과학에는 사회과학연구소(가톨릭대학교, 중앙대학교, 충남대학교, 강원대학교), 한국건강심리학회, 한국사회복지학회, 한국사회과학연구회, 한국청소년상담복지개발원, 한국청소년정책연구원, 한국사회안전범죄정보학회였다.

< 표 9 > 학술논문 분야별 발표 논문

(단위 : %)

분야별	학	술	단	체	명	편 수
-----	---	---	---	---	---	-----

복합학	아시아문화학술원, 한국디지털정책학회, 한국심리학회, 한국여가문화학회, 한국웰니스학회, 한국융합학회, 한국임상심리학회	19(21.4)
사회복지학	사회복지교육협의회, 학교사회복지학회, 한국보건사회연구원, 한국정신건강사회복지학회, 한국지역사회복지학회, 한국청소년복지학회, 한국케어매니지먼트학회	11(12.4)
사회과학	사회과학연구소(가톨릭대학교, 중앙대학교, 충남대학교, 강원대학교), 한국건강심리학회, 한국사회복지학회, 한국사회과학연구회, 한국청소년상담복지개발원, 한국청소년정책연구원, 한국사회안전범죄정보학회	11(12.4)
행정학	한국범죄심리학회, 경찰학연구소, 한국경찰학회, 한국중독범죄학회	7(7.9)
생활과학	한국가정관리학회, 한국청소년학회	6(6.8)
보건의료	대한임상건강증진학회, 보건교육건강증진학회, 보건의료산업학회, 한국보건사회학회, 한국보건정보통계학회, 한국학교지역보건교육학회	6(6.8)
가정의학	대한스트레스학회	1(1.1)
의약학	한국사이코드라마학회	1(1.1)
간호학	정신간호학회, 지역사회간호학회	5(5.6)
교육학	학습자중심교과교육학회, 한국체육교육학회	4(4.5)
컴퓨터학	한국콘텐츠학회, 한국컴퓨터정보학회	3(3.4)
문헌정보학	중소기업융합학회	2(2.2)
관광학	동북아관광학회	1(1.1)
법학	한국형사정책연구원	1(1.1)
공학일반	한국산학기술학회	2(2.2)
예술체육학	한국사회체육학회, 한국스포츠산업경영학회	2(2.2)
기독교신학	한국기독교상담심리학회	1(1.1)
체육학	한국체육학회	1(1.1)
기타	한국도박문제관리센터, 한국카운슬러협회	5(5.6)
합계		89(100.0)

\* 학술논문 86편 + 연구보고서 3편 = 89편

### 3. 연구 대상자별 분류

청소년 도박에 대한 연구 대상으로 박은경 외(2019)의 연구 틀을 참고하여 분석한 결과 <표 10>과 같이 연구 대상자로는 학위 논문과 학술 논문 모두 대학생이 65편(46.1%)으로 가장 많았으며, 다음으로는 고등학생 24편(17.1%), 중학생과 고등학생 23편(16.3%) 순으로 많았다. 그 다음 중학생 5편(3.6%), 초등학생 2편(1.4%), 고등학생과 대학생 3편(2.1%), 성인을 대상으로 청소년기 도박 경험에 대한 연구 1편(0.7%), 초등학생부터 대학생까지 대상으로 한 연구 2편(1.4%), 중학생부터 대학생까지 대상으로 한 연구 1편(0.7%), 대학생과 성인 1편(0.7%), 초등학생과 중학생이 1편(0.7%) 등이었다.

학술논문에서는 청소년 학교 급별로 전 대상을 고루 연구하는 경향이 있는 반면, 학위논문에서는 초등학생, 중학생, 고등학생, 대학생 등 특정 교급을 대상으로 하는 경향성이 있었다. 이는 학술논문에서는 온라인 패널 조사, 문헌 연구, 질적 연구 등이 다양하게 이루어진 반면 학위 논문에서는 특정 지역을 대상으로 하거나 영향요인 등에 치중하는 경향성 때문으로 추측된다.

특히, 학위논문에서는 초등학생을 대상으로 한 연구가 2편이 있었는데 1편은 석사학위 논문으로 2004년도에 발표되었고, 다른 1편은 박사학위 논문으로 2017년도 발표된 것이어서 청소년 도박이 최초 도박경험이 낮아지고 있다는 김정은(2012)의 선행연구로부터 초등학생 대상 연구가 필요하다는 점에서 많이 부족하지만 향후 연구가 기대되는 부분이다.

< 표 10 > 연구 대상자별 현황

(단위 : 편수,%)

구 분	학 위		학 술	합 계
	박사	석사		
초등학생	-	2 (1.4)	-	2 (1.4)
중학생	-	2 (1.4)	3 (2.2)	5 (3.6)
고등학생	-	9	15	24

		(6.4)	(10.7)	(17.1)
대학생	5 (3.6)	23 (16.3)	37 (26.2)	65 (46.1)
성인	-	-	1 (0.7)	1 (0.7)
중학생+고등학생	2 (1.4)	7 (5.0)	14 (9.9)	23 (16.3)
고등학생+대학생	-	1 (0.7)	2 (1.4)	3 (2.1)
중학생+ 고등학생, 대학생	-	-	1 (0.7)	1 (0.7)
초등학생+중학생 +고등학생+대학생	-	-	2 (1.4)	2 (1.4)
대학생+성인	-	-	1 (0.7)	1 (0.7)
초등학생+중학생	-	-	1 (0.7)	1 (0.7)
기타	-	1 (0.7)	12 (8.5)	13 (9.2)
합계	7 (5.0)	45 (31.9)	89 (63.1)	141 (100.0)

#### 4. 연구 주제 및 목적에 따른 연구 동향

##### 1) 청소년 도박관련 연구 주제 유형

청소년 도박에 대한 연구주제에 대한 분석결과 <표 11>과 같이 총 141편 중 “도박행동” 53편(37.6%), “도박중독” 27편(19.2%), “도박” 18편(12.8%), “도박문제” 13편(9.2%), “연구 동향” 10편(7.1%), “문제도박” 7편(4.9%), “도박경험” 6편(4.3%), “척도개발 및 검증” 4편(2.8%), “실태 및 보고서” 3편(2.1%) 순으로 이었다.

학위논문 52편에 대한 연구 주제는 <표 11>과 같이 “도박행동”에 대한 연구주제가 28편(19.9%)으로 총 편수 중 절반이 넘었고, 그 다음으로는 “도박중독” 9편(6.4%), “도박문제” 5편(3.5%), “도박” 4편(2.9%), “연구동향”과 “도박경험”이 각

각 2편(1.4%), “문제도박”과 “기타”이 각각 1편(0.7%)으로 도박행동에 편중되는 경향성이 있었다.

학술논문 86편에 대한 연구 주제는 <표 11>과 같이 “도박행동”이 25편(17.7%)로 가장 많았으나, 이어서 “도박중독”이 18편(12.8%), “도박” 14편(9.9%), “도박문제”와 “연구동향”이 각각 8편(5.7%)이었고, “문제도박” 6편(4.2%), “도박경험” 4편(2.9%), “기타”이 3편(2.1%)으로 비교적 연구주제가 고루게 선정되는 경향성을 보이고 있었다.

< 표 11 > 연구주제 유형별 현황

(단위: 편수,%)

구 분	계	도박 행동	도박 중독	도박	도박 문제	질적 연구	도박 경험	문제 도박	기타	실태 및 보고 서
박사 논문	7 (5.0)	5 (3.6)	1 (0.7)	-	-	-	-	-	1 (0.7)	-
석사 논문	45 (31.9)	23 (16.3)	8 (5.7)	4 (2.9)	5 (3.5)	2 (1.4)	2 (1.4)	1 (0.7)	-	-
(소계)	(52) (36.9)	(28) (19.9)	(9) (6.4)	(4) (2.9)	(5) (3.5)	(2) (1.4)	(2) (1.4)	(1) (0.7)	(1) (0.7)	
학술 논문	86 (61.0)	25 (17.7)	18 (12.8)	14 (9.9)	8 (5.7)	8 (5.7)	4 (2.9)	6 (4.2)	3 (2.1)	-
관련 기관	3 (2.1)	-	-	-	-	-	-	-	-	3 (2.1)
합 계	141 (100.0)	53 (37.6)	27 (19.2)	18 (12.8)	13 (9.2)	10 (7.1)	6 (4.3)	7 (4.9)	4 (2.8)	3 (2.1)

## 2) 연구주제 목적별 유형

### (1) 학위논문

청소년 도박에 대한 연구주제에 따른 연구 목적을 살펴보면 <표 12>와 같이

학위논문에서는 영향요인이 29편(55.8%)으로 전체 논문 중 절반이 넘었고, 그 다음으로는 인과관계 7편(13.5%)와 차이 및 구조 5편(9.6%), 인식 수준 4편(7.7%), 질적연구 2편(3.9%), 예방과 개입, 실태와 대응, 범죄·일탈, 조사 연구 등이 각각 1편(1.9%) 순으로 영향요인을 주로 알아보는 연구가 많았다.

< 표 12 > 학위논문 연구 주제 및 목적별 분류

(단위: 편수,%)

구분	계	영향요인	인과관계	차이·구조	인식수준	질적연구	예방과개입	태도와대처	실태와대응	노반제어	탐색연구	회복과정	범죄·일탈	특성	매타분석	조사연구	척도개발
도박	4 (7.7)	-	-	-	2 (3.9)	-	1 (1.9)	-	1 (1.9)	-	-	-	-	-	-	-	-
도박 경험	2 (3.9)	1 (1.95)	-	-	1 (1.95)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
도박 문제	5 (9.6)	3 (5.8)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (1.9)	1 (1.9)	-	-	-
도박 중독	9 (17.3)	1 (1.9)	7 (13.5)	1 (1.9)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
도박 행동	28 (53.8)	23 (44.2)	-	4 (7.7)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (1.9)	-
문제 도박	1 (1.9)	1 (1.9)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
질적 연구	2 (3.9)	-	-	-	-	2 (3.9)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타	1 (1.9)	-	-	-	1 (1.9)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	52 (100.0)	29 (55.8)	7 (13.5)	5 (9.6)	4 (7.7)	2 (3.9)	1 (1.9)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	1 (1.9)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)

(2) 학술논문

학술논문에서는 <표 13>과 같이 학위논문과 마찬가지로 영향요인이 33편(38.4%)로 가장 많았으나, 인과관계 12편(13.9%), 질적연구 8편(9.3%), 예방과 개입, 구조 및 차이 분석이 각각 6편(6.9%), 실태와 인식 5편(5.8%), 탐색연구, 실태



와 대응, 척도개발이 각각 3편(3.5%), 실태조사, 특성 및 범주가 각각 2편(2.3%), 태도와 대처, 도박경로, 메타분석, 조사연구가 각각 1편(1.2%) 순으로 학위논문에 비해 비교적 연구 목적이 다양한 분포를 보였다.

< 표 13 > 학술논문 연구 주제 및 목적별 분류

(단위: 편수,%)

구분	계	정당여의인	인간관계	질적연구	예방과개입	구조및차이	실태와인식	탐색연구	실태와대응	척도개발	특성및범주	실태조사	태도와대처	도박경로	메타분석	조사·기타
도박	14 (16.3)	6 (6.9)	-	-	1 (1.2)	-	3 (3.5)	-	3 (3.5)	-	-	-	1 (1.2)	-	-	-
도박 경험	4 (4.6)	3 (3.4)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (1.2)	-	-
도박 문제	8 (9.3)	4 (4.7)	-	-	2 (2.3)	-	-	2 (2.3)	-	-	-	-	-	-	-	-
도박 중독	18 (20.9)	-	12 (13.9)	-	3 (3.5)	-	-	-	-	-	2 (2.3)	1 (1.2)	-	-	-	-
도박 행동	25 (29.1)	16 (18.6)	-	-	-	5 (5.8)	2 (2.3)	-	-	-	-	-	-	-	1 (1.2)	1 (1.2)
문제 도박	6 (7.0)	4 (4.6)	-	-	-	1 (1.2)	1 (1.2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
질적 연구	8 (9.3)	-	-	8 (9.3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기 타	3 (3.5)	-	-	-	-	-	-	-	-	1 (1.2)	-	-	-	-	-	2 (2.3)
합계	86 (100.0)	33 (38.4)	12 (13.9)	8 (9.3)	6 (6.9)	6 (6.9)	5 (5.8)	3 (3.5)	3 (3.5)	3 (3.5)	2 (2.3)	1 (1.2)	1 (1.2)	1 (1.2)	1 (1.2)	1 (1.2)

\* 한국도박문제관리센터 실태조사 2, 연구보고서 1편 제외

## 5. 연구주제별 하위유형 및 요인

### 1) 도박행동

도박행동을 연구주제로 쓰인 논문의 하위유형과 내용은 <표 14>와 같이 영향요인이 39편(73.6%)으로 가장 많았으며, 주요 변인으로 환경요인, 금전동기, 충동성, 스트레스, 부와의 관계, 행운 신념, 비합리적 도박신념, 가족 건강성, 주변인 도박, 우울, 사회적지지, 도박 접근성, 자기 통제력, 감수성향, 자기 통제력, 거주 지역 등이었다. 그 다음은 차이 및 구조 분석으로 9편(17.0%)으로 학업성취, 인터넷 중독, 정신건강, 감각추구성향, 자기 통제력, 생태체계 요인 비교와 성별 등이었다. 또한 조사 및 메타분석에는 3편(5.6%)으로 위험-보호요인, 실패, 조사 등이었고, 기타로는 2편(3.8%)으로 정책 제안과 조사 연구가 있었다.

< 표 14 > 도박행동을 주제로 한 하위유형 및 요인

연구 형태	하위 유형 및 주요 요인	편 수
영향요인	환경요인, 금전동기, 충동성, 스트레스, 부와의 관계, 행운 신념, 비합리적 도박신념, 가족 건강성, 주변인 도박, 우울, 사회적지지, 도박접근성, 자기통제력, 감수성향, 거주지역	39(73.6)
차이 및 구조분석	학업성취, 인터넷 중독, 정신건강, 감각추구성향, 자기 통제력, 생태체계요인 비교, 성별	9(17.0)
조사 및 메타분석	위험-보호요인, 실패, 조사 등	3(5.6)
기 타	정책제안, 조사 연구	2(3.8)
합 계		53(100.0)

### 2) 도박중독

도박중독에서는 <표 15>와 같이 관계 및 요인 분석으로 20편(74.1%)으로 가장 많이 쓰였는데 주요 변인으로는 비합리적 도박신념, 통제력 착각, 스마트폰

중독, 도박동기, 자기 효능감, 자기 조절효과 검증, 도박동기와 자기 효능감, 부모 애착 등과 매개효과로 가족 건강성이 있었으며, 예방과 개입은 3편(11.1%)으로 지역사회 사회극 활용이, 특성 및 범죄는 3편(11.1%)으로 도박중독 과정과 2차 범죄가 있었고, 기타 1편(3.7%)에는 도박 실태가 하위유형으로 쓰였다.

그러나 도박중독에 영향요인으로 부모애착과 도박중독에 대한 매개효과로 가족 건강성이 있었는데 도박중독에 대한 직접적인 가족관련 영향요인에 대한 연구는 부족하였다. 이는 연미영(2006)과 양정남 외(2011)이 가족도박 수준의 청소년의 도박관련 충동성에 유의미하다는 것과 비합리적 도박신념에 부적인 영향을 미친다는 선행연구 결과에 비하면 다소 아쉬운 점이다.

< 표 15 > 도박중독을 주제로 한 하위유형 및 요인

(단위 : %)

관계 및 요인 분석	비합리적 도박신념, 통제력 착각, 스마트폰 중독, 인과 모형, 조절효과 검증, 도박동기, 자기 효능감, 자기 조절, 부모애착	20(74.1)
예방과 개입	지역사회, 사회극 활용	3(11.1)
특성, 범죄, 차이분석	도박 중독, 중독 과정, 2차 범죄	3(11.1)
기 타	도박 실태	1(3.7)
합 계		27(100.0)

### 3) 도박

연구주제로 도박으로 쓰인 논문에서는 <표 16>과 같이 영향요인이 6편(33.3%)으로 사교성 도박, 도박의사, 감각추구성향, 가족 건강성, 인터넷 사용이 많았고, 그 다음은 인식 수준으로 5편(27.8%)이 인식 유형과 인터넷 중독이었고 실태와 대응 4편(22.2%)은 사이버 도박과 스포츠 도박이, 예방과 개입 2편(11.1%)은 예방과 개입에는 도박예방프로그램, 이해와 개입이었다. 이외에 태도와 대처 1편(5.6%)가 도박 태도와 스트레스 대처에 대한 요인이 쓰였다.

< 표 16 > 도박을 주제로 한 하위유형 및 요인

연구 형태	하위 유형 및 주요 요인	편 수
영향요인	사교성 도박, 도박의사, 감각추구성향, 가족건강성, 인터넷 사용	6(33.3)
인식 수준	인식 유형과 수준, 인터넷 중독	5(27.8)
실태와 대응	사이버 도박, 인터넷 도박, 스포츠 도박	4(22.2)
예방과 개입	도박예방프로그램, 이해와 개입,	2(11.1)
태도와 대처	도박 태도 및 스트레스 대처	1(5.6)
합 계		18(100.0)

#### 4) 도박문제

도박문제에 대한 연구 주제는 총 13편 중에는 <표 17>과 같이 영향요인이 7편(53.8%)으로 가장 많았는데 성별, 음주, 건강위험성, 가족 건강성, 도박성 게임, 또래지지, 돈내기 게임, 비합리적 도박신념이 하위유형이었고, 예방과 개입에는 2편(15.4%)가 선제적 예방과 치료적 개입이, 탐색적 연구는 2편(15.4%)으로 비합리적 도박신념과 스트레스가 하위유형이었고, 기타 2편(15.4%)는 심리적 특성과 일탈행동이 하위유형이었다.

< 표 17 > 도박문제를 주제로 한 하위유형 및 요인

연구 형태	하위 유형 및 주요 요인	편 수
영향요인	성별, 음주, 건강위험과 가족건강성, 도박성 게임, 또래 지지, 비합리적 도박신념, 돈내기 게임	7(53.8)
예방과 개입	선제적 예방과 치료적 개입	2(15.4)
탐색적 연구	비합리적 도박신념, 스트레스	2(15.4)
기 타	심리적 특성, 일탈행동	2(15.4)
합 계		13(100.0)

## 5) 도박경험

도박경험을 주제로 한 연구에서 총 6편이었는데 <표 18>과 같이 영향요인이 4편(66.7%)으로 인터넷 게임, 학업중단, 스트레스, 자기 효능감이 하위유형이었고 그 외 도박 경로 및 태도 연구가 2편(33.3%)이었는데 도박 경험과 태도 연구가 하위유형이었다.

< 표 18 > 도박경험을 주제로 한 하위유형 및 요인

		(단위 : %)
연구 형태	주요 요인 및 대책	편 수
영향 요인	인터넷 게임, 학업중단, 스트레스, 자기효능감,	4(66.7)
도박 경로 및 태도 연구	도박 경험과 태도 연구	2(33.3)
합 계		6(100.0)

## 6) 문제 도박

문제도박에 대한 영향요인으로는 <표 19>와 같이 영향요인에는 5편(66.7%)으로 하위유형에는 유해환경, 돈내기 게임 경험, 금전동기와 흥분동기가 쓰였으며, 탐색 및 구조분석에는 2편(33.3%)으로 구조와 도박 발달 경로에 대한 연구가 있었다.

< 표 19 > 문제도박을 주제로 한 하위유형 및 요인

		(단위 : %)
연구 형태	하위 유형 및 주요 요인	편 수
영향 요인	유해환경, 돈내기 게임 경험, 금전동기, 흥분동기	5(66.7)
구조 및 탐 색	구조 분석, 도박 발달 경로	2(33.3)
합 계		7(100.0)

## 7) 기타

다음은 연구주제로 척도 개발 및 검증과 실태조사 및 연구보고서로 <표 20>과 같이 자기회귀 교차 지연모델 검증, 설명모형 등에 대한 연구가 4편(57.1%), 한국도박문제관리센터의 실태조사와 연구보고서 등 3편(42.9%)가 있었다. 특히, 자기회귀 교차지연 모델은 종단자료를 활용하여 각 변인들 사이의 방향성을 살펴보는데 최적화 되어 있는 분석 기법으로 시간의 변화에 따른 변인들 간의 관계를 검증하는데 유용한 방법인데 성용은 외(2018)은 도박의 원인과 2차 범죄에 대한 관계를 확인하고자 이러한 분석기법을 사용했다.

< 표 20 > 기타 하위유형 및 요인

		( 단위 : %)
연구 형태	하위 유형 및 주요 요인	편 수
척도개발 및 검증	자기회귀교차 지연모델, 예방에 대한 설명모형 검증	4(57.1)
실태 및 보고서	실태조사, 도박문제 보호-위험요인 예방 모델 개발	3(42.9)
합 계		7(100.0)

## 6. 연구 변인별 유형 및 빈도

청소년 도박에 대한 연구 주제에 대한 주요 변인에 대한 유형과 빈도를 <표 21>과 같이 살펴보면 가장 많이 쓰인 변인으로는 비합리적 도박 신념으로 19편(25.0%), 스트레스 15편(19.7%), 충동성 9편(11.8%), 자기 통제력 7편(9.2%), 가족 건강성과 사회적 지지가 각각 5편(6.7%), 자기 효능감 4편(5.3%), 부모애착, 음주, 우울, 성별이 각각 3편(3.9%)으로 비합리적 도박 신념, 스트레스, 충동성에 대한 변인이었다.

< 표 21 > 연구 변인별 유형 및 빈도(3회 이상)

(단위 : %)

구분	계	비합리적 도박인념	스트레스	충동성	자기통제력	가족건강성	사회적지지	자기효능감	부모애착	음주	우울	성별
편수	76 (100.0)	19 (25.0)	15 (19.7)	9 (11.8)	7 (9.2)	5 (6.7)	5 (6.7)	4 (5.3)	3 (3.9)	3 (3.9)	3 (3.9)	3 (3.9)

그 외 도박관련 주제로 쓰인 변인으로 <표 22>와 같이 감각추구성향과 금전동기, 위험감수성향과 도박접근성, 불안, 사회적지지, 성장기 도박 노출, 심리적 특성, 흡연, 도박동기, 환경요인, 스포츠 가치관, 인터넷 중독 등이 2회 사용이 되었으며, 개인 특성과 흥분 동기, 기질과 가족 응집력, 또래 관계, 도덕적 의사 결정 태도, 도박성 게임 경험, 돈 만 경험, 유해 환경, 부와의 관계, 사행성 게임 행동, 스마트폰 중독, 사이버 비행, 학교 급별, 대인관계 능력, ..., 등이 1회 사용되었다.

< 표 22 > 연구 변인별 유형 및 빈도(1~2회 사용)

2회 사용	감각추구성향, 금전동기, 위험감수성향, 도박접근성, 불안, 사회적지지, 성장기 도박 노출, 심리적 특성, 흡연, 도박동기, 환경요인, 스포츠 가치관, 인터넷 중독
1회 사용	개인 특성, 흥분동기, 기질, 가족 응집력, 또래관계, 도덕적 의사결정태도, 도박성 게임 경험, 돈 만 경험, 유해환경, 부와의 관계, 사행성 게임 동기, 스마트폰 중독, 사이버 비행, 학교 급별, 대인관계 능력, 변화 동기, 행운, 외로움, 승리경험, 승리 접근성, 손실 회피, 스마트폰 과다 사용, 인터넷 사용, 인터넷 게임 이용, 일탈적 성격, 주변인 도박, 태도, 도박 열정, 자기 중심성, 친사회적 학교 분위기, 지역사회 환경, 자아 탄력성, 또래지지, 자기 조절 능력, 성격 특성

## 7. 주요 영향요인별 유형 및 빈도

### 1) 개인요인

청소년 도박과 관련한 개인 특성 및 요인으로 주요 변인별 유형과 빈도를 살펴보면 <표 23>과 같이 비합리적 도박신념이 학위논문과 학술논문에서 35건(15.9%)으로 가장 많이 사용되었으며, 다음은 스트레스 관련 변인으로 27건(12.3%), 성별 21건(9.6%), 우울 17건(7.8%), 불안과 금전동기가 각각 15건(6.8%), 학교 급별 및 학년, 충동성과 자기 통제력 등이 각각 14(6.4%), 음주와 인터넷 관련 사용이 각각 13건(5.9%), 흡연 12건(5.5%), 연령과 미래 도박동기가 각각 5건(20.3%) 순으로 많이 사용되어 도박에 대한 변인으로 선행연구에서 비합리적 도박 신념, 스트레스, 우울, 불안 등 심리적 특성이 중요하게 강조되고 있다는 것에 대한 결과이다.

< 표 23 > 개인요인 유형 및 빈도

(단위 : 편,%)

구분	합계	비합리	스트레스	성별	우울	불안	금전동기	학교급별 학년	충동성	통제력	음주	인터넷	흡연	거주 형태	미래 도박 동기
합계	220	35	27	21	17	15	15	14	14	14	13	13	12	5	5
	(100.0)	(15.9)	(12.3)	(9.6)	(7.8)	(6.8)	(6.8)	(6.3)	(6.3)	(6.3)	(5.9)	(5.9)	(5.5)	(2.3)	(2.3)

### 2) 가족요인

다음 도박관련 가족요인으로 <표 24>와 같이 부모나 가족 도박 및 경험 요인과 가족의 건강성이 각각 8건(18.2%)으로 가장 많았으며, 다음으로는 가족의 지지 7(15.9%), 부모 및 가족의 애착 5(11.3%), 거주(동거) 형태 4건(9.1%) 가족 관계로 부모와 자녀 관계 3건(6.8%), 가족 갈등과 가족 방임이 각각 2건(4.5%),



그 외 가족 응집력, 부모 이혼, 가족 스트레스 및 등이 각각 1건(2.3%) 씩 사용되어 청소년 도박에 있어서 부모와 가족 관계가 중요하게 연구되고 있었다.

< 표 24 > 가족요인 유형 및 빈도

(단위 : 편, %)

구분	합계	부모 (가족) 도박 (경험)	가족 건강 성	가 족 지 지	부모 (모) 및 가족 애착	거주 (동거) 형태	가족 영향 요인							
							부모 와 자녀 관계	갈 등	방 임	응 집 력	이 혼	스 트 레 스	특 성	학 대
합계	44	8	8	7	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1
	(100.0)	(18.2)	(18.2)	(15.9)	(11.3)	(9.1)	(6.8)	(4.5)	(4.5)	(2.3)	(2.3)	(2.3)	(2.3)	(2.3)

### 3) 사회환경요인

다음으로 도박관련 사회환경요인으로는 <표 25>와 같이 도박 접근성과 친구 관계가 각각 8건(16.3%)으로 가장 많이 사용되었고, 그 다음 사회적 지지 5건(10.2%), 친구도박과 친구지지가 각각 4건(8.2%), 또래관계 2건(4.1%), 학교 밖 친구 관계 1건(2.1%), 학교 생활에서 학교 분위기 4건(8.2%), 학교 생활 만족도, 교수 및 교사지지, 학교 성적이 각각 3건(6.1%), 학교 적응력과 주변인 도박이 각각 2건(4.1%)으로 사용되어 청소년 도박에 있어서 친구관계나 학교 생활이 도박에 미치는 영향이 큰 것으로 보고있다.

< 표 25 > 사회환경요인 유형 및 빈도

(단위 : 편, %)

구분	합계	도박 접근성	사 회 적 지 지	친구 및 또래 관계					학교 생활					주 변 인 도 박
				친 구	친 구 도 박	친 구 지 지	또 래 관 계	학 교 밖 친 구	학 교 분 위 기	학 교 생 활 만 족 도	교 수 및 교 사 지 지	학 교 성 적	학 교 적 응 력	

합	49	8	5	8	4	4	2	1	4	3	3	3	2	2
계	(100.0)	(16.3)	(10.2)	(16.3)	(8.2)	(8.2)	(4.1)	(2.1)	(8.2)	(6.1)	(6.1)	(6.1)	(4.1)	(4.1)

## 8. 양적연구 분석방법

### 1) 분석방법 형태별 분석

청소년 도박에 대한 연구 논문 총 141편 중 질적연구 10편, 초록만으로 분석 방법이 확인하지 못한 논문과 실태 및 조사 등 9편 등 총 19편을 제외한 122편의 연구 논문의 분석방법을 <표 26>와 같이 분석방법을 인과관계 분석과 차이 분석으로 나누어 살펴 볼 수 있었다. 분석 방법에 대한 경향성은 전체 논문 122편 중 인과관계 분석방법이 92(75.4%)편으로 주를 이루었고, 차이 분석은 30(24.6%)편이 쓰여 인과관계 분석방법이 많음을 알 수 있었다. 또한 인과관계분석에는 빈도·회귀분석, 빈도·상관분석, 변량·회귀분석, 빈도·요인분석, 분산·회귀분석, 빈도·요인·회귀분석, 빈도·교차·상관·아노바분석, 빈도·분산·회귀분석, 빈도·변량·상관·교차분석, 상관·변량·회귀분석, 빈도·교차·회귀분석, ..., 등이 주를 이루었다.

그리고 차이 분석에는 빈도·교차분석, 빈도·변량분석, 교차분석, 공분산분석, 교차·아노바분석, 변량·평균분석, 빈도·교차·변량분석, 요인분석, 빈도·아노바분석, 판별·차이분석, 빈도분석 등이 쓰였다.

< 표 26 > 분석방법 형태별 분석

(단위 : %)

구	분	박사 학위	석사 학위	학술지	편 수
인 과 관 계 분 별	빈도·회귀분석, 빈도·상관분석, 변량·회귀분석, 빈도·요인분석, 분산·회귀분석, 빈도·요인·회귀분석, 빈도·교차·상관·아노바분석, 빈도·분산·회귀분석, 빈도·변량·상관·교차분석, 상관·변량·회귀분석, 빈도·교차·회귀분석, 상	5 (4.1)	39 (32.0)	48 (39.3)	92 (75.4)

관·회귀·아노바분석, 상관·변량·회귀분석, 상관·표준편차·아노바·회귀분석, 요인·변량·회귀분석, 회귀·아노바분석, 상관분석, 빈도·회귀분석, 상관·아노바·회귀분석, 빈도·요인·상관·회귀분석, 빈도·상관·회귀·아노바분석, 요인·회귀분석, 회귀분석, 빈도·상관·회귀분석, 상관·회귀분석					
차 이 분 석	빈도·교차분석, 빈도·변량분석, 교차분석, 공분산분석, 교차·아노바분석, 변량·평균분석 빈도·교차·변량분석, 요인분석, 빈도·아노바분석, 판별·차이분석, 빈도분석	2 (1.6)	11 (9.1)	17 (13.9)	30 (24.6)
합	계	7 (5.7)	50 (41.0)	65 (53.3)	122 (100.0)

※ 총 141편 - 질적연구 10편, 실태조사·연구보고서 등 9편 = 122편

## 2) 분석방법 종류별 분석(중복 포함)

연구 분석방법 종류별 기법을 중복한 분석에서는 <표 27>과 같이 양적연구 전체 논문수에서 가장 많이 쓰인 통계기법은 회귀분석으로 75편(29.4%)로 쓰였는데, 이는 도박과 관련한 독립변수들을 분석하여 그 변수들의 관련성과 변화, 정도나 성격 등을 예측하는 방법이 대부분 사용된 것으로 청소년에 대한 여러 요인들에 대해 다양하게 연구되어진 것으로 보인다.

그리고 총 논문 122편<sup>7)</sup>에 적용된 통계적 기법의 가지 수는 255개가 사용되었는데 이는 논문 1편당 평균 2.09개의 통계 분석이 이루어졌다. 이를 학위논문과 학술논문으로 비교하여 살펴본 결과 박사학위 논문 총 7편 중 통계 기법은 12가지로 1편당 평균 사용된 분석기법 수는 1.7개, 석사학위 논문은 총 45편에서 질적 연구 2편을 제외한 양적연구 논문 43편<sup>8)</sup> 중에 분석기법 수는 99개로 1편당

7) 분석 대상 양적연구 논문수 : 122편 (최초 분석대상 논문수 141편-질적연구 10편, 실태조사 및 연구보고서 9편)

8) 석사학위 양적연구 논문수 : 43편 (최초 분석대상 논문수 45편-질적연구2편)

사용된 평균 분석기법 수는 2.3개, 학술논문 총 86편에서 질적연구 8편과 기타 실태 및 연구보고서 9편을 제외한 양적연구 논문 69편<sup>9)</sup> 중에 분석기법 수는 144개로 1편당 사용된 평균 분석기법 수는 2.1편이 사용되었다.

또한 분석기법의 종류별 내용을 학위 및 학술 논문을 비교해보면 박사학위 논문에는 회귀분석과 요인분석이 각각 3편(1.2%)이었으며, 빈도분석 2편(0.7%), 상관분석, 아노바, 교차분석, 분산분석이 각각 1편(0.4%) 순으로 많았다.

석사학위 논문에서는 회귀분석이 31편(12.1%), 상관분석과 빈도분석이 각각 22편(8.6%), 아노바 10편(4.0%), 요인분석 5편(2.0%), 변량분석과 교차분석 각각 3편(1.2%), 분산분석 2편(0.7%), 표준편차 분석 1편(0.4%) 순이었다.

학술논문에서는 회귀분석 41편(16.1%), 상관분석과 아노바 각각 29편(11.4%), 빈도분석 18편(7.1%), 요인분석 15편(5.9%), 변량분석 6편(2.3%), 교차분석 3(1.2%), 차이분석 2편(0.7%), 판별분석 1편(0.4%) 순이었다.

이처럼 모든 양적연구 논문에 회귀분석과 상관분석, 아노바와 빈도분석 등이 대체로 많이 사용되었다.

< 표 27 > 분석방법 종류별 분석(중복 포함)

(단위 : %)

구분	계	회귀분석	상관분석	빈도분석	아노바	요인분석	변량분석	교차분석	분산분석	차이분석	판별분석	표준편차
박사	12 (4.7)	3 (1.2)	1 (0.4)	2 (0.7)	1 (0.4)	3 (1.2)	-	1 (0.4)	1 (0.4)	-	-	-
석사	99 (38.8)	31 (12.1)	22 (8.6)	22 (8.6)	10 (4.0)	5 (2.0)	3 (1.2)	3 (1.2)	2 (0.7)	-	-	1 (0.4)
학술	144 (56.5)	41 (16.1)	29 (11.4)	18 (7.1)	29 (11.4)	15 (5.9)	6 (2.3)	3 (1.2)	-	2 (0.7)	1 (0.4)	-
합계	255	75	52	42	40	23	9	7	3	2	1	1

9) 학술논문 양적연구 논문수 : 69편 (최초 분석대상 논문수 86편-질적연구 8편, 실태조사 및 연구보고서 9편)

## 9. 연구방법 분석

청소년 도박에 대한 연구 방법으로 <표 28>과 같이 양적 연구와 질적 연구, 문헌 연구와 혼합적 연구로 구분하여 분석해보면 전체 논문 141편 중 양적 연구가 128편으로 가장 많은 90.8%이며, 그 다음 질적 연구로 10편(7.1%), 문헌 연구 2편(1.4%), 혼합적 연구 1편(0.7%)로 발표되었다. 이러한 결과 고근영 외(2019)에서 나타났듯이 지속적으로 양적 연구에 치중한 경향성이 있었다. 이는 일반적 도박중독 연구동향에서 양적 연구(60.7%)와 질적 연구(39.3%)라는 선행연구(고근영 외, 2019)에 비하면 청소년 도박에 대한 질적연구가 부족하다.

이러한 질적연구는 경험적 본질을 통해 사회적으로 미성숙한 청소년의 도박행위의 의도나 의미를 파악할 수 있는 장점이 있다는 점을 감안하면 양적 연구와 질적 연구가 상호 보완적으로 발전할 필요가 있다. 김덕주(2011)는 양적조사나 질적조사의 상호 보완적 효능성 연구에서 양적조사와 질적조사 어느 한 쪽만을 일방적으로 추종하기보다는 연구 주제를 보다 충실하고 탐구적으로 개선하기 위한 양적조사나 질적조사의 통합적 상호보완성을 추구하는 것뿐만 아니라 박은경 외(2019)의 혼합적 연구가 활성화에 될 필요가 있다고 지적했다.

또한 앞으로 지식정보사회에서는 빅데이터가 중심이 되는 사회가 될 것이므로 조남경(2019)의 사회복지 빅데이터 연구는 상관성에 기초한 예측 분석에 강점을 보이는 연구 특징이 될 수 있다는 것에도 관심을 가져야 할 것이다.

< 표 28 > 연구 방법별 분석 현황

단위 : 편수, (%)

구 분	양적 연구	질적 연구	문헌 연구	혼합적 연구	편 수
박사	7 (4.9)	-	-	-	7 (4.9)
석사	43 (30.5)	2 (1.4)	-	-	45 (31.9)
학술	75	8	2	1	86

	(53.2)	(5.7)	(1.4)	(0.7)	(61.0)
기타	3 (2.2)	-	-	-	3 (2.2)
합 계	128 (90.8)	10 (7.1)	2 (1.4)	1 (0.7)	141 (100.0)

## 10. 질적연구 동향

### 1) 연도별 연구 현황

청소년 도박에 대한 질적연구는 <표 28>과 같이 총 10편으로 2015년 이후 연평균 1.7편이 쓰여지고 있으나 학위 논문 2편(20.0%), 학술 논문 8편(80.0%)으로 학술논문에 치중되어 있다. 이러한 실적은 청소년 도박에 대한 양적 연구가 그동안 성장한 것에 비하면 부족하다 할 것이고, 다양한 도박중독 과정의 경험자를 찾아내어 회복과정을 구체적으로 요인화하고 이에 대한 심도있는 연구가 이루어질 때 치료 및 개입에 대한 연구에도 탄력을 받게 될 것으로 보인다.

강철희 외(2003)는 현대 사회는 다양성 사회에서 사회복지학의 연구방법도 다원주의가 지향되고 있고 사회복지 현장도 급격한 사회변화에 따라 사회문제와 욕구가 다양해지고 있다며 질적연구는 사회변화에 타당성과 유용성을 높일 수 있는 학문적 도구라고 주장한다.

< 표 28 > 연도별 질적연구 발표 현황

단위 : 편수, (%)

구 분	2015	2016	2017	2018	2019	2020	편수(비율)
박사 논문	-	-	-	-	-	-	0
석사 논문	-	1 (10.0)	1 (10.0)	-	-	-	2 (20.0)
학술 논문	2 (20.0)	1 (10.0)	-	2 (20.0)	2 (20.0)	1 (10.0)	8 (80.0)

합	계	2 (20.0)	2 (20.0)	1 (10.0)	2 (20.0)	2 (20.0)	1 (10.0)	10 (100.0)
---	---	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	---------------

## 2) 연구 방법별 분석

다음은 질적연구 분석방법을 살펴보면 석사 논문 2편과 학술 논문 8편을 총 10편이 발표되었는데 <표 29>과 같이 현상학적 연구 방법이 5편(50%), 근거이론적 연구 방법이 4편(40%), 탐색적 연구 1편(10%)으로 청소년 도박과 관련된 질적 연구에서는 대부분 현상학적 연구 방법이 두드러진 경향으로 보인다.

이는 주경필(2018)의 청소년학 연구 학술지별 정량적 비정량적 연구물들의 2008년 이후로 현장의 경험을 담은 구체적인 질적연구 방법들이 확산되면서 이론과 개념적 연구의 수는 지속적으로 감소하고 있는 반면 실증 연구는 증가하는 추세라고 지적에 주목할 필요가 있다. 또한 2017년까지 한국연구재단에 등재후보로 인정된 학술지 청소년 복지연구 관련 총 연구물 474편 중에 정량적 연구는 285편, 비정량적 연구물은 90편으로 비정량적 연구 비율이 19.0%이고 청소년 상담연구는 총 409편 중 정량적 연구물은 337편이며, 비정량적 연구물은 72편으로 비정량적 연구 비율이 17.6%인 점을 고려하면 청소년 도박 연구에서 질적 연구 비율은 총 연구물 141편 중 질적연구는 10편(0.7%)으로 매우 낮은 편이다.

< 표 29 > 질적연구 방법별 현황

(단위 : 편수, %)

구	분	탐색적 연구	현상학적 연구	근거이론적 연구	편 수
박사 논문		-	-	-	-
석사 논문		-	2 (20.0)	-	2 (20.0)
학술 논문		2 (20.0)	2 (20.0)	4 (40.0)	8 (80.0)
합	계	2 (20.0)	4 (40.0)	4 (40.0)	10 (100.0)

### 3) 연구 참여자 분석

질적 연구에 있어서 연구 참여자는 함께하는 연구 동반자로서 심층적으로 연구결과를 끌어내기 위한 존재이다. 본 청소년 도박에 대한 질적 연구는 총 10편으로 연구 참여자는 <표 30>과 같이 도박경험자와 도박중독 상담치료 프로그램 참여자, 불법도박자, 문제도박자 등을 대상으로 하였다. 연구 참여 인원은 최소 5명에서 최대 30명으로 질적연구 1편당 평균 인원 12.3명이 참여하였다.

연구 참여 대상자는 중학생부터 성인에 이르기까지 다양하며 주로 대학생과 고등학생이 많았다. 특히, 청소년기 도박을 시작하여 중독에 이르렀고 성인이 된 후에도 도박을 하고 있는 성인을 대상으로 한 도박중독 과정에 대한 연구는 이민규 외(2003)과 김민우(2004)의 이른 나이에 도박을 시작하고 도박중독자 70%가 청소년기에 도박을 하였다는 선행연구에 비추어 이를 탐색하는 것은 의미가 있다고 할 것이다.

< 표 30 > 질적연구 참여자별 특성

1	보호 학교밖 청소년	7	청소년	학교밖
2	처분 청소년(중퇴1 고퇴5)	6	중고등학생	학교밖
3	도박중독 상담 프로그램	5	청소년	재학생
4	참여자	8	대학생	재학생
5	문제도박 추정자	9	대학생	재학생
6	중독 수준의 도박 경험자	6	대학생	재학생
7	불법도박 경험자	9	고등학생	재학생
8	불법도박 교내 징계 전력자	30	청소년	재학/학교밖
9	도박경험 청소년 (문제군8명, 비문제군12명, 회복군 10명)	30(여2)	고등학생/대학생	재학
10	청소년기 도박경험자	13	성인	졸업
계	10편	123 (평균 12.3명)		



#### 4) 도박중독 과정 및 회복 경험적 특성

도박중독에 대한 경험적 질적 연구는 <표 31>과 같이 석사 학위 논문 2편과 학술 논문 8편으로 학위 논문에 비해 학술적 연구가 활발히 이루어지고 있었으며, 도박 중독에 이르는 과정과 회복 과정을 도박 경험이 있는 청소년을 대상으로 한 연구로 양적 연구에 한계를 극복하는데 그 의미가 있다고 할 것이며 특히, 성인을 대상으로 학령기 도박 경험에 대한 심층적인 연구도 더욱 많아져야 할 것으로 보인다.

또한 도박 초기에는 대부분 놀이나 재미로 시작하고 도박에 대한 유경험과 비교적 이른 나이에 시작하는 도박일수록, 첫 행운과 승리에 대한 쾌감이 중독에 유의미하다고 선행연구 결과에 주목할 필요가 있다. 또한 도박 중독 단계에서는 도박에 깊이 빠져 들어 일상적인 생활이 어렵고 자금 확보를 위해 수단과 방법을 가리지 않고 집착하게 되면서 범죄화 되는 경향이 대부분의 선행연구에서 공통적으로 나타나고 있다. 그러나 도박을 회복하는 과정을 대체로 상세하고 다루지 않고 있으나 김예나 외(2020)의 심층면접 자료를 통해 근거이론적 연구를 통해 도박문제 회복을 촉진하는 인지적 요인으로 도박의 폐해에 대한 정확한 인식과 경험을 체득된 합리적 도박 신념으로 회복된다는 경험적 연구는 보다 진전된 결과로 보인다(김나혜·박성연·진정우, 2015; 하민정·박소연, 2015; 김예나·하지연·우정애·김성봉·권선중, 2016; 김예나·하지연·권선중·임숙희, 2018; 송진희·서종건·김용석, 2019; 최정현·양영미·김성의, 2019; 김진웅·김주현, 2019; 김예나·권선중, 2020).

< 표 31 > 도박중독 과정 및 회복 경험적 특성

구분	대상	인원	경험적 도박 중독 및 회복 과정 특성									
석사 논문	대학생	5명	환상의 세계	빠져 들	반복생활	피패해 짐	현실 세계	일상복귀 희망				
석사	청소년	9	새	제	판	도	윤	도	도	술	즐김	도

논문	기 도박경 험 성인	명	로 운 세 계	어 가 안 됨	단 력 저 하	박 의 경 지	리 의 식 저 하	박 전 문 가	박 놀 이	과 도 박 반 복	박 이 전 부				
학술논문	보호처 분 학교박 청소년	13 명	수 월 한 관 문	일 탈 적 욕 망	도 박 연 습	인 지 왜 곡	혼 돈	악 순 환	합 법 적 나 이	윤 리 의 식 회 박	벽 에 막 힌 상 담	자 금 수 단 불 문	요 행 수 일 탈		
학술논문	도박중 독 프로그 램 참여 대학생	7	일탈적 놀이		범죄 행위 파생		사회적 보호 부재		도박중단 환경 변화		사회적 자원 부족				
학술논문	보호처 분 학교박 청소년	8	유 혹 의 손 길	스 릴	부 메 랑	좌 절 감	무 너 짐	후 회	통 제 안 됨	착 각 의 연 속	줄 다 리 기	일 상 이 깨 어 짐	바 닥 치 기	현 실 자 각	도 움 청 함
학술논문	스포츠 토토 대학생	6	도박 유혹		도박의 굴레		삶의 변질		비공식 관계망		일그러짐		도박에서 벗어나기 시도		
학술논문	고등 학생	6	내기 문화	위험성 간과	범법 행위		문제 의식 부족		불법 도박 걸리지 않기		불법도박 긍정 평가		합법 도박에 불만족		
학술논문	청소년	9	도박 경험	승리 경험	도박 생각		도박행동 유지		심리행동 변화		도박 문제로 폐해		돈에 대한 가치관 변화		
학술논문	고등 학생	30	도 박 광 고 접 촉	도 박 자 금 확 보	또 래 권 유	도 박 방 법 변 화	도 박 수 단 변 화	도 박 의 폐 해	문 제 발 생	금전 손실 및 발생	대 인 가 족 갈 등	학 교 부 적 응	인 식 전 환	회 복 행 동	
학술논문	청소년	9	도박 이미지	도박 경험	첫 도박 승리		도박 생각		도박 행동 유지		심리 행동 변화		심리 사회적 변화		돈 가치관 변화

## 11. 치료와 개입관련 연구 동향

청소년 도박과 관련된 변인 및 실태 등 양적으로 많은 진전을 이루었다고 볼 수 있고 질적 연구는 다양한 연구 활동이 요구되는 현실임을 전제로 치료와 개입과 관련한 연구 동향을 <표 32>과 같이 대부분 양적 연구에서 제언으로 남겨지고 있는 경우가 많다.

그 내용을 살펴보면 대책과 대응 방안이 3편(30%), 예방과 개입 2편(20%), 예방프로그램 2편(20%)이 전부이며, 회복과정에 대한 질적 연구 주제로 2편(20%)이 쓰여 도박 관련 변인이나 요인에 비하면 미흡하다.

청소년 도박에 대한 예방과 개입 등의 연구는 아직 초기 단계이지만 이를 주제로 발표된 논문에서는 방안에 대한 다양한 논의가 제기되고 있다. 그 내용으로 개인의 대처 능력 함양을 위한 자아존중감 향상과 인지변화와 대처방식 증진 교육, 자기 통제력 증진, 가족을 위한 부모교육, 가족교육, 등의 교육 방안과 예방을 위한 사회극 등 프로그램, 심리학자의 역할 등 적응 효과 등을 검증하는 방법이나 역할에 대한 연구가 이루어지고 있다. 또한 지역사회 정신보건의 지원이나 사회자원의 협력적 연계 방안 등을 위한 지도감독 및 관리시스템 방안 및 개입을 위한 인프라 구축 등 뿐만 아니라 교장, 교사, 학생 대표, 학교 운영위원, 학부모, 지역사회 전문가가 참여하는 이해 관계자 위원회 구성 운영 등이 제기되고 있다(김성완, 2017; 신현주, 2016; 김예나·하지연·권선중·임숙희, 2018; 김영호, 2019; 김종재, 2019; 이승현·서민수·조윤오, 2019).

이외에도 지역 사회 실천 현장에서는 학생 도박 예방 교육을 위한 조례 제정과 건강한 사회 구성원으로 자라날 수 있도록 하는 도박예방 교육과 치유 활동, 도박예방 교육을 위한 교원 역량 강화 연수 뿐만 아니라 사회자원의 상호 협력과 지원을 위한 협력 등이 가시적으로 추진되고 있음은 다행스러운 일이 아닐 수 없다(시사투데이, 2020).

성균관대학교 사회복지연구소(2015)에서는 도박을 중단하기로 결심한 15명의 단도박자들을 대상으로 3년간 추적 조사 연구를 진행한 도박중독자의 회복모델에서 다주체관 학습, 자각 훈련, 기업 탐색, 재결단의 단계별 회복 모델을 제시하

였다. 그 내용을 살펴보면 다주체관 학습에서는 실존 구성 틀과 감각상실의 위험성에 대한 학습 단계로 정하였고, 자각훈련은 자각 기법과 종류에 대한 학습 및 공유, 분리연습 등이 훈련을 목적으로 정하였다. 그리고 기억 탐색은 접촉 상황을 회상하고 반복된 이유를 회상함으로써 미해결 과제에 대해 탐색하는 과정으로 하면서 마지막 재결단은 감각 회복과 창조적으로 회복을 훈련을 반복하여 새로운 기억을 응축하기로 정한 단계별 회복에 대한 연구 결과에도 주목할 필요가 있다.

< 표 32 > 치료와 개입 관련 주제 유형

(단위 : 편수, %)

구 분	예방프로 그램	예방과 개입	대책 및 방안	이해와 개입	회복과정 질적연구	편 수
박사 논문	-	-	-	-	-	-
석사 논문	1 (10.0)	-	-	-	-	1 (10.0)
학술 논문	1 (10.0)	2 (20.0)	3 (30.0)	1 (10.0)	2 (20.0)	9 (90.0)
합 계	2 (20.0)	2 (20.0)	3 (30.0)	1 (10.0)	2 (20.0)	10 (100.0)

## VI. 결론 및 제언

### 1. 결론 및 논의

본 연구는 2003년부터 2020년 3월까지 청소년 도박을 대상으로 연구한 국내 박사학위 논문 7편, 석사학위 논문 45편, 학술지에 게재된 논문 86편, 연구보고서 3편 등 총 141편을 대상으로 연도별 발표 논문 현황, 연구자별 전공 분포, 연구 대상, 연구 주제, 연구 방법, 주요 영향요인별 유형, 질적연구와 경험적 회복과정, 치료 및 개입 등을 분석한 결과를 토대로 한 논의점은 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박에 대한 시대적 상황에 따라 본 연구에서 2003년~2007년까지 도입기에는 도박관련 변인이나 영향요인 위주로 연 평균 1.14편이 발표되었으나, 성장기인 2008년~2014년까지는 총 41편이 발표되어 연 평균 5.86편이었는데 이 시기에 박사학위 논문이 최초로 발표되었고, 학술논문의 발표량도 증가되기 시작하였다.

또한 성숙기인 2015년~2017년까지는 연 평균 14.33편으로 발표 논문이 전기보다 2배이상 늘고 학위논문이 본격적으로 많아지는 시기로 근거이론적 접근, 다집단 분석, 생존분석, 질적연구 등으로 연구가 심화되기 시작하였다.

그리고 발전기인 2018년~현재까지는 연 평균 16.33편으로 발표 논문수가 많아졌을 뿐만 아니라 위험-보호요인 측정도구도 개발되었고, 탐색적 연구, 메타분석, 연구동향 분석, 혼합 및 문헌연구 등으로 연구 유형이 다양화되는 활동기로 볼 수 있었다.

이는 우리나라 사행산업의 발전과정과 맥을 같이 하는 것으로 2000년 10월 강원랜드 카지노 개장, 2001년 10월 축구 및 농구 토트 발매 개시, 2006년 바다이야기 사태를 겪으면서 2006년 4월에 게임산업진흥법이 공포되었다.

이러한 법률적 기반위에서 오프라인 도박이 확산되었고 이에 대한 단속이 강화되던 시기에 익명성이 보장되는 온라인 도박이 출현되었고 이를 계기로 미성

년자들도 쉽게 도박에 접근이 가능하게 된 계기가 된 것으로 보인다.

사행산업감독위원회(2008) 자료에서 불법 도박사이트 차단 실태를 보면 2000년부터 2005년까지는 연평균 86.6건이었지만 2006년에는 342건, 2007년에는 1,413건으로 4배이상 증가하기 시작하였다.

특히, 2010년 이후 스마트폰이 본격적으로 국내에 보급되기 시작하면서 사회적 측면에서 부적응과 일탈 현상이 나타나게 되었고 스마트폰을 이용한 온라인 도박 등 부작용도 뒤따르게 된다. 그리고 2015년 이후 청소년 도박에 대한 연구 논문이 많아지기 시작하였는데 이는 사행산업통합감독위원회법에 근거하여 설립된 한국도박문제관리센터의 청소년의 도박중독에 관한 조사 연구 사업으로 2015년도에 처음 청소년 도박 실태 조사가 실시되었다.

위와 같은 결과에도 불구하고 조혜정 외(2017)가 성인 도박에 대한 학위논문, 학술지 논문, 연구 보고서를 분석한 연구 동향에서 2003년부터 2016년까지 14년간 총 188편이 발표되어 연 평균 13.4편이었다. 이 기간에 청소년 총 77편으로 연 평균 5.5편이 발표된 것을 비교해보면 성인에 비해 청소년 도박에 대한 연구 실적이 연 평균 7.9편이 차이가 있었는데, 박은경 외(2019)가 지적한 성인에 비해 청소년 도박 연구가 부족하다는 점을 확인할 수 있었다.

이러한 학문의 발전 시기별 연구적 특징을 살펴보면 도입기에는 도박관련 변인과 영향요인이 주로 연구되었고, 성장기에는 도박행동 구조모형, 구조분석, 생태학적 접근과 탐색적 연구가 이루어졌다. 또한 성숙기에는 다집단 분석과 근거이론적 접근 뿐만아니라 질적연구가 시작되는 시기였으며, 발전기에는 보호-위험요인 측정도구 개발, 예방에 대한 설명모형 검증, 혼합적 연구와 문헌 연구 등이 다양하게 연구되어졌다.

둘째, 연구자 전공별 동향을 살펴보면 학위논문에서는 상담심리학과가 17편으로 비중이 33.4%으로 가장 많았는데 20세기 이후 심리학의 하위영역으로 상담심리학이 상담이라는 새로운 영역에서 연구가 진행되고 있는 추세이고 상담이라는 실천 학문으로 교육학이나 사회복지학 등 다른 전공분야로 널리 자리잡고 있기 때문이라고 볼 수 있으며 특히, 청소년 도박에서 주제로 가장 많이 언급되는 영향요인이 스트레스, 우울, 불안 등 심리적 요인에서 찾기 때문이라 할 수 있을

것이다.

사회복지학은 본질적으로 인간과 사회문제에 대해 현실에 개입하여 변화시키는 학문이라는 점에서 클라이언트로서 청소년은 사회복지적 조사는 경험적으로 인식된 내용만을 포함하기 때문에 제한성이 있다는 것은 Calado et al(2016)의 언급한 기억의 신뢰성, 응답의 정직성 등으로 편견의 대상이 될 수 있다는 것과 같은 한계로 볼 수 있다.

그리고 학술논문에서는 복합학, 보건의료, 인문과학 분야 등이 다양한 학문 분야에서 연구되어지고 있는게 특징이며, 특히, 복합학이 가장 많았는데, 이는 학문 간의 경계를 넘어 다른 분야를 아우르면서 새로운 영역을 만들어가는 현대 학문적 특징이라고 할 수 있다. 따라서 청소년 도박처럼 개인적 특성 뿐만 아니라 가족, 사회환경적 요인 등이 복잡하게 얽혀 있는 사회적 병리현상으로 보고 있다는 반증이다. 그러므로 청소년 도박을 다양한 각도에서 원인을 찾고 해결책을 제시하는 것이 그 피해 만큼이나 대응하는 학문체계를 갖추는 것이라고 볼 수 있다.

셋째, 연구 대상자별 분석한 결과 학위논문과 학술논문 모두에서 대학생이 가장 많았고 그 다음은 고등학생, 중학생과 고등학생 순이었다. 이는 장동석 외(2011)에서 대학생의 성인 도박실태와 심각도 영향요인에서 조사 대상자 중 13%가 중증 중독자로 판정될 정도로 예상보다 많은 대학생들이 성인도박에 노출되어 있다는 것은 취업을 앞둔 대학생들도 중·고등학생 못지 않게 심각하다고 볼 수 있다.

본 논문의 연구 대상을 분석해 살펴본 결과에 따르면 학위논문 52편 중 28편(53.8%)이 대학생을 대상으로 편중되었으나, 학술논문은 초등학생부터 성인에 이르기까지 연구 대상이 다양하고, 초등학생, 중학생, 고등학생, 대학생을 전부 아우르는 연구 방법까지 그 대상의 폭을 넓혀 학교급별 특성을 찾아가고 있는 점은 바람직한 연구 현상이라고 볼 수 있다.

그러나 김정은(2012)의 어린 나이에 도박을 경험한 경우 도박문제가 더 발생할 수 있으며 도박 시작연령이 점차 낮아지고 있다는 점(한국도박문제관리센터, 2015)과 스마트폰 대중화로 사용연령이 더욱 낮아지고 있는 점에 비추어 초등학



생에 대한 연구가 많아져야 할 것으로 유은진(2018)의 초등학생 대상 연구 부재로 보는 관점과 맥을 같이하는 결과라 할 수 있다.

넷째, 연구 주제에 대한 학위논문과 학술논문을 비교한 결과 학위논문은 전체 52편중 절반 이상인 28편(53.8%)이 도박행동에 편중되어 있는 한편, 영향요인은 29편으로 55.8%가 치중되는 경향성이 있었다.

이에 비해 학술논문은 도박, 도박경험, 도박문제, 도박중독, 도박행동, 문제도박 등으로 고루 연구되어지고 있었다. 또한 연구 유형으로 영향요인과 인과관계 확인하는 연구 중심이 질적연구, 예방과 개입, 구조 및 차이 분석, 실태와 인식, 탐색연구, 실태와 대응, 척도 개발, 실태와 동향, 태도와 대처, 도박 경로, 메타 분석 등으로 확대되는 방향으로 연구 주제가 다양했다. 이는 학위논문이 학문분야에 연구자를 공식적으로 배출하는 창구라는 점에서 그 의미가 있다고 볼 수 있는데 연구주제가 특정 영역에 편중되는 한계를 보여 주고 있어서 연구 유형을 다양하게 넓혀가는 것이 필요하다고 볼 수 있다.

다섯 번째, 연구 주제 내용에 따른 연구 동향에서 “도박행동”이 53편(37.6%)로 가장 많았는데 하위 유형으로 충동성, 스트레스, 비합리적 도박신념 등이 주로 연구 되었는데, 유은진(2018)의 연구동향에서 영향요인과 요인분석이 주로 연구 되었다는 것과 일치한다. 그 다음 “도박중독”이 27편(19.2%)으로 많았는데 하위 유형으로 비합리적 신념과 통제력과 자기 효능감 등이 관계 및 요인 분석으로 연구되었다. 그 외 “도박”은 18편(12.8%), “도박문제” 13편(9.2%), “연구동향”이 10편(7.1%), “문제도박”이 7편(4.9%), “도박경험”이 6편(4.3%), “척도개발 및 검증” 4편(2.8%), “실태 조사 및 연구 보고서” 3편(2.1%)이었다

이러한 결과는 학위논문에서는 영향요인이 29편(55.8%)과 인과관계 7편(13.5%) 등이 대부분이었으나 학술논문에서는 영향요인이 33편(38.4%)와 인과관계가 12편(13.9%)인 반면 질적연구, 예방과 개입, 구조와 차이, 실태와 인식, 탐색연구, 척도개발, 메타분석, 태도와 대처 등 다양하게 연구되어져 향후 연구 다양성이 요구된다.

여섯 번째, 청소년 “도박행동”에 대한 연구 경향은 하위유형으로 충동성, 스트



레스, 비합리적 도박신념, 우울 등의 개인요인과 부와의 관계, 가족 건강성 등의 가족요인, 사회적지지, 주변인 도박 등의 환경요인 등의 다각적인 영향요인이 주로 연구되어지면서 생태학적 위험-보호요인으로 발전하게 것으로 보인다.

청소년 “도박중독”에서는 비합리적 도박신념, 통제력 착각, 스마트폰 중독, 인과모형 등 관계 및 요인에 대한 분석이 대부분이었으며, 지역사회와 사회극을 활용한 예방과 개입 방안까지 연구 영역이 확대되었지만 가족요인과 사회환경요인에 대한 연구는 부족했다.

청소년 “도박”에 대한 연구 경향은 연구자들이 대체로 도박의사, 감각추구성향 등의 자기 심리적 요인과 가족 건강성이나 인터넷 사용 등 영향요인, 스포츠 도박에 대한 실태 뿐만 아니라 도박 예방프로그램과 도박에 대한 개입과 스트레스 대처 방안 등으로 점차 넓어지고 있다고 본다.

일곱 번째, 청소년 도박에 대한 주제에 쓰인 주요 변인들의 빈도를 살펴보면 학위논문과 학술지 논문 모두에서 비합리적 도박신념과 스트레스, 충동성, 자기 통제력이 가장 많이 사용되었다. 이는 영향요인별 유형의 개인요인에서 주로 쓰인 비합리적 도박신념, 스트레스, 성별, 우울, 불안 등과 비슷한 결과이다.

여덟 번째, 연구 방법으로는 양적 연구가 90.4%로 대부분을 차지하고 있으며, 분석 방법에는 빈도분석, 상관분석, 회귀분석과 상관분석, 회귀분석 등이 인과관계 분석과 빈도·교차 분석, 빈도·변량분석, 교차·아노바 분석, 변량·평균분석 등의 차이분석 방법이 주로 활용되어 다양한 통계적 기법으로 청소년 도박에 대한 상관관계와 인과관계를 탐색함으로써 지식확대와 개념적 준거의 틀을 형성하는데 기여해왔다고 볼 수 있다.

그러나 본 연구에서 분석된 질적연구는 10편에 지나지 않아 고근영 외(2019)의 학술논문을 중심으로 한 일반적 도박중독 연구동향에서 양적연구 60.7%와 질적 연구 39.3%인 점을 감안하면 청소년 도박에 대한 질적연구는 부족해 보인다. 이러한 질적연구는 경험적 본질에 대한 연구를 통해서 아직 심리·사회적으로 미성숙한 청소년의 도박행위의 의도나 의미를 파악할 수 있기 때문에 양적연구와 질적연구가 상호 보완적으로 발전되어야 할 것으로 보인다.

본 논문을 통해 학위논문과 학술 논문의 연구량을 비교해 봤을 때 학위논문

2편(3.9%)에 비해 학술논문은 8편(15.5%)으로 질적연구량이 비교적 많았다.

그리고 연구 참여자 특성에서도 학위논문은 대학생과 청소년을 대상으로 현상학에 그치고 있는 반면, 학술논문은 연구 대상을 학교밖 청소년까지 연구 대상을 넓히고 도박문제 발달과 회복과정에 대한 경험적 연구까지 영역이 확장되고 있으며, 연구방법도 현상학, 근거이론적 등으로 변화되는 경향성이 있었다. 이는 박은경 외(2019)의 선행연구에서 양적연구와 질적연구의 균형을 통한 객관적 지표와 주관적 경험 통합을 통해 실제적인 지식체계를 구축할 필요가 있다는데 동의하는 결과이다.

또한 최근에 주목받고 있는 연구방법 중의 하나인 혼합적 연구는 청소년 도박에서는 학술논문 1편만이 발표되었는데 이 연구는 양적 및 질적 연구의 장점과 단점을 상호 보완하면서 심층적으로 통찰할 수 있는 연구 방법이라는 점에서 앞으로 연구자들이 지향해야 할 점이라고 생각한다. 또한 이와 더불어 박은경 외(2019)가 주장하는 종단 연구 뿐만 아니라 새로운 접근의 연구가 요망된다.

마지막으로 청소년 도박행동에 대한 양적·질적 연구는 그 동안 여러 변인들에 대한 인과 관계와 속성, 규칙성 뿐만 아니라 도박 행동에 대한 경험적 심리와 의식을 발견하여 일반화하는데 많은 성과를 이룬 것에 비해 치료와 개입에 대한 연구적 다양성과 이론화는 다소 아쉬운 점이다.

본 연구에서 분석된 내용으로 볼 때 치료 및 개입과 관련한 전체 논문 10편 중에 학위논문은 예방프로그램에 대한 석사논문 단 1편이었지만 학술논문은 9편이었다. 또한 연구 방법도 예방프로그램, 예방과 개입, 대책 및 방안, 이해와 개입, 회복과정에 대한 질적 연구 등으로 다양해지고 있다.

치료 및 개입은 개인의 대처 능력의 함양이나 인지 변화와 가족 협력적 지원 활동과 사회적 프로그램 등으로 구분할 수 있는데 청소년 도박행동을 중단하는 회복과정에 대한 면밀한 분석적 연구가 요구되며 이를 통해 치료적 개입 방안을 찾아 나가는 노력이 필요해 보인다.

## 2. 제언 및 한계

### 1) 제언

청소년 도박에 분석에 최종 선정된 논문 학위논문 52편과 학술논문 86편, 연구보고서 3편으로 총 141편을 분석한 본 연구에 대한 결론과 논의를 바탕으로 향후 연구의 발전을 위하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 국내 발행 논문만을 분석대상으로 하였기 때문에 타당화 등 연구 결과 뿐만 아니라 해석에 있어서 다소 차이가 있을 수 있다. 따라서 추후 연구에서는 국외 청소년 도박 연구 동향 등에 대한 논문을 함께 비교 분석하는 연구가 필요하다. 이는 국내연구와 국외연구를 비교 분석해 봄으로써 향후 국내 연구 방향을 잡는데 이바지 할 수 있을 것이다.

둘째, 양적연구 방법은 연구 대상을 구조화하고 일관된 측정으로 수적(數的)으로 자료를 통계분석하여 해석함으로써 지식을 산출하는 객관적이며 기술적인 면이 강하다. 이에 비해 질적연구는 주관성에 중점을 두어 문제를 해석하거나 발견하는 연구 방법으로 언어적·시각적 분석효과가 있는 지식을 산출방식이라 할 수 있다(김상미·고관우, 2018). 이러한 질적연구는 사회복지실천에 있어서 사회적 실체와 현상 및 과정에 대한 심층적 이해와 해석을 통해 현장의 문제에 대한 보다 생생하고 적합한 지식의 확보를 가능케 한다라고 볼 수 있다(강철희·김미옥, 2003).

따라서 청소년 도박이 스마트폰 중독이나 게임중독과 결합되어 나타나거나 불법 사행산업이 계속 진화하고 있는 현실에서 교육 등 여러 가지 환경적 요인과 이에 따른 개인요인 등이 복합적인 원인의 결과라고 볼 때 다양한 도박 경험자들에 대한 질적연구가 균형적으로 발전되어야 한다.

또한 주경필(2018)의 청소년학 질적연구 방법 분석에서 2017년까지 한국연구재단에 등재후보로 인정된 학술지 청소년 복지 연구물은 474편 중 비정량적 연구물이 90편(19.0%)이며, 청소년 상담 연구물은 409편 중 비정량적 연구물은 72편(17.6%)이라는 점을 고려하면 청소년 도박에 대한 질적 연구 비율(141/10)은

0.7%로 매우 낮은 편이다. 이와 더불어 Q방법론(배용덕, 1999; 김현수·원유미, 2000)적 유형화를 통한 유형별 개입 방안이나 타 분야의 개념과 이론을 접목하는 등의 다양성이 가미되는 연구기법이 개발되어야 한다고 본다.

셋째, 청소년 도박에 대한 예방교육을 위한 조례 제정이 확산되고 있으나 이를 이론적으로 뒷받침할 수 있는 사회복지현장의 실천은 부족하므로 청소년 도박에 대한 여러 형태의 경험적 연구와 함께 대면적 상담을 통한 질적 연구 등으로 연구 영역이 확대될 때 교육 현장에 다양한 기초를 효과적으로 제공할 수 있을 것이다.

넷째, 김정은(2012)의 어린 나이에 도박을 경험한 경우 도박문제가 더 발생할 수 있으며 도박 시작연령이 점차 낮아지고 있다는 점(한국도박문제관리센터, 2015)과 스마트폰 대중화로 사용 연령이 더욱 낮아지고 있다는 점에 주목하여 초·중학생 등 저(低) 연령대에 대한 연구가 많아져야 할 것으로 보인다.

다섯 번째, 박사수준의 학위 논문은 관련 연구 분야에서 전문성을 인정받고 해당 영역에 전문적으로 연구 활동이 지속적으로 이루어지는 경우가 많기 때문에 청소년 도박에 대한 다양한 형태의 연구로 발전하기 위해서는 박사수준의 논문이 더욱 많아져야 한다.

여섯 번째, 조성의(2014)의 사회과학분야 학제간 연구 활성화에 대해 논하고 있는 학제간 연구도 최근 지식정보화 사회에서 복잡해지고 있는 사회현상의 하나로 청소년 도박을 인식하고 학제간 연구에도 관심을 기울일 필요가 있다.

일곱 번째, 류황건 외(2012)는 청소년 도박은 성인기까지 계속 이어지고 도박을 일찍 시작될 경우 그 파생문제는 어른 보다 더욱 커질 수 있다라고 하였으나 도박 중독을 주제로 쓰인 학위 및 학술논문을 분석한 결과 관계 및 요인으로 가족과 관련된 요인에 대한 연구가 드물었다. 이는 송은미(2018)는 도박행동에 가족 지지 등이 중요성에 주목하고 향후 도박중독에 대한 가족 관련 관계 및 요인에 대한 연구가 필요하다.

마지막으로 사회복지학계에서 임상적 연구가 차지하는 비중이 다른 연구 분야에 비해 매우 낮은게 현실이다. 이러한 결과는 실천학문으로서 사회복지학이 학문적인 위상을 위협하는 결과라 하겠다. 따라서 사회복지실천의 임상적 목적이 개입이라고 볼 때(Fortune, 1999) 청소년 도박에 대한 치료 개입에 대한 연구가 많아 질 때 청소년 도박을 연구 주제로 하는 학문적 발전을 이룰 수 있을 것이라고 본다.

이상에서 제시한 바와 같이, 본 연구는 청소년 도박에 대한 연구 동향을 살펴봄으로써 그 동안 청소년 대상으로 한 여러 연구 분야에서 학위논문과 학술논문을 통합적으로 이루어진 연구는 드물었다.

특히 청소년 도박에는 처음으로 학위논문과 학술논문을 함께 비교 분석하였는데 의의가 있으며, 선행연구 동향에서 드문 질적 연구에 대한 분석 뿐만 아니라 치료 개입 영역까지 연구 범위를 확대시키는 노력으로 기초 학문적 의미를 찾고자 한다.

## 2) 연구 한계

본 연구는 청소년 도박 관련 국내에서 발표된 논문을 학술정보서비스 RISS와 제주대학교 중앙도서관, 국회도서관을 중심으로 KCI, RISS, DBPIA, KISS, NDSL로 검색 범위를 넓히면서 수집한 자료만을 대상으로 하여 해외에서 이루어진 연구는 비교 분석하지 못하였다.

그리고 본 연구에서 분석 대상에는 포함이 되었으나 논문이 검색되지 않거나 본문 열람이 불가능한 경우 이를 제외하였는데 논문의 주제 위주로 분석과정에 일부 오류가 있을 수 있다는 한계가 존재한다.

이와 더불어 타당도와 신뢰도 등 다소 부족한 부분은 후속연구에서 보완해나가기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 강성균. 2010. “도박행동과 문제의 성차: 내국인 카지노 출입자를 중심으로”. 충남대학교 심리학과. 박사학위 논문
- 강원랜드. 2003. “도박중독 모니터링 시스템 개발 도박표준 식별지침 연구”. 강원도
- 강지영·김현수. 2019. “청소년 도박행동 위험요인과 보호요인에 관한 메타분석: 비문제성 도박 집단을 중심으로”. 『한국사회복지교육학회』. 48. 203-232.
- 강철희·김미옥. 2003. “한국 사회복지학 연구방법론에 대한 분석과 고찰: 질적 연구 방법의 유용성 제고를 위한 논의”. 『한국사회복지학회』. 55-81.
- 강향숙·김민정. 2019. “대학생의 부와의 관계가 도박행동에 미치는 영향: 성격특성의 매개효과”. 『한국웰니스학회』. 14(3). 227-240.
- 고근영·김려은·양혜선. 2019. “도박중독과 카지노 중독 관련 연구동향 비교 분석”. 『관광경영연구회』. 23(6). 287-313.
- 김규리. 2020. “청소년 문제도박 영향요인: 또래지지의 조절 효과”. 이화여자대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 김나혜·박성언·전정우. 2015. “대학생들의 불법 스포츠도박 지속행동에 대한 탐색”. 『한국체육학회』. 54(6). 95-105.
- 김덕주. 2011. “양적조사와 질적조사의 상호보완적 효능성 연구”. 한국사회복지지원학회. 6(1).
- 김덕진. 2016. “대학생의 도박행동: 자기통제의 매개효과 및 다집단 분석”. 한양대학교 간호학과. 국내 박사학위 논문.
- 김동준. 2016. “대학생의 사회적 지지가 도박행동에 미치는 영향 : 자기효능감의 매개효과를 중심으로”. 숭실대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 김민우. 2004. “문제 도박 청소년의 심리적 특성”. 성신여자대학교 심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 김상미·남진열. 2013. “청소년 수련활동의 국내 연구동향 분석과 향후 과제”. 『한국청소년복지학회』. 15(4). 53-81.

- 김상미·고관우. 2018. 『사회복지 자료 분석론』. 제주: 제주대학교.
- 김상식. 2017. “고등학생의 개인적인 특성이 도박행동에 미치는 영향: 환경요인의 매개 효과를 중심으로”. 제주대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 김석준. 2018. “청소년 문제행동 보호·위험요인 측정도구 개발: 음주, 흡연, 스마트폰 과다 사용, 도박행동을 중심으로”. 가톨릭대학교 사회복지학과. 국내 박사학위 논문.
- 김성완. 2017. “통합상담모형에 기반한 도박예방프로그램이 중독경향성이 있는 대학생의 불안, 비합리적 도박신념 및 대학생활적응에 미치는 효과”. 경성대학교 교육학과. 국내 석사학위 논문.
- 김송이. 2017. “청소년 도박행동 경험에 대한 현상학적 연구”. 평택대학교 특수상담학과. 국내 석사학위 논문.
- 김승철. 2016. “승리접근경험과 통제가능성이 상향적 사후 가정사고와 도박행동에 미치는 영향”. 중앙대학교 심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 김아영·차정은·권선중·이순목. 2011. “CPGI의 학국판 제작 및 타당화”. 『한국심리학회』. 30(4), 1011-1038.
- 김영경. 2012. “청소년의 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구”. 『한국기독교상담학회』. 232(2), 31-55.
- 김영호. 2019. “청소년 도박 중독 예방과 개입”. 『한국카운슬러협회』.
- 김영화. 2010. “청소년 인터넷 도박행동의 특성”. 한동대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 김영화·신성만·이혜주. 2012. “청소년 인터넷 도박행동 실태 및 심리적 특성과의 관계”. 『한국심리학회』. 17(4), 927-941.
- 김원정. 2004. “청소년 개인특성, 부모-자녀관계, 또래관계가 심리사회적 적응에 미치는 영향”. 충남대학교 사회복지학과 국내 석사학위 논문.
- 김용석. 2018. “도박문제 보호-위험요인에 따른 청소년 도박예방 모델 개발”. 『한국정신건강사회복지학회』. 28. 121-148.
- 김예나. 2015. “한국판 청소년 도박중독 진단척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구”. 침례신학대학교 상담임상심리학과. 국내석사학위 논문.



- 김예나·권선중·김원식. 2016. “한국판 청소년 도박중독 진단 척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구”. 『한국심리학회』 . 751-772(22)
- 김예나·하지연·우정애·김성봉·권선중. 2016. “청소년의 불법 도박경험에 대한 질적연구: 근거이론적 접근”. 『한국심리학회』 .214-214.
- 김예나·하지연·권선중·임숙희. 2018. “청소년의 도박문제 발달 및 회복과정에 대한 질적 연구”. 『한국심리학회』 . 353-353.
- 김예나. 2020. “청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복과정에 대한 질적 연구”. 『한국심리학회』 .25(1). 125-151.
- 김예나·권선중. 2020. ”청소년 도박문제 발달과 자발적 회복 과정에 대한 질적 연구“. 『한국심리학회』 .25(1). 125-151.
- 김 중. 2006. “대학생들의 스포츠평타에 대한 인식 및 구매행동에 관한 연구” 『한국스포츠산업경영학회』 . 11(4). 33-45.
- 김종재. 2019. “청소년 도박의 이해와 개입: 재학중인 청소년 사례를 중심으로”. 『한국심리학회』 .162-162.
- 김정은. 2012. “대학생 도박문제의 주요 영향 요인: 건강위험행동과 가족건강성을 중심으로”. 고신대학교 보건과학과. 국내 석사학위 논문.
- 김진영. 2020. “대학생의 취업스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 가족건강성의 조절 효과를 중심으로”. 가톨릭대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 김진웅·김주현. 2019. “학교 밖 비행청소년의 도박경험에 관한 질적연구”. 『한국융합학회』 . 10(5). 229-238.
- 김현수·원유미. 2000. 『Q방법론』 . 경기도: 교육과학사.
- 김현주. 2009. “청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 충남대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 김혜순. 2015. “청소년의 스마트폰 중독이 우울, 불안 및 공격성에 미치는 영향”. 서울벤처대학교 사회복지상담학과. 국내박사학위 논문.
- 권복순·김영호. 2011. “한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사”. 『한국정신보건사회복지학회』 . 39. 5-28.
- 권선중·김교현·최지욱. 2006. “성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박문제와



- 위험요인 그리고 예방전략”. 『한국심리학회』 . 12(1), 1-19.
- 권준근. 2011. “청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구”. 명지대학교 청소년지도학과. 국내 박사학위 논문.
- 남전아·채규만. 2012. “스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과” 『한국심리학회』 .17(3).643-657.
- 노희주. 2016. “대학생의 비합리적 신념과 충동성이 도박행동에 미치는 영향 : 자기 효능감과 가족효과를 중심으로”. 조선대학교 중독재활복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 노 혁. 2016. 『청소년복지론』 . 경기도: 교육과학사.
- 대한민국 국회. 2006. “국가사행산업 정책이 도박중독에 미치는 영향 및 실태조사연구보고서”. 국회사무처.
- 류황권·최이순·장효강·김정은. 2012. “청소년 도박중독의 특성에 관한 연구”. 『보건의료산업학회』 . 6(1). 153-161.
- 문채욱. 2011. “청소년의 자아정체감 형성과 가정의 영향에 관한 연구: Erik H. Erikson의 이론을 중심으로”. 계명대학교 신학과. 국내 석사학위 논문.
- 박상규·강성균·김교현·서경현·신성만·이형초·전영민. 2011. 『중독의 이해와 상담실제』 . 서울: 학지사.
- 박성하. 2005. “청소년기 애착, 대처양식, 내현화 및 외현화 문제행동의 관계”. 아주대학교 심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 박은경·정원미·전종실. 2019. “청소년 도박 연구 동향”. 『청소년복지연구회』 . 21(1).
- 박진규. 2015. 『청소년 문화』 . 서울: 학지사.
- 박태순. 2007. “사행성게임의 내재적 특성에 관한 고찰”. 『한국게임학회』 . 7(3). 1-12.
- 박현숙·정선영. 2011. “고등학생 도박행동 관련 요인”. 『정신간호학』 . 20(3).
- 박희연. 2018. “대학생의 부모애착과 도박행동의 관계에서 자기통제의 조절효과”. 전주대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 반기완. 2015. “청소년활동역량에 영향을 미치는 생태체계 변인에 관한 연구: 일

- 반 청소년과 문제행동 청소년의 비교를 중심으로”. 명지대학교 청소년지도학과. 국내 박사학위 논문.
- 반의숙. 2009. “청소년 문제행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 생태체계적 관점을 중심으로”. 청주대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 배성권·김정은·조경원. 2013. “부산지역 대학생의 도박행동유형과 건강위험행동이 도박문제에 미치는 영향”. 『한국보건정보통계학회』. 38(2). 13-22.
- 백용덕. 1999. 『Q方法論의 理論과 實際』. 서울: 학영사.
- 사행산업감독위원회 .2008. “불법도박의 실태조사 및 대책 연구결과 보고서”.
- \_\_\_\_\_ .2013. “2013년 세계 주요국 사행산업 정책과 제도 비교 연구 보고서
- \_\_\_\_\_ .2017. “2017년 사행산업 관련 통계”.
- \_\_\_\_\_ .2018. “제3차 사행산업 건전발전 종합계획: 사행산업 건전발전 종합계획”.
- \_\_\_\_\_ .2019. “제4차 불법도박 실태조사”.
- 선혜민·천성문·조은희·박진희·양정하·최지이·신현주. 2018. “남녀 고등학생의 충동성과 도박행동의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과”. 『한국청소년상담복지개발원』.26(1).189-205.
- 성균관대학교 사회복지연구소. 2015. “도박중독자의 회복모델에 관한 연구: 중단 연구를 중심으로.
- 성용은·조제성. 2018. ”청소년 온라인 도박경험과 범죄행동: 자기회귀교차지연모델을 통한 검증“. 『한국경찰학회』. 73. 191-218.
- 손강숙. 2016. ”인터넷 도박 청소년의 금전동기와 미래 도박행동의 관계: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로“. 『학습자중심교과교육학회』. 16(12). 229-247.
- 송은미. 2018. “청소년의 온라인 도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 연구”. 광운대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 송진아. 2011. “도박중독 과정에 관한 질적 연구: 동시적 현상을 포함하여”. 『한국사회복지학』.

- 송진희·서종건·김용석. 2019. “학교 밖 청소년의 도박관련 범죄 경험에 대한 탐색적 연구: 보호처분을 받은 청소년을 대상으로”. 『한국정신건강사회복지학회』. 97-126.
- 송춘희. 2019. “기질 및 위험감수성향, 가족의 응집력, 또래관계가 청소년 도박행동에 미치는 영향”. 서울사이버대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 신영철. 2005. “스트레스와 도박중독”. 『대한스트레스학』. 13(2), 73-76.
- 신현주. 2016. “유아교사의 교사발달단계와 임파워먼트, 직무만족도가 소진에 미치는 영향”. 한국방송통신대학교 유아교육과. 국내 석사학위 논문.
- 심원섭. 2007. “갬블링 이용객의 갬블링 중독 측정지표 비교 연구”. 『한국관광레저학회』. 243-261.
- 안영희. 2016. “청소년의 감각추구성향과 도박행동의 관계: 비합리적 도박신념의 조절효과”. 상지대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 양정남·최은정·이명호·소명. 2011. “청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향”. 『청소년학회』. 357-383.
- 연미연. 2006. “청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향”. 『한국심리학회』.
- 유은진. 2018. “청소년 약물 및 도박 중독에 관한 연구 동향 분석: 학술지 게재 논문 중심으로”. 한국교통대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 윤인노. 2013. “대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에 미치는 영향”. 제주대학교. 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 오광식. 2017. “제주지역 성인 문제성 도박자들의 심리적 경험에 관한 현상학적 연구”. 제주대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 유은진. 2018. “청소년 약물 및 도박 중독에 관한 연구 동향 분석: 학술지 게재 논문 중심으로”. 한국교통대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 이대중. 2018. “삶의 의미와 도박행동의 관계에서 자기통제력의 매개효과 : 스포츠 토트 경험이 있는대학생을 대상으로”. 전주대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.

- 이민규·김교현·김정남. 2003. “도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로”. 『한국심리학회』 . 299-414.
- 이성은. 2007. “한국 청소년의 일탈행동에 관한 연구”. 단국대학교 교육학과. 국내 석사학위 논문.
- 이슬행. 2019. “청소년의 도박접근성이 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로”. 숭실대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 이승현·서민수·조운오. 2019. “청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구”. 『한국형사정책연구원』 .1-395.
- 이영분·이은주. 2003. “충청 지역의 도박중독 실태와 가족관계에 대한 연구”. 『한국 사회복지학회』 . 54. 177-201.
- 이예진·현명호. 2012. “남자 대학생의 행운에 대한 신념 및 승리 접근경험이 도박행동에 미치는 영향”. 『한국심리학회』 . 575-588.
- 이은숙. 1999. “취업모의 사회지지체계와 격리불안과의 관계 연구”. 이화여자대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 이은정. 2019. “남자 고등학생의 우울과 도박행동 위험성의 관계에서 비합리적 도박 신념과 사회적 지지의 조절효과”. 계명대학교 교육학과. 국내 석사학위 논문.
- 이지훈. 2015. “대학생 스포츠토토 참여동기에 따른 스포츠 참여의도 및 스포츠 태도에 관한 연구”. 국민대학교 체육교육학과. 국내 석사학위 논문.
- 이홍표. 2002. “비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계”. 고려대학교 심리학과. 국내 박사학위 논문.
- 이홍표. 2003. “도박동기와 병적 도박의 관계”. 『한국건강심리학회』 . 524호.
- 이홍표. 2004. “5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향: 문제성 및 병적도박자를 대상으로”. 『한국심리학회』 . 9(3). 555-568.
- 이홍표·이재갑·김한우·김태우·한영옥. 2013. “파스칼의 내기 노름의 유혹”. 서울: 학지사.
- 이희성. 2012. “대학생의 성별에 따른 사행성게임 행동 차이: 비합리적 도박신념

- 과 사행성 게임 동기를 중심으로”. 건양대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 이해경·임동훈·김혜원. 2014. “남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이”. 『청소년복지연구회』. 16(3). 257-285.
- 임성범. 2012. “대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 자기조절 상식 모형의 적용을 중심으로”. 대구대학교 사회복지학과. 국내 박사학위 논문.
- 임성택. 2002. “청소년의 규범적 문제행동과 관련변인 탐색”. 『청소년학연구회』. 15(2). 223-225.
- 임숙희·김예나·권선중. 2019. “주변인의 불법도박이 청소년의 불법도박 행동에 미치는 영향: 사이버 범죄행동의 조절효과”. 『경찰학연구소』. 14(4). 305-327.
- 임현호. 2017. “고등학생의 스포츠가치관이 불법 스포츠도박 중독 및 일탈행동에 미치는 영향”. 전북대학교 체육학과. 국내 석사학위 논문.
- 예현지. 2016. “취업스트레스가 대학생 도박행동에 미치는 영향”. 계명대학교 심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 장동석·남장현. 2011. “대학생 성인도박 실태 및 도박의사와 도박심각도 영향요인에 관한 연구”. 『동북아관광학회』. 7(4). 187-208.
- 장수미. 2013. “대학생의문제도박 발달경로 구조분석 : Jacob의 중독의 일반이론 적용”. 『한국사회복지학회』. 65(2). 231-254.
- 정병일. 2014. “대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구: 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로”. 조선대학교 사회복지학과. 국내 박사학위 논문.
- 정선영. 2011. “대학생의 도박행동 구조 모형”. 대구가톨릭대학교 간호학과. 국내 석사학위 논문.
- 정세영. 2018. “도박중독에 영향을 미치는 변인들이 메타분석”. 경성대학교 임상재활심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 정은숙. 2016. “문제도박 남자 대학생의 도박 경험”. 청주대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 정예림·배지은. 2014. “국내 CSR 연구에 대한 내용 분석: 학위논문 분석을 중심으로(2000~2012)”. 『경성대학교 사회과학연구소』. 301(1). 43-68.
- 장정임·김성봉. 2014. “제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관

- 한 조사 연구”. 『한국청소년학회』 . 21(3). 357-386.
- 정하성. 2009. “한국 청소년 사회화과정의 문제점과 정책과제”. 『청소년학연구회』 . 16(11), 279-296.
- 장효강. 2015. “대학생의 생활스트레스가 도박행동에 미치는 영향 : 자기통제력의 조절효과를 중심으로”. 부산디지털대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 전미경. 2014. “대학생 도박행동에 미치는 영향 요인”. 계명대학교 간호학과. 국내 석사학위 논문.
- 조남경. 2019. “질적, 양적 연구를 넘어? 사회복지 빅데이터 연구방법의 모색”. 『한국사회복지학회』 . 71(1). 7-25(19).
- 조성연·유진이·박은미·정철상. 2016. 『2016 청소년복지론』 . 서울: 장지사.
- 조성의. 2014. “사회과학분야 학제간 연구 활성화 방안 연구”. 『경상대학교 사회과학연구원』 . 56-64(10).
- 조주성. 2016. “정기적인 도박행동이 도박중독에 미치는 영향: 정서조절능력과 삶의 의미의 조절효과”. 침례신학대학교 상담학과. 국내 박사학위 논문.
- 조현정. 2018. “청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 사회적 지지의 조절 효과”. 순천향대학교 교육과학과. 국내 석사학위 논문.
- 조혜정·박근우. 2017. “청소년의 도박행동 발생시점과 관련된 연령집단별 생태체계요인 비교”. 『한국청소년학회』 . 24-10.
- 조혜정·박은아·이재경. 2017. “도박에 관한 국내 연구 동향”. 『한국인간발달학회』 . 24(3), 243-263.
- 주경필. 2018. “청소년학 분야의 질적 연구방법에 대한 내용분석: 한국연구재단 등재 학술지를 중심으로”. 『한국청소년복지학회』 . 20(2). 1229-4705.
- 최성환·최해연. 2014. “청소년 정서조절의 이해: 측정도구의 개발 및 타당화”. 『한국심리학회』 . 33(4). 833-855.
- 최승혁·홍문기·권지혜·김용훈·박정열·허태균. 2010. “도박중독 유병률 메타분석(진단척도, 표집방법, 면접방법, 동·서양 간 비교)”. 『한국심리학회』 . 29(3), 415-439.
- 최정은. 2004. “초등학생들의 도박성 게임행동 실태와 게임행동에 영향을 미치는 관련 변인”. 충남대학교 상담교육과. 국내 석사학위 논문.

- 최정현·양영미·김성의. 2019. “남자 대학생의 도박경험에 관한 질적 연구: 스포츠 토트를 중심으로”. 『중소기업융합학회』.9(3). 44-55.
- 최춘호. 2018. “청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인”. 전북대학교 간호학과. 국내 석사학위 논문.
- 채수정. 2018. “사회적 지지가 청소년의 도박행동에 미치는 영향 : 성별의 조절효과를 중심으로”. 숭실대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- 채수정·이성규. 2019. “사회적 지지와 청소년 문제성 도박의 관계에서 성별의 조절 효과”. 『학교사회복지학회』. 48. 25-43.
- 하민정·박소연. 2015. “청소년 도박중독 과정에 대한 연구: 청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로” 『한국정신건강사회복지학회』. 43(3). 220-249.
- 한국도박문제관리센터. 2017. “도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 청소년 도박 예방 모델 개발”. 연구 보고서  
 \_\_\_\_\_ . “2015. 청소년 도박 실태조사”.  
 \_\_\_\_\_ . “2018. 청소년 도박 실태조사”.
- 한국보건사회연구원. 2014. “인터넷 및 도박 중독 현황과 대응방안”. 연구보고서.
- 한국청소년개발원. 2006. “지역사회 중심의 청소년 문제행동 대책”. 연구보고서.
- 한영옥. 2013. “청소년의 도박문제”. 『한국심리학회』. 127-127(1)
- 현안나. 2012. “청소년 음주의 보호요인과 위험요인: Jessor의 문제행동이론을 중심으로”. 『청소년복지연구회』. 14(3). 305-333.
- 현지현. 2015. “대학생의 스트레스와 도박중독의 관계 : 비합리적 도박신념의 조절 효과”. 제주대학교 상담심리학과. 국내 석사학위 논문.
- 홍문화. 2013. “청소년의 학교 내 문제행동과 대처방법에 대한 인식 연구: 서울, 경기소재 중·고등학교 학생과 교사를 중심으로”. 중앙대학교 사회복지학과. 국내 석사학위 논문.
- Becona, E., Miguez, M. C., and Vazquez, F. 2001. “El juego problema en los estudiantes de Enseñza Secundaria”. *Psicothema*, 13, 551 - 556.



- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., and Jonkman, J. N. 2010. "Adolescent gambling: A review of an emerging field of research". *Journal of Adolescent Health*, 47(3), 223-236.
- Bronfenbrenner, U. 1979. *The Ecology of Human Development: Experiments by nature and Design*. Cambridge, MA; Harvard University Press.
- Calado, F., Alexandre, J., Griffiths, M. D. 2016. "Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research". *J Gambl Stud*, 33(2).
- Delfabbro, P., and King, D. (2011). Adolescent gambling in metropolitan Darwin: Prevalence, correlates and social influences. *Gambling Research*, 23, 3-23. 397 - 424.
- Delfabbro, P. H., King, D. L., Lambos, C., and Puglies, S. 2009. "Is video game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents". *Journal of Gambling Studies*. 25. 391 - 405.
- Erikson, E. H. 1968. "Identity: Youth and Crisis. New York: W. W. Norton and Company" Inc. 1968.
- Forrest, D., and McHale, I. G. 2012. "Gambling and problem gambling among young adolescents in Great Britain". *Journal of Gambling Studies*. 28. 607 - 622.
- Fortune, Anne E. 1999. "Editorial: Intervention Research". *Social Work Research*. 23(1). 2-3.
- Froberg, F., Rosendahl, I. K., Abbott, M., Romild, U., Tengstrom, A., and Hallqvist, J. 2015. "The incidence of problem gambling in a representative cohort of Swedish female and male 16-24 year-olds by sociodemographic characteristics in comparison with 25-44 year-olds". *Journal of Gambling Studies*. 31. 621 - 641.
- Griffiths, M. D. 2008. "Adolescent gambling in Great Britain". *Education Today*. 58. 7 - 11.
- Gupta R, Derevensky JL. 1998. "Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling". *J Gamb Stud*. 14. 319 - 45.



- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Blaszczynski, A., Molde, H., Torsheim, T., and Pallesen, S. 2014. "Prevalence and correlates of problem gambling in a representative sample of Norwegian 17-year-olds". *Journal of Gambling Studies*.
- Havighurst, Robert J. (1972). *Developmental Tasks and Education*. New York: McKay.
- Hayer, T. 2014. "Gambling-related problems in adolescence. Development and validation of a new screening instrument". Paper presented at the 10<sup>th</sup> European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Helsinki, Finland.
- Hyder, A. A., and Juul, N. H. 2008. "Games, gambling and children: Applying the precautionary principle for child health". *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*. 21(4). 202-204.
- Institute of Medicine, 1994, "Reducing risks for mental disorders: Frontiers for preventive intervention research". Washington, DC: National Academy Press.
- Jessor, R., Graves, T. D., and Hanson, R. C. 1968. *Society, personality, and deviant behavior: A study of a tri-ethnic community*. Holt, Rinehart, + Winston.
- Jessor, R., 1991. "Risk behavior in adolescence: A Psychosocial framework for understanding and action". *Journal of Adolescent Health*. 12(8). 597-601.
- Kingma, S. F. 2008. "The liberalization and (re)regulation of Dutch gambling markets: National consequences of the changing European context". *Regulation and Governance*. 2. 445 - 458.
- Kristiansen, S. G., and Jensen, S. M. 2014. "Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents". *International Journal of Social Welfare*. 23. 89 - 99.
- Ladouceur R, Bouchard C, Rheaume N, et al. 2000. "Is the SOGS an accurate measurement of pathological gambling among children, adolescents, and adults". *J Gamb Stud*. 16. 1 - 24.
- Lesieur, H. R., and Blume, S. B. 1987. "The south oaks gambling creen(SOGS)

- :A new instrument for the identification of pathological gamblers”. *American Journal of Psychiatry*. 144. 1184~1188.
- Lesieur H. R., and Rosenthal, R. J. 1991. “Pathological Miruriensuez, M. C.,and Becon~, E. 2015. Do cigarette smoking and alcohol consumption associate with ayercannabis use and problem gambling among Spanish adolescents”. *El consumo de cigarrillos yalcohol se relaciona con elconsumo de canabisy el juego problema en adolescentes espan~oles Adicciones*. 27. 8 - 16.
- Olason, D. T., Sigurdardottir, K. J., and Smari, J. 2006. “Prevalence estimates of gambling participation and problem gambling among 16 - 18-year - old students in Iceland: A comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J”. *Journal of Gambling Studies*. 22. 23 - 39.
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., & Derevensky, J. L.(2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257 - 263.
- Rossow, I., and Molde, H. 2006. “Chasing the criteria: Comparing SOGS-RA and the Lie/Bet screen to assess prevalence of problem gambling and ‘at-risk’ gambling among adolescents”. *Journal of Gambling Issues*. 18. 57 - 71.
- Rotter,J.B.,*Social Learnong and Clinial Psycho-logy*, Englewood Cliffs N.J..1954. Prentice-Hall.
- Rotter, J. B. 1982. *The development and applications of social learning theory*. New York: Praeger.
- Olason, D. T.,Skarphedinsson, G. A., Jonsdottir, J. E., Mikaelsson, M.,and Gretarsson, S. J. 2006. “Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13-to-15-year-old adolescents in Reykjavik: An examination of correlates of problem gambling and different accessibility to electronic gambling machines in Iceland”. *Journal of Gambling Issues*. 18. 39 - 55.
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., and Derevensky, J. L. 2011. “Internet gambling and problem gambling

- among 13 to 18 year old adolescents in Iceland”. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 9. 257 - 263.
- Merton, Robert K., 1957. *Social Theory and Social Structure* (New York: Free Press).
- Miruriensuez, M. C., & Becon~, E. (2015). Do cigarette smoking and alcohol consumption associate with ayercannabis use and problem gambling among Spanish adolescents? El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de canabis y el juego problema en adolescentes espan~oles?. *Adicciones*. 27. 8 - 16.
- Skokauskas, N., and Satkeviciute, R. (2007). “Adolescent pathological gambling in Kaunas, Lithuania”. *Nordic Journal of Psychiatry*. 61. 86 - 91.
- Suris, J.-C., Akre´, C., Petzold, A., Berchtold, A., and Simon, O. 2011. “La problematique des jeux d’argent chez les adolescents du Canton de Neuchatel (Raisons de sante´, 192)”. Lausanne: Institut universitaire de medecine sociale et preventive.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., Wynne Suriex, J.-C., Akre´, C., Petzold, A., Berchtold, A., and Simon, O. 2011. “La problematique des jeux d’argent chez les adolescents du Canton de Neuchatel (Raisons de sante´, 192)”. Lausanne: Institut universitaire de medecine sociale et preventive.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., and Wynne, H. 2010. “Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI) Phase III Final Report”. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse and the Interprovincial Consortium on Gambling Research.
- Wiebe J, Cox BJ, Mehmel BG. 2000. “The South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA): Further psychometric findings from a community sample”. *J Gamb Stud*. 16. 275 - 88.
- Winters KC, Stinchfield RD. 1993. “Fulkerson J. Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale”. *Journal of gambling studies*. 9(1). 63-84.

- Williams.R.J., Volberg. R.A.,Stevens.R.M.G.,Williams.L.A.,Arthur.J.N., 2017.  
The definition, dimensionalization, and assessment of gambling participation.  
Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.
- 다음 지식백과. 2020. 04. 31. 청소년. <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%AD%EC%86%8C%EB%85%84>.
- \_\_\_\_\_ . 2020. 06. 28. DSM <https://100.daumnet/encyclopedia/view/47XXXXXXb559>
- 네이버 지식백과. 2020. 05. 12. 도박. <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1082970&cid=40942&categoryId=31944>.
- \_\_\_\_\_ . 2020. 07. 04. 복합학. <https://terms.naver.com/2entry.nhn?docId=2083814&cid=44418&categoryId=44418>.
- 김경희. 2020. 05. 17. “사감위, 전국 시·도 청소년 도박문제 예방교육 조례 제정 요청”. 시사투데이. 문화·연예.  
[http://sisatoday.co.kr/board/magazine.php?board=ma\\_4&code=read&uid=53874](http://sisatoday.co.kr/board/magazine.php?board=ma_4&code=read&uid=53874).
- 김소연. 2016. 08. 18. “중고생 도박중독 위험 성인수준 심각..고금리 사채까지 끌어쓴다”. 연합뉴스. 최신 기사.  
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20160817169651063?input=1179m>.
- 김소연. 2016. 08. 18. “중고생 5% 도박중독 위험...청소년까지 도박자금 고리사채로 공급”. 연합뉴스. 최신 기사.  
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20160817169600063?input=1179m>.
- 김영호. 2018. 10. 15. “청소년 도박, 통합적 접근 필요”. 세계일보. 김영호 기고문.  
<http://www.segye.com/newsView/20181014001761?OutUrl=daum>.
- 뉴제주일보. 2018. 10. 02. “청소년 ‘온라인 도박’대책 서둘러야”. 사설.  
<http://www.jejuilbo.net/news/articleView.html?idxno=105854>.
- 문서현. 2020. 01. 04. “제주 청소년 온라인 도박 위험집단 비율 전국 1위”제주도민일보.

오피니언. <http://www.jejudomin.co.kr/news/articleView.html?idxno=119254>.

방재영. 2019.09.17. 조성환 경기도의원, “청소년의 건강한 성장 지원하겠다”.  
<http://www.jnewstimes.com/news/article.html?no=46843>

채민선. 2019. 06. 07. “건설시장 규모 버금가는 불법도박 온라인만 50조”중기이코노미.  
 포토 인포 그래픽. <http://www.junggi.co.kr/article/articleView.html?no=23458>.

방재영. 2019. 09. 17. “조성환의원, “청소년의 건강한 성장 지원하겠다”중앙뉴스타임스.  
 정치/행정. <http://www.jnewstimes.com/news/article.html?no=46843>.

미디어전략팀. 2018. 12. 11. “청소년 도박 예방에 지역사회가 나서야”. 충북일보.  
 사설. <https://www.inews365.com/news/article.html?no=562679>.

고동명. 2017. 06. 02. “스포츠토토가 뭐길래...청소년이 1억5000만원 도박빚”.  
 NEWS1. 헤드라인 뉴스. <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&oid=421&aid=0002766003&sid1=001>.

오미란. 2018. 10. 01. “도박 빚에 불법대출까지...한탕의 늪 빠진 10대들” NEWS1.  
 뉴스. <https://www.news1.kr/articles/?3439187>.

김민석. 2019. 10. 12. “우리나라 불법도박 규모 83조...매년 더 커진다”. NEWS1.  
 국감브리핑. <https://www.news1.kr/articles/?3741646>.

현대성. 2018.10.01. 도박에 빠진 10대 청소년에 고리 대부업 벌인 20대 검거.  
 뉴제주일보. <http://www.jejuilbo.net/news/articleView.html?idxno=105667>

(Abstract)

## A Study on the Trends of Korean Juvenile Gambling

Ko, Do Hyun

Department of Social Welfare  
Graduate School of Public Health and Welfare  
Jeju National University

Supervised by professor Kim, Sang-Mi

Juvenile gambling is causing various social problems until second offenses as well as gambling addiction due to illegal gambling and smartphone popularization, however, the study integrally analyzing the theses and scientific treatises about juvenile gambling have been uncommon until so far.

Therefore, in this study, totally 141 cases of research results such as 52 cases of theses, 86 cases of scientific treatises and 3 cases of research report which have been published from 2003 to Mar. 2020 would be integrally analyzed.

Also, expand the analysis range until the treatment and intervention area as well as qualitative study, and provides richer information to future studies.

For this purpose, the trend is examined according to the statistical processing method calculating centering 10 kinds of analysis type such as each thesis publication year, affiliated field of researcher, study participants, subject and purpose of the study, subordinating type and each variable targeting all the theses related with the juvenile gambling and the major contents of them are as follows.

Firstly, average 4.08 cases of theses with the study subject as juvenile gambling have been published per year since 2003 and have been increased as 15.3 cases per year after 2015.

Secondly, in case of the theses having the subject of juvenile gambling, the study to check the influencing factor as the 'gambling action' is more than half. However, in case of the scientific treatises, the subject of study is various such as gambling, gambling experience, gambling addiction and so on and the study type shows the trend that it is not limited as only in the influencing factor or cause and effect relationship but also expanded as prevention and intervention, structure and difference, scale development and so on.

Thirdly, irrational gambling belief, stress, depression and anxiety have been stated as the major cause of juvenile gambling, and the Dept. of Counseling Psychology is a lot in theses and the Interdisciplinary Science is a lot in scientific treatises in the affiliated field of researcher. And the studies centering the University students is a lot in the study participants.

Fourthly, quantitative study is the great part in the study method and lots of study development to expand the knowledge and forming outline of the conceptual standard has been made by searching the correlation and cause and effect relationship with various statistics method from frequency analysis to ANOVA analysis.

Summarizing these study results, the juvenile gambling is appeared as the combination with the smartphone or gambling addiction or appeared as a combined result with several environmental factors such as family, school, society and so on surrounding the teenager and individual factors, so the correspondence effort to graft the concept or theory of the related studies is necessary in the direction of the study.

And then, the qualitative study for the juvenile gambling which the experience can be the base as much as the quantitative study growth should

be developed and various experimental study theories should be accumulated and furthermore, the effort of the academic world to achieve the study development added the mixed method study is necessary.

Also, it is expected the social welfare science as a practical study accomplishing the effect to develop clinical theory and study method as well as the study, criterion and program for the model and case to interfere the treatment according to the change of the policy such as the establishment of regulation and consulting technology.

**Keyword: Teenager, gambling, integrated analysis of theses and scientific treatises, analysis range expansion**



< 부 록 >

분석 대상 논문

<박사학위 논문>

연번	저 자	연도	제 목	소 속
1	권준근	2011	청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구	명지대학교 (청소년지도학과)
2	정선영	2011	대학생의 도박행동 구조 모형	대구가톨릭대학교(간호학과)
3	임성범	2012	대학생의 도박중독 요인에 관한 연구 : 자기조절 상식 모형의 적용을 중심으로	대구대학교 (사회복지학과)
4	정병일	2014	대학생도박행동의 영향요인에 관한 연구 : 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로	조선대학교 (사회복지학과)
5	김덕진	2016	대학생의 도박행동 : 자기통제의 매개효과 및 다집단 분석	한양대학교 (간호학과)
6	김정은	2017	대학생의 <u>스포츠도박행동</u> 영향요인 : 환경요인의 매개효과를 중심으로	고신대학교 (보건과학과)
7	김석준	2018	청소년 문제행동 보호·위험요인 측정도구 개발 : 음주, 흡연, 스마트폰 과다사용, 도박행동을 중심으로	가톨릭대학교 (사회복지학과)

<석사학위 논문 >

연번	저 자	연도	제 목	소 속
1	최정은	2003	초등학생들의 도박성 게임행동 실태와 게임행동에 영향을 미치는 관련 변인	충남대학교 (상담교육학과)
2	김민우	2004	문제도박 청소년의 심리적 특징	성신여자대학교 (심리학과)
3	정용만	2004	고등학생들에 있어 로또복권 문제에 관한 연구: 일탈적 성격을 중심으로	경상대학교 (사회교육과)
4	김현주	2008	청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구	충남대학교 (사회복지학과)
5	정선영	2011	대학생의 도박행동 구조 모형	대구가톨릭대학교(간호학과)
6	김정은	2012	대학생 도박문제의 주요 영향요인: 건강위험행동과 가족건강성을 중심으로	고신대학교 (보건과학과)
7	이희성	2012	대학생의 성별에 따른 사행성게임 행동 차이: 비합리적 도박신념과 사행성 게임 동기를 중심으로	건양대학교 (상담심리학과)
8	황수정	2012	대학생들의 스포츠도박 인식수준에 따른 이미지 지각에 관한 연구	한양대학교 (체육학과)
9	윤인노	2013	대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박행동에	제주대학교

			미치는 영향	(상담심리학과)
10	전미경	2014	대학생 도박행동에 미치는 영향요인	계명대학교 (간호학과)
11	구기환	2014	의과대학(생) 학생들에서 니코틴의존과 인터넷 및 도박 중독과 알코올의존에 관한 연구	고신대학교 (의학과)
12	최정관	2014	대학생의 일상적 생활스트레스가 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구 : 자아탄력성의 조절효과를 중심으로	대구대학교 (사회복지학과)
13	김서연	2015	남자 중,고등학생의 불법 스포츠도박 실태 조사	단국대학교 (교육학과)
14	김소희	2015	대학생의 성장기 도박노출, 행동활성화 및 행동 억제 체계, 비합리적 도박신념과 도박중독 경향성의 관계	삼육대학교 (상담심리학과)
15	이지훈	2015	대학생 스포츠토토 참여동기에 따른 스포츠 참여의도 및 스포츠 태도에 관한 연구	국민대학교 (체육교육학과)
16	장효강	2015	대학생의 생활스트레스가 도박행동에 미치는 영향 : 자기통제력의 조절효과를 중심으로	부산디지털대학교 (상담심리학과)
17	최호원	2015	대학생의 자기 통제력이 스포츠 토토 중독과 비합리적 도박신념에 미치는 영향	경기대학교 (체육교육학과)
18	현지현	2015	대학생의 스트레스와 도박중독의 관계 : 비합리적 도박 신념의 조절효과	제주대학교 (상담심리학과)
19	김동준	2016	대학생의 사회적 지지가 도박행동에 미치는 영향 : 자기효능감의 매개효과를 중심으로	충실대학교 (사회복지학과)
20	노희주	2016	대학생의 비합리적 신념과 충동성이 도박행동에 미치는 영향 : 자기효능감과 가족효과를 중심으로	조선대학교 (중독재활복지학과)
21	서동우	2016	대학생의 불법스포츠도박 경험과 도덕적 의사결정태도	강원대학교 (체육교육과)
22	예현지	2016	취업스트레스가 대학생 도박행동에 미치는 영향	계명대학교 (심리학과)
23	정은숙	2016	문제도박 남자 대학생의 도박 경험	청주대학교 (사회복지학과)
24	김상식	2017	고등학생의 개인적인 특성이 도박행동에 미치는 영향: 환경요인의 매개효과를 중심으로	제주대학교 (상담심리학과)
25	김성완	2017	통합상담모형에 기반한 도박예방프로그램이 중독 경향성이 있는 대학생의 불안, 비합리적 도박신념 및 대학생생활적응에 미치는 효과	경성대학교 (교육학과)
26	김송이	2017	청소년 도박행동 경험에 대한 현상학적 연구	평택대학교 (특수상담학과)
27	김준완	2017	스포츠 토토에 참여하는 남성대학생을 대상으로 충동성과 도박중독 수준의 관계에서 통제력 착각의 조절 효과	전남대학교 (심리학과)
28	문미자	2017	중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향: 가족건강성 매개효과	제주대학교 (상담심리학과)
29	안영희	2017	청소년의 감각추구성향과 도박행동의 관계: 비합리적 도박신념의 조절효과	상지대학교 (상담심리학과)
30	임현호	2017	고등학생의 스포츠가치관이 불법 스포츠도박	전북대학교

			중독 및 일탈행동에 미치는 영향	(체육학과)
31	박희연	2018	대학생의 부모애착과 도박행동의 관계에서 자기통제의 조절효과	전주대학교 (상담심리학과)
32	이대중	2018	삶의 의미와 도박행동의 관계에서 자기통제력의 매개효과 : 스포츠 토토 경험이 있는 대학생을 대상으로	전주대학교 (상담심리학과)
33	송은미	2018	청소년의 온라인도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 연구	광운대학교 (사회복지학과)
34	조현정	2018	청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 사회적 지지의 조절효과	순천향대학교 (교육과학과)
35	채수정	2018	사회적 지지가 청소년의 도박행동에 미치는 영향 : 성별의 조절효과를 중심으로	숭실대학교 (사회복지학과)
36	최춘호	2018	청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인	전북대학교 (간호학과)
37	유은진	2018	청소년 약물 및 도박 중독에 관한 연구 동향 분석 : 학술지 게재 논문 중심으로 (2009-2018)	한국교통대학교 (상담심리학과)
38	김현지	2019	대학생의 위험감수성향과 도박중독의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과	조선대학교 (상담심리학과)
39	김현진	2019	대학생의 금전동기와 흥분동기가 문제도박에 미치는 영향 : 자기중심성의 조절효과	대구대학교 (심리학과)
40	송춘희	2019	기질 및 위험감수성향, 가족의 응집력, 또래관계가 청소년 도박행동에 미치는 영향	서울사이버대학교 (상담심리학과)
41	이슬행	2019	청소년의 도박접근성이 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로	숭실대학교 (사회복지학과)
42	이은정	2019	남자 고등학생의 우울과 도박행동 위험성의 관계에서 비합리적 도박신념과 사회적 지지의 조절효과	계명대학교 (교육학과)
43	김진영	2020	대학생의 취업스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 가족건강성의 조절효과를 중심으로	가톨릭대학교 (사회복지학과)
44	김규리	2020	청소년 문제도박 영향요인: 또래지지의 조절효과	이화여자대학교 (사회복지학과)
45	정한누리	2020	청소년의 비합리적 도박신념이 도박문제에 미치는 영향: 친사회적 학교분위기, 지역사회 환경의 조절효과를 중심으로	가톨릭대학교 (사회복지학과)

### < 학술논문 >

연번	저자	연도	제목	학술단체명
1	최용석·이용호	2004	대학생의 도박에 대한 태도 및 신념, 도박 열정, 대처 방식에 대한 연구	가톨릭대학교 (사회과학연구소)
2	김중	2006	대학생들의 스포츠토토에 대한 인식 및 구매행동에 관한 연구	한국스포츠산업 경영학회
3	연미영	2006	청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향	한국심리학회
4	권선중·김	2007	성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와	한국심리학회

	교현·성한 기·이민규· 강성균		위험 요인 그리고 예방 전략	
5	양돈규	2008	대학생들의 주식투자관심,주식투자행동 및 학업 성취 간의 관계	중앙대학교 (사회과학연구소)
6	김미라·황 덕순	2010	대학생의 복권구매의도와 관련변인에 관한 연구	한국가정관리학 회
7	현미열·김 문두	2010	일 대학생들의 인터넷 중독실태와 도박에 대한 의식 조사	정신간호학회
8	김영호	2011	대학생 문제도박의 성별 차이와 건강위험행동과 의 관련성	보건교육건강증 진학회
9	권복순·김 영호	2011	한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사	한국정신보건사 회복지학회
10	박현숙·정 신영	2011	고등학생 도박행동 관련 요인	정신간호학회
11	양정남·최 은정·이명 호·소영	2011	청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성 이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향	한국청소년학회
12	장동석·남 장현	2011	대학생 성인도박 실태 및 도박의사와 도박심각도 영향요인에 관한 연구	동북아관광학회
13	조성희	2011	대학생 도박중독 인식 증진을 위한 사회극의 활용	한국사이코드라 마학회
14	최은정·양정 남·이명호·소 영·정선미	2011	남자 고등학생의 가족건강성이 비합리적 도박 신념에 미치는 영향: 우울의 매개효과를 중심으로	한국학교사회복 지학회
15	김영경	2012	청소년의 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구	한국기독교상담 심리학회
16	김영경	2012	청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박 행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합 리적도박신념의 매개효과	한국상담심리학 회
17	김영화·신성 만·이혜주	2012	청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계	한국심리학회
18	남전아·채 규만	2012	스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과	한국건강심리학 회
19	류황건·최이순· 장효강·김정은	2012	청소년 도박중독의 특성에 관한 연구	보건의료산업학 회
20	유채영	2012	대학생 문제도박의 영향요인에 대한 탐색연구	충남대학교 (사회과학연구소)
21	유채영·이 주경	2012	문화적응이 재미교포 청소년의 문제도박에 미치 는 영향	충남대학교 (사회과학연구소)
22	이예진·현 명호	2012	남자 대학생의 행운에 대한 신념 및 승리접근 경험이 도박 행동에 미치는 영향	한국임상심리학 회
23	김경진·김교 현·권선중	2013	한국판 아동용 아이오와 도박과제(IGT) 타당화 연구	한국심리학회
24	김영경	2013	청소년의 스트레스와 인터넷 중독 및 도박행동 과의 관계: 자기효능감과자아탄력성의 조절효과 검증	한국청소년정책 연구원

25	배성권·김정은·조경원	2013	부산지역 대학생의 도박행동유형과 건강위험행동이 도박문제에 미치는 영향	한국보건정보통계학회
26	임성범·박영준	2013	대학생의 도박중독 결정요인과 지역사회 개입방안에 관한 연구: 자기효능감의 매개효과를 중심으로	한국지역사회복지학회
27	임성범	2013	대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 도박동기, 자기효능감, 자기조절의 매개효과를 중심으로	한국보건사회연구원
28	장수미	2013	대학생의문제도박 발달경로 구조분석 : Jacob의 중독의 일반이론 적용	한국사회복지학회
29	이선경·한성열	2014	대학생의 감각추구성향이 도박에 미치는 영향 : 생활 스트레스의 조절 효과	한국여가문화학회
30	장수미	2014	대학생의 도박행동과 정신건강	한국사회과학연구회
31	장정임·윤인노·김성봉	2014	대학생의 스트레스와 도박중독과의 관계 : 자기통제력의 조절효과 검증	한국청소년학회
32	장정임·김성봉	2014	제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독수준에 관한 조사연구	한국청소년학회
33	조옥연	2014	대학생들의 스포츠가치관이 스포츠도박 인식 및 중독에 미치는 영향	한국사회체육학회
34	김나혜·박성연·전정우	2015	대학생들의 불법 스포츠도박 지속행동에 대한 탐색	한국체육학회
35	김민정·최혜경·육철호	2015	의과대학생들의 영적안녕이 사회적 니코틴 의존성, 음주, 인터넷 사용 및 도박에 미치는 영향	대한임상건강증진학회
36	박현숙·정선영	2015	대학생의 저수준 도박행동 구조분석	정신간호학회
37	신현주	2015	大學生의 비합리적 도박신념이 도박중독에 미치는 영향에 관한 연구	한국중독범죄학회
38	이혜경·임동훈·김혜원	2015	남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이	한국청소년복지학회
39	하민정·박소연	2015	청소년 도박중독 과정에 대한 연구: 청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로	한국정신건강사회복지학회
40	김성봉·장정임	2016	청소년의 스트레스 대처 행동과 도박중독과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과	한국산학기술학회
41	김성봉·장정임	2016	청소년 도박중독 판별요인 분석: 비합리적 신념, 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로	한국산학기술학회
42	김소희·서경현	2016	성장기 도박에 대한 노출, BAS/BIS 및 비합리적 도박신념과 대학생의 도박중독 간의 관계	한국청소년학회
43	김예나·하지연·우정애·김성봉·권선중	2016	청소년의 불법 도박경험에 대한 질적연구: 근거 이론적 접근(초록)	한국심리학회
44	김예나·권선중·김원	2016	한국판 청소년 도박중독 진단 척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구	한국심리학회

	식			
45	박순아·박근우	2016	대학생의 스트레스 대처, 대인관계 능력 및 부모 애착이 도박중독에 미치는 영향	아시아문화학술원
46	손강숙	2016	인터넷 도박 청소년의 금전동기와 미래 도박행동의 관계: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로	학습자중심교과교육학회
47	신현주	2016	청소년기 후기 대학생의 도박 중독 실태와 대응방안에 관한 연구	한국중독범죄학회
48	한은경	2016	청소년 도박문제 대처를 위한 한국사회의 현주소와 심리학자의 역할: 선제적 예방과 치료적 개입을 중심으로(초록)	한국심리학회
49	김광혁·정하나	2017	청소년 도박경험에 영향을 미치는 요인에 관한 연구	한국정신건강사회복지학회
50	양승희	2017	대학생의 도박과 음주문제에 영향을 미치는 요인	대한스트레스학회
51	조혜정·박근우	2017	청소년의 도박행동 발생시점과 관련된 연령집단별 생태체계요인 비교: 비연속시간 생존분석의 적용	한국청소년학회
52	박창우	2017	도박에 대한 대학생의 주관적 인식유형에 따른 사례관리 방안	한국케어매니지먼트학회
53	신현주·김주찬	2017	청소년의 도박중독의 쟁점과 과제: 인형뽑기 게임의 사행성 논란을 중심으로	한국중독범죄학회
54	정병일·백상욱	2017	대학생이 지각한 생활스트레스와 도박행동의 관계: 자기통제력과 가족지지 상관분석의 매개효과	한국컴퓨터정보학회
55	김예나·하지연·권선중	2018	청소년의 도박문제 발달 및 회복과정에 대한 질적연구	한국심리학회
56	권선중	2018	청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 탐색: 우울과 불안의 촉진효과	한국심리학회
57	나운성·한청아·한규석	2018	지역별 청소년 도박중독 유병률 및 관련 요인 분석(초록)	한국심리학회
58	나운성·한청아·한규석	2018	비행청소년의 도박행동과 사이버비행이 도박중독에 미치는 영향	한국범죄심리학회
59	박향진·김석선	2018	대학생의 문제도박 예방에 대한 설명모형 구축 및 검증	한국지역사회간호학회
60	선혜민·천성문·조은희·박진희·양정하·최지이·신현주	2018	남녀 고등학생의 충동성과 도박행동의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과	한국청소년상담복지개발원
61	성용은·조제성	2018	청소년 온라인 도박경험과 범죄행동: 자기회귀교차지연모델을 통한 검증	한국경찰학회
62	오세연	2018	청소년의 인터넷 도박중독으로 인한 2차 범죄 실태와 대책방안에 관한 연구	한국사회안전범죄정보학회



63	이래혁·장혜림·이재경	2018	청소년의 돈을 판 경험과 도박 유해환경이 문제 도박에 미치는 영향: 성별 비교를 중심으로	한국콘텐츠학회
64	이옥희·서우순·남영희	2018	대학생의 도박성 게임 경험이 도박문제에 미치는 영향	한국학교지역보건교육학회
65	이재경·이래혁·장혜림	2018	청소년의 돈내기 게임 경험과 문제도박의 관계에서 성별 및 학교급별 차이 비교	한국디지털정책학회
66	임숙희	2018	보호관찰청소년의 도박문제 탐색: 또래 스트레스 및 외로움을 중심으로	한국심리학회
67	장혜림·이재경·이래혁	2018	학교 밖 청소년의 개인 특성 및 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향	한국콘텐츠학회
68	조제성·김상균	2018	학업중단 청소년의 온라인 도박경험 경로 연구	한국범죄심리학회
69	한영근·김주일·이영글	2018	청소년의 인터넷게임 이용이 도박경험에 미치는 영향	강원대학교 (사회과학연구소)
70	강지영·김현수	2019	청소년 도박행동 위험요인과 보호요인에 관한 메타분석: 비문제성 도박 집단을 중심으로	사회복지교육협의회
71	강향숙·김민정	2019	대학생의 부와의 관계가 도박행동에 미치는 영향: 성격특성의 매개효과	한국웰니스학회
72	김영호	2019	청소년 도박 중독 예방과 게임	한국카운슬러협회
73	김진웅·김주현	2019	학교 밖 비행청소년의 도박경험에 관한 질적연구	한국융합학회
74	김종재	2019	청소년 도박의 이해와 개입: 재학 중인 청소년 사례를 중심으로(초록)	한국도박문제관리센터
75	박은경·정원미·전종실	2019	청소년 도박에 관한 연구 동향	한국청소년복지학회
76	선혜민·박진희·조은희·양정하·최지이·신현주·천성문	2019	고등학생의 충동성과 도박행동의 관계에서 도박 동기의 매개효과	학습자중심교과교육학회
77	송진희·서종건·김용석	2019	학교 밖 청소년의 도박관련 범죄 경험에 대한 탐색적 연구: 보호처분을 받은 청소년을 대상으로	한국정신건강사회복지학회
78	이래혁·장혜림·이재경	2019	학교 청소년과 학교 밖 청소년의 문제도박 관련 요인: 2018 청소년 도박문제 실태조사를 바탕으로	한국보건사회학회
79	이승현	2019	청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구	한국형사정책연구원
80	임숙희·김예나·권선	2019	주변인의 불법도박이 청소년의 불법도박 행동에 미치는 영향: 사이버 범죄행동의 조절효과	경찰학연구소

	중			
81	전운숙·권영실·현명호	2019	승리접근경험과 게임 유형이 손실회피에 미치는 영향 : 사교성 도박자인 대학생을 대상으로	학습자중심교과교육학회
82	최원석·이혁기	2019	불법스포츠도박에 내재된 비합리적 도박신념 경험과 도박중독, 일탈행동, 학교생활 간의 인과모형: 청소년을 대상으로	한국체육교육학회
83	최정현·김정숙·김성희	2019	대학생도박경험자의 스트레스 및 도박변화동기가 단도박 자기효능감에 미치는 융복합 영향 연구	중소기업융합학회
84	최정현·양영미·김성희	2019	남자 대학생의 도박 경험에 관한 질적 연구: 스포츠토토를 중심으로	중소기업융합학회
85	홍성관	2019	청소년의 인터넷 도박 실태와 도박의 심리(초록)	한국심리학회
86	김예나·권선중	2020	청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정에 대한 질적연구	한국건강심리학학회

#### < 실태조사 및 연구 보고서 >

연번	기관명	연도	제목
1	한국도박문제관리센터	2015	2015년도 청소년 도박문제 실태조사
2	한국도박문제관리센터	2018	도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 청소년 도박 예방 모델 개발
3	한국도박문제관리센터	2018	2018년도 청소년 도박문제 실태조사