

# 학교 밖 청소년의 개인 특성 및 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향

## The Influences of Personal Characteristics and Betting Games on Problem Gambling among Out-of-school Adolescents in South Korea

장혜림\*, 이재경\*\*, 이래혁\*\*\*

서울장신대학교 사회복지학과\*, 한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀\*\*, 순천향대학교 향설나눔대학\*\*\*

Hae-Lim Chang(hlchang@sjs.ac.kr)\*, Jaekyoung Lee(jklee@kcgp.or.kr)\*\*,  
RaeHyuck Lee(raehyucklee@sch.ac.kr)\*\*\*

### 요약

본 연구는 학교 밖 청소년을 대상으로 문제도박 영향요인을 규명하기 위한 국내 최초의 시도이다. 이를 위해 2015년 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 활용하여 학교 밖 청소년의 개인 특성 및 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향을 분석하였다. 주요 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 학교 밖 청소년의 개인 특성이 문제도박에 미치는 영향을 살펴본 회귀분석의 결과, 남학생인 경우, 용돈이 많은 경우, 함께 사는 보호자가 없는 경우, 학교 밖 지원 유형이 관리 집단에 속하는 경우 문제도박을 할 가능성이 더 높은 것으로 분석되었다. 둘째, 학교 밖 청소년의 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향에 대한 회귀분석의 결과, 돈내기 게임 빈도가 높은 경우, 더 많은 시간과 비용을 지출한 경우 더 문제도박을 하게 되는 것으로 나타났다. 이러한 분석 결과를 바탕으로 학교 밖 청소년의 문제도박에 대응하기 위한 실천 및 정책 방안을 제안하였다.

■ 중심어 : | 학교 밖 청소년 | 문제도박 | 개인 특성 | 돈내기 게임 경험 |

### Abstract

This study was the first attempt to investigate which factors influence problem gambling among out-of-school adolescents in South Korea. Using data from the 2015 Survey on Youth Gambling Problems, this study examined the influences of personal characteristics and betting games on problem gambling among out-of-school adolescents. Regression analyses of personal characteristics on problem gambling showed that being male adolescents, having more allowance, living without parents/guardians, or belonging to probation was associated with higher likelihood of doing problem gambling among out-of-school adolescents. Also, regression analyses of betting games on problem gambling revealed that doing betting games more frequently, doing betting games more time, or spending more money on betting games was associated with higher likelihood of doing problem gambling among out-of-school adolescents. Based on the findings, this study suggested practice and policy implications for addressing problem gambling among out-of-school adolescents.

■ keyword : | Out-of-school Adolescents | Problem Gambling | Personal Characteristics | Betting Games |

\* 본 연구는 순천향대학교 학술연구비 지원으로 수행하였음

\* 본 연구는 한국도박문제관리센터의 연구지원으로 수행하였고, 연구용역과제 「2015 청소년 도박문제 실태조사」 원자료의 일부를 활용하였음

접수일자 : 2018년 08월 31일

수정일자 : 2018년 09월 21일

심사완료일 : 2018년 10월 03일

교신저자 : 이래혁, e-mail : raehyucklee@sch.ac.kr

## I. 서론

정부는 2014년도에 자퇴나 가출 등으로 학교를 떠난 청소년의 발달육성과 보호를 위해 ‘학교 밖 청소년 지원에 관한 법률(학교밖청소년법)’을 제정하고 관련 지원서비스를 제공하고 있다. 하지만 2015년 기준 ‘학교밖 청소년’은 38만7,000여명으로 추산되고 있고, 현재까지 매년 4~5만 여명의 청소년이 학교를 그만두는 것으로 나타나 학교중단 이후 보호의 사각지대에 놓여있는 청소년을 적극 발굴하고 지원하는 방안을 지속적으로 고민해야 하는 상황이다[1].

청소년기는 아동기에서 성인기로 진입하는 과도기로 제2의 성장급등과 질풍노도의 심리정서적 발달과업을 완수해야 하는 시기이다. 심리적 이유기인 이유로 부모의 간섭과 보호보다 자율적인 삶을 원하고, 대부분의 시간을 학교 공간에서 지내며 자신의 미래를 계획하고 성장하게 된다[2]. 하지만 학교 밖 청소년의 범죄가 전체소년법의 43.7%를 차지한다는 보고를 보면[3] 여러 이유로 학교를 떠난 청소년들을 위한 최소한의 안전망이 부재한 상황임을 알 수 있다.

최근 보고된 바에 따르면 청소년의 도박문제가 심각하게 제기되고 있으며, 학교 밖 청소년의 경우 도박 문제 수준이 일반청소년의 4배에 이르고 있는 것으로 나타났다[4]. 실제로 돈내기 게임을 처음 접하게 되는 연령이 점차 낮아지고 있어 단순히 재미나 시간 때우기식의 도박이 아닌 문제성 도박집단으로 진행될 가능성이 있음을 보여주고 있다[5].

청소년기 발달에 있어 도박은 부정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[6-9]. 특히 청소년기 뇌는 자극과 즉각적인 보상, 그리고 또래 문화를 추구하기에 도박에 쉽게 빠지는 특성이 있다. 따라서 청소년의 문제도박에 미치는 영향을 규명하고 해결방안을 제시하는 것이 필요한 시점이다.

청소년 도박에 영향을 미치는 요인을 규명한 연구에 의하면 첫 도박경험을 포함한 개인적 특성과 가족요인, 그리고 학교 요인들이 확인되어 개인과 환경체계 간 요인들이 상호 영향을 미치고 있음을 알 수 있다[10][11]. 하지만 학교 밖 청소년의 학업중단에 관련된 요인을 살

펴보면, 폭력이나 소득, 부모의 교육수준과 같은 가족환경 변인과 한부모 가족과 같은 가족구조 등이 영향을 미치는 것으로 보고되고 있어[12-14] 학교 밖 청소년이 보호요인보다 위험요인에 노출될 가능성이 높다는 것을 알 수 있다.

무엇보다 도박중독을 예측하는 환경적 요인으로 이른 시기의 도박경험이 지적된다. 도박행동은 청소년기에서 성인 초기로 전환될 때 증가하고 도박중독자 대부분이 청소년기부터 내기와 게임을 좋아한 것으로 보고되어 성장기에 도박에 노출되는 경험은 문제도박에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다[15][16].

실제로 중학생 22.5%, 고등학생 26.5%가 도박 경험이 있었고[17], 뽑기 게임 29.1%, 스포츠 경기 내기 24.7%, 그 외 내기 11.8%, 카드나 화투를 이용한 게임 7.4% 등의 경험한 것으로 나타나[8][17] 많은 청소년들이 돈내기 게임에 노출되어 있음을 알 수 있다.

학교 밖 청소년에게는 도박문제와 같은 비행 행동으로부터 보호해 줄 보호요인이 필요하다. 학교와 같은 보호요인이 부재할 경우 비구조화 된 활동(unstructured activity)의 참여가 많아 비행의 가능성이 높아질 수 있고 비행에 노출되었다 하더라도 학교에서 재사회화가 용이하기 때문이다[18][19].

이에 본 연구는 학교 밖 청소년의 문제도박의 실태와 문제도박에 미치는 영향요인을 규명하고자 한다. 이를 통해 학교 밖 청소년의 도박문제를 완화·해결할 수 있는 실천적, 정책적 방안을 제시하여 성인기 이행과정에 있는 학교 밖 청소년의 보호체계를 강화하고자 한다. 연구질문은 다음과 같다.

첫째, 학교 밖 청소년의 개인 특성, 돈내기 게임 경험, 문제도박 수준의 실태는 어떠한가?

둘째, 학교 밖 청소년의 개인 특성은 문제도박에 영향을 미치는가?

셋째, 학교 밖 청소년의 돈내기 게임 경험은 문제도박에 영향을 미치는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 학교 밖 청소년의 특성

학교 밖 청소년 지원에 관한 법률은 학교 밖 청소년을 “초등학교, 중학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 입학 후 3개월 이상 결석하거나 취학 의무를 유예한 청소년, 고등학교 또는 그와 동일한 과정을 교육하는 학교에 진학하지 않거나, 제적, 퇴학 처분을 받거나 자퇴한 청소년”으로 정의한다[20].

매년 약 6만 명의 청소년이 학교를 떠나고 있고, 실태 조차 파악할 수 없는 미확인 청소년까지 합산하면 대략 28만 명으로 추산되고 있다[21]. 학교 밖 청소년은 건강이나 학교생활 부적응 등의 이유로 학교를 떠나고 있지만 학교 밖 청소년에 대한 낮은 사회적 인식과 높은 편견 등이 존재하고 있어 불이익을 받거나 열악한 상황에 놓일 가능성이 높다[22].

선행연구에서도 준비 없이 학업을 중단하게 된 청소년이 1년 이내에 비행이나 사회부적응 행동이 증가하는 것으로 나타나 이들을 위한 사회적 지원체계가 공고히 구축될 필요가 있음을 보여주고 있다[23].

학교 밖 청소년의 발생요인을 살펴보면, 충동성이나 우울 혹은 낮은 자아존중감이나 자아효능감과 같은 개인의 심리적 특성이나 가족구조나 부모직업 및 교육정도, 소득 등과 같은 가족요인 그리고 학교규율 등으로 학교생활적응이 어렵거나 학교폭력 등에 의한 학교요인 등 다양한 요인이 영향을 미친다[22][24].

무엇보다 청소년기는 우연한 기회에 사소한 일차적 일탈로 인해 낙인이 찍히게 되면 보다 심각한 일탈로 이어지게 된다[25]. 이는 낙인으로 인해 부정적 자아가 형성되고 부정적 자아가 비행에 이르게 된다는 이론에 기인한 것이다[26]. 따라서 이들이 학교 밖에서 적응하고 새로운 진로탐색 등 자신의 미래에 대해 고민하고 경험할 수 있는 기회를 제공함으로써 이들의 비행을 예방하는 것도 사회적 책임이라 사료된다.

## 2. 청소년의 문제도박에 영향을 미치는 요인

대부분의 도박은 확률성 게임이다. 예측가능하지 않은 승리를 갈망하며 불확실성에 의존한 채 빠져드는 특성이 있다. 청소년기 도박행동은 도박의 유형과 참여 방식, 환경적 특성 등 성인의 도박문제와는 다른 특성을 보이는 것으로 알려져 왔다[27]. 따라서 성인이 불법 도박에 참여한 경험과 청소년이 참여한 경험은 발달과

정에 있는 이들의 특성을 고려했을 때, 인성 및 건강한 발달을 저해할 수 있고, 일상생활이나 학교생활 부적응과 법적인 문제까지 야기될 수 있는 심각한 사안이 될 수 있다.

선행연구에 의하면 도박행동이 청소년기에서 성인초기로 전환될 때 증가하는 것으로 보고되고 있다[16]. 즉 성인의 도박중독이 갑자기 나타나기보다 성장기에 내기나 게임을 즐겼던 경험이 중독을 예측하게 해준다는 것이다.

특히 도박을 하는 청소년의 특성에 관한 연구에 의하면 충동성과 흥미추구성이 강하고 경직된 사회적 관계를 갖는 경향이 있는 것으로 나타나 가정이나 학교에서 보호와 감독이 부족한 상황에 있는 청소년들이 도박에 노출될 위험이 크다는 것을 알 수 있다[28].

청소년 도박경험에 미치는 영향요인을 규명한 연구에 의하면, 사회경제적 요인과 관계적 요인, 그리고 심리적 요인 중 사회경제적 요인이 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다[29].

청소년의 도박경험은 단순한 일회성 오락이나 놀이가 아니다. 청소년 도박중독의 단계별 과정을 밝힌 질적연구에 의하면 시간의 흐름에 따라 도박연습단계, 도박환상단계, 전념단계, 일탈단계, 중독단계의 과정을 거치는 것으로 나타났는데, 단순히 훌쩍이나 블루마블게임 등을 경험하던 청소년이 도박을 어깨 너머로 배우다 정확한 정보도 아닌데 큰돈을 벌었다는 도박사의 이야기를 듣고 도박에 빠지고 도박 자금을 모으는 데만 전념하다가 도박의 수렁에 빠지는 과정을 보여주고 있다[30].

청소년의 문제도박에 영향을 미치는 요인을 살펴본 결과, 인구사회학적 요인이 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다. 즉, 여학생에 비해 남학생이, 고학년일수록(연령이나 학년), 용돈이 많을수록 도박에 대한 관심이 높은 것으로 보고되고 있다[31-33].

문제도박 요인을 규명한 연구들을 메타분석한 결과에 의하면, 문제도박에 미치는 영향은 성별, 충동성이나 우울, 감각추구, 도박행동 수 등과 같은 요인이 관련이 있었고, 개인의 보호요인으로 사회경제적 요인과 부모의 보호감독인 것으로 나타났다[34].

### III. 연구방법

#### 1. 분석자료

학교 밖 청소년을 대상으로 문제도박의 영향요인을 분석하기 위해 2015년 청소년 도박문제 실태조사의 학교 밖 청소년 대상 원자료를 활용하였다. 한국도박문제관리센터와 사행산업통합감독위원회는 학교 밖 청소년의 사행활동에 대한 통계 자료 수집을 목적으로 실태조사를 수행하였다[17].

2015년 실태조사는 학교 밖 청소년 지원 센터, 청소년 쉼터, 비인가 대안학교, 보호관찰소, 소년원 학교 등의 시설을 통해 모집된 1,200명의 학교 밖 청소년을 대상으로 실시되었다. 본 연구의 분석 표본 선정을 위해 1,200명의 학교 밖 청소년 중 지난 3개월 간 어떤 형태이든 돈내기 게임(예: 카드나 화투, 뽑기, 복권, 한게임 같은 온라인 게임, 인터넷 복권 등)을 해 본 경험이 있고 문제도박 척도에 응답한 485명을 선별하였다. 이어서 학교와 명확히 구분하기 어려운 비인가 대안학교에 다니는 45명을 제외하였다. 마지막으로 본 연구에 사용된 변수 중 용돈과 돈내기 게임 경험에 응답하지 않은 5명을 제외하고 최종적으로 435명을 분석에 활용하였다.

#### 2. 측정도구

##### 2.1 종속변수: 문제도박

문제도박 여부를 측정하기 위해 청소년 도박문제 실태조사의 내용 중 도박문제 심각성 척도(Gambling Problems Severity Scale) 9개 문항을 활용하였다. 도박문제 심각성 척도는 청소년들이 지난 3개월을 기준으로 도박으로 인해 겪을 수 심각한 상황(예: 도박에 빠져 약속을 어긴 경험, 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 경험 등)과 관련된 질문에 대하여 자기 보고식으로 측정하는 도구이다[35]. 각 문항에 대하여 0점에서 3점 범주의 4점 리커트 척도를 기반으로 응답하게 되며, 9개 문항 총점이 1점 이하인 경우 비문제군, 2점-5점까지는 위험군, 6점 이상인 경우 문제군으로 간주한다[17]. 본 연구에서는 9개 문항 총점( $\alpha=0.864$ )을 기반으로 비문제군을 0으로 위험군과 문제군을 1로 이분 변수로 조작화했다. 따라서 본 연구의 종속변수는 문제도박으로 이행

할 가능성이 큰 위험한 수준에 있는 경우와 이미 문제도박에 처한 경우 모두를 문제도박으로 간주한다.

##### 2.2 독립변수: 개인 특성

본 연구에서 문제도박에 영향을 미치는 학교 밖 청소년의 개인 특성으로 성별, 연령, 용돈 규모, 보호자 유무, 학교 밖 지원 시설 유형을 살펴보았다. 학교 밖 청소년의 성별은 '여자'를 0으로 '남자'를 1로 조작화하였다. 연령은 고등학생에 해당하는 '만16~18세'를 0으로 중학생에 해당하는 '만12~15세'를 1로 하는 이분 변수로 측정했다. 용돈 규모는 '10만원 이하', '11~30만원', '31만원 이상'의 세 집단으로 구분하여 회귀분석 시 '10만원 이하' 집단을 기준으로 제외하고 나머지 두 집단에 대한 이분 변수로 조작화했다. 보호자 유무는 '부모동거', '다른 보호자', '보호자 없음'의 세 집단 중 '부모동거' 집단을 기준으로 제외하고 나머지 두 집단에 대한 이분 변수로 측정하였다. 마지막으로 학교 밖 지원 유형은 학교 밖 청소년 지원 센터에 소속된 청소년을 의미하는 '자율 집단'을 0으로 보호관찰소나 소년원 학교에 소속된 청소년을 의미하는 '관리 집단'을 1로 조작화 하였다.

##### 2.3 독립변수: 돈내기 게임 경험

문제도박에 영향을 미치는 돈내기 게임 경험 특성은 실태조사에 포함된 네 가지 문항인 돈내기 게임 유형('지난 3개월 동안에 가장 자주 한 돈내기 게임은 무엇입니까?'), 빈도('지난 3개월 동안 응답한 돈내기 게임을 얼마나 자주 했었습니까?'), 시간('지난 3개월 동안 응답한 돈내기 게임을 한 번 시작해서 그 날 그만 할 때까지 보통 어느 정도의 시간을 썼습니까?'), 비용('지난 3개월 동안 응답한 돈내기 게임을 하는데 사용한 돈은 총 얼마입니까?')으로 구분하여 살펴보았다. 돈내기 게임 유형의 경우 비온라인 게임을 0으로 온라인 게임을 1로 측정하였다. 나머지 세 변수인 돈내기 게임 빈도, 시간, 비용의 경우 실태조사 시 다범주형 변수나 연속 변수로 측정되었다. 따라서 각 문항을 최대한 균등하게 두 집단으로 나누어 모두 이분 변수로 조작화하였다. 구체적으로 돈내기 게임 빈도의 경우 '월1~3회'는 0으로 '주1

회 이상'은 1로, 돈내기 게임 시간의 경우 '1시간 미만'은 0으로 '1시간 이상'은 1로, 돈내기 게임 비용의 경우 '5만원 이하'는 0으로 '5만원 초과'는 1로 측정하였다.

### 3. 분석방법

먼저, 학교 밖 청소년의 일반적 특성을 보여주기 위해 모든 변수에 대한 기술통계 분석을 실시하였다. 이어서 개인 특성 및 돈내기 게임 경험 특성별 문제도박 수준에 대한 기술통계 분석을 수행하였다. 다음으로 학교 밖 청소년의 개인 특성 변수 모두를 동시에 투입한 후 문제도박을 종속변수로 하는 로지스틱 회귀분석을 수행하였다. 마지막으로 학교 밖 청소년의 모든 개인 특성 변수와 돈내기 게임 유형, 빈도, 시간, 비용 변수를 동시에 투입 한 후 문제도박을 종속변수로 하는 로지스틱 회귀분석을 실시하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 기술통계 분석의 결과

#### 2.1 분석 대상의 일반적 특성

먼저, [표 1]에서와 같이 성별의 경우 남자청소년이 311명(71.5%)으로 두 배 정도 많았으며, 연령의 경우 고등학생에 해당하는 만16~18세의 청소년(89.2%)이 대부분을 차지하고 있었다. 이들의 한 달 평균 용돈 규모를 살펴보면, 대략 절반인 202명(46.4%)이 31만원 이상을 받았고 나머지 절반인 233명(53.6%)은 30만원 이하를 받은 것으로 나타났다. 보호자 유무의 경우 분석 대상의 대부분을 차지하는 305명(70.1%)이 부모와 함께 살고 있었고, 보호자가 없는 경우는 82명(18.9%)이었다. 마지막으로 학교 밖 지원 유형의 경우 자율 집단 소속의 191명(43.9%)과 비교해 관리 집단 소속이 244명(56.1%)으로 조금 더 많았다.

#### 2.2 개인 특성에 따른 문제도박 수준

본 연구의 분석 대상은 학교 밖 청소년 중 지난 3개월 동안 어떤 형태이든 돈내기 게임을 경험해 본 청소년이다. [표 1]에서와 같이 이들 중 절반인 212명(48.7%)이 문제도박에 속하는 것으로 나타났다. 성별로 살펴보면,

문제도박이 아닌 경우보다 문제도박인 경우 남자청소년의 비율이 더 높았다. 또한 용돈 규모별 문제도박의 경우, 용돈이 가장 적은 집단은 문제도박이 아닌 비율이 높았으나 용돈이 가장 많은 집단은 문제도박인 비율이 더 높았다. 보호자 유무로 살펴보면, 부모와 동거하는 집단의 경우 문제도박이 아닌 비율이 높았으나 보호자가 없는 집단의 경우 문제도박인 비율이 높게 나타났다. 더해서 학교 밖 지원 유형의 경우, 자율집단 청소년은 문제도박이 아닌 경우의 비율이 높은 반면 관리집단의 청소년은 문제도박인 비율이 높은 것으로 분석되었다.

표 1. 개인 특성에 따른 문제도박 실태

변수	전체	문제도박 여부	
		아니다	그렇다
문제도박	아니다	223(51.3)	223(51.3)
	그렇다	212(48.7)	212(48.7)
성별**	여자	124(28.5)	78(35.0)
	남자	311(71.5)	145(65.0)
연령	만16~18세	388(89.2)	194(87.0)
	만12~15세	47(10.8)	29(13.0)
용돈 규모**	0~10만원	114(26.2)	74(33.2)
	11~30만원	119(27.4)	60(26.9)
	31만원 이상	202(46.4)	89(39.9)
보호자 유무**	부모 동거	305(70.1)	169(75.8)
	다른 보호자	48(11.0)	25(11.2)
	보호자 없음	82(18.9)	29(13.0)
학교 밖 지원 유형***	자율 집단	191(43.9)	122(54.7)
	관리 집단	244(56.1)	101(45.3)

모든 변수의 빈도(%)를 보고했음. N=435. \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

#### 2.3 돈내기 게임 경험에 따른 문제도박 수준

[표 2]는 돈내기 게임 경험 특성에 따른 문제도박 여부를 보여주고 있다. 먼저, 비온라인 돈내기 게임에 비해 온라인 돈내기 게임을 하는 경우 문제도박인 비율이 높게 나타났다. 다음으로 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 더 많이 한 경우, 돈내기 게임을 한 번 시작해서 끝날 때까지 더 많은 시간을 소비한 경우, 돈내기 게임에 더 많은 비용을 지출한 경우에 그렇지 않은 경우와 비교해서 문제도박에 속하는 비율이 일관되게 높은 것으로 분석되었다.

표 2. 돈내기 게임 경험에 따른 문제도박 실태

변수	전체	문제도박 여부		
		아니다	그렇다	
돈내기 게임 유형***	비온라인	270(62.1)	169(75.8)	101(47.6)
	온라인	165(37.9)	54(24.2)	111(52.4)
돈내기 게임 빈도***	월1~3회	261(60.0)	169(75.8)	92(43.4)
	주1회 이상	174(40.0)	54(24.2)	120(56.6)
돈내기 게임 시간***	1시간 미만	176(40.5)	130(58.3)	46(21.7)
	1시간 이상	259(59.5)	93(41.7)	166(78.3)
돈내기 게임 비용***	5만원 이하	222(51.0)	165(74.0)	57(26.9)
	5만원 초과	213(49.0)	58(26.0)	155(73.1)

모든 변수의 빈도(%)를 보고했음. N=435. \*\*\* $p < .001$ .

## 2. 개인 특성이 문제도박에 미치는 영향

[표 3]은 학교 밖 청소년의 개인 특성이 문제도박에 미치는 영향을 분석한 결과이다. 분석 모형의 적합도(Wald  $\chi^2=39.76$ ,  $p < .001$ )는 양호하였고, VIF값을 통해 다중공선성의 문제가 없음을 확인하였다. 분석 결과, 여자청소년에 비해 남자청소년인 경우 문제도박을 할 가능성이 약 1.6배( $OR=1.645$ ,  $p < .01$ ) 높았다. 또한 용돈이 10만원 이하인 청소년과 비교해서 11~30만원( $OR=1.630$ ,  $p < .10$ )이거나 31만원 이상( $OR=1.644$ ,  $p < .10$ )인 청소년 모두 문제도박을 할 가능성이 약 1.6배 높게 나타났다. 더해서 부모와 동거하는 경우와 비교해서 보호자가 없는 청소년의 경우 문제도박을 할 가능성이 약 2.1배( $OR=2.090$ ,  $p < .01$ ) 높았다. 마지막으로 학교 밖 지원 유형에서는 자율 집단과 비교해서 관리 집단의 경우 문제도박을 할 가능성이 약 1.9배( $OR=1.906$ ,  $p < .01$ ) 높게 나타났다.

표 3. 개인 특성이 문제도박에 미치는 영향

변수	B	SE	OR	VIF
성별	.498**	.228	1.645	1.05
연령	-.273	.337	.761	1.04
용돈 규모				
11~30만원	.488+	.286	1.630	1.59
31만원 이상	.497+	.270	1.644	1.79
보호자 유무				
다른 보호자	.116	.321	1.123	1.03
보호자 없음	.737**	.270	2.090	1.09
학교 밖 지원 유형	.645**	.219	1.906	1.24
상수항	-1.265	.277	.282	
Model fit	Wald $\chi^2=39.76$ ***, Pseudo R <sup>2</sup> =.066			

N=435. + $p < .10$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

## 3. 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향

학교 밖 청소년의 돈내기 게임 경험 특성이 문제도박에 미치는 영향을 분석한 결과가 [표 4]에 제시되어 있다. 분석 모형의 적합도(Wald  $\chi^2=133.44$ ,  $p < .001$ )는 적절한 수준이었고, 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 분석 결과, 학교 밖 청소년의 개인 특성을 통제한 상태에서 돈내기 게임의 빈도, 시간, 비용이 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 먼저, 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 더 많이 한 경우 문제도박을 할 가능성이 약 2배( $OR=2.043$ ,  $p < .01$ ) 높았다. 유사하게 지난 3개월 동안 한 번 돈내기 게임을 시작해서 끝마칠 때까지 더 많은 시간을 할애한 경우에도 문제도박을 할 가능성이 약 2.1배( $OR=2.141$ ,  $p < .01$ ) 높은 것으로 나타났다. 마지막으로 지난 3개월 동안 돈내기 게임에 지출한 비용이 더 많은 경우에는 문제도박을 할 가능성이 무려 4배( $OR=3.996$ ,  $p < .001$ ) 가까이 높은 것으로 확인되었다.

표 4. 돈내기 게임 경험이 문제도박에 미치는 영향

변수	B	SE	OR	VIF	
돈내기 게임 경험	돈내기 게임 유형	.218	.259	1.244	1.34
	돈내기 게임 빈도	.714**	.243	2.043	1.28
	돈내기 게임 시간	.761**	.263	2.141	1.49
	돈내기 게임 비용	1.385***	.277	3.996	1.93
개인 특성	성별	.192	.262	1.212	1.08
	연령	-.242	.382	.785	1.05
	용돈 규모				
	11~30만원	.161	.322	1.175	1.62
	31만원 이상	-.220	.318	.803	1.93
	보호자 유무				
	다른 보호자	.317	.358	1.373	1.06
	보호자 없음	.434	.305	1.544	1.11
	학교 밖 지원 유형	.317	.250	1.373	1.27
상수항	-1.922	.329	.146		
Model fit	Wald $\chi^2=133.44$ ***, Pseudo R <sup>2</sup> =.221				

N=435. \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

## V. 논의 및 결론

본 연구는 학교 밖 청소년을 대상으로 문제도박의 영향요인 규명을 목적으로 수행되었다. 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 학교 밖 청소년 두 명 중 1명 꼴인 48.7%가 문제도박에 속하는 것으로 나타났다. 이는 유사한

연령대의 제학 중 청소년의 문제도박 수준 5.1%과 비교할 때 약 10배 높은 수치이고[17], 문제도박 수준이 높은 제주지역 청소년의 9.1%보다도 5배 이상 높다[36]. 학교 밖 청소년의 높은 문제도박 수준은 학교라는 최소한의 안전망이 부재하고, 낮은 사회적 인식과 높은 편견이 존재하는 열악한 상황과 관련이 있다. 특히, 이른 나이의 도박이 이후의 문제도박과 관련성이 높다는 결과를 고려할 때[37], 학교 밖 청소년의 도박문제에 대한 개입은 청소년의 건강한 발달을 지원함에 있어 반드시 고려되어야 한다.

둘째, 학교 밖 청소년의 개인 특성으로 성별, 보호자유무, 학교 밖 지원 유형이 문제도박과 유의미한 관계를 보였다. 남자이며, 보호자가 없고, 학교 밖 지원 유형이 보호관찰소나 소년원 학교 등 관리집단에 속할수록 문제도박 수준이 높았다. 성별은 선행연구에서 강조되는 요인으로 본 연구는 남자청소년의 도박행동 및 문제도박이 여자청소년에 비해 높다는 선행연구들을 지지한다[36][38]. 또한, 학교 밖 청소년은 정규교육과정을 벗어나 교사, 또래로부터 지지를 받을 기회를 상실하기에 보호자는 학교 밖 청소년의 발달에 있어 중요한 보호요인이 된다[39]. 이를 고려할 때, 본 연구 결과는 보호자의 부재가 최소한의 안전망과 문제행동에 대한 통제의 상실을 야기하여 문제도박에 영향을 미치게 됨을 보여준다. 학교 밖 청소년은 다양한 원인으로 학교를 떠난다. 특히 품행의 문제 등에 의해 중도 탈락하여 교정시설 등 관리 영역의 보호 하에 있는 청소년은 많은 위험요인에 노출되고 있다[40]. 비행 및 범죄 등을 경험한 청소년은 또 다른 유형의 비행행동을 하기 쉽다는 점을 고려하면[41], 관리집단에 속하는 학교 밖 청소년일수록 문제도박 가능성이 높게 나타난다는 본 연구의 결과는 이들이 처해 있는 환경의 위험성을 고려해야 함을 시사한다.

셋째, 학교 밖 청소년의 문제도박에 영향을 미치는 돈내기 게임 경험은 지난 3개월 동안 돈내기 게임의 빈도가 높을수록, 할애한 시간과 비용이 많을수록 문제도박을 할 가능성이 높았다. 이는 돈내기 게임의 접근성과 가용성과 관련된 것으로 돈내기 게임에 대한 경험과 접촉은 도박자가 되는 원인이 될 수 있다[30]. 도박행동

의 빈도, 시간, 지출은 중독발생에 있어 중요하다. 청소년의 문제도박 수준을 측정하는 대표적인 도구인 SOGS-RA(South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale) 척도는 도박경험의 빈도와 지출금액을 다루고 있고[42], 이는 청소년의 문제도박을 예측하는데 있어 특이도와 민감도가 양호하다고 보고되고 있다[11]. 청소년의 인터넷 도박행동을 측정한 연구에서도 도박빈도, 시간 및 기간이 도박과 유의미한 관계가 있음을 보고하였다[43]. 따라서 본 연구의 결과는 학교 밖 청소년에게도 문제도박에 있어 돈내기 게임 경험의 특성이 중요한 영향요인임을 확인해주고 있다.

이상의 결과를 토대로 학교 밖 청소년의 문제도박에 대처하기 위해 다음의 실천적·정책적 방안을 제시한다. 첫째, 학교 밖 청소년의 도박문제 예방사업이 필요하다. 학교 밖 청소년의 문제도박 수준이 높고, 전국의 학교 밖 청소년의 수가 약 28만 명임을 감안할 때, 학교 밖 청소년의 도박문제를 예방하기 위한 교육, 홍보 및 캠페인, 대안활동 제시 등 예방사업이 필요하다. 한국도박문제관리센터에서는 청소년 도박문제를 예방하기 위해 학교 밖 청소년에 대한 예방교육을 개발하였다. 하지만 전체 학교 밖 청소년을 대상으로 실시하기에는 아직 구조적 어려움이 있기 때문에 우선적으로 여성가족부의 학교 밖 청소년 지원 센터를 중심으로 예방교육을 정례화하고, 점차 예방활동을 다양화하고 확대하는 접근이 필요하다. 특히, 본 연구에서는 보호관찰소나 소년원 학교 등 관리집단에 속할수록 문제도박의 수준이 높았다. 이는 관리집단에 속해 있는 청소년에 대한 도박문제예방 및 정신건강증진 프로그램이 교정프로그램과 함께 운영되어야 할 필요성을 보여준다. 관리집단 청소년은 교정 후 학교와 지역사회로 복귀해야 하기 때문에 이들의 사회참여와 재범방지를 위한 도박문제 및 정신건강증진 프로그램이 필요하다. 따라서 이러한 프로그램이 진행될 수 있는 기반을 마련하기 위하여 법무부를 중심으로 한 정책적 논의가 선행되어야 한다.

둘째, 학교 밖 청소년에 대한 도박문제 예방사업은 청소년의 발달특성을 고려하여야 한다. 본 연구에서 확인한 것처럼 청소년의 도박문제는 성별에 따른 차이가 명확하다. 남자 청소년에게서 문제도박이 더 두드러지

는데, 이는 생물학적, 심리학적, 사회적 요인 등에 기인한 것으로 차이를 야기하는 원인에 대한 이해와 이를 반영한 예방 콘텐츠의 개발과 교육이 필요하다. 하지만, 현실적으로 청소년 예방교육이 성별을 구분하여 제공되기 어려운 구조로 되어 있어 성별에 따른 도박문제의 원인과 해결책을 제시함에 있어 성별차이를 인식하여 예방적 공감대가 형성될 수 있는 콘텐츠가 반영된 교육프로그램 개발이 필요하고, 프로그램의 효과성 평가를 기반으로 예방교육현장에 적용될 수 있도록 서비스 제공기관의 노력이 요구된다.

특히, 청소년은 기본적인 권리의 차원에서 사회로부터 보호가 필요한데, 보호자의 부재는 도박문제에 대한 환경노출에 민감하게 반응할 수밖에 없다. 따라서 보호의 사각지대에 놓인 학교 밖 청소년의 도박문제를 예방하기 위한 다양한 예방활동이 지역사회 내에서 이루어질 필요가 있다. 예를 들면, 한국도박문제관리센터의 전국 14개 지역센터에서 거리캠페인 및 대안활동 제시 등 다양한 청소년활동을 개발하여 운영해야 한다. 더욱이, 본 연구에서는 보호관찰소와 소년원 학교 등 관리영역에 있는 학교 밖 청소년의 문제도박이 발생할 가능성이 높게 나타나고 있었다. 관리영역은 청소년에게 있어 보호요인으로 기능할 수 있기에 이들 기관 내에 도박문제를 예방할 수 있는 서비스의 마련이 필요하고, 초기단계로 한국도박문제관리센터와의 협업 체계를 만들어 운영해야 한다.

마지막으로 청소년의 돈내기 게임 및 도박문제가 갈수록 심해지고 있다. 이는 게임과 도박을 하는 청소년의 문제가 아닌 돈내기 게임을 양산하고 도박을 야기하는 환경이 심화되고 있다는 것에 원인이 있다[44]. 최근 확률형 아이템 등 사행성, 도박성 요소가 담겨있는 게임의 출시와 불법 인터넷 도박이 청소년 사이에서 성행하고 있다. 도박을 조장하는 환경은 청소년의 도박문제에 원인이 된다. 하지만 도박문제는 인터넷게임과 불법 인터넷 도박을 하는 개인에 대한 접근이 중심이고, 도박문제에 관련한 환경적 접근이 미비한 것이 현실이다. 이는 법적, 제도적으로 환경을 규제하여 안전하고, 건전한 인터넷 게임 및 여가문화를 조성하는 접근이 개인에 대한 개입과 함께 이루어져야 할 필요성을 보여준다.

따라서 청소년의 돈내기 게임을 조장하는 환경을 규제하기 위한 정책을 강화해야 한다.

본 연구의 결과를 활용함에 있어 다음과 같은 한계점을 고려해야 한다. 첫째, 본 연구에서 활용한 표본은 학교 밖 청소년 지원 시설 중 일부를 토대로 추출되었다는 점이다. 둘째, 분석의 일관성을 위해 돈내기 게임 경험의 특성을 모두 이분형 변수화 하여 빈도나 정도의 차이를 반영하지 못했다. 셋째, 실태조사 자료를 활용하여 학교 밖 청소년의 문제도박에 영향을 미칠 수 있는 다른 요인(예: 사회구조적 요인, 거주 지역 특성 등)을 고려할 수 없었다.

하지만 본 연구는 학교 밖 청소년을 대상으로 문제도박 실태와 관련 요인을 검증한 국내 최초의 연구라는 점에서 의의를 지닌다. 특히, 본 연구에서 확인한 학교 밖 청소년의 문제도박의 심각성은 이들에 대한 사회적 관심과 제도적 안전망이 부재한 현 상황에 대한 적극적 개입이 필요함을 보여준다.

### 참고 문헌

- [1] 여성가족부, *정책실명 공개과제 사업내역서*, 2018.
- [2] L. S. Blackwell, K. H. Trzesniewski, and C. S. Dweck, "Implicit theories of intelligence predict achievement across an adolescent transition: A longitudinal study and an intervention," *Child Development*, Vol.78, No.1, pp.246-263, 2007.
- [3] 경찰청, *형사 사법시스템 소년범 통계*, 2016.
- [4] '학교 밖 청소년' 도박 문제 재학생의 4배 수준 <https://news.v.daum.net/v/20161003145725067>
- [5] 한국도박문제관리센터, *청소년 도박문제 안내서*, 서울: 한국도박문제관리센터, 2017.
- [6] 양정남, 최은정, 이명호, 소영, "청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향," *청소년학연구*, Vol.18, No.5, pp.357-383, 2011.
- [7] 김영경, "청소년의 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구," *한국기독교상담학회지*, Vol.23, No.2, pp.31-55, 2012.

- [8] 최춘호, 고성희, 김지영, “청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인,” 학습자중심교과교육연구, Vol.18, No.13, pp.327-344, 2018.
- [9] A. C. Savard, D. Turcotte, and J. Tremblay, “Problem gambling in adolescence: An analysis conducted from the actor’s perspective,” *Deviant Behavior*, Vol.39, No.5, pp.587-602, 2018.
- [10] 권준근, *청소년의 인터넷 도박게임 행동과정적 제안에 대한 연구*, 명지대학교 대학원, 박사학위논문, 2011.
- [11] 장정연, “청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향 요인,” *정신보건과 사회사업*, Vol.37, pp.348-381, 2011.
- [12] 김순규, “가족 환경 요인이 청소년학업 중퇴에 미치는 영향: 농촌지역을 중심으로,” *청소년학연구*, Vol.11, No.3, pp.43-63, 2004.
- [13] 이자영, 강석영, 김한주, 이유영, 양은주, “학업중단 위기청소년이 지각한 학업중단의 위험 및 보호요인 탐색: 개념도 연구법의 활용,” *청소년상담연구*, Vol.18, No.2, pp.225-241, 2010.
- [14] D. R. Dupper, “Preventing school dropouts: Guidelines for school social work practice,” *Children & Schools*, Vol.15, No.3, pp.141-149, 1993.
- [15] 김영호, *대학생의 도박중독 실태*, 대한보건협회 보건종합학술대회, 2011.
- [16] W. Slutske, K. Jackson, and K. Sher, “The natural history of problem gambling from age 18 to 29,” *Journal of Abnormal Psychology*, Vol.112, pp.263-274, 2003.
- [17] 한국도박문제관리센터, *사행산업통합감독위원회, 2015 청소년 도박문제 실태조사*, 2015.
- [18] 양종국, 김충기, “비행청소년의 비행 위험요인 및 보호요인과 재비행과의 관계,” *청소년상담연구*, Vol.10, No.2, pp.101-121, 2002.
- [19] 송순용, 양철호, “보호관찰청소년의 재사회화 과정에 관한 질적 연구,” *사회연구*, Vol.17, pp.61-82, 2009.
- [20] 법제처, 국가정보센터, <http://www.law.go.kr/>
- [21] 여성가족부, *청소년백서*, 서울: 여성가족부, 2015
- [22] 정효정, *지각된 낙인이 학교 밖 청소년의 자아존중감과 사회적응에 미치는 영향*, 명지대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.
- [23] 최연수, *학교 밖 청소년의 도시형 대안학교 적응과정 연구*, 명지대학교 대학원, 박사학위논문, 2015.
- [24] 장민규, *고교 비진학 및 중도탈락 청소년의 진로 의식 조사 연구*, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2002.
- [25] E. M. Lemert, *The juvenile court-quest and realities*, President’s Commission on Law Enforcement and Administration of Justice, Task Force Report: Juvenile Delinquency and Youth Crime, Washington, DC: US Government Printing Office, pp.91-106, 1967.
- [26] 김준호, 노성호, 이성식, 광대경, 박정선, 이동원, 박철현, *청소년 비행론 제5판*, 서울: 청목출판사, 2015.
- [27] 한은경, *청소년 도박문제 대처를 위한 한국사회의 현주소와 심리학자의 역할*, 한국심리학회 학술대회 자료집, pp.163-163, 2016.
- [28] 김영화, *도박심각도에 영향을 미치는 위험요인에 관한 연구*, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2010.
- [29] 김광혁, 정하나, *청소년 도박경험에 영향을 미치는 요인에 관한 연구*, 한국정신보건사회복지학회 학술발표논문집, pp.379-380, 2017.
- [30] 하민정, 박소연, “청소년 도박중독 과정에 대한 연구,” *정신보건과 사회사업*, Vol.43, No.3, pp.220-249, 2015.
- [31] 류황건, 최이순, 장효강, 김정은, “청소년도박중독의 특성에 관한 연구,” *보건의료산업학회지*, Vol.6, No.1, pp.153-161, 2012.
- [32] 권선중, 김교현, 최지욱, “아동의 성인도박 인식 실태와 도박성 게임행동 예측요인,” *한국심리학회지: 건강*, Vol.11, No.1, pp.147-162, 2006.
- [33] N. W. Shead, J. L. Derevensky, and R. Gupta,

“Risk and protective factors associated with youth problem gambling,” *International Journal of Adolescent Medicine Health*, Vol.22, No.1, pp.39-58, 2010.

- [34] N. A. Dowling, S. S. Merkouris, C. J. Greenwood, E. Oldenhof, J. W. Toumbourou, and G. J. Youssef, “Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies,” *Clinical Psychology Review*, Vol.51, pp.109-124, 2017.
- [35] J. Tremblay, R. Stinchfield, J. Wiebe, and H. Wynne, *Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI): Phase III Final Report*, Canadian Consortium for Gambling Research, 2010.
- [36] 장정업, 김성봉, “제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 대한 조사연구,” *청소년학연구*, Vol.21, No.3, pp.113-139, 2014.
- [37] J. Orford, K. Sproston, B. Erens, C. White, and L. Mitchell, *Gambling and problem gambling in Britain*, NY: Brunner-Routledge, 2003.
- [38] M. K. Wilber, and M. Potenza, “Adolescent gambling: research and clinical implications,” *Psychiatry*, Vol.3, pp.41-48, 2006.
- [39] 송현아, 유순화, 안세영, “학교밖 청소년이 지각하는 가족건강성과 진로미결정 간의 관계,” *청소년학연구*, Vol.23, No.9, pp.409-431, 2016.
- [40] 이해경, 신현숙, 이경성, “비행청소년의 자살사고 예측변인,” *청소년상담연구*, Vol.14, No.1, pp.49-16, 2006.
- [41] 노혜련, 김형태, 이종익, “가출청소년의 자살생각과 행동에 영향을 미치는 심시사회적 변인에 관한 연구,” *한국청소년연구*, Vol.16, No.1, pp.5-34, 2005.
- [42] K. C. Winter, R. Stinchfield, and J. Fulkerson, “Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale,” *Journal of Gambling Studies*, Vol.9, No.1, pp.63-84, 1993.
- [43] 김영화, 신성만, 이혜주, “청소년 인터넷 도박행

동의 실태 및 심리적 특성과의 관계,” *한국심리학회지: 건강*, Vol.17, No.4, pp.927-941, 2012.

- [44] H. Breen and S. Gainsbury, “Aboriginal gambling and problem gambling: A review,” *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.11, No.1, pp.75-96, 2013.

### 저 자 소 개

#### 장혜림(Hae-Lim Chang)

정회원



- 2012년 2월 : 서울대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2012년 3월 : 이화여자대학교 사회복지전문대학원 박사후과정
- 2014년 3월 ~ 현재 : 서울장신대학교 사회복지학과 교수

<관심분야> : 아동복지, 사회복지실천

#### 이재경(Jaekyoung Lee)

정회원



- 2014년 8월 : 중앙대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2017년 12월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀 책임연구원

<관심분야> : 아동청소년복지, 정신건강 및 중독과 사회복지실천

#### 이래혁(RaeHyuck Lee)

정회원



- 2014년 10월 : Columbia University School of Social Work(사회복지학박사)
- 2016년 1월 ~ 현재 : 순천향대학교 향설나눔대학 교수

<관심분야> : 아동 및 가족복지정책, 아동청소년복지, 다문화복지