

청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계

The Relationship between Gambling Behaviors and Buying Random Items among Adolescents

이재경*, 박향진*, 박애란**, 황선영***

한국도박문제관리센터 연구부 연구개발팀*, 한국도박문제관리센터 예방부**, 한국도박문제관리센터 치유부 온라인사업팀***

Jaekyoung Lee(jklee@kcgp.or.kr)*, Hyangjin Park(yhyhyh1118@kcgp.or.kr)*, Ae Ran Park(aenapark22@kcgp.or.kr)**, Sun Young Hwang(hsy@kcgp.or.kr)***

요약

본 연구는 확률형 아이템의 사행성 이슈와 관련하여 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 검증하는데 목적이 있다. 이를 위해 전국조사인 2018년 청소년 도박문제 실태조사에 참여한 17,520명을 대상으로 분석을 실시하였다. 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 49.9%는 확률형 아이템 구매경험이 있었다. 둘째, 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 문제도박에 영향을 미쳤다(OR=1.48, $p<.001$). 셋째, 돈내기 게임 경험이 없는 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 사행활동 참여의향에 영향을 미치는 것으로 나타났다(OR=1.89, $p<.001$). 넷째, 확률형 아이템 구매와 도박과의 관계에서 성별차이는 없었고, 모두 문제도박 및 사행활동 참여의향에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이상과 같은 결과를 바탕으로 청소년의 도박문제의 예방과 치료를 위한 실천적·정책적 방안을 논의하였다.

■ 중심어 : | 청소년 | 확률형 아이템 | 문제도박 | 사행활동 참여의사 | 청소년 도박문제 실태조사 |

Abstract

This study aimed to examine the influences of an experience of purchasing random items and gambling behaviors among adolescents in South Korea. This study performed a series of binominal logistic regression analyses by using a sample of 17,520 adolescents from the 2018 Survey on Youth Gambling Problems. The findings are as follows. First, 49.9% of the adolescents had experience in buying random items. Second, an experience of buying random items among adolescents who have experienced betting games are related to problem gambling(OR=1.48, $p<.001$). Third, an experience of buying random items among adolescents who have no experienced in betting games are related to intention to participate in legalized gambling(OR=1.89, $p<.001$). Fourth, there were no gender differences in the influence of an experience of purchasing random items on gambling behaviors. Based on the findings, implications for addressing gambling problems among adolescents were discussed.

■ keyword : | Adolescents | Random Items | Problem Gambling | Survey on Youth Gambling Problems |

* 본 연구는 한국도박문제관리센터의 연구지원으로 수행하였고, 연구용역과제「2018년 청소년 도박문제 실태조사」원자료의 일부를 활용하였음

접수일자 : 2020년 06월 05일

수정일자 : 2020년 07월 20일

심사완료일 : 2020년 07월 20일

교신저자 : 박향진, e-mail : yhyhyh1118@kcgp.or.kr

I. 서론

확률형 아이템은 온라인 게임에서 통용되는 상품으로 구매하는 것이 아닌 확률에 의해 획득되는 특징을 가진 상품을 의미한다[1]. 확률형 아이템은 게임 이용자의 게임 내 등급을 올려주거나 게임 내에서 원활한 운영을 위해 사용되며[2], 주로 획득형과 강화형 방식을 채택하고 있다[3]. 확률형 아이템은 게임 안에서 상자 티켓·키트·알카드·자물쇠 등 다양한 방식으로 설치되어 있다[4].

온라인 게임 내에서 확률형 아이템은 주로 게임에 소요되는 시간과 비용을 줄일 수 있도록 원활한 게임 환경을 구축하는 데 활용되고 있으며, 현금 또는 게임 내 마일리지 사용하며 구매하는 방식이다. 온라인 게임 내 확률형 아이템은 좋은 아이템이 나오지 않을까 하는 게임 이용자의 기대를 부추겨 반복적으로 아이템을 구매하도록 과소비를 조장·유발하는 문제가 지적된다[1][4]. 이러한 확률형 아이템의 구조적 특성은 게임업계에서 고수익을 보장하는 비즈니스 모델로 각광받고 있어, 상당수의 게임에 주요 수익모델로 사용되고 있다[4].

오늘날 온라인 게임은 현대사회의 주요한 여가 활동이며, 특히 게임 속 확률형 아이템은 게임 이용자의 재미 요소로 자리 잡고 있다. 그러나 확률형 아이템은 우연성에 의해 결과가 결정되는 도박적 요소로 낮은 획득 확률로 인한 과금유발, 사행행위 조장, 중독성 문제 등을 야기하고 있다[5][6]. 특히 청소년은 다른 연령에 비하여 게임 이용률이 상대적으로 높고[7], 게임 문화를 누리고 이끌어가는 주요 연령층이다. 청소년은 도덕적 신념, 가치관 확립 등의 혼란을 겪는 과도기에 위치하고 있으며[8], 이로 인해 청소년은 다른 연령층에 비해 확률형 아이템의 사행성 요소에 쉽게 영향을 받아 게임 비용 마련을 위한 범죄, 비합리적인 도박신념, 중독성 문제 등을 경험한다고 보고되고 있다[5][9]. 따라서 확률형 아이템의 도박과 유사한 사행성 요소에 대한 이해를 바탕으로 도박문제 예방 및 중재, 정책방안 모색 등 관심과 노력이 필요하다.

이러한 확률형 아이템의 사행성 요소는 국내에서 사회적 논란이 된 바 있다. 헌법재판소가 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의거하여 확률형 아이템이 화폐의 단위나

경품 제공에 해당하지 않아 도박 또는 사행행위로 분류하지 않는다고 판결(2009.04.30.)하였으나[4], 확률형 아이템으로 인한 금전적·인지적 폐해가 심각해지면서, 2015년 3월 국회는 ‘확률형 아이템 규제법안’ 발의하여 정부규제를 강화하고자 하였다. 이러한 규제 움직임은 게임업계가 산업촉진과 유료 아이템 과소비 제한 및 합리적 소비를 유도하는 것을 골자로 한 자율규제안을 제시하고 정부가 이를 승인함으로써 논란은 일단락되었다.

하지만, 자율규제 결정 이후 게임업계의 소극적 참여로 인해 건전한 게임시장 조성은 어려웠으며, 이에 2017년과 2018년 2차례 자율규제 개정을 통해 확률형 아이템 결과물의 확률 정보를 공개하여 게임 이용자가 합리적 소비를 할 수 있도록 강화하는 조치를 취했으나 결과적으로 확률형 아이템의 사행성 허용을 전제로 한 개정이었다. 즉, 확률형 아이템을 허용하는 자율규제 결정은 사행성이라는 성질과 도박행동으로 유입되는 위험성을 검증하거나 확인하지 않은 채 내린 결정이었으며, 결국 확률형 아이템 구매에 따른 과금유발 문제는 소비자 몫으로 남겨진 것이다. 특히, 청소년들이 이용하는 대표적인 PC 및 모바일 게임인 (주)넥스코리아의 서든어택, 카운터스트라이크온라인2, 넷마블게임즈(주)의 넷마블게임즈, 마구마구, 모두의 마블, 몬스터 길들이기, (주)넥스트플로어의 테스니티 차일드 등 대표적인 게임회사의 게임들이 거짓과장기만족 확률 표시를 통해 확률형 아이템을 판매에 대한 전자상거래법을 위반하면서 자율규제에 대한 문제와 사행성 논란은 가중되기도 하였다[10]

우리나라와 달리, 네덜란드와 벨기에는 확률형 아이템을 도박으로 분류하고 있으며[11], 일본과 중국은 2012년과 2017년 법조항을 통해 정부가 관리하고 있다[4]. 또한, 미국, 영국, 유럽연합에 소속된 국가들은 확률형 아이템을 도박으로 볼 것인지에 대한 논의 중에 있다[11]. 대부분의 국제사회는 확률형 아이템을 도박으로 분류하고 있거나, 위험성을 고려하여 정책수립 및 제도화하여 관리하고 있는 실정임을 고려할 때 국내의 자율규제 결정은 성급했다고 평가할 수 있다.

확률형 아이템은 제한된 구매가격 대비 수배에서부터 수백 배에 달하는 가치의 아이템을 획득할 수 있다는 이점이 있어 게임에 더 몰입하여 구매를 유도한다.

결국, 확률형 아이템의 구매경험은 도박처럼 재차 반복되는 행위를 유발하게 되는데, 이는 아이템의 획득 확률과 우연이 도박 및 도박중독과 유사한 진행적 특징을 갖는다[4]. 선행연구들은 확률형 아이템의 구매행위를 도박으로 봐야한다는 주장에 힘을 실고 있다[12-14]. 18세를 포함하여 성인 7,422명을 대상으로 진행된 국외연구는 확률형 아이템의 구매와 문제도박 간에 강한 관계가 있음을 확인하였고, 또 다른 연구에서는 확률형 아이템의 현금지불(cash-out)과 이기려고 돈을 지불하는(pay-to-win) 특징이 문제도박의 관계가 있음을 확인하였다[13]. 국내의 경우 확률형 아이템 구매와 문제도박 간의 관계를 직접적으로 밝힌 연구는 아니지만, 확률형 아이템을 포함한 게임 내 사행활동 빈도가 문제도박과 관계가 있음을 확인하였다[14]. 이러한 선행연구 결과를 통해 확률형 아이템 구매경험이 도박행동, 문제도박에 영향을 미치고 있음을 실증적으로 알 수 있다.

청소년은 게임의 소비 대상층이다. 온라인 게임 속 확률형 아이템은 보상이 우연에 기반하고, 확률적으로 많은 비용을 필요로 하며, 원하는 아이템을 정당한 방법으로 획득하기 어렵다는 점에서 청소년의 사행행위에 미칠 위험이 크다[5]. 즉, 청소년의 확률형 아이템 게임 구매경험은 도박행동을 예측하는 것으로 가정할 수 있다. 그러나 현재 국내 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동과의 관계를 대표성 있는 자료로 확인한 연구는 없다.

이에 본 연구는 전국 조사인 2018년 청소년 도박문제 실태조사 자료를 활용하여 청소년을 대상으로 확률형 아이템의 구매경험과 도박행동과의 관계를 파악하고, 이를 통해 확률형 아이템에 대한 이해를 제공하고자 한다. 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 검증함에 있어 청소년의 도박경험은 중요한 변수이다. 즉, 본 연구에서는 도박경험이 있는 청소년과 도박경험이 없는 청소년을 구분하여 확률형 아이템이 도박행동에 영향을 미치는지 분석하고자 한다. 청소년의 도박은 돈내기 게임으로 용어를 바꾸어 설문한 것으로 평생 돈내기 게임 경험여부에 따라 연구질문은 다음과 같다.

첫째, 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 어떠한가? 둘째, 평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 확률형

아이템 구매경험이 문제도박에 영향을 미치는가? 셋째, 평생 돈내기 게임 경험이 없는 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 향후 사행활동 참여의사에 영향을 미치는가? 넷째, 이러한 확률형 아이템 구매와 도박과의 관계에서 성별차이가 있는가? 이다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 한국도박문제관리센터의 '2018년 청소년 도박문제 실태조사' 원자료를 활용하였다. 자료는 대표성을 가질 수 있는 결과로 중학교 1학년에서 고등학교 2학년까지 학교 재학중인 남녀 청소년 17,520명에 대한 자료를 활용하였다. 표집은 전국 학교 재학중 청소년을 모집단으로 중학생과 고등학생 모집단 비율 및 지역을 고려하여 비례배분하고, 성별에 대해 사후층화 한 것이다. 17,520명의 청소년은 "지금까지 살아오면서(=평생) 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 돈내기 게임을 해본 적이 있는가?" 질문을 통해 평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년 8,550명(48.8%)과 평생 돈내기 게임 경험이 없는 청소년 8,970명(51.2%)을 구분하여 확률형 아이템의 구매경험과 도박행동의 관계를 검증하였다.

본 연구에서 사용한 자료는 연구 윤리위원회의 심의 면제를 받았다(IRB No.: JBNU 2018_02_007). 연구자의 인적사항, 자료 사용 목적, 통계자료 이용 시 주의사항 등을 기재하고 서명하는 자료이용신청서를 제출하고, 대상자에 대한 개인정보가 삭제된 자료를 제공받아 사용하였다.

2. 측정도구

2.1 확률형 아이템 구매경험

확률형 아이템 구매경험은 아이템 랜덤박스, 아이템 뽑기, 아이템 강화, 아이템 합성 등 온라인 게임 내에서 제공하고 있는 확률형 아이템을 구매해본 적이 있는지에 대한 1문항으로 측정하였다. 구매한 경험이 있다면 '있음'=1, 구매경험이 없다면 '없음'=0으로 코딩하여 분석에 사용하였다.

2.2 도박행동

도박행동은 연구질문에 따라 평생 돈내기 게임 경험이 있는 집단과 평생 돈내기 게임 경험이 없는 집단을 구분하여 문항을 구성하였다. 먼저 평생 돈내기 게임 경험이 있는 경우, 도박행동으로 지난 3개월 돈내기 게임 경험과 문제도박수준을 측정하였다. 돈내기 게임은 오프라인과 온라인을 구분하였고, 오프라인 돈내기 게임은 보드게임(카드, 화투를 이용한 게임), 뽑기게임, 내기게임(스포츠 경기 내기, 그 외 내기 게임 등), 합법 사행산업(복권구매, 체육진흥투표권 구매, 경마경륜경정소싸움 투표권 구매)이며, 온라인 돈내기 게임은 웹보드 게임(카드, 화투를 모사한 인터넷 게임), 합법 사행산업(인터넷 복권, 베팅맨을 이용한 스포츠 베팅), 불법 도박(온라인용 내기 게임, 베팅맨 외 스포츠 베팅, 인터넷 카지노) 등 총 13가지 돈내기 게임 각각에 대해 경험 유무를 확인하였다. 경험이 있다면 '있음'=1, 경험이 없다면 '없음'=0으로 코딩하였다. 문제도박수준은 Canadian Adolescent Gambling Inventory(CAGI) [15]의 하위척도인 도박문제 심각성 척도(Gambling Problem Severity Scale, GPSS)를 사용하였고, GPSS는 9문항 3점 리커트 척도로 총점 27점으로 구성되며, 0~1점 비문제군, 2~5점 저위험에서 중위험군, 6점 이상 문제군으로 측정하며, 본 연구에서는 비문제군을 제외한 나머지를 위험군으로 조작화하였다('비문제군'=0, '위험군'=1).

다음으로 평생 돈내기 게임 경험이 없는 집단은 도박행동을 성인된 이후 법으로 정하고 있는 사행활동에 참여할 의향에 대한 설문을 사용하였다. 사행활동은 카지노, 경륜, 경마, 경정, 복권, 체육진흥투표권(스포츠토토), 청도 소싸움경기 7가지 사행산업에 대한 참여의향으로 '있다'=1, '없다'와 '잘 모르겠다=0'으로 구분하였다.

이와 함께 평생 돈내기 게임 경험이 있는 집단과 없는 집단 공통으로 도박에 대한 유해환경을 측정하였다. 부모, 형제, 자매, 친인척, 친구나 선·후배 등 가깝게 지내는 사람 준 돈내기 게임을 자주하는 사람이 있는지와 관련하여 인적유해환경 유무('있음'=1, '없음'=0), 살고 있는 곳이나 집, 또는 학교 주변에 사행산업 시설(경마장 등), 복권방/토토방, 성인오락실 등 도박장이 있는지와 관련하여 물적유해환경 유무('있음'=1, '없음'=0)에

대한 자료를 사용하였다.

2.3 통제변수

확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 알아보기 위해 통제변수인 인구사회학적 변수는 성별('남자'=1, '여자'=0), 학교급('중학교'=0, '고등학교'=1), 보호자동거유무('있음'=1, '없음'=0), 한 달 용돈('없음', '5만원 미만', '5-10만원 미만', '10-30만원 미만', '30만원 이상'의 범주로 '없음'을 기준변수로 하여 세 개 범주에 대해 이분변수로 조작화)을 통제변수로 투입하였다.

3. 자료분석방법

확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 검증하기 위한 자료분석방법은 다음과 같다. 첫째, 평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년과 없는 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 인구사회학적 특성, 도박행동에 대해 기술통계 및 교차분석(χ^2)을 하였다. 둘째, 인구사회학적 특성 및 유해환경을 통제한 후, 확률형 아이템 구매경험을 종속변수로 평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년 중 지난 3개월 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 문제도박수준을 독립변수로 하여 이항 로지스틱 회귀분석을 실시하였고, 평생 돈내기 게임 경험이 없는 청소년의 경우 사행활동 참여의향을 독립변수로 투입하였다. 셋째, 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계에서 성별에 따라 자료를 분리하여 동일하게 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 이항 로지스틱 회귀분석으로 검증하였다.

III. 연구결과

1. 인구사회학적 특성

인구사회학적 특성은 [표 1]과 같다. 성별은 남학생 51.3%, 여학생 48.7%이었다. 학교급은 중학교의 경우 60.8%로 고등학교보다 많았으며, 학년은 중학교 3학년이 20.8%로 가장 많았다. 보호자가 있는 경우는 97.8%이었고, 한 달 용돈은 5만원 미만이 44.0%로 가장 많았다. 평생 돈내기 게임 경험이 없는 경우가 51.2%이었으며, 인적유해환경이 없는 경우는 85.0%, 물적유해환경

이 없는 경우는 90.1%이었다. 확률형 아이템 구매여부는 경험이 없는 비율이 50.1%, 경험이 있는 비율은 49.9%이며, 남학생의 경우 확률형 아이템 구매 경험이 있는 비율 63.6%로 여학생 35.7%보다 많았다. 학교급은 중학교의 경우 확률형 아이템 구매 경험이 없는 비율이 53.4%로 많았으나, 고등학교의 경우 구매를 경험한 비율이 55.3%로 많았다. 특히, 보호자가 없는 경우 56.2%가 확률형 아이템 구매 경험이 있는 것으로 나타났으며, 한 달 용돈이 30만원 이상인 경우 63.2%가 확률형 아이템 구매를 한 것으로 나타났다. 또한, 인적유해환경이 있는 경우는 66.1%, 물적유해환경이 있는 경우는 59.1%가 확률형 아이템 구매를 경험해 본 것으로 나타났다.

표 1. 인구사회학적 특성과 확률형 아이템 구매경험

구분	전체 (%)	확률구매경험 유무		x ²	
		없음	있음		
성별		8,763(50.1)	8,757(49.9)	1366.9***	
여자	8,537(48.7)	5,493(64.3)	3,044(35.7)		
남자	8,983(51.3)	3,270(36.4)	5,713(63.6)		
학교급		6,865(39.2)	3,796(55.3)	127.4***	
중학교	10,655(60.8)	5,694(53.4)	4,961(46.6)		
고등학교	6,865(39.2)	3,069(44.7)	3,796(55.3)		
학년		2,091(60.6)	3,621(39.4)	249.5***	
초1	3,453(19.7)	1,871(52.6)	1,686(47.4)		
초2	3,557(20.3)	1,732(47.5)	1,913(52.5)		
초3	3,645(20.8)	1,487(44.8)	1,830(55.2)		
고1	3,317(18.9)	1,582(44.6)	1,966(55.4)		
고2	3,548(20.3)	1,654(43.8)	2,122(56.2)		
보호자		8,598(50.2)	8,545(49.8)	6.0*	
없음	377(2.2)	165(43.8)	212(56.2)		
있음	17,143(97.8)	8,598(50.2)	8,545(49.8)		
한달용돈		4,219(54.7)	3,490(45.3)	205.0***	
없음	772(4.4)	450(58.3)	322(41.7)		
5만원 미만	7,709(44.0)	4,219(54.7)	3,490(45.3)		
5~10만원	5,318(30.4)	2,535(47.7)	2,783(52.3)		
미만	10~30만원	3,256(18.6)	1,388(42.6)	1,868(57.4)	
미만	30만원 이상	465(2.7)	171(36.8)	94(63.2)	
돈내기 게임경험		3,977(46.5)	4,573(53.5)	81.9***	
없음	8,970(51.2)	4,786(53.4)	4,184(46.6)		
있음	8,550(48.8)	3,977(46.5)	4,573(53.5)		
인적유해환경		7,019(47.1)	1,738(66.1)	320.9***	
없음	14,890(85.0)	7,871(52.9)	7,019(47.1)		
있음	2,630(15.0)	892(33.9)	1,738(66.1)		
물적유해환경		7,734(49.0)	1,023(59.1)	64.3***	
없음	15,790(90.1)	8,056(51.0)	7,734(49.0)		
있음	1,730(9.9)	707(40.9)	1,023(59.1)		

주: N=17,520. * α .05, ** α .01, *** α .001

2. 평생 돈내기 게임 경험이 있는 집단

2.1 확률형 아이템 구매경험과 도박행동

평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년 집단의 확률형 아이템의 구매 경험과 도박경험을 분석한 결과는 [표 2]와 같다. 먼저, 평생 돈내기 게임 경험이 있는 학생 8,550명 중 오프라인 돈내기 게임 경험이 있는 학생은 58.9%, 온라인 돈내기 게임 경험이 있는 학생은 10.6%로 오프라인 돈내기 게임 경험이 더 많은 것으로 나타났다. 오프라인 돈내기 게임 경험 중 뽑기 경험이

48.2%로 가장 많았으며, 다음으로 그외내기 22.5%, 스포츠 21.3%, 카드화투 16.6%, 복권 2.8%, 체육진흥투표 1.7%, 경주류 1.2% 순으로 나타났다. 온라인 돈내기 게임 경험의 경우 그외내기 경험이 9.2%로 가장 많았으며, 카드화투 8.1%, 비베탄스스포츠 2.7%, 인터넷가지노 2.2%, 베탄스스포츠 1.3%, 복권 1.2% 순으로 나타났다. 인적유해환경이 없는 경우는 80.3%, 물적유해환경이 없는 경우는 87.5%이었다. 문제도박 수준은 비문제수준 86.6%, 문제수준 13.4%로 나타났다. 평생 돈내기 게임 경험이 있는 학생의 확률형 아이템 구매여부 중 오프라인 돈내기 게임 경험이 있는 학생은 54.0%, 온라인 돈내기 게임 경험이 있는 학생은 65.0%가 확률형 아이템 구매를 경험한 것으로 나타났다. 특히, 인적유해환경이 있는 경우는 69.7%, 물적유해환경이 있는 경우는 61.6%가 확률형 아이템 구매를 경험한 것으로 나타났으며, 문제수준의 학생의 경우 66.3%가 확률형 아이템 구매 경험이 있는 것으로 나타났다.

표 2. 돈내기 게임 경험과 확률형 아이템 구매(n=8,550)

	전체	확률구매유무		x ²	
		없음	있음		
		3,977(46.5)	4,573(53.5)		
오프라인 돈내기 게임 경험		3,516(41.1)	1,659(47.2)	1.1	
없음	5,034(58.9)	2,318(46.0)	2,716(54.0)		
있음	1,420(16.6)	504(35.5)	916(64.5)	83.1***	
카드화투	4,119(48.2)	1,886(45.8)	2,233(54.2)	1.7	
뽑기	1,822(21.3)	722(39.6)	1,100(60.4)	44.2***	
스포츠	1,921(22.5)	811(42.2)	1,110(57.8)	18.4***	
그외내기	237(2.8)	85(35.9)	152(64.1)	11.1**	
복권	144(1.7)	48(33.3)	96(66.7)	10.2**	
체육진흥투표	101(1.2)	44(43.6)	57(56.4)	.4	
경주류	7,644(89.4)	3,660(47.9)	3,984(52.1)	54.1***	
온라인 돈내기 게임 경험		906(10.6)	317(35.0)	589(65.0)	
없음	691(8.1)	208(30.1)	483(69.9)	81.4***	
있음	787(9.2)	278(35.3)	509(64.7)	43.6***	
카드화투	99(1.2)	24(24.2)	75(75.8)	19.9***	
그외내기	107(1.3)	36(33.6)	71(66.4)	7.2**	
복권	233(2.7)	67(28.8)	166(71.2)	30.3***	
베탄스스포츠	184(2.2)	54(29.3)	130(70.7)	22.3	
비베탄스스포츠	6,863(80.3)	3,466(50.5)	3,397(49.5)	222.4***	
인터넷가지노	1,687(19.7)	511(30.3)	1,176(69.7)		
인적유해환경		7,480(87.5)	3,566(47.7)	3,914(52.3)	32.3***
없음	107(12.5)	411(38.4)	659(61.6)		
있음	7,403(86.6)	3,591(48.5)	3,812(51.5)	88.1***	
문제도박	1,147(13.4)	386(33.7)	761(66.3)		
문제수준	7,403(86.6)	3,591(48.5)	3,812(51.5)		
비문제수준	1,147(13.4)	386(33.7)	761(66.3)		

주: N=8,550. * α .05, ** α .01, *** α .001

2.2 확률형 아이템 구매경험이 문제도박수준에 미치는 영향

평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 확률형 아이템 구매경험이 청소년 문제도박 수준에 미치는 영향을 분석한 결과는 [표 3]과 같다. 단, 청소년의 문제도박 수준은 지난 3개월 동안의 도박경험을 기준으로 하고 있으며

표 3. 확률형 아이템 구매경험과 문제도박수준

구분	전체(n=5,101)				남자(n=2,612)				여자(n=2,489)			
	B	S.E.	Exp(B)	95%CI	B	S.E.	Exp(B)	95%CI	B	S.E.	Exp(B)	95%CI
확률구매	.39	.07	1.48***	1.28-1.72	.28	.11	1.33**	1.08-1.63	.53	.11	1.71***	1.38-2.11
통제변수												
성별 (남자=1)	.19	.07	1.21**	1.04-1.39								
학교급 (고등학교=1)	-.09	.07	.90	.77-1.05	.11	.10	1.11	.91-1.37	-.38	.12	.68**	.53-.86
보호자 (있음=1)	-.34	.20	.70	.47-1.05	-.45	.26	.63	.37-1.06	-.20	.33	.82	.42-1.58
한달용돈 (없음=기준)												
5만원	-.37	.20	.69	.46-1.02	-.33	.27	.71	.42-1.22	-.44	.29	.64	.36-1.14
10만원 미만	-.42	.20	.65*	.44-.97	-.53	.27	.58	.33-1.01	-.31	.29	.73	.41-1.30
30만원 미만	-.28	.20	.75	.50-1.12	-.29	.28	.74	.43-1.29	-.30	.30	.73	.40-1.34
30만원 이상	.24	.24	1.28	.78-2.08	.25	.32	1.28	.68-2.42	.15	.40	1.17	.52-2.60
인적유해환경	1.17	.07	3.22***	2.76-3.76	1.25	.10	3.50***	2.86-4.30	.99	.12	2.71***	2.13-3.46
물적유해환경	.24	.09	1.28*	1.05-1.54	.14	.13	1.15	.88-1.49	.40	.14	1.49**	1.13-1.97
상수형	-1.25	.28	.28***		-.96	.37	.37*		-1.32	.44	.26**	
모형적합도	-2로그우도=5035.19 Nagelkerke R2=.11 $\chi^2=402.34$ ***				-2로그우도=2746.55 Nagelkerke R2=.13 $\chi^2=251.02$ ***				-2로그우도=2266.91 Nagelkerke R2=.08 $\chi^2=133.34$ ***			

주: N=5,101. 확률형 아이템 기준변수는 없음, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

로, 3개월 동안 돈내기 경험이 있는 청소년을 대상으로 분석하였다. 분석 모형의 적합도($\chi^2=402.34$, $p<.001$)는 적절한 수준이었고, 확률형 아이템 구매 경험은 문제도박수준에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 확률형 아이템 구매 경험이 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년과 비교하여 문제도박수준이 될 가능성이 약 1.5배($OR=1.48$, $p<.001$) 높은 것으로 나타났다. 청소년의 확률형 아이템 구매 경험이 지난 3개월 동안 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 문제도박수준에 미치는 영향을 성별로 구분하여 살펴보았다. 그 결과, 확률형 아이템 구매 경험을 해본 경우와 그렇지 않은 경우를 비교하였을 때 남학생은 약 1.3배($OR=1.33$, $p<.01$) 높은 문제도박수준의 가능성이 나타났으며, 여학생은 약 1.7배($OR=1.71$, $p<.001$) 높은 문제도박수준이 나타났다.

3. 평생 돈내기 게임 경험이 없는 집단

3.1 확률형 아이템 구매경험과 사행활동 참여의향

평생 돈내기 게임 경험이 없는 청소년 집단의 확률형 아이템의 구매 경험과 사행활동 참여의향 결과는 [표 4]와 같다. 먼저, 평생 돈내기 경험이 없는 학생 8,970명 중 사행활동 참여의향 없는 학생은 94.4%, 사행활동 참여의향 있는 학생은 5.6%로 나타났다. 평생 돈내기

경험이 없는 학생 중 인적유해환경이 없는 경우는 89.5%, 물적유해환경이 없는 경우는 92.6%이었다. 평생 돈내기 게임 경험이 없는 학생 중 확률형 아이템 구매 경험군인 경우 사행활동 참여의향이 있는 학생은 63.6%로 나타났다. 특히, 확률형 아이템 구매 경험군 중 인적유해환경이 있는 경우는 59.6%, 물적유해환경이 있는 경우는 55.2%로 나타났다.

표 4. 도박관련 환경과 확률형 아이템 구매(n=8,970)

	전체	확률구매유무		χ^2	
		없음 4,786(53.4)	있음 4,184(46.6)		
사행활동참여의향	없음	8,464(94.4)	4,602(54.4)	3,862(45.6)	62.2***
	있음	506(5.6)	184(36.4)	322(63.6)	
인적유해환경	없음	8,027(89.5)	4,405(54.9)	3,622(45.1)	71.0***
	있음	943(10.5)	381(40.4)	562(59.6)	
물적유해환경	없음	8,310(92.6)	4,490(54.0)	3,820(46.0)	20.7***
	있음	660(7.4)	296(44.8)	364(55.2)	

주: N=8,970. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

3.2 확률형 아이템 구매경험이 사행활동 참여의향에 미치는 영향

평생 돈내기 경험이 없는 청소년의 확률형 아이템 구매 경험이 청소년의 사행활동 참여의향에 미치는 영향을 분석한 결과는 [표 5]와 같다. 분석 모형의 적합도($\chi^2=169.41$, $p<.001$)는 적절한 수준이며, 확률형 아이템 구매 경험

표 5. 확률형 아이템 구매경험과 사행활동 참여의사

구분	전체(8,970)				남자(n=4,718)				여자(n=4,252)			
	B	S.E.	Exp(B)	95%CI	B	S.E.	Exp(B)	95%CI	B	S.E.	Exp(B)	95%CI
확률구매	.63	.10	1.89***	1.55-2.30	.50	.13	1.66***	1.26-2.17	.77	.14	2.16***	1.63-2.85
통제변수												
성별(남자=1)	-.04	.09	.96	.79-1.16								
학교급(고등학교=1)	.41	.10	1.51***	1.23-1.85	.32	.13	1.38*	1.05-1.81	.51	.15	1.67**	1.22-2.27
보호자(있음=1)	-.12	.28	.88	.51-1.53	-.00	.47	.99	.39-2.54	-.11	.34	.89	.45-1.76
한달용돈(없음=기준)												
5만원	.08	.24	1.08	.67-1.74	.16	.31	1.17	.63-2.17	-.02	.38	.97	.45-2.09
10만원 미만	.21	.24	1.24	.76-2.01	.07	.32	1.07	.57-2.01	.39	.38	1.48	.69-3.16
30만원 미만	.19	.25	1.21	.73-2.00	.19	.33	1.21	.63-2.32	.21	.39	1.23	.56-2.70
30만원 이상	.46	.33	1.59	.82-3.08	.56	.42	1.76	.77-4.02	.30	.57	1.36	.44-4.17
인적유해환경	.75	.11	2.12***	1.68-2.67	.73	.15	2.08***	1.54-2.82	.82	.18	2.27***	1.58-3.24
물적유해환경	.57	.13	1.77***	1.35-2.32	.48	.19	1.62*	1.12-2.36	.63	.20	1.88**	1.26-2.80
상수형	-3.53	.37	.02***		-3.53	.57	.02***		-3.71	.52	.02***	
모형적합도	-2로그우도=3723.10 Nagelkerke R2=.05 $\chi^2=169.41$ ***				-2로그우도=2081.55 Nagelkerke R2=.04 $\chi^2=70.66$ ***				-2로그우도=1630.23 Nagelkerke R2=.07 $\chi^2=106.57$ ***			

주: N=5,101. 확률형 아이템 기준변수는 없음. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

은 사행활동 참여의향에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 확률형 아이템 구매 경험이 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년과 비교하여 사행활동 참여의향이 약 1.9배(OR=1.89, $p<.001$) 높은 것으로 나타났다. 청소년의 확률형 아이템 구매 경험이 사행활동 참여의향에 미치는 영향을 성별로 구분하여 살펴보았다. 그 결과, 확률형 아이템 구매 경험을 해본 경우와 그렇지 않은 경우를 비교하였을 때 남학생은 약 1.7배(OR=1.66, $p<.001$) 높은 사행활동 참여의향 가능성이 나타났으며, 여학생은 약 2.2배(OR=2.16, $p<.001$) 높은 사행활동 참여의향 가능성이 나타났다.

IV. 논의

본 연구는 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 검증하기 위한 것으로 평생 돈내기 경험이 있는 집단의 확률형 아이템 구매경험과 문제도박 수준, 평생 돈내기 경험이 없는 집단의 확률형 아이템 구매경험과 사행활동 참여의향의 관계를 검증하였다.

연구의 주요결과를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 확률형 아이템의 구매경험은 청소년의 49.9%가 있는 것으로 나타났다. 남학생이고, 보호자가 없으며, 한 달 용돈이 많고, 인적·물적유해환경이 있는 경우에 확률형 아이템 구매경험이 높은 것으로 나타났다.

국내에 확률형 아이템 구매에 대한 정확한 실태조사

결과를 보고한 연구는 없으나 2019년 게임이용자 실태조사 보고서에 의하면 PC 게임 이용자의 88.5%, 모바일 게임 이용자 79.5%가 게임에서 제공하는 확률형 아이템을 알고 있고, 10대의 경우 확률형 아이템 현금지출 경험이 PC 게임 18.4%, 모바일 게임 15.5%로 나타났다[7]. 이는 본 연구결과보다 낮게 나타났으나 10대 427명을 대상으로 온라인과 면접을 병행한 조사 결과로 조사방법에 의한 차이로 과소추정 되었을 가능성이 있다. 국외에서는 영국의 16-18세 청소년 1,158명을 대상으로 한 연구에서 확률형 아이템 구매 경험을 40.5%로 보고하고 있다[16]. 이러한 결과는 청소년 2명 중 1명은 확률형 아이템의 구매경험을 가지고 있는 것으로, 본 연구결과와 유사하다. 확률형 아이템 구매경험에 대한 현상은 국내뿐 아니라 국외에서도 확인되는 결과로 국내 실태조사는 추가적 검증이 필요하나 게임환경내 확률형 아이템이 보편화되어 있음을 예측해볼 수 있고, 경험이 비율이 높게 나타남을 알 수 있다.

또한, 확률형 아이템의 구매경험이 남학생에서 높게 나타난 선행연구 결과는 없으나 유사연구로 인터넷 아이템의 구매실태를 연구한 국내의 연구결과[17]과 일치한다. 이 연구는 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 보호자가 없는 경우 높게 나타났고, 이는 부모 등 보호자의 통제여부에 대한 것으로 가족단절이 높을수록 게임에 과몰입하는 행동의 특징을 보여준다[18]. 더욱이 게임의 지속적 사용과 몰입은 확률형 아이템 구매 경험에 영향을 미치고 있어[18], 가족환경 내에서 게임사용

의 규제와 통제는 확률형 아이템 및 게임중독에 영향을 미침을 알 수 있다[20][21].

일반적 특성으로 한 달 용돈이 많을수록 확률형 아이템 구매경험이 높은 것으로 나타났고, 이는 월 평균 용돈이 많을수록 청소년의 인터넷 아이템 구매 경험이 높다는 선행연구 결과와 일치한다[17]. 또한, 인적·물적유해환경은 확률형 아이템 구매경험과 관련이 있었는데, 청소년을 둘러싼 사회환경은 게임, 도박 등 행위중독에 영향을 미치는 요인으로 알려져 있다[22][23]. 본 연구 결과는 유해환경이 청소년의 확률형 아이템 구매를 조장하는 환경에 대한 이해를 도우며, 확률형 아이템을 조장하는 환경의 변화를 촉구할 수 있는 근거가 될 수 있다.

둘째, 평생 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 확률형 아이템 구매경험이 있는 청소년 중 온라인 돈내기 게임 경험이 있는 청소년은 65.0%로 오프라인 돈내기 게임 경험 54.0%보다 많았다. 이러한 돈내기 게임 경험이 있는 청소년의 확률형 아이템의 구매 경험은 그렇지 않은 청소년과 비교할 때 문제성도박이 될 가능성이 약 1.5배 높게 나타났다. 이러한 결과는 확률형 아이템의 구매경험과 도박행동과의 관계를 검증한 국외 선행연구[24] 결과를 지지한다. 돈내기 경험이 있는 청소년의 확률형 아이템 구매와 도박의 관계를 직접적으로 비교한 연구는 거의 없는 실정이지만, 여러 선행연구들은 확률형 아이템과 도박의 유사성을 언급하며, 확률형 아이템의 위험성을 주장하고 있다[4][12]. 특히, 도박관련 문제를 야기할 위험이 높은 청소년은 휴대 및 접근이 쉬운 비디오 및 아케이드 게임을 할 가능성이 높는데 [25], 이는 문제도박 위험이 있는 청소년이 인터넷 게임 속 확률형 아이템에 대한 접근을 통해 문제도박이 심각하게 나타날 수 있음을 예측해볼 수 있다. 결국, 인터넷 게임은 확률형 아이템의 접근성을 높이며, 확률형 아이템의 구매경험은 문제도박수준으로 이어지는 구조적 문제를 야기하게 될 가능성이 높다. 또한, 인터넷 사용과 인터넷 게임은 개인의 학업 및 대인관계, 중독을 야기함으로써 일상에 부정적 영향을 미친다[26]. 즉 확률형 아이템은 인터넷 게임과 도박의 경계에 위치하며 청소년의 삶에 위험요인으로 작용할 가능성이 높음을 알 수 있다. 따라서 청소년의 확률형 아이템 이용에 대한

지도와 감독이 절실히 요구되며, 지속된 확률형 아이템의 구매경험으로 문제도박수준으로 야기되지 않도록 도박문제 예방을 위한 교육 및 개입이 필요하다.

셋째, 평생 돈내기 게임 경험이 없는 청소년의 확률형 아이템 구매경험은 성인이 된 후 사행활동 참여의향에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구에서 평생 돈내기 게임 경험을 하지 않은 청소년은 도박을 경험하지 않은 것으로, 돈내기 게임 경험이 없는 청소년의 확률형 아이템 구매경험이 향후 도박행동에 영향을 미치는지 검증해보고자 하였다. 분석결과, 확률형 아이템을 구매한 경험이 있는 청소년 중 사행활동 참여의향이 있는 청소년은 63.6%이었고, 확률형 아이템 구매경험이 있는 청소년은 구매경험이 없는 청소년과 비교할 때, 성인이 된 후 사행활동에 참여의향이 약 1.9배 높게 나타났다. 이러한 결과는 확률형 아이템이 법적으로 도박이 아닐지라도 도박행동을 야기하는 요인이 될 수 있음을 보여준다. 선행연구에 따르면 확률형 아이템 게임 이용 집단은 그렇지 않은 집단보다 1년 후 물질가치를 더 높이 추구하는 것으로 나타났다[8]. 또한, 온라인 게임을 하는 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 미래 도박의도를 더 크게 가지고 있는 것으로 보고되고 있어[27], 본 연구의 결과를 지지한다. 확률형 아이템은 온라인 게임에서 적용되는 확률 상품으로 화폐의 단위나 경품 제공을 하지 않더라도 그 구조와 형식이 우연적 방법에 의해 득과 실이 결정되는 도박 또는 사행활동과 유사하다. 즉, 확률형 아이템의 구매경험은 도박에 대한 긍정적 기대를 갖게 하는 요인이라 할 수 있다. 확률형 아이템 구매경험이 있는 청소년의 경우 우연에 따른 확률에 의해 보상 획득을 경험한다[13]. 이를 통해 추후 사행활동에서도 물질적으로 보상을 획득할 수 있을 것이라는 동기와 인지왜곡으로 인해 발생할 것이라고 판단된다. 대부분의 청소년들은 확률형 아이템 등과 같이 우연에 의해 결과가 결정되는 구조의 게임을 하나의 놀이로 받아들이기만 이것이 사행심을 촉발시켜 도박행동을 야기하고 있다는 인식은 없다[5][28]. 따라서 청소년의 도박문제 예방을 위해 게임 내 확률형 아이템과 같은 다양한 유형의 사행심 촉발요인이 존재하고 있으며, 이러한 요인들의 지속적인 노출이 추후 사행활동을 조장하여 문제도박을 야기 할 수 있음을 주시시켜야 한다. 또한,

추후 연구를 토대로 확률형 아이템을 통한 도박으로의 유입을 예방할 수 있는 접근이 이루어져야 할 것이다.

넷째, 확률형 아이템의 구매경험은 남자와 여자의 성별차이 없이 모두 문제도박 수준 및 사행활동 참여의향에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 선행연구에 따르면 청소년의 경우 사행활동과 같은 흥분을 유발하는 자극에 지속적으로 노출될 경우 더 많은 흥분 자극을 얻기 위해 도박과 관련된 활동이 무질서하고 과도하게 이루어진다고 하였다[16]. 이러한 연구결과는 성별에 관계없이 도박과 유사한 사행성 요소를 가진 확률형 아이템 구매 경험 및 노출이 도박문제를 야기하는 요인임을 알 수 있다. 최근 인터넷을 활용한 온라인 도박으로 도박 환경이 급변하면서 청소년의 유입이 증가하고 있다. 따라서 인터넷 게임을 통한 온라인 도박으로의 가능성을 열어두고, 현재 우리나라에서 적용하고 있는 확률형 아이템 자율규제 방법에 대해 청소년을 대상으로 적극적 규제와 정책수립, 청소년 맞춤형 예방 프로그램 개발 등 문제성도박 발생을 예방할 수 있는 관심과 접근이 필요하다.

본 연구는 청소년을 대상으로 확률형 아이템이 도박 행동에 영향을 미치는 요인임을 확인하였고, 그 결과 확률형 아이템 구매경험 여부가 도박문제와 사행활동 참여의사에 큰 영향을 미친다는 것을 알 수 있었다. 이러한 연구결과는 청소년의 문제성도박 예방을 위해 확률형 아이템과 도박의 유사성 및 지속적 노출로 인해 발생할 수 있는 문제점을 고려하여 예방적 접근이 필요함을 보여준다. 따라서 청소년의 도박문제 예방을 위해 인적·물적 유해환경 및 사행심 촉발요인 노출로부터 자신을 보호할 수 있는 통제력을 향상시켜주는 중재 및 교육프로그램의 개발과 적용, 예방 캠페인, 정책적 개선 등이 필요하다고 사료된다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 청소년을 대상으로 평생 돈내기 경험 유무에 따라 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계를 검증한 탐색적 연구이다. 본 연구에서 확률형 아이템의 구매경험은 도박행동에 영향을 미치는 요인임을 확인

하였다. 인터넷 게임의 확률형 아이템 적용은 게임산업에서 불가피한 산업모델이 되었다. 게임산업의 규모와 계속되는 확장은 국가의 미래 성장동력으로까지 언급되는 중요한 산업이 되었고, 그 중심에는 확률형 아이템이 자리잡고 있을 만큼 만연해 있다.

2020년 5월 문화체육관광부는 확률형 아이템 정보 공개에 있어 자율규제를 고수했던 정부 방침을 바꿔 2020년 하반기부터 확률형 아이템 정보공개를 법적 의무화하는 '게임산업진흥 종합계획'을 발표하였다[29]. 이는 공정거래위원회의 '전자상거래 상품 관련 고시'의 개정과 게임산업법에 확률형 아이템 정의규정 신설 및 확률형 아이템 종류, 종류별 공급 확률정보 등 표시의 무 부과 근거를 마련하겠다는 것이 주요 골자이다. 이는 기존 확률정보 공개부분에 한하여 기존 자율규제 방침을 철회하고 국가의 규제 아래 두겠다는 것으로 긍정적 효과를 기대할 수 있으나, 이러한 확률정보의 공개가 사행성 위험까지 규제할 수 있는지는 이후 결과를 지켜볼 문제이다.

즉, 국가와 사회적으로 확률형 아이템을 게임으로 완전히 규제하거나 제거하기 어려운 만큼, 사회적·구조적·제도적 접근이 아닌 개인차원에서 인터넷 게임과 확률형 아이템을 어떻게 스스로 조절하고 사용할 수 있게 할 것인지는 여전히 중요한 과제이다. 다시 말해 단순히 게임과 관련한 산업체 및 일부 정부부처의 노력만으로 해결할 수 없는 상황을 뜻한다. 확률형 아이템의 특성상 도박과 사행산업의 경계에 있다는 점은 게임으로서의 규제만이 아닌 도박으로서 건강 및 복지와 관련하여 도박문제와 중독에 대한 예방과 해결을 위해 이와 관련한 정부부처, 산업, 민간의 협치가 필요하다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구의 평생 돈내기 게임 경험자는 평생 시점이 아닌 최근 3개월 경험자를 대상으로 문제도박수준을 측정하고 확률형 아이템 구매와 관계를 검증하였기에 명확한 인과관계가 있는 것으로 결과를 해석하는데 주의가 필요하다. 둘째, 본 연구는 2차 자료를 분석하였기 때문에 청소년의 문제도박에 영향을 미칠 수 있는 발달상의 특징을 고려하지 못한 한계점이 있다. 따라서 추후 청소년의 발달상의 특징을 고려하여 확률형 아이템 구매여부와 문제도박, 미래 사행활동참여의 관계를 검증하는 연구

를 제안한다. 셋째, 확률형 아이템의 구매경험은 단순 경험을 측정할 한계가 있다. 이는 확률형 아이템에 대한 연구가 부족한 현실에서 수행한 탐색적 연구라는 한계를 의미한다. 특히, 2차 자료의 한계는 청소년이 선호하는 게임의 세부정보 및 확률형 아이템의 실제적 정보를 다루지 못한 측면도 있다. 이에 추후 연구는 청소년의 선호 게임과 확률형 아이템의 특성을 규명하고, 확률형 아이템의 단순 구매경험이 아닌 구매정도와 빈도, 지출규모 등 확률형 아이템의 이용에 따른 도박행동을 예측할 필요가 있다. 넷째, 본 연구는 횡단적 조사연구이므로 청소년의 도박문제수준에 영향을 미치는 확률형 아이템 구매 간의 시간적 선후 관계를 밝힐 수 없으므로, 종단적 설계를 통한 후속 연구가 이루어지기를 제안한다.

이러한 제한점에도 불구하고, 본 연구는 국내에서 전국 규모의 표본을 통해 확률형 아이템의 구매경험과 도박의 관계를 돈내기 게임 경험 유무에 따라 검증함으로써 확률형 아이템의 도박행동 및 위험성을 검증하였다는 점에서 의의가 있다. 또한, 청소년의 도박문제 예방을 위해 청소년의 확률형 아이템 사용에 대한 실천적·정책적 방향을 제시할 수 있는 근거로 활용성이 있다는 점에서 의미가 있다.

참 고 문 헌

[1] 배관표, “확률형 아이템 게임 규제 논의와 보완 방안,” 국회입법조사처, 이슈와 논점, No.1509(1018.10.1), pp.1-4, 2018.

[2] 최주호, “확률형 아이템의 실질적 문제점과 해결방안,” KISO저널 No.19, 2015.

[3] 한중영, “확률형 아이템 규제 법안에 관한 연구: 게임 산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안을 중심으로,” LAW & TECHNOLOGY, Vol.11, No.5, pp.9-118, 2015.

[4] 박현아, 이재진, “온라인게임의 확률형 아이템 규제 개선방안에 대한 연구,” 방송통신연구, No.101, pp.123-152, 2017.

[5] 김정환, 오광균, 장한별, “청소년 보호를 위한 게임물(확률형 아이템)의 합리적 규제 방안,” 인하대학교 법학연구, Vol.15, No.3, pp.211-240, 2012.

[6] 최성락, “확률형 아이템에 대한 자율 규제 평가,” 한국행정학회 학술발표논문집, 2018.12, pp.2153-2162, 2018.

[7] 한국콘텐츠진흥원, 2019 게임이용자 실태조사 보고서, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2019.

[8] 이승재, 이대영, 정의준, “사행성 게임 이용이 청소년의 도덕성에 미치는 영향: 개인 내적 요인을 중심으로,” 한국게임학회논문지, Vol.16, No.2, pp.87-96, 2016.

[9] 류황진, 최이순, 장효강, 김정은, “청소년 도박중독의 특성에 관한 연구,” 보건의료산업학회지, Vol.6, No.1, pp.153-161, 2012.

[10] 공정거래위원회, “로또 당첨만큼 어려운 게임 아이템 뽑기! 거짓·과장기만적으로 확률 표시한 3개 게임사에 과징금 부과 등 엄중 제재,” 보도자료, 2018.03.30.

[11] 조영기, 정다움, “확률형 아이템 논의와 정책적 시사점,” KOCCA이슈분석, No.17-25, pp.2-6, 2018.

[12] M. D. Griffiths, “Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming,” Gaming Law Review, Vol.22, No.1, pp.52-54, 2018.

[13] D. Zendle, D. C. McCall, H. Barnett, and P. Cairns, “Paying for loot boxes is linked to problem gambling,”

[17] 정은영, 이은희, “청소년의 인터넷 아이템의 구매실태 및 충동, 모방, 과소비 성향,” 대한가정학회지, Vol.45, No.8, pp.105-126, 2007.

[18] 권용준, 김영희, “가족기능과 청소년의 자아조절이 게임 과몰입과 학교적응에 미치는 영향,” 청소년학연구, Vol.18, No.6, pp.99-121, 2011.

[19] 김재민, 이영주, 이해원, “모바일 소셜 네트워크 게임의 아이템 구매의도에 영향을 주는 요인,” 한국콘텐츠학회논문지, Vol.14, No.1, pp.165-178, 2014.

[20] 김석환, 정혜주, “게임중독에 영향을 미치는 청소년의 가정환경요인분석: 가정 내 경제, 문화, 사회자본을 중심으로,” 보건과 사회과학, Vol.38, pp.5-36, 2015.

[21] M. K. Wilber and M. N. Potenza, “Adolescent gambling: research and clinical implications,” Psychiatry, Vol.3, No.10, pp.40-48, 2006.

[22] 유비, “청소년의 동아리 활동이 인터넷 게임중독 수준에 미치는 영향,” 청소년복지연구, Vol.15, No.2, pp.417-441, 2013.

[23] E. M. Wickwire, J. P. Whelan, A. W. Meyers, and D. M. Murray, “Environmental correlates of gambling behavior in urban adolescents,” Journal of Abnormal Child Psychology, Vol.35, No.2, pp.179-190, 2007.

[24] D. Zendle and P. Cairns, “Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey,” PloS one, Vol.13, No.11, e0206767, 2018.

[25] W. Li, D. Mills, and L. Nower, “The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling,” Addictive Behaviors, Vol.97, pp.27-34, 2019.

[26] P. Delfabbro, D. King, C. Lambos, and S. Pugliese, “Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents?,” Journal of Gambling Studies, Vol.25, No.3, pp.391-405, 2009.

[27] 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군, “성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략,” 한국심리학회지: 건강, Vol.12, No.1, pp.1-19, 2007.

[28] 조혜정, 박근우, “청소년의 도박행동 발생시점과 관련된 연령집단별 생태체계요인 비교: 비연속시간 생존분석의 적용,” 청소년학연구, Vol.24, No.10, pp.309-338, 2017.

[29] 문화체육관광부, 게임산업 진흥 종합 계획, 2020.05.07.

저 자 소 개

이 재 경(Jaekyoung Lee)

정회원



- 2014년 8월 : 중앙대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2017년 12월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 연구부 연구개발팀 책임 <관심분야> : 아동청소년복지, 정신건강 및 중독과 사회복지실천, 도박문제 예방·치유 서비스

박 향 진(Hyangjin Park)

정회원



- 2017년 8월 : 이화여자대학교 간호학(정신간호학박사)
- 2019년 4월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 연구부 연구개발팀 책임 <관심분야> : 정신건강 및 중독간호, 의사소통

박 애 란(Ae Ran Park)

정회원



- 2008년 2월 : 이화여자대학교 간호학(정신간호학박사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 예방부 부장 <관심분야> : 정신건강 및 간호, 중독관리, 가족, 자존감 및 도박문제 예방·치유·재활서비스 등

황 선 영(Sun Young Hwang)

정회원



- 2004년 2월 : 한림대학교 보건대학원 석사
- 2020년 7월 : 건국대학교 의학과(사회의학 전공) 박사과정
- 2014년 4월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 치유부 온라인사업팀 팀장

<관심분야> : 도박문제, 지역사회 보건과 사회서비스