

대학생의 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적
도박기대의 매개효과: 획득준비성모형을 중심으로
Mediating effect of positive gambling expectancy on the
relationship between sensation seeking tendency and gambling
problems among college students: Focused on the Acquired
Preparedness Model

나 지 훈 · 이 성 규 · 성 혜 연

송실대학교 일반대학원 사회복지학과 박사 · 송실대학교 사회복지학부
부교수 · 송실대학교 일반대학원 사회복지학과 박사수료

Na, Jihun · Lee, Sungkyu · Sung, Hyeyeon

Department of Social Welfare, Soongsil University, Ph.D. · Department of Social
Welfare, Soongsil University, Associate professor · Department of Social Welfare,
Soongsil University, doctoral candidate

대학생의 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과: 획득준비성모형을 중심으로

Mediating effect of positive gambling expectancy on the
relationship between sensation seeking tendency and gambling
problems among college students: Focused on the Acquired
Preparedness Model

나 지 훈*1) · 이 성 규**2) · 성 혜 연***3)

Na, Jihun* · Lee, Sungkyu** · Sung, Hyeon***

국 문 요 약

본 연구는 획득준비성 모형에 근거하여 대학생의 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과를 검증하고자 하였다. 편의표집방법을 활용하여 연구 대상을 모집하였으며, 온라인 설문을 통해 수집한 대학생 481명의 자료를 대상으로 Mplus 9.3 프로그램을 활용하여 경로분석을 실시하였다. 연구결과, 긍정적 도박기대는 감각추구성향과 도박문제 사이에서 완전매개효과를 갖는 것으로 나타났다. 즉, 대학생의 감각추구성향이 높을수록 긍정적 도박기대 수준이 증가하였으며, 이렇게 증가된 긍정적 도박기대는 대학생의 도박문제를 증가시키는 것으로 확인되었다. 이러한 연구결과를 바탕으로 대학생의 도박문제 예방을 위한 조기개입의 필요성을 제시하였으며, 효과적인 도박문제 예방을 위해 정책적, 실천적 측면에서의 개입 방안을 논의하였다.

주제어: 도박문제, 감각추구성향, 긍정적 도박기대, 획득준비성모형

- 1) 숭실대학교 일반대학원 사회복지학과 박사
- 2) 숭실대학교 사회복지학부 부교수, 교신저자
- 3) 숭실대학교 일반대학원 사회복지학과 박사수료

I. 서론

도박이란 결과가 불확실하거나, 우연에 의한 사건에 돈이나 돈에 상응하는 것을 거는 모든 행위를 의미한다(한국도박문제관리센터, 2019). 도박은 본질적으로 인간에게 잠재되어 있는 자극추구 욕구를 만족시켜 주고, 결과를 정확히 예측할 경우 즉각적으로 보상이 이루어지기 때문에 일반적인 놀이에 비해 중독성을 갖는다(이인혜, 2004).

개인의 의식이나 태도는 자신을 둘러싼 사회문화적 환경에 많은 영향을 받기 때문에 도박에 대한 국가 정책은 해당 국민들의 도박 중독 수준과 밀접한 관련이 있다(Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999). 우리나라는 최근 들어 정책적으로 복권, 경륜, 경정, 카지노, 스포츠 토토 등 사행산업을 빠르게 확대하였으며, 로또 등 복권을 통한 대박 경험이 언론에 자주 노출되면서(이홍표, 이재갑, 김한우, 김태우, 한영옥, 2013) 일반인들의 도박에 대한 접근성과 수용성이 높아졌다. 특히, 최근 정보통신기술(ICT)의 발달을 기반으로 한 온라인 도박이 확대되면서 사이버 문화의 주류인 대학생들의 도박문제가 사회적 문제로 대두되고 있다(강민주, 신은경, 김소아, 2015; 나지훈, 이성규, 성혜연, 2020). 대학생들은 사행산업을 합법적으로 이용할 수 있는 연령에 도달함에 따라 다른 연령층에 비해 도박접근성이 매우 높은 시기이기도 하다(LaBrie, Shaffer, LaPlante, & Wechsler, 2003). 또한 부모로부터의 통제에서 벗어나 심리적·경제적 독립을 추구함과 동시에 인생의 방향을 결정짓는 중요한 결정을 내려야 하는 불안정성에서 오는 스트레스 역시 매우 높아 스트레스에 대한 대처 방법으로써 술, 담배, 도박 등 위험행동에 참여할 가능성이 높다(임성범, 2013).

대학생을 포함한 20대 초기성인을 대상으로 한 선행연구를 살펴보면, 이들의 도박 행동에 대한 연구 및 도박문제를 예방하기 위한 정책적 노력의 시급성은 더욱 명확해진다. 사행산업통합감독위원회(2018)에 따르면 생애 최초로 도박을 경험한 시기를 20대라고 응답한 비중이 42.3%로 가장 높게 나타났고, 우리나라 20대의 도박중독 유병률은 11~15% 수준으로 이미 일반 성인의 도박중독 유병률 수준을 훨씬 뛰어넘었을 뿐만 아니라 외국의 사례와 비교할 때도 높은 편이다(권복순, 김영호, 2011; 양승희, 2017; 장동석, 남장현, 2011; Shaffer et al., 1999; Williams, Connolly, Wood, & Nowatzki, 2006). 이러한 문제의 심각성을 반영하듯 한국도박문제관리센터에 상담을 요청한 20대(35.4%) 도박자의 비율이 처음으로 30대(33.0%) 도박자의 비율을 넘어 가장 높은 것으로 나타났다(사행산업통합감독위원회, 2020).

도박에 접근할 수 있는 기회가 많아지면서 보다 많은 대학생들이 도박을 경험하지만, 도박을 하는 모든 대학생들이 도박 행위로 초래되는 문제를 경험하는 것은 아니다(나지훈 외,

2020). 하지만 대학생의 반복적인 도박행동이 금전적 손실을 야기하기 시작하면 금전적 만회를 위해 더 반복적으로 도박행동을 시도하고자 하기때문에 심리적, 금전적 차원에서의 위험성이 더 커질 수 있다(장동석, 남장현, 2011; 양승희, 2017). 또한, 지나친 도박 행동은 알코올을 비롯한 물질 오남용, 우울, 자살사고 및 시도 등 심각한 정신건강 문제로 이어지기도 할 뿐만 아니라(김동준, 이성규, 2016), 지나친 도박은 사회적 관계를 망가뜨리고, 직업적 기능을 손상시키는 등 여러 영역에서 부정적인 영향을 야기한다(Soberay, Faragher, Barbash, Brookover, & Grimsley, 2014). 이러한 점을 고려할 때, 독립된 개인으로서 미래를 계획하고 준비할 시기인 대학생들의 도박행동이 심각한 문제 수준으로 발전되지 않도록 사회적 관심이 필요하다.

도박문제 및 중독과 관련된 기존 선행연구에 따르면, 도박행동은 성격, 정서, 인지, 환경 등이 복합적으로 상호작용하여 발생되어 유지된다(김교현, 2006; 김정은, 허종훈, 류황건, 2017; 양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011; 이홍표, 2002; Devos, Clark, Bowden-Jones, Grall-Bronnec, Challet-Bouju, Khazaal, Maurage, & Billieux, 2020; Shead, Derevensky, & Gupta, 2010). 획득준비성모형(Acquired Preparedness Model)은 이러한 위험요인들 가운데 성격과 인지적 측면 간의 관련성을 규명하고 있다(McCarthy, Kroll, & Smith, 2001; Schell, Brassard, & Racine, 2019; Smith & Anderson, 2001). 획득준비성모형에 따르면 행동은 타고난 성격적 특성이 심리사회적 학습과정에 영향을 미친 결과이며, 특히 충동적이거나 감각추구적인 성격적 특성을 갖고 있는 사람들은 특정 행동이 초래할 처벌은 간과하는 반면, 보상과 관련한 정보에만 선택적으로 관심을 보이는 경향이 있어, 긍정적인 결과에 대한 신념이나 기대가 강하게 형성된다(Ginley, Whelan, Relyea, Meyers, & Pearlson, 2015). 또한 Bandura와 Walters(1977)가 기대이론(expectancy theory)을 통해 주장한 바와 같이 행동은 행동이 가져올 긍정적 또는 부정적 결과에 대한 기대에 의해 영향을 받기 때문에, 긍정적인 기대가 형성되면 행동의 빈도가 증가하게 된다. 또한, 일단 긍정적인 기대가 강하게 형성되면 부정적인 결과를 경험함에도 불구하고 계속적으로 행동을 반복하게 된다는 문제를 야기한다. 국외에서는 알코올, 흡연, 마약, 인터넷 게임, 도박 등 중독을 초래하는 다양한 위험행동에서 획득준비성모형의 타당성이 입증된 바 있다(고경민, 2013; Doran, Khoddam, Sanders, Schweizer, Trim, & Myers, 2013; Ginley et al., 2015; McCarthy et al., 2001; Vangsnæs, Bry, & LaBouvie, 2005). 국내에서는 행동활성화체계(Behavioral Activation System)와 인터넷 게임 중독과의 관계에서 인터넷 게임에 대한 긍정적인 결과기대가 완전매개 역할을 하는 것으로 나타났다(고경민, 2013). 즉, 보상에 민감하게 반응하는 행동활성화체계가 발달한 경우 인터넷 게임에 노출되었을 때 게임에 대한 긍정적 기대가 더 높게

형성됨으로써 인터넷 게임 중독에 빠지게 될 위험이 더 높다는 사실이 입증되었다. 하지만, 국내의 경우 인터넷 게임중독 이외의 중독문제에 대한 연구에서 중독 위험행동과 감각추구성향, 긍정적 결과기대의 관계를 살펴본 연구를 찾아보기 어렵다.

일반 성인에 비해 대학생의 높은 도박문제 수준과 도박에 대한 수용성, 접근성 및 허용성이 높은 사회문화적 환경을 고려할 때, 이들의 도박문제의 원인에 대한 심도깊은 이해가 치료적 개입 뿐 아니라 예방적 차원의 접근을 위해 선행되어야 한다(나지훈 외, 2020). 이에 본 연구에서는 국내 대학생을 대상으로 감각추구성향과 도박문제와의 관계에서 긍정적인 도박기대가 매개역할을 하는지 살펴보고자 한다. 획득준비성모형에서 주장하는 바와 같이 감각추구성향을 가진 대학생일수록 직·간접적인 경험을 통해 도박에 대한 보다 높은 긍정적 기대를 갖게 되고, 이렇게 형성된 긍정적 도박기대에 의해 도박빈도가 늘어나고 도박문제를 더 경험한다는 주장(McCarthy et al., 2001)이 실증적으로 확인된다면 도박행동의 위험요인으로 알려진 감각추구성향을 가진 대학생의 도박행동에 대한 원인을 규명하고, 실천 현장에서 대학생의 도박문제 예방을 위한 조기 개입의 근거를 제공할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 대학생의 도박행동

도박은 결과가 불확실하거나 우연에 의해 결정되는 사건에 대해 돈 또는 가치 있는 것을 거는 행위이며, 걸었던 것을 모두 잃을 가능성이 있는 위험부담이 따르는 행위이다(이슬행, 이성규, 나지훈, 2020). 인터넷의 발달과 함께 생겨난 온라인 도박이 알려지기 전만 해도 도박은 성인 중장년층의 전유물로 인식되어왔을 뿐만 아니라 그 종류도 제한적이었다. 하지만 도박이 산업화되고 오락이나 여가로 인식되면서 다양한 도박 종류가 생겨나고 있다. 오프라인 도박으로는 국내에서 경마, 경륜, 경정, 카지노, 체육진흥투표권(스포츠 토토 등), 복권, 소싸움이 사행산업으로 합법적으로 운영되고 있으며, 화투와 카드는 친목 도모의 수단으로 가장 널리 행해지고 있다. 또한 한동안 우후죽순처럼 생겨난 인형 및 경품 뽑기 역시 오프라인에서 주로 행해지는 도박에 포함된다. 한편, 카지노, 화투, 카드, 복권, 스포츠 도박과 같이 오프라인에서 행해지던 도박의 일부는 온라인을 통해 합법 또는 불법적으로 제공되고 있으며, 사다리, 달팽이, 파워볼, 로하이, 소셜그래프 등 신종 불법도박이 온라인을 통해 확산되고 있는 실정이다(한국도박문제관리센터, 2018).

한편, 도박행동은 중기 청소년기에서 후기 청소년기로의 전환 시 증가하는 경향이 있다(김덕진, 2017). 스포츠토토, 카지노, 경마 등 합법 사행산업에서는 연령 제한이 있어 청소년의 접근을 금지하고 있고, 온라인 불법 도박 역시 형식적이긴 하나 성인 인증 절차를 거치기 때문에 10대 청소년의 도박 접근성은 제한적이다. 반면, 대학생을 포함한 후기 청소년기에는 이러한 제약이 없어지기 때문에 도박을 더욱 쉽게 접할 수 있다. 이러한 주장을 뒷받침하듯 사행산업통합감독위원회(2018)에 따르면, 20대에 생애 최초로 도박을 경험했다고 답변한 비율이 42.3%로 가장 높게 나타났다.

국의 대학생 또한 다른 인구학적 집단과 비교해 볼 때, 도박문제를 경험할 위험이 가장 높은 집단으로 제시되고 있다(Shaffer et al., 1999). Shaffer 외(1999)가 미국과 캐나다를 중심으로 실시한 도박중독 유병률 조사를 종합적으로 분석한 결과, 대학생의 도박중독 유병률은 일반 성인에 비해 평균 2.6배 높았으며, 청소년의 유병률 역시 성인에 비해 2.4배 높게 나타났다. 도박중독이 만성적, 진행적 속성이 있음을 고려할 때, 도박문제를 가진 청소년이 대학생이 되어 더 심각한 문제를 경험할 가능성은 매우 높을 수 있다. 국내 대학생의 도박 문제에 있어 이러한 현상은 예외일 수 없는데, 조사 목적이나 방식에 있어 일부 차이가 있지만 결과적으로 국내 대학생의 도박중독 유병률은 일반 성인에 비해 높게 나타났으며, 이러한 경향은 지난 10년 동안 일관되게 유지되어왔다(권복순, 김영호, 2011; 사행산업통합감독위원회, 2010, 2018; 양승희, 2017; 장동석, 남장현, 2011).

2. 도박문제와 감각추구성향, 긍정적 도박기대와의 관계

1) 감각추구성향과 도박문제

Zuckerman, Kolin, Price와 Zoob(1964)이 처음으로 제안한 감각추구성향은 일정한 자극을 유지하기 위해 다양하고 신기한 감각이나 경험을 필요로 하는 성격적 특성을 의미한다. 감각추구성향은 일반적으로 스릴 및 모험을 추구하고, 일탈적 행위를 즐기며, 반복적인 일상 등 권태로운 생활을 싫어하고, 평범함을 벗어난 새로운 경험을 추구하는 등의 모습으로 표현된다. 이러한 감각추구성향은 성인에 도달함에 따라 일정 수준 감소하는 양상을 보일 수 있으나 대체로 일생 동안 큰 변화를 보이지 않는다(Arnett, 1994). 또한, 감각추구성향은 생물학적으로 청소년 시기에 최고조에 도달한다고 알려져 있는데, 이는 대뇌 영역에 따라 성숙 속도에 차이가 있어, 충동, 감정, 욕구 등을 통제하고 조절하는 전두엽이 상대적으로 뒤늦게 발달하기 때문이다(양돈규, 2000; 이해국, 2019; Chase, Fournier, Bertocci, Greenberg,

Aslam, Stiffler, Lockovich, Graur, Forbes, & Phillips, 2017).

Shead 외(2010)에 의하면 감각추구성향이 높은 청소년이 도박문제를 더 많이 경험하였으며, Slutske, Caspi, Moffitt와 Poulton(2005)의 종단연구에서도 초기 성인기의 도박문제를 예측하는 주요 요인으로 청소년기의 감각추구성향임이 확인되었다. 초기성인을 대상으로 한 Powell, Hardoon, Derevensky와 Gupta(1999)의 연구결과에서도 문제성, 병적 도박자들은 높은 자극추구적인 성향을 보였다. 또한 청소년을 대상으로 한 Gupta와 Derevensky(1998)의 연구에서도 심각한 문제 수준을 보인 청소년들 사이에서 더욱 뚜렷한 탈억제(disinhibition)적 성향이 나타났다. 이러한 선행연구결과를 종합해보면, 감각추구성향이 높을수록 도박에 대한 높은 관심을 보일 가능성이 높으며, 계속된 도박 행동으로 인해 도박문제를 경험할 가능성이 높다고 결론을 내릴 수 있다.

2) 긍정적 도박기대와 도박문제

사회학습적 관점(social learning perspective)에서 개발된 기대이론에서는 특정한 행동과 그 행동의 결과가 어떠하리라는 개인의 기대는 밀접한 관련이 있다고 제시하고 있다(Ginley et al., 2015). 행동에는 그 행동에 따른 강화 혹은 처벌이 따르게 되는데, 이러한 효과에 대한 기대에 따라 행동에의 참여 여부가 결정된다는 것이다(Jones, Corbin, & Fromme, 2001). 여기에서 기대의 근거가 타당한지 또는 합리적인 방식으로 유추되었는지는 중요하지 않다. 또한 특정 행동에 대한 직접, 간접적인 경험 수준은 사람마다 차이가 있기 때문에 기대에 대한 개인적 차이가 존재하고 이에 따른 행동 방식도 다르게 나타나는 경향이 있다(Jones et al., 2001). 즉 같은 경험을 하여도 개인에 따라 다양한 해석이 가능하기 때문에 그 경험을 통해 얻게 될 기대 역시 개인에 따라 차이가 있을 수 있다.

마리화나, 알코올, 흡연 등의 다양한 중독분야에서는 특정 행동의 결과에 대한 기대와 그 행동에의 참여 결정에 대한 밀접한 관련을 전제로 중독을 유발하는 행위기대에 대한 많은 연구가 진행되어왔다(Aarons, Brown, Stice, & Coe, 2001; Fromme & D' Amico, 2000; Lewis-Esquerre, Rodrigue, & Kahler, 2005). 도박중독과 관련한 선행연구에서도 도박행동이 가져다 줄 긍정적인 결과, 즉, 즐거움, 금전 획득, 자기고취, 부정적 정서의 회피 등에 대한 기대가 형성되어 있는 경우에 도박행동이 높아지는 것으로 나타나 긍정적 도박기대와 도박 행동 사이에서 밀접한 정적 상관성이 있음을 보여주었다(Gillespie, Derevensky, & Gupta, 2007a; Ginley et al., 2015).

3) 획득준비성모형: 감각추구성향과 도박행동과의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과

획득준비성모형은 알코올, 흡연, 마약, 도박과 같은 중독 영역에서 성격, 인지 그리고 중독적 문제행동 간의 관계를 이론적으로 설명해 준다. 즉 획득준비성모형에 따르면, 충동성, 감각추구성향 등의 타고난 성격은 중독행동에 직접적으로 영향을 주기보다는 성격적 특성이 인지 형성에 영향을 줌으로써 중독행동을 일으킨다고 주장한다(McCarthy et al., 2001).

획득준비성모형은 Caspi(1993)의 개인-환경 상호작용 이론에 뿌리를 두고 확장된 개념이다(Smith & Cyders, 2016). Caspi(1993)는 개인이 환경과 상호작용하는 방식을 크게 주도형(proactive), 반응형(reactive), 유발형(evocative) 3가지로 구분하여 설명하였는데, 획득준비성모형에서는 이 중 반응적 상호작용 양식에 주목한다. 반응적 상호작용에 의하면 사람들은 같은 환경에 노출되더라도 서로 다르게 경험하고 해석하며 반응하는데(Smith & Cyders, 2016), 모의 주식시장 투자 실험을 통해 이러한 상호작용 방식이 개인과 환경 간에 이루어진다는 사실이 확인되었다(Smith, Williams, Cyders, & Kelley, 2006). 이 실험에서 각 실험대상자들은 모의 주식시장 투자에 참여하여 동일한 수익률을 얻는 경험을 하게 된다. 하지만 같은 결과에 대한 해석이 참여자 간에 달랐으며, 또 다시 투자를 할 경우 예측되는 결과에 대해 참여자 간에 기대가 서로 다르게 형성되어 있음이 밝혀졌다. 획득준비성 모형에서는 이러한 차이가 생겨난 이유로 충동성이나 감각추구성향과 같은 개인의 성격에 주목한다. 충동성이 높거나 감각추구적인 사람들은 보상에 관한 정보에만 편향적으로 관심을 보여 특정 행동이 가져다 줄 긍정적인 결과 기대(positive outcome expectancy)를 갖는 반면, 행동의 결과에 따른 처벌이나 폐해에 대해서는 덜 고려한다고 주장한다(Ginley et al., 2015). 또한 좀 더 강한 보상을 제공하는 대상을 찾거나, 사후적으로 행동의 긍정적인 효과만을 편향적으로 회상하는 경향을 보인다(Settles, Cyders, & Smith, 2010). 결과적으로 충동적이며 감각추구적인 성향을 보이는 사람은 그렇지 않은 경우에 비해 뇌의 보상회로에 강한 자극을 유발하는 위험행동에 대해 보다 큰 긍정적 기대가 형성될 가능성이 크며, 이러한 기대에 의해 위험행동을 계속하게 된다는 것이 획득준비성모형에서 주장하는 바이다.

이미 국외에서는 대학생을 대상으로 중독을 유발하는 다양한 위험행동에 관한 연구를 통해 이 모형의 타당성이 입증된 바 있다(알코올, McCarthy et al., 2001; 마리화나, Vangsness et al., 2005, 흡연, Doran et al., 2013; 도박, Ginley, Whelan, Meyers, Relyea, & Pearson, 2014). 즉, 충동적이며 감각추구적 성향이 직접적으로 중독적 위험행동에 영향을 미치기보다는, 이러한 성격적 특성을 가질수록 행동의 결과에 대한 보다 높은 긍정적 기대가 형성되고,

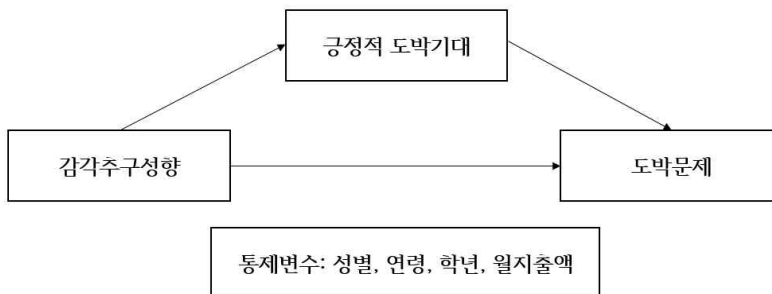
이를 통해 위험행동이 증가한다는 사실이 밝혀졌다. 결국 긍정적 결과기대는 성격과 특정 위험행동 사이에서 완전매개역할을 하는 것으로 나타났다.

본 연구에서는 사회적으로 관심이 증가 되고 있는 국내 대학생의 도박행동을 보다 깊이 이해하고자 도박행동의 위험요인으로 알려진 감각추구성향(성격)과 긍정적 도박기대(인지)와의 관계를 살펴보기 위해 획득준비성모형을 적용하고자 한다. 아직까지 국내에서 대학생의 도박문제와 관련하여 도박행동과 감각추구성향과의 관계에서 긍정적 기대의 매개효과를 살펴본 연구는 전무하다. 획득준비성모형에서 주장하는 바와 같이 국내 대학생 가운데 감각추구성향이 높은 학생들이 그렇지 않은 학생들보다 긍정적인 도박기대가 더 높히 형성되어 있고, 이로 인해 더 자주 도박을 하고, 더 많은 도박문제를 경험한다는 사실이 연구결과를 통해 실증적으로 확인된다면 향후 실천 현장에서 대학생의 도박문제를 예방하거나, 해결하기 위한 개입의 근거로 활용될 수 있을 것이다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구모형 및 연구가설

본 연구는 획득준비성모형에 근거하여 대학생의 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과를 확인하기 위해 아래 <그림 1>과 같은 연구모형을 설정하였다. 통제변수는 성별, 연령, 학년, 월지출액을 포함하였다.



<그림 1> 연구모형

본 연구모형에 대한 연구가설은 다음과 같다.

연구가설 1: 대학생의 감각추구성향은 도박문제에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2: 대학생의 감각추구성향은 긍정적 도박기대를 매개로 도박문제에 영향을 미칠 것이다.

2. 연구의 대상 및 자료수집 방법

본 연구는 국내 소재 대학에 재학 중인 남, 여 대학생을 대상으로 편의표집(convenience sampling)방법을 통해 연구대상을 선정하였다. 자료수집을 위해 구글독스(Google Docs) 온라인 설문시스템을 이용하여 자기기입식의 구조화된 설문지를 구성하였으며 구성된 설문지는 이메일과 문자 메시지를 통해 배포하였다. 설문지에는 연구의 목적과 함께 설문결과가 연구 목적 이외에 사용되지 않음에 대해서 설명하였고, 연구참여자가 직접 동의를 한 경우에 한해 설문에 참여하도록 하였다. 자료는 2020년 5월 12일부터 21일까지 총 10일 동안 수집하였으며, 수거된 설문응답 가운데 생애주기적 관점에서 제외할 필요성이 판단되는 30세 이상의 응답 4부와 불성실한 응답 1부를 제외하고 총 481부의 설문을 분석에 포함하였다. 본 연구는 대학생명윤리위원회의 사전승인⁴⁾을 거쳐 시행하였다.

3. 측정도구

1) 도박문제

도박문제 수준을 측정하기 위하여 Ferris와 Wynne(2001)이 개발하고 이경희(2009)가 번안하여 타당화한 K-PGSI(Korean Problem Gambling Severity Index) 척도를 사용하였다. K-PGSI는 총 9문항으로, 도박행동의 패턴과 도박행동으로 인해 초래되는 문제 등에 관한 질문으로 구성되어 있다. 예를 들어, ‘귀하는 도박에서 잃어도 크게 상관없는 금액 이상으로 도박을 한 적이 있습니까?’, ‘귀하는 도박으로 잃은 돈을 만회하기 위해 다른 날 다시 도박을 한 적이 있습니까?’, ‘귀하는 자신의 도박행위가 문제가 될 만한 수준이라고 느낀 적이 있습니까?’ 등의 문항에 대해 ‘전혀 아니다(0점)’에서 ‘거의 항상 그렇다(3점)’의 4점 리커트 척도로 측정된다. 이 척도의 합산 점수는 0-27점의 분포를 가진다. 합산 점수가 클수록 도박문제 수준이 더

4) SSU-202009-HR-241-1

심각한 것으로 해석하고, 단계별로는 0점인 경우 문제없음(Non-problem), 1-2점은 저위험군(Low risk), 3-7점은 중위험군(Moderate risk), 8점 이상은 문제성(Problem) 도박으로 분류된다. 이경희(2009)의 연구에서의 신뢰도 계수는 .86이었으며, 본 연구의 신뢰도 계수는 .76이었다.

2) 감각추구성향

감각추구성향을 측정하기 위하여 Whiteside와 Lynam(2001) 및 Cyders, Smith, Spillane, Fischer, Annus와 Peterson(2007)이 개발하고, 임선영과 이영호(2014)가 번안하여 타당화한 한국판 다차원적 충동성 척도(Korean UPPS-P)의 하위척도 가운데 ‘나는 일반적으로 새롭고 짜릿한 경험과 감각을 추구한다.’, ‘나는 무엇이든 한 번 짚은 시도해 본다.’, ‘기분이 아주 좋을 때, 나는 문제를 일으킬 수도 있는 행동을 하는 경향이 있다.’ 등이 포함된 12문항을 이용하여 감각추구성향을 측정하였다. 감각추구성향 척도는 ‘매우 동의함(1점)’에서 매우 동의하지 않음(4점) ‘의 4점 리커트 척도로 이루어져 있으며, 12문항 모두 역채점을 적용하여, 합산 점수가 높을수록 감각추구성향이 높은 것을 의미한다. 임선영과 이영호(2014)의 연구에서의 신뢰도 계수는 .84였으며, 본 연구의 신뢰도 계수는 .88이었다.

3) 긍정적 도박기대

대학생의 도박행동 결과에 대한 기대를 측정하기 위하여 Gillespie, Derevensky와 Gupta(2007b)가 개발하고 나지훈 외(2020)가 번안하여 타당화한 한국판 도박기대척도(Korean Gambling Expectancy Questionnaire)의 하위척도 가운데 ‘쾌감을 느낄 것이다.’, ‘재미를 느낄 것이다.’, ‘돈을 딸 것이다.’, ‘부자가 될 것이다.’ 등이 포함된 8문항을 이용하여 긍정적 도박기대를 측정하였다. 긍정적 도박기대 척도는 ‘그럴 리가 없다(1점)’에서 ‘반드시 그럴 것 같다(7점)’의 7점 리커트 척도로 이루어져 있으며, 합산 점수가 클수록 긍정적 도박기대가 높은 것을 의미한다. 나지훈 외(2020)의 연구에서의 신뢰도 계수는 .91이었으며, 본 연구의 신뢰도 계수는 .91이었다.

4) 통제변수 및 도박경험 수준과 도박유형

도박행동에 영향을 미치는 요인을 분석한 선행연구(임성범, 박영준, 2013; 장수미, 2013; 정병일, 2014; 정선영, 박현숙, 2013; 최춘호, 고성희, 김지영, 2018)에서는 대학생을 포함한

청소년의 경우, 남성일수록, 연령이 많아질수록, 학년이 높아질수록, 월 지출액이 높아질수록 도박행동 수준이 더 심각한 것으로 나타났다. 이에 본 연구에서는 선행연구를 참고하여 성별, 연령, 학년, 월지출액을 통제변수에 포함하였다. 한편 대학생의 도박경험 수준과 도박 유형별 도박참여 현황을 살펴보기 위해 한국도박문제관리센터(2018)에서 청소년 도박행동에 대한 실태조사에서 사용한 도박유형 분류를 사용하였다. 이를 구체적으로 살펴보면 오프라인 도박으로 카드/화투, 뽑기게임, 스포츠 경기 내기, 그 외 내기 게임, 복권, 체육진흥투표권, 카지노, 경마·경륜·경정 투표권의 8종이 포함되었으며, 온라인 도박으로 복권, 스포츠 베팅(베트맨 사이트 이용 여부), 미니게임, 인터넷 카지노게임, 판게임 6종이 포함되었다.

4. 자료분석 방법

본 연구에서는 IBM SPSS 23.0 프로그램과 Mplus 9.3 프로그램을 활용하여 다음과 같은 절차에 따라 자료분석을 실시하였다. 첫째, 연구대상자들의 일반적인 특성과 주요변수의 특성을 알아보기 위해 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였다. 둘째, 도박문제, 감각추구성향, 긍정적 도박기대와의 상관관계를 파악하기 위해 적률 상관관계분석을 실시하였다. 셋째, 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과를 검증하기 위해 경로분석을 실시하였다. 모델의 적합성을 평가하기 위해 카이제곱검증, CFI(Comparative Fit Index), RMSEA(Root Mean Squared Error of Approximation), SRMR(Standardized Root Mean Square Residual)을 사용하였다. 다만 절대적합지수인 카이스퀘어검증 값은 .05 이상일 때 적합한 것으로 판단하지만, 대체로 표본의 크기에 영향을 받기도 하여 .05 이하일 때에는 다른 대안적 적합지수를 살펴볼 수 있다(송지준, 2017). 일반적으로 증분적합지수인 CFI가 .90이상일 때, 절대적합지수인 RMSEA 및 SRMR이 .08 이하인 경우 모델 적합도가 양호한 것으로 판단한다(Hu & Bentler, 1999; Kenny, Kaniskan, & McCoach, 2015).

IV. 연구결과

1. 연구대상자의 특성

연구대상자의 일반적인 특성과 주요 변인의 특성을 살펴보기 위해 실시한 빈도분석 및 기술통계분석 결과는 <표 1>과 같다. 성별은 남학생이 183명(38.0%), 여학생이 298명(62.0%)로 여학생의 비율이 높았다. 학년은 1학년(25.2%), 2학년(26.6%), 3학년(25.6%), 4학년(22.7%)으로

전반적으로 고루 분포되었다. 평균 연령은 22.3세(SD=1.91)였으며, 평균 월지출액은 38.7만원(SD=26.11)이었다.

한편 지난 1년간 도박경험이 있다고 응답한 대학생은 356명(74.0%)이었으며, 도박문제 수준은 비문제군 294명(61.1%), 저위험군 124명(25.8%), 중위험군 54명(11.2%), 문제성 도박자 9명(1.9%) 순으로 나타났는데, 도박중독 유병률을 나타낼 때 사용되는 중위험군과 문제성 도박자의 비율을 합하는 기준을 적용하면(사행산업통합감독위원회, 2018) 본 연구대상자의 13.1%가 도박중독 유병자에 해당하는 것으로 나타났다. 주요변수의 기술통계 결과를 살펴보면, 감각추구성향은 평균 27.2점(SD=7.34), 긍정적 도박기대는 평균 22.1점(SD=9.53), 도박문제는 평균 1.01점(SD=2.05)을 나타내었다.

<표 1> 주요 변수의 빈도분석과 기술통계 분석결과

(N=481)

변수	구분	인원수(명)	비율(%)
성별	남학생	183	38.0
	여학생	298	62.0
학년	1학년	121	25.2
	2학년	128	26.6
	3학년	123	25.6
	4학년	109	22.7
도박경험	유	356	74.0
	무	125	26.0
도박문제 수준	문제없음(0점)	294	61.1
	저위험군(1-2점)	124	25.8
	중위험군(3-7점)	54	11.2
	문제성(8점 이상)	9	1.9
	최소	최대	평균(SD)
연령	19	29	22.3(1.91)
월지출액(만원)	0	200	38.7(26.11)
도박문제	0	20	1.01(2.05)
감각추구성향	12	47	27.2(7.34)
긍정적 도박기대	8	51	22.1(9.53)

연구대상자의 도박유형별 도박빈도는 <표 2>와 같다. 도박유형별로는 오프라인 중에 뽑기 게임을 경험한 대상자가 51.8%(249명)로 가장 많았으며, 복권(로또 등, 34.5%), 내기(짬짬이

등, 31.4%), 카드/화투(홀라 등, 16.2%) 순으로 나타났다. 온라인 도박 유형 중에는 판 게임(고스톱 등)을 경험한 비율이 17.5%(85명)로 가장 높게 나타났으며, 미니게임(사다리, 달팽이, 그래프 등)이 17%(82명), 복권(파워볼 등)과 카지노게임(바카라 등)이 각각 2.7%(13명) 순으로 나타났다.

<표 2> 도박유형별 도박빈도

		(N=481)					
도박유형	경험 없음	경험 있음	월1회 미만	최소 월1회이상	최소 주1회이상	거의 매일	
	명(%)	명(%)	명(%)	명(%)	명(%)	명(%)	
오 프 라 인	카드/화투 (홀라, 블랙잭 등)	403 (83.8)	78 (16.2)	70 (14.6)	6 (1.2)	2 (0.4)	0 (0.0)
	뽑기 게임 (인형, 경품)	232 (48.2)	249 (51.8)	227 (47.2)	18 (3.7)	2 (0.4)	2 (0.4)
	판 게임 (바둑, 체스, 장기 등)	395 (82.1)	86 (17.9)	81 (16.8)	3 (0.6)	0 (0.0)	2 (0.4)
	스포츠 경기 내기 (참여 혹은 관전 시)	431 (89.6)	50 (10.4)	44 (9.1)	4 (0.8)	2 (0.0)	0 (0.0)
	내기 (짤짤이, 사다리타기 등)	330 (68.6)	151 (31.4)	117 (24.3)	29 (6.0)	5 (1.0)	0 (0.0)
	복권 (로또, 연금복권 등)	315 (65.5)	166 (34.5)	127 (26.4)	31 (6.4)	7 (1.5)	1 (0.2)
	체육진흥투표권 (토토, 프로토)	462 (97.1)	19 (1.4)	12 (2.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (0.4)
	카지노 (내·외국인 전용)	467 (97.1)	14 (2.9)	12 (2.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (0.4)
	투표권 (경마, 경륜, 경정)	477 (99.2)	4 (0.8)	3 (0.6)	0 (0.0)	1 (0.2)	0 (0.0)
온 라 인	복권 (파워볼, 캐치미 등)	468 (97.3)	13 (2.7)	8 (1.7)	2 (0.4)	2 (0.4)	1 (0.2)
	스포츠베팅 (배트맨 사이트)	468 (97.3)	13 (2.7)	4 (0.8)	6 (1.2)	2 (0.4)	1 (0.2)
	스포츠베팅 (배트맨 아닌 사이트)	473 (98.3)	8 (1.7)	8 (1.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)

도박유형		경험	경험	월1회	최소	최소	거의
		없음	있음	미만	월1회이상	주1회이상	매일
		명(%)	명(%)	명(%)	명(%)	명(%)	명(%)
온 라 인	미니게임 (사다리, 달팽이, 그래프 등)	399 (83.0)	82 (17.0)	69 (14.3)	12 (2.5)	1 (0.2)	0 (0.0)
	인터넷 카지노게임 (바카라, 블랙잭 등)	468 (97.3)	13 (2.7)	9 (1.9)	2 (0.4)	1 (0.2)	1 (0.2)
	판게임 (바둑, 오목, 고스톱 등)	396 (82.3)	85 (17.5)	69 (14.3)	9 (1.9)	5 (1.0)	2 (0.4)

2. 감각추구성향, 긍정적 도박기대, 도박문제와의 관계

본 연구의 주요 변수인 감각추구성향, 긍정적 도박기대, 도박문제 및 통제변수(성별, 연령, 학년, 월지출액) 간의 상관관계를 알아보기 위해 적률상관관계분석을 실시하였는데, 그 결과는 <표 3>과 같다. 도박문제는 감각추구성향($r=.143, p<.01$), 긍정적 도박기대($r=.224, p<.01$)와 정적 상관이 있는 것으로 나타난 반면, 성별($r=-.090, p<.05$)과는 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 독립변수인 감각추구성향은 매개변수인 긍정적 도박기대($r=.247, p<.01$) 및 연령($r=.112, p<.05$), 월지출액($r=.150, p<.01$)과 정적 상관이 있는 것으로 나타난 반면, 성별($r=-.158, p<.01$)과는 부적 상관이 있는 것으로 나타났다.

<표 3> 변수 간의 상관관계

(N=481)							
구분	1	2	3	4	5	6	7
1. 성별(남성=1, 여성=0)	1						
2. 연령	-.303**	1					
3. 학년	-.052	.736**	1				
4. 월지출액	-.039	.258**	.228**	1			
구분	1	2	3	4	5	6	7
5. 감각추구성향	-.158**	.112*	.087	.150**	1		
6. 긍정적 도박기대	-.052	.004	.069	.030	.247**	1	
7. 도박문제	-.090*	.085	.061	.084	.143**	.224**	1

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

3. 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과 검증

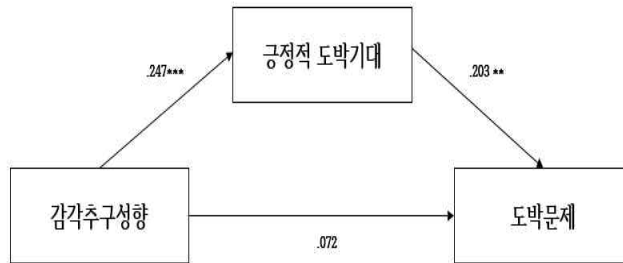
본 연구에서는 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과를 검증하기 위하여 성별, 연령, 학년, 월지출액을 통제한 후 경로분석을 실시하였다. 그 결과는 <표 4>와 같고, 이를 도식화하면 <그림 2>와 같다. 모형적합도 검정 결과, $\chi^2=84.891$, $df=16$, $p=.000$ 로 나타났으나, χ^2 값은 통상 표본의 크기에 민감하게 영향을 받는다는 점을 고려하여, 이를 보완하고자 대안적 적합도 지수를 참조하였다(송지준, 2017). 대안적 적합도 지수를 통해 모형의 적합도를 살펴본 결과, 절대적합도지수인 RMSEA=.033, SRMR=.012, CFI=.970으로 나타나 전반적으로 모형적합도 기준치를 충족하였다.

경로분석 모형의 결과를 구체적으로 살펴보면, 독립변수인 감각추구성향에서 매개변수인 긍정적 도박기대에 이르는 경로계수는 .247로 통계적으로 유의하였으며($p<.001$), 매개변수인 긍정적 도박기대에서 종속변수인 도박문제에 이르는 경로계수는 .203로 역시 통계적으로 유의하였다($p<.01$). 반면 독립변수인 감각추구성향이 종속변수인 도박문제에 이르는 경로계수는 .072로 통계적으로 유의하지 않았다($p=.097$). 이러한 결과를 통해 긍정적 도박기대는 감각추구성향과 도박문제 사이에서 완전매개효과를 갖는 것을 확인할 수 있었다. 즉, 대학생의 높은 감각추구성향은 직접적으로 도박문제에 정적인 영향을 주기 보다는 긍정적 도박기대 형성에 영향을 주어 간접적으로 도박문제에 발생에 기여하는 것으로 해석할 수 있다.

<표 4> 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개효과

변수 간 경로	표준화 계수	비표준화계수	S.E.	C.R.
감각추구성향→도박문제	.072	.020	.043	1.660
감각추구성향→긍정적 도박기대	.247***	.320	.046	5.393
긍정적 도박기대→도박문제	.203**	.044	.061	3.318
성별→도박문제	-.048	-.201	.046	-1.037
연령→도박문제	.062	.067	.072	.865
변수 간 경로	표준화 계수	비표준화계수	S.E.	C.R.
학년→도박문제	-.020	-.037	.073	-.273
월지출액→도박문제	.054	.004	.040	1.335

** $p<.01$, *** $p<.001$



** $p < .01$, *** $p < .001$

<그림 2> 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박기대의 매개모형

V. 논의 및 제언

본 연구는 획득준비성 모형에 근거하여 대학생의 감각추구성향과 도박문제와의 관련성을 살펴보고, 이 두 요인 사이에서 긍정적 도박기대의 매개효과를 검증하고자 하였다. 편의표집방법을 통해 수집된 국내 재학 중인 대학생 481명에 대한 설문결과를 분석하였는데, 그 주요 연구결과 및 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구결과 지난 1년을 기준으로 도박을 한 번이라도 경험한 대학생의 비율은 74%로 나타났다. 이는 국내 성인을 대상으로 한 조사에서 나타난 경험률 59%(사행산업통합감독위원회, 2018)와 비교해볼 때 상당히 높은 수준이며, 미국 대학생을 대상으로 한 Barnes, Welte, Hoffman과 Tidwell(2010)의 연구에서 밝혀진 경험률 75%와 유사한 수준이다. 이러한 결과를 통해 대학생의 도박행동은 사회문화적 배경을 초월한 매우 흔한 현상임을 확인할 수 있다. 또한 본 연구결과, 대학생의 도박유형은 오프라인 도박 중에는 뽑기 게임을 경험한 대상자가 가장 많았고, 복권, 내기, 카드/화투 순으로 나타났으며, 온라인 도박 중에는 카드/화투 등 판 게임과 사다리, 그래프 등 미니게임이 비슷한 수준으로 높게 나타났다. 이러한 연구결과에서 주목해야 할 점은 미니게임 등의 불법 온라인도박을 경험한 대학생의 비율이 적지 않다는 사실이다. 특히 미니게임의 경우 표면적으로 게임의 형태로 이루어지기 때문에 불법 도박으로 인식되지 못할 수 있는 반면 짧은 베팅 간격 때문에 단기간에 큰돈을 잃을 위험도 있어 빠른 시간 내에 도박문제로 이어질 우려가 높다. 따라서 대학생들 사이에서 이루어지는 가벼운 게임이 심각한 도박문제로 이어질 수 있다는 경각심을 높여야

하며, 이를 위해서는 초·중·고등학생 시기부터 도박문제의 심각성과 도박에 대한 인식개선 교육을 선행하여 대학생의 도박문제 예방을 위해 노력해야 할 것이다.

둘째, 본 연구결과 대학생의 도박중독 유병률은 13.1%로 나타났는데, 이는 국내 전체 성인 인구의 도박중독 유병률 5.3%(사행산업통합감독위원회, 2018)와 비교하여 볼 때 약 2.5배 높은 수준이다. 이러한 결과는 미국과 캐나다를 중심으로 대학생의 도박중독 수준을 분석한 Shaffer 외(1999)의 연구에서 제시한 바와 같이 일반 성인에 비해 대학생의 도박중독 유병률이 평균 2.6배 높게 나타난 것과 유사한 결과라 할 수 있다. 이를 통해 국내외 모두 대학생의 도박문제가 상당히 우려할 만한 수준인 것으로 확인되었다. 생애주기적인 측면에서 후기 청소년에 해당하는 대학생은 성인기 이후의 삶을 계획하고 준비하는 중요한 시기인데, 이러한 대학생 시기의 지나친 도박행동은 사회적, 직업적 기능을 향상시킬 기회를 박탈하고, 알코올을 포함한 물질 남용, 우울감 증대, 더 나아가 자살 생각 및 시도 증가 등 심각한 사회문제가 이어질 수 있다(김동준, 이성규, 2016; Soberay et al., 2014). 따라서 대학생의 도박행동이 심각한 문제 수준으로 발전되지 않도록 대학생의 도박문제 예방의 필요성을 인식하고, 도박문제 개입에 대한 정책적 대안을 마련해야 할 것이다(나지훈 외, 2020).

셋째, 긍정적 도박기대는 감각추구성향과 도박문제 사이에서 완전매개효과를 갖는 것으로 나타났다. 대학생의 감각추구성향은 직접적으로 도박문제 행동에 영향을 미치기 보다는, 긍정적 도박기대를 통해 간접적으로 도박행동의 위험성을 증가시키는 것으로 확인되었다. 다시 말해 높은 감각추구성향을 갖고 있는 대학생일수록 그렇지 않은 대학생에 비해 도박행동의 결과를 보다 긍정적으로 인식하며, 이러한 인식으로 인해 도박행동이 보다 문제 수준으로 발전될 가능성이 높은 것으로 해석할 수 있다. 이러한 연구결과는 획득준비성 모형을 통해 흡연(Doran et al., 2013), 음주(McCarthy et al., 2001), 마약(Vangsness et al., 2005) 등 대학생의 중독 위험행동의 발달 경로를 밝혀내고자 한 선행연구와 일치하는 결과로써, 우리나라 대학생들 비롯한 청소년들의 다양한 중독행위의 발달 과정을 이해하는데 있어 획득준비성 모형이 적용 가능함을 시사한다. 즉, 본 연구의 결과는 중독행위의 원인을 규명하는데 있어 성격 요인과, 학습을 통한 결과로써 인지 요인을 동시에 살펴볼 필요성에 대한 근거를 제시하였다고 할 수 있다.

이러한 연구결과에 기반하여 볼 때, 감각추구성향이 편향된 기대 형성에 영향을 줄 수 있는 만큼 대학생들의 도박문제 예방에 있어 성격적 특성에 대한 고려가 선행되어야 할 것이다. 타고난 또는 생애 초기에 형성되는 성격적 특성 가운데 하나인 감각추구성향을 가진 아동·청소년이 직·간접적으로 도박을 경험하게 되면 도박에 대한 보다 긍정적인 결과기대를 형성하게 되고, 이러한 기대가 결국 도박행동에 영향을 미친다는 점을 고려할 때, 대학생의

도박문제 예방을 위해서는 청소년기 이전부터 도박 고위험군을 조기발견하고 조기개입을 실시할 필요가 있다. 이를 위해서는 도박행동 관련 선별검사와 함께 현재 초·중·고등학교 대상으로 정기적으로 실시하고 있는 학생 정서행동특성 검사에서 충동성이나 감각추구성향을 확인할 수 있는 문항 등을 포함하여 도박 고위험군으로 이행될 가능성이 높은 학생들을 선별하여 개입하는 방안이 고려될 필요가 있다. 또한, 충동성이나 감각추구성향이 높게 나타난 대학생들에게는 도박행동의 위험요인인 긍정적 도박기대는 낮추고 보호요인인 부정적 도박기대는 높이는 등의 인지적 변화를 목표로 하는 예방교육을 보다 적극적으로 제공할 필요가 있다. 이와 더불어, 우리 사회에 형성된 도박에 대한 긍정적 기대요인의 심각성을 재고해 볼 필요가 있다. 예를 들어, 로또를 통한 ‘인생역전’ 이 언론을 통해 일상적으로 보도되고, 스포츠 토토와 카지노 등을 통한 합법적 도박의 허용이 광범위한 우리나라의 실정은 도박에 대한 수용성과 허용성이 매우 높다고 할 수 있으며 이는 결과적으로 대학생들로 하여금 긍정적 도박기대를 학습하도록 하는 결과를 초래할 수 있다. 따라서 도박에 대한 위험성과 심각성에 대한 사회적 인식을 강화하여 도박에 대한 수용성과 허용성을 낮춰야 하는데, 이를 위해 보건복지부에서 제시한 자살보도 권고기준과 같이 사행성 도박에 대한 언론 보도 또한 도박이 ‘대박신화’ 등으로 미화되지 않도록 도박과 관련한 보도 권고기준을 마련할 필요가 있다.

이와 더불어, 대학생을 포함한 20대의 불법 온라인 도박참여율이 다른 연령대에 비해 가장 높다(한국도박문제관리센터, 2014)는 측면을 고려할 때, 대학생들의 불법도박 근절 방안을 보다 적극적으로 모색할 필요가 있다. 불법 온라인 도박은 합법 사행산업에 비해 환금률이 높고, 베팅상품도 다양할 뿐만 아니라 쉬지 않고 베팅에 참여할 수 있다는 면에서 매력적이다(박상현, 2019). 또한 최근 합법 사행산업 가운데 경륜, 경정의 온라인 발매를 허용하는 법률이 국회에서 통과되었고, 경마, 소싸움의 온라인 발매 역시 국회에서 논의 중이다. 이러한 정책 결정의 목적 중 하나는 합법 사행산업의 온라인베팅 확대를 통해 불법 온라인 베팅 도박자를 합법 사행산업으로 유도하자는데 있다(김주연, 최현주, 안경모, 2017). 이미 많은 국가에서 온라인베팅의 합법화가 이루어지고 있는 상황인 점을 감안 한다면 머지않아 우리나라에서도 합법산업의 온라인베팅은 확대될 전망이다. 그러나, 합법 사행산업의 확대가 불법 도박의 양산으로 이어지는 기관차 효과를 고려할 때, 대학생을 비롯한 20대 불법 도박 참여의 확산을 제지하기 위해서는 합법적 사행산업의 정책적 확대에 보다 신중을 기할 필요가 있으며, 무엇보다 20대의 건전한 도박 문화 환경 조성을 위한 노력이 필요하다. 이를 위해서 정책적으로는 불법 온라인 도박 운영 및 참여에 대한 감독 및 처벌을 더욱 강화하고, 예방적 측면에서도 불법 도박 참여의 위험성에 대한 인식증진을 위한 노력이 요구된다.

본 연구는 국내 대학생들을 대상으로 획득준비성모형을 적용하여 감각추구성향과 도박문제와의 관계에서 도박기대의 매개효과를 살펴보고, 대학생의 도박문제예방과 개입방향을 제시하였다는데 의의가 있다. 그러나, 본 연구는 다음과 같은 한계점을 갖는다. 첫째, 본 연구는 연구대상을 선정함에 있어 비확률표집방법의 하나인 편의표집방법을 사용하여 표본의 대표성을 갖기에는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 층화표본추출방법 등 확률표집 방법을 사용하여 표본의 대표성을 향상시켜야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 횡단적 연구방법으로 획득준비성모형에서 제시하는 성격적 특성인 감각추구성향이 생애초기 형성되어 시간이 경과함에 따라 학습과정을 통해 변화할 수 있다는 가능성을 반영하지 못한 한계가 있다. 따라서 후속연구에서는 종단적 연구방법을 활용하여 시간의 변화에 따른 변수들간의 인과관계를 보다 면밀하게 분석할 필요가 있다. 셋째, 획득준비성모형이 개인-환경의 상호작용 이론에 근거를 두고 있다는 점을 감안할 때, 후속연구에서는 대학생의 도박행동을 살펴봄에 있어 개인관련 변인의 영향과 더불어 환경관련 변인의 영향도 함께 고려하는 것이 필요하다.

■ 참고 문헌

- 강민주, 신은경, 김소아 (2015). 한국 청소년들의 인터넷 사용과 심리사회적 발달 관계에 관한 연구 동향 분석. *청소년학연구*, 22(2), 95-144.
- 고경민 (2013). 행동활성화체계와 긍정적 게임기대가 인터넷 게임중독에 미치는 영향: 게임 거절효능감의 조절된 매개효과를 중심으로. 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 권복순, 김영호 (2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. *정신보건과 사회사업*, 39, 5-28.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. *한국심리학회지, 건강*, 11(2), 243-274.
- 김덕진 (2017). 대학생의 도박행동: 자기통제력의 매개효과 및 다집단 분석. *한국산학기술학회논문지*, 18(6), 197-208.
- 김동준, 이성규 (2016). 대학생의 사회적 지지와 도박행동의 관계에서 자기효능감의 매개효과. *사회과학연구*, 32(4), 231-255.
- 김정은, 허종훈, 류황건 (2017). 주위 도박과 도박광고가 스포츠 도박중독에 미치는 영향. *보건의료산업학회지*, 11(3), 105-114.
- 김주연, 최현주, 안경모 (2017). 온라인베팅 확대허용 및 불법 온라인베팅 축소방안에 관한 인식 차이: 이용자, 중독자 및 일반인의 인식 비교. *한국콘텐츠학회논문지*, 17(1), 426-435.
- 나지훈, 이성규, 성혜연 (2020). 한국판 대학생 도박기대척도의 타당화 연구. *청소년복지연구*, 22(4), 63-91.
- 박상현 (2019). 불법 스포츠 도박의 문제점과 근절 방안. *스포츠엔터테인먼트와 법*, 22(1), 3-25.
- 사행산업통합감독위원회 (2020). 2019년 사행산업 관련 통계. 경기: 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2018). 2018 사행산업 이용실태 조사. 경기: 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2010). 대학생 대상 도박중독 예방프로그램 개발 및 실행. 경기: 사행산업통합감독위원회.
- 송지준 (2017). 논문작성에 필요한 SPSS/AMOS 통계분석방법. 서울: 21세기사.
- 양동규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷 관련 비행 간의 상관성. *청소년학연구*, 7(2), 117-136.
- 양승희 (2017). 대학생의 도박과 음주문제에 영향을 미치는 요인. *스트레스연구*, 25(4), 306-316.

- 양정남, 최은정, 이명호, 소영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. 청소년학연구, 18(5), 357-383.
- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. 한국심리학회지, 건강, 14(3), 667-675.
- 이슬행, 이성규, 나지훈 (2020). 청소년의 도박접근성과 도박문제 수준과의 관계에서 비합리적 도박신념의 조절효과. 청소년학연구, 27(5), 63-87.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. 한국심리학회지, 건강, 9(2), 351-378.
- 이해국 (2019). 청소년 중독의 뇌과학적 & 보건의료적 접근. 청소년 온라인 불법도박 예방 심포지엄, 1-40.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이흥표, 이재갑, 김한우, 김태우, 한영옥 (2013). 파스칼의 내기, 노름의 유혹: 도박의 이해와 치료. 서울: 학지사.
- 임선영, 이영호 (2014). 한국판 다차원적 충동적 척도(UPPS-P)의 타당화 연구. Korean Journal of Clinical Psychology, 33(1), 51-71.
- 임성범 (2013). 대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 도박동기, 자기효능감, 자기조절의 매개효과를 중심으로. 보건사회연구, 33(2), 489-524.
- 임성범, 박영준 (2013). 대학생의 도박중독 결정요인과 지역사회 개입 방안에 관한 연구. 한국지역사회복지학, 45, 229-253.
- 장동석, 남장현 (2011). 대학생 성인도박 실태 및 도박의사와 도박심각도 영향요인에 관한 연구. 동북아관광연구, 7(4), 187-208.
- 장수미 (2013). 대학생의 문제도박 발달경로 구조분석 - Jacob의 중독의 일반이론 적용. 한국사회복지학, 65(2), 231-254.
- 정병일 (2014). 대학생 도박행동의 영향요인에 관한연구: 생태체계요인의 조절효과를 중심으로. 조선대학교 박사학위논문.
- 정선영, 박현숙 (2013). 대학생의 저수준 도박행동 관련 요인. 정신간호학회지, 22(4), 253-264.
- 최춘호, 고성희, 김지영 (2018). 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인. 학습자중심교과교육연구, 18(13), 327-344.
- 한국도박문제관리센터 (2019). 2019 도박문제 선별안내서. 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2018). 청소년 도박문제 실태조사 보고서. 서울: 한국도박문제관리센터.

- 한국도박문제관리센터 (2014). 불법 온라인 도박의 이용실태 및 효율적 근절방안. 서울: 한국도박문제관리센터.
- Aarons, G. A., Brown, S. A., Stice, E., & Coe, M. T. (2001). Psychometric evaluation of the marijuana and stimulant effect expectancy questionnaires for adolescents. *Addictive Behaviors*, 26, 219-236.
- Arnett, J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16, 289-296.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-hall.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. O. (2010). Comparisons of gambling and alcohol use among college students and noncollege young people in the United States. *Journal of American College Health*, 58(5), 443-452.
- Caspi, A. (1993). Why maladaptive behaviors persist: Sources of continuity and change across the life course. In D. C. Funder, R. D. Parke, C. Tomlinson-Keasey, & K. Widaman (Eds.), *APA science Vols. Studying lives through time: Personality and development*(pp. 343-376). American Psychological Association.
- Chase, H. W., Fournier, J. C., Bertocci, M. A., Greenberg, T., Aslam, H., Stiffler, R., Lockovich, J., Graur, S., Forbes, E. E., & Phillips, M. L. (2017). A pathway linking reward circuitry, impulsive sensation-seeking and risky decision-making in young adults: Identifying neural markers for new interventions. *Translational Psychiatry*, 7, 1-9.
- Cyders, M. A., Smith, G. T., Spillane, N. S., Fischer, S., Annus, A. M., & Peterson, C. (2007). Integration of impulsivity and positive mood to predict risky behavior: Development and validation of a measure of positive urgency. *Psychological Assessment*, 19, 107-118.
- Devos, G., Clark, L., Bowden-Jones, H., Grall-Bronnec, M., Challet-Bouju, G., Khazaal, Y., Maurage, P., & Billieux, J. (2020). The joint role of impulsivity and distorted cognitions in recreational and problem gambling: A cluster analytic approach. *Journal of Affective Disorders*, 260, 473-482.
- Doran, N., Khoddam, R., Sanders, P. E., Schweizer, C. A., Trim, R. S., & Myers, M. G. (2013). A prospective study of the acquired preparedness model: The effects of impulsivity and expectancies on smoking initiation in college students. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(3), 49-55.

- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Toronto, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fromme, K., & D' Amico, E. J. (2000). Measuring adolescent alcohol outcome expectancies. *Psychology of Addictive Behaviors*, 14, 206-212.
- Gillespie, M. A., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007a). The utility of outcome expectancies in the prediction of adolescent gambling behavior. *Journal of Gambling Issues*, 19, 69-85.
- Gillespie, M. A., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007b). Adolescent problem gambling: Developing a gambling expectancy instrument. *Journal of Gambling Issues*, 19, 51-68.
- Ginley, M. K., Whelan, J. P., Relyea G. E., Meyers, A. W., & Pearlson, G. D. (2015). Testing the acquired preparedness model: Predicting college student gambling frequency and symptomatology. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 907-919.
- Ginley, M. K., Whelan, J. P., Meyers, A. W., Relyea, G. E., & Pearlson, G. D. (2014). Exploring a multidimensional approach to impulsivity in predicting college student gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 521-536.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory?. *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17-49.
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1-55.
- Jones, B. T., Corbin, W., & Fromme, K. (2001). A review of expectancy theory and alcohol consumption. *Addiction*, 96, 57-72.
- Kenny, D. A., Kaniskan, B., & McCoach, D. B. (2015). The performance of RMSEA in models with small degrees of freedom. *Sociological Methods & Research*, 44(3), 486-507.
- LaBrie, R. A., Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., & Wechsler, H. (2003). Correlates of college student gambling in the United States. *Journal of American College Health*, 52(2), 53-62.
- Lewis-Esquerre, J. M., Rodrigue, J. R., & Kahler, C. W. (2005). Development and validation of an adolescent smoking consequences questionnaire. *Nicotine & Tobacco Research*, 7(1), 81-90.
- McCarthy, D. M., Kroll, I. S., & Smith, G. T. (2001). Integrating disinhibition and learning risk for alcohol use. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 9, 389-398.

- Powell, J., Hardoon, K., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (1999). Gambling and risk-taking behavior among university students. *Substance Use & Misuse*, 34(8), 1167-1184.
- Schell, S. E., Brassard, S. L., & Racine, S. E. (2019). Extending the acquired preparedness model of binge eating: Testing the indirect effects of high-risk personality traits on binge eating via positive and negative reinforcement expectancies. *Appetite*, 140, 206-212.
- Settles, R. F., Cyders, M., & Smith, G. T. (2010). Longitudinal validation of the acquired preparedness model of drinking risk. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(2), 198-208.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the united states and canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376.
- Shead, N. W., Derevensky, J. I., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39-58.
- Slutske, W. S., Caspi, A., Moffitt, T. E., & Poulton, R. (2005). Personality and problem gambling: A perspective study of a birth cohort of young adults. *Archives of General Psychiatry*, 62, 769-775.
- Smith, G. T., & Anderson, K. G. (2001). Adolescent risk for alcohol problems as acquired preparedness: a model and suggestions for intervention. In: P. M. Monti, S. M. Colby, & T. A. O' Leary(Eds.). *Adolescents, alcohol, and substance abuse: Reaching teens through brief interventions*(pp. 109-141). New York: Guilford Press.
- Smith, G. T., & Cyders, M. A. (2016). Integrating affect and impulsivity: The role of positive and negative urgency in substance use risk. *Drug Alcohol Dependence*, 163, 3-12.
- Smith, G. T., Williams, S. F., Cyders, M. A., & Kelley, S. (2006). Reactive personality-environment transactions and adult developmental trajectories. *Developmental Psychology*, 42, 877-887.
- Soberay, A., Faragher, J. M., Barbash, M., Brookover, A., & Grimsley, P. (2014). Pathological gambling, co-occurring disorders, clinical presentation, and treatment outcomes at a university-based counseling clinic. *Journal of Gambling studies*, 30(1), 61-69.
- Vangsnest, L., Bry, B. H., & LaBouvie, E. W. (2005). Impulsivity, negative expectancies, and marijuana use: A test of acquired preparedness model. *Addictive Behaviors*, 30, 1071-1076.

- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30, 669-689.
- Williams, R. J., Connolly, D., Wood, R. T. & Nowatzki, N. (2006). Gambling and Problem Gambling in a Sample of University Students. *Journal of Gambling*, 16(1), 1-14.
- Zuckerman, M., Kolin, E. A., Price, L., & Zoob, I. (1964). Development of a sensation-seeking scale. *Journal of Consulting Psychology*, 28(6), 477-482.

Mediating effect of positive gambling expectancy on the relationship between sensation seeking tendency and gambling problems among college students: Focused on the Acquired Preparedness Model

Na, Jihun*⁵⁾ • Lee, Sungkyu**⁶⁾ • Sung, Hyeyeon***⁷⁾

Abstract

Based on the Acquired Preparedness Model, this study examined the mediating effect of positive gambling expectancy on the relationship between sensation seeking tendency and gambling problems among college students. Study sample was recruited by using a convenient sampling method. Data collected through online survey were analyzed (n=481) by path analysis using Mplus 9.3 program. The study results showed that positive gambling expectancy had a full mediating effect on the relationship between sensation seeking tendency and gambling problems among college students. In other words, a higher level of sensation seeking tendency increased positive gambling expectancy, thereby increasing gambling behaviors among college students. Based on these results, this study discussed the necessities of early and effective interventions to prevent gambling problems among college students as practice and policy implications.

key words: gambling problems, sensation seeking tendency, positive gambling expectancy, the Acquired Preparedness Model.

2021. 05. 28 투고

2021. 06. 23 심사완료

2021. 06. 24 게재확정

5) Department of Social Welfare, Soongsil University, Ph.D.

6) Department of Social Welfare, Soongsil University, Associate professor

7) Department of Social Welfare, Soongsil University, doctoral candidate