

한국청소년문화연구소

ISSN 1975-2733(Print)/ 2713-797X(Online)

<청소년문화포럼>VOL.75

<http://dx.doi.org/10.17854/ffyc.2023.07.75.51>

M세대와 Z세대의 도박행동 수준과 영향요인의 차이에 관한 연구

A Study on the difference between the level of Gambling
Behaviors of the M Generation and the Z Generation and its
Influencing Factors

안재현·이성규

송실대학교 일반대학원 사회복지학과 석사·송실대학교 사회복지학과 교수

Ahn, Jaehyun · Lee, Sungkyu

Department of Social Welfare, Soongsil University, Master · Department of Social
Welfare, Soongsil University, Professor

M세대와 Z세대의 도박행동 수준과 영향요인의 차이에 관한 연구1)

A Study on the difference between the level of Gambling
Behaviors of the M Generation and the Z Generation and its
Influencing Factors

안재현*2) · 이성규**3)

Ahn, Jaehyun* · Lee, Sungkyu**

국문요약

본 연구의 목적은 M세대와 Z세대의 도박행동 수준의 차이를 살펴보고, 이들의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 비교분석하는 데 있다. 이를 위하여 본 연구에서는 할당표집 방법을 사용하여 연구참여자를 모집하였으며, 온라인 설문조사를 통해 수집한 MZ세대 314명의 자료를 분석하였는데 그 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 연구참여자의 약 64%(n=201)가 도박 경험이 있는 것으로 나타났으며, CPGI의 기준에 따른 도박중독 유병률은 37.9%(n=119)로 분석되었다. 둘째, M세대의 도박중독 유병률은 43.3%, Z세대의 도박중독 유병률은 32.9%로 Z세대보다 M세대의 도박중독 문제가 더욱 심각한 것을 알 수 있었다. 셋째, 비합리적 도박 신념과 도박접근성은 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 공통요인인 것으로 나타났다. 넷째, 우울은 M세대의 도박행동 수준에 유의미한 영향을 미쳤으나 Z세대의 도박행동 수준에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 바탕으로 본 연구에서는 MZ세대의 개인적, 환경적 특성을 반영한 도박문제 예방 및 치유를 위한 실천적, 정책적 함의를 논의하였다.

주제어: MZ세대, 도박행동, 비합리적 도박신념, 도박접근성, 우울

-
- 1) 이 논문은 제1저자의 석사학위논문을 수정보완 하였음.
 - 2) 송실대학교 일반대학원 사회복지학과 석사
 - 3) 송실대학교 사회복지학과 교수, 교신저자

I. 서론

도박문제는 과거로부터 아주 오랜 시간동안 지속되어 왔고 현재까지도 다양한 문제들을 양산하고 있다. 도박이 긍정적 수준에서 이루어질 경우에는 개인의 스트레스 해소 등 순기능으로 작용하기도 하지만(이준복, 윤상연, 허태균, 2014), 도박행동이 지나칠 경우에는 중독 문제를 야기시키고 이러한 도박중독은 한 개인을 넘어 가족과 사회에까지 부정적인 영향을 미치게 된다. 도박중독자는 우울과 현실감각 상실 등의 정신건강 문제와 노동 의욕 저하, 사회적 신용 추락 등을 경험하게 되는데, 이러한 문제는 결과적으로 가족에게 전이되어 경제적 어려움과 더불어 가정폭력과 우울, 자살 등의 여러 가지 복합적인 사회문제를 발생시킨다(전종설, 김세완, 정익중, 조상미, 김선민, 2011). 더욱 주목해야 할 점은 이러한 도박중독 문제로 인한 사회경제적 폐해가 흡연이나 음주로 인한 문제보다 훨씬 더 심각한 수준이지만 여전히 다른 문제에 비해 사회적 인식이 대체로 부족하고 도박에 대한 경각심 또한 매우 낮다는 점이다(홍성예, 장현아, 2021).

최근 사행산업통합감독위원회(2021)에서 실시한 연구결과에 따르면, 도박의 최초 경험시기를 묻는 질문에 대한 응답으로는 20대가 46.9%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 이는 두 번째로 높은 비중을 차지한 30대의 21.9%보다 2배 이상 높은 수치인 것으로 분석된다. 그리고, 20대의 도박중독 유병률은 5.6%로 전체 성인 도박중독의 평균 유병률인 5.3%보다 높은 것으로 조사되었는데, 이는 2018년도의 연구결과와 비교해 볼 때 20대의 유병률이 약 1.0% 이상 증가한 것으로 확인되었다. 또한, 한국도박문제관리센터(2018)의 통계 분석결과에 따르면, 조사대상자의 전체 4,195명 중 30대 도박 이용자는 1,565명(37.3%)으로 가장 많았으며, 20대 도박 이용자는 1,172명(27.9%)으로 다음으로 높은 수치를 보였다. 이러한 결과를 종합해보면, 20대와 30대의 도박문제가 다른 연령대에 비해 더욱 심각한 수준임을 알 수 있는데(나지훈, 이성규, 성혜연, 2021; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021; 홍성예, 장현아, 2021), 젊은 세대의 도박문제는 도박중독자 개인뿐 아니라 가족과 지역사회에까지 광범위하게 부정적인 영향을 미치기 때문에 국가 및 민간 차원에서 다각적으로 적극적인 대책을 마련해야 한다(권복순, 김영호, 2011; 전종설 등, 2011).

하지만, 20대와 30대를 대상으로 도박문제를 살펴본 선행연구는 대학생을 대상으로 시행된 연구에 비해 현저히 부족하다. 도박문제와 관련한 기존 선행연구를 살펴보면, 도박행동을 개인적 요인인 성별, 정서, 인지와 환경적 요인 등의 복합적인 상호작용을 통해 설명한 연구(나지훈, 이성규, 성혜연, 2021; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 이준복, 윤상연, 허태균, 2014; 정병일, 2014; 한국도박문제관리센터, 2018; 홍성예, 장현아, 2021)와 대학생을 대상으로

도박문제에 영향을 미치는 요인을 탐색한 연구(나지훈, 이성규, 성혜연, 2021; 안세윤, 하창순, 2008; 임성범, 박영준, 2013; 임성범, 2012; 정병일, 2014; 최우경, 김진숙, 2014; 홍성예, 장현아, 2021)가 대다수이고, 최근에는 대학생을 포함한 성인을 대상으로 온라인 도박중독 및 불법 온라인 도박에 관한 연구가 진행되었다(박완경, 2020; 한국도박문제관리센터, 2019a). 또한, 연구대상을 연령대별로 나누어 진행한 연구(사행산업통합감독위원회, 2021; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021; 한국도박문제관리센터, 2019a; 한국도박문제관리센터, 2018)도 일부 존재한다. 이러한 선행연구들은 젊은 세대의 도박행동이 심각한 사회문제를 부각시켰을 뿐만 아니라 연령에 따른 도박중독 관련 요인들을 탐색하였다는 측면에서 의의가 있다. 하지만 대부분의 선행연구가 대학생을 중심으로 이루어졌기 때문에 최근 사회적 관심이 더욱 요구되는 20대와 30대의 도박행동의 특성을 보다 구체적으로 살펴보지 못했다는 한계가 있다.

한편, 최근 지역사회의 주요 생산 가능층인 M세대(Millennial)와 Z세대(Digital Native, 디지털 원주민)가 새로운 세대로 정의되면서 MZ세대에 대한 여러 가지 관심이 증가하고 있다. 연구자에 따라 MZ세대를 구분하는 기준은 다소 차이가 있기는 하지만, 일반적으로 1981-1994년에 출생한 세대를 M세대로, 1995-2012년에 출생한 세대를 Z세대로 지칭한다(박해식, 2020; 추진기, 2020; 한국인터넷진흥원, 2021a). 특히 도박문제와 관련하여 MZ세대로 정의되는 20대와 30대를 주목해야 하는 이유는 다음과 같은 이들의 심리사회적 특성에서 살펴볼 수 있다(나지훈, 이수비, 2022). 먼저 MZ세대의 유년시절은 타 연령대에 비해 경제적으로 풍요로운 환경에서 성장하였으며, 이러한 경제 상황에서 활성화된 개방주의적 가치관을 바탕으로 오늘날 소비와 유행의 주역으로 인정받고 있다(강준혁, 정윤지, 이준성, 2021; 나지훈, 이수비, 2022; 이종숙, 2020). 또한, MZ세대는 자신의 욕망을 충족시켜주고 가치를 더 해 줄 수 있는 상품과 브랜드에 과감하게 투자하는 성향을 보이고(방윤정, 2021; 한국인터넷진흥원, 2021a, 2021b), 미래의 주된 경제활동을 부동산과 주식 그리고 가상자산(비트코인 등) 등으로 인식한다(전국경제인연합회, 2021). 이러한 MZ세대의 소비욕구와 경제활동, 그리고 욕망 충족에 관한 가치관은 도박 동기의 요인 중 하나인 ‘짧은 시간 내에 큰 부를 획득할 수 있다’는 금전 동기로 유발되는 등 도박 동기를 촉진시킬 수 있다(나지훈, 이수비, 2022). 이를 증명하듯 최근 선행연구결과에서(사행산업통합감독위원회, 2021; 한국도박문제관리센터, 2018) MZ세대는 타 연령대에 비해 잦은 도박행동을 보일 뿐만 아니라 높은 도박중독 유병률을 나타내었음을 알 수 있다.

하지만, 이러한 MZ세대의 공통적인 특성과 함께 M세대와 Z세대는 여러 가지 측면에서 다음과 같은 차이점을 갖는다. 우선 M세대는 성장과정에서 급속도로 변화하는 사회와 정보

기술의 발전을 경험한 세대이며(양연지, 김기옥, 2020), 외환위기, 2008년 금융위기, COVID-19 등 반복되는 국제적 위기 속에서 자산 가격의 급등락, 실업률 증가 등을 경험하였다. 이러한 경험에 기반하여 M세대는 취업, 결혼, 주택구입 등의 사회문제의 영향을 인정하고 개인의 자산 축적보다는 현재의 만족을 최우선으로 추구하는 경향이 있다(한국인터넷진흥원, 2021a, 2021b). 또한, 경제 불황으로 인한 가계소득의 감소는 M세대에게 정서적, 경제적인 압박을 주고 있으며, 물질과 쾌락의 추구를 통해 심리적 압박에서 벗어나고 싶은 개인의 욕구와 맞물려 도박중독과 같은 일탈 행동을 보이기도 한다(임성범, 2012).

반면, Z세대의 모바일 기기 이용시간은 전 세대를 아울러 가장 높은 것으로 보고되고 있으며(정보통신정책연구원, 2019), 디지털 환경을 기반으로 한 사회적 행동과 정보 습득에 뛰어난 특징을 보인다(김난도 외, 2019; 김미경, 김중인, 이은선, 2021; 추진기, 2020; 한국인터넷진흥원, 2021a). 또한, Z세대는 다른 세대에 비해 인터넷 접근성이 월등히 높아 도박에 대한 정보를 쉽게 취득할 수 있는데, 이는 도박 환경에 보다 쉽게 노출될 수 있음을 시사한다. 이처럼 Z세대는 도박접근성이 높은 상태에서 불안정한 심리상태와 취약한 환경 등이 복합적인 상호작용을 이루게 된다면 도박행동 수준에 부정적 영향을 미칠 우려가 있다(이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021).

따라서 본 연구에서는 앞서 살펴본 선행연구의 한계점을 바탕으로 20대와 30대를 코호트 방식으로 구분하여 MZ세대로 나누고, 이들의 도박행동의 차이 및 관련 영향요인들을 비교 분석해 보고자 한다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, MZ세대의 개인적 요인(미시체계), 사회적 요인(중간체계), 환경적 요인(거시체계)에 따른 도박행동 수준의 차이는 어떠한가?

둘째, M세대와 Z세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인의 차이는 어떠한가?

II. 문헌고찰

1. MZ세대의 특징과 도박문제

MZ세대는 1980년부터 1994년 사이에 출생한 M세대와 1995년 이후에 출생한 Z세대를 일컫는 표현으로 40대와 50대를 의미하는 X세대의 다음 세대로 주목받고 있다(김선애, 2021; 나지훈, 이수비, 2022). 2019년 통계청에서 MZ세대를 대상으로 진행한 설문에서 우리나라 MZ세대의 인구는 약 1,797만 명으로 전체 인구 34.7%의 비율을 차지하고 있으며, 이들은

미래의 경제활동의 주축이 될 것으로 예상된다(김선애, 2021). 특히, ‘디지털 유목민’이라 불리는 M세대는 전자기기와 인터넷 등을 이용한 매우 높은 디지털 활용도를 보이며, 이를 통한 탁월한 정보 공유 능력으로 인해 트렌드에 민감하고 강한 자기표현의 욕구의 특징을 나타낸다(김선애, 2021; 정보통신정책연구원, 2019). 대체로 베이비붐 세대의 자녀들인 M세대는 경제적으로 안정적인 생활을 보냈지만, IMF, COVID-19와 같은 지속되는 국제적 위기 속에서 실업률 증가, 자산 가격의 급등락 등을 경험한 세대이다. 하지만, 이러한 불안정한 상황 속에서도 M세대는 다른 연령대에 비해 자신의 경제적 안정과 성공을 과시하는 소비 성향을 나타내곤 한다. 또한, 자신의 욕망에 충족과 가치를 줄 수 있는 상품과 브랜드에 과감하게 투자하고, 현재의 삶에 만족하려는 성향을 보인다(나지훈, 이수비, 2022; 방윤정, 2021; 한국인터넷진흥원, 2021a; 한국인터넷진흥원, 2021b).

반면, ‘디지털 네이티브’로서 출생할 때부터 디지털 환경을 받아들인 Z세대는 디지털 기술이 사회를 재구성하기 이전의 삶을 대부분 경험하지 못한 세대이다(김선애, 2021). 이를 증명하듯, Z세대의 스마트폰 이용시간은 전 연령대 중 가장 높게 나타났으며(정보통신정책연구원, 2019), 각 개인의 삶을 SNS와 유튜브 등에 공유하고 기록하는 새로운 사회적 행동을 보인다. 이러한 사회적 행동은 정보 습득에 뛰어난 특징을 나타내기도 한다(김난도 외, 2019; 김미경, 김중인, 이은선, 2021; 추진기, 2020; 한국인터넷진흥원, 2021a). 특히, 자신의 사치적인 소비나 부(富)를 SNS와 유튜브 등 디지털 환경에 과감하게 과시한다는 점에서 M세대와 유사한 특징을 보인다(나지훈, 이수비, 2022; 방윤정, 2021). 하지만 Z세대의 대부분은 사회초년생 또는 대학생 신분으로서 M세대와 다른 특징의 도박행동을 보일 것으로 예측된다(안세윤, 하창순, 2008; 최우경, 김진숙, 2014).

앞서 언급한 바와 같이 과감한 소비문화를 보이는 MZ세대는 상대적으로 절약하는 성향을 보이는 기성세대와는 다른 특성을 보인다. 특히, 부의 축적과 같은 목표 달성이 어려워졌다는 것을 인정함으로써 나타난 자기보상의 심리로 인해 새로운 소비패턴을 보인다(나지훈, 이수비, 2022). 결과적으로 MZ세대의 소비문화는 그들이 직면한 현실에 대한 불안과 좌절을 외면한 채, 이를 극복하기 위한 행동이 표출된다고 이해할 수 있으며(나지훈, 이수비, 2022; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 임성범, 2012; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021), 이러한 소비성향과 욕망 충족에 관한 가치관은 금전 동기와 비합리적 도박신념 등의 도박 동기를 일으킬 수 있고(Gillespie, Derevensky, & Gupta, 2007), 더 나아가 MZ세대의 과도한 도박행동으로 이어질 수 있음을 예측할 수 있다(나지훈, 이수비, 2022). 또한, MZ세대는 다른 세대에 비해 인터넷 접근성이 월등히 높은 특징을 보이기 때문에 도박 환경에 쉽게 노출될 수 있음을 시사한다. 예를 들어, MZ세대의 주 도박유형 중 불법 온라인 도박이 77%에 달한다는

점에서 MZ세대를 중심으로 디지털 기기를 통한 도박이 활발하게 진행되고 있음을 알 수 있다(사행산업통합감독위원회, 2021). 따라서, 도박문제에 취약한 특성을 보이고 있는 MZ세대를 대상으로 이들의 도박행동에 영향을 미치는 요인을 면밀히 파악하여 효과적인 도박문제 예방을 위한 구체적인 계획수립이 요구된다.

2. MZ세대 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인

도박행동이 개인의 인지적, 심리적, 사회적 요인과 도박접근성 등과 같은 환경적 요인 간의 상호작용을 통해 나타남(이순목, 김종남, 2009)을 고려할 때, 생태체계적 관점에서 도박행동의 원인을 분석할 필요가 있다(임성범, 박영준, 2013). 이에 본 연구는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 미시체계, 중간체계, 거시체계로 구분하여 살펴보고자 하였다. 구체적으로, 미시체계는 개인적 요인으로써, 인지적 요인인 비합리적 도박신념과 심리적 요인인 우울로 분류하였으며, 중간체계는 개인이 속한 집단의 구성원인 가족과 친구 그리고 멘토의 정서적 지지, 정보적 지지, 도구적 지지, 평가적 지지를 포함한 사회적 요인으로 분류하였다. 또한, 거시체계는 환경적 요인인 도박접근성으로 분류하였다.

1) 개인적 요인

먼저 개인적 요인으로는 인지적 요인으로써 비합리적 도박신념과 심리적 요인으로써 우울을 살펴보고자 한다. 선행연구에 따르면, 비합리적 도박신념은 도박행동의 주요 예측요인 중의 하나이며(Ladouceur & Walker, 1996; Raylu & Oei, 2004; Toneatto, 1999), 지나친 도박행동을 보이는 사람일수록 비합리적 도박신념이 높은 수준을 나타내는 것으로 보고되고 있다(나지훈, 이성규, 2021; 이래혁, 장혜림, 이재경, 2020; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 이인혜, 2004; 이흥표, 2002; 한국도박문제관리센터, 2019a; 한국도박문제관리센터, 2017). 즉, 지나친 도박행동을 보이는 사람들은 인지적 측면에서 특이한 방식의 사고패턴을 보인다고 알려져 있는데(Ladouceur & Walker, 1996; Toneatto, 1999), 비합리적 도박신념은 독립적인 개인이 인지오류를 발생시키는 초석이 되며(이래혁, 장혜림, 이재경, 2020), 도박의 승리를 과대 추정함으로써 부정적인 신념의 발전을 야기한다(Nela, 2015). 다시 말해, 도박 중독자들은 돈을 댄을 때는 자신의 도박 기술과 능력이 우월하다고 평가하고, 돈을 잃었을 때는 이유가 있다는 식으로 실패를 귀인 한다는 것이다(권선중, 2019; 나지훈, 이성규, 2021; 이인혜, 2004). 또한, 도박중독자는 지나친 손해가 발생하더라도 끊임없이 도박행동을 보이고, 쉽게 빚을 갚을 수 있고 더 나아가 돈을 벌 수 있다는 확신을 갖고 있다(나지훈, 이성규,

2021; 이인혜, 2004). 따라서 지나친 도박행동은 잘못된 인지적 가정과 기대 등의 비합리적 도박신념과 밀접하게 관련이 있는 것으로 볼 수 있다(이인혜, 2004).

심리적 요인으로써의 우울은 도박행동을 촉발시키는 또 다른 위험요인으로 알려져 있으며(임성범, 박영준, 2013), 더 나아가 도박행동 수준을 악화시키는 요인으로 간주 되기도 한다(Quigley et al., 2015). 도박행동과 우울의 관계를 살펴본 선행연구에 따르면, Thomsen 등(2009)의 연구에서 우울은 도박행동과 도박 충동 등 도박문제와 관련된 요인에 정적인 영향을 미치는 것으로 보고되었으며, 우울을 지나친 도박행동 및 도박중독을 예측하는 중요 요인으로 설명하였다. 또한, Rizeanu(2013)는 도박문제 위험집단의 76.47%가 우울증을 경험한다고 보고하였고, 손덕순과 정선영(2007)의 연구에서는 우울증 증상을 나타내는 비율이 표본의 33.1%에 육박했으며, 문제도박자의 경우, 우울 증상이 심해질수록 자살 및 자살 생각으로 이어질 수 있다고 주장하였다. 이처럼 여러 선행연구에서 문제도박 위험집단이 비 위험집단에 비해 우울의 수준이 높은 것으로 설명하였으며(김영훈, 최삼욱, 신영철, 2007; Quigley et al., 2015; Thomsen et al., 2009), 이들은 우울과 같은 부정적인 정서에서 벗어나고자 도박을 하는 것으로 나타났다(권선중, 김예나, 2017; 임성범, 2012; Quigley et al., 2015).

2) 사회적 요인

사회적 지지란 한 개인을 둘러싼 타인(가족, 친구, 멘토 등)이 다양한 형태의 환경적 자원을 제공함으로써 그 사람의 삶에 영향을 미치는 것이다(유은경, 설현수, 2015). 또한, 개인이 가족, 친구, 이웃 등과 같은 타인과의 사회적 관계를 통해 얻을 수 있는 서비스, 물질적 자원, 정서적 위안 등을 포함하는 개념이다(함석필, 김범호, 2021). 박지원(1985)은 사회적 지지를 정서적 지지, 정보적 지지, 물질적 지지, 그리고 평가적 지지로 나누어 구성하였다. 정서적 지지는 개인의 존경, 신뢰, 애정 등을 경험하는 행위이며, 정보적 지지는 타인이 개인의 문제해결을 위해 필요한 정보를 제공하는 행위가 포함된다. 물질적 지지는 개인이 필요할 시 금전적 또는 물질적인 자원을 제공하는 등 직접적인 도움을 주는 행위이고, 평가적 지지는 타인이 자신을 위해 긍정적이거나 부정적인 자기평가와 관련된 정보를 전달하는 행위이다(박지원, 1985).

사회적 지지와 도박행동 간의 관계를 살펴보면, 사회적 지지는 문제도박에 대한 보호 요인으로 작용함을 알 수 있다(김경훈, 배정규, 2007; 한국도박문제관리센터, 2017). 도박 중독자들은 도박이 자신의 정서적, 경제적 보상을 제공하는 것으로 인식하는 경향이 있는데(이흥표, 2004), 이러한 측면에서 사회적 지지 수준이 낮은 사람들이 보상 심리로 인해 도박행동의 빈도가 더욱 잦은 것으로 해석할 수 있다(김경훈, 배정규, 2007). 또한, 김동준과 이성규

(2016)의 연구에서는 사회적 지지가 낮을수록 대학생들의 도박행동 수준이 높아지는 것으로 나타났으며, Bilt 등(2004)의 연구에서는 사회적 지지 수준이 높을수록 노인들의 도박문제 수준이 낮은 것으로 보고되었다. 이 외에도 사회적 지지가 도박행동에 영향을 미치는 중요한 변수임을 규명하는 다수의 선행연구가 진행되었다(김호진, 2017; 이동준, 2007; 임성범, 박영준, 2013; 정경아, 2016; 정병일, 2014; 채수정, 이성규, 2019).

3) 환경적 요인

도박행동에 영향을 미치는 가장 대표적인 요인으로 도박접근성을 들 수 있다. 도박접근성은 도박행동을 유발하는 물리적 환경과 사회문화적 환경으로 나누어 진다(김교헌, 2006). 김교헌(2006)은 물리적 환경을 도박성 행위를 제공하는 기회와 시설에 해당하는 ‘가용성’으로 구분하였으며, 사회문화적 환경으로는 도박이 어느 정도로 적절하고 합법적인 행동으로 받아들여지는지에 대한 ‘수용성’과 도박에 얼마나 접근하기 쉬운 정도를 의미하는 ‘접근성’으로 구분하였다(김교헌, 2006). 또한, 임성범과 박영준(2013)은 도박접근성을 도박행위를 할 수 있는 도구나 장소를 의미하는 물리적 접근성과 도박행위에 대한 법적 처벌 및 금지에 대한 허용을 의미하는 심리적 접근성으로 구분하였다.

이러한 도박접근성은 시대가 변화하면서 온라인으로 활성화되었으며, 온라인 도박은 구애받지 않는 시간과 장소, 익명성의 보장 등의 특성을 보이며, 이러한 특성으로 인해 도박접근성이 높아졌다(나지훈, 이수비, 2022; 이성식, 박정선, 2016). 특히, 다른 연령대에 비해 디지털 환경에 익숙한 MZ세대는 온라인 도박의 확대의 영향으로 도박접근성 수준이 매우 높아졌다(나지훈, 이수비, 2022). 나지훈과 이수비(2022)는 도박접근성에 대해 온라인 도박 환경은 사회적 허용 수준과 상관없이 용이하게 도박을 가능하게 하며, 특히, 불법 온라인 도박의 경우, 운영시간에 제한이 없고, 짧은 베팅 간격과 단순한 규칙 등의 특성 때문에 이론적으로 무제한에 가까운 도박 기회를 제공한다고 설명하였다. Hing과 Haw(2009)는 도박접근성과 관련하여 물리적 환경을 집중하되, 사회문화적 환경을 포함한 도박 용이성, 도박의 난이도, 초기 베팅 비용, 등 여러 측면을 고려할 필요가 있다고 주장하였다. 오스트레일리아 생산성위원회인 Productivity Commission(1999) 또한, 도박접근성을 물리적 도박 환경의 중요성과 함께 사회문화적 환경을 포함한 도박 용이성, 운영 시간 등과 같은 다양한 측면을 고려해야 한다고 설명하였다.

그 외 선행연구에서도 도박접근성은 도박행동에 유의미한 영향(권복순, 김영호, 2011; 이성식, 박정선, 2016; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021; 정병일, 2014; 한국도박문제관리센터, 2019a)을 미쳤을 뿐만 아니라, 간접적으로 비합리적 도박신념,

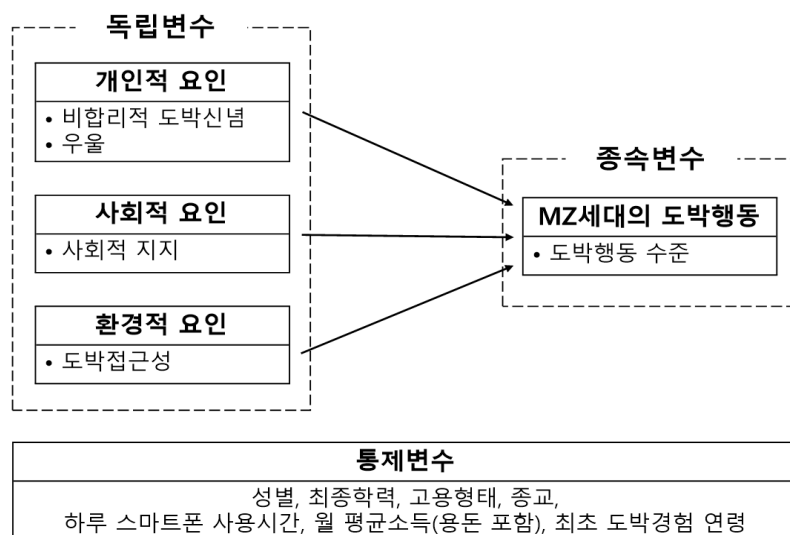
우울 등과 같은 개인적 요인에 영향(권선중, 김예나, 2017; 박완경, 2020; 정경아, 2016)을 미쳐서 도박행동을 증가시켰다.

앞서 살펴본 선행연구 결과를 종합하면, 기존의 선행연구는 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 개인적 요인인 비합리적 도박신념과 우울, 사회적 요인인 사회적지지 그리고 환경적 요인인 도박접근성 등을 탐색하여 분석하였다는 점에서 의의가 있다. 하지만 대부분의 선행연구가 대학생 또는 초기 성인을 중심으로 진행되었기 때문에 사회적 관심이 요구되는 MZ세대의 도박행동을 포괄적으로 다루지 못했다는 한계가 있다. 특히, M세대와 Z세대의 차별적인 특성을 반영하지 못하였다는 한계가 있다. 따라서 본 연구에서는 20대와 30대를 코호트 방식으로 구분하여 MZ세대로 나누어 살펴보고, M세대와 Z세대의 도박행동 수준의 차이를 살펴보고 이들의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인들을 비교분석해 보고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구모형 및 연구가설

본 연구는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 살펴보기 위해 주요독립변수를 개인적 요인, 사회적 요인, 환경적 요인으로 구분하여 <그림 1>과 같이 연구모형을 설정하였다.



<그림 1> 연구모형

즉, 개인적 요인으로는 인지적 요인인 비합리적 도박신념과 심리적 요인인 우울, 사회적 요인으로는 사회적 지지, 환경적 요인으로는 도박접근성을 포함하였다. 그리고, 선행연구(권복순, 김영호, 2011; 임성범, 박영준, 2013; 박완경, 2020; 장정연, 2011; 정경아, 2016; 정병일, 2014; 사행산업통합감독위원회, 2021; 채수정, 이성규, 2019)를 참고하여 성별, 최종학력, 고용형태, 종교, 하루 스마트폰 사용시간, 월 평균소득(용돈), 최초 도박경험 연령 등의 특성을 통제변인으로 포함하였다.

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구에서는 연령, 고용상태 등의 인구사회학적 특성을 고려하여 편의표집방법의 하나인 할당표집방법을 활용하여 연구참여자를 모집하였다. 특히, 본 연구는 M세대와 Z세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 비교하기 위한 연구이므로 표집과정에서 연령대를 기준으로 세대를 구분하여 국내에 거주하는 1981년~1994년 출생한 M세대 150명과 1995년~2012년 출생한 Z세대 150명을 목표로 진행하였다. 자료수집은 구글에서 제공하는 자기기입식 온라인 설문지(Google Forms)를 활용하였고, 다양한 SNS를 활용하여 설문링크를 배포하였으며, 결과적으로 총 316명의 성인이 설문을 완성하였다. 구조화된 설문지에는 연구목적 등에 관한 간략한 설명과 더불어 동의서를 포함하였다. 설문지 작성에 필요한 소요시간은 약 10분 내외였으며, 자료수집 기간은 2022년 4월 1일부터 4월 30일까지였다. 회수된 316부의 설문지 중 무응답, 불성실한 응답을 보인 설문지 2부를 제외한 총 314부의 설문지를 최종분석에 사용하였다.

3. 측정도구

1) 종속변수

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준을 분석하기 위해 Ferris와 Wynne(2001)가 도박중독 유병률을 측정하기 위해 개발한 척도를 사행산업통합감독위원회의 연구용역으로 문화관광연구원(2008)이 한국 문화에 맞게 번안하고, 사행산업통합감독위원회(2010)가 타당성을 검증한 성인 도박문제 자가점검 척도(Canadian Problem Gambling Index, CPGI)를 사용하였다. 본 척도는 지난 1년 동안 도박 관련 행동이나 폐해에 관한 총 9개의 문항으로 구성되어 있으며, ‘전혀 아니다(0점)’에서 ‘매우 그렇다(3점)’ 까지 4점 Likert 척도로 측정된다. 예시문항으로는 ‘귀하는 도박에서 잃어도 크게 상관없는 금액 이상으로 도박을 한 적이 있습니까?’ ,

‘귀하는 도박자금을 마련하기 위해 돈을 빌리거나 무엇인가를 판 적이 있습니까?’ 등을 포함한다. 총점의 범위는 0-27점으로, 총점이 높을수록 도박행동 수준이 심각한 것을 의미한다. 총점을 기준으로, 0점 ‘문제없음(비도박군)’, 1-2점 ‘저위험성 도박’, 3-7점 ‘중위험성 도박’, 8점-27점 ‘문제성 도박’으로 분류된다. 사행산업통합감독위원회(2010)의 척도 해석지침에 따라 연구참여자가 ‘중위험성 도박’과 ‘문제성 도박’에 해당될 경우, 도박중독 유병자로 간주하였다. 사행산업통합감독위원회(2010)의 연구에서 Cronbach α 는 .92로 보고되었으며, 본 연구에서의 Cronbach α 도 .92로 동일하게 나타났다.

2) 독립변수

(1) 인지적 요인: 비합리적 도박신념

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 인지적 요인으로 비합리적 도박신념을 측정하기 위해 Steenbergh(1998)가 개발한 GBQ(Gamblers Beliefs Questionnaire)척도를 참고하여 이흥표(2002)가 번안하고 타당도를 검증한 척도를 사용하였다. 본 척도는 비합리적 도박신념의 하위요인 2가지로 구성되어 있으며 요인 1은 자기 과신적, 비논리적 추론을 측정하며, 요인 2는 자신의 기술을 과대 평가적으로 추론하는지를 확인하는 문항으로 구성되었다. 예시문항으로는 ‘도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다’, ‘도박을 계속하면 결국은 돈을 따고 수익을 올릴 수 있다’ 등을 포함한다. 본 척도는 총 30개의 문항으로 구성되어 있으며, 각 문항에 대해 1점 ‘전혀 그렇지 않다’부터 5점 ‘매우 그렇다’까지 5점 Likert 척도로 측정된다. 척도의 총점이 높을수록 비합리적 도박신념 수준이 높다는 것을 의미한다. 이흥표(2002)의 연구에서 Cronbach α 는 .94로 보고되었으며, 본 연구의 Cronbach α 는 .97로 나타났다.

(2) 심리적 요인: 우울

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 심리적 요인으로 우울을 측정하기 위해 Radloff(1977)가 개발한 척도를 바탕으로 전경구와 이민규(1992)가 국내 상황에 맞게 표준화하고, 타당도와 신뢰도를 검증한 척도인 통합적 한국판 CES-D(Center for Epidemiologic Studies Depression, CES-D)를 사용하였다. 본 척도의 문항은 생활 활력 저하, 기분부전, 긍정적 감정, 대인관계 두려움, 고립감, 우울 감정, 신체 증상, 행동 특성을 측정하도록 구성되어 있다. 총 20개의 문항으로 구성되어 있으며, 각 문항에 대해 0점 ‘거의 드물게’부터 3점 ‘대부분’까지 4점 Likert 척도로 측정되는데, 긍정적인 감정으로 구성된 4문항은 역채점하였다. 총점의 범위는 0-60점으로 16점 이상이면 우울군으로 구분되며(사행

산업통합감독위원회, 2021) 척도의 총점이 높을수록 우울 정도가 심각함을 의미한다. 전경구와 이민규(1992)의 연구에서 Cronbach α 는 .89로 보고되었으며, 본 연구의 Cronbach α 는 .95로 나타났다.

(3) 사회적 요인: 사회적지지

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 사회적 요인을 측정하기 위하여 박지원(1985)이 개발한 사회적지지 척도를 기초로 유은경과 설현수(2015)가 타당도를 검증하고 보완한 척도를 사용하였다. 본 척도는 정서적 지지, 정보적 지지, 물질적 지지, 그리고 평가적 지지 등 4개의 하위 변인을 포함한 총 25문항으로 구성되어 있으며, 각 문항은 1점 ‘전혀 그렇지 않다’ 부터 5점 ‘매우 그렇다’ 까지 5점 Likert 척도로 측정된다. 예시문항으로는 ‘내 주변사람들은 내가 마음 놓고 의지할 수 있는 사람들이다’, ‘내 주변사람들은 나의 의견을 존중해 주고 긍정적으로 받아들여준다’, ‘내 주변사람들은 내가 요청할 때마다 기꺼이 시간을 내주고 응해 준다’ 등을 포함한다. 척도의 총점이 높을수록 사회적 지지의 수준이 높음을 의미한다. 유은경과 설현수(2015)의 연구에서의 Cronbach α 는 .94로 보고되었으며, 본 연구의 Cronbach α 는 .98로 나타났다.

(4) 환경적 요인: 도박접근성

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 환경적 요인으로 도박접근성을 측정하기 위하여 Government of Nova Scotia(Canada)의 Focal Research Consultants(2008)에서 개발한 FYGRS(Focal Youth Gambling Risk Screen)를 바탕으로 장정연(2011)이 번안하고 한국도박문제관리센터(2017)에서 타당도를 검증하여 수정·개발한 척도를 사용하였다. 본 척도는 총 9문항으로 구성되어 있으며, 각 문항은 1점 ‘전혀 그렇지 않다’ 부터 5점 ‘매우 그렇다’ 까지 5점 Likert 척도로 측정된다. 예시문항으로는 ‘내가 원하면 집에서 도박을 할 수 있다’, ‘나는 어디서 어떻게 도박을 할 수 있는지에 대해 알려줄 사람을 알고 있다’ 등을 포함한다. 척도의 총점이 높을수록 도박접근성 수준이 높은 것을 의미한다. 한국도박문제관리센터(2017)의 연구에서 Cronbach α 는 .95로 보고되었으며, 본 연구의 Cronbach α 는 .92로 나타났다.

3) 통제변수

본 연구에서는 선행연구를 바탕으로 성별(권복순, 김영호, 2011; 임성범, 박영준, 2013; 정경아, 2016; 정병일, 2014), 연령, 최종학력(박완경, 2020; 사행산업통합감독위원회, 2021),

고용형태, 종교, 하루 스마트폰 사용시간, 월 평균소득(용돈), 최초 도박경험 연령(사행산업 통합감독위원회, 2021; 장정연, 2011; 채수정, 이성규, 2019)을 통제변수로 포함하였다. 성별은 ‘남성=1’, ‘여성=2’로 측정하였고, 연령은 연속변수로 측정하였으나 MZ세대의 비교분석을 위해 1981년~1994년 출생한 연구참여자를 M세대로, 1995년~2012년 출생한 연구참여자를 Z세대로 구분하여 ‘M세대=1’, ‘Z세대=2’로 리코딩하여 분석하였다. 최종학력은 ‘고등학교 졸업 이하=1’, ‘대학교 졸업=2’, ‘대학원 졸업 이상=3’으로 측정하였는데, 회귀모형에서는 더미코딩하여 모형에 투입하였다(준거집단=대학원 졸업). 고용형태는 직업유무를 기준으로 ‘무직=1’, ‘풀타임=2’, ‘파트타임=3’으로 측정하였고, 회귀모형에서는 더미코딩하여 모형에 투입하였다(준거집단=풀타임). 종교는 ‘무교=1’, ‘기독교=2’, ‘천주교=3’, ‘불교=4’, ‘기타종교=5’로 측정하였으나, 회귀모형에서는 ‘무교=1’, ‘종교 있음=2’로 리코딩하여 분석하였다. 하루 스마트폰 사용시간은 연속변수로 측정한 후, MZ세대의 집단 간 차이를 확인하기 위해 ‘4시간 미만=1’, ‘4시간 이상 6시간 미만=2’, ‘6시간 이상=3’으로 리코딩하였으며, 회귀모형에서는 연속변수로 투입하였다. 월 평균소득(용돈)은 연속변수로 측정하였다. 최초 도박경험 연령도 연속변수로 측정하였으나, 집단 간 차이를 확인하기 위해 ‘경험없음=1’, ‘20세 미만=2’, ‘20세 이상=3’으로 리코딩하여 측정하였는데, 회귀모형에서는 더미코딩하여 모형에 투입하였다(준거집단=20세 이상).

4. 자료분석

본 연구에서는 IBM SPSS Statistics 25.0 프로그램을 사용하여 자료 분석을 실시하였으며, 구체적인 분석방법은 다음과 같다. 첫째, 연구 대상자의 인구사회학적 특성, 개인적 요인, 사회적 요인, 환경적 요인을 파악하기 위하여 빈도분석 및 기술통계분석을 실시하였다. 둘째, M세대와 Z세대의 도박문제 수준의 차이를 비교하기 위해 교차분석을 실시하였다. 셋째, 주요변수들의 상관관계를 파악하기 위해 상관관계 분석을 실시하였다. 넷째, MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 연구대상자의 일반적 특성

본 연구의 연구대상자의 일반적 특성을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시한 결과는 <표 1>과

같다. 성별은 전체 MZ세대의 경우, 남성이 54.1%(170명)로 여성 45.9%(144명)에 비해 높은 비율을 나타냈는데, M세대는 남성 66.7%(100명)로 여성 33.3%(50명)보다 높게 나타났고, Z세대는 여성 57.3%(94명)로 남성 42.7%(70명)보다 높게 나타났다. 전체 MZ세대의 최종학력은 대학교 졸업 69.4%(218명), 고등학교 졸업 이하 25.8%(81명), 대학원 졸업 이상 4.8%(15명) 순으로 나타났는데, M세대와 Z세대의 최종학력을 비교해 보면, 각각 대학교 졸업 75.3%(113명)와 64.0%(105명), 고등학교 졸업 이하 15.3%(23명)와 35.4%(58명), 대학원 졸업 이상 9.3%(14명), 0.6%(1명) 순으로 나타나 두 세대 모두 최종학력이 대학교 졸업인 경우가 절반 이상을 차지하였다. 다음으로 전체 MZ세대의 고용형태는 정규직이 60.5%(190명)로 비정규직 20.7%(65명)와 무직 18.8%(59명)에 비해 많았는데, M세대는 정규직 75.3%(133명), 비정규직 12.7%(19명), 무직 12.0%(18명)로 정규직이 과반수 이상을 차지한 반면, Z세대는 정규직 47%(77명), 비정규직 28.0%(26명), 무직 25.0%(41명)으로 M세대와 같이 정규직이 가장 높게 나타났지만, 정규직의 응답 비중이 과반수 미만으로 나타났다. 전체 MZ세대의 종교는 무교 65.6%(206명), 기독교 21.7%(68명), 천주교 8.0%(25명), 불교 4.8%(15명) 순으로 나타났는데, M세대와 Z세대의 종교를 비교해보면, 각각 무교 64.7%(97명)와 66.5%(109명), 기독교 18.0%(27명)와 25.0%(41명), 천주교 10.7%(16명)와 5.5%(9명), 불교 6.7%(10명)와 3.0%(5명) 순으로 M세대와 Z세대 모두 무교가 가장 높은 비중을 나타냈다.

전체 MZ세대의 하루 스마트폰 사용시간은 4시간 이상-6시간 미만이 22.8%(139명)로 하루 스마트폰 사용시간 6시간 이상 34.5%(107명)에 비해 높게 나타났고, 4시간 미만은 64명(20.6%)으로 가장 낮은 비율을 보였다. M세대와 Z세대의 하루 스마트폰 사용시간을 비교해 보면, M세대는 4시간 이상-6시간 미만이 50.0%(75명)로 가장 높게 나타났으며, 4시간 미만 27.3%(41명), 6시간 이상 22.7%(34명) 순으로 나타났다. 반면 Z세대는 하루 스마트폰 사용시간 6시간 이상이 44.5%(73명)로 가장 높은 응답 비중을 나타냈으며, 다음으로 4시간 이상-6시간 미만 41.5%(68명), 4시간 미만 14.0%(23명) 순으로 높게 나타나, Z세대가 M세대에 비해 스마트폰 사용시간이 더 많은 것으로 분석되었다. 최초 도박경험 연령은 20세 이상 117명(37.3%)으로 가장 높은 비율을 차지했으며, 다음으로 경험 없음 113명(36.0%), 20세 미만 84명(26.7%) 순으로 나타났다. M세대와 Z세대의 최초 도박경험 연령을 비교해 보면, M세대의 경우 20세 이상 65명(43.3%), 20세 미만 44명(29.3%), 경험 없음 41명(27.3%) 순으로 나타났으며, Z세대의 경우 경험 없음 72명(43.9%), 20세 이상 50명(30.5%), 20세 미만 42명(25.6%) 순으로 나타났다. 전체 MZ세대의 평균연령은 29.70세(SD=3.90)이었으며, M세대의 연령은 30세~42세로 평균연령은 32.63세(SD=3.32)이었고, Z세대의 연령은 22세~29세로 평균연령은 27.03세(SD=2.01)로 나타났다. 마지막으로, 전체 MZ세대의 월 평균소득은 평균 226.62만원

(SD=127.25)으로 나타났는데, M세대의 월 평균소득은 평균 264.26만원(SD=130.94)으로 나타났으며, Z세대의 월 평균소득은 평균 192.20만원(SD=113.69)으로 나타나 M세대의 월 평균소득이 Z세대의 월 평균소득보다 높은 것으로 분석되었다.

<표 1> 연구대상자의 일반적 특성

(N=314)

변수	구분	명(비율)		
		M세대(N=150)	Z세대(N=164)	MZ세대(N=314)
성별	남성	100(66.7)	70(42.7)	170(54.1)
	여성	50(33.3)	94(57.3)	144(45.9)
세대	M세대	150(100.0)		150(47.8)
	Z세대		164(100.0)	164(52.2)
최종학력	고등학교 졸업 이하	23(15.3)	58(35.4)	81(25.8)
	대학교 졸업	113(75.3)	105(64.0)	218(69.4)
	대학원(석사)졸업 이상	14(9.3)	1(.6)	15(4.8)
고용형태	무직	18(12.0)	41(25.0)	59(18.8)
	정규직	133(75.3)	77(47.0)	190(60.5)
	비정규직	19(12.7)	46(28.0)	65(20.7)
종교	무교	97(64.7)	109(66.5)	206(65.6)
	기독교	27(18.0)	41(25.0)	68(21.7)
	천주교	16(10.7)	9(5.5)	25(8.0)
	불교	10(6.7)	5(3.0)	15(4.8)
하루 스마트폰 사용시간	4시간 미만	41(27.3)	23(14.0)	64(20.6)
	4시간 이상- 6시간 미만	75(50.0)	68(41.5)	139(44.8)
	6시간 이상	34(22.7)	73(44.5)	107(34.5)
	경험 없음	41(27.3)	72(43.9)	113(36.0)
최초도박 경험 연령	20세 미만	44(29.3)	42(25.6)	84(26.7)
	20세 이상	65(43.3)	50(30.5)	117(37.3)
		평균(표준편차, min-max)		
연령		32.63세 (SD=3.32, 30-42)	27.03세 (SD=2.01, 22-29)	29.70세 (SD=3.90, 22-42)
월 평균소득		264.26만원 (SD=130.94, 0-700)	192.20만원 (SD=113.69, 0-600)	226.62만원 (SD=127.25, 0-700)

2. 주요변수의 기술통계

본 연구에서 사용된 주요변수의 기술통계 분석결과는 <표 2>와 같다. 먼저 종속변수인 MZ세대의 도박문제 수준은 평균 3.88점(SD=6.17)으로 나타났는데, M세대는 평균 3.87점(SD=5.30), Z세대는 평균 3.88점(SD=6.88)으로, M세대와 Z세대의 도박문제 수준은 큰 차이가

없는 것으로 나타났다. 독립변수인 비합리적 도박신념의 MZ세대 전체 평균은 54.63점(SD=23.40)이었는데, M세대는 평균 53.92점(SD=21.10), Z세대는 평균 55.27점(SD=25.37)으로 Z세대의 비합리적 도박신념 수준이 M세대에 비해 다소 높은 것으로 확인되었다. 전체 MZ세대의 우울은 평균 17.93점(SD=12.17)이었는데, M세대의 평균은 17.07점(SD 12.29), Z세대의 평균은 18.71점(SD=12.06)으로 나타나 Z세대의 우울 수준이 M세대에 비해 높은 것으로 분석되었다. 전체 MZ세대의 사회적 지지 수준은 평균 99.98점(SD=20.68)으로 나타났는데, M세대의 평균은 평균 98.51점(SD=20.77), Z세대의 평균 101.31점(SD=20.57)보다 낮은 것으로 분석되었다. 마지막으로 MZ세대의 도박접근성은 평균 21.40점(SD=10.90)으로 나타났는데, M세대는 평균 21.57점(SD=10.39), Z세대는 평균 21.25점(SD=11.38)으로 나타나 MZ세대의 도박접근성은 큰 차이를 보이지 않은 것으로 분석되었다.

〈표 2〉 주요 변수의 기술통계 (N=314)

구분	평균	표준편차	최소값	최대값	
MZ세대	도박문제	3.88	6.17	0	27
	비합리적 도박신념	54.63	23.40	30	150
	우울	17.93	12.17	0	50
	사회적지지	99.98	20.68	25	125
	도박접근성	21.40	10.90	9	45
	M세대	도박문제	3.87	5.30	0
비합리적 도박신념		53.92	21.10	30	122
우울		17.07	12.29	0	50
사회적지지		98.51	20.77	25	125
도박접근성		21.57	10.39	9	45
Z세대		도박문제	3.88	6.88	0
	비합리적 도박신념	55.27	25.37	30	150
	우울	18.71	12.06	0	49
	사회적지지	101.31	20.57	25	125
	도박접근성	21.25	11.38	9	45

3. MZ세대의 도박행동 수준

M세대와 Z세대의 도박행동 수준의 차이를 비교하기 위하여 CPGI 9문항에 대한 해석지침을 바탕으로 0점 ‘문제없음’ (비문제군), 1-2점 ‘저위험성 도박’, 3-7점 ‘중위험성 도박’, 8점 이상

‘문제성 도박’으로 분류하였다. <표 3>의 결과에서 보듯이, M세대와 Z세대의 도박행동 수준의 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났다($\chi^2 = 10.372, p = .016$). 이를 구체적으로 살펴보면, 전체 MZ세대의 도박문제 비문제군 45.2%(142명) 중 M세대의 비문제군은 36.7%(55명), Z세대의 비문제군은 53.0%(87명)로 Z세대의 비문제군이 M세대의 비문제군에 비해 월등히 높게 나타났다. 도박문제 저위험군의 경우, 전체 MZ세대 16.9%(53명) 중 M세대의 저위험군 16.9%(53명), Z세대의 저위험군 14.1%(23명)로 나타났다. 즉, M세대의 저위험군이 상대적으로 높게 나타났음을 확인할 수 있다. 도박문제 중위험군의 경우, 전체 MZ세대 도박문제 중위험군 19.4%(61명) 중 M세대의 중위험군 24.8%(37명), Z세대의 중위험군 14.5%(24명)로 M세대의 중위험군의 수가 Z세대의 중위험군의 수에 비해 월등히 높게 나타난 것을 확인할 수 있다. 마지막으로 문제군을 살펴보면, 전체 MZ세대의 도박문제 문제군은 18.5%(58명)로 M세대의 문제군 18.5%(28명), Z세대의 문제군 18.4%(30명)로 큰 차이를 나타내지 않았다. 이를 종합해보면, 도박행동 수준이 심각한 문제군의 경우에는 M세대와 Z세대의 큰 차이가 나타나지 않았으나, CPGI의 도박중독 유병률 기준(중위험군+문제군)에 따르면, M세대의 도박중독 유병률은 43.3%, Z세대의 도박중독 유병률은 32.9%로 Z세대보다 M세대의 도박중독 문제가 더욱 심각한 것을 알 수 있다.

<표 3> MZ세대의 도박문제 수준

(N=314)

구분	도박문제 심각수준				전체	χ^2	p
	비문제군	저위험군	중위험군	문제군			
M세대	55(36.7)	30(20.0)	37(24.8)	28(18.5)	150(100)	10.372	0.016
Z세대	87(53.0)	23(14.1)	24(14.5)	30(18.4)	164(100)		
MZ세대	142(45.2)	53(16.9)	61(19.4)	58(18.5)	314(100)		

4. MZ세대의 도박행동 수준과 주요 변수간의 관계

본 연구의 종속변수인 MZ세대의 도박행동 수준과 주요 변수간의 상관관계를 살펴보기 위해 적률 상관관계분석을 실시하였는데, 그 결과는 <표 4>와 같다. 종속변수인 도박행동 수준은 비합리적 도박신념($r = .562, p < .001$), 우울($r = .342, p < .001$), 도박접근성($r = .588, p < .001$)과 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 독립변수인 비합리적 도박신념은 우울($r = .471, p < .001$), 도박접근성($r = .510, p < .001$)과 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 사회적 지지($r = -.196, p < .001$)와는 부적 상관관계가 나타났다. 독립변수인 우울은 도박접근성($r = .256,$

p<.001)과 정적 상관관계를 나타냈지만, 사회적 지지($r=-.376$, $p<.001$)와 부적 상관관계를 나타냈다.

<표 4> MZ세대의 도박행동 수준과 주요 변수간의 상관관계 (N=314)

구분	1	2	3	4	5
1. 비합리적 도박신념	1				
2. 우울	.471***	1			
3. 사회적 지지	-.196***	-.376***	1		
4. 도박접근성	.510***	.256***	-.087	1	
5. 도박행동 수준	.562***	.342***	-.106	.588***	1

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

5. MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인

본 연구에서는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인이 무엇인지 구체적으로 살펴보기 위해 다중회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 5>와 같다. 먼저 모형의 다중공선성을 검토한 결과, 공차한계 .546-.948로 모두 0.1이상이며, 분산팽창요인(VIF) 지수는 1.055-1.823으로 모두 10미만으로 나타남으로써 변수 간 다중공선성은 없는 것으로 확인되었다.

모형1에서는 MZ세대의 도박행동 수준을 종속변수로 하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 모형은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며($F=24.161$, $p<.001$), 모형의 설명력은 50.9%이었다. 분석결과를 보다 구체적으로 살펴보면, 비합리적 도박신념($\beta=.289$, $p<.001$), 우울($\beta=.131$, $p<.01$), 도박접근성($\beta=.279$, $p<.001$)은 통계적으로 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 개인적 요인인 비합리적 도박신념과 우울의 수준이 높을수록, 환경적 요인인 도박접근성이 높을수록 MZ세대의 도박행동 수준이 높아지는 것으로 해석할 수 있다. 사회적 요인인 사회적 지지는 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.039$, $p>.05$).

모형2는 M세대의 도박행동 수준을 종속변수로 하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 모형은 통계적으로 유의한 결과가 나타났으며($F=10.599$, $p<.001$), 47.4%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분석결과, 비합리적 도박신념($\beta=.243$, $p<.01$), 우울($\beta=.222$, $p<.01$), 도박접근성($\beta=.319$, $p<.001$)은 M세대의 도박행동 수준에 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 개인적

요인인 비합리적 도박신념과 우울의 수준이 높을수록, 환경적 요인인 도박접근성이 높을수록 M세대의 도박행동 수준이 높아지는 것으로 해석할 수 있다. 한편, 사회적 요인인 사회적 지지는 M세대의 도박행동 수준에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.083, p>.05$).

모형3은 Z세대의 도박행동 수준을 종속변수로 하여 다중회귀분석을 실시한 결과이며, 모형의 설명력은 53.2%로 통계적으로 유의한 결과를 나타내었다($F=14.239, p<.001$). 분석결과, 비합리적 도박신념($\beta=.296, p<.001$), 도박접근성($\beta=.240, p<.001$)은 Z세대의 도박행동 수준에 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 개인적 요인인 비합리적 도박신념이 강할수록, 환경적 요인인 도박접근성이 높을수록 Z세대의 도박행동 수준이 높아지는 것으로 해석할 수 있다. 한편, 사회적 요인인 사회적 지지는 Z세대의 도박행동 수준에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.019, p>.05$).

이러한 결과를 종합해 보면, 개인적 요인인 비합리적 도박신념과 환경적 요인인 도박접근성은 M세대와 Z세대의 도박행동 수준에 유의미한 영향을 미치는 공통요인으로 확인되었다. 반면, 우울은 M세대의 도박행동 수준에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으나, Z세대의 도박행동 수준에는 유의미한 영향을 미치지 않았다. 한편, 사회적 요인인 사회적 지지는 M세대와 Z세대의 도박행동 수준에 공통적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

<표 5> MZ세대의 도박문제 수준과 주요 변수간의 회귀분석 (N=314)

구분 ⁴⁾	모형 1(MZ세대, N=314)		모형 2(M세대, N=150)		모형 3(Z세대, N=164)	
	β	t(p)	β	t(p)	β	t(p)
(상수)		-1.944		-1.756**		-.842
성별(남성=1)	.106	2.463*	.066	.999	.138	2.331*
최종학력†						
고등학교 졸업 이하	.074	1.753**	.183	2.976**	.014	.235
대학원 졸업 이상	.040	.943	.057	.866	.004	.071
고용형태†						
무직	.020	.459	.081	1.288	-.040	-.553
파트타임	-.059	-1.362	-.075	-1.176	-.084	-1.291
종교(무교=1)	-.049	-1.207	-.075	-1.164	-.018	-.344
월 평균소득	-.019	-.434	-.044	-.647	.021	.307
스마트폰 사용시간	.055	1.300	.086	1.354	.045	.748

4) 최종학력: 준거집단-대학교 졸업, 고용형태: 준거집단-풀타임, 월 평균소득: 준거집단-월 200만원 이상 350만원 미만, 최초도박경험 연령: 준거집단-20세 이상.

구분 ⁵⁾	모형 1(MZ세대, N=314)		모형 2(M세대, N=150)		모형 3(Z세대, N=164)	
	β	t(p)	β	t(p)	β	t(p)
최초 도박경험연령 ⁺						
경험없음	-.163	-3.401***	-.186	-2.612**	-.133	-1.965
연령-20세 미만	.128	2.743**	.026	.379	.213	3.146**
비합리적 도박신념	.289	5.634***	.243	3.162**	.296	4.082***
우울	.131	2.646**	.222	2.837**	.113	1.712
사회적 지지	.039	.879	.083	1.103	.019	.332
도박접근성	.279	5.508***	.319	4.142***	.240	3.435***
R ²	.531		.524		.572	
R ² adj	.509		.474		.532	
F(p)	24.161***		10.599***		14.239***	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

⁺ 최종학력: 준거집단=대학교 졸업, 고용형태: 준거집단=풀타임, 최초 도박경험연령: 준거집단=20세 이상.

V. 논의 및 제언

본 연구는 M세대와 Z세대의 도박행동 수준의 차이를 살펴보고, 이들의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인들을 비교분석하고자 하는 목적으로 수행되었는데, 그 주요 연구결과와 논의는 다음과 같다. 첫째, MZ세대의 도박행동 수준은 비문제군 45.2%, 저위험군 16.9%, 중위험군 19.4%, 문제군 18.5%로 나타났는데, 이를 CPGI의 도박중독 유병률 기준에 따라 분석해 보면, 중위험군과 문제군을 포함한 37.9%(119명)가 도박중독 유병자인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사행산업통합감독위원회(2021)에서 전체 성인을 대상으로 진행한 사행산업 이용실태 조사에서 나타난 도박중독 유병률 5.3%보다 매우 높은 수치이다. 이를 통해 MZ세대의 도박문제가 타 연령대의 도박문제보다 상당히 심각한 수준인 것으로 추정해 볼 수 있다. 사회생활 및 경제활동이 가장 활발한 시기인 MZ세대의 지나친 도박행동은 그들의 사회적 기능을 감소시키고, 우울과 자살 등 심각한 사회문제로 이어질 수 있음(나지훈, 이성규, 성혜연, 2021; 김동준, 이성규, 2016)을 고려할 때, MZ세대의 도박문제에 대한 지속적인 관심과 적극적인 개입이 필요하다. 예를 들어, MZ세대의 특성을 고려하여 온라인을 통한 도박중독 고위험군 발굴과 그들을 대상으로 한 치유서비스가 확대되어야 한다. 현재 국내에서 도박중독을 예방하고 치유서비스를 제공하는 기관으로는 한국도박문제관리센터가 있다. 한국도박문제관리센터에서는 넷라인(Net-Line) 서비스와 함께 지역센터와 민간 상담 전문기관을

5) 최종학력: 준거집단=대학교 졸업, 고용형태: 준거집단=풀타임, 월 평균소득: 준거집단=월 200만원 이상 350만원 미만, 최초도박경험 연령: 준거집단=20세 이상.

통해서 여러 서비스를 제공하고 있지만, 서비스 공급체계와 그에 따른 인력이 여전히 부족한 실정이며, 지역센터의 경우 물리적 접근성이 매우 낮다는 한계점을 가지고 있다. 이러한 한계점을 극복하기 위해서는 안정적인 인력충원이 필수적으로 고려되어야 할 것이며, MZ세대의 특성을 고려하여 온라인을 통해 보다 적극적으로 도박중독 고위험군을 발굴하고 이들의 특성에 맞는 맞춤형 치유서비스를 제공해야 할 것이다. 또한, 온라인을 활용한 자가진단을 통해 도박문제 수준을 파악하고 문제의 수준에 맞게 개별적인 맞춤 서비스가 이루어진다면 도박문제를 발굴하고 예방하는 데 큰 기여가 될 것으로 예상된다.

둘째, MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 분석한 결과, 개인적 요인인 비합리적 도박신념은 MZ세대의 도박행동 수준에 유의미한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 비합리적 도박신념이 도박행동에 영향을 미치는 요인이라는 선행연구(나지훈, 이성규, 2021; 사행산업통합감독위원회, 2021; 이래혁, 장혜림, 이재경, 2020; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 한국도박문제관리센터, 2021a)의 결과와 일치한다. 비합리적 도박신념은 도박으로 인한 지나친 손해에도 불구하고 끊임없이 도박행동을 지속하게 만들고(권선중, 2019; 나지훈, 이성규, 2021; 이인혜, 2004), 지나친 도박행동은 잘못된 기대 및 인지적 가정 등과 같은 비합리적 도박신념과 밀접하게 관련되어 있기 때문에(이인혜, 2004), MZ세대의 도박에 대한 인식을 변화시키고 경각심을 키워줄 수 있는 교육과 올바른 도박 인식 및 치유서비스에 대한 적극적인 홍보가 필요하다. 예를 들어, 정부는 도박 종류 및 시스템에 대한 구체적이고 명확한 기준을 마련하여 학교, 직장, 기업 등에서 이와 관련한 정확한 정보제공을 통한 도박 예방교육을 실시해야 한다. 특히, 도박행동 수준에 미치는 비합리적 도박신념의 영향이 M세대에 비해 Z세대가 더 크다는 본 연구결과에 기반하여, 대학교 및 중·고등학교에서도 올바른 도박 인식과 치유서비스에 대한 홍보 및 교육을 보다 적극적으로 시행해야 할 것이다.

셋째, 우울은 M세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인으로 확인되었다. 이는 우울이 도박행동에 직·간접적인 영향을 미친다는 선행연구의 결과(권선중, 김예나, 2017; 박완경, 2020; 장혜림, 이재경, 이래혁, 2020)와 유사한 결과이다. 현재 한국도박문제관리센터(2019b)에서는 도박문제 선별과정에서 우울증이 확인된 경우, 자살위험 선별 프로토콜을 적용하고 있다. 이와 관련하여 도박문제 선별과정에서 우울 수준이 높은 사람들을 우선해서 치유서비스를 제공한다면 도박중독 고위험군을 예측하고 도박문제를 예방할 수 있을 것이다. 또한, 실천현장에서 도박중독과 함께 우울을 사정할 때 개인이 처한 사회적 차별과 배제 등을 분석하여 이해하는 과정이 필요하며, 개별적 실천과 더불어 가족 및 지역사회와의 자원을 연결할 수 있는 구체적인 방안을 마련해야 한다. 한편, 본 연구결과, 우울은 Z세대의 도박행동

수준에는 유의미한 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다. 즉, Z세대의 도박행동은 우울의 개인심리내적 요인으로 인한 동기보다는 다른 요인들의 영향이 있을 것으로 유추해 볼 수 있다. 앞서 살펴보았듯이, Z세대는 다른 세대에 비해 모바일 기기 및 인터넷 접근성이 가장 높다는 특성을 고려할 때, Z세대가 경험하는 우울은 도박행동으로 직결되지 않고 다른 다양한 SNS 활동을 통해 상쇄될 수 있는 가능성을 추정해 볼 수 있다.

넷째, 환경적 요인인 도박접근성은 MZ세대의 도박행동 수준에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 선행연구 결과(나지훈, 이수비, 2022; 이슬행, 이성규, 나지훈, 2020; 임숙희, 박미숙, 김경진, 2021; 정병일, 2014; 한국도박문제관리센터, 2019a)와 일치한다. 이는 도박과 같은 중독 행위는 개인과 환경 간의 지속적인 상호작용을 통해 점점 더 심각해지고 있음을 확인할 수 있는데(나지훈, 이수비, 2022), 특히 유년 시절 또는 출생 때부터 디지털 환경을 받아들인 MZ세대는 온라인 도박의 확대로 인해 다른 연령대의 성인에 비해 도박접근성이 상당히 높아졌다(나지훈, 이수비, 2022; 이성식, 박정선, 2016). 따라서 MZ세대의 도박문제를 예방하기 위해서 도박접근성을 낮출 수 있는 효율적인 방안들이 마련되어야 한다. 예를 들어, 효과적인 도박중독 예방을 위해 온라인 플랫폼을 이용한 도박광고와 광고 노출시간을 제한할 장치 도입이 필요하다(나지훈, 이수비, 2022). 구체적으로, 온라인 도박으로 인한 매출의 적정 수준을 산정하고, 매출이 적정 수준을 상회한다면 도박광고 및 도박광고 노출시간을 규제하여야 한다. 또한, 온라인 도박의 경우, 합법도박과 불법도박의 경계가 모호하기 때문에 불법 온라인 도박의 위험도, 규제방법, 처벌 그리고 도박문제 치유서비스 정보 등에 대한 적극적인 홍보가 필요하다. 현재 사행산업통합감독위원회에서 불법도박 사이트를 규제하기 위해 지속적인 모니터링을 하고 있으며, 이를 신고 및 접수 하는 등의 다양한 서비스를 제공하고 있지만, 여전히 효과가 미비하여 불법도박을 통제하는데 한계를 보이고 있다. 또한, 온라인 불법도박의 특성상 접속의 경로가 다양하며, 유사 게임머니, 가상화폐 등 거래 화폐 관련 기술 발전으로 인해 불법도박 규제가 더욱 어려워지고 있는 실정이다(한국도박문제관리센터, 2021b). 따라서, 이러한 상황에 대응하기 위하여 정부는 사행산업감독위원회를 중심으로 병원, 법원, 검찰, 경찰 등과 유기적으로 협업하여 보다 효율적인 체계를 확립할 필요가 있으며, 이를 기반으로 도박광고 노출 및 광고 노출 시간을 제한할 수 있는 장치 도입과 함께 불법 도박사이트를 지속해서 모니터링하고 규제를 강화해야 할 것이다.

마지막으로, 본 연구에서 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 비교분석하기 위해 실시했던 다중회귀분석결과, M세대의 도박행동 수준과 Z세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인들의 차이를 발견할 수 있었다. 이는 최근 노인을 대상으로 연구를 수행함에 있어

전기노인과 후기노인으로 구분하여 두 집단의 특수성을 고려하듯이, MZ세대 또한 한 세대로 규정하지 말고 M세대와 Z세대의 차이점을 고려하여 추후 연구를 진행하여 그 차이점을 기반으로 상담 및 예방프로그램 등 적절한 치유서비스를 제공하는 것이 중요하다고 할 수 있다. 본 연구에서 나타난 M세대와 Z세대의 특성의 차이를 구체적으로 살펴보면, M세대는 최종학력이 대학교 졸업 이상인 경우보다 고등학교 졸업 이하인 경우에 잦은 도박행동을 보이는 것으로 나타낸 반면, Z세대의 도박행동은 최종학력에 영향을 받지 않는 것으로 나타났다. 또한, M세대는 최초 도박경험 연령이 20세 이상인 경우 더욱 잦은 도박행동을 보이는 것으로 나타났지만, Z세대는 최초 도박경험 연령이 20세 이상인 경우보다 20세 미만인 경우에 많은 도박행동을 보였다. 특히, M세대의 경우, Z세대보다 도박행동 수준이 높다는 결과가 나타났는데 이는 M세대의 우울이 이들의 도박행동 수준에 더 큰 영향을 미치고 있음을 유추해 볼 수 있다. 따라서, MZ세대의 도박문제예방을 위해서는 M세대와 Z세대의 개인심리내적인 요인뿐 아니라 사회문화적 환경까지 종합적으로 분석함으로써, 각 세대별 특성과 욕구를 반영한 차별화된 맞춤형 도박문제 예방 및 치유 정책이 수립되어야 할 것이다.

본 연구는 MZ세대의 도박행동 수준의 차이를 검증하고 관련요인을 비교분석하였다는데 의의가 있다. 하지만, 본 연구는 다음과 같은 한계를 갖는다. 첫째, 본 연구는 편의표집방법을 활용하여 연구대상을 선정하였기에 연구결과를 전체 MZ세대에게 일반화하기에는 한계가 있다. 따라서, 후속연구에서는 확률표집방법을 활용하여 연구의 외적타당도를 높여야 할 것이다. 둘째, 본 연구의 횡단연구조사설계의 한계로 인하여 변수들 간의 인과관계를 측정하지 못한 한계가 있다. 따라서, 후속연구에서는 종단연구조사설계방법을 활용하여 MZ세대의 도박행동 수준에 영향을 미치는 요인을 검증함에 있어 변수들 간의 인과관계를 보다 면밀히 측정해야 할 것이다.

■ 참고 문헌

- 강준혁, 장윤지, 이준성 (2021). 스포츠 소비자의 독특성 욕구와 대리적 노스텔지어가 제품의 가치지각, 만족도, 재구매의도에 미치는 영향: MZ세대의 뉴트로 스포츠 제품 소비를 중심으로. 한국스포츠산업경영학회지, 26(4), 21-48.
- 권복순, 김영호 (2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. 정신건강과 사회복지, 39, 5-28.
- 권선중 (2019). 청소년 도박문제 실태 및 특성. 청소년 온라인 불법도박 예방심포지엄 자료집, 제주: 한국도박문제관리센터 제주센터.
- 권선중, 김예나 (2017). 실제 인터넷 도박행동을 예측하는 인지-정서 모형 개발. 심리학회지, 건강, 22(2), 457-470.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. 한국심리학회지, 건강, 11(2), 243-274.
- 김경훈, 배정규 (2007). 경륜 및 경정 도박성 게임자들의 게임 이용실태, 주관적 삶의 질, 자존감 및 사회적 지지, 한국심리학회지, 건강, 12(2), 367-382.
- 김난도, 이수진, 서유현, 최지혜, 김서영, 전미영, 이향은, 이준영, 권정윤 (2019). 트렌드 코리아 2020. 서울: 미래의 창.
- 김동준, 이성규 (2016). 대학생의 사회적 지지와 도박행동의 관계에서 자기효능감의 매개효과. 사회과학연구, 32(4), 231-255.
- 김미경, 김중인, 이은선 (2021). 소셜미디어 네이티브 광고에 영향을 미치는 MZ세대의 소셜 미디어 이용동기와 개인적 특성, 제품 유형의 역할탐색. 광고연구, 129, 279-300.
- 김선애 (2021). MZ세대의 직업문화. 충북 Issue & Trend, 45, 14-19
- 김호진 (2017). 도박중독 자녀의 회복과정에 있어 부모 역할의 다의성 -부모와 자녀의 인식 비교를 중심으로. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영훈, 최삼욱, 신영철 (2007). 병적 도박자의 스트레스, 대처 방식 및 우울증에 관한 연구. 신경정신의학, 46(2), 171-178.
- 나지훈, 이수비 (2022). MZ세대의 도박접근성이 도박태도를 통해 도박문제에 미치는 영향: 금전적 도박동기의 조절된 매개효과. 사회복지 실천과 연구, 19(1), 77-104.
- 나지훈, 이성규 (2021). 충동성과 감각추구성향이 청소년의 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로. 학습자중심교과교육연구, 21(7), 193-208.
- 나지훈, 이성규, 성혜연 (2021). 대학생의 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 긍정적 도박 기대의 매개효과: 획득준비성모형을 중심으로. 청소년문화포럼, 67, 29-55.

- 문화관광연구원 (2008). 사행산업 이용실태 및 조사분석 및 총량 조정 연구. 서울: 사행산업 통합감독위원회.
- 박완경 (2020). 성인의 자기효능감이 인터넷도박중독에 미치는 영향: 우울의 매개효과를 중심으로. 인문사회21, 11(6), 153-168.
- 박지원 (1985). 사회적 지지척도 개발을 위한 일 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 박해식 (2020). Z세대 이후 경제환경의 변화와 정책과제. 주간금융브리프, 29(11), 12-14.
- 방윤정 (2021). MZ세대의 소비트렌드, 무엇이 그들의 통장을 텅장으로 만드나. 충북 Issue & Trend, 45, 20-27.
- 사행산업통합감독위원회 (2021). 2020년 사행산업 이용실태 조사. 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2010). 2009 사행산업 이용실태 조사. 사행산업통합감독위원회.
- 손덕순, 정선영 (2007). 도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구. 정신보건과 사회사업, 26, 377-407.
- 안세윤, 하창순 (2008). 대학생의 자기통제력과 스트레스 지각 및 대처와의 관계-지방의 한 대학생들을 중심으로. 상담학연구, 9(2), 391-403.
- 양연지, 김기욱 (2020). Z세대와 밀레니얼세대의 스마트폰활용 패턴에 따른 잠재프로파일러분석. 소비자학연구, 31(4), 159-182.
- 이동준 (2007). 경주스포츠 참가자의 도박동기와 비합리적 도박신념, 도박중독성향 및 사회적응의 관계. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 이래혁, 장혜림, 이재경 (2020). 청소년의 감각추구 성향이 비합리적 도박신념을 통해 문제 도박에 미치는 영향: 도박 접근성의 조절된 매개효과. 청소년복지연구, 22(2), 85-113.
- 이성식, 박정선 (2016). 오프라인과 온라인상의 도박행위 원인 비교. 한국범죄학회지, 10(1), 40-62.
- 이순목, 김종남 (2009). 도박중독 문제의 본질에 충실한 평가/진단 및 비율 산정. 한국심리학회지, 건강, 14(1), 1-26
- 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.
- 이종숙 (2020). MZ 세대의 YouTube 기반 뷰티건강정보 수용에 영향을 미치는 요인: 기술 준비수용모델 적용을 중심으로. 대한미용학회지, 16(4), 367-375.
- 이준복, 윤상연, 허태균 (2014). 누가, 왜 불법도박을 할까?: 불법도박 경험 수준에 따른 심리적 특성. 한국심리학회지, 문화 및 사회문화, 20(2), 155-176.

- 이흥표 (2004). 5요인 도박 동기의 검증과 도박 동기가 도박 심각도에 미치는 영향: 문제성 및 병적도박자를 대상으로. 한국심리학회지, 건강, 9(3), 555-568.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 임성범, 박영준 (2013). 대학생의 도박중독 결정요인과 지역사회 개입 방안에 관한 연구: 자기효능감의 매개효과를 중심으로. 한국지역사회복지학, 45, 229-253.
- 임성범 (2012). 대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 자기조절 상식모형의 적용을 중심으로. 대구대학교 박사학위논문.
- 임숙희, 박미숙, 김경진 (2021). 도박의 접근성과 가용성이 도박문제에 미치는 영향. 한국산학기술학회 논문지, 22(3), 242-251.
- 유은경, 설현수 (2015). 사회적지지 척도의 요인구조 탐색. 조사연구, 16(1), 155-184.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별도구(SOGS-RA)평가와 영향요인. 카톨릭대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 장혜림, 이재경, 이태혁 (2020). 카지노 주변 체류자의 문제도박이 우울을 통해 자살생각에 미치는 영향: 성별의 조절된 매개효과. 한국콘텐츠학회논문지, 20(3), 149-163.
- 전국경제인연합회 (2021). MZ세대 재테크 인식조사. 서울: 전국경제인연합회.
- 전경구, 이민규 (1992). 한국판 CES-D 개발연구. 한국심리학회지, 임상 11, 65-76.
- 전종설, 김세완, 정익중, 조상미, 김선민 (2011). 도박중독의 사회·경제적 비용추계. 한국지역사회복지학 39, 129-154.
- 정경아 (2016). 청소년의 우울, 불안, 충동성과 스마트폰 중독의 관계에서 자아탄력성과 사회적 지지의 조절효과. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 정보통신정책연구원 (2019). KISDI: 밀레니얼 세대와 Z세대의 미디어 이용. 서울: 한국도박문제관리센터.
- 정병일 (2014). 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구: 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로. 조선대학교 박사학위논문.
- 채수정, 이성규 (2019). 사회적지지와 청소년 문제성 도박의 관계에서 성별의 조절효과. 학교사회복지, 48, 25-43.
- 추진기 (2020). 신세대(New Generation)에 관한 SNS 상의 인식 리서치 연구-소셜 빅데이터를 활용한 'Y세대' 와 'Z세대' 연관어 비교를 중심으로. 한국디자인포럼, 66, 117-129.
- 최우경, 김진숙 (2014). 대학생 생활스트레스와 자살생각의 관계: 부적응적 인지적 정서조절과 좌절된 대인관계 욕구의 매개효과. 청소년상담연구 22(1), 1-25.

- 한국도박문제관리센터 (2021a). 코로나19와 도박문제. 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2021b) 사행산업의 온라인 발매제 도입에 따른 전망과 대책 연구.
서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2019a). 온라인 도박과 인터넷 게임 내 사행심촉발요인에 관한 연구.
서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2019b). 2019 도박문제 선별안내서(성인). 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2018). 도박문제 인구학적 통계현황. 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2017). 도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 청소년 도박예방 모델 개발.
한국도박문제관리센터.
- 한국인터넷진흥원 (2021a). 2021 KISA REPORT: 포스트 코로나 시대의 주역 MZ세대 분석 및 제언. 한국인터넷진흥원.
- 한국인터넷진흥원 (2021b). 2021 KISA REPORT: MZ세대에 대한 이해와 그들이 소구하는 콘텐츠 분석 및 제언. 한국인터넷진흥원.
- 함석필, 김범호 (2021). 도시지역 거주 노인들의 사회적 지지와 주관적 행복감의 관련성. 한국 산학기술학회, 22(4), 367-377.
- 홍성예, 장현아 (2021). 남자 대학생의 생활 스트레스가 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념 매개효과. 한국웰니스학회지, 16(3), 297-302.
- Bilt, J. V., Dodge, H. H., Pandav, R., Shaffer, H. J., & Ganguli, M. (2004). Gambling participation and social support among older adults: A longitudinal community study. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 373-389.
- Ferris, J., & Wynn, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Toronto, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Focal Research Consultants. (2008). Nova scotia adolescent gambling exploratory research-identification of risk and gambling harms among youth(13-18years). Focal Research.
- Gillespie, M. A., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Adolescent problem gambling: Developing a gambling expectancy instrument. *Journal of Gambling Issues*, 19, 51-68.
- Hing, N., & Haw, J. (2009). The development of a multi-dimensional gambling accessibility scale. *Journal of Gambling Studies*, 25(4), 569-581.
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. *Trends in cognitive and behavioural therapies*, 89-120.

- Nela, A. (2015). The incorporation of the school age group of 16-18 years old in gambling. *ILIRIA International Review*, 5(1), 351-364.
- Productivity Commission. (1999). Australia's gambling industries. Report no. 10. Canberra: AusInfo.
- Quigley, L., Yakovenko, I., Hodgins, D. C., Dobson, K. S., El-Guebaly, N., Casey, D. M., Currie, S. R., Smith, G. J., Williams, R. J., & Schopflocher, D. P. (2015). Comorbid problem gambling and major depression in a community sample. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1135-1152.
- Radloff, L. S. (1977). THE CES-D scale: A self-report depression scale for research in the general population. *Applied Psychological Measurement*, 1, 385-401.
- Raylu, N., & Oei, T. P. (2004). The gambling related cognitions scale(GRCS): Development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99, 757-769.
- Rizeanu, S.(2013), Pathological gambling and depression. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 78, 501-505.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P. (1998). A self-report measure of gambler's maladaptive beliefs: Initial psychometric properties. Poster presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington. DC.
- Thomsen, K. R., Callesen, M. B., Linnet, J., Kringelbach, M. L., & Møller, A. (2009). Severity of gambling is associated with severity of depressive symptoms in pathological gamblers. *Behavioural Pharmacology*, 20(5-6), 527-536.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34, 1593-1770.

A Study on the difference between the level of Gambling Behaviors of the M Generation and the Z Generation and its Influencing Factors

Ahn, Jaehyun*6) • Lee, Sungkyu**7)

Abstract

The purpose of this study was to examine the difference between the level of gambling behaviors and its influencing factors among the M generation and the Z generation. To do this, this study used a quota sampling method to recruit study participants, and analyzed data from 314 individuals collected through an online survey. Study results are as follows. First, approximately 64% of study participants (n=201) had gambling experience, and the prevalence of gambling addiction according to the CPGI criteria was 32.9% (n=119). Second, the prevalence of gambling addiction of the M generation was higher than that of the Z generation (43.3% vs. 32.9%). Third, irrational gambling belief and gambling accessibility were found as common factors associated with gambling behaviors of the MZ generations. Fourth, depression was found to be associated with gambling behaviors of the M generation, but not the Z generation. Based on these findings, this study discussed practical and policy implications for the prevention and treatment of gambling problems among the MZ generations, which incorporate their personal and environmental characteristics.

Key words: MZ generations, gambling behaviors, irrational gambling belief, gambling accessibility, depression

2023. 02. 21 투고, 2023. 05. 02 제심신청, 2023. 06. 24 심사완료, 2023. 06. 26 게재확정

6) Department of Social Welfare, Soongsil University, Master

7) Department of Social Welfare, Soongsil University, Professor, corresponding author.