



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2014년 8월  
박사학위논문

# 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구

- 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로 -

조선대학교 대학원

사회복지학과

정 병 일

# 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구

- 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로 -

A Study on the Impacting Factors of  
College Students' Gambling Behavior

- Focusing on the Moderating Effect of Ecological System Factor -

2014 년 8월 25 일

조선대학교 대학원

사회복지학과

정 병 일

# 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구

- 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로 -

지도교수 박희서

이 논문을 사회복지학 박사학위신청 논문으로 제출함


2014 년 4 월


조선대학교 대학원


사회복지학과


정병일


# 정병일의 사회복지학 박사학위논문을 인준함

위원장 호남대학교 교수 吳世胤 

위 원 호원대학교 교수 裴点模 

위 원 조선대학교 교수 金龍燮 

위 원 조선대학교 교수 金眞淑 

위 원 조선대학교 교수 朴喜緒 

2014년 6월

조선대학교 대학원

# 목 차

## ABSTRACT

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 제1장 서 론 .....                   | 1  |
| 제1절 연구목적 .....                  | 1  |
| 제2절 연구범위 및 방법 .....             | 6  |
| 제2장 이론적 배경 .....                | 8  |
| 제1절 대학생 도박행동의 생태체계 접근 .....     | 8  |
| 1. 도박행동의 개념 .....               | 8  |
| 2. 대학생 도박행동 .....               | 16 |
| 3. 대학생 도박행동에 대한 생태체계 접근 .....   | 18 |
| 제2절 대학생 도박행동의 개인특성요인 .....      | 22 |
| 1. 충동성 .....                    | 23 |
| 2. 위험감수성향 .....                 | 25 |
| 3. 비합리적 도박신념 .....              | 26 |
| 4. 불안 .....                     | 27 |
| 제3절 대학생 도박행동의 생태체계적인 영향요인 ..... | 27 |
| 1. 가족요인 .....                   | 28 |
| 2. 학교요인 .....                   | 30 |
| 3. 사회요인 .....                   | 31 |
| 제4절 선행연구 .....                  | 33 |
| 1. 선행연구 고찰 .....                | 33 |
| 2. 선행연구 평가 .....                | 35 |
| 제3장 연구설계 .....                  | 37 |
| 제1절 연구모형 .....                  | 37 |

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| 제2절 연구가설 .....            | 39        |
| 제3절 변수의 조작화 .....         | 40        |
| 1. 대학생 도박행동의 개인특성요인 ..... | 41        |
| 2. 가족요인 .....             | 42        |
| 3. 학교요인 .....             | 42        |
| 4. 사회요인 .....             | 43        |
| 5. 도박행동 .....             | 43        |
| <b>제4장 실증분석</b> .....     | <b>45</b> |
| 제1절 자료수집과 표본의 특성 .....    | 45        |
| 1. 자료수집 및 분석방법 .....      | 45        |
| 2. 표본의 인구통계학적 특성 .....    | 46        |
| 3. 대학생의 도박행동 관련 특성 .....  | 48        |
| 제2절 측정도구 검증 .....         | 51        |
| 1. 타당도 분석 .....           | 51        |
| 1. 신뢰도 분석 .....           | 53        |
| 제3절 주요 변수의 기술통계 .....     | 54        |
| 1. 변수의 기술통계 분석 .....      | 54        |
| 2. 변수의 특성별 차이분석 .....     | 59        |
| 제4절 연구모형 및 가설의 검증 .....   | 64        |
| 1. 변수 간 상관관계분석 .....      | 64        |
| 2. 연구모형의 검증 .....         | 66        |
| 3. 연구가설의 검증 .....         | 67        |
| 4. 조절효과 분석 .....          | 69        |
| 제5절 분석결과 논의 .....         | 124       |
| 1. 특성별 차이분석결과 .....       | 124       |
| 2. 가설 검증 결과 .....         | 127       |
| 3. 조절효과 검증 결과 .....       | 128       |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 제5장 결론 .....         | 133 |
| 제1절 연구결과의 요약 .....   | 133 |
| 1. 특성별 차이분석 결과 ..... | 133 |
| 2. 가설 검증 결과 .....    | 135 |
| 3. 조절효과 검증 결과 .....  | 136 |
| 제2절 연구의 함의 .....     | 138 |
| 1. 이론적 함의 .....      | 138 |
| 2. 정책적 함의 .....      | 139 |
| 제3절 향후 연구방향 .....    | 141 |
| <br>                 |     |
| 참고문헌 .....           | 143 |
| 부록1. 설문지 .....       | 155 |
| 부록2. 분석결과 .....      | 166 |



## 표 목 차

|   |    |
|---|----|
| <표 3-1> 대학생 도박행동의 주요변수 .....              | 40 |
| <표 4-1> 대상자의 인구통계학적인 특성 .....             | 46 |
| <표 4-2> 대학생의 도박행동 관련 특성 .....             | 49 |
| <표 4-3> 요인적재값 행렬 .....                    | 52 |
| <표 4-4> 신뢰도 분석 .....                      | 54 |
| <표 4-5> 개인특성요인 변수의 기술통계량 분석 .....         | 55 |
| <표 4-6> 도박행동 변수의 기술통계량 분석 .....           | 57 |
| <표 4-7> 조절변수의 기술통계량 분석 .....              | 57 |
| <표 4-8> 변수 간 상관관계 .....                   | 65 |
| <표 4-9> 연구모형 검증 결과 .....                  | 66 |
| <표 4-10> 연구가설 검증결과 .....                  | 69 |
| <표 4-11> 다중 회귀분석을 통한 연구가설 검증결과 .....      | 69 |
| <표 4-12> Ping(1996)의 2단계 접근법 .....        | 71 |
| <표 4-13> 측정변수의 정상성 .....                  | 72 |
| <표 4-14> 원자료의 평균중심화 .....                 | 73 |
| <표 4-15> 가족갈등에 따른 조절효과 모형적합도 .....        | 74 |
| <표 4-16> 가족갈등의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 .....   | 76 |
| <표 4-17> 잠재변수와 가족갈등 간 공분산 추정치 .....       | 77 |
| <표 4-18> 가족갈등의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 .....  | 78 |
| <표 4-19> 가족갈등의 조절효과 가설검정 결과 .....         | 82 |
| <표 4-20> 가족도박력에 따른 조절효과 모형적합도 .....       | 84 |
| <표 4-21> 가족도박력의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 .....  | 86 |
| <표 4-22> 잠재변수와 가족도박력 간 공분산 추정치 .....      | 87 |
| <표 4-23> 가족도박력의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 ..... | 88 |
| <표 4-24> 가족도박력의 조절효과 가설검정 결과 .....        | 91 |
| <표 4-25> 친구지지에 따른 조절효과 모형적합도 .....        | 92 |

|   |     |
|---|-----|
| <표 4-26> 친구지지의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 .....   | 94  |
| <표 4-27> 잠재변수와 친구지지 간 공분산 추정치 .....       | 95  |
| <표 4-28> 친구지지 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 .....   | 96  |
| <표 4-29> 친구지지 조절효과의 가설검정 결과 .....         | 99  |
| <표 4-30> 친구도박행동에 따른 조절효과 모형적합도 .....      | 100 |
| <표 4-31> 친구도박행동의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 ..... | 102 |
| <표 4-32> 잠재변수와 친구도박행동 간 공분산 추정치 .....     | 103 |
| <표 4-33> 친구도박행동 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 ..... | 104 |
| <표 4-34> 친구도박행동 조절효과의 가설검정 결과 .....       | 107 |
| <표 4-35> 사회적 태도에 따른 조절효과 모형적합도 .....      | 109 |
| <표 4-36> 사회적 태도의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 ..... | 110 |
| <표 4-37> 잠재변수와 사회적 태도 간 공분산 추정치 .....     | 111 |
| <표 4-38> 사회적 태도 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 ..... | 112 |
| <표 4-39> 사회적 태도 조절효과의 가설검정 결과 .....       | 115 |
| <표 4-40> 접근가능성에 따른 조절효과 모형적합도 .....       | 117 |
| <표 4-41> 접근가능성의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석 .....  | 118 |
| <표 4-42> 잠재변수와 접근가능성 간 공분산 추정치 .....      | 119 |
| <표 4-43> 접근가능성 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치 .....  | 120 |
| <표 4-44> 접근가능성 조절효과의 가설검정 결과 .....        | 123 |

## 그림 목 차

|  |     |
|--|-----|
| <그림 2-1> 도박행동에 대한 개념도 .....                | 11  |
| <그림 2-2> 중독증후군모형 .....                     | 13  |
| <그림 2-3> Blaszczynski와 Nower의 경로 모형 .....  | 14  |
| <그림 2-4> Bronfenbrenner의 인간발달 생태학 모형 ..... | 19  |
| <그림 3-1> 대학생 도박행동의 영향요인에 대한 연구모형 .....     | 38  |
| <그림 4-1> 가설검증 연구모형 .....                   | 68  |
| <그림 4-2> 가족갈등의 조절효과 측정모형 .....             | 75  |
| <그림 4-3> 가족갈등의 조절효과 검증의 구조모형 .....         | 81  |
| <그림 4-4> 가족도박력의 조절효과 측정모형 .....            | 85  |
| <그림 4-5> 가족도박력의 조절효과 검증의 구조모형 .....        | 90  |
| <그림 4-6> 친구지지의 조절효과 측정모형 .....             | 93  |
| <그림 4-7> 친구지지의 조절효과 검증의 구조모형 .....         | 98  |
| <그림 4-8> 친구도박행동의 조절효과 측정모형 .....           | 101 |
| <그림 4-9> 친구도박행동의 조절효과 검증의 구조모형 .....       | 106 |
| <그림 4-10> 사회적 태도의 조절효과 측정모형 .....          | 109 |
| <그림 4-11> 사회적 태도의 조절효과 검증의 구조모형 .....      | 114 |
| <그림 4-12> 접근가능성의 조절효과 측정모형 .....           | 117 |
| <그림 4-13> 접근가능성의 조절효과 검증의 구조모형 .....       | 122 |

# ABSTRACT

## A Study on the Impacting Factors of College Students' Gambling Behavior

: Focusing on the Moderating Effect of Ecological System Factor

Byeong-Il, Jeong

Advisor : Prof. Hwie-seo, Park, Ph.D

Department of Social Welfare

Graduate School of Chosun University

This study aims to verify Moderating effect of ecological factors on the Impacting Factors of college students' gambling behavior. It verifies positively whether there are differences of ecological factors in their effects on college students' gambling behavior and provides basic materials in seeking preventing college students' gambling behavior and service intervention methods in college and community.

Subjects of the study were total 450 college students at 7 universities in Gwangju city and Jeonnam province and Impacting Factors on college students' gambling behavior included impulsiveness, risk taking, irrational gambling belief, and anxiety. Ecological factors consisted of family, school and society factors. Family factors included family conflict and family gambling history, school factors were set as peer support and peer gambling behaviors, and

social factors were social attitude and accessibility. The study was analyzed with t-test, analysis of variance, correlation analysis, confirmative factor analysis, multiple regression analysis and multiple group analysis using SPSS 19.0 program and AMOS 19.0 statistical programs.

The two-stage approach by Ping(1966) in order, the study investigated the Moderating Effects.

The results of this study were summarized as follows.

First, it was considered that this study analyzed Moderating effect of college students' gambling behavior by ecological factors unlike the previous studies and contributed to understanding of multiple factors of college students' gambling behavior.

Second, there were significant differences in gender among the factors affecting gambling behavior. Male students participated in gambling behavior frequently compared to female students and necessity of management strategy considering differences in gender can be predicted.

Third, it was found that college students who have experienced gambling prevention education recognized high potential that participation in illegal or legal gambling could cause many social problems and such an education can reduce gambling behavior. It suggests that gambling prevention education should be institutionalized to improve danger and harm of gambling behavior.

Fourth, smoking and drinking experiences had the influence on college students' gambling behavior. Gambling behavior had high correlations with smoking or drinking, which had an influence on gambling behavior. It means that systematic prevention education and service intervention should be conducted to minimize the side effects of smoking and drinking experiences.

Fifth, this study revealed that Impacting Factors on college students' gambling behavior were irrational gambling belief and anxiety.

Sixth, it was suggested that ecological factors such as family, school and society factors had the Moderating effect on gambling behavior. Although college students were exposed to irrational gambling belief and anxiety which were personal factors, they could moderate their gambling behavior through peer support and good relationship between them and their parents and gambling prevention education.

The above research results showed that college students' gambling behavior had differences depending on gender, gambling prevention education experience, smoking and drinking, irrational gambling belief and anxiety, and family, school and society factors had Moderating effect on gambling behavior. Gambling behavior occurred by interactions with various environmental factors and its causes should be explained from the ecological view.

Keywords : College Students' Gambling Behavior, Impacting Factors,  
Ecological Factors, Moderating Effects

# 제 1 장 서 론

## 제 1 절 연구목적

중독의 부정적 영향이 확대되면서 도박행동에 대한 관심이 높아지고 있다. 최근에는 중독의 범위를 알코올, 코카인 등의 약물과 같은 물질뿐만 아니라 도박, 쇼핑, 인터넷, 성형 등의 행동까지 광범위한 개념으로 사용되고 있으며 특히 도박중독은 그 심각성 때문에 집중적으로 조명되고 있다.

도박은 오랜 역사를 가지고 있으며 보편적인 인간행동으로 보았다(Custer & Milt, 1985). 인간은 선사시대부터 내기를 하였으며 도박을 즐겼는데 그리스 신화에서 '제우스'와 '하디스', '포세이돈'의 세계창조 신화가 주사위를 던져 결정되었다는 것은 내기에서 비롯되었다는 것을 의미한다. 아메리카 대륙에서 발견된 원시벽화에 도박하는 사람들이 새겨져 있었다. 이집트와 인도 등에서도 발견된 유적이나 출토품에서 각 민족의 정형화된 내기가 있었다는 것이 입증되었으며, 바빌로니아에서도 도박에 대한 기록이 발견되었다. 고대 중국문명과 에투루리안인들도 조직적으로 내기를 하였으며, 도박에 자주 등장한 주사위는 고대 인도에서 시작되었다고 하며, 바둑은 요, 순 이래로 전해오고 있으며, 로마에서는 행운의 수레바퀴에 돈을 걸며 부와 운명의 '포르투나(Fortuna)'에게 행운을 빌었다고 하며 이 '포르투나(Fortuna)'는 행운을 뜻하는 Fortune의 어원이 되었다고 한다.

우리나라의 경우 문헌을 살펴보면 삼국사기에 박혁에 대한 내용이 나오는데 박혁에 미치면 나라도 망치고, 개인은 집안도 망친다고 하였다. 백제의 개로왕 때 고구려의 간첩승인 도림은 개로왕과 바둑을 두면서 국사를 멀리하게 만들었고 결국 백제를 망쳤으며, 신라에는 738년(효성왕 2년)에 당에서 바둑과 상희, 투호 등을 들여왔다. 증중실록에는 쌍륙에 관한 기록이 있고, 투전은 청나라 때 들여왔으며, 경도잡기에는 투전에 대한 언급이 있다. 이처럼 도박은 인간의 내면에 잠재한 욕구를 충족시켜 즐거움을 얻는 일상의 놀이 중에 하나로 보았다.

Johan Huizinga는 인간은 놀이하는 인간(Homo Ludens)이라고 하였다. 모든 놀이는 내기를 기본으로 하고 있다. 이러한 놀이는 내기, 경쟁, 돈, 운 등의 도박의 요소와 결합되면서 도박으로 발전한다(McGurrin, 1992). 도박하는 자는 금전을 획득하면서 동시에 놀이를 즐기는 두 가지 즐거움을 얻게 된다. 문제는 이러한 도박의 양면성에 있다. 도박에 깊이 몰입된 사람들은 놀이의 즐거움과 금전의 획득에 대한 가능성에서 벗어나지 못하고 통제력을 상실하여 습관적으로 반복을 하게 되며 중독에 이르게 된다. 이러한 도박중독에 대한 심각성이 최근에 집중 조명되고 있다. 특히 사행산업통합감독위원회(2012)의 보고에 의하면 20대 도박중독 유병률의 비율 중 대학생의 도박중독 유병률은 심각한 수준으로 밝혀졌다. 정보화 시대인 현대 사회에서 대학생들에게 인터넷과 사이버공간은 익숙한 환경이며 이러한 환경 속에서 온라인 도박에 접근할 기회가 확대되었다. 이러한 기회는 도박을 경험할 수 있는 단순한 수준이 상태가 아닌 반복적인 행동이 지속되면서 도박중독의 문제로 발전될 위험성이 높다(김정은, 2012). 경제 불황으로 인한 가계소득의 감소와 청년실업에 따른 문제 등은 대학생들에게 경제적·정서적인 문제로 작용하여 일부 대학생들은 흡연, 음주, 유해약물사용, 도박, 자살생각, 가출 등으로 문제를 해결하고 있다. 도박행동은 대학생들의 미래의 발전과 성장에 장애의 요소가 될 것이며, 이러한 대학생들의 도박행동을 예방하기 위해서는 교육과 치료·재활을 위한 연구가 시급하다(장현·윤상연·허태균, 2010).

도박행동은 청소년기로부터 초기 성인기로 전환되는 시기에 증가하는 것으로 나타났다(Slutske et al., 2003), 초기 성인기의 연령에 대한 범주는 학자들마다 견해가 다르며 규정도 다양하다. 초기 성인기는 성인의 세계로 들어가는 시기로 과도기적 특성이 있으며, 초기 성인기의 연령을 22세에서 28세까지로 보았다(Levinson, 1978). 대학생은 18세에서 25세 사이에 있으며 자기중심적이며 위험감수행동을 하며 부모나 사회로부터 통제를 벗어나 자신에 관한 탐색을 할 수 있는 시기로 ‘초기성인(emerging adult)’이라고 명명하였다(Arnett et al., 2000). 이러한 ‘초기성인(emerging adult)’이라는 지위에는 알코올과 약물사용, 도박, 자살생각 및 자살시도 등과 같은 위험한 행동에 관련되기 쉽고 사행성 도박에 합법적인 접근이



가능하게 되어 더 높은 위험에 노출되어 있다(LaBrie, Shaffer, LaPlante, & Wechsler, 2003). 실제로 대학생의 과도한 도박행동은 재정적, 심리적, 학업적, 사회적 피해를 가져온다(Ashrafioun et al., 2012). 상당수의 대학생이 도박에 개입되면서 수업료나 기숙사 비용을 도박에서 잃거나 카지노나 온라인 도박에 밤을 새고 있으며, 학교 성적이 떨어지는 등 직접적인 피해를 경험하고 있는 것으로 나타났다(권복순 외, 2011). 또한 술이나 약물 같은 이차적인 중독문제나 우울증과 같은 정신과적 문제와 연결되어 위험을 초래하는 등의 간접적 피해도 경험하고 있다. 이러한 대학생 도박행동으로 발생하는 문제는 개인의 문제와 가족의 문제, 학교 및 지역사회문제에 이르기까지 광범위하게 부정적 영향을 미친다(김영호, 2011).

그 동안 대학생의 도박행동에 대한 국내연구는 개인문제로 보았으며, 심리학에서 활발한 연구가 진행되어왔다. 2009년 한국마사회의 조사에 의하면, 연령대에 따른 지난 1년간의 도박 참여율을 알아본 결과 20대가 69.2%로 가장 높은 도박참여율을 나타냈고, 최용석·이영호(2005)는 대학생과 직장인을 비교한 연구에서 대학생의 병적도박 점수가 더 높았다고 하였다. 손덕순·정선영(2007)은 181명의 도박중독자를 대상으로 도박시작 연령을 조사한 연구에서 도박시작 연령이 10대와 20대에서 시작한 경우가 47.1%로 나왔으며, 권복순·김영호(2011)는 전국 조사를 통해 남자 대학생의 문제도박률이 14.6%에 해당한다는 결과를 제시하였다. 이상의 선행연구 결과 대학생들이 다른 연령대보다 도박경험이 많고 그로 인해 문제도박을 초래할 수 있는 고위험 집단임을 시사하고 있다.

도박행동은 인지적, 정서적, 행동적 변인의 복잡한 상호작용으로 인하여 유지되는 행동이므로(이민규 외, 2003), 개인의 문제만이 도박문제에 영향을 미친다고 볼 수는 없다(연미영, 2006). 중독의 정도나 환경문제, 상호작용과 지지자원 등에 따라 도박행동은 달라질 수 있다. 도박에 접근할 수 있는 사회적인 기회가 증가할수록 도박중독자는 증가하기는 하겠지만 사회적인 요인으로만 도박중독이 유발되는 것은 아니다. 사회적 요인은 비교적 작은 돈으로 도박을 지속하게 되는 경우나 도박을 시작하는 환경을 설명할 수 있을 뿐이다. 도박의 결과는 늘 투자한 돈보다 작고, 반복되는 손실에 막대한 금전적 손실을 가져오는 도박행동은 일반 사람들에게

이해하기 힘든 비상식적인 행동으로 보인다(Fehr & Zych, 1998).

심리적인 요인은 무엇보다 도박행동을 강화시키며, 습관적인 도박을 지속하게 하는 요인이다. 이러한 심리적 요인 중에서 도박행동을 강화시키거나 지속하게 하는 대표적인 변인으로 성격적 결손, 인지적 오류이다. 그러나 성격적 결손이 도박행동에 미치는 영향에 대해 많은 연구결과에서 이견을 보이고 있다. 인지적 오류는 규칙적인 도박과 습관성 도박으로 손해가 지속되어도 도박을 계속하는 과정을 잘 설명한다.

따라서 본 연구는 사회적인 요인이나 심리적요인의 개별적인 영향보다는 대학생 도박행동에 영향을 미치는 요인들을 전체적인 맥락으로 살피고, 환경의 상호작용과 역동을 고려한 생태체계 이론으로 연구할 필요가 있다고 본다(김현주, 2009).

최근 도박행동에 대한 모형을 구축하여 예측변인 간의 인과관계를 규명한 연구(임성범, 2012; 정선영, 2011; 김정은, 2012; 이희성, 2013; 김영주, 2010; 장동석·남장현, 2011; 장수미, 2013; 권복순·김영호, 2011; 김영호, 2011; MacLaren VV, Best LA, 2010; Holtgraves T, 2009; Chiu J, Storm L, 2010)들이 있으나 이 연구들에서 제시된 모형은 도박행동에 관한 단층적 요인에 초점을 두고 있어 전체적인 맥락으로 살피기에는 한계가 있다. 도박행동의 순기능과 역기능이 도박 그 자체에 있기보다는 도박에 참여하는 사람, 도박행동을 조절하거나 통제하는 문화적 규범과 법적 제도 등 다양하고 복합적인 요소들에 의해 매개된다. 따라서 도박행동은 개인의 병리적인 문제와 함께 도박에 대한 포괄적인 시야를 반영하여 다양한 변수 간의 관계를 단층적 현상으로 보기보다는 주변을 둘러싼 상이한 시스템들이 영향을 미쳐서 발생하는 것으로 보는 관점인 다층적 접근이 필요하다.

또한 대학생들은 개인의 특성에 따라 가족 요인(가족갈등, 가족도박력)과 학교 요인(친구지지, 친구도박행동)에 영향을 받으며, 자신의 발달과정에서 가족, 친구 집단 그리고 더 광범위한 지역사회 환경과 상호작용 안에서 정상적인 지적능력을 가지고 있어도 환경에 잘 대처하거나 적응해나갈 수 없는 사람도 있다. 청년실업 문제와 가계소득의 감소로 경제적·정서적으로 고통을 받고 있는 일부 대학생들은 흡연, 음주, 유해약물사용, 도박, 자살생각, 가출 등의 사회부적응행동을 통해서 문

제를 해결하고자 한다. 이러한 사회부적응행동을 보일 때 도박행동에 직·간접적으로 미치는 영향에 대해 살펴보고자 한다.

도박행동의 연속선상에 있는 극단의 행동을 도박중독이라고 한다. 과거 정신의학계에서는 도박을 중독(addiction)현상으로 보기 보다는 충동(impulsive)현상으로 정신질환진단통계매뉴얼(DSM)에서 충동조절장애의 하나로 보고, 공식적인 진단명을 병적도박(pathological gambling)으로 명명했다. 그러나 최근 2013년 5월에 개정된 DSM-5에서는 충동조절장애 범주에 넣지 않고 비물질관련장애의 범주로 넣었으며, 공식적인 진단명은 도박장애(gambling disorder)가 되었다. 도박장애는 행동적, 과정 중독을 포함하여 정의를 확대하였다. 중독은 연속선상에 존재하며 이 범주의 진단은 표준화된 평가척도를 사용하며 심각도를 평가하여 조기중재로 심각한 중독의 문제를 막을 수 있고 중독으로 인한 신체적 문제를 줄일 수 있다는 이점이 있다(고진경, 2013).

도박중독의 분류는 도박행동의 발달과정에서 개입하는 다원적인 개입주체의 상황에 따라 다르게 정의 될 것이다. 치료적 관점에서는 질병의 유무를 또는 중독의 상태를 보고 중독 이다·아니다의 이분법적 관점에서 정의하겠으나, 예방을 담당하는 주체의 관점에서 본다면 중독 이전의 단계들이 보다 의미가 있을 것이다. 그동안 선행연구에서는 극단점수로 표현되는 중독에만 관심이 집중되고 있었다. 도박행동에 대한 영향요인을 분석하고자 하는 것은 도박행동에 대한 정보의 손실이 없는 연속변수로서의 도박행동에 관심을 집중하고자 한다. 도박행동과 중독의 문제를 조명할 때 문제의 발달과 조절, 통제의 과정을 이해하기 위해서는 단층적 조명만으로 부족하다. 도박중독을 개인의 문제로만 본다면 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성) 등 또 다른 층에서의 영향요인이 간과될 수 있다. 즉, 다층적 접근에 의해서만이 중독문제가 올바르게 조명될 수 있을 것이다.

선행연구를 중심으로 대학생 도박행동의 개인특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안이 도박행동에 미치는 영향은 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성) 등

다층적 접근이 가능한 생태체계 요인에 따라 조절효과가 있는지를 규명하고, 실증적으로 검증하여 대학생들의 도박행동의 예방과 조절프로그램개발을 모색함에 기초 자료를 제공하고자 한다. 따라서 본 연구는 대학생 도박행동에 대한 조절효과를 검증하기 위한 연구문제로 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 대학생 도박행동의 개인특성요인들이 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가를 규명한다.

둘째, 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 대학생 도박행동의 개인특성요인들과 도박행동의 관계에서 조절역할을 하는지 실증적으로 확인한다.

셋째, 학교요인(친구지지, 친구도박행동)은 대학생 도박행동의 개인특성요인들과 도박행동의 관계에서 조절역할을 하는지 실증적으로 제시한다.

넷째, 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 대학생 도박행동의 개인특성요인들과 도박행동의 관계에서 조절역할을 하는지 실증적으로 분석한다.

## 제 2 절 연구 범위 및 방법

본 연구는 선행연구를 통한 대학생 도박행동의 개인특성요인들이 도박행동에 미치는 영향에 대해 생태체계적인 영향요인과 도박행동에서 가족요인(가족갈등, 가족도박력)과 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 조절효과가 있는지 분석해 보며, 이러한 조절효과를 통해 이론적인 시사점과 정책적인 시사점을 도출하려고 한다. 따라서 본 연구의 독립변수는 대학생 도박행동의 개인특성요인이며 종속변수는 도박행동이다. 각 개인특성요인은 다양한 조절변수들이 작용하고 있는 것으로 보았다. 조절변수로는 가족요인(가족갈등, 가족도박력)과 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)이다.

첫째, 대학생 도박행동의 개인특성요인으로는 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안 등을 선정하여, 이들 요인들이 도박행동에 어떠한 영향을 미치는가를 분석하였다.

둘째, 가족 요인으로는 가족지지, 도박가족력을 선정하여, 대학생 도박행동의 개

인특성요인이 도박행동에 미치는 영향은 가족요인에 따라 조절효과가 있는지를 분석하였다.

셋째, 학교 요인으로는 친구지지, 친구도박행동을 선정하여, 대학생 도박행동의 개인특성요인이 도박행동에 미치는 영향은 학교 요인에 따라 조절효과가 있는지를 분석하였다.

넷째, 사회 요인으로는 사회적 태도, 접근가능성을 선정하여, 대학생 도박행동의 개인특성요인이 도박행동에 미치는 영향은 사회 요인에 따라 조절효과가 있는지를 분석하였다.

본 연구는 설문조사를 통해 연구목적을 달성하고자 하였다. 첫째, 문헌고찰에 있어서는 도박행동과 관련된 전문서적, 논문, 인터넷자료, 각종보고서와 통계자료 등을 참고하여, 대학생 도박행동과 관련된 다양한 요인과 영향을 살펴보았다. 대학생 도박행동의 다양한 영향요인은 인간과 환경과 관련이 있으며 이러한 인간의 환경과의 상호작용을 주장하는 생태체계이론을 채택하였다. 생태체계이론은 인간의 정상적인 발달에 영향을 미치기도 하며 인간의 이상행동에도 영향을 미쳐 다양한 사회현상들에 대해 그 유용성이 널리 알려져 있기 때문이다.

둘째, 선행연구를 통한 도박행동의 영향요인들을 바탕으로 인과모형을 작성하였다. 인과모형은 대학생 도박행동의 개인특성요인에서 도출된 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안으로 설정하였으며, 도박행동을 종속변수로 설정하였다. 생태체계 이론에서 도출된 가족 요인, 학교 요인, 사회 요인을 조절변수로 설정하였다.

셋째, 인과모형을 검증하고자 광주광역시 소재 대학교의 재학생들과 전라남도에 소재한 대학교의 재학생중 450명을 대상으로 표본 추출을 하였으며, 설문조사를 실시하였다.

넷째, 자료분석을 위해서 통계프로그램인 SPSS 19.0을 활용 하여 측정도구를 검증하였으며, 특성별차이분석과 분산분석을 실시하였다. AMOS 19.0을 활용하여 연구모형과 연구가설, 조절효과를 검증하였으며, 본 연구에서는 조절변인이 연속변수이므로 Ping(1996)의 2단계 추정방법에 따라 검증하였다.

## 제 2 장 이론적 배경

### 제 1 절 대학생 도박행동의 생태체계 접근

#### 1. 도박행동의 개념

도박은 인간이 즐기는 놀이의 하나이며 놀이 그 자체는 선하지도 악하지도 않은 도덕적 규범의 영역 바깥에 놓여 있다고 하였으며(Johan Huizinga, 1999), 이러한 놀이를 통해 일상의 긴장감의 해소나 즐거움을 위한 놀이로서의 도박은 많은 학자들이 연구를 시작하면서 도박에 대한 개념을 정립하여 오고 있다. 이들의 정의를 살펴보면 도박은 우연이나 불확실한 확률적 게임에 자발적으로 금전이나 이와 동등한 금전적 가치나 소유물을 걸고 참여하는 것이며, 하나의 놀이로 인식되는 재정적 위험부담을 가지는 행위 등으로 도박의 개념을 정의하고 있다(Devereux, 1968). 또한, 도박은 ‘우연에 의해서 결정되어지는 사건의 결과에 금전 또는 이와 유사한 가치를 거는 것’이라고 하였다(Blazszcynski, Walker, Sagris & Dickerson, 1999). 또한 도박은 ‘게임과 사건의 우연 또는 기술의 결과에 금전적인 내기를 거는 것’이다(Slade & McConville, 2003). 김교현(2006)은 도박은 우연히 내재되어 결과에 대해 예측이 불가능한 게임에 대해 내기를 거는 것으로 정의했다. 도박은 반드시 놀이나 게임과 연관이 있으며(Abt & McGurrin, 1984), 내기나 노름을 하는 여가로 여겼다(Johan Huizinga, 1999). 도박의 확률의 합리성을 믿기도 하였으며(노명우, 2006), 도박은 확률 싸움이다(강준만, 2006). 도박은 놀이이며 게임이다. 또한 물질교환 및 자극추구의 요인을 포함하며 금품을 걸어 승부를 다투기도 한다(연미영, 2006). 또 다른 정의는 도박의 개념 속에는 중독과 문제라는 부정적인 의미가 포함되었다고 정의(이순목 · 현명호 · 최삼욱 · 김종남 · 김수진, 2008)하는 등 도박의 개념들을 정의하고 있다. 이상의 정의를 살펴보면 도박은 위험부담을 가지고 있으며, 우연이나 예측 불가능한 결과에 금전적인 내기를 하며, 자발적인 행위를 통하여 인간 내면에 잠재하고 있는 욕구를 충족하고 즐거움을 얻는 동시에 계

임에 대한 금전적인 보상이 즉시 이루어진다는 특성 때문에 다른 놀이에 비해 강력한 중독효과를 보이는 것이다. 도박중독은 오랜 역사를 가지고 있으며 심각한 정서적, 사회적인 문제이다. 도박중독을 개인의 병리적인 문제로 접근하는 방법의 대표적인 관점이 의료적 관점이라고 할 수 있다.

도박중독에 대한 명확한 진단적 기준이 마련되고 치료 가능한 질환으로 인식을 하고 정신장애 진단 및 통계편람 3판(DSM-III)에서 도박중독은 알코올중독의 의존상태와 같은 물질의존이나 중독개념을 도박에 적용하였다. 정신장애 진단 및 통계편람 4판(DSM-IV)에서는 도박중독을 개인적, 가족적 또는 직업적 기능 수행을 저해하는 지속적이고 반복적인 비적응적 행위로 중독성 질환이자 충동조절장애로 분류하였으며 공식적인 진단명은 병적도박(pathological gambling)으로 명명하였다. 2013년에 발표된 5번째 개정판인 정신장애 진단 및 통계편람 5판(DSM-5)에서는 대대적인 변화를 가져왔다. 충동조절장애 범주에 넣지 않고 비물질관련장애의 범주로 넣었으며, 공식적인 진단명은 도박장애(gambling disorder)로 정하였다. 이러한 변화는 도박중독이 물질관련 상용에서 나타나는 임상적 징후, 공병률, 뇌의 보상회로, 치료적 접근방식 등 여러 가지 측면에서 유사하다는 연구결과를 통하여 도박중독을 하나의 치료적 서비스를 받을 수 있고, 극복해야 할 질환으로 인식시키고자 하는데 목적이 있다고 본다. 이에 반해 캐나다와 호주 등에서는 도박중독을 사회적 문제로 보고 있다. 즉, 도박에 소비하는 돈과 시간을 제한하는데 어려움이 있고, 이로 인한 도박자 자신이나 타인 혹은 지역사회에 나쁜 결과를 초래하는 것으로 정의하고 있다(Neal et al., 2005). 이는 도박중독은 개인의 병리적인 문제와 함께 사회적 맥락에서 도박중독에 접근해야 됨을 시사하고 있다.

도박행동을 이해하기 위해서는 실증적, 이론적 토대에 기초해야 한다(Takushi et al., 2004). 오락으로 시작한 도박행동이 문제행동으로 바뀌면서 부각되는 측면이 도박중독이다. 본인의 자유의지와 노력, 사회문화적 규범과 관련 없이 도박중독을 질병으로 보는 것은 논란의 여지가 있다(김교헌, 2003). 이렇게 보면 앞서 제시한 도박의 사전적 정의도 단순히 개인행동으로서의 관점에 불과하다. 따라서 도박중독은 도박행동이라는 전체적인 조망 속에서 매우 극단으로 진행되는 행동을 말한

다. 도박중독에 대해 이분법에서의 중독은 질병이 있음을 의미하지만 다분법으로 갈 때 다양한 분류가 가능하며 중독의 수준에 대한 논쟁의 대상이 된다. 도박을 엄밀하게 구분하면 도박행동을 바탕으로 하는 추상화된 명사적인 개념을 말한다(강성군, 2010).

본 연구는 도박행동은 우연이나, 자발적으로 참여하여 결과에 따라 금전 또는 이와 동등한 유형가치의 이전을 내기하는 재정적 위험부담을 갖는 행위로 정의한다. 도박중독은 도박행동이라는 연속선상에서 극단에 있는 행동으로 정의한다. 도박에 대한 생각이 실제 도박행동으로 나타나기까지는 도박자체가 주는 재미와 도박자에 대한 사회적 보상과 같은 강화요인과 합법적 도박장개설 등 많은 요소들이 조절변수로 존재한다.

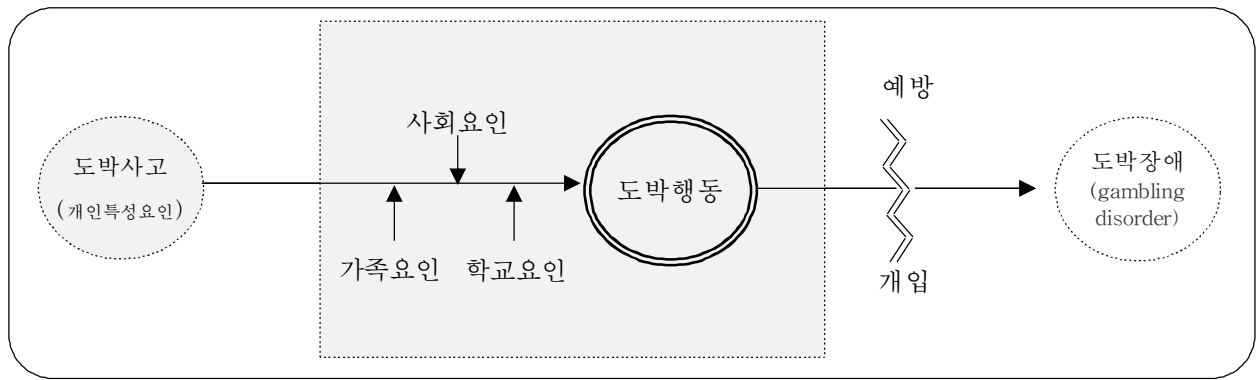
도박행동에 영향을 미치는 조절요인으로 개인과 상호작용을 하는 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성)을 들 수 있다. 대학생 도박행동의 개인특성요인이 도박행동에 미치는 영향은 가족요인, 학교요인, 사회요인에 따라 조절될 것이다. 이러한 도박행동이 도박행동이라는 연속선상에서 극단에 있는 도박장애<sup>1)</sup>에 이르지 않도록 규제기관은 환경을 조절할 수 있고, 가족·사회일반은 사회건강 측면에서 필요한 요구를 할 수가 있다. 이러한 도박행동 심해져서 규제기관이나 가족·사회일반의 우려와 규제가 개입되고, 도박행동에 대한 통제가 유지되는 경우 책임도박으로, 통제를 상실한 경우 문제도박으로 진행된다.

따라서 많은 복합적이 요소가 도박행동의 통제유지 및 상실로 이어지므로 도박을 단순히 개인행위로 보는 관점에서 벗어나 다층적 접근이 필요하다. 그래야 도박장애에 이르는 것을 사전에 예방하고 개입할 수 있을 것이다. 이러한 도박행동의 개념도를 <그림 2-1>과 같이 제시하고자 한다.

---

1) 정신장애의 진단 및 통계 편람(DSM - Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)의 5번째 개정판인 DSM-5에서 충동조절장애 범주에 넣지 않고 비물질관련장애의 범주로 넣으면서 공식적인 진단명은 도박장애(gambling disorder)가 되었다.





〈그림 2-1〉 도박행동에 대한 개념도

### 가. 도박행동을 설명하는 중독개념

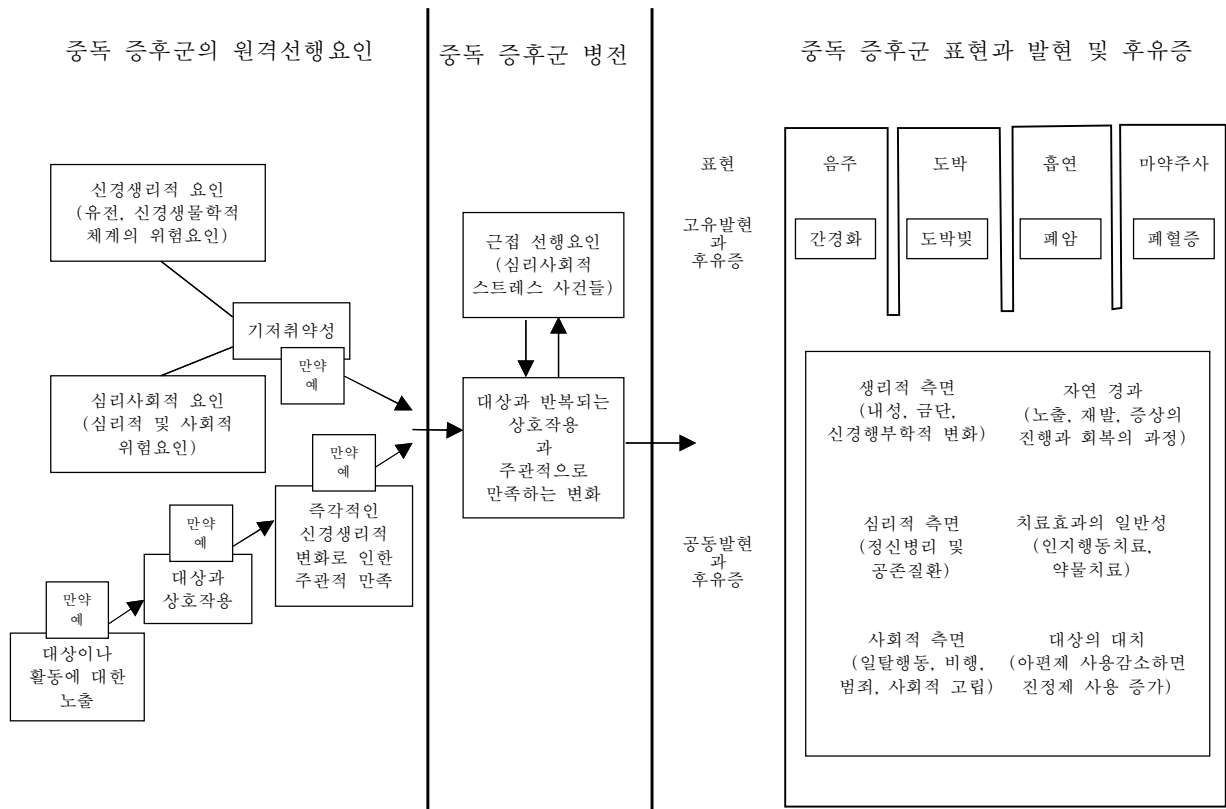
도박행동은 중독의 개념으로 설명되어지며 단일 개념의 정의 아니고 포괄적인 이론으로 수용되어 왔다(Doweiko, 2002). 의료·질병(medical·disease) 모델에서 중독은 정신장애나 도덕적 실패라고 여기지 않았으며, 하나의 질병으로 취급되었고, 자기치료(self-medication)모델에서는 삶의 문제들을 대처하기 위한 수단으로 자기치료적 행동을 보인다고 하였으며, 도덕 모델(moral model)은 도박에 중독이 되면 성격적 결함이 있는 사람으로 규정을 하였고, 유전 모델(genetic model)은 알코올이나 담배 기타 남용물질들과 관련된 개인 유전적인 소질을 검증하였다(Deweiko, 2002). 또한 생리의학적 모델(biomedical model)에서는 사용되는 약물은 시간이 경과되면서 기초적이며 반복적으로 오랜 시간 동안 지속되어 결국은 뇌구조와 뇌기능을 변화시킨다고 보았다. 이러한 현상은 약물사용을 중단한 후에도 지속될 수 있으며(Leshner, 2001), 사회학습 모델(social learning model)에서는 개인은 가족이나 동료들의 약물사용을 모방하도록 부추기는 것으로 보았으며 주의집중, 모방, 기억, 동기부여를 사회적 학습 4단계로 지적하였다. 공중보건모델(public health model)은 병리학적 요인을 숙주, 병원, 환경으로 구성하여 공중보건 관점에서 중독을 정의하였다. 중독의 일반이론(Jacob, 1986)은 신체적, 심리적 특성으로 인해 발생하는 일상생활의 스트레스에 대한 긴장해소욕구가 중독행동에 이르게 한다고 보았다. 이와 같이 중독행동을 설명하는 데는 다양한 이론이 적용되어 왔다.

## 나. 중독을 설명하는 모델

중독을 설명하는 모델로 사회인지학습이론을 들 수 있으며, 사회인지학습이론(Wihte, 1996)은 조건화된 유인학습(conditioned incentive learning), 서술학습(declarative learning), 습관학습(habit learning) 등이 있으며 세부적인 내용을 살펴보면 조건화된 유인학습은 중독현상에서 대상과 관련된 상황적 단서들이 경험이 누적될수록 유사한 반응들이 확장되며, 지연단서들과 반응하는 현상들을 잘 설명하고 있다. 서술학습은 단서들 사이의 관계에 관한 학습으로 유기체의 특정상황에 출현한 단서들 사이에서는 유기체의 만족이나 혐오스러운 결과를 초래하지 않아도 관계에 대한 학습이 일어난다는 것이다. 즉, 서술적 학습은 중독자들이 금단 상태에서 고통스러운 내적 상태를 해소하기 위한 방법으로 도박행동을 지속하는 것과 갈망(craving)현상 등을 잘 설명하고 있다. 또 다른 이론으로 자기조절이론이 있다. 자기조절 이론은 중독행동을 설명하는 자기조절 과정 모형으로(김교현, 2006), 특정행동을 과도하게 하게 되면서 시간적, 경제적인 역기능이 나타나기 시작한다. 대부분의 행동은 자율적인 조절이 이루어지는 반면, 일부 조건에서는 만성적인 자기조절 실패를 초래한다는 것이다.

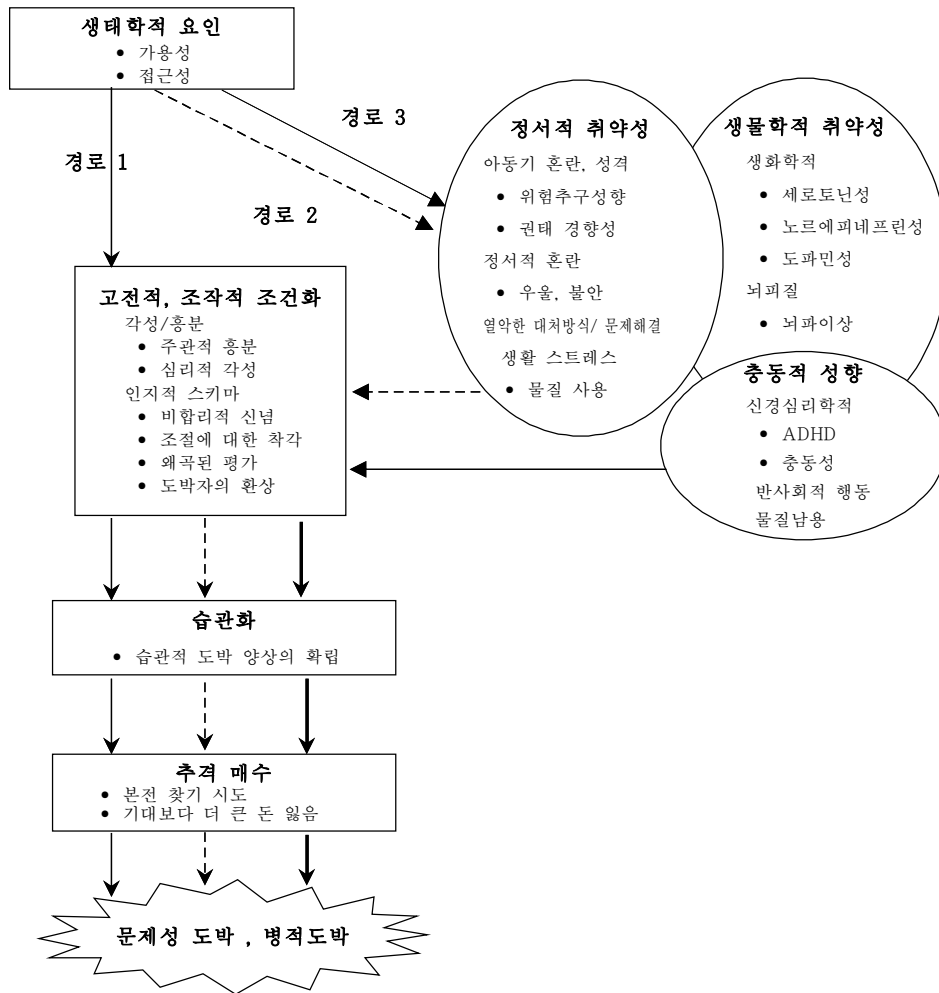
## 다. 도박중독을 설명하는 모형

도박중독을 설명하는 모형은 중독증후군모형(addiction syndrome)과 경로 모형(pathway model)이 있다. Shaffer 등의 중독증후군 모형은 <그림 2-2>와 같다. Shaffer 등은 병적도박을 비롯한 다양한 중독현상에 대해 ‘증후군 모형(addiction syndrome)’으로 설명을 하였다.



<그림 2-2> 중독증후군모형(Shaffer et. al., 2004)

초기 단계에서는 중독에 신경생리적 요인인 유전, 신경생물학적 체계의 위험요인과 심리사회적인 요인인 심리적 및 사회적 위험요인을 지닌 개인이 도박에 노출되는 것에서부터 시작을 하며, 초기 단계의 도박경험에 만족할수록 도박행동은 지속적으로 유지된다. 다음 단계에서는 초기 실험적 참여를 통해 얻어진 신경생리적, 심리사회적인 보상적 결과로 적극적으로 도박행동을 추구하려는 목표가 된다. 이때 일상의 스트레스가 도박행동을 촉진하기도 하며 도박행동의 결과로 인한 스트레스가 발생하기도 한다. 이 단계에서 개인은 건강한 상태와 중독 사이를 반복하며 불안정한 균형상태가 지속된다. 마지막 단계에서 본격적인 중독증후군이 나타나며 도박행동을 반복하면서 신경생리적인 변화를 경험하게 된다. 다음으로 Blaszczynski와 Nower는 ‘경로 모형(pathway model)’을 제안하였으며 <그림 2-3>과 같다.



<그림 2-3> Blaszczynski와 Nower의 경로 모형(pathway model)

Blaszczynski와 Nower의 경로 모형은 사람들이 도박문제를 가지고 있다고 하여도 동일한 경과를 보이는 것은 아니다. 즉, 자신이 경험해 가는 도박행동에 대한 조절력상실에 대해 세 부류로 구분되는 하위집단이 있고, 각 하위집단은 도박 문제를 일으키는 소인과 병인론적 과정을 비롯한 임상적 특징 등에 따라 구분되며 각각 치료적 접근이 다르다고 강조하고 있다.

이러한 세 가지 경로를 살펴보면, 경로1은 공통경로로 세 집단이 모두 거치며, 그 출발점은 가용성과 접근성이 증가되는 생태체계 환경으로부터 시작된다. 즉, 도박을 합법화 하거나 관광 산업화 및 도박시설 확장과 사행시설에 대한 접근성을 높이는 등 도박행동이 사회적으로 수용될수록 또한 도박의 기회가 많아질수록 도

박문제의 가능성은 높아진다.

다음 과정으로는 고전적·조작적 조건화 과정으로, 습관적으로 도박에 빠지거나 도박에 참여를 증가시켜 위험을 조장한다. 주관적인 흥분과 생리적 각성은 도박환경과 더불어 통합되고, 돈을 따게 되는 간헐적 경험은 약물에서의 황홀감과 유사한 강한 흥분과 생리적 각성 상태를 경험하게 된다. 이러한 도박이나 도박에 대한 기대로 발생하는 흥분과 스릴감은 도박자들로 하여 부적절한 느낌 또는 우울과 불안과 같은 부정적인 감정에서 벗어날 수 있도록 해주는 역할을 하는 부적 강화물로 작용한다. 이는 자신의 과장된 통제력을 중심으로 편향되고 왜곡된 인지체계를 형성하게 된다. 다음과정은 습관화로 습관적인 도박 양상을 확립한다. 이제는 의식적이거나 왜곡된 생각 없이도 자동적, 습관적으로 도박을 하게 된다. 즉, 도박과 관련된 단서에 노출되면 뇌신경회로가 점화되고, 도박을 하고 싶다는 갈망과 충동에 강박적인 도박을 하게 된다는 것이다.

경로의 마지막 과정은 도박에 대한 채무이다. 도박을 통해 잃어버린 본전을 찾기 위한 동기는 합리적인 판단과 선택을 하지 못하고 기대보다 더 큰 돈을 잃고 경제적인 손실을 반복하게 되는 악순환이 발생하게 된다. 즉, 도박으로 인한 경제적 손실과 사회적 관계망의 손상의 정도가 크면 클수록 단기간에 회복할 수 있는 방법으로는 도박뿐이라고 굳게 믿고 도박에 더욱 더 집착하는 모습을 보인다.

세 부류의 하위집단인 행동적으로 조건화된 도박자 집단을 살펴보면, 이들은 경로 1만 거치게 된다. 특별히 병전 정신 병리는 보이지 않으며, 오락이나 사교적인 목적으로 도박을 시작하며 반복적으로 노출되어 일시적인 왜곡된 인지나 비합리적인 판단을 보이고, 정상과 중독의 사이를 반복하지만 심각한 통제력의 손상을 보이는 것은 아니다. 이집단의 특징은 어느 발달시기에서나 도박에 빠질 수 있고, 치유에 대한 자발적인 동기와 치유적 개입이 높아 예후가 좋다는 것이다.

정서적으로 취약한 도박자 집단은 경로2를 거치게 되며 문제성 또는 병적도박으로 발달된다. 이 집단의 도박자들은 정서적인 혼란으로 불안과 우울이 높고, 대처방식과 문제해결 기술이 부족하다. 또한 아동기의 부정적인 가족과 생활 사건 등에 영향을 받으며, 부정적인 기분이나 열등감으로부터의 벗어나고 싶은 심리적 욕

구를 도박을 통해 해소하려고 한다. 이러한 과도한 도박은 상호작용을 통해 이루어지며 첫째는 아동기의 뿌리 깊은 열등감과 부적절감이며 둘째는 부적절한 생리적인 각성상태이다. 이 집단의 도박자들은 도박은 정서적 도피수단으로 도박을 하게 되며, 도박을 시작하는 연령도 늦고, 정서적인 취약성과 대처 기술의 미비로 치료적이 변화에 저항적이다.

반사회적, 충동적 도박자 집단의 경우 경로3을 거치게 되며, ‘정서적으로 취약한 도박자’의 집단과 유사한 심리사회적, 생리적인 취약성을 보이고 있으나, 이들과는 다르게 충동성, 신경심리, ADHD, 반사회적성격, 물질남용 등의 사전경향성을 보인다. 치유에 대해 자발적으로 참여하는 동기가 가장 낮다.

## 2. 대학생 도박행동

대학생은 18세에서 25세 사이에 있으며 ‘초기성인(emerging adult)’이라고 명명하였으며 대학생들은 위험감수행동을 하며, 불안정 상태이며, 자기중심적이라고 하였다(Arnett, 2000). 도박행동이 증가하는 시기를 청소년기에서 초기성인기로의 전환기로 보았다(Slutske et al., 2003). 즉 ‘초기성인(emerging adult)’은 도박문제를 경험할 가능성이 상대적으로 높은 시기이며 실제로 대학생의 과도한 도박행동은 재정적, 학업적, 사회적 피해를 가져온다는 것이다(Ashrafioun et al., 2012). 미국에서 실시한 종단연구에서 대학생의 도박 경험이 지속적으로 증가추세를 보이고 있고(Goudriaan et al., 2009), 스웨덴 성인을 대상으로 한 연구에서는 25세 이하에서 유의미하게 높은 문제 도박률이 나타남을 제시하였다(Volberg et al., 2001).

대학생 특성상 지속적이고 재발가능한 부적응 도박행동을 지속하고, 학업수행능력 저하, 위험감수성향, 약물남용, 자살시도 등 위험 행동을 하게 된다. 이러한 위험행동들은 개인뿐만 아니라 가족과 학교 그리고 지역사회 및 국가차원의 부작용으로 확산된다(Martens et al., 2009). 대학생의 도박행동에 관한 국내 연구로는 권복순·김영호(2011)의 국내 대학생을 대상으로 하는 대규모 조사에서 문제도박 유병률이 11%로 성인 6.1%보다 높았고, 남학생의 문제도박률도 14.6%로 여학생

6.6%에 보다 높음을 제시하였다. 이는 대학생이 다른 연령층보다 도박참여율이 높으며 상당수의 대학생들은 도박으로 인하여 부정적인 경험을 하고 있다.

선행연구에서도 도박은 성별에 따른 차이를 보였다. 남성은 자극추구형으로 도박을 통해 흥분을 즐기거나 유지하는 수단으로 도박을 하는 반면, 여성들은 감각추구형으로 우울, 불안, 무력감 등을 회피하기 위하여 도박에 참여한다고 하며 도박을 회피의 수단으로 받아들이고 있다(Lesieur & Blume,1991). Shead, 외(2010)는 남성 변수는 어린 나이에 도박에 노출된 남성들이 여성들보다 심각한 도박문제를 겪는다고 한다. 2013년 지역 청소년 게임도박문제 실태에 대한 조사를 전국에서 처음으로 실시하여 청소년들의 게임도박문제에 대한 분석결과를 공개하였다.

광주지역 중·고등학교 학생 2000명을 대상으로 한 조사에서 남학생은 여학생에 비해 카드나 스포츠경기를 이용한 돈내기게임과 사설(불법) 온라인 사행성 게임을 더 하는 것으로 나타났으며, 여학생들은 기계게임과 그 외 돈내기게임(짤짤이 등) 참여율이 더 높았다. 중학생은 기계게임을, 고등학생은 화투게임, 스포츠경기대기, 그 외 돈내기게임, 온라인 사행성 게임(한게임 등에 있는 게임 및 스마트폰 게임)을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 청소년들은 주로 친구와 함께 특정 장소 혹은 직접구매 방식 등(56.9%)으로 돈내기게임을 하는 경우가 가장 많았으며, 인터넷 PC(22.7%), 스마트폰(16.8%)으로도 참여하고 있었다. 남학생은 인터넷 PC를 주로 이용하고 있으며, 여학생은 스마트폰을 이용한 돈내기게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 돈내기게임을 하는 장소는 주로 자신의 집(26.6%)과 친구 집(26.3%)인 경우가 많았다(광주도박중독예방치유센터, 2013).

2010년도 대학생을 대상으로 한 도박중독 예방프로그램 개발 및 실행 보고서에 따르면 대학생들의 인터넷 도박 경험 23.3% , 온라인 게임을 통한 현금거래 경험 6.3% 였으며, 소수이지만 하우스 도박이나 사설경마 등 불법도박장 출입을 경험하고 있는 대학생도 있는 것으로 나타났다. 조사결과 학교 수준별 전 연령층을 대상으로 한 다양한 도박장애 예방프로그램이 필요하며 특히 초기 성인기의 대학생 도박행동에 대한 지속적인 관리와 예방에 대한 전문연구자와 실천가가 절실하게 필요하다고 본다.

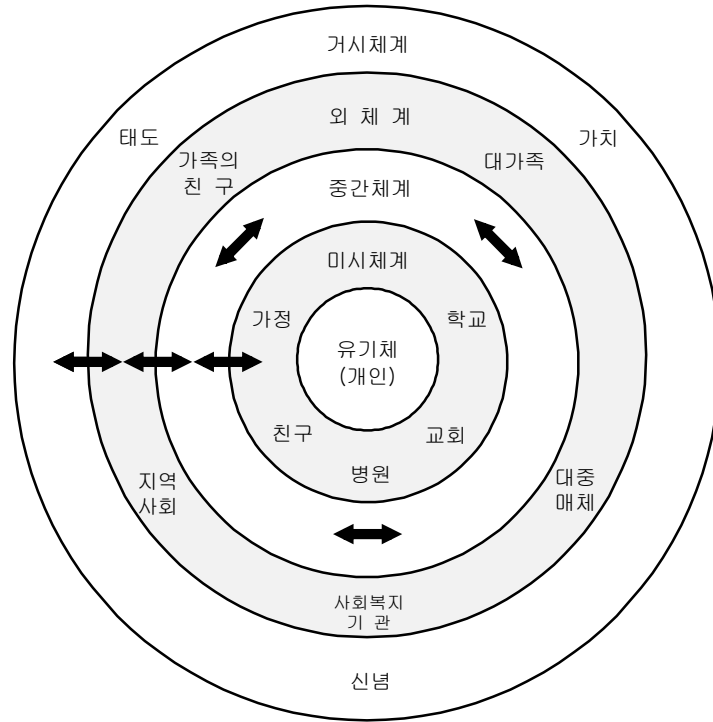
국내에서 대학생의 도박행동에 대한 연구는 심리학에서 주로 다루어졌으며, 최근에는 도박행동을 심리적 요인의 결과로 보기보다는 다양한 체계의 요인들을 통한 문제해결의 필요성이 제기되고 있다(김정은, 2012; 정선영, 2011; 김영주, 2010; 장수미, 2013). 즉 도박행동은 다양한 환경과의 상호작용으로 발생하는 행동양상으로 다차원적인 원인 규명이 필요하다. 따라서 본 연구는 개인과 상호작용을 하는 환경체계 요인으로 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성)을 설정하였다.

### 3. 대학생 도박행동에 대한 생태체계 접근

#### 가. 생태체계이론의 개요

사회복지학은 ‘환경 속의 인간’이라는 관점으로 인간과 환경의 상호작용에 대해 강조했다. 생태체계이론은 사회복지실천분야의 근간이며 인간의 행동을 이해하는데 사용되었고, 생태체계이론은 다차원적 접근을 시도하는 여러 학문분야에 적용되어 새로운 개념으로 정의되고 있다. 사회과학에서는 생물학에서 정의와는 다르게 인간 생태학(humanecology)이라는 용어로 사용하고 있다. 인간 생태학 이론은 사람들이 어떤 상황 조건에서 인간의 행위들이 일어나는지에 관심을 갖는다(Hawley, 1995). 인간발달의 생태학을 인간과 환경간의 일생을 통한 상호 조절 과정에 대한 과학적인 연구라고 정의하였으며, 인간발달의 생태학 이론을 제안하였다. 또한 인간발달 보다는 개인 간의 관계와 사회문화적인 맥락을 살피는 것이 중요하다고 주장했다(Bronfenbrenner, 1979). <그림 2-4>와 같이 생태학적 환경을 4 체계로 세분화 하여 주요한 생태학적 환경체계를 규정하고 주변 환경을 개념화 하였다. 이러한 생태학적 체계의 본질은 인간과 환경의 상호작용이다. 이러한 구조들은 인간이 발달함에 따라 변한다. 생태학적 환경은 개인에게 미치는 즉각적인 상황이며, 개인과 개인 간의 관계, 그러한 관계의 본질을 중요시하게 된다.





<그림 2-4> Bronfenbrenner의 인간발달 생태학 모형

Fig. 1 Bronfenbrenner's Ecology Model for Human Development

첫째, 미시체계(micro system)는 유기체와 직접 접촉하는 친밀한 물리적 환경으로 가장 인접한 수준의 환경체계를 의미한다. 미시체계는 성장하는 개체가 겪는 활동과 역할, 대인관계의 특정 대면상황을 경험하는 방식이다. 개인이 직접적인 영향을 받으며 참여하는 물리적 환경으로 생애초기에는 집과 가족이고 성장하면서 놀이터, 학교, 또래친구가 된다. 이러한 체계구조에서 가장 중요한 것은 상호 호혜성에 기반을 둔다. 부모와 자녀의 의사소통의 문제에서 호혜성이 무너지면 미시체계의 관계에 영향을 미치게 된다. 이러한 부모와 자녀관계는 미시체계 중 매우 중요한 이원체계다(Bronfenbrenner, 1979).

둘째, 중간체계(meso system)는 개인이 참여하는 둘 이상의 상호작용(interaction)으로 가정과 학교간의 관계로 이때 하나의 미시체계와 하나의 중간체계에 존재하는 발달 촉진적, 저해적 영향을 미칠 수 있다. 중간체계는 과정의 상호작용으로 인한 상승효과와 특징에 초점을 맞추는 것이다(Bronfenbrenner, 1993).

셋째, 외체계(exo system)는 개인이 직접 참여하지 않는 체계로 중간체계가 확장된 것이며 그 환경 내에서 영향을 받거나 영향을 주는 환경체계로 사회적지지를 포함한 친구집단, 이웃, 사회복지관, 종교단체, 시민단체, 정부기관, 비형식적인 사회적 관계망이 있다.

넷째, 거시체계(macro system)는 기본 신념체계가 하위체계들의 형태와 내용에서 나타나는 일관성이다. 따라서 특정 문화에서의 이념, 관습, 규칙, 규범, 법률, 기대, 가치 등을 포함하는 것으로 교육, 정치, 경제, 사회 가치의 핵심을 포함한다. 거시체계는 대상에 따라 다르며 인간이 성장하면서 일어나는 전이현상을 통해 체계변인 등이 변화한다(Bronfenbrenner, 1993).

Zastrow(2003)은 하위체계를 미시, 중간, 거시체계로 구분하였으며, 개인은 미시체계로, 가족 및 소속집단은 중간체계로 조직과 지역사회 및 국가를 포함하여 거시체계로 분류하였다. Farley 외(2006)는 생태체계를 미시체계(microsystem), 중간체계(mesosystem), 거시체계(macrosystem)로 분류하였다. 개인은 미시체계, 집단(가족, 친구, 그 외 집단)은 중간체계, 조직, 제도 지역사회 문화는 거시체계로 분류된다. 인간의 행동을 설명하는데 사회체계의 설명을 통한 이해가 필요하다. 인간의 행동발달은 개인의 환경에 따라 구체화되며 인간발달에 있어서 환경은 매우 중요한 체계이다(박명숙, 1999).

본 연구는 대학생들이 미시체계를 통하여 성장하는 개체가 겪는 활동과 역할, 대인관계의 특정 대면상황 등의 환경 속에서 가족요인과 학교요인이 도박행동에 미치는 영향을 보고자 하였으며, 또한 도박은 양면성을 가지고 있으며 이러한 특성은 거시체계의 문화에서의 관습, 규칙, 기대 등의 환경 속에서 사회적 태도나 접근가능성이 도박행동에 어떠한 영향 영향을 미치는지를 보고자 하였다. 따라서 활용범위를 미시체계와 거시체계로 한정하고자 한다.

가장 기본적인 유기체 변인으로 대학생 도박행동의 개인특성요인은 개인과 상호작용으로 인한 환경의 산물이 아닌 개인이 지닌 개인특성 자원을 말한다. 본 연구는 대학생 개인의 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안을 대학생 도박행동의 개인특성요인으로 선정하였다. 미시체계 변인은 대학생들에게 가장 큰 영향

을 미치는 가정과 학교이다. 대학생들의 대부분의 생활은 가정과 학교 속에서 전개되기 때문에 본 연구는 가족요인과 학교요인으로 구분하고 기존의 연구를 분석하여 두 미시체계의 변인을 설정하였다. 가족요인으로는 가족갈등과 가족도박력을 선정하였으며, 학교요인으로는 친구지지와 친구도박행동을 설정하였다. 거시체계 변인으로는 개인과 사회환경과의 접근가능성을 중심으로 사회요인을 선정하였다, 사회요인으로 사회적 태도와 접근가능성을 선정하였다.

## 나. 생태체계접근의 유용성

생태체계적 관점은 다양한 사회현상들에 유용한 접근법이라고 할 수 있으며 많은 학문분야와 사회복지분야에서도 활용되는 이론이다(Compton & Galaway, 1997). 아동·청소년문제와 노인문제, 다문화가정, 가정폭력의 사회현상들에 유용한 접근법으로 생태체계적 접근이 필요하다고 본다. 박종인(2010)은 생태학적 관점에 초점을 두고 분석을 하였고, 가정환경 요인, 기관환경 요인, 가정·기관 관계 요인, 사회적지지 요인, 사회문화 요인으로 분류하여 분석하였다. 엄옥연(2011)은 생태체계 요인을 인구사회학적 요인, 개인체계 요인, 환경체계 요인으로 분류하여 분석하였다. 김경은(2011)은 청소년 사이버폭력에 관한 생태체계 관점으로 개인 요인, 가족환경 요인, 학교환경 요인, 사이버환경 요인으로 분류하여 분석하였다. 대학생은 초기 성인기로 개인과 상호작용을 하는 환경에 영향을 받기 때문에 도박행동 역시 생태체계적 관점에서 고찰하는 것이 중요하다. 많은 선행연구에서 도박행동을 심리요인의 결과로만 보고 있다. 도박행동은 환경 간의 상호작용을 통하여 영향을 미치고 있어 여러 요인들의 복합적 결과로 생태학적 관점에서 도박행동을 고찰할 필요성이 제기되고 있다(김정은, 2012; 정선영, 2011; 김영호, 2011; 이희성, 2013; 김영주, 2010; 김효순, 2009). 생태체계이론의 유용성을 통한 도박행동의 영향요인을 설명하면,

첫째, 문제의 총체적 이해는 생태체계이론을 통해 가능해진다. 문제와 관련된 많은 체계들을 통해 많은 정보를 얻어 내므로 개인으로부터 나오는 정보보다 객관적이다.

둘째, 생태체계이론은 개인과 집단 그리고 공동체 등 다양한 대상의 사회체계에 적용된다. 즉 어느 한 가지 대상에 치우치지 않고 선택적으로 다양한 대상에 적용된다.

셋째, 생태체계이론은 각 체계들의 상호성, 일관성, 갈등이 정도, 상태를 규명할 개념들을 제공한다.

넷째, 생태체계이론은 문제를 총체성(wholeness)속에서 이해하도록 한다. 각 체계들은 이미 발생된 체계의 변화는 개입의 종료와 무관하게 체계 자체의 적응기능으로 특성과 효과는 지속된다고 볼 수 있다(최옥채 · 박미은 · 서미경 · 전석균, 2007).

환경적 요인들은 대학생 도박행동에 영향을 미치기 때문에 다층적 접근이 가능한 생태체계적 관점에서 규명하고, 실증적으로 검증하여 학교 및 지역사회단위에서 대학생 도박문제의 치료, 재활뿐만 아니라 예방과 서비스 개입 방안을 모색함에 기초 자료를 제공하고자 한다. 그러므로 Bronfenbrenner의 이론을 기반으로 하여, 선행연구들 중에서 환경체계별 요인들을 추출하여 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)으로 나누고 각각의 체계에 해당되는 주요 변수들을 선정하였다.

## 제 2 절 대학생 도박행동의 개인특성요인

대학생 도박행동의 개인특성요인은 개인이 지니 개인의 특성적인 개인자원을 말한다.

첫째, 생물학적 관점을 들 수 있다. 생화학적 불균형으로서 세로토닌, 노어아드레날린, 도파민 시스템에서의 문제가 병적 도박과 관련된 것으로 보고되고 있다(Blanco, Orensanz-Munoz, Blanco-Jerez, & Saiz-Ruiz, 1996). 이런 생물학적 관점의 연구자들은 도박문제를 질병으로 보지 않는다(Ferris, Wynne, & Single, 2001).

둘째, 인지적 요인을 들 수 있다. 통제력의 착각, 해석의 오류, 미신적 신념과 같은 비합리적 도박신념이 병적 도박의 발병과 유지에 중요한 역할을 한다 (Toneatto, 1999). 도박자들이 보이는 왜곡된 사고는 자신이 게임의 결과에 직간접적으로 영향을 주고 통제할 수 있다는 믿음과 정확하게 결과를 예측할 수 있다는 믿음이다(이홍표, 2003). 이러한 비합리적 도박신념은 병적도박자들의 인지적 특성이다.

셋째, 성격적 요인을 들 수 있다. 도박행동에 영향을 미치는 성격 변인으로는 충동성, 감각추구성향, 위험감수성향, 경쟁심리, 자기중심성 등이 있다. 충동성이 병적 도박의 심각도와 비례하는 것으로 보고되기도 하였지만 실제 병적 도박자의 치료에서는 충분한 결과가 나타나지 않았다. 감각추구성향이나 위험감수성향은 각성이나 흥분상태를 유지하기 위해 도박을 하게 된다는 연구도 있으나 오히려 각성을 피하고 부정적 정서 상태를 회피하거나 감소시키기 위해 도박을 한다는 증거도 있다(Blaszczynski, Wilson & McConaghy, 1986).

넷째, 정서적 요인이다. 우울과 불안, 높은 스트레스가 도박행동의 예측요인으로 나타났다. 이러한 우울과 불안은 지속된다면 자살시도에서 자살사고에 까지 이를 수 있으며, 높은 스트레스도 대처방식을 적절하게 잘 적용해야만 한다.(Barnes et al., 2003).

마지막으로 일반적 특성이다. 도박을 처음 접한 연령, 경제상태, 가족력 등에 유의한 차이를 보였다(Griffiths et al., 2000).

본 연구는 대학생 도박행동의 개인특성요인으로 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안을 선정하였다.

## 1. 충동성

충동성에 대한 개념은 광범위한 영역에서 연구 되었고, 기존의 대부분의 연구자들은 외형적인 충동적 행동을 통해 설명하려고 하고 있으나 보다 본질적인 개념으로 사려성(reflectiveness)또는 자기통제(self-control)와 대조되는 개념으로 설명되

어져야 한다(김신정, 2002). 충동성에 대한 정의는 확실한 목적과 의사가 없는 본능적이고 반사적인 상태로 일을 진행 하고자 하는 마음의 작용이며(남전아, 2010), 일에 대한 반응 시간과 행동의 제지를 못하고, 계획 능력의 부족으로 정의 된다(Barratt & Patton, 1983). 충동성의 특성은 단순성·사태의 감정적 처리, 즉흥성·폭발성으로 매사에 모든 일이 계획적이지 못하며 순간적인 감정에 의존하여 과잉행동과 공격적인 행동을 보이기도 한다(정성훈, 2011).

선행연구를 살펴보면, 도박을 충동 통제 의 문제로 인식하여 충동성과 도박의 관계에 많은 연구가 진행되었다. 충동성은 문제성 도박의 예측 요인 중 도박 심각도의 가장 강한 예측인자로 나타났으며(Chiu J, Storm L, 2010), 도박중독에 대한 감각추구와 충동성 대처와 약물의존에 대한 상관성을 조사한 연구에서 충동성은 남성 도박중독의 예측변수로 나타났다(Nower L, Derevensky JL, Gupta R, 2004). 충동성은 병적도박자의 정신장애에서 충동성과 같은 정신과적인 문제를 경험한 사람이 66명(90.4%)으로 나타났으며(Malygin VL, Tsygankov BD, 2006) 충동성으로 인한 청소년의 도박문제를 경험할 가능성이 많았다(Shead NW, Derevensky JL, Gupta R, 2010). 대학생들의 인성, 성별, 가족력이 지닌 도박예측력을 조사한 연구에서 충동성이 남성 대학생들의 도박중독에 대한 왜곡된 인지를 예측하였다(King SM, Abrams K, Wilkinson T, 2010). 국내 선행연구에서도 청소년 개인이 자신의 정서 상태를 파악하지 못하고 정서적 표현이 되지 못하는 상황에서 충동성이 높은 것으로 나타났으며(장정연, 2011), 청소년들은 충동성이 높은 경우 사행성 게임에 노출되는 빈도가 높은 것으로 나타났다(정선영, 2011; 김태연, 2010). 연미영(2006)의 연구에서 청소년의 도박행동에 충동성이 주 효과가 있었다.

구체적인 내용으로는 충동성이 높은 청소년의 도박행동 점수는 평균이 3.71이고, 충동성이 낮은 청소년의 도박행동 점수는 평균 1.49로 나타났다. 충동성이 높은 청소년의 도박행동점수는 Jacobs(2000)가 제안한 기준과 비교했을 때 도박선호도로 간주되는 3-4점 수준으로 이는 청소년이 도박으로 인한 행동문제가 발생될 우려가 높다는 것을 의미한다. 정성훈(2011)의 연구에서도 충동성이 도박행동에 중요한 변인임을 확인할 수 있었고 이러한 충동성의 특징 때문에 병적 도박자들은 도박에서

오는 부정적 결과들을 신경 쓰지 않고 도박행동에 집착하게 된다고 한다.

본 연구는 충동성이 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 2. 위험감수성향

Knowles, 외(1973)는 위험감수 성향은 위험을 피하려는 상황과 접근하려는 동기적 특성이나 의지로 정의하였다. 위험감수 성향은 의사결정에서 기회를 얻기 위해 위험감수의 의지가 표현되는 개념이기도 한다. 즉, 높은 위험감수 성향은 빠른 의사결정을 통하여 기회를 잡으려하며, 위험감수 성향이 낮은 경우 의사결정에 신중을 기해 위험으로부터 벗어나려고 노력한다(김완재 · 정화영, 2007). Ferguson, 외(1991)는 위험감수 성향은 손실이나 처벌이 예상되는 자신의 행동과 처벌에 대해 인지한 상태에서 행동이 지속된다고 하였다.

도박을 하지 않는 사람들은 사교성 도박자나 문제성 도박자들보다 병적 도박자들이 위험에 노출되고 위험을 추구하는 성향이 강하다고 한다(Powell et al., 1999). 자동차경주나 흡연 히치하이킹 등의 20여가지 위험행동에 대한 대학생들의 인식조사를 하였고, 위험감수적인 성향이 높은 대학생들이 위험행동에 대해 위험성을 느끼는 것 보다는 매력적으로 받아들인다고 한다(Knowles, 1976b). 즉, 많은 병적 도박자들은 오랜 시간 동안 도박에 노출되어 위험성을 지각하지 못하게 되며, 배팅액수가 높아지거나 무모한 배팅을 하게 된다(이홍표, 2002). 문제 도박 집단에서 위험 도박 집단은 위험의 정도가 비 위험 도박집단보다 낮다고 생각하고 있으며, 위험성에 대한 매력적인 느낌으로 받아들인다고 예측되며, 위험 행동을 즐기는 것으로 보여 진다(김민우, 2004). 따라서 선행연구를 통하여 위험감수성향은 특정집단이긴 하지만 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구는 위험감수성향이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

### 3. 비합리적 도박신념

비합리적 도박신념은 도박을 하는 과정과 결과에 대해 인지적 오류 혹은 사고로 정의할 수 있으며, Ladouceur 외(1998)는 지속되는 손해에도 불구하고 도박을 하게 하는 인지적 오류는 모든 사건이 독립적이고, 결과가 우연에 의해 결정되어 무선성에 대한 오류에 있다고 하였다. 또한 도박자들은 과거에 많이 잃을수록 딸 확률이 앞으로 더 많아 질 것으로 착각한다. 도박자의 오류나 잘못된 지각은 무선성의 지배가 아닌 도박판의 일정한 질서 또는 원리에 의해 작동된다는 잘못된 믿음이 있다는 것을 의미한다(이홍표, 2002). 비합리적 도박신념은 생활기능의 부적응이 심각하고 도박신념이 강할수록 자제력이 손상되는 것으로 확인되었다(이홍표, 2003). 비합리적 도박신념이 강할수록 병적도박수준은 남성이 높게 나타났다(강성균, 2010). 도박과 관련된 비합리적 신념에는 무선성에 의해 지배되는 통제력 착각과 잘못된 지각, 미신적 신념, 승리접근 경험 등이 포함된다(양국희, 2012). 병적도박자들은 이런 인지 과정으로 인해 도박행동을 지속적으로 유지한다는 것이다. 또한 한 번의 도박 경험만으로도 도박 중독의 과정으로 진행되는 사람들에게 있어서 비합리적인 신념의 역할은 매우 중요한 것이며, 도박행동을 지속적으로 유지시키는 중추적인 역할을 할 뿐만 아니라 고위험 도박 상황에서 재발을 유발시키는 역할로 재발의 강력한 예측인자로 평가되어 왔다(Ledgerwood & Petry, 2006).

최근 비합리적 신념에 대한 국내연구에서 대학생들이 행운에 대해 내적 특성으로 지각할 경우, 승리접근경험을 할 경우 더 많은 도박행동을 나타냄을 실험적으로 검증하였다(이예진, 2010). 대학생들의 비합리적 도박신념이 도박문제 심각도와 관련이 있으며, 비합리적 도박신념이 도박문제 심각도를 예측해주는 것으로 나타났다. 또한 비합리적 도박신념이 높은 집단 일수로 도박문제도 높아졌고 도박활동역시 빈번한 것으로 나타났다(손소미, 2011). 이찬모(2013)의 연구에서 비합리적 도박 신념은 단도박 기간이 오래 되어도 비합리적 도박 신념이 감소하지 않는다고 하였다. 양국희(2012)의 연구에서도 대학생의 비합리적 도박신념과 도박 심각도는 상관관계에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이희성(2013)의 연구에서는 비합리



적 도박신념은 사행성게임 행동을 야기하고 지속하게 하는 요인이며 사행성게임 문제수준, 강박적인 온라인도박 문제와 비합리적 도박신념의 상관성이 나타났고, 남성이 여성보다 비합리적 도박신념이 높은 것으로 나타났다.

본 연구는 비합리적 도박 신념이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

#### 4. 불안

불안은 자율신경계통의 활동으로 염려와 긴장감의 상태이며(Spielberger, 1966), 고통스러운 현실을 도피하게 만드는 욕구는 불안을 증가시며 중독 행동에 몰두함으로써 불안을 감소시킨다(Jacobs, 1987). 이러한 결과는 대학생들은 도박행동에 몰입하여 현실도피나 분리를 하려고 한다. 병적도박자들의 심리상태는 불안에 직면해 있고, 내적 불안을 감소시키기 위한 대처방식으로 병적 도박을 수행하는 것으로 추정된다(김영훈, 2005). 병적도박자들이 도박을 가끔하거나 자주하는 사람들보다 불안상태가 더 높은 것으로 나타났다(Sharpe, Tarrrier, Schotte, & Spence, 1995). 청소년들은 과도한 학업과 스트레스를 받는 상황에서 벗어나기 위해 도박행동에 몰입하게 된다는 것을 시사한다(김민우, 2004). 박재옥(2006)의 연구에서 불안이 높은 집단에서 도박 문제가 가장 높아다는 것은 불안이 도박행동에 영향을 미쳤다는 것을 의미한다. 본 연구는 불안이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

### 제 3 절 대학생 도박행동의 생태체계적인 영향요인

선행연구에서 대학생의 도박행동에 대한 연구는 심리학과에서 주로 다루어졌으며 최근에는 도박행동을 심리적 요인의 결과로 보기보다는 복합적으로 도박행동을 살펴볼 필요가 있다(김정은, 2012; 정선영, 2011; 김영주, 2010; 장수미, 2013).

즉 도박행동은 다양한 환경과의 상호작용으로 발생하는 행동양상으로 다차원적인 원인 규명이 필요하다. 따라서 대학생 도박행동의 개인특성요인이 대학생 도박행동에 미치는 영향은 가족 요인(가족갈등, 가족도박력), 학교 요인(친구지지, 친구도박행동), 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성)을 포함한 생태체계적 환경적 요인에 따른 조절효과가 있는지 관계를 살펴보고자 한다.

## 1. 가족 요인

첫째, 부모와 자녀간의 의사소통을 들 수 있다. 부모와의 문제와 같은 가족관련 문제를 가지고 있을수록 도박심각도가 문제성 도박자 수준인 것으로 나타났다(김영훈, 2005). 부모와 자녀간의 의사소통은 개방적이고 긍정적일수록 문제행동은 적게 나타난다.

둘째, 부모의 도박문제를 들 수 있다. 부모가 도박문제 있는 경우, 부모에게 도박문제가 없는 학생들보다 더 도박문제를 경험하고 있고, 특히 물질남용으로 치료를 받고 있는 병적 도박자들의 경우, 그들 가족 중 병적 도박자가 높은 비율을 차지하고 있다.

셋째, 가족은 대인적(social) 지지집단으로서 역할을 들 수 있다. 부모의 부정적인 지지와 통제가 심할수록 도박중독에 빠지는 것으로 나타났다. 가족이 지니는 역할은 경우에 따라서는 중독에 대한 지속요인과 탈피요인이 된다.

본 연구는 가족 요인으로 가족갈등, 도박가족력을 선정하였다.

### 가. 가족갈등

부모와 자녀 간 갈등이란 서로가 다른 의견으로 부모와 자녀가 논쟁을 하기도 하고 폭력의 형태를 수반하기도 하는 상황을 의미하며 (Montemayor, 1983), 부모의 통제를 벗어나고자 하는 욕구와 자녀를 통제하려는 부모의 기대간의 차이에 의해 발생하게 된다(이주옥, 1993). 가족갈등은 부모와의 문제(Griffiths, 1995)가 있는 경우 심각한 문제수준일 수 있다.(Hardoon et al., 2004.).

부모와 자녀 간 갈등은 단순한 의견차이일 뿐 아니라 같은 이슈를 부모와 자녀가 정의하는 정도와 의미부여 정도에 따라 차이가 있다고 보았다(Smetana, 1989). 따라서 갈등은 동일한 사건에 대해서도 개인과 관련된 모든 관점에서 조사되어지면 정확성이 높고 부모와 자녀 간 갈등은 객관적 사건일 뿐 아니라 부모자녀 각각의 시각을 통해서 달리 지각될 수 있으며, 자녀의 요인 뿐 아니라 부모의 요인에 의해서도 갈등의 차이는 있다(Smetana, 1989). 도박은 장·단기적으로 직·간접적으로 가족에 영향을 미친다(Wilderman, 1989). 특히 도박 중독은 가족에게 미치는 영향이 다른 종류의 중독에 비해 차이가 있다. 다른 종류의 중독은 그 발전과정을 가족이 천천히 알 수 있는 반면 도박중독은 매우 빠른 시일 내에 급격히 발전할 수 있으므로 가족에 미치는 영향도 극적이고 충격적일 수 있다(Abott, 1995). 가족 문제가 있거나 비지지적이라고 응답하는 청소년은 도박문제에 대한 위험성이 증가하였다(Haroon et al., 2004). 또 다른 연구에서는 청소년들은 남자 여자에 비해 가족의 지지가 별다른 영향을 주지 못했다(Wickwire et al., 2007). 도박문제로 가족이 자살이나 자살을 시도한 경우, 배우자 학대, 자녀학대로 이어지고 있어 도박 문제는 개인의 단순한 문제라기보다는 가족전체의 심각한 문제임을 주장하였다(이영분·이은주, 2003).

본 연구는 가족갈등이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 나. 도박가족력

도박가족력은 도박중독을 경험하고 있는 청소년은 부모가 도박 중독자인 확률이 높다고 보고 했다(Stinchfield, 2000). 도박중독을 경험하고 있는 문제성 집단은 양부모 또는 한부모가 도박을 하고 있으며, 부모의 도박문제나 복권 참여도가 높은 경우 청소년들의 게임행동에서 차이를 보이고 있다. 가족 구성원의 도박행동은 도박행동에 간접적인 모델링을 통해서도 도박행동을 높일 수 있는 것으로 나타났다(연미영, 2006).

특히 부의 도박행동은 청소년들의 사행성 게임행동에 가장 영향력 있는 변수이

고 통계적으로 유의미 하다고 하였다(장정연, 2011). 본 연구는 도박가족력이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 2. 학교 요인

첫째, 친구지지를 들 수 있다. 친구의 지지는 함께하는 시간이 많아짐에 따라 영향력이 커지게 되고 자신의 행동을 선택하는데 있어 친구의 영향을 많이 받게 되므로 친구의 지지는 주요한 자원이 된다. 친구들과 서로 도움을 주고받는 우호적인 관계를 유지할 경우 도박중독이 낮아 질수 있다. 친구지지는 학교생활에서 받는 정신적, 신체적 스트레스의 위험률을 완충시키는 보호요인이다(Natvig et al., 1999).

둘째, 친구도박행동을 들 수 있다. 친구도박행동은 도박행동에 부정적인 영향을 간과하게 한다.

본 연구는 학교 요인으로 친구지지, 친구도박행동을 선정하였다.

### 가. 친구지지

친구의 지지는 친구들과 함께하는 시간이 많을수록 친구들의 영향력은 커진다. 청소년들은 자신의 행동을 선택하는데 친구들의 영향을 받으며, 친구지지는 청소년기는 또래집단의 인정을 중요하게 여기기 때문에 친구압력 또한 중요한 강화요인이 되는 것이다(이혜진, 2003). 청소년은 갈등과 스트레스 해소에서 만족의 정도에 따라 중독성이 차이가 나타난다고 한다(남윤주, 2003). 게임중독을 경험한 청소년은 친구와 불화나 따돌림 고독감을 경험하는 경우가 많았다(정경아, 2001). 결국 게임에 과몰입 하는 경우 친구와 함께하는 시간이 줄어 문제해결을 위한 기술 습득할 기회를 놓칠 수 있다는 것이다(이소영, 2000). 친구들의 도박행동은 부정적인 영향을 미치게 되며 친구들과 서로 도움을 주고 우호적인 관계가 유지될 경우 게임중독이 낮아지는 것으로 나타났다(이병원, 2006). 본 연구는 친구도박행동이 대

학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 나. 친구도박행동

친구의 도박행동은 청소년 도박의 위험요인으로 밝혀졌다(Griffiths & Wood, 2000). 지각된 또래집단의 도박행동은 청소년들의 사행성 게임을 증가시키며(권선중 외, 2006), 친구의 사행성 게임행동은 위험요인으로(Dickson, 2003), 친구의 잦은 도박행동은 결국 사행성 게임의 경험율을 높이는 결과를 가져오게 된다. 도박행동을 하는 친구의 비율이 높을수록 청소년 도박행동이 증가하는 것으로 나타났다(김현주, 2009). 또래친구의 도박행동은 청소년들에게 위험요인으로 작용한다. 청소년 도박행동을 함께하는 사람에 대해 살펴본 결과, 친구가 52%로 가장 많았으며(권준근, 2011). 문제성 도박행동과 병적도박의 확산은 성인기의 4배 이상 높아지는 것으로 나타났다(Delfabbro et al., 2003). 본 연구는 친구도박행동이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 3. 사회 요인

첫째, 사회적 태도를 들 수 있다. 도박에 대한 사회적 태도는 도박에 대해 얼마나 긍정적인가 혹은 부정적인가가 중요하다. 도박행동을 보이는데 개인의 선택과 결정이 중요하다.

둘째, 접근가능성을 들 수 있다. 도박행동에 접근에 대한 허용성이 얼마나 되는지는 중요한 사회 요인이라 할 수 있다.

그밖에 결혼상태, 교육, 수입 등이 도박행동에 영향을 미치는 요인이라 할 수 있다. 이러한 내용을 통하여 본 연구는 사회 요인으로 사회적 태도, 접근가능성을 선정하였다.

## 가. 사회적 태도

도박은 일탈행위가 될 수 있고, 오락과 여가활동의 일환일 수도 있다. 일시적이며 오락수준의 도박과 국가가 합법적으로 승인한 도박은 범규범을 위반한 것도 아니고 일상의 사회규범을 위반한 경우가 아니라 사람들은 자유롭게 도박에 참여할 수 있다. 그러나 도박은 여가와 오락수준을 벗어나 사행심에 휩싸여 도박에 빠진다면 합법적인 도박도 당사자는 물론 가족과 직장에 심각한 피해를 주어 심각한 사회문제로 진전될 수 있다(Liska, 1981). 즉, 도박이 사회문제인지 여가활동인지 정부가 판단하여 불법적 범법행위로 규정하고 하고 있는 도박들도 일반인들 사이에 하나의 오락으로 성행할 수도 있으며, 정부가 법령으로 허용하고 있는 합법적인 도박도 건전한 여가와 오락 활동을 넘어서서 자신은 물론이고 가족, 직장에 피해를 불러일으키게 된다면 결국 사회문제로 확산 될 수 있다는 것이다(Dielman, 1979). 도박에 빠지게 되면, 내기를 해서 이겼을 경우 성취감을 느끼며 자신감에 흥분하며, 존경의 대상이나 주목받기위한 수단으로 여긴다. 도박을 통해 현실생활의 불만을 해결하고 고통을 이겨내려는 수단으로 여긴다. 중요한 점은 이러한 기회를 통해 도박참여자가 강화되며 자신에 대한 통제력을 상실하게 되며 도박에 대한 태도가 관용적으로 변모한다는 것이다.

사회문제와 규범위반 행위가 반드시 일치하는 것은 아니다. 법이 허용하고 있는 사회에서 어떠한 비공식적 제재도 받지 않는 경마와 같은 형태의 도박에 깊이 빠지는 행위는 규범위반 행위는 아니라 하더라도 여가와 오락에 그치지 않고 사행심에 휩싸여 당사자는 물론 가족과 직장에 심각한 피해를 주게 된다면 사회문제로 인식될 수 있다는 것이다

따라서 도박에 접근할 기회가 많아지고 도박으로 보내는 시간이 길수록 문제도박으로 발전될 개연성은 크다고 본다(Lorenz, & Yaffee, 1989). 합법적 도박의 도입과 확대는 대학생의 관용적인 태도는 다른 도박에 참여하는 빈도를 높여 도박의 일상화를 초래하면서 대학생의 사회문제가 발생할 가능성이 높다(김석준 · 강세현, 1996).

본 연구는 사회적 태도가 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 나. 접근가능성

청소년 대상으로 도박의 접근용이성을 파악한 연구는 국내외 모두 소수에 불과하다. 성인대상의 연구에서는 도박장에 대한 출입용이성과 도박자금에 대한 조달용이성, 도박동료에 대한 모집용이성을 도박 접근용이성으로 보고 조사를 하였으며, 조사결과 병적 도박자들이 도박에 좀 더 쉽게 접근 하는 것으로 나타났다(김교현·성한기·이민규, 2004). 국외 선행연구에서도 접근용이성이 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다(Wickwire et al., 2007). 도박접근가능성은 도박접근성이 용이하거나 도박에 대해 허용적일수록 도박중독의 문제가 심각한 것으로 나타났다(Adams et al., 2007; 김영호, 2010; 장정연, 2011).

도박중독의 접근용이성에 대한 개념은 일반적으로 개인의 동기나 인식에 따라 다르며(김영중, 1998), 일정한 개념의 규정 없이 사용되어 왔으며, 도박에 대한 지리적 접근성과 심리적 접근성으로 나누어 접근하였다(김영호, 2010). 남학생은 인터넷 PC를 이용하는 경우가 많은 반면, 여학생은 스마트폰을 이용한 돈내기게임을 더 많이 하고 있었다.

본 연구는 접근가능성이 대학생 도박행동에 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

## 제 4 절 선행연구

### 1. 선행연구 고찰

대학생 도박행동에 대한 선행연구들을 살펴보면, 김정은(2012)은 대학생 도박문제의 주요 영향요인에서 도박문제에 영향을 미치는 요인으로 가족건강성과 가족유대관계가 좋을수록 도박문제가 감소되었다. 정선영(2011)은 대학생의 도박행동구조 모형에서 대학생 도박행동에 미치는 가장 큰 변수는 자기조절전략이었고, 사

회적응전략, 개인 정서적 요인, 개인 성격·인지적 요인, 사행성 유발 요인, 가족갈등 요인 순으로 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 김영호(2011)는 대학생의 성별 차이와 건강위험행동과의 관련성 연구에서 대학생의 도박 심각도는 여학생보다는 남학생에게서 더 높게 나타났다. 이희성(2013)은 사행성게임 행동연구에서 남성의 문제수준이 여성보다 높게 나타났다. 비합리적 도박신념은 사행성게임 행동을 야기하고 지속하게 하는 요인이며, 비합리적 신념이 높은 남성이 여성보다 강박적인 온라인도박 문제에 있어 더 취약하다는 것을 알 수 있다.

김영주(2010)는 도박 취약성과 집행기능 결함에서 대학생을 대상으로 한 연구에서 도박에 취약한 집단이 반응 억제에서 결함이 있음을 시사하고 있고, 운동반응의 억제는 일상생활에서 습관적인 반응을 억제하도록 하는 집행적 통제 기능이다. 운동반응의 억제는 적응적 측면에서 중요하며, 한번 시작된 습관적 도박 행동을 억제하지 못한다. 또한 긍정적인 정서의 반응에 충동적이고 탈 억제된 방식으로 반응하려는 경향이 있다고 하였다. 이는 정적 성급함(positiveurgency)과 매우 유사하며, 정적 성급함은 매우 긍정적 정서를 경험할 때 성급하게 행동하려는 경향을 의미한다. 즉 도박에서는 도박의 지속이 돈을 잃게 됨에도 불구하고 돈을 거는 것과 관련된다(Cyders & Smith, 2008a). 대학생의 증가된 도박은 부적 정서 상태 동안의 성급한 행동보다는 매우 긍정적 정서를 경험할 때 성급한 행동을 하려는 경향과 관련되었다(Cyders & Smith, 2007). 따라서 도박 위험 과정에서 긍정적인 정서의 역할을 고려해야 할 것이라고 보고하고 있다. 장동석, 남장현(2011)은 대학생 도박심각도와 도박의사의 영향요인에 관한 연구에서 전체 조사대상 537명중 70명이 중증 중독자(13%)로 판정될 정도로 성인도박의 중독실태가 심각한 상황임을 확인하였다. 또한 비합리적 도박신념이 도박심각도에 영향을 미치는 것을 확인하였다. 장수미(2013)의 연구에서 Jacob의 중독의 일반이론을 적용하여 검증한 결과 연구대상 남자대학생의 문제도박율은 14%(중위험도박6.6%+문제도박7.4%)로 위험집단으로 나타났다. 또한 도박행동의 수준별로 대학생의 신체적, 심리적 취약성에 차이가 발생하였으며 신체적 취약성보다는 심리적 취약성이 탈출욕구를 통해 문제도박에 이끈다고 보고 하였다. 권복순, 김영호(2011)의 연구에서 대학생의 도



박중독 유병률은 일반인의 2배에 가까운 11.0%이며, 인터넷도박과 스포츠도박 도박 참여자의 도박중독 유병률이 2배 가까이 높게 나타났다고 보고하고 있다. 대학생의 문제도박의 심각도 수준은 비문제도박이 중위험도박 9.5%(193명)로 캐나다 대학생의 문제도박 심각도 조사결과(Kairouz S. & Nadeau, L. 2010)인 중위험도박 4.6%에 비해 높은 결과를 보였다. 이러한 연구 결과로 볼 때 우리나라 대학생 집단의 문제도박 수준이 매우 심각하다고 제시하고 있다.

김영호(2010)는 대학생 도박문제의 실태와 대응방안에서 일반인에 비해 대학생은 중위험 도박자의 숫자는 2배에 가까운 많은 결과를 보여주고 있다. 캐나다의 2개 대학에 재학 중인 대학생들을 상대로 복합적 중독행동 특성에 대한 연구조사를 하였다(MacLaren VV, Best LA, 2010). 조사결과 남자는 운동이나 약물, 알코올, 담배 등에 있어서 여자보다 높은 결과를 보였고, 여자는 강박적 쇼핑, 거식증이나 폭식증에 있어서 남자보다 높은 결과를 보였다. 이러한 결과는 대학생 성별에 따라 다면적 중독 행동의 특성을 보여주고 있음을 시사하고 있다. 도박 빈도는 문제행동과 유의미한 결과를 나타냈고, 문제성도박과 도박의 빈도의 관계에서는 슬롯머신에서 높게 나타났다. 또한 도박에 대한 태도나 성격, 행운에 대한 인지 등을 문제성 도박의 예측 요인으로 보고 조사한 결과 문제성도박집단은 행운과 충동성에 대한 신념이 높았다(Chiu J, Storm L, 2010).

## 1. 선행연구 평가

대학생 도박행동에 대한 영향요인의 선행연구는 다차원적 연구가 아닌 제한된 차원의 수준에서 대학생 도박행동에 대한 연구가 진행되었다. 이러한 연구는 대학생 도박행동에 대한 영향요인 탐색에는 기여를 하였지만(김정은, 2012; 정선영, 2011; 김영호, 2011; 이희성, 2013; 김영주, 2010; 장동석·남장현 2011; 장수미, 2013; 권복순·김영호, 2011; 김영호, 2010; MacLaren VV, Best LA, 2010; Holtgraves T, 2009; Chiu J, Storm L, 2010), 대학생 도박행동의 영향요인에 대한 충분한 설명에는 한계가 있다. 김정은(2012)은 대학생 도박행동의 영향요인으로 인

구학적, 가족건강성, 건강위험행동, 도박행동유형 요인 등으로 살펴본 연구에서 친구의 지지나 친구의 도박행동과 같은 학교 요인과 도박접근용이성의 환경적 요인 등 다차원의 수준의 요인에 대한 설명이 되지 못하였다. 정선영(2011)은 대학생의 도박행동을 설명하는 변수를 개인성격·인지적 요인, 개인 정서적 요인, 가족 갈등 요인, 사행성 유발 요인 등으로 설정하였다. 이 연구에서도 개인과 가족갈등에 대한 영향은 설명하고 있으나 다른 차원의 수준인 사회적 갈등과 같은 사회환경에 대한 요인들의 역할은 설명하지 못하고 있다. 대학생 도박행동에 관한 연구 중 인 구학적 연구로 성별에 따른 영향연구가 많았으며(김영호, 2011; 이희성, 2013; 권복순·김영호, 2011; MacLaren VV, Best LA, 2010), 개인 요인, 가족 요인, 문제도박 순으로 나타났다.

즉, 도박행동에 영향을 주는 요인으로 주로 심리적인 요인을 중점으로 연구가 진행되었다. 개인, 가족, 학교, 사회 요인 등을 단순차원의 독립변수로 사용함으로써 도박행동에 대한 다차원적인 분석을 하지 못하였다. 따라서 도박행동은 다양한 환경과의 상호작용으로 발생하는 행동 양상으로 이들 요인들에 대한 포괄적이고 통합적이 이해가 필요하다.

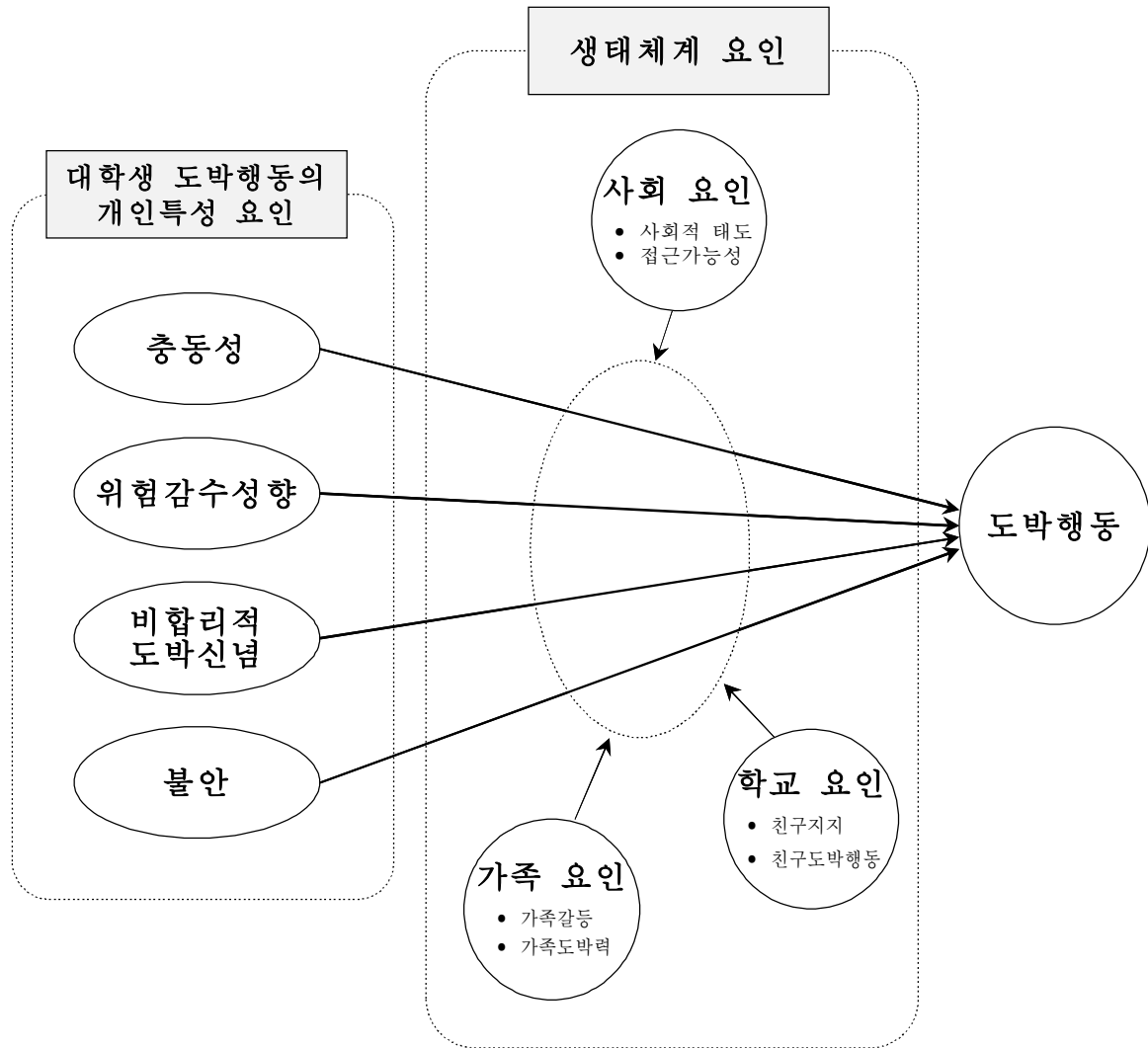
본 연구는 이들 요인들을 접목하여 대학생의 도박행동에 관한 대학생 도박행동의 개인특성요인과의 인과관계를 설명하고 생태체계적인 요인에 따라 차이가 있는지를 설명하고자 한다. 인간이 어떻게 환경과 상호작용을 하는지를 설명해 주는 이론으로 생태학적 이론이 매우 유용하다(박희서, 2010). 따라서 생태학적 이론을 중심으로 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 다차원의 모형을 구축하고, 실증적 분석을 통하여 이들 요인간의 관계 구조를 설명하고자 한다.

## 제 3 장 연구설계

### 제 1 절 연구모형

본 연구는 대학생 도박행동의 정도를 알아보고, 대학생 도박행동의 영향요인들 간의 인과관계와 생태학적 관점의 조절효과를 규명해 보고자 한다.

대학생은 초기 성인기로 개인특성을 중심으로 가족과 학교, 사회 요인 간 상호작용에 영향을 받기 때문에 도박행동 역시 생태학적 관점에서 고찰하는 것이 중요하다. 따라서 본 연구는 대학생 도박행동은 여러 가지 환경적 특성이 영향을 미치게 되기 때문에 Bronfenbrenner (1979)의 인간발달생태학 이론을 기반으로 하였다. 본 연구는 대학생 특성상 멀리 떨어진 환경으로부터 야기되는 문제의 영향들은 덜 분명하고 변화가 어려워 인접환경인 미시체계 변인과 거시체계 변인으로 한정하여 분석하였으며 <그림 3-1>과 같이 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동과의 관계에서 가족요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)의 조절효과를 확인하기 위하여 연구모형과 연구가설을 설정하였다.



<그림 3-1> 대학생 도박행동의 영향요인에 대한 연구모형

## 제 2 절 연구가설

본 연구는 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동의 관계에서 개인요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박력), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)의 조절효과를 검증하기 위한 연구모형을 바탕으로 도출된 가설은 다음과 같이 설정하였다.

가설 1. 충동성은 도박행동에 영향을 미칠 것이다.

- 1-1. 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.
- 1-2. 학교요인(친구지지, 친구도박력)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.
- 1-3. 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

가설 2. 위험감수성향은 도박행동에 영향을 미칠 것이다.

- 2-1. 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.
- 2-2. 학교요인(친구지지, 친구도박력)은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.
- 2-3. 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

가설 3. 비합리적 도박신념은 도박행동에 영향을 미칠 것이다.

- 3-1. 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.
- 3-2. 학교요인(친구지지, 친구도박력)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를

조절할 것이다.

3-3. 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

가설 4. 불안은 도박행동에 영향을 미칠 것이다.

4-1. 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

4-2. 학교요인(친구지지, 친구도박력)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

4-3. 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이다.

### 제 3 절 변수의 조작화

본 연구의 측정도구는 생태체계 요인을 기본으로 하여 대학생 도박행동의 개인 특성요인(충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안)척도, 가족 요인(가족갈등, 도박가족력)척도, 학교 요인(친구지지, 친구도박행동)척도, 사회 요인(사회적 태도, 접근가능성)척도로 구성되었으며, 본 연구에서 측정에 사용된 대학생 도박행동의 주요변수는 <표 3-1>과 같다.

<표 3-1> 대학생 도박행동의 주요변수

| 변수                  |           | 연구자(연구연도)       |
|---------------------|-----------|-----------------|
| 대학생 도박행동의<br>개인특성요인 | 충동성       | 장정연(2011)       |
|                     | 위험감수성향    | 정선영(2011)       |
|                     | 비합리적 도박신념 | 권선중 외(2006)     |
|                     | 불안        | 김영훈(2005)       |
|                     | 가족갈등      | 장정연(2011)       |
| 가족 요인               | 도박가족력     | 장정연(2011)       |
|                     | 친구지지      | 김현주(2009)       |
| 생태체계 요인             | 학교 요인     | 친구도박행동          |
|                     | 친구도박행동    | 장정연(2011)       |
| 사회 요인               | 사회적 태도    | 김석준 · 강세현(1996) |
|                     | 접근가능성     | 장정연(2011)       |
| 도박행동                |           | 김정은(2012)       |

## 1. 대학생 도박행동의 개인특성요인

### 가. 충동성

충동성은 고려대학교 부설 행동과학연구소(1998)의 척도에서 충동성에 대한 평가의 4문항을 선정하였다. Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 충동성이 높은 것으로 해석된다. 본 연구는 장정연(2011)이 사용한 척도를 사용하였다.

### 나. 위험감수성향

위험감수성향은 위험감수척도(Knowles et al., 1973)를 이홍표(2002)가 수정 변안하여 대학원생 대상으로 신뢰도 검증을 실시한 15문항척도를 사용하였다. Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 위험감수성향이 높은 것으로 해석한다. 역채점 문항은 1, 2, 4, 7, 9, 12, 13, 14 문항이었다. 본 연구는 정선영(2011)이 사용한 척도를 사용하였다.

### 다. 비합리적 도박신념

비합리적 도박신념은 Steenbergh, Meyer, May & Welan (1998)의 Gambling Belief Questionnaire(GBQ)와 Langer(1975)의 통제력 착각 척도를 참고로 하여 이홍표(2003)가 수정 변안하고 수정한 척도를 사용하였다(권선중 외, 2006). 본 연구는 권선중 외(2006)이 사용한 척도를 수정 사용하였다. Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 비합리적 도박신념이 높은 것으로 해석한다.

## 라. 불안

불안은 Beck & Steer(1988)가 개발한 자기보고형 척도를 김영훈(2005)이 사용한 척도를 사용하였으며, 21문항으로 구성되어 있으며 Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였다. 점수가 클수록 불안이 높은 것으로 해석한다.

## 2. 가족 요인

### 가. 가족갈등

가족갈등은 Hudson(1982)이 개발한 부모와 자녀간의 정서적 유대(Child's Attitude Toward Parent : CATP)척도를 사용하였다. 이 척도는 1문항에서 5문항은 부정적인 문항이고 나머지 6문항에서 11문항은 긍정적인 문항이다. CATP는 Jang & Smith(1997)의 연구에서 인용하였으며, 4점 척도인 번역본 CATP를 장정연(2011)이 사용한 것을 수정 사용하였다.

### 나. 도박가족력

도박가족력은 Magoon 등(2006)이 청소년 대상으로 사용한 척도를 장정연(2011)이 2문항을 번역 수정한 것을 본 연구는 가족도박력을 측정하기 위해 아버지와 어머니, 형제·자매로 분류하여 Likert 5점 척도로 수정 사용하였다.

## 3. 학교 요인

### 가. 친구지지

친구의 지지는 Cohen Hoberman (1983)이 제작한 Interpersonal Support



Evaluation List를 한미현(1996)이 번안, 제작한 척도를 김현주(2009)가 사용한 척도를 사용하였다. Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 친구의 지지가 높게 지각함을 나타낸다.

## 나. 친구도박행동

친구의 도박행동은 Magoon 등 (2006)의 연구에서 사용된 척도를 장정연(2011)이 사용한 척도를 사용하였다. 측정은 Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정 하였다.

## 4. 사회 요인

### 가. 사회적 태도

사회적 태도는 김석준·강세현(1996)이 사용한 도박허용도 척도를 사용하였으며 본 연구는 Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 도박에 대해서는 관용적인 태도를 보이는 것으로 간주 한다.

### 나. 접근가능성

접근가능성은 Focal Youth Gambling Risk Screen(이하:FYGRS)(Focal Research Consultants, 2008) 중 본 연구는 장정연(2011)이 번안한 척도를 사용하였다. 접근성 문항은 총 7문항으로 구성되었고, Likert 5점 척도(1점-5점)로 측정하였으며, 점수가 클수록 접근성이 높게 나타나는 것으로 해석한다.

## 5. 도박행동

### 가. 도박행동

대학생 도박행동을 측정하기 위해 권선중 외(2006) 척도를 김정은(2012)의 연구

에서 사용한 척도를 사용하였다. 도박의 경험유무, 도박빈도, 최초 도박 시기로 분류하여 사용하였다. 도박의 종류는 권복순·김영호(2010)의 분류에 따랐다. 경마경륜경정, 카지노, 복권(로또, 스포츠토토, 즉석복권 등), 인터넷도박, 온라인게임(직접 현금거래, 현금전환), 성인오락실, 돈내기, 카드게임(화투, 카드 등), 돈내기 스포츠 게임(농구, 당구, 축구 등), 기타 등 9가지 질문에 대해 5문항으로 구성(1 : 경험없다, 2 : 월1회 미만, 3 : 월 1~3회, 4 : 주 1~2회, 5 : 주 3~4회 이상)하였으며, 도박 종류별로 처음 시작한 나이를 표시하도록 하였다.

## 제 4 장 실증분석

### 제 1 절 자료수집과 표본의 특성

#### 1. 자료수집 및 분석방법

본 연구의 대상자는 4년제 대학교 재학생이다. 대학생들이 다른 연령대보다 도박경험이 많고 그로 인해 문제도박을 초래할 수 있는 고위험 집단이라는 선행연구를 기반으로(권복순·김영호, 2011), 4년제 대학교에 재학 중인 대학생 1학년부터 4학년을 대상으로 선정하였다. 구성 개념의 신뢰도와 타당도를 확인하기 위하여 2013년 11월 05일부터 13일까지 광주광역시와 전라남도의 4년제 재학생 중에 100명을 선정하여 사전조사를 하였다. 최종 회수된 81부가 분석에 사용되었다.

대학생이 이해하기 힘들거나 응답하기 어려운 문항을 확인하고 검토하여 설문을 수정 보완하여 최종설문지를 완성하였다.

본 조사는 사전조사를 통해 재구성된 설문으로 광주광역시와 전라남도의 4년제 대학교 7곳을 유의표본으로 선정하고 총 450명의 대학생을 대상으로 2013년 11월 18일 시작하여 2013년 11월 29일까지 실시하였다. 설문지는 연구자가 대학을 직접 방문하여 담당 교수에게 자료수집 대한 자문과 협조를 구하여 자료수집 활동을 수행하였다. 총 423부가 회수되었으나 부정확하게 응답한 37부와 이상치가 있는 29부를 제외하고 유효 설문지 357부를 통계분석에 사용하였다.

측정도구검증과 수집된 자료를 통한 신뢰도와 타당도 분석을 시행하였다. 빈도 분석을 통하여 표본의 특성조사와 기술통계량분석으로 왜도와 첨도, 표준편차의 측정, t-test 및 분산분석과 상관분석 등의 특성별 차이분석을 하였다. 조절효과분석은 Ping(1996)의 2단계 추정방법(teo-step approach)을 활용하였다.

## 2. 표본의 인구통계학적 특성

대상자의 인구통계학적인 특성은 <표 4-1>과 같다. 본 연구에 사용된 설문응답자는 357명으로, 인구통계학적 특성 중 성별은 남자가 131명(36.7%), 여자가 226명(63.3%)이었다. 연령별에 있어서는 19세 미만 9명(2.5%), 19세 55명(15.4%), 20세 85명(23.8%), 21세 67명(18.8%), 22세 44명(12.3%) 23세 이상 97명(27.2%)으로 나타났다으며 학년에 있어서는 1학년 94명(26.3%), 2학년 107명(30.0%), 3학년 97명(27.2%), 4학년 59명(16.5%)으로 나타났다. 결혼여부는 기혼 8명(2.2%), 미혼 349명(97.8%)이었고, 한 달 용돈은 20만원 미만 81명(22.7%), 40만원 이상 50만원 미만 41명(11.5%), 50만원 이상 38명(10.6%)으로 나타났다. 함께 거주하는 사람 부모형제가 207명(58.0%)로 가장 많았고, 친구(룸메이트) 73명(20.4%), 혼자 43명(12.0%), 형제·자매만 16명(4.5%), 배우자 혹은 파트너 13명(3.6%), 기타 5명(1.4%) 순이었다.

흡연 경험이 있는 대학생은 80명(22.4%), 음주 경험이 있는 대학생 294명(82.4%), 유해약물 사용 경험이 있는 대학생은 2명(0.6%)이었고, 도박(돈내기) 경험이 있는 대학생은 51명(14.3%)으로 나타났다. 자살생각 경험이 있는 대학생 61명(17%), 가출 경험이 있는 대학생은 34명(9.5%)으로 나타났으며, 도박중독 예방교육을 받은 대학생은 44명(12.3%)으로 나타났다.

<표 4-1> 대상자의 인구통계학적인 특성

| 구분 | 내용     | 빈도(명) | 비율(%) |
|----|--------|-------|-------|
| 성별 | 남학생    | 131   | 36.7  |
|    | 여학생    | 226   | 63.3  |
|    | 계      | 357   | 100.0 |
| 연령 | 19세 미만 | 9     | 2.5   |
|    | 19세    | 55    | 15.4  |
|    | 20세    | 85    | 23.8  |
|    | 21세    | 67    | 18.8  |
|    | 22세    | 44    | 12.3  |

| 구분      | 내용              | 빈도(명) | 비율(%) |
|---------|-----------------|-------|-------|
|         | 23세 이상          | 97    | 27.2  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 학년      | 1학년             | 94    | 26.3  |
|         | 2학년             | 107   | 30.0  |
|         | 3학년             | 97    | 27.2  |
|         | 4학년             | 59    | 16.5  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 결혼여부    | 기혼              | 8     | 2.2   |
|         | 미혼              | 349   | 97.8  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 한 달 용돈  | 20만원 미만         | 81    | 22.7  |
|         | 20만원 이상 30만원 미만 | 108   | 30.3  |
|         | 30만원 이상 40만원 미만 | 89    | 24.9  |
|         | 40만원 이상 50만원 미만 | 41    | 11.5  |
|         | 50만원 이상         | 38    | 10.6  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 거주지     | 혼자              | 43    | 12.0  |
|         | 친구(룸메이트)        | 73    | 20.4  |
|         | 배우자 혹은 파트너      | 13    | 3.6   |
|         | 부모형제            | 207   | 58.0  |
|         | 형제, 자매만         | 16    | 4.5   |
|         | 기타              | 5     | 1.4   |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 흡연      | 경험 있다           | 80    | 22.4  |
|         | 경험 없다           | 227   | 77.6  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 음주      | 경험 있다           | 294   | 82.4  |
|         | 경험 없다           | 63    | 17.6  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 유해약물 사용 | 경험 있다           | 2     | 0.6   |
|         | 경험 없다           | 355   | 99.4  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |
| 도박(돈내기) | 경험 있다           | 51    | 14.3  |
|         | 경험 없다           | 306   | 85.7  |
|         | 계               | 357   | 100.0 |

| 구분           | 내용    | 빈도(명) | 비율(%) |
|--------------|-------|-------|-------|
| 자살생각         | 경험 있다 | 61    | 17.1  |
|              | 경험 없다 | 296   | 82.9  |
|              | 계     | 357   | 100.0 |
| 가출           | 경험 있다 | 34    | 9.5   |
|              | 경험 없다 | 323   | 90.5  |
|              | 계     | 357   | 100.0 |
| 도박중독<br>예방교육 | 있다    | 44    | 12.3  |
|              | 없다    | 313   | 87.7  |
|              | 계     | 357   | 100.0 |

### 3. 대학생의 도박행동 관련 특성

본 연구 대상자인 대학생의 도박행동 관련 특성은 표<4-2>와 같다. 대학생 중 돈내기와 같은 도박행동 경험이 있는 대학생은 복권(로또, 스포츠토토, 즉석복권 등) 121명(33.9%), 돈내기 카드게임(화투, 카드 등) 71명(19.9%), 온라인 게임(직접 현금거래, 현금전환) 47명(13.2%), 돈내기 스포츠게임(농구, 당구, 축구 등) 42명(11.8%), 인터넷 도박(포커, 바둑이 등) 25명(7.0%), 카지노(국내, 국외) 8명(2.2%), 경마, 경륜, 경정(본점, 장외지점) 5명(1.4%), 기타 5명(1.4%), 성인오락실(바카라, 경마게임 등) 3명(0.8%) 순이었다.

도박행동을 처음 시작한 나이는 20세가 133명(37.2%)으로 가장 많았고, 19세 88명(24.6%), 17세 36명(10.0%), 18세 25명(7.0%), 21세 21명(5.8%), 22세 9명(2.5%), 25세 5명(1.4%), 16세 4명(1.1%), 23세 4명(1.1%), 15세 1명(0.3%), 24세 1명(0.3%) 순으로 나타났다.

대학생의 구체적인 도박행동에 대한 경험의 정도를 살펴보면, 경마, 경륜, 경정(본점, 장외지점)의 경험이 있는 대학생은 5명(1.3%)이었으며, 처음 시작한 나이는 19세 2명(0.6%), 20세 1명(0.3%), 21세 1명(0.3%), 22세 1명(0.3%)이었다. 카지노(국내, 국외)의 경험이 있는 대학생은 8명(2.2%)이었으며, 처음 시작한 나이는 19세 3명(0.8%), 20세 3명(0.8%), 21세 1명(0.3%), 24세 1명(0.3%)이었다. 복권(로또, 스포츠토토, 즉석복권 등)의 경험이 있는 대학생은 121명(33.9%)으로 가장 많았고, 처

음 시작한 나이는 17세 8명(2.2%), 18세 8명(2.2%), 19세 33명(9.2%), 20세 51명(14.3%), 21세 11명(3.1%), 22세 5명(1.4%), 23세 1명(0.3%), 25세 4명(1.1%)이었다. 인터넷 도박(포커, 바둑이 등)의 경험이 있는 대학생은 25명(7.0%)이었으며, 처음 시작한 나이는 17세 4명(1.1%), 18세 3명(0.8%), 19세 6명(1.7%), 20세 9명(2.5%), 21세 2명(0.6%), 25세 1명(0.3%)이었다. 온라인 게임(직접현금거래, 현금전환)의 경험이 있는 대학생은 47명(13.2%)이었으며, 처음 시작한 나이는 17세 5명(1.4%), 18세 5명(1.4%), 19세 15명(4.2%), 20세 18명(5.0%), 21세 3명(0.8%), 23세 1명(0.3%)이었다. 성인오락실(바카라, 경마게임 등)의 경험이 있는 대학생은 3명(0.8%)이었으며, 처음 시작한 나이는 19세 1명(0.3%), 21세 1명(0.3%), 22세 1명(0.3%)이었다. 돈내기 카드게임(화투, 카드 등)의 경험이 있는 대학생은 71명(19.9%)이었으며, 처음 시작한 나이는 15세 1명(0.3%), 16세 2명(0.6%), 17세 11명(3.1%), 18세 5명(1.4%), 19세 19명(5.3%), 20세 29명(8.1%), 22세 2명(0.6%), 23세 2명(0.6%)이었다. 돈내기 스포츠 게임(농구, 당구, 축구 등)의 경험이 있는 대학생은 42명(11.8%)이었으며, 처음 시작한 나이는 16세 2명(0.6%), 17세 7명(2.0%), 18세 2명(0.6%), 19세 9명(2.5%), 20세 20명(5.6%), 21세 2명(0.6%)이었다. 기타에 표기한 대학생은 5명(1.4%)이었으며, 처음 시작한 나이는 17세 1명(0.3%), 18세 2명(0.6%), 20세 2명(0.6%)이었다.

<표 4-2> 대학생의 도박행동 관련 특성

| 구분                       | 내용    | 빈도(명) | 비율(%) | 처음 시작한 나이 |       |       |
|--------------------------|-------|-------|-------|-----------|-------|-------|
|                          |       |       |       | 나이        | 빈도(명) | 비율(%) |
| 1. 경마, 경륜, 경정 (본점, 장외지점) | 경험 없다 | 352   | 98.6  | 19        | 2     | 0.6   |
|                          |       |       |       | 20        | 1     | 0.3   |
|                          | 경험 있다 | 5     | 1.4   | 21        | 1     | 0.3   |
|                          |       |       |       | 22        | 1     | 0.3   |
| 2. 카지노 (국내, 국외)          | 경험 없다 | 349   | 97.8  | 19        | 3     | 0.8   |
|                          |       |       |       | 20        | 3     | 0.8   |
|                          | 경험 있다 | 8     | 2.2   | 21        | 1     | 0.3   |
|                          |       |       |       | 24        | 1     | 0.3   |

| 구분                            | 내용    | 빈도(명) | 비율(%) | 처음 시작한 나이 |       |       |
|-------------------------------|-------|-------|-------|-----------|-------|-------|
|                               |       |       |       | 나이        | 빈도(명) | 비율(%) |
| 3. 복권 (로또, 스포츠로또, 즉석 복권 등)    | 경험 없다 | 236   | 66.1  | 17        | 8     | 2.2   |
|                               |       |       |       | 18        | 8     | 2.2   |
|                               |       |       |       | 19        | 33    | 9.2   |
|                               |       |       |       | 20        | 51    | 14.3  |
|                               | 경험 있다 | 121   | 33.9  | 21        | 11    | 3.1   |
|                               |       |       |       | 22        | 5     | 1.4   |
|                               |       |       |       | 23        | 1     | 0.3   |
|                               |       |       |       | 25        | 4     | 1.1   |
| 4. 인터넷 도박 (포커, 바둑이 등)         | 경험 없다 | 332   | 93.0  | 17        | 4     | 1.1   |
|                               |       |       |       | 18        | 3     | 0.8   |
|                               |       |       |       | 19        | 6     | 1.7   |
|                               | 경험 있다 | 25    | 7.0   | 20        | 9     | 2.5   |
|                               |       |       |       | 21        | 2     | 0.6   |
|                               |       |       |       | 25        | 1     | 0.3   |
| 5. 온라인 게임 (직접현금 거래, 현금전환)     | 경험 없다 | 310   | 86.8  | 17        | 5     | 1.4   |
|                               |       |       |       | 18        | 5     | 1.4   |
|                               |       |       |       | 19        | 15    | 4.2   |
|                               | 경험 있다 | 47    | 13.2  | 20        | 18    | 5.0   |
|                               |       |       |       | 21        | 3     | 0.8   |
|                               |       |       |       | 23        | 1     | 0.3   |
| 6. 성인오락실 (바카라, 경마게임 등)        | 경험 없다 | 354   | 99.2  | 19        | 1     | 0.3   |
|                               |       |       |       | 21        | 1     | 0.3   |
|                               | 경험 있다 | 3     | 0.8   | 22        | 1     | 0.3   |
| 7. 돈내기 - 카드 게임 (화투, 카드 등)     | 경험 없다 | 286   | 80.1  | 15        | 1     | 0.3   |
|                               |       |       |       | 16        | 2     | 0.6   |
|                               |       |       |       | 17        | 11    | 3.1   |
|                               |       |       |       | 18        | 5     | 1.4   |
|                               | 경험 있다 | 71    | 19.9  | 19        | 19    | 5.3   |
|                               |       |       |       | 20        | 29    | 8.1   |
|                               |       |       |       | 22        | 2     | 0.6   |
|                               |       |       |       | 23        | 2     | 0.6   |
| 8. 돈내기- 스포츠 게임 (농구, 당구, 축구 등) | 경험 없다 | 315   | 88.2  | 16        | 2     | 0.6   |
|                               |       |       |       | 17        | 7     | 2.0   |
|                               |       |       |       | 18        | 2     | 0.6   |
|                               | 경험 있다 | 42    | 11.8  | 19        | 9     | 2.5   |
|                               |       |       |       | 20        | 20    | 5.6   |
|                               |       |       |       | 21        | 2     | 0.6   |
| 9. 기타: _____                  | 경험 없다 | 352   | 98.6  | 17        | 1     | 0.3   |
|                               |       |       |       | 18        | 2     | 0.6   |
|                               | 경험 있다 | 5     | 1.4   | 20        | 2     | 0.6   |



## 제 2 절 측정도구 검증

분석모형의 검증을 위한 신뢰도와 타당도 분석을 수행하였다. 신뢰도 분석을 통하여 측정항목을 검토하였다. 분석모형의 검증에는 t-검정, 분산분석(ANOVA)을 실시하였다. 조절효과분석을 위해 Ping(1996)의 2단계 추정방법(two-step approach)을 사용하였다.

### 1. 타당도 분석

타당도에는 내용적 타당도(content validity), 예측적 타당도(predictive validity), 개념적 타당도(construct validity), 외적 타당도(external validity) 등이 있으나 해당변수가 정확히 측정되었는지를 보는 것이 개념적 타당도이며 이러한 개념적 타당도를 분석하는 방법으로 요인분석을 활용하고 있다. 사전에 도박행동의 영향 요인에 관련된 문헌 고찰 등을 통하여 모집단의 성격을 파악하여 요인들을 추출하고 추출된 요인들이 원래의 모집단을 대표하고 있는지 확인적 요인분석을 활용하였다. 본 연구는 요인분석을 위해 SPSS 프로그램을 사용하였으며 측정변수는 순화과정을 거쳐 일부항목을 제거 하였다. 요인추출의 요인수를 결정하는 방법으로 고유값(engen value)은 1로 기본설정 하였고, 전체항목의 요인분석 결과 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.850 이면 1에 어느 정도 가까운 편이라고 할 수 있다. Bartlett의 구형성 검정을 통한 요인분석 모형의 적합도는 유의확률로 파악하게 된다. 따라서 카이제곱 값은 17538.409이며 자유도는 2211으로 유의확률은 0.000으로 나타났다. 요인의 회전은 베리맥스 직교회전(Varimax rotation)에 의해 문항들을 축소하였다. 구체적으로 살펴보면 충동성은 3개의 문항을 선정하여 분석에 이용하였다. 위험감수성향은 15개 문항에서 7개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였고, 비합리적 도박신념은 8개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였다. 불안은 21 문항에서 14개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였고, 가족갈등은 11개 문항에서 부정적인 문항인 5개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였다. 가족도박력은 6개 문항 중 6개 문항을 모두

채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였으며, 친구지지는 7개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였다. 친구도박행동은 2문항 모두 채택하였으며, 사회적 태도는 19개 문항 중 9개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였다. 접근가능성은 7개 문항 중 4개의 문항을 채택하였으며 3개의 요인으로 분류하였다. 도박행동은 9개 문항 중 3개의 문항을 채택하여 총 11개의 요인을 확인하여 요인적재값 행렬은 <표 4-3>과 같이 표시하였다.

<표 4-3> 요인적재값 행렬

| 구분           |     | 요인 1 | 요인 2 | 요인 3 | 요인 4 | 요인 5 | 요인 6 | 요인 7 | 요인 8 | 요인 9 | 요인 10 | 요인 10 |
|--------------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| 충동성          | v1  | .795 |      |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v2  | .725 |      |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v3  | .695 |      |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
| 위험<br>감수성향   | v4  |      | .639 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v5  |      | .740 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v6  |      | .667 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v7  |      | .808 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v8  |      | .753 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v9  |      | .762 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v10 |      | .800 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
| 비합리적<br>도박신념 | v11 |      |      | .691 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v12 |      |      | .714 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v13 |      |      | .658 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v14 |      |      | .736 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v15 |      |      | .762 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v16 |      |      | .775 |      |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v17 |      |      | .780 |      |      |      |      |      |      |       |       |
| v18          |     |      | .665 |      |      |      |      |      |      |      |       |       |
| 불안           | v19 |      |      |      | .723 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v20 |      |      |      | .703 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v21 |      |      |      | .671 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v22 |      |      |      | .709 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v23 |      |      |      | .741 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v24 |      |      |      | .745 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v25 |      |      |      | .786 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v26 |      |      |      | .728 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v27 |      |      |      | .762 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v28 |      |      |      | .758 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v29 |      |      |      | .776 |      |      |      |      |      |       |       |
|              | v30 |      |      |      | .753 |      |      |      |      |      |       |       |
| v31          |     |      |      | .699 |      |      |      |      |      |      |       |       |
| v32          |     |      |      | .646 |      |      |      |      |      |      |       |       |
| 가족갈등         | v33 |      |      |      |      | .780 |      |      |      |      |       |       |
|              | v34 |      |      |      |      | .854 |      |      |      |      |       |       |
|              | v35 |      |      |      |      | .771 |      |      |      |      |       |       |
|              | v36 |      |      |      |      | .735 |      |      |      |      |       |       |
| 가족<br>도박력    | v37 |      |      |      |      |      | .809 |      |      |      |       |       |
|              | v38 |      |      |      |      |      | .930 |      |      |      |       |       |

| 구분          |     | 요인<br>1 | 요인<br>2 | 요인<br>3 | 요인<br>4 | 요인<br>5 | 요인<br>6 | 요인<br>7 | 요인<br>8 | 요인<br>9 | 요인<br>10 | 요인<br>10 |  |  |
|-------------|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|----------|--|--|
|             | v39 |         |         |         |         |         | .891    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v40 |         |         |         |         |         | .918    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v41 |         |         |         |         |         | .944    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v42 |         |         |         |         |         | .937    |         |         |         |          |          |  |  |
| 친구지지        | v43 |         |         |         |         |         | .827    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v44 |         |         |         |         |         | .860    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v45 |         |         |         |         |         | .908    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v46 |         |         |         |         |         | .918    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v47 |         |         |         |         |         | .898    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v48 |         |         |         |         |         | .933    |         |         |         |          |          |  |  |
| 친구<br>도박행동  | v49 |         |         |         |         |         | .916    |         |         |         |          |          |  |  |
|             | v50 |         |         |         |         |         |         |         | .857    |         |          |          |  |  |
| 사회적 태도      | v51 |         |         |         |         |         |         |         | .783    |         |          |          |  |  |
|             | v52 |         |         |         |         |         |         |         |         | .658    |          |          |  |  |
|             | v53 |         |         |         |         |         |         |         |         | .710    |          |          |  |  |
|             | v54 |         |         |         |         |         |         |         |         | .716    |          |          |  |  |
|             | v55 |         |         |         |         |         |         |         |         | .810    |          |          |  |  |
|             | v56 |         |         |         |         |         |         |         |         | .728    |          |          |  |  |
|             | v57 |         |         |         |         |         |         |         |         | .667    |          |          |  |  |
|             | v58 |         |         |         |         |         |         |         |         | .736    |          |          |  |  |
|             | v59 |         |         |         |         |         |         |         |         | .780    |          |          |  |  |
| 접근<br>가능성   | v60 |         |         |         |         |         |         |         |         | .750    |          |          |  |  |
|             | v61 |         |         |         |         |         |         |         |         |         | .843     |          |  |  |
|             | v62 |         |         |         |         |         |         |         |         |         | .860     |          |  |  |
|             | v63 |         |         |         |         |         |         |         |         |         | .890     |          |  |  |
| 도박행동        | v64 |         |         |         |         |         |         |         |         |         | .793     |          |  |  |
|             | v65 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          | .812     |  |  |
|             | v66 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          | .743     |  |  |
|             | v67 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          | .696     |  |  |
| eigen value |     | 1.931   | 4.150   | 4.549   | 8.436   | 2.799   | 5.105   | 5.817   | 2.560   | 4.992   | 3.270    | 1.695    |  |  |
| 분산비율(%)     |     | 2.882   | 6.194   | 6.790   | 12.592  | 4.178   | 7.619   | 8.682   | 3.821   | 7.451   | 4.881    | 2.961    |  |  |
| 누적비율(%)     |     | 65.089  | 49.328  | 43.134  | 12.592  | 58.386  | 28.892  | 21.274  | 62.207  | 36.343  | 54.208   | 56.492   |  |  |

## 2. 신뢰도 분석

본 연구에서 <표 4-4>와 같이 신뢰도 분석을 하였다. 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등 11개 항목에 대한 신뢰도를 분석하였다.

Cronbach  $\alpha$  값은 상관계수의 값으로 해석되며 신뢰도 분석결과는 <표 4-4>에 나타난 바와 같이 동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등 11개 항목에 대한 상관계수 값이 0.6 이상으로 나타났다.

<표 4-4> 신뢰도 분석

| 변수명       | 항목수 | 신뢰도<br>Cronbach Alpha |
|-----------|-----|-----------------------|
| 충동성       | 3   | .808                  |
| 위험감수성향    | 7   | .873                  |
| 비합리적 도박신념 | 8   | .880                  |
| 불안        | 14  | .937                  |
| 가족갈등      | 4   | .863                  |
| 가족도박      | 6   | .956                  |
| 친구지지      | 7   | .962                  |
| 친구도박행동    | 2   | .962                  |
| 사회적 태도    | 9   | .891                  |
| 접근가능성     | 4   | .906                  |
| 도박행동      | 3   | .609                  |

### 제 3 절 주요 변수의 기술통계

#### 1. 변수의 기술통계 분석

Curran, 외(1996)는 통계적 유의성 검정으로 정규분포성을 판단하기보다는 왜도와 첨도 값의 절대값의 크기를 가지고 판단하도록 권장하고 있다. 변수의 측정 항목들은 왜도(skewness)가 평균을 중심으로 양(+)의 값을 가지면 왼쪽에 치우쳐 있어 오른쪽으로 늘어뜨린 꼬리표를 가지고 있으며, 음(-)의 값을 가지면 반대로 오른쪽으로 치우쳐 있어 왼쪽으로 늘어뜨린 꼬리표를 가지게 된다. 왜도에 대하여 자료의 분포가 좌우 대칭인 완전한 정규분포일 때는 왜도 = 0 이 되지만 실제 자료에서는 이러한 경우는 아주 드문 일이다. 정규분포로 간주되는 왜도의 정확한 값을 단정하기 어렵기 때문에 대체로 0 에 가까울수록 정규분포로 간주한다. 본 연구의 모든 왜도값이 절대값 3을 넘지 않고, 첨도값도 10을 넘지 않아 통계적 유의성 검정에 적합하다고 본다(DeCarlo, 1997; Kline, 2005).

## 가. 대학생 도박행동의 개인특성요인

대학생 도박행동의 개인특성요인 변수의 기술통계량 분석은 <표 4-5>와 같이 제시하였다. 변수의 측정항목들은 왜도가 양(+)의 값을 가지는 경우 왼쪽으로 모여 오른쪽으로 늘어뜨린 꼬리를 가지고 반대로 음(-)의 값을 가지는 경우는 오른쪽으로 모여 왼쪽으로 늘어뜨린 꼬리를 가진다. 도박행동의 대학생 도박행동의 개인특성요인 변수로 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안의 항목들은 왜도가 양(+)의 값을 가지고 있어 관측값들이 왼쪽에 모여 오른쪽으로 늘어뜨린 꼬리모양을 가지고 있다.

<표 4-5> 개인특성요인 변수의 기술통계량 분석

| 변수         | 설문항목                                   | 평균   | 표준편차  | 왜도    | 첨도    |
|------------|--|------|-------|-------|-------|
| 충동성        | · 쉽게 흥분하고 폭력을 자주 사용하는 편이다              | 1.57 | .810  | 1.395 | 1.589 |
|            | · 원하는 것이 즉시 이루어지지 않으면 견딜 수가 없다         | 1.97 | 1.038 | .780  | -.302 |
|            | · 화가 치밀면 참지 못하고 감정이 폭발 한다              | 2.06 | 1.081 | .756  | -.200 |
|            | 합 산 평 균                                | 1.86 | 0.976 | 0.977 | 0.362 |
| 위험<br>감수성향 | · 나는 모험은 피해가는 사람에 속한다                  | 3.37 | 1.090 | .004  | -.815 |
|            | · 후회할 짓을 하기 보다는 안전한 것이 낫다              | 2.61 | 1.072 | .674  | -.114 |
|            | · 행동하기 전에 항상 신중하게 알아보고 검토해 보는 것이 최선이다  | 2.56 | 1.073 | .474  | -.134 |
|            | · 웬만하면 위험한 일은 피하려 한다                   | 2.46 | 1.053 | .775  | .303  |
|            | · 대부분은 어디로 가고 있는지 목적지를 분명히 알고 가는 것이 낫다 | 2.22 | 1.061 | .987  | .698  |
|            | · 대개는 모험은 하지 않고 사는 편이 낫다               | 2.99 | 1.045 | .266  | -.415 |
|            | · 나는 위험할 것 같은 상황은 피하는 편이다              | 2.58 | .998  | .708  | .343  |

| 변수           | 설문항목   | 평균    | 표준편차  | 왜도     | 첨도     |
|--------------|--|-------|-------|--------|--------|
|              | 합 산 평 균  | 2.68  | 1.056 | 0.555  | -0.019 |
| 비합리적<br>도박신념 | · 도박은 해볼 만한 도전이다                               | 1.87  | 1.004 | .970   | .165   |
|              | · 도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다           | 1.62  | .852  | 1.449  | 1.778  |
|              | · 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 훨씬 낫다             | 2.18  | 1.229 | .691   | -.688  |
|              | · 도박을 하면 결국에는 돈을 잃기 보다는 따게 될 것이다               | 1.59  | .884  | 1.456  | 1.553  |
|              | · 도박게임에서 이거거나 돈을 따는 것은 내 기술이 좋았거나 뒷받침되었기 때문이다  | 2.15  | 1.184 | .700   | -.490  |
|              | · 도박을 해서 돈을 잃으면 되찾도록 노력해야 한다                   | 2.02  | 1.137 | .833   | -.297  |
|              | · 지난 게임의 결과들을 바탕으로 앞으로서의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다 | 2.16  | 1.162 | .577   | -.728  |
|              | · 나는 다른 사람들보다 항상 결과를 더 잘 예측한다                  | 2.13  | 1.012 | .338   | -.894  |
|              | 합 산 평 균  | 1.96  | 1.058 | 0.876  | 0.049  |
| 불안           | · 가끔씩 몸이 저리고 쓰시며 감각이 마비된 느낌을 받는다               | 1.91  | .951  | .600   | -.748  |
|              | · 흥분된 느낌을 받는다                                  | 1.90  | .903  | .683   | -.345  |
|              | · 가끔씩 다리가 떨리곤 한다                               | 1.93  | .954  | .673   | -.447  |
|              | · 편안하게 쉴 수가 없다                                 | 1.94  | 1.012 | .762   | -.263  |
|              | · 매우 나쁜 일이 일어날 것 같은 두려움을 느낀다                   | 1.92  | .968  | .923   | .395   |
|              | · 어지러움(현기증)을 느낀다                               | 2.18  | 1.114 | .451   | -.852  |
|              | · 가끔씩 심장이 두근거리고 빨리 뛰다                          | 2.14  | 1.067 | .570   | -.379  |
|              | · 침착하지 못하다                                     | 2.07  | .989  | .502   | -.621  |
|              | · 자주 겁을 먹고 무서움을 느낀다                            | 2.03  | 1.049 | .814   | -.002  |
|              | · 신경이 과민 되어 있다                                 | 2.08  | 1.080 | .724   | -.290  |
|              | · 안절부절 못해 한다                                   | 1.69  | .870  | 1.072  | .372   |
|              | · 불안한 상태에 있다                                   | 1.72  | .943  | 1.260  | 1.059  |
|              | · 자주 소화가 잘 안 되고 배속이 불편하다                       | 2.13  | 1.133 | .579   | -.786  |
|              | · 자주 얼굴이 붉어지고 한다                               | 1.90  | 1.031 | .992   | .308   |
| 합 산 평 균      | 1.96   | 1.004 | 0.757 | -0.185 |        |

## 나. 도박 행동

본 연구의 도박행동에 대한 측정항목의 기술통계량은 <표 4-6>과 같이 제시하였다. 도박행동의 항목들은 왜도가 평균값을 중심으로 살펴보면 모두 양(+)의 값으로 관측값들이 왼쪽으로 모여 오른쪽으로 꼬리가 늘어진 분포를 가지고 있다.

<표 4-6> 도박행동 변수의 기술통계량 분석

| 변수       | 설문항목                      | 평균   | 표준편차 | 왜도    | 첨도    |
|----------|---------------------------|------|------|-------|-------|
| 도박<br>행동 | · 복권 (로또, 스포츠토토, 즉석 복권 등) | 1.44 | .719 | 1.901 | 3.977 |
|          | · 인터넷 도박(포커, 바둑이 등)       | 1.35 | .673 | 1.838 | 2.424 |
|          | · 돈내기 - 카드 게임 (화투, 카드 등)  | 1.23 | .488 | 2.224 | 5.121 |
|          | 합 산 평 균                   | 1.34 | .626 | 1.987 | 3.841 |

## 다. 조절변수 변인

본 연구의 조절변수인 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성에 대한 측정항목의 기술통계량은 <표 4-7>과 같이 제시하였다. 조절변수의 변인으로 가족갈등, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성 항목들은 왜도가 평균값을 중심으로 살펴보면 모두 양(+)의 값으로 관측값들이 왼쪽으로 모여 오른쪽으로 꼬리가 늘어진 분포를 가지고 있다. 가족도박력과 친구지지 항목은 왜도가 평균값을 중심으로 모두 음(-)의 값을 가지고 있기 때문에 관측값들이 오른쪽에 모여 왼쪽으로 꼬리가 늘어진 분포를 가지고 있다.

<표 4-7> 조절변수의 기술통계량 분석

| 변수       | 설문항목                     | 평균   | 표준편차  | 왜도   | 첨도    |
|----------|--------------------------|------|-------|------|-------|
| 가족<br>갈등 | · 부모님은 나를 이해하지 못한다       | 2.05 | 1.047 | .662 | -.418 |
|          | · 부모님은 나에게 너무 많은 것을 요구한다 | 2.20 | 1.142 | .629 | -.553 |

| 변수             | 설문항목   | 평균      | 표준편차  | 왜도     | 첨도     |       |
|----------------|--|---------|-------|--------|--------|-------|
|                | · 부모님은 내가 하는 일에 대해서 간섭한다                         | 2.32    | 1.130 | .441   | -.619  |       |
|                | · 부모님은 나를 매우 화나게 만든다                             | 1.79    | .941  | 1.061  | .624   |       |
|                | 합 산 평 균  | 2.09    | 1.065 | 0.698  | -0.241 |       |
| 가족<br>도박력      | · 내 가족은 기분 전환을 위해 돈을 걸고 게임을 한다.                  | ① 아버지   | .83   | .587   | 1.225  | 6.881 |
|                |  | ② 어머니   | .76   | .466   | -.535  | .819  |
|                |  | ③ 형제·자매 | .80   | .529   | .404   | 3.054 |
|                | · 내 가족은 도박을 너무 많이 한다고 생각한다.                      | ① 아버지   | .79   | .570   | 1.209  | 7.646 |
|                |  | ② 어머니   | .74   | .475   | -.470  | .573  |
|                |  | ③ 형제·자매 | .77   | .495   | -.131  | 1.562 |
| 합 산 평 균        | 0.78   | 0.520   | 0.283 | 3.422  |        |       |
| 친구<br>지지       | · 나를 좋아하는 것 같다                                   | 3.75    | 1.010 | -.604  | .222   |       |
|                | · 내 생각이나 말을 잘 들어주는 것 같다                          | 3.87    | .981  | -.881  | .862   |       |
|                | · 내게 어려운 일이 생기면 위로 하고 격려하는 것 같다                  | 3.98    | 1.036 | -1.054 | .868   |       |
|                | · 나와 서로 잘 도와주는 것 같다                              | 3.94    | 1.023 | -.963  | .717   |       |
|                | · 나에게 관심이 많은 것 같다                                | 3.68    | 1.034 | -.407  | -.196  |       |
|                | · 나와 함께 지내는 것을 좋아하는 것 같다                         | 3.80    | 1.015 | -.695  | .312   |       |
|                | · 나를 잘 이해해주는 것 같다                                | 3.80    | 1.030 | -.705  | .225   |       |
|                | 합 산 평 균  | 3.83    | 1.018 | -0.758 | 0.43   |       |
| 친구<br>도박<br>행동 | · 내 친구는 기분전환을 위해 돈을 걸고 게임을 한다                    | 1.32    | .703  | 2.821  | 9.329  |       |
|                | · 내 친구는 도박을 너무 많이 한다고 생각한다                       | 1.30    | .696  | 2.939  | 9.881  |       |
|                | 합 산 평 균  | 1.31    | 0.699 | 2.88   | 9.605  |       |
| 사회적<br>태도      | · 돈내기 도박은 어떤 여유에서건 법으로 금지시켜야한다                   | 2.73    | 1.284 | .134   | -1.026 |       |
|                | · 도박용 하는 것 자체보다는 그로 인한 가정불화나 다른 사회문제의 발생이 더 문제이다 | 2.25    | 1.216 | .753   | -.247  |       |
|                | · 도박을 법으로 금지하지 않으면 국민들에게 일확천금의 사행심만 부추길 것이다      | 2.61    | 1.237 | .368   | -.720  |       |



| 변수        | 설문항목   | 평균    | 표준편차  | 왜도    | 첨도     |
|-----------|--|-------|-------|-------|--------|
|           | · 도박을 하는 사람에 대한 처벌 법규를 더 강화해야 한다                                 | 2.45  | 1.135 | .469  | -.335  |
|           | · 도박을 하는 사람은 개인적으로 생활에 문제가 있는 사람이다                               | 2.86  | 1.129 | .095  | -.533  |
|           | · 카지노처럼 일정한 장소에서만 도박을 할 수 있게 하고 다른 데서는 전혀 못하도록 법을 만들 필요가 있다      | 2.52  | 1.141 | .344  | -.458  |
|           | · 오락 수준의 도박은 건전하지만 상습 도박은 철저히 단속해야 한다                            | 2.18  | 1.196 | .725  | -.356  |
|           | · 우리 사회는 도박으로 인한 문제가 너무 크다                                       | 2.60  | 1.089 | .223  | -.424  |
|           | · 경마는 우리 지방의 발전에 기여하는 것보다 피해를 끼치는 측면이 많다                         | 2.74  | 1.067 | .039  | -.139  |
|           | 합 산 평 균  | 2.54  | 1.166 | 0.35  | -0.470 |
| 접근<br>가능성 | · 내가 원하면 학교에서 돈내기 게임을 할 수 있다                                     | 1.80  | 1.061 | 1.156 | .490   |
|           | · 내가 원하면 집에서 돈내기 게임을 할 수 있다                                      | 1.88  | 1.072 | 1.007 | .165   |
|           | · 친구들과 어울릴 때 돈내기 게임을 할 수 있다                                      | 2.02  | 1.099 | .709  | -.433  |
|           | · 내가 원하면 술집, 또는 음식점에서 유사슬롯머신(그림맞추기, 가위바위보 게임 등)이나 돈내기 게임을 할 수 있다 | 1.96  | 1.136 | .875  | -.293  |
|           | 합 산 평 균  | 1.915 | 1.092 | 0.936 | -0.017 |

## 2. 변수의 특성별 차이분석

본 연구는 성별, 도박중독예방교육 경험, 흡연, 음주, 응답자의 학년별 차이, 응답자 연령별 차이, 응답자의 거주지별 차이 등의 변수들이 특성별로 차이가 있는지 t-test와 분산분석(ANOVA)를 이용하여 확인하여 보았다.

두 집단 간 평균 비교는 t-test 분석방법을 사용하였다. 분산분석(ANOVA)은 집단 간 평균의 차이를 검정하는 분석 방법으로 사용하였다.

본 연구는 성별, 도박중독예방교육 경험, 흡연, 음주 등은 t-test 분석을 하였으며, 학년별 차이, 연령별 차이, 거주지별 차이 분석을 위해 분산분석의 분석 방법을 사용하였다.

### 가. 성별에 따른 t-test 분석

본 연구의 성별은 남자가 131명, 여자가 226명으로 <부록 4-1>은 성별에 따라 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 변수들 간의 차이를 검증한 것이다.

분석결과 성별에 따른 충동성, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 접근가능성, 도박행동 변수들은 차이가 있음을 알 수 있다. 반면 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 친구도박행동, 사회적 태도 등의 변수들은 통계적으로 유의미한 차이가 없다.

충동성의 경우 남자보다 여자가 평균값이 높았으며, 이는 충동성조절에 대해 여자가 남자보다 잘하고 있는 것을 의미한다. 위험감수성향은 여자보다 남자가 평균값이 높게 나타나 남자가 여자보다 위험감수성향이 높다는 것을 의미한다. 가족의 도박력은 여자가 남자보다 더 영향을 받았고 평균값이 높게 나타났다. 친구지지는 여자가 남자보다 친구관계에 더 영향을 받고, 접근가능성은 여자보다 남자가 평균값이 높게 나타났으며, 남자가 도박행동에 더 노출되기 쉽다는 것을 의미한다. 마지막으로 도박행동의 경우는 남자의 평균값이 높다는 것은 여자보다 남자가 도박행동에 더 노출되기 쉽다는 것을 의미한다.

### 나. 도박중독예방교육 경험 유무에 따른 t-test 분석

본 연구의 도박중독예방교육 경험은 '있다' 44명(12.3%), '경험이 없다' 313명(87.7%)으로 <부록 4-2>는 도박중독예방교육 경험 유무에 따라 충동성, 위험감수

성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 변수들 간의 차이를 검증한 것이다. 분석결과 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 유의확률 p값이 신뢰수준 95%의 기준인 0.05보다 작아 연구가설이 채택되었다. 따라서 도박중독예방교육 경험에 따른 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 차이가 있음을 알 수 있다. 반면 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 접근가능성 변수들은 통계적으로 유의미한 차이가 없다. 친구도박행동의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박중독예방교육 경험이 없는 경우에 비해 평균값이 높게 나타났는데 이는 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 친구도박행동에 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 사회적 태도의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 사회적 태도에 따라 영향을 받는다. 마지막으로 도박행동의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박중독예방교육 경험이 없는 경우에 비해 평균값이 높게 나타났는데 이는 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박행동을 조절하는데 영향을 주는 것을 알 수 있다.

#### 다. 흡연 경험 유무에 따른 t-test 분석

본 연구의 흡연 경험 유무에 따른 t-test 분석은 흡연 경험이 있다 80명(22.4%), 흡연 경험이 없다 227명(77.6%)으로 <부록 4-3>은 흡연 경험 유무에 따라 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등의 변수들의 차이를 분석한 것이다. 분석결과 친구도박행동과 도박행동 변수는 유의확률 p값이 신뢰수준 95%의 기준인 0.05보다 작아 연구가설이 채택되었다. 반면 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 사회적 태도, 접근가능성 변수들은 통계적으로 유의미한 차이가 없다. 따라서 도박행동은 흡연 경험과 관련이 있으며 흡연 경험은 도박행동에 더 노출되기 쉽다는 것을 의미한다.

## 라. 음주 경험 유무에 따른 t-test 분석

본 연구의 음주 경험 유무에 따른 t-test 분석은 음주 경험이 있다 294명(82.4%), 음주 경험이 없다 63명(17.6%)으로 <부록 4-4>는 음주 경험 유무에 따라 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 변수들의 차이를 검증하였다.

분석결과 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 유의확률 p값이 신뢰수준 95%의 기준인 0.05보다 작게 나타났다. 따라서 음주 경험이 있는 경우 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 차이가 있음을 알 수 있다. 반면 충동성, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 사회적 태도, 접근가능성 변수들은 통계적으로 유의미한 차이가 없다. 위험감수성향은 음주 경험의 평균값이 높아 위험감수성향에 대해 음주 경험이 있는 경우 더 영향을 받는다. 가족도박력은 음주 경험이 있는 경우가 평균값이 높게 나타나 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우가 가족도박력에 영향을 더 받는다. 친구지지는 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우 평균값이 높게 나타났는데 이는 음주 경험이 있는 경우가 친구지지에 영향을 더 받는다. 사회적 태도는 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우가 평균값이 높게 나타나 음주 경험이 있는 경우가 사회적 태도에 더 영향을 받는다.

## 마. 학년별 차이 분산분석

학년별 분포는 1학년 94명, 2학년 107명, 3학년 97명, 4학년 59명으로 <부록 4-5>는 학년별 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등의 집단 간 차이를 검증한 것이다. 분석결과, 가족도박력, 친구지지 유의확률 p값이 신뢰수준 95%의 기준인 0.05보다 작게 나타나 학년별 차이가 있었으며, 나머지 변수들의 분

석은 차이가 없었다.

가족도박력의 경우 3학년의 경우 가장 높은 평균값을 다음으로 4학년, 1학년 순이었으며, 2학년의 평균값이 가장 낮게 나타났다. 즉, 가족도박력은 학년별로 차이가 있는 것을 의미한다. 친구의 지지는 4학년의 평균값이 가장 높게 나타났다. 즉, 학년이 높을수록 친구지지에 영향을 받는다는 것을 의미한다.

## 바. 응답자 연령별 차이 분산분석

연령별 분포는 19세 미만 9명, 19세 55명, 20세 85명, 21세 67명, 22세 44명, 23세 이상 97명으로 <부록 4-6>은 연령별 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등의 집단 간 차이를 검증한 것이다.

분석결과, 친구지지, 도박행동 변수는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며, 연령별로 차이가 있었으며, 나머지 변수들의 분석은 차이가 없었다.

친구지지의 경우 22세의 평균값이 가장 높게 나타났다. 20세의 평균값이 가장 낮게 나타났다. 즉, 친구지지는 연령별로 차이가 있는 것을 의미하며, 도박행동은 연령이 높을수록 도박행동에 차이가 있다는 것을 의미한다.

## 사. 거주지별 차이 분산분석

거주지별 분포는 혼자 43명, 친구(룸메이트) 73명, 배우자 혹은 파트너 13명, 부모형제 207명, 기타 5명으로 <부록 4-7>은 거주지별 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성, 도박행동 등의 집단 간 차이를 검증한 것이다.

분석결과, 불안, 가족도박력, 친구지지 사회적 태도 변수들은 0.05보다 작아 거주지별 차이가 있었으며, 나머지 변수들의 분석은 차이가 없었다.

불안의 경우 기타의 경우가 평균값이 가장 높게 나타났으며 배우자 혹은 파트너

의 평균값이 가장 낮게 나타났다. 즉, 불안의 경우 기타의 거주형태가 가장 높았으며 배우자 혹은 파트너와 거주하는 경우 불안이 가장 낮았다. 가족도박력은 부모형제의 평균값이 가장 높게 나타났다. 즉, 부모형제와 함께 거주하는 경우 가족도박력에 영향을 받는다는 것을 의미한다. 친구지지는 배우자 혹은 파트너의 평균값이 가장 높게 나타났으며, 형제자매의 평균값이 가장 낮게 나타났다. 즉, 배우자 혹은 파트너와 함께 거주하는 경우 친구지지는 높게 나타나는 것을 의미한다. 사회적 태도는 형제, 자매만의 평균값이 가장 높게 나타났다. 즉, 사회적 태도는 형제, 자매만의 거주형태가 가장 차이가 있는 것을 의미한다.

## 제 4 절 연구모형 및 가설의 검증

본 연구는 대학생 도박행동의 개인특성요인(충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안)과 도박행동의 관계를 분석하고, 대학생 도박행동의 개인특성요인이 대학생 도박행동에 미치는 영향은 조절변수인 생태체계요인(가족요인, 학교요인, 사회요인)에 따라 조절효과가 있는지 검증하였다. 먼저 Pearson 상관관계분석을 실시하여 검토 하였고, 연구모형과 가설은 AMOS 19.0 통계프로그램을 통해 검증하였다.

### 1. 변수 간 상관관계분석

상관관계의 분석은 변수들 사이의 관련성을 나타내며, 상관관계 분석 시 변수와 변수사이의 상관관계에 혼란변수나 허위변수가 포함되므로 변수와 변수 사이의 관계가 어떠한지 단정할 수 없다(김태일, 1997b). 변수들 간의 방향과 관계의 정도를 수치로 표시되는 지수가 상관관계이다(박희서 외, 2007). 상관관계의 정도는 1에 가까울수록 높은 상관관계를 0에 가까울수록 낮은 상관관계를 나타낸다. 인과관계를 검증하는 사전 절차로 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안, 가

족갈등, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 접근가능성 도박행동 등 11개의 변수들 사이의 상관관계를 분석하였다. 상관관계 분석결과 모두 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다. 대학생 도박행동의 영향요인에 관련된 변수 간 상관관계는 <표 4-8>과 같다. 특히 충동성은 불안( $r = 0.523$ ), 친구도박행동은 도박행동( $r = 0.516$ )에서 높은 상관관계를 갖는다.

<표 4-8> 변수 간 상관관계

|              | 충동성    | 위험<br>감수성향 | 비합리적<br>도박신념 | 불안     | 가족갈등  | 가족<br>도박력 | 친구지지  | 친구<br>도박행동 | 사회적<br>태도 | 접근<br>가능성 | 도박행동  |
|--------------|--------|------------|--------------|--------|-------|-----------|-------|------------|-----------|-----------|-------|
| 평균           | 1.863  | 2.684      | 1.966        | 1.967  | 2.093 | .7810     | 3.830 | 1.309      | 2.547     | 1.915     | 1.338 |
| 표준편차         | .8358  | .7953      | .7867        | .7473  | .8988 | .4726     | .9188 | .6394      | .8535     | .9649     | .4753 |
| 충동성          | 1.00   |            |              |        |       |           |       |            |           |           |       |
| 위험<br>감수성향   | -.103  | 1.00       |              |        |       |           |       |            |           |           |       |
| 비합리적<br>도박신념 | .143** | -.088      | 1.00         |        |       |           |       |            |           |           |       |
| 불안           | .523** | -.137**    | .268**       | 1.00   |       |           |       |            |           |           |       |
| 가족갈등         | .307** | -.157**    | .122*        | .418** | 1.00  |           |       |            |           |           |       |
| 가족<br>도박력    | .045   | -.103      | .030         | .061   | .029  | 1.00      |       |            |           |           |       |
| 친구지지         | -.065  | -.217**    | .009         | -.036  | -.078 | -.108*    | 1.00  |            |           |           |       |
| 친구<br>도박행동   | .126*  | -.007      | .105*        | .170** | .011  | .053      | .005  | 1.00       |           |           |       |
| 사회적<br>태도    | -.114* | .062       | .135*        | .015   | .019  | -.052     | -.038 | .101       | 1.00      |           |       |
| 접근<br>가능성    | .067   | -.052      | .325**       | .141** | .032  | .130*     | .039  | .141**     | .156**    | 1.00      |       |
| 도박행동         | .073   | -.025      | .175**       | .163** | -.036 | .027      | .002  | .516**     | .142**    | .314**    | 1.00  |

\* :  $p \leq 0.05$ , \*\* :  $p \leq 0.01$

## 2. 연구모형의 검증

### 가. 분석방법

본 연구는 가설검증과 연구모형의 검증을 위한 방법으로 AMOS 19.0 통계프로그램을 사용하였다. 모형의 적합도는 연구모형을 채택하거나 기각하는 중요한 결정기준으로 가설의 유의성 검증만큼 중요한 부분이다. 모형의 적합도를 확인하기 위해 카이제곱 값( $\chi^2$ )과 기초적합지수(GFI), 원소간평균차이(RMR) 등과 같은 절대적합지수와 증대적합지수, 그리고 간명기초적합지수를 가지고 연구모형의 적합성과 고정지수를 통한 가설의 적합성 여부를 검증한다.

### 나. 연구모형 검증결과

본 연구는 독립변수인 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안이 도박행동에 영향을 미치고, 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안과 도박행동의 관계에서 가족요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)에 따라 조절효과가 있는지 확인하였다. 따라서 도박행동에 대한 연구모형의 적합도(Overall model fit)지수의 연구모형 검증결과를 <표 4-9>와 같이 요약 하였다.

<표 4-9> 연구모형 검증 결과

| 구분   | 절대적합지수        |       |       |       | 증대적합지수 |      |      |
|------|---------------|-------|-------|-------|--------|------|------|
|      | $\chi^2(p)$   | GFI   | RMSEA | RMR   | NFI    | IFI  | CFI  |
| 적합지수 | 155.666(.000) | .946  | .052  | .034  | .925   | .962 | .962 |
| 적합기준 |               | .90이상 | .08이하 | .05이하 | 1의 근사치 |      |      |



연구모형을 검증한 결과 카이제곱 값 155.666, 자유도(df)80,  $\chi^2$ 에 대한 p값은 0.000 이었다. 그러나 카이제곱 값과 자유도, 그리고 p값만으로 보아 분석자료가 적합하다고 볼수는 없다. 카이제곱 값이 크고 확률 값이 유의하더라도 실제 연구 모형에서 다른 적합지수를 고려할 필요가 있다. 다른 적합지수를 고려한 모형 적합도를 살펴보면, 기초적합지수(GFI)는 0.946, 표준적합지수(NFI)는 0.925, 증대적합지수(IFI)는 0.962 로 모두 1에 가깝게 나타났다. 근사오차자승평균이중근(RMSEA)은 대표본이나 다수의 관측변수들로 인해 발생할 수 있는  $\chi^2$ 통계량의 보완하기 위해 개발된 적합지수로 표본의 크기와 상관이 없다는 것이 장점이다.

본 연구는 0.52로 적합기준인 0.08이하로 적합한 것으로 나타났다. 비교적합지수(CFI)는 표준적합지수(NFI)를 보완한 적합도로 근사오차자승평균이중근(RMSEA)과 함께 표본의 크기와 상관이 없는 적합도 지수이다. 본 연구는 0.962으로 나타나 연구모형으로 적합하다고 본다.

### 3. 연구가설의 검증

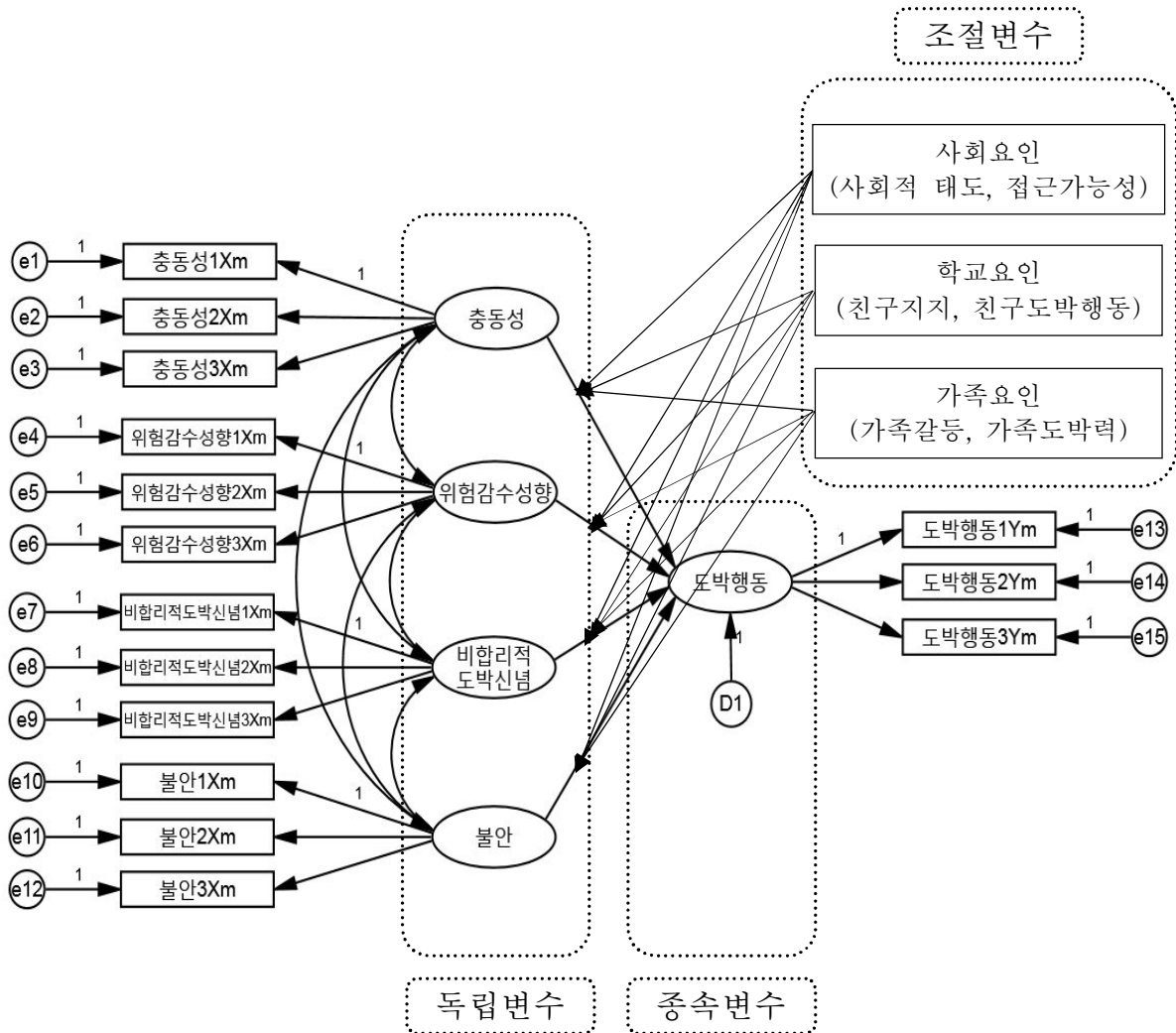
본 연구는 독립변수인 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안이 종속변수인 도박행동에 영향을 미치는지를 검증 하였다. 또한, 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동의 관계를 조절변수인 가족요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)이 조절효과를 보이는지 총 16개의 가설이 설정된 모형으로 구성하여 검증하였다. 본 연구의 가설 검증 연구모형은 <그림 4-1>과 같다.

첫째, 가설 1. 충동성은 도박행동에 영향을 미칠 것이다. 검증결과, 경로계수 -0.042, C.R(t값) -0.673, P값 0.501로 가설 1은 기각되었다.

둘째, 가설 2. 위험감수성향은 도박행동에 영향을 미칠 것이다. 검증결과, 경로계수 0.001, C.R(t값) 0.027, P값 0.978로 가설 2는 기각되었다.

셋째, 가설 3. 비합리적 도박신념은 도박행동에 영향을 미칠 것이다. 검증결과, 경로계수 0.186, C.R(t값) 2.970, P값 0.003로 가설 3는 채택되었다.

넷째, 가설 4. 불안은 도박행동에 영향을 미칠 것이다. 검증결과, 경로계수 0.170, C.R(t값) 1.956, P값 0.050로 가설 4는 채택되었다.



<그림 4-1> 가설검증 연구모형

분석결과는 <표 4-10>과 같고, 다중회귀분석을 통한 연구가설 검증결과는 <표 4-11>과 같다.

<표 4-10> 연구가설 검증결과

| 가설                     | 경로계수  | C.R(t값) | P    | 채택여부 |
|------------------------|-------|---------|------|------|
| 가설 1. 충동성 → 도박행동       | -.042 | -.673   | .501 | 기각   |
| 가설 2. 위험감수성향 → 도박행동    | .001  | .027    | .978 | 기각   |
| 가설 3. 비합리적 도박신념 → 도박행동 | .186  | 2.970   | .003 | 채택   |
| 가설 4. 불안 → 도박행동        | .170  | 1.966   | .050 | 채택   |

<표 4-11> 다중 회귀분석을 통한 연구가설 검증결과

| 종속변수 | 독립변수   | 표준오차 | $\beta$ | t값    | 유의확률  | 공차한계 |
|------|--|------|---------|-------|-------|------|
| 도박행동 | 상수   | .130 | -       | 7.777 | .000  |      |
|      | 충동성  | .035 | -.017   | -.273 | .785  | .725 |
|      | 위험감수성향   | .031 | .004    | .079  | .937  | .997 |
|      | 비합리적도박신념   | .033 | .142    | 2.614 | .009* | .925 |
|      | 불안   | .040 | .135    | 2.135 | .033* | .683 |
|      | $R = .213, R^2 = .045, \text{수정된 } R^2 = .035,$<br>$F = 4.182, p = .003, \text{Durbin-Watson} = 1.938$ |      |         |       |       |      |

\* .p < 0.05

## 4. 조절효과 분석

### 가. 분석방법

본 연구에서 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동 간의 관계에 영향을 주는 조절변인으로 가족요인, 학교요인, 사회요인을 설정하였다. 즉, 가족요인, 학교요인, 사회요인은 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동 간의 관계를 조절하는 것으로 보았으며 실증분석을 통하여 조절효과를 살펴보고자 하였다. 조절효과를 검증하는 다양한 방법 중에 전통적으로 가장 많이 사용된 방법으로 회귀분

석을 들 수 있다. 회귀분석에서는 조절변수가 메트릭 변수(metric variable)로 연속 변수의 경우 상호작용항을 만들어 조절효과를 분석하는 방법이 있다. 상호작용항을 만들기 위해 독립변수와 조절변수를 곱하여 상호작용항을 만들어 모형에 투입시킨다. 다음으로 상호작용항의 회귀계수가 통계적으로 유의한지 t-검증을 실시한다. 마지막으로 상호작용항의 투입전·후의 모형 설명력의 검증을 통한 조절효과를 검증한다.(Aiken & West, 1991). 하지만 전통적인 회귀분석 방법은 변수의 측정오차를 모형에 반영하지 않고 있어 상호작용의 효과는 과소로 추정되어지는 한계를 갖고 있다. 이러한 한계로 인해 측정오차를 반영하는 구조방정식을 이용한 다집단분석을 이용하기도 한다.

조절변수가 명목변수인 경우는 집단 간 추정된 계수가 유의미한지 검증하는게 적절하겠지만 조절변수가 명목변수가 아닌 연속변수인 경우는 분석을 위해서는 임의로 이분 변수화하여야 하며 이분 변수화로 발생된 측정오차는 고려하지 못하여 발생된 정보의 손실로 조절효과의 통계적 유의도나 그 크기에 대한 해석은 불가능하다. 이러한 이유로 MacCallum, 외(2002)는 정보의 손실로 인한 2종의 오류가 증대되어 추천하지 않는다.

조절변수가 연속형으로 이루어져 있는 경우에는 잠재변수를 이용한 상호작용모형을 분석하는 대안으로 Ping(1996)의 2단계 추정방법(two-step approach)을 이용하여 현실적인 대안으로 활용할 수 있다. 일반적으로 잠재변수를 이용한 상호작용항의 검증을 하기 위한 요인계수, 오차분석의 고정에서 비선형제약을 가해야 한다. 또한 상호작용항이 정상분포를 이루어도 상호작용항의 지표변수가 정상분포를 가진다고 보기는 어렵다. 이러한 문제점에 대한 대안으로 비선형제약이 불필요한 Ping(1996)의 2단계 추정방법을 활용하는 이유이다(Ping, 1996).

본 연구는 조절변인이 연속변수로 두 집단으로 변수화 되지 않아 다중집단 분석을 하기 위해서는 임의로 이분 변수화하여야 하며 이분 변수화로 발생된 측정오차 때문에 Ping(1996)의 2단계 추정방법에 따라 검증하였다. Ping(1996)의 2단계 추정방법은 총 6가지 분석절차과정을 거쳐서 이루어지며 접근법은 <표 4-12>와 같다.

<표 4-12> Ping(1996)의 2단계 접근법

1단계(one-step approach) 측정모델 제시

1. 측정변수의 정상성 확인
2. 평균중심화를 실시
3. 요인계수와 오차분산추정



2단계(two-step approach) 조절효과 분석

4. 상호작용항의 요인계수와 오차분산 계산
5. 추정값의 고정(fix)
6. 모형의 적합도분석

Ping(1996)의 2단계 접근법의 적용은 구조모델에 해당되는 각각의 값을 고정하기 위해 먼저 추정값을 도출 한다. 먼저 독립변수와 조절변수의 분산을 추정한다. 다음으로 독립변수와 조절변수의 측정오차 분산을 추정한다. 마지막으로 각각의 추정치를 이용하여 상호작용항(조절)의 요인적재량, 오차분석, 잠재변수(조절)의 분산 값을 아래 공식에 대입하여 계산을 하여 추정값을 도출한다.

① 요인적재량 :  $\lambda_{xz} = \lambda_x + \lambda_z$

② 오차분산 :  $\theta_{exz} = \lambda_x^2 \times \text{Var}(X) \times \theta_{ez} + \lambda_z^2 \times \text{Var}(Z) \times \theta_{ex} + \theta_{ex} \times \theta_{ez}$

③ 잠재변수(조절)의 분산 :  $\text{Var}(XZ) = \text{Var}(X) \times \text{Var}(Z) + \text{Cov}(X,Z)^2$

Ping(1996)의 접근법에 의해 모형을 분석하기 위해서는 먼저 측정변수의 정상성을 확인해야 한다. 측정변수의 정상성은 <표 4-13>과 같다. 정상성 가정이 충족되지 않으면  $\chi^2$ 수치가 크게 추정되므로 결과적으로 적합도 지수가 나쁘게 추정된다. 반면 표준오차는 작게 추정되므로 적합도 지수가 유의미하게 나타날 가능성이 증가한다는 문제점이 있어 각 변수들의 정규분포를 따르는지 보기 위해서 왜도와 첨도를 살펴보았다. West, 외(1995)의 정규분포 제시 기준(왜도<2, 첨도<7)에 따르면 분석에 사용되는 변수들은 모두 정규분포 제시 기준을 충족한다.

<표 4-13> 측정변수의 정상성 (N = 357, 결측치 없음)

| 잠재변수         | 측정변수        | 표준편차  | 왜도     | 첨도     |
|--------------|-------------|-------|--------|--------|
| 충동성          | 충동성1Xm      | .842  | 1.071  | .593   |
|              | 충동성2Xm      | 1.033 | .667   | -.431  |
|              | 충동성3Xm      | 1.062 | .677   | -.214  |
| 위험감수성향       | 위험감수성향1Xm   | 1.046 | .571   | -.147  |
|              | 위험감수성향2Xm   | 1.045 | .768   | .316   |
|              | 위험감수성향3Xm   | 1.062 | .943   | .600   |
| 비합리적<br>도박신념 | 비합리적도박신념1Xm | 1.305 | -.480  | -.935  |
|              | 비합리적도박신념2Xm | 1.298 | -.305  | -1.122 |
|              | 비합리적도박신념3Xm | 1.158 | .553   | -.562  |
| 불안           | 불안1Xm       | .947  | .571   | -.755  |
|              | 불안2Xm       | 1.046 | .799   | -.007  |
|              | 불안3Xm       | .829  | 1.397  | 1.849  |
| 가족갈등         | 가족갈등1aZm    | 1.025 | .512   | -.485  |
|              | 가족갈등2aZm    | 1.072 | .380   | -.434  |
|              | 가족갈등3aZm    | .939  | .645   | -.050  |
| 가족도박력        | 가족도박력1Zm    | .543  | .862   | 6.278  |
|              | 가족도박력2Zm    | .464  | -.546  | .865   |
|              | 가족도박력3Zm    | .495  | -.131  | 1.562  |
| 친구지지         | 친구지지1Zm     | .990  | -.557  | .175   |
|              | 친구지지2Zm     | 1.024 | -1.047 | .885   |
|              | 친구지지3Zm     | 1.005 | -.673  | .291   |
| 친구도박행동       | 친구도박행동1Zm   | .734  | 2.416  | 6.542  |
|              | 친구도박행동2Zm   | .741  | 2.452  | 6.611  |
| 사회적 태도       | 사회적 태도1aZm  | 1.107 | .456   | -.437  |
|              | 사회적 태도2aZm  | 1.288 | .149   | -1.033 |
|              | 사회적 태도3aZm  | 1.133 | .097   | -.548  |
| 접근가능성        | 접근가능성1Zm    | 1.217 | -.215  | -.535  |
|              | 접근가능성2Zm    | 1.090 | .275   | -.433  |
|              | 접근가능성3Zm    | 1.089 | .516   | -.589  |
| 도박행동         | 도박행동1Ym     | .809  | .956   | .503   |
|              | 도박행동2Ym     | .737  | 1.401  | .457   |
|              | 도박행동3Ym     | .686  | 1.363  | .664   |

다음으로 Ping(1996)의 접근법에 따라 원자료의 평균중심화(mean centering)<sup>2)</sup>가 요구된다. 원자료의 평균중심화는 <표 4-14>와 같다.

2) 평균중심화는 원래의 점수에서 평균점수를 구하여 평균점수를 뺀 수치들을 사용하게 되는데 이러한 방법을 사용하면 다중공선상의 가능성을 줄일 수 있으므로 계수의 해석이 용이해진다.

〈표 4-14〉 원자료의 평균중심화

|                | 잠재변수       | 평균   | 평균중심화                        |
|----------------|------------|------|------------------------------|
| 충동성            | 충동성1X      | 1.68 | 충동성1Xm(충동성1X-1.68)           |
|                | 충동성2X      | 2.03 | 충동성2Xm(충동성2X-2.03)           |
|                | 충동성3X      | 2.12 | 충동성3Xm(충동성3X-2.12)           |
| 위험<br>감수<br>성향 | 위험감수성향1X   | 2.70 | 위험감수성향1Xm(위험감수성향1X-2.70)     |
|                | 위험감수성향2X   | 2.48 | 위험감수성향2Xm(위험감수성향2X-2.48)     |
|                | 위험감수성향3X   | 2.24 | 위험감수성향3Xm(위험감수성향3X-2.24)     |
| 비합리적<br>도박신념   | 비합리적도박신념1X | 3.17 | 비합리적도박신념1Xm(비합리적도박신념1X-3.17) |
|                | 비합리적도박신념2X | 3.02 | 비합리적도박신념2Xm(비합리적도박신념2X-3.02) |
|                | 비합리적도박신념3X | 2.27 | 비합리적도박신념3Xm(비합리적도박신념3X-2.27) |
| 불안             | 불안1X       | 1.92 | 불안1Xm(불안1X-1.92)             |
|                | 불안2X       | 2.04 | 불안2Xm(불안2X-2.04)             |
|                | 불안3X       | 1.61 | 불안3Xm(불안3X-1.61)             |
| 가족<br>갈등       | 가족갈등1Z     | 2.15 | 가족갈등Zm(가족갈등1Z-2.15)          |
|                | 가족갈등2Z     | 2.43 | 가족갈등Zm(가족갈등2Z-2.43)          |
|                | 가족갈등3Z     | 1.99 | 가족갈등Zm(가족갈등3Z-1.99)          |
| 가족<br>도박력      | 가족도박력1Z    | 0.85 | 가족도박력Zm(가족도박력1Z-0.85)        |
|                | 가족도박력2Z    | 0.76 | 가족도박력Zm(가족도박력2Z-0.76)        |
|                | 가족도박력3Z    | 1.99 | 가족도박력Zm(가족도박력3Z-1.99)        |
| 친구<br>지지       | 친구지지1Z     | 3.76 | 친구지지Zm(친구지지1Z-3.76)          |
|                | 친구지지2Z     | 3.99 | 친구지지Zm(친구지지2Z-3.99)          |
|                | 친구지지3Z     | 3.81 | 친구지지Zm(친구지지3Z-3.81)          |
| 친구<br>도박<br>행동 | 친구도박행동1Z   | 1.36 | 친구도박행동Zm(친구도박행동1Z-1.36)      |
|                | 친구도박행동2Z   | 1.35 | 친구도박행동Zm(친구도박행동2Z-1.35)      |
| 사회적<br>태도      | 사회적 태도1Z   | 2.41 | 사회적 태도1Zm(사회적 태도1Z-2.41)     |
|                | 사회적 태도2Z   | 2.71 | 사회적 태도2Zm(사회적 태도2Z-2.71)     |
|                | 사회적 태도3Z   | 2.85 | 사회적 태도3Zm(사회적 태도3Z-2.85)     |
| 접근<br>가능성      | 접근가능성1Y    | 3.22 | 접근가능성1Ym(접근가능성1Y-3.22)       |
|                | 접근가능성2Y    | 2.51 | 접근가능성2Ym(접근가능성2Y-2.51)       |
|                | 접근가능성3Y    | 2.17 | 접근가능성3Ym(접근가능성3Y-2.17)       |
| 도박<br>행동       | 도박행동1Y     | 1.73 | 도박행동Ym(도박행동1Y-1.73)          |
|                | 도박행동2Y     | 1.43 | 도박행동Ym(도박행동2Y-1.43)          |
|                | 가족갈등3Z     | 1.99 | 가족갈등3Zm(가족갈등3Z-1.99)         |

다음 단계인 측정모형의 분석부터는 개별 변수별로 살펴보았다.

## 나. 가족갈등에 따른 조절효과

### (1) 모형적합도 검토

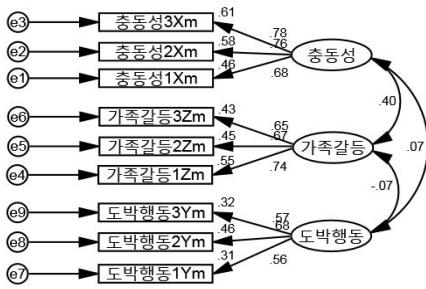
가족갈등에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-15>와 같다. 모형의 적합도는 충동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 41.194(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 하지만 카이제곱 통계량은 사례 수에 민감하여 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과는 CFI = 0.975, TLI = 0.963, GFI = 0.975, RMSEA = 0.045로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 21.951(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.999, TLI = 0.998, GFI = 0.987, RMSEA = 0.042로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 23.669(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.976, TLI = 0.969, GFI = 0.985, RMSEA = 0.046로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 40.169(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.974, TLI = 0.962, GFI = 0.977, RMSEA = 0.044로 나타나 가족갈등에 따른 조절효과 측정모형은 적합하다.

<표 4-15> 가족갈등에 따른 조절효과 모형적합도

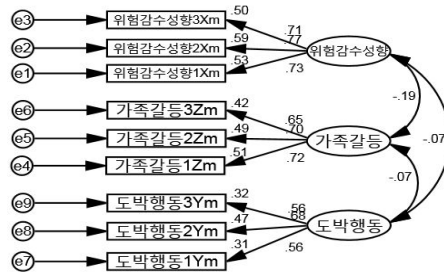
| 조절 변수    | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|----------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 가족<br>갈등 | 충동성<br>→도박행동       | 41.194   | 24 | .975 | .963 | .975 | .045  |
|          | 위험감수성향<br>→도박행동    | 21.951   | 24 | .999 | .998 | .987 | .042  |
|          | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 23.669   | 24 | .976 | .969 | .985 | .046  |
|          | 불안<br>→도박행동        | 40.169   | 24 | .974 | .962 | .977 | .044  |

가족갈등에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-2>와 같다.

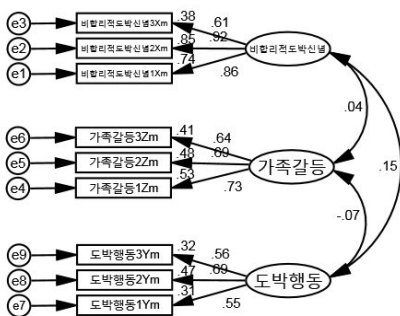




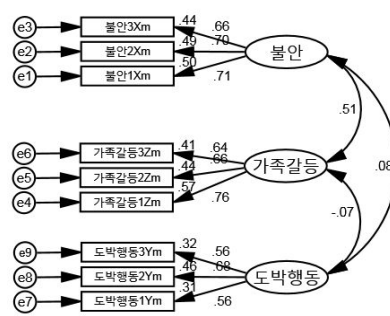
① 충동성과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 측정모형



② 위험감수성향과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 측정모형



③ 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 측정모형



④ 불안과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 측정모형

<그림 4-2> 가족갈등의 조절효과 측정모형

가족갈등의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-16>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 모형 내 측정변수들에서 상위 잠재변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.561 에서 0.779로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 가족갈등, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.560 에서 0.769로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 가족갈등, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.553 에서 0.924로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 가족갈등, 도박행동은 모

두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로는 0.559 에서 0.757로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 가족갈등, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

〈표 4-16〉 가족갈등의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                    | 잠재변수         | 측정변수       | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|-----------------------|--------------|------------|---------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동          | 충동성          | 충동성1       | 1.000   | .677   |      |           |
|                       |              | 충동성2       | 1.378   | .760   | .127 | 10.816*** |
|                       |              | 충동성3       | 1.453   | .779   | .134 | 10.835*** |
|                       | 가족갈등         | 가족갈등1      | 1.000   | .738   |      |           |
|                       |              | 가족갈등2      | .949    | .670   | .105 | 9.029***  |
|                       |              | 가족갈등3      | .810    | .653   | .090 | 8.965***  |
|                       | 도박행동         | 도박행동1      | 1.000   | .561   |      |           |
|                       |              | 도박행동2      | 1.098   | .676   | .187 | 5.884***  |
|                       |              | 도박행동3      | .858    | .568   | .139 | 6.183***  |
| 위험<br>감수성향<br>→도박행동   | 위험<br>감수성향   | 위험감수성향1    | 1.000   | .731   |      |           |
|                       |              | 위험감수성향2    | 1.052   | .769   | .098 | 10.746*** |
|                       |              | 위험감수성향3    | .982    | .707   | .092 | 10.642*** |
|                       | 가족갈등         | 가족갈등1      | 1.000   | .716   |      |           |
|                       |              | 가족갈등2      | 1.018   | .697   | .116 | 8.753***  |
|                       |              | 가족갈등3      | .830    | .649   | .095 | 8.707***  |
|                       | 도박행동         | 도박행동1      | 1.000   | .560   |      |           |
|                       |              | 도박행동2      | 1.110   | .682   | .190 | 5.842***  |
|                       |              | 도박행동3      | .849    | .561   | .137 | 6.183***  |
| 비합리적<br>도박신념<br>→도박행동 | 비합리적<br>도박신념 | 비합리적 도박신념1 | 1.000   | .863   |      |           |
|                       |              | 비합리적 도박신념2 | 1.064   | .924   | .065 | 16.286*** |
|                       |              | 비합리적 도박신념3 | .631    | .614   | .051 | 12.352*** |
|                       | 가족갈등         | 가족갈등1      | 1.000   | .729   |      |           |
|                       |              | 가족갈등2      | .992    | .691   | .115 | 8.629***  |
|                       |              | 가족갈등3      | .807    | .642   | .094 | 8.589***  |
|                       | 도박행동         | 도박행동1      | 1.000   | .553   |      |           |
|                       |              | 도박행동2      | 1.132   | .688   | .192 | 5.887***  |
|                       |              | 도박행동3      | .862    | .563   | .139 | 6.211***  |

| 경로          | 잠재변수 | 측정변수  | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.     |
|-------------|------|-------|---------|--------|------|----------|
| 불안<br>→도박행동 | 불안   | 불안1   | 1.000   | .711   |      |          |
|             |      | 불안2   | 1.090   | .701   | .115 | 9.464*** |
|             |      | 불안3   | .815    | .661   | .088 | 9.290*** |
|             | 가족갈등 | 가족갈등1 | 1.000   | .757   |      |          |
|             |      | 가족갈등2 | .916    | .662   | .099 | 9.267*** |
|             |      | 가족갈등3 | .774    | .639   | .085 | 9.129*** |
|             | 도박행동 | 도박행동1 | 1.000   | .559   |      |          |
|             |      | 도박행동2 | 1.110   | .681   | .189 | 5.872*** |
|             |      | 도박행동3 | .855    | .564   | .138 | 6.192*** |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 가족갈등 간 공분산 추정치의 결과는 <표 4-17>과 같다. 충동성과 가족갈등의 공분산 추정치는 0.170으로 나타났다. 위험감수성향과 가족갈등의 공분산 추정치는 -0.107으로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 가족갈등의 공분산 추정치는 0.033으로 나타났고, 불안과 가족갈등의 공분산 추정치는 0.267으로 나타났다.

<표 4-17> 잠재변수와 가족갈등 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      |      | Estimate | S.E. | C.R.     |
|-----------|------|------|----------|------|----------|
| 충동성       | <--> | 가족갈등 | .170     | .034 | 4.957*** |
| 위험감수성향    | <--> | 가족갈등 | -.107    | .041 | -2.634** |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 가족갈등 | .033     | .055 | .604     |
| 불안        | <--> | 가족갈등 | .267     | .045 | 5.950*** |

\*\*\*p<.001

가족갈등의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치의 결과는 <표 4-18>과 같다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.324, 가족갈등의 오차

항 추정치는 0.571, 도박행동의 오차항 추정치는 0.205로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.583, 가족갈등의 오차항 추정치는 0.537, 도박행동의 오차항 추정치는 0.205로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.266, 가족갈등의 오차항 추정치는 0.556, 도박행동의 오차항 추정치는 0.200로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.451, 가족갈등의 오차항 추정치는 0.600, 도박행동의 오차항 추정치는 0.204로 나타났다.

〈표 4-18〉 가족갈등의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로              | Variances | Estimate | S.E.  | C.R.   | P   |
|-----------------|-----------|----------|-------|--------|-----|
| 충동성<br>→도박행동    | 충동성       | .324     | .051  | 6.398  | *** |
|                 | 가족갈등      | .571     | .088  | 6.460  | *** |
|                 | 도박행동      | .205     | .049  | 4.194  | *** |
|                 | e1        | .383     | .037  | 10.231 | *** |
|                 | e2        | .449     | .056  | 8.045  | *** |
|                 | e3        | .442     | .059  | 7.447  | *** |
|                 | e4        | .476     | .065  | 7.353  | *** |
|                 | e5        | .632     | .069  | 9.206  | *** |
|                 | e6        | .505     | .053  | 9.609  | *** |
|                 | e7        | .448     | .047  | 9.427  | *** |
|                 | e8        | .295     | .046  | 6.409  | *** |
| e9              | .318      | .034     | 9.255 | ***    |     |
| 위험감수성향<br>→도박행동 | 위험감수성향    | .583     | .085  | 6.841  | *** |
|                 | 가족갈등      | .537     | .087  | 6.148  | *** |
|                 | 도박행동      | .205     | .049  | 4.182  | *** |
|                 | e1        | .508     | .059  | 8.624  | *** |
|                 | e2        | .445     | .060  | 7.451  | *** |
|                 | e3        | .564     | .061  | 9.304  | *** |
|                 | e4        | .510     | .066  | 7.690  | *** |
| e5              | .590      | .072     | 8.244 | ***    |     |

| 경로                 | Variances | Estimate | S.E. | C.R.   | P   |
|--------------------|-----------|----------|------|--------|-----|
|                    | e6        | .509     | .054 | 9.504  | *** |
|                    | e7        | .448     | .048 | 9.414  | *** |
|                    | e8        | .290     | .047 | 6.200  | *** |
|                    | e9        | .321     | .034 | 9.394  | *** |
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적 도박신념 | 1.266    | .138 | 9.145  | *** |
|                    | 가족갈등      | .556     | .090 | 6.187  | *** |
|                    | 도박행동      | .200     | .048 | 4.165  | *** |
|                    | e1        | .433     | .071 | 6.103  | *** |
|                    | e2        | .247     | .074 | 3.348  | *** |
|                    | e3        | .832     | .067 | 12.355 | *** |
|                    | e4        | .491     | .068 | 7.219  | *** |
|                    | e5        | .599     | .072 | 8.317  | *** |
|                    | e6        | .517     | .054 | 9.613  | *** |
|                    | e7        | .453     | .047 | 9.623  | *** |
|                    | e8        | .286     | .047 | 6.136  | *** |
|                    | e9        | .321     | .034 | 9.406  | *** |
| 불안<br>→도박행동        | 불안        | .451     | .071 | 6.372  | *** |
|                    | 가족갈등      | .600     | .089 | 6.735  | *** |
|                    | 도박행동      | .204     | .049 | 4.185  | *** |
|                    | e1        | .442     | .052 | 8.475  | *** |
|                    | e2        | .554     | .064 | 8.721  | *** |
|                    | e3        | .386     | .040 | 9.675  | *** |
|                    | e4        | .447     | .063 | 7.054  | *** |
|                    | e5        | .643     | .067 | 9.564  | *** |
|                    | e6        | .521     | .052 | 10.059 | *** |
|                    | e7        | .449     | .047 | 9.468  | *** |
|                    | e8        | .291     | .046 | 6.264  | *** |
|                    | e9        | .320     | .034 | 9.356  | *** |

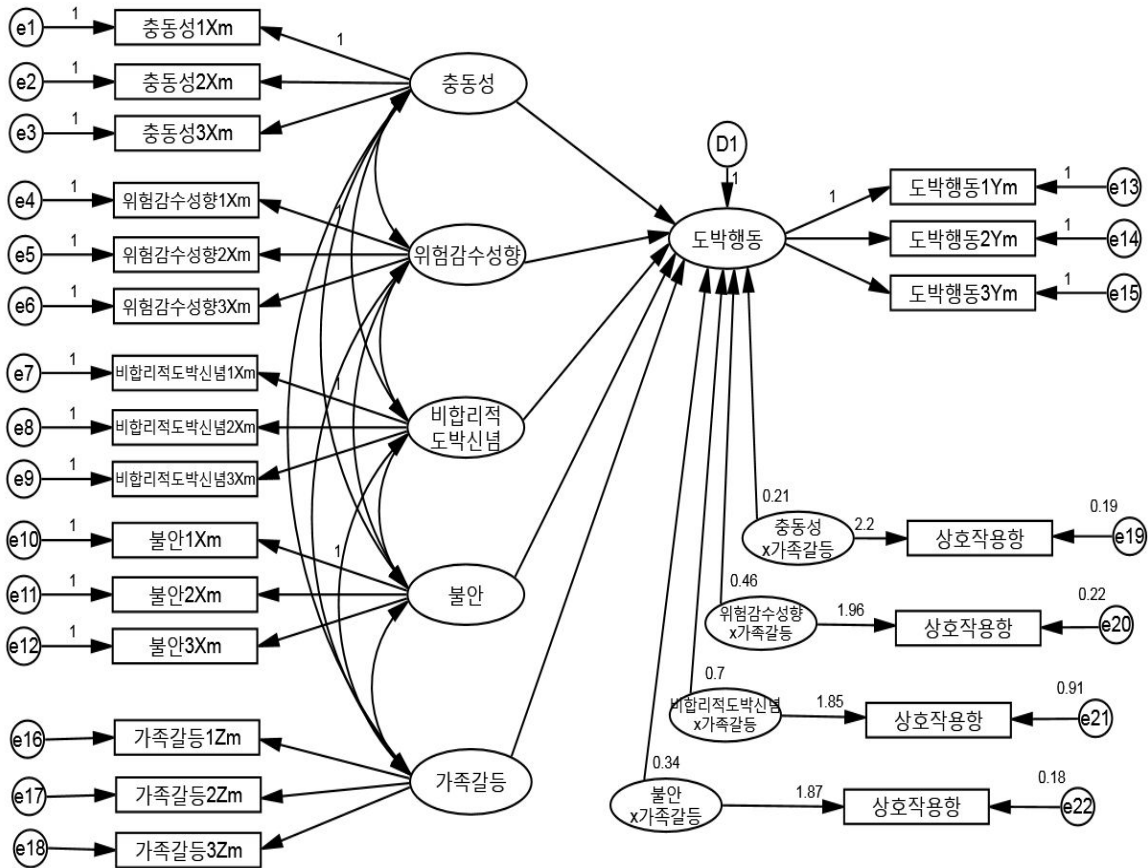
\*\*\*p<.001

## (2) 가족갈등의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식<sup>3)</sup>에 대입하여 충동성 0.21, 위험감수성향 1.46, 비합리적도박신념 0.70, 불안 0.34 의 잠재변수의 분산값을 구하였다.<sup>4)</sup> 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 충동성 2.20, 위험감수성향 1.96, 비합리적도박신념 1.85, 불안 1.87로 나타났다.<sup>5)</sup> 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 충동성 0.19, 위험감수성향 0.22, 비합리적도박신념 0.91, 불안 0.18로 나타났다.<sup>6)</sup>

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-3>과 같이 검증하였다.

- 3) ① 잠재변수의 분산에 대한 공식은  $Var(XZ) = Var(X) \times Var(Z) + Cov(X,Z)^2$  이며, ② 지표변수의 요인계수의 공식은  $\lambda_{xz} = \lambda_x + \lambda_z$ , ③ 상호작용항의 지표변수의 오차분산이 공식은  $\theta_{exz} = \lambda_x^2 \times Var(X) \times \theta_{ez} + \lambda_z^2 \times Var(Z) \times \theta_{ex} + \theta_{ex} \times \theta_{ez}$  이며, Var = 분산, X = 주요과변인, Z = 조절효과변인, XZ = 상호작용항,  $\lambda$  = 요인계수,  $\theta$  = 오차분산을 의미한다.
- 4) 충동성:  $Var(XZ) = 0.324 \times 0.571 + (0.170 \times 0.170) = 0.21$ , 위험감수성향:  $Var(XZ) = 0.583 \times 0.537 + (-1.07 \times -1.07) = 1.46$ , 비합리적도박신념:  $Var(XZ) = 1.266 \times 0.556 + (0.033 \times 0.033) = 0.70$ , 불안:  $Var(XZ) = 0.451 \times 0.600 + (0.267 \times 0.267) = 0.34$
- 5) 충동성:  $\lambda_{xz} = \left(\frac{1+1.378+1.453}{3}\right) + \left(\frac{1+0.949+0.810}{3}\right) = 2.20$ , 위험감수성향:  $\lambda_{xz} = \left(\frac{1+1.052+0.982}{3}\right) + \left(\frac{1+1.018+0.830}{3}\right) = 1.96$ , 비합리적도박신념:  $\lambda_{xz} = \left(\frac{1+1.064+0.631}{3}\right) + \left(\frac{1+0.992+0.807}{3}\right) = 1.85$ , 불안:  $\lambda_{xz} = \left(\frac{1+1.090+0.815}{3}\right) + \left(\frac{1+0.916+0.774}{3}\right) = 1.87$
- 6) 충동성 :  $\theta_{exz} = (1.277)(1.277)(0.324)\left(\frac{0.476+0.632+0.505}{3^2}\right) + (0.920)(0.920)(0.571)\left(\frac{0.383+0.449+0.442}{3^2}\right) + \left(\frac{0.383+0.449+0.442}{3^2}\right)\left(\frac{0.476+0.632+0.505}{3^2}\right) = 0.19$ , 위험감수성향 :  $\theta_{exz} = (1.011)(1.011)(0.583)\left(\frac{0.510+0.590+0.509}{3^2}\right) + (0.949)(0.949)(0.537)\left(\frac{0.508+0.445+0.564}{3^2}\right) + \left(\frac{0.508+0.445+0.564}{3^2}\right)\left(\frac{0.510+0.590+0.509}{3^2}\right) = 0.22$ , 비합리적도박신념 :  $\theta_{exz} = (1.895)(1.895)(1.266)\left(\frac{0.491+0.599+0.517}{3^2}\right) + (0.954)(0.954)(0.556)\left(\frac{0.443+0.247+0.832}{3^2}\right) + \left(\frac{0.443+0.247+0.832}{3^2}\right)\left(\frac{0.491+0.599+0.517}{3^2}\right) = 0.91$ , 불안 :  $\theta_{exz} = (0.968)(0.968)(0.451)\left(\frac{0.447+0.643+0.521}{3^2}\right) + (0.897)(0.897)(0.600)\left(\frac{0.442+0.554+0.386}{3^2}\right) + \left(\frac{0.442+0.554+0.386}{3^2}\right)\left(\frac{0.447+0.643+0.521}{3^2}\right) = 0.18$



<그림 4-3> 가족갈등의 조절효과 검증의 구조모형

## (2) 가족갈등의 조절효과 가설검정 결과

개인의 특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동의 관계에서 가설검정 결과는 <표 4-19>와 같다. Ping(1996)은 상호작용항의 회귀계수가 통계적으로 유의하면,<sup>7)</sup> 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동의 관계에서 가족갈등은 조절역할을 하는 것으로 나타났다.

7) Ping(1996)은 상호작용항과 종속변수에 이르는 계수의 유의미정도를 확인하여 유의미하면 조절효과가 있다고 설명하고 있다.

<표 4-19> 가족갈등의 조절효과 가설검정 결과

| 종속변수 | ← 독립변수            | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.   | P      | 채택 여부 |
|------|-------------------|---------|--------|------|--------|--------|-------|
| 도박행동 | ← 충동성             | .083    | .105   | .067 | 1.244  | .214   |       |
|      | ← 가족갈등            | -.073   | -.124  | .052 | -1.408 | .159   |       |
|      | ← 충동성 X가족갈등       | .169    | .173   | .072 | 2.361  | .018*  | 채택    |
|      | ← 위험감수성향          | -.042   | -.070  | .046 | -.922  | .356   |       |
|      | ← 가족갈등            | -.054   | -.085  | .050 | -1.080 | .280   |       |
|      | ← 위험감수성향 X가족갈등    | .074    | .193   | .026 | 2.793  | .005** | 채택    |
|      | ← 비합리적 도박신념       | .058    | .145   | .028 | 2.061  | .039** |       |
|      | ← 가족갈등            | -.047   | -.077  | .046 | -1.011 | .312   |       |
|      | ← 비합리적 도박신념 X가족갈등 | -.099   | -.183  | .043 | -2.321 | .020** | 채택    |
|      | ← 불안              | .090    | .136   | .065 | 1.383  | .167   |       |
|      | ← 가족갈등            | -.088   | -.154  | .056 | -1.563 | .118   |       |
|      | ← 불안 X가족갈등        | .120    | .158   | .055 | 2.190  | .028** | 채택    |

충동성과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절 변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC<sup>8)</sup> 값을 통하여 R<sup>2</sup> 변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.015이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.046로 나타났으며 f<sub>2</sub> = 0.032이다. 이때 f<sub>2</sub> = 0.0

8) SMC(squared multiple correlation): 혹은 R<sup>2</sup> 값은 특정 잠재변수가 각 관찰변수의 변량을 설명할 수 있는 설명력을 의미하며, 확립된 기준은 없으나 높을수록 좋은데 본 연구는 0.4를 기준으로 검토하였다.



은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.<sup>9)</sup>

위험감수성향과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.027이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.059로 나타났으며  $f^2 = 0.034$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

비합리적도박신념과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.027이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.059로 나타났으며  $f^2 = 0.034$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

불안과 도박행동의 관계에서 가족갈등의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.015이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.046로 나타났으며  $f^2 = 0.032$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

---

9) Chin(1998)은  $R^2$  값을 이용해 효과크기인  $f^2$  값을 계산함으로써, 조절변수가 포함된 연구모형의 적합성을 평가하는 방법을 제시하였다.  $f^2$  값을 구하는 방법은 다음과 같다.

$f^2 = (R^2 \text{ included} - R^2 \text{ excluded}) / (1 - R^2 \text{ included})$ . 이 때 계산된  $f^2$  값은 다음과 같은 기준에 의해 그 효과의 정도(소 = 0.0, 중 = 0.15, 대 = 0.35)를 평가한다(Cohen, 1998).

## 다. 가족도박력에 따른 조절효과

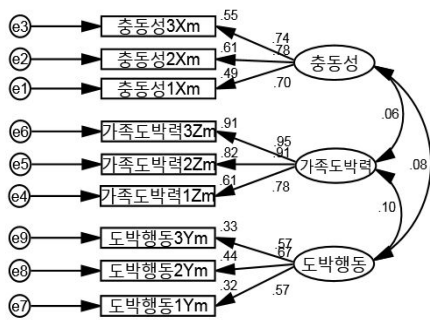
### (1) 모형적합도 검토

가족도박력에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-20>과 같다. 모형의 적합도는 충동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 28.785(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 사례수에 민감한 케이제곱 통계량의 특성 때문에 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과 CFI = 0.996, TLI = 0.994, GFI = 0.982, RMSEA = 0.024로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 27.622(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.997, TLI = 0.995, GFI = 0.983, RMSEA = 0.021로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 22.872(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.999, TLI = 0.997, GFI = 0.986, RMSEA = 0.013로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 29.660(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.995, TLI = 0.992, GFI = 0.982, RMSEA = 0.026로 나타나 가족도박력에 따른 조절효과 측정모형은 적합하다.

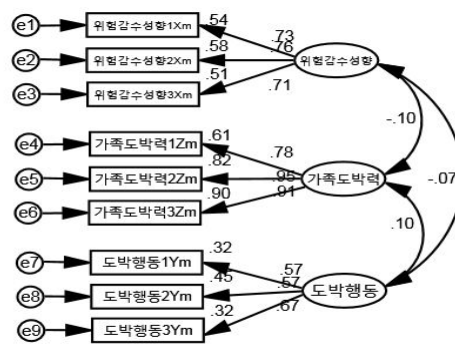
<표 4-20> 가족도박력에 따른 조절효과 모형적합도

| 조절 변수     | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|-----------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 가족<br>도박력 | 충동성<br>→도박행동       | 28.785   | 24 | .996 | .994 | .982 | .024  |
|           | 위험감수성향<br>→도박행동    | 27.622   | 24 | .997 | .995 | .983 | .021  |
|           | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 22.872   | 24 | .999 | .997 | .986 | .013  |
|           | 불안<br>→도박행동        | 29.660   | 24 | .995 | .992 | .982 | .026  |

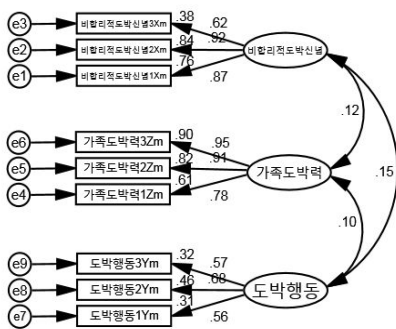
가족도박력에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-4>와 같다.



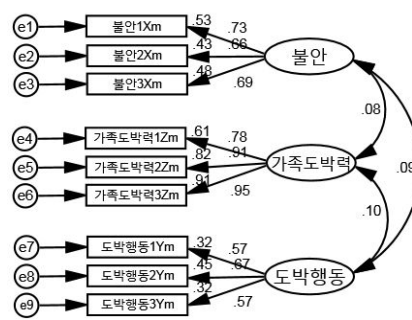
① 충동성과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 측정모형



② 위험감수성향과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 측정모형



③ 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 측정모형



④ 불안과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 측정모형

<그림 4-4> 가족도박력의 조절효과 측정모형

가족도박력의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-21>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 상위 잠재변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.567 에서 0.952로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 가족도박력, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.567 에서 0.950로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 가족도박력, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.560 에서 0.950로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 가족도박력, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는

것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로는 0.566 에서 0.952로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 가족도박력, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

〈표 4-21〉가족도박력의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                    | 잠재변수         | 측정변수      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|-----------------------|--------------|-----------|---------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동          | 충동성          | 충동성1      | 1.000   | .699   |      |           |
|                       |              | 충동성2      | 1.370   | .780   | .127 | 10.783*** |
|                       |              | 충동성3      | 1.339   | .742   | .124 | 10.792*** |
|                       | 가족도박력        | 가족도박력1    | 1.000   | .778   |      |           |
|                       |              | 가족도박력2    | .994    | .905   | .052 | 19.241*** |
|                       |              | 가족도박력3    | 1.113   | .952   | .057 | 19.665*** |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.000   | .567   |      |           |
|                       |              | 도박행동2     | 1.069   | .665   | .180 | 5.946***  |
|                       |              | 도박행동3     | .856    | .573   | .138 | 6.184***  |
| 위험<br>감수성향<br>→도박행동   | 위험<br>감수성향   | 위험감수성향1   | 1.000   | .734   |      |           |
|                       |              | 위험감수성향2   | 1.033   | .758   | .096 | 10.713*** |
|                       |              | 위험감수성향3   | .989    | .715   | .093 | 10.648*** |
|                       | 가족<br>도박력    | 가족도박력1    | 1.000   | .779   |      |           |
|                       |              | 가족도박력2    | .995    | .907   | .052 | 19.269*** |
|                       |              | 가족도박력3    | 1.111   | .950   | .056 | 19.672*** |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.000   | .567   |      |           |
|                       |              | 도박행동2     | 1.078   | .670   | .182 | 5.918***  |
|                       |              | 도박행동3     | .849    | .568   | .137 | 6.186***  |
| 비합리적<br>도박신념<br>→도박행동 | 비합리적<br>도박신념 | 비합리적도박신념1 | 1.000   | .870   |      |           |
|                       |              | 비합리적도박신념2 | 1.048   | .917   | .064 | 16.430*** |
|                       |              | 비합리적도박신념3 | .628    | .615   | .051 | 12.360*** |
|                       | 가족<br>도박력    | 가족도박력1    | 1.000   | .779   |      |           |
|                       |              | 가족도박력2    | .995    | .907   | .052 | 19.269*** |
|                       |              | 가족도박력3    | 1.111   | .950   | .056 | 19.672*** |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.000   | .560   |      |           |
|                       |              | 도박행동2     | 1.101   | .676   | .185 | 5.954***  |
|                       |              | 도박행동3     | .861    | .568   | .138 | 6.216***  |
| 불안<br>→도박행동           | 불안           | 불안1       | 1.000   | .729   |      |           |
|                       |              | 불안2       | .995    | .657   | .113 | 8.794***  |
|                       |              | 불안3       | .828    | .689   | .094 | 8.825***  |

| 경로 | 잠재변수  | 측정변수   | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|----|-------|--------|---------|--------|------|-----------|
|    | 가족도박력 | 가족도박력1 | 1.000   | .778   |      |           |
|    |       | 가족도박력2 | .994    | .905   | .052 | 19.237*** |
|    |       | 가족도박력3 | 1.113   | .952   | .057 | 19.661*** |
|    | 도박행동  | 도박행동1  | 1.000   | .566   |      |           |
|    |       | 도박행동2  | 1.078   | .670   | .182 | 5.928***  |
|    |       | 도박행동3  | .852    | .569   | .138 | 6.188***  |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 가족도박력 간 공분산 추정치는 <표 4-22>와 같다. 충동성과 가족도박력의 공분산 추정치는 0.014으로 나타났다. 위험감수성향과 가족도박력의 공분산 추정치는 -0.034으로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 가족도박력의 공분산 추정치는 0.055으로 나타났고, 불안과 가족도박력의 공분산 추정치는 0.023으로 나타났다.

<표 4-22> 잠재변수와 가족도박력 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      |       | Estimate | S.E. | C.R.    |
|-----------|------|-------|----------|------|---------|
| 충동성       | <--> | 가족도박력 | .014     | .015 | .942    |
| 위험감수성향    | <--> | 가족도박력 | -.034    | .020 | -1.675  |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 가족도박력 | .055     | .028 | 1.984** |
| 불안        | <--> | 가족도박력 | .023     | .019 | 1.247   |

\*\*\*p<.001, \*\*p<.05

가족도박력의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치는 <표 4-23>과 같이 나타났다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.345, 가족도박력의 오차항 추정치는 0.178, 도박행동의 오차항 추정치는 0.210로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.588, 가족도박력의 오차항 추정치는 0.179, 도박행동의 오차항 추정치는 0.210로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.285, 가족도박력의 오차항 추정치는 0.179, 도박행동의 오차항 추정치는 0.205로 나타났다.

불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.475, 가족도박력의 오차항 추정치는 0.178, 도박행동의 오차항 추정치는 0.209로 나타났다.

〈표 4-23〉 가족도박력의 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로                 | Variances | Estimate | S.E.  | C.R.   | P   |
|--------------------|-----------|----------|-------|--------|-----|
| 충동성<br>→도박행동       | 충동성       | .345     | .053  | 6.576  | *** |
|                    | 가족도박력     | .178     | .021  | 8.579  | *** |
|                    | 도박행동      | .210     | .050  | 4.240  | *** |
|                    | e1        | .361     | .038  | 9.595  | *** |
|                    | e2        | .416     | .058  | 7.160  | *** |
|                    | e3        | .506     | .060  | 8.391  | *** |
|                    | e4        | .116     | .010  | 11.811 | *** |
|                    | e5        | .039     | .005  | 7.230  | *** |
|                    | e6        | .023     | .006  | 3.905  | *** |
|                    | e7        | .443     | .048  | 9.309  | *** |
|                    | e8        | .302     | .045  | 6.736  | *** |
| 위험감수성향<br>→도박행동    | 위험감수성향    | .588     | .086  | 6.862  | *** |
|                    | 가족도박력     | .179     | .021  | 8.584  | *** |
|                    | 도박행동      | .210     | .050  | 4.232  | *** |
|                    | e1        | .503     | .059  | 8.507  | *** |
|                    | e2        | .463     | .060  | 7.758  | *** |
|                    | e3        | .551     | .061  | 9.065  | *** |
|                    | e4        | .116     | .010  | 11.810 | *** |
|                    | e5        | .038     | .005  | 7.155  | *** |
|                    | e6        | .024     | .006  | 4.025  | *** |
|                    | e7        | .443     | .048  | 9.304  | *** |
|                    | e8        | .298     | .045  | 6.576  | *** |
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적도박신념  | 1.285    | .139  | 9.253  | *** |
|                    | 가족도박력     | .179     | .021  | 8.584  | *** |
|                    | 도박행동      | .205     | .049  | 4.212  | *** |
|                    | e1        | .414     | .071  | 5.867  | *** |
|                    | e2        | .268     | .073  | 3.698  | *** |
|                    | e3        | .830     | .067  | 12.353 | *** |
|                    | e4        | .116     | .010  | 11.811 | *** |
|                    | e5        | .038     | .005  | 7.153  | *** |
| e6                 | .024      | .006     | 4.033 | ***    |     |

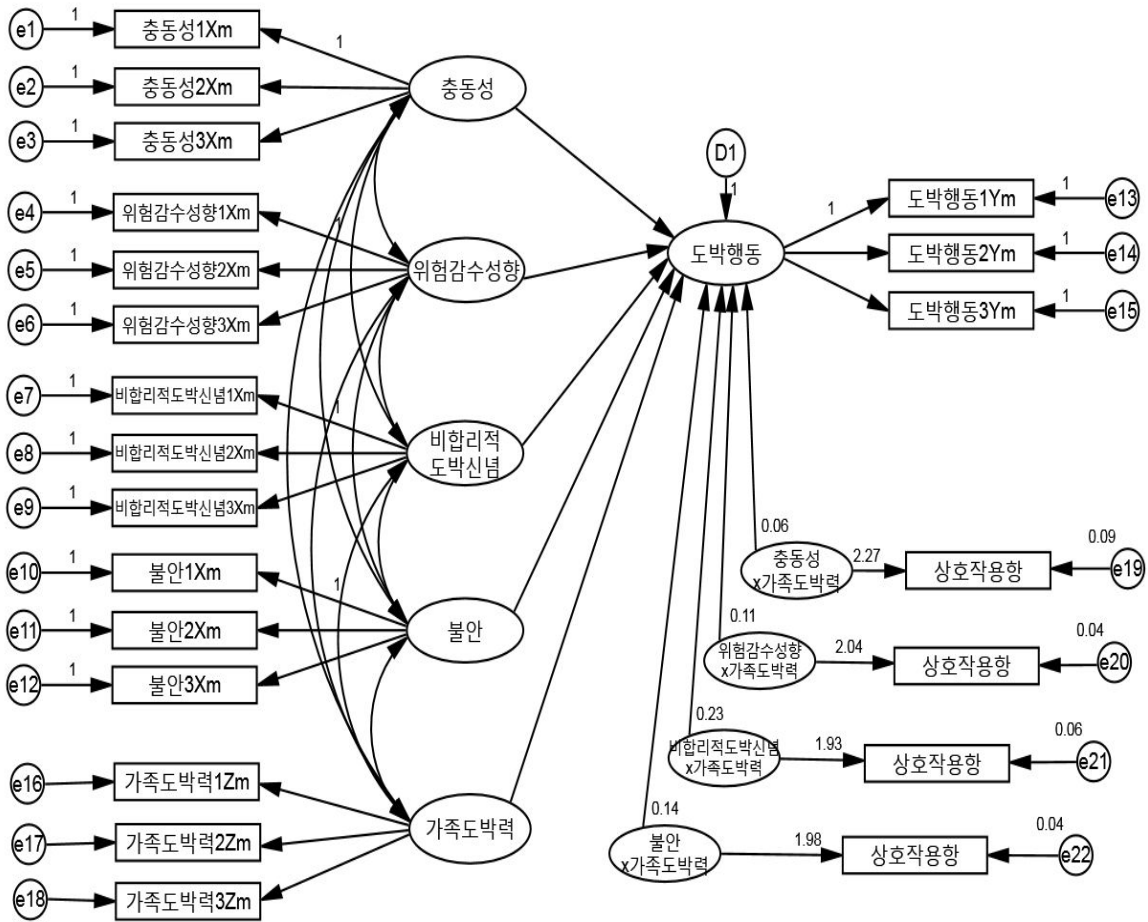
| 경로          | Variances | Estimate | S.E. | C.R.   | P   |
|-------------|-----------|----------|------|--------|-----|
|             | e7        | .448     | .047 | 9.513  | *** |
|             | e8        | .294     | .045 | 6.480  | *** |
|             | e9        | .317     | .034 | 9.305  | *** |
| 불안<br>→도박행동 | 불안        | .475     | .076 | 6.264  | *** |
|             | 가족도박력     | .178     | .021 | 8.578  | *** |
|             | 도박행동      | .209     | .049 | 4.232  | *** |
|             | e1        | .418     | .057 | 7.358  | *** |
|             | e2        | .620     | .066 | 9.381  | *** |
|             | e3        | .360     | .042 | 8.509  | *** |
|             | e4        | .116     | .010 | 11.813 | *** |
|             | e5        | .039     | .005 | 7.234  | *** |
|             | e6        | .023     | .006 | 3.901  | *** |
|             | e7        | .444     | .048 | 9.326  | *** |
|             | e8        | .299     | .045 | 6.610  | *** |
|             | e9        | .317     | .034 | 9.256  | *** |

\*\*\*p<.001

## (2) 가족도박력의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식에 대입하여 총동성 0.06, 위험감수성향 0.11, 비합리적도박신념 0.23, 불안 0.14 의 잠재변수의 분산값을 구하였다. 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 총동성 2.27, 위험감수성향 2.04, 비합리적도박신념 1.93, 불안 1.98로 나타났다. 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 총동성 0.09, 위험감수성향 0.04, 비합리적도박신념 0.06, 불안 0.04로 나타났다.

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-5>와 같이 검증하였다.



<그림 4-5> 가족도박력의 조절효과 검증의 구조모형

### (3) 가족도박력의 조절효과 가설검정 결과

개인의 특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 가설검정 결과는 <표 4-24>와 같다. Ping(1996)은 상호작용항의 회귀계수가 통계적으로 유의하면, 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 불안과 도박행동의 관계에서 가족도박력은 조절역할을 하는 것으로 나타났다.



<표 4-24> 가족도박력의 조절효과 가설검정 결과

| 종속변수  | ← 독립변수             | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.  | P      | 채택 여부 |
|-------|--------------------|---------|--------|------|-------|--------|-------|
| 도박 행동 | ← 충동성              | .056    | .072   | .059 | .959  | .337   |       |
|       | ← 가족도박력            | .093    | .096   | .067 | 1.383 | .167   |       |
|       | ← 충동성 X 가족도박력      | .044    | .024   | .141 | .314  | .754   | 기각    |
|       | ← 위험감수성향           | -.032   | -.063  | .039 | -.835 | .404   |       |
|       | ← 가족도박력            | .076    | .092   | .057 | 1.325 | .185   |       |
|       | ← 위험감수성향 X가족갈등     | .019    | .016   | .077 | .246  | .806   | 기각    |
|       | ← 비합리적 도박신념        | .057    | .143   | .028 | 1.999 | .046** |       |
|       | ← 가족도박력            | .088    | .083   | .073 | 1.199 | .231   |       |
|       | ← 비합리적 도박신념 X가족도박력 | .047    | .050   | .064 | .737  | .461   | 기각    |
|       | ← 불안               | .076    | .094   | .063 | 1.220 | .223   |       |
|       | ← 가족도박력            | .083    | .084   | .067 | 1.234 | .217   |       |
|       | ← 불안 X 가족도박력       | .257    | .206   | .088 | 2.931 | .003** | 채택    |

\*\*p<.05

불안과 도박행동의 관계에서 가족도박력의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절 변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여 R<sup>2</sup> 변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.016이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.059로 나타났으며 f<sup>2</sup> = 0.046이다. 이때 f<sup>2</sup> = 0.0은 작은 효과, f<sup>2</sup> = 0.15는 중간 효과, f<sup>2</sup> = 0.35는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족도박력의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

## 라. 친구지지에 따른 조절효과

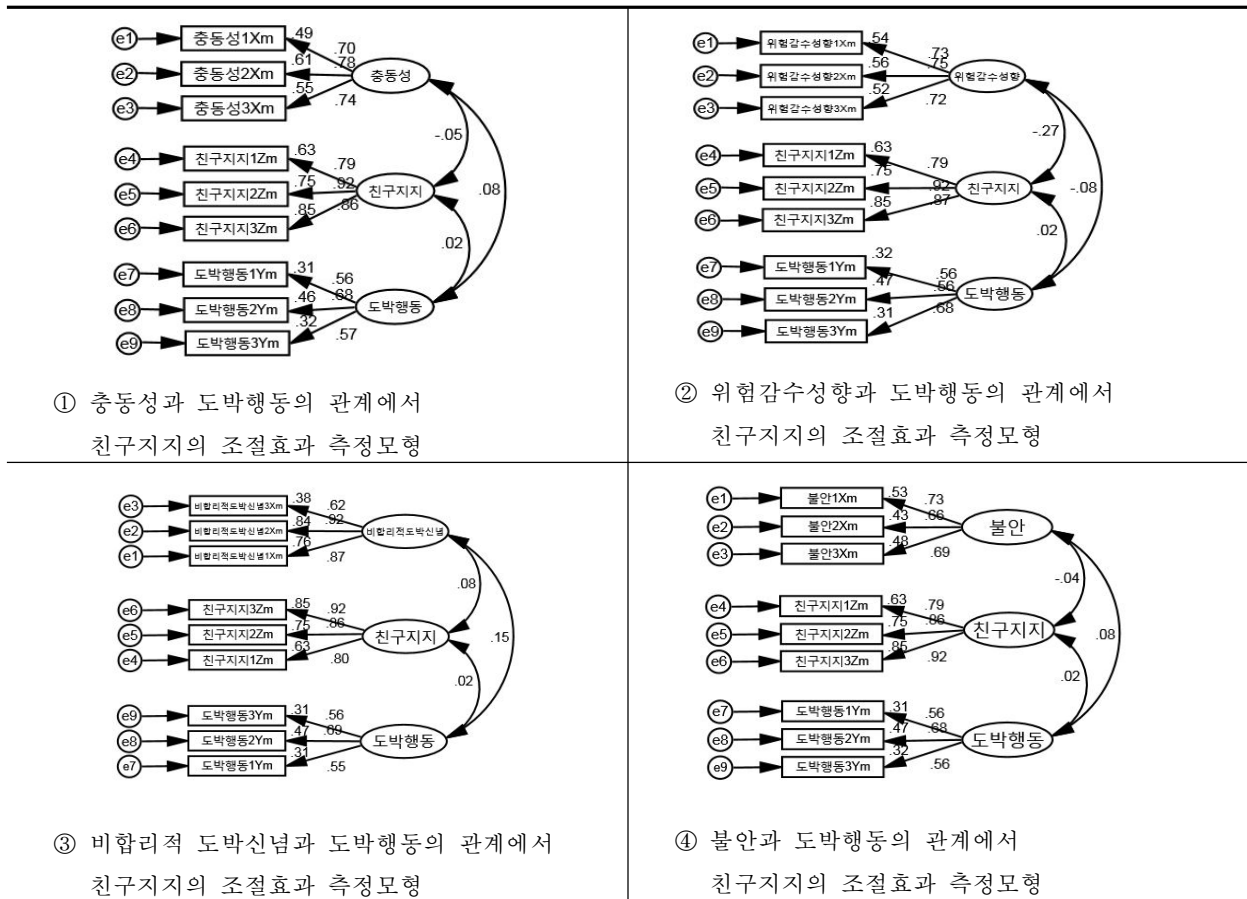
### (1) 모형적합도 검토

친구지지에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-25>와 같다. 모형의 적합도는 충동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 31.197(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 사례수에 민감한 케이제곱 통계량의 특성 때문에 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과 CFI = 0.993, TLI = 0.990, GFI = 0.981, RMSEA = 0.029로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 17.399(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.999, TLI = 0.998, GFI = 0.990, RMSEA = 0.012로 나타났다. 비합리적도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 20.512(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = .987, TLI = 0.996, GFI = 0.987, RMSEA = 0.013로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 25.602(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.998, TLI = 0.998, GFI = 0.984, RMSEA = 0.014로 나타나 가족도박력에 따른 조절효과 측정모형은 적합하다.

<표 4-25> 친구지지에 따른 조절효과 모형적합도

| 조절 변수 | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|-------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 친구 지지 | 충동성<br>→도박행동       | 31.197   | 24 | .993 | .990 | .981 | .029  |
|       | 위험감수성향<br>→도박행동    | 17.399   | 24 | .999 | .998 | .990 | .012  |
|       | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 20.512   | 24 | .987 | .996 | .987 | .013  |
|       | 불안<br>→도박행동        | 25.602   | 24 | .998 | .998 | .984 | .014  |

친구지지에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-6>과 같다.



<그림 4-6> 친구지지의 조절효과 측정모형

친구지지의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-26>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 모형 내 측정변수들에서 상위 잠재변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.561 에서 0.922로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 친구지지, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.559 에서 0.920로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 친구지지, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.554 에서 0.922로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 친구지지, 도박행동은 모

두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로는 0.560 에서 0.923로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 친구지지, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

〈표 4-26〉 친구지지의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                    | 잠재변수         | 측정변수      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|-----------------------|--------------|-----------|---------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동          | 충동성          | 충동성1      | 1.000   | .698   |      |           |
|                       |              | 충동성2      | 1.371   | .780   | .127 | 10.775*** |
|                       |              | 충동성3      | 1.346   | .744   | .125 | 10.787*** |
|                       | 친구지지         | 친구지지1     | 1.000   | .795   |      |           |
|                       |              | 친구지지2     | 1.124   | .864   | .062 | 18.134*** |
|                       |              | 친구지지3     | 1.178   | .922   | .063 | 18.737*** |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.000   | .561   |      |           |
|                       |              | 도박행동2     | 1.101   | .678   | .188 | 5.850***  |
|                       |              | 도박행동3     | .854    | .565   | .138 | 6.175***  |
| 위험<br>감수성향<br>→도박행동   | 위험<br>감수성향   | 위험감수성향1   | 1.000   | .734   |      |           |
|                       |              | 위험감수성향2   | 1.023   | .751   | .094 | 10.843*** |
|                       |              | 위험감수성향3   | .998    | .722   | .093 | 10.768*** |
|                       | 친구지지         | 친구지지1     | 1.000   | .795   |      |           |
|                       |              | 친구지지2     | 1.129   | .867   | .062 | 18.181*** |
|                       |              | 친구지지3     | 1.000   | .561   |      |           |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.110   | .684   | .191 | 5.817***  |
|                       |              | 도박행동2     | .844    | .559   | .137 | 6.176***  |
|                       |              | 도박행동3     | 1.176   | .920   | .063 | 18.766*** |
| 비합리적<br>도박신념<br>→도박행동 | 비합리적<br>도박신념 | 비합리적도박신념1 | 1.000   | .870   |      |           |
|                       |              | 비합리적도박신념2 | 1.047   | .916   | .064 | 16.392*** |
|                       |              | 비합리적도박신념3 | .628    | .616   | .051 | 12.365*** |
|                       | 친구지지         | 친구지지1     | 1.000   | .795   |      |           |
|                       |              | 친구지지2     | 1.125   | .865   | .062 | 18.152*** |
|                       |              | 친구지지3     | 1.177   | .922   | .063 | 18.744*** |
|                       | 도박행동         | 도박행동1     | 1.000   | .554   |      |           |
|                       |              | 도박행동2     | 1.133   | .689   | .193 | 5.864***  |
|                       |              | 도박행동3     | .858    | .561   | .138 | 6.205***  |
| 불안<br>→도박행동           | 불안           | 불안1       | 1.000   | .728   |      |           |
|                       |              | 불안2       | .998    | .657   | .114 | 8.791***  |
|                       |              | 불안3       | .832    | .691   | .094 | 8.818***  |

| 경로 | 잠재변수 | 측정변수  | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|----|------|-------|---------|--------|------|-----------|
|    | 친구지지 | 친구지지1 | 1.000   | .795   |      |           |
|    |      | 친구지지2 | 1.124   | .864   | .062 | 18.124*** |
|    |      | 친구지지3 | 1.179   | .923   | .063 | 18.728*** |
|    | 도박행동 | 도박행동1 | 1.000   | .560   |      |           |
|    |      | 도박행동2 | 1.112   | .683   | .191 | 5.828***  |
|    |      | 도박행동3 | .850    | .562   | .138 | 6.179***  |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 친구지지 간 공분산 추정치는 <표 4-27>과 같다. 충동성과 친구지지의 공분산 추정치는 -0.024으로 나타났다. 위험감수성향과 친구지지의 공분산 추정치는 -0.160으로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 친구지지의 공분산 추정치는 0.069으로 나타났고, 불안과 친구지지의 공분산 추정치는 -0.023으로 나타났다.

<표 4-27> 잠재변수와 친구지지 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      |      | Estimate | S.E. | C.R.      |
|-----------|------|------|----------|------|-----------|
| 충동성       | <--> | 친구지지 | -.024    | .029 | -.819     |
| 위험감수성향    | <--> | 친구지지 | -.160    | .040 | -3.972*** |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 친구지지 | .069     | .052 | 1.306     |
| 불안        | <--> | 친구지지 | -.023    | .035 | -.670     |

\*\*\*p<.001, \*\*p<.05

친구지지 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치는 <표 4-28>과 같이 나타났다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.344, 친구지지의 오차항 추정치는 0.617, 도박행동의 오차항 추정치는 0.206로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.588, 친구지지의 오차항 추정치는 0.617, 도박행동의 오차항 추정치는 0.206로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.287, 친구지지의

오차항 추정치는 0.618, 도박행동의 오차항 추정치는 0.200로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.473, 친구지지의 오차항 추정치는 0.617, 도박행동의 오차항 추정치는 0.205로 나타났다.

〈표 4-28〉 친구지지 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로                 | Variances | Estimate | S.E.  | C.R.   | P   |
|--------------------|-----------|----------|-------|--------|-----|
| 충동성<br>→도박행동       | 충동성       | .344     | .052  | 6.562  | *** |
|                    | 친구지지      | .617     | .071  | 8.714  | *** |
|                    | 도박행동      | .206     | .049  | 4.185  | *** |
|                    | e1        | .363     | .038  | 9.631  | *** |
|                    | e2        | .417     | .058  | 7.179  | *** |
|                    | e3        | .503     | .060  | 8.329  | *** |
|                    | e4        | .360     | .033  | 10.790 | *** |
|                    | e5        | .264     | .032  | 8.337  | *** |
|                    | e6        | .150     | .029  | 5.107  | *** |
|                    | e7        | .447     | .048  | 9.400  | *** |
| 위험감수성향<br>→도박행동    | 위험감수성향    | .588     | .085  | 6.908  | *** |
|                    | 친구지지      | .617     | .071  | 8.714  | *** |
|                    | 도박행동      | .206     | .049  | 4.178  | *** |
|                    | e1        | .502     | .058  | 8.611  | *** |
|                    | e2        | .475     | .059  | 8.108  | *** |
|                    | e3        | .539     | .060  | 8.969  | *** |
|                    | e4        | .360     | .033  | 10.827 | *** |
|                    | e5        | .259     | .031  | 8.264  | *** |
|                    | e6        | .155     | .029  | 5.339  | *** |
|                    | e7        | .447     | .048  | 9.374  | *** |
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적도박신념  | 1.287    | .139  | 9.254  | *** |
|                    | 친구지지      | .618     | .071  | 8.719  | *** |
|                    | 도박행동      | .200     | .048  | 4.161  | *** |
|                    | e1        | .413     | .071  | 5.823  | *** |
|                    | e2        | .271     | .073  | 3.722  | *** |
|                    | e3        | .829     | .067  | 12.348 | *** |
|                    | e4        | .359     | .033  | 10.786 | *** |
| e5                 | .263      | .032     | 8.310 | ***    |     |

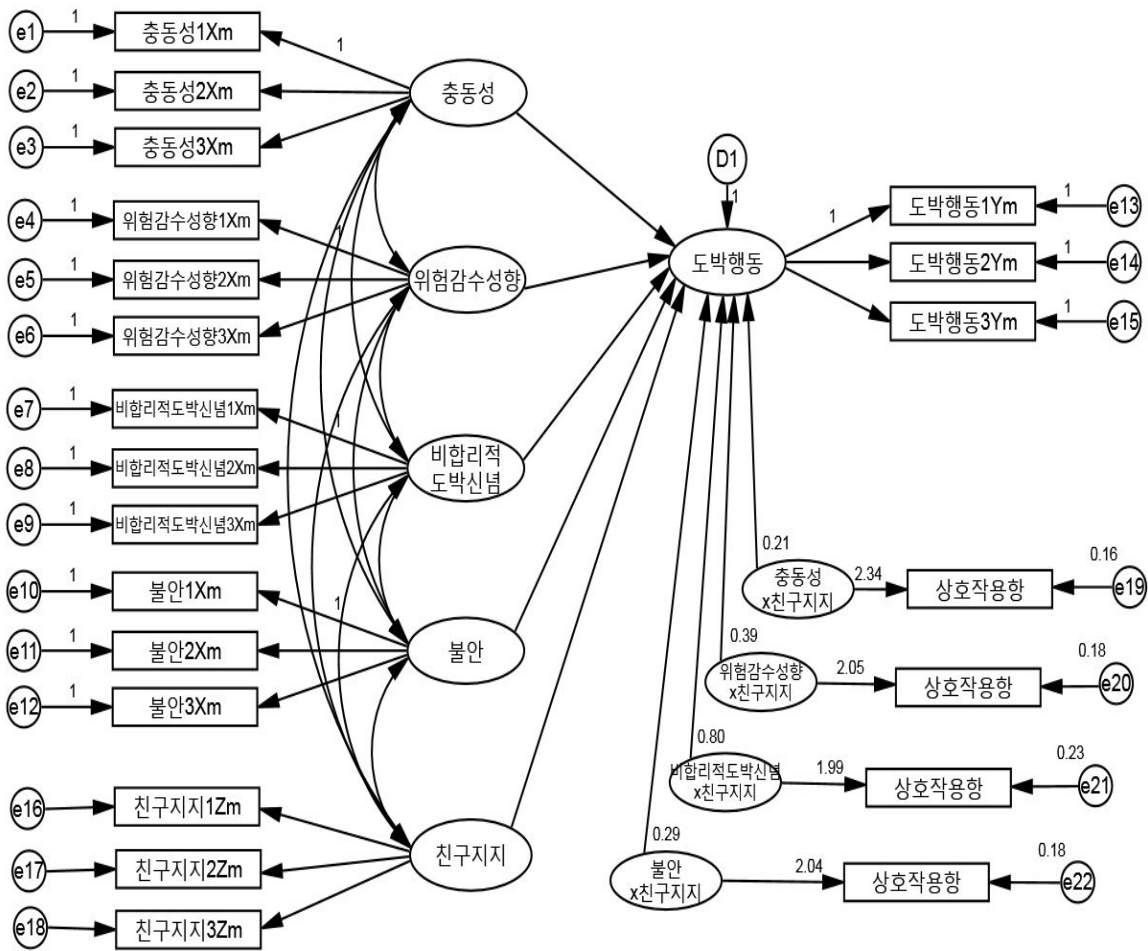
| 경로          | Variances | Estimate | S.E. | C.R.   | P   |
|-------------|-----------|----------|------|--------|-----|
|             | e6        | .152     | .029 | 5.163  | *** |
|             | e7        | .453     | .047 | 9.595  | *** |
|             | e8        | .285     | .047 | 6.079  | *** |
|             | e9        | .321     | .034 | 9.431  | *** |
| 불안<br>→도박행동 | 불안        | .473     | .076 | 6.248  | *** |
|             | 친구지지      | .617     | .071 | 8.710  | *** |
|             | 도박행동      | .205     | .049 | 4.174  | *** |
|             | e1        | .421     | .057 | 7.399  | *** |
|             | e2        | .620     | .066 | 9.361  | *** |
|             | e3        | .359     | .042 | 8.471  | *** |
|             | e4        | .360     | .033 | 10.797 | *** |
|             | e5        | .265     | .032 | 8.341  | *** |
|             | e6        | .150     | .029 | 5.085  | *** |
|             | e7        | .448     | .048 | 9.421  | *** |
|             | e8        | .289     | .047 | 6.175  | *** |
|             | e9        | .321     | .034 | 9.376  | *** |

\*\*\*p<.001

## (2) 친구지지의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식에 대입하여 충동성 0.21, 위험감수성향 0.39, 비합리적도박신념 0.39, 불안 0.80 의 잠재변수의 분산값을 구하였다. 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 충동성 2.23, 위험감수성향 2.05, 비합리적도박신념 1.99, 불안 2.04로 나타났다. 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 충동성 0.16, 위험감수성향 0.18, 비합리적도박신념 0.23, 불안 0.18로 나타났다.

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-7>과 같이 검증하였다.



<그림 4-7> 친구지지의 조절효과 검증의 구조모형

### (3) 친구지지의 조절효과 가설검정 결과

개인특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동에 대한 친구지지 조절효과의 가설검정 결과는 <표 4-29>과 같다. Ping(1996)은 상호작용항과 종속변수에 이르는 계수의 유의미정도를 확인하여 유의미하면 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 불안과 도박행동의 관계에서 친구지지는 조절역할을 하는 것으로 나타났다.



<표 4-29> 친구지지 조절효과의 가설검정 결과

| 종속변수 | ← 독립변수            | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.   | P      | 채택 여부 |
|------|-------------------|---------|--------|------|--------|--------|-------|
| 도박행동 | ← 충동성             | .045    | .078   | .043 | 1.041  | .298   |       |
|      | ← 친구지지            | .018    | .031   | .040 | .450   | .653   |       |
|      | ← 충동성 X 친구지지      | .037    | .037   | .070 | .526   | .599   | 기각    |
|      | ← 위험감수성향          | -.036   | -.072  | .039 | -.915  | .360   |       |
|      | ← 가족도박력           | .000    | .000   | .030 | .001   | .999   |       |
|      | ← 위험감수성향 X가족갈등    | .008    | .013   | .040 | .195   | .845   | 기각    |
|      | ← 비합리적 도박신념       | .059    | .148   | .028 | 2.067  | .039** |       |
|      | ← 친구지지            | .005    | .008   | .039 | .116   | .908   |       |
|      | ← 비합리적 도박신념 X친구지지 | -.015   | -.029  | .034 | -.427  | .670   | 기각    |
|      | ← 불안              | .067    | .083   | .062 | 1.075  | .282   |       |
|      | ← 친구지지            | .007    | .014   | .034 | .210   | .833   |       |
|      | ← 불안 X 친구지지       | -.139   | -.162  | .062 | -2.248 | .025** | 채택    |

\*\*p<.05

불안과 도박행동의 관계에서 친구지지의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.08이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.033로 나타났으며  $f^2$  = 0.048이다. 이때  $f^2$  = 0.0은 작은 효과,  $f^2$  = 0.15는 중간 효과,  $f^2$  = 0.48는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

## 마. 친구도박행동에 따른 조절효과

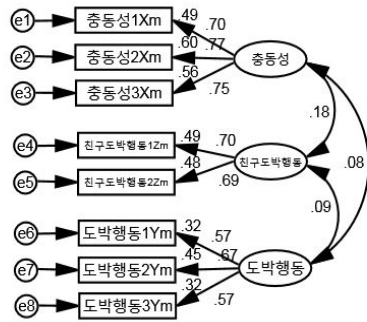
### (1) 모형적합도 검토

친구도박행동에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-30>과 같다. 모형의 적합도는 충동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 27.727(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 사례수에 민감한 케이제곱 통계량의 특성 때문에 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과 CFI = 0.982, TLI = 0.990, GFI = 0.981, RMSEA = 0.034로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 18.383(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.999, TLI = 0.999, GFI = 0.987, RMSEA = 0.008로 나타났다. 비합리적도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 18.070(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.996, TLI = 0.998, GFI = 0.987, RMSEA = 0.003로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 30.835(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, CFI = 0.972, TLI = 0.996, GFI = 0.979, RMSEA = 0.045로 나타나 친구도박행동에 따른 조절효과 측정모형은 적합하다.

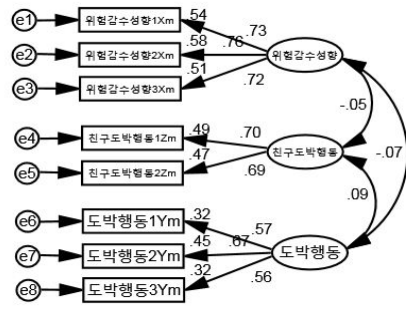
<표 4-30> 친구도박행동에 따른 조절효과 모형적합도

| 조절 변수          | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|----------------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 친구<br>도박<br>행동 | 충동성<br>→도박행동       | 27.727   | 18 | .982 | .972 | .981 | .034  |
|                | 위험감수성향<br>→도박행동    | 18.383   | 18 | .999 | .999 | .987 | .008  |
|                | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 18.070   | 18 | .996 | .998 | .987 | .003  |
|                | 불안<br>→도박행동        | 30.835   | 18 | .972 | .996 | .979 | .045  |

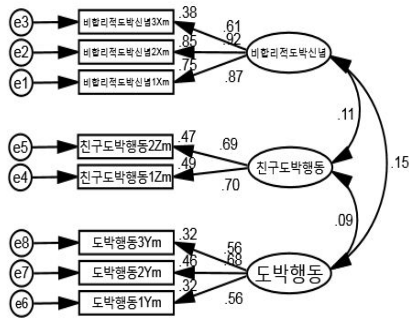
친구도박행동에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-8>과 같다.



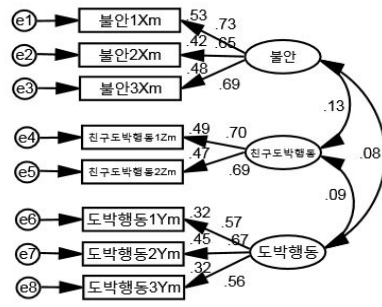
① 충동성과 도박행동의 관계에서 친구도박행동의 조절효과 측정모형



② 위험감수성향과 도박행동의 관계에서 친구도박행동의 조절효과 측정모형



③ 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 친구도박행동의 조절효과 측정모형



④ 불안과 도박행동의 관계에서 친구도박행동의 조절효과 측정모형

<그림 4-8> 친구도박행동의 조절효과 측정모형

친구도박행동의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-31>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 모형 내 측정변수들에서 상위 잠재변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.569 에서 0.773로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 친구도박행동, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.563 에서 0.759로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 친구도박행동, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.562 에서 0.921로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 친구도박행동, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로

는 0.569 에서 0.731로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 친구도박행동, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

〈표 4-31〉 친구도박행동의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                    | 잠재변수                | 측정변수         | 비표준화 계수   | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|-----------------------|---------------------|--------------|-----------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동          | 충동성                 | 충동성1         | 1.000     | .702   |      |           |
|                       |                     | 충동성2         | 1.351     | .773   | .125 | 10.846*** |
|                       |                     | 충동성3         | 1.341     | .746   | .124 | 10.839*** |
|                       | 친구<br>도박행동          | 친구도박행동1      | 1.000     | .697   |      |           |
|                       |                     | 친구도박행동2      | 1.000     | .691   |      |           |
|                       | 도박행동                | 도박행동1        | 1.000     | .569   |      |           |
|                       |                     | 도박행동2        | 1.070     | .668   | .181 | 5.911***  |
|                       |                     | 도박행동3        | .845      | .568   | .137 | 6.176***  |
|                       | 위험<br>감수성향<br>→도박행동 | 위험<br>감수성향   | 위험감수성향1   | 1.000  | .732 |           |
| 위험감수성향2               |                     |              | 1.037     | .759   | .097 | 10.843*** |
| 위험감수성향3               |                     |              | .996      | .717   | .094 | 10.768*** |
| 친구지지                  |                     | 친구지지1        | 1.000     | .700   |      |           |
|                       |                     | 친구지지2        | 1.000     | .688   |      |           |
| 도박행동                  |                     | 도박행동1        | 1.000     | .570   |      |           |
|                       |                     | 도박행동2        | 1.074     | .672   | .182 | 5.897***  |
|                       |                     | 도박행동3        | .838      | .563   | .136 | 6.179***  |
| 비합리적<br>도박신념<br>→도박행동 |                     | 비합리적<br>도박신념 | 비합리적도박신념1 | 1.000  | .865 |           |
|                       | 비합리적도박신념2           |              | 1.059     | .921   | .065 | 16.348*** |
|                       | 비합리적도박신념3           |              | .630      | .615   | .051 | 12.358*** |
|                       | 친구<br>도박행동          | 친구도박행동1      | 1.000     | .699   |      |           |
|                       |                     | 친구도박행동2      | 1.000     | .688   |      |           |
|                       | 도박행동                | 도박행동1        | 1.000     | .562   |      |           |
|                       |                     | 도박행동2        | 1.101     | .678   | .186 | 5.933***  |
|                       |                     | 도박행동3        | .852      | .565   | .137 | 6.211***  |
|                       | 불안<br>→도박행동         | 불안           | 불안1       | 1.000  | .731 |           |
| 불안2                   |                     |              | .983      | .650   | .112 | 8.784***  |
| 불안3                   |                     |              | .832      | .694   | .094 | 8.832***  |
| 친구                    |                     | 친구도박행동1      | 1.000     | .698   |      |           |

| 경로 | 잠재변수 | 측정변수    | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.     |
|----|------|---------|---------|--------|------|----------|
|    | 도박행동 | 친구도박행동2 | 1.000   | .689   |      |          |
|    | 도박행동 | 도박행동1   | 1.000   | .569   |      |          |
|    |      | 도박행동2   | 1.076   | .671   | .182 | 5.900*** |
|    |      | 도박행동3   | .842    | .565   | .136 | 6.181*** |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 친구도박행동 간 공분산 추정치는 <표 4-32>와 같다. 충동성과 친구도박행동의 공분산 추정치는 0.055으로 나타났다. 위험감수성향과 친구도박행동의 공분산 추정치는 -0.018으로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 친구도박행동의 공분산 추정치는 0.061으로 나타났고, 불안과 친구도박행동의 공분산 추정치는 0.044으로 나타났다.

<표 4-32> 잠재변수와 친구도박행동 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      |        | Estimate | S.E. | C.R.     |
|-----------|------|--------|----------|------|----------|
| 충동성       | <--> | 친구도박행동 | .055     | .023 | 2.436*** |
| 위험감수성향    | <--> | 친구도박행동 | -.018    | .029 | -0.625   |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 친구도박행동 | .061     | .040 | 1.520    |
| 불안        | <--> | 친구도박행동 | .044     | .027 | 1.627    |

\*\*\*p<.001

친구도박행동 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치는 <표 4-33>과 같이 나타났다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.349, 친구도박행동의 오차항 추정치는 0.261, 도박행동의 오차항 추정치는 0.212로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.588, 친구도박행동의 오차항 추정치는 0.179, 도박행동의 오차항 추정치는 0.210로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.271, 친구도박행동의 오차항 추정치는 0.261, 도박행동의 오차항 추정치는 0.206

로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.477, 친구도박행동의 오차항 추정치는 0.261, 도박행동의 오차항 추정치는 0.211로 나타났다.

〈표 4-33〉 친구도박행동 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로                 | Variances | Estimate | S.E. | C.R.   | P   |
|--------------------|-----------|----------|------|--------|-----|
| 충동성<br>→도박행동       | 충동성       | .349     | .053 | 6.619  | *** |
|                    | 친구도박행동    | .261     | .032 | 8.180  | *** |
|                    | 도박행동      | .212     | .050 | 4.239  | *** |
|                    | e1        | .358     | .038 | 9.543  | *** |
|                    | e2        | .428     | .057 | 7.447  | *** |
|                    | e3        | .499     | .060 | 8.307  | *** |
|                    | e4        | .277     | .032 | 8.529  | *** |
|                    | e5        | .286     | .033 | 8.699  | *** |
|                    | e6        | .441     | .048 | 9.238  | *** |
|                    | e7        | .300     | .045 | 6.627  | *** |
| 위험감수성향<br>→도박행동    | 위험감수성향    | .588     | .086 | 6.862  | *** |
|                    | 가족도박력     | .179     | .021 | 8.584  | *** |
|                    | 도박행동      | .210     | .050 | 4.232  | *** |
|                    | e1        | .503     | .059 | 8.507  | *** |
|                    | e2        | .463     | .060 | 7.758  | *** |
|                    | e3        | .551     | .061 | 9.065  | *** |
|                    | e4        | .116     | .010 | 11.810 | *** |
|                    | e5        | .038     | .005 | 7.155  | *** |
|                    | e6        | .024     | .006 | 4.025  | *** |
|                    | e7        | .443     | .048 | 9.304  | *** |
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적도박신념  | 1.271    | .138 | 9.181  | *** |
|                    | 친구도박행동    | .261     | .032 | 8.182  | *** |
|                    | 도박행동      | .206     | .049 | 4.216  | *** |
|                    | e1        | .428     | .071 | 6.039  | *** |
|                    | e2        | .254     | .073 | 3.462  | *** |
|                    | e3        | .831     | .067 | 12.354 | *** |
|                    | e4        | .273     | .032 | 8.432  | *** |

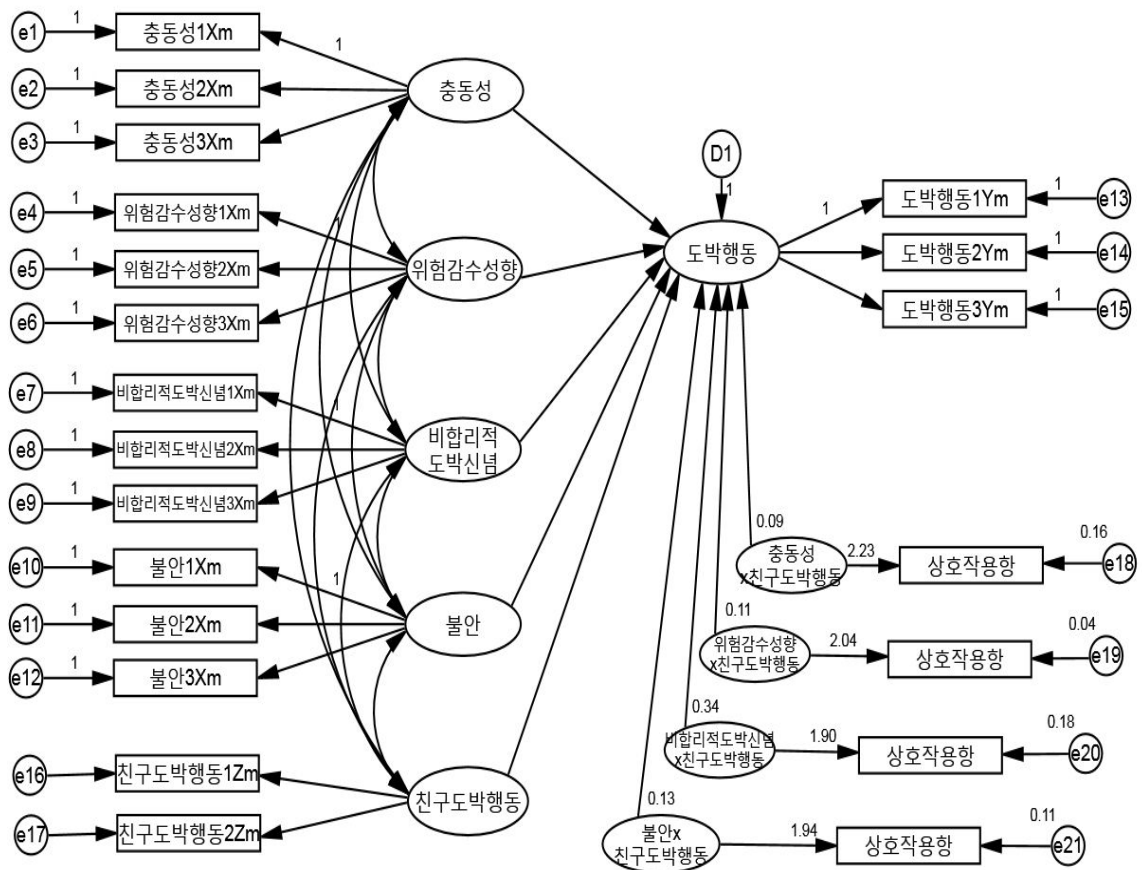
| 경로          | Variances | Estimate | S.E. | C.R.  | P   |
|-------------|-----------|----------|------|-------|-----|
|             | e5        | .290     | .033 | 8.735 | *** |
|             | e6        | .447     | .047 | 9.455 | *** |
|             | e7        | .293     | .046 | 6.411 | *** |
|             | e8        | .319     | .034 | 9.381 | *** |
| 불안<br>→도박행동 | 불안        | .477     | .076 | 6.277 | *** |
|             | 친구도박행동    | .261     | .032 | 8.181 | *** |
|             | 도박행동      | .211     | .050 | 4.235 | *** |
|             | e1        | .416     | .057 | 7.315 | *** |
|             | e2        | .630     | .066 | 9.546 | *** |
|             | e3        | .356     | .042 | 8.386 | *** |
|             | e4        | .274     | .032 | 8.456 | *** |
|             | e5        | .289     | .033 | 8.720 | *** |
|             | e6        | .442     | .048 | 9.250 | *** |
|             | e7        | .298     | .046 | 6.531 | *** |
|             | e8        | .319     | .034 | 9.342 | *** |

\*\*\*p<.001

## (2) 친구도박행동의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식에 대입하여 충동성 0.09, 위험감수성향 0.11, 비합리적도박신념 0.34, 불안 0.13 의 잠재변수의 분산값을 구하였다. 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 충동성 2.23, 위험감수성향 2.04, 비합리적도박신념 1.90, 불안 1.94로 나타났다. 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 충동성 0.16, 위험감수성향 0.04, 비합리적도박신념 0.18, 불안 0.11로 나타났다.

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-9>와 같이 검증하였다.



<그림 4-9> 친구도박행동의 조절효과 검증의 구조모형

### (3) 친구도박행동의 조절효과 가설검정 결과

개인특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동에 대한 친구도박행동 조절효과의 가설검정 결과는 <표 4-34>와 같다. Ping(1996)은 조절효과에 대해 상호작용항과 종속변수에 이르는 계수의 유의미정도를 확인하여 유의하다면 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 충동성, 비합리적도박신념과 도박행동의 관계에서 친구도박행동은 조절역할을 하는 것으로 나타났다.



<표 4-34> 친구도박행동 조절효과의 가설검정 결과

| 종속변수             | ← 독립변수                    | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | S.E. | C.R.  | P      | 채택<br>여부 |
|------------------|---------------------------|------------|-----------|------|-------|--------|----------|
| 도<br>박<br>행<br>동 | ← 충동성                     | .033       | .055      | .045 | .727  | .467   |          |
|                  | ← 친구도박행동                  | .004       | .004      | .077 | .046  | .963   |          |
|                  | ← 충동성 X<br>친구도박행동         | .360       | .230      | .125 | 2.882 | .004** | 채택       |
|                  | ← 위험감수성향                  | -.032      | -.063     | .039 | -.835 | .404   |          |
|                  | ← 친구도박행동                  | .076       | .092      | .057 | 1.325 | .185   |          |
|                  | ← 위험감수성향<br>X친구도박행동       | .019       | .016      | .077 | .246  | .806   | 기각       |
|                  | ← 비합리적<br>도박신념            | .049       | .142      | .025 | 1.998 | .046** |          |
|                  | ← 친구도박행동                  | .042       | .055      | .063 | .671  | .502   |          |
|                  | ← 비합리적<br>도박신념<br>X친구도박행동 | .093       | .139      | .048 | 1.961 | .050** | 채택       |
|                  | ← 불안                      | .055       | .068      | .063 | .873  | .383   |          |
|                  | ← 친구도박행동                  | .073       | .081      | .075 | .975  | .329   |          |
|                  | ← 불안 X<br>친구도박행동          | .133       | .104      | .094 | 1.414 | .157   | 기각       |

\*\*p<.05

충동성과 도박행동의 관계에서 친구지지의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절 변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.012이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.056로 나타났으며  $f^2 = 0.046$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

비합리적도박신념과 도박행동의 관계에서 친구지지의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.061이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.088로 나타났으며  $f^2 = 0.059$ 이다. 이

때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

불안과 도박행동의 관계에서 친구지지의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.08이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.033로 나타났으며  $f^2 = 0.048$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.48$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

## 바. 사회적 태도에 따른 조절효과

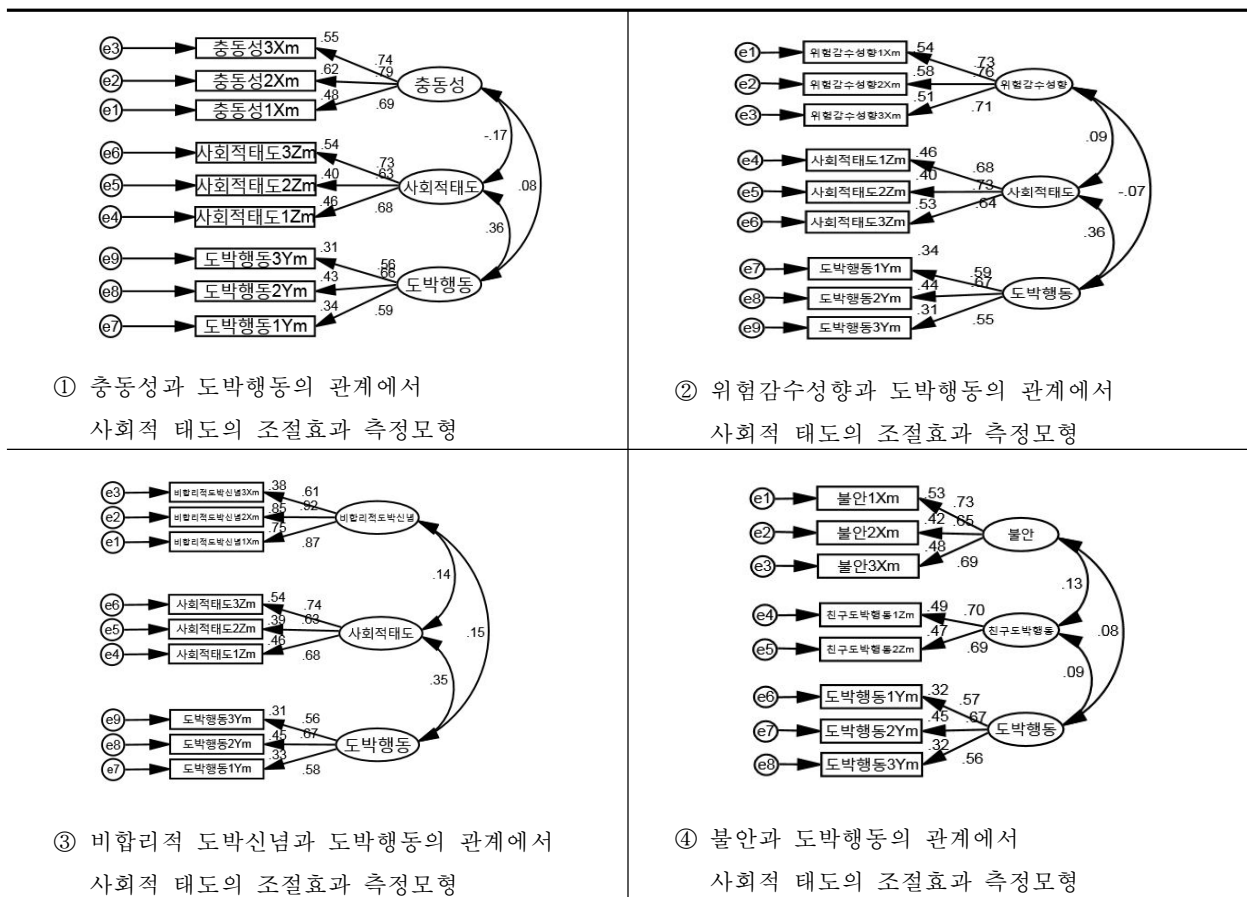
### (1) 모형적합도 검토

사회적 태도에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-35>와 같다. 모형의 적합도는 충동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 27.727(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 사례수에 민감한 케이제곱 통계량의 특성 때문에 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과 CFI = 0.982, TLI = 0.990, GFI = 0.981, RMSEA = 0.034로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 18.383(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.999, TLI = 0.999, GFI = 0.987, RMSEA = 0.008로 나타났다, 비합리적도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 18.070(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.996, TLI = 0.998, GFI = 0.987, RMSEA = 0.003로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 30.835(df = 24)$ ,  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.972, TLI = 0.996, GFI = 0.979, RMSEA = 0.045로 나타나 친구도박행동에 따른 조절효과 측정모형은 적합하다.

<표 4-35> 사회적 태도에 따른 조절효과 모형적합도

| 조절 변수  | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|--------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 사회적 태도 | 충동성<br>→도박행동       | 19.200   | 24 | .999 | .997 | .988 | .015  |
|        | 위험감수성향<br>→도박행동    | 32.054   | 24 | .988 | .982 | .981 | .031  |
|        | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 17.920   | 24 | .998 | .997 | .989 | .014  |
|        | 불안<br>→도박행동        | 28.354   | 24 | .992 | .989 | .983 | .023  |

사회적 태도에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-10>과 같다.



<그림 4-10> 사회적 태도의 조절효과 측정모형

사회적 태도의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-36>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 모형 내 측정변수들에서 상위 잠재변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.586 에서 0.787로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 사회적 태도, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.553 에서 0.761로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 사회적 태도, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.557 에서 0.921로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 사회적 태도, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로는 0.556 에서 0.735로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 사회적 태도, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

<표 4-36> 사회적 태도의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                  | 잠재변수       | 측정변수      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|---------------------|------------|-----------|---------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동        | 충동성        | 충동성1      | 1.000   | .694   |      |           |
|                     |            | 충동성2      | 1.391   | .787   | .129 | 10.796*** |
|                     |            | 충동성3      | 1.345   | .740   | .125 | 10.796*** |
|                     | 사회적 태도     | 사회적 태도1   | 1.000   | .677   |      |           |
|                     |            | 사회적 태도2   | 1.086   | .631   | .126 | 8.643***  |
|                     |            | 사회적 태도3   | 1.111   | .735   | .127 | 8.778***  |
|                     | 도박행동       | 도박행동1     | 1.000   | .586   |      |           |
|                     |            | 도박행동2     | 1.024   | .659   | .161 | 6.364***  |
|                     |            | 도박행동3     | .808    | .559   | .127 | 6.380***  |
| 위험<br>감수성향<br>→도박행동 | 위험<br>감수성향 | 위험감수성향1   | 1.000   | .733   |      |           |
|                     |            | 위험감수성향2   | 1.038   | .761   | .097 | 10.710*** |
|                     |            | 위험감수성향3   | .987    | .712   | .093 | 10.640*** |
|                     | 사회적<br>태도  | 사회적 태도1   | 1.000   | .682   |      |           |
|                     |            | 사회적 태도2   | 1.085   | .636   | .126 | 8.626***  |
|                     |            | 사회적 태도3   | 1.090   | .726   | .125 | 8.724***  |
|                     | 도박행동       | 도박행동1     | 1.000   | .585   |      |           |
|                     |            | 도박행동2     | 1.037   | .666   | .164 | 6.329***  |
|                     |            | 도박행동3     | .801    | .553   | .126 | 6.360***  |
| 비합리적                | 비합리적       | 비합리적도박신념1 | 1.000   | .865   |      |           |

| 경로            | 잠재변수        | 측정변수      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|---------------|-------------|-----------|---------|--------|------|-----------|
| 도박신념<br>→도박행동 | 도박신념        | 비합리적도박신념2 | 1.059   | .921   | .065 | 16.371*** |
|               |             | 비합리적도박신념3 | .630    | .615   | .051 | 12.354*** |
|               | 사회적 태도      | 사회적 태도1   | 1.000   | .677   |      |           |
|               |             | 사회적 태도2   | 1.080   | .628   | .126 | 8.596***  |
|               |             | 사회적 태도3   | 1.116   | .738   | .128 | 8.700***  |
|               | 도박행동        | 도박행동1     | 1.000   | .576   |      |           |
|               |             | 도박행동2     | 1.061   | .671   | .168 | 6.329***  |
|               |             | 도박행동3     | .819    | .557   | .128 | 6.373***  |
|               | 불안<br>→도박행동 | 불안        | 불안1     | 1.000  | .729 |           |
| 불안2           |             |           | .994    | .656   | .113 | 8.780***  |
| 불안3           |             |           | .829    | .690   | .094 | 8.808***  |
| 사회적 태도        |             | 사회적 태도1   | 1.000   | .677   |      |           |
|               |             | 사회적 태도2   | 1.084   | .631   | .126 | 8.589***  |
|               |             | 사회적 태도3   | 1.112   | .735   | .128 | 8.666***  |
| 도박행동          |             | 도박행동1     | 1.000   | .583   |      |           |
|               |             | 도박행동2     | 1.040   | .666   | .165 | 6.317***  |
|               |             | 도박행동3     | .808    | .556   | .127 | 6.359***  |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 사회적 태도 간 공분산 추정치는 <표 4-37>과 같다. 충동성과 사회적 태도의 공분산 추정치는 -0.074으로 나타났다. 위험감수성향과 사회적 태도의 공분산 추정치는 0.053으로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 사회적 태도의 공분산 추정치는 0.124으로 나타났고, 불안과 사회적 태도의 공분산 추정치는 0.125으로 나타났다.

<표 4-37> 잠재변수와 사회적 태도 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      |        | Estimate | S.E. | C.R.      |
|-----------|------|--------|----------|------|-----------|
| 충동성       | <--> | 사회적 태도 | -.074    | .031 | -2.347*** |
| 위험감수성향    | <--> | 사회적 태도 | .053     | .041 | 1.301     |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 사회적 태도 | .124     | .032 | 3.911***  |
| 불안        | <--> | 사회적 태도 | .125     | .032 | 3.925***  |

\*\*\*p<.001

사회적 태도 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치는 <표 4-38>과 같이 나타났다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.340, 사회적 태도의 오차항 추정치는 0.560, 도박행동의 오차항 추정치는 0.212로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.587, 사회적 태도의 오차항 추정치는 0.568, 도박행동의 오차항 추정치는 0.224로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.272, 사회적 태도의 오차항 추정치는 0.560, 도박행동의 오차항 추정치는 0.217로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.475, 사회적 태도의 오차항 추정치는 0.560, 도박행동의 오차항 추정치는 0.222로 나타났다.

<표 4-38> 사회적 태도 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로              | Variances | Estimate | S.E.  | C.R.  | P   |
|-----------------|-----------|----------|-------|-------|-----|
| 충동성<br>→도박행동    | 충동성       | .340     | .052  | 6.535 | *** |
|                 | 사회적 태도    | .560     | .095  | 5.873 | *** |
|                 | 도박행동      | .225     | .050  | 4.489 | *** |
|                 | e1        | .367     | .038  | 9.748 | *** |
|                 | e2        | .405     | .058  | 6.994 | *** |
|                 | e3        | .510     | .060  | 8.493 | *** |
|                 | e4        | .663     | .075  | 8.840 | *** |
|                 | e5        | .995     | .100  | 9.905 | *** |
|                 | e6        | .589     | .081  | 7.230 | *** |
|                 | e7        | .428     | .047  | 9.199 | *** |
|                 | e8        | .307     | .042  | 7.395 | *** |
| 위험감수성향<br>→도박행동 | 위험감수성향    | .587     | .086  | 6.855 | *** |
|                 | 사회적 태도    | .568     | .096  | 5.893 | *** |
|                 | 도박행동      | .224     | .050  | 4.471 | *** |
|                 | e1        | .504     | .059  | 8.524 | *** |
|                 | e2        | .458     | .060  | 7.667 | *** |
|                 | e3        | .554     | .061  | 9.124 | *** |
|                 | e4        | .654     | .076  | 8.660 | *** |
|                 | e5        | .986     | .101  | 9.778 | *** |
|                 | e6        | .605     | .082  | 7.426 | *** |
|                 | e7        | .429     | .047  | 9.204 | *** |
|                 | e8        | .302     | .042  | 7.179 | *** |
| e9              | .325      | .033     | 9.903 | ***   |     |

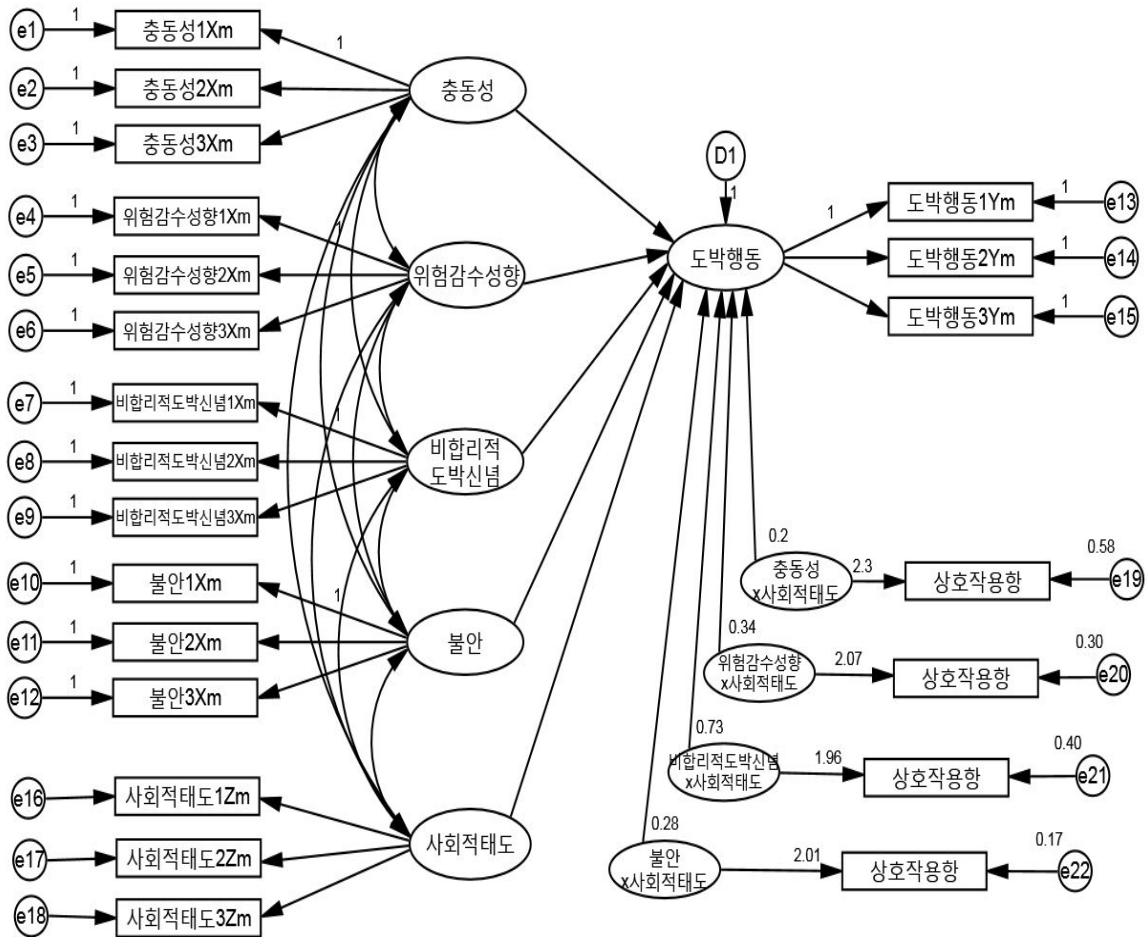
| 경로                 | Variances | Estimate | S.E.  | C.R.   | P   |
|--------------------|-----------|----------|-------|--------|-----|
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적도박신념  | 1.272    | .138  | 9.188  | *** |
|                    | 사회적 태도    | .560     | .096  | 5.848  | *** |
|                    | 도박행동      | .217     | .049  | 4.426  | *** |
|                    | e1        | .427     | .071  | 6.036  | *** |
|                    | e2        | .254     | .073  | 3.476  | *** |
|                    | e3        | .832     | .067  | 12.357 | *** |
|                    | e4        | .663     | .075  | 8.782  | *** |
|                    | e5        | 1.003    | .101  | 9.944  | *** |
|                    | e6        | .583     | .083  | 7.065  | *** |
|                    | e7        | .436     | .046  | 9.414  | *** |
| 불안<br>→도박행동        | 불안        | .475     | .076  | 6.256  | *** |
|                    | 사회적 태도    | .560     | .096  | 5.840  | *** |
|                    | 도박행동      | .222     | .050  | 4.455  | *** |
|                    | e1        | .418     | .057  | 7.342  | *** |
|                    | e2        | .621     | .066  | 9.379  | *** |
|                    | e3        | .360     | .042  | 8.487  | *** |
|                    | e4        | .663     | .076  | 8.750  | *** |
|                    | e5        | .997     | .101  | 9.864  | *** |
|                    | e6        | .588     | .083  | 7.112  | *** |
|                    | e7        | .431     | .047  | 9.247  | *** |
| e8                 | .302      | .042     | 7.167 | ***    |     |
| e9                 | .324      | .033     | 9.847 | ***    |     |

\*\*\*p<.001

## (2) 사회적 태도의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식에 대입하여 충동성 0.20, 위험감수성향 0.34, 비합리적도박신념 0.73, 불안 0.28 의 잠재변수의 분산값을 구하였다. 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 충동성 2.30, 위험감수성향 2.07, 비합리적도박신념 1.96, 불안 2.01로 나타났다. 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 충동성 0.50, 위험감수성향 0.30, 비합리적도박신념 0.40, 불안 0.17로 나타났다.

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-4>와 같이 검증하였다.



<그림 4-11> 사회적 태도의 조절효과 검증의 구조모형

### (3) 사회적 태도의 조절효과 가설검정 결과

개인특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동에 대한 사회적 태도 조절효과의 가설검정 결과는 <표 4-39>와 같다. Ping(1996)은 상



호작용항과 종속변수에 이르는 계수의 유의미 정도를 확인하여 유의미하면 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 비합리적으로 도박행동과 도박행동의 관계에서 사회적 태도는 조절역할을 하는 것으로 나타났다.

<표 4-39> 사회적 태도 조절효과의 가설검정 결과

| 종속변수             | ← 독립변수                    | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | S.E. | C.R.   | P      | 채택<br>여부 |
|------------------|---------------------------|------------|-----------|------|--------|--------|----------|
| 도<br>박<br>행<br>동 | ← 충동성                     | .113       | .140      | .062 | 1.841  | .066   |          |
|                  | ← 사회적 태도                  | .215       | .378      | .051 | 4.227  | ***    |          |
|                  | ← 충동성 X<br>사회적 태도         | -.028      | -.026     | .084 | -.331  | .740   | 기각       |
|                  | ← 위험감수성향                  | -.054      | -.107     | .037 | -1.436 | .151   |          |
|                  | ← 사회적 태도                  | .168       | .364      | .041 | 4.104  | ***    |          |
|                  | ← 위험감수성향<br>X사회적 태도       | .007       | .011      | .042 | .165   | .869   | 기각       |
|                  | ← 비합리적<br>도박신념            | .041       | .097      | .029 | 1.405  | .160   |          |
|                  | ← 사회적 태도                  | .227       | .354      | .055 | 4.102  | ***    |          |
|                  | ← 비합리적<br>도박신념<br>X사회적 태도 | .082       | .147      | .039 | 2.123  | .034** | 채택       |
|                  | ← 불안                      | .064       | .078      | .062 | 1.028  | .304   |          |
|                  | ← 사회적 태도                  | .191       | .340      | .048 | 3.949  | ***    |          |
|                  | ← 불안 X<br>사회적 태도          | -.096      | -.108     | .062 | -1.551 | .121   | 기각       |

\*\*p<.05

비합리적도박신념과 도박행동의 관계에서 사회적 태도의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.136이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.166로 나타났으며  $f^2 = 0.036$ 이다. 이때  $f^2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f^2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f^2 = 0.35$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 가족갈등의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

## 사. 접근가능성에 따른 조절효과

### (1) 모형적합도 검토

접근가능성에 따른 조절효과 모형적합도를 살펴보면 <표 4-40>과 같다. 모형의 적합도는 총동성과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 27.537$ (df = 24),  $p = 0.000$ 으로 나타났다. 사례수에 민감한 케이제곱 통계량의 특성 때문에 다른 적합도 지수를 확인하였다. 그 결과 CFI = 0.994, TLI = 0.991, GFI = .984, RMSEA = 0.020로 나타났다.

위험감수성향과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 24.128$ (df = 24),  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.998, TLI = 0.997, GFI = 0.985, RMSEA = 0.014로 나타났다.

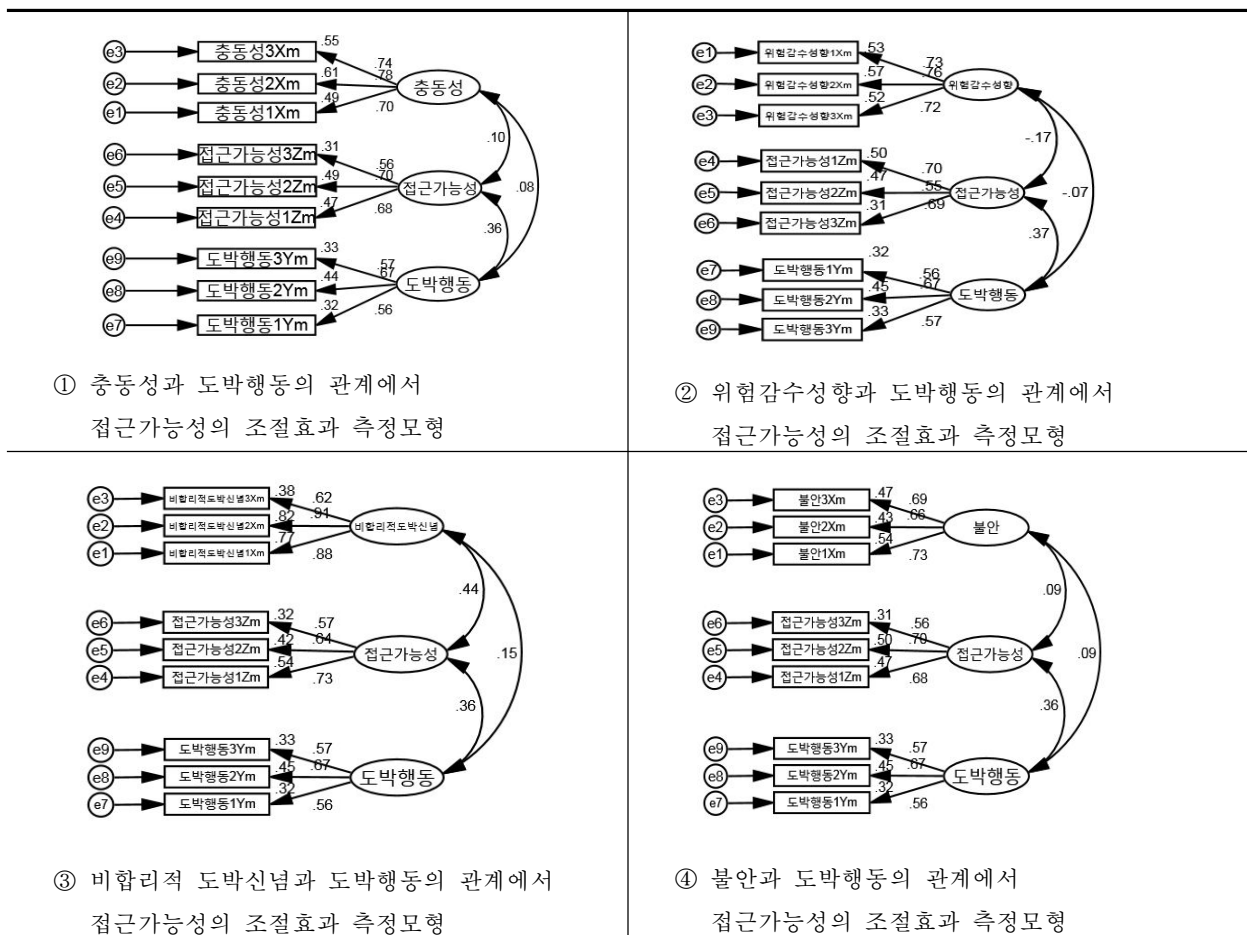
비합리적도박신념과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 27.090$  (df = 24),  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.996, TLI = 0.995, GFI = 0.984, RMSEA = 0.019로 나타났다.

불안과 도박행동의 경로에서는  $\chi^2 = 41.910$ (df = 24),  $p = 0.000$ 으로 나타났으며, 그 외 다른 적합도 지수를 중심으로 살펴본 모형 적합도는 CFI = 0.969, TLI = 0.952, GFI = 0.976, RMSEA = 0.046로 나타나 접근가능성에 따른 조절효과 측정 모형은 적합하다.

<표 4-40> 접근가능성에 따른 조절효과 모형적합도

| 조절 변수  | 경로                 | $\chi^2$ | df | CFI  | TLI  | GFI  | RMSEA |
|--------|--------------------|----------|----|------|------|------|-------|
| 사회적 태도 | 충동성<br>→도박행동       | 27.537   | 24 | .994 | .991 | .984 | .020  |
|        | 위험감수성향<br>→도박행동    | 24.128   | 24 | .998 | .997 | .985 | .014  |
|        | 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 27.090   | 24 | .996 | .995 | .984 | .019  |
|        | 불안<br>→도박행동        | 41.910   | 24 | .969 | .952 | .976 | .046  |

접근가능성에 따른 조절효과 측정모형을 살펴보면 <그림 4-12>와 같다.



<그림 4-12> 접근가능성의 조절효과 측정모형

접근가능성의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석은 <표 4-41>과 같다. 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 모형 내 측정변수들에서 상위 잠재 변수에 이르는 충동성과 도박행동의 경로는 0.561 에서 0.784로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 충동성, 접근가능성, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 위험감수성향과 도박행동의 경로는 0.553 에서 0.757로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 접근가능성, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로는 0.563 에서 0.906로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 위험감수성향, 접근가능성, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다. 불안과 도박행동의 경로는 0.561 에서 0.732로 나타났으며 변수들 간의 경로계수는 유의미한 것으로 나타났다. 불안, 접근가능성, 도박행동은 모두 타당한 구성이라는 것이 확인되었다.

<표 4-41> 접근가능성의 조절효과 측정모형에 따른 경로분석

| 경로                  | 잠재변수       | 측정변수    | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|---------------------|------------|---------|---------|--------|------|-----------|
| 충동성<br>→도박행동        | 충동성        | 충동성1    | 1.000   | .698   |      |           |
|                     |            | 충동성2    | 1.378   | .784   | .128 | 10.775*** |
|                     |            | 충동성3    | 1.337   | .739   | .124 | 10.786*** |
|                     | 접근가능성      | 접근가능성1  | 1.000   | .684   |      |           |
|                     |            | 접근가능성2  | .921    | .703   | .120 | 7.679***  |
|                     |            | 접근가능성3  | .734    | .561   | .098 | 7.483***  |
|                     | 도박행동       | 도박행동1   | 1.000   | .565   |      |           |
|                     |            | 도박행동2   | 1.074   | .665   | .171 | 6.290***  |
|                     |            | 도박행동3   | .863    | .575   | .136 | 6.364***  |
| 위험<br>감수성향<br>→도박행동 | 위험<br>감수성향 | 위험감수성향1 | 1.000   | .731   |      |           |
|                     |            | 위험감수성향2 | 1.036   | .757   | .097 | 10.726*** |
|                     |            | 위험감수성향3 | 1.001   | .720   | .094 | 10.672*** |
|                     | 접근<br>가능성  | 접근가능성1  | 1.000   | .704   |      |           |
|                     |            | 접근가능성2  | .876    | .688   | .113 | 7.734***  |
|                     |            | 접근가능성3  | .702    | .553   | .094 | 7.432***  |
|                     | 도박행동       | 도박행동1   | 1.000   | .564   |      |           |
|                     |            | 도박행동2   | 1.080   | .669   | .172 | 6.280***  |
|                     |            | 도박행동3   | .859    | .572   | .135 | 6.361***  |

| 경로                 | 잠재변수      | 측정변수      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.      |
|--------------------|-----------|-----------|---------|--------|------|-----------|
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적 도박신념 | 비합리적도박신념1 | 1.000   | .880   |      |           |
|                    |           | 비합리적도박신념2 | 1.023   | .906   | .059 | 17.419*** |
|                    |           | 비합리적도박신념3 | .620    | .615   | .050 | 12.390*** |
|                    | 접근 가능성    | 접근가능성1    | 1.000   | .734   |      |           |
|                    |           | 접근가능성2    | .787    | .644   | .095 | 8.310***  |
|                    |           | 접근가능성3    | .689    | .565   | .088 | 7.851***  |
|                    | 도박 행동     | 도박행동1     | 1.000   | .563   |      |           |
|                    |           | 도박행동2     | 1.085   | .670   | .173 | 6.276***  |
|                    |           | 도박행동3     | .862    | .572   | .136 | 6.361***  |
| 불안<br>→도박행동        | 불안        | 불안1       | 1.000   | .732   |      |           |
|                    |           | 불안2       | .992    | .657   | .113 | 8.783***  |
|                    |           | 불안3       | .822    | .687   | .093 | 8.813***  |
|                    | 접근 가능성    | 접근가능성1    | 1.000   | .682   |      |           |
|                    |           | 접근가능성2    | .924    | .704   | .121 | 7.668***  |
|                    |           | 접근가능성3    | .735    | .561   | .098 | 7.480***  |
|                    | 도박 행동     | 도박행동1     | 1.000   | .564   |      |           |
|                    |           | 도박행동2     | 1.079   | .668   | .172 | 6.286***  |
|                    |           | 도박행동3     | .860    | .573   | .135 | 6.364***  |

\*\*\*p<.001

다음으로 잠재변수와 접근가능성 간 공분산 추정치는 <표 4-42>와 같다. 충동성과 접근가능성의 공분산 추정치는 0.138로 나타났다. 위험감수성향과 접근가능성의 공분산 추정치는 -0.112로 나타났으며, 비합리적 도박신념과 접근가능성의 공분산 추정치는 0.148로 나타났고, 불안과 접근가능성의 공분산 추정치는 0.138로 나타났다.

<표 4-42> 잠재변수와 접근가능성 간 공분산 추정치

| 잠재변수 경로   |      | Estimate | S.E.  | C.R. |          |
|-----------|------|----------|-------|------|----------|
| 충동성       | <--> | 접근가능성    | .138  | .035 | 3.903*** |
| 위험감수성향    | <--> | 접근가능성    | -.112 | .048 | -2.332** |
| 비합리적 도박신념 | <--> | 접근가능성    | .148  | .037 | 3.975*** |
| 불안        | <--> | 접근가능성    | .138  | .035 | 3.897*** |

\*\*\*p<.001

접근가능성 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치는 <표 4-43>과 같이 나타났다. 충동성과 도박행동의 경로에서 충동성의 오차항 추정치는 0.344, 접근가능성의 오차항 추정치는 0.690, 도박행동의 오차항 추정치는 0.208로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 경로에서 위험감수성향의 오차항 추정치는 0.582, 접근가능성의 오차항 추정치는 0.732, 도박행동의 오차항 추정치는 0.208로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 경로에서 비합리적 도박신념의 오차항 추정치는 1.317, 접근가능성의 오차항 추정치는 0.795, 도박행동의 오차항 추정치는 0.207로 나타났다. 불안과 도박행동의 경로에서 불안의 오차항 추정치는 0.478, 접근가능성의 오차항 추정치는 0.688, 도박행동의 오차항 추정치는 0.208로 나타났다.

<표 4-43> 접근가능성 조절효과 관련 변수의 오차항 추정치

| 경로              | Variances | Estimate | S.E. | C.R.   | P   |
|-----------------|-----------|----------|------|--------|-----|
| 충동성<br>→도박행동    | 충동성       | .344     | .052 | 6.565  | *** |
|                 | 접근가능성     | .690     | .124 | 5.547  | *** |
|                 | 도박행동      | .208     | .048 | 4.344  | *** |
|                 | e1        | .363     | .038 | 9.625  | *** |
|                 | e2        | .410     | .058 | 7.042  | *** |
|                 | e3        | .511     | .060 | 8.471  | *** |
|                 | e4        | .787     | .101 | 7.798  | *** |
|                 | e5        | .600     | .083 | 7.265  | *** |
|                 | e6        | .810     | .076 | 10.628 | *** |
|                 | e7        | .445     | .046 | 9.653  | *** |
| 위험감수성향<br>→도박행동 | e8        | .302     | .042 | 7.166  | *** |
|                 | e9        | .314     | .033 | 9.426  | *** |
|                 | 위험감수성향    | .582     | .085 | 6.837  | *** |
|                 | 접근가능성     | .732     | .129 | 5.699  | *** |
|                 | 도박행동      | .208     | .048 | 4.341  | *** |
|                 | e1        | .508     | .059 | 8.628  | *** |
|                 | e2        | .466     | .059 | 7.831  | *** |
|                 | e3        | .542     | .061 | 8.935  | *** |
|                 | e4        | .745     | .102 | 7.277  | *** |
|                 | e5        | .624     | .081 | 7.710  | *** |

| 경로                 | Variances   | Estimate | S.E.  | C.R.   | P     |
|--------------------|-------------|----------|-------|--------|-------|
|                    | e6          | .821     | .076  | 10.781 | ***   |
|                    | e7          | .445     | .046  | 9.655  | ***   |
|                    | e8          | .300     | .042  | 7.068  | ***   |
|                    | e9          | .316     | .033  | 9.494  | ***   |
| 비합리적 도박신념<br>→도박행동 | 비합리적도박신념    | 1.317    | .138  | 9.566  | ***   |
|                    | 접근가능성       | .795     | .128  | 6.204  | ***   |
|                    | 도박행동        | .207     | .048  | 4.331  | ***   |
|                    | e1          | .382     | .066  | 5.785  | ***   |
|                    | e2          | .301     | .066  | 4.544  | ***   |
|                    | e3          | .831     | .067  | 12.376 | ***   |
|                    | e4          | .682     | .097  | 7.039  | ***   |
|                    | e5          | .693     | .074  | 9.344  | ***   |
|                    | e6          | .804     | .074  | 10.808 | ***   |
|                    | e7          | .446     | .046  | 9.692  | ***   |
|                    | e8          | .299     | .042  | 7.043  | ***   |
|                    | e9          | .315     | .033  | 9.478  | ***   |
|                    | 불안<br>→도박행동 | 불안       | .478  | .076   | 6.278 |
| 접근가능성              |             | .688     | .124  | 5.535  | ***   |
| 도박행동               |             | .208     | .048  | 4.342  | ***   |
| e1                 |             | .415     | .057  | 7.278  | ***   |
| e2                 |             | .620     | .066  | 9.372  | ***   |
| e3                 |             | .363     | .042  | 8.578  | ***   |
| e4                 |             | .789     | .101  | 7.820  | ***   |
| e5                 |             | .598     | .083  | 7.221  | ***   |
| e6                 |             | .810     | .076  | 10.627 | ***   |
| e7                 |             | .445     | .046  | 9.663  | ***   |
| e8                 |             | .300     | .042  | 7.095  | ***   |
| e9                 | .315        | .033     | 9.478 | ***    |       |

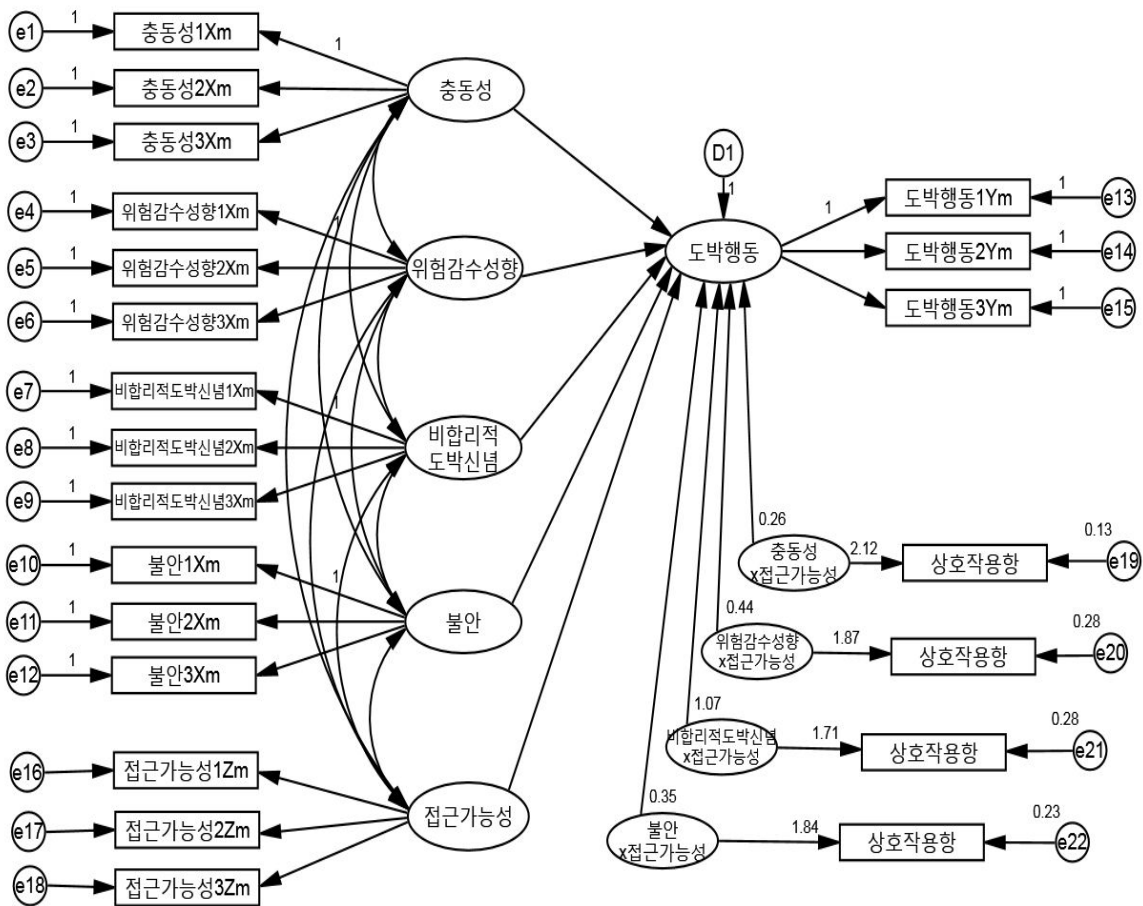
\*\*\*p<.001

## (2) 접근가능성의 조절효과 검증

측정모형에서 분산, 공분산, 요인계수, 오차분산 등을 추정하였다. 추정된 값을 대입하여 잠재변수의 분산과 지표변수의 요인계수, 상호작용항 지표변수의 오차분산을 계산하였다. Ping(1996)의 접근법 2단계 방법을 적용하기 위해서는 독립변수와 조절변수의 분산과 독립변수와 조절변수의 측정오차분산이 필요하다. 따라서, 측정모형에서 얻어진 추정된 값을 공식에 대입하여 충동성 0.26, 위험감수성향

0.44, 비합리적도박신념 1.07, 불안 0.35 의 잠재변수의 분산값을 구하였다. 다음으로 지표변수의 요인계수를 구하였으며, 충동성 2.12, 위험감수성향 1.87, 비합리적도박신념 1.71, 불안 1.84로 나타났다. 상호작용항 지표변수의 오차분산의 값은 충동성 0.13, 위험감수성향 0.28, 비합리적도박신념 0.28, 불안 0.23로 나타났다.

앞에서 계산되어진 값들을 Ping(1996)의 접근법 2단계의 방법에 따라 잠재변수의 분산 값, 지표변수의 요인계수 값, 상호작용항 지표변수의 오차분산 값을 고정 (fix)한 후 <그림 4-13>과 같이 검증하였다.



<그림 4-13> 접근가능성의 조절효과 검증의 구조모형



### (3) 접근가능성의 조절효과 가설검정 결과

개인특성요인인 충동성, 위험감수성향, 비합리적도박신념, 불안과 도박행동에 대한 접근가능성 조절효과의 가설검정 결과는 <표 4-44>와 같다. Ping(1996)은 상호작용항과 종속변수에 이르는 계수의 유의미정도를 확인하여 유의미하면 조절효과가 있다고 설명하고 있다. 따라서 충동성, 불안과 도박행동의 관계에서 접근가능성은 조절역할을 하는 것으로 나타났다.

<표 4-44> 접근가능성 조절효과의 가설검정 결과

| 종속변수 | ← 독립변수              | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | S.E. | C.R.   | P      | 채택 여부 |
|------|---------------------|---------|--------|------|--------|--------|-------|
| 도박행동 | ← 충동성               | .023    | .029   | .058 | .398   | .691   |       |
|      | ← 접근가능성             | .277    | .358   | .070 | 3.944  | ***    |       |
|      | ← 충동성 X 접근가능성       | .187    | .202   | .064 | 2.904  | .004** | 채택    |
|      | ← 위험감수성향            | -.015   | -.029  | .038 | -.393  | .694   |       |
|      | ← 접근가능성             | .238    | .364   | .061 | 3.890  | ***    |       |
|      | ← 위험감수성향 X 접근가능성    | -.041   | -.069  | .038 | -1.064 | .287   | 기각    |
|      | ← 비합리적 도박신념         | -.004   | -.010  | .032 | -.127  | .899   |       |
|      | ← 접근가능성             | .189    | .371   | .052 | 3.644  | ***    |       |
|      | ← 비합리적 도박신념 X 접근가능성 | .015    | .033   | .030 | .497   | .619   | 기각    |
|      | ← 불안                | .036    | .045   | .061 | .595   | .552   |       |
|      | ← 접근가능성             | .278    | .367   | .070 | 4.001  | ***    |       |
|      | ← 불안 X 접근가능성        | .142    | .182   | .056 | 2.548  | .011** | 채택    |

\*\*\*p<.001, \*\*p<.05

충동성과 도박행동의 관계에서 접근가능성의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여 R<sup>2</sup> 변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.135이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.172로 나타났으며 f<sub>2</sub> = 0.045이다. 이때 f<sub>2</sub> = 0.0은 작은 효과, f<sub>2</sub> = 0.15는 중간 효과, f<sub>2</sub> = 0.35는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 충동성의 조절효과는 작은 효과를 나타

낸다.

불안과 도박행동의 관계에서 접근가능성의 조절효과 크기를 알아보기 위해 조절 변수를 투입하기 전·후 도박행동 변수의 SMC 값을 통하여  $R^2$  변화량을 확인하였다. 조절변수가 투입되기 전 도박행동 변수의 SMC = 0.136이고, 조절변수가 투입된 후 도박행동의 SMC = 0.173로 나타났으며  $f2 = 0.045$ 이다. 이때  $f2 = 0.0$ 은 작은 효과,  $f2 = 0.15$ 는 중간 효과,  $f2 = 0.47$ 는 큰 효과를 나타낸다는 Cohen(1998)의 해석에 기준하여 본 연구는 불안의 조절효과는 작은 효과를 나타낸다.

## 제 5 절 분석결과 논의

본 연구는 충동성, 위험감수성향, 비합리적 도박신념, 불안이 도박행동에 미치는 영향은 생태체계 요인인 가족요인(가족갈등, 가족도박력), 학교요인(친구지지, 친구도박행동), 사회요인(사회적 태도, 접근가능성)에 따라 차이가 있을 것이라는 조절 효과에 대한 실증적 분석을 하였다.

### 1. 특성별 차이분석 결과

본 연구의 변수들이 성별, 도박중독예방교육 경험, 흡연, 음주, 응답자의 학년별 차이, 응답자 연령별 차이, 응답자의 거주지별 차이 등 개인적 특성별로 어떠한 차이를 보이는지 t-test와 분산분석(ANOVA)를 이용하여 살펴보았다.

첫째, 성별의 차이에 대한 분석결과는 충동성, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 접근가능성, 도박행동 변수들은 성별에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 충동성의 경우 여자의 평균값이 높게 나타났으며 이는 충동성조절에 대해 여자가 남자보다 잘하고 있는 것을 의미한다. 위험감수성향은 남자가 여자보다 위험감수성향이 높은 것으로 나타났다. 이를 설명하면 남자가 위험을 감수하는 정도가 크며 위험을 즐기는 것으로 해석된다. 가족의 도박력은 여자가 남자보다 평균값이 높았으

며, 따라서 여자가 더 가족의 도박력에 영향을 받는 것으로 나타났다. 친구지지는 여자가 남자보다 친구관계에 더 영향을 받는다는 것으로 해석된다. 접근가능성은 남자의 평균값이 높았으며, 남자가 도박행동에 더 노출되기 쉽다는 것을 의미한다. 도박행동의 경우는 남자가 여자보다 평균값이 높았으며, 따라서 남자가 자주 도박행동을 하게 되는 것으로 해석된다. 따라서 도박행동에 영향을 미치는 요인들 가운데 성별에 차이가 있는 것으로 나타난 충동성, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 접근가능성, 도박행동의 요인은 성별에 따라 관리전략이 필요한 것으로 나타났다.

둘째, 도박중독예방교육 경험여부에 따른 차이 분석결과 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 도박중독예방교육 경험여부에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 친구도박행동의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박중독예방교육 경험이 없는 경우에 비해 평균값이 높게 나타났는데 이는 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 친구도박행동에 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 이를 설명하면 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 친구도박행동에 영향을 주어 도박행동을 감소시키는 효과가 있는 것으로 해석된다. 사회적 태도의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박중독예방교육 경험이 없는 경우에 비해 평균값이 높게 나타났는데 이는 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 사회적 태도에 영향을 주는 것으로 해석된다. 즉, 도박예방교육 경험이 있는 대학생은 불법적이든 합법적이든 도박에 참여하는 것은 각종사회문제를 야기할 가능성이 높다는 것을 인지하고 도박행동을 감소시키는 효과가 있는 것을 알 수 있다. 도박행동의 경우 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 평균값이 높았다. 즉, 도박중독예방교육 경험이 있는 경우가 도박행동에 영향을 주는 것으로 해석된다.

셋째, 흡연유무에 따른 차이분석 결과, 친구도박행동과 도박행동 변수들은 흡연유무에 따라 차이가 있는 것으로 해석된다. 친구도박행동의 경우 흡연 경험이 있는 경우가 흡연 경험이 없는 경우에 비해 평균값이 높게 나타났는데 이는 흡연 경험이 있는 경우 친구도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 도박행동의 경우 흡연 경험이 있는 경우가 흡연 경험이 없는 경우 보다 평균값이 높았고 이는 흡연

경험이 있는 경우 더 자주 도박행동을 하게 된다는 것으로 해석된다.

넷째, 음주 경험 유무에 따른 차이분석결과, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 음주 경험 유무에 따른 차이가 있음이 확인되었다. 위험감수성향의 경우 음주 경험이 없는 경우에 비해 음주 경험이 있는 경우의 평균값이 높게 나타났는데 이는 위험감수성향에 대해 음주 경험이 있는 경우 더 영향을 미치는 것으로 해석된다. 이를 설명하면 음주 경험이 있는 경우 위험행동을 위험하게 느끼기 보다는 매력적으로 보고 평가하는 것으로 나타났다. 가족도박력은 음주 경험이 있는 경우가 평균값이 높게 나타나 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우가 가족도박력에 더 영향을 미치는 것으로 해석된다. 친구지지는 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우 평균값이 높게 나타났는데 이는 음주 경험이 있는 경우가 친구지지에 더 영향을 미치는 것으로 해석된다. 사회적 태도는 음주 경험이 없는 경우보다 음주 경험이 있는 경우가 평균값이 높게 나타났는데 이는 음주 경험이 있는 경우가 도박에 대한 사회적 태도에 더 관용적인 것으로 해석된다. 도박행동의 경우 음주 경험이 있는 경우가 평균값이 높게 나타났다. 이는 음주 경험이 있는 경우가 더 자주 도박행동을 경험하게 된다는 것으로 해석된다.

다섯째, 학년별 차이분석결과, 가족도박력, 친구지지 변수들은 학년별 차이가 존재한다. 가족도박력의 경우 평균값이 3학년이 가장 높았으며, 다음으로 4학년, 1학년 순이었으며, 2학년의 평균값이 가장 낮게 나타났다. 가족도박력은 학년별로 차이가 있는 것으로 해석된다. 친구의 지지는 4학년의 평균값이 가장 높게 나타났다. 학년이 낮을수록 낮게 나타나는 것으로 분석되었다. 이를 설명하면 학년이 높을수록 친구의 지지가 높게 지각하고 있다는 것으로 해석된다.

여섯째, 연령별 차이분석결과, 친구지지, 도박행동 변수들은 연령별로 차이가 존재한다. 친구지지의 경우 22세가 가장 높게 나타났으며, 20세가 가장 낮게 나타났다. 이를 해석하면 학년이 높은 경우와 일치하며 친구지지는 연령별로 차이가 있는 것으로 해석된다. 도박행동은 22세가 가장 높게 나타났으며, 19세가 가장 낮게 나타났다. 즉, 연령이 높을수록 도박행동에 차이가 있다는 것으로 해석된다.

## 2. 가설 검증 결과

본 연구의 연구모형에 제시되었던 비합리적 도박신념, 불안 요인은 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 도박행동을 예방하기 위해서는 비합리적 도박신념과 불안에 대한 대처가 필요하며, 본 연구에서 가설검증 결과는 다음과 같다.

첫째, 가설 1. 충동성은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 검증결과 충동성은 도박행동에 차이가 없는 것으로 나타났다.

충동성은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 주지 못했으며, 이러한 분석결과는 응답자 대학생들이 자신의 정서 상태를 잘 파악하고 정서적 표현을 잘하고 있다는 것으로 해석된다.

둘째, 가설 2. 위험감수성향은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 검증결과 위험감수성향은 도박행동에 차이가 없는 것으로 나타났다.

위험감수성향은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치지 않는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 응답자가 일반 대학생들로 구성되어 위험감수성향은 약한 것으로 나타났다. 즉, 병적 도박자들이 위험감수성향이 훨씬 크다는 것으로 해석된다.

셋째, 가설 3. 비합리적 도박신념은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 검증결과 비합리적 도박신념은 도박행동에 차이가 있는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 대학생들의 비합리적 도박신념이 도박행동의 심각도와 관련이 있는 것으로 해석된다.

넷째, 가설 4. 불안은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 검증결과 불안은 도박행동에 차이가 있는 것으로 나타났다.

불안은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 청소년들의 과도한 학업과 스트레스를 받은 상황에서 벗어나기 위해 도박행동에 몰입하게 되는 것으로 해석된다.

### 3. 조절효과 검증 결과

#### 가. 대학생 도박행동의 개인특성요인과 도박행동

##### (1) 충동성과 도박행동

첫째, 가설 1-1. 가족요인(가족갈등)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

충동성과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하였고, 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등이 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 응답자 대학생의 경우 가족요인으로 부모와의 의사소통이 개방적이고 긍정적일수록 문제행동이 적게 나타났다.

둘째, 1-2. 학교요인(친구도박행동)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

충동성과 도박행동의 관계에서 학교요인을 조절변수로 설정하였고, 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구도박행동의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 대학생 개인의 정서 상태를 파악하지 못하거나 정서적인 표현이 되지 못하는 경우 친구도박행동에 영향을 받는 것으로 나타났다.

셋째, 1-3. 사회요인(접근가능성)은 충동성과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

충동성과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도는 조절효과가 없었으며, 접근가능성의 경우 접근가능성이 낮은 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 도박의 심리적 접근성으로 도박에 대해 허용적일수록 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

##### (2) 위험감수성향과 도박행동

첫째, 가설 2-1. 가족요인(가족갈등)은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절

할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

위험감수성향과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족도박력은 조절효과가 없었으며, 가족갈등이 높은 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 응답자 대학생의 경우 가족갈등이 높은 경우 가족구성원에 대해 자기주장이 강하고 갈등적일 때 갈등을 벗어나고자 위험률을 완충시키는 보호요인으로써의 기능을 상실하게 되어 위험 행동을 즐기는 것으로 나타났다.

둘째, 2-2. 학교요인은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 없는 것으로 나타났다.

위험감수성향과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지와 친구도박행동은 조절효과를 보이지 않았다.

셋째, 2-3. 사회요인은 위험감수성향과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 없는 것으로 나타났다.

위험감수성향과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도와 접근가능성은 조절효과를 보이지 않았다.

### (3) 비합리적 도박신념과 도박행동

첫째, 가설 3-1. 가족요인(가족갈등)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등은 조절효과가 있는 것으로 나타났으며, 가족도박력은 조절효과를 보이지 않았다. 이러한 분석결과는 가족갈등이 심할수록 자제력이 손상되고 생활기능의 부적응으로 인한 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 3-2. 학교요인(친구도박행동)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지는 조절효과가 없었으며, 친구도박행동의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가장 많은 활동시간을 함께 보내는 친구들의 영향을 받게 되며 친구도박행동은 인지적 오류에 대한 잘못된 지각을 하게 되어 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 3-3. 사회요인(사회적 태도)은 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 접근가능성은 조절효과가 없는 것으로 나타났고, 사회적 태도는 조절효과를 보였으며, 이러한 분석결과는 비합리적인 도박신념이 높을수록 도박참여가 강화되며 자신에 대한 통제력을 상실하여 도박에 대한 태도가 관용적으로 변모하는 것으로 보인다.

#### (4) 불안과 도박행동

첫째, 4-1. 가족요인(가족갈등, 가족도박력)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

불안과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등과 가족도박력은 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가족갈등이 심할수록 자제력이 손상되고 생활기능의 부적응으로 도박행동을 하게 되며, 가족도박력이 높을수록 더 자주 도박행동을 보이는 것으로 나타났다.

둘째, 4-2. 학교요인(친구지지)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

불안과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 친구지지가 낮을수록 친구도박행동이 낮은 경우 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.



셋째, 4-3의 사회요인(접근가능성)은 불안과 도박행동의 관계를 조절할 것이라는 가설의 조절효과 검증결과 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

불안이 도박행동에 미치는 영향에 대해 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도는 조절효과가 없었으며, 접근가능성은 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 접근가능성이 높은 경우 불안한 상태에 직면해 있거나 고통스러운 현실을 도피하게 만드는 욕구는 불안을 증가시키며 이러한 불안은 도박행동에 몰두함으로써 불안을 감소시키는 것으로 나타났다.

## 나. 조절변수들에 대한 논의

### (1) 가족요인

가족요인으로 가족갈등과 가족도박력은 대학생 개인특성요인과 도박행동의 관계를 조절하는 것으로 나타났다. 선행연구에 의하면 가족문제가 심각할수록, 도박심각도가 문제성 도박자의 수준일 때 도박자들은 가족 구성원과의 갈등이 최고조에 해당하였으며 가족 구성원에 대해서 자기주장이 강하고 가족 구성원과 많은 갈등적 장면을 경험하는 것으로 나타났다.

도박중독에 빠진 청소년 중에는 부모가 도박중독자인 확률이 높다고 보고 했으며, 부모가 문제성 도박을 어느 한쪽이라도 보이는 경우는 자녀 도박행동 가능성이 높다고 하였다. 부모가 도박문제를 가지고 있다고 인지한 청소년들이 문제성 게임행동과 관련이 있다고 하였다. 특히 부의 도박행동은 청소년의 문제성 게임행동에 가장 영향력이 있는 변수이고 통계적으로 유의미 하다고 하였다.

이는 대학생들의 가족갈등과 가족도박력이 충동성, 위험감수성향, 비합리적인 도박신념과 불안을 갖고 있는 대학생들에게 조절요인으로 작용되고 있다. 대학생들이 비합리적 도박신념과 불안에 노출되었다 하더라도 긍정적인 부모와의 관계와 부모의 도박행동에 노출이 낮을수록 대학생의 도박행동을 조절하고 예방할 수 있음을 보여준다.

## (2) 학교요인

학교요인으로 친구지지와 친구도박행동은 대학생 개인특성요인과 도박행동의 관계를 조절하는 것으로 나타났다. 친구지지는 학교와 관련된 각종 스트레스 로 인한 신체적증상과 정신적 증상으로부터 위험률을 완충시키는 보호요인이며, 친구들과 관계가 도움을 주고, 우호적일 경우 게임중독이 낮아지는 것으로 나타났으며, 친구도박행동은 도박의 위험요인으로 작용한다.

도박행동은 친구들의 영향을 받게 되며 또래관계의 친구들의 도박행동이 청소년들에게 커다란 영향을 미친다고 하였다. 이는 대학생들의 충동성, 비합리적도박신념과 불안을 갖고 있는 대학생들에게 조절요인으로 작용되고 있다. 대학생들이 충동성, 비합리도박신념과 불안에 노출되었다 하더라도 친구지지를 통하여 정신적, 신체적 완충작용으로써 대학생 도박행동을 조절할 수 있으며, 친구들과 우호적 관계를 유지한다면 친구도박행동으로부터 도박행동을 조절하고 예방할 수 있음을 시사하고 있다.

## (3) 사회요인

사회요인으로 사회적 태도와 접근가능성은 대학생 개인특성요인과 도박행동의 관계를 조절하는 것으로 나타났다. 합법적 도박의 도입과 확대는 대학생의 도박에 대한 관용적인 태도로 변모시키는 동시에 도박에 대한 참여도를 높여 도박의 일상화를 초래하면서 각종 사회문제를 발생시킬 가능성이 높고, 도박접근성이 용이하거나 도박에 대해 허용적일수록 도박중독의 문제가 심각한 것으로 나타났다.

도박행동과 관련된 접근성의 개념은 일반적으로 개인적인 동기나 경제적인 이유 그리고 인식, 지리적인 거리에 따라 다를 수 있으나, 일정한 개념의 규정 없이 사용되어 왔으며, 도박의 접근성에 대해 지리적 접근성과 심리적 접근성으로 나누어 접근하였으며, 충동성, 비합리적 도박신념과 불안을 갖고 있는 대학생들에게 조절 효과가 있는 것으로 나타났다. 대학생들이 불안에 노출되었다 하더라도 도박중독 예방교육을 통하여 도박에 대한 올바른 이해하려는 사회적 태도를 갖는다면 대학생 도박행동은 조절되고 예방될 수 있음을 보여준다.

## 제 5 장 결 론

### 제 1 절 연구결과의 요약

본 연구는 대학생 도박행동의 영향요인이 도박행동에 영향을 미치는지 실증적으로 분석하고, 그 영향은 생태체계 요인에 의해 조절되는지 살펴보았다. 문헌연구를 통한 연구모형과 연구가설을 설정하였으며, 연구가설검증을 위하여 설문조사를 실시하였다.

설문조사는 광주광역시와 전라남도의 4년제 대학교 7곳을 유의표본으로 선정하고 총 450명의 대학생을 대상으로 2013년 11월 18일부터 11월 29일까지 실시하여 총 423부가 회수되었으나 부정확하게 응답한 37부와 이상치가 있는 29부를 제외하고 유효 설문지 357부가 사용되었다.

연구모형과 가설의 검증을 위해 SPSS 19.0 통계패키지 및 AMOS 프로그램을 활용하였다. t-test와 분산분석(ANOVA)을 이용한 개인특성별 차이 분석 결과와 연구모형 및 가설의 검증, 조절효과 분석으로 분석 결과로 나누어 정리하였다. 본 연구는 조절변인이 연속변수이므로 Ping(1996)의 2단계 추정방법을 이용하였다.

#### 1. 특성별 차이분석 결과

개인특성별 차이 분석결과에 대하여 성별, 도박중독예방교육 경험, 흡연, 음주, 응답자의 학년별 차이, 응답자 연령별 차이, 응답자의 거주지별 차이 등 개인특성별 차이를 보기위해 t-test와 분산분석(ANOVA)을 이용하였으며 연구결과는 다음과 같다.

성별에 따른 개인특성의 차이분석결과 충동성, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 접근가능성, 도박행동 변수들은 성별에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 충동성의 경우 남자가 여자보다 위험감수성향이 높은 것으로 나타났으며, 위험감수

성향은 남자가 여자보다 위험을 감수하는 정도가 높게 나타났다. 가족도박력의 경우와 친구지지의 경우 여자가 더 영향을 받는 것으로 나타났으며, 접근가능성의 경우 남자가 더 높게 나타났으며 이는 남자가 도박행동에 더 노출되기 쉬운 것으로 나타났다.

도박중독예방교육 경험 유무에 따른 차이분석결과 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 도박중독예방교육 경험여부에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 친구도박행동은 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 친구도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 친구도박행동에 영향을 주어 도박행동을 감소시키는 효과가 있는 것으로 나타났다. 사회적 태도는 도박중독예방교육 경험 있는 경우 영향을 받는 것으로 나타났다. 즉, 대학생은 불법적이든 합법적이든 도박에 참여하는 것은 사회문제를 야기할 가능성이 높다고 인지하고 도박행동을 감소시키는 효과가 있는 것으로 나타났다. 도박행동은 도박중독예방교육 경험이 있는 경우 도박행동이 감소하는 것으로 나타났다.

흡연 경험 유무에 따른 차이분석결과 친구도박행동과 도박행동 변수들은 통계적으로 흡연 유무에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 친구도박행동은 흡연 경험이 있는 경우 친구도박행동에 영향을 미친다. 즉, 흡연 경험이 있는 경우 더 자주 도박행동을 하게 되는 것으로 나타났다.

음주 경험 유무에 따른 차이분석결과, 위험감수성향, 가족도박력, 친구지지, 친구도박행동, 사회적 태도, 도박행동 변수들은 통계적으로 음주 경험 유무에 따라 유의한 차이가 확인되었다. 위험감수성향은 음주 경험이 있는 경우 위험행동을 위험하게 느끼기 보다는 매력적으로 보는 것으로 나타났으며, 가족도박력은 음주 경험이 있는 경우 더 영향을 받는 것으로 나타났다. 친구지지와 친구도박행동은 음주 경험이 있는 경우 더 영향을 받는 것으로 나타났으며, 사회적 태도는 음주 경험이 있는 경우 도박에 대해 더 관용적인 것으로 나타났다. 도박행동은 음주 경험이 있는 경우 도박행동을 자주 경험하게 되는 것으로 나타났다.

학년별 차이분석결과 가족도박력, 친구지지 변수들은 학년별 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 가족도박력은 학년이 높을수록 차이가 있는 것으로 나타났다. 친

구지지는 학년이 높을수록 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 학년이 높을수록 친구의 지지가 높게 지각되는 것으로 나타났다.

연령별 차이분석결과 친구지지, 도박행동 변수들은 통계적으로 연령별 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 친구지지는 연령이 높은 경우 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 친구와의 관계가 오래될수록 도박행동에 영향을 받는 것으로 나타났다. 도박행동의 경우 연령이 높을수록 도박행동을 자주 경험하는 것으로 나타났다.

## 2. 가설 검증 결과

본 연구의 연구모형에 제시되었던 비합리적 도박신념, 불안 요인은 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 도박행동을 예방하기 위해서는 비합리적 도박신념과 불안에 대한 대처가 필요하며, 본 연구에서 가설검증 결과는 다음과 같다.

충동성은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 주지 못했으며, 이러한 분석결과는 응답자 대학생들이 자신의 정서 상태를 잘 파악하고 정서적 표현을 잘하고 있다는 것으로 나타났다.

위험감수성향은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치지 않는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 응답자가 일반 대학생들로 구성되어 위험감수성향은 약한 것으로 나타났다. 즉, 병적 도박자들이 위험감수성향이 훨씬 크게 나타났다.

비합리적 도박신념은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 대학생들의 비합리적 도박신념이 도박행동의 심각도와 관련이 있는 것으로 나타났다.

불안은 도박행동에 영향을 미칠 것이라는 가설은 대학생 도박행동에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이러한 분석결과는 청소년들의 과도한 학업과 스트레스를 받은 상황에서 벗어나기 위해 도박행동에 몰입하게 되는 것으로 나타났다.

### 3. 조절효과 검증 결과

조절변수가 연속형으로 이루어져 있는 경우에는 잠재변수를 이용한 상호작용모형을 분석하는 대안으로 Ping(1996)의 2단계 추정방법(two-step approach)을 이용하여 현실적인 대안으로 활용할 수 있다. 일반적으로 잠재변수를 이용한 상호작용항의 검증을 하기 위한 요인계수, 오차분석의 고정에서 비선형제약을 가해야 한다. 또한 상호작용항이 정상분포를 이루어도 상호작용항의 지표변수가 정상분포를 가진다고 보기는 어렵다. 이러한 문제점에 대한 대안으로 비선형제약이 불필요한 Ping(1996)의 2단계 추정방법을 활용하는 이유이다(Ping, 1996). 따라서 본 연구는 조절변인이 연속변수이므로 Ping(1996)의 2단계 추정방법에 따라 검증하였다.

충동성과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하였고, 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등이 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 응답자 대학생의 경우 가족요인으로 부모와의 의사소통이 개방적이고 긍정적일수록 문제행동이 적게 나타났다. 충동성과 도박행동의 관계에서 학교요인을 조절변수로 설정하였고, 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구도박행동의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 대학생 개인의 정서상태를 파악하지 못하거나 정서적인 표현이 되지 못하는 경우 친구도박행동에 영향을 받는 것으로 나타났다. 충동성과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도는 조절효과가 없었으며, 접근가능성의 경우 접근가능성이 낮은 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 도박의 심리적 접근성으로 도박에 대해 허용적일수록 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

위험감수성향과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족도박력은 조절효과가 없었으며, 가족갈등이 높은 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 응답자 대학생의 경우 가족갈등이 높은 경우 가족구성원에 대해 자기주장이 강하고 갈등적일 때 갈등을 벗어나고자 위험률을 완충시키는 보호요인으로써의 기능을 상실하게 되어 위

험 행동을 즐기는 것으로 나타났다. 위험감수성향과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지와 친구도박행동은 조절효과를 보이지 않았다. 위험감수성향과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도와 접근가능성은 조절효과를 보이지 않았다.

비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등은 조절효과가 있는 것으로 나타났으며, 가족도박력은 조절효과를 보이지 않았다. 이러한 분석결과는 가족갈등이 심할수록 자제력이 손상되고 생활기능의 부적응으로 인한 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지는 조절효과가 없었으며, 친구도박행동의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가장 많은 활동시간을 함께 보내는 친구들의 영향을 받게 되며 친구도박행동은 인지적 오류에 대한 잘못된 지각을 하게 되어 도박행동에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 비합리적 도박신념과 도박행동의 관계에서 사회요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 접근가능성은 조절효과가 없는 것으로 나타났고, 사회적 태도는 조절효과를 보였으며, 이러한 분석결과는 비합리적인 도박신념이 높을수록 도박참여가 강화되며 자신에 대한 통제력을 상실하여 도박에 대한 태도가 관용적으로 변모하는 것으로 나타났다.

불안과 도박행동의 관계에서 가족요인을 조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 가족요인인 가족갈등과 가족도박력은 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가족갈등이 심할수록 자제력이 손상되고 생활기능의 부적응으로 도박행동을 하게 되며, 가족도박력이 높을수록 더 자주 도박행동을 보이는 것으로 나타났다. 불안과 도박행동의 관계에서 학교요인의 조절효과를 분석한 결과는 학교요인인 친구지지의 경우 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 친구지지가 낮을수록 친구도박행동이 낮은 경우 도박행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 불안이 도박행동에 미치는 영향에 대해 사회요인을

조절변수로 설정하여 조절효과를 분석한 결과는 사회요인인 사회적 태도는 조절효과가 없었으며, 접근가능성은 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 접근가능성이 높은 경우 불안한 상태에 직면해 있거나 고통스러운 현실을 도피하게 만드는 욕구는 불안을 증가시키며 이러한 불안은 도박행동에 몰두함으로써 불안을 감소시키는 것으로 나타났다.

## 제 2 절 연구의 함의

### 1. 이론적 함의

본 연구의 결과에 대한 이론적 함의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 대학생 도박행동에 대한 영향요인의 다차원적 연구가 아닌 제한된 차원의 수준에서 대학생 도박행동에 영향을 미치는 요인을 탐색하는데 초점을 맞추고 있는 선행연구와 차별성을 두어 생태학적 이론을 중심으로 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 다차원의 모형을 구축하고, 실증적 분석을 통하여 이들 요인 간의 관계 구조에 대한 설명에 대한 필요성을 제시하였다.

둘째, 본 연구는 기존의 선행연구과는 다르게 초기성인기인 대학생의 도박행동에 대한 다층적 접근의 생태체계 요인에 의한 조절효과를 분석함으로써 대학생 도박행동에 대한 다층적 요인들의 필요성을 제시하였다.

셋째, 도박행동에 영향을 미치는 요인들 가운데 성별에 따라 차이가 있고, 여자보다 남자가 더 자주 도박행동을 하게 되는 것으로 나타났다. 특히 남성은 자극추구형으로 경쟁적이고 모험심을 즐기며 흥분을 즐기거나 유지하는 수단으로 도박을 하는 반면, 여성들은 감각추구형으로 우울, 불안, 무력감 등으로부터 회피의 수단으로 도박을 하는 것으로 나타나고 있다. 따라서 성별에 따른 관리전략의 필요성을 실증적으로 제시하였다.

넷째, 흡연과 음주 경험이 대학생 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 나타났다.



도박행동은 흡연이나 음주 경험과 높은 상관관계가 있으며 도박행동에 영향요인임을 실증적으로 제시하였다.

다섯째, 본 연구는 대학생 도박행동에 영향을 미치는 요인으로 보고된 비합리적 도박신념과 불안이 도박행동에 영향을 미치는 주요 결정요인임을 밝혔다.

여섯째, 생태체계 요인으로 가족요인, 학교요인, 사회요인이 도박행동에 조절효과가 있음을 실증적으로 제시하였다.

일곱째, 전통적으로 조절효과를 분석하는 방법으로 회귀분석을 사용하여왔으나 회귀분석 방법은 변수의 측정오차를 모형에 반영하지 않아 상호작용효과가 과소 추정되는 한계를 가지고 있다. 이러한 한계의 측정오차를 반영하는 구조방정식을 이용한 다집단분석을 이용하기도 한다. 그러나 본 연구에서 다집단분석을 이용하지 않는 이유는 집단 간 추정된 계수가 명목변수인 경우에는 적절한 검증이 되겠지만 조절변수가 연속변수인 경우 다집단분석을 위해서 임의로 이분 변수화하여야 하며 이분 변수화로 발생된 측정오차나 그 크기에 대한 해석은 불가능하게 되어 선행연구에서도 추천하지 않았다. 이러한 이유로 조절변수가 연속형으로 이루어진 경우 잠재변수를 이용한 상호작용모형을 분석하는 대안으로 Ping(1996)의 2단계 추정방법(two-step approach)을 이용하여 현실적인 대안으로 활용하여 조절효과를 분석 실증적으로 제시하였다.

## 2. 정책적 함의

본 연구의 결과를 통해 대학생 도박행동을 예방하는 방안으로 다음과 같은 정책적 함의를 제시하고자 한다.

첫째, 본 연구는 대학생 도박행동에 대해 도박예방교육이 효과가 있는 것으로 나타났다. 특히 운이나 재수가 없어 돈을 잃었다고 생각하며 이길 경우에는 자신의 능력을 과대평가하는 통제력의 착각과 머릿속에 늘 과거의 승리만을 기억하고 있어 도박을 반복하게 하는 회상의 편파성, 좋은 꿈을 꾸었을 때 복권을 사는 행동처럼 특정상황이나 행동, 생각 등이 승패를 좌우한다고 굳게 믿고 집착하는 미

신적사고, 두 사건에 인과관계가 없는 경우에도 특정상황에서 승리를 얻게 되면 인과관계가 있는 것처럼 착각을 해 그 상황을 계속고집하고 큰돈을 잃는 경우처럼 잘못된 생각과 믿음을 체계적으로 교정하고 도박충동을 조절하는 인지행동치료와 도박충동을 회피하는 기술, 가정과 사회에서의 적응훈련을 통한 일상에서의 도박행동의 위험성과 폐해에 대한 정확한 정보와 교육을 위하여 국가적으로 대학생 도박예방교육을 제도화 할 필요성을 제시한다. 또한 대학교, 사회복지 및 상담기관에서 도박행동의 예방차원의 관심과 조기 개입해야 함을 주장할 수 있으며, 도박예방교육 경험이 있는 대학생은 불법적이든 합법적이든 도박에 참여하는 것은 각종 사회문제를 야기할 가능성이 높다는 것을 인지하고 도박행동을 감소시키는 효과로 작용할 가능성이 많은 것으로 나타났다. 대학생의 인지개선을 위한 도박예방교육을 제도화해야함을 주장할 수 있다.

둘째, 본 연구는 생태체계요인으로 가족요인의 가족갈등과 가족도박력이 대학생 도박행동에 조절효과를 보이는 것으로 나타났다. 이로써 대학생 도박행동에 관한 예방프로그램을 구성하고 실행하는 과정에서 개인 프로그램과 가족지지를 강점으로 활용하는 등 잠재력을 향상시키기 위한 가족치유프로그램, 용서치료, 가족여가 활용프로그램, 드라마치료 등을 통한 부모훈련 및 상담 프로그램과 같은 가족과 함께 하는 프로그램이 필수적임을 주장 할 수 있다. 또한 가족 간의 과도한 공동의존증이 도박에서도 나타나고 있으며, 도박중독자들은 가족과의 갈등이 심해지고 자기 파괴적인 행동을 보이며 중독문제 재발에 큰 영향을 미치게 된다. 도박중독자의 가족은 힘든 상황 속에서도 도박 빚을 우선 변제하려는 성향이 있어 중독의 악순환 고리를 강화하게 된다. 도박중독자들의 가족들이 경험하는 심리적인 문제를 들 수 있다. 도박중독자의 부모의 경우 자식의 도박중독에 대한 분노와 배신감을 갖게 되며, 자기 탓이라는 자책감으로 도와주지 않으면 잘못될 것이라는 연민에 빠지게 된다. 대부분 도박중독자의 부(父)의 경우는 단호하지만, 모(母)의 경우는 감싸거나 자책하기도 한다. 공동의존증(co-dependency)을 타인의 요구나 행동을 더 중요시하며, 역기능이나 고통을 경험하는 신체적, 감정적, 정신적, 영적 상태로 증상이나 경과, 치료 과정에서 일정한 양식을 갖는 질환의 하나로 정의된다. 이

러한 공동의존증은 알코올 이외의 도박에서도 나타나고 있으며, 충동적으로 놀음을 지속하게 되며 가족들 간에 서로 의존되어, 서로 지배하며 조종되는 현상으로 많은 공동의존증자들의 반응이 중독자처럼 반응을 보이며, 공동의존이 진행될수록 상황이 심각해질수록 더 심해지고, 자기 파괴적인 행동을 보이며 이러한 행동들이 습관화되기 때문이다. 따라서 가족들은 정서중심적인 대처방안을 사용하고 있어 합리적인 대처를 방해하고 있어 공동의존증에 대한 프로그램이 필요함을 제시하고자 한다.

셋째, 본 연구는 생태체계요인으로 학교요인의 친구지지와 친구도박행동이 대학생 도박행동에 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이로써 학교 및 사회복지기관에서 친구지지를 통하여 대학생활을 통해 받는 학업, 시험, 취업 등의 문제로부터 정신적, 신체적 완충작용으로써 집단프로그램의 활용과 삶의 만족도를 높이는 대안으로 여가활동과 사회성 프로그램 개발을 제시하고자 한다.

넷째, 본 연구는 생태체계요인으로 사회요인의 사회적 태도와 접근가능성이 대학생 도박행동에 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 도박행동의 위험성과 폐해에 대한 인지개선을 위하여 도박확률을 교육하는 프로그램에서부터 비합리적 신념을 확인하고 인지재구조화 프로그램까지 다양한 구성이 필요하다는 것을 제시하고자 한다.

### 제 3 절 향후 연구방향

본 연구는 대학생 도박행동의 영향요인에 관한 연구로 실증적인 연구이자 기존 선행연구와는 달리 생태체계적인 요인의 조절효과를 중심으로 분석해 보았다.

후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 대학생 도박행동 척도에 대한 국내 실정에 맞는 표준화된 척도 개발 연구의 필요가 절실하다. 현재 국외에서 도박중독에 대한 표준화된 척도가 번안되어

사용되고 있으나 국내에서 사용하기에는 문화적·사회적으로 큰 차이가 있으므로, 대학생 도박 행동 척도가 국내 실정과 환경에 적합한 척도개발이 필요하다.

둘째, 본 연구는 대학생 대상의 도박행동의 영향요인에 관한 연구로 생태체계요인의 조절효과가 밝혀졌으므로, 고등학생, 중학생, 초등학생의 도박행동을 비교하고 이에 미치는 영향들의 후속 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구를 기초로 한 대학생 도박행동 예방 및 조절 프로그램의 개발과 활용이 필요하다.

또한 분석결과를 바탕으로 대학생 도박행동에 대한 예방차원에서 조기 개입과 프로그램을 제시해 보았다. 그러나 본연구의 조사대상자의 범위와 지역적인 범위의 제한과 척도의 일반화 문제에 한계점이 존재하므로 연구결과에 대한 해석과 일반화에 대해 다음과 같은 한계를 지닌다.

첫째, 본 연구의 조사대상자의 범위와 지역적인 범위의 제한으로 인한 일반화 문제이다. 설문조사의 지역을 광주광역시와 전라남도 지역으로 한정되어 조사가 제한적으로 이루어졌고, 분석결과에 따른 일반화에 대한 어려움이 있었다.

둘째, 본 연구에 사용된 척도의 일반화 문제이다. 대학생 도박행동 관련 척도는 선행연구에서 사용된 척도를 연구자가 수정·보완하여 사용하였으며, 국내에서 아직 표준화가 이루어지지 않아 대학생 도박행동을 정확하게 측정되었는지에 대한 타당성은 입증되지 못하였다.

셋째, 본 연구는 대상이 대학교에 재학 중인 대학생으로 병적도박이나 문제도박 집단에 비해 평균이 낮고, 놀이로서의 도박과 도박장애에 대한 정확한 인식이 확립되지 못한 상태의 대학생을 대상으로 하여 도박행동의 측정에 대한 한계를 지니고 있다.

## <참고문헌>

### 1. 국내문헌

- 강성군.(2010). 도박 행동과 문제의 성차 : 내국인 카지노 출입자를 중심으로. 충남대학교 대학원 박사학위논문.
- 강준만.(2006). 한국 도박의 역사 : 사회적 불안정성과의 투쟁인가? 『인물과 사상』 103, 124-177.
- 고려대학교 부설행동과학연구소(1998). 심리척도 핸드북 I. 학지사.
- 고진경.(2013). DSM-5의 변화와 문제에 대한 개관 『한국심리치료학회지』, 5(2), 1-11.
- 광주도박치유센터.(2013). 광주지역 청소년 게임도박문제 실태조사 보고서. 2013.
- 권복순 · 김영호.(2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사. 정신보건과 사회사업, 39, 5-28.
- 권선중 · 김교현 · 최지욱.(2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. 『한국심리학회지 건강』 11(1), 147-162.
- 권준근.(2011). 『청소년의 인터넷 도박 게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구』. 명지대학교 대학원 박사학위논문
- 김정은.(2011). 청소년의 사이버폭력에 관련된 생태체계변인 탐색. 충북대학교 대학원 박사학위논문.
- 김교현.(2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 243-274.
- \_\_\_\_\_.(2006). 중독과 자기조절: 인지신경과학적 접근. 한국심리학회지: 건강, 11(1), 63-105.
- \_\_\_\_\_.(2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8(3), 487-509.
- 김교현 ·성한기 · 이민규(2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지 : 건강, 9(2), 285-320
- 김민우.(2004). 문제도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김석준 · 강세현.(1996). 도박의 실태와 의식에 관한 연구 : 제주지역을 대상으로. 제주

대학교; 한국형사정책연구원 연구비 지원.

- 김신정. 2002. 인터넷게임 중독 수준에 따른 중학생의 자기 효능감, 일반적 자기통제, 충동성의 차이 비교. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영중.(1998). 사회복지행정, 학지사
- 김영주.(2010). 도박 취약성과 집행기능 결함 : 행동적, 인지적 및 정서적 억제기능을 중심으로. 강원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영호.(2011). 대학생 문제도박의 성별 차이와 건강위험행동과의 관련성. 보건교육건강증진학회지, 28(5), 61-71.
- \_\_\_\_\_.(2010). 도박 심각도에 영향을 미치는 위험요인에 관한 연구, 대구대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영훈.(2005). 병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 김완재 · 정화영.(2007). 창업자 특성과 소기업 상업성과 간 관계에 관한 연구. 벤처창업연구.
- 김정은.(2012). 대학생 도박문제의 주요 영향요인. 고신대학교 대학원 석사학위논문.
- 김태연.(2010). 강화민감성이 도박 행동에 미치는 영향. 강원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김태일.(1997b). 행정학분야의 논문에 사용된 통계기법들의 분석, 「한국행정학보」, 32(3), 19-35.
- 김현주.(2009). 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인 연구, 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김효순.(2009). 청소년기 인터넷 중독의 영향요인에 관한 연구 : 생태체계 요인의 조절효과를 중심으로. 조선대학교 대학원 박사학위논문.
- 남윤주.(2003). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 남전아.(2010). 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계: 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 노명우.(2006). 『도박과 자본주의』. 문화과학.
- 박명숙.(1999). 생태체계이론에 대한 이해와 사회사업에의 적용에 관한 연구. 사회복지리뷰. 4(1), 가톨릭대학교 사회연구소. 127-137
- 박재욱.(2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박에 미치는 효과. 강원대학교 대학

원 석사학위논문.

- 박종인.(2010). 다문화가정 유아의 사회적 능력에 미치는 영향 요인 연구. 청주대학교 대학원 박사학위논문.
- 박희서.(2010). 청소년의 인터넷 중독 영향요인과 대처방안에 관한 연구. 韓國컴퓨터情報學會論文誌, 15, 193-200.
- 박희서 외. (2007). 환경친화적 행동의 영향요인분석: 합리적 행동이론(TRA)의 관점에서. 『한국지방자치학회보』. 19(2), 97-119
- 손덕순 · 정선영.(2007). 도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구, 『정신보건과 사회사업』, 26, 377-407.
- 손소미.(2011). 비합리적 도박신념, 의사결정능력의 결함 및 도박문제의 관계. 강원대학교 대학원 석사학위논문.
- 사행산업통합감독위원회(2012). 『사행산업 관련통계』. 사행산업통합감독위원회.
- 양국희.(2012). 비합리적 도박신념 및 타인의 승리에 대한 정보가 도박행동에 미치는 영향. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 엄옥연.(2011). 청소년 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 요인에 관한 연구. 한영신학대학교 대학원 박사학위논문.
- 연미영.(2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래 청소년의 도박동기에 미치는 영향. 한국심리학회. 12(1). 1-14
- 이민규 · 김교현 · 김정남.(2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성 : 지역별 비교를 중심으로. 『한국심리학회지』 건강. 8(2) : 399-414.
- 이병원.(2006). 중학생의 또래관계 및 학교생활만족도가 게임중독에 미치는 영향. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이소영.(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이순목 · 현명호 · 최삼욱 · 김종남 · 김수진.(2008). 한국형 도박중독 변별척도 개발연구. 사행산업통합감독위원회 연구용역 보고서.
- 이영분 · 이은주(2003). 충청 지역의 도박중독 실태와 가족관계에 대한 연구. 한국사회복지학. 54, 177-201.
- 이예진.(2010). 행운에 대한 신념 및 승리접근경험이 도박 행동에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

- 이주옥.(1993). 청소년 자녀와 부모의 갈등에 대한 질적 연구: 갈등의 유형 해석 및 그 해결방식을 중심으로. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 이혜진.(2003). 인터넷 중독 청소년들을 위한 집단상담 프로그램. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이흥표.(2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회지 : 임상, 22(2), 415-434.
- \_\_\_\_\_.(2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이찬모.(2013). 비합리적 도박신념, 자아존중감 및 사회적 지지와 병적 도박자의 단도박과의 관계. 한성대학교 대학원 석사학위논문.
- 이희성.(2013). 대학생의 성별에 따른 사행성게임 행동 차이 : 비합리적 도박신념과 사행성게임 동기를 중심으로. 건양대학교 대학원 석사학위논문.
- 임성범.(2012). 대학생의 도박중독 요인에 관한 연구 - 자기조절 상식모형의 적용을 중심으로. 대구대학교 대학원 박사학위논문.
- 장동석 · 남장현.(2011). 대학생 성인도박 실태 및 도박의사와 도박심각도 영향요인에 관한 연구. 동북아관광연구, 7, 187-208.
- 장수미.(2013). 대학생의 문제도박 발달경로 구조분석. 한국사회복지학, 65, 231-254.
- 장정연.(2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 장현 · 윤상연 · 허태균.(2010) 도박유형에 따른 도박행동과 도박문제의 차이. 한국심리학회지 사회문제 16(3), 331-354.
- 정경아.(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정선영.(2011). 대학생의 도박행동 구조 모형. 대구가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 정성훈.(2011). 충동성과 우연-기술수준에 대한 지각 및 Big-win의 유무가 도박 행동에 미치는 영향. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 최옥채 · 박미은 · 서미경 · 전석균 저.(2007). 『인간행동과 사회환경』. 양서원.
- 최용석 · 이영호.(2005). 대학생의 도박에 대한 태도 및 신념, 도박열정, 대처방식에 대한 연구, 『사회과학연구』, 20, 21-36.
- 한미현(1996). 아동의 스트레스 및 사회적 지지 지각과 행동문제. 서울대학교 대학원 박사학위논문.



## 2. 번역문헌

- Bronfenbrenner, U.(1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. 이영 역(1995). 『인간발달 생태학』. 교육과학사.
- Hawley, Amos H.(1986). Human Ecology by Amos H. Hawley : University of Chicago Press. 강대기 외 역(1995). 『인간생태학 : 지역공동체 이론』, 일지사.
- Johan Huizinga.(1955). Homo Ludens, A Study of the play Element in Culture, Boston : Beacon Press. 김윤수 역(1999). 『호모루덴스』, 도서출판 까치.

## 3. 외국문헌

- Abott, D., S. Cramer, and S. Sherrets.(1995). Pathological Gambling and the Family: Practice Implications. *Families-in-Society* 76 (4) : 213-219.
- Abt, V. & McGurrin, M. C.(1984). Gambling : the misunderstood sport. A problem in social definition, *Leisure Science*, 6, 205-20.
- Adams, G., Sullivan, A., Horton, K., Menna, R. & Guilmette, A.(2007). A study of the differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of Gambling Issues*, 19, 9-17.
- Alken, L. S. & West, S. G.(1991). *Multiple Regression: Testing and Interpreting Interactions*. Newbury Park California : Sage Publications.
- Arnett, J.(2000). Emerging adulthood : A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480.
- Ashrafioun, L., McCarthy, A., & Rosenberg, H.(2012). Assessing the impact of cue exposure on craving to gamble in university students. *Journal of Gambling Studies*, 28(3), 363-375.
- Barnes, S. J., & Huff, S. L.(2003). Rising Sun : Imode and the Wireless Internet. *In Communications of the ACM*, Vol. 46(11), 79 - 84.
- Barratt, E. S. & Patton, J. H.(1983). Impulsivity: Cognitive, behavioral, and psychophysiological correlates. In M. Zuckerman(Eds.), *Biological*

*bases of sensation seeking impulsivity and anxiety*. Hillsdale: NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G., & Steer, R. A.(1988). An Inventory for Measuring Clinical Anxiety : Psychometric Properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56(6), 893-897.
- Blanco, C., Orensanz-Munoz, L, J., Blanco-jerez, C., & Saiz-Ruiz, J.(1996). *Pathological gambling and platelet MAO activity : A psychobiological study*. *American Journal of Psychiatry*, 153(1), 119-121.
- Blaszczynski, A., & Nower, L.(2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487-499.
- Blaszczynski, A., Walker, M., Sagris, A., & M. Dickerson.(1999). Psychological aspects of gambling behaviour: An Australian Psychological Society Position Paper. *Australian Psychologist*, 34, 4-16.
- Blaszczynski, A., Wilson, A., & McConaghy, N.(1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81(1), 113-117.
- Bronfenbrenner, U.(1993), The ecology of cognitive development : research models and fugitive findings, In Wozinak, R. H. & Fisher, K. (Eds.), *Development in context: Acting and thinking in specific environments*, 3-44. Hillsdale, New Jersey : Erlbaum Associates Inc.
- Bronfenbrenner, U.(1979). *The Ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling, In G. A. Marcoulides (ed.) *Modern Methods for Business Reserach*, Mahwah, NJ, Larence Erlbaum Associates, Publisher, 295-336.
- Chiu J, Storm L.(2010). Personality, Perceived Luck and Gambling Attitudes as Predictors of Gambling Involvement. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 205-27.
- Cohen, J.(1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd edition). Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.

- Cohen, S., & Hoberman, H. M.(1983). Positive events and social supports as buffers of life change stress. *Journal of Applied Social Psychology*, 13, 99-125.
- Compton, P. R. Galaway, B.(1997). *Social Work Processes*(6th ed.). CA : Brooks/Cole. 34-40.
- Curran, P. J., West, S. G., & Finch, G. F.(1996). The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis. *Psychological Methods*, 1, 16 - 29.
- Custer, R. L., & Milt, H.(1985). *When luck runs out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. New York : Facts on File.
- Cyders MA, Smith GT.(2008a). Emotion-based dispositions to rash action : Positive and negative urgency. *Psychological Bulletin*. 134, 807 - 828.
- Cyders MA, Smith GT.(2007). Mood-based rash action and its components : Positive and negative urgency. *Personality and Individual Differences*. 43, 839 - 850.
- DeCarlo, L. T.(1997). On the meaning and use of kurtosis. *Psychological Methods*, 2, 292-307.
- Delfabbro, P. & Thrupp, L.(2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of Adolescence*, 26, 313-30.
- Devereux, E. C.(1968). Gambling in psychological and sociological perspective. *International Encyclopedia of the Social Sciences*, 6, 53-62.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R.(2003). *Youth gambling problems: The identification of risk and protective factors*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Dielman, T. E.(1979). Gambling: A Social Problem, *Journal of Social Issues*, 35(3), 36-43.
- Doweiko, H. E.(2002). *Concepts of chemical dependency* (5th ed.). Pacific Grove, california : Brooks/Cole.
- Farley, O. W., Smith, L. L., & Boyle, S. W.(2006). *Introduction to Social Work* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Fehr, Ernst, and Peter K. Zych.(1998), Do Addicts Behave Rationally? *Scandinavian*

*Journal of Economics* 100(3), 643–662.

- Ferguson, M.A., Valenti, J.M., & Melwani, G.(1991). Communication with risk takers : A public relations perspective. *Public Relations Research Annual*. 3, 195–224.
- Ferris, J. & Wynne, H.(2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Submitted to the Canadian Centre on Substance Abuse. Ottawa, Ontario : CCSA.
- Focal Research Consultants.(2008). *Nova Scotia Adolescent Gambling Exploratory Research: Identification of Risk and Gambling Harms among Youth (13–18 years)* Final Report Nova Scotia Health Promotion and Protection
- Goudriaan, A. E., Slutske, W. S., Krull, J. L., & Sher, K. J.(2009). Longitudinal patterns of gambling activities and associated risk factors in college students. *Addiction*, 104(7), 1219–1232.
- Griffiths, M. D.(1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. A.(2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2–3), 131–142.
- Hardoon, K., Gupta, R., & Derevensky, J.(2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling: A model for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170–179.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L.(2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170 - 179.
- Holtgraves, T.(2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2), 295–302.
- Hudson, W. W.(1982). *The Clinical Measurement Package : A Field Manual*. Homewood : Dorsey Press.
- Huizinga, Johan.(1999). *The Waning of the Middle Ages*, Mineola, New York: Dover Publications (republication of edition published in 1924 by Edward Arnold & Company, London).

- Jacobs, D. F.(1987). A general theory of addiction Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T. Galski(Eds.), *The handbook of pathological Gambling*, 169-194. springfield, IL: Charles C Thomas.
- Jacobs, D. F.(1986). A general theory of addictions: a new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 15 - 31.
- Jang, S. J. and Smith, C.(1997). A test of reciprocal causal relationships among parental supervision, affective ties, and delinquency. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 34(3), 307-336.
- Kairouz S. & Nadeau, L.(2010). Le Projet ENHJEU : Analyse Contextuelle des Jeux de Hasard et d'argent Chez les Etudiants Universitaires, Montreal, QC : Fonds Quebecois de la Recherche sur la Societe et la Culture(FQRSC), Report No. 2008-JA-124820.
- King SM, Abrams K, Wilkinson T.(2010). Personality, gender, and family history in the prediction of college gambling. *Journal of Gambling Studies*. 26(3), 347 - 359.
- Knowels, E. S., Cutter, H. S. G., Walsh, D. H., & Casey, N. A.(1973). Risk-taking as a personality trait. *Social Behavior and Personality*, 1, 123-136.
- Knowles, E. S., Cutter, H. S., Walsh, D. H., & Casey, N. A.(1973). Risk-taking as a personality trait. *Social Behavior and Personality*, 1(2), 123-136.
- 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.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I., & Jacques, C.(1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behavior Research and Therapy*, 36, 1111-1119.
- Langer, E. J.(1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2), 311-328.
- Ledgerwood D, M., & Petry, N, M.(2006). What do we about relapse in pathological gambling? *Clinical Psychology Review*, 26(2), 216-228.
- Leshner, A. I.(2001). *Addiction is a brain disease*. Online Issues in Science and

Technology. University of Texas at Dallas. Available at <http://www.issues.org/17.3/leshner.htm>

- Lesieur, H. R., Cross, J., & Blume, S. B. (1991). Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index. *British Journal of Addiction*, 86, 1071-1028.
- Liska, A. E. (1981). *Perspectives on deviance*. Englewood, N. J. : Prentice-Hall. Inc.
- Levinson, D. (1978). *The Seasons of Man's Life*. New York, Knopf.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). New York, NY, US: Guilford Press.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1989). Pathological gamblers and their spouses: Problems in interactions. *Journal of Gambling Behaviour*, 5, 113 - 126.
- MacCallum, R. C., Zhang, S., Preacher, K. J., & Rucker, D. D. (2002). On the practice of dichotomization of quantitative variables. *Psychological Methods*, 7, 19-40.
- MacLaren, V. V., & Best, L. A. (2010). Multiple addictive behaviors in young adults: Student norms for the Shorter PROMIS Questionnaire. *Addictive Behaviors*, 35, 252-255.
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental, modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22, 1-22.
- Malygin, V. L.; Tsygankov, B. D. (2006). Mental disorders in pathological gamblers. *Zhurnal Nevrologii I Psikiatrii imeni S S Korsakova*, 106(5), 16-19.
- Martens, M. P., Rocha, T. L., Cimini, M. D., Diaz-Myers, A., Rivero, E. M., & Wulfert, E. (2009). The co-occurrence of alcohol use and gambling activities in first-year college students. *Journal of American College Health*, 57(6), 597-602.
- Natvig, G. K., Albreksten, G., Anderssen, N., & Qvarnstrom, U. (1999). School-related stress and psychosomatic symptoms among school adolescents.

*Journal of School Health*, 69, 362–368.

- McGurrin, M.C.(1992). *Pathological Gambling : Conceptual, Diagnostic and Treatment Issues*. Sarasota, FL : Professional Resource Press.
- Montemayor, R.(1983). Cross-gender effect in the two-child families. *Developmental Psychology*, 16(2), 157–160.
- Neal, P., Delfabbro, P. H., & O'Neil, M.(2005). *Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition*. Melbourne : Report prepared for the National Gambling Research Program Working Party.
- Nower L, Derevensky JL, Gupta R.(2004). The relationship of impulsivity, sensation seeking, coPing, and substance use in youth gamblers, *Psychol Addict Behav*, 18(1), 49–55.
- Ping, R. A.(1996). Latent Variable Interaction and Quadratic Effect Estimation : A Two-step Technique Using Structural Equation Analysis. *Psychological Bulletin*, 19(9), 166–175.
- Powell, G. J., Hardoon, K., Derevensky, J., & Gupta, R.(1999). Gambling and risk taking behavior of university students. *Substance Use and Misuse*, 34(8), 1167 - 1184.
- Shaffer, H. J., & Kidman, R.(2004). Gambling and public health. In J. E. Grant and M. N. Potenza (Eds), *Pathological gambling: A clinical guide to treatment*. 3–24. Washington, DC : American Psychiatric Publishing.
- Sharpe, L., Tarrier, N., Schotte, D., & Spence, S. H.(1995). The role of automatic arousal in problem gambling. *Addiction*, 90, 1529–1540.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R.(2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39–58.
- Slade, P., McConville, C.(2003). The problem with problem gambling: Historical and economic concerns. *Journal of Economic and Social Policy*, 8, 1–16.
- Slutske, W., Jackson, K., and Sher, K.(2003). The natural history of problem gambling from age 18 to 29. *Journal of Abnormal Psychology*, 112, 263–274.
- Smetana, J. G.(1989). Adolescents' and parents' reasoning about actual family

- conflict. *Child Development*, 60, 1052-1067.
- Spielberger, C. D.(1966). Theory and research on anxiety. In C. D. Spielberger(Ed.). *Anxiety and behavior*. 1-22. New York : Academic Press.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P.(1998). *A self-report measure of gamblers' maladaptive beliefs: Initial psychometric properties*. Poster presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington, DC.
- Stinchfield, R.(2000). Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 153-73.
- Takushi, R., Neighbors, C., Larimer, M., Lostutter, T., Crounce, J., and Marlatt, G.,(2004). Indicated prevention of problem gambling among college students. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 83-93.
- Toneatto, T.(1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34(11), 1593-1604.
- Volberg, R. A., Abbot, M. W., Ro'nberg, S., & Munck, I. M. E.(2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104, 250 - 256.
- West, S. G., Finch, J. F., & Curran, P. J. (1995). Structural equation models with nonnormal variables: Problems and remedies. In R. H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling: Concepts, issues, and applications*, 56-75. Newbury Park, CA : Sage.
- White. J. L.(1996), *The Troubled Adolescent*, New York : Pergamon Press.
- Wickwire, E., Whalen, J., West, R., Meyers, A., McClausland, C., & Leullen, J. (2007). Perceived availability, risks and benefits of gambling among college students. *Journal of Gambling Studies*, 23, 395-408.
- Wildman, R.(1989). Pathological gambling : Marital-familial Factors, implications, and Treatments. *Journal of Gambling Behaviour*, 5(4), 293-301.
- Zastrow, C. H.(2003). *The practice of social work: Applications of generalist and advanced conyent*(2nd ed.). Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.



## 부록1. 설문지

# 설문지

안녕하십니까?

본 설문은 대학생 도박행동의 생태체계적인 영향요인을 파악하고자 작성된 것입니다.

수집된 자료는 학문적 목적의 조사로서 이 연구이외에 다른 어떤 목적에도 사용되지 않으며, 모든 사항은 통계적으로 처리되며 통계법 제8조에 의거하여 철저히 비밀을 유지 할 것입니다.

여러분의 성실하고 솔직한 답변은 연구의 귀중한 자료가 되오니, 바쁘시더라도 한 문항도 빠짐없이 정확하게 기입해 주시면 감사하겠습니다.

귀한 시간을 내어 설문에 응답하여 주신 것에 진심으로 감사드립니다.

2013년 11월

조선대학교 대학원 사회복지학과

지도교수 : 박희서 교수

연구자 : 정병일(박사학위 과정)

연구자연락처 : 이메일(oh2ne@hanmail.net)

1. 귀하가 다음 행동을 경험한 적이 있습니까? 있다면 해당하는 숫자에 √표 하시고, 그 행동을 대략 몇 세에 처음 시작하였는지 적어주십시오.

| 행 동       | 경험 |   | 시작 연령  | 행 동        | 경험유무 |   | 시작연령   |
|-----------|----|---|--------|------------|------|---|--------|
|           | 유  | 무 |        |            | 유    | 무 |        |
| 1. 흡연     | 1  | 0 | _____세 | 2. 음주      | 1    | 0 | _____세 |
| 3. 유해약물사용 | 1  | 0 | _____세 | 4. 도박(돈내기) | 1    | 0 | _____세 |
| 5. 자살생각   | 1  | 0 | _____세 | 6. 가출      | 1    | 0 | _____세 |

2. 다음은 도박성 활동과 관련하여 대학생들이 흔히 경험할 수 있는 내용들입니다. 지난 1년간 자신에게 해당되는 숫자에 √표 하시고, 각 행동을 처음 시작한 나이를 적어주세요.

| 문 항                          | 경험<br>없다 | 돈을 걸고 참여한 경험이 있다 |           |           |           | 처음<br>시작한 나이 |
|------------------------------|----------|------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|
|                              |          | 월<br>1회 미만       | 월<br>1과3회 | 주<br>1과2회 | 주<br>3과4회 |              |
| 1 경마, 경륜, 경정 (본점, 장외지점)      |          |                  |           |           |           |              |
| 2 카지노 (국내, 국외)               |          |                  |           |           |           |              |
| 3 복권 (로또, 스포츠평토, 즉석 복권 등)    |          |                  |           |           |           |              |
| 4 인터넷 도박 (포커, 바둑이 등)         |          |                  |           |           |           |              |
| 5 온라인 게임 (직접현금거래, 현금전환)      |          |                  |           |           |           |              |
| 6 성인오락실 (바카라, 경마게임 등)        |          |                  |           |           |           |              |
| 7 돈내기 - 카드 게임 (화투, 카드 등)     |          |                  |           |           |           |              |
| 8 돈내기- 스포츠 게임 (농구, 당구, 축구 등) |          |                  |           |           |           |              |
| 9 기타: _____                  |          |                  |           |           |           |              |

3. 다음은 여러분의 행동에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에 √표 해주십시오.

| 문항                              | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 거의<br>그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 대체로<br>그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|---------------------------------|-----------------|-----------------|----------|------------|-----------|
| 1. 쉽게 흥분하고 폭력을 자주 사용하는 편이다      |                 |                 |          |            |           |
| 2. 원하는 것이 즉시 이루어지지 않으면 견딜 수가 없다 |                 |                 |          |            |           |
| 3. 화가 치밀면 참지 못하고 감정이 폭발한다       |                 |                 |          |            |           |
| 4. 다른 사람의 기분이나 감정에 관심이 별로 없다    |                 |                 |          |            |           |

4. 다음은 자신의 평소 성격에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에 √표 해주십시오.

| 문항                                       | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그런<br>편이다 | 매우<br>그렇다 |
|--|-----------------|-----------|----------|-----------|-----------|
| 1. 나는 모험은 피해가는 사람에 속한다.                  |                 |           |          |           |           |
| 2. 후회할 짓을 하기 보다는 안전한 것이 낫다.              |                 |           |          |           |           |
| 3. 이따금씩 자극적이고 짜릿한 게임이나 놀이를 즐긴다.          |                 |           |          |           |           |
| 4. 행동하기 전에 항상 신중하게 알아보고 검토해 보는 것이 최선이다.  |                 |           |          |           |           |
| 5. 나는 모험을 즐기는 편에 속한다.                    |                 |           |          |           |           |
| 6. 때로 피할 수 없는 상황까지 상황을 몰고 가 그 묘미를 즐긴다.   |                 |           |          |           |           |
| 7. 웬만하면 위험한 일은 피하려 한다.                   |                 |           |          |           |           |
| 8. 나는 다소 기질이 거친 사람이 좋다.                  |                 |           |          |           |           |
| 9. 대부분은 어디로 가고 있는지 목적지를 분명히 알고 가는 것이 낫다. |                 |           |          |           |           |

| 문항  | 전혀 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그런 편이다 | 매우 그렇다 |
|---|-----------|--------|------|--------|--------|
| 10. 위험한 일을 즐기거나 모험을 무릅쓰는 사람들과 어울리는 것을 좋아한다. |           |        |      |        |        |
| 11. 간혹 피할 수 없는 상황에 처하는 것을 좋아한다.             |           |        |      |        |        |
| 12. 대개는 모험은 하지 않고 사는 편이 낫다.                 |           |        |      |        |        |
| 13. 나는 위험할 것 같은 상황은 피하는 편이다.                |           |        |      |        |        |
| 14. 속도광과 차를 타느니 전철이나 대중교통을 이용하는 것이 낫다.      |           |        |      |        |        |
| 15. 정해진 규칙을 깨뜨리면 더 특별한 재미가 있다.              |           |        |      |        |        |

5. 다음은 여러분의 생각에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에  $\sqrt{\text{표}}$  해 주십시오.

| 문항   | 전혀 그렇지 않다 | 거의 그렇지 않다 | 보통이다 | 대체로 그렇다 | 매우 그렇다 |
|--|-----------|-----------|------|---------|--------|
| 1. 도박게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다.                     |           |           |      |         |        |
| 2. 도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려 있다                 |           |           |      |         |        |
| 3. 도박은 해볼 만한 도전이다.                               |           |           |      |         |        |
| 4. 도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다.           |           |           |      |         |        |
| 5. 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 훨씬 낫다.             |           |           |      |         |        |
| 6. 도박을 하면 결국에는 돈을 잃기보다는 따게 될 것이다.                |           |           |      |         |        |
| 7. 도박게임에서 이거거나 돈을 따는 것은 내 기술이 좋았거나 뒷받침되었기 때문이다.  |           |           |      |         |        |
| 8. 도박을 해서 돈을 잃으면 되찾도록 노력해야 한다.                   |           |           |      |         |        |
| 9. 지난 게임의 결과들을 바탕으로 앞으로서의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다. |           |           |      |         |        |
| 10. 나는 다른 사람들보다 항상 결과를 더 잘 예측한다.                 |           |           |      |         |        |

6. 다음은 정서에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 지난 일주일 동안 얼마나 자주 이처럼 느꼈는지 해당하는 숫자에 √표 해주십시오.

| 내 용                                | 전혀<br>느끼지<br>않다 | 거의<br>느끼지<br>않다 | 조금<br>느꼈다 | 상당히<br>느꼈다 | 심하게<br>느꼈다 |
|------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------|------------|------------|
| 1. 가끔씩 몸이 저리고 쓰시며 감각이 마비된 느낌을 받는다. |                 |                 |           |            |            |
| 2. 흥분된 느낌을 받는다.                    |                 |                 |           |            |            |
| 3. 가끔씩 다리가 떨리곤 한다.                 |                 |                 |           |            |            |
| 4. 편안하게 쉴 수가 없다.                   |                 |                 |           |            |            |
| 5. 매우 나쁜 일이 일어날 것 같은 두려움을 느낀다.     |                 |                 |           |            |            |
| 6. 어지러움(현기증)을 느낀다.                 |                 |                 |           |            |            |
| 7. 가끔씩 심장이 두근거리고 빨리 뛴다.            |                 |                 |           |            |            |
| 8. 침착하지 못하다.                       |                 |                 |           |            |            |
| 9. 자주 겁을 먹고 무서움을 느낀다.              |                 |                 |           |            |            |
| 10. 신경이 과민 되어 있다.                  |                 |                 |           |            |            |
| 11. 가끔씩 숨이 막히고 질식할 것 같다.           |                 |                 |           |            |            |
| 12. 자주 손이 떨린다.                     |                 |                 |           |            |            |
| 13. 안절부절 못해 한다.                    |                 |                 |           |            |            |
| 14. 미칠 것 같은 두려움을 느낀다.              |                 |                 |           |            |            |
| 15. 가끔씩 숨쉬기 곤란할 때가 있다.             |                 |                 |           |            |            |
| 16. 죽을 것 같은 두려움을 느낀다.              |                 |                 |           |            |            |
| 17. 불안한 상태에 있다.                    |                 |                 |           |            |            |
| 18. 자주 소화가 잘 안 되고 배속이 불편 하 다.      |                 |                 |           |            |            |
| 19. 가끔씩 기절할 것 같다.                  |                 |                 |           |            |            |
| 20. 자주 얼굴이 붉어지고 한다.                |                 |                 |           |            |            |
| 21. 땀을 많이 흘린다(더위로 인한 경우는 제외).      |                 |                 |           |            |            |

7. 다음은 여러분과 부모님과의 관계에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에  $\sqrt{\quad}$  표 해주십시오. (부모님이 안 계실 경우, 함께 사는 어른들을 생각하면서 대답해 주십시오.)

| 부모님과의 관계                    | 전혀 그렇게<br>생각하지<br>않는다 | 그렇게 생각하<br>지<br>않는 편이다 | 보통<br>이다 | 그렇게<br>생각하는<br>편이다 | 항상<br>그렇게<br>생각한다 |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------|----------|--------------------|-------------------|
| 1. 부모님은 나를 이해하지 못한다.        |                       |                        |          |                    |                   |
| 2. 부모님은 나에게 너무 많은 것을 요구한다.  |                       |                        |          |                    |                   |
| 3. 부모님은 내가 하는 일에 대해서 간섭한다.  |                       |                        |          |                    |                   |
| 4. 부모님은 나를 매우 화나게 만든다.      |                       |                        |          |                    |                   |
| 5. 부모님은 내가 폭력을 휘두르고 싶게 만든다. |                       |                        |          |                    |                   |
| 6. 부모님과 잘 지낸다.              |                       |                        |          |                    |                   |
| 7. 부모님을 전적으로 신뢰할 수 있다.      |                       |                        |          |                    |                   |
| 8. 부모님이 참 좋다.               |                       |                        |          |                    |                   |
| 9. 부모님을 아주 존경한다.            |                       |                        |          |                    |                   |
| 10. 부모님은 대단하신 분이라고 생각한다.    |                       |                        |          |                    |                   |
| 11. 부모님이 자랑스럽다.             |                       |                        |          |                    |                   |

8. 다음은 가족의 소득에 관한 질문입니다. 가족의 월평균 수입은 어느 정도 되는지 해당되는 번호에  $\sqrt{\quad}$  표 해 주십시오.

- ① 100만원 미만    ② 100만원이상 200만원 미만    ③ 200만원이상 300만원 미만  
 ④ 300만원이상 400만원 미만    ⑤ 400만원이상 500만원 미만    ⑥ 500만원 이상

9. 다음은 여러분 가족의 도박행동에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에 √표 해주십시오.(부모님께서 안 계실 경우, 함께 사는 어른들을 생각하면서 대답해 주십시오.)

| 문항                              | 대상      | 월<br>평균<br>1회미<br>만 | 월<br>평균<br>1과3회 | 주<br>평균<br>1과2회 | 주<br>평균<br>3과4회 | 거의<br>매일 |
|---------------------------------|---------|---------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------|
| 1. 내 가족은 기분전환을 위해 돈을 걸고 게임을 한다. | ① 아버지   |                     |                 |                 |                 |          |
|                                 | ② 어머니   |                     |                 |                 |                 |          |
|                                 | ③ 형제·자매 |                     |                 |                 |                 |          |
| 2. 내 가족은 도박을 너무 많이 한다고 생각한다.    | ① 아버지   |                     |                 |                 |                 |          |
|                                 | ② 어머니   |                     |                 |                 |                 |          |
|                                 | ③ 형제·자매 |                     |                 |                 |                 |          |

10. 다음은 여러분이 친구에 대해 어떻게 느끼고 있는지 알아보고자 하는 질문입니다. 평소 여러분이 느끼는 것과 가장 유사하다고 생각되는 숫자에 √표 해주십시오.

| 문항                                | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 거의<br>그렇지<br>않다 | 그저<br>그렇다 | 조금<br>그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|-----------------------------------|-----------------|-----------------|-----------|-----------|-----------|
| 1. 나를 좋아하는 것 같다.                  |                 |                 |           |           |           |
| 2. 나를 따돌리는 것 같다.                  |                 |                 |           |           |           |
| 3. 내 생각이나 말을 잘 들어주는 것 같다.         |                 |                 |           |           |           |
| 4. 내게 어려운 일이 생기면 위로 하고 격려하는 것 같다. |                 |                 |           |           |           |
| 5. 나와 서로 잘 도와주는 것 같다.             |                 |                 |           |           |           |
| 6. 나에게 관심이 많은 것 같다.               |                 |                 |           |           |           |
| 7. 나와 함께 지내는 것을 좋아하는 것 같다.        |                 |                 |           |           |           |
| 8. 나를 잘 이해해주는 것 같다.               |                 |                 |           |           |           |

11. 다음은 여러분 친구의 도박행동에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에 √표 해주십시오.

| 문항                              | 월 평균<br>1회미만 | 월 평균<br>1과3회 | 평균 주<br>1과2회 | 평균 주<br>3과4회 | 거의 매일 |
|---------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| 1. 내 친구는 기분전환을 위해 돈을 걸고 게임을 한다. |              |              |              |              |       |
| 2. 내 친구는 도박을 너무 많이 한다고 생각한다.    |              |              |              |              |       |

12. 다음은 도박 행위에 대해 어떻게 생각하고 있는지 다음의 예문을 보고 해당되는 번호에 √표 해주십시오.

| 예문  | 정말<br>그렇다 | 대체로<br>그렇다 | 그저<br>그렇다 | 별로<br>그렇지않<br>다 | 전혀<br>그렇지않<br>다 |
|---|-----------|------------|-----------|-----------------|-----------------|
| 1) 어떤 종류이든 돈내기 도박은 우리 사회에서 비난받아 마땅하다                        |           |            |           |                 |                 |
| 2) 우리 사회에는 사람들이 모여서 같이 즐길 수 있는 놀이가 화투나 카드 같은 도박 외에는 별로 없다   |           |            |           |                 |                 |
| 3) 사업가나 어떤 사람이 직업상의 일로 사람을 사귀기 위해 하는 돈내기 도박은 허용되어야 한다       |           |            |           |                 |                 |
| 4) 도박을 경찰이 철저히 단속하는 것은 실제로 매우 어려운 일이므로 법적인 금지를 폐지하는 편이 낫다   |           |            |           |                 |                 |
| 5) 도박 행위에 대한 형사 처벌은 국민의 즐길 권리를 침해하는 일이다                     |           |            |           |                 |                 |
| 6) 어떤 정도의 도박을 단속·처벌해야 하는지가 매우 애매하기 때문에 도박을 금지하는 법은 폐지되어야 한다 |           |            |           |                 |                 |
| 7) 돈내기 도박은 어떤 여유에서건 법으로 금지시켜야한다                             |           |            |           |                 |                 |
| 8) 현재 도박을 법으로 금지하고 있는데 이를 허용한다면 국민들의 여가 생활 향상에 도움이 될 것이다    |           |            |           |                 |                 |
| 9) 도박을 하는 것 자체보다는 그로 인한 가정불화나 다른 사회문제의 발생이 더 문제이다           |           |            |           |                 |                 |



| 예 문   | 정말<br>그렇다 | 대체로<br>그렇다 | 그저<br>그렇다 | 별로<br>그렇지않<br>다 | 전혀<br>그렇지않<br>다 |
|---|-----------|------------|-----------|-----------------|-----------------|
| 10) 도박을 법으로 금지하지 않으면 국민들에게 일확천금의 사행심만 부추길 것이다                 |           |            |           |                 |                 |
| 11) 미국의 라스베가스처럼 도박을 특정 지역에서만 할 수 있게 허용한다면 여러모로 좋을 것이다         |           |            |           |                 |                 |
| 12) 도박을 하는 사람에 대한 처벌 법규를 더 강화해야 한다                            |           |            |           |                 |                 |
| 13) 돈내기 도박이라도 해도 좋을 것이 있고 해서는 안 되는 것이 있다                      |           |            |           |                 |                 |
| 14) 도박을 하는 사람은 개인적으로 생활에 문제가 있는 사람이다                          |           |            |           |                 |                 |
| 15) 카지노처럼 일정한 장소에서만 도박을 할 수 있게 하고 다른 데서는 전혀 못하도록 법을 만들 필요가 있다 |           |            |           |                 |                 |
| 16) 오락 수준의 도박은 건전하지만 상습 도박은 철저히 단속해야 한다                       |           |            |           |                 |                 |
| 17) 도박은 법으로 금지하거나 처벌을 강화한다고 해서 근절될 리가 없다                      |           |            |           |                 |                 |
| 18) 우리 사회는 도박으로 인한 문제가 너무 크다                                  |           |            |           |                 |                 |
| 19) 경마는 우리 지방의 발전에 기여하는 것보다 피해를 끼치는 측면이 많다                    |           |            |           |                 |                 |

13. 다음은 행동에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 숫자에 √표 해주세요.

| 문 항  | 전혀<br>그렇지<br>않다 | 거의<br>그렇지<br>않다 | 그렇다 | 대체로<br>그렇다 | 항상<br>그렇다 |
|--|-----------------|-----------------|-----|------------|-----------|
| 1. 내가 원하면 복권(로또)을 구매할 수 있다.                  |                 |                 |     |            |           |
| 2. 내 친구나 가족 중에는 내가 화투(고스톱)를 치도록 허락하는 사람이 있다. |                 |                 |     |            |           |
| 3. 돈내기 게임을 할 수 있는 장소를 알고 있다.                 |                 |                 |     |            |           |

| 문항   | 전혀 그렇지 않다 | 거의 그렇지 않다 | 그렇다 | 대체로 그렇다 | 항상 그렇다 |
|--|-----------|-----------|-----|---------|--------|
| 4. 내가 원하면 학교에서 돈내기 게임을 할 수 있다.                                     |           |           |     |         |        |
| 5. 내가 원하면 집에서 돈내기 게임을 할 수 있다.                                      |           |           |     |         |        |
| 6. 친구들과 어울릴 때 돈내기 게임을 할 수 있다.                                      |           |           |     |         |        |
| 7. 내가 원하면 술집, 또는 음식점에서 유사슬롯머신(그림맞추기, 가위바위보 게임 등)이나 돈내기 게임을 할 수 있다. |           |           |     |         |        |

14. 다음은 도박과 관련된 질문입니다. 귀하의 생각과 느낌에 가장 비슷하다고 생각되는 숫자에 √표 해주십시오.

| 내용   | 전혀 아니다 | 간혹 그렇다 | 그저 그렇다 | 대체로 그렇다 | 항상 그렇다 |
|--|--------|--------|--------|---------|--------|
| 1. 경제에 큰 타격을 줄만한 금액을 도박에 걸어 본적이 있다.                            |        |        |        |         |        |
| 2. 도박을 할 때 흥분을 유지하기 위해 더 많은 돈을 걸어야 할 필요가 있다.                   |        |        |        |         |        |
| 3. 도박에서 잃은 돈을 찾기 위해 다음날 또 도박을 한 적이 있다.                         |        |        |        |         |        |
| 4. 도박을 하기 위해 돈을 빌리거나 가지고 있던 물건을 판 적이 있다.                       |        |        |        |         |        |
| 5. 스스로 자신의 도박행동이 문제가 있다고 느낀다.                                  |        |        |        |         |        |
| 6. 도박 때문에 스트레스나 불안감 같은 건장상의 문제를 경험했다.                          |        |        |        |         |        |
| 7. 본인의 의사와 상관없이 주위에서 자신이 도박에 너무 큰돈을 건다거나 도박 문제가 있다는 말을 종종 듣는다. |        |        |        |         |        |
| 8. 도박으로 인해 본인이나 가족이 경제상의 어려움을 겪은 적이 있다.                        |        |        |        |         |        |
| 9. 자신이 도박하는 행동이나 도박 후의 결과에 대해 죄책감을 느낀 적이 있다.                   |        |        |        |         |        |

15. 다음은 설문에 응해주시는 분들의 일반적인 사항을 알아보기 위한 질문입니다. 해당되는 번호에  $\surd$ 표 해주십시오.

|   |
|---|
| 1. 귀하의 성별은?    ① 남    ② 여   |
| 2. 귀하의 나이는?    만 (        )세  |
| 3. 귀하의 학년은?    ① 1학년    ② 2학년    ③ 3학년    ④ 4학년   |
| 4. 귀하의 현재 결혼여부는?    ① 기혼    ② 미혼  |
| 5. 귀하가 사용하는 한 달 용돈은 얼마입니까?<br>① 20만원 미만    ② 20만원이상 30만원미만    ③ 30만원이상 40만원미만<br>④ 40만원이상 50만원미만    ⑤ 50만원 이상 |
| 6. 귀하는 어디서 거주합니까?<br>① 기숙사    ② 집 또는 친척집    ③ 자취 또는 하숙    ④ 기타  |
| 7. 귀하는 현재 누구와 거주하고 있습니까?<br>① 혼자    ② 친구(룸메이트)    ③ 배우자 혹은 파트너    ④ 부모형제<br>⑤ 형제, 자매 만    ⑥ 기타                |
| 8. 귀하는 도박중독예방교육을 받은 경험이 있습니까?    ① 있다    ② 없다   |

## 부록2. 분석결과

### <부록 4-1> 성별에 따른 t-test 분석

| 구 분       |      | 평균     | 표준편차    | t값     | P값   |
|-----------|------|--------|---------|--------|------|
| 변 수       | 통제변수 |        |         |        |      |
| 충동성       | 남자   | 1.6819 | .73597  | -3.167 | .005 |
|           | 여자   | 1.9690 | .87293  |        |      |
| 위험감수성향    | 남자   | 2.8419 | .94533  | 2.880  | .000 |
|           | 여자   | 2.5929 | .67939  |        |      |
| 비합리적 도박신념 | 남자   | 2.0353 | .84811  | 1.293  | .162 |
|           | 여자   | 1.9237 | .74776  |        |      |
| 불안        | 남자   | 1.7497 | .69475  | -4.291 | .578 |
|           | 여자   | 2.0936 | .74918  |        |      |
| 가족갈등      | 남자   | 1.8435 | .82470  | -4.082 | .523 |
|           | 여자   | 2.2378 | .90989  |        |      |
| 가족도박력     | 남자   | .7316  | .52116  | -1.509 | .009 |
|           | 여자   | .8097  | .44074  |        |      |
| 친구지지      | 남자   | 3.6772 | 1.04942 | -2.420 | .002 |
|           | 여자   | 3.9197 | .82333  |        |      |
| 친구도박행동    | 남자   | 1.3893 | .68301  | 1.801  | .099 |
|           | 여자   | 1.2633 | .60950  |        |      |
| 사회적 태도    | 남자   | 2.6938 | .90405  | 2.490  | .431 |
|           | 여자   | 2.4621 | .81287  |        |      |
| 접근가능성     | 남자   | 2.0706 | 1.09205 | 2.330  | .000 |
|           | 여자   | 1.8252 | .87298  |        |      |
| 도박행동      | 남자   | 1.4351 | .55761  | 2.942  | .000 |
|           | 여자   | 1.2832 | .41149  |        |      |

<부록 4-2> 도박중독예방교육 경험에 따른 t-test 분석

| 변 수          | 구 분            | 평균     | 표준편차    | t값    | P값   |
|--------------|----------------|--------|---------|-------|------|
|              | 통계변수           |        |         |       |      |
| 충동성          | 도박중독예방교육 경험 있다 | 1.8712 | .91842  | .064  | .279 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.8626 | .82514  |       |      |
| 위험감수성향       | 도박중독예방교육 경험 있다 | 2.6364 | .82178  | -.426 | .746 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 2.6910 | .79262  |       |      |
| 비합리적<br>도박신념 | 도박중독예방교육 경험 있다 | 1.9773 | .83365  | .114  | .247 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.9629 | .78131  |       |      |
| 불안           | 도박중독예방교육 경험 있다 | 2.0584 | .75738  | .863  | .963 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.9546 | .74627  |       |      |
| 가족갈등         | 도박중독예방교육 경험 있다 | 2.0511 | .85348  | -.331 | .485 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 2.0990 | .90614  |       |      |
| 가족도박력        | 도박중독예방교육 경험 있다 | .9394  | .59182  | 2.389 | .232 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | .7588  | .45009  |       |      |
| 친구지지         | 도박중독예방교육 경험 있다 | 4.1331 | .78573  | 2.346 | .553 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 3.7882 | .92928  |       |      |
| 친구도박행동       | 도박중독예방교육 경험 있다 | 1.5114 | .85242  | 2.249 | .008 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.2812 | .59984  |       |      |
| 사회적 태도       | 도박중독예방교육 경험 있다 | 2.6111 | 1.11305 | .530  | .004 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 2.5382 | .81235  |       |      |
| 접근가능성        | 도박중독예방교육 경험 있다 | 1.8409 | .96462  | -.545 | .831 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.9257 | .96611  |       |      |
| 도박행동         | 도박중독예방교육 경험 있다 | 1.4848 | .64881  | 2.186 | .000 |
|              | 도박중독예방교육 경험 없다 | 1.3184 | .44312  |       |      |

<부록 4-3> 흡연에 따른 t-test 분석

| 구 분          |          | 평균     | 표준편차    | t값    | P값   |
|--------------|----------|--------|---------|-------|------|
| 변 수          | 통제변수     |        |         |       |      |
| 충동성          | 흡연 경험 있다 | 1.9458 | .88660  | .998  | .264 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.8400 | .82071  |       |      |
| 위험감수성향       | 흡연 경험 있다 | 2.7732 | .74792  | 1.136 | .624 |
|              | 흡연 경험 없다 | 2.6586 | .80793  |       |      |
| 비합리적<br>도박신념 | 흡연 경험 있다 | 2.1156 | .81175  | 1.956 | .433 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.9210 | .77540  |       |      |
| 불안           | 흡연 경험 있다 | 2.0054 | .78713  | .515  | .298 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.9564 | .73658  |       |      |
| 가족갈등         | 흡연 경험 있다 | 2.0313 | .80679  | -.699 | .158 |
|              | 흡연 경험 없다 | 2.1110 | .92426  |       |      |
| 가족도박력        | 흡연 경험 있다 | .7917  | .53859  | .228  | .302 |
|              | 흡연 경험 없다 | .7780  | .45283  |       |      |
| 친구지지         | 흡연 경험 있다 | 3.8143 | .88104  | -.182 | .828 |
|              | 흡연 경험 없다 | 3.8355 | .93098  |       |      |
| 친구도박행동       | 흡연 경험 있다 | 1.5688 | .82579  | 4.212 | .000 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.2347 | .55413  |       |      |
| 사회적 태도       | 흡연 경험 있다 | 2.8333 | .77345  | 3.456 | .192 |
|              | 흡연 경험 없다 | 2.4645 | .85902  |       |      |
| 접근가능성        | 흡연 경험 있다 | 2.2344 | 1.00422 | 3.408 | .247 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.8231 | .93509  |       |      |
| 도박행동         | 흡연 경험 있다 | 1.5042 | .58820  | 3.588 | .004 |
|              | 흡연 경험 없다 | 1.2912 | .42685  |       |      |

<부록 4-4> 음주에 따른 t-test 분석

| 구 분       |          | 평균     | 표준편차    | t값     | P값   |
|-----------|----------|--------|---------|--------|------|
| 변 수       | 통제변수     |        |         |        |      |
| 충동성       | 음주 경험 있다 | 1.9138 | .84218  | 2.467  | .325 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.6296 | .76928  |        |      |
| 위험감수성향    | 음주 경험 있다 | 2.5952 | .68957  | -4.703 | .000 |
|           | 음주 경험 없다 | 3.0998 | 1.08240 |        |      |
| 비합리적 도박신념 | 음주 경험 있다 | 2.0166 | .77365  | 2.719  | .735 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.7222 | .80805  |        |      |
| 불안        | 음주 경험 있다 | 1.9937 | .74233  | 1.438  | .276 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.8447 | .76443  |        |      |
| 가족갈등      | 음주 경험 있다 | 2.1054 | .86179  | .558   | .062 |
|           | 음주 경험 없다 | 2.0357 | 1.06052 |        |      |
| 가족도박력     | 음주 경험 있다 | .8175  | .45849  | 3.185  | .000 |
|           | 음주 경험 없다 | .6111  | .50357  |        |      |
| 친구지지      | 음주 경험 있다 | 3.8465 | .86934  | .698   | .001 |
|           | 음주 경험 없다 | 3.7574 | 1.12680 |        |      |
| 친구도박행동    | 음주 경험 있다 | 1.3316 | .66844  | 1.413  | .035 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.2063 | .47208  |        |      |
| 사회적 태도    | 음주 경험 있다 | 2.5552 | .81575  | .383   | .020 |
|           | 음주 경험 없다 | 2.5097 | 1.01828 |        |      |
| 접근가능성     | 음주 경험 있다 | 1.9728 | .98045  | 2.450  | .335 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.6468 | .84557  |        |      |
| 도박행동      | 음주 경험 있다 | 1.3707 | .48461  | 2.757  | .005 |
|           | 음주 경험 없다 | 1.1905 | .40033  |        |      |

<부록 4-5> 학년별 차이 분산분석

| 구분        |      | N   | 평균     | 표준편차   | F 값   | P 값  |
|-----------|------|-----|--------|--------|-------|------|
| 변수        | 통제변수 |     |        |        |       |      |
| 충동성       | 1학년  | 94  | 1.8936 | .93672 | .117  | .950 |
|           | 2학년  | 107 | 1.8754 | .80814 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | 1.8247 | .75934 |       |      |
|           | 4학년  | 59  | 1.8588 | .85367 |       |      |
|           | 합계   | 357 | 1.8637 | .83582 |       |      |
| 위험감수성향    | 1학년  | 94  | 2.7644 | .88255 | 1.509 | .212 |
|           | 2학년  | 107 | 2.7490 | .83688 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | 2.5493 | .67396 |       |      |
|           | 4학년  | 59  | 2.6610 | .74321 |       |      |
|           | 합계   | 357 | 2.6843 | .79530 |       |      |
| 비합리적 도박신념 | 1학년  | 94  | 1.9016 | .80903 | .562  | .640 |
|           | 2학년  | 107 | 1.9942 | .78952 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | 1.9369 | .71946 |       |      |
|           | 4학년  | 59  | 2.0572 | .85769 |       |      |
|           | 합계   | 357 | 1.9646 | .78674 |       |      |
| 불안        | 1학년  | 94  | 1.9597 | .74102 | .679  | .565 |
|           | 2학년  | 107 | 1.8972 | .77013 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | 1.9941 | .70595 |       |      |
|           | 4학년  | 59  | 2.0630 | .78695 |       |      |
|           | 합계   | 357 | 1.9674 | .74735 |       |      |
| 가족갈등      | 1학년  | 94  | 2.0106 | .89045 | .439  | .725 |
|           | 2학년  | 107 | 2.1098 | .94618 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | 2.1572 | .85720 |       |      |
|           | 4학년  | 59  | 2.0890 | .90349 |       |      |
|           | 합계   | 357 | 2.0931 | .89880 |       |      |
| 가족도박력     | 1학년  | 94  | .7287  | .52817 | 3.618 | .013 |
|           | 2학년  | 107 | .6994  | .47497 |       |      |
|           | 3학년  | 97  | .8969  | .42317 |       |      |



| 구분     |      | N   | 평균     | 표준편차    | F값    | P값   |
|--------|------|-----|--------|---------|-------|------|
| 변수     | 통제변수 |     |        |         |       |      |
|        | 4학년  | 59  | .8220  | .41737  |       |      |
|        | 합계   | 357 | .7810  | .47263  |       |      |
| 친구지지   | 1학년  | 94  | 3.6869 | .97596  | 3.630 | .013 |
|        | 2학년  | 107 | 3.7103 | .93481  |       |      |
|        | 3학년  | 97  | 3.9367 | .89641  |       |      |
|        | 4학년  | 59  | 4.1041 | .75678  |       |      |
|        | 합계   | 357 | 3.8307 | .91885  |       |      |
| 친구도박행동 | 1학년  | 94  | 1.2340 | .67083  | .627  | .598 |
|        | 2학년  | 107 | 1.3458 | .69503  |       |      |
|        | 3학년  | 97  | 1.3196 | .61316  |       |      |
|        | 4학년  | 59  | 1.3475 | .51907  |       |      |
|        | 합계   | 357 | 1.3095 | .63941  |       |      |
| 사회적 태도 | 1학년  | 94  | 2.6170 | 1.11083 | .302  | .824 |
|        | 2학년  | 107 | 2.5234 | .82176  |       |      |
|        | 3학년  | 97  | 2.5086 | .74360  |       |      |
|        | 4학년  | 59  | 2.5424 | .57664  |       |      |
|        | 합계   | 357 | 2.5472 | .85356  |       |      |
| 접근가능성  | 1학년  | 94  | 1.9362 | 1.01662 | .664  | .575 |
|        | 2학년  | 107 | 1.8131 | .87219  |       |      |
|        | 3학년  | 97  | 1.9459 | .92226  |       |      |
|        | 4학년  | 59  | 2.0169 | 1.10822 |       |      |
|        | 합계   | 357 | 1.9153 | .96498  |       |      |
| 도박행동   | 1학년  | 94  | 1.2482 | .43704  | 1.722 | .162 |
|        | 2학년  | 107 | 1.3489 | .47226  |       |      |
|        | 3학년  | 97  | 1.3780 | .53061  |       |      |
|        | 4학년  | 59  | 1.4011 | .43231  |       |      |
|        | 합계   | 357 | 1.3389 | .47533  |       |      |

<부록 4-6> 연령별 차이 분산분석

| 구 분       |        | N   | 평균     | 표준편차   | F 값   | P 값  |
|-----------|--------|-----|--------|--------|-------|------|
| 변수        | 통제 변수  |     |        |        |       |      |
| 충동성       | 19세 미만 | 9   | 2.0741 | .68268 | .708  | .618 |
|           | 19세    | 55  | 1.8848 | .90317 |       |      |
|           | 20세    | 85  | 1.9333 | .87257 |       |      |
|           | 21세    | 67  | 1.7463 | .85100 |       |      |
|           | 22세    | 44  | 1.7500 | .78791 |       |      |
|           | 23세 이상 | 97  | 1.9038 | .79051 |       |      |
|           | 합계     | 357 | 1.8637 | .83582 |       |      |
| 위험감수성향    | 19세 미만 | 9   | 2.3175 | .41513 | 1.852 | .102 |
|           | 19세    | 55  | 2.5610 | .65975 |       |      |
|           | 20세    | 85  | 2.7630 | .92202 |       |      |
|           | 21세    | 67  | 2.8316 | .79537 |       |      |
|           | 22세    | 44  | 2.4870 | .75235 |       |      |
|           | 23세 이상 | 97  | 2.7069 | .77052 |       |      |
|           | 합계     | 357 | 2.6843 | .79530 |       |      |
| 비합리 적도박신념 | 19세 미만 | 9   | 2.0139 | .68020 | .269  | .930 |
|           | 19세    | 55  | 1.9500 | .81494 |       |      |
|           | 20세    | 85  | 2.0132 | .75790 |       |      |
|           | 21세    | 67  | 1.9403 | .78164 |       |      |
|           | 22세    | 44  | 1.8580 | .76894 |       |      |
|           | 23세 이상 | 97  | 1.9910 | .82881 |       |      |
|           | 합계     | 357 | 1.9646 | .78674 |       |      |
| 불안        | 19세 미만 | 9   | 2.1984 | .80240 | .485  | .787 |
|           | 19세    | 55  | 1.9260 | .65378 |       |      |
|           | 20세    | 85  | 2.0227 | .70910 |       |      |
|           | 21세    | 67  | 1.9595 | .79318 |       |      |
|           | 22세    | 44  | 1.8588 | .78284 |       |      |

| 구 분    |        | N   | 평균     | 표준편차    | F값    | P값   |
|--------|--------|-----|--------|---------|-------|------|
| 변수     | 통계 변수  |     |        |         |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 1.9757 | .78483  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 1.9674 | .74735  |       |      |
| 가족갈등   | 19세 미만 | 9   | 2.4167 | .61237  | 1.756 | .121 |
|        | 19세    | 55  | 2.0500 | .95307  |       |      |
|        | 20세    | 85  | 2.2412 | .97700  |       |      |
|        | 21세    | 67  | 2.0709 | .83349  |       |      |
|        | 22세    | 44  | 1.7898 | .82466  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 2.1108 | .87349  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 2.0931 | .89880  |       |      |
| 가족도박력  | 19세 미만 | 9   | .8889  | .33333  | .885  | .491 |
|        | 19세    | 55  | .7485  | .48736  |       |      |
|        | 20세    | 85  | .8471  | .47015  |       |      |
|        | 21세    | 67  | .8134  | .52746  |       |      |
|        | 22세    | 44  | .7576  | .44089  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | .7199  | .45104  |       |      |
|        | 합계     | 357 | .7810  | .47263  |       |      |
| 친구지지   | 19세 미만 | 9   | 3.9048 | .38465  | 3.647 | .003 |
|        | 19세    | 55  | 3.8442 | .85284  |       |      |
|        | 20세    | 85  | 3.5345 | .93526  |       |      |
|        | 21세    | 67  | 3.8081 | 1.00756 |       |      |
|        | 22세    | 44  | 4.2175 | .75749  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 3.9161 | .91351  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 3.8307 | .91885  |       |      |
| 친구도박행동 | 19세 미만 | 9   | 1.3333 | .70711  | .174  | .972 |
|        | 19세    | 55  | 1.2364 | .73191  |       |      |
|        | 20세    | 85  | 1.3235 | .78568  |       |      |

| 구 분    |        | N   | 평균     | 표준편차    | F값    | P값   |
|--------|--------|-----|--------|---------|-------|------|
| 변수     | 통계 변수  |     |        |         |       |      |
|        | 21세    | 67  | 1.3134 | .53538  |       |      |
|        | 22세    | 44  | 1.3182 | .45865  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 1.3299 | .58134  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 1.3095 | .63941  |       |      |
| 사회적 태도 | 19세 미만 | 9   | 2.5679 | .74005  | .063  | .997 |
|        | 19세    | 55  | 2.5051 | .92810  |       |      |
|        | 20세    | 85  | 2.5608 | .99660  |       |      |
|        | 21세    | 67  | 2.5357 | .79512  |       |      |
|        | 22세    | 44  | 2.5960 | .91030  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 2.5430 | .70307  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 2.5472 | .85356  |       |      |
| 접근가능성  | 19세 미만 | 9   | 2.0833 | 1.27475 | 1.148 | .334 |
|        | 19세    | 55  | 1.9773 | 1.02545 |       |      |
|        | 20세    | 85  | 1.7294 | .81029  |       |      |
|        | 21세    | 67  | 1.8582 | .82253  |       |      |
|        | 22세    | 44  | 1.9659 | .88033  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 2.0438 | 1.13308 |       |      |
|        | 합계     | 357 | 1.9153 | .96498  |       |      |
| 도박행동   | 19세 미만 | 9   | 1.1111 | .23570  | 3.763 | .002 |
|        | 19세    | 55  | 1.1939 | .35539  |       |      |
|        | 20세    | 85  | 1.2510 | .39810  |       |      |
|        | 21세    | 67  | 1.3731 | .45882  |       |      |
|        | 22세    | 44  | 1.4848 | .59043  |       |      |
|        | 23세 이상 | 97  | 1.4296 | .52915  |       |      |
|        | 합계     | 357 | 1.3389 | .47533  |       |      |

<부록 4-7> 거주지별 차이 분산분석

| 구분           |            | N   | 평균     | 표준편차    | F값    | P값   |
|--------------|------------|-----|--------|---------|-------|------|
| 변수           | 통제변수       |     |        |         |       |      |
| 충동성          | 혼자         | 43  | 1.7364 | .73664  | 1.896 | .094 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.7306 | .76307  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 1.8205 | .81212  |       |      |
|              | 부모형제       | 207 | 1.8937 | .85109  |       |      |
|              | 형제, 자매만    | 16  | 2.3333 | 1.04704 |       |      |
|              | 기타         | 5   | 2.2667 | .98319  |       |      |
|              | 합계         | 357 | 1.8637 | .83582  |       |      |
| 위험<br>감수성향   | 혼자         | 43  | 2.8605 | .86980  | 1.431 | .212 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | 2.6947 | .71481  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 2.2747 | .54230  |       |      |
|              | 부모형제       | 207 | 2.6508 | .79559  |       |      |
|              | 형제, 자매만    | 16  | 2.8571 | .88525  |       |      |
|              | 기타         | 5   | 2.9143 | 1.26813 |       |      |
|              | 합계         | 357 | 2.6843 | .79530  |       |      |
| 비합리적<br>도박신념 | 혼자         | 43  | 1.9884 | .79283  | .363  | .874 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | 2.0565 | .76121  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 1.8654 | .78306  |       |      |
|              | 부모형제       | 207 | 1.9281 | .80684  |       |      |
|              | 형제, 자매만    | 16  | 2.0391 | .69928  |       |      |
|              | 기타         | 5   | 1.9500 | .75829  |       |      |
|              | 합계         | 357 | 1.9646 | .78674  |       |      |
| 불안           | 혼자         | 43  | 1.9086 | .70337  | 4.048 | .001 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.7798 | .62766  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 1.7198 | .64118  |       |      |
|              | 부모형제       | 207 | 2.0024 | .75207  |       |      |
|              | 형제, 자매만    | 16  | 2.5402 | .99076  |       |      |
|              | 기타         | 5   | 2.5714 | .81910  |       |      |
|              | 합계         | 357 | 1.9674 | .74735  |       |      |
| 가족갈등         | 혼자         | 43  | 1.8779 | .75074  | 2.103 | .064 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.9555 | .87732  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 2.0385 | .79612  |       |      |
|              | 부모형제       | 207 | 2.1510 | .90534  |       |      |
|              | 형제, 자매만    | 16  | 2.3438 | 1.13606 |       |      |
|              | 기타         | 5   | 2.9000 | 1.03983 |       |      |
|              | 합계         | 357 | 2.0931 | .89880  |       |      |
| 가족도박력        | 혼자         | 43  | .6667  | .48250  | 2.296 | .045 |
|              | 친구(룸메이트)   | 73  | .7694  | .50814  |       |      |
|              | 배우자 혹은 파트너 | 13  | .6282  | .46225  |       |      |

| 구분         |            | N   | 평균     | 표준편차    | F값    | P값   |
|------------|------------|-----|--------|---------|-------|------|
| 변수         | 통제변수       |     |        |         |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | .8398  | .44578  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | .5625  | .51235  |       |      |
|            | 기타         | 5   | .6000  | .54772  |       |      |
|            | 합계         | 357 | .7810  | .47263  |       |      |
| 친구지지       | 혼자         | 43  | 3.6512 | 1.25678 | 2.842 | .016 |
|            | 친구(룸메이트)   | 73  | 3.9139 | .77837  |       |      |
|            | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 4.5055 | .57326  |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | 3.8392 | .85418  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | 3.3661 | 1.14876 |       |      |
|            | 기타         | 5   | 3.5429 | 1.10380 |       |      |
|            | 합계         | 357 | 3.8307 | .91885  |       |      |
| 친구<br>도박행동 | 혼자         | 43  | 1.5465 | .77008  | 1.979 | .081 |
|            | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.2740 | .62938  |       |      |
|            | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 1.2308 | .38813  |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | 1.2657 | .60694  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | 1.5313 | .82601  |       |      |
|            | 기타         | 5   | 1.1000 | .22361  |       |      |
|            | 합계         | 357 | 1.3095 | .63941  |       |      |
| 사회적 태도     | 혼자         | 43  | 2.7700 | .85497  | 2.370 | .039 |
|            | 친구(룸메이트)   | 73  | 2.5297 | .72566  |       |      |
|            | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 2.0855 | .66381  |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | 2.5212 | .89159  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | 2.9028 | .83629  |       |      |
|            | 기타         | 5   | 2.0222 | .82925  |       |      |
|            | 합계         | 357 | 2.5472 | .85356  |       |      |
| 접근가능성      | 혼자         | 43  | 1.7093 | .88461  | .932  | .460 |
|            | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.9829 | .87035  |       |      |
|            | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 2.1346 | 1.56995 |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | 1.9082 | .95374  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | 2.1719 | 1.10196 |       |      |
|            | 기타         | 5   | 1.6000 | 1.06946 |       |      |
|            | 합계         | 357 | 1.9153 | .96498  |       |      |
| 도박행동       | 혼자         | 43  | 1.4186 | .44894  | .529  | .755 |
|            | 친구(룸메이트)   | 73  | 1.3059 | .47386  |       |      |
|            | 배우자 혹은 파트너 | 13  | 1.4615 | .56990  |       |      |
|            | 부모형제       | 207 | 1.3301 | .48046  |       |      |
|            | 형제, 자매만    | 16  | 1.3125 | .46298  |       |      |
|            | 기타         | 5   | 1.2667 | .36515  |       |      |
|            | 합계         | 357 | 1.3389 | .47533  |       |      |