



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](#)

석사학위논문

중학생의 도박성게임의 접근성이
도박중독에 미치는 영향
: 가족건강성 매개효과

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

문 미 자

2017년 8월

중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향 : 가족건강성 매개효과

지도교수 김 성 봉

문 미 자

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2017년 6월

문미자의 교육학 석사학위논문을 인준함.

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2017년 8월

<국 문 초 록>

중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향
: 가족건강성 매개효과

문 미 자

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 김 성 봉

본 연구의 목적은 중학생의 도박성게임의 접근성, 가족건강성, 도박중독의 관계를 알아보고, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 매개효과를 검증하는 것이다. 이를 위해 설정한 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성은 매개효과가 있는가?

이와 같은 연구문제를 해결하기 위하여 제주특별자치도내 중학교에 재학 중인 중학생 742명을 대상으로 실시하였다. 제주도내 10개의 중학교를 임의 표집하여, 각 학년 당 1학급씩 선정하여 직접 찾아가서 설문 조사, 표집 한 기간은 2007년 3월 7일 예비조사 1회 실시 후, 2017년 3월 14일부터 3월 29일까지 실시하였다.

연구의 측정도구는 도박성게임의 경험 실태를 측정하기 위해서 권준근(2011)의 ‘도박 및 도박행동 경험’을 재구성(12문항)하고, 도박성게임의 접근성 척도는

Focal Youth Gambling Risk Screen(2008)중 장정연(2011)이 접근성을 묻는 문항을 번안하여 구성한 사행성 게임의 접근성 척도(총 7문항, 4점 Likert), 도박중독 척도는 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 CPGI를 사행산업통합감독위원회(2009)에서 청소년의 도박중독 수준을 파악하기 위해 번안한 K-CPGI(총 9문항, 4점 Likert), 그리고 가족건강성 척도는 어은주와 유영주(1995)가 제작한 가족의 건강성 척도(총 34문항, 5점 Likert)를 사용하였다.

본 연구의 목적을 달성하기 위한 자료 분석은 SPSS 18.0 프로그램을 사용하였으며, 빈도분석, 상관분석, 매개효과 분석을 실시한 후 Sobel 검증을 실시하였다.

본 연구의 분석결과를 바탕으로 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박성게임의 실태를 살펴 본 결과, 제주도내 중학생 도박성게임의 경험률이 84.2%, 경험이 높은 도박성게임은 ‘뽑기’가 67.3%로 가장 많았으며, ‘게임머니를 사용한 인터넷온라인게임’이 38.4%, ‘컨텐츠이용요금이 부과된 모바일 게임’이 23.9% 순이고, 또한 도박성게임유형별 경험빈도에서는 반복적인 도박 행동에서는 ‘게임머니를 사용한 인터넷온라인게임’과 ‘컨텐츠이용요금이 부과된 모바일게임’의 대체로 높고, 도박성게임을 처음 경험한 시기가 초등학교 4-6학년이 56.4%로 가장 높으며, 도박성게임을 지속하게 되는 이유로는 즐거움을 얻기 위해서가 68.5%로 가장 높았다.

둘째, 인구사회학적 통계에 따른 도박중독 수준의 분포를 살펴 본 결과, ‘비문제성 도박자’가 48.4%로 가장 많았으며, ‘중위험 도박자’ 26.4%, ‘저위험 도박자’ 21.3%, ‘문제성 도박자’ 3.9% 순으로 나타났으며, 도박중독 수준은 성별만이 유의미한 상관관계가 있었다.

셋째, 도박성게임, 도박중독, 가족건강성 간의 상관을 분석 해 본 결과, 도박성게임의 접근성과 도박중독은 정적인 상관을 보였으며, 도박성게임의 접근성과 가족건강성 전체 및 하위요인 인 가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유에 관계를 살펴보면, 모두 부

적 상관성이 나타났다. 도박성게임의 접근성이 높을수록 가족건강성 전체 및 하위 변인들은 낮아진다는 것을 알 수 있다. 또한 가족건강성과 도박중독의 관계를 살펴보면, 가족건강성 전체 및 하위요인은 도박중독의 관계에서 모두 부적상관이 나타났다.

넷째, 도박성 게임의 접근성이 가족건강성 전체 및 하위요인 인 가족원 간의 유대, 가족원 간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유의 매개로 도박중독에 미치는 영향을 살펴본 결과, 모두 부분매개 하는 것으로 나타났다.

이상의 연구 결과에서 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 정적인 방향으로 직접적인 영향을 끼치는 경로에서 ‘가족건강성’이 부분매개하여 도박중독을 줄이는 간접효과를 보이는 것으로 나타났다. 이에 따라 본 연구의 결과가 중학생 대상 도박문제 개입에 있어서 통합적인 관점으로 효과성을 높이는 예방 및 치유를 위한 전략, 관련 서비스 및 프로그램 개발하는 근거자료로 활용되기를 기대한다.

주요어 : 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정의	7
II. 이론적 배경	8
1. 청소년 도박중독	8
2. 도박성게임의 접근성	9
3. 가족건강성	12
4. 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성과의 관계	16
III. 연구방법	19
1. 연구대상 및 절차	19
2. 측정 도구	21
3. 자료처리 및 분석	25
IV. 연구결과 및 해석	26
1. 중학생의 도박성게임 경험 실태	26
2. 인구사회학적 특성에 따른 도박중독 수준	32
3. 주요 변인들 간의 상관관계	33
4. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 매개효과	35
V. 논의 및 결론	44

참고문헌	49
Abstract	59
부록(설문지)	62

표 목 차

표 III-1. 연구대상의 인구사회학적 특성	20
표 III-2. 도박성게임의 접근성 문항과 신뢰도 계수	21
표 III-3. 도박중독 문항과 신뢰도 계수	23
표 III-4. 가족건강성 척도의 각 하위요인의 문항과 신뢰도 계수	24
표 IV-1. 중학생의 도박성 게임 경험유무 (중복응답)	26
표 IV-2. 중학생의 도박성게임 경험 빈도 (중복응답)	27
표 IV-3. 중학생의 도박성게임 실태	28
표 IV-4. 중학생의 도박성게임 문제 및 대처행동과 관련 특성	30
표 IV-5. K-CPGI점수에 따른 도박중독 수준	32
표 IV-6. 인구통계학적 특성에 따른 도박중독 수준 차이	32
표 IV-7. 변인들 간의 상관계수	33
표 IV-8. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 매개효과	35
표 IV-9. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대의 매개효과	37
표 IV-10. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통의 매개효과	39
표 IV-11. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력의 매개효과	40
표 IV-12. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유의 매개효과	42

그림 목 차

그림 I-1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 매개모형	6
그림 IV-1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 매개효과	35
그림 IV-2. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대 매개효과	37
그림 IV-3. 중학생의 도박성 게임행동의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통 매개효과	39
그림 IV-4. 중학생의 도박성 게임행동의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력 매개효과	41
그림 IV-5. 중학생의 도박성 게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유 매개효과	42

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

도박중독은 도박으로 인해 본인, 가족 및 대인관계의 갈등과 재정적 · 사회적 · 법적 문제가 발생하고 있음에도 불구하고, 자신의 의지로 도박행위를 조절하지 못하고 지속적으로 도박을 하게 되는 상태이다(사행산업통합감독위원회, 2009). 이러한 상태는 일반적인 도박행동이라고 할 수 있는 사교성 도박에서 시작하여 문제성 도박을 거쳐 병적 도박으로 발전하는 진행성 문제행동(이홍표, 2002)으로, 과도한 도박행동은 개인의 정신건강 및 신체건강 악화 뿐 아니라 자살 등의 문제를 초래한다(전진아, 2015).

최근 우리나라의 자료를 살펴보면 도박으로 인한 문제가 증가하며 심각하다는 것을 알 수 있다. 사행산업통합감독위원회(2014)에 따르면, 우리나라는 OECD 국가 중 가장 높은 도박중독 유병률 5.4%(CPGI척도기준)으로 캐나다 2.0%, 호주 2.4%, 영국 2.5%, 미국 3.2%보다 높은 세계 최고수준의 도박 문제를 보이고, 2013년 국내인구의 60%인 3,236만 명이 5대 사행산업 이용객(사행산업통계정보포털, “2013년 5대 사행산업 입장객”)이며 2014년 국내 인구의 36%인 1,800만 명이 도박폐해를 당한 것으로 나타났다. 특히 국내 “도박중독예방치유센터” 및 민간 기관을 이용한 도박이용자들을 대상으로 조사한 결과(정보영, 2014), 557명 중 최근 1달 동안 자살 및 자해사고 경험이 있다고 응답한 비율이 23.7%, 시도경험이 6.8%로 나타났다. 이러한 결과는 도박의 양면성에 있어서 순기능으로 비교적 즉각적이고 겉으로 잘 드러나는 여가적인 만족에 가려서, 상당한 시간이 지난 후에 드러나는 경향인 도박의 역기능(김교헌, 2006)으로 나타나는 도박의 문제들로서 고통 많고 있는 사람들이 늘어나고, 문제성이 심각해지고 있다. 이것은 우리나라가 도박중독 문제에 대응하기 위한 사회경제적 비용이 점점 증가하고 있다는 것을 시사한다.

도박은 돈과 관련이 있기에 경제능력이 없다는 이유로 청소년들에게는 도박문

제가 발생하기 어렵다고 생각하는 경향이 있으나, 문제성 도박 비율이 청소년이 성인의 4배에 이른다는 보고가 있다(김영정, 2012; Jacobs, 2000; Shaffer & Hall, 2001). 청소년을 대상으로 한 외국의 도박문제 연구들을 보면, 도박경험과 도박문제를 가진 청소년들을 대상으로 한 종단연구(Winters 등, 2002) 결과 성인기까지 도박문제는 계속 이어지는 것으로 나타났으며, 병적 도박자들은 평균 10.9세에 도박을 시작하였고(Wynne 등, 1996), 십대 아동 및 청소년 집단이 도박 문제 대응에 있어 약한 집단이라고 (Orford 등, 2003) 분석되었다(사행산업통합감독위원회, 2015). 또한 국내 연구에서도 도박경험을 한 청소년은 54.9% ~ 92%에 이르고 있고(김민우, 2004; 김영화, 2012; 김현주, 2009; 남전아, 2010; 장정연, 2011; 장정임, 김성봉, 2014), 도박시작 연령에 대한 연구에서는(이민규, 김교현, 김정남, 2003) 문제성과 병적도박자의 68.42%가 20세 이전에 도박을 시작했고, 그 중에서 31.58%는 15세 이전에 도박을 시작한 것으로 나타났고, 도박행동 연령이 초등학교 4-6학년으로 45.1%를 차지하고 있다고 보고(최해경, 유채영, 신원우, 박수애, 2009)하였는데, 국내외 연구결과들을 통해 청소년 시기에 도박에 집중 노출되고 있으며, 문제성도박으로 되지 않도록 관리의 중요성을 강조하고 있다.

최근에 한국갤럽조사연구소(2015)가 청소년을 대상으로 조사한 ‘2015 청소년 도박문제 실태조사’를 살펴보면, 우리나라 청소년 약 3만 명(1.1%)이 시급한 개입이 필요한 수준의 도박중독 문제를 가지고 있고, 약 12만 명(4%)은 위험 수준에 이르는 것으로 나타났으며, 평생을 기준으로 도박성게임을 해본 경험이 42.1%이고, 그 중에서 1.5%는 청소년들이 이용하지 못하는 합법사행산업을, 0.5%는 불법인터넷도박을 해 본 것으로 나타나 청소년 도박문제가 심각한 수준이라고 할 수 있다. 청소년들은 도박을 자신에게 부정적인 문제를 일으킬 수 있는 위험행동이라고 생각하기보다는 오히려 일종의 오락과 재미로 인식하여 도박문제 있어서 고위험행동집단(한영옥, 2013)으로 볼 수 있으며, 여가활동을 하면서 내기를 걸게 됨으로 도박행동을 하고 있다는 인식이 모호한 채 도박하기에 도박중독에 빠질 위험성이 크며, 청소년기의 도박은 한때의 일탈행동으로만 끝나는 것이 아니라 성인기까지 이어져 당사자들의 삶을 피폐하게 만들며, 다양한 적응과 일탈문제를 야기할 수 있다(하민정, 박소연, 2015).

우리나라는 최고의 인터넷 환경 및 스마트폰 보급률과 청소년들이 방과후 학

교와 집 주변의 지역사회에서 자주 접하게 되는 인형 뽑기나 문방구의 오락기계 및 유사슬롯머신, 혹은 PC방 등의 유해한 사회 환경은, 청소년들이 도박성게임에 접근성을 높이는 환경으로 조성되며 그로 인한 부작용들도 발생하고 있다(장정연, 2011). 최근 온라인 게임에서 청소년을 표적화하는 마케팅 전략 때문에 청소년의 인터넷 도박 접근성은 높아지고 있으며, 정부는 규제법을 통해 오프라인 도박장에 대해서는 미성년자의 접근을 차단하고 있으나, 사이버 공간에서 행해지는 도박 행위에 감독하고 차단하는 것에 대한 실효성 있는 방법과 정책적 대안도 상대적으로 부족하다(권성준 외, 2007; 류황건, 최이순, 장효강, 김정은, 2012). 즉, 다양해지고 급변하는 청소년 도박행동에 비해 상대적으로 청소년 도박문제에 관한 정책적인 예방대책이 미흡하다.

청소년 도박성게임의 접근성과 관련된 선행연구를 살펴보면, Shaffer 등(2004)은 도박성게임이나 도박장에 대한 접근성이 높아질수록 도박중독의 발생가능성도 높아지며, 특히 사교적 도박에서 문제성 도박이나 병적 도박으로 전이하는 기간이 짧아지고, 도박시작 연령이 빠를수록 도박문제가 더 심각하고(김현주, 2009; 이민규 등, 2003; 이흥표, 2002; 장정연, 2011; Hyder & Juul, 2008; Winters et al., 2002), Neighbors 등(2007)에 따르면 인터넷에 탐닉할수록 도박에 대한 태도는 허용적이고, 도박에 대해 허용적일수록 도박 참여도가 높고, 문제성 도박의 위험이 증가하는 것으로 나타났다. 특히 청소년들은 다른 연령대에 비해 인터넷 이용률이 매우 높고, 사이버 공간에 매우 익숙하기 때문에 그 위험성은 더 높아진다고 할 수 있다(류황건, 최이순, 장효강, 김정은, 2012).

도박은 게임의 형태와 함께 놀이의 속성을 가지고 있어, 도박을 게임이나 놀이처럼 사교적 동기로 시작하기 때문에 행위에 대한 의존과 남용으로 중독현상이 일어나게 되는데(연미영, 2006; 이해경, 임동훈, 김혜원, 2014) 청소년 시기에 도박에 대한 접근성이 높아지면 도박행동이 증가하고, 무분별한 도박경험이 도박중독으로 발전할 수 있기에 문제성 도박으로 진행되기 전에 적절한 개입의 필요성을 시사한다.

청소년도박행동에 대한 선행연구들은 대체로 개인특성 및 심리적 요인에 관한 내용들 중심으로 진행되고 있다. 그러나 청소년도박행동은 여러 다양한 변인의 상호작용에 의해서 발생하고 유지되는 행동이므로(이민규, 김교현, 김정남, 2003),

가족적, 사회·문화환경적 요인 등 다양한 변인들에 대한 고찰도 필요하다고 보고한다(양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011). 특히 성인과 달리 청소년의 도박행동을 설명하기 위해서는 주변 환경의 영향을 받기 쉬운 발달 단계적인 특성 또한 고려되어야 하는데, 청소년문제와 관련한 선행연구들에서 발달 단계에 있는 청소년에게 있어서는 부모와의 관계가 큰 영향을 미친다(남전아, 2009). 즉, 부모와의 관계 등 가족적인 요인이 청소년도박행동에 영향을 미치는 변인으로 작용할 것임을 예측할 수 있다.

청소년도박행동과 가족요인과 관련된 선행연구를 살펴보면, 부모와의 애착수준과 지지 및 부모신뢰와 의사소통이 청소년 도박문제에 영향을 준다고 밝혔고(Langhinrichsen-Rohling et., 2004), 부모의 감독이 높을수록 청소년의 사행성 게임행동의 문제수준은 낮은 것(장정연, 2011; Magoon et al., 2006; Vachon et al., 2004)으로, 특히 부모와 청소년인 자녀와의 밀착을 관여, 신뢰, 따스함, 양육 등을 개념화하여 ‘감정적지지’ 라는 요인으로 조사하였는데, 부모와 높은 신뢰감이 있고, 의사소통을 잘하는 청소년은 도박게임에 더 적게 참여하며, 문제도박의 범주에도 더 적게 해당된다고 보고하였다(양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011; Magoon & Ingersoll, 2006). 그리고 국내연구는 아직 소수이지만, 가족의 전반적인 건강성이 도박행동에 영향을 준다는 연구(양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011), 또 애착의 하위 요인 중 신뢰감이 영향(남전아, 채규만, 2012)을 준다는 연구, 부모애착의 영향력에 대한(이해경, 임동훈, 김혜원, 2014)연구들을 보고하고 있다. 이는 ‘청소년 도박행동’에 있어서 ‘질적인 가족관계’의 변인을 경로하면 ‘청소년 도박문제 수준’에 대한 영향력을 끼치는 변인으로 작용할 것임을 예측할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 중학생들에게는 청소년도박중독에 주요 요인인 ‘도박성 게임의 접근성’이 ‘도박중독’에 영향을 미칠 때, 정서적 유대를 적절한 수준으로 유지하여 가족이 가족과정과 관계를 기능적으로 실행하는 ‘가족건강성’이 매개변인의 역할을 할 것이라고 가정하였다. 즉 매개변인으로 설정한 가족건강성의 전제 및 하위영역들이 어떠한 경로로 영향을 미치는지 심층적으로 알아보하고자 한다. 이를 통해 중학생의 도박문제를 사회문화적 영역, 즉 가족적, 환경적 요인으로 살펴 중학생 대상 도박중독 예방 개입에 있어서 통합적인 관점으로 효과적인

예방 및 치유를 위한 전략, 관련 서비스 및 개발 프로그램에 기초자료를 제공하
는데 본 연구의 의의가 있다고 하겠다.

2. 연구문제

본 연구에서는 중학생의 도박성게임의 접근성과 가족건강성, 도박중독의 관계를 파악하고 검증하고자 한다. 이를 위해 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성은 매개하는가?

‘연구문제 1.’를 통해 중학생의 도박성 게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 전체 및 하위요인(가족원 간의 유대, 가족원 간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유)의 매개효과를 보이는지를 검증할 것이다. 즉 도박성게임의 접근성이 도박중독에 정적인 방향으로 직접적인 영향을 끼치는 경로에서 가족건강성을 매개로 도박중독에 영향을 미칠 것이라는 모형을 제안하고 검증하고자 한다.

<연구모형>

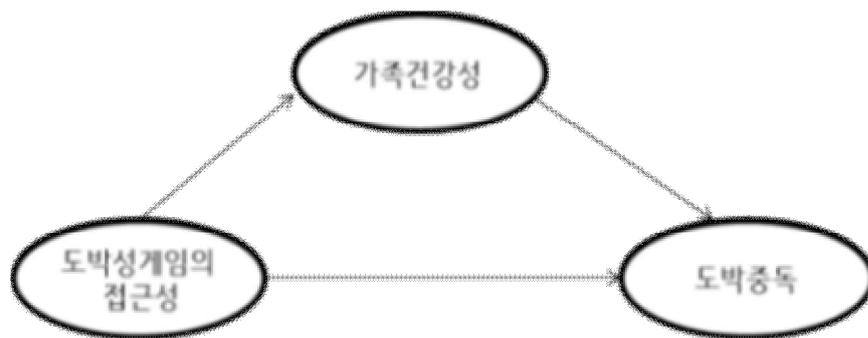


그림 I -1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 매개모형

3. 용어의 정의

이 연구에서 사용하는 주요 용어의 정의는 다음과 같다.

1) 도박성게임의 접근성

청소년의 '도박성게임의 접근성'은 '청소년이 얼마나 쉽게 사행성 게임 시설 및 기구를 이용하느냐'와 '그 위치가 청소년의 물리적 거리와 어느 정도 되는지'를 의미한다(김영한, 주동범, 임성택, 2008; Marshall, 2005). 즉 사행성 게임에 얼마나 가깝게 접할 수 있는지에 대한 태도로 정하였다(장정연, 2011).

2) 도박중독

도박중독이란 도박으로 인해 본인, 가족 및 대인관계의 갈등과 재정적·사회적·법적 문제가 발생하고 있음에도 불구하고, 자신의 의지로 도박행위를 조절하지 못하고 지속적으로 도박을 하게 되는 상태를 말한다. 본 연구에서 도박중독은 K-CPGI 척도를 통해 산출된 점수로 점수가 높을수록 도박중독수준이 높아짐을 의미한다(사행산업통합감독위원회, 2009).

3) 가족건강성

가족건강성(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013)은 정서적 유대감을 적절한 수준으로 잘 유지하는 가족이 가족과정과 관계를 기능적으로 실행하여 가족구성원이 행복하고 가족이라는 체계로서 각 가족의 상태나 생활주기 등에 맞는 적절한 기능을 잘 수행하는 것으로 정의하였다.

II. 이론적 배경

1. 청소년 도박중독

1) 청소년 도박중독의 개념

도박은 대부분의 사람들에게는 여가나 친목활동이며, 이러한 사교성 도박자는 도박시간과 액수를 통제할 수 있다. 도박에 대한 취약성은 개인차가 있어 대부분의 사람들은 도박을 즐기는 수준에서 경험하는 사교성 도박에 그치지만, 어떤 사람들은 중독 상태에 빠지게 돼서 정상적인 삶을 어렵게 하는 도박문제가 일어난다(사행산업통합감독위원회, 2009). 도박문제관련해서는 도박중독(gambling addiction), 위험도박(at-risk-gambling), 문제성 도박(problem gambling), 습관성 도박(habit gambling), 강박적 도박(compulsive gambling), 병적 도박(pathological gambling) 등의 여러 용어들이 사용되고 있다. 이 가운데 가장 빈번하게 사용되는 문제성 도박에 대한 정의는 도박행동과 피해의 두 가지 준거기준을 반영하여 도박에 소비할 금전이나 시간을 한정하는데 어려움이 있어서 도박자 본인이나 타인, 혹은 지역사회에 해로운 결과를 야기하는 도박행동으로 정의하고 있다(Neal et al, 2005).

또한 도박문제는 의존성과 부정적 결과라는 두 축으로 설명될 수 있다(사행산업통합감독위원회, 2009). 도박문제의 첫 번째 축은 의존이다. 의존은 시간이 흐르면서 강화된 학습되어진 행동패턴으로 영속적인 상태인 심리적 의존과 동일한 효과를 얻기 위해 시간이 가면서 도박수준을 증가시키는 내성과 도박을 줄이거나 중단 하고자 할 때 도박자들이 경험하는 과민성, 초조함, 흥분과 같은 신체적 현상인 금단증상이 생기는 생리적 의존이 있다. 심리적의존의 징후는 도박에 집착, 도박을 줄이거나 중단하기 위한 노력의 반복적인 실패, 문제나 불쾌한 감정에 대처하기 위해 도박을 하고, 손실을 부정하거나 최소화 하며, 도박할 돈을 구하기 위해 범법행위를 저지르거나 도박할 돈을 얻기 위해 다른 사람들에게 의존한다. 도박문제의 두 번째 축은 부정적 결과이다. 성인 도박자의 경우 배우자,

가족구성원 그리고 주요 타자들을 포함하는 중요한 관계의 손상이 있으며, 그 밖에 경력 및 직업관계의 손상, 체포 및 법적 체재, 재정상의 어려움 등이 있다. 청소년 도박행동은 가족 및 친구들과의 관계에서의 어려움, 일이나 학업의 어려움, 범죄 행동등과 관련 있는 경우가 많다(김현주, 2009; Crounce et al., 2007; Hardoon et al., 2004; Jacobs et al., 2004; LaBrie et al., 1994; Lesieur et al., 1987; Shaffer et al., 2001; Wilber et al., 2006).

본 연구에서는 도박중독을 심리적, 생리적 의존 증상을 포함하는 DSM-IV의 진단기준을 충족시키는 병적 도박과 의존 증상을 보이지 않지만, 삶의 중요한 영역들에서 부정적 결과를 야기하는 문제성 도박과 위험 도박 모두를 포함하는 것으로 도박중독을 정의하고자 한다. 즉, 도박으로 인해 본인, 가족 및 대인관계의 갈등과 재정적·사회적·법적 문제가 발생하고 있음에도 불구하고, 자신의 의지로 도박행위를 조절하지 못하고 지속적으로 도박을 하는 상태를 나타내었다(사행산업통합감독위원회, 2009).

2. 도박성게임의 접근성

1) 도박성게임

도박(gambling)이란 우연히 일어나는 미래의 불확실한 결과에 기대어 금전 및 이와 동등한 가치가 있는 재화를 걸고 자발적으로 참여하는 활동이며 놀이인 동시에 재정적 위험을 가지는 행위이다(Cailios, 1994). 도박은 게임이나 놀이와 연관되어 있고(Ab t &McGurrin, 1984), 이러한 놀이는 도박의 요소인 돈, 운, 기술, 경쟁, 내기 등과 결합하여 도박으로 발전한다(McGurrin, 1992).

사회학적 측면에서 볼 때 도박은 놀이의 한 종류로서, 도박을 사회적으로 허락할 것인가 아니면 금지할 것인가는 단순한 문제가 아니다. 그것은 도박이 갖고 있는 다양한 성격 때문이다. 오락성 도박은 사적 영역의 오락성 도박들(화투, 포커, 윗, 바둑, 운동경기 등에서 재미 삼아 거는 도박들)과 국가가 운영하는 도박이나 법적으로 허용된 도박에 대한 오락적 참여(복권, 경마, 경륜, 그리고 카지노

등)와 문제 도박은 합법적 도박에 대한 거액의 상습적 참여로 자신과 가족이나 주위의 친지들에게 재정적 물질적 손해를 주는 도박이다(1998, 이태원, 김석준). 인간은 ‘놀이하는 인간(homo ludens)’이라는 말이 있을 정도로 유희를 추구한다. 도박은 인간 내면에 잠재하고 있는 자극과 위험 부담을 즐기려고 심리를 충족시켜주는 기능을 한다(Convertry et Norman, 1997). 그와 동시에 도박결과에 대한 기대 및 보상까지 더해져 도박은 매력적인 놀이로 청소년들에게 인식된다(이민규 외, 2003).

청소년 도박에서는 돈 대신 내기를 걸 수 있는 개인적·재정적 가치를 가지는 물건이 포함될 수 있다(김현주, 2009). 청소년은 상품 뽑기나 게임 아이템 획득을 위해 돈이나 게임머니를 반복적으로 사용하는데 놀이에 금전적 모험이 개입된다는 도박의 정의(이홍표, 2002)에 비추어 볼 때, 놀이문화로만 치부되었던 뽑기, 온라인 게임에서의 반복적인 게임머니 구입도 ‘도박행동’으로 볼 수 있다. 청소년 대상 연구에서 사용한 도박 용어를 살펴보면 도박행동이 놀이와 게임의 수준으로 비합리적 기대를 걸고 하는 내기의 성격으로 ‘도박성게임행동’(권선중, 김교현, 강성균, 2007; 권선중, 김교현, 최지욱, 2006; 최정은, 2004), 청소년들이 자신이 원하는 바를 얻기 위하여 현금을 비롯한 재화를 반복적으로 거는 활동으로 정의하고 이것이 청소년의 신체적, 사회적, 학업적 측면과 가족관계 및 대인관계 문제를 야기하고, 이후 문제성 도박중독으로 발전할 수 있는 행동으로 개념화하여 ‘청소년 도박행동’(김민우, 2004; 김현주, 2009; 연미영, 2006; 최해경 외, 2009), 판돈(Betting), 우연놀이(Alea), 환전 가능한 보상(prize)이라는 세 가지의 구성요소가 결합되어있는 게임을 하는 것으로 사행성 게임에 돈 뿐만 아니라 개인적 가치를 가지는 물건으로도 내기를 걸 수 있으며 상품 뽑기나 게임 아이템 획득을 위해 돈이나 게임머니를 반복적으로 사용하거나 놀이에 환금성이 있는 경우 단지 놀이로만 간주되었던 문방구의 뽑기와 온라인에서의 반복적인 게임머니 구입도 사행성 게임으로 볼 수 있다고 정의한 ‘사행성 게임행동’(장정연, 2011), 광주도박중독예방치유센터(2013)는 ‘돈내기 게임’이라 하고 우연에 의해 결정되거나 결과가 불확실한 각종 게임 및 놀이에 돈이나 돈으로 환산할 수 있는 것을 거는 행동이라고 정의하고, ‘청소년 도박문제 실태 조사’(2015)에서 (여가의 맥락에서) 자신에게 가치가 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것으로

기대하며, 운이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기를 거는 것으로 정의할 수 있으며(김교현, 2006) 사행활동의 또 다른 표현에 해당하고 게임의 결과에 따른 돈을 비롯한 재화의 돌이킬 수 없는 교환, 그리고 적어도 부분적으로는 우연이나 운에 의해 승패가 결정되어 결과가 불확실한 게임이 포함된다고 하였다.

본 연구에서는 ‘청소년 도박성게임’을 청소년의 도박행동이 놀이와 게임의 수준으로 비합리적 기대를 걸고 하는 내기의 성격(최정은, 2004)’으로 도박유형의 확장을 말한 ‘사행성 게임행동’(장정연, 2011) 의미를 포함하여 이후 문제성 도박으로 발전할 수 있는 행동으로 정의하고, 그 범위는 권준근(2011)이 제시한 14가지의 도박종류에서 본 연구대상이 중학생임을 감안하여 ‘경마·경륜·경정’, ‘카지노 슬롯머신’, ‘성인오락실 게임’을 빼고, ‘내기’를 구체적으로 3가지로 구분한 내용을 1종류의 ‘기타 내기’로 합쳐서 다음과 같이 9가지 도박행동으로 정하였다.

- ① 게임머니를 사용한 인터넷 온라인게임(리니지, 서든, 등)
- ② 카드게임(윌카드, 유희왕카드 포커, 홀라 등)
- ③ 온라인 게임(카드, 룰렛, 포커, 고스톱 등)
- ④ 컨텐츠 이용부금이 부과된 모바일게임(놌, 제노비아, 클래시로얌 등)
- ⑤ 복권구입(인터넷복권, 로또, 스포츠토도, 즉석복권 등)
- ⑥ 화투 (고스톱)
- ⑦ 뽑기(학교근처 상점에서 뽑기, 인형 및 상품뽑기, 경품뽑기 등)
- ⑧ 짬짬이 빙고, 사다리타기, 판치기
- ⑨ 기타내기 (스포츠내기, 윗, 당구, 바둑, 장기 등-직접 스포츠경기를 하거나 프로 스포츠의 승패/스코어 등에 돈이나 돈이 될 만한 물건을 거는 경우)

2) 도박성게임의 접근성

요즘 청소년들은 급변하는 사회문화적 맥락 속에서 살고 있다. 도박성게임의 사회 환경은 도박을 제공할 수 있는 시설과 기회 정도를 나타내는 ‘가용성(availability)’, 가용성과 제도의 결합으로 도박시설에 접근 용이성 정도를 나타내는 ‘접근성(accessability)’, 특정 문화적 환경에서 도박을 적절한 행동으로 받아들이는 정도를 나타내는 ‘수용성’으로 나눌 수 있다. 일반적으로 사행성게임에서 사

회 환경 요인은 접근성(accessability)을 의미한다(김교현, 2006). 접근성은 ‘도박 관련 시설 및 기구의 위치와 청소년 생활환경과의 물리적 거리(밀집도)를 의미한다(김영한 외, 2008). 즉, 접근성의 개념은 ‘청소년이 얼마나 쉽게 사행성게임 시설 및 기구를 이용하느냐’와 ‘그 위치가 청소년의 물리적 거리와 어느 정도 되는지’를 의미한다(김영한, 주동범, 임성택, 2008; Marshall, 2005).

중요한 것은 사행성 게임의 접근성이 증가할수록 사행성게임의 빈도가 증가한다는 것이다(Marshall, 2005; National Council on Problem Gambling, 1993). 특히 청소년들이 방과후 학교와 집 주변의 지역상회에서 자주 접하게 되는 유해한 사회 환경은 사행성 게임의 접근성을 높이는 역할을 한다(장정연, 2011).

본 연구에서는 청소년의 ‘도박성게임의 접근성’은 ‘청소년이 얼마나 쉽게 사행성 게임 시설 및 기구를 이용하느냐’와 ‘그 위치가 청소년의 물리적 거리와 어느 정도 되는지’ 의미(김영한, 주동범, 임성택, 2008; Marshall, 2005)를 나타내는 사행성 게임에 얼마나 가깝게 접할 수 있는지에 대한 태도로 정하였다(장정연, 2011). 여기서 태도(Allport, 1935)는 경험을 통해 조직화되는 것으로서, 태도대상과 상황에 대한 개인의 반응에 직접적이거나 역동적으로 영향을 미치는 정신적 및 신경적 준비상태로 인지, 감정 및 행동의도의 3요소를 지니는 지속적인 경향(Breckler, 1984; McGuire, 1969; Rosenberg & Hovland, 1960)이다(한덕웅 외, 2013). 즉 인지는 도박성게임에 관한 신념, 생각, 지식 등을 말하고, 감정요소는 도박성게임에 대한 느낌이나 호, 불호의 평가를 포함하는 정서반응으로 구성되어 있으며, 행동의도 요소는 도박성게임에 대해서 일정하게 행동하려는 의도이다.

3. 가족건강성

1) 가족건강성의 개념

인간은 능동적으로 성장하는 유기체로 주변 환경과의 상호작용을 통해 영향을 주고받기 때문에, 개인의 특성을 충분히 이해하기 위해서는 복잡한 사회·문화적 환경과의 관계를 함께 고려할 필요가 있다(Bronfenbrenner, 1989). 청소년을 둘러

싼 환경적 요인 중 가장 기본적이면서 인간의 성장과 발달에 중요한 결정요인인 가족은 개인과 사회의 중간에 위치하여 개인에 대하여는 건강한 자아발달 자아정체감에 영향을 주고 사회에 대하여는 사회발전, 경제적 발전의 원동력의 역할을 하는 중요한 체계이다(유영주, 2004). 즉 가족은 청소년의 성장과정에 있어 중요한 일차적 환경이며, 최초 교육의 장이고 무엇보다 청소년의 정신건강에 있어 중요(임정아, 2005) 하다고 볼 수 있다.

특히 가족은 인간이 가진 제도 중 가장 오래된 것으로 사회변화에 따라 다양하게 영향을 받으며 꾸준히 지속되어 온 기본적인 사회체계로 역사와 민족, 시대적 변천에 따라 다양하므로 한 마디로 정의하기는 어렵고, 어떤 시각에 가족을 보느냐에 따라 학자들마다의 정의 또는 다양하고, 현대사회에서는 가족원의 구성과 가족형태가 다양해졌으며, 이에 따라 가족의 의미와 가족기능에 대한 인식도 변화하고 있다(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013).

가족에 대한 초기 연구에 대부분은 ‘가족은 왜 실패했는가?’ 라는 가족생활의 문제와 병리현상에 초점을 맞추는 경향이 높았다(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013). 그러나 1960년대부터 ‘가족들이 어떻게 성공적인 삶을 살아가고 있는가?’ 라는 가족의 긍정적인 측면과 가족의 강점을 강화하고 가족관계를 향상시키는 방법에 대한 논의가 있어 왔다(유영주 · 이인수 · 김순기 · 최희진, 2013; Otto, 1962; Stinnett & Saur, 1977; Barnhill, 1970; Olson, Russell & Sprenkle, 1979; Sanders & DeFrain, 1981; Curran, 1983; Stinnett, Stinnett & DeFrain, 1985; Olson, Russell & Sprenkle, 1989; Olson & DeFrain, 1994; Walsh, 1998; Olson & DeFrain, 1999; DeFrain, 2002; Yoo, 2004).

건강가족적 관점(strong family perspectives)은 가족의 병리적, 부정적 측면보다 긍정적 측면에 초점을 두는 관점이며, 오늘날의 개인과 가족 그리고 사회는 개방체계(open system)로서 어느 한 측면의 강화만으로는 전체 체계가 원활하게 움직일 수 없다고 보는 관점이다(강복정, 2001). 즉, 건강한 가족체계는 개별가족원의 가치관 및 노력여하, 그 가족이 속한 확대 친족체계나 사회체계와의 상호작용으로 이루어진다는 것이다(Olson & DeFrain, 1994). 또한 삶에 대한 긍정적 · 낙관적 관점으로 모든 가족은 강점을 가지고 있고, 도전과 잠재적 성장의 역량을 지니고 있다고 가정한다(윤선영, 2015). 가족의 강점에 기초를 맞춤으로써 강점을

찾을 수 있고 개발할 수 있으며, 이는 미래의 긍정적 성장과 변화의 기초가 된다(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013)고 보았다. 나아가 건강한 가족에서 성장한 사람이 안정적으로 자신을 돌보고 건강한 가족을 형성할 수 있는 가능성이 높으므로 가족과 사회를 건강하게 유지하기 위해서는 가족의 긍정적인 측면, 즉 건강성에 초점을 두고 이를 개발하는 것이 중요하다고 할 수 있다(Eo & Yoo, 2001).

‘가족건강성’을 측정하는 준거가 되는 건강한 가족(strong family)의 개념은 건강한 사회를 유지하고 개인의 성장을 도모하는데 가족의 중요성, 특히 가족의 긍정적인 측면인 건강성을 개발하는 것이 효과적이라는 인식에서 발전(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013), 건강한 가족에 대한 선구적 연구에 행한 Otto(1962)는 건강한 가족의 강점(Strengths) 가족생활주기를 거치면서 변화되며, 가족성원들에게 풍부한 경험을 제공할 수 있는 능력이라고 하여 모든 가족이 잠재된 강점과 능력을 갖고 있음을 암시한다.

Yoo(1992)는 건강가족을 개인적 차원에서 가족원 개개인의 성장과 발달을 도모하고, 가족관계적 차원에서 가족원 상호간의 규칙적이고 다양한 상호 작용을 통하여 가족의 공동체적, 정서적, 도덕(가치)적 관계향상을 도모하는 가족으로 정의하고, Yoo(1999)는 가족원 개개인의 발달을 도모하고, 가족원간의 상호작용(의사소통, 의사결정, 스트레스대처)이 원만하여 집단으로서의 가족체계를 잘 유지하는 가족이라고 정의하였으나, Kim & Kim(2011)도 가족체계 내에서 개인 및 관계적 측면을 강조하면서 가족 간 상호작용에 초점을 맞추어 정의하였다.

미국에서는 1960년대 말부터 건강한 가족의 특성을 규명하는 연구가 시작되어 건강한 가족에 대한 모델 및 이론들이 제시되고, 가족건강성을 측정하기 위한 도구 개발들도 이루어졌다(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013). 그러나 우리나라에서는 1960년대부터 건강가족연구가 시작되어 이후 관심이 높아졌다. 우리나라 건강가족에 관한 기초연구들은 대개 ‘가족의 건강성’을 측정하는 도구로 외국의 척도를 수정·번안하여 사용하였다.

그러나 외국의 척도들은 서구적인 문화와 가족생활을 반영한 것이어서 한국문화 및 가족의 특수성을 제대로 반영하지 못한다는 문제점이 제기되면서 Eo and Yoo(1995)는 한국인의 가치관에 맞는 한국가족의 건강성 측정도구를 개발하여

제시하였다(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013). 가족건강성을 측정하는 많은 연구에서는 1995년에 제작된 'Eo and Yoo'의 '가족건강성' 척도를 사용하거나, 2004년에 개발된 '한국형가족건강성 척도(KFSS)'(Yoo, 2004)를 사용하고 있다. 하지만, Eo and Yoo(1995)의 가족건강성 척도는 제작된 지 오래되어 재검증과 일부 문항의 수정이 필요하다고 여겨지며 또한 '한국형가족건강성척도(KFSS)'도 문항의 수가 68문항으로 다소 많아 가족의 건강성을 진단·평가하는 도구로 사용될 때에는 일부 문항만 사용되며(Park, 2012), 성인용으로 제작되었기 때문에 초등학생이나 청소년 대상 연구에서는 문항을 수정하거나 일부 삭제하여(Jeong, 2007; Kim, 2008) 사용되고 있는 실정이고(유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013), 최근에 Korena Institute of strengthy Family(2010)에서 센터 이용자들에게 활용하여 건강가정사업을 통한 가정건강성 향상을 규명하고 건강가정사업의 효과성을 증명할 수 있는 척도, Yoo(2004)이 개발한 '한국형가족건강성 척도'의 68문항의 내용과 하위요인을 검토하여 용어와 문장을 이해하기 쉽게 수정하고 문항수를 축소하여 '한국형가족건강성 척도Ⅱ' (유영주, 이인수, 김순기, 최희진, 2013)등이 개발되어 사용되고 있다.

우리가 건강가족을 연구하고, 육성해야 하는 이유는 현대 산업·정보사회에서 개인주의와 물질문화가 향상되어 개인을 위한 어떠한 좋은 여건과 시설을 갖추어 놓는다 해도, 인간은 가족의 정서적·관계적 기능을 통하여 안정감과 아울러 진정한 전인적 인간성을 발달시킬 수 있기 때문이며, 또한 인간의 사회성·공동체성은 가족생활을 통한 규칙·규범·협동·양보·질서·책임감 등의 훈련과정을 통해 길러질 수 있기 때문이다(유영주, 2002). 즉, 인간의 본질적 특성인 개인의 정체성 확립과 소속감의 욕구충족은 건강한 가족에서 얻어질 수 있기 때문이다(유영주, 2002).

본 연구에서는 '건강한 가족'을 개인의 발달과 자율성을 도모하면서 가족원간의 상호작용이 원만하고 적절한 유대관계를 이룸으로써 가족체계를 안정적으로 유지할 수 있는 가족이라고 정의하고, '가족건강성'은 정서적 유대를 적절한 수준으로 잘 유지하는 가족이 가족과정과 관계를 기능적으로 실행하여 가족구성원이 행복하고 가족이라는 체계로서 각 가족의 상태나 생활주기 등에 맞는 적절한 기능을 잘 수행하는 것으로 정의하였다(유영주, 이인수, 김순기, 김희진, 2013).

4. 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성과의 관계

1) 도박성게임의 접근성과 도박중독의 관계

Shaffer 등(2004)의 "중독 증후군 모형"에 따르면, 중독문제의 '시작 단계'는 생리/심리적 취약성을 지닌 개인이 중독 위험성이 있는 대상과 접촉하는 경험에서 출발한다. 따라서 도박성게임에 대한 접근성과 가용성이 높아지고, 사교적인 도박행동에서 문제성도박행동으로 넘어가는 시간적 흐름 또는 빨라질 수 있으며, 접근성과 가용성이 높을 경우 도박이 가장 심각하고 핵심적인 역기능 중 하나인 도박중독자의 발생 가능성이 높아진다. 실제 성인의 도박문제는 청소년기부터 시작되었다고 볼 수 있다. 병적 도박자들의 도박 시작 연령이 10대 초중반으로 나타나고(이민규, 김교현, 김정남, 2003; Shaffer et al., 2000), 도박 시작 연령이 어릴수록 문제성 및 병적 도박으로 진행될 가능성이 높다(김영경, 2012; 김현주, 2009; 이민규외, 2003; 이해경외, 2014; Hyder, & Juul, 2008; Winnters, Stinchfield, Botzet & Anderson, 2002).

도박문제 발생의 기본 요소인 '도박과의 만남'이 이미 청소년기에 높은 비율로 이루어지고 있다는 것을 보여주고 있으며, 이들은 도박 문제의 취약성이라고 할 수 있는 장래성인 도박의도와 비합리적 도박신념도 높았다. 또한 아동을 대상으로 수행된 국내 연구(권선중, 2003; 권선중 등, 2006)에서도 이와 유사한 위험성이 지적된 바 있었다. 따라서 미성년자의 도박문제는 더 이상 외면할 수 없는 것으로 보이며 이들의 도박 중독자로 발전하지 않도록 돕는 예방 대책이 시급히 마련되어야 한다(권선중, 김교현, 이민규,성한기, 강성군, 2007).

특히 최근 청소년들은 온라인상의 게임형태로 접촉하는 온라인도박(예, 웹보드 게임, 바둑, 고스톱 등)을 많이 사용하고 청소년 인터넷중독자들이 주로 인터넷을 이용하는 목적으로 온라인도박에 접촉한다는 점(61.3%)을 감안할 때(한국정보화진흥원, 2012), 청소년들의 무분별한 도박경험이 도박중독으로 발전할 수 있는 위험성이 큼을 인식해야 한다. 또한 도박문제는 청소년 개인뿐 아니라 가족을 넘어

우리사회에도 큰 피해를 끼치기 때문에, 청년기의 도박행동은 도박중독이나 병적 도박으로 진행되기 전에 조기 개입이 필요한 청소년문제로 다뤄져야 한다(이해경, 임동훈, 김혜원, 2014).

2) 도박성게임의 접근성, 가족건강성, 도박중독의 관계

Barber과 Erikson(2001)은 청소년의 문제행동에 영향을 미치는 중요한 변수로 가족 간의 갈등을 언급하면서 갈등이 심한 가족환경에 있는 청소년들은 비행행동과 같은 부적응 양상을 나타낸다고 하였으며 Reed와 Dubow(1997)도 부모-자녀간의 갈등은 청소년의비행의 주요기제가 됨을 제시하였다. 부모-자녀간의 긍정적인 유대는 청소년들의 건강한 발달에 필수적 요인이므로 가정에서의 편안하고 원만한 분위기 조성과 가족 간 갈등을 해소하기 위한 접근이 요구된다.

청소년의 도박취약성 요인으로서 충동성과 같은 개인변인과 함께 청소년 도박행동에 미치는 가족의 도박행동 및 거주지역의 특성들이 상호작용 효과가 있다는 선행연구(연미영, 2006)는 청소년의 도박행동을 포함한 다양한 문제행동의 발생과 발달에 가족과 사회체계들의 영향이 있다는 것을 의미한다. 또한 부모지지는 청소년이 성장·발달하여 한 개체로 독립할 때까지 직·간접적으로 영향을 주어 청소년 발달과 행동과업 달성에 아주 중요한 역할(홍설화, 2006)을 하고, 특히 청소년 비행과 중독의 메커니즘 안에 있는 알코올, 인터넷, 흡연, 도박문제 등에서는 부모감독은 어떠한 가족요인보다도 중요하다고 보고하였다(장미경외, 2007).

중독의 메커니즘 안에 있는 인터넷의 선행연구(이영분, 2003)에서, 인터넷의 이용은 가족생활에도 많은 변화를 초래하고, 그러한 많은 변화 가운데서도 가족 성원 각각이 고립되면서 가족 간에 대화가 줄었다는 지적이 가장 많다. 그러나 평소 가족 간의 충분한 대화가 이루어지고 있는 경우는 인터넷을 이용하면서 가족 간의 대화가 늘어나거나 가족 상호간에 대화 내용이 풍부해졌다(박부진, 2000)고 한다. 또한 의사소통이 잘 이루어지는 가족은 가족 상호 간에 도움을 줄 기회가 증가하는 반면 그렇지 못한 가족의 경우에는 가족 간의 폐쇄성을 강화시키고 서로 간의 갈등을 초래하기 쉽다고 한다. 인터넷은 가족관계에서 이중적인 역할을 한다. 즉 현실적인 가족 관계가 원만하고, 사회성이 조장될 수 있는 환경의 사람

들에게는 긍정적인 영향을, 사회적으로 고립된 환경에 있는 사람들에게는 사이버 세계에서 교류에 집착하여 중독을 유발할 수 있는 부정적인 영향을 주게 된다고 보고하였다(이영분, 2003). 이를 통해 ‘청소년 도박성게임의 접근성’ 또한 가족 관계에서 이중적인 역할을 할 수 있다고 본다. 현실적인 가족 관계에 있어서 정서적, 관계적 측면이 충족되는 환경으로 가족원간의 정서적 친밀감, 신뢰, 따스함, 지지적인 의사소통 등 건강한 가족에서는 청소년의 도박행동이 건전한 여가 활동으로 심리적 긴장 및 정서적 불안 해소, 놀고자 하는 욕구를 충족시키는 긍정적인 영향을 주지만, 그렇지 못한 가족의 경우에는 도박행동에 더 집착하면서 문제성 도박행동으로 발전시키는 부정적인 영향을 줄 수 있다고 본다. 즉 도박성게임의 접근성이 가족건강성의 경로를 거치면 도박행동에 영향을 줄 것이라는 추측을 할 수 있다.

중독과 가족기능성에 대한 선행연구를 살펴보면 도박의 심각성이 증가할수록 가족응집력의 평균은 감소하였고(Dickson et al, 2008; 양정남 외, 2011; 임성범, 2013), 가족적인 기능이 낮으면 인터넷 중독성이 높아질 확률이 높고(강정원, 장수진, 김수옥, 2011), 양정남 외(2011)은 가족의 건강성은 도박중독에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 임성범 외(2013)은 가족건강성은 도박중독과 부적 상관관계를 보이며, 도박중독에는 간접적인 영향을 미치는 결과를 보였다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상 및 절차

1) 연구대상

본 연구는 제주특별자치도에 소재한 중학교 재학 중인 학생들을 모집단(20,629명, 제주특별자치도교육청 2016년 자료)으로 설정하였다. 표본추출은 학생이 아닌 학교를 기본단위로 하여 학년과 성을 고려했다. 제주특별자치도 총 45개의 중학교(제주시 30개, 서귀포시 15개)에서 제주시, 서귀포시에 위치한 중학교 10개(제주시 7개, 서귀포시 3개 - 남학교 3개, 여학교 3개, 남녀공학 4개)를 임의표집 하여, 1-3학년 각 학년 당 1학급씩 선정하였다. 학급 선정은 각 학년 1반으로 선정하였으나, 학교의 내부 사정에 따라 1반이 아닌 다른 반이 선정되기도 하였다. 중학교 재학생 820명이 연구에 참여하였다. 회수된 설문지 중 설문내용에 부정확하게 응답하거나 무성의하게 응답한 78부는 분석에서 제외하여 총 742부가 분석에 사용되었다.

본 연구 대상자의 인구 사회학적 특성으로는 성별, 학년, 지역, 가족형태, 형제유무를 살펴보았으며, 표 Ⅲ-1과 같다. 먼저, 분석 대상 742명 중 남학생은 444명(59.8%)이고, 여학생은 298명(40.2%)이었다. 학년의 경우는 1학년이 249명(33.6%), 2학년 247명(33.3%), 3학년 246명(33.2%)이고, 지역의 경우 제주시에 거주하는 학생이 522명(70.4%)이고, 서귀포시에 거주하는 학생은 220명(29.6%)이었다. 가족 형태를 살펴 본 결과 양부모가정 경우가 647명(87.2%)으로 가장 많았고, 한부모가정 경우 76명(10.2%), 조손가정 경우 18명(2.4%), 청소년보호시설 인 경우 11명(0.1%), 소년소녀가정과 기타 인 경우는 없었다. 형제유무 인 경우, 1-2명 인 경우 568명(76.5%)로 가장 많았고, 3명이상 인 경우 103명(13.5%), 형제가 없는 경우는 71명(9.6%) 순이었다.

표 III-1. 연구대상의 인구사회학적 특성

구분		N(=742)	백분율(%)
성별	남	444	59.8
	여	298	40.2
학년	1학년	249	33.6
	2학년	247	33.3
	3학년	246	33.2
지역	제주시	522	70.4
	서귀포시	220	29.6
가족형태	양부모가정	647	87.2
	한부모가정	76	10.2
	조손가정	18	2.4
	소년소녀가정	0	0.0
	청소년보호시설	11	0.1
	기타	0	0.0
형제유무	없다	71	9.6
	1 - 2 명	568	76.5
	3명 이상	103	13.5

2) 연구절차

본 연구는 2017년 3월 7일 제주시 소재 중학교에서 각 학년을 포함한 18명에게 예비조사를 실시하고, 2017년 3월 14일부터 2017년 3월 29일까지 제주특별자치도 10개의 중학교에 재학 중인 중학생을 대상으로 설문조사가 이루어졌다. 설문지는 연구자가 직접 학교를 방문하여 실시하였다. 각 학년 1개 반 교실에서 학생들에게 설문지에 대한 설명을 한 후 배포하고 바로 회수하거나, 학교의 내부사정에 따라 연구자가 아닌 학교 내 지정된 담당자가 실시하고 차후에 회수하였다.

2. 측정도구

1) 도박성게임 경험 실태

중학생들의 도박성게임 경험 특징을 알아보기 위하여 권준근(2011)의 ‘도박 및 도박행동 경험’ 내용에서 기존의 문항 내용인 ‘도박행동의 최초시기’에 ‘처음 경험한 이유’를 추가 재구성하여 조사하였다. 구성 내용은 도박성 게임행동 경험 유무 및 경험 빈도, 도박성게임 첫 경험시기 및 이유, 즐겨 하는 장소 및 시간, 함께하는 사람, 지속 이유, 도박행동으로 인한 어려움, 중단 이유, 문제 발생 시 상담 경험 및 대상, 친구 및 가족의 경험 경험빈도에 대한 총 12문항으로 구성하였다.

2) 도박성게임의 접근성 척도

중학생들이 도박성게임의 환경에 얼마나 가깝게 접할 수 있는지를 알아보기 위한 도박성게임의 접근성 척도는 캐나다 청소년들을 대상으로 사용한 Focal Youth Gambling Risk Screen (이하:FYGRS)(Focal Research Consultants, 2008) 중 장정연(2011)이 접근성을 묻는 문항을 번안하여 구성한 사행성 게임의 접근성 척도를 사용하였다. 접근성 문항은 ‘복권을 구매 할 수 있다’, ‘친구나 가족 중에 화투를 치도록 허락하는 사람이 있다’, ‘사행성게임이 가능한 장소를 알고 있다’, ‘학교 또는 집에서 원할 때 사행성 게임을 할 수 있다’ 등 총 7문항이고, ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘항상 그렇다’(4점) 리커트 4점 척도로 점수가 높을수록 도박성게임의 접근성이 높은 것으로 보며 기존 검사지의 신뢰도는 .84로 나타났다. 본 연구에서 도박성게임의 접근성의 문항과 신뢰도(Cronbach ' α)는 표 III-2와 같다.

표 III-2. 도박성게임의 접근성 문항과 신뢰도 계수

하위요인	문항번호	문항수	신뢰도 (Cronbach ' α)
도박성게임의 접근성	1 ,2, 3, 4, 5, 6, 7	7	.757

3) 도박중독 척도

도박중독을 바라보는 관점은 크게 병리학 모형(pathological model)과 공중건강 모형(public strength model)으로 구분된다. 병리학 모형은 도박문제를 임상 병리나 질병으로 보는 관점이라면, 공중건강 모형은 개인이나 사회에 미치는 피해나 폐해를 중심으로 도박행동을 이해하는 관점이다. 공중 건강적 접근은 예방의 목적으로 잠재적 병적도박자를 찾는 관점으로 병적도박이 진행될 문제행동(이흥표, 2002)이므로 특히 청소년의 경우 성인기에 이르러 병적도박자가 될 위험성이 높은 청소년 집단을 조기 발견하고 예방적 개입 방향으로 접근해야 한다고 본다.

캐나다 도박행동 척도인 CPGI(CPGI: Canadian problem Gambling Index)는 캐나다에서 일반 성인을 대상으로 도박행동을 측정하기 위해 개발된 최초의 도구이다. 기존의 측정도구들이 중독적인 측면을 지나치게 강조하고 일반적인 도박행동은 경시되고 있음을 인식하고, 도박에 대한 포괄적인 시야를 반영하고 사회적 맥락에 관한 많은 지표를 포함하는 측정도구로 개발된 것이다(강성군, 2008).

즉 CPGI는 도박으로 인한 피해를 중심으로 일반인의 도박행동 수준을 변별하기 위해 개발되었다(이경희, 2009). 청소년 대상으로 개발된 도박중독 척도를 찾기는 쉽지 않다. 청소년 도박관련 선행연구를 살펴보면 K-MAGS-DSM(권선중 외, 2007; 김영화, 신성만, 이혜주, 2012), K-CPGI(사행산업통합감독위원회, 2009), K-SOGS(김민우, 2004; 장정연, 2011; 광주도박중도예방치유센터, 2013), K-DSM-IV-J(김예나, 2015)정도가 사용 되고 있다.

본 연구에서는 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 CPGI(Canadian Problem Gambling Index)를 사행산업통합감독위원회(2009)에서 청소년의 도박중독 수준을 파악하기 위해 번안한 K-CPGI척도를 사용하였다. 도박중독 문항은 문제성도박행동과 죄책감, 통제력상실, 잃은 돈에 대한 집착, 건강에 미치는 부정적 영향, 재정적 문제 등 부정적 결과를 나타내는 9문항으로 ‘전혀 아니다’(0점), ‘간혹 그렇다’(1점) ‘대체로 그렇다(2점))’ ‘거의 항상 그렇다’(3점) 리커트 4점 척도로 측정하며 합산 후 최저 0점에서 최대 29점까지 분포된다. 합산 점수 0점은 ‘비문제성도박자(nonproblem gambling)’, 1-2점은 ‘저 위험 도박자(low-risk gambling)’, 3-7점은 ‘중 위험 도박자(moderate-risk gambling)’, 8점 이상이면 ‘문제성 도박

자(problem gambling)’로 평가된다(사행산업통합감독위원회, 2009). 본 연구에서 도박중독 척도 문항과 신뢰도(Cronbach ' a)는 표 III-3와 같다.

표 III-3. 도박중독 문항과 신뢰도 계수

하위요인	문항번호	문항수	신뢰도 (Cronbach ' a)
도박중독수준	1 ,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9	.725

4) 가족건강성 척도

중학생들이 지각하는 가족건강성을 알아보기 위해서 어은주, 유영주(1995)가 제작한 ‘가족의 건강성 척도’를 사용하였다. 가족건강성 척도는 가족원 간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원간의 가치체계 공유인 4 요인 구성되어 있다.

가족건강성 4개 하위 요인의 내용구성(양금실, 2010)으로 가족원간의 유대는 가족원간의 친밀감, 애정, 함께 시간 보내기, 가족의 화목, 관심, 지지, 사생활 인정 등의 정서적인 측면으로 구성되었고, 가족원간의 의사소통은 가족 내에서 이루어지는 의사소통 정도, 개방성, 명확성, 표현의 자유, 의사소통 유형, 의사결정시의 발언 등의 내용으로 구성되었고, 가족의 문제 해결 수행 능력은 문제와 위기 발생 시 가족원이 공동의 노력과 책임으로 융통성 있게 대처해 나가는 능력 등의 내용으로 구성되었고, 마지막으로 가족원간의 가치체계 공유는 가족만의 가치관이다 규범이 있는지, 가족의 가치관이나 규범에 가족원이 모두 동의하는지, 혹은 연장자에 대해 존경하는 태도를 가지고 있는지 등의 내용으로 구성되었다.

문항은 총 34문항으로 ‘전혀 그렇지 않다’(1점), ‘그렇지 않다’(2점) ‘보통이다(3점)’ ‘그런 편이다’(4점), ‘매우 그렇다’(5점) 리커트 5점 척도로 총점이 높을수록 가족건강성이 높음을 의미한다. 기존 검사지의 신뢰도는 가족원간의 유대 .91, 가족원간의 의사소통 .88, 가족의 문제해결 수행능력 .83, 가족원간의 가치체계 공유 .80, 가족 건강성 전체는 .94로 나타났다. 본 연구에서 가족건강성 척도의 각 하위영역의 문항과 신뢰도(Cronbach ' a)는 표 III-4와 같다.

표 III-4. 가족건강성 척도의 각 하위요인의 문항과 신뢰도 계수

하위요인	문항번호	문항수	신뢰도 (Cronbach ' α)
가족원간의 유대	2, 5, 9, 14, 18, 21, 24, 27, 31, 33	10	.941
가족원간의 의사소통	1, 4, 8, 13, 17 * 20, 23, 26, 30	9	.910
가족의 문제해결 수행능력	3, 6, 10, 15, 19, 28 *	6	.863
가족원간의 가치체계 공유	7, 11, 12, 16, 22 25, 29, 32, 34	9	.898
전체		34	.964

* 는 역채점 문항임.

3. 자료처리 및 분석

본 연구에서 수집된 자료의 처리 및 분석을 위해 SPSS 18.0 통계 프로그램을 사용하였다. 중학생의 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성의 전체 및 하위영역의 매개효과를 검증하기 위해서 SPSS/Sobel test를 사용하였다. 통계프로그램은 다음과 같은 절차로 실시하였다.

첫째, 중학생의 도박성게임행동의 경험을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하는 빈도분석을 실시하였다.

둘째, 신뢰도 분석을 위해 Cronbach' α 를 살펴보았다.

셋째, 상관관계, 매개효과 분석에 이용하기 위해서 요인방법을 최대우도법, 직 접오블라민 사각회전 방법으로 설정하여 요인점수를 추출하여 살펴보았다.

넷째, 상관관계를 알아보기 위하여 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성의 전체 및 하위영역(가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원간의 가치체계 공유)의 각 변인들 간의 관계를 설정한 요인점수를 이용하여 Person 상관 분석을 실시하여 진행하였다.

다섯째, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 전체 및 하위변인들의 매개효과를 검증하기 위해서 Baron과 Kenny(1986)가 제안한 매개효과 검증 절차를 실시하였다.

여섯째, 매개효과의 통계적 유의한지를 검증하기 위하여 Sobel test(절대 값>1.96이면 유의함)를 실시하였다. (Sobel, 1982).

IV. 연구결과 및 해석

1. 중학생의 도박성 게임 경험 실태

1) 중학생의 도박성 게임 경험유무

청소년 도박행동 경험을 분석한 결과는 표 IV-1와 표 IV-2에 제시되어 있다.

표 IV-1. 중학생의 도박성 게임 경험유무 (중복응답)

단위 : 명(%)

구 분	경험 무	경험 유	합계
게임머니를 사용한 인터넷 온라인게임	457(61.6)	285(38.4)	742(100)
카드게임 (원카드, 유희왕카드, 포커, 홀라등)	598(79.4)	153(20.6)	742(100)
온라인 게임(카드, 룰렛, 고스톱, 바둑이, 포커 등)	686(92.5)	56(7.5)	742(100)
컨텐츠이용요금이 부과된 모바일게임	565(76.1)	177(23.9)	742(100)
복권 구입	717(96.6)	25(3.4)	742(100)
화투(고스톱)	683(92.0)	59(8.0)	742(100)
뽑기 (학교근처 상점에서 뽑기, 인형 및 상품뽑기, 경품 뽑기 등)	243(32.7)	499(67.3)	742(100)
짬짬이, 판치기, 사다리타기	613(82.6)	129(17.4)	742(100)
기타 내기 (스포츠경기내기, 윷, 당구, 바둑, 장기 등)	587(79.1)	155(20.9)	742(100)
전 체	117(15.8)	625(84.2)	742(100)

표 IV-1.을 보면 응답자의 84.2%(625명)가 한 가지 이상 도박성게임을 해 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 그 중에서 뽑기가 67.3%로 가장 많았으며, 게임머니를 사용한 인터넷온라인게임이 38.4%, 컨텐츠이용요금이 부과된 모바일 게임이 23.9%, 카드게임 20.6%, 기타 내기 20.9% 등의 순으로 나타났다.

표 IV-2. 중학생의 도박성게임 경험 빈도 (중복응답)

단위 : 명(%)

구 분	월평균 월1회미만	월평균 1-3회	평균주 1-2회	평균 주3-4회	거의 매일	합계
게임머니를 사용한 인터넷 온라인게임	148 (19.9)	61 (8.2)	29 (3.9)	27 (3.6)	20 (2.7)	285 (38.4)
카드게임	95 (12.8)	33 (4.4)	12 (1.6)	9 (1.2)	4 (0.5)	153 (20.6)
온라인 게임	28 (3.8)	9 (1.2)	11 (1.5)	5 (0.7)	3 (0.4)	56 (7.5)
컨텐츠이용요금이 부과된 모바일게임	82 (11.1)	28 (3.8)	27 (3.6)	18 (2.4)	22 (3.0)	177 (23.9)
복권 구입	21 (2.8)	3 (0.4)	1 (0.1)	0 (0.0)	0 (0.0)	25 (3.4)
화투(고스톱)	40 (5.4)	11 (1.5)	5 (0.7)	3 (0.4)	0 (0.0)	59 (8.0)
뽑기	263 (35.4)	163 (22.0)	53 (7.1)	17 (2.3)	3 (0.4)	499 (67.3)
짤짤이, 판치기, 사다리타기	78 (10.5)	35 (4.7)	8 (1.1)	6 (0.8)	2 (0.3)	129 (17.4)
기타 내기	95 (12.8)	35 (4.7)	15 (2.0)	8 (1.1)	2 (0.3)	155 (20.9)

표 IV-2는 도박성게임 경험이 있는 중학생 중 도박성 게임 종류에 따른 도박성게임 빈도를 살펴 본 결과 ‘거의매일’에서는 컨텐츠이용요금이 부과된 모바일 게임이 3.0%로 가장 많았으며, 다음으로는 게임머니를 사용한 인터넷온라인게임 2.7%이고, ‘평균 주3-4회’에서는 게임머니를 사용한 인터넷온라인게임이 3.6% 가장 많았으며, 다음으로 컨텐츠이용요금이 부과된 모바일게임이 2.4%, 뽑기가 2.3%순으로 나타났다. ‘평균 주1-2회’에서는 뽑기가 7.1%로 가장 많았으며, 다음으로 게임머니를 사용한 인터넷온라인게임이 3.9%, 컨텐츠이용요금이 부과된 모바일게임이 3.6% 순으로 나타났다.

2) 중학생의 도박성게임 실태

중학생의 도박성게임 실태를 분석한 결과는 표 IV-3에 제시되어 있다.

표 IV-3. 중학생의 도박성게임 실태

구 분		빈도(명)	백분율(%)	합계
처음 경험시기	초등학교 입학 전	32	5.1	625 (100)
	초등학교 1-3학년	63	10.1	
	초등학생 4-6학년	351	56.2	
	중학생 1학년	120	19.2	
	중학생 2학년	43	6.9	
	중학생 3학년	16	2.6	
처음 경험한 이유	호기심	206	33.0	625 (100)
	친구나 선배가 하는 것을 보고	219	35.0	
	가족이나 친척이 하는 것을 보고	84	13.4	
	인터넷광고	6	1.0	
	모바일광고	10	1.6	
	웹서핑을 하다가 우연히	8	1.3	
	기 타	92	14.7	
하게 되는 이유 (중복응답)	즐거움을 얻기 위해	428	68.5	625* (100)
	스트레스를 해소하기 위해	119	19.0	
	스릴(쾌감)을 느끼기 위해	103	16.5	
	친구를 사귀거나 어울리기 위해	31	5.0	
	내가 불행하다고 느껴서	3	0.5	
	가정이나 학교의 고민으로부터 하기 위해	8	1.3	
	외롭기 때문에	6	1.0	
	성인이 되었다는 것을 느끼기 위해	3	0.5	
	돈을 벌기 위해	33	5.3	
	타인(친구, 선배, 가족 등)의 권유로	43	6.9	
기 타	107	17.1		
주로 하는 장소	본인 집	245	39.2	625 (100)
	친구 집	17	2.7	
	학교(교실)	23	3.7	
	학교 주변	51	8.2	
	PC방	83	13.3	
	캠프장(수련회장소, 수학여행지)	11	1.8	
	번화가(시내중심에 게임장, 뽑기방)	142	22.7	
	기 타	53	8.5	
	주로 하는 시간	방과후시간	118	
수업시간		2	0.3	
쉬는시간 또는 점심시간		27	4.3	
주말		344	55.0	
방학 또는 공휴일(명절)		82	13.1	
가족여행		4	0.6	
캠프, 수련회, 수학여행		12	1.9	
기 타		36	5.8	

*중복응답의 실인원임.

도박성게임을 처음 경험한 시기를 살펴본 결과, ‘초등학교 4-6학년’이 56.2%로 가장 많았고, 다음으로 ‘중학교 1학년’이 19.2%, ‘초등학교 1-3학년’이 10.1% 순으로 나타났다. 이는 66.3%의 청소년들이 초등학교시기에 도박을 접하고 있음을 보여준다.

도박성게임을 처음 경험한 이유로는 ‘친구나 선배가 하는 것을 보고’가 35.0%로 가장 많았고, 다음으로 ‘호기심’이 33.3%, 기타 내용으로 여학생들은 ‘인형이 귀여워서’, 남학생들은 ‘현질하려고’, ‘돈 벌려고’, ‘친구를 이기려고’, ‘공짜 문상이 있어서’라는 내용들로 나타났다. 또한 도박성게임을 지속하게 되는 이유로는 ‘즐거움을 얻기 위해’가 68.5%로 가장 많았고, 다음으로 ‘스트레스를 해소하기 위해’가 19.0%, 기타 내용으로 ‘게임에서 이기기 위해서’, ‘인형 및 캐릭터를 얻기 위해’, ‘게임광고 모델이 좋아하는 연예인이어서’, 하게 된다는 내용들이 있었다. 이는 청소년들은 대체로 도박성게임에서 유희적인 욕구를 충족시키고 있으나, 돈을 계속 써야만 게임을 할 수 있도록 만든 사행성 상술에 청소년들이 도박성 게임에 빠지고 있다고 할 수 있다.

도박성게임을 주로 하는 장소를 살펴본 결과, ‘본인 집’이 39.2%로 가장 많았고, 다음으로 ‘번화가(시내중심에 게임장, 뽑기방)’가 22.7, ‘PC방’이 13.3% 순으로 나타났다. 특히 ‘번화가’로 응답한 비율이 높는데, 이는 청소년들이 지역사회에 자주 접하게 되는 유해한 사회 환경으로 사행성게임의 접근성을 높이는 역할을 하며, 청소년들이 그런 환경에 무방비로 노출되고 있다고 할 수 있다.

도박성게임을 주로 하는 시간을 살펴본 결과, ‘주말’이 55%로 가장 많았고, 다음으로 ‘방과후시간’이 18.9%, ‘방학 또는 공휴일(명절)’이 13.1% 순으로 나타났다.

3) 중학생의 도박성게임 문제 및 대처행동과 관련 특성

중학생의 도박성게임 문제 및 대처행동과 관련 특성을 분석한 결과는 표 IV-4에 제시되어 있다.

표 IV-4. 중학생의 도박성게임 문제 및 대처행동과 관련 특성

구 분		빈도(명)	백분율(%)	합계
함께 하는 사람	혼자	160	25.6	625* (100)
	부모	45	7.2	
	친구	446	71.4	
	형제, 자매	115	18.4	
	친척	38	6.1	
	낯선사람들(온라인게임 회원)	30	4.8	
	기 타	13	2.1	
경험하게 된 어려움 (중복응답)	경제적 어려움	64	10.2	625* (100)
	부모님이나 가족들의 걱정과 야단맞음	42	6.7	
	학업 성적 저하	41	6.6	
	친구와 관계가 멀어짐	1	0.2	
	미래에 대한 걱정과 두려움	20	3.2	
	학교 결석, 지각	4	0.6	
	스트레스가 많아짐	21	3.4	
	기 타	30	4.8	
없음	442	70.7		
중단하는 이유	돈이 없어서	245	39.2	625* (100)
	더 이상 흥미가 없어져서	17	2.7	
	친구의 충고로	23	3.7	
	부모님이나 가족들의 충고로	51	8.2	
	학교 선생님의 충고로	83	13.3	
	미래에 대한 두려움으로	11	1.8	
	스트레스가 많아져서	142	22.7	
기 타	53	8.5		
상담경험	없음	564	90.2	625 (100)
	있음	61	9.8	
상의 대상	친구	25	41.0	61 (100)
	부모님	27	44.3	
	형제	4	6.6	
	학교 선생님	1	1.6	
	전문상담가	1	1.6	
	인터넷 상담	0	0.0	
	기 타	3	4.9	
친구의 도박경험	없음	368	49.6	625 (100)
있음	374	50.4		
친구의 도박정도	월 평균 1회 미만	113	30.2	37 (1040)
	월 평균 1-3회	137	36.6	
	평균 주 1-2회	47	12.6	
	평균 주 3-4회	32	8.6	
	거의 매일	45	12.0	
가족구성원의 도박경험	없음	584	78.7	625 (100)
있음	158	21.3		

*중복응답의 실인원임.

도박을 함께 하는 사람은 ‘친구’가 71.4%로 가장 많았고, 다음으로 ‘혼자’가 25.6%, ‘형제·자매’가 18.4%로 나타났다. 또한 가족구성원의 도박경험은 21.3%이고, 친구의 도박경험은 50.4%으로 나타났다., 친구가 어느 정도 정도 도박을 하는지 묻는 질문에서는 ‘월 평균 1-3회’가 36.6%로 가장 높게 나타났다.

도박을 하고 난 후 경험하게 된 어려움에 대한 질문에서는 ‘없음’이 70.7%로 가장 많았고, 다음으로 ‘경제적 어려움’이 10.2%, ‘부모님이나 가족들의 걱정과 야단맞음’이 6.7%, ‘학업 성적 저하’가 6.6% 순으로 나타났다. 그러나 도박으로 인한 문제를 다른 사람과 상담해 본 경험을 조사한 결과, ‘있음’이 9.8%로 나타나, 어려움을 겪는 청소년들보다 적은 인원만이 도움을 요청하고 있고, 상담대상이 ‘부모’가 44.3%, ‘친구’가 41%이고, ‘전문상담가’는 1.6%로 나타났다.

도박을 일시적이거나, 중단을 해본 경험이 있다면 그때 이유를 살펴본 결과, ‘돈이 없어서’가 39.2%, ‘스트레스가 많아져서’가 13.3%, ‘학교선생님의 충고로’가 13.3%, ‘기타’ 내용으로 ‘중단한 적이 전혀 없음’, ‘안 뽐혀서’, ‘낮은 확률 게임속성 때문’, ‘다른 활동으로 시간이 없어서’, 등의 내용들로 나타났다

2. 인구사회학적 특성에 따른 도박중독 수준

인구사회학적 특성에 따른 도박중독 수준을 분석한 결과는 표 IV-5와 표 IV-6에 제시되어 있다.

표 IV-5. K-CPGI점수에 따른 도박중독 수준

구 분	빈도(명)	백분율(%)
비문제성 도박자	359	48.4
저 위험 도박자	158	21.3
중 위험 도박자	196	26.4
문제성 도박자	29	3.9
합 계	742	100

표 IV-5을 보면, ‘비문제성 도박자’가 48.4%로 가장 많았으며, ‘중위험 도박자’ 26.4%, ‘저위험 도박자’ 21.3%, ‘문제성 도박자’ 3.9% 순으로 나타났다.

표 IV-6. 인구통계학적 특성에 따른 도박중독 수준 차이

단위: 명(%)

구분	비문제성 도박자	저위험 도박자	중위험 도박자	문제성 도박자	합계	χ^2
성별	남	205(46.2)	83(18.7)	135(30.4)	21(4.7)	13.200**
	여	154(51.7)	75(25.2)	61(20.5)	8(2.7)	
학년	1학년	123(49.4)	55(22.1)	61(24.5)	10(4.0)	1.225
	2학년	116(47.0)	51(20.6)	71(28.7)	9(3.6)	
	3학년	120(48.8)	52(21.1)	64(26.0)	10(4.1)	
지역	제주시	256(49.0)	111(21.3)	137(26.2)	18(3.4)	1.132
	서귀포시	103(46.8)	47(21.4)	59(26.8)	11(5.0)	
가족 형태	양부모가정	321(49.6)	139(21.5)	164(25.3)	23(3.6)	13.838
	한부모가정	30(39.5)	17(22.4)	26(34.2)	3(3.9)	
	조손가정	7(38.9)	2(11.1)	6(33.3)	3(16.7)	
	소년소녀가정	0	0	0	0	
	청소년보호시설	1(100)	0	0	0	
	기타	0	0	0	0	
	형제 유무	없다	33(46.5)	14(19.7)	19(26.8)	
1 - 2 명	279(49.1)	124(21.8)	144(25.4)	21(3.7)		
3명 이상	47(45.6)	20(19.4)	33(32.0)	3(2.9)		

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

표 IV-6는 인구통계학적 특성에 따라 도박중독 수준을 카이스케어 검증한 결과로, 성별에 따른 도박중독 수준에 유의한 차이가 있음이 나타났다.

3. 주요 변인들 간의 상관관계

본 연구에서 사용한 주요 변인들 간의 상관관계를 알아보기 위하여 Person 상관분석을 실시하였다. 도박성게임의 접근성, 도박중독, 가족건강성의 전체 및 하위요인(가족원 간의 유대, 가족원 간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유) 간의 상관을 알아본 결과는 표 IV-7와 같다.

표 IV-7. 변인들 간의 상관계수 (N=742)

변인	1	2	2-1	2-2	2-3	2-4	3
1. 도박성게임의 접근성	1						
2. 가족건강성	-.319**	1					
2-1. 가족원간의 유대	-.310**	.978**	1				
2-2. 가족원간의 의사소통	-.310**	.968**	.926**	1			
2-3. 가족의 문제 해결 수행능력	-.291**	.950**	.909**	.899**	1		
2-4. 가족원간의 가치체계 공유	-.316**	.940**	.893**	.891**	.857**	1	
3. 도박중독	.434**	-.628**	-.614**	-.616**	-.588**	-.592**	1

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

도박성게임의 접근성과 도박중독의 관계를 살펴보면 상관분석 결과 도박성게임의 접근성과 도박중독은 정전상관($r = .434$, $p < .001$)이 있는 것으로 나타났다. 따라서 도박성게임의 접근성이 높을수록 도박중독수준이 높아지고 있다는 것을 알 수 있다.

도박성게임의 접근성과 가족건강성의 관계를 살펴보면, 상관분석 결과 도박성게임의 접근성과 가족건강성은 부적상관($r = -.319$, $p < .001$)이 있는 것으로 나타났다. 도박성게임의 접근성과 가족건강성 하위요인(가족원간의 유대, 가족원간의

의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유)에 관계를 살펴보면, 가족원간의 가치체계 공유($r=-.316, p<.001$), 가족원간의 유대($r=-.310, p<.001$), 가족원간의 의사소통($r=-.310, p<.001$), 가족의 문제해결 수행능력($r=-.219, p<.001$) 순으로 부적 상관이 나타났다. 따라서 도박성게임의 접근성이 높을수록 가족건강성 전체 및 하위변인들은 낮아진다는 것을 알 수 있다.

다음으로 가족건강성과 도박중독의 관계를 살펴보면, 가족건강성은 도박중독의 관계에서 부적상관($r=-.628, p<.001$)이 나타났다. 가족건강성의 하위요인(가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유)와 도박중독의 관계를 살펴보면, 가족원간의 의사소통($r=-.616, p<.001$), 가족원간의 유대($r=-.614, p<.001$), 가족원간의 가치체계 공유($r=-.592, p<.001$), 가족의 문제해결 수행능력($r=-.588, p<.001$) 순으로 부적 상관이 나타났다. 따라서 가족건강성 전체 및 하위요인이 높을수록 도박중독은 낮아지는 경향이 있다고 볼 수 있다. 이러한 상관분석을 통해 도박성게임의 접근성과 가족건강성 전체 및 하위요인(가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유), 도박중독의 각 변인들이 통계적으로 유의미한 정적 및 부적상관이 확인되었다.

4. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 매개효과

표 IV-8. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 매개효과 (N=742)

단계	모형	R ²	F	B	SE	β	t
1	도박성게임의 접근성 ->가족건강성	.102	83.716	-.349	.038	-.319	-9.150**
2	도박성게임의 접근성 ->도박중독	.188	171.699	.419	.032	.434	13.103**
3	도박성게임의 접근성 가족건강성 ->도박중독	.456	309.422	.251 -.482	.028 .025	.260 -.546	9.082** -19.056**
Sobel Z 통계량		비표준화 회귀계수B(a)=-.349, 표준오차SE(a)=.038					
Z=8.292		비표준화 회귀계수B(b)=-.482, 표준오차SE(a)=.025					

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

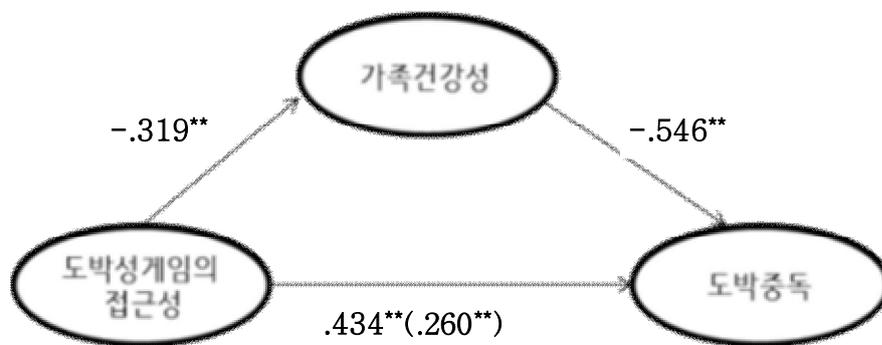


그림 IV-1. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 매개효과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고 도박중독을 종속변인으로 하여 가족건강성을 매개변인으로 투입되었을 때, 매개효과를 검증하기 위해서 회귀분석을 실시하였다. 분석결과, 예측변인인 도박성게임의 접근성은 매개변인인 가족

건강성에는 유의미하게 예측하여($\beta = -.391, p < .001$), 본 연구의 첫 번째 검증을 위한 조건을 충족시켰다. 다음으로 예측변인인 도박성게임의 접근성으로 했을 때 종속변인인 도박중독을 유의미하게 예측하는 것으로 나타나서($\beta = .434, p < .001$) 매개효과 검증을 위한 두 번째 단계 조건을 충족시켰다. 또한 도박성게임의 접근성이 매개변인인 가족건강성을 함께 예측변인으로 투입하고 회귀분석의 세 번째 단계에서 독립변인인 도박성게임의 접근성($\beta = .260, p < .001$)과 매개변인인 가족건강성($\beta = -.546, p < .001$)에서 유의미한 예측변인이 되는 것으로 나타났다. 마지막으로 두 번째 단계에서인 도박성게임의 접근성($\beta = .434, p < .001$)보다 세 번째 단계인 도박성게임의 접근성의 예측변인($\beta = .260, p < .001$)이 영향력이 줄어들었으므로 매개효과 검증의 네 번째 조건 또한 충족시켰다.

이러한 결과들을 종합하면 가족건강성은 도박성게임의 접근성과 도박중독을 부분매개 하는 것으로 나타났다. 가족건강성이 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 추가적으로 Sobel Test를 시행하였다. 분석결과, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성이 갖는 부분매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z = 8.292, p < .001$).

1) 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성의 하위요인이 매개효과 분석결과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고, 가족건강성의 하위요인(가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유)을 매개변인으로 하여 총 4번의 매개효과 분석을 실시하였다.

(1) 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대의 매개효과 분석 결과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고 도박중독을 종속변인으로 하여 가족원간의 유대를 매개변인으로 투입되었을 때, 매개효과를 검증하기 위해서 회귀분

석을 실시하였다. 분석 결과, 예측변인인 도박성게임의 접근성은 종속변인인 가족원간의 유대는 유의미하게 예측하여($\beta=-.310, p<.001$), 본 연구의 첫 번째 검증을 위한 조건을 충족시켰다.

표 IV-9. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대의 매개효과 (N=742)

단계	모형	R ²	F	B	SE	β	t
1	도박성게임의 접근성 ->가족원간의 유대	.096	78.398	-.333	.038	-.310	-8.854**
2	도박성게임의 접근성 ->도박중독	.188	171.699	.419	.032	.434	13.103**
3	도박성게임의 접근성 가족원간의 유대 ->도박중독	.442	293.083	.261 -.476	.028 .026	.270 -.530	9.344** -18.347**
Sobel Z 통계량		비표준화 회귀계수B(a)=-.333, 표준오차SE(a)=.038					
Z=7.88		비표준화 회귀계수B(b)=-.467, 표준오차SE(a)=.026					

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

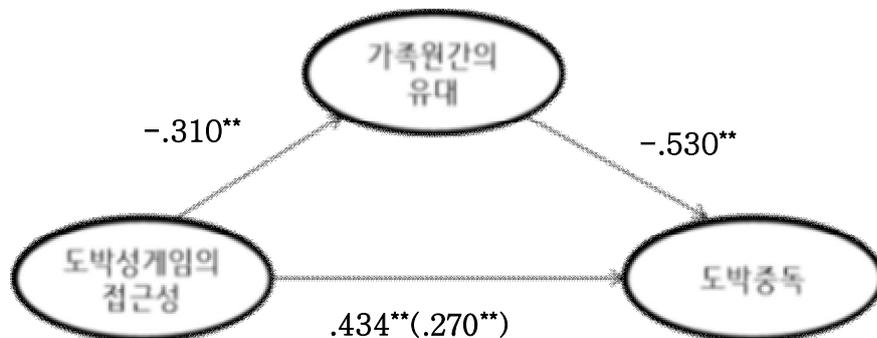


그림 IV-2. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대 매개효과

다음으로 예측변인인 도박성게임의 접근성이 종속변인인 도박중독을 유의하게 예측하는 것으로 나타나서($\beta=.434, p<.001$) 매개효과 검증을 위한 두 번째 단계 조건을 충족시켰다. 또한 도박성게임의 접근성이 매개변인인 가족원간의 유대를

함께 독립변인으로 투입하고 회귀분석을 돌렸을 때, 세 번째 단계에서 독립변인인 도박성게임의 접근성($\beta=.270, p<.001$)과 매개변인인 가족원간의 유대($\beta=-.530, p<.001$)에서 유의미한 예측변인이 되는 것으로 나타났다. 마지막으로 두 번째 단계에서인 도박성게임의 접근성($\beta=.434, p<.001$)보다 세 번째 단계인 도박성게임의 접근성의 예측변인($\beta=.270, p<.001$)이 영향력이 줄어들었으므로 매개효과 검증의 네 번째 조건 또한 충족시켰다.

이러한 결과들을 종합하면 가족원간의 유대는 도박성게임의 접근성과 도박중독을 부분매개 하는 것으로 나타났다. 가족원간의 유대가 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 추가적으로 Sobel Test를 시행하였다. 분석결과, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 유대가 갖는 부분매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z=7.88, p<.001$).

(2) 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통의 매개효과 분석 결과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고 도박중독을 종속변인으로 하여 가족원간의 의사소통을 매개변인으로 투입되었을 때, 매개효과를 검증하기 위해서 회귀분석을 실시하였다. 분석 결과, 예측변인인 도박성게임의 접근성은 종속변인인 가족원간의 의사소통을 유의미하게 예측하여($\beta=-.310, p<.001$), 본 연구의 첫 번째 검증을 위한 조건을 충족시켰다. 다음으로 예측변인인 도박성게임의 접근성이 종속변인인 도박중독을 유의하게 예측하는 것으로 나타나서($\beta=.434, p<.001$) 매개효과 검증을 위한 두 번째 단계 조건을 충족시켰다. 또한 도박성게임의 접근성이 매개변인인 가족원간의 의사소통을 함께 독립변인으로 투입하고 회귀분석을 돌렸을 때, 세 번째 단계에서 독립변인인 도박성게임의 접근성($\beta=.269, p<.001$)과 매개변인인 가족원간의 의사소통($\beta=-.533, p<.001$)에서 유의미한 예측변인이 되는 것으로 나타났다. 마지막으로 두 번째 단계에서인 도박성게임의 접근성($\beta=.434, p<.001$)보다 세 번째 단계인 도박성게임의 접근성의 예측변인($\beta=.269, p<.001$)이 영향력이 줄어들었으므로 매개효과 검증의 네 번째

조건 또한 충족시켰다.

이러한 결과들을 종합하면 가족원간의 의사소통은 도박성게임의 접근성과 도박중독을 부분매개 하는 것으로 나타났다. 가족원간의 의사소통이 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 추가적으로 Sobel Test를 시행하였다. 분석결과, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통이 갖는 부분매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z=8.06, p<.001$).

표 IV-10. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통의 매개효과 (N=742)

단계	모형	R^2	F	B	SE	β	t
1	도박성게임의 접근성 ->가족원간의 의사소통	.096	78.398	-.333	.037	-.310	-8.882**
2	도박성게임의 접근성 ->도박중독	.188	171.699	.419	.032	.434	13.103**
3	도박성게임의 접근성 가족원간의 의사소통 ->도박중독	.445	295.872	.260 -.483	.028 .026	.269 -.533	9.316** -18.470**
Sobel Z 통계량		비표준화 회귀계수 $B(a)=-.331$, 표준오차 $SE(a)=.037$ 비표준화 회귀계수 $B(b)=-.483$, 표준오차 $SE(a)=.026$					
Z=8.06							

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

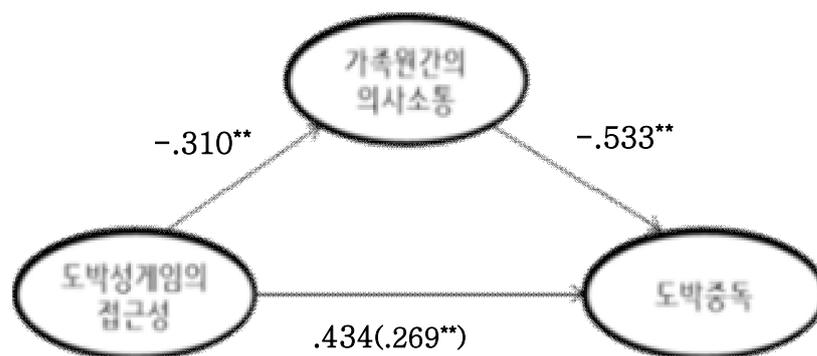


그림 IV-3. 중학생의 도박성 게임행동의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 의사소통 매개효과

(3) 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력의 매개효과 분석 결과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고 도박중독을 종속변인으로 하여 가족의 문제해결 수행능력을 매개변인으로 투입되었을 때, 매개효과를 검증하기 위해서 회귀분석을 실시하였다. 분석 결과, 예측변인인 도박성게임의 접근성은 종속변인인 가족의 문제해결 수행능력은 유의미하게 예측하여($\beta=-.291, p<.001$), 본 연구의 첫 번째 검증을 위한 조건을 충족시켰다. 다음으로 예측변인인 도박성게임의 접근성이 종속변인인 도박중독을 유의하게 예측하는 것으로 나타나서($\beta=.434, p<.001$) 매개효과 검증을 위한 두 번째 단계 조건을 충족시켰다. 또한 도박성게임의 접근성이 매개변인인 가족의 문제해결 수행능력을 함께 독립변인으로 투입하고 회귀분석을 돌렸을 때, 세 번째 단계에서 독립변인인 도박성게임의 접근성($\beta=.287, p<.001$)과 매개변인인 가족의 문제해결 수행능력($\beta=-.504, p<.001$)에서 유의미한 예측변인이 되는 것으로 나타났다.

표 IV-11. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력의 매개효과 (N=742)

단계	모형	R^2	F	B	SE	β	t
1	도박성게임의 접근성 ->가족의 문제해결 수행능력	.085	68.478	-.309	.037	-.291	-8.275**
2	도박성게임의 접근성 ->도박중독	.188	171.699	.419	.032	.434	13.103**
3	도박성게임의 접근성 가족의 문제해결 수행능력 ->도박중독	.421	268.789	.278 -.460	.028 .027	.287 -.504	9.3817** -17.238**
Sobel Z 통계량		비표준화 회귀계수B(a)=-.309, 표준오차SE(a)=.037					
Z=7.62		비표준화 회귀계수B(b)=-.460, 표준오차SE(a)=.027					

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

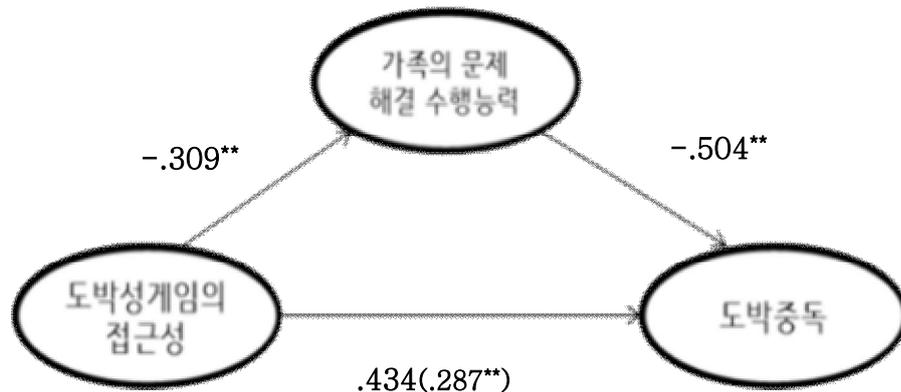


그림 IV-4. 중학생의 도박성 게임행동의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력 매개효과

마지막으로 두 번째 단계에서인 도박성게임의 접근성($\beta=.434, p<.001$)보다 세 번째 단계인 도박성게임의 접근성의 예측변인($\beta=.287, p<.001$)이 영향력이 줄어들었으므로 매개효과 검증의 네 번째 조건 또한 충족시켰다.

이러한 결과들을 종합하면 가족의 문제해결 수행능력은 도박성게임의 접근성과 도박중독을 부분매개 하는 것으로 나타났다. 가족의 문제해결 수행능력이 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 추가적으로 Sobel Test를 시행하였다. 분석 결과, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족의 문제해결 수행능력이 갖는 부분매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z=7.62, p<.001$).

(4) 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유의 매개효과 분석 결과

도박성게임의 접근성을 예측변인으로 하고 도박중독을 종속변인으로 하여 가족원간의 가치체계 공유를 매개변인으로 투입되었을 때, 매개효과를 검증하기 위해서 회귀분석을 실시하였다. 분석 결과, 예측변인인 도박성게임의 접근성은 종속변인인 가족원간의 가치체계 공유는 유의미하게 예측하여($\beta=-.316, p<.001$), 본 연구의 첫 번째 검증을 위한 조건을 충족시켰다.

표 IV-12. 중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유의 매개효과 (N=742)

단계	모형	R ²	F	B	SE	β	t
1	도박성게임의 접근성 ->가족원간의 가치 체계 공유	.100	82.362	-.335	.037	-.316	-9.075**
2	도박성게임의 접근성 ->도박중독	.188	171.699	.419	.032	.434	13.103**
3	도박성게임의 접근성 가족원간의 가치 체계 공유 ->도박중독	.418	265.309	.265 -.462	.029 .027	.274 -.505	9.265** -17.074**
Sobel Z 통계량		비표준화 회귀계수B(a)=-.335, 표준오차SE(a)=.037					
Z=8.00		비표준화 회귀계수B(b)=-.462, 표준오차SE(a)=.027					

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

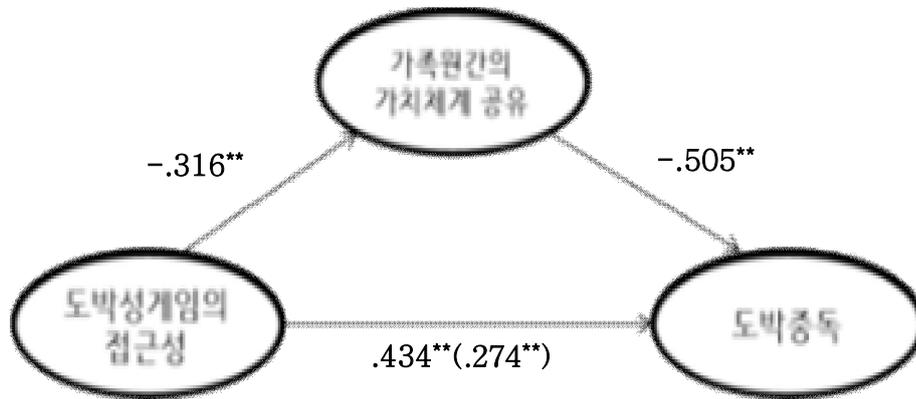


그림 IV-5. 중학생의 도박성 게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유 매개효과

다음으로 예측변인인 도박성게임의 접근성이 종속변인인 도박중독을 유의하게 예측하는 것으로 나타나서($\beta=.434, p<.001$) 매개효과 검증을 위한 두 번째 단계 조건을 충족시켰다. 또한 도박성게임의 접근성이 매개변인인 가족원간의 가치체계 공유를 함께 독립변인으로 투입하고 회귀분석을 돌렸을 때, 세 번째 단계에서

독립변인인 도박성게임의 접근성($\beta=.274, p<.001$)과 매개변인인 가족원간의 가치체계 공유($\beta=-.505, p<.001$)에서 유의미한 예측변인이 되는 것으로 나타났다. 마지막으로 두 번째 단계에서인 도박성게임의 접근성($\beta=.434, p<.001$)보다 세 번째 단계인 도박성게임의 접근성의 예측변인($\beta=.274, p<.001$)이 영향력이 줄어들었으므로 매개효과 검증의 네 번째 조건 또한 충족시켰다.

이러한 결과들을 종합하면 가족원간의 가치체계 공유는 도박성게임의 접근성과 도박중독을 부분매개 하는 것으로 나타났다. 가족원간의 가치체계 공유가 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 추가적으로 Sobel Test를 시행하였다. 분석결과, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족원간의 가치체계 공유가 갖는 부분매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z=8.00, p<.001$).

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 중학생들을 대상으로 도박성게임의 접근성이 도박중독에 영향을 주며 가족건강성이 매개역할을 할 것이라고 가설을 설정하고 이를 검증하고자 하였다. 즉, 중학생의 도박성 게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 가족건강성 전체 및 하위요인인 가족원 간의 유대, 가족원 간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유가 매개변인으로서의 영향을 미치고 있는지 살펴보았다. 이를 통해 중학생의 도박문제의 책임을 개인적인 요인에 제한하지 않고, 사회문화적 영역, 즉 가족적, 환경적 요인으로 살펴 청소년 대상 도박문제 관리를 위한 통합적인 관점으로 개입할 수 있는 방법들을 알아보고자 한다.

본 연구의 결과 및 논의점은 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박성게임의 실태를 살펴 본 결과, 제주도내 중학생의 도박성게임의 경험률이 84.2%로 조사되었다. 이는 서울과 충남 소재 중학생의 87.4%(이해경, 임동훈, 김혜원, 2014)와 서울시 소재 중학생의 92.5%(남전아, 2010), 대전시 소재 중학생의 90.9%(김현주, 2009)보다 낮은 비율이지만, 일반적인 보통수치보다 높은 수치라 볼 수 있다. 경험이 높은 도박성게임은 ‘뽑기’가 67.3%로 가장 많았으며, ‘게임머니를 사용한 인터넷온라인게임’이 38.4%, ‘컨텐츠이용요금이 부과된 모바일 게임’이 23.9% 순이고, 또한 도박성게임유형별 경험빈도에서는 반복적인 도박행동에서는 ‘게임머니를 사용한 인터넷온라인게임’와 ‘컨텐츠 이용요금이 부과된 모바일게임’의 대체로 높는데, 이는 선행연구들에서 온라인 게임의 접근성과 중독성의 심각성을 보고한 연구들(연미영, 2006; 박재옥 외, 2006; 권선중 외, 2007; 남전아, 2010; 장정연, 2011; 이해경, 임동훈, 김혜원, 2014)과 동일한 결과이다. 이는 청소년들은 다른 연령대에 비해 인터넷 이용률이 매우 높고, 사이버 공간에 매우 익숙하기 때문에 그 위험성은 더 높아진다고 할 수 있기에 적절한 개입이 필요함을 제시해 주고 있다. 청소년의 문제성 도박을 예방하려면 인

터넷예방교육 안에서 도박이 부차적으로 이뤄지기보다는 전문적인 도박예방교육을 실시함으로써 현재 청소년의 호기심에서 시작하여 놀이문화 또는 소비문화 속에서 점점 높아지는 청소년도박행동을 억제시킬 수 있을 것이다. 그리고 비반복적인 도박행동으로는 ‘뽑기’가 가장 높은 것으로 나타났다. 그런데 경험한 적이 있다고 보고한 청소년들이 67.3%로 높다. 많은 청소년들이 재미삼아, 오락적인 놀이로 쉽게 접하고 있음을 알 수 있다. 이 또한 반복적인 도박행동으로 진행되지 않도록 개입 조치들이 필요하다 보여 진다.

청소년 도박행동 실태의 결과를 보면, ‘도박성게임을 처음 경험한 시기가’ ‘초등학교 4-6학년’이 56.2%로 가장 높았고, 친구와 함께 하며, 처음 경험하는 이유 또한 ‘친구나 선배가 하는 것을 보고’가 35.0%이고, 다음으로 ‘호기심’이 33.3%이고, 도박성게임을 지속하게 되는 이유로는 ‘즐거움을 얻기 위해’가 68.5%로 가장 높았으며, 자주 하는 시간 또한 주말이 높았다. 도박성게임의 처음 경험시기로 ‘초등학교 4-6학년’ 높은 것은 선행연구에서 권준근(2011)과 광주도박중독예방치유센터(2013)와 동일하나 장정임, 김성봉(2014)은 ‘중학교 입학 후 경험’했다가 높은 결과를 보였다. 그리고 ‘즐거움을 얻기 위해’ 도박을 계속한다는 이유가 가장 높게 나왔는데, 이는 권준근(2011)과 장정임, 김성봉(2014)의 연구결과들과 일치한다. 이러한 결과는 청소년들은 도박을 놀이 또는 여가활동으로 여기며 몰입하는 청소년들이 증가하고 있음을 알 수 있다. 따라서 건전하고 청소년 성장에 도움을 줄 수 놀이와 관련 프로그램들을 개발하고 보급하는 것이 필요하다고 볼 수 있다.

도박성게임 문제 및 대처행동과 관련 특성의 결과를 보면, 도박을 하고 난 후 경험하게 된 어려움에 대한 질문에서는 ‘없음’이 70.7%로 가장 많았고, 더욱이 ‘어려움을 경험한 청소년’ 또한 ‘전문상담가’에 대한 도움을 받음은 1.6%로 매우 낮았으며, 도박행동을 하고 난 후 어려움을 경험하지 않다고 인식하며, ‘전문상담가’의 도움을 받음이 매우 낮은 결과는 권준근(2011), 장정임, 김성봉(2014)과 동일한 결과이다. 실질적으로 지역 내 도박예방을 위한 전문가집단의 인력부분에 대해서 점검하여 볼 시점이 아닌가 생각된다. 도박관련 상담문턱이 청소년들에게 낮아야 그들이 쉽게 고민을 토로하고 도움을 줄 수 있지 않을까 사료된다.

둘째, 인구사회학적 통계에 따른 도박중독 수준의 분포를 살펴 본 결과, ‘비문제성 도박자’가 48.4%로 가장 많았으며, ‘중위험 도박자’ 26.4%, ‘저위험 도박자’ 21.3%, ‘문제성 도박자’ 3.9% 순으로 나타났으며, 도박중독 수준은 성별만이 유의미한 상관관계가 있었다. 이를 통해서 남학생이 여학생보다 도박중독 비율이 더 높음을 확인할 수 있었다. 이는 청소년들을 대상으로 한 연구에서 남학생이 여학생보다 도박행동과 관련된 문제가 많다는 연구결과(김민우, 2004; 김현주, 2009; 이해경외, 2014; 안영희, 2016; 장정연, 2011)와 동일한 결과이다. 그리고 청소년 도박문제 실태조사(2015) 결과, 전국 지역 17개 시 도 중에서 제주는 3.7%, 광주 2.0%로 다른 지역보다 상대적으로 높게 ‘청소년 도박 문제군’으로 나타났는데, 본 연구와 거의 비슷한 수치로 제주지역의 청소년 도박중독 문제가 다른 지역 청소년에 비해 심각한 수준이기에, 성별에 따른 청소년 도박행동의 특성을 고려하여 적극적으로 청소년 도박행동에 대한 예방적인 활동 개입을 해 나감이 필요하다.

셋째, 도박성게임, 도박중독, 가족건강성 간의 상관을 분석 해 본 결과, 도박성게임의 접근성과 도박중독은 정적인 상관을 보였으며, 도박성게임의 접근성과 가족건강성 전체 및 하위요인 인 가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유에 관계를 살펴보면, 모두 부적 상관이 나타났다. 따라서 도박성게임의 접근성이 높을수록 가족건강성 전체 및 하위변인들은 낮아진다는 것을 알 수 있다. 또한 가족건강성과 도박중독의 관계를 살펴보면, 가족건강성 전체 및 하위요인은 도박중독의 관계에서 모두 부적 상관이 나타났다. 따라서 가족건강성 전체 및 하위요인이 높을수록 도박중독은 낮아지는 경향이 있다고 볼 수 있다. 이러한 상관분석을 통해 도박성게임의 접근성과 가족건강성 전체 및 하위요인은 도박중독의 각 변인들이 통계적으로 유의미한 정적 또는 부적상관을 나타냈다.

넷째, 도박성 게임의 접근성이 가족건강성 전체 및 하위요인 인 가족원 간의 유대, 가족원 간의 의사소통, 가족의 문제해결 수행능력, 가족원 간의 가치체계 공유의 매개로 도박중독에 미치는 영향을 살펴본 결과, 모두 부분매개 하는 것으

로 나타났다. 이는 도박성게임의 접근성이 도박중독에 영향을 주기도 하지만, 도박성게임의 접근성이 가족건강성 전체 및 하위 요인을 매개로 하면 도박성게임의 접근성의 예측변인이 영향력이 줄어들어 매개의 효과로 도박중독에 영향을 준다. 선행연구를 보면, 청소년 도박행동에 영향을 미치는 과정에서 모 애착의 중재효과를 검증한 남정아(2010) 연구결과에서는 모 애착의 하위요인 중 신뢰감은 중재효과가 있고, 의사소통은 중재효과가 없었는데, 가족건강성의 하위 요인 중 가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통이 모두 부분매개를 보인 결과와 약간의 차이를 보이나, 도박접근성은 도박중독에 직접효과, 가족기능성은 도박중독에 간접효과를 나타내는 임성범 등(2013)의 연구결과와는 동일하다.

본 연구결과가 갖는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 도박성게임의 접근성이 도박중독에 영향을 미치며, 이 과정에서 가족건강성이 부분매개변인 역할을 한다는 것을 확인하였다. 이는 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향에서 작용하는 매개변인을 밝혀냄으로써 청소년 도박에 영향을 주는 요인에 개인적인 변인에 한정하지 않고, 도박성게임의 접근성과 도박중독의 경로에 사회문화적 영역, 가족적, 환경적 요인으로 살펴, 선행연구들을 확장시켰다고 할 수 있다.

둘째, 청소년도박경험 실태 및 도박중독 수준을 조사하여 살펴봄으로써 청소년들의 도박행동은 즐거움을 위해 오락 및 친구들과 함께 하는 놀이의 성격이 다분하나, 인터넷 및 스마트폰의 영향으로 인터넷게임에 무방비로 노출되면서 청소년이 도박성게임의 접근성이 높아지고 있지만, 그들은 도박이라고 인식하지 못한 채 소비하는 놀이 문화로 급성장하고 있음을 알 수 있었다. 또한 도박행동을 처음 경험하는 시기 또한 초등학교 4-6학년에 집중되어 있다. 이는 청소년들이 지나친 도박행위의 위험성을 알아차리기도 전에 도박성게임의 접근성이 높아지는 환경 속에서, 사교성 도박에서 문제성 도박으로 발전되지 않도록 하는 사회적인 개입이 절실히 필요함을 시사한다. 특히 청소년대상 도박문제임에 청소년에게만 국한된 접근이 아니라, 청소년을 포함한 가족환경적인 요인까지 다루는 포괄적인 예방개입이 도박행동을 줄여나감에 효과성을 높일 수 있을 것이다.

한편, 본 연구의 제한점과 이를 보완할 수 있는 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다

첫째, 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인을 도박성게임의 접근성, 가족건강성에 한정하여 매개모형을 설정하였는데, 다양한 변인을 추가하여 그 영향력을 살펴보는 연구가 필요 할 것이다.

둘째, 측정도구에 사용에 있어서 가족건강성 및 도박중독수준을 알아보는 척도들이 성인을 기준하여 이뤄지는 척도이기에 청소년대상을 감안한 측정도구 사용에 있어서 세심함이 필요하고 할 것이다.

셋째, 본 연구에서는 일부 중학생을 대상으로 임의표집 하였기에 연구결과를 모든 중학생들에게 적용하는 것은 한계가 있다. 그리고 본 연구에서 도박중독은 성별과 유의미한 상관성이 있었다. 그러므로 후속 연구에서는 성차를 고려하여 다양한 참여자 집단을 대상으로 반복적인 연구가 얻어져야 할 것이며, 더욱 통합적인 연구를 위해 도박성게임의 접근성의 요인에 대해 생태학적 관점으로 구체화시킨 체계적인 변인들을 고려하는 연구가 필요할 것이다.

참 고 문 헌

- 강석균 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도 CPGI의 타당화를 위한 예비연구. **한국심리학회지: 건강**, 14(3), 667-675.
- 강정원, 장수진, 김승옥 (2011). “유아의 인터넷 게임중독 경향성에 미치는 유아와 가족변인의 영향” **어린이미디어연구**, 10(3), 205-224.
- 광주도박중독예방치유센터. (2013). 광주지역 청소년 게임도박문제 실태조사. <http://gj.pgcc.go.kr/>
- 권선중 (2003). **흡연 및 음주행동을 설명하는 계획된 행동이론과 대안모형의 비교**, 충남대학교 대학원 석사논문.
- 권선중 (2014). 도박관련 신념과 문제성 도박의 관계에 대한 재탐색: 잠재성 성장모형을 활용한 단기 중단 연구, **청소년학연구**, 21(4), 359-379.
- 권선중, 김교현, 강성균 (2007). 아동용 도박중독 예방프로그램 개발을 위한 예비연구. **학생생활연구**, 32, 22-43.
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성균 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법인터넷 도박문제와 위험요인과 그리고 예방 전략, **한국심리학회지: 건강**, 12(1), 1-19.
- 권준근 (2011). **청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구**. 명지대학교 교육대학원 박사학위논문.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. **한국심리학회지: 건강**, 11(2), 243-274
- 김민우 (2004). **문제 도박 청소년의 심리적 특성**. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영경 (2012). 청소년도박행동에 미치는 영향에 관한 연구. **한국기독교상담학회**, 23(2), 31-55.
- 김영경 (2012). 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과, **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 24(1), 175-195.

- 김영경 (2013). 청소년의 스트레스와 인터넷중독 및 도박행동과의 관계: 자기효능감과 자아탄력성의 조절효과 검증. **청소년학연구**, 24(1), 127-156.
- 김영한, 주동범, 임성택 (2008). 청소년 유해업소 분류체계 개발과 신-변종 청소년 유해업소 실태 분석. <청소년시설환경> 6(4): 77-89.
- 김영화, 신성만, 이혜주 (2012). 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성의 관계. **한국심리학회지: 건강**, 17(4), 927-941.
- 김예나 (2015). **한국판 청소년 도박중독 진단척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구**. 침례신학대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김현주 (2009). **청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 남전아 (2012). **스트레스와 청소년 도박 행동의 관계-충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과**. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 남전아, 채규만 (2012). 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과. **한국심리학회지: 건강**, 17(3), 643-657.
- 류황건, 최이순, 장효강, 김정은 (2012). 청소년 도박중독의 특성에 관한 연구. **보건의료산업학회지**, 6(1), 153-161.
- 박부진, 이해영. (2000). “인터넷의 생활화와 가족.” **한국가족학회 춘계학술대회**.
- 박재옥, 이인혜 (2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박 행동에 미치는 효과: Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로, **한국심리학회지: 건강 제11권 제4호** (2006년 12월), pp.853-870.
- 사행산업통계정보포털 (2013). **사행산업 관련 통계**. 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2009). **도박중독 예방 프로그램 개발**. - 청소년대상. 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2010). **도박중독 분야의 용어 표준화 연구**. 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2014). **사행산업 관련 통계**.
- 사행산업통합감독위원회 (2015). **청소년 도박문제 실태조사**.
- 한덕웅,성한기, 강혜자, 이경성, 최훈석, 박군석, 김금미, 장은영. (2013). **사회심리학**. 서울: 학지사.

- 양금실. (2010). 아동의 가정환경 변인과 가족건강성이 학교생활 적응에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원
- 양정남, 최은정, 이명호, 소 영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. **청소년학연구**, 18(5), 357-383.
- 어은주, 유영주 (1995). 가족의 건강도 측정을 위한 척도개발에 관한 연구 **한국가정관리학회지**, 13(1), 145-153.
- 어은주, 유영주 (1997). 한국 도시가족의 건강성 및 관련변인 연구-자녀 교육기 가족의 주부를 대상으로. **한국가정관리학회**, 15(4), 269-285.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. **한국심리학회지: 사회문제**, 12(1), 1-14.
- 유영주 (2004). 가족강화를 위한 한국형 가족건강성 척도 개발 연구 **한국가족관계학회지**, 9(2), 119-151.
- 유영주 (2004). 한국 건강가정의 의미와 방향 모색-건강한 가족·가족관계를 중심으로. **UN세계가정의 해, 10주년 기념 심포지엄**. 한국건강가족실천운동본부.
- 유영주, 이인수, 김순기, 최희진 (2013). 한국형 가족건강성척도 II(KFSS-II) 개발연구. **한국가정관리학회지**, 31(14), 113-129.
- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. **한국심리학회지: 건강**, 14, 667-675.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. **한국심리학회지: 건강**, 12(1), 21-40.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. **한국심리학회지: 건강**, 8(2), 399-414.
- 어순목, 김교현, 권선중, 김세진, 이경희, 이현정, 여성철 (2012). 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 기능평가를 위한 다집단 분석. **한국심리학회지: 임상**, 31(1), 217-251.
- 어순목, 이찬순, 이현정, 여성철 (2012). 캐나다 도박행동 척도에서 개념적 구조

- 및 심리측정적 특성의 일반화 가능성: 남녀간 다집단 분석. **한국심리학회지: 일반**, 31(1), 1-26.
- 이영분 (2013). 청소년 인터넷 중독과 부모의 역할. **사회과학연구**, 16, 187-203.
- 이태원, 김석준 (1998). 도박의 정치경제학-한국사회에서의 도박의 합법화와 도박 문제의 확산에 대한 비판적 연구. **한국사회학회 사회학대회 논문집**, 172-176.
- 이해경, 임동훈, 김혜원 (2014). 남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. **청소년복지연구**, 16(3), 257-285.
- 이흥표 (2002). **도박의 심리**. 서울: 학지사.
- 이흥표 (2002). **비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계**. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 임성범, 박성준 (2013). 대학생의 도박중독결정요인과 지역사회 개입 방안에 관한 연구. **한국지역사회복지학**, 45, 229-253.
- 임정아 (2005). **청소년기의 가족건강성과 학교적응 연구**. 서울여자대학교 기독교대학원 석사학위논문
- 안영희 (2016). **청소년의 감각추구형과 도박행동의 관계: 비합리적 도박신념의 조절효과**. 상지대학교 평화안보·상담심리대학원 석사학위논문.
- 장미경, 순금옥, 서지영 (2007). 아버지의 공감능력 증진과 유아기 자녀의 행동문제 개선을 위한 부모놀이치료의 효과. **한국가족복지학**, 12(3), 97-113.
- 장정연 (2011). **청소년 사행성게임행동에 관한 연구 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인**. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 장정임, 김성봉 (2014). 제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구. **청소년학연구**, 21(3), 119-139.
- 전진아 (2015). 도박중독실태와 예방·치유 정책 현황 및 과제. **보건복지포럼**, 25-33.
- 정보영 (2014). 문제도박 치유서비스 이용자의 특성과 효과. **도박문제 포럼2014: 도박중독 상담·치유 사업의 성과와 과제발표자료**. 한국도박문제관리센터.

- 최정은 (2004). **초등학생들의 도박성 게임행동 실태와 게임행동에 영향을 미치는 관련변인**. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최희진 (1998). **가족기능도 척도 개발에 관한 연구**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최희진, 유영주 (2003). 한국형 가족기능도 척도 개발 연구. **한국가정관리학회지**, 21(3), 15-28.
- 충남대학교 산학협력단 (2009). **도박중독 예방 프로그램 개발-청소년대상 2009년도**. 사행산업통합감독위원회(도박중독재단).
- 하민정, 박소연 (2015). 청소년 도박중독 과정에 대한 연구. **정신보건과 사회사업**, 43(3), 220-249.
- 한국갤럽조사연구소 (2015). **2015 청소년 도박문제 실태조사**. 한국도박문제관리센터 연구보고서.
- 한국정보화진흥원 (2012).
- 한영옥 (2013). “중독: 한국 청소년 중독의 현황과 과제: 청소년의 도박문제”, **《한국심리학회 연차학술발표대회 논문집》**, 2013: 127-127.
- 홍설희 (2006). **청소년기 스트레스가 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 부모관련 요인의 조절효과를 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- Abt, V. & McGurrin, M. C. (1984). Gambling : *The misunderstood sport-a problem in social definition*, *Leisure Science*, 6, 205-220.
- Allport, G. W. (1935). Attitudes. In C. Murchison (Ed.), *A handbook of social psychology*. Worcester, MA: Clark University Press.
- Barber, B. K., & Erikson, L. D. (2001). Adolescent social initiative: Antecedents in the ecology of social connections. *Journal of Adolescent Research*, 16, 326-354.
- Barnhill, L. R. (1979). strengthly family systems. *The Family Coordinator*, 28, 94-100.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The Moderator - Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual Strategic, and

- Statistical Considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 1173-1182.
- Breckler, S. J. (1984). Empirical validation of affect, behavior, and cognition as distinct components of attitude. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 384-389.
- Bronfenbrenner, U. (1989). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cailios, R. (1994). , 이상률 (역), 서울: 문예출판사
- Convertry, Keny R. et Norman, Anna, C. (1997). Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in off course horse racing bettors, *British Journal of Psychology*, 977(88), pp. 671-6680.
- Cronce, J. M., Corbin, W. R., Steinberg, M. A., & Potenza, M. N. (2007). Sief-perception of Gambling Problem among Adolescents Identified as At-risk or Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 23(4), 363-375.
- Curran (1983). *Traits of a strengthly family*. MI: Winston Press, Inc.
- DeFrain (2002). Global perspective on strong families. *Building Family Strengths International Conference Proceeding Book*, June 12-14, Shanghai, China.
- Dickson, L. Derevensky, J. L. & Gupta, R.(2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors, *International Gambling Studies*, 8, 97-159.
- Eo, E. & Yoo, Y. (1995). A study on the development of the scale for measuring family strengths. *Journal of Korean Home Management Association*, 13(1), 145-156.
- Eo, E. & Yoo, Y. (2001). Korean Urban Family Strengths and Its Related Variable. In Y. Yoo(Eds.). *Strong family research*. Seoul: Kyomoonsa Publishing Co.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final*

- Report*. Report to the Canadian Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling, Feb. 19.
- Focal Research Consultants (2008). *Nova Scotia Adolescent Gambling Exploratory Research-Identification of Risk and Gambling Harms among Youth* (13-18 years). Focal Research Consultants.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179.
- Hyder, A. A. & Juul, N. H. (2008). Games, gambling and children: applying the precautionary principle for child strength, *Journal of child and adolescent Psychiatric Nursing*, 21(4), 202-204.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects. *Journal of gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.
- Jeong S. (2007). Relationship between perception and practicability of the contents of the “me and my family relations” unit and family strength among the middle school students. Unpublished master’s thesis. Korea National University of Education, Chongwon.
- Kim, H. & Kim, K. (2011). A Study of related variables to the family strengths of marriage immigrant women and Korean man couples. *Journal of Family Relations*, 16(2), 59-86.
- Kim, Y. (2008). *A study of family strengths, self-esteem, adjustment to school life perceived by adolescent*. Unpublished master’s thesis. Cheonnam University, Jeonju.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, family, and peer correlates of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46.
- Lesieur H. R & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen(SOGS): a new instrument for the identification of pathological

- gamblers. *American Journal of Psychiatry*. 144(9), 1184-1188.
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental Modeling Attachment, and Supervision as Moderators of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1-22.
- Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5(1), 63-83.
- McGuire, W. J. (1969). The nature of attitude and attitude change. In G. Lindzey & Aronson (Eds.), *The handbook of social psychology* (pp.136-314). Reading, MA: Addison-Wesley.
- McGurrin M. C, (1992). *Pathological Gambling : Conceptual, Diagnostic, and Treatment Issues*. Sarasota Florida : Professional Resource Press.
- Neal, P., Delfabbro, P. H., & O'Neil, M. (2005). Problem gambling and harm: Towards a national definition. Report commissioned by Gambling Research Australia for the Ministerial Council on Problem Gambling, Victorian Department of Justice.
- National Council on Problem Gambling, Inc. (1993). *The Need for A National Policy on Problem and Pathological Gambling in Amercian*. New York: Nathional Council on Problem Gambling, Inc.
- Neighbors, C., Loututter, Ty. W., Whiteside, U., Fossos, N., Walker, D. D., & Larimer, M. E. (2007). Injunctive norms and problem gambling among college students. *J Gambl Stud*, 23, 259-273.
- Olson, D. H. & DeFrain, J. (1994). *Marriage and the family: diversity and strengths*. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Co.
- Olson, D. H. & DeFrain, J. (1999). *Marriage and the family: diversity and strengths(3rd ed)*. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Co.
- Olson, D. A. (1993). Circumplex model of marital and family systems: assessing family functioning. In F. Walsh(Ed.), *Normal family processes(2nd ed.)*, 104-137. NY: Guilford Press.

- Olson, D. H., Russell, C. S., & Sprenkle, D. H. (1979). Circumplex model of marital and family system I: cohesion and adaptability dimensions. *Family Process*, 1, 3-28.
- Olson, D. H., Russell, C. S., & Sprenkle, D. H. (1989). *Circumplex model: systemic assessment and treatment of families*. NY: Haworth Press.
- Orford, J., Sproston, K., Erens, B., White, C., & Mitchell, L. (2003). *Gambling and problem gambling in Britain*. New York: Brunner-Routledge.
- Otto, H. A. (1962). What is strong family?. *Marriage and Family Living*, 24, 77-80.
- Reed, J. S., & Dubow, E. F. (1997). Cognitive and behavioral predictors of communication in clinic-referred and nonclinical mother-adolescent dyads. *Journal of Marriage and the Family*. 59, 91-102.
- Rosenberg, M. J., & Hovland, C. I. (1960). Cognitive, affective, and behavioral components of attitudes. In C. I. Hovland & M. J. Rosenberg (Eds.), *Attitude organization and change: An analysis of consistency among attitude components* (pp. 1-4). New Haven: Yale University Press.
- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health*, 92(3), 168-172.
- Shaffer, H. J., & Bethune, W. (2000). Introduction: Youth gambling. *Journal of Gambling Studies*, 16, 113-114.
- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health*, 92(3), 168-172.
- Shaffer, H. J., Laplanter, D. A., Labrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., and Stanton, M. V., (2004). "Toward a syndrome model of addiction : Multiple expressions, common etiology", *Harvard Review of psychiatry*, 12: 367-374.
- Sobel, M. E. (1982). Asymptotic confidence intervals for indirect effects in

- structural equation models. In S. Leinhardt (Ed). *Sociological Methodology* (pp.290-312). Washington, DC: American Sociological Association.
- Stinnett, N. & DeFrain, J. (1985). *Secrets of strong families*. Boston: Little, Brown.
- Stinnett, N., & Saur, K. H. (1977). Relationship characteristics of strong families. *Family Perspectives*, 11.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling : Relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398-401.
- Walsh, F. (1998). *Strengthening family resilience*. NY: Guilford Press.
- Winters, R, Stinchfield, D, Botzer, A & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 3-9.
- Winters, R., Stinchfield, D, Botzet, A & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 3-9,
- Wynne, H., Smith, G., & Jacobs, D. F. (1996). Adolescent gambling and problem gambling in Alberta *Edmonton. Alberta: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission*.
- Yoo, Y. (1999). A discussion on the concept of sound home and strengthly family. *Journal of Korean Home Management Association*, 17(3), 93-102.
- Yoo, Y. (2004). Study on the development of korean family strengths scale for strengthening the family. *Journal of Family Relations*, 9(2), 119-151.

<Abstract>

**The effects of Accessibility in Gambling
On Gambling Addiction in Middle School Students
: The mediating effect of Family Strength**

Moon, Mi Ja

Major in Counseling Psychology
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Kim, Sung Bong

The purpose of this study is to investigate the relationship between gambling accessibility, family strength, gambling addiction, middle school students' gambling addiction, gambling addiction and gambling addiction. We set up research problems as follows.

Research Problem 1. The effect of accessibility of gambling in middle school students on gambling addiction,, does family strength have a mediating effect?

In order to solve this research problem, 742 junior high school students in middle school in Jeju Special Self - governing Province were enrolled. I selected 10 middle schools in Jeju Island and selected one class for each

grade and go to the questionnaire. The sampling period was from March 14, 2013 to March 29, 2017, after one preliminary survey on March 7, 2007.

In order to measure the experience of gambling researchers reconstructed 'gambling and gambling behavior experience' of Kwon, Jun-geun (2011), and the accessibility scale of gambling was Focal Youth Gambling Risk Screen (2008). The gambling addiction scale was developed by Ferris and Wynne (2001) as the accessibility measure of gambling (total 7 items, 4 points Likert 2009), K-CPGI (9 items, 4-point Likert) and Family strength Scale (K-CPGI) were used to assess the level of gambling addiction among adolescents. (total 134 items, 5 points Likert) were used.

In order to achieve the purpose of this study, SPSS 18.0 program was used for data analysis, and frequency analysis, correlation analysis, mediation effect analysis and Sobel verification were performed. The results of this study are summarized as follows.

First, as a result of examining the actual situation of youth gambling, experience rate of gambling in middle school students in Jeju Island was 84.2% and 'gambling' in 'gambling' were the most with 67.3% , 'Mobile games with content fees' (23.4%), 'game' (38.4%) and 'mobile game with charged content fees' (23.9%). The highest level of gambling experience was in the first 4 ~ 6th grades of elementary school (56.4%) and 68.5% was the most enjoyable gambling.

Second, the distribution of the level of gambling addiction according to the demographic statistics was 48.4%, 26.4%, 21.3% And 'problematic gamblers' (3.9%). The level of gambling addiction was positively correlated only with gender.

Third, the analysis of gambling, gambling addiction, and family strength showed that gambling addiction had a statistically significant relationship with gambling accessibility. The relationships among family members, communication between family members, ability to perform family problem solving, and sharing value system among family members were all negatively correlated. The higher the accessibility of the gambling, the lower the total and sub-variables of family strength. In addition, the relationship between family strength and gambling addiction showed negative correlation between gambling addiction and total family strength.

Fourth, we examined the effect of gambling accessibility on gambling addiction as a mediator between the whole family strength and family members' family members, communication between family members, performance of family problem solving ability, sharing of value system among family members. As a result, all of them were partially mediated.

The results of this study showed that the accessibility of gambling directly influenced the gambling addiction in middle school students. As a result, the results of this study are expected to be used as a basis for the development of strategies and related services and programs for prevention and healing that enhance the effectiveness of the gambling problem among middle school students.

Key words : accessibility in gambling, gambling addiction, family strength

[부록] 설문지

설문지

안녕하십니까?

소중한 시간을 내주셔서 감사합니다.

본 설문지는 **청소년들의 돈내기(도박성)게임 활동과 관련된 연구**에 필요한 자료를 수집하기 위해 작성된 것입니다.

응답에 대한 비밀을 보장하며 본 연구의 목적을 위해서만 활용될 것입니다.
솔직하게 **한 문항도 빠짐없이 응답해** 주시기 바랍니다.

본 설문지의 각 문항에는 **정답이나 틀린 답이 없습니다.**
평소에 **여러분의 상황에 가장 가깝다고** 생각되는 번호를 솔직하게 골라
“**√**” 표 해 주시면 됩니다.

2017년 3월

제주대학교 교육대학원 상담심리전공 석사과정

지도교수 : 김 성 봉

연구자 : 문 미 자

E-mail : made1008@daum.net

▶ 먼저 아래의 사항을 기록해 주세요.

1. 자신에게 해당하는 것에 √ 표시하거나 직접 기입해 주세요.

- | | | | | | | |
|---------|-------------------|------------------|------------------------------------|-----------|-----------|---------|
| 1) 성별 | ① 남자 | ② 여자 | | | | |
| 2) 학년 | ① 1학년 | ② 2학년 | ③ 3학년 | | | |
| 3) 지역 | ① 제주시 | ② 서귀포시 | | | | |
| 4) 가족형태 | ① 양부모가정 (부, 모 모두) | ② 한부모가정 (부 또는 모) | ③ 조손가정 (할아버지 또는 할머니, 할아버지와 할머니 모두) | ④ 소년소녀 가정 | ⑤ 청소년보호시설 | ⑥ 기타() |
| 5) 형제유무 | ① 없다 | ② 1~2명 | ③ 3명이상 | | | |

I. 다음은 **돈내기(도박성)게임**에 대한 질문입니다.

※ 돈내기(도박성)게임이란?
 ➤ 카드나 화투, (인형 등)뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그 만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임입니다.
 ➤ 상품 뽑기(인형 등), 게임아이템획득을 위해 돈이나 게임머니를 사용하는 것도 포함됩니다.

1. 여러분이 **돈내기(도박성)게임**을 **지금까지 한 번이라도 경험했는지 여부**에 따라 자신이 **참여한 경험이 있는 항목에 모두 √표시** 해주세요.

돈내기(도박성) 게임 유형	돈을 걸고(돈을 사용하여) 참여한 경험이 있다					없 다
	●●●●● 월평균 1회미만	●●●●● 월평균 1~3회	●●●●● 평 균 주1~2 회	●●●●● 평 균 주3~4 회	●●●●● 거 의 매 일	
① 게임머니를 사용한 인터넷 온라인게임 - 리니지, 서든, 롤, 피파온라인, 던전&파이터 등						
② 카드게임 - 원카드, 유희왕카드, 포커, 홀라 등						
③ 온라인 게임 - 카드, 룰렛, 고스톱, 바둑이, 포커, 한게임 맞고 등						
④ 콘텐츠 이용요금이 부과된 모바일게임 - 농, 제노비아, 야구, 클래시로얏, 모두의마블 등						
⑤ 복권 구입 - 인터넷복권, 로또, 스포츠토토, 즉석복권 등						
⑥ 화투 - 고스톱						
⑦ 뽑기 - 학교근처 상점에서 뽑기, 인형 및 상품 뽑기, 경품뽑기 등						
⑧ 짬짬이, 빙고, 사다리타기, 판치기						
⑨ 기타 내기 - 스포츠경기내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등) - 윗, 당구, 바둑, 장기 등 * 직접 스포츠경기를 하거나 프로 스포츠의 승패/스코어 등에 돈이나 돈이 될 만한 물건을 거는 경우.						

모두 '경험 없음'으로 체크하였다면 ➤ 문제 11번으로 가세요.

9. 위1번 돈내기(도박성)게임을 하고 난 후 **경험하게 된 어려움**은 무엇입니까?(중복응답 가능)

- 1) 경제적 어려움
- 2) 부모님이나 가족들의 걱정과 야단맞음
- 3) 학업 성적 저하
- 4) 친구와 관계가 멀어짐
- 5) 미래에 대한 걱정과 두려움
- 6) 학교 결석, 지각
- 7) 스트레스가 많아짐
- 8) 기타()
- 9) 없음

10. 위1번 돈내기게임으로 인한 문제를 다른 사람들과 **상의해 본 경험**이 있습니까?

- 1) 예 <다음10-1번 질문으로 가세요.>
- 2) 아니요 <다음11번 질문으로 가세요.>

10-1. 있다면 **누구와 상의**를 하였습니까?

- 1) 친구
- 2) 부모님
- 3) 형제
- 4) 학교 선생님
- 5) 전문상담가
- 6) 인터넷 상담
- 7) 기타()

11. 여러 분의 친한 친구 중 **돈내기(도박성)게임 하는 친구**가 있습니까?

- 1) 예 <다음11-1번 질문으로 가세요.>
- 2) 아니요 <다음12번 질문으로 가세요.>

11-1. 있다면 그 친구는 **얼마나 자주** 합니까?

- 1) 월 평균 1회 미만
- 2) 월 평균 1~3회
- 3) 평균 주 1~2회
- 4) 평균 주 3~4회
- 5) 거의 매일

12. 여러 분의 가족 중 **돈내기(도박성)게임 하는 가족**이 있습니까?

- 1) 예 <다음12-1번 질문으로 가세요.>
- 2) 아니요 <다음13번 질문으로 가세요.>

12-1. 한다면 **아버지**는 **얼마나 자주** 합니까?

- 1) 월 평균 1회 미만
- 2) 월 평균 1~3회
- 3) 평균 주 1~2회
- 4) 평균 주 3~4회
- 5) 거의 매일
- 6) 없음.

12-2. 한다면 **어머니**는 **얼마나 자주** 합니까?

- 1) 월 평균 1회 미만
- 2) 월 평균 1~3회
- 3) 평균 주 1~2회
- 4) 평균 주 3~4회
- 5) 거의 매일
- 6) 없음.

12-3. 한다면 **형제, 자매, 할아버지, 할머니 등 다른 가족**은 **얼마나 자주** 합니까?

- 1) 월 평균 1회 미만
- 2) 월 평균 1~3회
- 3) 평균 주 1~2회
- 4) 평균 주 3~4회
- 5) 거의 매일
- 6) 없음.

※ 돈내기(도박성)게임이란?
 ☞ 카드나 화투, (인형 등)뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그 만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임입니다.
 ☞ 상품 뽑기(인형 등), 게임아이템획득을 위해 돈이나 게임머니를 사용하는 것도 포함됩니다.

13. 다음은 여러분의 행동에 대한 질문입니다.

각 문항을 읽고 자신에게 가장 가깝다고 생각되는 곳에 √표기 해 주세요.

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	항상 그렇다
1) 내가 원하면 복권(로또)을 구매할 수 있다.	1	2	3	4
2) 내 친구나 가족 중에는 내가 화투(고스톱)를 치도록 허락하는 사람이 있다.	1	2	3	4
3) 돈내기(도박성)게임을 할 수 있는 장소(뽑기 하는 곳 등)를 알고 있다.	1	2	3	4
4) 내가 원하면 학교에서 돈내기(도박성)게임을 할 수 있다.	1	2	3	4
5) 내가 원하면 집에서 돈내기(도박성)게임을 할 수 있다.	1	2	3	4
6) 친구들과 어울릴 때 돈내기(도박성)게임을 할 수 있다.	1	2	3	4
7) 내가 원하면 술집, 또는 음식점에서 유사슬롯머신(그림맞추기, 가위바위보 게임 등)이나 돈내기(도박성)게임을 할 수 있다.	1	2	3	4

14. 다음은 평소 여러분이 돈내기(도박성)게임을 하다가 겪을 수 있는 경험들을 나타낸 것입니다.

다. 자신에게 해당되는 사항에 √표시 해 주세요.

문항	전혀 아니다	간혹 그렇다	대체로 그렇다	거의 항상 그렇다
1) 여러분은 돈내기(도박)에서 잃어도 크게 상관없는 금액이상 돈을 걸어본 적이 있습니까?				
2) 여러분은 종전과 같은 수준의 스킬을 느끼기 위해 점점 더 많은 돈을 걸어야 했던 적이 있습니까?				
3) 여러분은 돈내기(도박)으로 잃은 돈을 만회하기 위해 다른 날 다시 돈내기(도박)을 하신 적이 있습니까?				
4) 여러분은 돈내기(도박)에 거는 돈을 마련하기 위해 다른 사람에게 빌리거나 갖고 있던 물품을 팔았던 적이 있습니까?				
5) 여러분은 자신의 돈내기(도박)행위가 문제가 될 만 한 수준이라고 느낀 적이 있습니까?				
6) 여러분은 돈내기(도박)으로 인해서 스트레스나 불안감 등의 건강 문제가 발생했던 것이 있습니까?				
7) 남들이 여러분의 돈내기(도박)행위를 비난하거나 돈내기(도박)으로 인한 문제가 있다고 말한 적이 있습니까?				
8) 여러분의 돈내기(도박)행위로 인해 본인이나 가정에 재정적인 문제가 발생한 적이 있습니까?				
9) 여러분은 자신의 돈내기(도박)하는 방식이나 돈내기(도박)를 해서 발생한 일에 대해 죄책감을 느낀 적이 있습니까?				

II. 다음은 여러분의 **가족생활**에 대한 질문입니다.

각 문항을 읽고 **여러분의 가족에 가장 가깝다**고 생각되는 곳에 **√표기** 해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그런 편이다	매우 그렇다
1. 우리 가족은 함께 대화하는 것을 즐긴다.	1	2	3	4	5
2. 우리 가족은 서로를 위하는 일을 한다.	1	2	3	4	5
3. 우리 가족은 문제를 해결할 때, 가족원 모두에게 최선의 해결책이 되도록 노력한다.	1	2	3	4	5
4. 우리 가족은 서로에게 솔직하다.	1	2	3	4	5
5. 우리 가족은 다른 사람보다 우리 가족원에게 더 친근함을 느낀다.	1	2	3	4	5
6. 우리 가족은 어려운 문제가 생겼을 경우, 가족원끼리 협력하면서 해결한다.	1	2	3	4	5
7. 우리 가족은 온 가족이 함께 할 일을 결정하기는 매우 쉽다.	1	2	3	4	5
8. 우리 가족은 서로를 믿으며 숨김없이 모든 것을 털어놓고 산다.	1	2	3	4	5
9. 우리 가족은 화목하다.	1	2	3	4	5
10. 우리 가족은 어려운 일이 있을 때 우리 가족에게 도움을 구할 수 있다.	1	2	3	4	5
11. 우리 가족은 서로 비슷한 가치관과 신념을 갖고 있다.	1	2	3	4	5
12. 우리 가족의 가치관과 규칙은 명확하다.	1	2	3	4	5
13. 개인의 문제를 가족에게 말할 수 있다.	1	2	3	4	5
14. 우리 가족은 서로를 감싸준다.	1	2	3	4	5
15. 우리 가족은 가족에 문제가 생겼을 때는 가족원끼리 협력하면서 해결한다.	1	2	3	4	5
16. 우리 가족은 서로를 존중해 준다.	1	2	3	4	5
17. 우리 가족은 서로를 무시하는 말을 한다.	1	2	3	4	5
18. 우리 가족은 가정에 충실하다.	1	2	3	4	5
19. 우리 가족은 문제를 여러 방면으로 해결하고자 노력한다.	1	2	3	4	5
20. 우리 가족은 결정할 일이 있을 때에는 가족 모두가 의견을 제시한다.	1	2	3	4	5

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그런 편이다	매우 그렇다
21. 우리 가족은 서로의 감정을 이해하다.	1	2	3	4	5
22. 우리 가족은 옳고 그른 것에 대해 일치한다.	1	2	3	4	5
23. 우리 가족은 원하는 것이 있을 때는 직접 말한다.	1	2	3	4	5
24. 우리 가족은 서로에 대해 충분한 관심을 보인다.	1	2	3	4	5
25. 우리 가족은 인생에 있어서 중요하다고 생각하는 것이 일치한다.	1	2	3	4	5
26. 우리 가족은 서로의 말을 주의 깊게 듣는다.	1	2	3	4	5
27. 우리 가족은 힘들어 하는 가족원이 있을 땐 다른 가족원도 그 이유를 안다.	1	2	3	4	5
28. 우리 가족원의 의견차는 극복하기가 어렵다.	1	2	3	4	5
29. 우리 가족만의 전통이 있다.	1	2	3	4	5
30. 우리 가족은 서로의 느낌을 자유롭게 표현할 수 있다.	1	2	3	4	5
31. 우리 가족은 서로에게 진실하다.	1	2	3	4	5
32. 우리 가족은 관심사와 취미가 같다.	1	2	3	4	5
33. 우리 가족은 서로에 대한 애정을 표현한다.	1	2	3	4	5
34. 우리 가족은 가족의 규칙이나 가치관을 함께 만든다.	1	2	3	4	5

☞ 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다. 혹시 빠진 문항이 없는지 확인 부탁드립니다.

☺ 소중한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다.