

교육학 석사학위논문

고등학생의 감각추구성향이 도박문제에
미치는 영향: 자기통제력의 매개효과



국립부경대학교 대학원

교육컨설팅학과

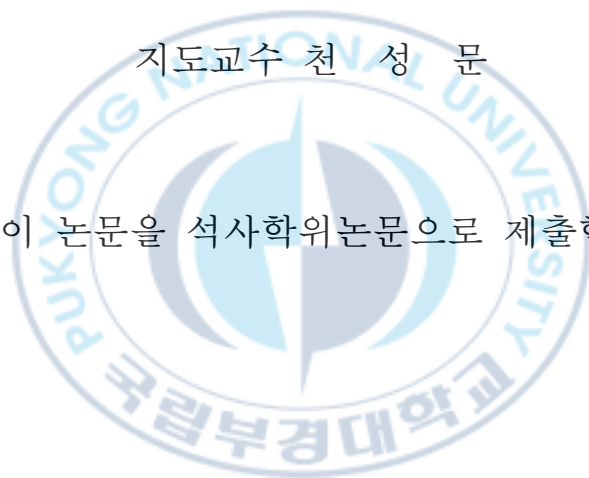
이 하 윤

교육학 석사학위논문

고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향: 자기통제력의 매개효과

지도교수 천성문

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.



2025년 8월

국립부경대학교 대학원

교육건설팅학과

이 하 윤

이하윤의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2025년 8월 22일



위원장 철학 박사 주동범 (인)

위원 교육학박사 박은아 (인)

위원 교육학박사 천성문 (인)

목 차

표 목차	iii
그림 목차	iv
논문 요약	v
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	6
3. 용어의 정의	7
II. 이론적 배경	9
1. 감각추구성향	9
2. 도박문제	12
3. 자기통제력	16
4. 변인 간의 관계	20
III. 방 법	25
1. 연구대상 및 자료수집	25
2. 측정 도구	27
3. 자료 분석	30
IV. 결 과	31
1. 주요 변인의 기술통계	31

2. 주요 변인 간의 상관분석	32
3. 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향	34
4. 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 영향	35
5. 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 자기통제력의 매개효과	36
V. 논 의	40
참고문헌	46
Abstract	58
부록	60
1. 설문 안내	60
2. 감각추구성향 척도	62
3. 자기통제력 척도	63
4. 도박문제 척도	64

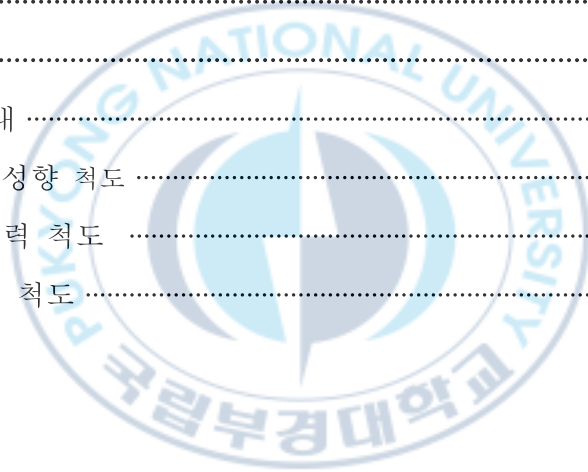


표 목 차

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성	26
표 2. 감각추구성향 척도의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도	27
표 3. 자기통제력 척도의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도	28
표 4. 도박문제 척도의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도	29
표 5. 주요 변인의 기술통계 결과	31
표 6. 주요 변인 간의 상관분석	33
표 7. 도박문제에 대한 감각추구성향의 회귀분석 결과	34
표 8. 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 영향	35
표 9. 감각추구성향과 도박문제에서 자기통제력의 매개효과	37
표 10. 자기통제력의 매개효과 유의성 검증 부트스트래핑 결과	39

그림 목차

그림 1. 연구 모형	6
그림 2. 감각추구성향, 도박문제의 관계에서 자기통제력의 매개효과	37



고등학생의 감각추구성향이 도박문제 미치는 영향:
자기통제력의 매개효과

이 하 윤

국립부경대학교 대학원 교육건설학과

요약

본 연구는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향을 분석하고, 이 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 전국 17개 시·도 일반계 고등학생 1,090명을 대상으로 온라인 설문을 실시하였으며, 이 중 도박 경험이 없다고 응답한 533명과 불성실 응답 57명을 제외한 최종 500명의 자료를 분석에 활용하였다. 설문에는 감각추구성향 척도, 자기통제력 척도, 도박문제 척도를 사용하였고, 수집된 자료는 SPSS 25.0을 활용하여 분석하였다. 각 변인 간의 상관관계를 살펴보기 위해 Pearson 상관분석을 실시한 후 Baron과 Kenny의 다중회귀분석을 실시하고, 부트스트래핑을 통해 매개효과의 통계적 유의성을 검증하였다.

연구 결과, 첫째, 고등학생의 감각추구성향은 도박문제에 유의미한 정적 영향을 미쳤다. 둘째, 고등학생의 감각추구성향은 자기통제력에 유의미한 부적 영향을 미쳤다. 셋째, 고등학생의 자기통제력은 감각추구성향과 도박문제 간의 관계를 부분 매개하는 것으로 나타났다.

이 연구의 결과로, 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 영향을 미치고, 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 자기통제력의 중요성에 대해서 알 수 있었다. 이는 감각추구성향이 높은 고등학생들은 자기통제력이 낮고, 도박문제를 보일 가능성이 높음을 의미한다. 따라서 본 연구는 감각추구성향이 높은 고등학생의 도박문제에 대한 개입 시, 자기통제력 수준을 향상시키기 위한 상담적 개입 방안이 함께 모색되어야 함을 확인하였다는 점에서 의의가 있다.

마지막으로 본 연구의 결과의 제한점과 후속연구에 대한 제언을 논의하였다.

주요어: 고등학생, 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제



I. 서론

본 장에서는 고등학생의 감각추구성향과 도박문제와의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 연구의 필요성과 목적을 제시하고, 연구문제와 주요 용어를 정의하였다.

1. 연구의 필요성 및 목적

청소년기는 아동기에서 성인기로 이행하는 발달적 전환기로, 인지, 정서, 신체 영역에서 급격한 변화를 경험하는 시기이다(Arnett, 2000). 특히 고등학생은 자율성과 정체감 확립이라는 주요 발달 과업을 수행해야 하며, 동시에 학업 스트레스, 또래 관계, 진로 탐색 등 다양한 심리사회적 도전에 직면한다(김치건, 2019). 이 시기 청소년들은 새로운 경험과 강렬한 자극을 추구하는 경향이 높아지고 즉각적인 보상에 민감하게 반응하는데(Steinberg et al., 2008; Zuckerman, 1979), 이러한 특성은 다양한 고위험 행동에 노출될 가능성을 높인다. 실제로 많은 고등학생이 충동적 의사결정이나 단기적 만족 추구 경향을 보이며, 음주, 흡연, 불법 도박과 같은 심각한 문제행동에 빠지기도 한다(나지훈, 2021). 그 중에서도 최근 청소년의 도박문제가 새로운 사회적 이슈로 대두된다.

경찰청(2024)의 사이버도박 특별단속 결과에 따르면, 전체 검거 인원 중 청소년이 차지하는 비율은 47.3%였으며, 그중 고등학생이 82.8%로 다른 연령대에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 청소년 전반이 인터넷과 SNS 기반 광고에 취약한 가운데, 특히 스마트폰과 온라인 환경에 능숙한 고등학생의 경우 도박 관련 콘텐츠에 반복적으로 노출될 가능성이 높고, 이를 단순한 오락 활동으로 오인할 위험도 큰 것으로 나타났다(성수영, 2025).

한국도박문제예방치유원(2024)의 실태조사에서도 고등학생의 대리 베팅 경험률은 45.7%로 중학생(21.5%)이나 초등학생(5.6%)보다 높았으며, 최근 6개월 내 반복적인 도박 경험이 있는 고등학생들은 경제적 문제(35.9%), 정신건강 문제(31.6%), 진로 및 학업 문제(23.8%) 등 다층적인 어려움을 겪고 있었다. 이러한 통계는 고등학생의 도박문제가 단순한 개인의 일탈을 넘어, 가정환경, 또래 문화, 학업 스트레스, 정신건강 등 복합적인 환경 요인과 개인의 심리적 특성이 상호작용한 결과임을 보여준다(이동준, 2022; 한국도박문제예방치유원, 2023).

선행연구에서는 청소년의 도박문제는 외적 요인뿐만 아니라 심리적 요인과의 결합 속에서 이해되어야 한다는 주장이 제기되고 있으며(한영근 외, 2018), 이 가운데 특히 감각추구성향(Sensation Seeking)이 주요한 요인으로 주목받고 있다(안윤정, 이희경, 2013; 정세화, 2004; 정은주, 최정임, 2024). 감각추구성향은 새롭고 강렬하며 때로는 위험을 수반하는 자극이나 경험을 추구하려는 성격적 경향을 의미한다(Zuckerman, 1979). 이러한 성향은 청소년기에 두드러지게 나타나며, 특히 고등학생 시기에 정점에 이르는 것으로 알려져 있다(Arnett, 1997). Zuckerman(1979)은 감각추구성향을 스릴 및 모험추구(Thrill and Adventure Seeking), 경험추구(Experience Seeking), 탈억제(Disinhibition), 권태민감성(Boredom Susceptibility)의 네 가지 하위요인으로 구분했다. 이 요인들은 공통적으로 단조로운 일상에 대한 낮은 인내력, 즉각적인 만족 추구, 새로운 자극에 대한 높은 민감성을 특징으로 한다(나지훈, 2021; Zuckerman, 1979). 따라서 감각추구성향은 고등학생의 다양한 고위험 행동을 이해하고 예측하는 데 중요한 심리적 변인으로 간주된다(주명우, 손정락, 2019). 이러한 점에서 감각추구성향이 최근 심각성이 커지고 있는 청소년 도박문제(Problem Gambling)와 밀접하게 관련될 수 있음을 알 수 있다.

실제로 감각추구성향과 도박문제 간의 관련성은 다양한 연구를 통해 지속적으로 보고되고 있다. 감각추구성향 중 특히 권태민감성과 탈억제 요인이 높을수록 비합리적 도박신념이 강화되고, 도박문제로의 이행 가능성이 높은 것으로 나타났다(나지훈, 2021). 이는 단조로운 상황을 회피하고 강한 자극을 선호하는 성향이, 즉각적이고 반복적인 보상을 제공하는 도박 활동에 쉽게 몰입하게 만들 수 있음을 시사한다. 감각추구성향이 높은 집단에서는 도박 빈도와 문제의 심각성이 유의하게 높게 나타나, 해당 성향이 연령대를 초월하여 도박행동의 핵심 예측 요인으로 기능할 수 있음을 보여준다(이선경, 한성열, 2014). 또한 도박 초기의 긍정적 경험이 강한 자극으로 각인되며, 반복될수록 문제성 도박으로 이어질 위험이 높은 것으로 나타났다(신연섭, 이봉건, 2016).

이처럼 감각추구성향과 도박문제 간의 관련성을 다룬 연구는 다수 존재하지만, 몇 가지 한계가 지적된다. 기존 연구의 대부분이 대학생이나 성인을 대상으로 이루어져, 발달적으로 자기조절 능력이 미숙한 고등학생 집단에 대한 탐색은 상대적으로 부족한 실정이다. 또한 감각추구성향과 도박문제 간의 직접적인 인과 관계에 주로 초점을 맞추거나, 도박 접근성이나 비합리적 신념 등 일부 매개 요인만을 중심으로 설명하는 경우가 많아(나지훈, 이성규, 2021), 이들 간의 관계에 영향을 미칠 수 있는 보다 다양한 심리적 요인을 함께 고려하지 못한 한계가 있다. 특히 감각추구성향과 밀접하게 연관되며 문제 행동에 영향을 줄 수 있는 충동성, 우울, 권태감 등 심리적 요인에 대한 통합적 논의는 상대적으로 미흡한 편이다(신연섭, 이봉건, 2016). 이러한 점은 감각추구성향과 도박문제 간의 관계를 보다 정교하게 이해하기 위해, 이들 간의 관계에서 작용할 수 있는 다양한 심리적 매개 요인을 포괄적으로 고려할 필요가 있음을 시사한다.

청소년의 문제행동과 관련된 선행연구에서는 음주기대(류나미, 윤희미, 2008),

충동성(임미애, 2021; 정재홍, 이민규, 2014), 자아존중감(도금혜, 이지민, 2011), 자기통제력(안세근, 조정희, 2007; 우민혜, 2015; 임미애, 2021) 등 다양한 심리적 매개 요인이 함께 고려되어 왔다. 이 가운데 자기통제력은 청소년의 문제행동에 일관되게 영향을 미치는 주요 요인으로 보고되며, 감각추구성향 및 충동성과의 관련성에서도 주목받고 있다. 특히 감각추구성향과 충동성이 자기조절의 어려움과 맞물려 도박문제를 심화시킨다는 연구 결과(정재홍, 이민규, 2014)는, 감각추구성향이 단독으로 문제행동을 유발하기보다는 자기통제력 저하와 같은 심리적 요인을 매개로 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 이에 본 연구에서는 자기통제력을 감각추구성향과 도박문제 간의 매개변인으로 설정하여, 이들 변수 간의 관계를 규명하고자 한다.

자기통제력은 개인이 욕구나 충동을 억제하고, 장기적인 목표를 위해 즉각적인 만족을 지연시킬 수 있는 능력을 의미한다(Gottfredson & Hirschi, 1990). 이러한 자기통제력은 충동적 성향이 문제행동으로 이어지는 것을 막는 심리적 완충 장치로 작용하며(Baumeister & Heatherton, 1996), 특히 청소년기의 고위험 행동을 예방하는 핵심 보호 요인으로 강조된다(하지연, 신성만, 2016). 실제로 청소년의 감각추구성향이 높을수록 자기통제력 수준은 낮게 나타나는 경향이 있으며(Fu & Zhao, 2023), 자기통제력은 도박 경험률 및 문제 심각성과 유의한 부적 상관을 보이는 것으로 나타났다(정은주, 최정임, 2024). 이는 자기통제력이 높을수록 도박문제를 경험할 가능성이 낮다는 것을 의미한다. 또한 김진화(2023)는 청소년의 학업스트레스가 사이버 불링(Cyber Bullying) 가해 행동으로 이어지는 과정에서 자기통제력이 매개 역할을 한다고 보고하였으며, 이는 자기통제력이 스트레스나 부정적 성향이 문제행동으로 전이되는 과정을 완충하는 심리적 기제로 기능할 수 있음을 보여준다.

그러나 국내에서는 감각추구성향과 도박문제 간의 관계를 다룬 연구는

일부 존재하지만, 고등학생을 대상으로 이들 간의 영향 경로를 자기통제력의 매개를 통해 실증적으로 검토한 연구는 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 고등학생을 대상으로 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향을 확인하고, 이 과정에서 자기통제력이 매개하는지 여부를 분석하고자 한다. 이를 통해 고등학생의 도박문제 발생 기제를 보다 구조적으로 이해하고, 도박 고위험군 청소년을 조기 선별하거나, 자기통제력 향상을 중심으로 한 상담 개입 및 예방 프로그램 개발에 실질적인 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.



2. 연구 문제

본 연구는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향에 대한 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1. 고등학생의 감각추구성향은 도박문제에 영향을 미치는가?

연구 문제 2. 고등학생의 감각추구성향은 자기통제력에 영향을 미치는가?

연구 문제 3. 고등학생의 감각추구성향은 자기통제력을 매개로 도박문제에 영향을 미치는가?

이러한 연구 문제를 기초로 한 연구모형은 그림 1과 같다.

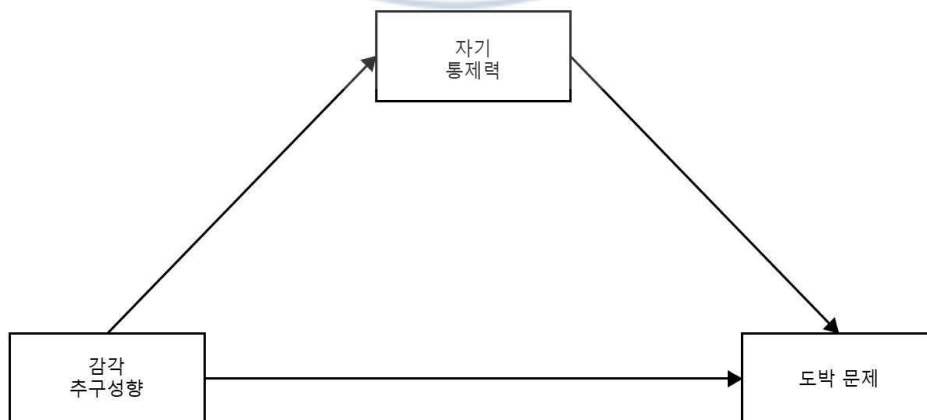


그림 1. 연구 모형

3. 용어의 정의

본 연구에서는 고등학생의 감각추구성향, 도박문제, 자기통제력을 다음과 같이 정의한다.

가. 감각추구성향

감각추구성향은 개인이 새롭고 강렬하며 때로는 위험한 자극이나 경험을 추구하고자 하는 성격적 경향을 의미한다(Zuckerman, 1979).

본 연구에서 감각추구성향은 Zuckerman(1979)의 감각추구성향 척도(Sensation Seeking Scale)를 임미애(2021)가 수정·보완한 척도를 사용하여 측정된 점수를 의미한다.

나. 자기통제력

자기통제력은 개인이 충동이나 욕구를 조절하고 장기적인 목표 달성을 위해 자신의 행동을 통제하는 능력을 의미한다(Gottfredson & Hirschi, 1990).

본 연구에서 자기통제력은 Gottfredson과 Hirschi(1990)의 자기통제력 척도(Self-control scale)를 남현미(1999)가 청소년에게 적합하게 재구성하고, 이를 임미애(2021)가 수정·보완한 척도를 통해 측정된 점수를 의미한다.

다. 도박문제

도박문제는 금전이나 물질적 가치를 불확실한 결과에 베팅하는 행동이 개인의 삶에 부정적인 영향을 미치는 상태를 의미한다(WHO, 2019).

본 연구에서 도박문제는 세계보건기구(WHO)가 제시한 국제질병분류 제 11판(International Classification of Diseases 11th Revision)의 도박장애 진단기준을 기반으로, 권선중과 김에스더(2024)가 개발하고 타당화한 청소년용 도박문제 선별 척도(Adolescent Problem Gambling Screening Scale)를 사용하여 측정한 점수를 의미한다.



II. 이론적 배경

본 장에서는 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제 각각의 개념과 특성을 고찰하고, 이들 변인 간의 이론적 관계를 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 감각추구성향

여기에서는 본 연구의 독립변인인 감각추구성향의 개념 및 특성과 고등 학생의 감각추구성향에 대해 살펴보고자 한다.

가. 감각추구성향의 개념 및 특성

감각추구성향은 개인이 새롭고 강렬하며 때로는 위험을 수반하는 자극이나 경험을 추구하려는 성향을 의미하며, 타고난 생물학적 기질로 간주된다(Zuckerman, 1979). 이러한 성향은 단순한 충동성과는 구분되는 독립적 성향으로, 신기하고 자극적인 활동이나 환경에 대한 선호와 밀접하게 관련되어 있으며, 행동적·정서적 반응에서도 다양한 양상으로 표현된다(Steinberg et al., 2008). Zuckerman(1979)은 감각추구성향을 신체적, 사회적, 법적 위험을 감수하면서도 새롭고 복잡한 감각이나 경험을 추구하려는 욕구로 정의하고, 이에 근거한 감각추구성향 척도를 개발하여 체계적인 연구의 기틀을 마련하였다. 국내에서도 박현숙(2013)은 감각추구성향을 다양하고 진기하며 강렬한 감각이나 경험을 추구하기 위해 신체적, 법적, 재정적 위험을 감수하는 경향으로 설명하며, 이는 Zuckerman(1979)의 정의와 본질적으로 유사하다고 할 수 있다.

Zuckerman(1979)은 감각추구성향을 네 가지 하위 요인으로 구분하였다. 첫째, 스릴과 모험추구(Thrill and Adventure Seeking)는 트래킹, 수상스키 등 강렬한 신체 활동에 참여하려는 경향을 의미하며, 둘째, 탈제지(Disinhibition)는 일탈 행동이나 파티와 같은 자극적인 사회 활동을 선호하는 성향이다. 셋째, 권태민감성(Boredom Susceptibility)은 반복적이고 예측 가능한 상황에 대한 혐오를 나타내며, 넷째, 경험추구(Experience Seeking)는 불확실하고 색다른 경험을 탐색하려는 심리적 경향을 포함한다(이수봉, 2017).

감각추구성향은 유전적 요인과 환경적 요인의 상호작용 속에서 발현되는 성향으로 보인다. Arnett(1994)은 감각추구성향이 생물학적 기반 위에 환경의 영향을 받아 반사회적 행동이나 사회적으로 바람직한 행동으로 다양하게 표현될 수 있다고 설명하였다. 조한범 등(2016)은 사회적 환경의 통제 수준에 따라 감각추구성향이 억제되거나 강화될 수 있다고 보았으며, Steinberg 등(2008) 또한 개방적이고 자율적인 환경에서 감각추구성향이 더욱 강하게 발현된다고 주장하였다.

이러한 감각추구성향은 창의성, 탐색 행동, 새로운 경험에 대한 개방성과 같은 적응적 특성과 연결되기도 하지만(Bridges & Schendan, 2019; Burger et al., 2024; Laros-van Gorkom et al., 2025), 과도할 경우 충동적 행동, 물질사용, 도박, 과잉 인터넷 사용과 같은 중독적 행동으로 이어질 수 있으며, 이는 부정적인 심리·사회적 결과를 초래할 수 있다(Cyders & Coskunpinar, 2011; Muller et al., 2016). 따라서 감각추구성향은 개인의 적응과 부적응을 동시에 설명할 수 있는 심리적 기제로서 주목할 필요가 있으며, 특히 고위험 행동과의 관련성 측면에서 지속적인 탐색과 경험적 연구가 요구된다.

나. 고등학생의 감각추구성향

성호르몬의 급격한 상승과 환경 변화를 경험하는 청소년기에는 감각추구성향이 강력하게 나타날 수 있다(Arnett, 1994). 이 시기 청소년은 자율성과 독립성이 증가하고 외부 자극에 민감하게 반응하는 발달적 특성이 있다(Arnett, 2000; Zuckerman, 1979).

고등학생 시기는 아동기에서 성인기로 이행하는 발달적 전환기로, 인지적·정서적·사회적으로 급격한 변화가 일어나는 시기이다. 이 시기의 청소년은 정체감 형성과 자율성 발달을 중심으로 강렬한 감정과 자극에 대한 민감성이 증가하며, 이러한 특성이 감각추구성향의 발현과 밀접하게 연관되는 것이다(Arnett, 1994; Zuckerman, 1979). 실제로 고등학생은 이전보다 높은 수준의 자극과 흥미를 추구하는 경향을 보이며, 이는 정서적 긴장을 완화하거나 또래 집단 내 소속감을 얻기 위한 수단으로 작용하기도 한다(김치건, 2019).

선행연구에 따르면 고등학생의 감각추구성향은 다양한 고위험 행동과 밀접한 관련을 보인다. 감각추구성향은 고등학생의 다양한 고위험 행동과 밀접한 관련을 보인다. Arnett(1998)과 Jessor와 Jessor(1977)는 감각추구성향이 위험 성행위, 약물 남용, 폭력 등 청소년기의 문제행동과 관련된다고 하였으며, Donohew 등(2000)은 감각추구성향이 충동적 의사결정과 결합될 경우 문제행동의 발생 가능성을 더욱 높인다고 보았다. 특히 새로운 경험과 스릴을 추구하는 감각추구성향의 특성은 즉각적인 보상과 불확실한 결과가 특징인 도박 행동에 대한 매력을 높일 수 있다. 김치건(2019)은 감각추구성향이 인터넷 게임 중독, 스마트폰 과의존, 음주, 흡연, 비행, 도박 등과 유의한 관련이 있다고 보고하였다. 이수봉(2017)은 청소년의 감각추구성향은 또래 영향, 사회적 모방, 미디어 노출 등의 외적 요인에 의해 더욱 강화될

수 있다고 하였다.

디지털 환경과의 상호작용에서도 감각추구성향의 영향은 주목된다. Lin과 Tsai(2002)는 감각추구성향이 높은 청소년일수록 인터넷 활동에 더 몰입한다고 보고하였으며, Leung(2008)은 감각추구성향과 레저 권태감이 스마트폰 중독에 영향을 미친다고 하였다. Mehroof와 Griffiths(2010)는 감각추구성향과 인터넷 게임 중독 간 유의미한 상관관계를 제시하였고, 이수봉(2017)은 감각추구성향이 또래동조성과 상호작용할 때 사이버불링과 같은 부정적 행동으로 이어질 수 있다고 하였다.

임정하 등(2018)은 부모의 감독이 낮은 경우 감각추구성향이 높은 고등학생이 인터넷 게임 사용 시간에서 과잉행동을 보인다고 보고하였으며, 조민국 등(2018)은 감각추구성향과 스트레스의 상호작용이 스마트폰 중독에 영향을 미친다고 하였다. 김치건(2019)은 감각추구성향이 학교폭력 가해 행동에 간접적으로 영향을 미친다고 분석하였다.

결과적으로, 고등학생의 감각추구성향은 생물학적 기질에 기반하면서도 사회 환경적 요인들과의 상호작용을 통해 다양한 부적응 행동에 영향을 미치는 핵심 성향으로 작용한다. 이 시기의 감각추구성향은 자극에 대한 민감성과 즉각적 만족에 대한 기대가 높아지는 발달적 특성과 맞물려 더욱 두드러지며, 디지털 환경, 또래 영향, 부모 감독 등 외적 요인들과 복합적으로 작용한다. 따라서 고등학생의 감각추구성향을 조절하거나 건설적인 방향으로 표현할 수 있도록 돕는 심리교육적 개입과 예방적 접근이 요구된다.

2. 도박문제

여기에서는 본 연구의 종속변인인 도박문제에 대해 이해하기 위해 도박

문제의 개념 및 고등학생의 도박문제에 대해서 살펴보고자 한다.

가. 도박문제의 개념 및 특성

도박문제는 결과가 불확실한 사건에 금전이나 가치 있는 것을 걸고 참여하는 도박행위로 인해 개인 또는 주변에 부정적인 영향을 초래하는 상태를 의미한다(한국도박문제관리센터, 2018). 도박은 처음에는 오락적 활동으로 시작되지만, 반복적인 금전적 보상 경험은 심리적 쾌감과 흥분을 유발하며 점차 통제력을 상실한 병리적 행동으로 전이될 수 있다(사행산업통합감독위원회, 2009). 이 과정에서 도박행위는 점차 개인의 삶 전반을 침범하며 학업, 재정, 대인관계 등의 여러 영역에서 기능 손상을 야기한다. 이러한 통제력 상실은 본 연구의 주요 변인인 자기통제력의 결핍과도 밀접하게 관련된다.

세계보건기구(WHO, 2019)는 국제질병분류(ICD-11)를 통해 도박장애(Gambling Disorder)를 질병 코드(6C50)로 규정하고, 이를 조절 실패, 현저성, 피해 발생이라는 세 가지 진단 기준으로 정의하였다. 첫째, 조절 실패는 도박행위에 대한 통제력 저하를 의미하며, 도박 시간이나 빈도가 계획보다 길어지거나 중단 시도가 반복적으로 실패하는 상태를 포함한다. 둘째, 현저성은 도박이 개인의 삶에서 중심적인 활동이 되어, 학업, 가족, 사회생활보다 도박이 우선시되는 상태를 의미한다. 셋째, 경제적 손실, 학업 성취 저하, 건강 악화, 대인관계 갈등 등 부정적인 결과가 발생함에도 불구하고 도박행위를 지속하는 상태를 말한다. 이 세 가지 진단 기준은 도박문제를 병리적 상태로 정의하고 진단하는 핵심 지표로 간주된다(Hodgins & Stevens, 2021).

최근에는 모바일 게임의 사행화, 온라인 베팅의 확산, 암호화폐 기반

도박 등 디지털 환경의 변화로 인해 도박에 대한 접근성과 익명성이 높아지면서, 청소년과 젊은 층의 도박문제 노출 가능성이 크게 증가하고 있다(Montiel et al., 2021; Zhao et al., 2018).

특히 청소년기와 초기 성인기는 자기통제력과 정서조절 능력이 미숙하고, 자극에 대한 민감성이 높아 도박의 보상적 속성에 더욱 쉽게 반응하게 되는 특성이 있다(Estévez, et al., 2021).

이로 인해 도박문제는 단순한 오락의 차원을 넘어, 특정 성격적 성향이나 심리적 취약성과 상호작용하며 보다 병리적인 상태로 이행될 위험이 존재한다. 따라서 도박문제는 단순한 행위 중독이나 금전적 손실 문제에 그치지 않고, 정서·행동·대인관계 등 다양한 심리사회적 영역에 영향을 미치는 복합적 현상으로 이해될 필요가 있으며, 이를 탐색하기 위한 연구가 지속적으로 요구된다.

나. 고등학생의 도박문제

고등학생 시기는 정체감 형성, 자율성 증진, 미래 불안 등 다양한 심리사회적 과제를 안고 있는 발달 단계로, 즉각적인 만족을 추구하고 충동적 결정에 노출되기 쉬운 특성을 지닌다(나지훈, 2021). 이러한 발달 특성은 도박의 즉각적 보상 구조와 맞물려 고위험 행동으로의 이행 가능성을 높인다. 실제로 많은 고등학생들이 단순한 호기심이나 또래의 권유, 온라인 광고 등에 의해 도박에 노출되고 있으며, 도박이 오락적 활동으로 인식되는 경향이 있다(정은주, 최정임, 2024).

특히 최근 디지털 환경의 확산으로 인해 청소년의 도박 노출 빈도는 더욱 증가하고 있다. 스마트폰과 인터넷 기반 온라인 도박은 일반 게임과 유사한 사용자 인터페이스(User Interface)를 갖추고 있어 청소년이 도박을

단순 여가로 오인할 가능성이 높다(이동준, 2022). 경찰청의 2024년 사이버 도박 특별단속 결과, 검거 인원 중 청소년이 차지하는 비율은 47.3%였으며, 이 중 고등학생이 82.8%로 타 연령대보다 높은 비율을 기록했다. 이는 고등학생이 도박 노출 및 참여에서 특히 취약함을 반영한다. 한국도박문제 예방치유원의 2024년 실태조사 결과에 따르면, 고등학생의 대리 베팅 경험률은 45.7%로 중학생(21.5%), 초등학생(5.6%)보다 현저히 높았으며, 최근 6개월 내 반복 도박 경험 고등학생 중 상당수가 경제적(35.9%), 정신건강(31.6%), 학업·진로 문제(23.8%) 등 다층적 어려움을 겪고 있었다. 이는 고등학생 도박문제가 단순한 흥미나 문화적 일탈을 넘어 개인의 삶 전반에 심각한 영향을 미치고 있음을 시사한다.

박완경과 이수비(2021)는 고등학생의 도박행위가 학업 스트레스나 미래 불안 속에서 정서적 긴장을 완화하고자 하는 욕구와 맞물려 발생한다고 지적했다. 도박의 일시적 쾌감 추구는 반복 강화 과정을 통해 병리적 도박으로 이어질 수 있으며, 이는 자기통제력 부족 및 충동성, 감정조절의 실패와 긴밀히 관련된다. 특히 고등학생은 정서 자각 및 통제 능력이 완성되지 않은 상태여서, 도박이 초래한 실망감이나 수치심에 더욱 쉽게 지배되고 다시 도박으로 돌아가는 악순환 구조에 놓이기 쉽다(김성봉, 장정임, 2016). 또한 SNS, 유튜브, 커뮤니티 등에서 접하는 도박 콘텐츠는 도박을 일상적이고 쾌감적인 놀이로 재구성하며 또래 간 모방 행동을 촉진하고 문제 확산에 기여하는 위험 요인으로 작용한다(선혜민 외, 2019).

이처럼 통계적으로도 고등학생의 도박문제는 매우 높은 수준에서 나타나고 있으며, 개인·사회·학업·정신건강 전반에 복합적 영향을 미치는 심각한 현상이다. 따라서 고등학생 대상의 도박행동 특성 및 심리적 메커니즘에 대한 연구는 도박문제에 대한 조기 개입과 예방 전략 수립을 위해 반드시 필요하다.

청소년 도박문제 측정에는 권성중과 김에스더(2024)가 ICD-11 진단기준을 바탕으로 ‘청소년용 도박문제 선별 척도’를 개발하고 이를 타당화하였다. 해당 척도에 의하면 고등학생의 도박문제는 ‘도박에 대한 통제력 저하’, ‘도박이 다른 일상 활동보다 우선순위 증가’, ‘부정적 결과 발생에도 도박의 지속 또는 확대’의 세 하위요인으로 구분될 수 있다. 첫째, ‘도박에 대한 통제력 저하’는 도박을 줄이려 했지만 실패하거나 하면 안 되는 상황에서도 멈추지 못하는 것을 의미한다. 둘째, ‘도박이 다른 일상 활동보다 우선순위 증가’는 도박으로 인해 취미, 친구 및 가족과 어울리는 시간이 줄고 도박이 수면과 식사 등 기본 욕구에 우선하는 것을 일컫는다. 셋째, ‘부정적 결과 발생에도 도박의 지속 또는 확대’는 도박문제로 신체 및 감정적 고통, 대인관계와 학업 문제 등이 유발되는 상황을 의미한다. 이를 기반으로 본 연구에서는 고등학생 도박문제를 통제 기능이 손상되고 일상과 다른 관심사보다 우선시되며 부정적 결과에도 이를 멈추지 못하는 경우로 정의하고, ‘청소년용 도박문제 선별 척도’의 세 하위 요인으로 측정하고자 한다.

3. 자기통제력

여기에서는 본 연구의 매개변인인 자기통제력에 대해 이해하기 위해 자기통제력의 개념과 고등학생의 자기통제력에 대해 살펴보하고자 한다.

가. 자기통제력의 개념 및 특성

자기통제력은 개인이 순간적인 충동이나 정서적 반응을 즉각적으로 행동으로 옮기기보다는, 사회적 규범과 장기적인 목표를 고려하여 자신의 감정, 사고, 행동을 의도적으로 조절하는 능력을 의미하며, 청소년기의 정서적 안정

성과 문제행동 예방에 핵심적인 심리 자원으로 간주된다(Baumeister, 2012; Finkenauer et al., 2005). Freud(1923)는 자아가 본능적 충동과 사회적 규범 사이의 갈등을 조율하는 기능으로서 자기통제력을 설명하였고, Skinner(1953)는 즉각적인 보상을 유보하고 더 큰 강화물을 얻기 위해 반응을 조절하는 행동양식으로 보았다. Mischel 등(1988)은 만족지연 능력을 자기통제력의 핵심으로 제시하며, 이 능력이 아동의 장기적 사회적 적응과 성취에 영향을 미친다고 보고하였다. 국내 연구에서도 남현미(1999)는 충동 억제와 인내력의 관점에서, 임은미와 이성진(2001)은 목표 지향적 행동 조절 능력의 관점에서 자기통제력을 정의한 바 있다. 이처럼 자기통제력은 다양한 학문적 접근 속에서 인간의 자기조절 능력을 이해하는 핵심 개념으로 자리 잡아 왔으며, 단순한 성격적 특성을 넘어서 정서·인지·행동을 통합적으로 조절하는 기능으로 이해된다. 특히 청소년기는 신체적 변화와 정서적 불안정성이 두드러지는 발달기로, 자기통제력이 충분히 발달하지 않은 상태에서 다양한 자극에 노출될 경우, 충동적이고 위험한 행동으로 이어질 가능성이 높다(Arnett, 1999; Romer et al., 2010; Steinberg et al., 2008).

Gottfredson과 Hirschi(1990)는 자기통제력이 낮은 개인은 즉각적인 만족을 추구하며 위험행동에 쉽게 노출된다고 보았고, Grasmick 등(1993)은 충동성, 위험 선호, 단순 과제 선호, 자기중심성, 신체 활동 선호, 화 기질 등 자기통제력의 하위 요인을 제시하였다. 이러한 특성은 감각추구성향과 결합될 때 특히 청소년의 도박, 약물 사용, 공격성 등과 같은 문제행동을 촉진하는 위험 요인으로 작용할 수 있다. 실제로 나지훈과 이성규(2021)는 자기통제력이 낮은 청소년일수록 감각 자극에 더 쉽게 반응하며 즉흥적인 방식으로 고위험 행동에 참여할 가능성이 높다고 보고하였고, Baumeister(2012)는 자기통제력이 강한 개인이 유혹적 자극 앞에서도 문제행동을 자제할 수 있다는 점에서 이를 핵심적인 보호 요인으로 보았다. 특히 도박은 즉각적

보상 구조와 반복 강화를 특징으로 하며, 자기통제력이 부족한 청소년일수록 도박행위에 대한 저항력이 낮아지고 병리적 수준으로 이행할 위험이 높다(Gupta & Derevensky, 2000; Brevers & Noël, 2013; Romer, 2010). 따라서 청소년의 도박문제를 설명함에 있어 자기통제력은 핵심적인 심리적 매커니즘으로 작용하며, 이를 중심으로 문제행동의 발생 과정을 규명하고 효과적인 개입 방안을 모색하는 연구가 필요하다.

나. 고등학생의 자기통제력

고등학생 시기 청소년은 정체감 형성과 자율성 증대, 미래에 대한 불안 등 다양한 심리사회적 과제에 직면하며, 충동성과 감정 기복이 심하고 즉각적인 만족을 추구하는 경향이 두드러진다(정은주, 김옥란, 2023; 차승원, 2022). 이러한 발달 특성은 청소년이 유혹에 쉽게 노출되고 문제행동에 취약해지는 환경을 형성하며, 이로 인해 자기통제력의 발달은 정서적 안정성과 바람직한 행동양식을 형성하는 데 핵심적인 역할을 한다. Baumeister(2000)는 자기통제력을 장기적 목표를 위해 충동을 억제하는 능력으로 정의하며, 이러한 능력이 고등학생의 정서 및 행동 문제를 예방하는 보호 요인으로 작용함을 강조하였다. Baumeister 등(1994)은 자기통제력을 ‘의식적·의지적·노력 기반의 인간 능력’이자 ‘사회적으로 용납되기 어려운 충동을 조절하는 기능’이라는 두 측면으로 구체화하였다.

실제로 자기통제력이 높은 고등학생은 음주와 흡연 등의 문제행동이 낮게 나타나며 학업 실패나 대인관계 문제 등에 대한 대처 능력이 높다. 이는 바람직하지 않은 감정, 생각, 행동을 하향 조절하고 바람직한 감정을 동원하는 조절 능력을 갖기 때문이다(Finkenauer et al., 2005). 반대로, 자기통제력이 낮은 고등학생은 음주, 섭식장애, 스마트폰 과의존, 인터넷 중독 등 다양한

문제행동에 노출될 가능성이 높다(이승남 외, 2022). 특히 남학생의 경우, 공격적이고 비행적인 행동을 보일 위험도 더 높게 나타난다(Finkenauer et al., 2005). 이러한 경향은 디지털 환경에서도 유사하게 확인되며, 자기조절 능력이 높을수록 스마트폰 중독, 사이버로핑, 과의존 행위 등에 대한 저항력이 강해지고(Gokcearslan et al., 2016), 자기통제력이 스마트폰 중독을 억제하는 데 유의미한 영향을 미친다는 연구 결과도 제시되고 있다(박창선, 2017; 이윤미 외, 2019).

이처럼 고등학생의 자기통제력은 학업, 대인관계, 충동 조절, 문제행동 예방 등 다양한 삶의 영역에서 핵심적인 심리적 자원으로 기능하며, 이는 단지 개인의 성격 특성을 넘어서 발달 과업을 성공적으로 수행하기 위한 기반 능력이라 할 수 있다.

특히 오늘날과 같이 디지털 자극이 일상적으로 넘쳐나는 환경에서는 자기통제력의 중요성이 더욱 부각된다. 자기통제력이 부족한 고등학생은 즉각적 만족을 추구하는 디지털 콘텐츠에 쉽게 몰입하거나 중독되며, 그로 인해 학업 수행력 저하, 수면 부족, 정서 불안정 등 연쇄적인 문제에 노출될 가능성이 크기 때문이다(Ko et al., 2015). 따라서 자기통제력은 단순한 '문제행동 억제 변수'가 아니라, 청소년의 건강한 성장과 미래 준비를 위한 '핵심 심리역량'으로서 그 중요성이 강조되어야 하며, 이를 보다 정교하게 이해하고 개입하기 위한 실증적 연구의 필요성이 크다.

홍현기 등(2012)은 청소년 자기통제 측정을 위한 척도 개발 과정에서 시간관에 주목하여, 현재의 즉각적 만족을 추구하는 성향은 낮은 자기통제와, 미래의 성취와 계획에 가치를 두는 경향은 높은 자기통제와 관련됨을 밝힌 바 있다. 이에 본 연구에서는 자기통제력의 구조를 현재지향적 만족추구와 미래지향적 만족추구의 두 요인으로 구분하여 고등학생의 자기통제를 보다 구체적이고 실천 가능한 수준에서 탐색하고자 한다.

4. 관련 변인간의 관계

여기에서는 본 연구의 변인인 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제 간의 관계를 살펴보고자 한다.

가. 감각추구성향과 도박문제의 관계

감각추구성향이 높은 고등학생은 일반적으로 외향적이고 충동적이며, 자극적인 상황을 선호하고 위험을 감수하려는 경향이 강하다(이래혁 외, 2020). 이러한 성향은 행동의 결과에 대한 충분한 고려 없이 즉각적인 보상을 추구하게 만들며, 도박과 같은 고위험 활동에 쉽게 노출될 수 있다(Gupta & Derevensky, 2000). 즉, 새로운 경험과 스릴을 추구하는 감각추구성향의 본질적인 특성이 불확실한 결과에도 불구하고 큰 보상을 기대하게 만드는 도박의 속성과 부합하여, 감각추구성향이 높은 청소년이 도박에 더 쉽게 매력을 느끼고 빠져들 수 있는 것이다. 이처럼 감각추구성향은 도박 행동의 시작과 유지에 영향을 미치는 중요한 개인 내적 요인으로 고려될 수 있다. 이에 선행연구들은 감각추구성향이 도박문제를 높이는 선행요인으로 작용함을 밝히고 있다(Stephenson & Helme, 2006; Zuckerman, 1994).

이를 실증한 선행연구를 살펴보면, Reardon 등(2019)의 연구 및 Tani 등(2020)의 연구는 청소년의 감각추구성향이 도박 빈도와 정적 상관을 갖는 것을 확인하였다. Gupta 등(2006)의 연구에서도 청소년의 감각추구성향이 강할수록 도박 심각도 수준이 높아지는 것을 확인하였다. 국내의 경우 이래혁 외(2020) 및 나지훈과 이성규(2021), 김진영, 배인경, 전종설(2021)의 연구에서는 한국도박문제관리센터의 청소년 표본을 분석한 결과, 청소년의 감각추구성향이 문제도박에 유의한 영향을 미치는 것을 확인하였다.

이상의 선행연구들은 감각추구성향이 청소년의 도박문제에 영향을 미치는 심리적 요인임을 일관되게 보여주고 있다. 즉, 감각추구성향이 강한 고등학생은 즉각적 보상을 추구하고 위험을 감수하려는 경향이 크고, 이것이 도박문제 행동을 야기하는 것이다. 본 연구는 이를 바탕으로 감각추구성향이 고등학생의 도박문제에 어떠한 영향을 미치는지 실증적으로 검토하고자 한다.

나. 감각추구성향과 자기통제력의 관계

감각추구성향은 일시적인 즐거움을 추구하고 자극에 민감하게 반응한다는 점에서 충동이나 욕구를 조절하고 장기적인 목표 달성을 위해 행동을 조절하는 자기통제와 개념적으로 대비되는 특성을 지닌다(Baumeister et al., 1994). 두 개념은 상호 밀접하게 영향을 주고받는 관계에 있는데, 감각추구성향이 높은 개인은 자기통제력을 유지하는 데 더 많은 인지적 자원을 소모하게 되어, 결과적으로 자극에 대한 저항력이 낮아질 수 있다(안윤정, 이희경, 2013, 임미애, 2021). 이는 고등학생과 같은 발달 단계에서 뚜렷하게 나타나며, 특히 즉각적인 만족에 대한 욕구가 강한 상황에서는 감각추구성향이 자기통제력의 발휘를 저해하는 요인으로 작용할 수 있다(나지훈, 2020; 정재홍, 이민규, 2014).

실제로 선행연구에서는 감각추구성향과 자기통제력이 부적 상관관계를 갖는 것으로 나타나며, 이는 게임 중독을 유의하게 예측하는 것으로 나타난다(Mehroof & Griffiths, 2010). 또한, 감각추구성향이 자기통제력의 하위 요소인 즉각적 만족 추구하고 유의한 정적 상관을 보였으며, 청소년기의 높은 감각추구가 충동적 행동의 기반이 될 수 있음이 보고되었다(김광웅, 부정민, 2006; 정세화, 2004). 즉, 강한 자극을 추구하는 성향은 장기적인 목

표를 위한 인내와 충동 억제를 요구하는 자기통제력 발휘에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 높은 것이다. 따라서 본 연구에서는 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 이러한 영향 관계를 주요하게 살펴보고자 한다.

다. 자기통제력과 도박문제의 관계

도박은 즉각적인 보상과 자극을 제공하는 행위로, 자기통제력이 낮은 개인일수록 이러한 유혹에 취약하게 반응하여 도박에 쉽게 빠져들 수 있다(차승원, 2022). 이처럼 도박행동은 충동 조절의 실패와 밀접하게 관련되며, 자기통제력은 이러한 충동적 행동에 대한 저항 능력을 결정짓는 핵심 심리적 자원으로 작용한다. 국내외 연구들은 자기통제력이 도박문제에 대한 강력한 보호 요인임을 일관되게 보고하고 있다. 예를 들어, 자기통제력이 높은 청소년은 도박에 대한 유혹에 노출되더라도 행동으로 이어질 가능성이 낮으며, 도박으로 인한 부적응적 행동으로의 전이 또한 효과적으로 억제되는 경향을 보인다(임미애, 2021; Hodgins & Stevens, 2021).

Gottfredson과 Hirschi(1990)의 일반범죄이론에서도 자기통제력의 부족은 비행과 일탈행동의 가장 주요한 설명 요인으로 제시되며, 이러한 이론적 관점은 도박행동과 같은 고위험 행동에도 직접적으로 적용될 수 있다. 즉, 낮은 자기통제력은 도박이라는 자극적 보상 행위를 통제하지 못하게 하여 반복적이고 만성적인 문제행동으로 이어질 가능성을 높인다.

자기통제력과 도박문제의 관계를 실증적으로 검토한 연구들에서도 이러한 경향은 뚜렷하게 나타난다. 자기통제력이 높은 고등학생은 도박 경험률이 낮고, 도박 관련 문제의 심각도 역시 유의미하게 낮게 보고되었다(정은주, 김옥란, 2023; 차승원, 2022). 나아가, 자기통제력과 도박문제 간의 관계를 종합적으로 분석한 메타분석 연구에서는 양자 간의 평균 효과크기가 부

적으로 유의하여, 자기통제력이 도박문제를 예방하는 데 실질적인 영향을 미친다는 점이 재확인되었다(이승남 외, 2022).

결과적으로 자기통제력은 단순히 도박행동을 억제하는 기능적 능력에 그치지 않고, 도박문제의 발생을 사전에 차단하고, 이미 도박 행동에 노출된 청소년의 회복 가능성을 높이는 데 기여하는 심리적 보호 요인으로 간주할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 도박문제 예방을 위한 핵심 변수로 자기통제력을 설정하여 두 변수 간의 관계를 살펴볼 예정이다.

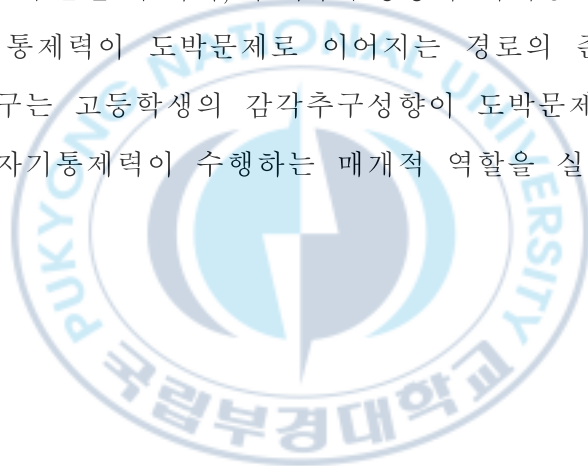
라. 고등학생의 감각추구성향, 자기통제력 및 도박문제의 관계

감각추구성향은 새롭고 자극적인 경험을 추구하며 위험을 감수하려는 성향으로, 청소년기의 충동성과 즉각적 만족 추구하고 맞물려 도박과 같은 고위험 행동에 영향을 미치는 성향 중 하나로 지적된다(Barratt, 1983; Zuckerman, 1985). 특히 고등학생의 경우 정서적·신경생리학적 조절 기능이 아직 완전히 성숙되지 않은 상태이기에 감각추구 욕구가 높게 나타날 수 있으며, 이는 도박과 같은 즉각적인 보상을 제공하는 자극에 더욱 민감하게 반응하게 한다(Gupta & Derevensky, 2000).

이러한 감각추구성향은 단지 도박 행동에 대한 선호나 흥미를 높이는 데 그치지 않고, 개인의 자기통제력에 영향을 미치는 심리적 기반이 되기도 한다. 즉, 감각추구성향이 높을 경우 현재의 욕구나 자극에 대한 민감도가 높고, 미래의 목표를 위한 자기조절 능력이 낮게 형성될 가능성이 높다(김광웅, 부정민, 2006; 정세화, 2004). 선행연구에 따르면, 감각추구성향과 자기통제력은 부적의 상관을 보이며, 자기통제력은 이러한 감각적 자극에 대한 반응을 조절하거나 억제하는 기제로 기능할 수 있었다(Baumeister et al., 1994; Gottfredson & Hirschi, 1990). 나아가 자

기통제력은 감각추구성향으로부터 비롯되는 충동적 행동이 도박문제로 전이되는 과정을 매개하는 요인으로 작용함을 알 수 있다.

안윤정과 이희경(2013)은 감각추구성향이 청소년의 비행에 영향을 미치는 과정에서 자기통제력이 유의미한 매개 효과를 가짐을 보여주었다. 이는 도박과 같은 일탈적 행동에서도 유사한 기제가 작동할 수 있음을 시사한다. 정은주와 최정임(2024) 또한 자기통제력이 고등학생과 도박문제 간의 관계에서 매개변인으로 작용할 수 있음을 제안하였다. 이러한 연구들은 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제 간의 관계가 단순히 서로 관련이 있다는 수준을 넘어서, 감각추구성향이 자기통제력에 영향을 주고, 다시 자기통제력이 도박문제로 이어지는 경로의 존재를 보여준다. 따라서 본 연구는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 영향을 미치는 과정에서 자기통제력이 수행하는 매개적 역할을 실증적으로 분석하고자 한다.



Ⅲ. 방 법

본 장에서는 고등학생의 감각추구성향과 도박문제 간의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 연구 대상, 자료 수집 절차, 측정 도구, 자료 분석 방법을 기술하고자 한다.

1. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 전국의 고등학생 1,090명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 자료를 수집하였다. 이 중 도박 경험이 없다고 응답한 533명과 불성실하게 응답한 설문지 57부를 제외한 최종 500부의 자료를 분석에 활용하였다. 이는 본 연구가 도박 경험을 전제로 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제 간의 관계를 보다 실증적으로 검토하고자 하였기 때문에, 연구대상을 도박 경험이 있는 고등학생으로 한정하여 정밀하게 설정한 결과이다. 연구대상자의 인구통계학적 특성은 표 1에 제시하였다.

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성 (N=500)

변인	구분	N	%
성별	남	250	50.0
	여	250	50.0
학년	1학년	160	32.0
	2학년	170	34.0
	3학년	170	34.0
돈내기 경험	한 번도 해본 적 없다	0	0
	해본 적은 있지만 한두 번뿐이다	340	68.0
	가끔(한 달에 한두 번 정도) 한다	135	27.0
	자주(일주일에 한두 번 이상) 한다	25	5.0
거주 지역	수도권	258	51.6
	영남권	119	23.8
	호남권	53	10.6
	충청권	52	10.4
	강원도	13	2.6
	제주도	5	1
합계		500	100

표 1에 의하면, ‘해본 적은 있지만 한두 번뿐이다’는 340명(68.0%)으로 가장 많았고, ‘가끔 한다’는 135명(27.0%), ‘자주 한다’는 25명(5.0%)이었다. 특히 전체 응답자의 5%는 ‘일주일에 한두 번 이상’ 도박을 하는 것으로 나타나, 문제행동 수준의 도박 위험군에 속할 가능성이 있다는 점에서 주목할 필요가 있다.

성별 분포는 남학생 250명(50.0%), 여학생 250명(50.0%)으로 균형 있게 구성되었으며, 학년별로는 1학년 160명(32.0%), 2학년 170명(34.0%), 3학년 170명(34.0%)이었다. 거주 지역은 수도권이 258명(51.6%)으로 가장 많았고, 다음으로 영남권 119명(23.8%), 호남권 53명(10.6%), 충청권 52명(10.4%), 강원도 13명(2.6%), 제주도 5명(1.0%) 순이었다.

2. 측정 도구

고등학생의 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제를 측정하기 위하여 사용한 측정도구의 구체적인 내용과 구성은 다음과 같다.

가. 감각추구성향 척도

감각추구성향은 Zuckerman(1979)의 이론과 척도를 기반으로 Arnett(1994)이 개발하고 한상철(2003)이 재구성한 감각추구성향 척도(Sensation Seeking Scale)에 이수봉(2017)이 수정·보완하고, 임미애(2021)가 연구 목적에 맞게 구조화한 20문항의 5점 Likert 척도를 사용하였다. 이 척도는 ‘권태민감성(6문항)’, ‘경험추구(7문항)’, ‘스릴추구(7문항)’의 세 가지 하위요인으로 구성되며, 점수가 높을수록 감각추구성향이 높은 것을 의미한다.

임미애(2021)의 연구에서 전체 내적합치도(Cronbach's α)는 .73이었으며, 본 연구에서는 전체 .89, 권태민감성 .82, 경험추구 .81, 스릴추구 .78로 확인되었다. 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도는 표 2에 제시하였다.

표 2. 감각추구성향 척도의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항번호	문항 수	신뢰도
권태민감성	5,6,8*,10*,11,20	6	.82
경험추구	2,3,4,5*,14,15,19	7	.81
스릴추구	1*,7,12,13*,16*,17*,18	7	.78
전체		20	.89

* : 역 채점 문항

나. 자기통제력 척도

자기통제력은 Gottfredson과 Hirschi(1990)의 자기통제이론을 이론적 기반으로 하여, 남현미(1999)가 청소년에게 적합하게 재구성한 자기통제 평정척도(Self-Control Scale)를 바탕으로, 임미애(2021)가 수정·보완하고 타당화한 20문항의 척도를 본 연구에 사용하였다. 이 척도는 ‘즉각적 만족추구’와 ‘장기적 만족추구’의 두 하위요인(각 10문항)으로 구성되어 있으며, 모든 문항은 5점 Likert 척도로 응답한다. 즉각적 만족추구에 해당하는 문항은 역채점하여 분석에 활용하였으며, 점수가 높을수록 자기통제력이 높음을 의미한다.

임미애(2021)의 연구에서 보고된 내적합치도(Cronbach's α)는 전체 척도 .75였으며, 본 연구에서는 전체 .88, 즉각적 만족추구 .74, 장기적 만족추구 .68로 나타났다. 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도는 표 3에 제시하였다.

표 3. 자기통제력의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항번호	문항 수	신뢰도
즉각적 만족추구	3*, 5*, 6*, 7*, 9*, 14*, 16*, 17*, 18*, 19*	10	.74
장기적 만족추구	1, 2, 4, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 20	10	.68
전체		20	.88

* : 역 채점 문항

다. 도박문제 척도

도박문제는 권선중과 김에스더(2024)가 개발한 ICD-11 기반 청소년 도박

문제 선별 척도(Adolescent Problem Gambling Screening Scale)를 사용하여 측정하였다. 이 척도는 세계보건기구의 국제질병분류 제11판에서 제시한 도박장애 진단 기준을 바탕으로 개발된 것으로, 총 10문항으로 구성된다.

도박이라는 용어에 대한 청소년의 민감도를 고려하여, 척도 개발 당시부터 모든 문항은 ‘도박’ 대신 ‘돈내기 게임’이라는 표현을 사용하였으며, 본 연구에서는 원척도를 그대로 사용하였다. 척도는 ‘도박에 대한 통제력 저하(2문항)’, ‘도박이 다른 일상 활동보다 우선순위 증가(3문항)’, ‘부정적 결과 발생에도 불구하고 도박의 지속 또는 확대(5문항)’의 세 가지 하위요인으로 구성되며, 각 문항은 4점 Likert 척도로 응답하도록 되어 있다. 점수가 높을수록 도박문제 수준이 높음을 의미한다.

권선중과 김에스더(2024)의 연구에서 내적합치도(Cronbach's α)는 전체 척도에서 .95로 나타났으며, 본 연구에서는 .95로 확인되었다. 하위요인별로는 ‘도박에 대한 통제력 저하’ .80, ‘도박이 다른 일상 활동보다 우선순위 증가’ .86, ‘부정적 결과 발생에도 불구하고 도박의 지속 또는 확대’ .91로 확인되었다. 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도는 표 4에 제시하였다.

표 4. 도박문제 척도의 하위요인별 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항번호	문항 수	신뢰도
도박에 대한 통제력 저하	1, 3	2	.80
도박이 다른 일상 활동보다 우선순위 증가	4, 5, 6	3	.86
부정적 결과 발생에도 불구하고 도박의 지속 또는 확대	8, 9, 10, 11, 12	5	.91
전체		10	.95

* : 역 채점 문항

3. 자료 분석

본 연구에서는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 수집된 자료를 SPSS 25.0을 사용하여 분석하였다. 분석 절차는 다음과 같다.

첫째, 연구대상자의 인구통계학적 특성을 파악하기 위해 기술통계분석을 실시하였다.

둘째, 감각추구성향 척도, 도박문제 척도, 자기통제력 척도의 신뢰도를 검증하기 위해 각 척도와 하위요인의 내적 합치도(Cronbach's α)를 산출하였다.

셋째, 감각추구성향, 도박문제, 자기통제력 간의 상관관계를 파악하기 위해 Pearson의 상관분석을 시행하였다.

넷째, 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향에서 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 SPSS 25.0을 활용하여 Baron과 Kenny(1986)의 절차에 따른 위계적 회귀분석(Hierarchical Regression Analysis)을 수행하였다.

마지막으로, 매개효과의 통계적 유의성을 검증하기 위해 Hayes(2013)의 PROCESS Macro Model 4를 이용한 부트스트래핑(Bootstrapping)을 실시하였다. 부트스트래핑은 매개효과의 표준오차를 시뮬레이션을 통해 동일한 표본을 5,000번 반복 추출하여 추정하는 방법이다. 이때, 95% 신뢰구간(Biased-corrected CI)에 0이 포함되지 않으면 매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 해석한다(Shrout & Bolger, 2002).

IV. 결 과

본 장에서는 고등학생의 감각추구성향과 도박문제 간의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하기 위해 각 변인 간의 구조를 밝히고, 각 변인 간의 영향을 분석하였다. 본 연구의 연구문제에 따른 자료분석 결과는 다음과 같다.

1. 주요 변인의 기술통계

본 연구의 주요 변인인 고등학생의 감각추구성향, 도박문제, 자기통제력에 대한 전반적인 경향을 파악하기 위해 기술통계를 실시하였으며, 각 변인의 하위요인에 대해 평균, 표준편차, 왜도, 첨도를 산출하였다. 그 결과는 표 5에 제시하였다.

표 5. 주요 변인의 기술통계 결과 (N=500)

변인	평균	표준편차	왜도	첨도
감각추구성향	56.45	13.02	.00	.08
권태민감성	20.66	6.52	.03	-.47
경험추구	18.02	6.28	-.00	-.66
스릴추구	17.76	5.73	.37	.29
자기통제력	67.76	10.83	-.48	1.32
즉각적인 만족추구	34.45	8.14	-.59	.25
장기적인 만족추구	33.31	6.69	-.31	.53
도박문제	4.18	6.59	1.57	1.30
조절실패	1.43	2.19	1.45	.93
현저성	1.43	2.64	1.87	2.55
피해발생	1.35	2.22	1.70	2.05

표 5에서 주요 변인의 평균값을 살펴보면, 고등학생의 감각추구성향 전체 평균은 56.45($SD=13.02$)로 나타났으며, 하위요인별 평균은 권태민감성이 20.66($SD=6.52$), 경험추구는 18.02($SD=6.28$), 스틸추구는 17.76($SD=5.73$)으로 나타났다. 자기통제력의 전체 평균은 67.76($SD=10.83$)이며, 즉각적인 만족추구는 34.45($SD=8.14$), 장기적인 만족추구는 33.31($SD=6.69$)으로 확인되었다. 도박문제의 전체 평균은 4.18($SD=6.59$)이며, 하위요인별로는 조절실패가 1.43($SD=2.19$), 현저성이 1.43($SD=2.64$), 피해발생이 1.35($SD=2.22$)로 나타났다. 본 연구에서는 각 주요 변인의 정규성 여부를 판단하기 위하여 왜도와 첨도를 확인하였다.

West 등(1995)은 왜도가 2 미만, 첨도가 7 미만일 경우 정규성을 만족하는 것으로 본다고 제시하였다. 본 연구의 모든 변인은 이러한 기준치를 충족하였으며, 구체적으로 감각추구성향, 자기통제력, 도박문제 및 각 하위요인 모두 왜도와 첨도가 허용 범위 내에 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 본 연구에서 사용된 자료는 정규성 가정을 만족하는 것으로 판단된다.

2. 주요 변인 간의 상관분석

고등학생의 감각추구성향, 도박문제, 자기통제력 간의 관계를 확인하기 위하여 Pearson의 상관분석을 실시하였다. 분석 결과, 주요 변인 간에 통계적으로 유의한 상관관계가 다수 나타났으며, 특히 자기통제력은 감각추구성향 및 도박문제와 일관되게 부적 상관을 나타냈다.

먼저, 감각추구성향 전체와 도박문제 간에는 유의미한 정적 상관($r=.160$, $p<.01$)이 나타났다. 감각추구성향의 하위요인 중 권태민감성($r=.183$, $p<.01$)과 경험추구($r=.119$, $p<.01$)는 도박문제와 유의미한 정적 상관을 보였으나, 스틸추구($r=.024$)는 유의한 상관을 보이지 않았다. 이는 감각추구성향의 하

위 특성에 따라 도박문제와의 관련성에 차이가 있음을 시사하며, 특히 일상에서의 지루함에 민감하거나 새로운 경험을 추구하는 성향이 높은 고등학생일수록 도박문제에 더 노출될 가능성이 있음을 의미한다. 결과는 표 6과 같다.

표 6. 주요 변인 간의 상관분석 (N=500)

변인	1 전체	1-a	1-b	1-c	2 전체	2-a	2-b	3 전체	3-a	3-b	3-c
1 전체	-										
1-a	.743**	-									
1-b	.698**	.263**	-								
1-c	.663**	.262**	.190**	-							
2 전체	-.133**	-.109*	-.110*	-.058	-						
2-a	-.265**	-.297**	-.207**	-.036	.787**	-					
2-b	.107*	.186**	0.075	-.051	.659**	.055	-				
3 전체	.160**	.183**	.119**	.024	-.386**	-.506**	-.009	-			
3-a	.179**	.212**	.136**	.016	-.368**	-.491**	.003	.926**	-		
3-b	.138**	.169**	.103*	.009	-.340**	-.466**	.017	.952**	.825**	-	
3-c	.135**	.135**	.099*	.047	-.382**	-.464**	-.052	.928**	.784**	.827**	-

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

1. 감각추구성향 전체, 1-a 권태민감성, 1-b 경험추구, 1-c 스티븐추구
2. 자기통제력 전체, 2-a 즉각적 만족추구 2-b 장기적 만족추구
3. 도박문제 전체, 3-a 조절실패 3-b 현저성 3-c 피해발생

자기통제력과 도박문제 간에는 유의미한 부적 상관($r = -.386$, $p < .01$)이 확인되었고, 하위요인 중 즉각적인 만족추구($r = -.506$, $p < .01$)가 도박문제와 가장 높은 부적 상관을 나타냈다. 반면, 장기적 만족추구($r = -.009$)는 통계적으로 유의하지 않았다. 이는 도박문제와의 관련성에 있어 단기적 충동을 조절하는 능력이 보다 핵심적 역할을 함을 보여준다.

도박문제의 하위요인인 조절실패($r = .179$, $p < .01$), 현저성($r = .138$, $p < .01$), 피해발생($r = .135$, $p < .01$)은 모두 감각추구성향과 유의미한 정적 상관을 보였다. 또한, 자기통제력 전체와는 각각 조절실패($r = -.368$, $p < .01$), 현저성

($r = -.340, p < .01$), 피해발생($r = -.382, p < .01$)의 부적 상관을 나타냈다. 이는 자기통제력이 높을수록 도박문제의 다양한 양상이 감소될 수 있음을 의미한다.

또한 감각추구성향과 자기통제력 간에는 유의미한 부적 상관($r = -.133, p < .01$)이 확인되었으며, 하위요인 중 권태민감성($r = -.109$)과 경험추구($r = -.110$)가 자기통제력과 유의한 부적 상관을 나타냈다. 이는 감각추구성향이 강한 고등학생일수록 자극을 즉시 충족하고자 하는 경향이 높아, 자기통제력이 저하될 수 있음을 나타낸다.

3. 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향

고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향을 검증하기 위해 감각추구성향을 예측변인으로, 도박문제를 준거변인으로 설정하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 표 7과 같다.

표 7. 도박문제에 대한 감각추구성향의 위계적 회귀분석 결과 (N=500)

예측 변인	준거 변인	B	SE	β	t	F	R^2	adj. R^2	D_W	VIF
감각추구 성향	⇒ 도박 문제	.081	.022	.160	3.619***	13.096***	.026	.024	2.165	1.000

*** $p < .001$

도박문제에 대한 고등학생의 감각추구성향의 위계적 회귀분석 결과, 회귀모형의 통계적 유의성이 검증되었으며($F=13.096, p < .001$), 설명력은 $R^2=.026$, 수정된 결정계수는 $adj. R^2=.024$ 로 나타났다. 이는 감각추구성향이 도박문제에 유의한 영향을 미치지만, 그 영향력이 제한적인 수준임을 의미한다.

Durbin-Watson 통계량은 2.165로 0 또는 4에 가까운 값이 아닌 2에 근접한 수치로서 자기상관의 문제가 없음을 시사한다(Durbin & Watson, 1950). 분산팽창지수(VIF) 역시 1.000으로 다중공선성의 문제 역시 존재하지 않음을 의미한다(O'Brien, 2007).

회귀계수의 분석 결과, 감각추구성향은 도박문제에 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta=.16, p<.001$), 이는 감각추구성향 수준이 높을수록 도박문제에 노출될 가능성이 증가함을 시사한다.

4. 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 영향

고등학생의 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 영향을 검증하기 위하여 감각추구성향을 예측변인으로, 자기통제력을 준거변인으로 설정하여 위계적 회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 표 8에 제시하였다.

표 8. 감각추구성향이 자기통제력에 미치는 영향 (N=500)

예측변인	준거변인	B	SE	β	t	F	R ²	adj R ²	D_W	VIF
감각추구성향	⇒ 자기통제력	-.111	.037	-.133	-2.995**	8.971***	.018	.016	1.966	1.000

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

자기통제력에 대한 고등학생의 감각추구성향의 위계적 회귀분석 결과, $F=8.971(p<.001)$ 로 회귀모형의 통계적 유의성이 확인되었으며, 회귀모형의 설명력은 $R^2=.018$, 수정된 결정계수($adj. R^2$)=.016으로 나타났다. 이는 감각추구성향이 자기통제력에 유의한 영향을 미치는 것은 하나, 그 설명력은 제한적인 수준임을 보여준다.

Durbin-Watson 통계량은 1.966으로 2에 가까운 값을 보여 자기상관의 문제는 없는 것으로 판단되며(Durbin & Watson, 1950), 분산팽창지수(VIF)는 1.000으로 다중공선성의 문제가 존재하지 않음을 확인하였다(O'Brien, 2007).

회귀계수의 유의성 검증 결과, 감각추구성향은 자기통제력에 유의한 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta = -.133, p < .01$), 이는 감각추구성향이 높을수록 자기통제력이 낮아질 수 있음을 의미한다.

5. 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 자기통제력의 매개효과

가. 자기통제력의 매개효과

고등학생의 감각추구성향과 도박문제 간의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 살펴보기 위하여 Baron과 Kenny(1986)의 매개효과 검증 3단계 절차에 따라 위계적 회귀분석을 실시하였다. 매개효과의 존재 여부는 총 3단계의 회귀분석을 통해 검증하였다. 먼저 1단계에서는 독립변인인 감각추구성향이 종속변인인 도박문제에 유의한 영향을 미치는지를 분석하였고, 2단계에서는 감각추구성향이 매개변인인 자기통제력에 유의한 영향을 미치는지를 검토하였다. 마지막 3단계에서는 자기통제력이 종속변인인 도박문제에 유의한 영향을 미치는지를 분석하였으며, 동시에 감각추구성향과 자기통제력이 함께 도박문제에 미치는 영향의 유의성을 검증하였다. 이와 같은 분석 결과는 표 9에 제시하였다.

표 9. 감각추구성향과 도박문제에서 자기통제력의 매개효과 (N=500)

단계	변인	B	SE	β	t	F	R ²	adj R ²
1	감각추구 성향 ⇒ 도박 문제	.081	.022	.160	3.619***	13.096***	.026	.024
2	감각추구 성향 ⇒ 자기 통제력	-.111	.037	-.133	-2.995**	8.971***	.018	.016
3	감각추구 성향 ⇒ 도박문제 자기통제력	.056	.021	.111	2.669*	80.463***	.161	.158

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

1단계 분석에서는 감각추구성향이 도박문제에 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta=.16$, $p < .001$), 회귀모형은 통계적으로 유의하였고($F=13.096$, $p < .001$), 설명력은 $R^2=.026$ ($adj. R^2=.024$)으로 확인되었다. 2단계에서는 감각추구성향이 매개변인인 자기통제력에 미치는 영향을 분석한 결과, 부적 방향의 유의한 영향력이 확인되었으며($\beta = -.133$, $p < .01$), 회귀모형 또한 유의하였다($F=8.971$, $p < .001$). 설명력은 $R^2=.018$ ($adj. R^2=.016$)으로 다소 낮은 수준이었다. 마지막 3단계 분석에서는 감각추구성향과 자기통제력을 동시에 독립변인으로 투입하여 도박문제에 대한 영향을 살펴본 결과, 회귀모형은 유의하였고($F=80.463$, $p < .001$), 설명력은 $R^2=.161$ ($adj. R^2=.158$)로 1단계보다 크게 증가하였다. 이때 감각추구성향의 도박문제에 대한 영향은 여전히 유의하였으나($\beta=.111$, $p < .01$), 그 영향력은 1단계의 $\beta=.16$ 보다 감소하였다. 한편 자기통제력은 도박문제에 유의한 부적 영향을 미쳤으며($\beta = -.372$, $p < .001$), 이는 높은 자기통제력이 도박문제 감소에 기여함을 의미한다.

위의 내용을 도식화하면 그림 2와 같다.

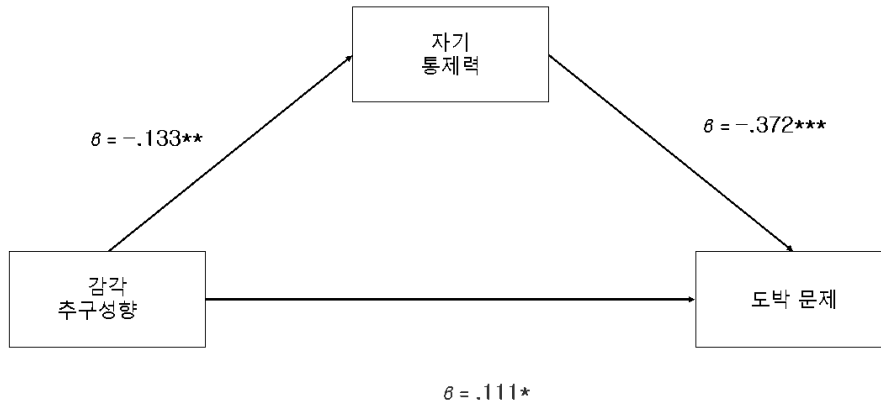


그림 2. 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 자기통제력의 매개효과

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

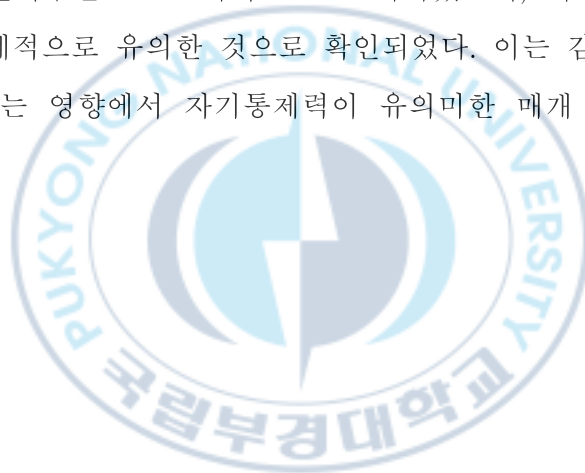
나. 자기통제력의 매개효과 유의성 검증

3단계의 매개효과 검증을 통해 매개변인인 자기통제력의 투입으로 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향력의 크기가 감소하는 것을 확인함으로써, 매개효과가 존재함을 간접적으로 확인할 수 있었다. 그러나 감각추구성향에서 자기통제력으로 이어지는 경로(a)와 자기통제력에서 도박문제로 이어지는 경로(b)가 통계적으로 유의하다하더라도, 이 두 경로를 통한 간접효과(ab)의 통계적 유의성이 직접적으로 검증된 것은 아니므로, 매개효과의 유의성 여부를 확인하기 위해 Hayes(2013)의 PROCESS MACRO를 활용한 부트스트래핑 방법(Bootstrapping method)을 실시하였다. 자기통제력의 매개효과에 대한 유의성 검증 결과는 표 10에 제시하였다.

표 10. 자기통제력의 매개효과 유의성 검증 부트스트래핑 결과

경로	<i>B</i>	<i>SE</i>	95% 신뢰구간	
			하한	상한
감각추구성향 → 자기통제력 → 도박문제	.025	.010	.006	.047

표 10에서 확인할 수 있듯이, 고등학생의 감각추구성향이 자기통제력을 거쳐 도박문제로 이어지는 간접효과에 대한 부트스트래핑 분석 결과, 매개효과의 95% 신뢰구간은 .006에서 .047로 나타났으며, 이 구간에 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 이는 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향에서 자기통제력이 유의미한 매개 역할을 수행함을 의미한다.



V. 논 의

본 연구는 감각추구성향이 도박문제에 미치는 영향을 고등학생을 대상으로 확인하고, 감각추구성향과 도박문제의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증하였다. 연구 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 고등학생의 감각추구성향은 도박문제에 유의한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 감각추구성향이 높을수록 도박문제를 경험할 가능성이 높음을 의미한다. 이러한 결과는 감각추구성향이 청소년의 도박문제 발생 가능성을 증가시킨다고 나타난 선행연구(Gupta & Derevenskym 2000; Hodgins & Stevens, 2021)와, 감각추구성향이 청소년기 위험행동의 주요 예측 변인이라는 선행연구(나지훈, 2020)와 맥을 같이한다. 즉, 감각추구성향이 높은 고등학생은 즉각적 보상이 주어지는 도박과 같은 고위험 행동에 더욱 취약한 것으로 해석할 수 있다.

감각추구성향이 높은 청소년은 새로운 자극에 대한 민감성과 즉각적 보상에 대한 높은 반응성을 지니고 있어, 반복적이고 자극적인 보상이 수반되는 도박행위에 쉽게 이끌릴 가능성이 높다(Zuckerman, 1994). 특히 도박은 빠른 보상과 강한 자극이 결합된 행위로, 감각추구성향이 높은 고등학생에게는 더욱 매력적으로 작용할 수 있다. 나아가 최근 고등학생을 대상으로 한 온라인 도박의 접근성이 높아지고 있다는 점에서, 감각추구성향이 높은 고등학생은 단순한 일회적 도박 ‘경험’ 수준을 넘어 문제적 도박행동으로 이행할 위험이 크다. 따라서 감각추구성향은 고등학생의 도박문제를 조기 선별하고, 예방적 개입을 설계하는 데 있어 핵심적인 지표로 활용될 수 있으며, 이를 고려한 맞춤형 상담 프로그램 및 교육이 필요함을 알 수 있다.

둘째, 고등학생의 감각추구성향은 자기통제력에 유의한 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 감각추구성향이 높을수록 자기통제력이 약화됨을 의미한다. 이러한 결과는 감각추구성향과 자기통제력의 부적 관계를 밝힌 선행연구(Mehroof & Griffiths, 2010; Pokhrel, 2010)의 결과와 일치한다. 더불어, 감각추구성향의 하위요인인 ‘권태민감성’과 ‘경험추구’가 자기통제력과 부적 상관을 보인 점은, 반복되는 일상에서의 지루함 해소를 위한 자극 탐색이 자기조절 자원을 소진시켜 통제능력을 약화시킨다는 선행연구(Baumeister & Heatherton, 1996; Steinberg, 2009)와도 맥을 같이 한다. 즉, 감각추구성향이 높은 고등학생일수록 일상적인 자극에 쉽게 흥미를 잃고 보다 강한 자극을 지속적으로 추구하는 과정에서 충동적 반응을 억제하는 자기조절 능력이 약화되며, 이는 전반적인 자기통제력 저하로 이어질 수 있음을 시사한다. 따라서 감각추구성향이 높은 청소년을 조기에 선별하고, 자기조절 능력을 강화하는 개입이 요구된다. 특히 반복적 자극에 민감하게 반응하는 특성을 고려할 때, 감각추구적 욕구를 건설적인 방식으로 전환할 수 있는 구조화된 훈련이나 상담적 중재가 자기통제력 약화를 예방하는 데 효과적일 것으로 보인다.

셋째, 감각추구성향과 도박문제 간의 관계에서 자기통제력의 매개효과를 검증한 결과, 고등학생의 감각추구성향은 자기통제력을 경유하여 도박문제에 유의한 간접 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 감각추구성향이 도박문제에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라, 자기통제력 저하를 통해 간접적으로도 도박문제를 심화시킬 수 있음을 의미한다. 이러한 결과는 도박문제를 다룬 선행연구에서 자기통제력의 매개효과를 보고한 연구(정은주, 최정임, 2024)와, 청소년의 문제행동 발생 경로에서 자기통제력의 역할을 강조한 연구(안윤정, 이희경, 2013)와도 맥을 같이 한다. 즉, 감각추구성향이 도박문제로 이어지는 과정에는 자기통제력이 핵심적인 매개 요인으로 작용

하며, 문제행동은 단순한 성향의 결과가 아니라 조절 능력의 결핍에 의해 더욱 심화될 수 있음을 시사한다. 이는 청소년의 도박문제를 이해할 때, 외현적 특성뿐만 아니라 자기통제력과 같은 내면적 심리기제를 함께 고려해야 함을 보여준다. 따라서 감각추구성향 자체를 억제하는 접근보다는, 이러한 성향을 지닌 고등학생이 도박과 같은 고위험 행동에 노출되지 않도록 자기통제력을 향상시키는 개입 전략이 우선적으로 마련되어야 할 것이다.

이상의 논의를 통한 본 연구의 의의를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 유의미한 영향을 미친다는 것을 확인하였다는 점에서 의의가 있다. 기존의 연구들은 감각추구성향이 충동적 행동이나 위험행동과 관련이 있다는 사실은 보고해왔지만, 이를 구체적으로 ‘도박문제’와 연결지어 분석한 연구는 제한적이었다. 특히 국내에서 고등학생을 대상으로 감각추구성향과 도박문제 간의 관계를 밝힌 연구는 드물다는 점에서 본 연구는 새로운 경험적 근거를 제시한다. 감각추구성향이 높은 고등학생은 빠르고 강한 자극을 추구하는 경향으로 인해 도박과 같은 즉각적 보상이 따르는 활동에 쉽게 노출될 수 있으며, 이는 문제적 도박으로 이어질 수 있는 가능성을 내포한다. 이러한 결과는 청소년의 도박문제를 설명하는 데 있어 감각추구성향을 하나의 핵심 변인으로 고려해야 함을 시사한다.

둘째, 감각추구성향이 도박문제에 영향을 미치는 과정에서 자기통제력이 매개 역할을 한다는 점을 확인한 것에 의의가 있다. 이는 감각추구성향이 도박문제에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라, 자기통제력 저하를 통해 간접적으로도 영향을 줄 수 있다는 것을 의미한다. 기존 연구에서는 감각추구성향과 도박문제의 관계에 주목하면서도 그 과정에서 어떤 심리적 요인이 작용하는지에 대한 분석은 부족하였다. 본 연구는 감각추구성향이 자기통제력을 약화시키고, 이로 인해 도박문제가 심화될 수 있다는 경로를

실증적으로 확인함으로써, 감각추구 성향이 도박문제에 영향을 미치는 작동 기제를 보다 구체적으로 설명할 수 있는 근거를 마련했다는 점에서 의의가 있다.

셋째, 도박문제를 호소하는 고등학생에 대한 개입 방향을 설정할 수 있는 이론적 근거를 제공하였다는 점에서 실제적 함의를 가진다. 단순히 감각추구성향이 높다는 이유만으로 도박문제를 해석하기보다는, 그 이면에 존재하는 자기통제력의 수준을 함께 고려함으로써 보다 정밀하고 효과적인 상담 개입이 가능하다는 점에서 의미가 있다. 이를 바탕으로 상담자는 다음과 같은 구체적 개입 전략을 적용해볼 수 있다. 첫째, 고등학생의 자기통제력 향상을 위한 심리교육 및 상담을 제공한다. 이를 위해 자신의 충동성과 정서 반응을 인식하고 조절하는 기술을 학습할 수 있도록 돕고, 일상생활에서의 자극 욕구를 건설적으로 표현할 수 있는 활동을 설계하여 자기조절 능력 향상을 지원해야 한다. 둘째, 감각추구성향이 높은 고등학생이 구조화된 일상과 목표지향적 활동을 경험할 수 있도록 지도한다. 창의적 체험활동, 신체활동, 집중 훈련 등과 같은 반복되는 지루함에서 벗어나 긍정적인 자극을 경험할 수 있는 활동을 제공함으로써 도박과 같은 고위험 자극에 대한 의존을 낮추고, 자기통제력의 지속적 강화를 유도할 수 있을 것이다. 마지막으로 유사한 성향을 가진 또래들과의 집단상담 및 소그룹 모임을 통해 감각추구적 욕구를 공유하고 사회적 지지를 경험하도록 하는 것도 효과적인 전략이 될 수 있다. 이러한 환경은 청소년이 자극에 대한 즉각적인 반응 대신, 사회적으로 수용 가능한 방식으로 감정을 표현하고 욕구를 조절하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다. 즉, 이와 같은 통합적 개입을 통해 고등학생의 도박문제를 예방하고, 자기통제력 및 건강한 행동 선택 능력을 증진시키는 데 기여할 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점과 후속 연구 제언은 다음과 같다.

첫째, 도박문제 집단에 대한 표집 한계가 존재한다. 일반 고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하였기 때문에 실제로 도박문제를 경험하고 있는 청소년 집단이 충분히 표집되었는가에 대한 검증이 어렵다. 도박문제 경험군 수가 상대적으로 적은 상황에서 도출된 결과는 통계적으로 해석에 주의가 필요하며, 이에 후속 연구에서는 위험군을 충분히 확보할 수 있는 표집 설계가 요구된다.

둘째, 연구 대상이 고등학생으로 한정되어 결과의 일반화 가능성에 제한이 있다. 감각추구성향과 자기통제력은 발달 단계에 따라 다르게 발현될 수 있다. 선행연구에서는 사춘기 전후 자기통제력과 충동성, 비행 행동 등과의 상관성이 보고된 바 있다. 이에 후속 연구에서는 다양한 연령대를 포함한 청소년 연구를 수행할 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 도박행위를 '돈내기'로 한정하여 측정하였다. 그러나 최근 청소년은 스마트폰과 디지털 기기를 통해 온라인 도박 콘텐츠에 손쉽게 접근할 수 있고 게임과 결합된 사행성 요소 등의 도박 형태도 존재한다. 변화된 도박환경을 반영하지 못한 한계는 도박문제의 실제 수준을 과소평가했을 가능성을 갖는다. 이에 후속 연구에서는 청소년 도박행위의 형태를 사전조사한 뒤, 이를 포괄할 수 있는 문항 개발이 필요하다.

넷째, 자기보고식 설문조사를 기반으로 자료를 수집한 점에서 연구 한계가 있다. 도박문제가 비행 행동이라는 점에서 응답자는 자신의 문제를 축소하는 등 사회적으로 바람직한 방향으로 응답했을 가능성이 존재한다. 향후 연구에서는 타당성을 높이기 위해 익명성과 비심판적 환경을 강조하거나, 교사 및 부모 보고 등의 다원적 측정을 병행하는 방식이 고려될 수 있다.

이러한 연구 제한점에도 불구하고 본 연구는 고등학생의 감각추구성향이 도박문제에 유의한 영향을 미치며, 이 관계에서 자기통제력이 핵심 매개

경로로 작용함을 실증적으로 입증하였다. 특히 자기통제력은 감각추구성향이 문제행동으로 전이되는 과정을 연결하는 심리적 경유지로서 기능하며, 이 과정에서 내재적 자기조절 역량의 수준이 도박문제의 심각도에 영향을 미치는 핵심 경로 요인 중 하나임을 규명하였다. 이는 청소년기의 도박문제를 단순한 충동 행동으로 환원하기보다 감각추구 성향과 자기통제력 간의 상호작용이 아닌, 인과적 매개 흐름 속에서 형성되는 정서적·행동적 복합 문제로 이해할 필요성을 시사한다.



참고문헌

- 경찰청 (2024. 11. 11.). 2024 사이버도박 특별단속 결과 및 단속 연장 [보도자료].
https://www.police.go.kr/user/bbs/BD_selectBbs.do?q_bbsCode=1002&q_bbscttSn=20241111104549342
- 권선중, 김에스더 (2024). ICD-11 기반 청소년 도박문제 선별 척도 개발 및 타당화. **청소년학연구**, 31(2), 351-370.
- 김광웅, 부정민 (2006). 온라인게임 몰입 및 중독과 개인내적 요인과의 관계-자기존중감, 자기통제력, 우울, 공격성, 감각추구성향을 중심으로. **상담학연구**, 7(4), 1169-1187.
- 김성봉, 장정임 (2016). 청소년 도박중독 판별요인 분석: 비합리적 도박신념, 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로. **한국산학기술학회논문지**, 17(8), 630-636.
- 김세경, 천성문 (2015). 자기통제력과 관련된 변인에 대한 메타분석: 가정환경 변인군과 개인심리 변인군을 중심으로. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 27(1), 85-1073.
- 김영경 (2012). 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 24(1), 175-195.
- 김진영, 배인경, 전종설. (2021). 청소년 도박문제의 경로: 문제적 및 병적 도박 경로모델의 적용. **보건사회연구**, 41(1), 352-369.
- 김진화 (2023). 청소년의 학업 스트레스가 사이버 불링 가해 행동에 미치는 영향: 부모-자녀 간 의사소통과 자기 통제력의 매개효과.

- 서울벤처대학원대학교 박사학위논문.
- 김치건 (2019). **감각추구, 가족유대, 학교유대, 또래압력과 학교폭력가해 행동 간의 구조적 관계: 인터넷 게임 중독과 공격성의 다중매개 효과**. 성균관대학교 박사학위논문.
- 나지훈 (2021). **청소년의 충동성과 감각추구성향이 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로**. 숭실대학교 박사학위논문.
- 나지훈, 이성규 (2021). 충동성과 감각추구성향이 청소년의 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로. **학습자중심 교육과교육연구**, 21(7), 193-208.
- 남현미 (1999). **가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향**. 서울대학교 석사학위논문.
- 도금혜, 이지민 (2011). 청소년의 인터넷 중독, 자아존중감, 자기통제, 공격성간의 관계구조. **가정과삶의질연구**, 29(3), 59-69.
- 류나미, 윤혜미. (2008). 청소년의 감각추구성향과 또래동조성향 및 부모의 관리감독이 청소년 음주행동에 미치는 영향. **한국아동복지학**, 25, 39-69.
- 박완경, 이수비 (2021). 청소년의 학교생활부적응, 문제도박, 비행의 관계: 충동성의 조절된 매개효과를 중심으로. **청소년복지연구**, 23(2), 23-48.
- 박창선 (2017). **아동의 환경요인이 스마트폰 중독에 미치는 영향: 자기조절능력과 자아존중감의 매개효과** 서울한영대학교 석사학위논문.
- 박현숙 (2013). **MBSR을 접목한 글쓰기치료가 중학생의 우울, 충동성, 특성불안, 감각추구에 미치는 효과**. 경북대학교 박사학위논문.
- 사행산업통합감독위원회 (2009). **사행산업 이용실태 및 국민 인식 조사**

결과 보고서. 사행산업통합감독위원회.

- 선혜민, 박진희, 조은희, 양정하, 최지이, 신현주, 천성문 (2019). 고등학생의 충동성과 도박행동의 관계에서 도박동기의 매개효과. **학습자중심 교과교육연구**, 19(11), 1235-1255.
- 성수영 (2025). 청소년들의 인터넷·스마트폰 게임중독 및 불법도박 실태에 관한 연구. **문화기술의융합**, 11(1). 421-429.
- 신연섭, 이봉건 (2016). 대학생의 휴대폰 중독과 감각추구성향, 충동성, 공격성의 관계 분석. **청소년문화포럼**, 45, 61-83.
- 안세근, 조정희 (2007). 중학생의 인터넷 중독과 자기통제력과의 관계 연구. **한국교육논단**. 6(2). 87-103.
- 안윤정, 이희경 (2013). 감각추구성향과 청소년비행의 관계: 자기통제력의 매개효과. **사회과학연구**, 29, 7-30. 가톨릭대학교 사회과학연구소.
- 우민혜 (2015). 감각추구성향이 청소년의 위험행동에 미치는 영향에서 미래지향과 자기통제력의 조절효과. 경북대학교 석사학위논문.
- 이동준 (2022) 근거이론을 통한 청소년 인터넷 도박중독 연구. 성균관대학교 박사학위논문.
- 이래혁, 장혜림, 이재경 (2020). 청소년의 감각추구성향이 비합리적 도박신념을 통해 문제도박에 미치는 영향: 도박 접근성의 조절된 매개효과. **청소년복지연구**. 22(2). 85-113.
- 이선경, 한성열 (2014). 대학생의 감각추구성향이 도박에 미치는 영향: 생활스트레스의 조절 효과. **여가학연구**. 12(1). 1-20.
- 이수봉 (2017). 청소년의 감각추구성향과 또래동조성이 사이버블링에 미치는 영향: 익명성의 매개효과. 대구한의대학교 박사학위논문.
- 이승남, 강지영, 김현수 (2022). 문제성 도박 위험요인과 보호요인 메타분석 - 청소년과 성인의 비교를 중심으로. **한국지역사회복지학**. 80.

135-1753.

- 이윤미, 권윤나, 채규만 (2019). 중학생의 부모 애착이 스마트폰 중독에 미치는 영향: 자기통제력의 조절 효과를 중심으로. **청소년문화포럼**, 59, 55-79.
- 임미애 (2021). **청소년의 감각추구성향이 스마트폰 중독에 미치는 영향: 충동성과 자기통제력의 이중매개효과 및 가족건강성의 조절된 매개효과**. 서울벤처대학원대학교 박사학위논문.
- 임은미, 이성진 (2001). 중·고등학생의 학업동기 구조. **아시아교육연구**, 2(1), 89-111.
- 임정하, 양연희, 최지윤 (2018). 청소년의 자극추구성향과 인터넷 게임 과다 사용의 관계: 부모감독의 조절효과를 중심으로. **인간발달연구**, 25(3), 115-132.
- 정세화 (2004). **청소년의 감각추구성향과 자기통제력이 여가만족에 미치는 영향**. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정은주, 김옥란 (2023). 청소년의 비합리적 도박신념과 도박문제의 관계: 자기통제력의 매개효과. **안전문화연구**, 21, 227-247.
- 정은주, 최정임 (2024). 고등학생이 지각한 부모의 양육태도와 도박문제의 관계: 자기통제력과 비합리적 도박신념의 매개효과. **청소년학연구**, 31(4), 183-208.
- 정재홍, 이민규. (2014). 감각추구, 충동성, 인터넷 중독 및 부정적 정서 간의 인과모형 탐색: 성격강점 자기조절의 조절효과. **한국심리학회지: 건강**, 19(3), 747-767.
- 조민국, 정구철, 최병구 (2018). 스트레스, 지연행동 및 감각추구성향이 스마트폰 중독에 미치는 영향. **한국경영정보학회 학술대회 논문집**, 2018(5), 122-127.

- 조한범, 노도현, 김미향 (2016). 수상스키 참가자 특성에 따른 감각추구성향이 여가소비행동에 미치는 영향. **한국여가레크레이션학회지**, 40(2), 30-44.
- 주명우, 손정락 (2019). 뉴로피드백 훈련이 게임 중독 대학생의 뇌파, 충동성, 감각 추구, 게임 중독 증상 및 게임 갈망에 미치는 효과. **디지털융복합연구**, 17(9), 479-486.
- 차승원 (2022). **대학생의 스마트폰 중독과 도박행동의 관계에서 자기통제력과 비합리적 도박신념의 순차적 매개효과**. 조선대학교 석사학위논문.
- 채수정, 이성규 (2019). 사회적 지지와 청소년 문제성 도박의 관계에서 성별의 조절효과. **학교사회복지**, (48), 25-43.
- 한국도박문제관리센터 (2018). **2018년 청소년 도박문제 실태조사**. 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제예방치유원 (2023). **2023년 청소년 도박 실태조사 보고서**. 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 한국도박문제예방치유원 (2024). **2024 청소년 도박 실태조사 보고서**. 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 하지연, 신성만 (2016). 청소년 인터넷중독 집단상담 프로그램 효과에 관한 메타분석: 적용이론과 구성요소를 중심으로. **한국심리학회지: 일반**, 35(1), 191-216.
- 한상철 (2003). 감각추구성향과 대처전략이 청소년의 위험행동에 미치는 영향. **교육심리연구**, 17(4), 1-26.
- 한영근, 김주일, 이영글 (2018). 청소년의 인터넷게임 이용이 도박경험에 미치는 영향. **사회과학연구**, 57(2), 363-390. 강원대학교 사회과학연구원.

- 홍현기, 김희송, 김진하, 김종한 (2012). 한국판 단축형 자기통제 척도 (BSCS)의 타당화 및 신뢰도 연구. *한국심리학회지: 일반*, 31(4), 1193-1210.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469 - 480.
- Arnett, J. J. (1999). Adolescent storm and stress, reconsidered. *American Psychologist*, 54(5), 317 - 326.
- Arnett, J. J. (1998). Risk behavior and family role transitions during the twenties. *Journal of Youth and Adolescence*, 27(3), 301-320.
- Arnett, J. J. (1997). Sensation seeking, aggressiveness, and adolescent reckless behavior. *Personality and Individual Differences*, 22(6), 693 - 703.
- Arnett, J. J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16(2), 289-296.
- 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(6), 1173 - 1182.
- Barratt, E. S. (1983). The biological basis of impulsiveness: The significance of timing and rhythm disorders. *Personality and Individual Differences*, 4(4), 387-391.
- Baumeister, R. F., & Exline, J. J. (2000). Self-control, morality, and human strength. *Journal of Social and Clinical Psychology*,

- 19(1), 29 - 42.
- Baumeister, R. F. (2012). Self-control: The moral muscle. *Psychologist*, 25(2), 112-115.
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (1996). Self-regulation failure: An overview. *Psychological Inquiry*, 7(1), 1 - 15.
- Baumeister, R. F., Heatherton, T. F., & Tice, D. M. (1994). *Losing control: How and why people fail at self-regulation*. Academic Press.
- Brands, M. R., Taal, E. M., Oude Voshaar, M., Driessens, M. H. E., van Veen, C. M. E., Kruij, M. J. H. A., den Exter, P. L., Laros-van Gorkom, B. A. P., Stein-Wit, M. A., Fischer, K., Meijer, S., Meijer, K., Beijlevelt, M., Fijnvandraat, K., & Gouw, S. C. (2025). Real-world bleeding rates on emicizumab: The value of using nationwide digital treatment diary data in clinical research. *Research and Practice in Thrombosis and Haemostasis*, 9(2), 102717.
- Brevers, D., & Noël, X. (2013). Pathological gambling and the loss of willpower: A neurocognitive perspective. *Socioaffective Neuroscience & Psychology*, 3(1), 21592.
- Bridges, D., & Schendan, H. E. (2019). Sensitive individuals are more creative. *Personality and Individual Differences*, 142, 186-195.
- Burger, P. M., Dorresteijn, J. A. N., Koudstaal, S., Holtrop, J., Kastelein, J. J. P., Jukema, J. W., Ridker, P. M., Mosterd, A., & Visseren, F. L. J. (2024). Course of the effects of LDL-cholesterol reduction on cardiovascular risk over time: A meta-analysis of

- 60 randomized controlled trials. *Atherosclerosis*, 396, 118540.
- Cyders, M. A., & Coskunpinar, A. (2011). Measurement of constructs using self-report and behavioral lab tasks: Is there overlap in nomothetic span and construct representation for impulsivity? *Clinical Psychology Review*, 31(6), 965-982.
- Donohew, L., Zimmerman, R., Cupp, P. S., Novak, S., Colon, S., & Abell, R. (2000). Sensation seeking, impulsive decision-making, and risky sex: Implications for risk-taking and design of interventions. *Personality and Individual Differences*, 28(6), 1079 - 1091.
- Estévez, A., Jauregui, P., Lopez-Gonzalez, H., Mena-Moreno, T., Lozano-Madrid, M., Macia, L., ... & Jiménez-Murcia, S. (2021). The severity of gambling and gambling related cognitions as predictors of emotional regulation and coping strategies in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 37(2), 483-495.
- Finkenauer, C., Engels, R. C. M. E., Baumeister, R. F. (2005). Parenting behaviour and adolescent behavioral and emotional problems: The role of self-control. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 58 - 69.
- Freud, S. (1961). The ego and the id (J. Strachey, Trans.). In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (Vol. 19, pp. 12 - 66). London: Hogarth Press.
- Gokçearslan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlamam, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage,

self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639 - 649.

Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.

Grasmick, H. G., Tittle, C. R., Bursik, R. J., & Arneklev, B. J. (1993). Testing the core empirical implications of Gottfredson and Hirschi's general theory of crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 30(1), 5-29.

Gupta, R., Derevensky, J. L., & Ellenbogen, S. (2006). Personality characteristics and risk-taking tendencies among adolescent gamblers. *Canadian Journal of Behavioural Science / Revue canadienne des sciences du comportement*, 38(3), 201 - 213.

Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2), 315 - 342.

Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345.

Hayes, A. F. (2013). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. Guilford Press.

Hodgins, D. C., & Stevens, R. M. G. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: Emerging data. *Current Opinion in Psychiatry*, 34(4), 332 - 343.

- Jessor, R., & Jessor, S. L. (1977). *Problem behavior and psychological development: A longitudinal study of youth*. New York, NY: Academic Press.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., & Chen, C. C. (2012). The association between Internet addiction and psychiatric disorder: a review of the literature. *European Psychiatry, 27*(1), 1-8.
- Leung, L. (2008). Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong. *Journal of Children and Media, 2*(2), 93 - 113.
- Lin, S. S. J., & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and Internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior, 18*(4), 411-426.
- Mehroof, M., Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*(3), 313 - 316.
- Mischel, W., Shoda, Y., Rodriguez, M. L. (1988). Delay of gratification in children. *Science, 244*(4907), 933 - 938.
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions, 10*(3), 566-586.
- Muller, R. D., Seton, M., Zahirovic, S., Williams, S. E., Matthews, K. J., Wright, N. M., Shephard, G. E., Maloney, K. T., Barnett-Moore,

- N., Hosseinpour, M., Bower, D. J., & Cannon, J. (2016). Ocean basin evolution and global-scale plate reorganization events since Pangea breakup. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences, 44*, 107 - 138.
- Reardon, K. W., Wang, M., Neighbors, C., & Tackett, J. L. (2019). The personality context of adolescent gambling: Better explained by the Big Five or sensation-seeking? *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment, 41*, 69 - 80.
- Romer, D. (2010). Adolescent risk taking, impulsivity, and brain development: Implications for prevention. *Developmental Psychobiology, 52*(3), 263 - 276.
- Shrout, P. E., & Bolger, N. (2002). Mediation in experimental and nonexperimental studies: New procedures and recommendations. *Psychological Methods, 7*(4), 422 - 445.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Steinberg, L., Albert, D., Cauffman, E., Banich, M., Graham, S., & Woolard, J. (2008). Age Differences in Sensation Seeking and Impulsivity as Indexed by Behavior and Self-Report: Evidence for a Dual Systems Model. *Developmental Psychology, 44*(6), 1764-1778.
- Stephenson, M. T., & Helme, D. W. (2006). Authoritative parenting and sensation seeking as predictors of adolescent cigarette and marijuana use. *Journal of Drug Education, 36*(3), 247 - 270.
- Tani, F., Ponti, L., & Ghinassi, S. (2020). Sensation seeking and gambling behavior in adolescence: Can externalizing problems

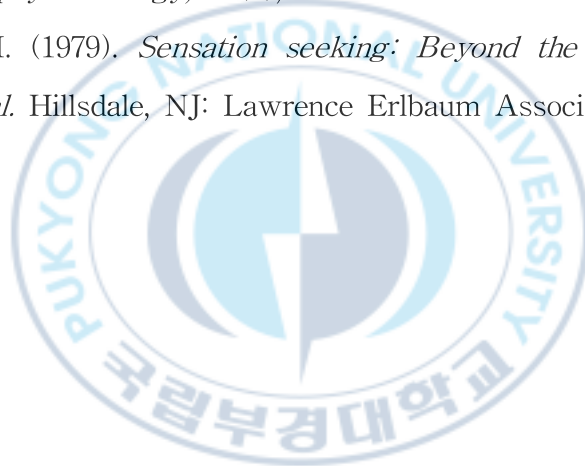
moderate this relationship? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 8986.

World Health Organization. (2019). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics* (11th ed.). <https://icd.who.int/>

Zhao, Y., Marchica, L., Derevensky, J. L., & Ivoska, W. (2018). Mobile gambling among youth: a warning sign for problem gambling?. *Journal of Gambling Issues*, 38, 268 - 284.

Zuckerman, M. (1985). Sensation seeking, mania, and monoamines. *Neuropsychobiology*, 13(3), 121 - 128.

Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.



The Influence of Sensation Seeking on Problem Gambling in High School
Students: The Mediating Effect of Self-Control

Ha Yoon, Lee

Department of Educational Consulting

The Graduate School

Pukyong National University

Advisor : Seong Moon Cheon

Abstract

The purpose of this study was to examine the effect of sensation seeking on problem gambling among high school students and to investigate the mediating role of self-control in this relationship. An online survey was conducted with 1,090 general high school students across 17 regions in South Korea. After excluding 533 students who reported no gambling experience and 57 who provided insincere responses, data from 500 students were used for analysis. The survey included the Sensation Seeking Scale, the Self-Control Scale, and the Problem Gambling Scale. The collected data were analyzed using SPSS 25.0. Pearson correlation analysis was conducted to examine the relationships among the variables, followed by multiple regression analysis based on Baron and Kenny's method. The significance of the mediation effect was tested using bootstrapping.

The results were as follows. First, sensation seeking had a significant positive effect on problem gambling. Second, sensation seeking had a significant negative effect on self-control. Third, self-control partially mediated the relationship between sensation seeking and problem gambling. These findings indicate that high school students with higher sensation-seeking tendencies are more likely to experience problem gambling,

and this relationship is influenced by their level of self-control.

This study highlights the importance of addressing self-control in interventions aimed at preventing problem gambling among sensation-seeking adolescents. It suggests the need for counseling strategies that enhance self-regulatory capacities in high school students with high sensation-seeking traits. Limitations of the study and recommendations for future research are also discussed.

Key words: high school students, sensation seeking, self-control, problem gambling



부록 1.

설문 안내

안녕하십니까?

이 설문은 여러분의 생활과 생각, 그리고 돈내기 게임 경험을 이해하고, 고등학생을 위한 교육과 지원 방안을 마련하는 데 필요한 기초자료를 수집하기 위해 진행되고 있습니다.

설문은 총 70문항으로, 약 10~12분 정도 소요됩니다. 응답은 「통계법」 제33조(비밀의 보호)에 따라 철저히 보호되며, 이름 등 개인정보는 수집하지 않으며, 모든 응답은 익명 처리되어 안전하게 관리됩니다. 설문 결과는 오직 연구 목적으로만 사용되며, 여러분의 성적이나 학교생활에 영향을 미치지 않습니다.

설문 참여는 자발적으로 이루어지며, 언제든지 중단하실 수 있습니다. 여러분의 소중한 응답은 또래 친구들의 생활과 마음을 이해하고, 청소년의 건강한 성장을 돕는 데 매우 귀중한 자료가 됩니다. 정성 어린 참여에 깊이 감사드립니다.

2025년 3월

국립부경대학교 일반대학원 교육건설팅학과 상담심리 전공

지도교수: 천성문

연구자: 이하윤

E-mail: leehayoon87@naver.com

위 내용을 충분히 이해하였으며, 자발적으로 설문에 참여하는 데 동의합니다.

예 아니오

본인은 설문 참여에 앞서 보호자의 동의를 받았습니다.

예 아니오

※ 여러분의 생활과 경험에 대한 간단한 질문입니다. 편안한 마음으로 솔직하게
답해 주세요.

1. 성별은 무엇인가요? ① 남자 ② 여자

2. 몇 학년인가요? ① 고1 ② 고2 ③ 고3

3. 어느 지역에 살고 있나요?

- ① 서울 ② 경기 ③ 인천 ④ 부산 ⑤ 대구 ⑥ 울산 ⑦ 경북 ⑧ 경남
⑨ 광주 ⑩ 전북 ⑪ 전남 ⑫ 대전 ⑬ 세종 ⑭ 충북 ⑮ 충남 ⑯ 강원도
⑰ 제주도

[안내] ‘돈내기 게임’이란?

돈이나 물건, 선물 등 가치 있는 것을 걸고, 승부 결과에 따라 보상을 얻거나 잃는
방식의 내기 활동을 말합니다. 이러한 활동은 친구들과끼리의 놀이처럼 가볍게 할 수
도 있고, 온라인에서도 쉽게 접할 수 있어요.

* 예를 들어 다음과 같은 경우들이 포함됩니다.

- 가위바위보, 사다리타기, 게임 등에서 과자, 음료수, 기프티콘, 게임아이템 등을 걸고 한 내기
- 인형 뽑기, 캡슐 뽑기, 랜덤박스처럼 돈을 내고 결과에 따라 경품을 얻는 게임
- 복권, 연금복권, 스피또 등과 같은 추첨형 게임 구매
- 토토, 프로토 등 스포츠 경기 결과를 예측하는 베팅형 활동
- 온라인에서 그래프, 사다리, 달팽이, 룰렛 등 결과 맞추기 게임
- 계좌이체나 모바일 결제를 통해 참여하는 내기 형식의 온라인 게임

4. 돈내기 게임을 해본 경험이 있나요?

- ① 한 번도 해본 적 없다 ② 해본 적은 있지만 한두 번뿐이다
③ 가끔(한 달에 한두 번 정도) 한다 ④ 자주(일주일에 한두 번 이상) 한다

부록 2.

감각추구성향 척도

※ 다음은 여러분의 성격이나 평소 행동에 대한 질문입니다. 자신의 성향과 가장 비슷한 보기에 표시해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 아무 할 일이 없을 때 내 방 안에서 대부분의 시간을 보내거나 TV를 즐겨 보는 편이다.	1	2	3	4	5
2	나는 화려하고 개성 있는 스타일을 좋아하는 편이다.	1	2	3	4	5
3	나는 많은 사람들 앞에서 내 자신을 표현하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
4	나는 쿨하고 재미있는 사람을 좋아한다.	1	2	3	4	5
5	나는 혼자서 시내(중심지)에 나가는 일이 거의 없다.	1	2	3	4	5
6	나는 가보지 않은 새로운 지역이나 도시를 혼자서 여행하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
7	나는 바이킹이나 롤러코스터 같은 놀이기구를 잘 타는 편이다.	1	2	3	4	5
8	나는 범죄영화나 야한 영화보다 다같이 보는 가족 영화가 좋다.	1	2	3	4	5
9	나는 무슨 일이 일어날지 금방 알 수 있는 영화나 드라마는 싫어한다.	1	2	3	4	5
10	나는 새로운 사람을 만나면 웬지 말하기가 어색하고 부끄럽다.	1	2	3	4	5
11	나는 해외 장기유학이나 해외 배낭여행을 혼자서도 갈 자신이 있다.	1	2	3	4	5
12	나는 이성 친구를 사귀고 있거나 사귀고 싶다.	1	2	3	4	5
13	나의 취미는 독서나 종이접기, 서예 등과 같이 조용한 것이다.	1	2	3	4	5
14	나는 다른 사람들이 잘 하지 않는 새로운 일이나 행동을 좋아하는 편이다.	1	2	3	4	5
15	나는 지겹고 따분한 대화가 가장 싫다.	1	2	3	4	5
16	나는 새로운 변화보다 익숙하고 안전한 것이 좋다.	1	2	3	4	5
17	나는 음악을 들을 때 시끄러울 정도로 크게 듣는 편이다.	1	2	3	4	5
18	나는 자동차경주나 오토바이경주와 같은 스피드 스포츠는 매우 싫어하는 편이다.	1	2	3	4	5
19	나는 전에 한 번도 먹어보지 못한 새로운 음식을 먹어보기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
20	나는 공포나 긴장감 있는 영화를 좋아한다.	1	2	3	4	5

부록 3.

자기통제력 척도

※ 다음은 여러분의 자기조절 또는 행동 습관에 대한 질문입니다. 자신의 모습과 가장 비슷한 보기에 표시해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따른다.	1	2	3	4	5
2	나는 바른 자세로 있어야 할 때는 차분히 있을 수 있다.	1	2	3	4	5
3	나는 친구들이 하는 놀이에 갑자기 끼어들어 참견하거나 방해하게 된다.	1	2	3	4	5
4	나는 수업 시간이나 어떤 일을 할 때 잘 집중한다.	1	2	3	4	5
5	나는 친구가 수업 시간에 발표하거나 대화를 하는 도중에 잘 끼어든다.	1	2	3	4	5
6	나는 급하게 일을 하다가 실수를 많이 한다.	1	2	3	4	5
7	나는 하고 싶은 일이나 갖고 싶은 것이 있으면 즉시 하거나 가지려고 한다.	1	2	3	4	5
8	나는 어떤 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저 하고 행동한다.	1	2	3	4	5
9	나는 친구들과 같이 놀거나 공동 작업을 할 때 잘 다투거나 싸운다.	1	2	3	4	5
10	나는 지루하고 재미없는 일이라도 끝날 때까지 그 일에 집중한다.	1	2	3	4	5
11	나는 기쁠 때나 야단을 맞아 감정이 상했을 때 참으려고 노력한다.	1	2	3	4	5
12	나는 주어진 과제가 어려워도 쉽게 포기하지 않는다.	1	2	3	4	5
13	나는 생각이 깊다고 생각한다.	1	2	3	4	5
14	나는 말보다 행동이 앞선다.	1	2	3	4	5
15	나는 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해되는 일이라면 하지 않는다.	1	2	3	4	5
16	나는 다른 사람에게 피해가 되는 일이라도 나에게 이익이 되면 한다.	1	2	3	4	5
17	나는 하고 싶은 말은 그 자리에서 바로 해야 한다.	1	2	3	4	5
18	나는 새로운 일을 처음 시작할 때는 열심히 하지만 끝 하기 싫어진다.	1	2	3	4	5
19	나는 작은 일에도 쉽게 흥분한다.	1	2	3	4	5
20	나는 스틸과 모험보다는 안전을 중요시한다.	1	2	3	4	5

부록 4.

도박문제 척도

※ 다음은 돈내기 게임 경험에 대한 질문입니다. 자신의 경험과 가장 비슷한 보기에 표시해 주시기 바랍니다.

번호	문항	아니다	약간 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1	스스로 또는 주변의 권유로 돈내기 게임 시간을 줄이려 했지만 실패 한 적이 있다.	0	1	2	3
2	돈내기 게임을 하면 안 되는 상황(예 : 수업, 걷는 중)에 게임을 할 때가 있다.	0	1	2	3
3	돈내기 게임 때문에 운동/취미/평소 좋아하던 것들에 대한 흥미나 그것들을 실제 하는 시간이 줄었다.	0	1	2	3
4	돈내기 게임 때문에 친구나 가족들과 어울리며 보내는 시간이 줄었다.	0	1	2	3
5	돈내기 게임 때문에 식사나 수면, 씻기(위생/외모관리) 등을 소홀히 하게 되었다.	0	1	2	3
6	돈내기 게임 이용으로 인해 감정적 고통(분노, 불안, 우울 등)이나 스트레스를 경험하는데 게임을 계속한다.	0	1	2	3
7	돈내기 게임 이용으로 인해 친구나 가족 관계가 나빠지는데도 게임을 계속한다.	0	1	2	3
8	돈내기 게임 이용으로 인해 학교 활동에 지장이 생기는데도 게임을 계속한다.	0	1	2	3
9	돈내기 게임 이용으로 인해 필요한 곳에 쓸 돈이 부족해짐에도 계속 돈을 쓰면서 게임을 한다.	0	1	2	3
10	과도한 돈내기 게임 이용으로 인해 일상생활이나 대인관계, 학교생활 등에 심각한 문제가 발생한 적이 있다.	0	1	2	3