
미국 대학생들의 사이버 도박 실태와 정책 인식에 대한 비교 분석 : 시사점과 정책 제언

2025. 1.

경찰청

경장 황정원

[목차]

제1장 서론(Introduction)

1.1. 문제 제기.....	6
1.2. 연구 배경.....	6
1.3. 연구의 의의.....	7
1.4. 연구 질문.....	7
1.5. 논문의 구성.....	9

제2장 문헌 검토 (Literature Review)

2.1. 도박의 사회적 문제와 대학생에 미치는 영향.....	11
2.2. 도박 예방 프로그램의 효과와 한계.....	11
2.3. 도박 참여와 비참여 학생의 인식 차이에 대한 기존 연구.....	12
2.4. 비교 분석의 필요성.....	13

제3장 연구 방법론 (Research Method)

3.1. 연구 설계.....	15
3.2. 데이터 수집 방법.....	16
3.3. 분석 방법.....	17
3.4. 설문지 첨부.....	18

제4장 연구 결과 (Findings)

4.1. 도박 참여 학생의 결과.....	31
4.2. 도박 비참여 학생의 결과.....	35
4.3. 정책 인식 차이.....	39

제5장 논의 (Discussion)	
5.1. 연구 결과의 해석.....	42
5.2. 정책적 함의 및 기존 연구와의 비교.....	43
제6장 한계점 및 향후 연구 (Limitations and Future Research)	
6.1. 연구의 제한점.....	45
6.2. 향후 연구 제안.....	46
제7장 결론 (Conclusion)	
7.1. 연구 요약.....	48
7.2. 정책적 제언 및 최종 결론.....	49
참고 문헌 (References)	

[국외교육 개요]

1. 파견국가 : 미국
2. 교육기관명 : 세인트피터스 대학교 (Saint Peter's University)
3. 교육분야 : 범죄학 및 형사정책학
4. 교육기간 : 2024. 9. 3. ~ 2024. 12. 19.

[교육기관 개요]

1. 주소 : 2641 John F. Kennedy Blvd, Jersey City

2. 전화번호 : +1) 888-772-9933

3. 설립목적

- 세인트 피터스 대학교는 1872년에 예수회 전통에 따라 설립되었으며, 기독교적 가치와 교육 철학을 통해 학생들에게 전인적 교육을 제공하는 것을 목적으로 함
- 설립 초기부터 윤리적 리더십, 사회 정의, 봉사 정신을 바탕으로 학생들이 학문적, 도덕적, 사회적 책임감을 갖춘 글로벌 시민으로 성장하도록 돕는데 중점을 두고 있음

4. 교과과목

- ‘Intro to Internatinal Criminal Justice’, ‘Applied Research Method in Criminal Justice’, ‘Criminal Justice in the Field’ 등 총 3과목(9학점)을 수강하고 이를 취득함.

제 1 장 서론

1.1. 문제 제기

도박 중독은 전 세계적인 사회적, 경제적 문제로 자리를 잡고 있다. 특히, 이제 막 성인이 된 대학생들의 경우, 경제적인 자립이 완전하지 않고, 심리적으로도 안정되지 못하는 시기이기 때문에 도박 중독의 위험에 더욱 취약하다고 할 수 있다. 한편 디지털의 발달로 인하여 온라인 도박 플랫폼의 확산되면서, 대학생의 도박 참여 접근성이 이전보다 높아지는 추세이다.

대학생 도박은 단순한 경제적 손실을 넘어 학업 성취도 저하, 대인관계 악화, 심리적 문제(예: 스트레스, 불안, 우울증)를 초래할 가능성이 높다. 특히, 온라인 도박 광고의 확산과 스포츠 베팅과 같은 손쉬운 도박 유형의 대중화는 대학생들 사이에서 도박 참여율을 높이는 주요 요인으로 작용하고 있으며, 이러한 문제는 개인적인 차원을 넘어 가족, 교육기관, 그리고 더 넓게는 사회 전반에 걸친 부정적인 영향을 초래할 수 있다.

1.2. 연구 배경

대학생들은 스트레스를 해소하거나 경제적 어려움을 해결하기 위한 목적으로 온라인 도박에 참여하는 경향이 있다. 온라인 도박은 단기적인 문제 해결책처럼 보이더라도, 장기적으로는 개인과 주변 환경에 심각한 부작용을 초래할 수 있다.

온라인 도박 문제는 단순히 ‘돈을 잃는다’에서 끝나지 않는다. 학생들의 학업 성취도와 사회적 관계를 악화시키며, 도박 중독으로 이어질

경우 불안감 증가 등 정신 건강에 심각한 영향을 미칠 수 있기 때문에 예방 정책과 중독 치료 프로그램이 필수적이라고 할 수 있다.

하지만 현재 시행 중인 도박 예방 프로그램과 정책들은 대학생 집단의 특성을 충분히 반영하지 못하고 있다. 대학생들의 도박 참여와 비참여 여부에 따른 정책 인식 차이를 분석하고, 그들의 행동 패턴과 심리적 요인을 고려한 연구는 여전히 부족한 상황이다. 이러한 연구 공백은 효과적인 예방 전략을 설계하고 실행하는 데 주요한 장애물이 되고 있다.

1.3 연구의 의의

본 연구는 대학생들의 온라인 도박 문제를 심층적으로 분석하고자 한다. 온라인 도박 참여 여부에 따른 정책 인식 차이를 규명하고, 도박 참여 학생들과 비참여 학생들이 도박과 예방 프로그램에 대해 어떻게 다르게 인식하는지 비교함으로써, 효과적인 예방 정책을 설계하는 데 필요한 실질적인 자료를 제공하고자 한다.

또한, 본 연구는 도박 문제를 개인의 잘못된 선택으로만 바라보지 않고, 사회적이고 제도적 요인과 연결한 통합적인 접근 방식을 제시하고자 한다. 이를 통해 대학생 도박 문제를 해결하기 위한 근본적인 접근 방식을 모색할 수 있을 것으로 기대된다.

1.4 연구 질문

본 연구는 대학생들의 온라인 도박 문제를 깊이 있게 분석하기 위해 다음과 같은 구체적인 연구 질문을 설정하였다:

1. 온라인 도박 참여 여부와 정책 인식 차이

- 온라인 도박 참여 여부에 따라 예방 프로그램의 효과에 대한 인

식은 어떻게 달라지는가?

2. 온라인 도박 참여 학생들의 행동과 문제점

- 온라인 도박에 참여하는 학생들이 선호하는 도박 유형(예: 스포츠 베팅, 라이브 카지노 게임 등)은 무엇인가?
- 온라인 도박 참여로 인해 발생하는 주요 문제(예: 재정적 어려움, 학업 저하, 심리적 스트레스)는 무엇인가?
- 온라인 도박 참여 빈도와 그로 인한 문제 간에는 어떤 상관관계가 있는가?

3. 온라인 도박 비참여 학생들의 태도와 이유

- 도박에 참여하지 않는 학생들이 도박을 피하는 주요 이유는 무엇인가? (예: 경제적 부담, 중독에 대한 두려움, 가족 또는 종교적 가치)
- 온라인 도박 비참여 학생들은 도박 광고나 마케팅 활동에 대해 어떤 영향을 받고 있는가?
- 온라인 도박 예방 프로그램(상담, 자기배제 프로그램 등)에 대한 비참여 학생들의 평가는 어떠한가?

4. 정책적 시사점과 개선 방향

- 온라인 도박 문제를 해결하기 위해 현재 시행되고 있는 정책과 프로그램의 한계는 무엇인가?
- 대학생들에게 보다 효과적인 예방 전략을 설계하기 위해 어떤 정책적 변화가 필요한가?
- 대학생들의 도박 문제를 줄이기 위한 교육적 접근법(예: 워크숍, 교육 프로그램)의 가능성은 무엇인가?

1.5 논문의 구성

본 논문은 다음과 같은 체계적인 구조로 구성된다:

1. 제 1 장 서론

- 연구의 배경, 문제 제기, 연구의 필요성과 목적을 제시하며, 연구 질문과 논문의 전반적인 구성을 소개한다.

2. 제 2 장 문헌 검토

- 도박의 정의와 대학생들에게 미치는 영향을 논의하며, 기존 연구를 기반으로 본 연구의 필요성을 제기한다.
- 도박 참여와 비참여 학생들의 인식 차이에 대한 선행 연구를 검토하고, 예방 프로그램의 효과와 한계를 탐색한다.

3. 제 3 장 연구 방법론

- 연구 설계와 표본 추출 과정을 구체적으로 설명하며, 데이터 수집 및 분석 방법을 제시한다.
- 설문조사의 구조와 문항 구성을 기술하며, 각 문항이 연구 질문과 어떤 관련이 있는지 논의한다.
- 연구의 한계와 데이터의 신뢰성을 논의한다.

4. 제 4 장 설문조사 결과 및 분석

- 설문조사 결과를 바탕으로 도박 참여 학생들과 비참여 학생들 간의 행동 및 인식 차이를 비교 분석한다.
- 회귀 분석 및 통계적 검토를 통해 연구 질문에 대한 답을 도출한다.
- 결과를 시각화(표, 그래프 등)하여 구체적이고 명확하게 전달한다.

5. 제 5 장 논의 및 제언

- 연구 결과를 기존 문헌과 비교하며, 도출된 결과가 시사하는 바를 논의한다.
- 도박 예방을 위한 정책적, 제도적 개선 방향을 제안하고, 도박 문제 해결을 위한 실질적인 전략을 논의한다.

6. 제 6 장 결론

- 연구의 주요 결과를 요약하고, 연구의 한계와 향후 연구 방향을 제시한다.
- 대학생 도박 문제 해결을 위한 통합적 접근법의 필요성을 강조한다.

제 2 장 문헌 검토 (Literature Review)

2.1 온라인 도박의 사회적 문제와 대학생에 미치는 영향

온라인 도박에 대해서 미국에서는 합법화된 주가 증가하는 추세이며, 이에 따라 대학생들이 도박에 노출될 위험이 높아지고 있다. 특히, 온라인 스포츠 베팅과 슬롯 머신의 확산은 젊은 층의 도박 문제를 심화시키고 있다. Fairleigh Dickinson University의 최근 설문조사에 따르면, 미국 전체 인구의 약 3%가 도박 문제를 겪고 있는 반면, 18세에서 30세 사이의 남성 중 10%가 도박 문제를 보이는 것으로 나타났다. 이는 젊은 남성들이 일반 인구보다 도박 문제에 취약하다는 것을 시사하고 있다.

대학생들은 특히 도박의 위험에 더 쉽게 빠질 수 있는 환경에 놓여 있다. 대학 스포츠 팀과 스포츠 베팅의 결합은 학생들 사이에서 도박 참여를 촉진하는 요인으로 작용할 수 있다. 특히, 온라인 플랫폼을 통한 스포츠 베팅의 용이성은 대학생들의 도박에 접근하는 문턱을 낮추고 있다. 이러한 환경에서 대학생들은 도박 중독 등 위험성에 대한 인식이 부족하여 단순히 시간과 돈을 낭비하는 수준에 끝나지 않고 학업 성과와 대인 관계에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다.

2.2 도박 예방 프로그램의 효과와 한계

온라인 도박 문제가 점점 심각해 지면서 미국에서는 도박 문제를 해결하기 위해 다양한 예방 프로그램이 시행되고 있다. 그러나 이러한 프로그램이 대학생들에게 얼마나 효과적인지는 여전히 의문이 남아있는 상황이다.

첫째, 상담 프로그램이다. 대표적으로 ‘National Problem Gambling Helpline’은 미국 전역에서 운영되고 있으며, 도박 중독자와 가족들에게 상담 등 지원을 제공하고 있다. 그러나 ‘National Problem Gambling Helpline’이 대학생들에게 효과적인 프로그램인지는 확신하기 어렵다. 대학생들은 이러한 지원 서비스를 잘 알지 못하거나, 심리적 낙인 때문에 도움을 요청하지 않는 경우가 많다.

둘째, 자기배제 프로그램(Self-Exclusion Program)이다. 이 프로그램은 도박 중독자가 스스로 카지노 출입이나 온라인 도박 계정을 차단하도록 돕고 있다. 그러나 ‘자기배제’라는 개념이 생소한 대학생들이 이 프로그램에 대한 인식이 낮거나 실제로 참여하지 않는 경우가 많다.

셋째, 캠퍼스 기반 예방 프로그램이다. 일부 대학에서는 도박 예방을 위한 교육과 캠페인 프로그램을 운영하고 있다. 그러나 이러한 프로그램의 효과는 학생들의 관심 부족과 참여율 저조로 인해 효과가 낮은 상태다.

결국, 현재 시행되고 있는 도박 예방 프로그램에는 여러 한계가 존재하며, 대학생들의 특성과 환경을 충분히 반영하지 못하고 있다는 점이 가장 큰 문제이다. 기존의 프로그램을 단순히 확대 시행하는 것보다, 학생들이 참여하고 싶게 만드는 흥미로운 방식, 공감을 이끌어낼 수 있는 메시지가 필요하다.

2.3 온라인 도박 참여와 비참여 학생의 인식 차이에 대한 기존 연구

도박에 참여하는 학생들과 그렇지 않은 학생들 간에는 도박에 대한 인식에서 큰 차이를 보인다. 도박에 참여한 적 있는 학생들은 도박을 스트레스 해소나 금전적 이득을 위한 수단으로 보는 경향이 있으며, 위험성을 과소평가하는 경우가 많다. ‘이번엔 이길 것 같다’, ‘조금 더 하면 손실을 만회할 수 있다’ 등 식으로 생각하며 도박을 지속하고, 특히 스포츠 베팅과 같은 온라인 도박 유형은 흥미를 이끄는 광고를 통해 더욱 긍정적인 인식을 심어줄 가능성이 높다.

반면, 비참여 학생들은 도박의 부정적인 결과에 대하여 더욱 민감하게 인식하며 참여를 꺼리는 경향이 있다. 이들은 도박을 중독, 금전 손실, 시간 낭비와 연관 짓는 경우가 많다. 또한, 비참여 학생들에게 도박 광고는 ‘지나치게 재미있고 무해한 활동’으로 묘사한다고 느껴 더욱 더 반감과 거부감을 일으킬 수 있다.

이처럼, 도박 참여 여부에 따라 대학생들의 인식이 크게 차이가 난다는 점을 고려하여 예방정책 및 교육 프로그램을 설계할 필요가 있다. 참여 학생들의 특성과 심리를 이해하고, 비참여 학생들이 갖고 있는 도박에 대한 부정적 인식을 유지할 수 있도록 지원하는 방식이 필요하다.

2.4 비교 분석의 필요성

미국 대학생들의 도박 참여와 관련된 다양한 연구들은 대학생 도박 문제가 단순한 오락 활동이 아니라 개인적, 사회적 문제를 초래할 수 있음을 보여준다. 그러나 현재의 연구는 특정 지역이나 주에 국한된 경우가 많아, 보다 광범위한 비교 분석의 필요성이 제기된다.

본 연구는 미국 대학생들의 도박 참여 여부와 정책 인식 차이를 심층적으로 분석함으로써, 도박 예방을 위한 실질적이고 효과적인 정책을

설계하는 데 기여하고자 한다. 특히, 도박 참여 학생과 비참여 학생들이 정책 및 예방 프로그램에 대해 어떻게 다른 관점을 가지고 있는지 비교 분석하여, 이를 기반으로 한 정책적 시사점을 제안할 것이다.

제 3 장 연구 방법론 (Research Method)

3.1 연구 설계

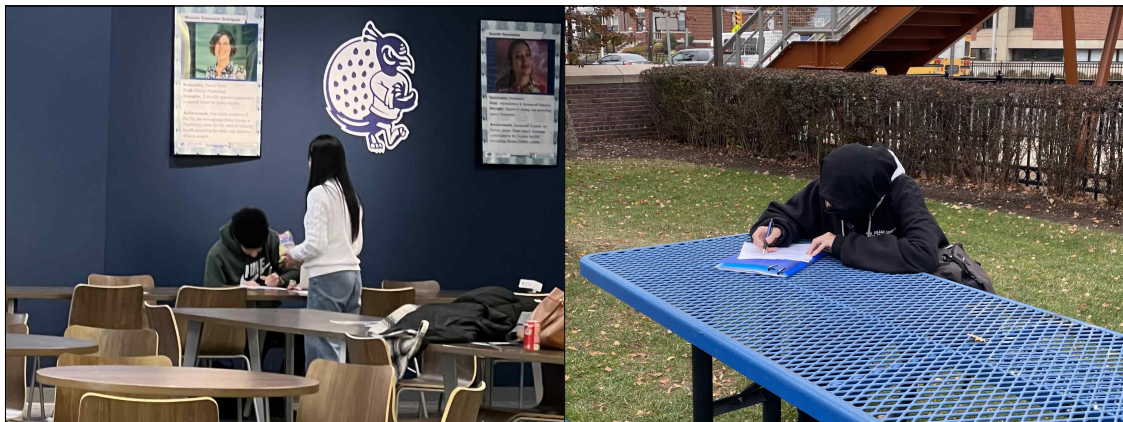
본 연구는 미국 대학생들의 온라인 도박 참여 여부와 그 따른 행동 및 정책 인식 차이를 분석하기 위해 설계되었다. 연구 대상은 미국 뉴저지주에 위치한 Saint Peter's University의 학부생 100명으로, 온라인 도박이 합법화 뉴저지에서 생활하는 학생들의 행동과 태도를 심층적으로 탐구하기에 적합한 집단이라고 판단하였다.

본 연구는 양적 연구 방법론을 바탕으로 하였다. 이를 위해 구조화된 설문지를 통해 데이터를 수집하였고, 설문지는 온라인 도박 참여 여부, 온라인 도박 유형, 참여 빈도, 온라인 도박으로 인한 문제, 정책 및 예방 프로그램에 대한 인식 등을 다루도록 설계하였다. 설문 대상 학생들의 응답을 통하여 온라인 도박 합법화가 대학생들에게 미치는 영향을 평가하고, 참여 학생들과 비참여 학생들 간의 인식 차이를 비교하는 것을 핵심 목표로 삼았다.

설문지는 응답자의 익명성을 보장하고, 연구 윤리 기준을 준수하며 설계되었다. 설문지에는 학생들의 연령, 성별, 학년 등 기본적인 인구통계학적 정보를 포함하였고, 온라인 도박 참여 여부에 따라서 설문 문항을 다르게 구성하였다. 따라서 이번 연구는 미국 뉴저지주라는 도박이 합법화된 특정 환경에서 대학생들의 온라인 도박 참여와 관련된 다각적인 데이터를 수집하고 분석함으로써 도박 예방을 위한 정책 및 프로그램 개발에 필요한 자료가 될 것이라고 기대한다.

3.2 데이터 수집 방법

본 연구는 미국 뉴저지주에 위치한 Saint Peter's University의 학부생 100명을 대상으로 설문조사를 통해 데이터를 수집하였다. 설문 대상자는 캠퍼스 내 카페테리아, 학생회관, 도서관, 강의실 등에서 진행하였다. 연구자가 직접 대면하여 1:1로 설문조사를 요청하는 방식으로 조사 대상자를 선정하였으며, 설문 응답률을 높이기 위하여 설문에 참여한 학생들에게는 소정의 감사 선물을 제공하여 동기를 부여하기도 하였다. 이러한 접근법은 설문 참여율을 높이고, 응답자의 이해를 돕기 위해 연구자가 설문 내용을 직접 설명할 수 있다는 장점을 제공하였다.



※캠퍼스 내 설문조사 진행 사진

설문지는 본 연구의 목적에 맞춰 구성되었으며, 다음과 같은 주요 내용을 포함하였다. 첫째, 인구통계학적 정보를 수집하기 위한 항목으로 성별, 연령, 학년, 뉴저지 거주 기간 등이 포함되었다. 둘째, 도박 참여 여부 및 행동에 관한 항목으로 도박 참여 빈도, 선호하는 도박 유형, 도박으로 인한 문제 등을 조사하였다. 셋째, 정책 및 예방 프로그램에 대한 인식을 평가하는 항목으로 예방 프로그램의 효과성 및 정책 만족도를 측정하였다. 마지막으로, 도박 광고와 같은 외부 요인이 학생들의 도박 참여에 미친 영향을 묻는 질문도 포함되었다. 설문 응

답은 5점 리커트 척도 및 폐쇄형 질문으로 이루어졌으며, 필요시 응답자가 추가적인 의견을 기재할 수 있도록 개방형 질문도 포함되었다.

데이터 수집 과정에서는 응답자의 익명성과 윤리적 기준을 철저히 준수하였다. 설문에 참여하기 전, 연구자는 연구 목적과 설문 구조를 간략히 설명하였으며, 응답자의 자발적 동의 하에 설문이 진행되었다. 설문은 약 10분 내외의 시간이 소요되도록 설계되었으며, 참여자들에게는 연구 결과가 순수 학문적 목적으로만 사용된다는 점을 명확히 고지하였다.

3.3 분석 방법

본 연구의 데이터 분석은 통계프로그램인 알 스튜디오(RStudio)를 사용하여 수행하였다. 대학생들의 도박 참여 여부와 정책 및 예방 프로그램 인식 간의 차이를 분석하는 데 중점을 두었다. 수집된 데이터는 응답자의 행동과 태도를 요약하고, 그룹별로 비교하기 위해 기술 통계와 비교 분석을 중심으로 진행되었다. 분석 과정은 설문조사 데이터를 정리하고, 시각화와 간단한 비교를 통해 연구 질문에 대한 답을 도출하는 데 초점을 맞췄다.

먼저, 기술 통계 분석을 통해 응답자들의 인구통계학적 특성과 도박 참여 현황을 요약하였다. 분석 결과는 응답자의 성별, 연령, 학년, 뉴저지 거주 기간과 같은 배경 정보를 기반으로 구성되었다. 이를 통해 도박 참여 학생들과 비참여 학생들 간의 기본적인 특성을 파악하였다. 기술 통계 분석은 데이터의 전반적인 분포와 주요 특징을 요약하며, 연구의 기초 자료를 제공하였다.

다음으로, 연구는 도박 참여 여부에 따른 정책 및 예방 프로그램 인

식 차이를 비교하기 위해 데이터 그룹 간의 평균값을 비교하였다. 그룹별 결과를 바탕으로, 도박 참여 여부가 예방 프로그램과 정책 평가에 어떤 영향을 미치는지 확인하였다. 이 분석은 연구 질문과 직접적으로 연결되어 있으며, 정책 개선에 필요한 구체적인 시사점을 제시하기 위해 수행되었다.

데이터 분석 과정에서 알스튜디오(RStudio)는 데이터 정리와 시각화를 지원하는 도구로 사용되었다. 특히, ggplot2 라이브러리를 활용하여 설문조사 데이터를 시각적으로 명확히 표현하였다. 도박 참여와 비참여 학생들의 응답 분포를 시각화한 결과는 연구 결과를 더 직관적으로 전달하는 데 기여하였다. 분석 과정은 간단한 비교와 요약 통계를 중심으로 진행되었으며, 연구 질문에 대한 답을 구체화하는 데 초점이 맞춰졌다.

3.4 설문지 첨부

<한국어 설문지>

<설문 제목>

온라인 도박 합법화가 대학생의 도박 행동 및 중독 위험에 미치는 영향

A. 배경 정보 (모든 응답자용)

1. 귀하의 학년은 무엇입니까?

☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년 ☐ 4학년 이상

2. 귀하의 성별은 무엇입니까?

☐ 남성 ☐ 여성 ☐ 기타 ☐ 응답하지 않음

3. 현재 거주 형태는 무엇입니까?

☐ 기숙사 ☐ 기숙사 외 거주

4. 온라인 도박이 합법화된 뉴저지에 얼마나 거주하십니까?

☐ 1년 미만 ☐ 1~3년 ☐ 3년 이상

5. 온라인 도박(예: 스포츠 베팅, 카지노 게임, 포커)을 해본 적이 있습니까?

☐ 예 → 섹션 B로 이동

☐ 아니요 → 섹션 C로 이동

B. 온라인 도박 경험자 (질문 6-12)

6. 온라인 도박을 얼마나 자주 하십니까?

☐ 매일 ☐ 주 3-4회 ☐ 주 1-2회 ☐ 월 3-4회 ☐ 월 1-2회 ☐ 드물게

7. 도박 세션당 평균 얼마를 소비하십니까?

☐ \$0-\$50 ☐ \$51-\$100 ☐ \$101-\$200 ☐ \$201-\$500 ☐ \$500 이

상

8. 주로 참여하는 온라인 도박 유형은 무엇입니까? (해당되는 모든 항목 선택)

☐ 스포츠 베팅 ☐ 카지노 게임 ☐ 포커 ☐ 복권 ☐ 기타: _____

9. 온라인 도박을 시작한 주요 이유는 무엇입니까?

☐ 재미를 위해 ☐ 돈을 벌기 위해 ☐ 스트레스 해소 ☐ 친구/가족의 권유 ☐ 기타: _____

10. 도박으로 인해 다음과 같은 문제를 겪은 적이 있습니까? (해당되는 모든 항목 선택)

☐ 재정적 어려움 ☐ 학업 성적 저하 ☐ 관계 갈등 ☐ 스트레스 또는 불안 증가 ☐ 문제가 없음

11. 도박을 하지 않을 때 불안하거나 스트레스를 느낀 적이 있습니까?

☐ 예 ☐ 아니요

12. 이전 손실을 회복하기 위해 더 큰 금액으로 도박한 적이 있습니까?

☐ 예 ☐ 아니요

C. 온라인 도박 경험이 없는 사람 (질문 6-12)

6. 온라인 도박에 참여하지 않은 주요 이유는 무엇입니까? (해당되는 모든 항목 선택)

☐ 관심 없음 ☐ 재정적 이유 ☐ 중독에 대한 두려움 ☐ 시간 부족
☐ 가족 또는 종교적 이유 ☐ 기타: _____

7. 가까운 사람(친구 또는 가족)이 온라인 도박에 참여하는 것을 알고 있습니까?

☐ 예 ☐ 아니요

8. 온라인 도박이 대학생에게 미치는 영향을 어떻게 평가하십니까?

☐ 매우 긍정적 (이유: _____)

☐ 다소 긍정적 (이유: _____)

☐ 중립적

☐ 다소 부정적 (이유: _____)

☐ 매우 부정적 (이유: _____)

9. 온라인 도박 합법화가 대학생의 행동에 어떤 영향을 미친다고 생각하십니까?

☐ 도박 참여 증가

☐ 중독 위험 증가

☐ 규제된 도박의 긍정적 영향

☐ 기타: _____

10. 도박 예방 교육이나 캠페인에 가장 효과적인 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

☐ 워크숍/세미나 ☐ 소셜 미디어 캠페인 ☐ 상담 프로그램 ☐ AI 기반 도박 경고 시스템 ☐ 기타: _____

11. 온라인 도박 광고나 마케팅이 귀하의 도박 가능성에 영향을 미친다고 생각하십니까?

☐ 매우 영향 있음 ☐ 다소 영향 있음 ☐ 중립적 ☐ 거의 영향 없음 ☐ 전혀 영향 없음

12. 도박 중독 예방 프로그램에 대해 얼마나 알고 있습니까?

☐ 매우 잘 앎 ☐ 다소 앎 ☐ 모름

D. 공통 질문 (질문 13-20)

13. 도박 중독 예방 프로그램(예: AI 기반 경고 시스템)이 대학생들에게 효과적이라고 생각하십니까?

☐ 매우 효과적 ☐ 다소 효과적 ☐ 중립적 ☐ 거의 효과 없음 ☐ 전혀 효과 없음

14. 대학생들을 위한 도박 예방 조치(예: 교육 캠페인, 상담)가 강화되어야 한다고 생각하십니까?

☐ 예 ☐ 아니요

15. 현재 온라인 도박 규제에서 가장 효과적인 부분은 무엇이라고 생각하십니까? (해당되는 모든 항목 선택)

☐ 연령 확인 ☐ 광고 제한 ☐ 입금 한도 제한 ☐ 자기 제외 도구
☐ 기타: _____

16. 온라인 도박 규제에 개선이 필요하다고 생각한다면, 구체적으로 적어주십시오:

17. 도박이 대학생의 학업, 정신 건강 또는 재정적 미치는 주요 영향을 적어주십시오:

18. 도박 중독을 예방하기 위해 가장 필요한 정책은 무엇이라고 생각하십니까?

☐ 더 강력한 법적 규제

☐ 예방 교육 강화

☐ 상담 및 치료 지원 확대

☐ 기술적 도구 활용 (예: AI, 차단 시스템)

☐ 기타: _____

19. 스트레스를 관리하는 데 선호하는 방법은 무엇입니까?

☐ 운동 ☐ 친구와 대화 ☐ 휴식 ☐ 취미 활동 ☐ 기타: _____

20. 온라인 도박이 대학생에게 미치는 영향에 대해 추가로 하고 싶은 말이 있다면 적어주십시오:

— _____

<영문 설문지>

<Survey Title>

The Impact of Online Gambling Legalization on College Students' Gambling Behavior and Addiction Risk

A. Background Information (For all respondents)

1. What is your academic year?

☐ Freshman ☐ Sophomore ☐ Junior ☐ Senior or above

2. What is your gender?

☐ Male ☐ Female ☐ Other ☐ Prefer not to say

3. What is your current housing situation?

☐ On-campus ☐ Off-campus

4. How long have you lived in New Jersey, where online gambling is legalized?

☐ Less than 1 year ☐ 1-3 years ☐ More than 3 years

5. Have you ever participated in online gambling (e.g., sports betting, casino games, poker)?

☐ Yes → Go to Section B

☐ No → Go to Section C

B. For those who have participated in online gambling (Questions 6-12)

6. How frequently do you participate in online gambling?

☐ Daily ☐ 3-4 times a week ☐ 1-2 times a week ☐ 3-4 times a month ☐ 1-2 times a month ☐ Rarely

7. On average, how much money do you spend per gambling session?

☐ \$0-\$50 ☐ \$51-\$100 ☐ \$101-\$200 ☐ \$201-\$500 ☐ Over \$500

8. What types of online gambling do you usually participate in?
(Select all that apply)

☐ Sports betting ☐ Casino games ☐ Poker ☐ Lottery ☐ Other:

9. What was your primary reason for starting online gambling?

☐ For fun ☐ To make money ☐ To relieve stress ☐
Encouragement from friends/family ☐ Other: _____

10. Have you experienced any of the following problems due to
gambling? (Select all that apply)

☐ Financial difficulties ☐ Decline in academic performance ☐
Relationship conflicts

☐ Increased stress or anxiety ☐ No problems

11. Have you ever felt anxious or stressed when you were not
gambling?

☐ Yes ☐ No

12. Have you ever gambled larger amounts of money to recover
previous losses?

☐ Yes ☐ No

C. For those who have not participated in online gambling
(Questions 6-12)

6. What is the main reason you have not participated in online gambling? (Select all that apply)

☐ No interest ☐ Financial concerns ☐ Fear of addiction ☐ Lack of time

☐ Family or religious reasons ☐ Other: _____

7. Do you know anyone close to you (friends or family) who participates in online gambling?

☐ Yes ☐ No

8. How do you evaluate the impact of online gambling on college students?

☐ Very positive (Reason: _____)

☐ Somewhat positive (Reason: _____)

☐ Neutral

☐ Somewhat negative (Reason: _____)

☐ Very negative (Reason: _____)

9. How do you think online gambling legalization affects college students' behavior?

- ☐ Increases gambling participation
- ☐ Increases addiction risk
- ☐ Regulated gambling has a positive impact
- ☐ Other: _____

10. What do you think is the most effective method for gambling prevention education or campaigns?

- ☐ Workshops/seminars ☐ Social media campaigns ☐ Counseling programs
- ☐ AI-based gambling warning systems ☐ Other: _____

11. Do you think online gambling advertisements or marketing influence your likelihood to gamble?

- ☐ Very influential ☐ Somewhat influential ☐ Neutral ☐ Not very influential ☐ Not at all influential

12. How familiar are you with gambling addiction prevention programs?

- ☐ Very familiar ☐ Somewhat familiar ☐ Not familiar

— — —

D. Common Questions (Questions 13–20)

13. Do you think gambling addiction prevention programs (e.g., AI-based warning systems) would be effective for college students?

☐ Very effective ☐ Somewhat effective ☐ Neutral ☐ Not very effective ☐ Not effective at all

14. Do you think gambling prevention measures (e.g., education campaigns, counseling) should be strengthened for college students?

☐ Yes ☐ No

15. What do you think is the most effective aspect of current online gambling regulations? (Select all that apply)

☐ Age verification ☐ Advertising restrictions ☐ Deposit amount limits

☐ Self-exclusion tools ☐ Other: _____

16. If you believe improvements are needed in online gambling regulations, please specify:

17. Describe the main impacts of gambling on college students' academics, mental health, or finances:

18. What do you think is the most necessary policy to prevent gambling addiction?

- ☐ Stronger legal regulations
- ☐ Enhanced prevention education
- ☐ Expanded counseling and treatment support
- ☐ Technological tools (e.g., AI, blocking systems)
- ☐ Other: _____

19. What is your preferred method of managing stress?

- ☐ Exercising ☐ Talking with friends ☐ Resting ☐ Engaging in hobbies ☐ Other: _____

20. If you have any additional comments about the impact of online gambling on college students, please write them below:

제 4 장 연구 결과 (Findings)

4.1 온라인 도박 참여 학생의 결과

본 연구에서는 총 100명의 세인트 피터스 대학교 학부생을 대상으로 진행하였다. 응답자는 성별, 연령, 학년 등 다양한 배경을 가진 학생들로 구성되었으며, 이들의 온라인 도박 참여 여부와 행동, 정책인식 차이를 분석했다. 설문조사 결과, 전체 응답자 100명 중 19명(19%)이 도박에 참여한 경험이 있다고 답했다. 나머지 81명(81%)는 도박에 참여한 적이 없다고 응답하였다. 이들은 다양한 도박 유형과 빈도, 도박으로 인한 문제를 보고하였으며, 주요 결과는 다음과 같다.

도박 참여 빈도

도박 참여 학생들 중 도박 참여 빈도는 다양한 패턴을 보였다. 가장 많은 학생들인 9명(47.4%)은 드물게 도박을 한다고 응답하였으며, 이는 도박을 주기적인 활동보다는 비정기적인 여가 활동으로 여기는 경향을 나타낸다. 월 1~2회와 월 3~4회의 빈도로 도박을 한다고 응답한 학생은 각각 3명(15.8%)씩으로, 이들은 비교적 낮은 빈도로 도박에 참여하는 그룹에 속한다.

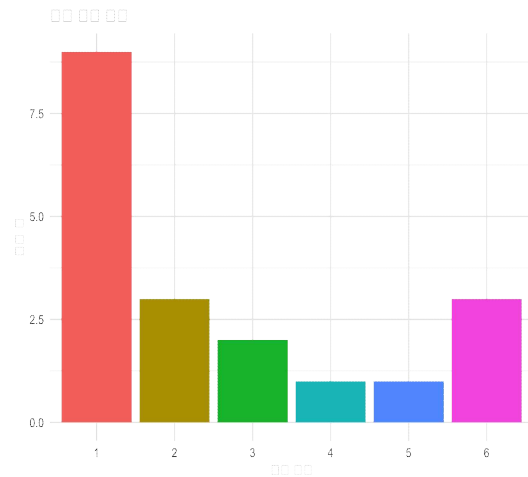
주 단위로 도박에 참여하는 학생들은 주 1~2회와 주 3~4회로 각각 1명(5.3%)씩 나타났다. 이들은 도박 활동을 보다 자주 수행하는 경향을 보였으며, 상대적으로 도박 중독 가능성이 높을 수 있다. 특히, 매일 도박에 참여한다고 응답한 학생은 3명(15.8%)으로, 이들은 도박 중독 위험이 높은 그룹으로 평가된다.

이러한 결과는 대부분의 학생들이 도박에 드물게 참여하거나 월 단위의 빈도로 제한된 활동을 하고 있음을 보여준다. 그러나 소수의 학생

들이 주기적으로 또는 매일 도박에 참여하며, 이는 중독 가능성을 시사하는 중요한 결과로 해석할 수 있다.

[도박 참여 빈도 그래프]

- 1. 드물게
- 2. 월 1~2회
- 3. 월 3~4회
- 4. 주 1~2회
- 5. 주 3~4회
- 6. 매일



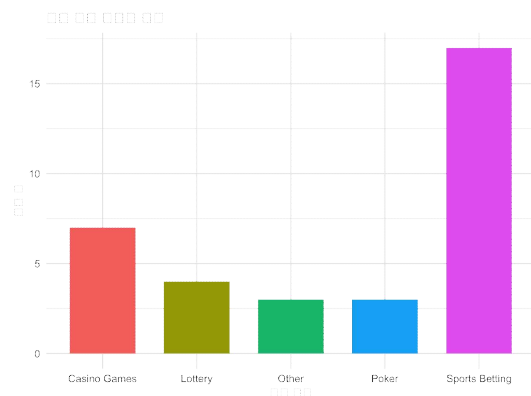
선호 도박 유형

도박 참여 학생들이 선호하는 도박 유형으로는 스포츠 베팅이 가장 높은 비율을 차지하였다. 전체 응답자의 47.4%에 해당하는 9명이 스포츠 베팅을 선호한다고 응답했으며, 이는 스포츠 경기와 관련된 흥미 요소와 높은 보상 가능성이 주요 요인으로 작용했음을 시사한다. 카지노 게임은 두 번째로 높은 선호도를 보였으며, 응답자의 26.3%에 해당하는 5명이 참여한다고 응답하였다. 이는 카지노 게임의 다양한 옵션(예: 슬롯머신, 블랙잭)이 학생들에게 매력적으로 작용했을 가능성을 나타낸다.

로또는 3명(15.8%)이 선호한다고 응답했으며, 이는 간단한 규칙과 낮은 진입 장벽이 학생들에게 인기를 끌었을 가능성을 보여준다. 포커는 1명(5.3%)만이 선호한다고 응답하여 상대적으로 낮은 선호도를 보였다. 이는 포커의 전략적 요소가 일부 학생들에게 부담으로 작용했을 가능성을 시사한다.

이 결과를 통해 도박 참여 학생들이 접근성과 흥미 요소가 높은 스포츠 베팅 및 카지노 게임을 선호하는 경향이 있음을 보여주며, 이들의 도박 선택이 주로 개인적 관심사와 게임 특성에 따라 달라질 수 있음을 알 수 있다.

[온라인 도박 선호 유형 그래프]



온라인 도박 참여 시 지출 금액

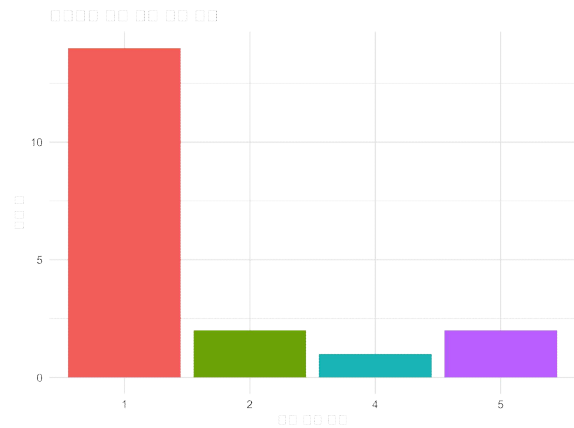
설문조사에 참여한 온라인 도박 경험자들의 평균 지출 금액은 크게 다섯개의 범주로 나누었다. \$0~\$50, \$51~\$100, \$101~\$200, \$201~\$500, \$500이상의 다섯 개 범주로 나누었다. 가장 많은 응답자가 속한 범주는 \$0~\$50으로, 전체의 63.2%(12명)을 차지했다. 이 그룹은 주로 도박을 가볍게 즐기며 경제적 부담을 최소화 하려는 경향을 보였다.

다음으로, \$51~\$100 금액대를 지출하는 학생은 15.8%(3명)으로 나타났으며, 이들은 온라인 도박을 정기적으로 즐기고 약가의 재정적 이익을 기대하는 경우가 많았다. \$101~\$200 범위의 지출자는 소수였으나, 이들은 도박 참여 빈도가 높고 손실 만회를 위해 더 많은 금액을 투자하는 경향을 보였고, 마지막으로 \$500이상을 지출하는 학생은

극소수 였지만, 이 학생들은 재정적인 위험과 심리적 부담이 높은 상태일 가능성이 높을 것으로 판단된다

[온라인 도박 지출 금액 그래프]

- 1. \$0~\$50
- 2. \$51~\$100
- 3. \$101~\$200
- 4. \$201~\$500
- 5. \$500 이상



도박으로 인한 문제

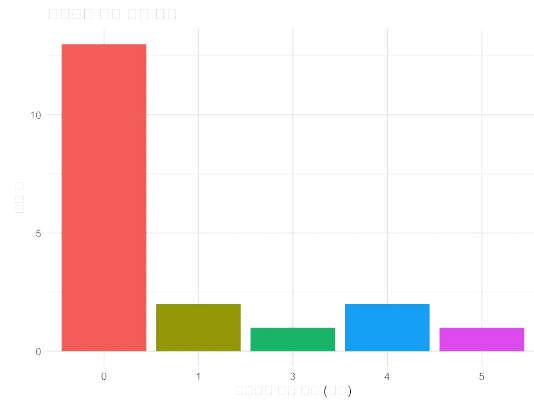
도박 참여 학생들 중 재정적 어려움이 가장 큰 문제로 나타났다. 응답자의 42.1%에 해당하는 8명이 도박으로 인해 재정적 어려움을 경험했다고 응답하였으며, 이는 도박이 개인의 경제적 안정성에 부정적인 영향을 미칠 가능성을 시사한다. 학업 성적 저하는 5명(26.3%)의 학생들에게 영향을 미쳤으며, 이는 도박 참여가 학업 집중도와 성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

관계 갈등은 3명(15.8%)의 학생들에게서 나타났으며, 이는 도박 참여로 인해 가족이나 친구와의 관계에 갈등이 발생했을 가능성을 시사한다. 마지막으로, 2명(10.5%)의 학생들은 도박으로 인해 스트레스와 불안이 증가했다고 응답하였다. 이는 도박이 심리적 안정성에도 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 나타낸다.

이 결과를 통하여 도박 참여가 재정적, 학업적, 심리적, 사회적 문제

를 초래할 수 있음을 보여주며, 특히 재정적 어려움이 가장 흔한 부작용으로 나타났다. 이는 도박 문제가 학생들의 삶에 미치는 전반적인 영향을 이해하고 이를 해결하기 위한 예방적 접근의 필요성을 강조할 수 있다,

- 0. 미응답
- 1. 문제 없음
- 2 재정적 어려움
- 3. 학업 성적 저하
- 4. 관계 갈등
- 5. 스트레스 또는 불안 증가



4.2 도박 비참여 학생의 결과

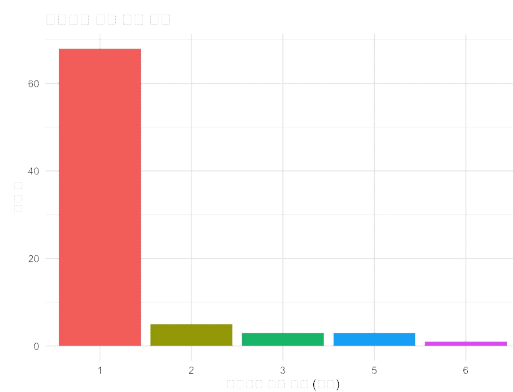
본 연구에서는 전체 응답자 100명 중 81명, 즉 81%가 도박에 참여한 경험이 없다고 답했다. 도박에 참여하지 않은 학생들은 도박에 대해 대체로 부정적인 인식을 가지고 있었으며, 도박 참여를 피하는 다양한 이유와 정책에 대한 의견을 제시하였다.

도박 비참여 학생들이 도박에 참여하지 않은 이유 중 가장 큰 비율을 차지한 응답은 도박에 대한 관심 부족이었다. 81명의 응답자 중 50명(61.7%)은 도박에 관심이 없어서 참여하지 않는다고 답했으며, 이는 도박을 매력적이지 않거나 여가 활동으로 우선시하지 않는 태도를 반영한다. 두 번째로 큰 비율을 차지한 이유는 재정적 우려로, 20명

(24.7%)의 학생들이 도박 참여를 피하는 주된 이유로 금전적 위험을 언급했다. 이들은 도박이 경제적으로 부담스러운 활동으로 여겨진다고 응답하였다. 또한, 8명(9.9%)의 학생들은 도박 중독에 대한 두려움을 이유로 들었으며, 이는 도박의 부정적인 영향을 인지하고 예방하고자 하는 태도로 해석된다. 나머지 3명(3.7%)의 학생들은 시간 부족을 이유로 도박에 참여하지 않는다고 답했다.

[도박 비참여 사유 그래프]

- 1. 관심 없음
- 2. 재정적 우려
- 3. 중독에 대한 두려움
- 4. 시간 부족
- 5. 가족 또는 종교적 이유
- 6. 기타

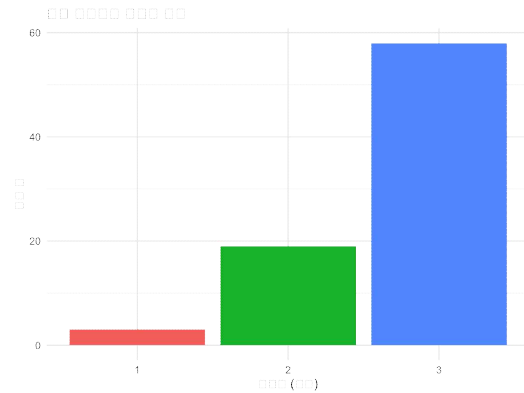


예방프로그램에 대한 친숙도

설문조사 결과, 응답자 대부분은 도박 예방 프로그램에 대해 ‘친숙하지 않다(Not Familiar)’ 라고 응답했다. 그래프를 보면, 친숙하지 않다고 답변한 응답자는 전체 응답자의 약 60%로 가장 큰 비중을 차지했다. 또한 ‘다소 친숙하다(Somewhat Familiar)’ 고 응답한 비율은 30%에 달했다. ‘매우 친숙하다(Very Familiar)’ 라고 응답한 학생은 전체의 10%이하로, 극소수에 불과했다. 이 그룹은 예방 프로그램에서 직접 참여해본 경험이 있거나 프로그램에 관한 정보를 구체적으로 알고 있는 학생들로 보이나 전체적인 비율이 낮은 것으로 보아 도박 예방 프로그램이 대학생들 사이에서 효과적으로 홍보되지 못하고 있다는 것을 알 수 있다.

[예방프로그램 친숙도 그래프]

- 1. 매우 친숙하다
- 2. 다소 친숙하다
- 3. 친숙하지 않다



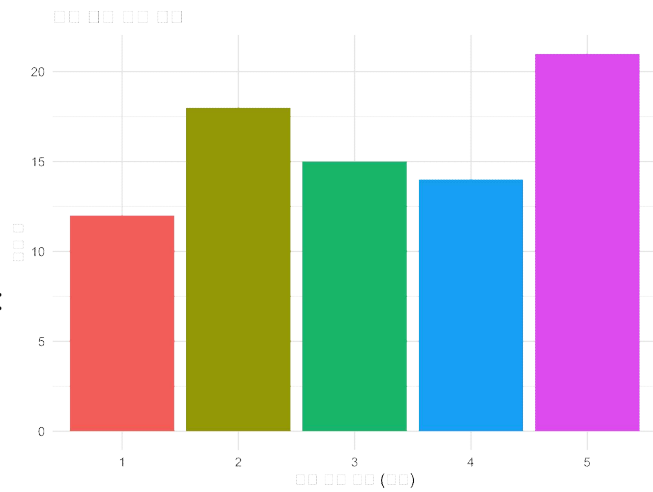
비참여 학생들 중 일부는 주변인의 도박 경험이 도박에 대한 부정적 인식에 영향을 미쳤다고 답하였다. 35명(43.2%)의 학생들은 가족이나 친구 중 도박에 참여한 사람이 있었다고 답했으며, 이들 중 다수는 도박 참여자가 겪은 재정적 문제와 심리적 스트레스를 목격한 후 도박에 대한 부정적인 인식을 가지게 되었다고 응답하였다. 이는 주변 환경이 개인의 도박에 대한 태도와 행동에 중요한 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

비참여 학생들은 도박 광고에 대한 규제 필요성에 대해서도 의견을 제시하였다. 55명(67.9%)의 학생들이 도박 광고가 도박 참여를 장려한다고 응답하였으며, 대학생을 대상으로 한 도박 광고의 제한과 규제가 강화되어야 한다고 주장하였다. 이와 함께, 60명(74.1%)의 학생들은 도박 예방 프로그램이 도박 중독 문제를 해결하는 데 효과적일 것이라고 평가하며, 상담 프로그램, 교육 캠페인 등 예방적 접근의 중요성을 강조하였다.



※뉴욕-뉴저지 운행 지하철에서 촬영한 온라인 카지노 광고

1. 더 강력한 법적 규제
2. 예방 교육 강화
3. 상담 및 치료 지원 확대
4. 기술적 도구 활용 (예: AI, 차단 시스템)
5. 기타: _____



이상의 결과는 도박 비참여 학생들이 도박에 대해 대체로 부정적인 태도를 가지고 있으며, 재정적 우려와 중독에 대한 두려움이 도박 참여를 피하는 주요 요인으로 작용하고 있음을 보여준다. 또한, 도박 광고와 예방 프로그램과 관련하여 강력한 규제와 교육적 접근의 필요성을 시사하며, 도박 문제 해결을 위한 정책적 방향 설정에 중요한 근거로 제공될 수 있다.

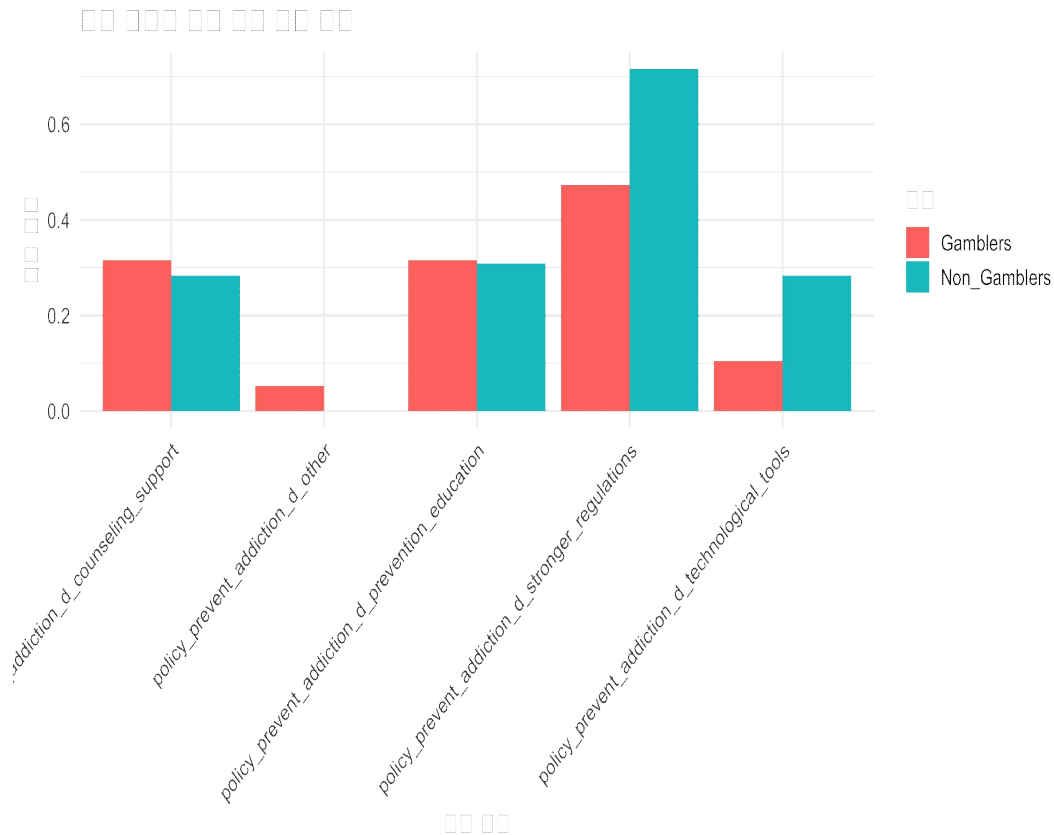
4.3 정책 인식 차이

본 연구에서는 도박 참여 여부에 따라 정책 및 규제에 대한 인식에서 뚜렷한 차이가 나타났다. 도박 참여 학생과 비참여 학생들은 도박 예방 프로그램, 광고 규제, 정부의 도박 관리 정책에 대해 서로 다른 견해를 제시하였다.

도박 참여 학생들 중 다수는 예방 프로그램의 필요성에 긍정적인 태도를 보였으나, 그 방식에 있어 개인적 지원과 상담을 선호하는 경향이 두드러졌다. 응답자 중 55%는 현재 시행 중인 예방 프로그램이 효과적이라고 평가하였으며, 45%는 프로그램이 실질적인 도움을 제공하기에는 한계가 있다고 답했다. 이들은 도박 문제를 해결하기 위해 강력한 규제보다는 개인 맞춤형 지원 프로그램, 예를 들어 심리 상담과 금전 관리 교육 등을 강화할 필요성을 언급하였다. 특히, 매일 도박에 참여한다고 응답한 학생들은 심리적 지원과 금전적 상담의 필요성을 더욱 강조하였다.

반면, 도박 비참여 학생들 중 대다수는 예방 프로그램의 강화와 함께 강력한 법적 규제를 요구하였다. 응답자 중 74.1%는 예방 프로그램이 효과적일 수 있다고 답했으며, 추가적으로 캠퍼스 내 교육 및 캠페인 확대를 제안하였다. 또한, 비참여 학생들 중 67.9%는 도박 광고가 대학생들의 도박 참여를 부추기는 주요 요인이라고 응답하였으며,

광고 규제에 필요성을 강조하였다. 이들은 특히 스포츠 베팅이나 카지노와 같은 특정 유형의 광고가 젊은 세대의 관심을 끌기 쉽다고 언급하며, 이러한 광고에 대한 규제가 강화되어야 한다고 주장하였다.



도박 참여 학생과 비참여 학생 간의 정책 인식 차이는 광고 규제에 대한 태도에서도 분명하게 나타났다. 도박 참여 학생들은 광고가 도박 참여를 유도하는 역할을 한다는 점에 어느 정도 동의했으나, 이를 규제하는 것보다는 광고를 통해 책임감 있는 도박 활동을 홍보하는 방식이 더 효과적일 수 있다고 답했다. 반면, 비참여 학생들은 도박 광고 자체가 부정적 영향을 미친다고 보고, 광고 규제를 통해 도박 노출을 최소화해야 한다고 주장하였다.

이와 같은 결과는 도박 참여 여부가 학생들의 정책 및 규제에 대한

인식에 큰 영향을 미친다는 점을 보여준다. 참여 학생들은 개인 맞춤형 지원과 상담 중심의 예방 정책을 요구한 반면, 비참여 학생들은 광고 규제와 강력한 법적 대응을 통한 예방적 접근을 선호하였다. 이러한 인식 차이는 정책 설계 시 학생들의 다양한 의견과 요구를 반영해야 함을 시사하며, 도박 문제 해결을 위한 다층적인 접근법이 필요하다는 점을 강조한다.

제 5 장 논의 (Discussion)

5.1 연구 결과의 해석

본 연구는 도박 참여 여부에 따른 대학생들의 행동과 인식 차이를 분석하였다. 연구 결과, 도박 참여 학생들은 스포츠 베팅과 카지노 게임과 같은 도박 유형을 선호하며, 높은 빈도로 도박에 참여하는 학생들 중 상당수가 재정적 문제, 학업 성적 저하, 관계 갈등 등 부정적인 영향을 경험하고 있는 것으로 나타났다. 반면, 도박 비참여 학생들은 도박에 대한 부정적인 인식을 강하게 가지고 있었으며, 도박 중독과 재정적 위험을 주요 우려로 지적하였다.

도박 참여 학생들 중 일부는 도박을 재미와 스트레스 해소 수단으로 인식하였으나, 이로 인해 발생하는 부작용이 도박 중독으로 이어질 가능성을 배제할 수 없다. 특히 매일 도박에 참여한다고 응답한 학생들은 중독 가능성이 높은 그룹으로 평가되었으며, 이들의 문제를 해결하기 위해 심리적 지원 및 금전 관리 교육과 같은 맞춤형 개입이 필요하다. 이는 기존 연구에서 도박 중독이 개인의 정신 건강과 재정적 안정성을 심각하게 저해할 수 있다는 결과와 일치한다.

도박 비참여 학생들의 경우, 도박에 대한 부정적인 인식과 예방 프로그램 강화의 필요성을 강조하였다. 특히, 도박 비참여 학생들 중 다수는 도박 광고가 대학생들에게 부정적인 영향을 미치며, 도박 참여를 부추린다고 인식하였다. 이는 광고 규제와 도박 노출 감소가 도박 예방 정책의 핵심 요소가 될 수 있음을 시사한다.

5.2 정책적 함의 및 기존 연구와의 비교

본 연구의 결과는 도박 문제를 해결하기 위해 개인화된 예방 접근과 구조적인 규제 정책이 병행되어야 함을 보여준다. 도박 참여 학생들의 경우, 재정적 어려움과 심리적 스트레스가 주요 문제로 나타났으며, 이는 도박 중독으로 이어질 가능성을 높인다. 따라서 이들 집단에 대한 맞춤형 예방 정책이 필요하다. 예를 들어, 도박 중독 위험이 높은 학생들에게는 심리 상담과 금전 관리 교육을 제공하여 중독으로 이어지기 전에 문제를 해결할 수 있도록 지원해야 한다.

도박 비참여 학생들은 도박 광고 규제와 예방 교육의 중요성을 강조하였다. 이는 기존 연구에서 도박 광고가 특히 젊은 층의 도박 참여를 유도한다는 결과와 일치한다. 따라서 도박 광고를 제한하거나 책임감 있는 도박 활동을 홍보하는 방향으로 규제 정책을 강화해야 한다. 또한, 대학 캠퍼스를 중심으로 도박 예방 캠페인을 실시하여 학생들에게 도박의 위험성을 알리고, 건강한 여가 활동을 장려하는 것이 필요하다.

본 연구는 도박 참여 여부에 따라 정책적 요구와 인식이 다르게 나타난다는 점에서 기존 연구와 차별화된 시사점을 제공한다. 이전 연구들은 주로 도박 중독의 심각성과 부정적인 결과를 강조했지만, 본 연구는 도박 참여 여부와 관련된 행동 및 인식 차이를 분석하여 더 세부적인 정책 방향을 제안하였다. 예를 들어, 참여 학생들은 개인 맞춤형 지원을 선호한 반면, 비참여 학생들은 강력한 규제와 광고 제한을 요구하였다. 이는 정책 설계 시 학생들의 다양한 요구를 반영할 필요성을 보여준다.

또한, 본 연구는 도박이 단순한 개인적 선택의 문제가 아니라, 사회

적, 심리적, 경제적 요인이 복합적으로 작용하는 문제임을 강조하였다. 따라서 도박 문제를 해결하기 위해서는 개인적 예방뿐만 아니라, 광고 규제, 교육 강화, 상담 서비스 확대와 같은 구조적이고 다층적인 접근이 필요하다.

요약

본 연구는 도박 참여 학생들과 비참여 학생들 간의 행동과 인식 차이를 분석하고, 이를 바탕으로 효과적인 도박 예방 정책과 규제 방안을 제안하였다. 연구 결과는 도박 중독 예방을 위해 학생들의 행동 패턴과 정책적 요구를 면밀히 분석할 필요성을 보여주며, 기존 연구와의 비교를 통해 새로운 시사점을 제공하였다. 향후 연구에서는 보다 다양한 집단을 대상으로 한 비교 연구와 장기적 효과를 평가하는 연구가 필요할 것이다.

제 6 장 한계점 및 향후 연구 (Limitations and Future Research)

6.1 연구의 제한점

본 연구는 대학생들의 도박 참여와 비참여에 따른 행동 및 정책 인식을 분석하였으나, 몇 가지 한계점을 가진다. 첫 번째로, 표본의 한계가 있다. 본 연구는 특정 대학에 재학 중인 100명의 학생을 대상으로 설문조사를 진행하였으며, 이는 전체 대학생 집단을 대표하기에는 한계가 있다. 연구 대상의 지역적 및 문화적 다양성을 확보하지 못한 점은 결과의 일반화 가능성을 제한하는 요인으로 작용할 수 있다.

두 번째로, 데이터 수집 방법의 제한이 존재한다. 설문조사는 자기보고(self-report) 방식으로 진행되었기 때문에, 응답자의 주관적 판단이나 기억에 의존하게 되었다. 이는 도박 참여 빈도나 도박으로 인한 문제와 같은 민감한 질문에서 응답의 정확성을 낮출 가능성이 있다. 특히, 도박과 관련된 주제가 낙인(stigma)으로 작용하여 일부 학생들이 정직하게 응답하지 않았을 가능성을 배제할 수 없다.

세 번째로, 변수의 한정성이다. 본 연구에서는 도박 참여 여부와 정책 인식에 초점을 맞추었으나, 도박 참여를 유발하는 구체적인 심리적, 환경적 요인이나 가족 배경, 사회적 영향과 같은 추가적인 변수를 충분히 고려하지 못했다. 이는 도박 참여와 관련된 심층적 분석의 부족으로 이어질 수 있다.

마지막으로, 종단적 데이터의 부재를 들 수 있다. 본 연구는 단기간

의 횡단적 데이터를 기반으로 하였기 때문에, 도박 참여 행동과 정책 인식이 시간에 따라 어떻게 변화하는지 평가할 수 없었다. 이는 도박 문제의 장기적 영향과 예방 정책의 효과성을 분석하는 데 한계를 초래한다.

6.2 향후 연구 제안

향후 연구에서는 본 연구의 한계점을 보완하여 보다 포괄적이고 신뢰도 높은 결과를 도출할 필요가 있다. 첫째, 표본의 다양성 확대가 요구된다. 다양한 지역, 문화, 연령층을 포함한 표본을 통해 도박 행동과 정책 인식의 차이를 분석하면 연구 결과의 일반화 가능성이 높아질 것이다. 또한, 여러 대학 간 비교 연구를 통해 지역적 특성과 문화적 요인의 영향을 분석하는 것도 유의미한 결과를 제공할 수 있다.

둘째, 혼합 연구 방법의 활용이 필요하다. 설문조사와 함께 심층 인터뷰, 관찰 연구 등 정성적 연구 방법을 병행함으로써 도박 참여의 심리적 요인과 정책 인식의 뉘앙스를 더 깊이 이해할 수 있을 것이다. 이러한 접근은 도박 행동에 대한 더 나은 이해와 예방 정책 설계에 기여할 수 있다.

셋째, 추가 변수의 고려가 중요하다. 도박 참여를 유발하는 심리적 스트레스, 가정 환경, 경제적 요인 등을 포함한 다차원적 분석이 이루어져야 한다. 이를 통해 도박 문제를 심층적으로 이해하고, 정책 제안의 실효성을 높일 수 있다.

마지막으로, 종단적 연구의 필요성이 제기된다. 도박 참여 행동과 정책 인식이 시간에 따라 어떻게 변화하는지를 추적함으로써, 예방 프로그램의 장기적인 효과와 정책적 개입의 적절성을 평가할 수 있을 것이

다. 이러한 연구는 정책 수립과 프로그램 개선에 필수적인 정보를 제공할 것이다.

요약

본 연구는 도박 참여와 정책 인식에 대한 중요한 결과를 도출하였으나, 표본의 제한, 자기보고 방식의 한계, 변수의 한정성, 종단적 데이터 부재 등 여러 한계를 가지고 있다. 향후 연구에서는 표본의 다양성 확대, 혼합 연구 방법 활용, 추가 변수 고려, 종단적 연구 수행을 통해 보다 심층적이고 포괄적인 도박 문제 해결 방안을 제시할 필요가 있다.

제 7 장 결론 (Conclusion)

7.1 연구 요약

본 연구는 대학생들의 도박 참여 여부에 따른 행동과 정책 인식의 차이를 분석하고, 이를 바탕으로 도박 문제 해결을 위한 효과적인 정책 방향을 제시하고자 하였다. 총 100명의 대학생을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 19명이 도박에 참여한 경험이 있다고 응답했으며, 나머지 81명은 도박에 참여하지 않았다고 답하였다.

연구 결과, 도박 참여 학생들은 주로 스포츠 베팅(47.4%)과 카지노 게임(26.3%)과 같은 유형의 도박을 선호하며, 드물게 도박에 참여하는 학생이 가장 많았다. 그러나 매일 도박에 참여한다고 응답한 학생도 15.8%로 나타나, 중독 가능성이 높은 그룹의 존재를 시사하였다. 도박 참여 학생들 중 상당수는 재정적 어려움(42.1%), 학업 성적 저하(26.3%), 관계 갈등(15.8%) 등의 부정적인 문제를 경험하고 있었다. 이는 도박이 단순한 여가 활동을 넘어 개인의 경제적, 심리적, 사회적 안정성에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

반면, 도박 비참여 학생들은 도박에 대한 부정적인 인식을 강하게 가지고 있었으며, 도박 중독과 재정적 위험을 주요 우려로 꼽았다. 이들은 도박 광고가 대학생들의 도박 참여를 부추긴다고 평가하며, 광고 규제 강화와 도박 예방 교육의 확대를 요구하였다. 또한, 비참여 학생들은 도박 참여 학생들과 달리 강력한 법적 규제와 예방 프로그램의 중요성을 강조하였다.

도박 참여 여부에 따라 정책에 대한 태도와 요구가 상이하게 나타났

으며, 이는 다양한 접근법을 통해 도박 문제를 해결할 필요성을 시사한다. 도박 참여 학생들은 개인화된 지원과 상담을 선호한 반면, 비참여 학생들은 강력한 규제와 예방 교육의 필요성을 강조하였다.

7.2 정책적 제언 및 최종 결론

본 연구는 대학생들의 도박 문제를 해결하기 위해 다음과 같은 정책적 제언을 제시한다.

첫째, 도박 중독 예방을 위한 개인 맞춤형 지원 프로그램의 확대가 필요하다. 도박 참여 학생들 중 상당수가 재정적 어려움과 심리적 스트레스를 경험하고 있는 만큼, 도박 중독 위험군을 조기에 발견하고 이를 해결하기 위한 심리 상담, 재정 관리 교육, 중독 치료 프로그램을 대학 캠퍼스에서 적극적으로 제공해야 한다. 특히, 매일 도박에 참여하는 학생들을 대상으로 한 집중적인 개입이 필요하다.

둘째, 도박 광고 규제의 강화가 필요하다. 도박 비참여 학생들 중 다수는 도박 광고가 대학생들의 도박 참여를 부추기는 요인으로 작용한다고 응답하였다. 따라서, 젊은 세대를 대상으로 한 스포츠 베팅과 카지노 광고의 제한이 강화되어야 하며, 광고 규제를 통해 책임감 있는 도박 문화가 확립될 수 있도록 정책을 마련해야 한다.

셋째, 도박 예방 교육과 캠페인의 확대가 필요하다. 대학 캠퍼스에서 정기적으로 도박의 위험성과 중독의 부정적 영향을 알리는 예방 캠페인을 실시하고, 이를 통해 학생들에게 도박 대신 건강한 여가 활동을 장려할 수 있어야 한다. 또한, 예방 교육은 학생들이 도박에 접근하기 전 단계에서 경각심을 가질 수 있도록 설계되어야 한다.

넷째, 종단적 연구를 통한 장기적 정책 효과 평가가 필요하다. 본 연구는 횡단적 데이터를 기반으로 도박 참여와 정책 인식을 분석하였으나, 시간에 따른 행동 변화와 정책의 장기적 효과를 평가하기 위해서는 종단적 연구가 필요하다. 이를 통해 도박 문제 해결을 위한 보다 지속 가능하고 실질적인 정책을 설계할 수 있을 것이다.

최종적으로, 본 연구는 대학생들이 도박 참여 여부와 관계없이 도박 문제의 심각성을 인식하고 있으며, 예방과 규제가 필요하다는 공통된 요구를 확인하였다. 도박 문제를 해결하기 위해서는 개인 맞춤형 지원과 강력한 구조적 규제, 교육적 접근이 병행되어야 하며, 이를 통해 도박 중독과 그로 인한 부정적인 영향을 효과적으로 완화할 수 있을 것이다.

참고 문헌 (References)

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2017). The appropriateness of using technology to deliver gambling interventions: Bridging the divide between services and consumers. *Clinical Psychology Review, 54*, 125-135.
- Hing, N., Russell, A. M. T., & Browne, M. (2020). Risk factors for gambling problems: An analysis by gender. *Journal of Gambling Studies, 36*(1), 53-71.
- LaBrie, R. A., Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., & Wechsler, H. (2003). Correlates of college student gambling in the United States. *Journal of American College Health, 52*(2), 53-62.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling Studies, 18*(4), 361-370.
- Thomas, S. L., Lewis, S., Duong, J., & McLeod, C. (2012). Sports betting marketing during sporting events: A stadium and broadcast census of Australian Football League matches. *Australian and New Zealand Journal of Public Health, 36*(2), 145-152.
- Lopez-Gonzalez, H., & Griffiths, M. D. (2018). Understanding the convergence of markets in online sports betting. *International Review for the Sociology of Sport, 53*(7), 807-823.
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of

Gambling Studies, 15*(4), 289-365.

– Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012).
Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the
evidence. *International Gambling Studies, 12*(2), 3-25.