

## 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인

김교현 권선중†

충남대학교 심리학과

본 연구의 목적은 병적 도박자들의 심리적 특성 및 예측 요인을 살펴보는 것이다. 연구 참여자는 카지노와 경륜 및 경마장 이용객 568명이었으며, 그 중 NODS 및 GA척도를 통해 일반도박자(93명)와 병적도박자(136명)로 분류된 229명을 최종 분석대상으로 삼았다. 심리적 특성 분석을 위해, 도박동기(돈추구, 회피, 사교, 유희), 중독행동 설명변인(긍정적 태도, 말림압력, 접근용이성, 도박습관, 도박의도), 자긍심, 주도적 인생태도, 및 우울을 종속변인으로 하는 2(집단분류)×2(성별)×2(도박종류) 삼원변량분석을 하였다. 분석 결과, 일반도박자들에 비해 병적도박자들의 '돈추구 및 회피 동기' 및 '말림압력', '접근용이성', '도박습관', '도박의도', '우울'이 높은 것으로 나타났고, '자긍심' 및 '주도적 인생태도'는 낮은 것으로 나타났다. 병적 도박자를 예측하는 요인을 분석하기 위해, 성, 연령, 결혼여부, 종교, 최종학력, 월평균 수입, 도박시작 시기, 하루최대 판돈, 하루최대 만돈, 도박에 대한 생각 등을 변인으로 하는 의사결정 나무분석을 하였다. 분석 결과, '하루최대 만돈', '하루최대 판돈', '도박에 대한 생각', '월평균 수입', '종교' 등으로 병적도박자를 예측할 수 있었다. 특히 하루최대 만돈이 '십만원 이상'이고, 하루최대 판돈이 '백만원 이상'이며, 도박에 대해 "백혜무의하다" 혹은 "가능하면 없애야 한다"는 생각을 가지고 있는 사람들은 100% 병적도박자로 분류되었다. 본 연구에서 얻어진 결과의 시사점들을, 장래 연구와 실용적 측면을 고려하여 논의하였다.

주요어: 병적 도박, 도박 동기, 중독행동 관련변인, 예측요인, 데이터마이닝

도박이란 불확실한 미래의 특정 결과를 기대 하며, 금전을 포함한 가치 있는 어떤 것을 지불하

† 교신저자(corresponding author): 권선중 (305-764) 대전시 유성구 궁동 충남대학교 심리학과 E-mail: kwonsun@hanmail.net

는 활동으로 정의될 수 있다. 도박은 그 시작이 주로 자발적 선택에 의해 이루어지기 때문에 흔히 놀이의 하나로 인식되며, 그 범위는 복권구입과 같이 비교적 단순한 구매 행동으로부터 포커(카지노)나 스포츠도박처럼 복잡한 변수를 고려해야 하는 게임 행동에 이르기까지 다양하다.

도박은 이득과 위험이 첨예하게 대립하며 공존하는 양면도(兩面刀)라 할 수 있고 도박에 대한 국가나 지자체의 태도 또한 이중적인데(김교현, 성한기, 이민규, 2002), 현재 한국에서는 도박의 순기능적 측면, 특히 경제논리에 따른 이점(지방세수증대)을 이유로 합법적인 도박 산업이 증가하고 있는 추세이다(미디어다음, 2003, 7월 9일). 그러나 이러한 증가추세 못지않게, 역기능에 대한 사회전반에 걸친 우려의 목소리 또한 높아지고 있다. 이렇게 복잡하고 불안정한 사회적 상황의 균형을 잡고 도박에 따른 피해를 줄이기 위해서는, 먼저 도박행동과 그에 따른 부정적 영향에 관한 이해를 높이는 것이 필수적이다.

도박행동이 조절 불가능한 상태로 지속되고, 개인 및 사회적 문제를 일으키게 되면 병적 도박(Pathological Gambling)으로 분류될 수 있다. 병적 도박은 “지속적으로 반복되는 부적응적인 도박 행동”으로 정의되는데(APA, 1994), 정신장애 진단 및 통계편람 4판(DSM-IV)에 따르면, 도박에 대한 집착, 금단증상, 흥분추구와 내성, 통제시도 실패, 정서적/성격적 변화, 회피행동, 단기 추격매수, 거짓말, 불법행위, 생활부적응, 재정파탄 등의 증상과 문제를 수반하는 중독성 질환이자 충동조절

장애로 분류된다. 이홍표(2003b)가 병적 도박에 대한 국내연구를 리뷰 한 결과에 따르면, 지난 수십 년간의 실증연구는 단편적이고 현상적인 수준에 머물러 있고, 알코올 중독이나 약물 중독, 니코틴 중독 등 다른 중독성 질환이나 충동통제장애에 비해서도 연구의 양이 빈약한 실정이다.

본 연구에서는, 한국의 도박행동에 관한 실증연구가 빈약한 현실을 감안하여, 먼저 한국의 병적 도박자들의 심리적 특성이 어떠한가를 파악하려 하였다. 병적 도박자의 심리적 특성은 그 자체로 잘 드러나기 보다는, 도박의 경험이 있으나 병적 도박으로 진행되지 않은 사람들과의 비교를 통해 더 분명해 질 것이다. 따라서, 사교적인 동기를 주로 하여 도박성 게임에 참여하는 일반인 집단과 도박과 관련해서 심각한 일상기능의 장애를 보이는 병적 도박자 집단을 비교대상으로 삼았다. 이에 더하여, 국외에서 이루어지는 중독관련 연구들이 일반적인 중독 및 병적 도박에 있어서의 성차와 도박성 게임의 종류에 따른 차이를 보고(Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling(이하 CSEIPG), 1999; Orford, 2001; Straussner & Brown, 2002)하고 있기 때문에, 두 요인의 영향을 함께 고려하여 살펴 보려 하였다.

본 연구에서 살펴볼 첫 번째 심리적 변수는 도박에 대한 동기이다. 동기란 어떤 목표를 지향하는 행동을 유발하거나 지속하게 하는 내적 과정 또는 상태로, 도박자 역시 특정한 목적을 달성하기 위해 도박 행동을 하며, 다양한 요인들이 도

1) 문제의 심각성에 따라 도박의 단계를 구분하고 명명하는데 있어서 연구자들 간의 불일치가 여전히 존재하지만, 본 연구에서는 일반적인 합의가 이루어져 있는 사교성(Social and/or recreational), 문제성(Problem), 병적(Pathological) 도박의 세 가지 분류(CSEIPG, 1999)를 따를 것이다.

박동기와 연결되어 도박행동에 최종적인 영향력을 발휘할 것이다. Neighbors, Lostutter, Crouce 및 Larimer(2002)는 대학생들의 도박 동기에 관한 연구를 수행하였는데, 질적 자료로 얻은 762가지에 이르는 다양한 도박 이유를 16가지의 상위요인(동기)으로 묶고, 대부분의 대학생들이 이들 중 4가지 동기로 인해 도박을 하게 된다고 보고하였다. 이 4가지 동기는, 도박 동기와 병적 도박에 관한 국내 연구(이홍표, 2003a)에서 제안된 5가지 동기 중 4가지와 일치한다.

이홍표(2003a)의 연구에서 탐색된 5가지 동기를 구체적으로 살펴보면, 도박 행위를 통해 즉각적이고 커다란 부를 추구하는 돈추구(금전) 동기, 불쾌한 정서 상태에서 벗어나기 위한 회피 동기, 사교와 친목을 목적으로 하는 사교 동기, 도박이 주는 즐거움과 여가를 즐기기 위한 유희 동기, 정서적 흥분을 목표로 하는 흥분 동기가 있으며, 미국 대학생 집단에서는 회피 동기가 빠져 있다. 이홍표(2003a)의 연구 결과에 따르면, 병적 도박자들은 일반 도박자들에 비해 돈추구(금전) 동기와 회피 동기가 높은 것으로 나타났고, 사교 동기 및 유희 동기에서는 차이가 없는 것으로 나타났다. 특히 돈추구 동기는 도박문제의 심각도에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나, 이러한 결과는 성차 및 도박 종류에 따른 효과를 통제하지 못한 상태에서 얻어진 것이다. 병적 도박에 대한 미국 CSEIPG(1999)의 광범위한 리뷰 결과에 따르면, 남성 도박자들이 여성에 비해 더 빈번하게 병적 도박자로 발전하며, 특히 많은 여성 도박자 및 슬롯머신을 사용하는 도박자들이 회피 동기에 따른 반응을 주로 보이는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 도박동기의 차이가 성이나 도

박성 게임의 종류의 매개효과에 따라 어떻게 달라지는지도 함께 알아보려 하였다.

다음으로 살펴볼 심리적 변수는, 심리학적 관점에서 중독행동을 설명하고자 김교현(2002)이 '계획된 행동모형'의 대안으로 제안한 '대안모형'에 포함된 예언변인들이다. 대안모형은 Ajzen(1991)의 계획된 행동이론(the theory of planned behavior: TPB)을 기본 틀로 하고 있다. 계획된 행동이론(Ajzen, 1991, 2001, 2002)은 인간의 기본적인 행동이 인지적 평가를 포함한 합리적 의사결정을 통해 의도적으로 이루어진다고 가정한다. 따라서 행동을 결정하는 근접 요인으로 의도를 제시하고 있는데, 의도란 행동을 수행하기 위해 노력하는 의식적 계획 또는 결정이라는 의미에서 동기수준으로 정의된다. 이러한 의도를 결정하는 요인들로는, 행동에 대한 개인적인 평가에 해당하는 태도, 행동을 수행하거나 수행하지 말라는 사회적 압력에 대한 개인의 지각으로서의 주관적인 규범, 행동의 실행이 자신의 의지적 통제하여 있다고 각 개인들이 믿는 정도를 의미하는 지각된 행동통제력이 있다.

김교현(2002)은 계획된 행동이론에 두 가지 예언 변인을 추가하여 대안모형을 구성하였는데, 첫 번째 추가된 요인은 습관이다. 습관은 과거에 그 행동을 반복적으로 여러 차례 수행하여 자동적이고 의례적이 된 행동을 일컫는다. 중독 행동의 대표적 특징은, 자신의 행동을 스스로 제어하기 어려워지면서 비의도적이고 자동적으로 진행된다는 것인데(Orford, 2001), 비의도적 변인으로서의 습관은, 인터넷 음주, 흡연 등의 중독관련 행동을 대상으로 한 선행연구(권선중, 김교현, 2002; 권선중, 2003)에서 가장 큰 설명력을 가지는

것으로 나타났다. 병적 도박자들 또한 높은 도박 습관을 가졌을 것으로 예측해 볼 수 있다. 두 번째로 추가된 요인은 접근 용이성이라 불릴 수 있는 기회로서, 기회는 특정한 행동을 수행하는 데 필수적으로 요구되는 물리적 공간과 시간 및 행동 대상, 경제적 자원 등을 의미한다. 기회는 특정한 환경이 개인에게 특정 행동을 허용하는 정도에 대한 지각(Gibson의 행동허용 가능성(affordance) 개념과 유사하다)으로 측정할 수 있다고 본다.

본 연구에서 중요하게 취급한 다른 심리적 특성은 자긍심, 주도적 인생태도 및 우울이다. 국외에서 수행된 리뷰 연구(CSEIPG, 1999) 결과에 따르면, 병적 도박자들은 자긍심이 낮고 우울 경험은 높다는 일관된 결과가 나타났다. 자긍심 및 우울의 문제는 비단 도박행동 뿐만 아니라 중독행

동 전반에서도 동일한 양상으로 나타나고 있다(Orford, 2001). 한국의 병적도박자들도 그렇지 않은 사람들에 비해 낮은 자긍심과 높은 우울을 경험할 것으로 예측할 수 있다. 주도적 인생태도란, 앞으로 닥칠 생활사건 등을 예견하고 미리 대비하는 적극적이고 능동적인 삶의 태도를 의미하는 것으로, 대박 등의 운에 의해 운명을 결정하려하고, 현실을 회피하려는 동기를 가진 병적 도박자들은 낮은 수준의 주도적 인생태도를 가지고 있을 것으로 예측된다.

다음으로, 보다 기술적인 입장에서 병적 도박자들을 의미 있게 예측하는 예측모형을 구성해보려 하였다. 성, 월평균 수입, 최종학력, 결혼관계, 연령, 종교, 도박시작 시기, 도박에 대한 생각, 하루최대 판돈, 하루최대 판돈 등 비교적 쉽게 확인할 수 있는 10가지 기초 자료를 바탕으로 의사결

표 1. 연구 참여자의 인구학적 분포

변인	구분	빈도(%)	변인	구분	빈도(%)
월평균 수입	100만원 미만	6(2.6)	결혼관계	기혼	133(58.1)
	100-199만	38(16.6)		미혼	67(29.3)
	200-299만	67(29.3)		이혼	6(2.6)
	300-399만	58(25.3)		별거	2(0.9)
	400-499만	22(9.6)		무응답	21(9.2)
	500만원 이상	34(14.8)		계	229(100.0)
	무응답	4(1.7)	연령	20대	42(18.3)
계	229(100.0)	30대		82(35.8)	
최종학력	초등졸	7(3.1)		40대	79(34.5)
	중학중퇴	5(2.2)		50대	24(10.5)
	중학졸	9(3.9)		60대	2(0.9)
	고등중퇴	8(3.5)	계	229(100.0)	
	고등졸	61(26.6)	종교	개신교	50(21.8)
	대학중퇴	18(7.9)		천주교	26(11.4)
	대학재학	15(6.6)		불교	56(24.5)
	대학졸	92(40.2)		무교	97(42.4)
	대학원이상	14(6.1)		기타	0(0)
계	229(100.0)	계	229(100.0)		

정 나무분석을 통해서 병적 도박자를 예측하는 모형을 탐색하려 하였다.

## 연구 방법

### 연구 참여자

본 연구의 전체 참여자는, 정선 카지노(330명), 경륜장(109명) 및 경마장(129명) 이용객 568명 이었다. 그 중, 본 연구에서 설정한 기준에 따라 일반도박자 및 병적도박자를 분류하여 최종 분석대상으로 삼았다.

최종 분석 대상인 229명 [일반도박자 93명 (40.6%)/병적도박자 136명(59.0%), 남성 181명 (79.0%)/여성 48명(21.0%), 카지노 130명(56.8%)/경륜경마장 99명(43.2%)]의 월평균 수입, 최종학력, 결혼관계, 연령, 종교를 표 1에 제시했다. 월평균 수입에서는 200만원에서 399만원 사이가 54.6%로 주를 이루었고, 최종학력은 대졸이 40.2%로 가장 많았으며, 결혼관계는 기혼자가 58.1%로 가장 많았다. 연령은 모두 20대 이상이었으며 30대 및 40대가 70.3%로 주를 이루었고 종교에 있어서는 무교(42.4%)가 가장 많았으며 다음으로 불교(24.5%), 개신교(21.8%) 순이었다.

### 자료수집 및 분석방법

본 연구 자료의 수집 절차는 다음과 같다. 2002년 7월에서 8월 사이에 각 장소(강원랜드 스포츠키노, 서울 경마장, 서울 경륜장)를 방문하여, 훈련받은 면접원이 연구 참여자에게 개별적으로 접근, 질문지 실시를 요청하는 방식으로 이루어졌다. 참여율과 응답의 충실성을 높이기 위해 전체

질문지를 완성한 참여자에게는 액면가 5천원의 문화상품권을 제공하였다.

일반도박자와 병적도박자의 심리적 특성 비교를 위한 삼원변량분석은 SPSS Win 10.0v 을 사용하였고, 병적도박자를 예측하는 요인을 알아보기 위한 데이터마이닝 기법의 의사결정나무분석은 Answer Tree 3.0v를 사용하였다.

## 측정 도구

**일반 및 병적 도박자 집단분류:** 두 종류의 척도를 이중으로 사용하였는데, 먼저 CSEIPG (1999)가 구성한, DSM- IV의 병적 도박 진단기준을 면접방식으로 물어보는 NODS를 우리말로 변환하여, 그 중 평생시점 기준의 척도를 사용하였다. 본 연구에서 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )값 사용, 이하 동일)는 .95이었다. 더하여, 한국 GA(단도박협회)에서 사용하는 GA중독 척도에 2문항(도박을 하지 않으면 불안하거나 초조하다, 돈을 따기 위해 도박판에서 승부를 조작하거나 조작하려고 마음먹은 적이 있다)을 첨가하여 사용하였는데 본 연구에서 신뢰도는 .96이었다.

**도박에 대한 동기:** 4종류의 하위 동기를 묻는, 각 3문항으로 구성된 Likert식 5점 척도를 만들어 사용하였다. 돈추구 동기(돈을 따기 위해 도박에서 잃은 돈을 만회하려고, 대박(큰행운)을 기대하며)의 신뢰도는 .78, 회피 동기(고민거리를 잊기 위해, 권태·불안·무력감을 떨치려고 긴장 해소를 위해)의 신뢰도는 .65, 사교 동기(타인과 어울리려고, 다른 사람들이 권해서 친구들과 함께 즐기려고)의 신뢰도는 .60, 유희동기(여가 시간을

활용하려고, 흥분과 스릴을 즐기려고, 휴식을 위해)의 신뢰도는 .60이었다.

**자긍심 및 주도적 인생태도:** Rosenberg의 자긍심 척도 및 Greengrass의 주도적 인생태도 척도(김교현, 2001)를 사용하였으며 이 척도들은 모두 Likert식 5점 척도로 구성되어있다. 본 연구에서 자긍심 척도의 신뢰도는 .71, 주도적 인생태도의 신뢰도는 .91 이었다.

**도박에 대한 태도, 말림압력(규범), 접근용이성(기회), 습관 및 의도:** 김교현(2002)이 제안한 중독행동 설명모형에 기초하여, 각 구성개념을 측정하기 위한 문항을 만들었다.

긍정적 태도: “도박은 세상사는 즐거움을 더해준다, 도박을 통해 많은 돈을 벌수도 있다.” 등 4 문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .55 이었다

말림압력: “가족들은 내가 도박을 하지 못하도록 적극 말린다, 주위 사람들은 내가 도박하는 것을 싫어한다.” 등 2문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .64이었다

접근용이성: “나는 도박에 필요한 돈을 어렵지 않게 조달할 수 있다, 나는 도박할 수 있는 장소에 쉽게 갈 수 있다.” 등 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .60이었다

도박습관: “나는 나도 모르게 도박에 빠지곤 한다, 나는 습관적으로 도박을 해왔다.” 등 4문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .86이었다

도박의도: “나는 돈을 따기 위해 앞으로도 계속 도박을 하겠다, 나는 잃은 돈을 마련하기 위해 한달 이내에 도박을 하겠다.” 등 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .87이었다

**우울:** 전경구, 최상진, 양병창(2001)이 한국어로 표준화한 한국판 CES-D 척도를 사용하였으며, Likert식 4점형 20문항으로 구성된 본 척도의 신뢰도는 .92이었다

### 집단 구분을 위한 기준

먼저, 일반 도박자와 병적 도박자를 분류하기 위해 NODS와 GA척도를 이중으로 사용하였다. 일반 도박자로 분류된 연구 참여자들은 NODS 점수가 0점이고, GA중독척도가 0점인 두 기준을 모두 만족시킨 사람들이었다. 병적 도박자로 분류된 연구 참여자들의 경우, DSM-IV의 기준에 따라 NODS 점수가 5점 이상이고, GA중독척도에서 11점 이상을 얻어 두 기준을 모두 만족시킨 사람들이었다. 한국 GA에서는 7점 이상을 도박 중독자로 분류하고 있지만, 본 연구에서는 추가된 2 문항을 포함하여 총 22점 만점의 중앙값인 11점을 기준점으로 삼아 좀더 엄격한 기준을 적용하였다.

다음으로 도박성 게임의 종류를 구분하기 위해서 카지노 이용객들을 한 집단으로, 그리고 경륜, 경마 등 스포츠 도박장 이용객들을 또 다른 집단으로 삼았다. 경륜, 경마장의 경우에는 돈을 거는 경기종목(자전거 혹은 말)이 각기 다를 뿐, 스포츠 게임의 순위를 예측하는 도박게임이라는 측면에서 동일한 특성 및 시스템을 가졌을 것이다. 더하여 다양한 게임을 할 수 있는 카지노와는 달리, 게임의 종류에 있어서 선택의 여지가 없기 때문에 주위 집중 혹은 분산의 측면에서 병적 도박에 미치는 영향이 다를 것으로 예측할 수 있어 두 집단을 구분하였다.

**결과1 : 병적 도박자들과 일반 도박자들의 심리적 특성 비교**

첫 번째 연구결과로, 병적도박자들의 심리적 특성을 알아보기 위해 도박동기(돈추구, 회피 사교, 유희), 자긍심, 주도적 인생태도, 중독행동 예측변인(공정적 태도, 말림압력, 접근용이성, 습관,

의도), 우울 등을 종속변인으로 하는 2(집단분류: 일반/병적)×2(성별)×2(도박성게임 종류 카지노, 경륜, 경마) 요인설계에 대한 변량분석을 실시하였다

먼저, “돈추구 동기”에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 일반 및 병적 도박자 집단분류에 따른 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,210} =$

표 2. 집단분류, 성별, 도박종류에 따른 도박동기, 자긍심, 주도적 태도의 평균 및 표준편차

집단 분류	성별	도박 종류	돈추구동기 <i>M(SD)</i>	회피동기 <i>M(SD)</i>	사교동기 <i>M(SD)</i>	유희동기 <i>M(SD)</i>	자긍심 <i>M(SD)</i>	주도적태도 <i>M(SD)</i>	
일반	남성	카지노	2.31(2.16)	1.38(1.98)	5.13(3.05)	3.31(2.78)	27.39(3.91)	23.62(6.75)	
		경륜/마	2.06(1.99)	2.50(2.42)	4.59(2.88)	4.58(2.53)	26.61(4.92)	21.88(8.19)	
		<b>전체</b>	<b>2.16(2.05)</b>	<b>2.05(2.30)</b>	<b>4.81(2.94)</b>	<b>4.08(2.68)</b>	<b>26.92(4.52)</b>	<b>22.60(7.61)</b>	
	여성	카지노	1.63(1.80)	1.70(2.51)	3.38(2.78)	3.73(2.28)	29.38(7.04)	24.72(5.21)	
		경륜/마	2.42(2.10)	1.78(2.15)	2.64(3.00)	3.35(2.70)	28.78(4.07)	22.71(6.61)	
		<b>전체</b>	<b>1.96(1.94)</b>	<b>1.74(2.32)</b>	<b>3.06(2.86)</b>	<b>3.57(2.43)</b>	<b>29.12(5.85)</b>	<b>23.84(5.85)</b>	
전체	카지노	2.00(2.01)	1.52(2.21)	4.35(3.03)	3.51(2.54)	28.26(5.52)	24.09(6.09)		
	경륜/마	2.17(2.01)	2.28(2.34)	4.00(3.02)	4.22(2.61)	27.25(4.75)	22.12(7.70)		
	<b>전체</b>	<b>2.09(2.00)</b>	<b>1.94(2.30)</b>	<b>4.16(3.01)</b>	<b>3.89(2.59)</b>	<b>27.71(5.12)</b>	<b>23.04(7.03)</b>		
병적	남성	카지노	8.30(2.58)	4.12(2.88)	3.22(2.71)	4.58(2.71)	21.34(6.35)	19.28(6.58)	
		경륜/마	9.00(2.60)	4.20(2.98)	4.04(2.69)	5.78(3.11)	22.06(4.67)	19.81(4.91)	
		<b>전체</b>	<b>8.54(2.59)</b>	<b>4.15(2.90)</b>	<b>3.52(2.72)</b>	<b>5.00(2.90)</b>	<b>21.60(5.78)</b>	<b>19.47(6.01)</b>	
	여성	카지노	6.20(4.68)	2.55(2.24)	2.22(3.15)	2.20(2.89)	18.50(1.60)	17.00(7.87)	
		경륜/마	7.80(3.89)	3.50(4.35)	3.25(4.27)	3.20(3.83)	21.00(8.77)	21.00(6.32)	
		<b>전체</b>	<b>6.73(4.36)</b>	<b>2.84(2.88)</b>	<b>2.53(3.38)</b>	<b>2.53(3.13)</b>	<b>19.46(5.36)</b>	<b>18.33(7.42)</b>	
	전체	카지노	8.05(2.94)	3.95(2.85)	3.11(2.76)	4.30(2.82)	21.07(6.11)	19.02(6.73)	
		경륜/마	8.86(2.74)	4.13(3.06)	3.97(2.80)	5.50(3.25)	21.95(5.10)	19.93(5.01)	
		<b>전체</b>	<b>8.33(2.89)</b>	<b>4.01(2.91)</b>	<b>3.42(2.80)</b>	<b>4.72(3.02)</b>	<b>21.39(5.76)</b>	<b>19.35(6.16)</b>	
	전체	남성	카지노	6.94(3.53)	3.50(2.93)	3.65(2.89)	4.29(2.76)	22.74(6.39)	20.33(6.84)
			경륜/마	5.86(4.18)	3.44(2.85)	4.28(2.77)	5.24(2.90)	24.05(5.26)	20.72(6.60)
			<b>전체</b>	<b>6.48(3.85)</b>	<b>3.47(2.89)</b>	<b>3.93(2.85)</b>	<b>4.70(2.85)</b>	<b>23.32(5.94)</b>	<b>20.50(6.72)</b>
여성		카지노	3.20(3.74)	2.00(2.41)	3.00(2.90)	3.20(2.56)	26.03(7.79)	21.96(7.20)	
		경륜/마	3.84(3.53)	2.16(2.72)	2.77(3.19)	3.31(2.92)	26.73(6.44)	22.26(6.41)	
		<b>전체</b>	<b>3.45(3.63)</b>	<b>2.06(2.51)</b>	<b>2.91(2.99)</b>	<b>3.25(2.68)</b>	<b>26.33(7.18)</b>	<b>22.08(6.82)</b>	
전체	카지노	6.08(3.90)	3.17(2.88)	3.51(2.90)	4.04(2.75)	23.43(6.81)	20.68(6.93)		
	경륜/마	5.44(4.12)	3.18(2.86)	3.98(2.90)	4.85(2.99)	24.57(5.58)	21.03(6.55)		
	<b>전체</b>	<b>5.81(4.00)</b>	<b>3.18(2.86)</b>	<b>3.71(2.90)</b>	<b>4.39(2.87)</b>	<b>23.93(6.31)</b>	<b>20.83(6.76)</b>		

150.172,  $p < .001$ ), 병적 도박자 집단 ( $M=8.33$ ,  $SD=2.89$ )이 일반 도박자 집단 ( $M=2.09$ ,  $SD=2.00$ )에 비해 더 높은 “돈추구 동기”를 가지고 있었다. “회피 동기”에 있어서도 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류에 따른 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데 ( $F_{1,209}=11.128$ ,  $p < .01$ ), 돈추구 동기와 동일

한 양상으로, 병적 도박자 집단 ( $M=4.01$ ,  $SD=2.91$ )이 일반 도박자 집단 ( $M=1.94$ ,  $SD=2.30$ )에 비해 더 높은 “회피 동기”를 가지고 있었다.

다음으로, “사교 동기”에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않았고, 성(별)의 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데 ( $F_{1,209}=6.215$ ,  $p < .05$ ), 남성 집단 ( $M=3.93$ ,  $SD=2.85$ )

표 3. 집단분류, 성별, 도박종류에 따른 중독행동설명변인 및 우울의 평균 및 표준편차

집단 분류	성별	도박 종류	긍정태도 <i>M(SD)</i>	말뚱압력 <i>M(SD)</i>	접근용이성 <i>M(SD)</i>	도박습관 <i>M(SD)</i>	도박의도 <i>M(SD)</i>	우울 <i>M(SD)</i>
일반	남성	카지노	1.32(.66)	1.60(1.37)	1.30(.82)	.44(.45)	.37(.51)	9.04(5.21)
		경륜/마	1.37(.75)	1.36(1.18)	1.05(.87)	.43(.46)	.21(.41)	9.29(4.67)
		<b>전체</b>	<b>1.35(.71)</b>	<b>1.46(1.26)</b>	<b>1.15(.85)</b>	<b>.44(.45)</b>	<b>.27(.45)</b>	<b>9.20(4.83)</b>
	여성	카지노	1.18(.66)	1.15(1.46)	.89(.89)	.25(.42)	.19(.40)	9.52(5.21)
		경륜/마	1.63(.83)	1.89(1.38)	.66(.73)	.12(.18)	.07(.19)	10.50(6.52)
		<b>전체</b>	<b>1.36(.76)</b>	<b>1.46(1.45)</b>	<b>.79(.82)</b>	<b>.19(.34)</b>	<b>.14(.33)</b>	<b>9.93(5.72)</b>
전체	카지노	1.26(.66)	1.40(1.41)	1.12(.86)	.36(.44)	.29(.47)	9.27(5.14)	
	경륜/마	1.45(.78)	1.52(1.25)	.94(.85)	.34(.42)	.17(.37)	9.64(5.23)	
	<b>전체</b>	<b>1.36(.72)</b>	<b>1.46(1.32)</b>	<b>1.02(.85)</b>	<b>.35(.43)</b>	<b>.22(.42)</b>	<b>9.47(5.17)</b>	
병적	남성	카지노	1.12(.70)	2.79(1.09)	1.97(.82)	2.43(.85)	2.22(1.11)	26.97(12.32)
		경륜/마	1.07(.87)	3.02(1.07)	1.95(.87)	2.36(.83)	1.72(1.06)	23.78(7.98)
		<b>전체</b>	<b>1.10(.77)</b>	<b>2.87(1.09)</b>	<b>1.96(.84)</b>	<b>2.40(.84)</b>	<b>2.04(1.11)</b>	<b>25.89(11.10)</b>
	여성	카지노	.50(.64)	2.75(.79)	2.20(.54)	2.80(1.05)	1.40(1.13)	31.50(11.34)
		경륜/마	.95(.85)	3.30(.83)	2.33(1.15)	3.05(1.09)	1.00(2.00)	27.40(16.37)
		<b>전체</b>	<b>.66(.73)</b>	<b>2.93(.82)</b>	<b>2.24(.76)</b>	<b>2.88(1.03)</b>	<b>1.28(1.35)</b>	<b>30.13(12.78)</b>
전체	카지노	1.05(.72)	2.78(1.06)	2.00(.79)	2.47(.87)	2.13(1.14)	27.51(12.23)	
	경륜/마	1.06(.86)	3.05(1.05)	1.99(.90)	2.43(.88)	1.65(1.15)	24.20(9.11)	
	<b>전체</b>	<b>1.05(.77)</b>	<b>2.87(1.06)</b>	<b>2.00(.83)</b>	<b>2.45(.87)</b>	<b>1.96(1.16)</b>	<b>26.39(11.34)</b>	
전체	남성	카지노	1.17(.69)	2.50(1.26)	1.81(.86)	1.96(1.14)	1.78(1.27)	23.01(13.40)
		경륜/마	1.21(.83)	2.27(1.39)	1.55(.97)	1.49(1.18)	1.03(1.12)	16.94(9.82)
		<b>전체</b>	<b>1.18(.76)</b>	<b>2.40(1.32)</b>	<b>1.70(.92)</b>	<b>1.75(1.18)</b>	<b>1.45(1.26)</b>	<b>20.39(12.33)</b>
	여성	카지노	.96(.72)	1.70(1.47)	1.34(1.00)	1.12(1.41)	.60(.92)	17.10(13.10)
		경륜/마	1.44(.87)	2.26(1.39)	1.10(1.12)	.89(1.42)	.27(.94)	14.94(12.19)
		<b>전체</b>	<b>1.15(.81)</b>	<b>1.92(1.45)</b>	<b>1.25(1.04)</b>	<b>1.03(1.40)</b>	<b>.48(.93)</b>	<b>16.25(12.66)</b>
전체	카지노	1.12(.70)	2.33(1.35)	1.71(.91)	1.77(1.25)	1.52(1.30)	21.62(13.51)	
	경륜/마	1.25(.84)	2.27(1.38)	1.46(1.01)	1.37(1.25)	.89(1.12)	16.52(10.32)	
	<b>전체</b>	<b>1.18(.77)</b>	<b>2.30(1.36)</b>	<b>1.60(.96)</b>	<b>1.60(1.26)</b>	<b>1.25(1.26)</b>	<b>19.46(12.49)</b>	



이 여성 집단( $M=2.91$ ,  $SD=2.99$ )에 비해 더 높은 “사교 동기”를 가지고 있었다. “유희 동기”에 있어서는 각 변인들에 따른 상호작용 효과 중, 집단분류×성(별)의 상호작용효과( $F_{1,212}=4.185$ ,  $p<.05$ )가 유의한 것으로 나타났고, 주효과 중에서는 성(별)의 주효과( $F_{1,212}=8.089$ ,  $p<.01$ )가 유의한 것으로 나타났는데, 일반 집단에서는 성별에 따른 차이가 유의하지 않은 것으로 나타났으나, 병적도박자 집단에서는 남성 집단( $M=5.00$ ,  $SD=2.90$ )이 여성 집단( $M=2.53$ ,  $SD=3.13$ )에 비해 더 높은 “유희동기”를 가지고 있었다.

“자극성”에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류의 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,214}=50.373$ ,  $p<.001$ ), 병적 도박자 집단( $M=21.39$ ,  $SD=5.76$ )이 일반 도박자 집단( $M=27.71$ ,  $SD=5.12$ )에 비해 더 낮은 수준의 “자극성”을 가지고 있었다. “주도적 인생태도”에 있어서도 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류에 따른 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,216}=10.932$ ,  $p<.01$ ), 자극성과 동일한 양상으로, 병적 도박자 집단( $M=19.35$ ,  $SD=6.16$ )이 일반 도박자 집단( $M=23.04$ ,  $SD=7.03$ )에 비해 더 낮은 수준의 “주도적 인생태도”를 가지고 있었다.

도박에 대한 “긍정적 태도”에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류의 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,219}=11.210$ ,  $p<.01$ ), 일반 도박자 집단( $M=1.36$ ,  $SD=.72$ )이 병적 도박자 집단( $M=1.05$ ,  $SD=.77$ )에 비해 더 “긍정적인 태도”를 가지고 있었다. 그러나 두 집단의 평균 점수가

“보통(2점)”이하인 1 점대에 머물고 있으므로 일반 집단 또한 평균적으로는 긍정적이지 않은 태도를 가지고 있는 것으로 볼 수 있다. “말림압력”에 있어서도 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류의 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,216}=46.202$ ,  $p<.001$ ), 병적 도박자 집단( $M=2.87$ ,  $SD=1.06$ )이 일반 도박자 집단( $M=1.46$ ,  $SD=1.32$ )에 비해 더 높은 “말림압력”을 지각하고 있었다.

“접근용이성”에 있어서는 각 변인들에 따른 상호작용 효과 중, 집단분류×성(별)의 상호작용효과( $F_{1,220}=5.224$ ,  $p<.05$ )만이 유의한 것으로 나타났고, 주효과 중에서는 집단분류의 주효과( $F_{1,220}=54.849$ ,  $p<.001$ )가 유의한 것으로 나타났는데, 일반 도박자 집단에서는 남성 집단( $M=1.15$ ,  $SD=.85$ )이 여성 집단( $M=.79$ ,  $SD=.82$ )에 비해 “접근용이성”이 더 높았고, 병적 도박자 집단에서는 여성 집단( $M=2.24$ ,  $SD=.76$ )이 남성 집단( $M=1.96$ ,  $SD=.84$ )에 비해 “접근용이성”이 더 높았다. “도박습관”에 있어서도 각 변인들에 따른 상호작용 효과 중, 집단분류×성(별)의 상호작용효과( $F_{1,219}=8.776$ ,  $p<.01$ )만이 유의한 것으로 나타났고, 주효과 중에서는 집단분류의 주효과( $F_{1,219}=314.962$ ,  $p<.001$ )가 유의한 것으로 나타났는데, 일반 도박자 집단에서는 남성 집단( $M=.44$ ,  $SD=.45$ )이 여성 집단( $M=.19$ ,  $SD=.34$ )에 비해 더 높은 “도박습관”을 가지고 있었지만, 병적 도박자 집단에서는 여성 집단( $M=2.88$ ,  $SD=1.03$ )이 남성 집단( $M=2.40$ ,  $SD=.84$ )에 비해 더 높은 “도박습관”을 가지고 있었다. “도박의도”에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류( $F_{1,219}=63.016$ ,  $p<.001$ ) 및 성(별)

( $F_{1,219}=7.298, p<.01$ )의 주효과가 유의한 것으로 나타났는데, 병적 도박자 집단( $M=1.96, SD=1.16$ )이 일반 도박자 집단( $M=.22, SD=.42$ )에 비해, 그리고 남성 집단( $M=1.45, SD=1.26$ )이 여성 집단( $M=.48, SD=.93$ )에 비해 더 높은 수준의 “도박의도”를 가지고 있었다.

“우울” 경험에 있어서 각 변인들에 따른 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타났고, 집단분류의 주효과만이 유의한 것으로 나타났는데( $F_{1,207}=108.169, p<.001$ ), 병적 도박자 집단( $M=26.39, SD=11.34$ )이 일반 도박자 집단( $M=9.47, SD=5.17$ )에 비해 더 높은 수준의 “우울”을 경험하는 것으로 나타났다.

### 결과2: 병적 도박자의 예측요인 분석

본 연구에서는 일반도박자와 병적도박자를 구분하는 이산형 목표변수가 사용되었으므로, 지니 지수(Gini index)의 감소량을 분리기준으로 사용

하는 CART 방식의 의사결정나무분석을 실시하였다. 정지규칙으로는 최대나무깊이 4, 부모/자식마다 사례수를 각각 10과 5로 지정하였다. 분류나무에 의한 오 분류 확률은 위험 추정치(risk estimates)를 이용하여 평가하였고, 최종모형의 예측력과 효율성은 이익지수를 통해 비교하였다. 최종적으로 도출한 모형에 대한 타당성은 전체 응답자를 열 개의 집단에 무선 할당하여 각 집단 위험 추정치의 평균을 산출하는 10-fold 교차타당화(10-fold cross validation)를 이용하여 검증하였다. 예측을 위해 투입된 독립변인은 성별을 포함하여, 표 1에 제시된 월평균 수입, 최종학력, 결혼관계, 연령, 종교 등 5개 표 4에 제시된 도박 시작 시기, 도박에 대한 생각, 하루최대 판단, 하루최대 판단 등 4개, 도합 10개 이다.

그림 1의 지니 지수 감소량(improvement: 이하)을 비교하면 알 수 있듯이 병적 도박자를 가장 효과적으로 예측하는 변인은 “하루최대 판단”(i=0.17)으로서, “하루최대 판단”이 ‘십만 원 이상’인 연구 참여자들의 80.0%가 병적 도박자들인

표 4. 병적도박자를 예측하는 요인으로 투입된 일부 변수들의 분포

변 인	구 분	빈도 (%)	변 인	구 분	빈도 (%)
도박시작 시기	20세 이전	47(20.5)	하루최대 판단	천원 이하	16(7.0)
	20대	104(45.4)		천원~만원	23(10.0)
	30대	44(19.2)		만원~십만원	53(23.1)
	40대	31(13.5)		십만원~백만원	41(17.9)
	50대	3(1.3)		백만원~천만원	48(21.0)
	계	229(100.0)		천만원 이상	48(21.0)
도박에 대한 생각				계	229(100.0)
	1.백해무익	66(28.8)	하루최대 판단	천원 이하	17(7.4)
	2.가능한 없애야	51(22.3)		천원~만원	18(7.9)
	3.일부 필요	59(25.8)		만원~십만원	39(17.0)
	4.적절히 활용시 도움	43(18.8)		십만원~백만원	45(19.7)
	5.현대인 생활에 필요	9(3.9)		백만원~천만원	66(28.8)
무응답	1(4)	천만원 이상	44(19.2)		
	계	229(100.0)		계	229(100.0)



그림 1. 병적도박자를 예측하는 의사결정 나무 모형

것으로 나타났다.

다음 단계로, “하루최대 판돈”이 ‘십만 원 이상’인 연구 참여자들 중에서 “하루최대 판돈”이 ‘백만 원 이상’인 경우의 93.4%가 병적 도박자로 분류되었고, 그들 중 도박에 대해 “백해무익, 기능

한 없애야”한다는 생각을 가진 사람들의 100%가 병적 도박자로 분류되었다. 그러나 도박에 대해 “일부필요 등”의 긍정적 생각을 가진 연구 참여자들 중에도 “무교, 개신교”를 종교로 가지고 있는 경우 96.2%가 병적 도박자인 것으로 나타났다.

표 5. 병적 도박자를 예측하는 각 마디의 이익도표

마디번호	순위에 따른 각 마디별 이익지수					순위에 따른 누적 이익지수			
	마디:n	마디:%	Gain:%	Resp:%	Index:%	마디:n	마디:%	Gain:%	Index:%
8	50	21.8	36.5	100.0	167.2	50	21.8	36.5	167.2
12	26	11.4	18.2	96.2	160.7	76	33.2	54.7	165.0
10	30	13.1	19.0	86.7	144.9	106	46.3	73.7	159.3
11	15	6.6	7.3	66.7	111.4	121	52.8	81.0	153.3
9	26	11.4	9.5	50.0	83.6	147	64.2	90.5	141.0
1	74	32.3	9.5	17.6	29.4	221	96.5	100.0	103.6
6	8	3.5	0.0	0.0	0.0	229	100.0	100.0	100.0

“하루최대 판돈”이 ‘십만 원 이상’인 연구 참여자들 중, “하루최대 판돈”이 ‘백만 원 미만’인 경우에는, “월평균 수입”이 ‘500만원 미만’이고, 도박에 대해 “백해무익, 가능한 없애야”한다는 생각을 가진 사람들의 86.7%가 병적 도박자들인 것으로 나타났다.

정지규칙에 따라 자동으로 형성된 최종모형의 위험추정치는 0.157(표준오차=.024)로서 구성된 모형이 하나의 관찰치를 오분류(misclassification)할 확률이 15.7%인 것으로 나타났다. 의사결정 나무분석의 최종결과를, 표 5에 제시한 이익도표를 통해 살펴보면, 8번 마디의 특성으로 병적도박자를 예측하는 것이 가장 효율적이고 정확한 의사결정 방법이라는 것을 알 수 있다. 이 집단에 속한 사람들의 특성은, 하루최대 판돈이 “십만 원 이상”이고, 하루 최대판돈이 “백만 원 이상”이며, 도박에 대해 “백해무익, 가능하다면 없애야 한다”는 생각을 가진 것인데, 이들은 100%(Resp:%) 병적 도박자로 분류되었다. 이러한 특성을 가진 사람들을 병적 도박자로 분류하는 것은, 아무런 정보 없이 분류하는 것(뿌리마디에서의 분류를 의미: 기준 100%)에 비해 167%(Index:%) 정도(약 1.7배) 효율적인 의사결정을 한다는 것을 의미한다. 따라

서 의사결정의 효율성을 높일 수 있는(Index:%가 100% 이상) 8, 12, 10, 11 번 마디의 특성들로 병적 도박자를 예측할 수 있다. 다음으로, 최종 형성된 모형의 과잉 적합성(over fit)을 평가하기 위해 실시한 10-fold 교차타당화 결과를 살펴보면, 교차타당도의 위험추정치는 0.266(표준오차=.029)으로, 본 모형의 위험추정치인 0.157보다 크기 때문에 과잉일반화의 위험성이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

### 논 의

본 연구에서는 일반 도박자들과의 비교를 통해 병적 도박자들의 심리적 특성을 살펴보고, 병적도박자를 선별(screening)할 수 있는 예측모형을 탐색해보려 하였다. 먼저, 병적 도박자들의 심리적 특성 분석을 위해 도박동기(돈추구, 회피, 사교, 유희), 중독행동 설명변인(긍정적 태도, 말림압력, 접근용이성, 도박습관, 도박의도), 자긍심, 주도적 인생태도, 우울을 종속변인으로 하는 2(집단 분류)×2(성별)×2(도박종류) 삼원변량분석을 하였다. 다음으로 병적 도박자 예측요인을 분석하기 위해 성, 연령, 결혼여부, 종교, 최종학력, 월평균

수입, 도박시작 시기, 하루최대 판돈, 하루최대 판돈, 도박에 대한 생각 등을 변인으로 하는 의사결정 나무분석을 하였다. 카지노 및 경륜 경마장 이용객 568명을 대상으로 자료를 수집하여 그 중 NODS 및 GA척도를 통해 일반 도박자(93명)와 병적 도박자(136명)로 분류된 229명만을 최종 대상으로 자료를 분석하였다. 본 연구에서 얻어진 결과를 요약하고, 그 의미에 대해 논의해 보고자 한다.

병적 도박자들과 일반 도박자들의 도박 동기를 비교해본 결과, 병적 도박자들은 성별이나 도박성 게임의 종류에 상관없이 더 높은 '돈추구 동기'와 '회피 동기'를 가지고 있는 것으로 나타났다. '회피동기'의 두 집단간 평균차와 비교해 볼 때, '돈추구 동기가 병적 도박자 집단에서 발견되는 가장 높은 수준의 동기임을 알 수 있다. 다른 종류의 중독행동과 도박행동을 비교할 때 뚜렷하게 구분되어 나타나는 '돈추구 동기'는 도박행동이 갖는 고유한 목표로(Herscovitch, 1999), 도박으로 인해 큰 경제적 손실을 입었을 병적 도박자들이 비합리적인 신념(이홍표, 2003b) 속에서 필사적으로 추구하고 있는 가장 분명한 상위 목표로 할 수 있을 것이다. '회피 동기에 있어서는 국외에서 이루어진 연구결과(CSEIPG, 1999; Straussner & Brown, 2002)와는 다르게 성별에 따른 효과가 나타나지 않았는데, 이는 여성의 도박행동을 터부시하는 한국 문화의 특수성에도 불구하고 도박장을 찾은 여성들이라면, 문화적 압력이라는 또 다른 회피 대상을 갖게 되는 맥락에서 남성들보다 더 높은 '회피 동기를 가지고 있으리라 추측하기는 어려울 것이고, 오히려 이홍표(2003a)가 제안한 것처럼, '회피 동기'의 영향력이 '돈추구 동기'로 흡

수되거나 '돈추구 동기'를 경유하여 작용했을 가능성 때문에 성별에 의한 효과가 유의하게 나타나지 않은 것으로 볼 수도 있을 것이다. 그러나 이러한 추론은 더 구체적인 연구 설계를 통해 차후에 입증될 필요가 있다.

다음으로 '사교 동기'에서는 병적 도박자 집단과 일반 집단간의 차이가 유의하지 않았고 성별의 차이만 유의한 것으로 나타났는데, 남성 집단이 여성 집단에 비해 더 높은 사교동기를 보였다. 더하여 '유희 동기'에 있어서는 병적 도박자 집단 안에서 이와 유사한 양상이 나타났는데, 일반 집단에서는 성별에 따른 차이가 유의하지 않은 것으로 나타났으나, 병적 도박자 집단에서는 남성 집단이 여성 집단에 비해 더 높은 것으로 나타났다. 이는 앞서 잠시 언급한 것처럼 여성 도박에 대해 부정적인 문화적 시각이 반영된 결과로 볼 수 있을 것이다. 즉, 한국에서 사교 또는 유희를 위한 목적으로 도박을 하려할 때, 남성들이 여성들에 비해 자유로운 문화적 분위기를 향유할 수 있기 때문에, 그런 동기를 가진 남성들이 더 쉽게 도박장을 찾게 될 것이고, 결과적으로 남성 집단의 '사교/유희 동기가 높게 나타날 수 있을 것이다.

병적 도박자 집단의 '돈추구 및 회피 동기가 일반 도박자 집단에 비해 높고, '사교 및 유희 동기에 있어서는 두 집단간에 차이가 없는 것으로 나타난 본 연구 결과들은 도박동기에 관한 이홍표(2003a)의 연구결과와 일치하며, 성별 및 도박종류에 의한 상호작용효과가 통제된 더 분명한 결과를 보여준다. 더하여, 이홍표(2003a)의 연구에서 병적 도박자를 분류하는 기준으로 사용된 척도는, 본 연구와는 달리 SOGS(South Oaks Gambling

Screen)이었기 때문에, 두 연구 결과의 일치는 분류용으로 사용한 척도들이 타당함을 간접적으로 시사해 준다.

다음으로, 일반 도박자 집단과 병적 도박자 집단 간에 중독행동 설명모형 변인들의 차이를 살펴본 결과, 성별이나 도박성 게임의 종류에 상관없이, 병적 도박자 집단이 도박에 대해 더 '부정적인 태도'를 가지고 있었고, 더 높은 '말립압력'을 지각하고 있었으며, '도박의도' 또한 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 도박 행위에 따르는 결과를 부정적으로 인식하고 주변의 규범적 상황 또한 행동을 억제하는 방향으로 압력을 가함에도 불구하고, 그 행동을 통제하거나 멈추지 못하는 중독 행동의 전형적인 특성을 병적 도박자들이 가지고 있다는 것을 보여주는 것으로, 바꿔 말하면 병적 도박자들을 위한 치료적 개입시, 도박의 폐해를 인식시키는 단순한 교육 프로그램만으로는 효과를 얻기 힘들다는 것을 시사한다. 더하여, 이러한 '부정적 태도' 및 '말립압력'에 대한 지각에도 불구하고 병적 도박자들이 더 높은 수준의 '도박의도'를 가지고 있는 것은, 잃은 돈을 만회하려는 강력한 돈추구 동기와 비합리적 도박 신념의 영향에 의한 것으로 보인다. '도박의도'에 있어서 남성들이 더 높게 나타난 것은 여러 선행 연구의 리뷰결과(이홍표, 2002, 2003b; CSEIPG, 1999)와 일치한다.

병적 도박자들의 '접근용이성' 및 '도박습관'이 일반 도박자들에 비해 높은 것으로 나타났는데, 특히 '도박습관'에 있어서 두 집단 간에 큰 차이가 나타났다. 병적 도박자 집단의 습관 수준이 높게 나타난 것은, 인터넷 등 중독 행동에 대한 선행 연구결과(권선중, 김교현, 2002; 권선중,

2003)에서 볼 수 있었던 습관의 높은 설명력과 함께 생각해 볼 때, 병적 도박 행동에 대한 중요한 설명 변인으로서 습관이 가진 시사점이 크다는 것이며, 따라서 도박습관의 형성과정 등에 대해서 세부적이고 구체적인 연구가 필요할 것으로 보인다. 두 변인 모두 성차의 상호작용 효과가 나타났는데, 병적 도박자 집단에서는 남성들보다 여성들의 '접근용이성' 및 '도박습관'이 높은 것으로 나타났다. 이는 여성들이 병적 도박에 빠질 경우 남성들에 비해 더 취약할 수 있다는 것을 시사한다. 한편 여성 병적 도박자 집단의 높은 습관에 대한 몇 가지 가능성 있는 해석은, 도박 관련 자극들과의 연합을 통해 습관형성을 돕는 정서적 각성 수준에 있어서 여성이 더 높기 때문이라는 것과, 여권주의적 설명모형(Feminist Model)에 따라, 사회적 고정관념 및 경제적 성차별적 제한에 의한 반동형성 때문이라는 것이다(Straussner & Brown, 2002).

심리적 특성의 마지막 변인들로, 성별이나 도박성 게임의 종류에 상관없이 '우울' 및 '자궁심', '주도적 인생태도'에서 나타난 일반 및 병적 도박자 집단 간의 차이는 국내·외의 선행연구에 대한 리뷰결과(이홍표, 2002, 2003b; CSEIPG, 1999)와 일치한다. 물론 세 변인과 병적 도박행동 사이의 인과적 관계에 대한 해석에는 여전히 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 이러한 결과들이 시사하는 것은, 병적 도박자 집단에서 높은 것으로 나타난 '우울'은 위험요인으로, 그리고 일반 도박자 집단에서 높은 것으로 나타난 '자궁심' 및 '주도적 인생태도'는 보호 요인으로 작용할 수 있다는 것이다.

마지막으로, 병적 도박자를 예측하는 요인들로

나타난 것들은 '하루최대 판돈', '하루최대 판돈', '도박에 대한 생각', '월평균 수입', '종교' 등 이었다. 실용적 측면을 주로 고려하여, 상향적(bottom-up) 방식으로 분석한 결과이기 때문에, 예측 요인들과 병적 도박 간의 관계에 대한 해석은 큰 의미를 갖지 못하지만, 그럼에도 병적 도박자를 '하루최대 판돈'의 수준에 의해 가장 잘 예측할 수 있었다는 것은, 도박을 통해 얻게 되는 강화물(reinforcement)로서 '금전적 보상이 병적 도박에 얼마나 큰 영향을 끼치고 있는지를 다시 한번 확인해 주는 결과로 볼 수 있을 것이다. 특히 본 연구에서는 '하루최대 판돈'이 '십만원 이상'이고, '하루최대 판돈'이 '백만원 이상'이며, 도박에 대해 '백해무익, 가능하면 없애야 한다.'는 생각을 가지고 있는 사람들은 100% 병적도박자들로 분류되었기 때문에 매우 높은 위험 집단으로 볼 수 있고, 따라서 이와 같은 특징을 가진 사람들을 선별(screening)하여 보호하는 제도적 장치를 만드는 것이 시급하다고 할 수 있다. 본 연구에서 밝혀진 예측 요인들이 참고자료로 활용될 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점은, 먼저 일반 및 병적 도박의 평가기준으로 사용된 NODS나 GA척도가 한국에서 충분한 타당화 과정을 거쳤다고 보기 아직 어렵다는 점이다. 이런 제한점을 가능한 줄이기 위해 두 척도를 이중으로 사용하여 집단을 분류하였지만, 그럼에도 여전히 타당화를 위한 후속 연구의 필요성은 남아 있다. 다음으로 병적 도박자들에게서 나타난 심리적 특성의 차이에 대한 해석은 대부분 추론적 수준에 머물러 있다는 것이다. 한국에서 이루어진 도박 행동에 관한 연구들이 아직 초기 단계에 머물러 있기 때문에 갖게

되는 제한점으로, 지속적인 연구를 통해 경험적 자료를 축적해 가는 것이 필수적이다.

## 참 고 문 헌

- 권선중, 김교현(2002). 인터넷 게임 행동을 예측하는 모형의 검증: 계획된 행동이론의 수정 모형 탐색. 연차학술발표대회 논문집, 161-166. 한국심리학회
- 권선중(2003). 흡연 및 음주행동을 설명하는 계획된 행동이론과 대안모형의 비교. 충남대학교 석사학위 청구논문.
- 김교현(2001). 주도적 대처척도. 사회과학연구, 12(1), 23-34. 충남대학교 사회과학연구소.
- 김교현(2002). 심리학적 관점에서 본 중독. 한국심리학회지: 건강, 7(2), 159-179.
- 김교현, 성한기, 이민규(2002). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박자의 예측요인 분석. 도박중독 예방 및 치유프로그램 수립을 위한 기초연구, 5-72. 주식회사 강원랜드.
- 미디어다음(2003, 7월 9일). 올해 도박산업 피해액 7조원. [http://feature.media.daum.net/030701\\_gamble/article/200307/09/m\\_feature/v4567739.html](http://feature.media.daum.net/030701_gamble/article/200307/09/m_feature/v4567739.html)
- 이홍표(2002). 도박의 심리. 서울: 학지사.
- 이홍표(2003a). 도박동기와 병적 도박의 관계. 한국심리학회지: 건강, 8(1), 169-189.
- 이홍표(2003b). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 청구논문.

- 전검구, 최상진, 양병창(2001). 통합적 한국판 CES-D 개발. *한국심리학회지: 건강*, 6 (1), 59-76.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211
- Ajzen, I. (2001). Nature and operation of attitudes. *Annual Review of Psychology*, 52, 27-58
- Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Journal of Applied Psychology*, 32, 665-683
- American Psychiatric Association (1994). *DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4rd ed.)*. Washington, DC: APA.
- Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling (1999). *Pathological Gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Conner, M., & McMillan, B. (1999). Interaction effects in the theory of planned behaviour: Studying cannabis use. *British Journal of Social Psychology*, 38, 195-222
- Herscovitch, A. G. (1999). *Alcoholism and pathological gambling: similarities and differences*. Holmes Beach, Florida: Learning Publications, Inc.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Crouce, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361-370.
- Orford, J. (2001). *Excessive appetites: A psychological view of addictions(2nd ed)*. New York: Wiley & Sons.
- Straussner, S. L. A., & Brown, S. (2002). *The handbook of addiction treatment for women*. San Francisco: Jossey-Bass.

원고 접수: 2003 6월 26일

수정원고 접수: 2003년 7월 26일

게재 결정: 2003년 8월 9일



# Psychological Characteristics and Predictors of Pathological Gamblers

Kyo-Heon Kim      Sun-Jung Kwon

Department of psychology, Chungnam National University

The purpose of this study was to investigate psychological characteristics and predictors of pathological gamblers. The number of survey participants was 568, and they were collected from Kangwon Land Casino, Seoul Bicycle Racing Track and Seoul Horse Racing Track. Through NODS and GA scale, 229 participants were selected for the final analysis since they were identified as general gamblers(N=93) and pathological gamblers(N=136). To analyze psychological characteristics, three-way ANOVA [2(group classification)×2(gender)×2(type of gambling)] was performed with dependent variables such as gambling motives (i.e., monetary, avoidance, social, and amusement), explanatory variable of addictive behavior (i.e., positive attitude, persuasion pressure, approachableness, gambling habit, and gambling intention), self-esteem, proactive life attitude, and depression. The analysis result shows that pathological gamblers, when compared to general gamblers, display higher monetary/avoidance, persuasion pressure, approachableness, gambling habit, gambling intention, and depression, while displaying lower self-esteem, and proactive life attitude. To predict pathological gamblers, Decision-Tree was performed with variables such as sex, age, marital status, religion, academic career, average monthly income, first exposure to gambling, greatest daily bet/yield, and personal opinion on gambling. Through the analysis result, it was found out that pathological gamblers could be predicted with greatest daily bet/yield, personal opinion on gambling, average monthly income, and religion. What is to be noted was that one hundred percent of those who responded that the greatest daily yield was more than 100,000 Won and the greatest daily bet was more than one million Won, and believed that gambling is pure evil and should be eradicated were classified as pathological gamblers. The implications gleaned from this study were discussed with considerations for future study and practical aspect

*Keywords:* pathological gambling, gambling motive, predictors of pathological gamblers, data mining