

한국사회에서 도박은 깊은 문화적 뿌리를 지니고 있으며 빈번하게 발생하는 행동이다. 도박은 불확실한 미래 사건의 결과에 기대어 금전을 포함해서 가치 있는 어떤 것의 이전에 자발적으로 참여하는 활동으로, 흔히 놀이의 하나로 인식되는 재정적 위험부담 행위로 정의할 수 있다. 도박에는 여러 형태의 놀이나 게임이 관여된다. 주사위 던지기나 복권 추첨 등의 비교적 간단한 것에서부터 화투나 트럼프, 경마와 경륜 등에 이르기까지 다양한 형태의 게임을 통해 도박의 결과가 결정된다.

도박은 개인, 가족, 지역사회와 국가 등에 다양한 기능을 한다. 도박성 게임이 개인과 가족에게 일상을 벗어난 스릴과 유쾌함을 주고 지역사회와 국가에 경제적 활력과 재정적 수입을 보장해 주는 순기능을 할 수도 있지만, 개인의 건강을 해치고 가족을 해체시키며 경제적 파탄으로 몰고 갈 수도 있고 지역사회를 범죄로 몰들게 하고 국민들의 생산적인 근로의식을 빼앗아 가는 역기능을 할 수도 있다. 도박은 이득과 위험이 첨예하게 공존하는 예리한 날이 선 양면도(兩面刀)라 할 수 있다.

현재 국가는 도박을 한편 법으로 금하기도 하고(형법 246조 1항) 다른 한편 일부 형태의 도박(예, 경마, 경륜, 카지노, 복권 등)에 대해서는 합법화하거나 일면 권장하기도 하는 이중 정책을 사용하고 있다. 도박의 순기능과 역기능은 도박 그 자체에 있다기보다는 도박이 일어나는 맥락과 도박에 참여하는 사람 및 도박행동을 조절하거나 통제하는 법적 제도와 문화적 규범 등의 다양한 요소들에 의해 매개된다고 볼 수 있다. 예리한 날이 선 도박이라는 양면도를 유용하게 잘 사용하

기 위해서는 도박과 관련된 인간의 생물학적, 심리적, 사회 문화적 측면들에 대한 실증적이고 체계적인 정보와 지식이 필수적이다.

도박이 국민들의 생활 속에 깊이 자리 잡고 있고, 합법화된 도박이 증가하고 있는 추세(예, 경마와 내국인 카지노 등의 매출액 증가, 최근 경찰장의 개장과 적지 않은 지방자치 단체들의 도박성 게임 도입 시도 등) 속에서도, 한국에서 도박 행동과 관련된 실증적인 연구는 매우 부족하다고 판단된다. 이런 실정은 한국에서 도박성 게임의 도입에 따른 이득과 손실이나 부작용의 추정 및 이에 대한 대책을 논의할 수 있는 바탕이 마련되어 있지 못함을 의미한다. 실상에 대한 객관적이고 정밀한 이해가 바탕이 되지 않는 논의는 헛수고에 불과하고 나아가 사회 구성원들 사이의 오해와 갈등을 증폭시킬 가능성만 높인다. 한국에서의 도박과 도박 문제에 관한 논의가 구체성과 실천성을 갖기 위해서는 실상에 대한 체계적인 정보가 우선 마련되어야 한다.

본 연구는 앞서 언급한 한국의 현실을 감안하여, 먼저 한국의 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성이 어떠한가를 파악하려 했다. 도박성 게임 이용자의 특성은 그 자체로 잘 드러나기보다는 도박성 게임에 빈번하게 참여하지 않는 일반인과의 비교를 통해 분명해질 것이다. 아울러, 다양한 종류의 도박성 게임 집단별 특징의 비교를 통해 개별 게임 집단의 특성이 보다 분명하게 드러날 것이다. 이를 위해 초·중·고교 교사를 중심으로 구성된 일반인 집단과 카지노, 경마 및 경륜 등의 도박성 게임 집단 그리고 도박행동으로 인해 과거나 현재 부작용이나 문제를 보인 단도박협심자(GA)와 도박 사범 집단 등 다양한 집단

을 대상으로 연구를 진행하려 했다.

다음으로는 도박으로 인해 당사자나 가족 혹은 직장에 피해를 초래하는 문제성 및 병적 도박¹⁾의 정도를 추정하고, 문제성 및 병적 도박자의 심리사회적 특성을 파악하려 했다. 그러나 어떤 기준으로 문제성 및 병적 도박의 정도를 타당하게 파악할 수 있느냐는 손쉽게 답을 할 수 있는 문제가 아니다. 즉, 암세포와 암세포의 전이를 생검생검(biopsy)을 통해 확인해서 암 진단을 내리는 경우처럼 도박 중독이나 도박 문제는 그것을 확인할 수 있는 분명한 외적 준거가 미흡하다. 한국에서는 아직 한국 실정에 잘 맞는 문제성 및 병적 도박 선별 및 평가도구가 개발되지 못했다. 따라서 제대로 타당화되지 않은 도구를 사용해서 문제성 및 병적 도박 정도를 추정하는 작업은 상당한 위험성을 안고 있다. 이런 위험을 최소화하기 위해, 본 연구에서는 세계적으로 널리 사용되고 있는 DSM-IV(APA, 1994)의 기준을 사용한 K-NODS(김교현, 2003)와 GA 중독척도를 이중으로 사용했다.

끝으로, 일반인과 도박성 게임 이용자들이 어떤 종류의 도박 경험을 얼마나 하고 있는지, 그리고 문제성 및 병적 도박에 의미 있는 영향을 미치는 중요한 요인들은 무엇인지를 파악하려 했다. 이를 위해 도박 행동과 도박의 부작용에 영향을 미칠 수 있는 심리적 요인을 측정했다. 여기에는 도박에 대한 태도, 주위 사람들의 도박 정도와 규

범, 도박 습관과 도박 의도, 도박의 동기 및 인생에 대한 주도적 태도와 자긍심, 우울 수준 등의 다양한 심리적 요인이 포함되었다.

이상의 연구목적은 달성하기 위해 답을 얻고자 하는 연구문제를 구체적으로 정리하면 다음과 같다.

1. 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성은 어떠한가?
2. 문제성 및 병적 도박자의 심리사회적 특성은 어떠한가?
3. 도박 경험과 문제성 및 병적 도박의 정도는 어떠한가?
4. 문제성 및 병적 도박에 영향을 미치는 요인은 무엇인가?

이 연구를 통해 얻고자 하는 바를 정리해 보면 다음과 같다. 먼저, 한국에서 도박성 게임 이용자와 문제성 및 병적 도박자의 심리사회적 특성을 파악함으로써 누가 어떤 종류의 도박성 게임을 얼마나 사용하고 있으며, 도박 문제를 보이는 집단의 특성은 어떠한가에 대한 구체적 정보를 얻을 수 있다. 이를 바탕으로 한국인의 도박과 도박 문제에 대한 과학적 논의의 단초를 마련할 수 있다. 앞서 언급했듯이 한국에서 다양한 도박성 게임 집단을 함께 다루고 이를 일반인과 비교할 수 있도록 설계된 경험적 연구(이민규, 김교현, 김

1) 문제성 도박(problem gambling)과 병적 도박(pathological gambling)에 대한 정의가 모든 문화권에서 공통적이지는 않다. 본 연구에서는 미국의 Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling(1999)가 제시한 기준을 따랐다. 위원회의 기준에 따르면, 문제성 도박은 “도박자 본인이나 가족, 주위 사람, 친구 및 동료들에게 해로운 효과를 초래하는 도박행동을 보이지만 그 심각성이 DSM-IV 기준의 병적 도박 기준을 충족시키지는 못하는 경우”를 의미한다. 병적 도박은 “도박에 대한 통제력의 상실, 도박과 도박으로 돈을 따는 것에 대한 집착, 비합리적인 도박 사고 및 나쁜 결과에도 불구하고 계속되는 도박 등으로 특징 지워지는 정신질환”을 의미한다.

정남, 2003; 이홍표, 2003a, b)는 이제 첫 걸음을 시작한 수준이라 할 수 있다. 본 연구는 이런 점에서 한국인의 도박행동에 관한 연구의 기초가 될 수 있을 것이다.

다음으로 본 연구의 결과에서 기대할 수 있는 효과는 도박 문제의 예방과 치료 및 재활을 위한 프로그램의 구성을 어떤 내용을 중심으로 어떻게 만들어야 할지에 대한 기초정보의 획득이다. 문제성 및 병적 도박의 정도가 어느 정도이고, 어떤 집단에 얼마나 분포되어 있으며, 이에 영향을 미치는 의미 있는 요인이 어떤 것인가를 파악해야, 누구를 대상으로 무엇을 어떻게 했을 때 도박의 부작용이나 문제를 줄일 수 있을까, 하는 물음에 대한 실천적 방향을 잡을 수가 있다. 물론 도박 문제를 한국보다 앞서 관리하기 시작한 외국의 예가 도움 자료가 되겠지만, 한국은 미국을 비롯한 다른 나라와 문화의 면에서 매우 상이한 점이 많다. 따라서 한국인들에게 맞는 도박 예방 및 치료 프로그램을 구성하기 위한 한국 문화의 특징을 반영하고 있는 고유의 정보가 반드시 필요하다.

연구방법

1. 연구 참여자 및 자료 수집

본 연구의 참여자는 한국에서 대표적인 합법적 도박성 게임이라 할 수 있는 카지노(330명), 경마(126명) 및 경륜(109명) 이용자와 도박의 부작용으로 인해서 자발적이거나 법적으로 도박 행동을 교정하려고 노력하고 있는 GA협심자(67명)와 도박 사범(7명), 그리고 초중고교 교사를 중심으로

하는 일반인들(344명)이었다. 전체 연구 참여자 수는 986명으로, 이들의 연령은 모두 15세 이상이였다.

본 연구 자료는 2002년 7월에서 8월 사이에 각 장소(예, 강원랜드, 서울 경마장, 서울 경륜장, GA 모임, 도박감호자 교육장소 및 학교)를 방문하여 훈련받은 면접원이 사회인구학적 변수와 도박 경험, 도박 동기, 태도 및 도박으로 인한 역기능 정도 등을 물어보는 질문지를 연구참여자 개인별로 실시하는 방식으로 얻어졌다. 조사 참여율과 응답의 충실성을 높이기 위해 전체 질문지를 완성한 참여자에게는 액면가 5천 원의 상품권을 제공하였다. 전체 응답자의 수는 1,014 사례였으나, 면접원이 불성실하게 응답했다고 판단한 경우를 제외한 986명의 자료를 분석에 사용하였다.

2. 측정 도구 및 자료 분석

- 1) 인구통계학적 변수: 거주지, 성, 연령, 종교, 직업, 학력 및 수입 등을 물어보는 7문항으로 구성되었다.
- 2) 도박 경험: 최근 3년 동안 경험한 다양한 도박행동의 1개월 평균 경험 정도를 응답하는 질문과 도박의 시작 시기, 액수, 가족이나 형제 혹은 주위 사람들의 도박 정도 등을 물어보는 22문항으로 구성되었다.
- 3) 도박에 대한 동기: 도박성 게임을 하는 다양한 동기에 대해 물어보는 15문항으로 “전혀 그렇지 않다”에서 “항상 그렇다” 사이의 Likert형 5점 척도로 구성되었다.

- 4) 도박에 대한 태도, 기회, 습관 및 의도와 주위 사람들의 도박에 대한 규범: 김교헌 (2002)의 중독행동에 대한 일반 모형에 기초해서 각 구성개념을 측정하기 위해 20문항으로 구성된 Likert형 5점 척도로, 요인 분석과 신뢰도 검증을 거쳐 구성되었다.
- 5) 자긍심과 주도적 인생 태도 및 우울: Rosenberg(1965)의 자긍심 척도와 한국판 CES-D(전경구, 최상진, 양병창, 2001)의 우울 척도 및 Greengrass의 주도적 인생태도 척도(김교헌, 2001)를 사용하였으며, 이 척도들은 모두 Likert형의 5점 척도로 구성되어 있다. 본 연구에서 측정한 척도의 신뢰도는 모두 만족할 만한 수준이었다.
- 6) 문제성 및 병적 도박: 미국의 Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling(1999)가 구성한, DSM-IV의 병적 도박 진단기준을 면접방식으로 물어보는 NODOS를 우리말로 번안하여 사용하였다(김교헌, 2003). 이 척도는 지난 1년간의 시점 기준과 평생의 시점을 기준으로 사용하는데, 2 시점 기준 모두에서 단일한 요인구조를 보였으며, 매우 높은 신뢰도를 보였다. 아울러 한국 GA에

서 사용하는 GA 중독척도를 사용하였으며, 이 척도 또한 단일 요인구조와 높은 내적합치도를 보였다.

집단별 특성 및 차이를 분석하기 위하여 카이스퀘어 (χ^2) 검정과 변량분석(ANOVA)을 하였으며, 사후 검증을 위해서는 Scheffe법을 사용하였다. 이 밖에도 문제성 및 병적 도박 정도를 예측하는 요인들을 검증하기 위해 중다회귀분석(Multiple Regression)을 하였다. 모든 통계적 분석은 SPSSWin 10.0을 사용하여 이루어졌다.

연구결과

1. 일반인 및 도박성 게임 이용자들의 심리사회적 특성

본 연구의 전체 조사대상자 986명의 심리사회적 특성을 카지노, 경륜, 경마, 단도박, 도박사범, 일반인 등 6집단으로 구분하여 살펴보았다.

1) 인구통계학적 특성

먼저, 도박성 게임 이용자 집단의 인구통계학적 특징을 일반인 집단과의 비교와 개별 게임 집단별 비교를 통해 살펴보기로 하자.

표 1. 조사대상자들의 성별 분포

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
남성	235(71.43)	88(80.73)	104(81.25)	64(98.46)	7(100.00)	196(56.98)
여성	94(28.57)	21(19.27)	24(18.75)	1(1.54)		148(43.02)
전체	329(100.00)	109(100.00)	128(100.00)	65(100.00)	7(100.00)	344(100.00)

$\chi^2=70.58, p<.001$. ()안은 %(이하의 표에서도 동일함).

(1) 성별

조사대상자들의 성별 분포를 <표 1>에 제시하였다. 전반적으로 남성이 여성보다 많았으며, GA협심자와 도박사범의 남성비율이 상대적으로 더 높았고 일반인의 남성비율이 상대적으로 더 낮았다. 카지노 이용객들의 여성비율이 다른 게임 집단에 비해 높은 점이 주목된다.

(2) 연령

조사대상자들의 집단별 연령 분포는 <표 2>와 같다.

전체적으로 게임 집단별 연령 분포의 차이는 두드러지지 않았으며, 30대와 40대가 가장 많았다. 조사대상자들의 40대 이상의 비율을 보면 도박사범(71.43%), GA협심자(68.66%) 및 일반인(65.02%)이 다른 집단에 비해서 더 높았으며, 경마이용자

표 2. 조사대상자들의 연령 분포

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
20대이하	60(18.18)	17(15.60)	32(24.81)	3(4.48)		45(13.12)
30대	120(36.36)	40(36.70)	34(26.36)	18(26.87)	2(28.57)	75(21.87)
40대	107(32.42)	34(31.19)	39(30.23)	35(52.24)	3(42.86)	148(43.15)
50대이상	43(13.03)	18(16.51)	24(18.60)	11(16.42)	2(28.57)	75(21.87)
전체	330(100.00)	109(100.00)	129(100.00)	67(100.00)	7(100.00)	343(100.00)

$\chi^2=50.72, p<.001.$

표 3. 조사대상자들의 거주지역

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
서울	127(38.60)	83(76.15)	61(48.41)	38(60.32)	1(14.29)	5(1.49)
부산	22(6.69)					1(3.0)
대구	20(6.08)					46(13.73)
인천	15(4.56)		6(4.76)	3(4.76)		1(3.0)
광주	5(1.52)					1(3.0)
대전	8(2.43)		2(1.59)	7(11.11)		86(25.67)
울산	3(9.1)					4(1.19)
경기	52(15.81)	20(18.35)	55(43.65)	14(22.22)		2(6.0)
강원	46(13.98)	4(3.67)				
충남	4(1.22)	1(9.2)	2(1.59)		6(85.71)	5(1.49)
충북	8(2.43)	1(9.2)				3(9.0)
경남	1(3.0)					89(26.57)
경북	13(3.95)					71(21.19)
전남	1(3.0)					19(5.67)
전북	3(9.1)			1(1.59)		
제주						2(6.0)
해외	1(3.0)					
전체	329(100.00)	109(100.00)	126(100.00)	63(100.00)	7(100.00)	335(100.00)

$\chi^2=1196.37, p<.001.$

는 20대 비율(24.81%)이 가장 높아서 평균 연령이 가장 낮은 것으로 나타났다.

(3) 거주지역

조사대상자들의 거주지역을 살펴보면 <표 3>과 같다. 일반인과 도박사범을 제외하고는 모든 집단에서 서울과 경기지역의 비율이 압도적으로 높았다. 카지노 이용자들은 강원랜드가 위치하고 있는 강원도의 비율(13.98%)이 상대적으로 높았다. 이는 카지노와 경마 및 경륜장의 위치가 서울이나 수도권 및 강원도에 위치하고 있어서 이들 지역민들의 접근용이성이 높기 때문으로 해석된다.

(4) 결혼상태

조사대상자들의 결혼상태는 <표 4>에 제시하였다. GA협심자, 도박사범 및 일반인은 기혼자가

80% 이상을 차지한 반면에 카지노, 경륜 및 경마 이용자들은 미혼자가 30%를 상회하였다. 도박성 게임 집단은 이혼이나 별거하는 비율이 GA협심자와 일반인 집단에 비해 높았으며, 게임 집단 중에서도 경륜(6.93%)과 경마(3.64%)의 경우가 카지노(1.96%)보다 이혼과 별거의 정도가 높음이 주목할 만하다.

(5) 종교

조사대상자들의 종교 분포는 <표 5>와 같이 나타났다. 모든 집단에서 종교가 없는 사람이 가장 많았으며, 특히 도박사범(71.43%), 경륜(47.71%) 및 경마이용자들(43.75%)에게서 높은 비율로 나타났다. 그리고 다른 집단에 비해 GA협심자들의 천주교 신자 비율(29.23%)이 높았다. 경륜의 경우는 카지노나 경마에 비해 기독교 신자 비

표 4. 조사대상자들의 결혼상태

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
기혼	206(67.32)	61(60.40)	66(60.00)	54(94.74)	6(85.71)	275(82.83)
미혼	93(30.39)	32(31.68)	39(35.45)	3(5.26)	1(14.29)	53(15.96)
이혼/별거	6(1.96)	7(6.93)	4(3.64)			1(.30)
사별	1(.33)	1(.99)	1(.91)			3(.90)
전체	306(100.00)	101(100.00)	110(100.00)	57(100.00)	7(100.00)	332(100.00)

$\chi^2=72.17, p<.001.$

표 5. 조사대상자들의 종교 분포

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
기독교	67(20.36)	13(11.93)	23(17.97)	15(23.08)	1(14.29)	84(24.42)
천주교	39(11.85)	13(11.93)	13(10.16)	19(29.23)		51(14.83)
불교	100(30.40)	30(27.52)	36(28.13)	6(9.23)	1(14.29)	80(23.26)
무교	120(36.47)	52(47.71)	56(43.75)	24(36.92)	5(71.43)	125(36.34)
기타종교	3(.91)	1(.92)		1(1.54)		4(1.16)
전체	329(100.00)	109(100.00)	128(100.00)	65(100.00)	7(100.00)	344(100.00)

$\chi^2=41.04, p<.01.$

율이 낮고 믿는 종교가 없는 비율이 높았다.

자의 학력이 상대적으로 높았다. 게임 집단별 학력 수준은 카지노, 경마 및 경륜의 순으로 높았다.

(6) 학력

조사대상자들의 집단별 학력 분포는 <표 6>과 같다. 교사가 다수를 이루고 있는 일반인 집단의 학력 수준이 가장 높았으며, 다른 집단들 중에서는 대졸 이상이 56.67%를 나타낸 카지노 이용

(7) 직업

조사대상자들의 직업은 <표 7>과 같이 다양하게 나타났다. 카지노, 경륜 및 경마이용자 집단은 활동이 비교적 자유로운 자영업자가 비율이

표 6. 조사대상자들의 학력

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
초졸이하	9(2.73)	6(5.56)	4(3.13)			
중퇴/중졸	11(3.33)	3(2.78)	13(10.16)	3(4.55)	1(14.29)	2(.58)
고퇴/고졸	82(24.85)	51(47.22)	43(33.59)	32(48.48)	5(71.43)	16(4.65)
대퇴/대재	41(12.42)	14(12.96)	21(16.41)	1(1.52)		14(4.07)
대졸이상	187(56.67)	34(31.48)	47(36.72)	30(45.45)	1(14.29)	312(90.70)
전체	330(100.00)	108(100.00)	128(100.00)	66(100.00)	7(100.00)	344(100.00)

$\chi^2=378.93, p<.001.$

표 7. 조사대상자들의 직업

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
농수산업	3(.91)	5(4.59)	1(.78)	3(4.55)	1(14.29)	
제조업	11(3.34)	5(4.59)	11(8.59)	4(6.06)	1(14.29)	6(1.75)
건설업	18(5.47)	8(7.34)	18(14.06)	4(6.06)	1(14.29)	2(.58)
도소매업	17(5.17)	9(8.26)	4(3.13)	4(6.06)		1(.29)
교통통신업	4(1.22)	5(4.59)	1(.78)	3(4.55)		2(.58)
금융업	12(3.65)	2(1.83)	2(1.56)			3(.87)
판매/서비스	33(10.03)	14(12.84)	11(8.59)	14(21.21)	1(14.29)	
사무직	15(4.56)	4(3.67)	6(4.69)	8(12.12)		
공무원	9(2.74)	1(.92)	1(.78)	4(6.06)		9(2.62)
교사	10(3.04)		3(2.34)	1(1.52)		247(72.01)
전문직	48(14.59)	7(6.42)	11(8.59)	7(10.61)		20(5.83)
학생/군인	15(4.56)	8(7.34)	15(11.72)			22(6.41)
요식업	2(.61)	1(.92)	5(3.91)		3(42.86)	
자영업	57(17.33)	20(18.35)	24(18.75)	8(12.12)		2(.58)
주부	36(10.94)	10(9.17)	6(4.69)			6(1.75)
무직	21(6.38)	4(3.67)	5(3.91)	5(7.58)		2(.58)
기타	18(5.47)	6(5.50)	4(3.13)	1(1.52)		21(6.12)
전체	329(100.00)	109(100.00)	128(100.00)	66(100.00)	7(100.00)	343(100.00)

$\chi^2=877.87, p<.001.$

가장 높았으며, GA협심자들 중에는 판매/서비스 직이 가장 많았다. 게임 집단별로는 카지노는 전문직, 경륜은 판매/서비스직이, 그리고 경마는 건설업과 학생/군인의 비율이 다른 게임 집단에 비해 상대적으로 높았다.

(8) 월수입

조사대상자들의 가구 월평균 수입은 <표 8>에 제시하였다. 일반인의 월수입이 가장 높은 것으로 나타났으며, 게임이용자들 중 월수입 500만원 이상 비율을 보면 카지노 이용자들(19.50%)이 경륜(11.00%)이나 경마 이용자들(5.46%)보다 상대적으로 더 높았다.

2) 도박과 관련된 특성의 차이

다음으로는 도박과 관련된 22개 변인들에 대한 각 집단별 특성을 분석하였다. 분석에 있어서 사례수가 적어서 결과를 일반화하는 데 무리가 있다고 판단되는 도박사범 집단을 제외하고 나머지 다섯 집단의 특성을 비교하였다.

(1) 도박시작 시기

카지노, 경륜, 경마, GA협심자 및 일반인의 도박시작 시기(8점 척도)에 대한 평균, 변량분석 및 사후검증 결과는 <표 9>와 같다. GA협심자들이 가장 이른 시기에 도박을 시작했으며 일반인 집단이 가장 늦게 시작한 것으로 나타났다. 다섯 집

표 8. 조사대상자들의 월수입

	카지노	경륜	경마	GA	도박사범	일반인
100만원미만	16(4.95)	3(2.75)	4(3.13)	3(4.55)		6(1.74)
100-199만원	40(12.38)	25(22.94)	40(31.25)	21(31.82)	2(28.57)	23(6.69)
200-299만원	88(27.24)	30(27.52)	41(32.03)	26(39.39)	4(57.14)	65(18.90)
300-399만원	83(25.70)	23(21.10)	25(19.53)	11(16.67)	1(14.29)	101(29.36)
400-499만원	33(10.22)	16(14.68)	11(8.59)	3(4.55)		74(21.51)
500-599만원	24(7.43)	7(6.42)	1(.78)			40(11.63)
600-699만원	11(3.41)	2(1.83)	3(2.34)			18(5.23)
700-999만원	14(4.33)	2(1.83)		1(1.52)		12(3.49)
1000만원 이상	14(4.33)	1(.92)	3(2.34)	1(1.52)		5(1.45)
전체	323(100.00)	109(100.00)	128(100.00)	66(100.00)	7(100.00)	344(100.00)

$\chi^2=153.02, p<.001.$

표 9. 조사대상자들의 도박시작시기

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
도박시작시기	3.91a (1.91)	4.04ac (1.56)	3.92a (1.83)	2.94b (1.61)	4.74c (2.48)	4.13 (2.11)	13.76***

1. 평균이 높을수록 시작시기가 늦음을 의미하며, ()안은 표준편차를 의미한다.
2. 영문자는 *Scheffe* 검증결과를 나타내며, 동일한 문자 간에는 평균의 차이가 없고 상이한 문자 간에는 차이가 유의함을 뜻한다(이하의 표에서도 동일함).

단의 평균간에 통계적으로 유의한 차이가 있었으며, 두 평균간의 차이를 확인하기 위해서 *Scheffe* 검증을 한 결과, GA협심자들은 다른 네 집단과 모두 유의한 차이를 나타냈으며, 일반인은 경륜을 제외한 다른 집단과 차이를 보였고, 카지노, 경륜 및 경마 이용자들 간에는 차이가 없었다.

(2) 도박에 대한 생각

도박에 대해서 어떻게 생각하고 있는냐는 물음에 “백해무익하다”에서 “여러 면에서 매우 유익하다”에 이르는 6점 척도 상에 응답하도록 한 결과를 <표 10>에 제시하였다. 집단별로 유의한 차이가 있으며, GA협심자들의 생각이 가장 부정적이었고, 경마 이용자의 생각이 덜 부정적이어서 평균적으로 “도박이 우리 사회에 일부 필요한 면이 있다”는 정도의 의견을 보였다.

(3) 최대 도박액수

자신이 경험한 하루 최대 관돈(7점 척도)과 한 게임에서 따분 최대 액수(7점 척도)에 관한 문항을 합산한 결과는 <표 11>과 같다. GA협심자들이 가장 높은 도박액수를 보고했으며, 그 다음으로 카지노, 경륜 및 경마 이용자들이었고, 일반인들의 도박 액수가 가장 적었다.

(4) 주위도박 정도

부모, 형제, 친척, 친구 및 주위사람들이 도박성 게임을 하는 정도를 각각 측정하여 합산한 결과는 <표 12>에 제시하였다. GA협심자들의 주위도박 정도가 가장 높았고, 일반인과 도박성 게임 집단 간에는 유의한 차이가 없었다.

(5) 돈추구 동기

도박을 하는 이유로서 돈을 따거나 대박을 기대하거나 또는 잃은 돈을 만회하려고 하는 등의 돈추구 동기의 집단별 평균은 <표 13>과 같다.

표 10. 조사대상자들의 도박에 대한 생각

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
도박에 대한 생각	2.66ab (1.23)	2.47ab (1.29)	2.80b (1.18)	1.61c (.95)	2.30a (1.15)	2.46 (1.22)	15.06***

표 11. 조사대상자들의 최대 도박액수

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
도박액수	9.97a (3.12)	9.54a (2.47)	8.88a (3.08)	12.24b (1.63)	6.05c (2.91)	8.66 (3.49)	106.22***

표 12. 조사대상자들의 주위도박정도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
주위도박 정도	4.27a (3.47)	4.49a (3.23)	3.59a (2.60)	6.20b (4.00)	3.83a (3.26)	4.14 (3.32)	5.91***

GA협심자들이 가장 높은 수준을 보였고, 일반인이 가장 낮았으며, 도박성 게임집단이 중간수준을 나타냈다.

(6) 긴장해소 동기

긴장을 해소하기 위해서 도박을 하는 정도를 분석한 결과는 <표 14>와 같다. 돈추구 동기와 마찬가지로 GA협심자들이 가장 높은 수준을 보였고, 일반인이 가장 낮았으며, 도박성 게임집단이 중간수준을 나타냈다.

(7) 사교 동기

친구나 다른 사람들과 어울리기 위해서 도박

을 하는 정도를 알아본 결과는 <표 15>와 같다. 변량분석 결과($F=3.53, p<.01$)는 통계적으로 유의하였으나, *Scheffe*검증 결과 유의한 차이를 나타내는 집단은 없었다.

(8) 도박에 대한 긍정적 태도

조사대상자들이 도박에 대해서 지니고 있는 긍정적 태도를 측정하는 3문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 16>에 제시하였다. 도박성 게임 이용자들이 일반인이나 GA협심자들에 비해서 대체로 더 긍정적인 태도를 지니고 있으나 통계적으로 유의한 차이는 없었다.

표 13. 조사대상자들의 돈추구 동기

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
돈추구동기	8.48a (5.27)	8.34ab (5.44)	6.41b (4.71)	14.53c (4.53)	2.71d (3.78)	6.79 (5.72)	92.75***

표 14. 조사대상자들의 긴장해소 동기

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
긴장해소동기	7.78a (5.73)	9.15a (5.92)	7.45a (5.36)	12.81b (7.39)	4.67c (5.57)	7.20 (6.10)	26.43***

표 15. 조사대상자들의 사교 동기

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
사교동기	3.74a (2.99)	4.37a (2.89)	3.63a (2.84)	4.70a (3.17)	4.58a (3.88)	4.12 (3.29)	3.53**

표 16. 조사대상자들의 도박에 대한 긍정적 태도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
긍정적 태도	4.23a (2.49)	4.29a (2.53)	4.29a (3.06)	3.85a (2.84)	3.42a (2.27)	3.93 (2.55)	5.68***

(9) 도박에 대한 부정적 태도

도박에 대해서 지니고 있는 부정적 태도를 측정하는 2문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 17>과 같다. 다른 집단에 비해서 GA협심자들이 도박에 대해서 가장 부정적인 태도를 지니고 있었다.

점수가 낮을수록 태도는 더 부정적임을 의미한다.

(10) 도박에 대한 전반적 태도

도박에 대한 긍정적 태도문항과 부정적 태도문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 18>에 제시하였고 이를 그래프로 나타내면 <그림 1>과 같다. 도박에 대한 전반적인 태도는 GA협심자들이

가장 부정적이었으며, 그 다음으로는 일반인이었고, 도박성 게임 이용자들은 부정적 태도가 가장 낮았다.

점수가 낮을수록 태도는 더 부정적임을 의미한다.

(11) 도박만류압력

가족이나 친구 등이 도박을 하지 못하게 말리는 정도를 4문항으로 측정한 결과는 <표 19>와 같이 집단 간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

(12) 도박 접근용이성

도박기술수준, 도박자금 조달용이성, 도박장

표 17. 조사대상자들의 도박에 대한 부정적 태도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
부정적 태도	2.27a (1.96)	2.61a (2.39)	2.63a (2.30)	.67b (1.14)	2.26a (1.88)	2.24 (2.04)	12.49***

표 18. 조사대상자들의 도박에 대한 전반적 태도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
전반적 태도	6.50a (3.34)	6.90a (3.82)	6.98a (3.79)	4.48b (3.08)	5.69ab (3.34)	6.19 (3.50)	8.92***

표 19. 조사대상자들의 도박만류압력

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
만류압력	3.75a (1.59)	3.75a (1.58)	3.68a (1.50)	3.38a (1.25)	3.95a (1.56)	3.78 (1.55)	2.20

표 20. 조사대상자들의 도박 접근용이성

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
접근용이성	5.50a (3.43)	5.44a (3.38)	4.61a (3.30)	7.31b (2.93)	2.76c (2.92)	4.57 (3.50)	46.22***

출입용이성, 도박동료 모집용이성 등 도박 접근용이성 4문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 20>과 같다. GA협심자들이 가장 쉽게 도박에 접근할 수 있다고 응답했으며, 일반인들이 도박에 대한 접근이 가장 어렵다고 응답하였다.

(13) 도박습관

조사대상자들의 도박습관(4문항)을 측정된 결과는 <표 21>에 제시하였다. GA협심자들의 도박습관이 가장 강한 것으로 나타났으며, 일반인이 가장 약한 것으로 밝혀졌다. 그리고 경륜과 카지노 이용자들의 도박습관이 경마 이용자들보다 더 강한 것으로 나타났다.

(14) 도박의도

조사대상자들의 장래 도박의도(3문항)를 측정된 결과는 <표 22>와 같다. 카지노 이용자들의 도박의도가 가장 높았으며, 일반인이 가장 낮았다.

(15) 자긍심

조사대상자들의 자긍심 수준(10문항)은 <표 23>과 같이 나타났다. 일반인들의 자긍심이 가장 높았으며, 그 다음으로는 도박성 게임 이용자들이었고, GA협심자들이 가장 낮은 자긍심 수준을 보였다.

표 21. 조사대상자들의 도박습관

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
도박습관	5.41a (4.57)	5.85a (4.59)	3.83b (3.74)	10.82c (4.28)	1.68d (2.63)	4.35 (4.58)	94.43***

표 22. 조사대상자들의 도박의도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
도박의도	3.54a (3.56)	2.75ab (3.11)	2.06b (2.62)	2.18b (2.61)	.74c (1.62)	2.21 (3.02)	42.16***

표 23. 조사대상자들의 자긍심

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
자긍심	25.36a (6.26)	24.24a (5.36)	25.02a (5.36)	19.41b (5.00)	28.08c (5.28)	25.72 (6.05)	37.87***

표 24. 조사대상자들의 인생에 대한 주도적 태도

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
주도적 태도	21.94ac (6.51)	20.05ab (7.14)	22.04ac (6.12)	18.29b (5.78)	23.35c (4.50)	21.98 (6.01)	14.04***

(16) 인생에 대한 주도적 태도

자신의 인생에 대해 책임과 주도성을 유지하려는 인생주도태도(8문항)는 <표 24>와 같다. 일반인이 가장 높은 수준을 나타냈으며, 도박성 게임 이용자들이 중간 수준, GA협심자들이 가장 낮은 수준을 나타냈다.

(17) 우울 수준

조사대상자들의 우울수준(20문항)을 살펴보면 <표 25>와 같다. GA협심자들의 우울수준이 가장 높았고, 일반인들의 우울수준이 가장 낮았다. 도박성 게임 이용자들 중에는 경마집단의 우울수준이 가장 낮았다.

(18) GA 중독척도치

GA 도박중독척도에 대한 조사대상자들의 반응은 <표 26>에 제시하였다. GA협심자들의 중독 정도가 가장 높았고 그 다음으로는 경륜과 카지노 이용자들로서 경마 이용자들보다 더 높은 수준을 나타냈다. 그리고 일반인의 점수는 현저하게 낮은 수준을 보였다.

(19) 평생 기준 K-NODS 점수

조사대상자들의 평생 K-NODS 상의 점수는 <표 27>과 <그림 3>에 제시하였다. GA협심자들의 점수가 가장 높았으며, 일반인들의 점수가 가장 낮았다. 도박성 게임이용자들간에는 경마이용자들의 점수가 상대적으로 낮았다.

표 25. 조사대상자들의 우울수준

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
우울수준	17.13ab (12.07)	18.18ab (10.58)	14.23ac (7.71)	19.69b (11.18)	12.63c (8.03)	15.39 (10.27)	13.30***

표 26. 조사대상자들의 GA 중독척도치

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
GA 척도치	7.26a (6.31)	7.49a (5.97)	5.02b (5.34)	18.20c (2.18)	1.19d (2.37)	5.56 (6.49)	194.17***

표 27. 조사대상자들의 평생 K-NODS 점수

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
평생 NODS	3.54a (3.30)	4.10a (3.51)	2.48b (2.87)	7.79c (2.56)	.58d (1.50)	2.71 (3.34)	127.06***

표 28. 조사대상자들의 1년(지난해) K-NODS 점수

	카지노	경륜	경마	GA	일반인	전체	F
K-NODS 점수	3.17a (3.23)	3.50a (3.33)	2.12b (2.63)	5.45c (3.72)	.44d (1.35)	2.27 (3.09)	77.91***

(20) 1년(지난해) 기준 K-NODS 점수 조사대상자들의 1년(지난해) K-NODS 점수는 <표 28>과 <그림 4>에 제시하였다. 평생 K-NODS점수와 마찬가지로 양상을 보여서 GA협심자들의 점수가 가장 높았으며, 일반인들의 점수가 가장 낮았다. 그리고 도박성 게임 이용자들 간에는 경마 이용자들의 점수가 상대적으로 낮았다.

구성비는 54 : 46으로 비슷하나 문제성 도박자는 76 : 24, 그리고 병적 도박자는 91 : 9로 남성이 압도적으로 더 많았다.

2. 문제성 및 병적 도박자들의 심리사회적 특성

DSM-IV(NODS) 평생진단기준에 바탕을 두고 조사대상자들을 ‘정상집단’, ‘문제성 도박자’ 및 ‘병적 도박자’로 구분하여 세 집단 사이의 심리사회적 요인들에서의 차이를 알아보았다.

(2) 연령

<표 30>에서 보는 바와 같이 모든 집단에서 30~40대의 비율이 다수를 차지하는 경향이 있으나 병적 도박자의 경우에는 20대의 비율이 다른 집단에 비해서 더 낮으며 40대의 비율이 더 높음을 알 수 있다.

1) 인구통계적 특성

(1) 성별

정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 성별 분포는 <표 29>에 제시하였다. 정상집단의 남녀

(3) 거주지역

세 집단의 거주지역은 <표 31>에 제시하였다. 정상집단의 거주지는 지역별로 비교적 고르게 분포되어 있으나, 문제성 도박자와 병적 도박자의 거주지는 서울과 경기도 압도적으로 많았는데, 이는 도박성 게임의 조사가 서울 경기 지역과 수도권에서 가까운 강원도에 위치하고 있었기 때문으로 추론할 수 있다.

표 29. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 성별 분포

	정상	문제성 도박	병적 도박
남성	231(54.23)	213(76.07)	249(90.55)
여성	195(45.77)	67(23.93)	26(9.45)
전체	426(100.00)	280(100.00)	275(100.00)

$$\chi^2=111.87, p<.001.$$

표 30. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 연령 분포

	정상	문제성 도박	병적 도박
20대이하	83(19.48)	48(17.14)	26(9.35)
30대	114(26.76)	84(30.00)	90(32.37)
40대	156(36.62)	92(32.86)	118(42.45)
50대이상	73(17.14)	56(20.00)	44(15.83)
전체	426(100.00)	280(100.00)	278(100.00)

$$\chi^2=18.03, p<.01.$$

표 31. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 거주지역

	정상	문제성 도박	병적 도박
서울	73(17.38)	107(38.77)	135(49.63)
부산	6(1.43)	3(1.09)	14(5.15)
대구	43(10.24)	14(5.07)	9(3.31)
인천	7(1.67)	7(2.54)	11(4.04)
광주	1(.24)	3(1.09)	2(.74)
대전	69(16.43)	20(7.25)	14(5.15)
울산	3(.71)	1(.36)	3(1.10)
경기	46(10.95)	50(18.12)	46(16.91)
강원	18(4.29)	21(7.61)	11(4.04)
충남	7(1.67)	5(1.81)	6(2.21)
충북	3(.71)	5(1.81)	4(1.47)
경남	71(16.90)	13(4.71)	6(2.21)
경북	57(13.57)	21(7.61)	6(2.21)
전남	13(3.10)	6(2.17)	1(.37)
전북	1(.24)		3(1.10)
제주	2(.48)		
해외			1(.37)
전체	420(100.00)	276(100.00)	272(100.00)

$\chi^2=215.18, p<.001.$

표 32. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 결혼상태

	정상	문제성 도박	병적 도박
기혼	299(73.83)	190(73.64)	179(71.89)
미혼	94(23.21)	66(25.58)	60(24.10)
이혼/별거	7(1.73)	2(.78)	9(3.62)
사별	5(1.23)		1(.40)
전체	405(100.00)	258(100.00)	249(100.00)

$\chi^2=12.99, ns.$

표 33. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 종교

	정상	문제성 도박	병적 도박
기독교	98(23.00)	49(17.50)	56(20.36)
천주교	63(14.79)	32(11.43)	40(14.55)
불교	100(23.47)	81(28.93)	72(26.18)
무교	160(37.56)	114(40.71)	107(38.91)
기타종교	5(1.17)	4(1.43)	
전체	426(100.00)	280(100.00)	275(100.00)

$\chi^2=10.08, ns.$

비율은 감소하여 정상집단에 비해서 문제성 도박자들이, 그리고 문제성 도박자들에 비해서 병적 도박자들의 학력 수준이 더 낮음을 알 수 있다.

(7) 직업

세 집단의 직업 분포는 <표 35>와 같다. 정상 집단은 교사(46.82%)가 가장 높은 비율을 기록했으며, 문제성 도박집단은 교사(18.21%), 전문직(12.86%) 및 자영업(12.86%)이 높은 비율을 나타냈고, 병적 도박자들 중에는 자영업(18.84%)과 판매/서비스직(13.41%)이 많았다. 그러나 본 연구에서 교사 집단은 다른 직업 집단에 비해 더 많은 사례수가 표집되었기 때문에 결과의 해석은 이를 감안하여야 할 것이다.

(8) 월수입

세 집단의 월수입 평균은 <표 36>에 제시하

였다. 월수입이 200만 원 미만인 비율은 정상 15.30%, 문제성 도박자 17.63%, 병적 도박자 25.27%였으며, 월수입이 500만 원 이상인 비율은 정상 18.81%, 문제성 도박자 15.83%, 병적 도박자 12.82%로서 병적 도박자들의 월수입이 가장 낮았다.

2) 도박관련 특성

(1) 도박시작 시기

세 집단의 도박시작 시기에 관한 결과는 <표 37>에 제시하였다. 정상집단에 비해서 문제성 도박자나 병적 도박자들이 더 일찍 도박을 시작하는 것으로 나타났다.

(2) 도박에 대한 생각

도박에 대해서 어떻게 생각하고 있는나는 물

표 36. 정상, 문제성 도박 및 병적 도박자들의 월수입

	정상	문제성 도박	병적 도박
100만원미만	9(2.12)	7(2.52)	16(5.86)
100-199만원	56(13.18)	42(15.11)	53(19.41)
200-299만원	104(24.47)	65(23.38)	84(30.77)
300-399만원	102(24.00)	80(28.78)	62(22.71)
400-499만원	74(17.41)	40(14.39)	23(8.42)
500-599만원	42(9.88)	18(6.47)	12(4.40)
600-699만원	16(3.76)	10(3.60)	8(2.93)
700-999만원	12(2.82)	9(3.24)	8(2.93)
1000만원이상	10(2.35)	7(2.52)	7(2.56)
전체	425(100.00)	278(100.00)	273(100.00)

$\chi^2=35.14, p<.01.$

표 37. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박시작시기

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
도박시작시기	4.84a (2.42)	3.74b (1.78)	3.52b (1.57)	4.13 (2.11)	42.10***

음에 응답하도록 한 결과는 <표 38>과 같다. 문제성 도박자들이 병적 도박자나 정상집단에 비해서 더 호의적인 태도를 나타냈다. 병적 도박자와 정상 집단이 우리 사회에서 “가능하면 도박을 없애야 한다”는 정도에 가까운 의견을 보인 반면, 문제성 도박자 집단은 우리사회에서 “도박이 일부 필요한 면이 있다”는 정도의 의견을 보이고 있었다. 이런 응답 양상은 병적 도박자들의 경우, 도박으로 인한 역기능으로 이미 심각한 개인적 및 가정적 피해를 경험한 반면, 문제성 도박자들의 경우는 아직 피해를 심각하게 경험하지 않아서 도박에 대해 양면 감정적인 태도를 보이는 것으로 해석할 수 있다.

(3) 도박액수

자신이 경험한 하루 최대 관돈(7점 척도)과 한 게임에서 따본 최대액수(7점 척도)에 관한 문항을 합산한 결과는 <표 39>와 같다. 병적 도박자들의 도박액수가 가장 컸으며, 그 다음으로는 문제성 도박자였고, 일반인들이 가장 적었다.

(4) 주위도박자

부모, 형제, 친척, 친구 및 주위사람들이 도박성 게임을 하는 정도를 각각 측정하여 합산한 결과는 <표 40>에 제시하였다. 병적 도박자들의 주위인물들이 도박을 하는 정도가 가장 높았고, 그 다음이 문제성 도박자들이었으며, 정상집단의 주위도박 정도가 가장 낮았다.

표 38. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박에 대한 생각

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
도박에 대한 생각	2.38a (1.17)	2.73b (1.16)	2.30a (1.31)	2.46 (1.22)	10.31***

표 39. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박액수

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
도박액수	6.22a (3.09)	9.54b (2.49)	11.21c (2.46)	8.66 (3.48)	285.71***

표 40. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 주위도박 정도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
주위도박정도	3.37a (2.91)	4.36b (3.16)	5.22c (3.84)	4.15 (3.34)	23.59***

표 41. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 돈추구 동기

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
돈추구동기	2.78a (3.42)	6.95b (4.61)	11.94c (4.90)	6.78 (5.70)	327.39***

(5) 돈추구 동기

도박을 하는 이유로서 돈을 따거나 대박을 기대하거나 또는 잃은 돈을 만회하려고 하는 등 돈추구 동기의 집단별 평균은 <표 41>과 같다. 병적 도박, 문제성 도박 및 정상집단의 순으로 돈추구 동기가 강했다.

(6) 긴장해소 동기

긴장을 해소하기 위해서 도박을 하는 정도를 분석한 결과는 <표 42>와 같다. 긴장해소 동기수준 역시 돈추구 동기와 마찬가지로 병적 도박, 문제성 도박 및 정상집단의 순으로 나타났다.

(7) 사교 동기

친구나 다른 사람들과 어울리기 위해서 도박

을 하는 정도를 알아본 결과는 <표 43>과 같다. 세 집단 사이에 사교 동기의 차이는 없었다.

(8) 도박에 대한 긍정적 태도

조사대상자들이 도박에 대해서 지니고 있는 긍정적 태도를 측정하는 3문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 44>에 제시하였다. 문제성 도박자들과 병적 도박자들이 정상집단보다 도박에 대해서 더 긍정적인 태도를 지니고 있었다.

(9) 도박에 대한 부정적 태도

도박에 대해서 지니고 있는 부정적 태도를 측정하는 2문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 45>와 같다. 병적 도박자들이 가장 부정적인 태도

표 42. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 긴장해소 동기

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
긴장해소동기	4.54a (4.80)	8.00b (5.75)	9.98c (6.51)	7.19 (6.09)	68.77***

표 43. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 사교 동기

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
사교동기	4.05a (3.52)	4.37a (3.25)	3.98a (2.97)	4.12 (3.28)	1.03

표 44. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박에 대한 긍정적 태도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
긍정태도	3.39a (2.46)	4.23b (2.35)	4.48b (2.78)	3.93 (2.56)	17.37***

표 45. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박에 대한 부정적 태도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
부정태도	2.25a (1.97)	2.73b (2.10)	1.74c (1.95)	2.24 (2.04)	16.84***

를 나타냈으며, 그 다음으로는 정상집단이었고, 문제성 도박자들이 도박에 대해서 가장 덜 부정적인 태도를 지니고 있었다.

(10) 도박에 대한 전반적 태도

도박에 대한 긍정적 태도문항과 부정적 태도문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 46>에 제시하였다. 문제성 도박자들이 도박에 대해서 가장 호의적인 태도를 보였으며, 정상집단과 병적 도박자들 간에는 유의한 차이가 없었다.

(11) 도박만류압력

가족이나 친구 등이 도박을 하지 못하게 말리

는 정도를 4문항으로 측정된 결과는 <표 47>과 같다. 정상집단이나 문제성 도박자들에 비해서 병적 도박자들이 도박만류압력을 덜 받고 있는 것으로 나타났다.

(12) 도박 접근용이성

도박기술수준, 도박자금 조달용이성, 도박장 출입용이성, 도박동료 모집용이성 등 도박 접근용이성 4문항에 대한 응답을 합산한 결과는 <표 48>과 같다. 병적 도박자들의 도박 접근용이성 수준이 가장 높았으며, 그 다음으로 문제성 도박자, 정상집단의 순이었다.

표 46. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박에 대한 전반적 태도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
전반적 태도	5.66a (3.34)	6.94b (3.52)	6.23a (3.62)	6.19 (3.51)	11.22***

표 47. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박만류압력

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
만류압력	3.95a (1.57)	3.83a (1.49)	3.50b (1.53)	3.78 (1.54)	7.08***

표 48. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박 접근용이성

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
접근용이성	2.70a (2.81)	4.92b (3.01)	6.98c (3.29)	4.57 (3.50)	167.40***

표 49. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박습관

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
도박습관	1.24a (1.88)	3.98b (3.34)	9.38c (4.12)	4.36 (4.58)	566.07***

(13) 도박습관
 조사대상자들의 도박습관(4문항)을 측정 한 결과는 <표 49>와 같다. 병적 도박자들의 도박습관이 가장 강했으며, 정상집단의 도박습관이 가장 약한 것으로 나타났다.

(14) 도박의도
 조사대상자들의 장래 도박의도(3문항)를 측정한 결과는 <표 50>와 같다. 병적 도박자의 도박의도가 가장 높았고, 다음으로는 문제성 도박자였으며, 정상집단의 도박의도가 가장 낮았다.

(15) 자긍심
 조사대상자들의 자긍심 수준(10문항)은 <표

51>과 같이 나타났다. 자긍심 수준은 정상집단이 가장 높았고, 병적 도박자들이 가장 낮았다.

(16) 주도적 인생 태도
 자신의 인생에 대해 책임과 주도성을 유지하려는 인생주도 태도(8문항)는 <표 52>와 같다. 정상집단이 가장 높았고, 그 다음으로 문제성 도박자, 병적 도박자의 순이었다.

(17) 우울수준
 조사대상자들의 우울수준(20문항)은 <표 53>과 같다. 병적 도박자의 우울수준이 월등히 높았으며, 그 다음으로 문제성 도박자, 정상집단의 순으로 나타났다.

표 50. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 도박의도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
도박의도	.58a (1.26)	2.15b (2.49)	4.62c (3.60)	2.19 (2.99)	215.11***

표 51. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 자긍심

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
자긍심	28.18a (5.26)	26.08b (5.33)	21.61c (5.70)	25.70 (6.05)	120.23***

표 52. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 주도적 인생태도

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
주도적 태도	23.63a (5.36)	22.04b (5.40)	19.47c (6.60)	21.99 (6.00)	43.04***

표 53. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 우울수준

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
우울수준	11.60a (7.37)	13.56b (7.97)	23.37c (11.84)	15.39 (10.25)	139.25***

(18) 음주량

세 집단의 음주량을 비교하면 <표 54>와 같다. 정상집단에 비해서 문제성 도박자와 병적 도박자들의 음주량이 유의하게 더 많았다.

(20) GA 중독척도 점수

GA 중독척도에 대한 조사대상자들의 반응은 <표 56>과 같다. 병적 도박자들의 점수가 가장 높았으며, 정상집단의 점수가 가장 낮았다.

(19) 흡연량

세 집단의 흡연량을 비교하면 <표 55>와 같다. 병적 도박자들이 담배를 가장 많이 피우는 것으로 나타났고, 문제성 도박자들이 그 다음 수준이었으며, 정상집단의 흡연량이 가장 적었다.

3. 도박 경험과 문제성 및 병적 도박의 유병률

1) 도박활동 경험 정도

조사 대상자들의 최근 3년 동안의 도박 경험

표 54. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 음주량

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
음주량	1.00a (.90)	1.38b (.99)	1.53b (1.11)	1.26 (1.01)	25.77***

표 55. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 흡연량

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
흡연량	.46a (.83)	.98b (1.04)	1.52c (1.15)	.91 (1.08)	93.17***

표 56. 정상, 문제성 및 병적 도박자들의 GA 중독척도 점수

	정상	문제성도박	병적 도박	전체	F
GA척도치	.87a (1.91)	4.80b (4.13)	13.83c (5.00)	5.61 (6.50)	1041.45***

표 57. 조사 집단별 도박 활동의 경험 정도

집단	경험자(%)	비경험자(%)
카지노	314(95.2)	16(5.0)
경륜	108(99.0)	1(1.0)
경마	124(96.0)	5(4.0)
GA	56(84.0)	11(16)
도박사범	7(100)	0(0)
일반	219(64.0)	125(36)
전체	828(84.0)	158(16.0)

$\chi^2=170.09, p<.001.$

정도를 살펴본 결과를 <표 57>에 제시하였다. 응답자 전체의 84%가 최근 3년 동안 적어도 한 번 이상의 도박 경험을 보고하고 있다. 일반인이 최근 3년 동안 도박성 게임을 경험한 정도가 64%인데 반해, 카지노와 경마 및 경륜장의 이용자는 95% 이상이어서 큰 차이를 보이고 있다.

2) 최근 3년 동안 경험한 도박 활동의 정도(월 평균 회수)

<표 58>에 도박 활동 종류별 월평균 참여 회수를 제시하였으며, 변량분석과 사후검증 결과는

<표 59>에 제시했다. 최근 3년 동안 다양한 종류의 도박성 게임을 합친 도박 경험의 경우, 일반인은 월평균 2.22회 정도인데 반해 카지노, 경륜, 경마 및 GA 집단은 월평균 8회에 가까웠다. 특히, 카지노, 경륜 및 경마장 이용자는 일반인에 비해 유의하게 많은 도박 경험을 보고했다. 그러나 카지노, 경륜, 경마 집단 간에는 유의한 차이를 보이지 않았다.

화투/트럼프 및 복권은 일반인 집단과 도박성 게임 이용자 집단이 함께 빈번하게 경험하는 도박성 게임이었다. 집단별로 빈번하게 참여하는 도

표 58. 집단에 따른 도박 활동의 월평균 회수

활동의 종류	전체	카지노	경륜	경마	GA	일반
화투나 트럼프	1.01(1.06)	1.28(1.11)	1.05(1.01)	0.89(.97)	1.67(1.42)	0.63(.79)
복권	0.72(.94)	0.91(1.04)	1.09(1.01)	0.91(.94)	0.69(1.14)	0.36(.59)
경마나 투견 등 동물 시합	0.64(1.04)	0.51(.88)	1.75(1.11)	1.51(1.20)	.81(1.27)	0.05(.22)
성인오락실/카지노	0.59(1.00)	1.34(1.19)	0.41(.74)	0.29(.68)	0.48(1.02)	0.08(.31)
주식이나 채권 투자	0.57(1.00)	0.88(1.15)	0.77(1.12)	0.63(1.02)	0.30(.78)	0.26(.68)
볼링/골프등을 하면서 하는 내기	0.50(.90)	0.64(.97)	0.79(1.05)	0.71(.98)	0.76(1.26)	0.15(.41)
컴퓨터를 이용한 도박 게임	0.37(.83)	0.49(.92)	0.53(.93)	0.45(.92)	0.28(.83)	0.19(.60)
동전자동도박기/기계이용도박	0.36(.81)	0.55(.99)	0.43(.80)	0.29(.68)	0.82(1.30)	0.07(.28)
스포츠경기에 돈 걸기	0.31(.71)	0.34(.70)	0.82(1.12)	0.43(.76)	0.31(.80)	0.09(.32)
컴퓨터를 이용한 단타성 주식거래	0.31(.76)	0.54(.97)	0.36(.73)	0.36(.82)	0.05(.21)	0.13(.47)
주사위로 하는 도박	0.21(.57)	0.33(.73)	0.34(.70)	0.21(.51)	0.12(.44)	0.06(.27)
동전치기나 뽑기 게임	0.20(.55)	0.29(.68)	0.28(.59)	0.25(.57)	0.15(.56)	0.08(.33)
전체	5.97(6.46)	8.37(7.16)	8.87(6.84)	7.08(5.64)	5.00(6.38)	2.22(3.63)

표 59. 집단에 따른 전체도박활동의 변량분석결과

변량원	자승화	자유도	평균자승화	F	유의도	사후검증Scheffe p<.05
집단간	7830.15	4	1957.54	57.43	.000	카지노,경마,경륜,GA>일반인
집단내	33202.21	974	34.90			
전체	41032.36	978				

박성 게임의 종류를 살펴보면, GA협심자는 화투/트럼프를, 카지노 집단은 카지노 게임을, 경륜과 경마는 동물 시합과 스포츠 경기에 돈 걸기를 많이 하는 특징을 보였다.

3) 문제성 도박과 병적 도박의 유병률

미국정신의학회의 DSM-IV 기준(K-NODS)과 GA 중독척도 점수를 기준으로 문제성 도박과 병적 도박의 집단별 유병률을 살펴보았다. 한국판 NODS의 신뢰도를 내적일관성 계수 Cronbach Alpha로 살펴본 결과 평생 기준의 경우는 .94, 1년 기준의 경우는 .93으로 매우 높았다. 이 척도에서 3-4점을 받으면 문제성 도박자(problem gambler)로, 5점 이상을 받으면 병적 도박자(pathological gambler)로 분류된다. GA 중독척도는 20문항으로 구성되어 있으며, 본 연구에서의 신뢰도는 .96으로 매우 높았다. 본 연구에서는 7점 이상을 병적 도박으로 분류하였다. 문제성 도박과 병적 도박의 집단별 유병률 양상을 <표 60>에 제시하였다.

K-NODS의 분류 기준으로 살펴본 일반인 집단의 평생 유병률은 문제성 도박 3.5%와 병적 도박 3.8%였으며, 1년 시점 유병률은 문제성과 병적 도박 각각 3.2%였다. 이는 본 연구와 동일한 도구

(NODS)를 사용해서 미국 전역에 걸쳐 조사해서 얻은 결과인 평생 유병률 0.9%, 1년 유병률 0.6%에 비해 매우 높은 수치다.

일반인 집단에 비해 도박성 게임 이용자 집단의 문제성 및 병적 도박의 유병률은 매우 높았다. 대표적으로 경륜의 경우, 병적 도박의 평생 유병률이 47.7%(문제성 도박 9.1%), 1년 유병률이 38.5%(문제성 도박 11.9%)에 이르렀다. 카지노의 경우도 평생 유병률이 36.8%(문제성 도박 14.9%), 1년 유병률이 33.4%(문제성 도박 12.1%)로 상당한 수준에 이르렀다. 이런 양상은 문제성 도박까지 포함했을 때 더욱 현저했으며, GA 중독척도의 분류 기준으로 유병률을 산출했을 때도 유사한 결과를 보였다. 미국의 경우 카지노 출입자 집단의 문제성 및 병적 도박의 유병률을 15%대로 추정하는 것에 비하면, 한국은 경륜, 경마 및 카지노 이용자들의 30% 이상이 이에 해당한다고 추정할 수 있다. GA협심자와 도박사범의 경우는 병적 도박의 유병률이 60%대 이상이었다.

이상과 같은 결과는 한국에서 도박으로 인한 부작용이나 중독의 위험성이 다른 문화권에 비해서도 심각함을 시사하며, 이런 도박 관련 위험은 경마나 경륜 혹은 카지노 등의 도박성 게임 이용자 집단에만 국한되지 않고 일반인의 경우도 마찬가지임을 의미한다.

표 60. 문제성 도박과 병적 도박의 집단별 유병률(%)

집단 구분	DSM-IV 평생 유병률		DSM-IV 1년 유병률		GA 척도 유병률
	문제성 도박	병적 도박	문제성 도박	병적 도박	도박 중독
카지노	14.9	36.8	12.1	33.4	46.3%
경륜	9.1	47.7	11.9	38.5	49.5%
경마	14.7	21.9	12.4	18.6	30.2%
GA협심자	1.5	91.0	4.5	62.7	100.0%
도박사범	14.3	57.1	0.0	42.9	100.0%
일반	3.5	3.8	3.2	3.2	4.4%

4. 문제성 및 병적 도박에 영향을 미치는 요인

문제성 도박이나 병적 도박(도박으로 인한 폐해)에 영향을 미치는 요인을 탐색하기 위하여 도박행동에 영향을 미칠 수 있는 여러 가지 심리적 요인들과 인구통계학적 특징들을 선정하였다. 구체적으로 다음과 같은 변인을 문제성 도박이나 병적 도박을 설명하는 요인들로 가정하였다.

1) 가정된 예측요인 및 측정 도구

도박습관. ‘자기도 모르게 도박이 빠지거나 도박이 자기 생활의 일부가 되어서 습관적으로 도박행동을 하게 되는 정도’를 물어보는 내용의 문항들로 구성되어 있다. 4문항으로 구성된 Likert 5점 척도의 신뢰도는 Cronbach Alpha .90이었다.

도박의도. ‘머지 않은 장래에 도박을 할 계획을 하고 있다’는 내용의 3문항으로 구성되어 있으며, 신뢰도는 .89였다.

돈추구 동기. ‘도박에서 잃은 돈을 만회하거나 돈을 따기 위한 목적으로 도박을 한다’는 내용의 5문항으로 신뢰도는 .85였다.

사교적 동기. ‘다른 사람과 어울리거나 친구들과 함께 즐기기 위해서 도박을 한다’는 내용의 3문항으로 구성되어 있다. 신뢰도는 .72였다.

회피 동기. ‘개인적 문제나 죄책감, 불안, 우울, 무력감 등과 같은 부정적 감정을 줄이기 위해서 도박을 한다’는 내용의 3문항으로 구성되어 있

다. 척도의 신뢰도는 .73이었다.

도박에 대한 긍정적 태도. ‘도박을 통해 스릴을 느낄 수 있거나 도박이 세상을 사는 즐거움을 더해 준다’는 내용의 3문항으로 구성되어 있다. 척도의 신뢰도는 .57이었다.

도박에 대한 부정적 태도. ‘도박은 패가 망신의 원인이다 혹은 도박은 인간관계를 망친다’는 내용의 3문항으로 구성되어 있으며, 신뢰도는 .73이었다.

도박을 하지 말라고 주위에서 말리는 압력. ‘가족이나 친구들이 도박을 말리거나 도박하는 것을 싫어한다’는 내용의 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .68이었다.

주위사람들이 도박하는 정도. ‘부모, 친구, 형제, 친구 등 주위사람들이 도박성 게임을 하는 정도’를 측정하는 6문항으로 구성되어 있으며, 신뢰도는 .70이었다.

접근용이성. ‘도박에 필요한 돈을 어렵지 않게 조달할 수 있거나 도박을 할 수 있는 장소에 쉽게 접근할 수 있다’는 내용의 4문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .70이었다.

우울. 전경구, 최상진, 양병창(2001)이 한국어로 표준화한 한국판 CES-D 척도를 사용하였다. 20문항으로 구성된 척도의 신뢰도는 .90이었다.

주도적 인생태도. ‘자신의 인생에 대해 책임

감을 느끼고, 목표를 세우고 자신의 능력을 발휘할 수 있는 일에 초점을 맞추는 등의 인생태도'를 측정하는 8문항으로 구성되어 있다. 척도의 신뢰도는 .90이었다.

기타 변인. 인구통계학적 변인으로 성별, 연령을 사용하였으며, 흡연의 정도를 예측변인으로 함께 사용하였다.

2) 분석 방법

문제성 도박과 병적 도박의 정도에 영향을 미치는 요인을 탐색하기 위하여 앞서 기술한 변인을 예측요인으로 하고 K-NODS의 평생 기준과 1년 기준 및 GA 중독척도와 최근 3년 동안의 도박행동을 준거변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였다.

3) 결과

(1) 1년 기준 도박 폐해의 심각성 정도 예측

NODS로 측정된 지난 1년 동안의 도박 관련 폐해의 심각성 정도를 의미 있게 설명하는 요인을 알아본 결과를 <표 61>에 제시하였다. 15개의 예측요인으로 심각성 정도 변량의 66%가 설명되고 있었다. 심각성 정도를 예측하는 데 의미 있는 기여를 하는 요인으로는 '도박습관($\beta=.40$)' '우울($\beta=.24$)' '돈추구 동기($\beta=.19$)' '도박의도($\beta=.14$)' '사회적 동기($\beta=-.10$)' '긍정적 태도($\beta=.07$)' '부정적 태도($\beta=-.06$)' 등이 있었다. 도박습관, 우울, 돈추구 동기 및 도박의도가 높을수록 1년 기준의 도박 폐해의 심각성 정도가 증가하고, 사회를 목적으로

도박을 하는 정도가 높을수록 그리고 도박에 대해서 부정적으로 생각할수록 도박 폐해의 심각성은 감소한다고 해석할 수 있다.

(2) 평생 기준의 도박 폐해의 심각성 정도 예측

K-NODS로 측정된 평생 기준 도박 폐해의 심각성 정도를 유의하게 설명하는 요인을 알아보기 위한 중다회귀분석 결과는 <표 62>에 제시되어 있다. 도박 폐해의 심각성이 15개의 예측요인으로 69%가 설명됨을 알 수 있다. 도박의 심각성 정도를 예측하는 데 상대적으로 중요한 예측요인으로는 '도박습관($\beta=.45$)' '우울($\beta=.20$)' '돈추구 동기($\beta=.19$)' '사회적 동기($\beta=-.11$)' '주도적 인생태도($\beta=-.08$)' '회피 동기($\beta=.08$)' '긍정적 태도($\beta=.07$)' '부정적 태도($\beta=-.07$)' 등을 들 수 있다. 이런 결과는 앞서의 K-NODS의 1년 기준을 사용한 경우와 매우 유사했다.

표 61 위치

KCS I

표 62 위치

KCS I

(3) GA 중독척도 기준으로 본 도박 폐해의
심각성 정도 예측

GA 중독척도로 측정된 도박의 심각성을 예측하는 요인을 알아본 결과, GA척도의 도박 심각성 점수는 15개의 예측요인으로 71%가 설명되고 있었다. 도박 폐해의 심각성을 예측하는 데 상대적으로 중요한 변인으로는 ‘도박습관($\beta=.40$)’ ‘돈추구 동기($\beta=.39$)’ ‘우울($\beta=.19$)’ ‘주도적 인생태도($\beta=-.10$)’ ‘성별($\beta=-.10$)’ ‘사교적 동기($\beta=-.09$)’ ‘긍정적 태도($\beta=.08$)’ ‘부정적 태도($\beta=-.07$)’ ‘말리는 압력($\beta=-.07$)’ ‘흡연($\beta=.06$)’ 등이었다. 습관적으로 도박을 하고 우울수준이 높으며 도박으로 돈을 벌려는 동기가 강하고 흡연량이 많을수록 GA 중독척도로 평가한 도박 폐해의 심각성은 높아지게 된다. 반면 여자이고 인생에 대한 책임성이 강하고 주도적인 태도가 높으며, 도박이 나쁘다고 생각하고 주변사람들이 도박을 하지 못하게 말리고 다른 사람과 어울리고 친구들과 즐기기 위해서 도박을 할수록 도박 폐해의 심각성은 낮아진다고 해석할 수 있다. 이 결과는 <표 63>에 제시하였다.

표 63 위치

KCS I

(4) 도박 폐해의 심각성 정도를 설명하는 결과의 종합

앞서 분석한 세 가지, 도박 폐해의 심각성 예측 결과를 종합해서 하나로 요약한 것이 <표 64>이다.

도박의 역기능이나 폐해 정도를 예측하는 요인에서 상당한 공통점이 나타났다. 높은 ‘도박 습관’과 ‘도박에 대한 긍정적 태도’, 돈을 따거나 잃은 돈을 회복하려는 동기로 도박을 하려는 것을 뜻하는 ‘돈추구 동기’가 높은 것, 그리고 높은 우울수준은 도박 폐해의 심각성을 높이는 공통 요인에 해당한다. 이에 반해, ‘도박에 대한 부정적 태도’와 ‘사교적 동기로 도박을 하는 것’ 그리고 ‘주도적인 인생태도를 갖는 것’ 등은 도박 폐해의 심각성을 낮추는 요인이었다.

표 64. 도박 폐해의 심각성 정도를 설명하는 결과의 종합

예측변인	NODS		GA중독척도 기준 심각성	유의하게 예측하는데 기여한 갯수
	1년 기준 심각성	평생 기준 심각성		
성별	×	×	○(-)	1
연령	×	×	×	0
흡연	×	×	○(+)	1
도박습관	○(+)	○(+)	○(+)	3
도박에 대한 긍정적 태도	○(+)	○(+)	○(+)	3
도박에 대한 부정적 태도	○(-)	○(-)	○(-)	3
돈추구 동기	○(+)	○(+)	○(+)	3
사교적 동기	○(-)	○(-)	○(-)	3
회피동기	×	○(+)	×	1
도박을 말리는 압력	×	×	○(-)	1
주위사람의 도박	×	×	×	0
도박의도	○(+)	×	×	1
주도적 인생태도	×	○(-)	○(-)	2
우울	○(+)	○(+)	○(+)	3
접근의 용이성	×	×	×	0

주. 표에서 ○은 유의한 예측요인을 뜻한다. () 속의 +는 점수가 높을수록 도박의 심각성도 높아짐을 의미하고, -는 예측변인의 점수가 높을수록 도박의 심각성은 낮아짐을 나타낸다. 남자가 GA 척도로 본 폐해에서 더 심각함을 의미한다.

요약 및 논의

1. 도박성 게임 이용자들의 심리사회적 특성

① 도박성 게임 이용자들은 여성에 비해 남성이 많고, 30대와 40대의 연령층이 주로 이루고 있었다. 카지노 이용자들은 경마나 경륜에 비해 여성 비율이 높고, 월평균 수입과 교육수준이 상대적으로 높았다. 카지노와 경마 및 경륜 등의 도박성 게임 이용자들은 GA협심자와 일반인들에 비해 ‘미혼’과 ‘이혼/별거’ 상태가 많았다. 도박성 게임 이용자들은 일반인들에 비해 ‘자영업’과 ‘판매/서비스업’에 종사하는 사람들의 비율이 높았다. 카지노, 경마 및 경륜 고객은 서울과 경기 및 강원

(카지노의 경우) 지역 거주자가 많았다. 경륜과 경마의 이용객들은 다른 집단에 비해 종교를 믿지 않는 비율이 높았다.

② ‘최대 도박 액수’와 ‘도박을 처음 시작한 시기’는 GA협심자가 가장 많고 빠르며, 카지노와 경륜 및 경마 이용자 집단이 다음 군을 형성하고 일반인 집단은 가장 적고 늦었다. ‘잃은 돈을 되찾거나 돈을 따기 위한 목적으로 도박을 하려는 동기’와 ‘부정적 감정이나 긴장을 해소하기 위해 도박을 하려는 동기’에서도 GA협심자가 가장 높고, 다음으로 카지노, 경륜 및 경마 집단 군이, 그리고 일반인 집단은 가장 낮았다. 이와 같은 양상은 ‘도박습관’이나 ‘도박의도’ 및 ‘도박에 대한 접근용이성’ 등에서도 동일하게 나타났다.

③ GA협심자는 카지노, 경마, 경륜에 비해 ‘자극성’과 ‘주도적인 인생태도’는 낮고 ‘우울 경험’ 정도는 높았다. 경륜, 카지노 및 경마 집단군은 일반 집단에 비해 ‘우울 경험’은 높고 ‘자극성’과 ‘주도적인 인생태도’ 정도는 낮았다.

④ 도박으로 인한 피해와 역기능의 정도를 나타내주는 DSM-IV 진단 기준(NODS)이나 GA 중독척도 점수에서, GA협심자가 가장 높고, 경륜과 카지노 및 경마 집단이 다음 군을 형성하며, 일반인 집단은 현저하게 낮은 양상을 보였다.

2. 문제성 및 병적 도박자의 심리사회적 특성

① 학력(-), 흡연 정도, 최근 3년 도박 경험 정도, 도박 액수, 주위 사람들이 도박을 하는 정도, 돈을 따기 위해 도박을 하려는 동기, 문제를 잊거나 긴장 해소를 위해 도박을 하려는 동기, 도박에 대한 부정적 태도(-), 도박 활동에 쉽게 접

근할 수 있는 통제력, 습관적으로 도박하는 정도, 장차 도박을 하려는 의도, 자극성(-), 주도적인 인생 태도(-), 우울 경험 등에서 병적 도박 집단이 가장 높고(- 표시의 경우는 역방향임; 이하 같음), 다음으로 문제성 도박 집단이 위치하고 있으며, 그리고 정상 집단의 경우가 가장 낮았다.

② 월평균 수입(-), 음주 정도, 도박에 대한 긍정적 태도, 주위에서 도박을 말하는 정도(-) 등에서는 병적 도박 집단이 문제성 도박이나 정상 집단에 비해 의미 있게 높았다.

③ 문제성 및 병적 도박 집단은 정상 집단에 비해 도박을 처음 시작한 시기가 의미 있게 빨랐다. 문제성 및 병적 도박자 집단은 정상 집단에 비해 ‘이혼/별거’ 상태의 비율이 더 높고 ‘자영업’과 ‘판매/서비스업’에 종사하는 비율이 높았다.

④ ‘우리사회에서 도박이 하는 기능’에 대한 물음에서는, 문제성 도박 집단이 병적 도박이나 정상 집단에 비해 더 호의적인 태도를 보이고 있었다. 병적 도박자와 정상 집단이 우리사회에서 “가능하면 도박을 없애야 한다”는 정도에 가까운 의견을 보인 반면, 문제성 도박자 집단은 우리 사회에서 “도박이 일부 필요한 면이 있다”는 정도의 의견을 보이고 있었다. 이런 응답 양상은 병적 도박자의 경우, 도박으로 인한 역기능으로 이미 심각한 개인적 및 가정적 피해를 경험한 반면, 문제성 도박자의 경우는 아직 경험한 피해 정도가 심각하지 않아서 도박에 대해 양면 감정적인 태도를 보이는 것으로 해석할 수 있겠다.

3. 도박 경험과 문제성 및 병적 도박의 유형률

① 일반인은 최근 3년 간 도박성 게임을 경험

한 정도가 64%인데 반해, 카지노와 경마 및 경륜장의 이용자는 도박 경험을 한 사람의 백분율이 95% 이상이었다.

② 최근 3년 간 다양한 종류의 도박성 게임을 합친 도박 경험의 경우, 일반인은 월평균 2.2회 정도인데 반해 도박성 게임 이용자는 월평균 8회에 가까웠다. 경륜, 카지노 및 경마장 이용자는 일반인들에 비해 다양한 도박 종류에서 의미 있게 많은 도박 경험을 하고 있었다.

③ 집단별로 빈번하게 참여하는 도박성 게임의 종류가 달랐다. '화투/트럼프 및 복권'은 일반 집단과 도박성 게임 이용자 집단이 함께 빈번하게 경험하는 도박성 게임이었다. 이에 반해, GA협심자는 '화투/트럼프'를, 카지노 집단은 '카지노 게임'을, 경륜과 경마는 '동물 시합'과 '스포츠 경기에 돈 걸기'를 많이 하는 특징을 보였다.

④ 일반인 집단의 DSM-IV 기준에 따른 평생 유병률은 문제성 도박 3.5%와 병적 도박 3.8%였으며, 1년 유병률은 문제성 및 병적 도박 모두 3.2%였다. 경륜(평생, 47.7%; 1년 38.5%), 카지노(평생, 36.8%; 1년 33.4%) 및 경마(평생, 21.9%; 1년 18.6%)의 순으로 병적 도박자의 유병률이 높았다. 특히 경륜과 카지노의 경우는 병적 도박의 유병률이 전체 이용객의 30%를 넘어서는 높은 수준이었다.

4. 문제성 및 병적 도박 (혹은 도박 폐해의 심각성)에 영향을 미치는 요인

① '도박습관', '도박에 대한 긍정적 태도', 돈을 따거나 잃은 돈을 회복하려는 동기로 도박을 하려는 것을 뜻하는 '돈추구 동기', 그리고 '우울

경험' 수준은 높을수록 도박 폐해의 심각성을 높이는 위험요인(risk factor)에 해당한다.

② 이에 반해, '도박에 대한 부정적 태도', '사교적 동기로 도박을 하는 것', 그리고 '주도적인 인생태도를 갖는 것' 등은 도박 폐해의 심각성을 낮추는 보호요인(protecting factor)으로 드러났다.

5. 연구의 제한점

① 무선 표집이 이루어지지 않았다. 여러 도박성 게임집단에 걸쳐서 비슷한 시기에 실시된 조사였으나, 조사 요일이나 조사 시간대를 통제하지 못했다. 경륜 집단의 경우는 금요일, 경마는 토요일, 카지노는 목, 금, 토요일을 중심으로 조사가 이루어졌다. 일반인 집단의 경우는 전국 성인에 대한 무선 표집이 아니라 초중고교의 교사라는 특정한 직업 집단을 중심으로 표집되었다는 한계가 있다. 이는 도박성 게임 이용자의 결과를 비교할 기준이 되는 통제집단의 성격이 분명해진다는 장점도 지니지만 본 연구의 결과를 한국의 성인 전체 집단에 일반화하는 데는 제한점이 되기도 한다.

② 훈련받은 면접자가 연구참여자를 대상으로 개별 면접식 응답을 받았으나, 얼마나 솔직한 응답을 받았는지에 대해서는 판단할 자료가 부족하다. GA협심자의 경우는 "먼저, 자신의 과거 도박 문제나 성격 문제에 대해 수용하자"는 GA협심자 집단의 규범이 응답 반응에 체계적으로 영향을 미쳤을 가능성이 있다. 그러나 다른 집단의 경우는 반응 왜곡이나 편파가 각 집단별로 다르게 작용하지는 않았을 거라고 추론할 수 있다.

③ 도박 중독 폐해의 심각성을 예측하는 요인

들을 분석하면서 동일 시점의 횡단 자료를 사용했기 때문에, 인과 방향의 추론에 대한 불확실성이 존재한다. 예를 들면, 우울 경험이 높아져 도박의 부작용이 심해진 것이 아니라 도박의 폐해로 인해 더 우울해진 것일 가능성도 있다.

참 고 문 헌

- 김교현 (2001). 주도적 대처척도. 사회과학연구(충남대학교 사회과학연구소), 12(1), 23-34.
- 김교현 (2002). 심리학적 관점에서 본 중독. 한국심리학회지: 건강, 7(2), 159-179.
- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강 8(3), 487-509.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 399-414.
- 이흥표 (2003a). 도박동기와 병적도박의 관계. 한국심리학회지: 건강, 8(1), 169-189.
- 이흥표 (2003b). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사 학위 청구논문.
- 이흥표, 김대진, 정상경, 양익홍, 고효진 (2000). 병적 경마도박의 심리적, 행동적 특성. 신경정신의학, 39, 46-54.
- 전검구, 최상진, 양병창 (2001). 통합적 한국판 CES-D 개발. 한국심리학회지: 건강, 6(1), 59-76.
- American Psychiatric Association (1980). *DSM-III: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (3rd ed.)*. Washington, DC: APA.
- American Psychiatric Association (1987). *DSM-III-R: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (3rd revised.)*. Washington, DC: APA.
- American Psychiatric Association (1994). *DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (4th 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.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South O만 Gambling Screen(SOGS): A new instrument for the identification of pathologic gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(11), 1184-1188.
- Rosenberg, R. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press.

원고 접수: 2004년 3월 2일
수정원고 접수: 2004년 4월 16일
게재 결정: 2004년 5월 10일

Psycho-Social Characteristics of Korean Gamblers and Predictors of Problem and Pathological Gambling

Kyo-Heon Kim

Department of Psychology,
Chungnam National University

Han-Gee Seong

Department of Psychology,
Tae-Gu Catholic University

Myn-Kyu Lhee

Department of Psychology,
Gyeongsang National University

The purposes of this study were to investigate: (1) psycho-social characteristics of Korean gamblers; (2) psycho-social characteristics of problem and pathological gamblers; (3) estimating the ratio of problem and pathological gamblers across various gambling game sites and (4) predictors of problem and pathological gambling. 986 Korean adults were interviewed about their experience, attitudes, beliefs, motives, and behaviors toward gambling and DSM-IV pathological gambling criteria for the period of July to August, 2002. Participants of this study were sampled from the Kangwon Land casino(N=220), Seoul horse racing(N=126), Seoul cycle racing(N=109), Gamblers Anonymous(N=67), gambling criminals(N=7), and elementary and middle school teachers(N=344). The results of the study show that male and 30s and 40s years old people participate in gambling game most frequently in Korea. The prevalence of pathological gambling(DSM-IV criteria) were about 3% among teachers group, 18%~39% among gambling game group, and 43%~63% among GA & gambling criminals group. Habits, attitudes and motivation toward gambling, proactive coping and depression were the significant predictors for the severity of pathological gambling.

Keywords: psycho-social characteristics of Korean gamblers, prevalence of problem & pathological gambling, predictors of problem & pathological gambling