

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2004. Vol. 9, No. 3, 555 - 568

5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향 - 문제성 및 병적 도박자를 대상으로 -

이 홍 표[†]

한국마사회 상담센터

본 연구에서는 실제 도박에 참여하고 있는 문제성 및 병적 도박자를 대상으로 탐색적, 확인적 요인분석을 통하여 5요인 도박동기 모형을 검증하고 도박동기가 도박 심각도에 미치는 직접효과 모형과 간접효과 모형을 비교, 검증하고자 하였다. 연구대상은 경마, 카지노, 불법 도박 등의 도박에 참여중인 도박자 221명이었다. 연구결과, 도박자에 대하여도 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기의 5요인 도박동기 모형이 검증되었으며 직접효과 모형에 비하여 간접효과 모형의 부합도가 높았다. 금전동기는 도박문제의 심각도에 가장 강력하고 직접적인 영향력을 미치는 동기였다. 회피동기와 흥분동기는 도박 심각도에 직접적인 효과를 미치지 못하였으며 금전동기를 매개하여 작용하고 있었다.

주요어 : 병적 도박, 도박동기, 도박심각도

현재 한국사회의 병적 도박 인구는 대략 3.8%, 1년 유병율은 3.2%로 추정되고 있다(김 교현, 성한기, 이민규, 2002). 이는 미국(Blume, 1997; Cunnzingham-Williams, Cottler, Compton, 1997)에 비해 낮은 수준이다. 또 다른 연구에 의하면 평생 유병율은 4.1%(이시형, 이세용, 정현희, 좌현숙, 1999)로 추정되고 있다. 또 다른 연구에 의하면 평생 유병율은 1.5%로 추정되고 있다(이시형, 이세용, 정현희, 좌현숙, 1999).

[†] 교신저자(corresponding author): 이홍표, (463-824)경기도 성남시 분당구 서현도 259-1한국마사회 상담센터, FAX : 031-622-5913, E-mail : youbefree@naver.com

Spitznagel, Volberg, 1997)이나 캐나다(Kezwer, 1997; Ladouceur, 1996), 유럽(Beconia, 1996)에서 1~3%로 추정되는 유병율에 비하여 매우 높은 수치이다. 특히 미국에서 카지노와 경마 이용자의 문제성 도박과 병적 도박 유병율이 15%로 추정되고 있음에 비교하여 한국은 최소한 30% 이상의 높은 수치를 보이고 있어(김교현, 성한기, 이민규, 2002). 합법적 도박산업 이용자를 대상으로 한 도박중독 예방과 치료의 중요성이 대두되고 있다.

많은 사람들이 도박에 빠져드는 이유는 무엇보다 도박이 도박자들에게 다양한 정서적, 경제적 보상을 제공하는 것으로 지각되기 때문이다. 실제로 사람들이 도박을 하는 목적이나 도박을 통해 얻고자 하는 보상은 개인의 특성과 상황, 도박 수준에 따라 다양하다. 사교성 도박자들은 따거나 잃거나에 상관없이 사교와 친목을 누리거나 가벼운 즐거움을 얻고자 하는 사교와 유희 동기에서 도박을 이용하기도 한다. 반면에 문제성 도박자들과 병적 도박자들에게 도박은 단기간의 강렬한 자극을 경험하는 정서적 각성 상태를 제공한다. 도박을 할 때는 살아있는 것 같고, 기분이 고조되며 낙관적이 되고 흥분되는 느낌을 갖는다(Jacobs, 1987). 이런 점에서 도박은 즐겁고 흥분되는 자아동질적 활동이다(Rosenthal, 1992). 또한 우울감이나 권태감, 낮은 자존감 같은 부적 정서 상태를 피하거나 경감시키기 위한 회피적 동기에서 도박을 하기도 하며(Blazczynski & McConaghy, 1989; Raghunathan & Pham, 1999) 자기 고양감을 증진시켜 남들보다 우월하고 중요한 존재가 된 것 같은 느낌 때문에 도박에 빠져들기도 한다(Jacobs, 1987). 때로 도박은 커다란 승리와 금전적 보상을 안겨준다. 이 때문에 스트

레스로부터 구원받을 수 있는 유일한 방법이 도박판에서 승리하는 것이라고 믿으며(Custer, 1984) 도박에 대한 욕망에 강박적으로 집착하기도 한다.

도박 행동에 가능한 동기를 우선순위의 별로 측정한 Jacobs(1987)의 연구에 따르면 병적 도박자들은 가장 중요한 목적을 자극, 이완, 정서적 긴장으로부터의 탈출 순으로 평가하였다. 그 다음으로 가장 많이 표시된 항목이 불행한 가정생활과 직업, 단조롭고 지루한 생활로부터의 도피였다. 도박을 지속하게 되는 세 가지 가장 중요한 변인을 지적하게 한 결과, “행위의 스킬”, “많은 돈을 빨리 벌고 싶어서”, “그냥 끊을 수 없어서”였다 이는 흥분과 회피 및 금전적 이득이 도박의 중요한 동기임을 시사한다.

카지노를 대상으로 한 국내 연구에서도 “긴장 완화와 일상 탈피를 위한 목적”이 가장 많았으며 그 다음이 “도전심과 금전 획득,” “경관 감상과 유대감 유지”, “사회적 인정과 즐거움”의 순서였다(이충기, 이봉규, 안범용, 2002). 이는 알코올중독의 동기 모형이나 5요인 도박동기 모형과 비교하여 유희동기가 가장 강하며 그 다음이 흥분동기와 금전동기, 사회적 인정의 동기가 강할 것이라고 해석해 볼 수 있다. 특히 문제성 도박자가 여가 활동 추구자에 비하여 도전심과 금전 획득의 목적이 높아, 문제성 도박자들이 흥분이나 금전적 획득에 대한 동기가 높을 가능성이 시사되었다. 이흥표(2003)는 사교동기, 유희동기, 금전동기, 회피동기, 흥분동기의 5요인 도박동기 모형을 제안, 일반 대학생들을 대상으로 하여 타당성을 검증하였다. 이 연구에서는 흥분동기와 회피동기가 자제력을 손상시키며, 금전동기는 도박에 과도하게 빠지게 만드는 가장 강력한 동기임을 시사

되었다.

이러한 연구들에는 몇가지 제한점이 있다. Jacobs의 연구에서는 연구 대상이 이미 치료를 받고 있거나 도박을 끊고 있는 입원집단과 단도박 모임 회원이라는 한계점이 있다. 이츄기 등(2002)의 연구에서는 요인구조나 요인간의 변별이 명확하지 못하다는 문제점이 있다. 이러한 문제점은 요인에 속하는 문항수가 너무 적고 한 요인과 다른 요인에 부하되는 요인 부하량의 차이가 명확하게 설정되지 않는 등 연구 방법에 문제가 있기 때문에 의심된다. 이흥표의 5요인 동기 모형 역시 일반 대학생들을 대상으로 수행되었을 뿐, 도박자들에게는 검증되지 못하였다.

특히 지금까지의 연구들은 각각의 도박동기와 병적 도박 사이에 직접적 효과만을 설정하였으며 여러 가지 동기들이 어떻게 상호작용하거나 매개하여 도박에 탐닉하게 되는지 상호작용이나 경로에는 관심을 기울이지 않았다. 동기의 효과를 개별적으로 본다면 흥분동기와 회피동기가 도박의 관여도나 심각성에 직접적인 영향을 미칠 수 있다. 그러나 금전동기는 도박의 가장 강력한 동기

이며, 도박에서는 금전적 강화와 박탈을 통해 정서적 각성이 증폭된다. 도박자에게 금전적 획득이라는 목전의 목표가 우선하고 그 외의 동기나 목적은 의식되지 못할 가능성이 높다. 도박장면에서는 회피동기와 흥분동기가 자각되지 못하고 회피동기와 흥분동기의 영향력이 금전동기에 흡수되거나 도박동기를 경유하여 영향을 미칠 수 있다(이흥표, 2003). 따라서 과연 흥분동기와 회피동기가 도박 심각도에 직접적으로 작용하는지 아니면 금전동기를 매개하여 작용하는지, 도박동기의 작용 방향이나 경로를 검증할 필요가 있다.

본 연구에서는 실제 도박에 참여하는 도박자들을 대상으로 하여 5요인 도박동기 모형의 타당성을 검증하고, 도박동기가 도박에 관여한 후 발생하는 문제의 심각도에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 연구에서는 동기가 도박심각도에 간접적으로 작용할 수도 있다는 가정하에 그림 1, 2에서와 같이 직접효과 모형과 간접효과 모형을 설정하였다. 직접효과 모형은 사교, 유희, 흥분, 회피, 금전동기가 도박심각도에 개별적이고 직접적으로 작용한다는 가정하에 수립된 것이다. 간접효과 모

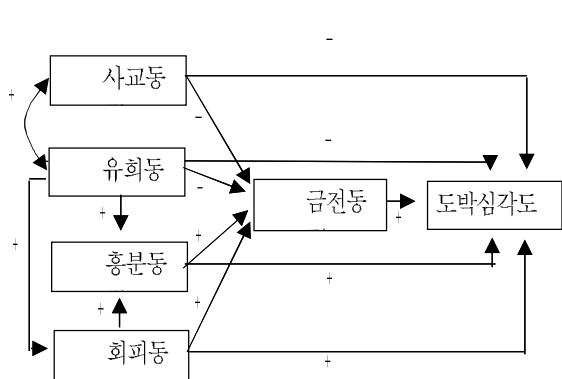


그림 1. 간접효과 모형

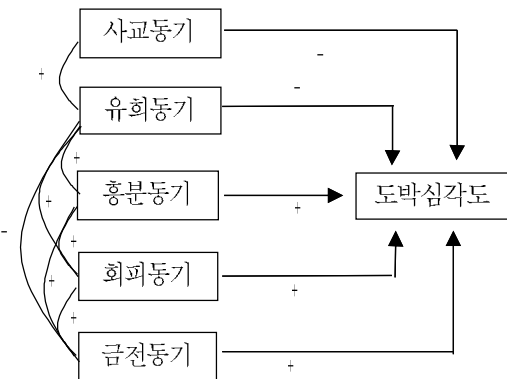


그림 2. 직접효과 모형

형은 흥분동기와 유희동기, 회피동기가 간접적으로 금전동기를 매개하여 작용한다는 가정하에 구성되었다. 본 연구에서는 공변량 구조 방정식의 경로분석을 통하여 동기가 도박 심각도에 미치는 모형의 적합성을 평가하고 직접효과와 간접효과를 비교하고자 한다.

방 법

연구대상

현재 도박에 참여중인 경마 도박자 97명(38.2%), 카지노 도박자 81명(31.9%), 불법 포커 및 화투 도박으로 법적 판결을 받고 치료중이거나 교육 중인 76명(29.9%)을 포함 254명이었다. 이 중 결측치를 제외하고 221명을 분석대상으로 하였다. 연령범위는 22세에서 70세, 평균연령은 39.12세였다.

결측치를 제외한 221명 중 SOGS 기준에 의거하였을 때 사교성 도박 34명(15.3%), 문제성 도박 14명(6.3%), 병적 도박 173명(78.3%)이었으며, DSM-IV(1994) 기준에 의거하였을 때는 사교성 도박 36명(16.3%), 문제성 도박 67명(30.3%), 병적 도박 118명(53.4%)으로 현재 도박에 참여하고 있는 연구대상 중 병적 도박자의 비율이 50~70% 이상을 차지하였다.

도 구

도박심각도 척도

도박심각도 척도는 이흥표(2003)에 의해 제작된 척도로 29문항, 4개의 요인으로 구성되어 있다.

각 요인의 명칭과 내적 일치도는 요인 1 생활손상 Cronbach $\alpha=.93$, 요인 2 법적 위기 Cronbach $\alpha=.90$, 요인 3 자제력 손상 Cronbach $\alpha=.82$ 였다. 요인 4 심리적 상해 및 부채의 Cronbach $\alpha=.96$ 이었다. 척도의 전체 설명변량은 65.26%이었으며 전체 척도의 Cronbach α 는 .96이었다

K-South Oaks Gambling Screen

병적 도박의 진단은 사우스 오크스 도박 검색 척도(SOGs)를 활용하였다. SOGS는 현재 병적 도박을 감별하는 가장 타당하고 신뢰로운 자기평가용 척도로(Petry & Armentano, 1999; Shaffer, Hall, & Bilt, 1999), Cronbach α 는 .97이었다(Lesieur & Blume, 1987). 이흥표(2003)의 연구에서는 K-SOGs의 신뢰도는 Cronbach $\alpha=.88$ 로 신뢰로운 수준이었다.

5요인 도박동기 척도

도박동기 척도는 42문항, 5점 척도로 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기의 5요인으로 이루어져 있다. 척도의 Cronbach α 는 .95였다. 5가지 하위요인의 내적 일치도 Cronbach α 는 사교동기 .85, 유희동기 .80, 흥분동기 .95, 회피동기 .91, 금전동기 .95였다.

절 차

5요인 도박동기 모형을 주축분해법(Principal axis factoring) 탐색적 요인분석을 시행하였다. 회전방식은 사각회전(Direct oblimin)을 따랐으며, 척도와 각 하위요인들의 내적 일치도 Cronbach α 를 통해 알아보았다. 또한 5요인 도박동기 모형과

보다 적은 수의 대안적 동기모형들을 비교, 부합도를 검증하기 위하여 AMOS 4.0을 이용 확인적 요인분석(Confirmatory factor analysis)을 시행하였다. 모수추정 방식은 최대 우도법(Maximum likelihood)을 따랐으며 부합도 지수는 표준 적합지수(NFI), 증분 적합지수(IFI), 비교 적합지수(CFI), 비표준 적합지수(NNFI), 원소간 근접오차(RMSEA)를 이용하였다.

동기와 도박 심각도 간에 가정된 직접효과와 간접효과를 검토하고 부합도를 평가하기 위하여 AMOS 4.0을 이용 구조 방정식에 의한 경로분석(Path analysis)을 실행하였다. 모수추정 방식은 최대 우도법을 따랐으며 구조방정식 모형의 부합도 지수는 일반 적합지수(GFI), 표준 적합지수(NFI), 비교 적합지수(CFI), 증분 적합지수(IFI), 비표준 적합지수(NNFI), 원소간 근접오차(RMSEA)를 함께 이용하였다.

결 과

도박동기 척도를 도박자들에게 실시하고 주축 분해법 사각회전, 탐색적 요인분석을 실행하였다. 표본 적합성에 대한 Kaiser' Meyer Olkin measure는 .925로 유의하였고 Bartlett's Test of Sphericity는 .001로 변인간의 관계가 있음을 보여주었다. 탐색적 요인분석 결과 42문항에서 7요인이 도출되었다. Scree test에서 5요인이 적절한 것으로 시사되어, 요인 부하량의 차이가 두 개 요인에서 .1 이하로 분명하지 않거나 6, 7요인에 속하는 총 7문항이 탈락되었다. 탈락된 문항은 대학생 집단을 대상으로 한 연구에서 흥분동기에 속했던 11문항 중 2문항, 금전동기의 12문항 중 4문항이

었으며, 이러한 문항들은 흥분동기에서 통제감과 승리(결과를 좌우하는 재미와 통제감이 있어서, 이겼을 때의 승리감을 느끼고 싶어서), 금전동기에서 사회적 인정과 자기과시 등(사람들에게 인정받고 싶어서, 도량과 능력을 과시하고 싶어서, 확실하고 통 크게 살고 싶어서, 운 좋다는 소리를 듣고 싶어서)에 관련된 문항들이었다. 탈락된 7문항을 제외하고 35문항으로 다시 대학생 240명을 대상으로 탐색적 요인분석을 실행한 결과, 설명변량 65.82%의 5 요인이 도출되었다. 42 문항과 35 문항의 요인구조가 동일하므로, 간명성의 원리(principle of parsimony)에 따라 35 문항을 채택하였다.

35문항으로 도박자들을 대상으로 하여 탐색적 요인분석을 한 결과, 총 35문항의 6요인이 도출되었다. 마지막 6요인으로 도출된 문항은 “친구나 동료들이 하자고 해서”라는 한 문항으로, 이 문항은 일반 대학생을 대상으로 한 요인분석에서 사교동기에 포함되었던 문항이었다. 이 6요인 문항의 요인 부하량은 .618이었으며, 사교동기에도 .554로 부하되어 요인 부하량의 차이가 매우 적었다. 이러한 결과 및 5 요인 도박동기의 개념적 근거에 의거하여 요인 수를 5요인으로 설정하여 다시 요인분석을 실행한 결과, 일반인들과 동일한 5 요인 구조가 도출되었다. “친구나 동료들이 하자고 해서” 문항은 사교동기에 포함되었다.

그 결과가 <표 1>에 제시되어 있다. 연구결과, 요인 1은 회피동기에 속하는 문항들로 설명변량은 27.67%, Cronbach α 는 .90이었다. 요인 2는 금전동기로 설명변량 12.85%, Cronbach α 는 .87이었다. 요인 3은 흥분동기에 속하는 문항들로 설명변량 8.61%, Cronbach α 는 .89였다. 요인 4는

표 1. 위치

KCS I

사교동기에 속하는 문항들로 설명변량 5.88%, Cronbach α 는 .83이었으며 요인 5는 유희동기에 속하는 문항들로 설명변량이 3.61%, Cronbach α 는 .83이었다. 이러한 요인구조는 일반인들을 대상으로 한 연구와 동일하다. 도박동기 척도의 설명변량은 58.61%였으며, 전체 척도의 Cronbach α 는 .92이었다.

5요인 도박동기 모형을 대안적 요인모형과 비교하여 적합도를 평가한 결과가 <표 2>에 제시되어 있다. 1요인 모형은 도박동기를 하나의 공통요인으로 설명하고자 하는 모형이다. 또한 사교동기와 유희동기의 상관관계가 높고 사교동기와 유희동기는 도박문제의 심각성에 영향을 미치지 않거나 오히려 건강하게 도박을 즐기도록 예방하는

기능을 할 것이라는 가정 하에 1요인으로 설정하고, 흥분동기와 회피동기, 금전동기가 도박의 심각성을 악화시킬 것이라는 가정 하에 1요인으로 설정, 2요인 모형을 가정하였다. 3요인 모형에서는 금전동기 1요인, 사교동기와 유희동기를 1요인으로, 그리고 흥분과 회피동기의 상관이 높고, 정적, 부적인 정서적 강화를 제공하는 공통점이 있다는 점에서 흥분동기와 회피동기를 1요인으로 설정하여 3요인 구조를 가정하였다. 4요인 모형 A는 도박문제의 심각도를 악화시키는 사교동기와 유희동기를 1요인으로 설정하고, 흥분동기, 유희동기, 금전동기를 각각의 요인으로 설정한 모형이다. 4요인 모형 B는 유희동기가 흥분동기와 상관이 높고 정서적 각성과 즐거움이라는 정적 강화를 추

표 2. 도박동기에 대한 대안적 요인모형과의 부합도 평가(N=221)

모형	X^2	df	NFI	IFI	CFI	NNFI	RMSEA
1요인 모형	2753.62	560	.83	.86	.86	.90	.10
2요인 모형	2384.47	559	.85	.88	.88	.87	.11
3요인 모형	1922.19	557	.88	.91	.91	.90	.10
4요인 모형A	1429.12	554	.91	.94	.94	.94	.08
4요인 모형B	1383.88	554	.91	.95	.95	.94	.08
5요인 모형	1206.59	550	.93	.96	.96	.95	.07

2요인 모형 : 사교+유희 / 흥분+회피+금전

3요인 모형 : 사교+유희 / 흥분+회피 / 금전

4요인 모형 A : 사교+유희 / 흥분 / 회피 / 금전

4요인 모형 B : 사교 / 유희+흥분 / 회피 / 금전

5요인 모형 : 사교 / 유희 / 흥분 / 회피 / 금전

표 3. 도박동기 모형의 부합도 평가(N=221)

모형	X^2	df	p	GFI	NFI	IFI	CFI	NNFI	RMSEA
간접효과 모형	684	4	ns	.84	.98	.99	.99	.97	.06
직접효과 모형	285	3	.00	.96	.92	.93	.93	.63	.20

구하는 공통점이 있다는 점에서 1요인으로 설정하였고 나머지 동기들을 각각의 요인으로 설정한 모형이다. 5요인 모형이 이러한 4 가지 대안모형보다 부합도가 높지 않다면, 간명의 원칙(principle of parsimony)에 따라 5요인 모형을 기각하고 보다 적은 수의 도박 동기 모형이 선택될 것이다.

<표 2>에서 그 결과를 보면 χ^2 값은 모두 유의하지 않다. 그러나 부합도 지수를 살펴보면 5요인 모형의 부합도가 가장 높다. 상대적 적합도 지수(Relative Fit Index) NFI, IFI, CFI 등에서는 5요인 동기모형의 적합도 지수가 .93~.96으로 대안적 모형에 비하여 가장 높다. 간명성을 함께 고려하는 NNFI, RMSEA 지수를 살펴보면 5요인 동기모형의 적합지수가 .95, .07 이하로 가장 높으며 .9, .8이하의 선택 기준에도 적합하다. 따라서 간명의 원칙을 고려할 때도 여러 대안적 모형들에 비하여 5요인 모형이 가장 적합하다고 볼 수 있다.

탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 실행한

결과, 도박자들을 대상으로 하여서도 도박동기 척도의 타당성이 검증되었다.

도박자들을 대상으로 하여 직접효과 모형과 간접효과 모형의 부합도를 평가한 결과가 <표 3>에 제시되어 있다. 이 모형은 사교동기의 효과를 수정한 결과이다. 사교동기와 유희동기의 상관은 유의하였으나($r=.41$) 사교동기는 금전동기 $\beta = -.067, ns$ 및 도박 심각도에 $\beta = -.048, ns$ 유의한 영향력을 미치지 못하였다. 이러한 사교동기의 효과를 수정하고 수정 모형을 제시하였다.

수정모형의 결과를 보면 직접효과 모형에서는 일반 적합지수 GFI와 상대적 적합지수 NFI, IFI, CFI는 모두 .90 이상으로 양호하다. 그러나 간명성을 고려하는 NNFI와 RMSEA에서는 .90 이상, .08 이하의 선택 기준을 충족시키지 못하고 있다. 반면에 간접효과 모형은 일반 적합지수 GFI는 유의하지 못하지만 상대적 적합지수 NFI, IFI, CFI는 .90 이상으로 모두 유의하며 특히 모형의 간명

표 4. 간접효과 모형의 경로계수 추정치(N=221)

경로	표준화된 회귀계수(t 값)	R^2
유희동기 → 회피동기	.39(6.26)***	.151
유희동기 → 흥분동기	.43(7.07)***	.325
회피동기 → 흥분동기	.25(4.13)***	
사교동기 → 금전동기		.345
유희동기 → 금전동기	-.38(-5.84)***	
흥분동기 → 금전동기	.43(6.43)***	
회피동기 → 금전동기	.41(6.59)***	
사교동기 → 도박심각도		.368
유희동기 → 도박심각도	-.24(-3.43)**	
회피동기 → 도박심각도	.08(1.05)	
흥분동기 → 도박심각도	.08(1.22)	
금전동기 → 도박심각도	.51(7.73)***	

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

성을 고려하는 NNFI와 RMSEA는 .90 이상 .08 이하의 기준을 충족시키고 있다. 따라서 직접 효과 모형은 간명성을 고려할 때 모형으로 적합하지 못하며, 모형 선택시 간명성의 원리라는 기준에서 볼 때 간접효과 모형이 보다 타당한 모형으로 시사된다.

<표 4>에 수정된 간접효과 모형과 모형의 변인들간의 가설적 관계가 어떻게 드러나는지 제시되어 있다. 간접효과 모형에서 유희동기는 회피동기에 정적인 영향을 미치며 $\beta=.39, p < .001$, 유희동기와 회피동기는 흥분동기에 각각 정적 영향을 미치는 것으로 확인되었다 $\beta=.43, p < .001, \beta=.25, p < .001$. 즉 유희동기가 강할수록 흥분동기와 회피동기가 강하며, 회피동기가 높을수록 흥분동기도 높다. 회피동기는 유희동기에 의해 변량의 15.1%가 설명되고 있었으며 흥분동기의 변량은 유희동

기와 회피동기에 의해 32.5%가 설명되고 있었다

금전동기를 보면 금전동기는 회피동기와 흥분동기, 유희동기에 의해 변량의 34.5%가 설명되고 있었다. 이 중 흥분동기의 영향력이 $\beta=.43, p < .001$ 가장 컸으며 회피동기의 영향력은 $\beta=.41, p < .001$ 그 다음이었다. 유희동기는 $\beta=-.38, p < .001$ 금전동기에 부적 영향력을 보이고 있었다. 즉 회피동기와 흥분동기가 강할수록 금전동기가 강해지는 반면, 유희동기가 강할수록 금전동기는 약해지는 것으로 나타났다.

도박 심각도에서는 설명변량이 36.8%이었으며 금전동기와 유희동기의 설명력만이 유의미하였다. 금전동기가 $\beta=.51, p < .001$ 의 높은 정적 영향력을 보이고 있었으며, 유희동기는 부적 영향력을 보이고 있었다 $\beta=-.39, p < .001$. 즉 금전동기가 강할수록 도박문제의 심각도가 현저하였고, 유희동기가 강

표 5. 도박동기가 심각도에 미치는 직접효과, 간접효과 크기(N=221)

	유희 흥분	유희 회피	유희 금전	유희 심각	회피 흥분	회피 금전	회피 심각	흥분 금전	흥분 심각	편 향
전체효과 인과효과	.53	.38	.00	-.17	.25	.52	.36	.43	.28	1
직접효과	.43	.38	-.38	-.24	.25	.41	.08	.43	.08	1
간접효과	.10	.00	.38	.07	.00	.11	.28	.00	.20	1

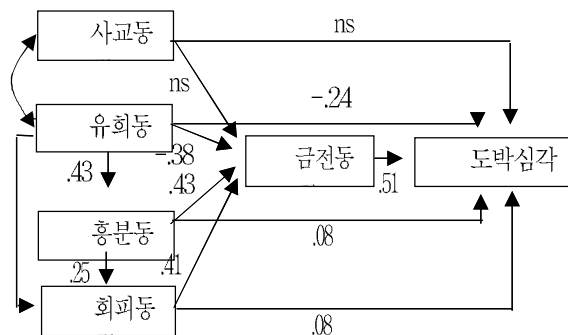


그림 3. 수정된 간접효과 모형

할수록 심각도가 저하되었다. 반면에 회피동기와 흥분동기는 직접적인 영향력이 없었다 $\beta=.08, ns$, $\beta=.08 ns$.

<그림 3>에 수정된 간접효과 모형이 제시되어 있고 <표 5>에 수정모형에서 도박동기가 도박 심각도에 미치는 직접효과와 간접효과를 비교, 제시하였다. 결과를 보면 도박 심각도에 정적인 직접 효과를 미치는 변인은 금전동기 뿐이다. 반면에 회피동기와 흥분동기는 도박 심각도에 미치는 간접효과가 각각 .28, .22로 직접효과에 .08 비하여 매우 높다. 대신에 흥분동기와 회피동기는 금전동기에 .41, .43의 영향을 미쳐 금전동기를 매개하여 도박 심각도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 유희동기 역시 도박 심각도에 직접 효과가 있었지만 -.17의 부적 방향의 영향을 미치고 있었다. 이를 직접효과와 간접효과로 나누어 보면 유희동기는 도박 심각도에 -.24의 부적 영향을 미친다. 반면에 .07의 정적 효과도 있었는데 이는 회피동기와 흥분동기를 매개하여 작용하는 간접 효과였다.

논 의

본 연구에서는 실제 도박에 참여하고 있는 도박자들을 대상으로 하여 5요인 도박동기 모형의 타당성을 검증하고, 도박동기가 도박 심각도에 미치는 직접효과 모형과 간접효과 모형을 비교, 검증하고자 하였다.

첫째로 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석 결과, 실제 도박자들을 대상으로 하여서도 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기의 5요인 도박동기 모형의 타당성이 확인되었다.

둘째로 직접효과 모형과 간접효과 모형 비교 결과, 직접효과 모형은 모형의 간명성이라는 측면에서 기각되었으며 간접효과 모형의 적합도가 보다 우수한 것으로 시사되었다.

셋째로, 도박동기가 도박 심각도에 미치는 직접효과와 간접효과를 알아본 결과, 직접효과를 갖는 동기는 유희동기와 금전동기 뿐이었다. 이 중 특히 도박의 관여도나 심각도에 가장 강력하고 직접적인 영향을 미치는 동기는 금전동기였다. 유희동기는 직접 효과와 간접 효과에 따라 정적, 부적인 두 가지 상반된 작용을 하고 있는데 첫째 직접 효과적인 측면에서 유희동기는 금전동기와 도박 심각도를 경감시키는 직접적 효과가 있었다. 둘째 간접적으로는 회피동기와 흥분동기를 고양시켜 금전동기와 도박문제의 심각도를 악화시키는 역기능적 영향을 미치는 것으로 시사되었다.

회피동기와 흥분동기는 도박 심각도에 직접적인 영향을 미치지 못하였다. 대신에 금전동기를 매개하여 도박의 심각성에 간접적인 영향을 미치는 것으로 시사된다. 나아가 회피동기는 금전동기를 매개하여 작용하는 것 외에도 흥분동기를 경유하여 도박의 심각도에 작용할 가능성이 높았다. 사교동기는 금전동기나 도박 심각도에 유의미한 영향이 없어, 수정모형에서 배제되었다.

이러한 연구결과는, 적어도 도박에 참여하는 실제 장면에서 도박자들이 금전 획득에 대한 열망에서 도박에 깊이 관여하며, 돈에 대한 잘못된 기대나 동기가 도박 관여의 악순환을 유발할 수 있음을 시사한다. 흥분동기와 회피동기가 도박 심각도에 영향을 미칠 수는 있지만 금전에 대한 열망을 통해 작용하며, 의식적 수준에서 도박자들은 흥분과 회피에 대한 동기를 자각하지 못할 수도

있다. 왜냐하면 도박하는 장면이나 과정에서는 원금 회복이나 대박의 신화와 같은 즉시적인 금전적 이득에만 깊이 빠져있거나 집착할 수 있기 때문이다.

사교동기와 유희동기는 직접적으로는 도박을 건강하게 수행하는 역할을 하거나 적어도 도박 심각도를 유발하지 않는다. 그러나 유희동기는 간접적 역할은 직접적 기능과 상반된 기능을 하기도 한다. 예컨대 유희동기는 간접적으로는 회피나 정서적 각성에 대한 동기를 증진시켜 도박문제를 악화시키기도 하는 상반된 작용을 하는데 그 이유는 유희동기가 흥분동기, 회피동기와 마찬가지로 정적, 부적 보상을 추구하는 목적에서 수행되기 때문일 것이다. 즉 유희동기가 높으면 보다 강렬하고 즉시적인 흥분상태를 추구하거나 낮은 자존감과 우울을 경감시키고자 하는 목적에서 도박을 할 가능성을 높일 수도 있다.

본 연구결과는 치료에 중요한 시사점을 제공한다. 치료의 초점은 사교와 유희 등 긍정적 기능을 하는 동기를 강화하고 이러한 동기가 충족될 수 있는 대안적 활동과 관계를 수립하는데 맞추어져야 하며, 금전동기의 수정이 포함되어야 한다. 도박은 절약이나 근면보다 행운에 의한 이득을 가치 있게 만들어 노동의욕을 상실하게 한다(이태원, 김석준, 1999). 도박자들은 최소노력의 원리(The principle of least effort)를 기울여 돈을 벌고 자신의 가치와 영향력을 발휘하고자 한다(Kusyszyn, 1990). 도박에 깊이 빠져있는 동안에는 돈과 근면의 가치를 깨닫지 못한다. 따라서 치료의 초점은 돈과 근면의 가치를 깨닫는데도 주어져야 한다. 돈에 대한 잘못된 기대나 일시에 인생을 반전시키고자 하는 기대를 수정하고, 점진적

이고 근면한 노력에 의한 보상의 가치를 깨달을 필요가 있다.

도박자의 눈에 돈은 특별한, 어떤 때는 마술적인 권위가 부여된 재산으로 보인다. 돈은 일종의 상징이다. 이 상징은 성숙한 대처반응으로는 얻을 수 없었던, 나를 높이고 특별하게 해주는(ego-enhancing) 경험을 의미한다. 따라서 도박자에게 돈은 갖가지 자아가 개입된 관계(ego-involved references)와 비합리적 사고를 촉발시킨다(Tabler & McCormick, 1987). 대부분의 병적 도박자들이 심각한 부채를 안고 있으며 치료자가 이를 치료 외적 영역으로 간주하거나 논의를 두려워할 수도 있다. 그러나 치료자는 재정적인 문제를 논의하기를 두려워하지 않으면서 돈에 대한 개념 확립, 즉 돈의 활용과 남용에 관한 인지적 재구성을 시도하여야 한다. 돈과 일의 가치 재정립은 도박자의 재발예방과 자기성장에 필수적인 부분이다.

본 연구에서는 다음과 같은 제한점이 있다. 첫째로 본 연구에서는 실제 도박자들을 대상으로 하였지만 연구 대상에서 충분한 사교성 도박자나 문제성 도박 인구를 포함하지 못하였으며 병적 도박 인구로 편중되어 있다. 추후 연구에서는 사교성 도박자와 습관성 도박자를 포함한 균형잡힌 연구가 필요할 것으로 시사된다. 둘째 도박의 심각도가 아닌 도박행동의 관여 정도를 측정할 수 있는 척도를 활용하거나 실제 장면에서의 실험 연구를 통하여 도박동기가 도박행동에 영향을 미치는 점을 평가하지 못하였다. 추후 연구에서는 실제 도박 행동을 평가하거나 실제 장면에서의 실험 연구가 보다 의미 있을 것으로 시사된다. 셋째로 도박동기에는 5가지 동기 외에도 다양한 동기가 개입될 수도 있다. 예컨대 도박 동기에서 탈

락한 통제감이나 권능에 대한 동기들이 도박에 깊이 관여하게 하는 역할을 할 수 있다. 추후 연구에서는 이러한 중요한 다른 동기들이 통합적으로 연구되어야 할 것으로 시사된다.

참 고 문 헌

- 김교현, 성한기, 이민규. (2002). 도박성 게임이용자의 심리사회적 특성. 한국도박중독센터개설 1주년 기념 심포지움, 한국사회의 도박문제 : 진단과 대책. 25-35.
- 이시형, 이세용, 정현희, 좌현숙 (1999). 현대인의 사회적 부적응 : 도박성향에 관하여. 생명공익재단 사회정신건강연구소 연구보고서. 99, 1, 1-32.
- 이충기, 이봉구, 안범용. (2002) 강원랜드 카지노 이용객의 유형별 특성비교. 한국도박중독센터 개설 1주년 기념 심포지움, 한국사회의 도박문제 : 진단과 대책. 93-131.
- 이태원, 김석준. (1999). 도박의 정치경제학- 한국사회에 서의 도박의 합법화와 도박문제의 확산에 대한 비판적 연구. 일탈 및 사회문제. 172-176.
- 이홍표. (2003). 도박동기와 병적 도박의 관계. 한국심리학회지 : 건강, 8, 1, 169-189.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 4rd ed. Washington, D. C : U. S. APA.
- Beconia, E. (1996). Prevalence surveys of problem and pathological gambling in Europe : The case of Germany, Holland and Spain. *Journal of Gambling Studies*, 12, 179-192.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of the Addictions*, 24, 337-350.
- Blume, S. B. (1997). pathological gambling. In NS Miller(Ed), *The Principles and Practice of Addiction in Psychiatry* (pp. 422-431). Philadelphia, Pennsylvania : W. B. Saunders company.
- Cunningham-Williams, R. M., Cottler, L. B., Compton, W. M., Spitznagel, E. L. (1998). Taking Chances: Problem Gamblers and Mental Health Disorders-Results From the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study. *American Journal of Public Health* 88, 1093-1096.
- Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Herscovitch, A. G. (1999). *Alcoholism and Pathological Gambling : Similarities and Differences*. Holmes Beach, Florida : Leaning Publication Inc.
- Jacobs, d. F. (1987). General Theory of the Addiction. In T Galski(Ed), *The Handbook of Pathological Gambling*(pp 169-194), Springfield, Illinois : Charles C Thomas Publisher.
- Kezwer, G. (1997). Physicians say government-approved love affair with gambling sure bet to cause problems. *Canadian Medical Association Journal*, 154, 84-88.
- Kusyszyn, I. (1990). Existence, effectance, esteem ; from gambling to a new theory of human motivation. *International Journal of the Addiction*, 25, 159-177.
- Ladouceur, R. (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 12, 129-142.

- Lesieur, H. R., Blume, S. B. (1987). The south oaks gambling screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1198.
- Petry, N. M., Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: a review. *Psychiatric Services*, 50, 1021-1027.
- Raghunathan, R., & Pham, M. T. (1999). All negative moods are not equal : Motivational influences of anxiety and sadness on decision making. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 79, 56-77.
- Rosenthal, R. J. (1992). Pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 22, 72-78.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., Bilt, J. V. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the united states and canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376.
- Taber, J. I., & McCormick, R. A. (1987). The pathological gambler in treatment. In T Galski(Ed), *The Handbook of Pathological Gambling*(pp. 137-168). Springfield, Illinois : Charles C Thomas Publisher.
- Volberg, R. A. (1997). Prevalence studies of problem gambling in the United States. In NS Miller(Ed), *The Principles and Practice of Addiction in Psychiatry*(pp. 422-431). Philadelphia, Pennsylvania : W. B. Saunders company.

원고 접수: 2004년 6월 22일

수정원고 접수: 2004년 8월 21일

게재 결정: 2004년 9월 4일

The Verification of 5 Factor Gambling Motives and Effect on the Gambling Severity

– on problem and Pathological gamblers –

Heung-Pyo Lee

Department of Psychology, Korea Racing Association

The purpose of this study was first to verify five factor model of gambling motives by using exploratory and confirmatory factor analysis from current gamblers and secondly to compare indirect model with direct model on gambling severity. Subjects were 221 gamblers participates in legal or illegal gambling such as casino, horse-racing, poker etc. The five motivational factors for gambling consist of the motives for socialization, the amusement, avoidance, excitement, and monetary. The extracted factors were adopted in order to construct an indirect model and a direct model, describing how gambling motives impact on gambling severity. The results showed that the fitness of the indirect effect model was more respectable than the direct model was: the motives for avoidance and excitement were indirectly mediated by the monetary motive in the effect on the gambling severity, whereas the monetary motive have the most powerful and direct effect among the extracted motivational factors. This previously underestimated monetary motive provides the first step towards developing more specialized instruments to predict the risk for problematic and pathological gambling behavior.

Keywords : *gambling motives, gambling severity, pathological gambling*