

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2005. Vol. 10, No. 4, 531 - 546

한국판 도박 태도 및 신념 척도(GABS)의 타당도[†]

이 인 혜[‡]

강원대학교 심리학과

본 연구에서는 한국인 표집을 대상으로 도박 문제의 취약성을 가진 사람들을 잘 변별해주며 특히 병적 도박의 핵심 특성인 손실만회 행동을 잘 예언해 준다고 알려져 있는 GABS의 타당성을 검증해보고자 하였다. 본 연구를 위해 일반인과 대학생 총 947명에게 GABS, K-NODS를 실시하였고, 이들이 현재 여러 종류의 도박에 관여하고 있는 정도를 알아보았다. 자료는 상관관계분석과 일원변량분석을 통해 처리하였고, GABS의 요인구조를 알아보기 위해 탐색적 요인분석을 하였다. 요인분석 결과 GABS의 하위 요인으로 2개가 추출되었으나, 전 문항이 요인 1에 부하되며 요인 2의 설명량이 미미한 것으로 나타나 GABS가 단일 요인의 구조임이 확인되었다. 또한 GABS는 도박실태 및 도박중독 둘 다와 정적 상관을 보였고, 문제성 도박자와 병적 도박자들의 GABS 점수가 도박중독 위험집단보다 그리고 위험집단이 비도박자 집단보다 높았다. 본 연구를 통해 GABS의 타당성이 확인되었고, 따라서 이 척도의 활용성에 대해 논의하였다.

주요어: 도박 태도, 도박 신념, GABS, 병적 도박, 도박 친화성, 손실만회 행동

대다수의 사람들은 도박을 레크레이션 활동의 하나로 즐기고 있으나 어떤 사람들에게는 문제가 될 수 있다. 현행 정신장애 진단분류 체계

(DSM-IV)에서는 도박 문제가 심각한 사람들을 충동조절장애의 일종인 '병적 도박자'로 분류하고 있다(APA, 1994). 병적 도박자들은 과거의 도박경

[†] 본 연구는 학술진흥재단의 기초학문육성사업(KRF-2003-072-BM1004)의 재정적 지원에 의해 수행되었음.

[‡] 교신저자(corresponding author) : 이인혜, (200-701) 강원도 춘천시 효자 2동 강원대학교 사회과학대학 심리학과, E-mail: inheyi@kangwon.ac.kr

험을 되새기고, 다음 도박을 계획하며, 도박으로 돈 벌 방법을 궁리를 하는 등 도박에 사로잡혀 있다. 이들은 돈보다는 높은 수준의 각성과 고양된 행복감을 제공해주는 ‘도박행위’를 추구하기 때문에, 이러한 자극화를 지속적으로 유지하기 위해서는 점차적으로 더 많은 돈 걸기와 더 큰 위험에 빠져들 수밖에 없다.

1995년에서 2001년 사이에 인터넷 도박 등 불법적 도박을 포함하여 도박 산업의 이용 증가율이 매년 22%에 이를 정도로(류광훈, 2003), 지난 10년간 한국에서는 합법적 도박에의 접근성이 과거에 전례가 없을 정도로 증가하였다. 2000년에는 강원도 정선군 고한읍에 내국인 출입이 가능한 카지노장이 문을 열었고, 2002년 12월 범국민적 관심 속에 로또복권이 출범하였다. 그밖에도 2000년대 이후 경륜, 경정 등 많은 사행 산업들이 레저산업이라는 이름으로 합법화되었다. 도박의 합법화는 도박을 사회적으로 용납되는 행위(Wood & Griffiths, 2004) 또는 권장되는 행위로 인식하게 만들고, 일반인들의 도박접근성을 높이며, 따라서 도박중독자의 양산으로 이어진다는 것이 이미 사실로 확인되었다(Goodman, 1995; Volberg, 1994; 이인혜, 2005).

도박 문제는 아무런 문제가 없는 ‘사교성 혹은 오락성 도박’에서부터 ‘위험성 도박과 문제성 도박’을 거쳐 ‘병적 도박’에 이르는 연속체 상에서의 문제로 간주되고 있는데(Dickerson, 1993; NGJSC, 1999; 김교현, 2004), 사교성 도박에서 병적 도박으로 진행되는 데 가장 중요한 단계가 손실만회 행동(chasing)이다(Breen & Zuckerman, 1999). 손실만회 행동은 도박자가 베팅한 돈을 잃은 후 발생하는 것으로 ‘도박의 지속과 베팅 액수를 증가

시키는 것’(Dickerson, 1993), 그리고 ‘도박에 대한 더욱 빈번한 관여와 지속성 및 증가된 금전손실의 위협’(Breen & Zuckerman, 1999)으로 정의된다. Lesieur(1979)는 손실만회 행동을 선택(option)과 관여(invovement)의 악순환으로 설명하고 있다. 즉 도박자는 잃은 돈이 늘어날수록 돈을 조달할 수 있는 방법을 선택하기 어렵게 되는 반면에, 도박에 관여하는 정도는 더 높아질 수밖에 없다는 것이다. 따라서 도박에 대한 지속성을 고려하지 않고 도박으로 인한 복잡한 개인적, 경제적 및 사회적 문제가 어떻게 발생할 수 있는지를 설명할 수는 없다.

손실만회 행동은 도박 회기 내 또는 회기 간 단기 추격 매수의 형태로 나타난다. 돈을 거의 잃은 도박자는 잃은 돈을 되찾기 위해 막판에는 가지고 있는 돈을 한 번에 베팅 한다든지 액수를 늘려서 베팅 하는데, 이것이 회기 내(within-session) 단기 추격 매수이다. 또한 이렇게 해서 가지고 있던 돈을 모두 잃어버린 도박자는 바로 다음 날 다시 도박장으로 달려가서 베팅을 하는 회기 간(between-session) 단기 추격 매수의 형태를 보인다. 특히 회기 내 손실만회 행동은 도박자가 일단 도박을 시작하면 지나치게 오랫동안 도박을 지속하려는 경향성을 설명하는 것이며, 이는 도박 문제의 발생에 중요한 원인으로 작용한다.

최근에 도박중독자들 사이에 만연되어 있는 손실만회 행동을 설명하기 위해 사회인지적 요인을 강조하는 이론이 대두되었다. 사회인지 모델(Abt, McGurin & Smith, 1985)에서는 도박 문제를 가지고 있는 사람들의 비합리적 신념과 도박에 대한 긍정적인 태도에 초점을 맞춰 사회적 및 문화적 맥락에서 도박 활동의 의미를 평가해야

한다고 주장하고 있다. 이 모델은 도박자의 다양한 인지적 편파를 포괄하고 있다. 즉 통제의 착각과 행운에 대한 믿음 같은 도박자의 비합리적 신념과 인지적 오류가 도박의 지속과 관여의 수준에 기여한다는 것이다. 도박중독자들은 기술이 중요한 변수인 도박 게임에서 자신의 능력을 과대평가하고, 순수한 우연의 게임에서조차 자신이 게임의 결과에 어느 정도 통제력을 가지고 있다고 생각한다. 또한 도박중독자들은 도박의 결과 자신이 돈을 따게 될 것이며, 도박의 지속이 결국 보상을 받을 것이라는 잘못된 신념세트에 사로잡혀 있다(Ladouceur & Walker, 1996; National Research Council, 1999; Toneatto, 1999; 이인혜, 2004; 이흥표, 2002). 따라서 인지적 오류를 갖고 있는 도박중독자가 금전 손실에 대한 대응책으로 단기추격 매수를 결정하는 것은 분명 논리적이다(Lesieur, 1979). 왜냐하면 도박자가 계속 베팅을 하는 한 돈을 딸 기회도 갖게 되는 것이기 때문이다. 또한 도박자들은 도박활동을 타인에게 자신의 매력적인 이미지를 전달할 기회로 본다(Holtgraves, 1988). 즉 도박자는 도박이 자신을 남에게 대담하고 매력적이며 자극적인 사람으로 표현해줄 수단이라고 여긴다는 것이다. 다시 말해 도박자는 도박에 대해 비합리적 신념뿐만이 아니라 긍정적인 태도를 갖고 있다.

도박 문제의 핵심이 '도박의 지속성'이고, 도박의 지속은 손실만회 행동과 관련이 깊기 때문에 도박자의 손실만회 행동을 이해하는 일이 중요하다. 「도박 태도 및 신념 척도」(Gambling Attitudes and Beliefs Scale; GABS, Breen & Zuckerman, 1994)는 도박행동과 관련이 있다고 알려져 있는 광범위한 인지적 편파를 포착하기

위해 개발된 도구이다. 특히 이 척도는 도박에서의 손실만회 행동을 포착함으로써 병적 도박에서의 진행할 가능성을 잘 예언해주는 척도로 알려져 있다(Breen & Zuckerman, 1999).

단일 차원의 35개 문항으로 구성되어 있는 GABS는 통제착각이나 행운에 대한 강한 신념 같은 도박에 관한 인지편파와, 긍정적인 정서를 증진시키고 부정적인 정서를 경감시키기 위한 도구로 도박을 사용하는 것, 그리고 남에게 자신을 긍정적으로 표현하려는 태도를 반영하는 문항들이 포함되어 있다(Breen & Zuckerman, 1999). GABS는 '정기적으로 도박을 하는 사람들'에게서 나타나는 도박에 대한 태도와 신념을 측정하기 위해 개발되었다는 특징을 가지고 있다. 따라서 도박을 하는 동안에 경험하게 되는 주관적 각성과 흥분의 정도를 묻는 문항 같은, 도박 경험이 없는 사람들은 잘 이해할 수 없는 문항들을 포함하고 있다. GABS 상에서 점수가 높을수록 도박을 흥미롭고 사회적으로 의미 있는 것으로 느끼며, 도박에서 행운과 전략이 중요하다고 생각한다는 것을 나타낸다. GABS는 SOGS(Lesieur & Blume, 1987)와 유의미한 정적 상관이 있고, 일반적으로 남자가 여자보다 높으며, 문제성 도박자와 도박 문제가 없는 사람들 간에 유의미한 점수 차이가 있다는 것이 확인되었다. 즉 Breen 등(1999)의 연구에서는 문제성 도박자와 비문제성 도박자의 GABS의 평균점수가 각각 92.11과 76.07로 나타났고, Strong 등(2004)도 병적도박자는 91.94인데 비해 도박 문제가 없는 대학생들은 79.50이라고 보고했다.

도박의 결과에만 초점을 맞춰 도박 관여 지표를 알아보는 SOGS나 NODS(National Opinion

Research Center, 1999) 같은 현행의 도박중독 평가 도구들과는 달리, GABS는 도박의 관여의 정도를 점진적으로 증가시키는데 기여하는 기초적인 취약성, 즉 잠재적인 도박에의 친화성(affinity)을 평가하기 위한 척도이다. 따라서 GABS는 도박에 관여한 결과에 선행하는 도박 빈도에 영향을 미치는 인지를 파악하는 데 유용하다고 알려져 있다(Strong Breen, & Lejuez, 2004).

본 연구에서는 한국인 표집을 대상으로 도박 문제의 취약성을 가진 사람들을 잘 변별해주며 특히 병적 도박의 핵심 특성인 손실만회 행동을 잘 예언해 준다고 알려져 있는 GABS의 타당성을 검증해보고자 하였다. 아울러 GABS의 요인구조를 탐색해보고, GABS 점수 상에서 도박 문제가 있는 사람과 없는 사람 간에 차이가 있는지를 확인해 보고자 하였다.

본 연구를 위해 일반인과 대학생이 포함된 비교적 대규모의 표집을 사용했다. 도박시설과의 물리적 근접성은 도박접근성을 높인다는 연구 결과들(Sullivan, McCormick & Sellman, 1997; The National Opinion Research Center, 1999)을 근거로, 국내 유일의 내국인 출입이 가능한 카지노 시설이 위치해 있는 강원도 정선군과 태백시 지역 주민들을 일반인 표집으로 선정하였다. 이 지역은 카지노장 출입규제지역이라서 지역주민들은 한 달에 한 번 밖에 카지노장 출입을 할 수 없도록 되어 있다. 하지만 이 지역주민들 중 일부는 주민등록상의 주소지만 비규제 지역으로 변경해 놓고 자유롭게 출입하고 있는 실정이기(이인혜, 2005) 이 지역주민들을 연구대상으로 하였다. 본 연구에 참여한 대학생들은 합법적인 카지노 시설이 위치해 있지 않은 지역의 학생들로, 이들은 도박접근

성이 낮은 사람들을 대표하며 동시에 대학생을 대표할 수 있다는 생각에서 선정되었다.

본 연구자가 GABS의 타당성을 검증하려는 이유는 이 도구가 도박 문제로 발전하기 전의 취약성뿐만 아니라 도박에 대한 잠재적 친화성을 평가해준다는 장점을 가지고 있기 때문이다. 본 연구를 통해 그 타당성이 확인된다면 GABS를 도박중독의 예방과 치료에 활용할 수 있을 것이다.

방법

연구 대상

연구 대상은 일반인과 대학생으로 총 947명이었다. 일반인들은 강원도 정선군과 태백시에 거주하는 주민 555명(남자 299명, 여자 256명)로, 이들을 거주지별로 구분해 보면 정선군 사북과 고한읍 주민 333명, 기타 정선군 거주자 67명 그리고 태백시 거주자가 155명이었다. 일반인 남자의 평균연령은 42.47세였고, 여자는 39.36세였다. 연령대별 분포를 보면 '20대' 19.6%(남자 7.6%; 여자 12.1%), '30대' 27.6%(남자 15.0%; 여자 12.6%), '40대' 26.8%(남자 15.9%; 여자 11.0%), '50대' 17.7%(남자 11.2%; 여자 6.5%), 그리고 '60대 이상'은 8.3%(남자 4.3%; 여자 4.0%)였다. 일반인 연구 참여자들의 교육수준은 '중학교 졸업 이하'(29%), '고등학교 졸업'(39.4%), '전문대 졸업 이상'(30.3%) 그리고 '무응답'(1.4%)으로 나타났다. 월수입은 '100만원 이하', '100-150만원 미만', '150-250만원 미만', '250만원 이상'이 각각 31.8%, 26.5%, 24.5%, 13.8%였고, '무응답'은 3.4%였다.

현재 직업은 '농수산업'(6.6%), '노무직'(13.6%), '기능직'(10.9%), '판매직'(12.7%), '전문직'(18.8%), '관리직'(3.8%), '기타'(3.2%), 그리고 '무직'(18.2%)과 '무응답(12.2%)이었다.

본 연구에 참여한 대학생들은 강원대학교에서 심리학 관련 교양과목을 수강하고 있는 392명(남자 165명, 여자 227명, 성별 무응답자 25명)으로, 이들의 평균 연령은 남자가 20.01세였고 여자는 19.94세였다.

측정 도구

도박 태도 및 신념 척도 「도박 태도 및 신념 척도」(GABS; Breen & Zuckerman, 1994)는 4점 척도의 35개 문항으로 구성되어 있다(부록). 이 척도에서 받을 수 있는 점수의 범위는 35~140점이며, GABS 상에서 높은 점수를 받을수록 도박에 대해 비합리적 신념과 긍정적 태도를 많이 가지고 있는 것으로 평가된다. Strong 등(2004)의 연구에서 나타난 이 척도의 신뢰도는 Cronbach α 계수가 .89 ~ .93이었는데, 본 연구에서 산출한 신뢰도는 .94였다.

도박중독 척도 도박중독성을 평가하기 위해 「K-NODS」를 사용하였다. NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems)는 시카고 대학의 National Opinion Research Center(NORC)가 1999년 도박문제의 사회·경제적 영향에 대한 범국가적 조사를 위해 DSM-IV의 병적 도박의 진단준거를 면접식으로 적용할 수 있게 만든 도구이며, K-NODS는 NODS를 김교현(2003)이 한국판으로 표준화한 것이다.

K-NODS는 일생에 걸친 도박문제를 조사하는 L(lifetime)형과 지난 1년간의 도박문제를 조사하는 P(past year)형이 있는데, 각각 진위형 응답을 요구하는 17개 문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 P형을 사용하였다. 김교현(2003)이 보고한 K-NODS P형의 검사-재검사 신뢰도는 .89였고, 본 연구에서 산출한 신뢰도는 Cronbach α 계수가 .93이었다.

K-NODS에 포함되어 있는 10개의 진단준거는 도박에 몰두, 내성, 금단증상, 조절실패, 도피, 본전회복, 거짓말, 탈법행위, 중요 관계의 손상, 구제요청이다. NORC(1999)의 기준에 따라 도박문제의 정도로 집단을 구분하면, 0점은 '비도박자 혹은 낮은 위험 집단', 1-2점은 '위험집단', 3-4점은 '문제성 도박자', 그리고 5점 이상은 '병적 도박자'로 구분된다.

도박실태 척도 연구 참여자들의 도박관여 정도를 알아보기 위해 현재 한국에서 통용되고 있는 다양한 도박행위를 토대로 본 연구자가 구성한 「도박실태 척도」를 실시하였다. 이 척도는 5개 문항으로 구성되었으며, 지난 1년 간 '복권', '화투', '경마(인터넷, 케이블 TV 경마 포함)', '인터넷 도박(포커, 고스톱 등)', 그리고 '카지노 게임'에 참여한 정도를 5점 척도를 평정하도록 되어 있다; '한 달에 5회 이상 한다'(5점), '매주 한다'(4점), '한 달에 2-3회 한다'(3점), '한 달에 1회 한다'(2점), '거의 안한다'(1점). 점수 범위는 5~25점이며 점수가 높을수록 도박에 관여하는 정도가 큰 것으로 평가된다. 본 연구에서 산출한 도박실태 척도의 신뢰도는 Cronbach α 계수가 .74였다.

자료 처리

GABS의 요인구조를 알아보기 위해 탐색적 요인 분석(주축요인분해법)을 실시하였다.

본 연구에서는 GABS의 공인타당도를 검증하기 위해 K-NODS 및 도박실태척도와의 상관관계 분석과 일원변량분석의 방법을 실시하였고,

표 1. 추출된 요인의 아이겐 값, 설명변량 및 회전된 성분행렬표

문항	요인1	요인2	R ²
35	.813		.727
27	.805		.686
32	.801		.694
25	.798		.701
33	.795		.677
24	.787		.639
18	.784		.686
28	.782		.657
15	.777		.648
29	.772		.637
10	.767		.686
19	.767		.615
17	.762		.609
16	.757		.574
2	.757	-.313	.750
13	.745		.569
31	.740		.583
30	.740		.577
14	.728		.535
12	.723		.540
23	.721		.572
4	.717		.604
34	.714	.252	.583
20	.713	-.253	.581
7	.713		.636
1	.712	-.376	.724
21	.704	.312	.593
6	.700		.560
9	.695		.559
26	.674		.505
22	.668		.503
5	.654		.512
8	.618	.234	.461
3	.554		.409
11	.510		.287
$\alpha =$.92		
M(SD) =	65.80(16.91)		
eigen 값	18.682	1.237	
설명변량(%)	53.377	3.533	
누가설명변량(%)	53.377	56.911	

결과

도박 태도 및 신념 척도(GABS)의 요인 구조를 확인하기 위해 실시한 탐색적 요인분석 결과는 표 1과 같다. 주축요인분해법(principal axes factor analysis)으로 요인을 추출하고 Oblimin 법으로 축을 회전한 결과, 아이겐 값이 1이상인 하

위 요인이 2개 추출되었다. 이중 요인 1의 설명량이 전체 설명량의 93.8%인 53.38%로 나타났으며 요인 2까지의 누가 설명량은 56.91%였다(표 1). 요인 2의 설명량은 각각 3.53%로 요인 1에 비해 미미한 수준이었다. 추출된 요인에 대한 회전된 성분행렬표를 보면 문항 35개가 모두 요인1에 부하되었으며, 요인 1에서 가장 부하량이 낮은 문항

표 2 각 척도 측정치

			평균	표준편차
도박태도 및 신념(GABS)	일반인	남자 (N=299)	67.00	19.02
		여자 (N=256)	63.37	17.82
		합계 (N=555)	65.32	18.55
	학생	남자 (N=165)	69.19	14.91
		여자 (N=202)	64.22	12.99
		합계 (N=922)	66.46	14.08
	전체	남자 (N=464)	67.78	17.68
		여자 (N=458)	63.74	15.86
		합계 (N=922)	65.77	16.91
도박실태	일반인	남자	6.99	3.40
		여자	6.34	3.38
		합계	6.69	3.40
	학생	남자	6.07	1.75
		여자	5.63	1.42
		합계	5.83	1.59
	전체	남자	6.66	2.96
		여자	6.03	2.71
		합계	6.35	2.85
도박중독 (K-NODS)	일반인	남자	1.71	3.77
		여자	1.04	2.78
		합계	1.40	3.36
	학생	남자	.51	1.35
		여자	.24	.76
		합계	.36	1.07
	전체	남자	1.28	3.18
		여자	.69	2.17
		합계	.99	2.74

(문항 11)도 .51로 나타났다. 요인 1에 부하되면서 요인 2에도 부하되는 문항도 6개(2번, 34번, 20번, 1번, 21번, 8번 문항) 있었으나 모두 그 부하량이 .40에 미치지 못했다. 즉 이 몇몇 문항들은 요인 1에 속하면서 요인 2와도 부분적으로 관련이 있음을 나타내었다. 따라서 요인분석 결과, 비록 GABS의 하위 요인으로 2개가 추출되었지만 결과적으로 단일 요인의 구조임을 알 수 있다.

본 연구에서 실시한 각 척도의 평균과 표준편차는 표 2와 같다. 일반인의 도박 태도 및 신념 척도(GABS) 점수 평균은 65.32(SD=18.55)이었고, 대학생은 66.46(SD=14.08)으로 나타났다. GABS의 점수범위가 35점에서 140점에 이르는 것을 감안해 볼 때 본 연구에 참여한 사람들의 평균점수는 중

양치보다 낮았다고 할 수 있다. 전체 대상자의 도박 실태 점수도 6.35(SD=2.85)로 여러 종류의 도박에 참여하는 정도를 묻는 문항에서 '거의 하지 않는다'라고 응답한 사람의 비율이 대부분임을 알 수 있다. K-NODS로 측정된 도박중독 평균점수는 일반인 1.40(SD=3.36)이었고, 대학생은 .36(SD=1.07)으로 나타나, 일반인이 대학생보다 도박중독의 위험이 더 크다고 할 수 있다.

각 척도 간 유의미한 상관관계가 관찰되었는데(표 3), 도박 태도 및 신념(GABS)은 도박실태 $r=.263$ $p<.01$ 와 도박중독 $r=.333$ $p<.01$, 둘 다와 정적 상관이 있었다. 즉 도박 태도 및 신념 척도 점수가 높을수록 여러 다양한 종류의 도박에 관여하고 있는 정도가 크며 도박중독 점수도 높았다.

표 3. 각 척도 간 상관관계

	도박태도 및 신념	도박실태	도박중독
도박태도 및 신념	1.000		
도박실태	.263**	1.000	
도박중독	.333**	.357**	1.000

표 4. 도박중독 하위 집단별 도박태도 및 신념 척도 점수

도박중독 집단	평균	표준편차	사례수(%)
0점	61.30	17.12	722(76.24%)
1-2점	72.56	16.63	124(13.09%)
3점 이상	81.89	15.39	101(10.67%)
합계	64.97	18.24	947(100%)

※ 3점 이상을 받은 101명 중 일반인은 82명(14.77%)이고, 대학생은 19명(4.85%)임.

표 5. 도박중독 하위 집단 간 도박태도 및 신념 척도 점수의 일원변량분석표

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F	p
중독집단	45770.142	2	22885.071	80.331	.000
오차	268831.250	944	284.885		
수정합계	314701.392	946			

도박중독의 위험이 없는 집단과 위험집단 그리고 문제성 및 병적 집단의 GABS 점수는 각각 61.30(SD=17.12), 72.56(SD=16.63), 81.89(SD=15.39)로 나타났다. 도박중독 하위 집단 간 도박 태도 및 신념(GABS) 점수의 차이를 일원변량분석한 결과, 도박 태도 및 신념 점수에서 도박중독 집단 간 유의미한 차이가 나타났고 $F(2, 944)=80.331$ $p<.001$, 이를 Tukey HSD로 사후검정한 결과도 하위 집단 간 차이가 확인되었다, $p<.05$. 즉 도박중독 점수가 3점 이상인 문제성 도박자 및 병적 도박자들의 GABS 점수가 가장 높았고, 도박중독의 위험 집단이 그 다음으로 높았고, 비도박자이거나 도박중독의 위험이 없는 집단의 점수가 가장 낮았다(표 4와 5).

논의

본 연구는 한국인 표집을 대상으로 도박 문제의 취약성을 가진 사람들을 잘 변별해주며, 특히 병적 도박의 핵심 특성인 손실만회 행동을 잘 예언해 준다고 알려져 있는 「도박 태도 및 신념 척도」(GABS)의 타당성을 검증해보고자 하였다.

먼저 한국판 GABS의 요인구조를 보면, 탐색적 요인분석 결과 GABS의 35개 문항 전체가 요인 1에 부하되는 것으로 나타나 GABS가 단일 요인으로 구성되어 있음이 확인되었다. 이는 선행 연구들(Breen et al., 1999; Strong et al., 2004)에서 나타난 결과와 일치하는 것이다. GABS가 도박에 대한 비합리적 신념과 긍정적 태도라는 두 가지 측면을 평가하는 척도로 고안되었으나, 이 척도를 개발한 Breen과 Zuckerman(1994; 1999)의

의도대로 신념과 태도가 도박의 사회인지적 측면에서 볼 때 같은 것이며, 이는 도박에의 잠재적 친화성을 나타내는 지표라는 것을 확인한 것이다.

또한 본 연구에서 GABS의 공인타당도를 알아보기 위해 실시한 여러 척도 간 상관관계 분석과, K-NODS로 측정된 도박중독 하위 집단 간 GABS 점수에서의 차이를 알아본 것에서도 GABS가 여러 종류의 도박에 관여한 빈도 및 현재 경험하고 있는 도박관련 문제와 관련이 깊다는 것이 확인되었다. 특히 도박실태는 연구 참여자들이 지난 1년 간 ‘복권’, ‘화투’, ‘경마’, ‘인터넷 도박’, 그리고 ‘카지노 게임’을 어느 정도 했는지를 알아본 것이었는데, 도박실태와 GABS 간의 정적 상관이 나타남으로써 GABS 점수가 도박에 대한 광범위한 흥미와 관심을 나타내는 지표라고 해석할 수 있다.

문제성 도박자와 병적 도박자를 ‘도박 문제가 있는 사람’으로 분류하는 관례에 따라 본 연구에서도 K-NODS점수가 3점 이상인 문제성 도박자와 5점 이상인 병적 도박자를 묶어서 도박중독의 위험이 있는 집단 및 비도박자 집단과 비교했다. 문제성 및 병적 도박자들이 도박중독 위험집단보다, 그리고 위험집단이 비도박자 집단보다 GABS 점수가 유의미하게 높았다는 것도 이 척도가 현재 경험하고 있는 도박 문제의 직접적 지표로 활용될 수 있음을 나타내는 결과이다.

본 연구에 참여한 사람들의 GABS 평균점수는 일반인 65.32, 대학생 66.46으로 이 척도의 중앙치보다 낮았다. 또한 이들의 K-NODS 점수에 따라 구분한 도박중독의 위험이 없는 집단, 위험 집단, 그리고 도박문제가 있는 집단의 GABS 점수는 각각 61.30, 72.56, 81.89였다. 이 점수들은 선

행연구들(Breen et al., 1999; Strong et al., 2004)과 비교해보았을 때 모두 낮은 점수였다. 즉 본 연구의 대학생은 선행연구들의 대학생보다 10점 정도가 낮았고, 본 연구의 비문제성 도박자와 병적 도박자 모두 선행연구에서 보다 10점 이상 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 도박문제가 있는 없는 간에 한국인의 GABS 점수는 미국인 표본보다 낮다고 추정할 수 있으며, 이 수치들은 앞으로 GABS가 도박중독에 취약한 사람들을 구분할 목적으로 사용될 때 한국인 기준으로 활용될 수 있을 것으로 여겨진다.

본 연구에서 나타난 특이한 결과는 본 연구에 참여한 사람들의 GABS 점수는 선행연구들보다 낮았음에도 불구하고 도박문제를 가지고 있는 사람들의 비율은 국내·외의 유병률보다 높았다는 점이다. 도박중독 척도인 K-NODS에서 3점 이상을 받은 사람의 사례수가 101명이었다. 101명은 본 연구 참여자(947명)의 10.67%에 해당하는 것으로 결코 적은 수가 아니다. 도박중독의 평생 유병률은 미국의 경우 1.4~2.8%(Volberg, 1997), 캐나다 1~3%(Kezwer, 1996), 그리고 호주는 7.1%(Dickerson, Baron, Hong, & Cottrel, 1996)로 보고되고 있다. 한국의 유병률에 대해 이시형, 이세용, 정현희 및 최현숙(1999)은 4.1%, 그리고 김교헌(2004)은 1.4%~2.6%로 추정하고 있다. 외국의 평생 유병률에 비추어 볼 때 이 결과는 다음과 같이 논의할 수 있다. GABS 상에서 낮은 점수에도 불구하고 문제성 및 병적 도박자의 비율이 높은 것은 한국인의 도박취약성이 미국인들보다 높아, 도박중독에 빠질 위험성이 더 높기 때문인 것으로 해석할 수 있다. 또한 국내의 평생 유병률에 비추어 볼 때 본 연구에 참여한 일반인

표본은 대규모의 카지노 시설이 위치해 있는 지역에서 추출했기 때문으로 생각된다. 즉 카지노에 대한 접근성이 높은 지역 주민들은 접근성이 낮은 지역 거주자들보다 도박문제를 가질 위험성이 훨씬 증가하기 때문(이인혜, 2005)이라고 해석할 수 있다.

101명 중 82명(일반인 표집의 14.77%)은 일반인 표본에서 나왔고, 대학생 중에는 19명(대학생 표본의 4.85%)이 해당되었다. 도박중독 유병률 측면에서 볼 때 본 연구에 참여한 일반인들이 한국인을 대표할 수는 없다. 하지만 카지노 접근가능성이 높은 지역주민의 유병률을 추정하는 자료로 제공될 수는 있다. 본 연구를 통해 카지노장 개설이 경제적인 이득과 심리·사회적인 해악이라는 양면성을 가지고 있다는 주장이 다시 한 번 확인되었다고 할 수 있다. 그런데 본 연구에 참여한 대학생의 경우, 응답자 중 도박 문제를 경험하고 있다는 비율이 이시형 등(1999)의 연구보다는 약간 더 높았으나, 김교헌(2004)의 연구보다는 두 배 가까이 더 높은 것으로 나타났다. 본 연구의 대학생들은 카지노 시설이 있는 지역에 거주하는 학생들이 아니었다. 따라서 이 같은 결과는 컴퓨터를 이용하여 인터넷 도박 사이트에 접속하기 쉽고, 휴대전화 등의 모바일 서비스를 통해서도 도박에 접근하기 쉬운 시대가 되었기 때문인 것으로 추측된다. 인터넷 이용률이 일반인들보다 높은 대학생들은 도박중독의 위험성이 과거보다 훨씬 높아졌다고 볼 수 있다. 컴퓨터와 통신기술을 통한 새로운 도박기술의 발달과 보급에 따라 도박중독자의 수와 심각성이 급증하리라고 예상된다.

본 연구를 통해 자신에게 도박의 통제력이 있다고 착각하는 등 비합리적 도박 신념과 도박을

긍정적으로 보는 태도가 높을수록 여러 종류의 도박에 관심이 많고, 도박중독 점수도 높다는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 도박에 대한 잠재적 친화성뿐만 아니라 현재의 도박 문제를 알아보는 지표로서 GABS의 타당성이 확인되었다. 하지만 본 연구의 결과가 일반화되기 위해서는 GABS 상에서 점수가 높지만 현재 도박문제가 없는 사람들이 차후에 도박문제를 경험하게 될지를 알아보는 종단적 연구가 필요하다.

참고문헌

- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. *한국심리학회지: 건강*, 8(3), 487-509.
- 김교현 (2004). 도박중독 척도 개발 및 발병률 조사. 2004년도 한국마사회 연구용역보고서.
- 류광훈 (2003). 도박중독 실태와 법 제도적 최소화 방안. *한국 사회의 도박문제: 특성 및 대처 방안*, 한국도박중독 센터 개설 2주년 기념 심포지움 자료집, 101-136.
- 이시형, 이세용, 정현희, 최현숙 (1999). 현대인의 사회적 부적응. *삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소 연구보고서*, 99(1), 1-32.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 9(2), 351-378.
- 이인혜 (2005). 카지노 유치지역 주민의 도박참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도: 강원도 폐광지역을 중심으로. *한국심리학회지: 사회문제*, 11(4), 67-82.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. *고려대학교 대학원 박사학위 논문*.
- Abt, V., McGurrin, M., & Smith, J. (1985). Toward a synoptic model of gambling behavior. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 79-88.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th ed.*, Washington, D.C.; American Psychiatric Press.
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1994). *The gambling beliefs and attitudes survey*. Unpublished instrument: University of Delaware.
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1999). Chasing in gambling : personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27(6), 1097-1111.
- Dickerson, M. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalizing from one form to another. In Eadington, W.R., & Cornelius, J.A. (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling*, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Reno.
- Dickerson, M. G., Baron, E., Hong, S. M., & Cottrell, D. (1996). Estimating the extent and degree of gambling related problems in Australian population: a national survey. *Journal of Gambling Studies*, 12, 161-178.
- Goodman, R. (1995). *The luck business: the devastating consequences and broken promises of America's gambling explosion*. New York: Free Press.
- Holtgraves, T. (1988). Gambling as self-presentation. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 78-91.
- Kezwer, G. (1996). Physicians say government-approved love affair with gambling sure bet

- to cause problems. *Canadian Medical Association Journal*, 154, 84-88.
- Ladouceur, R., & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P.M. Salkovskis (Ed.), *Trends in cognitive and behavioral therapies*, pp.89-120, New York: John Wiley & Sons.
- Lesieur, H. R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry*, 42, 79-87.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. (1987). The South Oaks Gambling Screen(SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- National Gambling Impact Study Commission(NGISC) (1999). *Pathological gambling: a critical review*. Washington, DC.; National Academy Press.
- National Opinion Research Center (1999). *Gambling impact and behavior study*. Report to the National Gambling Impact Study Commission, U.S.A.
- National Research Council on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling (1999). *Pathological gambling: a critical review*, National Academic Science.
- Strong, D. R., Breen, R. B., & Lejuez, C. W. (2004). Using item response theory to examine gambling attitudes and beliefs. *Personality and Individual Differences*, 36(7), 1515-1529.
- Sullivan, S., McCormic, R. & Sellman, D. (1997). Increased requests for help by problem gamblers: data from a gambling crisis hot line. *New Zealand Medical Journal*, 110, 380-383.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling, *Substance Use and Misuse*, 34, 1593-1604.
- Volberg, R. A. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health. *American Journal of Public Health*, 84, 237-241.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2004). Adolescent lottery and scratchcard players: do their attitudes influence their gambling behaviour? *Journal of Adolescence*, 27(4), 467-475.

논문접수일: 2005년 11월 4일

수정논문접수일: 2005년 12월 8일

게재결정일: 2005년 12월 13일

An Investigation on Validity of The Gambling Attitudes and Beliefs Scale – the Korean Version

In-Hyae Yi

Department of Psychology, Kangwon National University

The Gambling Attitudes and Beliefs Scale(GABS; Breen & Zuckerman, 1994) was designed to assess a latent affinity for gambling and chasing behavior as one of the central characteristics of the behavior of pathological gamblers. The purposes of present study were to investigate validity and to explore the factor structure of the GABS among 559 residents who live in the location of legalized casinos, and 388 college students who live in other city. The subjects completed three self-administered questionnaires(the GABS, K-NODS, and the frequency of gambling behavior). The results were as follows; Principal axes factor analysis supported the unidimensionality of the GABS. It was found that there was a positive relationship between the GABS and gambling-related problems and the frequency of gambling behavior. The subjects who belonged to problem and pathological gambling groups were higher on the GABS than the subjects who belonged to risk group and non-risk group of gambling. In conclusion, concurrent validity of the GABS with other assessment tools that focus on gambling-related problem was significant. It was suggested that the GABS may serve as a an index of gambling-problem severity as well as a general measure of affinity to gambling. The negative impacts of legalized casino industry on community where the casino located were discussed.

Keywords: gambling attitudes, gambling beliefs, pathological gambling, gambling affinity, chasing behavior

부 록

도박 태도 및 신념 척도(Gambling Attitudes and Beliefs Scale; GABS)

For questions 1 thru 35, please write in the number that best describes the way you feel:

(1) strongly agree (2) agree (3) disagree (4) strongly disagree

1. Gambling makes me feel really alive.
도박은 나를 진정 살아있다고 느끼게 한다.
2. If I have not won any of my bets for a while, I am probably due for a big win.
내가 한동안 도박에서 돈을 따지 못한다면, 이는 내게 곧 대박이 터진다는 것을 의미한다.
3. There's no way I can know if I will have good or bad luck.
(도박 할 때) 내가 운이 좋을지 나쁠지를 알 수 있는 방법은 없다.
4. I respect a person who makes very large bets and remains calm and cool.
나는 큰 내기의 도박을 하면서도 냉정을 잃지 않는 사람을 존경한다.
5. Sometimes I forget about the time when I am gambling.
나는 도박하고 있을 때 때로 시간 가는 것을 잊곤 한다.
6. I know when I'm on a streak.
나는 언제 내게 행운이 올 지를 안다.
7. When I gamble it is important to act as if I am calm, even if I am not.
도박할 때, 비록 냉정을 유지할 수 없어도 냉정한 척 행동하는 것이 중요하다.
8. Some people are unlucky.
도박에서 운이 따르지 않는 사람들이 있다.
9. I feel great when I win a bet.
도박에서 돈을 땀을 때 나는 기분이 매우 좋아진다.
10. It is important to feel confident when I am gambling.
도박할 때 자신감을 갖는 것이 중요하다.
11. Gambling is boring.
도박은 지루하다.
12. Some people are lucky to have around when I'm gambling.
도박할 때 함께 하면 행운을 불러오는 사람이 있다.
13. People who gamble are more daring and adventurous than those who never gamble.
도박하는 사람은 도박하지 않는 사람보다 더 대담하고 모험적인 사람이다.

14. I don't like to quit when I'm losing.

나는 돈을 잃고 있을 때 도박을 중단하기가 싫다.

15. It takes some skill to be successful at craps.

주사위 게임에서 돈을 따려면 기술이 필요하다.

16. Sometimes I just know I'm going to have good luck.

때로 나는 내게 곧 행운이 올 거라는 것을 안다.

17. People who make big bets can be very sexy.

큰 내기를 거는 사람들은 매우 매력적인 사람이다.

18. If you have never experienced the excitement of making a big bet, you have never really lived.

큰 내기에서 오는 흥분을 경험해 본 적이 없다면, 그건 진정으로 살았다고 할 수 없다.

19. No matter what the game is, there are betting strategies that can help you to win.

어떤 게임이든 간에 돈을 따는데 도움이 되는 베팅 전략이 있다.

20. I have carried a lucky charm when I gambled.

나는 도박할 때 행운의 부적을 가지고 다닌다.

21. If I lose at gambling, it is important to act calm.

도박에서 돈을 잃는다면, 냉정하게 행동하는 것이 중요하다.

22. I usually don't get very excited when I gamble.

나는 도박할 때 별로 흥분하지 않는다.

23. Roulette takes more skill than playing the lottery.

룰렛은 복권보다 도박기술이 더 필요한 게임이다.

24. Casinos are glamorous, exciting places.

카지노는 매력적이고 흥분을 자아내는 장소이다.

25. If I have been lucky lately, I should press my bets.

최근에 행운이 찾아온 적이 있었다면, 나는 베팅을 계속해야만 한다.

26. I feel angry when I lose at gambling.

나는 도박에서 돈을 잃으면 화가 난다.

27. If I were feeling down, gambling would probably pick me up.

기분이 가라앉을 때 도박을 하면 기분이 좋아진다.

28. I must be familiar with a gambling game if I am going to win.

도박에서 돈을 따려면 도박게임에 익숙해야 한다.

29. Some people can bring bad luck to other people.

어떤 사람은 다른 사람에게 불운을 가져온다.

30. It's important to act a certain way when I win.

이길 때 특정 방식으로 행동하는 것이 중요하다.

31. If I lose, it is important to stick with it until I get even.

돈을 잃으면 만회할 때까지 계속해야 한다.

32. To be successful gambling, I must be able to identify streaks.

도박에서 돈을 따려면 기회를 포착할 수 있어야 한다.

33. If I have lost my bets recently, my luck is bound to change.

최근에 돈을 잃었다면 운이 다하고 있다는 징조이다.

34. It's important to be gracious winner.

품위 있는 승리자가 되는 것이 중요하다.

35. I like gambling because it helps me to forget my everyday problems.

나는 도박이 일상의 골치거리들을 잊게 해주기 때문에 좋아한다.