

문제성 도박 식별을 위한 행동지표[†]

강 성 군 김 교 현[‡] 성 한 기
한국도박중독센터 충남대학교 심리학과 대구가톨릭대학교 심리학과

본 연구에서는 한국 성인의 문제성 도박을 카지노 현장에서 식별할 수 있는 행동지표(PGBI)를 개발하려 했다. 249명의 강원랜드 출입고객을 대상으로 카지노 게임장에서 돈을 많이 잃었을 때 발생할 수 있는 행동지표와 DSM-IV(1994)의 진단기준을 바탕으로 만든 K-NODS로 개별 면접 조사를 했다. 52명의 카지노 딜러와 안전관리요원을 대상으로 고객이 도박문제를 보일 때, PGBI의 40개 행동지표들이 얼마나 빈번히 발생하는지와 게임현장에서 얼마나 쉽게 관찰가능한지를 평가하게 했다. 딜러와 안전관리요원은 40개의 행동지표 중 36개가 빈번히 발생하고 40개 모두가 쉽게 관찰가능하다고 응답했다. PGBI는 내적 합치도가 높고($\alpha=.95$), 40개 행동지표 대부분이 K-NODS로 평가된 사교성 도박자와 문제성 및 병적 도박자 집단을 예측되는 방향으로 의미 있게 구별하고 있었다. PGBI는 5개의 독립적 하위요인으로 뚜렷하게 구분되었으며, 각각 '도박에 대한 과도한 몰두' '공격적 행동화' '절망적 구조요청' '도박밀천마련' 그리고 '미신행동' 등으로 명명할 수 있었다. 도박문제의 예방과 교육을 위해 PGBI를 어떻게 적용할 수 있는가에 대해 논의했다.

주요어 : 책임성 있는 도박, 도박문제, 문제성 도박 행동지표(PGBI)

도박은 개인이나 지역사회에 순기능을 하기도 도박으로 인해 개인과 가족이나 동료 그리고 직
하지만 역기능을 하는 경우도 많다. 도박문제는 장과 지역사회 및 국가 등이 피해를 입는 것을

[†] 본 연구는 주식회사 강원랜드의 연구비 지원을 받아 이루어졌다.

[‡] 교신저자(Corresponding author): 김교현, (305-764) 대전시 유성구 궁동 충남대학교 심리학과, E-mail: kyoheonk@cnu.ac.kr

의미한다. 도박의 즐거움이나 순기능이 비교적 즉각적이고 겉으로 잘 드러나는 데 반해, 도박의 역기능은 상당한 시간이 지난 뒤에 드러나는 경향이 있고 양상이 은밀하거나 복잡해서 그 영향을 양적으로 평가하기가 쉽지 않고 중요성을 놓치기가 쉽다.

현재 대부분의 사회에서 도박문제의 초점은 일차적으로 병적 도박(혹은 일상적 용어로 도박중독)의 발생에 맞추어지고 있다. 병적 도박에는 도박으로 인한 피해가 발생하는 것 외에도, 도박에 대한 자기 통제력이 상실되었다는 주관적인 느낌이 포함된다. 도박행동에 대한 통제력의 상실은 자신이 그러지 않으려고 노력하는데도 불구하고 도박에 대한 욕망을 억제하지 못하고 반복적으로 도박에 빠지는 것을 의미한다. 미국정신의학회(APA, 1994)에서는 병적 도박을 충동조절장애 중의 하나로 분류하며, 10가지의 조작적 기준 중에서 5가지 이상을 충족시켰을 때 진단한다. 임상적 증거에 따르면, 병적 도박자들은 범죄를 더 많이 저지르고, 재정적 채무를 많이 지며, 가족이나 친구들과의 관계가 손상되고, 자살을 시도하는 등의 파괴적 행동을 나타낸다(NRC, 1999).

도박문제는 그 의미가 다양하며 동일한 결과에 대해서도 맥락이나 판단자에 따라 평가가 달라질 수 있다. 아울러 병원균이나 악성 종양세포의 확인을 통해서 확증적 판결이 날 수 있는 세균성 질환이나 암 등과는 달리 그 존재를 최종적으로 확인할 수 있는 객관적인 외적 기준이 있는 것도 아니다. 따라서 이런 구성적 개념에 대해 효과적으로 의사소통하기 위해서는 관련 용어를 보다 분명하게 정의할 필요가 있다(김교현, 2006). 현재 많이 사용되고 있는 도박문제를 지칭하는

용어를 간략하게 정리해 보면 다음과 같다.

‘도박중독(gambling addiction)’은 ‘알코올 의존’과 같은 물질 의존이나 중독 개념을 도박에 적용한 것으로 볼 수 있다. 이 용어에는 신체가 물질에 의존성을 발달시키는 것과 유사하게 도박행동에도 중독이 된다는 의미가 들어있다. 그래서 내성(tolerance)이나 금단증상(withdrawal symptom)을 도박중독의 핵심기준으로 사용한다. ‘강박적 도박(compulsive gambling)’은 단도박협회(GA)에서 사용하는 용어로 강박장애의 강박행동과 같이 본인의 자발적인 의사에 반해서 도박행동을 할 수밖에 없는 성질을 표현하려는 의도를 지녔다고 할 수 있다. 그러나 강박장애에서의 강박행동은 본인이 하기 싫어하며 무의미 하다고 생각하는데도 불구하고 어쩔 수 없이 행동을 하게 되는 의미가 핵심이 되는데 반해, 중독적 도박자 대부분에서는 본인이 도박을 원하고 도박행동이 의미 있다고 생각한다는 점에서 차이가 있다. ‘과도한 도박(excessive gambling)’은 도박에 소비하는 시간이나 돈의 액수가 인위적으로 정해 놓은 기준을 넘어서는 경우를 표현하는 것으로 상식적인 기준에 비해 과도하게 도박에 빠지는 것을 지칭하는 일상적 용어로 사용된다. ‘병적 도박(pathological gambling)’은 미국정신의학회(APA, 1994)의 도박문제에 대한 공식 진단 명칭이다. “주기적으로 도박에 대해 자기 통제력을 상실하는 것” “도박과 도박으로 딸 돈에 대한 집착” “도박에 대한 비합리적인 생각” “부정적인 결과에도 불구하고 계속되는 도박행동” 등을 중요한 기준으로 삼고 있다. ‘문제성 도박(problem gambling)’은 도박자 자신이나 가족, 친지 및 지역 사회에 해로운 결과를 초래하고 있지만 아직 병적 도박의 기준에는 해당하지 않는 경우를 지칭하는

것으로 사용한다(협회의 개념). 그러나 다른 맥락에서 ‘문제성 도박’이라는 용어는 도박으로 인해 문제가 발생하는 모든 경우를 지칭하는 일반적 용어로 사용되기도 한다. 본 연구에서는 문제성 도박을 도박문제를 지칭하는 일반적 용어로 사용하고, 도박문제의 심각성을 그 정도에 따라 사교성 도박자, 위험성 도박자 및 병적 도박자 집단 등으로 구분하여 다루려 한다.

도박문제를 예방하거나 도박으로 인한 피해를 최소화하기 위한 전략으로 ‘통제력을 유지하며 오락으로 즐기는 도박(responsible gambling: 책임성 있는 도박으로 지칭함)’과 ‘도박의 폐해를 최소화하는 전략(harm minimization strategy: 피해최소화전략이라고 지칭함)’ 개념이 소개되고 있다 (Blaszczynski, Ladouceur & Shaffer, 2004의 Reno model 참조). 현대인에게 만연되어 있는 음주나 운전 행동에도 상당한 위험이 뒤따른다. 빈번하고 만성적인 음주는 알코올 중독을 유발하고 과속이나 난폭한 운전은 생명과 안전을 위협하며 소중한 재산을 파괴하기도 한다. 그러나 대부분의 사회에서는 위험에도 불구하고 자동차를 활용하고 음주를 허용하고 있다. 자동차 이용과 음주 활동은 현대 생활양식의 핵심을 이루고 있다. 여기에는 이런 활동들이 잘못 사용되었을 때의 폐해는 줄이면서 편리함이나 기능성은 활용하겠다는 묵시적인 사회적 합의가 포함되어 있다고 볼 수 있다. 책임성 있는 도박이나 피해최소화전략이라는 개념에도 이와 유사한 생각이 내포되어 있다. 즉, 도박으로 인한 폐해와 위험은 줄이면서 도박활동을 통해 얻을 수 있는 여가활동, 외화획득, 재정확보 및 지역개발 등의 순기능을 선용할 수 있다는 생각이다.

‘책임성 있는 도박’과 ‘피해최소화전략’을 공중건강(public health)의 관점에서 실천하기 위한 구체적인 개입전략으로 3단계 예방을 생각할 수 있다(Korn, Gibbins & Azmier, 2003; Korn & Shaffer, 1999). 1단계 예방에서는 도박성 게임에 참여하는 사람이 도박 문제를 일으키지 않도록 미리 방지하는 전략을 사용한다. 게임 참여자에 대한 교육이나 공공 교육(예, 대중매체의 공익광고나 청소년 대상의 예방교육)을 통해 도박성 게임의 특징과 위험에 대해 예방정보를 제공하거나 소책자나 포스터 등을 통해 도박중독의 위험에 대한 자각을 일깨우는 등이 1단계 전략에 해당한다.

2단계 예방에서는 문제를 보일 가능성이 높은 참여자를 더 심각한 도박문제로 진전되지 않도록 막고 이미 발생한 문제를 그 수준에 머물게 하는 전략을 사용한다. 예를 들면, 도박문제를 보일 가능성이 높은 사람에게 서비스할 수 있는 정책이나 절차를 마련하는 것으로, 게임 객장 종사자에게 고객의 도박문제에 대해 자각하도록 교육하고 고객의 ‘사생활권(privacy)’이나 ‘자결성(self-determination)’을 침해하지 않으면서 도박문제가 더 이상 악화되지 않도록 도울 수 있는 방법을 모색하게 하는 것을 들 수 있다. 고객 자신이 자발적으로 객장 출입금지를 신청하거나 지역주민의 출입을 금지하는 제도 및 게임장의 환경을 도박게임에만 지나친 몰입이 일어나지 않도록 만드는 것 등(예, 거울이나 시계의 비치, 현금지급기의 철수, 배팅 액수 혹은 객장 연속 출입일 수의 제한)도 여기에 속한다.

3단계 예방은 이미 발생한 도박문제의 심각성을 줄이거나 재발을 방지하려는 전략에 해당한다. 상담 서비스를 제공하거나 치료적 개입을 하는

것 혹은 단도박 모임에 참여토록 하는 것 등이 여기에 해당한다. 다양한 문제들에 대한 예방 전략의 효과를 연구해본 바에 따르면, 세 가지 예방법 중에서 2차 예방이 비용에 비한 효과의 면에서 가장 우수하다는 수렴적인 결과가 나타난다.

2차 예방 전략 중에서도 효과가 가장 높은 개입방법은 도박성 게임현장에서 즉각적으로 전달할 수 있는 서비스라고 할 수 있다. 그러나 최상으로 생각되는 도박현장에서의 위험에 대한 개입은 실행하기가 쉽지 않다. 게임이 일어나는 현장에서 게임의 자연스런 진행을 방해하지 않고 고객의 사생활권이나 자결성을 해치지 않으면서 이런 서비스를 제공하는 것 역시 쉽지 않다. 더욱 어려운 문제 중의 하나는 문제성 도박을 손쉽게 알려주는 걸로 드러나는 식별지표들을 구성하기가 매우 어렵다는 점이다(김교현, 성한기, 이민규, 2004).

2002년 호주게임위원회(Australian Gaming Council)는 현장에서 객장 종사자들이 고객의 문제성 도박의 행동지표를 발견하고 이에 대한 서비스를 할 수 있는가? 에 관한 전문가 집단 논의에서, 고객 자신이 문제에 대해 자스스로 노출하고 도움을 요청하는 경우를 제외하면 문제성 도박의 어떤 타당한 단일 행동지표도 없다는 권고안을 내어놓고 있다(<http://www.austgamingcouncil.org.au/research/research.htm>). 문제성 도박의 식별지표에 대해, 학술지에 공식적으로 발표된 연구는 아직 발견하지 못했다. 본 연구에서는 도박 문제를 일으킬 가능성이 높은 고객을 게임현장에서 식별할 수 있는 신뢰롭고 타당한 행동지표를 구성해 보고, 이를 도박행동이 일어나는 현장에서 어떻게 효과적으로 적용할 수 있을지에 대한 방

안에 대해 모색해 보려 했다.

이를 위해서 병적 도박자들이 도박에 대한 자기조절이나 통제력을 잃었을 때 보이는 특징적인 행동양상을 발견하려 하였다. 김교현(인쇄중)의 연구에 따르면, 도박문제를 과거에 경험했거나 현재 경험하고 있는 도박자들은 도박장에서 자기조절하기가 가장 어려운 상황으로 “돈을 많이 잃었을 때”라고 응답하고 있었다. 본 연구에서는 도박장에서 돈을 많이 잃었을 때 보이는 행동에서 도박문제가 가장 심각한 사람들이 그렇지 않은 사람들에 비해 더 많이 보이는 행동지표들을 찾아내려 하였다. 즉, 도박의 심각성을 측정할 수 있는 도구로 분류했을 때, 병적 도박자들이 위험성 도박자나 사교성 도박자로 분류된 집단에 비해 도박장에서 돈을 많이 잃은 상황에서 더 빈번하게 나타내는 행동이 도박문제를 식별하는 행동지표로 볼 수 있다고 가정했다.

연구방법

연구 참여자

카지노 고객.

강원랜드에 찾아온 고객들 중에서 카지노 게임 경험이 있는 성인남녀 249명이 면접형 조사에 응했다. 연구 참여자들의 남녀 및 연령별 분포는 다음의 표 1과 같다.

연구 참여자들의 결혼 상태는 ‘기혼’이 70%, ‘미혼’이 26%, ‘이혼과 별거 등’이 4%였으며, 학력은 ‘고졸 이하’ 12%, ‘고졸’ 28%, ‘전문대 및 대졸’ 49%, ‘대학원’ 11%의 분포를 보였다. 본인이 믿고 있는 종교는 ‘기독교’ 18%, ‘천주교’ 7%, ‘불교’

25%, ‘무교’ 51%의 분포를 보였으며, 직업은 ‘자영업’ 15%, ‘전문직’ 14%, ‘주부’ 13%가 많았고, 가족의 월평균수입은 ‘200만 원대’ 24%, ‘300만 원대’ 23%, ‘100만 원대’ 23% 등 이었다. 거주지역별 분포는 서울 37%, 경기 19%, 강원 13%, 인천 8%, 대구 6%의 순서를 보였다.

표 1. 연구 참여자의 연령 및 성별 분포(%)

성/연령	20대	30대	40대	50대 이상	전체
남성	28(15)	72(40)	60(33)	21(12)	181(73)
여성	8(12)	24(35)	22(32)	14(21)	68(27)
전체	36(15)	96(39)	82(33)	35(14)	249(100)

객장종사자.

카지노 객장에서 종사하는 딜러 26명과 안전 관리요원 26명이 초점집단면접(focused group interview)에 참여했다. 이들은 3명에서 5명의 단위를 이루어 자기보고식 설문지에 응답하고 집단면접에 응했다. 이들의 연령은 평균 28세(표준편차: 6.4)였으며, 관련 분야에서의 근무 연수는 3년 미만이 90%(47명)이 대부분 이었다.

조사 도구

문제성 도박 식별을 위한 행동지표.

고객들이 도박성 게임에서 자기 통제력을 잃고 무모하게 도박을 할 때 걸으로 드러나는 관찰 가능한 행동들을 중심으로 문제성 도박 식별을 위한 행동지표를 마련하였다. 관련 선행연구와 전문가들의 의견을 참고하여 40문항으로 구성된 척도(0~3점의 4점 척도)를 구성하였는데, 이 때

2002년 호주게임위원회의 문제성 도박 행동식별 지침에 관한 보고서(<http://www.austgamingcouncil.org.au/research/research.htm>)를 많이 참고했으며 도박문제에 대한 연구나 치료 경험이 많은 국내 전문가 3명으로부터 자문을 받았다.

문제성 도박의 준거.

지금까지 도박문제를 평가하려는 체계적인 시도는 주로 정신의학적 진단을 돕기 위한 보조도구로서의 선별검사(Screening Test)를 개발하는 형태로 이루어졌다. Lesieur와 Blume(1987)는 DSM-III(APA, 1980)의 진단기준에 기초해서 20문항으로 구성된 SOGS를 개발했다. 한국에서도 최완철, 김경빈, 오동열 및 이태경(2001)이 SOGS를 우리말로 번안한 한국판 SOGS를 표준화했다. 그러나 현재 전문가들 사이에서 통용되고 있는 미국정신의학회의 병적 도박에 대한 진단기준은 DSM-IV(APA, 1994)에서 많이 달라졌기 때문에 SOGS로는 현재의 병적 도박의 개념을 제대로 반영하기가 힘들게 되었다.

이런 점을 반영하여, 최근 미국에서 이루어진 ‘병적 도박의 사회 및 경제적 효과’에 관한 전국 규모의 조사연구에서는 DSM-IV의 진단기준을 자기보고식으로 물어볼 수 있는 NODS(NRC, 1999)를 제작하여 사용하였다. 김교현(2003)은 한국인들이 사용할 수 있는 한국어판 K-NODS를 만들고 표준화했다. 선행연구(김교현, 2003; 김교현, 이홍표, 권선중, 2005)에서 K-NODS는 신뢰도와 타당도가 높은 도구로 평가되고 있다. 본 연구에서는 병적 도박의 심각성 정도를 파악하기 위해 김교현(2003)의 K-NODS를 사용하였다. K-NODS의 점수가 0점에 해당하는 연구 참여자

들은 ‘사교성 도박자’ 집단으로, 1점~4점 사이는 ‘위험성(at-risk) 도박자’ 집단으로, 그리고 5점 이상은 ‘병적 도박자’ 집단으로 구분했다.

도박 경험 및 인구론적 특성.

첫 도박의 시작시기, 지금까지 도박을 해 온 기간, 도박경험 중 최대의 판돈규모, 한 게임에서 따본 최대액수, 한 게임에서 잃은 최대액수, 및 강원랜드에서 딴 액수와 잃은 액수 등을 자기보고하도록 물었으며, 이 밖에도 연령, 학력, 월수입, 직업, 거주지역 등에 관한 인구론적 특성을 물어 보는 질문도 포함시켰다.

조사 실시

카지노 고객 대상의 조사는 심리학과 대학원생으로 구성된 5명 조사원이 강원랜드의 객장에서 개인별 면접방식으로 진행했다. 강원랜드 카지노 출입장 입구에 응답을 위한 부스를 마련하고 조사 안내판을 설치하여 자원하는 고객 중에서 적어도 한 번 이상의 카지노 게임 경험이 있는 사람들을 대상으로 하였다. 고객들에게 “자신이 게임에서 돈을 많이 잃고 있을 때 다음의 행동들을 얼마나 많이 하십니까?” 라는 질문에 대해 ‘전혀 그렇지 않다(0점)’에서 ‘매우 그렇다(3점)’ 사이의 4점 척도 상에 응답하게 하였다.

객장종사자의 경우는 연구자가 ‘문제성 도박 행동식별 지표’를 주고, “고객들이 게임에서 통제력을 잃고 무모하게 도박할 때, 다음의 각 행동이 일어날 가능성이 얼마나 많은지?”와 “그런 행동을 자신의 일상 업무를 수행하면서 발견할 수 있는 가능성이 얼마나 높은지?”를 0~3점 사이의

4점 척도 상에 자기보고식으로 응답하도록 하였다. 이 질문에 대한 응답이 끝나면, 질문지에 포함되어 있지 않은 문제행동은 어떤 것이 있는지와 현재 고객이 보이는 문제행동에 대해 어떻게 대처하는지에 대해 초점집단면접을 하였다. 현장조사는 가족을 동반한 레저고객이 많은 2008년 8월 17일(사흘 연휴 기간 끝의 일요일)과 평일을 대표할 수 있는 8월 18일(연휴 끝의 월요일), 양일에 걸쳐 실시되었다. 응답자에게는 일정액의 문화상품권을 사은품으로 제공하였다.

연구 결과

행동지표들의 도박문제 변별력과 발생가능성 및 관찰용이성

40개의 행동식별 지표들에서 사교성, 위험성 및 병적 도박자 집단들 사이의 평균치를 차이검증(일원변량분석)한 결과를 다음의 표 2에 제시했다.

본 연구에서 사용한 40개의 행동지표 전체에 걸쳐서 세 집단의 평균치가 유의한 차이를 보였다(all $p < .05$). 병적 도박자 집단이 가장 높은 점수를 보이고 다음으로는 위험성 도박자 집단, 그리고 사교성 도박자 집단은 모든 행동지표에서 가장 낮은 점수를 보였다. 따라서 본 연구에서 사용한 문제성 도박의 행동지표 40 항목은 모두, 도박문제를 구분하는 타당한 지침으로 사용할 수 있다고 볼 수 있다. 집단들 사이의 평균치에서 특히 큰 차이를 보이는 내용으로는 “장시간(4시간 이상) 쉬지 않고 게임을 한다.” “객장에 여러 차례(주당 4회 이상) 출입을 한다.” “문을 열 때부터

표 2. 집단별 행동식별지표에 대한 평균과 차이검증 결과 및 발생가능성과 관찰용이성 평균

도박장에서 돈을 많이 잃었을 때의 행동	전체	사교성 도박 1)	위험성 도박 2)	병적 도박 3)	F값 사후검증★	발생가능성 관찰용이성 (객장중사자) 4)
1. 현금지급기를 빈번하게 사용한다.	1.43+ 1.081*	.45 .680	1.53 1.013	1.93 .954	47.412*** 1) < 2) < 3)	2.25+ 2.21+
2. 이는 사람에게서 돈을 빌린다.	.93 1.049	.36 .668	.66 .930	1.53 1.056	34.827*** 1) = 2) < 3)	2.08 1.92
3. 사채업자에게서 돈을 빌린다.	.45 .888	.00 .131	.12 .545	1.14 .969	35.375*** 1) = 2) < 3)	1.81 1.42
4. 딜러나 종업원에게 신경질을 부린다.	.45 .802	.01 .283	.38 .774	.73 .935	13.364*** 1) = 2) < 3)	2.31 2.31
5. 고향을 지른다.	.29 .662	.00 .292	.24 .560	.47 .846	7.911*** 1) < 3)	1.84 2.25
6. 도박기계에 욕을 한다.	.50 .820	.24 .540	.37 .637	.80 1.017	11.345*** 1) = 2) < 3)	1.48 1.62
7. 가족들이 자신을 찾는다.	.66 .979	.17 .566	.43 .740	1.19 1.140	28.416*** 1) = 2) < 3)	1.44 1.77
8. 장시간(5시간 이상) 쉬지 않고 게임을 계속한다.	1.68 1.154	.53 .922	1.74 .981	2.31 .898	65.542*** 1) < 2) < 3)	2.50 2.38
9. 여러 차례(주당 4회 이상) 객장을 출입한다.	1.14 1.230	.19 .512	1.00 1.139	1.84 1.199	45.765*** 1) < 2) < 3)	2.48 2.40
10. 술을 많이 마신다.	.46 .880	.17 .566	.31 .716	.79 1.065	12.445*** 1) = 2) < 3)	.98 1.10
11. 돈 잃은 것에 대해 주위사람에게 말한다.	.90 .967	.66 .849	.87 .925	1.08 1.043	3.700* 1) < 3)	1.94 1.90
12. 식사나 휴식 없이 계속 게임에 매달린다.	1.06 1.069	.24 .507	.94 .960	1.68 1.051	45.881*** 1) < 2) < 3)	2.13 2.02
13. 한번에 2대 이상의 기계를 사용한다.	.41 .800	.16 .523	.30 .731	.68 .923	9.880*** 1) = 2) < 3)	1.60 1.94
14. 종업원에게 도움을 요청한다.	.17 .477	.01 .256	.01 .296	.29 .664	5.763** 1) = 2) < 3)	.88 2.46
15. 안색 바뀌고 안절부절 못한다.	.55 .813	.19 .512	.41 .627	.90 .979	17.958*** 1) = 2) < 3)	1.65 1.58
16. 게임장의 출입정지를 요청한다.	.12 .469	.00 .263	.00 .249	.25 .668	6.330** 1) = 2) < 3)	.90 1.58
17. 주위사람과 시비를 벌인다.	.22 .580	.01 .256	.15 .439	.39 .776	7.056*** 1) = 2) < 3)	1.54 2.00
18. 게임기계를 마치 사람인 듯 여기며 말한다.	.25 .664	.01 .292	.21 .566	.41 .857	5.722** 1) < 3)	.96 1.23
19. 문을 열 때부터 닫을 때까지 계속 머문다.	.64 .936	.00 .184	.45 .809	1.20 1.022	41.186*** 1) < 2) < 3)	2.25 2.13

1) N=58; 2) N=95; 3) N=96, 4) N=52. ★ 사후검증은 Scheffe법(p<.05)을 사용하였음. + 평균, * 표준편차 값. 각 문항에 대해 0~3점 사이의 Likert형 척도에 응답하게 했으며, 점수가 높을수록 “그 행동을 더 빈번하게 행함”을 의미하거나, “행동의 발생가능성이나 관찰용이성이 높음”을 의미한다.

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001, 이하 같음.

<표 2. 계속>

도박장에서 돈을 많이 잃었을 때의 행동	전체	사교성 도박 1)	위험성 도박 2)	병적 도박 3)	F값 사후검증	발생가능성 관찰용이성
20. 자신만 알고 있는 마법적 행위(예, 주문외우기)를 한다.	.47 .746	.34 .715	.35 .615	.67 .842	5.639** 1) = 2) < 3)	1.12 1.04
21. 자신에게만 특별한 의미가 있는 기계나 장소만을 이용한다.	.79 .905	.41 .702	.82 .875	.99 .979	7.807*** 1) < 2) = 3)	1.83 1.75
22. 기계가 문제가 있다고 불평한다.	.54 .878	.21 .487	.44 .811	.86 1.022	12.142*** 1) = 2) < 3)	1.50 1.60
23. 주머니에서 마지막 돈이 떨어질 때까지 게임을 한다.	1.20 1.148	.38 .721	1.14 1.098	1.77 1.090	34.001*** 1) < 2) < 3)	2.31 2.10
24. 베팅 액수를 계속해서 올린다.	1.04 1.072	.24 .602	.94 .937	1.63 1.079	40.803*** 1) < 2) < 3)	2.10 2.10
25. 표정이나 행동으로 화난 표시를 한다.	.70 .876	.21 .522	.60 .791	1.09 .952	22.946*** 1) < 2) < 3)	2.17 2.27
26. 식사나 세면을 거른다.	.79 .950	.12 .378	.77 .905	1.21 1.004	29.119*** 1) < 2) < 3)	2.08 2.02
27. 친구나 주위사람과 싸운다.	.28 .610	.01 .340	.15 .412	.53 .794	14.790*** 1) = 2) < 3)	1.40 2.01
28. 돈 빌리기 위해 아는 사람에게 전화한다.	.69 .976	.01 .317	.36 .670	1.39 1.070	61.912*** 1) = 2) < 3)	2.00 2.00
29. “죽고 싶다.”거나 “미치겠다.”라는 말을 한다.	.68 .972	.16 .523	.43 .781	1.24 1.074	11.391*** 1) = 2) < 3)	2.12 1.98
30. 기계 조작이나 게임을 거칠게 한다.	.38 .710	.12 .422	.29 .634	.63 .839	11.391*** 1) = 2) < 3)	1.79 1.67
31. 변소 다녀올 때도 달리듯 돌아온다.	.59 .866	.16 .451	.44 .740	1.01 .989	23.656*** 1) = 2) < 3)	1.62 1.67
32. 주위사람들이 게임을 제대로 못한다고 불평한다.	.49 .768	.01 .283	.46 .712	.77 .900	16.279*** 1) < 2) < 3)	1.98 2.08
33. 줄 담배를 피운다.	1.00 1.094	.33 .659	.85 .934	1.54 1.187	28.865*** 1) < 2) < 3)	2.46 2.50
34. 핸드폰을 받지 않는다.	.87 1.052	.29 .701	.72 .919	1.36 1.134	24.132*** 1) < 2) < 3)	1.81 2.06
35. 게임 룰이 공정치 못하다고 항의한다.	.43 .815	.12 .422	.26 .687	.77 .979	16.346*** 1) = 2) < 3)	1.37 1.90
36. 귀금속 팔아 돈을 만들려고 한다.	.53 .946	.01 .292	.20 .538	1.16 1.164	46.887*** 1) = 2) < 3)	1.40 1.29
37. 기계에서 잠을 잔다.	.17 .538	.00 .131	.01 .378	.35 .740	9.769*** 1) = 2) < 3)	1.48 2.12
38. 술 취한 상태에서 게임을 한다.	.26 .712	.01 .431	.16 .571	.46 .905	6.733*** 1) < 3)	1.17 1.19
39. 정신이 몽롱한 상태가 된다.	.73 .963	.14 .348	.60 .868	1.20 1.072	28.256*** 1) < 2) < 3)	1.63 1.62
40. 머리를 감거나 빗지 않고 머칠을 보낸다.	.32 .719	.01 .292	.18 .565	.63 .909	16.278*** 1) = 2) < 3)	1.88 1.98

달을 때까지 계속 머문다.” “베팅 액수를 계속 올린다.” “돈을 빌리기 위해 아는 사람에게 전화를 한다.” “식사나 휴식 없이 계속 게임에 매달린다.” “죽고 싶다거나 미치겠다라는 말을 한다.” “식사나 세면을 거른다.” “현금지급기를 빈번하게 사용한다.” 등이었다. 이 행동들은 객장중사자들이 평가한 발생가능성과 관찰용이성에서도 높은 평가를 받아 문제성 도박을 가려주는 실용성이 높은 행동지표가 될 가능성을 높음을 시사했다. 반면, “돈 잃은 것에 대해 주위사람에게 말한다.”거나 “종업원에게 도움을 요청한다.” 등의 항목은 집단간 차이가 상대적으로 작았다.

사후 비교에서도 13개 행동 지표에서 병적, 위험성 및 사교성 집단의 순으로 행동빈도가 유의하게 높았으며, 22개 행동 지표에서 병적 집단이 사교성 및 위험성 집단에 비해 유의하게 높은 행동빈도를 보였다. 4개 행동 지표에서는 병적 도박자 집단이 사교성 도박자 집단에 비해 유의하게 행동빈도가 높았고, 1개 행동 지표에서 병적 및 위험성 도박자 집단이 사교성 도박자 집단에 비해 유의하게 높은 행동빈도를 보였다.

개별 행동지표들의 ‘발생가능성’에 대한 객장중사자들의 평가에서 “어느 정도 그렇다”(2점) 이상에 해당하는 평균값을 보인 것은 40 항목 중 14개였으며, “조금 그렇다”(1점)에서 “어느 정도 그렇다”(2점) 사이의 평균값을 보인 항목은 22개, “조금 그렇다” 이하로 평정된 항목은 4개였다. 객장중사자들은 고객들이 돈을 잃을 때 “장시간 쉬지 않고 게임을 한다.” “객장을 여러 차례 출입한다.” 및 “줄담배를 피운다.” 등의 행동이 발생할 가능성이 특히 높다고 평가했다.

행동지표들의 ‘관찰용이성’에 대한 객장중사자

들의 평가에서는 “어느 정도 그렇다” 이상의 평균값을 가진 항목이 20개, “조금 그렇다”에서 “어느 정도 그렇다” 사이의 평균값을 보인 항목이 20개였다. 발생가능성이 높게 평가된 행동지표들이 관찰용이성에서도 함께 높게 평가되는 경향이 있었는데, “종업원에게 도움을 요청한다.”는 행동은 예외적으로 발생가능성은 낮지만 관찰용이성은 높은 것으로 나타났다.

객장중사자들이 보는 행동지표들의 발생가능성과 관찰용이성에서 대부분의 항목들은 “조금 그렇다” 이상의 평정을 받았다. 따라서 본 연구에서 구성한 문제성 도박의 행동지표들은 객장 중사자들이 비교적 쉽게 찾아낼 수 있고 발생 빈도도 잦다고 할 수 있다.

행동지표의 요인구조

40개 행동지표 항목들에 대한 카지노 고객들의 행동빈도자료를 바탕으로 행동을 기초하고 있는 요인구조를 탐색해 보았다. 주성분법으로 요인(보다 엄밀하게는 주성분)을 추출하고 Varimax법으로 직교회전을 했으며, 해석의 용이성을 고려하여 5개의 요인을 추출하였다. 5개 요인은 척도 변량의 58%를 설명하고 있었으며, 각 요인별 설명량은 요인의 순서대로, 각각 17%, 11%, 11%, 10%, 및 9%였다. 다음의 표 3은 회전 후 요인행렬과 요인부하량을 나타낸 것이다. 표에서는 단일 요인에만 .40이상의 부하량을 보이는 항목을 부하량이 높은 순서로 배열했다. 다만 어느 요인에도 .40 이상의 부하량을 보이지 않고 2개 이상의 요인에 동시에 .20 이상의 부하를 보이는 35번과 11번 항목에 대해서만 .20 이상의 부하량을 표기했

표 3. 문제성 도박의 식별을 위한 행동지표들의 회전 후 요인구조와 부하량 (N=249)

행동지표	요인 1	요인 2	요인 3	요인 4	요인 5
12. 식사나 휴식 없이 계속 게임에 매달린다.	.748				
8. 장시간(5시간 이상) 쉬지 않고 게임을 한다.	.747				
26. 식사나 세면을 거른다.	.708				
23. 주머니에서 마지막 돈이 떨어질 때까지 게임을 한다.	.656				
24. 베팅 액수를 계속해서 올린다.	.640				
31. 변소에 다녀올 때도 달리듯 돌아온다.	.614				
33. 줄담배를 피운다.	.613				
19. 문을 열 때부터 닫을 때까지 계속 머문다.	.613				
9. 여러 차례(주당 4회 이상) 객장에 출입한다.	.562				
1. 현금지급기를 빈번하게 사용한다.	.540				
39. 정신이 몽롱한 상태가 된다.	.540				
34. 핸드폰을 받지 않는다.	.493				
10. 술을 많이 마신다.	.445				
4. 딜러나 종업원에게 신경질을 부린다.		.710			
5. 고향을 지른다.		.706			
25. 표정이나 행동으로 화난 표시를 한다.		.679			
17. 주위 사람과 시비를 벌인다.		.631			
32. 주위 사람들이 게임을 제대로 못한다고 불평을 한다.		.512			
15. 안색이 바뀌고 안절부절 못한다.		.509			
30. 기계 조작이나 게임을 거칠게 한다.		.447			
14. 종업원에게 도움을 요청한다.			.656		
37. 기계에서 잠을 잔다.			.629		
16. 게임장의 출입정지를 요청한다.			.625		
40. 머리를 감거나 빗지 않고 며칠을 보낸다.			.590		
27. 친구나 주위 사람과 싸운다.			.581		
38. 술이 취한 상태에서 게임을 한다.			.576		
35. 게임 룰이 공정치 못하다고 항의한다.		.368	.387	.352	.236
3. 사채업자에게 돈을 빌린다.				.739	
2. 아는 사람에게서 돈을 빌린다.				.694	
28. 돈을 빌리기 위해 아는 사람에게 전화를 한다.				.668	
36. 귀금속을 팔아서 돈을 만들려고 한다.				.618	
7. 가족들이 고객(자신)을 찾는다.				.599	
29. “죽고 싶다.” 거나 “미치겠다.” 라는 말을 한다.				.438	
22. 기계가 문제가 있다고 불평을 한다.					.701
21. 자신에게 특별한 의미가 있는 기계나 장소만을 이용한다.					.657
6. 도박기계에 욕을 한다.					.631
18. 게임기계를 마치 사람인 듯 여기며 말한다.					.624
20. 자신만 알고 있는 마법적 행위(예, 주문외우기)를 한다.					.620
13. 한꺼번에 2대 이상의 기계를 사용한다.					.464
11. 돈 잃은 것에 대해 주위 사람에게 말한다.			.223		.353

다. “게임 룰이 공정하지 못하다고 항의한다.”는 35번 항목은 2, 3, 4, 및 5요인에 부하량이 분산되었으며, “돈 잃은 것에 대해 주위사람에게 말한다.”는 11번 항목은 3요인과 5요인에 부하량이 분산되어 나타났다. 한편 단일요인만으로 설명되는 척도의 변량은 38%였으며, 40개의 행동식별 항목들이 .41(11번) 이상의 요인부하량을 보였다. 40항목을 모두 포함시킨 도박문제 식별 행동지표 전체 척도의 신뢰도는 .95로 매우 높았다.

위의 표 3의 결과에서 보는 것처럼, 35번과 11번 항목을 제외한 나머지 38개 항목은 단일 요인에만 .40 이상의 부하량을 보이고 있다. 13개 항목으로 구성된 요인 1은 “식사나 세면, 휴식 등의 기본적인 개인위생에 대한 보살핌도 없이 게임에만 몰두하거나 장시간 게임을 계속하고, 여러 차례 객장을 출입하는 등”의 내용을 중심으로 구성되어 있어 ‘도박에 대한 과도한 몰두(excessive preoccupation on gambling) 요인’으로 명명했다. 7항목으로 구성된 요인 2는 “종업원에게 신경질을 내거나 고향을 지르고 화난 표시를 하며 주위 사

람과 시비를 벌이는 등”의 항목이 높은 부하량을 보여서 ‘공격적 행동화(aggresive acting out) 요인’으로 명명하였다. 6항목으로 구성된 요인 3은 “종업원에게 도움이나 출입정지를 요청하며 기계에서 잠을 자는 등”의 항목이 높게 부하되어서 ‘절망적 구조요청(desperate crying for help) 요인’이라고 명명했다. 6항목으로 구성된 요인 4는 “백방으로 돈을 빌리려 하고 귀금속을 팔아서 돈을 만들려고 하는 등”의 항목이 높게 부하되어서 ‘도박빚치마련(borrowing money for gambling) 요인’으로 명명했다. 끝으로, 역시 6항목으로 구성된 요인 5는 “도박기계를 마치 사람인양 여기는 내용 등”의 항목들이 높게 부하되어 ‘미신행동(superstitious behavior) 요인’이라고 명명했다.

행동지표의 하위 요인척도와 도박 관련 준거변인들 사이의 상관

분산되는 요인부하양상을 보이는 11번과 35번 항목을 제외하고, 해당 요인에만 .40이상의 높은

표 4. 행동지표의 하위 요인척도와 관련 준거변인들 사이의 단순 상호상관

관련 준거변인 / 하위 척도	과도한 몰두 ($\alpha=.91$)	공격적 행동화 ($\alpha=.87$)	절망적 구조요청 ($\alpha=.82$)	도박빚치마련 ($\alpha=.87$)	미신행동 ($\alpha=.80$)
학력	-.149*	-.005	-.109	-.090	-.087
성	-.322**	-.200**	-.209**	-.251**	-.178**
도박의 처음 시작 시기	-.205**	-.188**	-.189**	-.216**	-.119
지금까지 최대의 판돈	.467**	.257**	.090	.378**	.142*
지금까지 최대로 많이 판 돈	.300**	.174**	.060	.287**	-.007
강원랜드에서 잃은 돈	.463**	.241**	.064	.376**	.172**
도박문제의 심각성 (K-NODS-L: 평생 기준)	.712**	.541**	.487**	.717**	.413**

* $p < .05$, ** $p < .01$, 양방검증, N=249.

요인 부하량을 보이는 38개 항목으로 5개의 하위 요인척도를 구성하였다. 이 하위 척도들의 내적합치도로 본 신뢰도 지수는 모두 .80이상으로 만족할만한 수준이었다. 이들 5개 하위 요인척도와 도박경험이나 도박자의 인구론적 특성 및 문제성 도박의 심각성 정도를 나타내는 지수들 사이의 상호관련성을 단순상관을 통해 알아본 결과가 표 4에 제시되어 있다.

행동지표의 하위 요인척도들은 도박문제의 심각성 정도와 모두 유의한 정적 상관을 보였다. 하위척도 중에서도 ‘도박에 대한 과도한 몰두’와 ‘도박밀천마련’ 요인이 특히 높은 상관($r = .676 \sim .717$)을 보였다. 이 두 요인척도는 도박경험과 관련된 다른 준거들(예, 최대 판돈과 최대로 많이 따본 돈 및 강원랜드에서 잃은 돈의 액수 등)과도 다른 하위척도에 비해 높은 상관을 보였다. 따라서 이 두 요인이 문제성 도박을 보다 잘 예측해주는 하위성분이 아닌가 짐작된다. 아울러, 도박을 처음 시작 시기가 이룰수록 행동지표 하위요인들의 발생 정도는 낮아졌으며, 남성들은 여성들에 비해 5가지 하위척도 모두에서 더 높은 행동빈도를 보였고, 학력 수준이 높을수록 ‘과도한 몰두’ 행동이 의미 있게 낮아졌다. 본 상관자료를 통해서 5가지 하위 요인척도들이 도박경험이나 도박문제의 심각도와 예측되는 방향의 관련성을 보임을 알 수 있다.

논의

카지노 객장 출입고객들을 대상으로 문제성 도박을 신뢰롭고 타당하게 예측할 수 있는 행동식별 지표들을 구성해 보려고 했던 본 연구의 일차

적인 목적은 비교적 성공적으로 달성된 것으로 보인다. 본 연구에서 사용한 40개의 행동식별 지표들은 K-NODS 점수로 추정된 문제성 도박의 심각도 수준과 의미 있는 관련성을 나타냈다. 문제성 도박의 심각도에 따라 ‘사교성’ ‘위험성’ 및 ‘병적’ 도박자로 구분한 세 집단의 반응평균에서, 40개의 행동식별 지표 모두가 유의한 차이를 보였으며, 차이의 방향도 도박 문제가 심각해질수록 발생빈도가 더 높아지는 것이었다.

내적 합치도로 본 척도의 신뢰도는 .95로 매우 높았으며, 탐색적인 요인분석결과는 도박 문제와 관련해서 의미 있게 해석할 수 있는 5개의 하위요인을 드러내고 있었다. ‘도박에 대한 과도한 몰두’ ‘공격적 행동화’ ‘절망적 구조요청’ ‘도박밀천마련’ 그리고 ‘미신행동’으로 각각 명명한 5개의 하위요인척도 점수에서도 ‘사교성’ ‘위험성’ 및 ‘중독성’ 집단은 의미 있는 차이를 보였다(all $ps < .001$). 사후검증에서는, ‘도박에 대한 과도한 몰두’와 ‘공격적 행동화’는 ‘병적’ ‘위험성’ 및 ‘사교성’ 집단들 사이에서 차이가 모두 유의했으며, ‘절망적 구조요청’ ‘도박밀천마련’ 및 ‘미신행동’에서는 ‘병적’ 도박자 집단이 ‘사교성’ 및 ‘위험성’ 도박자 집단에 비해 유의하게 높은 점수를 보였다. 이상의 결과를 감안해 보면, 본 연구에서 구성한 40개의 문제성 도박 행동식별지표와 하위요인척도들은 신뢰롭고 타당한 심리측정적(psychometric) 성질을 보여주고 있다고 말할 수 있다.

본 연구에서 구성한 행동식별지표 척도의 독립적인 하위차원들로 나타난 5개의 요인은 크게 두 가지 성분으로 분류할 수 있어 보인다. 그 하나는 ‘도박에 대한 과도한 몰두’와 ‘도박밀천마련’과 같이 도박에 집착해서 도박을 계속하려는 욕

구나 시도와 관련되는 성분이다. 다른 하나는 ‘공격적 행동화’ ‘절망적 구조요청’ 및 ‘미실행동’ 등과 같이 도박게임에서의 실패와 손실로 인해 발생하는 분노나 절망과 같은 정서에 대해 반응적이고 이차적으로 나타내 보이는 성분이다. 본 연구의 결과에서, 도박문제의 심각성은 두 가지 성분 중에서도 전자(도박을 계속하려는 욕구나 시도)와 더 밀접하게 관련되고 있음을 알 수 있다.

한편, 회귀분석을 사용해서 도박문제의 심각성 정도(K-NODS 점수)를 행동지표로 예측하는 중다회귀모형을 구성해 본 결과, 47개의 행동식별 지표들을 조합해서 도박문제 심각성 변량의 55%~63%까지를 설명할 수 있었다. 그런데, 최종 구성된 회귀모형은 휴일과 평일에 따라 상이했다. 이는 표 5에서 보듯이, 평일이 휴일에 비해 ‘위험성’과 ‘중독성’ 집단의 비율이 높아지는 고객의 구성과 밀접한 관련이 있는 것으로 보인다($\chi^2_{(2)} = 16.96, p < .001$).

객장 고객들 중에서 ‘사교성’ 도박자들이 평일에 비해 더 많은 수를 점하고 있는 휴일의 경우(부록의 표 1 참조)는 “돈을 벌리기 위해 전화를 한다.” “장시간 쉬지 않고 계속 게임을 한다.” “사채업자에게서 돈을 빌린다.” “술이 취한 상태에서 게임을 한다.” “문을 열 때부터 닫을 때까지 머문

다.” “종업원에게 도움을 요청한다.” 및 “가족들이 자신을 찾는다.” 등이 문제성 도박자를 식별해주는 행동지표들의 조합이었다. 이에 반해 ‘위험성’과 ‘병적’ 도박자 집단의 비율이 높은 평일의 경우(부록의 표 2참조)는, “돈을 벌리기 위해 전화를 한다.” “귀금속을 팔아서 돈을 만들려고 한다.” “한번에 2대 이상의 기계를 사용한다.” 및 “배팅 액수를 계속 올린다.” 등이 문제성 도박자를 식별해주는 행동지표들의 조합이었다. 하위요인척도를 사용한 회귀분석의 경우에도, 휴일에는 평일의 “도박밀천마련”과 “도박에 대한 과도한 몰두”에 추가적으로 “공격적 행동화” 요인이 유의한 설명력을 갖는 요소로 포함되고 있었다. 이와 같은 정보를 바탕으로 휴일과 평일에 각기 달리 적용되는 식별 지침을 사용할 수 있을 것이다.

본 연구에서 구성된 문제성 도박 행동식별 지표들은 카지노객장의 최일선에서 종사하는 딜러와 안전관리요원들이 빈번하게 발생하고 쉽게 관찰 가능한 행동들로 평가하고 있다는 점에서 현장에서의 적용가능성이 높다고 판단된다. 발생가능성에서 “14. 종업원에게 도움을 요청한다(평균=0.88)” “16. 게임장의 출입정지를 요청한다(평균=0.90)” “10. 술을 많이 마신다(평균=0.98)” 등이 비록 ‘조금 그렇다(1점)’는 정도 이하의 평가를 받

표 5. 휴일과 평일의 문제성 도박 집단 분포의 차이

	사교성	위험성	병적	전체
휴일	46 (33.1%)	47 (33.8%)	46 (33.1%)	139 (100%)
평일	12 (10.9%)	48 (43.6%)	50 (45.5%)	110 (100%)
전체	58 (23.3%)	95 (38.2%)	96 (38.6%)	249 (100%)

았지만, 나머지 항목들은 모두 그 이상의 평가를 받고 있었다.

본 연구에서 구성한 문제성 도박의 행동식별지표를 현장에서 활용하는 데는 많은 주의와 사려가 필요하다. 첫째, 어떤 단일 행동식별지표도 완벽하게 문제성 도박을 예측하지는 못한다. 그러나 다수의 행동지표들의 조합을 조합해서 사용함으로써 이런 위험성을 어느 정도는 제거할 수 있다. 둘째, 문제성 도박과 관련한 서비스를 제공하려는 좋은 의도 때문에 카지노객장의 서비스 질이 떨어지지 않아야 할 것이다. 카지노객장의 일차적 서비스는 질 높은 즐거운 게임이다. 따라서 이를 방해하지 않는 고려와 조치를 확보하는 가운데 행동식별지표를 사용해야 할 것이다. 이 때 특별히 주의를 기울여야 할 점은 고객의 사생활권과 자결성의 침해 문제다. 아울러 딜러나 안전관리요원이 문제성 도박에 관한 전문적 지식과 개입 기술을 구비하지 못했기 때문에 이들의 개입은 어디까지나 전문 상담원이나 상급 관리직에게 이를 알리는 역할로 끝나야 할 것이다.

본 연구의 결과를 보다 적극적으로 활용하는 방안은 일차 예방자료로 사용하는 것이다. 딜러와 안전관리요원을 비롯한 카지노 종사자들에게 문제성 도박과 행동식별지표에 대한 교육을 통해, 문제성 도박의 위험과 이에 대한 조기 대처방안에 대해 교육하는 것은 책임성 있는 도박과 피해 최소화전략뿐만 아니라 카지노 객장 서비스의 질을 높이는 데도 크게 기여할 것이다(백기준, 2003). 이 밖에도 카지노 고객들에 대한 안내(예를 들면, 전광판이나 팸플릿 혹은 게임 안내실 등)를 통해 문제성 도박의 행동지표들에 대한 정보를 제공함으로써 고객들의 도박문제의 위험에

대한 자각을 높이고 도박에 대한 통제력 상실을 예방하는 데 도움이 되는 행동전략들을 알려준다면 좋은 예방효과를 얻을 수 있을 것이다. 본 연구의 결과는 문제성 도박을 예방하기 위한 교육에 시사하는 바가 많다. 종전의 문제성 도박에 대한 개입은 사후적이었다. 즉, 도박에 대한 통제력의 상실과 도박으로 인한 폐해가 발생하고 나서야 이를 문제로 보고 대처하려는(예, 치료하거나 법적으로 처벌하는) 방식 이었다. 그러나 본 연구의 행동식별지표들은 문제성 도박의 상태를 폐해를 사전에 예방하는 데 일차적으로 사용할 수 있다는 중점이 두어져 있다.

한편, '책임성 있는 도박(responsible gambling)'이라는 개념이 서구의 개인주의와 경제적 합리주의라는 이데올로기를 바탕으로 정부나 도박업체가 도박자 개인에게 과도한 책임을 전가하는데 이용되고 있으며, 현재와 같은 공급자중심의 도박시장에서 개인이 책임성 있는 도박을 하기 위한 선결조건으로 '소비자보호정책'과 '위험관리정책' 및 '사전예방의 원칙' 등의 보다 적극적인 윤리적 개념을 도입해야 한다는 Borrell(2005) 주장이나 이를 실천하기 위한 Halifax모형(Schellinck & Schrans, 2005)이 제안되었다. 이런 보다 적극적인 공중건강적인 개념을 적용하는 접근법에서 본 연구의 행동지표들을 어떻게 활용할 수 있을까를 고려해볼 필요도 있다.

참고문헌

- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8(3), 487-509.

- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절 모형: 상식모형의 확장. *한국심리학회지: 건강*, 11(2), 243-274.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박자의 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 9(2), 285-320.
- 김교현, 이흥표, 권선중(2005). 한국사회의 병적 도박 유행률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. *한국심리학회지: 건강*, 10(2), 227-242.
- 백기준(2003). Confronting problem gambling: Industry perspectives. 한국 사회의 도박문제: 특성 및 대처방안. *한국도박중독센터 개설 2주년 기념 심포지엄 자료집*, 27-37.
- 최완철, 김정빈, 오동열, 이태경 (2001). 한국형 사우스 오크 병적 도박 검사 표준화에 대한 예비연구. *한국중독정신의학회지*, 5(1), 46-52.
- American Psychiatric Association Committee on Nomenclature and Statistics (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (3rd ed.)*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association Committee on Nomenclature and Statistics (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed.)*. Washington, D.C.: APA.
- Blaszczyński, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317.
- Borrell, J. (2005). The place of values in gambling research and policy. *4th Annual Alberta conference on gambling research*, 1-13. <http://www.austgamingcouncil.org.au/research/research.htm>에서 2003년 7월 11일 인출.
- Korn, D. A., Gibbins, R., & Azmier, J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 235-256.
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of public: Adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15(4), 289-365.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen(SOGS): A new instrument for the identification of pathologic gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(11), 1184-1188.
- National Research Council(NRC) (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Schellinck, T., & Schrans, T. (2005). Building on the framework for a gambling strategy, responsible gambling, public policy and research: Halifax model. http://gaming.uleth.ca/agri_downloads/1482/schellinck.pdf에서 2005년 6월 20일 인출.
- 논문접수일: 2006년 1월 5일
 게재결정일: 2006년 2월 18일

Development of the Problem Gambling Behavior Indicator(PGBI)

Sung-Gun Kang
Korean Problem
Gambling Center
of Kangwon Land

Kyo-Heon Kim
Department of Psychology
Chungnam National University

Han-Gee Seong
Department of Psychology
Tae-Gu Catholic University

The purposes of this study were to develop the reliable and valid Problem Gambling Behavior Indicator(PGBI). 249 Kangwon Land casino customers were interviewed about their behavioral experiences in the gaming venue and K-NODS(diagnostic criteria interview based on DSM-IV). 52 casino dealers and safety management personnels were interviewed about the probability and feasibility of 40 behavior indicators of PGBI as a focused group interview. The results of this study show that PGBI composed of 40 behavior indicators were highly reliable ($\alpha=.95$). All 40 behavior indicators could differentiate between 'recreational or social gamblers', 'problem gamblers' and 'pathological gamblers' group. Factor structures of PGBI were clearly divided into 5 factors: 'Excessive preoccupation on gambling'; 'aggressive acting out'; 'desperate crying for help'; 'borrowing money for gambling'; 'superstitious behavior'. Ideas on applications of PGBI as a educational and preventive instrument were suggested.

Keywords: responsible gambling, gambling problem, problem gambling behavior indicator (PGBI)

<부록>

표 1. 도박문제의 심각도를 예측하는 행동지표 항목들의 회귀모형(휴일 자료)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
a	.661	.437	.433	2.4248	.437	106.416	1	137	.000
b	.736	.542	.535	2.1956	.105	31.093	1	136	.000
c	.762	.580	.571	2.1101	.038	12.246	1	135	.001
d	.778	.606	.594	2.0521	.026	8.733	1	134	.004
e	.787	.619	.605	2.0243	.014	4.717	1	133	.032
f	.795	.633	.616	1.9957	.013	4.839	1	132	.030
g	.805	.648	.629	1.9617	.015	5.613	1	131	.019

a Predictors: (Constant), B28*

* B28: 돈을 빌리기 위해 아는 사람에게 전화한다.

b Predictors: (Constant), B28, B8*

* B8: 장시간 쉬지 않고 게임을 계속한다.

c Predictors: (Constant), B28, B8, B3*

* B2: 사채업자에게서 돈을 빌린다.

d Predictors: (Constant), B28, B8, B3, B38*

* B38: 술 취한 상태에서 게임을 한다.

e Predictors: (Constant), B28, B8, B3, B38, B19*

* B19: 문을 열 때부터 닫을 때까지 계속 머문다.

f Predictors: (Constant), B28, B8, B3, B38, B19, B14*

* B14: 종업원에게 도움을 요청한다.

g Predictors: (Constant), B28, B8, B3, B38, B19, B14, B7*

* B7: 가족들이 자신을 찾는다.

표 2. 도박문제의 심각도를 예측하는 행동지표 항목들의 회귀모형(평일 자료)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
a	.629	.396	.390	2.4163	.396	66.914	1	102	.000
b	.702	.493	.483	2.2259	.096	19.204	1	101	.000
c	.730	.534	.520	2.1448	.041	8.782	1	100	.004
d	.753	.568	.550	2.0751	.034	7.827	1	99	.006

a Predictors: (Constant), B28*

* B28: 돈을 빌리기 위해 아는 사람에게 전화한다.

b Predictors: (Constant), B28, B36*

* B36: 귀금속을 팔아 돈을 만들려고 한다.

c Predictors: (Constant), B28, B36, B13*

* B13: 한번에 2대 이상의 기계를 사용한다.

d Predictors: (Constant), B28, B36, B13, B24*

* B24: 베팅 액수를 계속해서 올린다.

예, * B28은 행동지표 28번을 의미함.