

한국심리학회지: 건강  
The Korean Journal of Health Psychology  
2007. Vol. 12, No. 1, 21 - 40

## 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징<sup>†</sup>

이민규<sup>‡</sup>  
경상대학교 심리학과

김교현 권선중  
충남대학교 심리학과

본 연구에서는 인터넷을 통한 도박 게임 경험이 있는 사람의 심리사회적 특징을 인구통계적 특성과 심리적 특징으로 나누어 살펴보았다. 조사 대상자는 총 2,166명으로, 합법적인 도박장 방문자 424명, 온라인 접속자 834명, 일반 대학생과 그 가족 908명으로 구성되었다. 인구통계학적 특징을 분석한 결과, 남성들의 경우 60.1%가 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있는 것으로 나타났는데 이는 여성에 비해 높은 수준이었다. 연령대로 볼 때 30대까지는 무경험자에 비해서 유경험자의 비율이 높았으나 40대부터는 무경험자의 비율이 더 높았다. 나머지 인구통계학적 특성을 비교해 보면, 미혼자 집단에서 유경험자의 비율이 높았고 불교와 무교 집단에서 유경험자의 비율이 높았으며 고졸과 대졸 집단에서 유경험자 비율이 무경험자 비율보다 높았다. 인터넷을 통한 도박성 게임을 경험한 사람의 비율이 높은 직업군은 학생, 금융업, 전문직, 제조업, 자영업 순이었다. 가구 월평균 수입에 따른 인터넷 도박성 게임의 경험비율은 차이가 없었다. 심리적 특징에서의 차이를 살펴본 결과, 유경험자들은 무경험자들에 비해 사교, 흥분, 기분전환 동기가 높았으나 금전 동기에서는 차이가 없었다. 특히, 인터넷 도박게임 유경험자는 사교=흥분>기분전환>금전 순의 동기 특성을 보였다. 또한 인터넷 도박게임 유경험자는 비합리적 도박신념이 높았으나 주도적 인생태도나 삶의 목적의식은 낮았다. 이런 결과는 인터넷 도박게임에서 비합리적 도박신념이 위험요인으로 작용하고 주도적 인생태도와 삶의 의미는 보호요인으로 작용함을 시사한다. 마지막으로 본 연구의 결과가 인터넷도박 중독예방 교육 및 치료적 개입에 지니는 시사점을 논의하였다.

주요어 : 인터넷 도박, 인구통계학적 특성, 도박 동기, 비합리적 도박신념, 예방 전략

<sup>†</sup> 본 연구는 한국정보문화진흥원의 용역으로 수행된 '인터넷도박중독실태조사' 자료의 일부를 활용하여 이루어졌음(계약번호 제04-113호).

<sup>‡</sup> 교신저자(Corresponding author) : 이민규 (660-700) 경상남도 진주시 가좌동 900번지 경상대학교 심리학과  
전화 : 055-751-5781. E-mail : rmk92@chol.com

인터넷의 급속한 확산과 함께 이를 매개로 한 다양한 심리사회적 문제가 드러나기 시작했다(주리애, 권석만 2001). 그 중에서도 인터넷 도박은 장차 사회문화적으로 큰 대가를 지불해야 할 위험요소들을 포함하고 있는데, 특히 여가의 일부로 행해지던 인터넷 도박행동이 조절 불가능한 수준에 이르게 되면 심각한 사회문화적 폐해가 발생할 수 있다. 그리고 이미 오프라인에서 통제력을 잃은 도박자들이 온라인으로 옮겨가는 경우 또한 발생할 수 있어 문제는 더 심각하다. 결국 인터넷 도박 문제의 핵심은 오프라인에서와 같이 도박 중독자의 발생 및 양산으로 볼 수 있다(King & Barack, 1999). 인터넷 도박 중독은 인터넷 중독과 도박 중독을 모두 포함하는 이중적인 특성을 지니지만, 근본적으로는 도박이 주목적이고 인터넷은 그 수단 중 하나로 선택된 것이다. 따라서 인터넷 도박중독을 이해하기 위해서는 먼저 도박으로 인해 발생할 수 있는 문제와 그 원인 등에 대한 이해가 선행되어야 한다.

도박은 결과를 예측할 수 없고 우연에 의해서 결정되는 게임/사건 또는 어떤 유형의 내기에 가치를 두는 것으로 정의할 수 있다(Bolen & Boyd, 1968). 도박의 가장 심각하고 핵심적인 역기능은 도박 중독자의 발생이다. 중독은 원래 알코올이나 마약 등의 물질에 의존성을 발달시켜 역기능과 부작용을 보이는 경우를 일컫는 전문 용어로 사용되어 왔으나, 최근에는 도박이나 성, 쇼핑, 게임 등의 행동에도 확장되어 적용되고 있는 개념이다. 그러나 도박 중독을 비롯한 행동 중독의 경우, 무엇을 중독으로 볼 것인가와 관련한 사회적 합의가 매우 중요하다. 따라서 도박 문제나 중독의 개념과 정의에 대한 논의가 우선 필요하며 이를 위

해 도박문제와 관련되어 널리 사용되고 있는 용어를 구분해서 김교현(2003)이 정리한 내용을 보면 다음과 같다.

‘도박 중독(gambling addiction)’은 ‘알코올 의존’과 같은 물질 의존이나 중독 개념을 도박에 적용한 일상용어다. 이 용어에는 신체가 물질에 중독(의존)되는 것과 유사하게 도박행동에도 중독이 된다는 의미가 들어있다. 그래서 내성과 금단증상 및 갈망을 도박 중독의 핵심기준으로 사용하기도 한다. 그러나 도박행동은 알코올이나 마약 등과는 달리 물질이 아니며, 신체적 의존성이 발달하는지에 대해서도 의문이 있다. 최근에는 인터넷 사용, 쇼핑 등과 함께 행동 중독이라는 개념으로 사용되고 있다(p489).

‘강박적 도박(compulsive gambling)’은 단도박 협회(GA) 등에서 사용하는 용어로 강박장애의 강박행동과 같이 본인의 자발적인 의사에 반해서 도박행동을 할 수 밖에 없는 성질을 표현하려는 의도를 지녔다고 할 수 있다. 그러나 강박장애에서의 강박행동은 본인이 하기 싫어하며 무의미하다고 생각하는데도 불구하고 어쩔 수 없이 행동을 하게 되는 의미가 핵심이 되는데 반해, 도박 문제의 대부분에서는 본인이 도박을 원하고 도박행동이 의미 있다고 생각한다는 점에서 다르다 (p489).

‘병적 도박(pathological gambling)’은 미국정신의학회(APA, 1994)의 도박문제에 대한 공식 진단명칭이다. 미국정신의학회는 병적 도박을 충동 조절 장애의 한 하위 범주로 분류하고 있으며, “주기적으로 도박에 대해 자기 통제력을 상실하는 것” “도박과 도박으로 딸 돈에 대한 집착” “도박에 대한 비합리적인 생각” “부정적인 결과에도 불

구하고 계속되는 도박” 등을 중요한 기준으로 삼고 있다. 병적 도박은 미국정신의학회 진단 체계(DSM-IV)의 10가지 준거 중에서 5가지 이상에 해당되었을 때 진단된다. ‘문제성 도박(problem gambling)’은 도박자 자신이나 가족, 친지 및 지역사회에 해로운 결과를 초래하고 있지만 아직 병적 도박의 기준에는 해당하지 않는 경우를 지칭하는 것으로 사용한다. DSM-IV 10가지 준거 중에서 3-4개에 해당할 때를 의미한다. ‘위험성 도박(at-risk gambling)’은 DSM-IV 준거 중 1-2개에 해당할 때를 의미한다. 이 밖에도, ‘사교성 혹은 오락성 도박(social or recreational gambling)’은 여가를 즐기기 위한 오락이나 사교를 목적으로 도박을 하며 도박으로 인한 해로운 효과가 전혀 없는 경우를 의미한다(p490).

본 연구에서는 미국정신의학회의 진단 및 통계편람 4판(DSM-IV, 1994)의 병적 도박 준거에 기초해서 도박문제의 정도를 파악하고 의사소통하는 것이 현 시점에서 가장 효율적이라고 가정했다. 따라서 이후 논의에서 도박 중독이라는 용어를 사용하더라도 그 기준은 DSM의 병적 도박 준거를 따를 것이다.

병적 도박이 유발하는 심리사회적 폐해는 도박자의 신체와 정신 건강, 업무 수행 및 대인관계에 이르기까지 매우 다양한 영역에서 발생한다(NRC, 1999; Orford, Sproston, Erens, White, & Mitchell, 2003). 재정적인 어려움(빚과 재산손실로 인한)은 파산, 대출, 돈을 얻기 위한 범죄행동과 같은 법적결과를 이끌 수 있다. 또한 병적 도박으로 인한 사회적 비용은 몇몇 도박자들이 범한 범죄와 그에 따른 처리 비용 그리고 도박자와 그들의 중요타인간의 관계문제(가정폭력, 관계붕괴, 가

족태만, 가족의 신체적, 정신적 건강에 미치는 부정적인 영향)를 포함한다. 아동 및 청소년의 도박 문제 또한 추후 발생할 수 있는 다양한 정신 건강문제(약물남용, 비행, 우울증, 자살)와 관련 있는 것으로 알려져 있다.

이러한 도박 중독 문제가 좀 더 폐쇄적이고 사적이며 시공간의 제약을 거의 받지 않는 영역에서 발생하는 것이 인터넷 도박 중독이다. 인터넷 도박은 사이버 공간이 갖는 다양한 특성으로 인해 중독 문제에 매우 취약한 도박 유형이다(Griffiths, 2003; King & Barack, 1999). 먼저 인터넷 도박은 개인의 사적인 공간에서 이루어질 수 있어 시·공간적 제약을 거의 받지 않으므로 접근성과 가용성이 가장 높은 수준의 도박으로 볼 수 있으며, 업무나 학업 등 일상생활에 직접적인 문제를 일으킬 수 있다. 다음으로 사이버 공간의 익명성이 자기-통제력의 감소와 행동의 탈억제를 유발(황상민, 한규석, 1999; Joinson, 1998)하기 때문에 자기-조절의 실패를 촉진하고 도박 중독 문제를 키운다(김교현, 2006). 마지막으로 실제 게임에 비해 데모(demo) 게임의 승률을 높이는 사기성과, 사이트에 공시한 승률을 조작하는 불법성이 전혀 규제/감독되지 않는 특성을 가지고 있다(Sevigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005).

현재 국내에서는 인터넷 도박 중독에 관한 경험적 연구가 전무한 실정이며 이러한 사정은 국외에서도 크게 다르지 않다. 그럼에도 불구하고 인터넷이라는 독특한 환경이 만드는 영향력 외에는, 오프라인 도박자들이 갖는 특성들을 인터넷 도박자들 역시 가지고 있을 것으로 예측되기 때문에 인터넷 도박 중독의 원인이나 위험 요인에 관한

정보는 주로 오프라인 도박 중독에 관한 연구로부터 유추할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 먼저 인터넷 도박자들의 인구통계적 특징을 무경험자들과 비교하여 살펴보고, 다음으로 선행연구에서 밝혀진 다양한 도박 관련 요인들에서 이들이 어떤 특징을 보이는지 살펴볼 것이다. 먼저 선행 연구를 통해 밝혀진 도박 문제 관련 심리적 특징을 간략히 개관하면 다음과 같다.

**동기:** 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 강력한 자극을 경험하는 정서적 각성 상태를 제공한다(이홍표, 2003).

도박을 할 때는 살아있는 것 같고, 기분이 고조되며 낙관적이 되고 흥분되는 느낌을 갖고(Jacobs, 1987) 또한 우울감이나 권태감 낮은 자존감 같은 부적 정서상태를 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). 이홍표(2003)는 사교동기, 유희동기, 금전동기, 회피동기, 흥분동기의 5요인 도박동기 모형을 제안하고 일

반 대학생들을 대상으로 타당성을 검증하였고, 또 다른 연구 결과에서는 흥분동기와 회피동기가 자제력을 손상시키며, 금전동기는 도박에 과도하게 빠지게 만드는 가장 강력한 동기임이 시사되었다.

**인지:** 병적도박자들은 특이한 방식으로 귀인하는 사고패턴을 가지고 있다(Ladouceur & Walker, 1996; Toneatto, 1999). 즉 이들은 돈을 뺏을 때는 자신의 도박기술이나 능력이 뛰어나서라고 평가하고, 반대로 돈을 잃었을 때는 운이 없었다는 식으로 실패를 귀인 한다. 또한 도박중독자들은 “자신에게 운을 조절하고 시스템을 이길 수 있는 능력이 있다”는 잘못된 신념을 가지고 있다. 다시 말해서 병적 도박의 문제는 도박자의 행동이 아니라 잘못된 인지적 가정과 기대라 할 수 있다. 인지적 기대는 규칙적이고 빈번한 도박 및 계속된 손해에도 불구하고 도박을 지속하게 하는 과정을 잘 설명한다. 그동안 병적 도박이나 문제성 도박을 지속하게 하는 비합리적 신념 혹은 인지적 오류들이 통제력의 착각 (illusion of control), 편향적 평가(biased evaluation), 그리고 비합리적 사고(irrational thinking) 등 여러 가지 이름으로 확인되었다(Toneatto, 1999).

‘통제력의 착각’이란 도박에 기술이 필요하며 기술을 숙련하면 결과를 예측할 수 있거나 결정할 수 있다고 믿는 인지적 오류를 말한다(Langer, 1975). 통제력의 착각은 “자신이 게임에서 점점 좋아지고 있다거나 게임을 마스터했다”는 식의 신념과 연결되어 있기 때문에 도박중독자는 도박을 하면서 우연에 의해 결정되는 사건에 자신이 영향을 미칠 수 있다는 비합리적인 사고를 갖게 된다(이인혜, 2004). 또한 선택과 같은 자기결정 요

인 및 과제에 대한 친숙성, 능동적 관여 경쟁 등의 요소가 통제력의 착각을 촉진시켜 도박에 더 깊이 개입하게 한다. '편향적 평가'란 성공적인 결과를 자신의 성공적인 예측이나 도박사건에 대한 효과적인 영향력의 결과로 믿는 것을 말한다(Gilovich, 1983). 즉 도박중독자들은 성공적인 결과를 자신이 노력한 성공적인 예측에 의한 것이라고 받아들이고, 실패한 결과는 무시하거나 설명을 회피한다. 사실상 성공 결과가 도박자의 기대와 우연히 일치한 것에 불과함에도 불구하고 도박자들은 기대와 일치하지 않은 결과는 실수 탓으로 돌리거나 자기책임이 아닌 것처럼 교묘하게 회피하는 반면에, 일치율이 높은 경우는 자신의 판단과 계산이 성공한 것으로 확신한다. 따라서 돈을 잃든 따든 도박자들은 편향적 평가에 의해 기존의 도박패턴과 도박행동을 계속 유지하게 된다(이홍표, 2003; 이인혜 2004).

통제력의 착각이나 편향적 평가를 통틀어 비합리적 신념으로 묶을 수 있다. '도박에 대한 비합리적 신념'은 도박의 가정 혹은 도박 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고이다(이홍표, 2003). 비합리적 도박신념은 "이번에 돈을 잃으면 다음에는 승리할 가능성이 높아진다"는 식의 잘못된 추론으로 집약된다(이인혜 2004). 비합리적 신념은 가용한 정보를 최대한으로 활용하는 인지적 절약성의 원리와 사건을 예언하고 통제하기를 원하는 욕구에 기초하고 있기 때문에 병적 도박자들에게만 나타나는 것은 아니지만 문제성 도박자들이나 병적 도박자들에게 비합리적 신념은 더욱 강하다.

Griffiths(1994)는 또한 도박자의 인지가 병적 도박의 유지를 설명하는 것을 돕는 각성과 같은

생리적인 요인들과 함께 작용할 것이라고 제안했다. 도박자가 이기거나 거의 이겼을 때 그들은 생리적으로 각성되고 도박자의 인지는 끊임없이 잃었지만 끊임없이 "거의 이기는 것"이라고 제안하고 이것은 더 도박을 자극한다. 몇 가지 형태의 도박, 특히 도박머신의 도박동안 비합리적인 언어의 빈도는 또한 심장박동율로 특정된 자동적인 각성과 유의하게 관련되는 것으로 나타났고 이것은 문제도박에서 각성이 인지적으로 중재된다는 것을 시사한다.

**정서:** 불안과 우울 같은 기분상태는 자주 병적 도박과 관련된다(Blaszczynski & McConaghy, 1989). Dickerson, Cunningham, England, & Hinchy(1991)의 연구결과에 따르면 고빈도 도박자들의 경우 사전기분과 인지가, 지속적인 손실에도 불구하고 도박을 계속하는 것을 유의하게 설명하는 것으로 나타났다. 불안하거나 우울한 사람들은 부정적인 심리상태를 해소하기 위해 도박을 할 가능성이 높는데, 이것은 강화물로 작용하여 습관화된 행동을 유발하고 그 행동의 결과로 인해 또 다시 불안과 우울을 경험하는 악순환의 고리가 형성될 수 있다.

Raghunathan과 Pham(1999)은 슬픈 그리고 불안한 기분상태가 의사결정 과정에 특정한 영향을 미치는지를 조사했다. 그들은 도박과 관련된 의사결정에서 슬픈 개인들이 고위험/고보상 선택에 대한 편향을 가지는 반면 불안한 개인들은 저위험/저보상 선택에 대한 편향을 가지는 것을 증명했다. 그들은 이러한 차이가 불안과 슬픔이 의사결정을 하는 개인에게 다른 유형의 정보를 전달하고 목표에 영향을 미친다는 사실로 인한 것

으로 보인다고 제안했다. 불안은 불확실의 감소와 관련된 목표를 이끄는 반면 슬픔은 보상의 대체와 관련된 목표를 이끈다. 근본적으로 불안하거나 슬픈 개인들은 그들이 기분이 좋아지는 결정을 하려고 시도한다.

지금까지 설명한 도박 관련 심리적 특성들은 인터넷 도박 문제에도 유사하게 적용될 것으로 예상된다. 물론 개별 도박 동기의 작용과 행동에 미치는 영향력은 오프라인과 다를 가능성이 있지만, 비합리적인 신념이나 부적 정서 등은 상당히 유사한 양상으로 작용할 가능성이 높다. 따라서 본 연구에서는 인터넷 도박자들과 그렇지 않은 집단 간에 도박 관련 심리적 특성의 차이를 살펴 보므로 이 분야 연구의 기초를 마련하고자 한다. 특히 이 과정에서, 선행연구(김교현, 권선중, 2003; 김교현, 성한기, 이민규, 2004; 이민규, 김교현, 김정남, 2003)를 통해 도박 문제의 보호 요인으로 작용할 수 있는 것으로 알려진 자긍심과 주도적 인생태도, 삶의 의미 등의 영향력을 함께 탐색해 볼 것이다.

## 방 법

### 참여자

본 조사는 크게 도박성 게임을 합법적으로 인정하는 장소의 현장조사, 인터넷 온라인 조사 그리고 일반인 대상의 질문지 조사로 이루어졌다. 현장조사(오프라인 표적집단)에서 424명 인터넷 온라인 조사(온라인 집단)에서 834명 질문지 조사(오프라인 일반집단)는 서울, 대전, 경남 등 각 지

역별로 임의 표집을 통해 대학생과 그들의 가족들을 대상으로 자기보고식 질문지 조사에서 908명의 자료를 얻었다.

### 측정도구

질문지는 크게 인구통계적인 변인을 묻는 문항과 인터넷 도박성 게임과 관련된 질문내용, 심리사회적 특성을 묻는 문항으로 구성하였다.

**인구통계학적 변인:** 거주지, 성별, 연령, 종교, 직업, 학력 및 수입 등을 물어보는 7문항으로 구성되었다.

**도박 동기:** 이홍표(2003)에 의해 개발된 척도로서 45문항, Likert식 5점 척도로 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기 등의 5요인으로 이루어져 있다. 본 연구에서는 각 요인 중 부하량이 높은 요인 3개씩을 선별하여 총 15개의 문항을 사용하였다. 본 연구에서 15개 문항을 요인분석 한 결과 4개의 요인이 추출되었으며 이홍표가 제안한 요인 가운데 사교동기, 금전동기, 흥분동기를 측정하는 문항은 각각 하나의 요인으로 묶였다. 그러나 유희와 회피동기를 측정하는 문항들은 각각 하나의 요인으로 묶이는 것이 아니라 하나의 요인을 구성되었으며 이 요인을 기분전환동기로 명명하였다. 따라서 본 연구에서는 도박동기를 사교, 금전, 흥분, 기분전환동기로 나누었다. 전체 척도의 신뢰도(Cronbach Alpha 사용 이하 동일)는 .90이었으며 하위 동기별 신뢰도는 각각 사교동기 .89, 금전동기 .90, 흥분동기 .85, 기분전환동기 .87이었다.

**비합리적 도박신념:** Steenberg 등이 개발한 비합리적 도박신념 척도를 이흥표(2003)가 한국어로 번안하여 타당화한 것을 사용하였다. 원척도는 Likert식 5점 척도의 30문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 6문항을 선별하여 사용하였고 신뢰도는 .80이었다.

**자긍심 및 주도적 인생태도:** Rosenberg의 자긍심 척도 및 Greengrass의 주도적 인생태도 척도를 김교현(2001)이 타당화한 척도를 사용하였다. 본 연구에서 자긍심 척도의 신뢰도는 .73, 주도적 인생태도 척도의 신뢰도는 .82였다.

**삶의 의미:** Steger 등의 삶의 의미 척도를 윈두리, 김교현, 권선중(2005)이 한국판으로 표준화한 척도를 사용하였으며 전체 척도의 신뢰도는 .88이었다.

**우울:** 전점구, 최상진, 양병창(2001)이 한국어로 표준화한 한국판 CES-D를 사용하였다. 원척도는 Likert식 4점 척도의 20 문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 9문항을 선별하여 사용하였고 신뢰도는 .80이었다.

**도박 중독:** 미국의 Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling이 구성한, DSM-IV의 병적도박 진단기준을 면접 방식으로 물어보는 NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problem)를 김교현(2003)이 한국어로 번안하여 타당화한 척도를 사용하였다. 이 질문지는 DSM-IV의 10개의 병적 도박 진단기준의 존재유무를 자기보고식으로 답변할 수 있게

구성되어 있다. 구체적으로 도박에 몰두, 내성, 금단증상, 조절실패, 도피, 본전회복, 거짓말, 탈법행위, 중요관계의 손상, 구조요청의 내용을 측정하며 일생에 걸친 도박관련 경험에 대해 묻는 L형, 지난 1년 동안의 경험에 대해서 물어보는 P형이 있다. 본 연구에서는 P형을 사용했으며 신뢰도는 .90이었다.

## 결 과

### 인구통계학적 특징

인터넷 도박성 게임 경험자와 무경험자의 인구통계학적인 특징을 거주지, 성별, 연령, 결혼상태, 종교, 학력, 직업 그리고 가구 월평균수입으로 나누어 살펴보았다.

인구통계적인 특징에서 성별은 남자집단의 경우 60.1%가 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있었고, 여자 유경험자 비율에 비해서 높았다. 연령대로 볼 때 30대까지는 유경험자에 비해서 무경험자의 비율이 높았으나 40대부터 인터넷 도박게임 경험이 없는 사람의 비율이 더 높았다. 결혼상태에서 볼 때 미혼자 집단에서 인터넷 도박성 게임 유경험자의 비율이 높았으며, 종교는 불교와 무교 집단에서 유경험자의 비율이 높고, 학력은 고졸과 대졸에서 인터넷 도박성 게임의 유경험자 비율이 무경험자 비율보다 높았다. 인터넷을 통한 도박성 게임을 경험한 사람의 비율이 높은 직업군은 학생, 금융업, 전문직, 제조업, 자영업이었다. 가구 월평균 수입에 따른 인터넷 도박성 게임의 경험 비율은 차이가 없었다.

표 1. 인터넷게임경험유무자의 인구통계학적 특징

		인터넷을 통한 도박성 게임 경험유무			X <sup>2</sup>	
		있다	없다	소계		
		N (%)	N (%)	N (%)		
성별	남성	785 (60.1)	522 (39.9)	1164(100)	X <sup>2</sup> =48.90, df=1, p<.001	
	여성	379 (44.7)	469 (55.3)	848 (100)		
	소계	1164(54.0)	991 (46.0)	2155 (100)		
거주지	서울	439 (59.9)	294 (40.1)	733 (100)		X <sup>2</sup> =63.62, df=15,p<.001
	인천	30 (54.5)	25 (45.5)	55 (100)		
	대전	193 (62.1)	118 (37.9)	311 (100)		
	부산	15 (50.0)	15 (50.0)	30 (100)		
	울산	6 (50.0)	6 (50.0)	12 (100)		
	대구	28 (63.6)	16 (36.4)	44 (100)		
	광주	9 (50.0)	9 (50.0)	18 (100)		
	경기	157 (53.8)	135 (46.2)	292 (100)		
	강원	15 (48.4)	16 (51.6)	31 (100)		
	충남	26 (68.4)	12 (31.6)	38 (100)		
	충북	10 (33.3)	20 (66.7)	30 (100)		
	경남	186 (41.0)	268 (59.0)	454 (100)		
	경북	19 (63.3)	11 (36.7)	30 (100)		
	전남	9 (40.9)	13 (59.1)	22 (100)		
	전북	16 (53.3)	14 (46.7)	30 (100)		
	제주	3 (37.5)	5 (62.5)	8 (100)		
		소계	1161 (54.3)	977 (45.7)	2138 (100)	
연령	10대	152 (60.8)	98 (39.2)	250 (100)	X <sup>2</sup> =136.39, df=5,p<.001	
	20대	543 (64.3)	301 (35.7)	844 (100)		
	30대	266 (56.4)	206 (43.6)	472 (100)		
	40대	149 (36.2)	263 (63.8)	412 (100)		
	50대	50 (31.8)	107 (68.2)	157 (100)		
	60대 이상	5 (20.8)	19 (79.2)	24 (100)		
	소계	1165 (54.0)	994 (46.0)	2159 (100)		
결혼상태	기혼	354 (43.0)	469 (57.0)	823 (100)	X <sup>2</sup> =77.91, df=4,p<.001	
	미혼	716 (62.3)	433 (37.7)	1149 (100)		
	이혼	15 (45.5)	18 (54.5)	33 (100)		
	별거	3 (42.9)	4 (57.1)	7 (100)		
	사별	2 (20.0)	8 (80.0)	10 (100)		
	소계	1090 (53.9)	932 (46.1)	2022 (100)		
종교	기독교	242 (49.4)	248 (50.6)	490 (100)		



	천주교	104 (47.7)	114 (52.3)	218 (100)	
	불교	209 (56.2)	163 (43.8)	372 (100)	
	무교	602 (57.0)	455 (43.1)	1057 (100)	
	기타	7 (38.9)	11 (61.1)	18 (100)	
	소계	1164 (54.0)	991 (46.0)	2155 (100)	$\chi^2=13.75, df=4, p<.01$
최종학력	무학	2 (40.0)	3 (60.0)	5 (100)	
	초등졸	5 (31.3)	11 (68.8)	16 (100)	
	중졸	26 (36.1)	46 (63.9)	72 (100)	
	고졸	635 (57.2)	475 (42.8)	1110 (100)	
	대졸	428 (54.7)	354 (45.3)	782 (100)	
	대학원 이상	69 (41.1)	99 (58.9)	168 (100)	
	소계	1165 (54.1)	988 (45.9)	2153 (100)	$\chi^2=29.07, df=5, p<.001$
직업	농수산업	13 (68.4)	6 (31.6)	19 (100)	
	제조업	46 (52.3)	42 (47.7)	88 (100)	
	건설업	46 (47.9)	50 (52.1)	96 (100)	
	도소매업	20 (45.5)	24 (54.5)	44 (100)	
	교통통신업	18 (54.5)	15 (45.5)	33 (100)	
	금융업	19 (59.4)	13 (40.6)	32 (100)	
	공무원	34 (42.5)	46 (57.5)	80 (100)	
	교사	17 (33.3)	34 (66.7)	51 (100)	
	전문직	120 (52.9)	107 (47.1)	227 (100)	
	학생/군인	530 (63.5)	305 (36.5)	835 (100)	
	요식업	10 (45.5)	12 (54.5)	22 (100)	
	자영업	108 (52.2)	99 (47.8)	207 (100)	
	주부	56 (29.2)	136 (70.8)	192 (100)	
	무직	44 (57.9)	32 (42.1)	76 (100)	
	기타	26 (56.5)	20 (43.5)	46 (100)	
		소계	1107 (54.1)	941 (45.9)	2048 (100)
월수입	100만원 미만	22 (53.7)	19 (46.3)	41 (100)	
	100-199만원	164 (58.8)	115 (41.2)	279 (100)	
	200-299만원	305 (54.5)	255 (45.5)	560 (100)	
	300-399만원	316 (57.0)	238 (43.0)	554 (100)	
	400-499만원	162 (50.3)	160 (49.7)	322 (100)	
	500-700만원	92 (51.4)	87 (48.6)	179 (100)	
	700만원 이상	56 (45.9)	66 (54.1)	122 (100)	
	소계	1117 (54.3)	940 (45.7)	2057 (100)	$\chi^2=10.08, df=6, n.s.$

### 최근 3년 동안의 도박경험

최근 3년 동안 도박 경험을 평균적으로 어느 정도 했는지를 8개의 도박행동 범주 즉 ①화투나 트럼프 등을 이용한 돈내기, ②경마나 투견 등 동물 등의 시합에 돈걸기(장외경마, 경륜도박, 현장에서 또는 마권영업장을 통해서, ③성인오락실이나 카지노, ④복권사기 ⑤볼링, 당구, 골프, 장기, 바둑, 윗놀이 등 기술을 이용한 돈내기, ⑥컴퓨터(인터넷)를 이용한 단타성 주식거래, ⑦컴퓨터(인터넷)를 이용한 도박 게임, ⑧하우스 등 불법 도박시설이용으로 나누어 살펴보았다.

그 결과 인터넷 도박성 게임의 유경험자 군에서 최근 3년 동안의 평균 도박 경험의 빈도가 높은 도박 행동은 화투나 트럼프 돈내기, 성인오락실이나 카지노, 복권사기, 돈내기 볼링/당구/골프, 인터넷 단타성 주식이었다. 특히, 인터넷을 통한 도박게임의 정도는 월 3회 이상이 27.8%였다.

### 심리적 특징

인터넷을 통한 도박게임을 해본 경험이 있는 사람과 인터넷 도박게임 경험이 없는 사람의 심리적 특징을 ①도박동기-사교동기, 금전동기 흥분동기, 기분전환동기 ②비합리적 도박신념 ③자긍심 ④주도적 인생태도 ⑤삶의 의미 ⑥우울 ⑦도박 심각도로 나누어 살펴보았다.

#### 도박동기

도박성 게임을 하는 이유가 사람들과 친목을 도모하고 잘 어울리기 위한 경우를 사교동기라고 하였으며, 큰돈을 벌기 위해서 도박성 게임을 하는 경우를 금전동기라고 하였으며, 스릴과 짜릿한 흥분을 맛보기 위해서 도박성 게임을 하는 경우를 흥분동기라고 하였으며, 피로울 때나 고민이 있을 때 기분을 전환하기 위해서 도박성 게임을 하는 경우를 기분전환동기라고 하였다.

표 2. 인터넷도박성게임경험유무자의 최근 3년 동안의 도박경험

도박게임	월 경험빈도	인터넷을 통한 도박성 게임경험 유 무			x <sup>2</sup> 검증
		있다 N(%)	없다 N(%)	소계 N(%)	
화투나트럼프 돈내기	월1회미만	928(81.3)	838(88.7)	1766(84.6)	x <sup>2</sup> =25.80, df=2, p<.001
	월1-3회정도	138(12.1)	56(5.9)	194(9.3)	
	월3회이상	76(6.7)	51(5.4)	127(6.1)	
	소계	1142(100)	945(100)	2087(100)	
동물시합,경륜등 돈내기	월1회미만	908(82.4)	741(80.0)	1649(81.3)	
	월1-3회정도	71(6.4)	74(8.0)	145(7.1)	
	월3회이상	123(11.2)	111(12.0)	234(11.5)	

인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징

	소계	1102(100)	926(100)	2028(100)	$\chi^2=2.33$ , df=2, n.s.
성인오락실이나 카지노가기	월1회미만	985(89.5)	855(92.6)	1840(90.9)	
	월1-3회정도	59(5.4)	31(3.4)	90(4.4)	
	월3회이상	57(5.2)	37(4.0)	94(4.6)	
	소계	1101(100)	923(100)	2024(100)	$\chi^2=6.55$ , df=2, p<.05
복권사기	월1회미만	728(64.5)	720(75.9)	1448(69.7)	
	월1-3회정도	239(21.2)	137(14.4)	376(18.1)	
	월3회이상	161(14.3)	92(9.7)	253(12.2)	
	소계	1128(100)	949(100)	2077(100)	$\chi^2=31.34$ , df=2, p<.001
볼링, 당구, 골프, 바둑등 기술이용한 돈내기	월1회미만	882(79.2)	848(91.1)	1730(84.6)	
	월1-3회정도	160(14.4)	56(6.0)	216(10.6)	
	월3회이상	72(6.5)	27(2.9)	99(4.8)	
	소계	1114(100)	931(100)	2045(100)	$\chi^2=55.26$ , df=2, p<.001
인터넷을 통한 단타성 주식거래	월1회미만	992(90.3)	865(94.1)	1857(92.0)	
	월1-3회정도	55(5.0)	24(2.6)	79(3.9)	
	월3회이상	52(4.7)	30(3.3)	82(4.1)	
	소계	1099(100)	919(100)	2018(100)	$\chi^2=10.78$ , df=2, p<.01
인터넷을 통한 도박게임	월1회미만	584(51.5)	872(100)	1456(72.5)	
	월1-3회정도	236(20.8)	0(0.00)	236(11.8)	
	월3회이상	315(27.8)	0(0.00)	315(15.7)	
	소계	1135(100)	872(100)	2007(100)	$\chi^2=583.52$ , df=2, p<.001
하우스 등 불법도박시설이용	월1회미만	1060(96.7)	888(96.8)	1948(96.8)	
	월1-3회정도	17(1.6)	11(1.2)	28(1.4)	
	월3회이상	19(1.7)	18(2.0)	37(1.8)	
	소계	1096(100)	917(100)	2013(100)	$\chi^2=.58$ , df=2, n.s.

인터넷을 통한 도박성 게임 경험유무에 따라  
서 도박동기를 살펴보면 다음과 같다.

변량분석결과 사교동기, 흥분동기, 기분전환동  
기는 집단간에 유의하게 차이가 있었으나 금전동

표 3. 인터넷 도박게임 경험 유무에 따른 도박동기의 기술통계치

	도박동기			
	사교동기	금전동기	흥분동기	기분전환동기
게임경험유무	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)
경험 있다	1157/3.69(3.06)	1157/2.09(2.83)	1157/3.51(3.15)	1158/5.14(4.78)
경험 없다	968/2.55(2.99)	966/2.12(3.09)	967/2.76(3.31)	967/4.16(5.00)

표 4. 인터넷도박게임 경험 유무에 따른 도박동기에 대한 변량분석

도박동기	변량원	자승합	자유도	평균자승	F	유의도
사교동기	집단간	681.992	1	681.992	74.180	.000***
	집단내	19588.358	2123	9.194		
금전동기	집단간	.200	1	.200	.023	.880
	집단내	18541.374	2121	8.742		
흥분동기	집단간	299.608	1	299.608	28.834	.000***
	집단내	22049.354	2122	10.391		
기분전환동기	집단간	501.423	1	501.423	21.079	.000***
	집단내	50502.193	2123	23.788		

\*\*\* $p < .001$

표 5. 인터넷 도박성게임 유경험자의 4가지 동기점수의 기술통계치

도박동기	사례수	평균	표준편차	표준오차	최소값	최대값
사교동기	1155	1.2289	1.01995	.0300	.00	4.00
금전동기	1155	.6932	.93258	.0275	.00	4.00
흥분동기	1155	1.1674	1.04633	.0308	.00	4.00
기분전환동기	1155	.8569	.79547	.0234	.00	3.83

표 6. 인터넷 도박게임 경험집단의 4가지 동기에 대한 차이검증

변량원	자승합	자유도	평균자승	F	유의도
집단간	224.395	3	74.798	144.236	.000
집단내	1795.327	3462	.519		

기는 유의하지 않았다.

인터넷 도박성 게임 경험이 있는 사람들이 4 가지 도박동기 가운데 어떤 도박 동기가 높은지 알아보기 위하여 각 동기점수를 동기점수를 계산 하는데 들어간 문항수로 나누어(4점 만점으로 환산) 그 값을 반복측정된 변량분석을 하였다

그 결과 동기점수 간 차이가 유의하였으며,  $F(3,3462)=144.236, p<.0001$ , 사후 검증 결과 사교

동기=홍분동기>기분전환동기>급전동기로 나타났 다( $p<.05$ , Bonferroni).

**심리적인 변인들**

분석결과 비합리적 신념과 주도적 인생태도와 삶의 의미는 집단 간 차이가 유의했고 자긍심과 우울은 유의하지 않았다.

표 7. 인터넷 도박게임 경험 유무에 따른 심리적인 변인들의 기술통계치

	심리적인 변인들				
	비합리적 신념	자긍심	주도적 인생태도	삶의 의미	우울
경험유무	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)	사례수/평균 (SD)
경험있다	695/8.17(4.86)	1168/14.31(3.15)	1168/13.89(3.46)	1167/15.84(4.42)	695/8.13(4.35)
경험없다	622/6.23(5.01)	996/14.14(3.26)	996/14.28(3.61)	996/16.42(4.74)	631/8.16(4.68)

표 8. 심리적인 변인들의 변량분석

심리적인 변인들	변량원	자승합	자유도	평균자승	F	유의도
비합리적 신념	집단간	1241.140	1	1241.140	51.067	.000 ***
	집단내	31959.661	1315	24.304		
자긍심	집단간	140122	1	14.122	1.378	.241
	집단내	22162.352	2162	10.251		
주도적 인생태도	집단간	81.880	1	81.880	6.578	.010 *
	집단내	26912.270	2162	12.448		
삶의 의미	집단간	181.515	1	181.515	8.705	.003 **
	집단내	45058.495	2161	20.851		
우울	집단간	.199	1	.199	.010	.921
	집단내	26943.289	1324	20.350		

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

이상에서 살펴본 심리적인 변인들의 특징을 요약하면 다음과 같다.

인터넷도박게임 유경험자들은 사교동기, 흥분동기, 기분전환동기, 비합리적 신념이 인터넷도박게임 무경험자들보다 높았고 주도적 인생태도와 삶의 의미는 인터넷도박게임 무경험자들보다 낮았고 금전동기와 자궁심과 우울은 인터넷도박게임 유경험자와 무경험자간의 차이가 없었다. 이상의 결과는 인터넷도박게임 유경험자들이 도박동기 특히 사람을 사귀거나 친교를 목적으로 도박을 하거나 흥분 또는 스릴을 느끼기 위해서 도박

을 하는 경우, 도박행동에 대해 비합리적이고 왜곡된 도박신념을 지니는 경우가 위험요인으로 작용할 수 있고 주도적 인생태도와 삶의 의미가 보호요인으로 작용할 수 있음을 시사한다.

**도박의 심각성을 예측하는 심리적 변인**

심리적인 변인 중 유의한 변인으로 NODS로 측정된 도박심각성을 예측한 결과를 표에 제시하였다.

표에서 보이는 것과 같이 설명량은 29%였고

표 9. 심리적인 변인들의 특징의 요약

심리적인 변인	인터넷을 통한 도박성 게임 경험유무		보호요인 (+)/위험요인 (-)
	있다	없다	
	차이비교		
사교동기	>		-
금전동기	=		.
흥분동기	>		-
기분전환동기	>		-
비합리적 신념	>		-
자궁심	=		.
주도적 인생태도	<		+
삶의 의미	<		+
우울	=		.

표 10. 사교동기, 기분전환동기, 흥분동기, 비합리적 신념, 주도적 인생태도, 삶의 의미로 NODS합산점수를 예측하는 회귀분석 결과

예측변인	B	$\beta$	t	p
사교동기	-0.159	-0.218	-8.357	.000***
기분전환동기	0.090	0.215	3.813	.000***
흥분동기	0.074	0.162	5.070	.000***
비합리적 신념	0.157	0.308	11.130	.000***
주도적 인생태도	-0.151	-0.208	-6.610	.000***
삶의 의미	-0.030	-0.053	-1.682	.093

$R^2=.290(\text{Adj } R^2=.286) F(6,1280)= 87.007$

F값은 유의했다. 사교동기, 흥분동기, 기분전 환동기, 비합리적 신념 주도적 인생태도와 삶의 의미는 NODS 합산점수를 잘 예측한다고 볼 수 있다.

### 논 의

본 연구는 전체 조사대상자 2,166명 가운데 인터넷을 사용해 본적이 있는 사람들을 대상으로 그들의 인구통계학적인 특징과 최근 3년 동안의 도박경험, 관련 심리적인 특징들을 나누어서 살펴보고자 했다.

인구통계학적인 특징은 거주지, 성별, 연령, 결혼상태, 종교, 학력, 직업 그리고 가구 월평균수입으로 나누어 알아보았다. 그 결과 성별에 따라서 인터넷을 통한 도박성 게임경험에서 유의한 차이를 보였다. 남자의 경우 인터넷을 통해서 도박성 게임을 해본 경험이 있는 비율이 60.1%로 경험이 없는 비율(39.9%)보다 높았으며, 여자의 경우 인터넷을 통한 도박성 게임 경험이 없는 비율(55.3%)이 경험이 있는 비율(44.7%)보다 높았다. 연령대로 볼 때 30대까지는 무경험자에 비해서 유경험자의 비율이 높았으나 40대부터 인터넷 도박 게임 경험이 없는 사람의 비율이 더 높았다. 결혼 상태에서 볼 때 미혼자 집단에서 인터넷 도박성 게임 유경험자의 비율이 높았으며, 종교는 불교와 무교 집단에서 유경험자의 비율이 높고, 학력은 고졸과 대졸에서 인터넷 도박성 게임의 유경험자 비율이 무경험자 비율보다 높았다. 인터넷을 통한 도박성 게임을 경험한 사람의 비율이 높은 직업군은 학생, 전문직, 자영업이었다 가구 월평균 수입에 따른 인터넷 도박성 게임이 경험 비율은 차이가 없었다.

이상의 인구통계학적인 특징으로 볼 때 인터넷 도박의 예방을 위한 교육과 프로그램을 위한 잠재적 표적이 남자, 20-30대, 고졸, 대졸, 학생, 전문직, 자영업 종사자임을 알 수 있다.

최근 3년 동안의 도박경험에서는 평균적으로 어느 정도 했는지를 8개의 도박행동 범주 즉 화투나 트럼프 등을 이용한 돈내기, 경마나 투견 등 동물 등의 시합에 돈 걸기(장외경마, 경륜도박, 현장에서 또는 마권영업장을 통해서), 성인오락실이나 카지노, 복권사기, 블링, 당구, 골프, 장기, 바둑, 윗놀이 등 기술을 이용한 돈내기 컴퓨터 인터넷)를 이용한 단타성 주식거래 컴퓨터 인터넷)를 이용한 도박게임, 하우스 등 불법 도박시설 이용으로 나누어 살펴보았다.

그 결과 인터넷 도박성 게임의 유경험자 군에서 최근 3년 동안의 평균 도박 경험의 빈도가 도박 행동은 화투나 트럼프 돈내기, 성인오락실이나 카지노, 복권사기, 기술을 이용한 돈내기, 인터넷 단타성 주식이었다. 특히 인터넷을 통한 도박게임의 정도는 월 3회 이상이 27.8%였다.

이상의 결과에서 인터넷 도박게임 유경험자들은 다른 유형의 도박행동 빈도 또한 높음을 알 수 있다. 이는 도박행동과 관련되는 개인적 특징이 있음을 알 수 있다.

인터넷도박게임 유경험자와 무경험자의 심리적 특징을 도박동기-사교동기, 금전동기 흥분동기, 기분전환동기, 비합리적 도박신념, 자공심, 주도적 인생태도, 삶의 의미 우울로 나누어 살펴보았다. 그 결과 인터넷도박게임 유경험자들이 무경험자들에 비해서 도박을 하는 이유 가운데 사교, 흥분, 기분전환 동기가 높았으나 금전동기에서는 경험유무에 따라서 차이가 없었다. 특히, 4가지 도

박 동기 가운데 인터넷 도박 게임 유경험자는 사교동기=흥분동기>기분전환동기>금전동기 순으로 높았다. 또한 인터넷 도박게임 유경험자는 비합리적 도박신념이 높았으나 주도적 인생태도와 삶의 목적의식은 낮았고 우울은 유의하지 않았다. 유의한 심리적인 변인들(사교동기, 흥분동기, 기분전환동기, 비합리적 도박신념, 주도적 인생태도와 삶의 의미)을 예언변인으로 하고 도박중독정도를 준거 변인으로 회귀분석을 한 결과 사교동기와 주도적 인생태도와 삶의 의미가 높을수록 도박의 심각성이 낮았고 비합리적 도박신념, 흥분동기, 기분전환동기는 높을수록 도박의 심각성이 높았다. 이것은 사교동기와 주도적 인생태도와 삶의 의미는 도박행동의 보호요인이 될 수 있고 비합리적 도박신념과 흥분동기, 기분전환동기는 도박행동의 위험요인이 될 수 있음을 시사한다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 지닌다. 본 연구는 크게 온라인 조사와 오프라인 조사로 이루어 졌다. 온라인 조사의 경우 표적 집단의 모집단이 인터넷 사용자들이기 때문에 상대적으로 표적 집단 자체의 특성이 잘 반영되었을 수 있겠으나, 그럼에도 불구하고 자발적으로 온라인 조사에 참여하여 끝까지 설문지를 작성했다는 점에서 특정 성격특성(호기심 혹은 성실성)이 높은 표본이 편파 표집 되었을 가능성이 있다. 이들은 상대적으로 인터넷 도박 중독 문제가 덜 심각할 수 있다. 다음으로 오프라인의 경우 도박장에서의 현장 조사와 일반성인 대상 조사로 이루어졌는데 표집 방법으로 특정 지역민을 대상으로 한 임의추출법을 사용하였기 때문에 연령, 성별, 학력 등 인구통계학적 변인에 대한 비율이 고려되지 않았다. 따라서 본 연구 결과를 전국의 성인 전체집단에 일

반화하는데 제한점이 따른다.

제한점에도 불구하고 본 연구결과는 인터넷 도박중독의 예방과 교육에 다음과 같은 몇 가지 시사점을 지닌다. 우리나라는 전통적으로 도박을 즐기는 인구가 많고 뿐만 아니라 최근 인터넷의 급격한 보급으로 인터넷을 통해서 도박을 하는 인구(본 연구조사 결과 인터넷 사용자의 60.1%)가 늘고 있다. 이들은 잠재적인 인터넷 도박중독위험자일 수 있다. 따라서 인터넷 사용자를 대상으로 인터넷 도박중독으로 인한 심각한 수준의 개인적 사회적 폐해를 얼마나 경험하고 있는지를 측정한 후 문제의 심각성에 따라서 차별화된 예방적, 개입적인 프로그램이 필요하다. 예컨대 인터넷 도박 중독위험이 없는 집단에 대해서는 인터넷 도박의 폐해와 함께 바람직한 인터넷 사용법을 주된 내용으로 하는 홍보와 예방교육이 필요하고, 인터넷 도박중독위험집단에 대해서는 인터넷 도박중독의 심각성을 높이는 위험요인(risk factor)은 제거하고, 심각성을 낮추는 보호요인(protecting factor)은 증진하는 개입적 프로그램이 효과적일 수 있다. 본 연구 결과에서 보면 위험요인인 사람을 사귀거나 친교를 목적으로 도박을 하거나 흥분 또는 스릴을 느끼기 위해서 도박을 하는 행동을 줄이거나 없애는 내용의 개입전략과 인터넷 도박행동에 대해서 지니고 있는 비합리적이고 왜곡된 신념을 수정하는 내용의 심리적 개입이 효과적일 수 있다. 뿐만 아니라 삶의 의미나 주도적 인생태도와 같은 보호요인이 잘 작동할 수 있도록 하는 심리교육적 개입 프로그램이 요구된다. 또한 예방과 교육 및 상담에서 인터넷도박중독을 신경생물-심리-사회적 문제로 인식하고 다차원적이며 협력적인 접근이 필수적이다.



우리는 다양한 일상적인 활동을 통하여 즐거움이나 만족을 얻는다. 하지만 그 활동이 과도해졌을 때 삶의 손상을 가져오는 활동들도 많다. 이런 활동에는 지금까지 전문가들의 주의를 받아왔던 약물(혹은 물질) 사용뿐만 아니라 섭식, 운동, 성행위, 쇼핑, 인터넷사용, 도박 등이 있다(김교현, 2002). 이 활동들 가운데 도박은 합법화되고 허용되는 경향이 강해지면서 많은 사람들이 접하는 일상적인 활동이 되었고, 도박중독 인구(병적 도박자) 또한 급증하고 있다. 뿐만 아니라 인터넷의 급속한 보급과 도박관련 사이트의 확산으로 인하여 도박장에 가지 않아도 때와 장소에 구애받지 않고 인터넷을 이용해 도박을 즐길 수 있다. 따라서 이런 인터넷 도박기회의 증가로 인하여 도박중독자는 더욱 늘어날 가능성이 높다.

인터넷 도박은 급속하게 정보화 사회로 변해가는 한국에서 해결해야 할 도전적 문제 중 하나다. 그러나 아직까지 한국에서 이루어지는 인터넷 도박의 실태가 어떠한지에 대해서는 체계적 연구가 거의 없는 형편이다. 따라서 본 연구를 통해 밝혀진 심리사회적 특징들이 인터넷을 이용한 도박게임 이용자들을 이해하는데 도움이 될 수 있을 것으로 본다.

### 참 고 문 헌

김교현 (2001). 주도적 대처척도. 사회과학연구, 12(1), 23-34. 충남대학교 사회과학연구소.  
 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.  
 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형 상식모형의 확장. 한국심리학회지: 건강 11(2), 243-274.  
 김교현, 권선중 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. 한국심리학회지: 건강 8(2), 261-277.  
 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지: 건강 9(2), 285-320.  
 주리애, 권석만 (2001). 인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석: 국내에서 보고된 사례를 중심으로. 심리과학, 10(1), 93-115.  
 원두리, 김교현, 권선중 (2005). 한국판 삶의 의미척도의 타당화 연구: 대학생을 대상으로. 한국심리학회지: 건강 10(2), 211-225.  
 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강 8(2), 399-414.  
 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형 성별 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 9(2), 351-376.  
 이홍표 (2003). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 청구논문.  
 이홍표 (2004). 5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향. 한국심리학회지: 건강, 9(3), 555-568.  
 전경구, 최상진, 양병창 (2001). 통합적 한국판 CES-D 개발. 한국심리학회지: 건강 6(1), 59-77.  
 황상민, 한규석 (1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울: 박영사.  
 American Psychiatric Association (1980). DSM-IV: *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4rd ed.). Washington, DC: APA.  
 Blaszczynski, A., & McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of

- addictive gambling. *International Journal of the Addictions*, 24, 337-350.
- Bolen, D. W. & Boyd, H. W. (1968). Gambling and gambler. *Archives of General Psychiatry*, 18, 617-630.
- Dickerson, M. G., Cunningham, R., England, S. L., & Hinchey, J. (1991). On the determinants of persistent gambling III: Personality, prior mood, and poker machine play. *International Journal of the Addiction*, 26 (5), 531-548.
- Gilvoch, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 1110-1126.
- Griffith, M. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85, 351-379.
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior*, 6 (6), 557-568.
- Jacobs, D. F. (1987). A general theory of addiction : Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T. Galski(Eds.), *The Handbook of Pathological Gambling* (169-194). Springfield, Illinois: Charles C Thomas.
- Joinson, A. (1998). Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet. In: Gackenback, J. (ed.), *Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*(pp. 43-60). New York: Academic Press.
- King, A., & Barack, A. (1999). Compulsive internet gambling. A new form of an old clinical pathology. *Cyberpsychology and Behavior*, 2 (5), 441-456.
- Ladouceur, R., & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P.M. Salkovskis(Ed.), *Trends in cognitive and behavioral therapies* (pp. 89-120). NewYork: John Wiley & Sons.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Orford, J., Sproston, K., Erens, B., White, C., & Mitchell, L. (2003). *Gambling and problem gambling in Britain*. New York: Brunner-Routledge.
- Raghunathan, R., & Pham, M. T. (1999). All negative moods are not equal: motivational influence of anxiety and sadness on decision making. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 79 (1), 56-77.
- Sevigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M. F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153-158.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34, 1598-1604.

논문접수일: 2007년 2월 15일

게재결정일: 2007년 3월 13일

## Psychosocial Characteristics of Internet Gamblers in South Korea

MinKyu Rhee<sup>1)</sup> Kyo-Heon Kim<sup>2)</sup> Sun-Jung Kwon<sup>2)</sup>

1) Dept. of Psychology, GyeongSang National University

2) Dept. of Psychology, Chungnam National University

The purposes of this study were to investigate psychosocial characteristics of internet gamblers. Participants included 424 people who were legal gamblers, 834 people who were internet users, and 907 ordinary university students and their families, all of them totaled 2166. According to the results, in the aspect of demographical characteristics, males who had the internet gambling experiences account for 60.1% which was higher than the females. In view of age, among the participants whose age was less than 40, internet gambling experienced people were fewer than those inexperienced, while the inexperienced participants took up less percentage among the people who were over 40 years old. Seen from the marriage states, there were more internet gamblers among the unmarried participants. What is more, in the group of Buddhists and irreligionists, internet gambling experienced participants were more than the inexperienced, which was as same as the situation in the group of higher school and graduate students. The groups with higher percentage of internet gambler were students, businessmen, experts, manufacturers and independent enterprisers. There was no significant difference of the percentages of internet gamblers due to the difference of family month salary. In the aspect of psychological characteristics, the results showed that the internet gamblers possessed higher motive for socialization, amusement, and excitement than the internet gambling inexperienced people, but as to the monetary motive, there was no significant difference between the internet gambling experienced and inexperienced participants. Especially, among the four gambling motives, the internet gamblers increased in

the order of socialization = excitement > amusement > monetary motive. Further more, the internet gambling experienced participants possessed greater irrational belief for gambling but more negative life attitude and less sense of purpose in life. Such a result suggested that the irrational belief for internet gambling acted as a risk factor while the important life attitude and life meaning acted as protective factors. In the end, we discussed the internet gambling addiction prevention education as well as therapeutic intervention.

*Keywords : internet gambling, demographical characteristics, gambling motivation, irrational belief for gambling, prevention strategies*

K C I