

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2007. Vol. 12, No. 1, 1 - 19

성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략

권선중 김교현
충남대학교 심리학과
이민규
경상대학교 심리학과

성한기
대구가톨릭대학교 심리학과
강성군[†]
한국도박중독예방치유센터

본 연구에서는 사회문제로 떠오르고 있는 불법 인터넷 도박의 심각성을 탐색하고 그 대책을 논의하였다. 강원도와 충청도에 거주하는 성인과 남자 청소년 593명을 대상으로 불법 인터넷 도박 경험과 관련된 자료를 수집하였다. 성인 참여자 334명 중에서 도박 경험이 있는 252명을 '불법 인터넷 도박자 집단'과 '정기적인 오프라인 도박자 집단', 그리고 '단순 도박경험자 집단'으로 구분하여 도박폐해 심각도와 도박 중독 수준, 부정 정서경험, 도박 동기, 비합리적 도박신념 등의 차이를 분석했다. '불법 인터넷 도박자 집단'은 상대적으로 높은 수준의 도박폐해 심각도와 도박 중독 수준을 보였는데, 특히 DSM기준에 따른 병적 도박자가 73.6%에 이르는 것으로 나타났으며, 나머지 도박 관련 특성 또한 단순 도박경험자들에 비해 높았다. 남자 청소년 259명 중에서 '불법 인터넷 도박' 사이트에 방문해 본 경험이 있다고 응답한 비율은 23.6%로 나타났고, 인터넷 도박게임을 해 본 경험이 있는 청소년 또한 25.5%에 이르렀다. 전체의 10%에 해당되는 청소년들이 지금도 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있는 것으로 조사되었고 이들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 불법 도박 사이트에 방문해본 비율이 높았다. 마지막으로 불법 인터넷 도박 문제에 대처하기 위한 예방 전략으로 정부 및 관련 기관에서 (1) 일선 초중등학교에 예방 교육 동영상 제작/보급할 것과 (2) 사이버 상담을 활성화 시킬 것을 제안하였다.

주요어 : 불법 인터넷 도박, 도박 중독, 도박 동기, 비합리적 도박신념, 예방 전략

[†] 교신저자(Corresponding author) : 강성군, 강원도 정선군 사북읍 사북리 424, 한국도박중독예방치유센터
E-mail: ksgtiger@hanmail.net

2006년 중반기에 한국사회를 떠들썩하게 했던 여러 사건들 중에서 가장 큰 사회문제로 떠올랐던 것은, 바다이야기(성인오락실)로 대표되는 불법 도박¹⁾에 관한 것이었다. 관심이 한창 고조되던 시점에는 ‘대한민국은 도박 공화국’이라는 자극적인 머릿기사가 일간지의 1면을 장식하기도 했다. 불법 도박은 내국인 카지노나 경마, 경륜 등과 같은 합법 도박에 비해 더 많은 위험요소를 포함하고 있다.

첫째, 불법 도박은 일반인들에게 높은 수준의 접근성과 가용성을 제공한다. 합법 도박의 경우 특정 지역민들이 방문하기 쉬운 곳에 도박장이 위치해 있고 그 또한 의도적인 계획 하에 방문할 수 있는 곳(일반 주택가와는 분리되어 있는 장소)인 반면, 불법 도박의 경우 전국적으로 다양한 지역에, 그리고 일반인들의 일터나 거주지 근처에 도박장이 위치해 있다. 이렇게 접근성과 가용성이 높을 경우, 도박의 가장 심각하고 핵심적인 역기능 중 하나인 도박 중독자의 발생 가능성이 높아진다.²⁾ Shaffer 등(2004)의 “중독 증후군 모형”에 따르면, 중독 문제의 ‘시작 단계’는 생리/심리적 취약성을 지닌 개인이 중독 위험성이 있는 대상과 접촉하는 경험에서 출발한다. 따라서 도박성 게임에 대한 접근성과 가용성이 높아질수록 중독 문제의 발생가능성이 높아지고, 사교적인 도박행동에서 문제성 도박행동으로 넘어가는 시간적 흐름 또한 빨라질 수 있다.

둘째, 불법 도박의 경우 ‘불법’이라는 특성상 정부의 관리/감독은 말할 것도 없고 그 규모조차 제대로 파악하기 어렵기 때문에 다양한 속임수와 불법 조작이 이루어질 가능성이 높다. 예를 들어 승률과 승패를 조작하거나 바람잡이를 활용하는 것, 과도한 예시/연타로 사행성을 극대화시키는 것 등이 그에 해당되며 이는 도박 중독을 촉진하는 위험 요소이다.

앞서 언급한 위험성을 모두 가지고 있으면서, 또 다른 위험성을 포함하고 있는 도박 형태가 바로 ‘불법 인터넷 도박³⁾’이다. 불법 인터넷 도박은 사이버 공간이 갖는 다양한 특성으로 인해 중독 문제에 매우 취약한 도박 유형이다(Griffiths, 2003; King & Barack, 1999). 먼저 불법 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(예, 업무시간에 사무실 컴퓨터로 불법 인터넷 도박을 하는 행위). 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, 2006a). 마지막으로 실제 게임에 비해 데모(demo) 게임의 승률을 높이는 사기성과, 사이트에 공시한 승률을 조작하는 불법성이 전혀 규제/감독되지 않

1) 바다이야기나 황금성과 같은 성인오락실은 정부의 승인 하에 합법적으로 개업한 게임장이긴 하지만, 승률의 조작이나 바람잡이의 활용, 과도한 예시연타 등의 불법적 요소가 많은 것으로 드러났기 때문에 본 연구에서는 불법 도박장으로 간주할 것이다.
2) 좀 더 근본적인 의미에서 도박을 어떻게 정의하고 그로 인해 발생하는 문제를 어떻게 이해할 것인가에 관한 포괄적인 논의는 김교현, 2006b를 참고하라.
3) 계좌이체나 신용카드 결제를 통해 직접적인 금전거래가 이루어지거나 환전소를 이용한 게임머니 교환이 가능한 형태의 인터넷 도박

는 특성을 가지고 있다(Sevigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005).

그 뿐만 아니라 불법 인터넷 도박은 더 큰 잠재적 위험성을 가지고 있는데, 오프라인에서는 볼 수 없었던 집단을 도박장으로 불러 모을 수 있다. 특히 사이버 공간 상에서는 아동과 청소년의 접근을 차단할 수 있는 근본적이고 완벽한 방법이 없기 때문에⁴⁾ 이들을 도박 중독 문제의 위험 집단으로 만들 가능성이 있다. 국내에서는 최근에 와서야 아동 및 청소년 도박 행동의 위험성에 대한 경험적 증거가 보고되기 시작했고(권선중, 2003; 권선중, 김교헌, 최지욱, 2006; 연미영, 2006) 사회적 인식 또한 매우 부족한 실정이지만, 북미 및 유럽 등지에서는 예전부터 다양하고 광범위한 연구가 이루어져 왔다(Chambers & Potenza, 2003; Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002; Griffiths & Wood, 2000; Stinchfield, 2001). Orford, Sproston, Erens, White 및 Mitchell(2003)은 북미와 영국에서 수행된 아동 및 청소년 문제성 도박 연구들을 개관한 후, 특히 십대 아동 및 청소년 집단이 도박문제 발달에 취약한 집단이라고 결론 내렸다. 도박 관련 문제를 가지고 있는 청소년들은 낮은 자존감과 높은 수준의 우울 및 불안, 빈약한 대처 기술을 가지고 있는 것으로 나타났다. 자살사고와 자살시도의 비율도 높은 것으로 조사되었다. 이들은 범죄에 연루되는 비율이 높았고 다른 중독이 공병하거나 병적 도박 상태로 이동하는 속도가 매우 빠른 것으로 나타났다.

따라서 청소년들의 직·간접 경험 가능성을 높이는 불법 인터넷 도박은 다른 유형에 비해 더 큰 잠재적 위험성을 가지고 있다.

지금까지의 논의를 종합하면 불법 도박은 합법 도박에 비해 더 많은 위험 요소를 포함하고 있으며, 그 중에서도 ‘불법 인터넷 도박’이 가장 위험한 유형으로 보인다. 최근 ‘바다이야기’ 파장으로 인해 성인오락실에 대한 정부의 제재와 단속이 시작된 후 오프라인상의 불법 도박은 전통적인 형태(예, 하우스 도박)만이 주로 남아 있게 되었지만,⁵⁾ 언론보도에 따르면 불법 인터넷 도박은 다양한 형태로 변형되어 급증하고 있는 것으로 추정된다. 특히 외국에 서버를 두고 외국인 명의 국내 계좌를 통해 게임머니를 현금으로 환전해 주는 형태의 불법 인터넷 도박이 성행하고 있으며, 인터넷 도박 프로그램과 회원 데이터베이스를 가진 성인 PC방에서는 일반인들을 유혹하고 있다. 이러한 흐름 속에서, 최근 몇 년 사이에 불법 성인오락실을 통해 양산된 도박 중독자들이 불법 인터넷 도박판으로 흘러들어갔을 가능성 또한 높다.

그러나 지금까지 언급한 내용들은 논리적 개연성과 국외 선행연구들에 근거한 가능성일 뿐, 국내 상황을 반영하며 이를 지지할 만한 실증연구는 전무한 실정이다. 연구자들의 지식 내에서, 인터넷 도박의 위험성을 경험적으로 검증한 국내 연구는 성인들을 대상으로 수행된 이민규와 김교헌(2004)의 연구뿐이다. 연구 결과에 따르면 도박

4) 다양한 인터넷 문제에서 활용되고 있는 유해환경 차단 프로그램이나 주민등록번호를 활용한 성인 인증 등의 방법이 있긴 하지만, 차단 프로그램을 무력화 시키거나 주민등록번호를 도용하는 등의 사례가 많아 그 효용성이 별로 없는 것으로 밝혀져 있다.

5) 물론 여전히 단골 고객들을 대상으로 성인오락실이 운영되고 있는 현실이지만, 현상적으로 줄어든 것은 분명해 보인다.

성 게임과 관련성이 있는 사이트를 방문해서 질문에 응답한 834명 중 절반 이상(57% 정도)이 “인터넷 도박을 해본 경험이 있다”고 응답했고, 이들은 주로 집에서 무료함을 달래기 위해 밤 시간대에 화투류 게임을 중심으로 인터넷 도박을 하고 있었다. 이들은 오프라인의 도박성 게임 이용자들에 비해 상대적으로 더 젊고 교육 수준이 높으며 전문직에 종사하는 경우가 많았다. 이들 중에서 병적 도박자에 해당하는 비율이 21%가량이 되었으며, 인터넷 게임머니를 현금으로 결제해 본 사람이 16%가량이 되었고, 결제한 지금까지의 액수가 100만원이 넘는 경우도 7% 정도에 이르렀다. 그러나 이민규와 김교현의 연구에 포함된 인터넷 도박자들은 불법 인터넷 도박뿐만 아니라 단순한 레크리에이션 수준의 도박 게임 경험 등이 혼입되어 있어 결과 해석에 어려움이 있고 청소년들이 대상에 포함되지 않았다. 따라서 본 연구에서는 불법 인터넷 도박으로 인한 직접적인 폐해와 도박 중독 정도를 살펴보고, 청소년들의 불법 도박 사이트 방문경험 및 인터넷 도박 게임 실태를 알아보려고 했다.

좀 더 구체적으로 본 연구의 내용을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 온라인 현금거래가 가능한 일반 성인들을 대상으로 불법 인터넷 도박을 정기적으로 하는 도박자들과 다른 도박자들(정기적으로 오프라인 도박을 하는 사람들과 단순 도박경험자)을 분류하여 도박폐해 심각도와 도박 중독 수준에 있어서의 차이를 살펴보았다. 그리고 선행 연구(김교현, 성한기, 이민규, 2004; 이홍표, 2003)를 통해 위험 요인으로 밝혀진 부정적 정서(우울, 불안)와 도박 동기, 비합리적 도박신념간의 차이를 비교 분석하였다. 청소년들의 잠재적 위험성과

관련해서는, 인터넷 불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터넷 도박 게임 유무, 그리고 그러한 경험이 게임 횟수와 장래 성인도박 의도, 비합리적인 도박 신념에 미치는 효과 등을 살펴보았다.

방 법

참여자

일반 성인 집단

강원과 충남에 거주하는 대학생과 일반 성인 350명을 대상으로 2006년 9~11월 사이에 자료를 수집했다. 1차로 불성실한 응답 및 중도 포기한 문항이 많은 자료를 제외하여 334명의 자료를 얻었고 그 중에서 도박경험이 전혀 없는 82명을 분류하여 제외한 결과, 최종 분석 대상자는 252명이었다(결과에서 자세히 설명함).

252명 중에서 남성이 76.2%(192명; 연령 $M=37.80$, $SD=10.29$), 여성이 21.8%(55명; 연령 $M=33.41$, $SD=11.23$)로 나타났으며(무응답 5명), 인구통계학적 분포 특징은 표 1에 제시하였다.

남자 청소년 집단

대전에 거주하는 남자 중학생을 대상으로 2006년 8월에 자료를 수집했다. 총 280명의 자료 중 불성실한 응답 및 중도 포기한 문항이 많은 자료를 제외한 최종 분석 대상자는 259명이었으며, 이들의 평균 연령은 14.95세($SD=.82$, 범위=14~16세)였다.

측정 도구

도박행동 유형 및 빈도 측정

도박행동 빈도를 측정하는 척도는 경마/경륜을 포함하여 화투/트럼프, 카지노(강원랜드), 성인 오락실, 하우스 불법 도박 등 총 5가지의 도박성 게임을 한 달 기준으로 얼마나 자주하는지를 묻는 Likert식 4점(0~3점) 척도로 구성되어 있다(0: 전혀 하지 않는다, 1: 월평균 1회 미만, 2: 월평균 2~4회 정도, 3: 평균 주 1회 이상). 본 연구에서 얻어진 척도의 신뢰도(Cronbach Alpha, 이하 동일)는 .75이었다.

도박폐해 심각도 척도

이홍표(2003)에 의해 개발된 척도로, 도박으로 인한 대인관계나 가족관계의 손상, 법적 위기, 경제적 손실, 여가활동이나 일상 활동에 대한 관심의

상실 등을 물어 도박의 직접적인 피해 정도를 평가한다. 원척도는 Likert식 5점 척도의 29문항으로 구성되었으나, 본 연구에서는 8문항을 선별하여 사용하였고, 이 간편 척도의 신뢰도는 .96이었다.

도박중독(병적 도박) 척도

DSM-IV(1994)의 병적 도박 진단준거에 기초해서 도박중독의 정도를 측정하고 있는 이홍표(2003)의 KMAGS-DSM를 사용하였다(1년 시점 기준). 이 척도는 DSM-IV의 10개의 병적 도박 진단준거의 존재 유무를 자기보고식으로 답변하도록 구성되어 있다. 본 연구에서 척도의 신뢰도는 .91이었다.

우울 척도

전경구, 최상진 및 양병창(2001)이 한국어로 표준화한 한국판 CES-D를 사용하였다. Likert식

표 1. 성인 참여자들의 인구학적 특성

변인	구분	빈도(%)	변인	구분	빈도(%)
월수입	100만원 미만	29(11.5)	결혼관계	기혼	103(40.9)
	100-199만	76(30.2)		미혼	80(31.7)
	200-299만	91(36.1)		무응답	69(27.4)
	300-399만	30(11.9)		계	252(100.0)
	400-499만	11(4.4)	연령	10대	10(4.0)
	500만원 이상	13(5.2)		20대	66(26.2)
	무응답	2(0.8)		30대	47(18.7)
계	252(100.0)	40대		101(40.1)	
		50대		27(10.7)	
최종학력	초등졸	1(0.4)	무응답	1(0.4)	
	중학졸	10(4.0)	계	252(100.0)	
	고등졸	154(61.1)	종교	개신교	43(17.1)
	대학졸	80(31.7)		천주교	21(8.3)
	대학원이상	7(2.8)		불교	54(21.4)
	계	252(100.0)		무교	125(49.6)
		기타		9(3.6)	
		계	252(100.0)		

4점형 20문항으로 구성되어 있으며 본 연구에서 척도의 신뢰도는 .92였다.

불안 척도

한덕웅, 이장호, 전경구 및 Spielberg (2000)가 한국어로 표준화된 STAI의 특성 척도를 사용하였다. Likert식 4점형 20문항으로 구성되어 있으며 본 연구에서 나타난 척도의 신뢰도는 .92였다.

도박동기 척도

이홍표(2003)에 의해 개발된 척도로, “왜 자신이 도박을 하게 되는가?”를 묻는 45문항으로 구성되어 있다. 이홍표(2003)의 연구에 의하면, 이 척도는 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기 등의 독립적인 5요인으로 구성된다. 본 연구에서는 각 요인별로 높은 부하량을 보이는 3문항씩을 선별하여 총 15개의 문항을 사용하였다. 하위 동기 척도별 신뢰도는, 회피 .90, 금전 .90, 흥분 .89, 사교 .89, 유희 .86이었다.

비합리적 도박 신념 척도

Steenbergh 등이 개발한 비합리적 도박신념 척도를 이홍표(2003)가 한국어로 번안하여 타당화한 것을 사용하였다. 습관적이거나 과도한 도박행동빈도를 유도할 만한 도박에 대한 비합리적 신념을 묻는 내용으로, 원척도는 Likert식 5점 척도의 30문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 6문항을 선별하여 사용하였고 척도의 신뢰도는 .89였다.

청소년 대상 측정치

청소년들의 인터넷 도박게임 실태를 확인하기

위해, ‘불법 인터넷 도박 사이트 방문 경험 유무’와 ‘인터넷 도박게임 경험 유무’, ‘지금도 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있는지 여부’를 묻는 질문을 포함시켰다. 그리고 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있다면 ‘1주일에 평균 몇 회를 하는지’를 주관식으로 기록하는 질문이 포함되어 있었다.

다음으로, 청소년용으로 타당화된 도박 관련 측정도구가 국내에는 없으므로 이들의 장래 성인 도박의도와 비합리적 도박신념을 묻기 위해 문항을 개발하였다. 먼저 “장래 도박 의도”는 다음과 같은 4문항으로 구성하였다: ‘나는 합법적으로 카지노에서 도박을 할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다.’, ‘나는 합법적으로 경마, 경륜 등의 스포츠 도박을 할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다.’, ‘나는 합법적으로 인터넷 현금거래 도박 사이트를 이용할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다.’, ‘나는 합법적으로 복권(로또 등)을 살 수 있는 성인이 되면, 복권(로또 등)을 살 것이다.’ Likert식 7점 척도로 구성하였으며 본 연구에서 신뢰도는 .76으로 나타났다.

다음으로 “비합리적 도박신념”의 경우 이홍표(2003)의 척도 중에서 현직 중학교 교사(20년 경력)의 검토를 통해 청소년들이 이해하고 반응하기에 적절한 6문항을 선별하여 사용하였다. 포함된 문항은 다음과 같다: ‘도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려 있다.’, ‘도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다.’, ‘도박을 하면 결국에는 돈을 잃기보다는 따게 될 것이다.’, ‘도박게임에서 이기거나 돈을 따는 것은 내 기술이 좋았거나 뒷받침되었기 때문이다.’, ‘지난 게임의 결과들을 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하

면 이길 가능성이 높아진다.’ Likert식 7점 척도로 구성하였으며 본 연구에서 신뢰도는 .86으로 나타났다.

분석 방법

빈도분석과 교차분석, t검증, 일원변량분석, 이원변량분석을 실시하였고, 도구로는 SPSS for Window 12.0v를 이용하였다.

결 과

성인들의 불법 인터넷 도박 문제

불법 인터넷 도박자들과 도박 문제를 비교할 집단을 만들기 위해 다음과 같은 분류과정을 거쳤다. 먼저 최종분석 대상자 334명 중 “도박 행동 5개” 모두에 ‘전혀 하지 않는다.’라고 응답한 사람들(82명/ 24.5%)을 ‘도박 무경험자’로 분류하여 분석 자료에서 제외했다.

그리고 나머지 252명을 세 집단으로 분류하였는데, 먼저 ‘현금거래 인터넷 도박 사이트(리얼머니 게임 사이트 등)에 정기적으로 방문하십니까?’라는 질문에 ‘그렇다’고 응답한 사람들을 “불법 인터넷 도박자” 집단(54명/ 21.4%)으로 분류하였다. 다음으로 불법 인터넷 도박 사이트에 정기적으로 방문하지 않는 사람들 중에서 ‘화투나 카드 게임, 경마나 경륜 게임, 카지노(강원랜드) 게임’ 등을 “월 평균 2회 이상 한다.”라고 응답한 사람들을 “정기적인 offline 도박자” 집단(75명/ 29.8%)으로 분류하였고, 마지막으로 각 도박행동 지표중 적어도 하나 이상에 “월 평균 1회 미만 한다.”라고 응

답하고 “월 평균 2회 이상 한다.”에 응답하지 않은 사람들을 “단순 도박경험자” 집단(123명/ 48.8%)으로 분류하였다.

그러나 정기적으로 불법 인터넷 도박을 하는 사람들 중에서도, 선행연구(김교헌 등, 2004, 2005)에서 도박 문제의 심각성 수준이 높은 것으로 나타난 합법 도박장을 정기적으로 방문하는 사람들이 있을 가능성이 있고, 이들의 도박 문제가 결과 해석에 어려움을 초래할 수 있다. 즉, 불법과 합법 도박을 모두 하는 사람들의 도박 문제가 불법 인터넷 도박만 하는 사람들에 비해 더 크다면, 그 영향력으로 인해 다른 도박자들(offline 도박 집단)과의 비교 결과를 해석하기 어렵다. 이러한 가능성을 배제하기 위해 “도박 행동 지표”를 활용하여 “불법 인터넷 도박자”집단을 재분류 하였다. 분류 결과에 따르면 54명 중 절반(27명/ 50%)이 불법과 합법 도박을 모두 하는 것으로 나타났다.

이들 간의 차이를 분석한 결과 대부분의 도박 문제에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다, 도박심각도 $t=1.156, p>.05$; 도박중독 $t=.329, p>.05$; 금전동기 $t=-.222, p>.05$; 비합리적 도박신념 $t=1.728, p>.05$; 우울 $t=1.073, p>.05$; 불안 $t=.863, p>.05$. 다만 몇 가지 도박 동기에서는 유의한 차이가 나타났는데, 불법 인터넷 도박만 하는 집단에 비해 합법과 불법 모두 하는 집단이 더 높은 수준의 회피, $t=3.124, p<.05$, 흥분, $t=3.417, p<.05$, 및 유희동기를, $t=2.717, p<.05$, 보였다. 따라서 이후 분석 결과에서 제시될 “불법 인터넷 도박자”의 도박 문제는 기본적으로 불법 인터넷 도박으로 인해 야기된 것으로 해석할 것이다.

먼저 도박 유형에 따른 도박 문제의 차이를

분석한 결과(표 2), 도박폐해 심각도의 경우 ‘불법 인터넷 도박자’나 ‘정기적인 Offline 도박자들’이 ‘단순 도박경험자들’에 비해 더 높은 것으로 나타났고 둘 간의 차이는 유의하지 않았다. 그러나 도박 중독 수준의 경우 ‘불법 인터넷 도박자’ 집단이 나머지 집단에 비해 높은 것으로 나타났다.

추가로 K-MAGS의 개별 문항에 대한 반응을 DSM-IV의 병적 도박 준거로 삼아 각 집단 간 도박 중독 수준을 비교해 보았다. DSM의 병적 도박 준거에 따르면 10문항 모두에 ‘아니다’라고 응답할 경우 ‘사교성’ 도박자, ‘그렇다’는 응답이 1~

4개 사이일 경우 ‘위험 및 문제성’ 도박자, ‘그렇다’는 응답이 5개 이상일 경우 ‘병적’ 도박자로 분류된다. 분석 결과를 살펴보면(표 3), 집단 간 병적 도박자 비율의 차이가 유의했는데, $\chi^2=106.252, p<.001$, ‘불법 인터넷 도박자’들의 경우 ‘위험 및 문제성’ 수준 26.4%(14명), ‘병적’ 수준 73.6%(39명)로 나타났다(무응답 1명 제외). 특히 이들 중에서는 사교성 도박자가 단 한명도 없는 것으로 나타났다.⁶⁾

또 다른 도박 문제로, 도박 유형에 따른 부정적 정서의 차이를 살펴 본 결과(표 4) 우울 및 불안

표 2. 도박 유형에 따른 도박 문제의 차이

	구분	N	M	SD	df	F	Post hoc (Scheffe')
도박 심각도	1) 불법 인터넷 도박자	54	12.38	8.85			
	2) 정기적인 Offline 도박자	73	10.16	9.39	2,243	55.827***	1),2)>3)
	3) 단순 도박경험자	119	1.57	4.11			
도박 중독	1) 불법 인터넷 도박자	53	6.37	2.64			
	2) 정기적인 Offline 도박자	73	4.78	3.21	2,233	84.175***	1)>2)>3)
	3) 단순 도박경험자	110	1.10	2.21			

*** $p<.001$

표 3. 도박 유형에 따른 중독 수준의 차이(DSM 기준)

	중독 구분			전체
	사교성	문제성	병적	
불법 인터넷 도박자	0 0.0%	14 26.4%	39 73.6%	53 100.0%
정기적인 offline 도박자	12 16.4%	20 27.4%	41 56.2%	73 100.0%
단순 도박 경험자	78 70.9%	20 18.2%	12 10.9%	110 100.0%

$\chi^2=106.252, p<.001$

6) 참고로, 단순 도박 경험자들의 병적 도박 비율이 선행 연구에 비해 높게 나온 것은 사전에 도박 경험이 없는 일반인들의 자료를 제외시켰기 때문이다.

모두에서 도박심각도와 유사한 결과가 나타났는데, ‘불법 인터넷 도박자’나 ‘정기적인 Offline 도박자들’이 ‘단순 도박경험자들’에 비해 더 높은 수준을 보이는 것으로 나타났고 두 집단 간의 차이는 유의하지 않았다.

마지막으로 도박 유형에 따른 도박동기와 비

합리적 신념의 차이를 살펴보았는데(표 5), 먼저 도박동기의 차이분석 결과에 따르면 모든 동기에서 집단 간 차이가 유의한 것으로 확인되었다. 사교동기를 제외하고 유의한 차이를 보인 도박동기 모두에서 ‘불법 인터넷 도박자들이 상대적으로 높은 수준의 동기를 가진 것으로 나타났다.

표 4. 도박 유형에 따른 부적 정서경험의 차이

	구 분	N	M	SD	df	F	Post hoc (Scheffe')
우울	1) 불법 인터넷 도박자	53	25.39	11.87	2,243	13.987***	1),2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	71	22.26	11.25			
	3) 단순 도박경험자	122	16.88	9.31			
불안	1) 불법 인터넷 도박자	51	30.37	10.14	2,238	8.104***	1),2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	70	28.54	11.60			
	3) 단순 도박경험자	120	23.87	10.52			

*** $p < .001$

표 5. 도박 유형에 따른 도박동기와 비합리적 신념의 차이

	구 분	N	M	SD	df	F	Post hoc (Scheffe')
회피 동기	1) 불법 인터넷 도박자	52	5.73	3.07	2,228	35.298***	1)>2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	71	3.45	3.28			
	3) 단순 도박경험자	108	1.56	2.68			
금전 동기	1) 불법 인터넷 도박자	53	5.43	3.32	2,229	39.512***	1),2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	72	5.52	3.90			
	3) 단순 도박경험자	107	1.60	2.85			
홍분 동기	1) 불법 인터넷 도박자	53	7.69	2.48	2,229	58.737***	1),2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	72	6.45	3.38			
	3) 단순 도박경험자	107	2.72	3.05			
사교 동기	1) 불법 인터넷 도박자	53	4.45	3.14	2,231	4.585*	2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	72	4.41	3.57			
	3) 단순 도박경험자	109	3.09	3.35			
유희 동기	1) 불법 인터넷 도박자	53	7.00	2.57	2,229	37.381***	1)>2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	70	5.51	3.00			
	3) 단순 도박경험자	109	2.87	3.25			
비합리 도박 신념	1) 불법 인터넷 도박자	54	13.57	4.89	2,246	57.146***	1),2)>3)
	2) 정기적인 Offline 도박자	74	11.56	6.18			
	3) 단순 도박경험자	121	5.35	4.90			

* $p < .05$ *** $p < .001$

구체적으로 살펴보면 금전동기와 흥분동기의 경우 ‘불법 인터넷 도박자’나 ‘정기적인 Offline 도박자들’이 ‘단순 도박경험자들’에 비해 더 높은 수준을 보이는 것으로 나타났고, 회피동기와 유희동기의 경우 ‘불법 인터넷 도박자’, ‘정기적인 offline 도박자’, ‘단순 도박경험자’ 순으로 높은 동기를 보였다.

다음으로 비합리적 도박신념에서의 차이를 살펴본 결과, ‘불법 인터넷 도박자’와 ‘정기적인 offline 도박자’들이 ‘단순 도박경험자’들에 비해 더 높은 수준의 비합리적 도박신념을 가진 것으로 나타났다.

참고로, 비록 사례수가 너무 작아 일반화시키기에는 무리가 있으나, ‘불법 인터넷 도박자들’의 인구통계학적 특성을 살펴보았다. 먼저 성별을 살펴본 결과 남성이 90.7%로 대부분을 차지했고, 연령대는 40대 38.9%, 30대 37.0%, 그리고 50대 13.0%, 20대 11.1% 순이었다. 혼인관계는 무응답 비율이 35.2%로 높았으며, 응답자 중에서는 기혼

이 57.1%로 가장 많았다. 종교는 무교가 44.4%로 가장 많았고 나머지는 불교 33.3%, 기독교 13.0%, 천주교 5.6% 순이었다. 최종학력은 고졸이 53.7%로 가장 많았고 다음은 대졸 40.7%, 중졸 5.6% 순이었다. 직업은 건설업이 24.1%로 가장 많았고 나머지는 자영업 16.7%, 공무원 13.0%, 전문직 9.3% 순이었다. 월평균 수입은 200만원대가 42.6%로 가장 많았고 나머지는 100만원대 33.3%, 300만원대 9.3%, 100만원 미만 7.4% 순이었다.

청소년들의 인터넷 도박 문제

청소년들의 인터넷 도박게임 실태를 분석한 결과(표 6, 7), 불법 인터넷 도박 사이트에 방문해본 경험이 있다고 응답한 이들이 23.6%에 이르는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있는 청소년이 25.5%에 이르렀고, 전체의 10%에 해당되는 청소년들이 지금도 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있는 것으로 조사되었다.

표 6. 청소년들의 인터넷 도박게임 실태

불법 인터넷 도박 사이트 방문 경험		인터넷 도박게임 경험 유무		정기적인 인터넷 도박게임 유무	
있다	없다	있다	없다	정기적이다	아니다
61 (23.6%)	198 (76.4%)	66 (25.5%)	193 (74.5%)	26 (10.0%)	233 (90.0%)

표 7. 현금거래 도박 사이트 방문경험에 따른 정기적인 인터넷 도박 유무차이

		정기적인 인터넷 도박게임 유무		전 체
		정기적이다	아니다	
불법 인터넷 도박 사이트 방문 경험	있다	16(26.2%)	45(73.8%)	61(100.0%)
	없다	10(5.1%)	188(94.9%)	198(100.0%)

$\chi^2=23.162, p<.001$

인터넷 도박게임을 정기적으로 하는 청소년들
 간에 불법 도박 사이트 방문경험에 차이가 있는
 지 분석한 결과 유의한 차이를 보였는데, $\chi^2=$
 23.162, $p<.001$, 정기적으로 인터넷 도박게임을 하
 는 청소년들이 더 많이 불법 도박 사이트에 방문
 해 본 것으로 나타났다.

불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터
 넷 도박유무에 따른 ‘인터넷 도박게임 1주일 평균

횟수’ 차이를 분석한 결과(표 8), 상호작용 효과,
 $F_{1,255}=3.987$, $p<.05$,와 주효과가 모두 유의한 것으
 로 나타났다(불법 도박 사이트 방문유무:
 $F_{1,255}=6.711$, $p<.01$, 정기적인 인터넷 도박게임 유
 무: $F_{1,255}=86.078$, $p<.001$). 상호작용 효과를 살펴
 보면, 인터넷 도박게임을 비정기적으로 하는 집단
 에서는 불법 도박 사이트 방문 유무에 따른 집단
 간 차이가 유의하지 않았으나, 정기적으로 하는

표 8. 불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터넷 도박유무에 따른 인터넷 도박게임 1주일 평균 횟수의 차이

현금거래 인터넷 도박 사이트 방문	정기적인 인터넷 도박게임 유무	M	SD	N
경험 있다	정기적이다	3.25	4.23	16
	아니다	.17	.38	45
	전 체	.98	2.53	61
경험 없다	정기적이다	2.00	3.65	10
	아니다	.02	.12	188
	전 체	.11	.90	198
전 체	정기적이다	2.76	3.99	26
	아니다	.04	.21	233

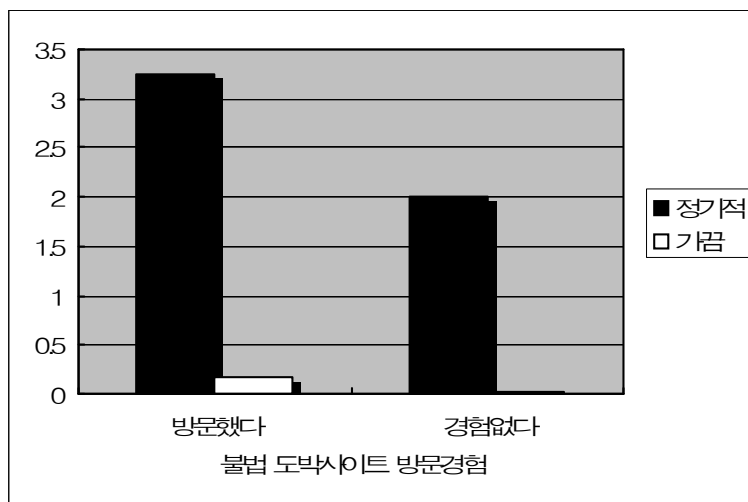


그림 1. 인터넷 도박게임 1주일 평균 횟수의 차이

집단에서는 ‘방문경험이 있는’집단이 더 높은 수준의 1주일 평균횟수를 가진 것으로 나타났다.

장래 도박의도의 차이를 분석한 결과(표 9), 상호작용 효과, $F_{1,235}=477, p>.05$,와 ‘불법 도박 사이트 방문유무’의 주효과($F_{1,235}=839, p>.05$)는 유의하지 않았고 ‘정기적인 인터넷 도박게임 유무’의 주효과, $F_{1,235}=63.253, p<.001$,만 유의한 것으로 나타났다. 유의한 주효과의 내용을 살펴보면 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 ‘장래 도박의도’를 가지고 있었다.

비합리적 도박신념의 차이를 분석한 결과(표

10), 상호작용 효과, $F_{1,235}=2.540, p>.05$,와 ‘불법 도박 사이트 방문유무’의 주효과, $F_{1,235}=494, p>.05$,는 유의하지 않았고 ‘정기적인 인터넷 도박 게임 유무’의 주효과, $F_{1,235}=47.145, p<.001$,만 유의한 것으로 나타났다. 유의한 주효과의 내용을 살펴보면 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 ‘비합리적 도박신념’을 가지고 있었다.

논 의

먼저 본 연구를 통해 얻어진 결과를 간단히

표 9. 불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터넷 도박유무에 따른 ‘장래 도박의도’의 차이

현금거래 인터넷 도박 사이트 방문	정기적인 인터넷 도박게임 유무	M	SD	N
경험 있다	정기적이다	13.12	8.84	16
	아니다	6.53	2.84	45
	전 체	8.26	5.83	61
경험 없다	정기적이다	11.90	4.62	10
	아니다	6.36	2.73	188
	전 체	6.64	3.09	198
전 체	정기적이다	12.65	7.41	26
	아니다	6.39	2.75	233

표 10. 불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터넷 도박유무에 따른 ‘비합리적 도박신념’의 차이

현금거래 인터넷 도박 사이트 방문	정기적인 인터넷 도박게임 유무	M	SD	N
경험 있다	정기적이다	15.37	11.14	16
	아니다	8.88	6.07	45
	전 체	10.59	8.14	61
경험 없다	정기적이다	18.20	8.40	10
	아니다	7.79	4.62	188
	전 체	8.31	5.36	198
전 체	정기적이다	16.46	10.09	26
	아니다	8.00	4.94	233

요약하며 함의를 논의 한 후, 그에 대한 대책을 제언 하고자 한다.

불법 인터넷 도박의 위험성

첫째로 ‘불법 인터넷 도박자들’은 도박폐해 심각도나 도박 중독 모두 높은 수준을 보였다. 특히 도박 중독의 경우 ‘불법 인터넷 도박자’집단이 나머지 집단에 비해 높은 것으로 나타났다. 이들의 도박 중독 수준을 DSM-IV의 병적 도박 준거에 따라 분류해 본 결과, 2/3 이상(73.6%)이 병적 도박자로 나타났다. 비록 사례수가 작고 표집방법이 엄격하지 않아 결과를 일반화하기 어려울지라도, 도박에 중독되었을 가능성이 높은 사람들이 70%에 이른다는 것은 ‘불법 인터넷 도박’의 심각성을 단적으로 보여주는 것이다. 그리고 이들 중에서는 사교성 도박자가 단 한명도 없었다는 것 또한 눈여겨 볼만하다.

두 번째로 ‘불법 인터넷 도박자들’은 부적 정서뿐만 아니라 부적응적인 도박동기와 비합리적인 도박신념도 높았다. 특히 다양한 선행연구(권선중 등, 2006; 김교현 등, 2004; 이흥표, 2003)를 통해 도박 중독의 위험 요인으로 반복 검증된 비합리적 도박신념은 불법 인터넷 도박자들이 가장 높은 것으로 나타났으며, 이는 앞서 언급한 도박 관련 문제가 과장된 것이 아님을 시사한다.

현재 불법 인터넷 도박의 위험성에 대한 사회적 관심이 증가하고 있긴 하나 정확한 실태조차 제대로 파악되지 않은 상태이며, 그에 관한 체계적인 연구 또한 전무한 실정이다. 본 연구 또한 탐색적인 수준에 머물고 있어 문제의 심각성을 드러낼 뿐 이를 정확히 평가하기는 어렵다. 따라서 불법 인터넷 도박자를 표적으로 한 체계적이고 광

범위한 발병률 및 유병률 연구가 속히 진행될 필요가 있으며 이를 통해 불법 인터넷 도박의 위험성을 정확히 알리고 그 대책을 마련해야 한다.

불법 인터넷 도박의 잠재적 위험성

남자 중학생을 대상으로 진행된 본 연구결과에 따르면, 불법 인터넷 도박 사이트에 방문해 본 경험이 있다고 응답한 이들이 23.6%에 이르는 것으로 나타났다. 인터넷 도박게임을 해본 경험이 있는 청소년 또한 25.5%에 이르렀고, 전체의 10%에 해당되는 청소년들이 지금도 정기적으로 인터넷 도박게임을 하고 있는 것으로 조사되었다. 또한 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 청소년들이 더 많이 불법 도박 사이트에 방문한 것으로 나타났다.

다음으로 불법 도박 사이트 방문경험과 정기적인 인터넷 도박유무에 따른 1주일 평균횟수 차이를 분석한 결과, 인터넷 도박게임을 비정기적으로 하는 청소년들의 경우 불법 도박 사이트 방문 유무에 차이가 없었으나 정기적으로 하는 청소년들의 경우 ‘방문경험이 있는’ 청소년들이 더 자주 인터넷 도박을 하는 것으로 나타났다. 그리고 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 청소년들이 그렇지 않은 이들에 비해 더 높은 수준의 장래 성인 도박 의도와 비합리적 도박신념을 가지고 있었다.

성인들은 경제적 능력이 없는 청소년들이 도박 문제를 보일리없다고 쉽게 생각하는 경향이 있다. 그러나 국·내외 선행연구들은 상식과 다른 결과를 제시한다. Shaffer와 Hall(1996)이 북미와 유럽 및 오스트리아 등지에서 수행된 청소년 도박 유병률에 관한 연구들을 메타분석 한 결과, 4.4%~7.4%의 청소년들이 문제성 혹은 병적 도박

상태에 있는 것으로 나타나 성인 유병률 보다 높은 것으로 드러났다. 그리고 NRC(1999)의 개관연구에 따르면 병적 도박자들은 평균 10.9세에 도박을 시작한 것으로 나타났고, Shaffer와 Bethune(2000)의 연구 결과도 이를 지지했다. 이민규, 김교현, 김정남(2003)의 국내 연구에서도 문제성 및 병적 도박자의 약 70% 정도가 20세 이전에 도박을 시작했다고 보고했으며, 그 중 32%는 15세 이전에 도박을 시작한 것으로 보고했다.

본 연구결과도 도박 문제 발생의 기본 요소인 ‘도박과의 만남’이 이미 청소년기에 높은 비율로 이루어지고 있다는 것을 보여주고 있으며, 이들은 도박 문제의 취약성이라고 할 수 있는 잠재 성인 도박 의도와 비합리적 도박신념도 높았다. 또한 아동을 대상으로 수행된 국내 연구(권선중, 2003; 권선중 등, 2006)에서도 이와 유사한 위험성이 지적된 바 있었다. 따라서 미성년자의 도박 문제는 더 이상 외면할 수 없는 것으로 보이며 이들이 도박 중독자로 발전하지 않도록 돕는 예방 대책이 시급히 마련되어야 한다.

2004년에 진행된 선행연구(이민규, 김교현, 2004)에 따르면, 이미 인터넷 도박은 어느 집단에서 표집 했는지에 관계없이 한국인들이 가장 많이 사용하는 오락 중 하나로 자리매김했다. 인터넷 기술의 발달 속도와 인터넷의 상업적 이용 추세로 미루어 볼 때, 머지않은 시점에 인터넷을 통한 도박이 현실 세계의 게임을 매개로 하는 도박을 상당 부분 대체할 것으로 예측된다. 그 중에서도 불법 인터넷 도박은 도박 중독 문제를 야기할 가장 위험한 유형의 도박이다. 현재 한국인들의 불법 인터넷 도박 실태가 어떠한지를 파악하는 작업은 장차 보다 심각하게 등장할 도박 문제의

새로운 양상에 대한 대책을 마련하는 데 매우 중요한 자료가 될 것이며, 인터넷 도박의 확산 속도를 감안할 때 시급성 또한 매우 높다. 그리고 그 과정에서 아동 및 청소년들이 연구 대상에서 필히 포함되어야 할 것이다.

불법 인터넷 도박 문제의 예방 전략

최근 정보통신부 장관은 한 언론과의 인터뷰를 통해 “최근 사회문제가 되고 있는 불법 인터넷 도박 사이트에 대해 접속차단 조치를 취하는 등 단속을 강화할 것”이라고 말하고, “이들 사이트에 대한 중독 방지를 위해 학교 현장교육을 강화하는 등 예방활동에도 적극 나서겠다”고 밝혔다(전자신문, 2006. 9. 15). 그러나 불법 인터넷 도박의 경우 사법기관에 의한 단속은 실질적으로 불가능한데, 회선을 차단할 수는 있지만 다른 회선을 개설하는 것이 매우 쉽기 때문에 이를 제재하는 것은 불가능에 가깝다. 최근 언론에, 한 인터넷 도박 사이트가 단속 된지 하루 만에 다른 이름으로 영업을 다시 시작하는 놀라운 사실이 보도된 바 있다(SBS 8시 뉴스, 2006. 9. 6). 따라서 물리적인 방법으로 이를 차단하려는 시도는 그 효과가 일시적이거나 제한적일 것으로 판단된다. 하지만 학교 현장교육을 강화하는 예방 활동에 대한 의지 표명은 적절해 보인다. 물론 실현가능성의 문제와 구체적으로 어떤 내용이 어떤 방식으로 다뤄질 때 효과적이거나 하는 문제를 풀어야 하며, 그러기 위해서는 예방적 접근에 관한 이해가 선행되어야 한다.

예방적 접근은 일반적으로 3단계로 구분 된다. 1단계 예방에서는 도박성 게임에 참여하는 사람이 도박 문제를 일으키지 않도록 미리 방지하는

전략을 사용한다. 불법 인터넷 도박의 경우 이를 시작하지 않도록 그 위험성을 알리는 전략이 1단계 예방에 해당될 것이다. 게임 참여자에 대한 개별 교육이나 공공 교육(예, 대중매체의 공익광고나 청소년 대상의 예방교육)을 통해 불법 인터넷 도박의 특징과 위험에 대해 예방 정보를 제공하거나 소책자나 포스터 등을 통해 도박 중독의 위험성을 일깨우는 등의 전략이 활용된다.

특히 아동 및 청소년들에게는 1단계 예방 전략이 가장 적절할 것으로 판단되는데, 이를 위해 활용할 수 있는 자료 개발이 필요하다. 소책자나 리플릿 형태의 읽을거리는 미디어 세대인 이들의 흥미를 끌지 못할 가능성이 높다. 따라서 본 연구자들은 20분가량의 길지 않은 동영상을 제작하여 제공하는 것이 정보전달의 효율성을 높이는 방법이라고 생각한다. 동영상 내용은 본 연구결과나 선행 연구에서 밝혀진 요소들로 구성되어야 한다. 첫째로 부정적인 감정이나 생각, 사건을 회피하고 싶어 도박을 선택하는 것, 즉 회피 동기로 불법 인터넷 도박을 하는 것은 효과적인 대처 방법이 못되고 장기적으로 볼 때 오히려 문제를 가중시킬 수 있다는 내용이 포함되어야 한다. 둘째로 도박 문제의 위험성을 예측하는 비합리적 도박신념의 허구를 입증해주는 내용이 포함되어야 하며 그와 더불어 금전 동기의 위험성과 실현 불가능성 그리고 비합리적 도박신념이 어떻게 금전 동기를 부추기는가에 관한 내용을 포함시켜야 한다. 세 번째로 어린 시절부터 도박을 시작해서 현재는 도박 중독 상태로 다양한 고통을 받고 있는 실제 사례(모자이크 처리된 실제 인물이 더 효과적일 것이다)를 제공할 필요가 있다. 마지막으로 건전한 도박이란 무엇이며 그것을 위해 지켜야

할 수칙 등을 제시한다. 그리고 제작된 동영상이 도박 의도나 도박동기, 신념 등에 실질적인 영향을 미치는지 경험적으로 검증하는 단계를 거치는 것이 중요하다.

이런 예방 동영상은 성인들에게도 활용할 수 있다. 인지도가 높은 포털 사이트나 도박 게임을 제공하는 사이트에 배너 광고를 게시하고 링크를 걸어 동영상을 볼 수 있도록 유도하는 것이다. 특히 재미있거나 유익한 동영상은 네티즌들 사이에서 회람되는 경향이 강한 것이 인터넷 문화이기 때문에 그 파급효과 또한 적지 않을 것이다. 그리고 이미 도박에 중독된 개인이라 하더라도 이런 동영상을 통해 자신의 문제에 대한 인식(Insight) 수준을 높일 수 있다.

2단계 예방은 문제를 보일 가능성이 높은 도박자를 더 심각한 도박문제로 진전되지 않도록 막고 이미 발생한 문제를 그 수준에 머물게 하는 전략을 사용하는 것으로, 심리학자들이 가진 강점을 가장 잘 활용할 수 있는 단계이다. 그러나 인터넷 도박의 특성을 감안한다면 다른 어떤 유형의 도박 문제보다 사이버 공간을 활용한 접근법을 강화할 필요가 있다. 현재는 대부분 사이버 상담의 한 유형인 게시판 상담(즉, 게시판에 글을 올리면 답 글로 상담을 해주는 방식)만이 개입방법으로 활용되고 있으며, 이 또한 '면 대 면' 개입 장면으로 유도하는 교두보 역할을 하는 것이 목적인 경우가 대부분이다. 그러나 2단계 예방의 대상은 심각한 중독 상태에 들어가기 전 단계에 있으므로, 대면 개입장면으로 유도하지 않고 사이버 상에서 적절한 개입이 가능하다.

인터넷 도박자들은 자신의 문제를 인식했을 때, 상대적으로 사이버 공간에서 해결책을 찾을

가능성이 높다.⁷⁾ 그렇다면 이들이 가장 먼저 방문할 곳은 도박 중독 문제를 다루는 기관의 홈페이지가 될 가능성이 높고 전화나 면 대 면 상담을 신청하기 보다는 자신을 철저히 숨길 수 있는 사이버 공간을 활용할 가능성 높다. 따라서 사이버 공간에서의 개입 시스템 구축을 위한 전략적인 투자가 필요하다. 유용한 몇 가지 기법을 소개하면 다음과 같다.

(1) 채팅상담: 채팅 방식을 이용하여 상담자와 내담자가 대화를 나누면서 내담자의 문제해결과 성장을 조력하는 과정이다. 채팅상담은 메일상담보다 상담자와 직접 대화하는 느낌을 받을 수 있으면서도 대면 상담과 달리 얼굴을 대해야 하는 두려움이 없기 때문에 내담자가 사적인 고민을 털어놓기가 용이한 장점이 있다. (2) 영상상담: 채팅상담에 영상이 포함된 것이다. (3) 로드맵 따라가기: 해결하기 어려운 도박 관련 문제 상황을 미리 설정하고 여러 가지 답변을 제시하여 내담자들이 단계별로 선택해감으로써 자신의 독특한 문제에 대한 해결책을 찾도록 도와주는 기법이다. (4) 고민해결백과: 주요 도박 문제에 따라 상담 내용을 데이터베이스화 하여 제공하는 개입 프로그램으로 여러 가지 문제 상황을 설정하고 각 문제 상황에 대한 전문가들의 자문내용을 저장하여 제시한다. 고민해결백과에서 내담자의 것과 유사한 문제의 목록에 클릭해서 들어가기만 하면 언제든 간접적인 상담 효과를 얻을 수 있다. (5) 감정의 사이버마당: 인간의 기본정서인 기쁨, 슬픔, 감사, 공포, 불안, 욕심, 고독, 우울을 소재로

하여 각 감정 상태 적절한 대응물을 통해 마음의 안정을 얻을 수 있도록 다양한 장르의 음악, 시, 칼럼, 낙서장 등을 제공한다.⁸⁾

사이버 공간을 활용한 개입이 효과를 보기 위해서는 다음과 같은 부분을 고려해야 한다. (1) 홍보강화: 대규모 포털사이트에 인터넷 배너 광고 등을 통해 사이버 상담이 가능함을 알려야 한다. (2) 사용자 중심의 인터페이스와 시스템 구축(홈페이지에도 적용 가능): 실제 불법 인터넷 도박 중독자의 검토와 자문을 통해 서비스 대상자들에게 편안한 인터페이스와 시스템을 구축한다. (3) 전문 인력 확보: 면 대 면 개입을 하는 인력이 사이버 개입까지 관리하는 방식이 아닌 사이버 개입을 전담하는 상담원 혹은 전문가를 확충한다. (4) 데이터베이스 구축: 로드맵 따라가기나 고민해결백과와 같이 업데이트가 필요한 사이버 개입을 위해 지속적인 정보를 축적한다. (5) 사이버 개입 매뉴얼 개발을 통한 체계화: 진행 단계를 체계화 한 매뉴얼을 갖춘다.

지금까지 1, 2차 예방에 적절한 몇 가지 전략을 제안했다. 물론 그렇다고 해서 3차 예방에 해당하는 치료적 접근의 필요성을 평가절하 하는 것은 결코 아니다. 그리고 1, 2차 예방 또한 서로 독립적인 것으로 볼 수 없다. 오히려 이러한 각 단계에 속하는 예방적 접근들이 치우침 없이 적절히 조화를 이루어 진행 될 때, 도박 산업의 심리사회적 부작용을 최소화 할 수 있을 것이다.

7) 앞서 제안한 포털 사이트의 배너 광고를 통해 도박 중독 문제에 관한 도움을 받을 수 있다는 사실을 인식시킬 수도 있다.

8) 또 다른 기법은 임은미(2006)의 5장과 7장을 참고하라.

참 고 문 헌

- 권선중 (2003). 아동용 도박중독 예방 프로그램이 다루어야 할 심리적 요인에 관한 연구: 도박성 게임 행동, 주위 도박, 비합리적 도박신념, 우울을 중심으로. 논문, 수기 및 포어 현상공모 당선 작품집, 3-24, (주)강원랜드 부설 한국도박중독예방치유센터.
- 권선중, 김교현, 최지욱 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 11(1), 147-162.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 9(2), 285-320.
- 김교현, 이흥표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적 도박 유병률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. *한국심리학회지: 건강*, 10(2), 227-242.
- 김교현 (2006a). 중독과 자기조절: 인지신경과학적 접근. *한국심리학회지: 건강*, 11(1), 63-105.
- 김교현 (2006b). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. *한국심리학회지: 건강*, 11(2), 243-274.
- 주리애, 권석만 (2001). 인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석: 국내에서 보고된 사례를 중심으로. *심리과학*, 10(1), 93-115.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. *한국심리학회지: 사회문제*, 12(1), 1-14.
- 임은미 (2006). 사이버 상담: 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 8(2), 399-414.
- 이민규, 김교현 (2004). 인터넷 도박중독 실태 연구. 한국정보문화진흥원 용역보고서.
- 이흥표 (2003). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 청구논문.
- 전겸구, 최상진, 양병창 (2001). 통합적 한국판 CES-D 개발. *한국심리학회지: 건강*, 6(1), 59-76.
- 한덕웅, 이장호, 전겸구, Spielberger, C. (2000). STAI-KYZ. 서울: 학지사.
- 황상민, 한규석 (1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울: 박영사.
- American Psychiatric Association (1994). *DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed.)*. Washington, DC: APA.
- Chambers, R. A., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. A. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 199-225.
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(6), 557-568.
- 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*. New York: Academic Press, pp. 43-60.
- King, A., & Barack, A. (1999). Compulsive internet gambling. A new form of an old clinical pathology. *Cyberpsychology and Behavior*, 2(5), 441-456.

- 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.
- 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.
- Shaffer, H. J., & Bethune, W. (2000). Introduction: Youth gambling. *Journal of Gambling Studies, 16*(2/3), 113-114.
- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard nomenclature. *Journal of Gambling Studies, 12*, 193-213.
- Shaffer, H. J., LaPlanter, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry, 12*, 367-374.
- Stinchfield, R. (2001). A comparison of gambling by Minnesota Public School students in 1992, 1995, and 1998. *Journal of Gambling Studies, 17*(4), 273-296.

논문접수일: 2007년 2월 20일

게재결정일: 2007년 3월 16일

Illegal Internet Gambling: Problems, Risk factors, and Prevention strategies

Sun-Jung Kwon¹⁾ Kyo-Heon Kim¹⁾ Han-Gee Seong²⁾
MinKyu Rhee³⁾ Sung-Gun Kang⁴⁾

1) Dept. of Psychology, Chungnam National University

2) Dept. of Psychology, Catholic University of Daegu

3) Dept. of Psychology, Gyeongsang National University

4) Korea Prevention and Cure Center for Gambling Problem

This study focused on the serious problem of illegal internet gambling which is arising as a serious social problem with a proposal of prevention strategies. Subjects consist of 539 adults and adolescents who live in Kwangwon and Chungnam provinces. The adult subjects (334), 252 subjects who experienced gambling were divided into three groups: the illegal internet gambling group (21.4%), the repeated offline gambling group, and the friendly or simple gambling group. They were analyzed for five elements: the level of the danger, the degree of addiction, the negative emotional experience, the gambling motivation, and the irrational belief for gambling. The illegal internet gambling group was very serious for the danger to their life and the degree of addiction. The pathological gambler was identified as 73.6% according to the DSM, and other related addiction problems were much higher than the other groups. 23.6% of the 259 male adolescent subjects visited the illegal internet gambling web sites and 25.5% experienced actual gambling on the internet. 10% of the adolescents regularly had used internet gambling at the time of collecting the data. They usually had more experience in visiting illegal internet web sites than other adolescents. Important suggestions for Korea, in the area of gambling, were as follows: (1) Government and related organizations develop prevention programs to spread to the elementary, junior and high schools, and (2) It is important to develop cyber counselling programs.

Keywords : illegal internet gambling, gambling addiction, gambling motivation, irrational belief for gambling, prevention strategies