

한국심리학회지: 건강  
The Korean Journal of Health Psychology  
2009, Vol. 14, No. 4, 911 - 927

## 도박성 스포츠 게임이 지역민의 삶의 질에 미치는 영향: 경남, 대구, 대전 지역을 중심으로<sup>†</sup>

이 민 규<sup>‡</sup>  
경상대학교  
심리학과

김 교 현  
충남대학교  
심리학과

성 한 기  
대구가톨릭대학교  
심리학과

권 선 중  
충남대학교  
심리학과

본 연구는 도박성 스포츠 게임 관련 변인들, 삶의 질, 여가만족도에서 경남, 대전, 대구 지역 간에 차이가 나는지 살펴보고, 도박성 스포츠 게임과 관련된 변인들과 삶의 질, 여가만족도간 상관관계를 지니는지 알아보기 위해서 이루어졌다. 또한 도박성 스포츠 게임관련 변인들 가운데 어떤 변인이 삶의 질과 여가만족도를 유의하게 설명해주는 변인인지 탐색하였다. 본 조사의 대상자는 성인이었으며, 경남 185명(남자: 91명, 여자 94명), 대구 108명(남자: 43명, 여자 65명), 대전 136명(남자: 73명, 여자 63명) 총 429명이 참여하였다. 참여자들은 도박성 스포츠 게임관련 변인들로 경험, 동기, 도박 심각도, 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕, 여가 만족도를 측정하는 질문지를 완성하였다. 분석 결과, 지역 간 삶의 질과 여가만족도에는 차이가 없었으나 사교, 금전, 흥분 동기에서 대구지역이 다른 지역보다 높았다. 삶의 질의 측정치 중 주관적 안녕을 설명하는 가장 중요한 변인은 도박의 심각도였고, 심리적 안녕은 도박성 스포츠 게임의 경험과 도박심각도로 잘 예측되었다. 그리고 사회적 안녕은 금전동기가 유의한 예측변인이었고, 여가만족도는 기분전환동기로 유의하게 예측되었다. 본 연구결과를 삶의 질의 관점에서 논의하고 본 연구의 제한점과 앞으로의 연구방향에 대해서 제안하였다.

주요어 : 도박성 스포츠 게임, 도박중독, 도박동기, 삶의 질, 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕, 여가만족도

<sup>†</sup> 이 연구는 2007년도 경상대학교 학술진흥지원사업 연구비에 의하여 수행되었음(RPP-2007-016).

<sup>‡</sup> 교신저자(Corresponding author) : 이민규, (660-701) 경남 진주시 가좌동 900번지 경상대학교 심리학과, Tel: 055-751-5781, E-mail: rmk92@chol.com

우리는 다양한 일상적인 활동을 통하여 즐거움이나 만족을 얻는다. 도박성 스포츠 게임도 즐거움과 만족을 주는 활동들 가운데 하나다. 그러나 도박성 스포츠 게임의 활동이 과도해졌을 때 삶의 손상을 가져오기도 한다. 먼저 도박성 스포츠 게임의 역기능과 문제성 도박을 지닌 사람의 심리적 특징을 알아보고 삶의 질을 살펴보고자 한다.

**도박성 스포츠게임의 중독성.** 도박은 결과를 예측할 수 없고 우연에 의해서 결정되는 게임/사건 또는 어떤 유형의 내기에 가치를 두는 것으로 정의할 수 있다(Bolen & Boyd, 1968). 도박에는 여러 형태의 놀이나 게임이 관여된다. 주사위 던지기나 복권 추첨 등의 비교적 간단한 것에서부터 화투나 트럼프, 더 나아가서는 복싱, 축구, 야구, 경마, 경륜, 경정 및 소싸움 등의 스포츠 게임에 이르기까지 다양하다. 따라서 도박성 스포츠 게임과 도박은 상호교환적인 용어로 사용될 수 있다(이후 도박성 스포츠 게임을 도박으로 표기함). 도박의 가장 심각하고 핵심적인 역기능은 도박 중독자의 발생이다. 중독은 원래 알코올이나 마약 등의 물질에 대한 의존성을 발달시켜 역기능과 부작용을 보이는 경우를 일컫는 전문 용어로 사용되어 왔으나, 최근에는 도박이나 성, 쇼핑, 게임 등의 행동에도 확장되어 적용되고 있는 개념이다(이민규, 김교현, 권선중, 2007).

도박은 공공의 관심을 불러일으키는 중요한 사회적 결과를 초래하는 잠재적으로 심각한 공공건강의 문제이다(Gooding, & Tarrier, 2009). 미국정신의학회(AMPA)는 병적 도박을 충동조절 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 불구하고 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 용어로 DSM-IV의 10가지 준거 중에서 3-4개에 해당할 때를 의미하며, ‘위험성 도박(at-risk gambling)’은 DSM-IV의 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(김교현, 2003).

국내에서 수행된 연구에 따르면, 한국의 도박중독 유병률은 다른 나라보다 높다. 1999년 전국 규모로 이루어진 ‘도박중독의 사회 경제적 효과’에 관한 미국의 연구(NRC, 1999)에서 얻어진 평생 유병률이 0.9%, 1년 유병률은 0.6%이었다. 또한 Wardle, Spston, Orford, Erens, Griffiths, 및 Constantine 등(2007)의 연구에서 미국 3.5%, 영국 0.8%, 호주 2.1%로 보고되었다. 김교현, 이흥표, 권선중(2005)의 한국사회의 병적 도박 유병률에 대한 연구에 나타난 우리나라의 병적도박 평생 유병률이 3.8%, 1년 유병률은 1.3~2.6%였으며, 류광훈, 최승묵, 한진영, 김미정(2008)의 연구에서 나타난 1년 유병률은 9.5%로 매우 높다고 할 수 있다. 이런 경향성은 경마나 카지노 등과 같은 도박성 게임 집단의 경우에는 더욱 두드러지게 나타나는데, 미국 카지노와 경마장 이용자의 경우, 유

병률이 15%대로 추정되는 것에 비해 한국의 도박성 게임 이용자들의 경우는 약 25%에 이르는 것으로 나타났다(김교현, 이흥표, 권선중, 2005). 각 연구들이 유병률을 측정하는데 사용한 도구나 표집 방법 등이 다르기 때문에 직접 비교하기는 어려우나 우리나라의 도박은 사회적으로 큰 문제임은 사실이다.

사람들은 도박을 통해서 삶의 즐거움을 얻고 기분을 전환하며 다른 사람과 친목을 도모할 수 있다. 그러나 도박행동이 반복되고 빈번해짐에 따라서 도박의 순기능은 줄어들고 역기능이 많아지게 된다. 김교현(2006)은 도박행동에 대한 통제력을 잃고 자기조절에 실패하는 과정을 Blaszczynski와 Nower(2002)의 경로모형(pathway model)으로 설명하고 있다. 즉, 다른 정신병리는 보이지 않으면서 고도로 중독적인 행동적 강화계획의 희생물이 된 '행동적으로 조건화된 도박자', 높은 우울 및(혹은) 불안 수준을 보이는 정서적 및 생물학적인 취약성을 지닌 '정서적으로 취약한 도박자', 충동적이고 반사회적인 행동에 대한 생물학적 취약성을 지닌 '반사회적, 충동적 도박자'의 세 가지 하위집단이 있고, 이 세 가지 하위집단은 공통적인 경로와 각각의 개별적 경로를 거쳐 도박문제를 발달시킨다. 세 집단이 모두 거쳐 가는 공통경로의 출발점은 도박에 대한 가용성과 접근성이다. 경로의 다음 과정은 고전적 및 조작적 조건화로, 이는 도박에 대한 참여를 증가시키고 습관적으로 도박에 빠질 위험을 유도한다. 도박행동의 빈도가 증가함에 따라, 도박과 자신에 대한 과장된 통제력을 중심으로 하는 편향되고 왜곡된 인지도식이 발달한다. 다음 과정에서 도박은 강고한 일상의 습관으로 자리 잡고, 의식적인 스티루

구나 왜곡된 생각 없이도 자동적이고 습관적으로 도박을 하게 된다고 주장한다.

도박행동에 대한 통제력을 잃고 자기조절에 실패하여 도박문제를 지니게된 사람들의 심리적 특징을 알아본 선행연구들을 인지, 정서, 행동, 성격으로 구분하여 살펴보고자 한다. 먼저 인지적 특성을 보면, 도박문제를 지닌 사람들은 도박과정 및 결과에 대한 오지각(erroneous perception)과 해석 편향(Biased evaluations)으로 인해서 도박에 대한 다양한 비합리적 신념을 형성한다(예, Gilovich, 1983; Savoie & Ladouceur, 1995; Abrams & Kushner, 2004). 즉, 우연히 함께 발생했음에도 불구하고 자신이 돈을 잃거나 탄 사건의 맥락에 함께 있었던 자극들을 인과적인 힘을 가진 것으로 착각하며(관계에 대한 착각), 돈을 잃은 기억은 무시하고 탄 경험을 선택적으로 기억한다. 또한 성공은 자신의 능력으로 실패는 운으로 귀인하고, 계속 돈을 잃고 나면 다음에는 딸 확률이 높다는 착각을 하며, 매번 조금만 더 하면 내게도 운이 찾아올 것이라고 막연히 기대하는 등의 해석편향을 지닌다. 우연에 의해 결정되는 게임의 승률이 자신의 통제 하에 있다는 착각(통제에 대한 착각, Illusion of control)을 하며(예, Gilovich & Douglas, 1986; Toneatto et al., 1997; Toneatto, 1999; Moore & Ohtsuka, 1999), 도박의 긍정적 효과에 대한 기대(gambling expectancies)를 지닌다(예, Walters & Contri, 1998; Raylu & Oei, 2004). 즉, 도박만이 잃은 돈을 되찾을 수 있는 유일한 길이라는 믿음과 기대(금전적 효과)를 가지고 도박이 스트레스 혹은 부적 정서를 해소시켜 줄 것이라는 믿음과 기대(정서적 효과)를 가진다.

도박문제를 가진 사람의 정서를 다룬 연구들에 서는 우울(예, Thorson et al., 1994; Getty et al., 2000; Ibáñez et al., 2001; Potenza et al., 2005), 불안(예, Blaszczynski, 1999; Toneatto, 1999; Frost et al., 2001) 등을 다루고 있으며, 연구결과 들은 우울과 불안이 도박중독의 원인이라 결과일 수 있다는 가정으로 수렴되고 있다. 즉, 부정적 정서를 도박중독의 원인으로 보는 관점에서는 부적 정서를 회피하기 위한 수단, 즉 자가 처방 (self-medication)으로 도박행동을 한다고 생각한다. 결과 관점에서는 도박행동으로 인해 초래된 문제가 부적 정서를 유발한다고 설명한다. 스트레스 또한 부적정서와 유사하게 도박중독의 원인이자 결과의 역할을 한다고 주장하는 연구들도 있다(Meyer et al., 2000; Krueger et al., 2005).

‘변동 비율’로 주어지는 ‘승리(금전 획득)’ 경험이 도박행동을 습관적으로 이끈다는 연구 결과도 있다. 특히 도박 초기의 ‘대박’ 경험이 조작적 조건화의 정적강화로 작용하여 습관적 도박 행동 형성함을 밝힌 연구(예, Snyder, 1978; Walker, 1992)도 있다. ‘많은 돈을 잃은 경험 즉, 지금까지 잃은 돈에 대한 집착(미련)이 도박 행동을 유지시키기도 한다.

도박행동과 관련된 성격 특성으로 충동성, 감각 추구, 신경증적 경향성 등을 다룬 연구들이 있다. 충동성은 부정적 결과에 대한 고려 없이 내·외적 자극에 대해 급하고 무계획적으로 반응하는 기질적 성향으로 도박자들의 의식 속엔 욕구가 생길 때마다 도박장을 찾고, 충동적으로 배팅하는 성향으로 표상된다. 충동성을 다룬 연구결과(예, Castellani et al., 1995; Blaszczynski et al., 1997; Vitaro et al., 1997; Petry, 2001)에 따르면 충동적

인 개인들이 정적 강화에는 강하게 반응하는 반면에 처벌에는 상대적으로 덜 예민하며, 부정적인 결과를 예상하는 데 어려움을 겪기 때문에 도박 문제가 유발되고, 충동적 개인들은 또한 경쟁적인 여러 자극들에 주의를 끌고루 할당하는 것에 어려움을 겪고 그래서 내면에서 유래하는 충동적 행동을 억제하고자 하는 자각에는 둔감해지며, 그 결과 충동행동이 일단 시작되면 통제력을 상실하게 된다고 주장한다. 감각추구(sensation-seeking)는 지루함을 잘 견디지 못하고 새롭고 다양한 자극, 흥분되는 경험들을 추구하는 기질적 성향으로 도박자들의 의식 속엔 도박이 주는 ‘흥분과 스릴’에 대한 지속적인 갈망(욕구)으로 표상된다. 이 주제를 다룬 연구들(예, Coventry & Brown, 1993; Cocco et al., 1995; Blanco et al., 1996; Coventry & Norman, 1997)에 따르면 감각추구가 높은 개인들은, 그 행위에 내포된 위험성 때문에 다른 사람들은 일반적으로 피하는, 흥분을 제공하고 강한 자극을 주는 행위인 도박 등을 추구한다. 부정적 정서를 많이 경험하고 정서적으로 불안정하며 스트레스에 취약한 성격 특성인 신경증적 경향성(neuroticism)은 도박자들이 승패에 따라 기분 변화가 극심한 특성으로 표상된다(예, Blaszczynski et al., 1986; Barnes & Parwani, 1987; Roy et al., 1989; Blaszczynski et al., 1991).

도박문제를 지닌 사람의 심리사회적 특성이나 도박행동을 다룬 국내 연구들에는 권선중, 김교현, 성한기, 이민규(2007), 권선중, 김교현, 최지욱(2006), 김교현, 권선중(2003), 김교현, 성한기, 이민규(2004), 김영훈, 이영호(2006), 김영훈, 최삼욱, 신영철(2007), 박재욱, 이인혜(2006), 손덕순, 정선영(2007), 이민규, 김교현, 김정남(2003), 연미영

(2006), 이민규, 김교현, 권선중(2007), 이인혜(2004), 이홍표(2003), 임자영, 현명호(2009), 채규만, 이홍표(2004), 황현국, 이인혜(2009) 등이 있으며, 이들 연구 내용도 크게 인지적 특성, 정서, 행동 및 성격특성으로 분류할 수 있다.

**삶의 질.** 도박문제를 지닌 사람에 대한 궁극적인 이해는 삶의 질의 관점에서 이루어져야 한다. 삶의 질은 행복하고 만족스러운 삶의 정도를 나타내는 용어이다. 삶의 질은 Diener, Lucas, 및 Oishi(2002)가 긍정적 정신건강과 동일한 개념으로 사용한 안녕감 모형에 근거를 두고 있다. Keyes(2002)는 인간이 심리적으로 건강한 상태란 정신병리가 없고 동시에 높은 수준의 심리적 안녕감이 존재하는 상태라고 가정하였다. 긍정적 정신건강은 정서적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕이라는 세 가지 측면으로 이해될 수 있다. 즉 진정으로 행복하고 건강한 삶은 긍정적 정서 상태를 의미하는 정서적 안녕(emotional well-being), 개인의 원활한 기능 수준과 적응상태를 반영하는 심리적 안녕(psychological well-being), 그리고 적극적인 사회적 참여와 기여를 뜻하는 사회적 안녕(social well-being)으로 구성된다(Keyes, 1998; Keyes & Lopez, 2002).

국내에서 도박문제와 삶의 질을 다룬 연구들이 몇몇 있다. 이인혜(2005)는 카지노를 유치한 강원 남부 폐광지역 주민들의 도박참여 및 도박중독 정도에 따라 주민이 지각하는 삶의 만족도에서 차이가 있는지 알아보았다. 그 결과 도박중독 정도와 삶의 만족도 간에는 유의미한 부적 상관을 보였다. 그리고 김경훈과 배정규(2007)가 경륜 및 경정 도박성 게임자들의 도박문제 심각도와 주관

적 삶의 질을 연구한 결과, 사교성 도박자는 문제성 도박자 집단보다, 문제성 도박자는 병적 도박자보다 주관적 삶의 질 수준이 높은 것으로 나타났다. 즉, 도박문제가 심각할수록 도박자들은 주관적으로 느끼는 삶의 질이 낮았다. 그러나 이들 연구는 삶의 질을 주관적 안녕(hedonic well-being)의 관점에서만 측정하고 심리-사회 기능적 안녕감(eudaimonic well-being)을 측정하지 못하고 있다는 제한점이 있다.

따라서 본 연구에서는 경남, 대구, 대전 성인을 대상으로 도박성 스포츠 게임의 경험정도, 게임동기, 도박심각도, 여가만족도, 주관적 안녕감, 심리적 안녕감, 사회적 안녕감에 차이가 있는지 살펴보고, 도박경험정도, 동기, 도박심각도가 삶의 질과 어떤 관계를 보이는지 알아보자 한다.

## 방 법

### 참여자

본 조사의 대상자는 성인이었으며, 경남 185명(남자: 91명, 여자 94명), 대구 108명(남자: 43명, 여자 65명), 대전 136명(남자: 73명 여자 63명) 총 429명이 참여하였다. 각 지역별 성별 빈도에 대한  $\chi^2$  검증 결과는 유의하지 않았다,  $\chi^2(2, N=429)=4.747$ , n.s.. 각 지역별 참여자의 평균 연령은 경남 31.95세(SD=10.14), 대구 24.36세(SD=7.78), 대전 23.35세(SD=7.29)였다.

### 측정도구

**도박성 스포츠 게임 경험정도.** 도박경험은 경

마/경륜을 포함하여 화투/트럼프, 성인오락실이나 카지노, 복권사기, 볼링·당구·골프·장기 등 기술을 이용한 돈내기, 컴퓨터(인터넷)를 이용한 단타성 주식거래, 컴퓨터(인터넷)를 이용한 도박게임, 하우스 등 불법 도박시설 이용 등 총 8가지의 도박성 게임을 최근 3달 기준으로 얼마나 자주하는지를 묻는 Likert식 3점(0~2점) 척도로 구성되어 있다(0: 월평균 1회 미만, 1: 월평균 1~3회 정도, 2: 평균 월 3회 이상). 본 연구에서 얻어진 척도의 신뢰도(Cronbach Alpha 사용; 이하 동일)는 .71이었다.

**도박동기.** 이흥표(2003)가 개발한 45문항으로 구성된 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기 등의 5요인 척도를 이민규, 김교현, 권선중(2007)이 요인분석하여 15개 문항으로 된 4개의 요인, 즉 사교동기, 금전동기, 흥분동기, 기분전환동기로 수정한 척도를 사용하였다. 전체 척도의 신뢰도는 .93이었으며, 하위 동기별 신뢰도는 각각 사교동기 .92, 금전동기 .93, 흥분동기 .88, 기분전환동기 .91이었다.

**문제도박 심각성 척도.** Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 캐나다 문제도박척도(Canadian Problem Gambling, CPGI) 31개 문항 가운데 문제도박심각성 정도(Problem Gambling Severity Index: PGSI)를 측정하는 9개 문항으로 구성된 척도를 이경희(2009)가 한국판으로 타당화한 것을 사용하였다. 이 척도는 ‘전혀 아니다(0점)’에서 ‘항상 그렇다(3점)’ 사이에 반응하는 Likert 4점 척도로 총점에서 비문제 도박(non-problem) 0점, 저위험 도박(low risk) 1-2점, 중위험 도박(moderate

risk) 3-7점, 문제도박(problem) 8점 이상으로 분류하고 있다. 이 척도의 신뢰도는 .88이었다.

**주관적 안녕.** 한덕용, 표승연(2002)이 개발한 주관적안녕척도는 주관적안녕인지와 주관적안녕정서로 구성되어 있다. 주관적안녕척도는 전반적 생활 만족을 인지적으로 평가하는 7문항과 정적/부적 정서를 측정하는 10문항들로 구성하였다. 원칙도에서는 주관적안녕인지는 “자신의 삶에서 느낀 대로 -3에서 3까지” 7점 척도로 응답하도록 하였고, 주관적안녕정서는 “자신의 삶에 대해서 어떻게 느끼는지 -3에서 3까지” 7점 척도로 응답하도록 되어 있다. 본 연구에서는 참여자 반응의 혼란을 줄이기 위하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(7점)’까지 7점 Likert 척도로 수정하여 사용하였다. 본 연구에서 사용된 주관적안녕인지척도의 신뢰도는 .96, 주관적안녕정서척도 .95, 전체척도 .96이었다.

**심리적 안녕.** 심리적 안녕감을 측정하기 위해 Ryff(1989)가 개발한 심리적안녕감척도를 사용하였다. 이 척도는 54문항으로 자아수용, 긍정적 대인관계, 자율성, 환경에 대한 지배력, 삶의 목적, 개인적 성장의 6차원으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 김명소, 김혜원, 및 차경호(2001)가 문항분석을 하여 46문항으로 줄인 척도를 사용하였다. 각 문항에 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’까지의 5점 Likert 척도로 평정하였다. 각 척도의 신뢰도는 자율성 .63, 환경통제력 .71, 개인적 성장 .68, 삶의 목적 .79, 긍정적 대인관계 .80, 자아수용 .80이었으며 전체척도의 신뢰도는 .91이었다.

**사회적 안녕.** 사회적 안녕감을 측정하기 위해 Keyes(1998)가 개발한 26문항을 박근영(2010)이 한국어로 번역한 척도들 사용하였다. 이 척도는 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(6점)’까지의 6점 Likert 척도에서 반응하며 26문항으로 구성되어 있다. 원척도는 사회적 실현, 사회적 응집, 사회적 통합, 사회적 수용, 사회적 기여의 5개 하위요인으로 구성되어 있으나 본 연구에서는 신뢰도가 낮은 사회적 응집 하위요인을 제외한 4개 하위요인을 사용하였다. 각 하위요인의 신뢰도는 사회적 통합 .78, 사회적 수용 .69, 사회적 기여 .82, 사회적 실현 .71이었다.

**여가만족도.** 여가 만족은 여가활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성, 유도, 획득하는 긍정적 인식 또는 감정으로 Beard와 Ragheb(1980)가 개발한 여가만족도 척도(leisure satisfaction scale)를 이중길(1992)이 한국어로 번안한 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 하위척도 가운데 심리 영역, 사회영역, 휴식영역만 사용하였다. 본 연구에서 요인분석결과 2개 요인이 추출되었으며 요인 1은 심리영역과 사회영역, 요인2는 휴식영역이었다. 각 하위요인의 신뢰도는 심리사회 영역 .92, 휴식 영역 .87, 전체 .93이었다.

표 1. 지역에 따른 도박성 스포츠 게임의 경험, 동기, 도박심각도의 평균과 표준편차

지역	도박성 스포츠 게임 경험	도박성 스포츠 게임 동기*				도박심각도
		기본전환동기	금전동기	흥분동기	사교동기	
대전	8.74(1.48)	4.00(4.15)	1.57(2.68)	2.47(2.76)	2.62(2.56)	1.93(3.12)
대구	8.62(1.30)	4.43(4.01)	2.05(2.82)	2.89(2.83)	2.87(2.29)	2.30(3.43)
경남	8.88(2.27)	3.22(4.32)	1.13(2.31)	1.65(2.55)	1.60(2.27)	2.49(3.97)

주. \* 도박성 스포츠 게임 동기는 문항의 평균임.

표 2. 지역에 따른 도박경험, 도박동기, 도박 심각도의 변량분석 결과

예측변인	변량원	자승합	자유도	평균자승	F	유의도	Scheffe
도박성 스포츠	집단간	3.267	2	1.633	.530	.589	
게임 경험	집단내	951.704	309	3.080			
도박게임동기	집단간	110.101	2	55.050	3.129*	.045	a=b<c
기분 전환	집단내	7441.696	423	17.593			
금전	집단간	58.621	2	29.311	4.435*	.012	a=c, a=b, c<b
	집단내	2808.811	425	6.609			
흥분	집단간	116.287	2	58.144	7.999***	.000	a=c<b
	집단내	3067.295	422	7.268			
사교	집단간	137.109	2	68.554	12.121***	.000	a=c<b
	집단내	2398.134	424	5.565			
도박심각도	집단간	24.603	2	12.302	.953	.386	
	집단내	5458.890	423	12.905			

주1. a= 대전, b= 대구, c= 경남

주2. \*\*\*  $p < .001$ , \*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

### 결 과

도박성 스포츠 게임의 경험정도, 도박동기, 도박심각도, 삶의 질, 여가만족도에서 지역 간 차이가 있는지 변량분석을 통해서 알아보고, 도박성 스포츠 게임과 관련된 변인들과 삶의 질, 여가만족도간의 Pearson 상관을 살펴보았다. 마지막으로 도박성 스포츠 게임관련 변인들 가운데 어떤 변인이 삶의 질과 여가만족도를 유의하게 설명해주는지 알아보기 위해서 회귀분석을 실시하였다. 삶의 질은 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕으로 구분하여 분석하였다.

**도박성 스포츠 게임 관련 변인들의 차이검증.** 대전, 대구, 경남 지역의 도박성 스포츠 게임의 경험정도와 동기 그리고 도박심각도의 문항평균, 표준편차를 표 1에, 변량분석 결과를 표2에 제시하였

다. 표1, 2에서 보는 바와 같이, 도박성 스포츠 게임의 경험 정도와 도박심각도는 지역 간 유의한 차이를 보이지 않았으나 도박성 스포츠 게임 동기는 지역 간 유의한 차이를 보였다. 사후검증 결과, 기분전환동기는 지역 간 유의한 쌍이 없었으며, 금전동기는 대구지역이 경남지역보다 높았으나 다른 지역 간 차이는 유의하지 않았다. 흥분과 사교 동기는 대구가 대전이나 경남보다 높았다.

**삶의 질을 측정하는 변인들의 차이검증.** 경남, 대구, 대전 지역민의 삶의 질을 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕으로 측정하였다. 각 지역별 삶의 질 변인들의 평균, 표준편차를 표 3, 4, 5에 제시하였다. 변량분석 결과, 주관적 안녕의 하위 척도인 인지적 측면(삶의 만족도),  $F(2,425)=1.26$ , n.s., 정서적 측면,  $F(2,417)=1.32$ , n.s.,에서 모두 유의하지 않았다. 또한 심리적 안녕의 하위차원

표 3. 지역에 따른 주관적 안녕(인지, 정서)의 평균과 표준편차

지 역	주관적 안녕(인지)	주관적 안녕(정서)
대전	34.93(7.68)	44.00(11.23)
대구	33.53(7.56)	42.49(10.50)
경남	34.87(7.87)	44.82(12.12)

표 4. 지역에 따른 심리적 안녕 하위요인의 평균과 표준편차

	개인적 성장	긍정적 대인관계	삶의 목적	자아수용	자율성	환경통제력
대전	14.62(2.47)	18.62(3.58)	18.35(3.30)	17.44(3.12)	15.62(2.93)	16.51(3.21)
대구	14.27(2.60)	18.78(3.76)	18.17(3.42)	16.81(3.42)	15.72(2.84)	16.12(2.82)
경남	14.11(2.42)	18.49(3.30)	18.36(3.21)	17.21(2.95)	15.40(2.76)	16.89(2.97)

표 5. 지역에 따른 사회적 안녕 하위요인의 평균과 표준편차

	사회적 기여	사회적 수용	사회적 실현	사회적 통합
대전	21.87(4.13)	19.26(3.87)	17.75(3.09)	21.11(3.82)
대구	21.65(4.26)	18.80(4.23)	16.88(3.41)	20.83(4.12)
경남	21.81(3.87)	18.77(3.66)	17.02(3.34)	21.20(3.51)



모두에서 유의하지 않았다; 개인적 성장,  $F(2,426)=1.71$ , n.s., 긍정적 대인관계,  $F(2,426)=.24$ , n.s., 삶의 목적,  $F(2,426)=.13$ , n.s., 자아수용,  $F(2,421)=1.22$ , n.s., 자율성,  $F(2,422)=.51$ , n.s. 환경통제력,  $F(2,422)=2.20$ , n.s.. 사회적 안녕의 하위 척도인 사회적 기여,  $F(2,424)=.09$ , n.s. 사회적 수용,  $F(2,424)=.70$ , 사회적 실현,  $F(2,425)=2.63$ , 사회적 통합,  $F(2,421)=.34$ 에서 지역 간 유의한 차이를 보이지 않았다.

**여가만족도 차이검증.** 경남, 대구, 대전 지역민의 여가만족도를 심리사회적 영역과 휴식영역으로 나누어 살펴보았다. 각 지역별 평균, 표준편차를 표 6에 제시하였다. 변량분석 결과, 여가만족도의 하위 척도인 심리사회적 영역,  $F(2,419)=.83$ , n.s., 휴식영역,  $F(2,424)=.08$ , n.s.,에서 모두 유의하지 않았다.

**도박성 스포츠 게임 관련 변인들과 삶의 질 및 여가만족도간의 상관.** 도박성 스포츠 게임 변

표 6. 지역에 따른 여가만족도 하위요인의 평균과 표준편차

	심리사회적 영역	휴식영역
대전	24.98(5.36)	15.47(2.53)
대구	25.26(4.96)	15.42(2.44)
경남	25.71(4.84)	15.54(2.74)

표 7. 도박성 스포츠 게임 관련 변인들과 삶의 질 및 여가만족도간의 상관

삶의 질 및 여가만족도	도박성 스포츠게임 경험	도박성 스포츠 게임 동기				도박심각도
		기분전환	금전동기	흥분동기	사교동기	
<u>주관적 안녕</u>						
인지	-.045	-.095*	-.100*	-.055	-.078	-.150**
정서	-.023	-.091	-.064	-.097*	-.090	-.107*
<u>심리적 안녕</u>						
자율성	.077	-.092	-.141**	-.073	-.060	-.030
환경통제력	.016	-.105*	-.137**	-.133**	-.085	-.147**
개인적성장	.085	.005	-.033	.009	.040	-.097*
삶의목적	-.010	-.115*	-.071	-.100*	-.100*	-.151**
긍정적대인관계	.027	-.041	-.047	-.028	-.016	-.119*
자아수용	.033	-.060	-.066	-.060	-.043	-.130**
<u>사회적 안녕</u>						
사회적 통합	.002	-.058	-.140**	-.081	-.033	-.101*
사회적 수용	-.103	-.068	-.093	-.096*	-.060	-.144**
사회적 기여	.042	-.019	-.117*	-.044	-.010	-.137**
사회적 실현	-.009	-.061	-.059	-.073	-.019	-.109*
<u>여가만족도</u>						
심리사회적영역	.076	-.003	-.072	-.036	.009	-.050
휴식영역	.020	-.010	.031	-.031	.039	-.059

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

인들과 삶의 질을 나타내는 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕 및 여가만족도간의 상관을 알아본 결과, 표 7에서 보는 바와 같이, 도박성 스포츠 게임 경험은 삶의 질 및 여가만족도 변인과 유의한 상관을 보이지 않았다. 그러나 도박성 스포츠 게임의 동기 가운데 기분전환동기는 주관적 안녕의 인지와 심리적 안녕의 환경통제력, 삶의 목적과 유의한 부적상관을 보였다. 또한 금전 동기는 주관적 안녕의 인지, 심리적 안녕의 자율성, 환경통제력, 사회적 안녕의 사회적 통합, 사회적 기여와 유의한 부적 상관을 보였다. 흥분 동기는 주관적 안녕의 정서, 심리적 안녕의 환경통제력, 삶의 목적, 사회적 안녕의 사회적 수용과 부적으로 유의하였다. 사교 동기는 삶의 목적과 부적 상관이 있었으며, 도박의 심각도는 자율성을 제외한 심리적 안녕의 모든 하위차원, 주관적 안녕 그리고 사회적 안녕에 모두 유의한 부적인 상관을 보였다. 그러나 여가만족도는 도박성 스포츠 게임 관련 변인들과 유의한 상관을 보이지 않았다.

**삶의 질과 여가만족도에 대한 도박성 스포츠 게임 관련 변인들의 예측력.** 도박성 스포츠 게임 변인들을 예측변인으로 하고 삶의 질(주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕)과 여가만족도를 준거변

인으로 하는 회귀분석을 실시하였다. 준거변인들의 점수는 각 변인들을 구성하고 있는 하위요인의 합으로 하였다. 각 예측변인들이 준거변인들을 설명할 때 지니는 상대적 중요성을 나타내는 표준화된 회귀계수  $\beta$ 를 표 8에 제시하였다. 주관적 안녕을 설명하는 가장 중요한 변인은 도박의 심각도였으며( $\beta=-.128$ ), 심리적 안녕에서는 도박성 스포츠 게임 경험( $\beta=.131$ )과 도박의 심각도( $\beta=-.159$ )였다. 그리고 사회적 안녕은 금전동기가 중요한 변인이었으며( $\beta=-.147$ ), 여가만족도를 설명하는데 유의한 변인은 기분전환동기( $\beta=.246$ )였다.

## 논 의

본 연구는 도박성 스포츠 게임 관련 변인들, 삶의 질, 여가만족도에서 경남, 대전, 대구 지역 간에 차이가 나는지 살펴보고, 도박성 스포츠 게임과 관련된 변인들과 삶의 질, 여가만족도 간 상관을 지니는지 알아보기 위해서 이루어졌다. 또한 도박성 스포츠 게임관련 변인들 가운데 어떤 변인이 삶의 질과 여가만족도를 유의하게 설명하는 변인인지 탐색하였다. 도박성 스포츠 게임 관련 변인들로 경험, 동기, 도박 심각도를 다루었으며, 삶의 질은 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕

표 8. 삶의 질 및 여가만족도에 대한 도박성 스포츠 게임 관련 변인들 표준화 회귀 계수( $\beta$ )

예측변인	준거변인			
	주관적 안녕	심리적 안녕	사회적 안녕	여가만족도
도박성 스포츠 게임 경험	.034	.131*	.005	.054
기분전환동기	.049	-.038	.079	.246*
금전동기	-0.74	-.116	-.147*	-.115
흥분동기	-0.54	.072	.067	.006
사교동기	-0.47	-.006	-.015	-.094
도박심각도	-.128*	-.159*	-.123	-.062

을 통해 살펴보았다. 먼저 결과를 요약함으로써 연구 물음에 대한 답을 제시하고 결과를 논의하고자 한다.

**각 변인들에 대한 지역 간 차이검증.** 도박성 스포츠 게임 변인들과 삶의 질 그리고 여가만족도에 대한 지역별 차이를 살펴본 결과, 삶의 질과 여가만족도에서는 지역 간 유의한 차이를 보이지 않았다. 이런 결과는 아리스토텔레스가 주장하듯이 모든 사람들이 추구하는 가장 보편적인 삶의 궁극적 목적이 행복이고 이런 행복을 추구하는데는 지역 간 차이가 있을 수 없음을 나타낸다. 도박성 스포츠 게임관련 변인들 가운데 게임경험과 도박 심각도에서는 지역 간 차이가 유의하지 않았으나 게임 동기에서는 지역 간 차이를 보였다. 즉, 대구 지역이 대전이나 경남지역에 비해서 금전동기, 흥분, 사교 동기 수준이 유의하게 높았다. 달리 말해서 대구 지역의 주민은 다른 두 지역에 비해서 사람을 사귀고 스릴을 추구하며 한번에 큰돈을 벌기 위해서 도박성 게임을 하는 것으로 나타났다. 그러나 도박경험의 정도와 도박의 심각도에서는 유의한 차이가 없었다. 도박성 스포츠 게임의 동기들 간 차이를 보면 기분전환동기가 금전, 흥분, 사교 동기보다 높았다. 이런 결과는 대부분 도박성 스포츠 게임이 긴장, 불안, 우울 등을 줄이고 스트레스를 해소하기 위한 활동의 하나로 이루어짐을 알 수 있다. 그러나 김교현(2006)이 Blaszczynski와 Nower의 경로모형에서 설명하고 있듯이 기분전환용 도박성 스포츠 활동의 가용성과 접근성의 증대는 도박행위에 반복적으로 노출되고 접촉하게 함으로써 도박문제의 시발점을 제공할 수 있다.

**도박성 스포츠 게임 관련 변인들과 삶의 질 간의 상관.** 도박성 스포츠 게임 경험정도는 주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕으로 정의되는 삶의 질과 상관이 없고, 단지 도박심각도가 삶의 질과 부적 상관을 보였다. 이런 결과는 도박성 스포츠 게임이 자신의 통제력을 상실하고 스스로 조절할 수 없는 상태에 이를 때 삶의 질을 저하시킴을 나타낸다. Blaszczynski와 Nower(2002)의 경로모형으로 설명하면, 도박게임 활동에 고전적 및 조작적 조건화되어 도박에 대한 참여가 증가하고 습관적으로 도박에 빠질 의식적인 스릴추구나 왜곡된 생각 없이도 자동적이고 습관적으로 도박을 하게 될 때 삶의 질은 추락하고 행복은 사라지게 된다.

**삶의 질에 대한 도박성 스포츠 게임 관련 변인들의 예측력.** 도박성 스포츠 게임 변인들을 예측변인으로 하고 삶의 질(주관적 안녕, 심리적 안녕, 사회적 안녕)을 준거변인으로 하는 회귀분석을 실시한 결과, 주관적 안녕을 설명하는 가장 중요한 변인은 도박 심각도였다. 주관적 안녕은 개인들이 주관적으로 경험하는 자신의 삶을 어떻게 평가하고 자신의 삶에 얼마나 만족하는지를 나타낸다. 주관적 안녕감은 인지적, 정서적인 두 측면에서 주관적으로 판단되는 것이며, 주관적 안녕감이 높다는 것은 개인이 자신의 삶에 만족하는 수준이 높고, 부적 정서보다 정적 정서를 더 많이 경험하는 상태를 의미한다(Diener, 1984; Emmons & Diener, 1985; Myers, & Diener, 1995; Suh, Lucas, & Smith, 1999). 따라서 도박성 스포츠 게임에 함몰되어 자신의 조절능력을 상실하는 심각한 수준(중독 상태)으로 갈수록 삶의 만족은 떨어

지고 부정적 정서를 더 많이 경험하여 삶의 질은 낮아지게 된다.

반면, 심리적 안녕은 도박성 스포츠 게임 경험이 높고 도박의 심각도가 낮을수록 증가하는 관계를 보였다. Ryff(1989)는 주관적 안녕감(Subjective well-being)의 수준은 삶의 만족도 수준, 긍정적 또는 부정적 정서의 상태를 나타내는 것으로 보고, 개인의 삶의 질에 대한 평가는 단지 개인의 삶의 만족도 등에 의해 평가되기보다는, 개인이 사회 구성원으로서 얼마나 잘 기능하고 있는가(well functional)가 삶의 질의 기준이 되어야 한다고 제안하였다(김명소, 김혜원, 차경호, 2001). 따라서 Ryff(1989)에 따르면, 심리적으로 안녕한 사람은 삶의 질이 높고, 이들은 새로운 경험에 개방적이고 자신의 지식이 쌓여가고 유능해지는 느낌을 가지며, 자신을 있는 그대로 수용하고, 긍정적 대인관계를 유지한다. 또한 복잡한 외적인 활동계획을 잘 조절하고 개인적 필요나 가치에 적합한 환경을 선택하거나 적합한 환경으로 변화시킬 수 있으며 삶의 목표와 방향 감각을 갖고 있다. 따라서 도박성 스포츠 게임 경험은 이런 심리적 안녕에 긍정적인 효과를 가져 올 수 있지만 도박의 심각성이 높아질수록 심리적 안녕은 방해 받는다. 그러나 역의 과정도 성립할 수 있다. 즉, 심리적 안녕감의 저하가 도박의 심각도를 높일 수 있다. 이 가정은 추후연구에서 실증적으로 검증될 필요가 있다.

Linley와 Joseph(2004)는 심리적 안녕감에 따른 활동을 지속적으로 할 때 행복감이 증가된다고 주장하였다. Fava, Ruini, 및 Rafanelli(2005)는 임상집단을 대상으로 Ryff의 심리적 안녕감의 인지 모델에 근거한 안녕감 치료(Well-Being Therapy)

를 실시하여 증상의 변화를 이끌어 냈다. 따라서 도박문제를 지닌 사람에게 안녕감 치료를 통한 개입을 시도해 볼 수도 있다.

금전 동기 즉, 돈을 벌기 위한 목적으로 도박성 스포츠 게임을 할수록 사회적 안녕감이 낮아졌다. 사회적 안녕감은 자신들의 사회적 구조와 공동체 내에서 사회적 과제에 초점을 맞추는 공적인 현상을 의미한다(Keyes, 1998). 따라서 돈을 따기 위한 도박성 스포츠 게임은 개인이 사회의 구성원으로 건강하게 살아가는 일을 저해한다. 마지막으로 여가 만족은 기분전환을 목적으로 도박성 스포츠 게임을 할 때 발생했다.

본 연구는 도박성 스포츠 게임이 삶의 질에 미치는 영향들에 대해서 탐색하였다. 연구결과를 종합해 볼 때, 도박성 스포츠 게임 경험의 정도가 진행되는 경로에 따라서 삶의 질에 부정적 혹은 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 또한 도박문제를 지닌 사람들을 위한 안녕감 개입에 대한 근거를 마련할 수 있었다.

본 연구는 일부 지역의 일반인 대상으로 이루어졌다. 도박중독의 심각성 정도에 따라서 삶의 질이 영향을 받는 과정과 방향이 달라 질 수 있다. 추후 연구에서는 도박성 스포츠 게임이 긍정 혹은 부정적인 영향을 미치는 경로에 대한 정교한 모형 설정을 위한 다양한 도박성 스포츠 게임 활동의 표집이 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 권선중, 김교현, 최지옥 (2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 11, 147-162.

- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략. *한국심리학회지: 건강*, 12, 1-19.
- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. *한국심리학회지: 건강*, 8(3), 487-509.
- 김교현, 권선중 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. *한국심리학회지: 건강*, 8, 261-277.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. *한국심리학회지: 건강*, 11, 243-274.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측원인. *한국심리학회지: 건강*, 9, 285-320.
- 김교현, 이홍표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적 도박 유병률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. *한국심리학회지: 건강*, 10, 227-242.
- 김명소, 김혜원, 차경호 (2001). 심리적 안녕감의 구성개념 분석: 한국 성인 남녀를 대상으로. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 16(1), 19-32.
- 김영훈, 이영호 (2006). 병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인. *한국심리학회지: 임상*, 25, 697-710.
- 김영훈, 최삼욱, 신영철 (2007). 병적 도박자의 스트레스, 대처방식 및 우울증에 관한 연구. *한국신경정신학회지*, 46, 171-178.
- 류광훈, 최승묵, 한진영, 김미정 (2008). 사행산업 이용 실태 조사 분석 및 총량조정 연구. *한국문화관광연구원*.
- 박근영 (2010). 수용자의 정신건강과 정신질환이 심리사회적 기능에 미치는 영향. *경상대학교대학원 석사학위 청구논문*.
- 박재욱, 이인혜 (2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박 행동에 미치는 효과: Corr의 결합하위 체계 가설을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 11, 853-870.
- 손덕순, 정선영 (2007). 도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구. *정신보건과 사회산업*, 26, 377-407.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. *한국심리학회지: 사회문제*, 12(1), 1-14.
- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. *한국심리학회지: 건강*, 14(3), 667-675.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 중독자의 심리사회적 특성-지역별 비교를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 8, 399-414.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. *한국심리학회지: 건강*, 12, 21-40.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 9, 351-378.
- 이인혜 (2005). 카지노 유치지역 주민의 도박참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도: 강원도 폐광지역을 중심으로. *한국심리학회지: 사회문제*, 11, 67-82.
- 이종길 (1992). 사회체육활동과 생활만족의 관계. *서울대학교대학원 박사학위 청구논문*.
- 이홍표 (2003). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. *고려대학교대학원 박사학위 청구논문*.
- 이홍표 (2004). 5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향 - 문제성 및 병적 도박자를 대상으로. *한국심리학회지: 건강*, 9, 555-568.
- 임자영, 현명호 (2009). 승리 접근 경험이 도박 행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 임상*, 28, 379-393.
- 채규만, 이홍표 (2004). 위험추구 소인과 도박동기 및 도박 심각도의 관계. *한국심리학회지: 건강*, 9, 1061-1075.

- 한덕웅, 표승연 (2002). 정서 경험에 따른 주관안녕, 건강지각 및 신체질병의 예측. *한국심리학회지, 한국심리학회지: 건강*, 7(3), 403-427.
- 황현국, 이인혜 (2009). 도박 게임의 승·패에 따른 각성 수준과 배팅액의 변화: 충동성의 중재효과를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 14, 235-253.
- Abrams, K., & Kushner, M. G. (2004). Behavioral understanding. In J. E. Grant and M. N. Potenza (Eds), *Pathological gambling: A clinical guide to treatment*. (pp.113-126). Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Barnes, B. L., & Parwani, S. (1987). Personality assessment of compulsive gamblers. *Indian Journal of Clinical Psychology*, 14 (2), 98 - 99.
- Blanco, C., Orensanz-Munor, L., Blanco-Jerez, C., & Saíz-Ruiz, J. (1996). Pathological gambling and platelet MAO activity: A psychobiological study. *American Journal of Psychiatry*, 153, 119 - 121.
- Blaszczynski, A. P., Winters, S. W., & McConaghy, N. (1986). Plasma endorphin levels in pathological gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 3 - 14.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N., & Frankova, A. (1991). Control versus abstinence in the treatment of pathological gambling: a two to nine year follow-up. *British Journal of Addiction*, 86, 299 - 306.
- Blaszczynski, A., Steel, Z., & McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivist. *Addiction Research*, 92, 75 - 87.
- Blaszczynski, A. (1999). Pathological gambling and obsessive-compulsive spectrum disorders. *Psychological Reports*, 84, 107 - 13.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of pathological gambling. *Addiction*, 97, 487 - 500.
- Bolen, D. W., & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the gambler, *Archives of General Psychiatry*, 18, 617-630.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 20-33.
- Castellani, B., & Rugle, L. (1995). A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation seeking, and craving. *International Journal of Addiction*, 30, 275 - 289.
- Cocco, N., Sharpe, L., & Blaszczynski, A. P. (1995). Differences in preferred level of arousal in two subgroups of problem gamblers. A preliminary report. *Journal of Gambling Studies*, 11, 221 - 231.
- Coventry K., & Brown, R. (1993). Sensation seeking, gambling and gambling addictions. *Addiction*, 88, 541-554.
- Coventry, K., & Norman, A. (1997). Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in off-course horse racing bettors. *British Journal of Psychology*, 88, 671 - 681.
- Diener, E., Lucas, E., Oishi, S., & Suh, E. (2002). Looking up and looking down: Weighting good and bad information in life satisfaction judgment. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 437-445.
- Emmons, R. A. and Diener, E., (1985). Personality correlates of subjective well-being. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 11, 89 - 97.
- Fava, G. A., Ruini, C., & Rafanelli, C. (2005). Sequential treatment of mood and anxiety disorders. *Journal of Clinical Psychiatry*, 66, 1392-1400.

- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Frost, R. O., Meagher, B. M., & Riskind, J. H. (2001). Obsessive-compulsive features in pathological lottery and scratch-ticket gamblers. *Journal of Gambling Studies, 17*, 5 - 19.
- Getty, H. A., Watson, J., & Frisch, G. R. (2000). A comparison of depression and styles of coping in male and female GA members and controls. *Journal of Gambling studies, 16*, 377 - 391.
- Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology, 44*, 1110 - 1126.
- Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluations of randomly- determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology, 22*, 228 - 241.
- Gooding, P. A., & Tarrier, N. (2009). A systematic review and meta-analysis of cognitive-behavioural interventions to reduce gambling behaviour: hedging our bets? *Behaviour Research & Therapy, 47*, 592-607.
- Ibáñez, A., Blanco, C., Donahue, E., Lesieur, H. R., Pérez de Castro, I., Fernández-Piqueras, J., & Sáiz-Ruiz, J. (2001). Psychiatric comorbidity in pathological gamblers seeking treatment. *American Journal of Psychiatry, 158*, 1733 - 1735.
- Keyes, C. L. M. (1998). Social well-being. *Social Psychology Quarterly, 61*, 121-140.
- Keyes, C. L. M., & Shane, L. (2002). Toward a Science of Mental Health: Positive Direction in Diagnosis and Interventions. In C. R. Snyder and S. Lopez (Eds), *Handbook of Positive Psychology* (pp 45-59). New York: Oxford University Press.
- Linley, P. A., & Joseph, S. (2004). Positive change following trauma and adversity: a review. *Journal of Traumatic Stress, 17*, 11 - 21.
- Meyera, G., Hauffab, B. P., Schedlowskic, M., Pawlakd, C., Stadlera, M. A., & Extonc, M. S. (2000). Casino gambling increases heart rate and salivary cortisol in regular gamblers. *Biological Psychiatry, 48*, 948-953.
- Moore, S., & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors, 13*, 339-347.
- Myers, D. G., & Diener, E. (1995). Who is happy? *Psychological Science, 6*, 10-19.
- Krueger, T. H., Schedlowski, M., & Meyer, G. (2005). Cortisol and heart rate measures during casino gambling in relation to impulsivity. *Neuropsychobiology, 52*, 206-211.
- Petry, N. (2001). Substance abuse, pathological gambling, and impulsiveness. *Drug and Alcohol Dependence, 63*, 29 - 38.
- Potenza, M. N., Xian, H., Shah, K., Scherrer, J. F., & Eisen, S. A. (2005). Shared genetic contributions to pathological gambling and major depression in men. *Archives of General Psychiatry, 62*, 1015-1021.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004) The Gambling Urge Scale(GUS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Psychology of Addictive Behaviors, 18*, 100-105.
- Roy, A., Custer, R., Lorenz, V., & Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica, 80*, 37 - 39.
- Savoie, D., & Ladouceur, R. (1995). Évaluation et modification de conceptions erronées au

- objet des. Loteries. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 27, 199 - 213. 게재결정일: 2009년 12월 10일
- Snyder, W. (1978). Decision-making with risk and uncertainty: the case of horse racing. *American Journal of Psychology*, 91, 201-209.
- Suh, E., Diener, E., & Fujita, F. (1996). Events and subjective well-being: Only recent events matter. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 1091-1102.
- Thorson, J. A., Powell, F. C., & Hilt, M. (1994). Epidemiology of gambling and depression in an adult sample. *Psychological Reports*, 74, 987-994.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997) Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 253 - 266.
- Toneatto, T. (1999) Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34, 1593 - 1604.
- Vitaro, F., Arsenault, L., & Tremblay, R. E. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents. *American Journal of Psychiatry*, 154, 1769 - 1770.
- Walker, R. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon.
- Walters, G. D., & Contri, D. (1998) Outcome expectancies for gambling: empirical modeling of a memory network in federal prison inmates. *Journal of Gambling Studies*, 14, 173 - 191.
- Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M. D., Constantine, R., et al. (2007). *The British gambling prevalence survey (2007)*. London: The Stationery Office.

원고접수일: 2009년 11월 25일



한국심리학회지: 건강  
The Korean Journal of Health Psychology  
2009, Vol. 14, No. 4, 911 - 927

## The effects of gambling game on quality of life: focusing on Gyeongnam, Daegu, Daejeon in Korea

MinKyu Rhee	Kyo-Heon Kim	Han-Gee Seong	Sun-Jung Kwon
Dept. of Psychology	Dept. of Psychology	Dept. of Psychology	Dept. of Psychology
Gyeongsang	Chungnam	Catholic University of	Chungnam
National University	National University	Daegu	National University

This study aimed to examine the relationship between gambling game related variables, quality of life and leisure satisfactions. To put it concretely, First, we explored differences of gambling game related variable(gambling experience, motive, pathological severity) and quality of life(subjective well-being, psychological well-being, and social well-being) among Gyeongnam, Daejeon, and Daegu in Korea. Second, we predicted quality of life(subjective well-being, psychological well-being, social well-being) and leisure satisfaction from gambling game related variables. Participants(Gyeongnam n=185, Daegu n=109, Daejeon n=136) completed self-report measures of gambling game related variables, quality of life measures, and leisure satisfactions. The results indicated that there were no differences in quality of life and leisure satisfactions among three areas. But social reasons, money, and excitement motive scores were the highest in Daegu area. Subjective well-being was predicted from pathological gambling severity. As pathological gambling severity increased, subjective well-being became decreased. Psychological well-being was predicted from experiences of gambling in sports and pathological gambling severity. Gambling to make or obtain money was stronger predictors of social well-being. Leisure satisfactions were predicted from gambling in order to escape or to cope with problems, depression, or anxiety. Implications for gambling game in quality of life and leisure satisfactions were discussed. Further studies were suggested.

*Keywords:* gambling game, gambling addiction, gambling motive, quality of life, subjective well-being, psychological well-being, social well-being, leisure satisfaction