

도박이용자의 도박중독과정에 대한 질적 연구[†]

이 경 희 [‡]	도 승 이	김 중 남	이 순 목
사행산업통합감독위원회 중독예방치유센터	성균관대학교 교육학과	서울여자대학교 교육심리학과	성균관대학교 심리학과

본 연구는 한국의 도박이용자들이 어떠한 심리사회적 과정을 거쳐 도박중독에 이르게 되는가를 질적으로 분석한 것이다. 이를 위해 도박이용자 33명을 대상으로 심층면접을 실시한 자료를 바탕으로 근거이론분석법에 따라 분석하였다. 연구결과와 신뢰도를 위해 도박중독분야 전문가와 임상심리전문가, 질적 분석 전문가 등이 함께 지속적으로 개방코딩과 축코딩, 선택코딩 과정에서 의견을 교환하면서 분석하였다. 본 연구의 분석결과, 범주는 도박의 초기경험, 도박중독진행, 도박중독의 결과로 나뉘어졌으며, 도박의 초기경험을 구성하는 하위범주로는 도박에 빠지게 된 계기, 첫 도박의 결과, 강렬한 정서경험이 있었다. 도박의 초기경험에서 도박에 빠지게 된 첫 계기는 대부분 친구나 학교 선후배, 아는 사람 등 지인을 따라간 경우였으며, 첫 도박의 결과로 돈을 댔고 그와 관련된 긍정적인 평가와 감정을 기억하는 경우가 23명으로 상당수에 이르렀다. 또한 처음 도박을 접하고 희열과 재미 등의 강렬한 긍정적 감정을 경험하는 경우가 많았다. 도박중독진행에서는 하위범주로 도박을 지속하게 하는 동기적 요인과 도박행동의 통제 불가능이 추출되었다. 동기적 요인은 구체적으로 대박생각과 본전생각, 막연한 기대감이 주요개념인 것으로 확인되었다. 또한 도박중독의 대표적 자각증상은 도박행동의 통제 불가능과 관련하여 '자꾸 생각남'과 '불안, 초조'라고 답하였다. 또한 도박중단 노력의 실패를 보고하는 경우가 대다수였다. 이러한 과정을 거쳐 도박중독에 이르면 불안과 우울, 고립감, 창피함과 후회스러움 등의 부정적 정서가 강하였고, 성격변화와 기타 범죄충동과 건강악화 등의 개인내적 문제와 가족과의 갈등과 불화가 심각해지고 일상적인 대인관계가 단절되고 도박친구들만 주위에 남게 되는 가족 및 사회적 문제를 야기했다. 직업 및 경제적 문제로는 직업생활을 제대로 수행하지 못하고 신용불량과 경제적 파탄을 맞이하는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 종합하여 도박중독 과정에 대한 새로운 모형을 제안하였으며, 결과에 대한 논의와 더불어 본 연구의 의의와 후속 연구의 방향, 제한점에 대해 제시하였다.

주요어: 도박, 도박중독과정, 질적 분석

[†] 본 연구는 사행산업통합감독위원회 연구 「불법도박의 실태조사 및 대책연구」 중 불법도박자 심층면접 자료를 토대로 한 것임. 본 연구의 일부는 2009년도 한국심리학회 연차대회에서 구술 발표된 바 있음.

[‡] 교신저자(Corresponding author) : 이경희, (110-776) 서울시 종로구 경운동 89-4 SK HUB빌딩 102동 3층, Tel: 02-2197-4182, E-mail: miru2you@naver.com, 현재는 열린 사이버대학교에 재직 중임.

2006년 ‘바다이야기(성인오락실)’ 사건에 이어, 2008년 연예인 및 야구 선수들의 수억 원대에 이르는 불법도박 문제가 심각한 사회적 이슈로 대두되면서 도박 문제에 대한 국민들의 관심이 증대되고 있다. 실제로, 사행산업의 국내 시장 규모는 합법 사행산업 시장이 1997년 3조 9천억에서 2007년 14조 6천억으로 10년 간 4배 가까이 증가하였으며(사행산업통합감독위원회, 2008a), 불법 시장은 그 추정 액이 53조 가까이 추정되고 있다(사행산업통합감독위원회, 2008b). 도박 산업 확산은 노동윤리를 무너뜨려 절약이나 근면과 같은 가치보다 운에 의한 이익을 더 가치 있게 생각하도록 만들고, 습관적이고 강박적으로 도박에만 몰두하는 병적 도박자 양산하며 미래에 대한 희망이 없는 경제적 빈곤층을 도박으로 끌어들이는 것으로 연구되었다(이태원, 김석준, 1999).

이러한 문제도박의 발달 및 유지에 영향을 미치는 요인들로는 충동성(Carlton & Manowitz, 1994; Steel & Blaszyński, 1998)이나 감각추구성향(Anderson & Brown, 1984; Coventry & Brown, 1993) 등의 기질변인, 도박관련 비합리적 인지(Griffiths, 1991; Langer, 1975; Reid, 1986), 불안이나 우울 등의 기분문제(Dickerson, Cunningham, England, & Hinchy, 1991), 그리고 스트레스(McCartney, 1995) 등이 있음이 선행연구를 통하여 밝혀졌다.

도박중독 문제에 대한 사회적 관심이 높아지면서, 국내 심리학계의 연구도 활발해지고 있다. 국내의 기존 도박분야 연구들은 도박행동의 심각도나 중독 정도를 측정하기 위한 척도개발(김교현, 2003; 이흥표, 2002; 최완철, 김경민, 오동열, 이태경, 2001), 유병률과 발병률 연구(김교현, 권선중,

김세진, 송승훈, 2004; 김교현, 이흥표, 권선중, 2005), 도박행동에 영향을 미치는 요인들(김영훈, 최삼욱, 신영철, 2006; 이흥표, 2002)에 대한 양적 연구들이 축적되었다. 국내연구들에서 밝혀진 도박행동에 영향을 미치는 요인들로는 심리 성격적 요인으로 자극추구적인 여가활동을 즐기려는 성향(김석준, 강세현, 1996), 충동성(김민경, 2006; 박재욱, 이인혜, 2006; 송주연, 연규월, 이태경, 2005; 이인혜, 2004; 황현국, 이인혜, 2009) 및 자기중심성(신영철, 2002) 등이 보고되었다. 또한 문제도박자들의 비합리적 도박신념(권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군, 2007; 이민규, 김교현, 권선중, 2007; 최경수, 2005; 이인혜, 2004; 이흥표, 2003; 황의룡, 함경수, 2006)이 도박행동과 문제도박의 상관요인으로 작용하는 것으로 나타났다. 이외에도 기분과 스트레스가 도박행동에 영향을 미친다는 결과가 지속적으로 발표되고 있는데, 우울(김교현, 성한기, 이민규, 2004; 김민우, 2004; 김영훈 외, 2006; 손덕순, 정선영, 2007; 송주연 외, 2005), 불안(권선중 외, 2007), 자살사고와 자살시도(손덕순, 정선영, 2007)가 병적도박의 위험요인으로 작용하는 것으로 밝혀졌다. 알코올·약물사용(김민경, 2006; 송주연 외, 2005), 높은 스트레스 수준(김영훈 외, 2006; 최우림, 2007)도 도박행동과 관련된 중요한 상관요인인 것으로 밝혀졌다.

이러한 양적 연구의 축적에도 불구하고, 국내에서 도박중독자의 심리적 과정에 대한 심층적인 연구는 부족한 실정이다. 이러한 분야에 대한 적절한 접근으로 질적 연구방법을 고려할 필요가 있다. 질적 연구는 느낌, 사고과정, 감정과 같이 기존의 양적인 연구 방법을 통해서 추출하기 어려운 현상에서 복잡한 과정에 대한 정보를 얻

기 위하여 사용될 수 있는 장점이 있다(Strauss & Corbin, 1998). 도박문제관련 질적인 연구는 국외에서도 매우 드문데, 2000년대에 들어서 도박중독의 예방과 치료의 근거를 마련하기 위해 75명의 병적 도박자들을 대상으로 면담을 진행하여 질적인 분석과 양적인 분석을 병행한 연구(Moore & Jados, 2002)와 도박중독에서 회복되는 과정을 50명의 회복자와 사교적 도박자를 20개월 동안 3번에 걸쳐 심층 면담하여 밝힌 연구가 있었다(Anderson, Dobbie & Reith, 2009). 도박 중독에 대한 질적 연구는 부족하지만, 알코올 중독 등의 분야에서는 알코올중독자의 회복과정(최송식, 이솔지, 2008), 여성알코올중독자의 중독과정(신영주, 2008; 임선영 등, 2005), 그리고 알코올 중독자의 가족들(김수진, 2002; 김한나, 2001)을 다룬 다양한 질적 연구가 시도되고 있다. 이에 도박중독분야에서도 질적 연구가 시급히 필요한 실정이다.

본 연구는 한국의 도박이용자들이 어떠한 심리 사회적 과정을 거쳐 도박중독에 이르게 되고 그 결과로는 어떤 것들을 경험하는지를 보고자 하였다. 도박이용자 33명을 대상으로 심층면담을 실시한 자료에 대한 근거이론에 따른 질적인 분석을 통하여 분석도박이용자들의 주관적인 경험을 중심으로 도박행동에 영향을 미치는 사고와 동기, 정서, 그들 간 상호작용과 장기간 도박행동의 결과에 대하여 알아보았다.

방 법

연구대상

본 연구는 수도권 소재 사행산업이용자 33명을

대상으로 하였다. 대상자는 도박이용자의 소개를 통해 모집하였다(스노우볼링 방법; Benard, 1995). 연구 참여자들의 주요특성을 표 1에 제시하였다. 본 연구 참여자들의 사회 인구학적 특성을 구체적으로 살펴보면, 먼저 성별에 있어 남자가 23명, 여자가 10명으로 남자가 2배 이상 많이 포함되었다. 연령별 분포를 보면, 30대 이하 7명, 30~40대 17명, 50대 이상 9명으로 30~40대가 연구 참여자들의 절반 이상을 차지하였다.

소득별 분포에서는 300만원 미만이 16명으로 절반 가까이 차지하였는데, 기존 연구에서 도박 참여자들의 경제적 수준이 대체로 낮았던 것과 일치하는 결과라 할 수 있다. 다음으로 400만 원 이상이 12명, 300~399만원이 13명으로 거의 비슷하였다. 결혼여부에서는 기혼이 17명으로 가장 많았으나 이혼이나 별거도 11명으로 적지 않은 수를 차지하였다. 이는 이혼/별거와 같은 가정적 문제를 겪은 후 도박에 빠지는 경우도 있으나 도박을 하다가 이혼/별거를 하게 되는 경우도 많으므로, 전체적으로 이혼/별거의 비율이 일반적인 경우보다 높게 나타난 것으로 생각된다. 직업별로는 직장인이 12명으로 가장 많았고 그 다음은 자영업이 11명으로 두 번째로 많았다. 직업이 자영업인 경우 도박을 비교적 자유롭게 할 수 있는 상황적 여건에 마련되어 있어 더욱 손쉽게 도박에 빠져 들 수 있었던 것으로 추정된다. 여자의 경우는 가정주부의 비율이 상대적으로 높았다(5명).

주로 하는 도박유형은 불법도박(총 28명)인 하우스 도박(11명), 사설 스크린 경마(9명), 성인오락실(6명), 현금전환가능 온라인게임(2명)과 합법도박(총 5명)인 경륜(2명), 카지노(1명), 경마(1명), 경정(1명)이었다. 본 연구의 참여자들이 대부분

불법 도박을 하는 사람들이었기 때문에 카지노나 경마 등의 합법 도박보다는 불법 도박 유형이 많은 것으로 나타났다. 여기에서 눈에 띄는 것은 여자의 경우, 불법 하우스도박이 8명으로 다른 도박 유형에 비해 압도적으로 많은 것인데, 이는 비교

적 고른 도박유형 분포를 보이는 남자의 경우와 대조를 이룬다. 연구대상자들이 현재 주로 하고 있는 도박기간은 평균 7~10년이였다. 연구 참여자들의 구체적인 사회 인구학적 특성을 정리한 내용을 부록 1에 제시하였다.

표 1. 연구 참여자들의 주요 특성

	성별	연령	소득(만원)	결혼	직업	종교	주로 하는 도박
사례1	남	32세	-	미혼	직장인	무교	스크린 경마
사례2	남	45세	200	기혼	자영업	무교	경정
사례3	남	40대	-	기혼	자영업	기독교	경마
사례4	남	47세	5,000	기혼	자영업	무교	성인오락실
사례5	남	26세	300	미혼	카지노 딜러	무교	강원랜드
사례6	여	40대	150	이혼	서비스직	무교	하우스도박
사례7	남	50대	500	기혼	개인택시	무교	스크린경마
사례8	남	45세	200	기혼	의류재단	무교	경륜
사례9	남	39세	200	이혼	무직	무교	경륜
사례10	남	45세	200	이혼	단순노무직	무교	성인오락실
사례11	남	62세	200	이혼	기타	무교	하우스도박
사례12	남	54세	100	이혼	택시기사	불교	성인오락실
사례13	여	40대	150	이혼	직장인	불교	스크린경마
사례14	여	51세	300	미혼	자영업	불교	하우스도박
사례15	남	60대	600	기혼	직장인	불교	스크린경마
사례16	남	30대	300	기혼	직장인	무교	한게임
사례17	남	45세	800	기혼	직장인	무교	스크린경마
사례18	남	45세	100	이혼	단순노무직	무교	스크린경마
사례19	남	42세	100	이혼	단순노무직	무교	성인오락실
사례20	남	36세	300	기혼	자영업	불교	한게임
사례21	여	33세	250	기혼	주부	무교	하우스도박
사례22	남	40세	200	기혼	직장인	무교	성인오락실
사례23	여	60세	-	기혼	주부	무교	하우스도박
사례24	남	35세	500	기혼	자영업	불교	성인오락실
사례25	남	40대	500	기혼	직장인	무교	하우스도박
사례26	여	40대	400	기혼	주부	불교	스크린 경마
사례27	여	40대	400	기혼	주부	무교	하우스도박
사례28	남	50대	700	기혼	자영업	불교	하우스도박
사례29	여	55세	500	기혼	주부	무교	하우스도박
사례30	남	49세	-	기혼	무직	무교	사설스크린
사례31	여	40대	-	이혼	서비스직	무교	하우스도박
사례32	여	45세	250	이혼	직장인	무교	하우스도박
사례33	남	70세	-	기혼	무직	불교	스크린경마

- 무응답사례

연구절차

연구대상자들의 심층면접은 2008년 6월 중 2주 간에 걸쳐 진행되었다. 본 조사의 면접원은 면접 경험이 10년 이상인 전문 면접원 4명으로 구성하였으며 면접의 신뢰도를 높이기 위해 3회의 오리엔테이션과 협의를 가졌다. 면접조사대상자를 발굴하기 위해 소개를 통해 습관성 도박이용자의 연락처를 받았으며, 연구는 면접원이 개별적으로 면접조사 참여의사를 문의하여 동의를 구한 후 이루어졌다. 면접원은 반 구조화된 면접질문지를 가지고 면접을 진행하였고, 개인 당 면접시간은 1-3시간 정도였다. 참여자들의 동의를 얻어 모든 내용을 녹음하였으며, 녹음된 면접 자료는 모두 전사하여 준비하였다. 면접질문지의 구성은 도박의 시작단계, 진행단계, 중독단계, 그리고 도박중독의 결과로 나누어서 구성하였으며, 주요 내용은 도박의 진행단계에 따라 경험해 본 도박유형, 도박을 시작하게 된 계기, 도박참여 빈도, 도박몰입 이유, 도박동기와 정서, 도박 중단 결심 여부, 도박중독 인식 여부, 그리고 도박으로 인한 다양한 결과 등을 포함하였다.

자료 분석

본 연구에서 사용된 자료 분석법은 근거이론분석법을 사용하였다. Glaser와 Strauss(1967)에 의해 초기 발전되고 Strauss와 Corbin(1998)에 의해 정리된 근거 이론 분석법은, 역동적이고 유동적인 코딩의 단계를 거쳐 자료에서 자연스럽게 발전되는 한 가지 이론을 포함한 모델을 이끌어 내는 분석기법이다. 근거이론 분석의 자료 분석단계는

개방 코딩(open coding), 축 코딩(axial coding)과 선택 코딩(selective coding)의 과정을 거친다. 첫째, 개방 코딩 단계는 자료에서 개념을 밝히고 속성과 차원을 발견해 나가는 분석과정으로, 인터뷰 자료를 개별 부분으로 분해하여 찾고 있는 현상에 대해 이름을 붙이는 과정(개념화)에서 출발하여 개념적으로 유사하거나 의미상 관련되어 있다고 여겨지는 사고나 사건, 물체, 작용/상호작용의 특정한 속성을 대표하는 설명적 용어인 범주(또는 카테고리)와 하위범주를 구성한다. 둘째, 축 코딩 단계는 범주를 하위범주와 체계적으로 연결시키는 과정으로, 개방 코딩기간 동안에 분해되었던 자료를 한 범주의 축을 중심으로 재조합하는 과정을 시작하는 단계라고 할 수 있다. 축 코딩에서 범주들을 속성과 차원의 선에 따라서 그 하위범주들과 연결시켜 현상과 연관된 다양한 조건, 작용/상호작용, 그리고 이러한 상호작용의 결과를 밝혀낸다. 개방 코딩과 축 코딩 두 단계에서 더 이상의 새로운 속성, 차원, 조건, 작용/상호작용, 혹은 결과가 자료 안에서 관찰되지 않는다고 판단 될 때, 이론을 구축해 가는 과정이 포함된 선택코딩으로 이동한다. 이 단계에서 범주들은 현상의 '중심현상(central phenomenon)'을 따라서 조직화되며, 이 중심현상은 이 연구가 무엇에 관한 것 인지를 알려주는 응축된 단어의 조합이다.

본 연구의 구체적인 분석과정은 다음과 같다. 방대한 양의 인터뷰를 정교하게 분석하기 위해 개방코딩 과정에서 두 가지 방식으로 접근하였다. 우선 질적 분석 전문가와 심리학 분야 전문가가 33명의 인터뷰 자료에 대한 개방코딩을 실시하였다. 이 작업에서 79개의 개념과 범주를 추출하였다(예. 최초 도박접촉, 첫 도박 후의 느낌, 도박중

독에 따른 심리적 상태). 이후에 도박중독분야, 임상심리, 질적 분석 전문가가 33명의 자료를 11명씩 나누어 다시 개방코딩을 실시하였고, 개방코딩에서 추출된 개념과 범주에 대하여 세 명의 전문가가 합의에 이를 때까지 비교 및 검토를 거쳐 도박중독 현상과 관련한 101개의 개념과 범주를 추출하였다.

축 코딩 단계에서는 범주 사이의 연결과 관계성을 찾고자 하였다. 도박중독이 진행되면서 일어나는 동기적 사고, 정서경험, 행동 및 이들의 상호작용에 대한 개념, 속성, 차원의 조건, 작용/상호작용, 이로 인한 결과들을 찾아내는 작업을 진행하였다. 선택 코딩단계에서는 도박 경험자가 도박행동이 심화되어 중독되었다고 여겨지는 과정에 대하여 모형을 구성하고 중심현상을 구성하였다.

연구의 신뢰성 구축

질적 연구에서 신뢰도와 타당도의 이슈는 '질적 연구의 신뢰성(Trustworthiness of Qualitative Research)'으로 설명될 수 있다(Lincoln & Guba, 1985). 질적 연구에서 신뢰성을 확보하고 엄격성을 높이기 위하여 사용할 수 있는 방법으로 삼각검증(triangulation), 장기간 관계형성(prolonged engagement), 동료집단 조언/지지(peer debriefing), 참여자 점검과정(member check), 감사자료 남기기, 예외적 사례분석 등의 방법이 있으며(Padgett, 1998), 본 연구에서는 삼각검증과 동료집단 조언을 사용하였다.

먼저 본 연구의 자료수집 시 신뢰도 향상을 위하여, 본 조사의 면접원은 면접경험이 10년 이상인 전문 면접원 4명으로 구성하였으며 면접 과정

에서의 면접자 간 일치도를 높이기 위해 3회의 오리엔테이션과 협의를 거쳤다. 또한 자료 분석 시 신뢰성 구축을 위하여 다양한 영역의 분석자들이 참여하여 자료를 분석하였다(삼각검증). 본 연구의 분석에 참여한 평정자들은 도박중독분야 전문가, 임상심리전문가, 질적 분석 전문가, 측정분야 전문가 등 4명으로 구성되었다. 자료 분석 시 평정자의 개인적인 배경이나 관심에 의한 편향된 시각을 막기 위해서 연구배경이 다른 연구자들이 자료에서 나타나는 현상에 대해 의견이 합치될 때까지 지속적으로 의견을 교환하고 범주추출과정과 범주 간 연결성, 모형을 논의하였다(동료집단 조언).

결 과

도박의 초기노출

도박 시작의 계기. 현재 주로 하고 있는 도박을 시작한 계기는 친구, 학교 선/후배, 아는 사람, 동료 등 지인을 따라간 경우가 30명으로 대다수를 차지하였다. 그 중 친구의 권유가 20명으로 압도적으로 높았다. 친구의 권유는 남자 보다 여성 40대 집단에서 더 일반적이었는데(40대 여성도박자 6명 중 5명), 이는 아마도 하우스 도박과 같은 그룹형도박의 특성상 잘 아는 사람과 함께 하는 경향 때문인 것으로 보인다.

주변 사람이나 친구가 자신에게 도박을 권유할 때 주로 사용되는 언어로는 '이런 데가 있으니 가보자.'하는 경우가 가장 많았으며, 다음으로 '스트레스가 풀린다.', '부담 없이 놀 수 있다.', '편하게 돈을 벌 수 있다.'는 등의 이야기를 주로 하였

다. 여성들의 경우, '스트레스가 풀린다.'는 이야기를 많이 하는 반면 남성들의 경우는 '편하게 돈을 벌 수 있다.', '판이 큰 데 가 보자.' 등의 이야기를 상대적으로 많이 하였다.

첫 도박의 결과. 연구 참여자 중 23명이 첫 도박에서 돈을 딴 기억을 보고하였다. 반면에 첫 도박에서 돈을 잃은 사람도 참여자 중 10명 정도 되었다. 첫 도박에서 돈을 딴 기억은 "00경마장을 놀러간 적이 있었어요 여자 친구하고 우연치 않게 3만원인가 찍었는데 60만원인가 맞은 것이었어요.(17번 사례, 이하 본문 중 번호만 제시함)", "가자마자 만원에 70만 원짜리 맞았으니까(4번)", "백날 살림만 하다가 40만원 버니까 웬 돈인가 싶었죠.(6번)"라고 하는 등 긍정적으로 평가되는데 반해서, 첫 도박에서 돈을 잃은 사람은 "기분이 억수 안 좋았죠. 왜냐하면 내 주변 사람은 돈을 따는 걸 봤고 저는 그 사람보다 못하는 게 아니라고 생각을 했는데 저는 돈을 다 잃었고 그래서 기분이 좀 상했고 그래가지고 여기 하여간 기분이 안 좋았어요(20번)," "집에 가서 돈도 다 잃고 집에 가는데 어떻게 가야 되는데 신랑한테 어떻게 얘기를 해야 하나 정말로 막막하더라고요(31번)."라고 하는 등 부정적인 경험을 보고하였다.

최초 노출 이후에 도박의 횟수가 일상화되는 시기는 참여자별로 다양하였다. 이에 대한 응답을 한 29명 중 도박에 노출되고 접한 처음부터 일상화가 되었다고 보고한 참여자로부터 1년이 지난 후에 일상화가 되었다고 보고한 참여자까지 다양하였다. 도박을 시작하자마자 일상화되었다는 참여자는 6명이었고, 일주일 이내에 일상화되었다는 참여자도 3명이었다. 도박에 노출된 후 1년이 지

나 일상화되었다고 보고한 참여자는 2명이었다(처음: 6명, 며칠: 1명, 일주일: 2명, 20일: 1명, 1개월: 3명, 2개월: 3명, 3개월: 7명, 4개월: 2명, 6개월: 2명, 1년: 2명).

도박 진행과정에서 주관적 경험

도박의 주관적 경험은 크게 정서적 경험과 동기적 사고로 구분이 가능하였으며, 정서적 경험은 강렬한 감정과 이후 정서적 변화로 구분되었고, 동기적 사고로는 대박 환상과 본전 회복이 가장 두드러졌다.

강렬한 감정: "세상에서 이런 것도 경험할 수 있구나." 처음 도박을 접하고서의 감정은 스릴, 강렬한 흥분, 재미 같은 것들이다. 특히 초기에 기대 이상의 돈을 딴 경험을 보고한 참여자를 중심으로 희열 등의 강렬한 감정과 재미 등의 긍정적 정서를 보고하였다. 재미, 희열, 흥분감 등의 강렬한 긍정 정서를 경험한 사람들은 33명 중, 27명으로 압도적으로 많았다. 일반적으로 사람들은 도박을 시작하며 게임의 재미와 돈을 잃고 따는 아슬아슬한 희열, 그리고 "도박판에 있는 돈이 모두 내 것이 될 것 같은 흥분(6번)", "딸 때의 말초신경을 자극하는 쾌감(11번)" "돈을 따는 재미, 스릴, 무슨 마약 같은데 빠져드는 기분(13번)" 등을 강렬하게 경험하였다. 희열을 보고한 사례의 예는 다음과 같다.

스릴이 좀 있고 뭔가 폭 빠지고 그런 게 있어요. 베팅도 있고 그럼, 영상사운드 이런 게 굉장히 자극해요. 그게 엄청 좋더라고요. 그 다음

에 그림 같은 것, 메인 그림이 떴을 때 사운드 뜨는 게 중독이에요. 무지하게 좋지요. 쉽게 얘기하면 남/여 간에 성 생활하는 것보다 더 짜릿할 때가 있어요(2번 사례).

그걸 말로 형용을 못하겠는데 친구들하고 둘러앉아서 고스톱 치는 그런 기분하고는 좀 틀린 거예요. 제가 원하는 게 딱 떨어졌고 그 밑으로 상품권이 떨어질 때는 진짜 말로 표현 못하는 희열을 느끼죠. 그런 느낌을 느끼기 위해서 계속 가는 거죠. 찾아다니는 거죠(19번 사례).

재미 또한 첫 도박의 결과 연구 참여자들이 경험하게 되는 긍정적 정서 중 하나인 것으로 나타났다. 참여자들은 “재미있었어요. 사람들 만나는 것도 재미있었고 거기서 노는 분위기도 좋았어요(14번).”, “재미있었어요. 일단은 다른 사람의 돈을 딴다는 게 재미있지요(16번).”, “재미있어 가지고 시간가는 줄 몰랐어요(31번).”, “참 재미있구나. 시간 빨리 간다, 잡생각이 없다(32번).”라고 보고하였다.

연구 참여자들 중 첫 도박에서 금전적 이득을 본 사람들은 대부분 “기분 좋았다, 돈을 쉽게 벌 수 있다, 또 가야겠다” 등의 긍정적 느낌을 표현하였다. 반면 첫 도박에서 금전적 손실을 보았다고 보고한 사람들은 돈을 잃은 당시에는 부정적인 정서를 표현하였으나 전반적인 도박에 대한 초기의 정서는 강렬한 긍정적 정서경험이었다. 이러한 도박초기의 강렬한 정서 경험은 도박의 양적 연구결과와도 부합한다(이인혜, 2004; Blaszczynski & Steel, 1998; Custer, 1984; Kuley, 1986; Steel & Blaszczynski, 1998).

정서경험의 변화. 도박의 초기노출에서 도박 중독으로 진행되는 과정에서 연구 참여자들의 정서경험의 변화가 관찰되었다. 도박 초기에는 흥분, 스릴 그리고 희열 등의 강렬한 긍정적 정서경험에 대한 보고가 가장 많았으나(33명 중 14명), 반복적으로 도박에 참여하게 되면서 재미나 만족감의 표현이 상대적으로 더 많았다(33명 중 재미 8명, 흥분/스릴 3명). 도박에 점점 몰입하면서 긍정적 정서경험에 대한 기술이 다소 줄어들며 약오름, 억울함 등의 부정적 정서경험이 등장하였고, 도박중독 상태에서는 불안과 초조, 창피함과 후회 등의 부정적인 감정을 더욱 많이 경험하는 것으로 보고되었다.

처음 도박에 노출되었을 때, 33명 중 14명이 스릴, 흥분감, 희열, 짜릿함 등을 보고하였는데, 도박에 빠져들게 한 가장 중심이 되는 정서는 이와 같은 강렬한 긍정적 정서 경험인 것으로 생각된다. 도박을 모르던 사람들에게 이러한 정서경험은 매우 색다르면서 강렬한 자극이 되는 것으로 보인다. 그 다음으로 33명 중 9명이 재미를 보고하였다. 도박 자체가 주는 재미에 매료되어 도박에 빠지게 되고, 특히 도박으로 돈을 딸 때에는 스릴과 재미, 흥분감이 증폭되는 것으로 보인다.

‘반복적으로 도박에 참여하게 하는 이유는 무엇인가?’라는 질문에 33명 중 8명이 재미를 보고하였다. 또한 도박으로 인한 스릴(33명 중 3명)도 지속적으로 보고되었다. 연구 참여자들은 “일단 가면은 재밌고... 그냥 하다 보면 생각지도 않았던 돈들이 막 들어오니까 그게 이제 또 가게 되는 매력이고(22번).”, “재미도 있지. 집에 혼자 우두커니 앉아있느니 거기 가면 친구들도 만나고 시간도 때우고 재수 좋으면 돈도 따고. 다른 놀이가 재미가

없어요(6번).” 17번 참여자는 스틸과 재미 때문에 자꾸 가게 된다며 다음과 같이 보고하였다.

스틸 있잖아요. 정신적으로 포만감도 생기고, 잃는데 내가 찍었던 게 맞으면 그런 게 강하게 느껴져요. 그런 재미도 있고 어떨 때는 딸 때는 몇 백씩 따고 잃을 때는 그대로 갖다 주다 보니까 그게 한 순간이에요. 돈 없으면 돈 만들러 가고 돈 있으면 옛날에 했던 거니까 그걸로 가고 자꾸만 그렇게 되더라고요.

이와 같이 도박을 반복하게 된 이유로 스틸이나 흥분에 비해 재미 때문이라는 언급이 더 많아졌는데, 도박을 지속하는 과정에서도 간혹 강한 스틸이나 만족감을 경험하기도 하나, 그보다는 맞추었을 때의 재미, 도박 자체의 재미, 도박장에서 만나는 사람들, 도박장의 분위기 등을 잊지 못해 도박을 반복적으로 하게 되는 것으로 생각된다. 동시에 도박을 반복함에 따라 다른 놀이에 대한 흥미가 저하되는 면도 나타났다. 기타 도박을 지속하는 이유로 “가면은 편하게 대우받는 것 같고” 등으로 표현한 대우받는 느낌(33명 중 1명)과 “베팅해서 죽을 때 약 오르고 이런 생각도 나고 하다보니까”라고 표현한 약오름(33명 중 1명)을 보고하기도 하였다. 도박에서 자주 돈을 잃게 되면서 재미있지만 한 것이 아니라 약이 오르고, 그 때문에 도박을 반복하게 된 경우라고 할 수 있다.

‘도박에 점점 몰입하게 되는 이유는 무엇인가?’라는 질문에 대해 재미·만족감(33명 중 6명)과 스틸·희열(33명 중 2명)은 꾸준히 보고되었다. 이는 도박을 반복적으로 할 때와 비슷한 양상이나, 재미나 스틸을 경험한 사람의 빈도가 11명에

서 8명으로 약간 줄었다. 도박에 점점 몰입하면서 자신에게 재미를 주는 특정 도박을 선별적으로 선택하는 모습을 볼 수 있다. 이와 관련하여 한 연구 참여자는 “스포츠도 해보고 다 해봤는데 재미가 없고 000은 재미가 있어요(27번).”라며 보고하였다. 한 연구 참여자(16번)는 도박에서 ‘바로바로 결과가 나오고 스피디한 맛’과 게임머니가 현금화되는 것이 재미를 주는 한 요인이라고 보고하기도 하였다.

돈도 돈이지만 일단 재밌어요. 시간도 잘 가고요. 그런데 다른 것을 하면 재미가 없어요. 경마나 그런 것을 하면 재미없어요. 부산도 경륜장 있고 이렇지만 재미가 없어요. 000가 재미있어요(24번 사례).

한두 번 가게 되니까 또 한 번 터트려주고 이런 거기에서 희열도 느껴지고 이러니까 시간 가는 줄 모르고 빠져들게 되더라고요(19번 사례).

연구 참여자들은 도박의 진행과정에서 부정적 정서이나 무감정 역시 보고하였다. 도박에서 누적된 손실 규모가 커지면서 본전회복과 함께 억울하고 분한 감정 때문에 더욱 도박에 몰두하게 되는 경우도 있었다(33명 중 1명). 또한, 처음 도박을 시작했을 때의 희열이나 스틸은 사라지고, 습관적으로 또는 돈을 따라 한다는 생각으로 도박을 하게 되는 상태에 이른다. 초기에 경험했던 강렬한 긍정적 정서(정적 강화)는 줄어들고, “억울하고 본전생각이 나는 거죠(18번).”, “갈수록 희열을 느끼지 못하지. 베팅 단위가 커져서 불안감과 부담스러운 마음이 들어(19번).”, “그냥 하는 거지,

처음 같은 긴장감은 없어요(5번).”, “현재는 회열은 없고, 어제 잃은 돈 따지는 생각으로 해요(20번).”라고 하는 등 시간이 지남에 따라 부정적 정서와 동기적 사고가 상호작용하여 중독으로 진행되는 것으로 보인다.

동기적 사고. 연구 참여자들은 도박을 지속하거나 몰입해 가는 과정에서 공통적으로 세 가지의 동기적 사고과정을 보고하였다. 대박 환상, 본전 회복을 주로 보고하였고, 본전 생각과 대박 환상은 여러 경우 공존하는 것으로 나타났다. 참여자들은 돈을 딸 것 같은 기대감 역시 보고하였다.

첫째, 연구 참여자의 대부분은 도박을 지속하는 동기로 대박 환상 또는 금전에 대한 더 큰 욕심을 보고하였다. 참여자들은 “언젠가 한 번 터지겠지. 대박을 노리는 거지요(13번).”, “한 달 월급보다 많은 돈이 10분 만에 나오는데(1번).”, “그게 안 맞고 안했으면 말았을 텐데. 처음에 가서 어떻게 되는 바람에 만원 넣었는데 10만원 나오는데 누가 안 하겠습니까(9번).”, “‘아이고 나도 잡겠구나, 로또가 한 마디로 몇 백에 걸리듯이 ‘나도 희망이 있겠지, 나도 걸리겠지’ 이것을 보고 하잖아요(24번).”라고 보고하면서 도박을 통해서 충족하고자 하는 대박의 환상으로 보고하였다. 이러한 대박생각은 자신은 대박을 터뜨리지 못하였다 하더라도 주변 환경에서 이러한 생각을 자극하기도 하였다.

끊지 못하는 게 아직도 마음속에는 언젠가는 한 번쯤 다시 대박을 찾지 않을까 라는 생각도 들고.. 첫째 원인이 주변에 그런 사람들이 없어야 하는데 한두 명씩 있다 보면 자꾸 그런 걸

하게 되는 것 같아요(18번 사례).

둘째, 연구 참여자들은 본전 회복에 대한 생각을 보고하였다. 실제로 많은 경우 참여자들이 시간이 갈수록 돈을 잃은 상태였기 때문에 본전을 찾고자 하는 강한 동기를 보고하였다: “일단은 투자한 돈이 많잖아요. 투자한 돈을 뽑아내야지 이걸 포기할 것 아닙니까. 지금 들어간 돈이 몇 억 될 거야. 그 돈을 뽑아내야지 어떻게 하던가 하는데.. 본전 때문에(16번).”, “일단 돈이 걸리잖아요. 제가 예를 들어서 오늘 갔는데 만약에 오늘 잃었어요. 그러면 잃은 것 만회를 해야 하나까 또 가야 되고(1번).”, “본전 생각 때문에 자꾸 자주 가게 돼요. 본전 때문에 찾게 그러다보니까 선수들이니까 다 잃고 오고(30번)”. 또한 연구 참여자들은 자신이 지금까지 투자했거나 빚 등을 통해 마련한 돈을 회수하고자 하는 본전에 대한 생각이 도박에 지속적으로 참여하고 도박에 과도하게 몰입하게 됨을 보고하였다.

결심은 했었죠. 그런데 결심은 본전 생각도 아니고 빚도 많고 언젠가는 지금 한방이 터져 가지고 이 빚을 이제는 솔직히 빚을 다 갚아야겠다는 생각 때문에 더 하는 것 같아요. 중단을 할 수가 없어요. 지금 상황에서는. 제가 중단을 해 가지고 만일 대박이 안 터지고 이대로 살 수가 없으니까 그리고 지금 거의 제가 벌어서 갚을 수 있는 능력이 없어요(21번 사례).

본전 생각이 안 나는 사람이 어디 있어요. 죽도록 가서 일해서 버는 돈. 주야로 어떤 때에는 스트레스 받아가면서 앉아서 책상 끝에 앉아서

일한 돈인데 그게 생각 안 나는 사람이 어디 있겠어요. 그러니까 가서 자꾸 하는 거예요. 내가 돈이 아깝고 내가 그 돈을 찾아야 되겠다는 생각으로 그래 가지고 그 생각 때문에 노이로제가 걸려 가지고 밤에 때로는 잠도 못자고 그러다보니까 사람 신경이 거기밖에 더 갑니까. 그러니까 날만 새기를 기다리고 밤에 잠이 안 오니까 거기밖에 생각이 안 나는 걸 어떻게 해 (15번 사례).

대부분의 참여자들은 대박 환상과 본전 회복을 함께 보고하였다. 특히, 초기에 또는 간헐적으로 돈을 딴 기억과 많은 경우 돈을 잃은 경험 때문에 이러한 두 가지 동기적 사고가 함께 공존하여 나타났다. 참여자들은 다음과 같이 보고하였다.

매번 하고 나면 후회하고 안 하려고 마음먹지요. 하지만 그게 마음대로 되지 않잖아요. 본전 생각도 나고 또 이걸 갚아야 된다는 것도 있고 대박 나면 한방에 끝낼 수 있다는 생각을 하기 때문에 그런 거지요(13번 사례).

잃었던 것 그런 것들 때문에 조금 만 더 어떻게 하면 따지 않을까, 본전을 찾지 않을까 그런 생각 때문에 자꾸 하는 것 같아요. 때에 따라서 대박을 한번 찾을 수도 있다 그런 생각 때문에 자꾸 하게 되는 것 같더라고요(19번 사례).

일단 돈이 걸리잖아요. 제가 예를 들어서 오늘 갔는데 돈을 땀어요. 내일도 또 가세요. 그런데 만약에 오늘 잃었어요. 그러면 잃은 것 복구하러 가지요. 내가 땀으면 머릿속으로

생각하잖아요. 이걸로 뭘 하고 뭘 하고 잃으면 만회를 해야 하니까 또 가야 되고 반복이 계속 되더라고요(1번 사례).

셋째, 금전에 대한 욕구와 본전을 회복하고자 하는 생각과 관련하여 연구 참여자들은 돈을 딸 것 같다는 막연한 기대감을 자주 보고하였다. 이러한 막연한 기대감으로 도박을 하러 가야 한다는 압박을 느끼는 것으로 나타났다. 참여자들은 과거에 땀던 기억이나 타인이 따는 경험을 보거나, 심지어 잃었을 때에도 돈을 따기 위해 잃었다고 합리화하는 사고를 보고하였다. 참여자들은 “무조건 그냥 하면 딸 것 같아서..(10번)”, “오늘은 웬지 딸 것 같은 느낌이 들기 때문에. 어저께 못 따면 ‘오늘은 따겠지’하는 마음 때문에 가게 되더라고요(20번).”, “(오늘 잃으면) ‘오늘은 운이 없었나 보다.. 다음에 대박이 있으려고 오늘 그랬나 보다’라고 생각해요(26번).” 등과 같이 보고하였다.

그냥 하다보면 생각지도 않았던 돈들이 막 들어오니까 그게 이제 또 가게 되는 매력이고 옆의 사람들 보면 몇 만원 넣고도 몇 백 만원 따는 걸 보니까 나도 혹시나 하는 생각에 가게 되죠(22번 사례).

대박도 꿈꾸고, 처음에 땀던 그것 때문에. 오늘은 웬지 딸 것 같은 느낌이 들기 때문에. 어저께 못 따면 오늘은 따겠지 하는 마음 때문에 가게 되더라고요. 그러니까 일주일에 3, 4번 가게 되고(26번 사례).

참여자들은 다른 동기적 요인으로 스트레스 해

소, 주변 환경의 유혹 등을 보고하였다. 먼저, 일부 연구 참여자들은 가정 등에서 우울함이나 무료함을 달래기 위해, 가정불화 등으로부터 벗어나 스트레스를 풀기 위해 도박에 참여한다고 보고하였다. 나아가, 참여자 자신은 도박을 하지 않고자 결심하더라도 주변에서 함께 도박에 참여하도록 유혹하는 요인 역시 도박을 지속하는 요인이었다.

안 간다고 마음먹다가도 전화가 오면 가게 돼요. 맛있는 것 해 놔다, 누구누구 왔다라고 하면 가게 돼요. 전화만 안 오고 하우스 집을 모르면 안 가게 되지요(27번 사례).

이러한 결과는 도박동기를 연구한 많은 양적 선행연구들의 결과와 일치한다. 선행연구에서 밝혀진 도박동기로는 사고 및 유희동기(Cox & Klinger, 1988), 낮은 자존감, 우울감 및 불쾌한 정서를 피하거나 경감시키기 위한 회피동기(이홍표, 2002; Blazczynski & McConaghy, 1989), 정서적 각성을 추구하는 흥분동기(Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, 1976, Jacobs, 1987), 그리고 도박에 고유한 금전 동기(Herscovitch, 1999) 등이 있다. 이 중에서 도박을 큰돈을 따고 싶고 잃은 돈을 회복하거나 빚을 갚고자 하는 갈망인 금전 동기는 병적도박자에서 가장 강하였으며 도박문제의 심각도에 가장 큰 영향을 미쳤다(이홍표, 2003).

도박중독단계: 통제 불가능

사고의 통제 불가능: “자꾸 생각남”. 도박중독에 대한 스스로 자각증상에 대하여 알아본 결

과, 대부분의 인터뷰 참여자들(33명 중 30명)은 스스로를 도박에 중독되었다고 생각한다고 보고하였다. 본인이 중독되었다는 것을 무엇을 보면 알 수 있는가라는 질문에 대하여 다수의 참여자들은 “자꾸 생각남”을 답하였다. 이러한 생각은 도박장소 이외의 일상생활로 확대되어 지속적으로 나타났으며 참여자 자신이 제어하기 어려운 수준이었다. 연구 참여자들은 일상생활에서 다른 생각을 하면서도 연상되어 도박이 생각되거나 도박관련 생각이 매우 자주 나타난다고 보고하였다.

연구 참여자들은 “집 천장에 어른거려요(6번).”, “맨 날 어른거려요(23번).”, “밥 먹어도, 잠을 자도, 그 생각밖에 없어요(25번).”라고 보고하였다. 참여자들은 “자꾸 머리 속에서 뱅뱅 돌고, 자꾸 생각이 나서..(9번)”라고 보고하였다. “수족관 보고, 팝송 들을 때, 상어, 고래 모습이 생각나요(24번).”라고 보고하며 도박과 관련이 없는 일상의 생활에서도 중국에는 도박이 연상되고 있었다. 이러한 집착이 참여자들로 하여금 도박행동을 반복하도록 하고 특별한 사고 등의 과정이 없이 도박행동을 연결되는 상황을 보고하였다: “일보다 먼저 생각나요. 안가는 날은 하루를 제대로 보낸 것 같지 않아요.”

그에 눈에 어른아른 거리잖아요. 오늘 내가 말을 딱 초이스를 했는데 그게 딱 안 났잖아. 그럼 집에 와서도 그게 어른거린다고 천장에서 어른거리고 딱 어른거린다고 잠 안 오면서 그러면 내일가면 그게 딱 될 거 같더라고 그러니까 반복적으로 하게 되는 거지(23번 사례).

이러한 도박중독의 사고과정 중 느끼는 정서적

인 경험에 대해서는 연구 참여자는 초조함과 불안감을 느낀다고 보고하였다. 다시 말해, 연구 참여자들은 일상생활에서 ‘자꾸 생각남’을 경험할 때 정서적으로는 불안감과 초조감을 느낀다고 보고하였다. 일상생활에서 느끼던 불안감과 초조감은 도박장소로 가거나 도박을 하는 상황이 되면 안정감이나 재미 등의 긍정적인 정서로 바뀔을 보고하였다. 참여자들은 “안하면 불안하고 자꾸 가고 싶어요(29번).”, “집에 있으면 불안한데 경마장을 가면 편안한 느낌... 거기 가야 마음이 편안해지니까(13번).”, “가면 편안하고 잤다 와서 심리적으로 편해져요(17번).”, “구경이라도 하면 그게 재밌어요(12번).”라고 보고하였다.

안하면 하루를 어떻게 보낸 것처럼 되게 하루가 길고 내 마음이 안정이 안 되어 있는 거야. 뭐를 하나 빠뜨린 것 같기도 하고 학교를 가야 되는 아이가 학교를 안 간 것처럼. 그런 느낌(26번 사례).

참여자에 따라 좀 더 심한 신체적 반응을 나타내거나 삶의 전반적 동기에 영향을 미쳤다. 참여자들은 “도박을 안 하면 조바심이 생기고 가슴이 두근거리요. 거기 안가면 생병이 나서 집에 누워 있어야 해요(15번).”, “그게 없으면 정말 지금 같아서 살아갈 이유가 없을 것 같아요(20번).”라고 보고하였다.

연구 참여자들의 보고를 토대로 하면 중독 상태에서 보이는 정서경험의 특징은 도박을 안 하면 불안, 초조해지는 등 금단증상이 나타나고, 도박장소를 다녀와야 편안해지는 부적 강화의 사이클을 보이고 있었다. 참여자들은 자신들이 도박에

중독되었음을 인정하였으며, 스스로 인지하는 중독증상으로는 항상 생각나고 자신의 시간의 대부분을 도박으로 보내고 안하면 불안하고 돈만 있으면 가게 되고 도박을 끊으려고 시도하나 번번이 실패하고 잃은 돈을 만회하기 위해 도박을 하고 도박으로 인해 중요한 관계나 직업, 중요한 기회 등이 위태로워지는 등의 DSM-IV의 도박중독 증거(APA, 1994)와 유사한 내용들을 진술함을 확인할 수 있었다. 그럼에도 불구하고 연구대상자들 중, 도박중독 상담이나 치료를 시도하거나 받은 경험이 있는 사람은 아무도 없었다.

행동의 통제 불가능: “나 자신도 모르게 가지요.” 연구 참여자의 절대 다수가 자신의 도박행동의 통제 불가능을 언급하였다. 연구 참여자들은 도박을 중단하기로 결심한 경험이 있었다고 보고하였는데, 도박 중단을 결심한 도박자의 도박 중단 결심 이유는 가사 탕진으로 인한 경제적인 어려움이 가장 대표적인 이유이며 그 밖에 돈 잃고 난 뒤의 허탈감, 가정을 지키기 위해, 이혼 등의 순으로 도박 중단을 결심하였다. 도박 중단 결심자의 대부분은 도박을 중단해야 하겠다고 결심을 하지만 2-3일 지나면 대부분 다시 도박장을 찾고 있는 것으로 보고하였고, 도박중단의 결심에도 불구하고 자신의 행동을 통제하는 것이 불가능함을 보고하였다: “두 번 다시 00동 보고 오죽도 안 놀 거라고 하는데 해만지면 또 간다니까요. 해만지면 간다니까요. 나 자신도 모르게 가지요.(4번)”

참여자들은 일상에서의 돈이 도박장으로 향하는 수단으로 강하게 작용하였다. 참여자들은 “돈만 생기면 ‘나도 모르게’ 거기 가 앉아 있는 내 모습이 그려져요(2, 3, 19번).”, “돈을 잃으면서 일이

손에 안 잡혀 도박에 몰두, 후회를 하면서도 돈만 생기면 가게 된다(9번)”라고 하였다. 그러나 돈이 없을 때에도 도박에 대한 생각이 지배적이어서 도박장소로 향함을 보고하였다: “눈만 뜨면 그쪽 생각(한 번 더 잡겠지)하고 있어요. 머릿속에 도박 생각만 들어있어요. 돈이 없어도 어떻게든 방법을 찾아서 찾아가게 되지요(18번).”

33명의 참여자들 중 답하지 않은 2명을 제외한 31명은 도박을 중단하고자 하는 결심을 해 보았지만 통제가 불가능함을 보고하였다.

결심이야 하루에 10번, 20번도 하죠. 그런데 막상 컴퓨터가 있으면 자연스럽게 제 손은 한 게임으로 클릭 갑니다. 정말 그게 없어지지 않는 이상은 제가 끊을 수 있는 방법이 없는 것 같아요. 차라리 술, 담배를 끊을 수는 있지만 한게임에 들어가 가지고 바둑이나 다른 여러 가지 게임을 끊을 수가 없어요(20번 사례).

아침에 눈을 뜨면 매일 하는 게 그런 결심이고 다짐인데. 금연하고 뭐 담배 피다가 안 피는 것하고 똑같습니다. 금단현상이죠. 주머니에 돈이 들어오면 그런 마음을 가졌던 마음을 그냥 잊어버리고 달려가게 되어 있는 거예요. 그게 좋으니까 그러니까 끊을 수가 없는 거고(19번 사례).

한 번은 내가 손을 도끼로 잘라버리도록 할 게라고 했지만 그게 마음대로 되나요, 2, 3일 있다 보면 눈에 아른거리고 손이 간지러워서 안 할 수가 없는 거고. 거기 안 가면 내가 생명 나는데. 그러니까 몰래 살짝 나가는 거예요(15번

사례).

결심하면 뭘 해요. 괜히 그날 되면 자기도 모르게 형제한테 빌리든 누구한테 빌리든 10-20만원이라도 빌려서 가야 되는데. 내가 가정을 지키기 위해서는 그만 뒤야 되겠다는 생각을 하면서도 그게 잘 안 되는 것 같아요. 마음이 약해서 그렇다고 봐야지요. 강한 놈이면 그렇게 하겠습니까. 자제력이 없다고 봐야지요. 중독성이라 그냥 그때만 되면 가야 되요(7번 사례).

연구 참여자들이 지각한 도박중독의 결과

참여자들이 지각한 도박중독으로 인한 부정적 결과는 개인내적 문제와 가족 및 대인관계 문제, 직업 및 경제적 문제 등 크게 3부분으로 구분 가능하였다.

개인내적 문제. 첫째, 정서적인 면에서 불안과 우울, 고립감 등의 부정적 정서를 경험하는 경우가 대다수였다. “빛 때문에 누가 쫓아오는 것 같은 부담감, 초조, 불안이 심하죠. 항상 마음이 두근거리요(15번).”에서 볼 수 있듯이, 이들은 항상 뭔가에 쫓기는 불안을 안고 있으며, 재정적 손실이 큰 만큼 돈을 따야 한다는 압박감이 심한 것으로 보인다. 그러나 도박을 할수록 손실의 규모는 감당할 수 없을 정도로 커져 삶에 대한 희망을 찾지 못하고 위축되어서 자포자기, 내지는 무력감에 휩싸이게 되는 것으로 보인다. “마음이 공허하고 사는 것이 뭔지도 모르고 마지못해서 그냥 하루하루를 살아요(32번).”, “짜증나고 힘이 들고 하니까 세상에 전쟁이 만나나 하는 생각까지 하게 되요(11

번).”라고도 표현하였다. “세상이 나 혼자 밖에 없다는 생각이 들죠. 혼자만 소외된 느낌(31번).”에서 나타나듯이, 결국 주위의 모든 인간관계가 끊어지고 아무도 의지할 사람이 없게 되어 심한 고립감을 경험하게 되는 것으로 보인다.

불안과 우울, 고립감 이외에도 창피함과 후회스럽다는 감정 및 절망도 많이 경험하는 것으로 나타났다. 참여자들은 가산을 탕진하고 떳떳하지 못한 상태가 된 것에 대한 후회가 매우 큰 것으로 보고하였다. “다른 사람들에게 구걸하니까 내 자신도 싫고(6번).”, “돈을 빌리다 보니 추하고 창피스럽죠(7번).”, “망가지고 나면 왜 그랬을까 후회하는 심정이 여기까지 차오르죠(5번).”, “부끄럽고 비참하고 죽고 싶은 심정이죠(15번).”, “내가 이걸 왜 했을까? 누구한테나 떳떳하던 사람이 하루아침에 이렇게 되어 후회스럽지(9번).”, “제가 이렇게까지 올 줄 몰랐습니다. 너무 후회스럽지만 지금 돌이키고 싶어도 돌이킬 수 없는 것이고요(20번).”에서 알 수 있듯이, 연구 참여자들은 스스로에 대한 창피함과 부끄러움을 많이 느끼면서 자신의 행동에 대한 후회와 한탄, 나아가 절망을 나타내었다.

둘째, 연구 참여자들은 중독 상태에서 성격변화를 보이곤 하였다. “가정이 다 깨지고 사람이 조금 폭력적으로 나가요. 쉽게 화내고. 이전보다 포악해지고 다급해졌어요. 화가 날 때 건드리면 집에서 부엌칼 휘두르고...(2번)”에서 나타나듯이 도박 전과 달리 신경질과 짜증이 늘고, 사소한 자극에도 공격적, 폭력적인 행동을 빈번하게 보이는 등의 성격 변화가 나타나기도 하였다. 이러한 성격 변화는 상황을 더욱 악화시키는 데 기여하는 것으로 생각된다.

셋째, 기타 심리·행동적 측면의 결과로는 범죄 충동을 보고하는 사례가 있었다. 실제 범죄행위를 저질렀다고 보고한 참여자는 없었으나, “범법행위 충동을 느낀 적 있어요. 실제 하지는 않았지만 하고 싶은 게 하루 이틀이 아니에요. 최악의 경우 할 수도 있을 것 같아요(25번).”, “진짜 돈이 없고.. 별 생각을 다 하죠. 저녁에 치기도 하고 싶고. 밤에 찍치기 하는 생각을 많이 해요(8번).”, “여자라도 있으면 팔아가지고라도 한다는데.. 별의별 방법이 다 생각이 나죠(10번).”에서 나타나듯이, 일부 참여자에게서 도덕적 가치나 기준에 대한 개념이 희미해지고 도박만 할 수 있다면 어떤 방법이라도 동원하고자 하는 욕구와 충동이 생겨남을 알 수 있다.

또한 도박중독의 부수적인 결과로 건강이 악화되는 경우도 있었다. 연구 참여자 중 일부는 “아무래도 잠도 못자고 생활의 리듬이 깨진다고 봐야죠... 밥도 제대로 못 먹고(24번).”, “오락실 의자에 삐딱하게 몇 시간씩 앉아 있어서 허리 디스크 생긴 것 같아(4번).”라고 표현하였는데, 도박을 하느라 기본적인 활동인 수면과 식사마저도 소홀히 함으로써 생체리듬이 깨져서 건강이 악화되는 것으로 생각된다.

가족 및 대인관계 문제. 첫째, 가족 불화가 심각해지고 심지어 가족에게서 ‘사람 취급을 못 받는다.’라고 표현하기도 하였다. “도박 이후 자꾸 싸우니까 얘기 안하게 되었지. 아이들도 싫어하고 남편에 대해 몸과 마음 다 멀어지고. 자식들에게 신뢰 없고. 우리 집은 완전히 남들끼리 사는 거야. 집을 자꾸 비우고 살림도 제대로 안하니까 의심 받고, 싸우게 되고, 아이들과도 사이가 안 좋지(6

번.)"에서 표현되고 있듯이, 도박중독으로 인해 부부 간 말싸움이 잦아지고 결국 대화가 단절되며 신뢰가 깨지고 남처럼 살아가는 결과를 낳게 된다. 가정폭력도 자주 일어나고 이혼하는 경우도 흔하며, 결과적으로 도박으로 인해 가정이 거의 깨지는 상황을 맞게 된다. 한 참여자(20번)는 도박을 안 하게 되면 불안해지고 쉽게 화를 내게 되고, 집사람에게 화를 내거나 아이들을 때리게 된다고 보고하였다.

또한 반복된 거짓말, 숨겨놓은 빚, 신뢰감 상실, 가족 간의 심각한 갈등으로 인해 가족들에게 온전한 사람으로서의 대접을 받지 못하게 된다. 이러한 현상은 “부모님한테 뭉쓸 놈으로 낙인찍혔지(1번).”, “친정 식구들이 다 미쳤다고 하고 사람같이 안 봐(32번).”, “자녀들이 엄마취급을 안 해(23번).”, “자식들이 옆집 아저씨처럼 대하지(24번).”, “부인에게 사람 취급을 못 받으니까 근처를 못가지(7번).” 등에서 잘 나타나고 있는데, 이는 도박자의 비참함이나 우울감 등을 증폭시키는 요인으로 작용하는 것으로 생각된다.

둘째, 일상적인 대인관계 끊기고 도박친구만 남았다고 표현하는 경우가 많았다. 연구 참여자들은 “볼 때마다 돈을 빌려달라는 경우가 많고 제 때 갚지를 못하니까 혼자가 되었지(28번).”, “돈을 빌리고 제 날짜에 갚지를 못하니까 친척들이나 친구들하고 멀어지게 되고, 내가 피하게 된 거지(26번).”에서 표현하고 있듯이, 빌린 돈을 제 때에 갚지 못하면서 주위 사람들과 멀어지게 되는 경우가 대다수였으며 자신이 도박을 한다는 사실을 창피하게 여겨서 다른 사람들이 그 사실을 알까 봐 피하기도 하였다. “세상 친구들은 멀어지고 화투치는 친구들만 이제 남았어(32번).”, “도박하는

사람들만 어울리고 싶어요. 서로의 마음을 잘 알기 때문에 잘 통하니까(31번).”라고 표현하고 있듯이, 결국 일반적인 친구 관계는 모두 끊어지고 주변에는 도박하는 친구 밖에 없으며, 도박과 도박 친구에게서 위안을 찾을 수밖에 없는 상황이 됨을 알 수 있다.

직업 및 경제적 문제. 첫째, 도박중독 상태가 되자 이들은 일을 제대로 하지 못하였다. “제가 이걸 하다보니까 직장생활이나 제 일을 갖다가 제대로 할 수가 없어서 직장은 벌써 그만둔 상태로 그런 상태로 있습니다. 조그맣게 하던 가게도 있었는데 그것도 문을 닫아버리고, 가게를 돌볼 사람이 없으니까 그러다 보니까 그것도 접어버리고 직장도 이제 일을 할 수 없을 정도가 되니까요. 하루하루 여기저기에서 알아보고 선배가 소개시켜 준 공사장에서 날일을 하고 있습니다(19번).”, “평상시 업무라는 것은 마비된 상태지요. 항상 멍한 상태에서 일을 하다 보니까(13번).”에서 나타나듯이, 도박에 대한 생각으로 업무에 집중하지 못하고 일을 소홀히 하거나 거의 일을 안 하게 되었으며, 그 결과 사업이 망하거나 회사에서 해고를 당하는 경우도 자주 있었다(“예전에는 직장생활 열심히 했고 누구한테 손도 안 벌리고 했는데 경륜을 알게 되고 난 후부터 슬슬 망가지기 시작하더라고요... 신용불량 됐고요... 직장도 그만둔 지 오래됐지요(9번).” 또한 “경제적으로 남아 있는 게 하나도 없죠. 그냥 하루 벌어서 먹고, 없으면 말고(12번).”, “지금 하루를 먹고 사는 사람인데, 주변 사람한테 도움 받으면서 근근이 살고 있습니다(20번).”에서 나타나듯이, 안정적인 직장 생활을 하지 못하여 하루 벌어서 하루 먹고 산다

는 경우도 종종 있었다. 이러한 상황은 경제적인 문제를 더욱 해결하기 어렵게 만들고 다시 도박에만 매달리게 만드는 요인으로 작용하는 것으로 생각된다.

둘째, 이들은 결국 신용불량과 경제적 파탄을 맞이하게 되었다. “은행거래를 할 수 없는 최악의 신용상태지(20번).”, “지금은 신용불량자가 되어 있는 상태고 남은 것은 빚밖에 없는 거죠(13번).”, “아파트 두 채 날리고 가게 날리고 전세금 빼서 날리고(2번).” 등의 표현이 자주 등장하였으며, 대부분 신용불량 상태가 되고 빚더미가 쌓이고 가산을 탕진하였다. 연구 참여자들은 거의 빚을 안고 있는 상태였는데, 빚을 가장 적게 보고한 경우 “금액은 천만 원 정도(29번)”에서, “각시 모르는 돈을 대출로 받아서 쓰고 있지요. 1억 정도 되네요(4번).”, “한 2, 3억 되죠(28번).”까지 빚의 범위는 대부분 수천만 원~1억 이상으로 보고되었다. 부채가 심한 경우 재산을 탕진하여 월세에 살고 있거나 거처가 없는 경우도 있었다(“신용불량이고 집은 거의 월세 살고 있지요. 다 말아먹고(18번).”).

도박중독 진행과정 모형

선택코딩의 과정을 거쳐 추출된 도박중독의 진행과정 모형은 그림 1에 나타나 있다. 대부분의 응답자들이 친구나 동료 등의 지인의 권유로 도박을 처음 접하게 되었으며 도박중독의 진행과정에서 대부분이 도박시간과 금액이 초기보다 늘어남을 보고하였고 대부분의 연구 참여자에서 과도한 도박빈도를 보였다. 최초 노출 이후에 도박의 횟수가 일상화되는 시기는 참여자별로 다양하였

다. 이에 대한 응답을 한 29명 중 도박에 노출되고 접한 처음부터 일상화가 되었다고 보고한 참여자로부터 1년이 지난 후에 일상화가 되었다고 보고한 참여자까지 다양하였다. 도박을 시작하자마자 일상화되었다는 참여자는 6명이었고, 일주일 이내에 일상화되었다는 참여자도 3명이었다. 도박에 노출된 후 1년이 지나 일상화되었다고 보고한 참여자는 2명이었다.

참여자들이 진술하는 주관적인 정서 경험으로는 도박초기 또는 참여자의 기억에 돈을 딴 후 흥분, 스릴 등의 강렬한 정서경험이나 재미 등의 긍정적 정서를 경험하는 것으로 드러났다. 반복적인 도박참여 동기와 사고로는 대박환상, 본전회복과 함께 금전에 대한 기대감이 중심적으로 나타났다. 이러한 인지와 정서적 경험으로 참여자들은 도박행동의 횟수가 늘고 대부분의 연구 참여자들은 스스로를 도박에 중독되었다고 생각한다고 보고하였다. 도박 행동이 심화되고 도박중독의 주요한 특징인 이들은 자신의 사고와 행동의 통제 불가능성을 보고하였다. 연구 참여자들은 생활 속에서 인지적으로 ‘자꾸 생각남’을 답하였고 도박장소로 ‘자기도 모르게 향한다.’고 보고하였다. 이들은 도박행동을 하지 않으면 불안감과 초조감을 느끼며 도박행동을 하면 이러한 부정적 감정이 안정감 등의 긍정적 정서로 변함을 보고하였다. 이러한 양상은 도박장소 이외의 일상생활로 확대되어 지속적으로 나타났으며 참여자 자신이 제어하기 어려운 수준이었다. 또한 스스로 도박중단을 수시로 결심하나 도박행동의 통제가 불가능함을 보고하였다.

본 연구의 분석 결과로 도출된 구조와 과정을 통합하는 분석틀인 상황/결과 모형(conditional/

consequence matrix)을 그림 2에 제시하였다 (Strauss & Corbin, 1998). 상황/결과 모형은 다양한 종류의 상황들과 작용/상호작용, 결과들이 어떠한 관계를 맺는지를 보여주는, 모든 범주들을 통합하는 단계라고 볼 수 있다(문성미, 2003에서 재인용). 본 연구의 모형에서 도박중독의 통제 불가능성이 개인의 일상생활로 확대되어 그 부정적 결과가 개인, 가족 및 대인관계, 더 나아가 지역사회 수준으로 나타남을 볼 수 있다. 먼저 개인내적

수준에서 나타나는 문제는 불안과 우울, 고립감, 창피함과 후회, 절망 등의 부정적 정서를 경험하고 성격변화와 범죄충동 등을 보이는 것이었다. 이러한 변화는 개인의 내면에서 일어나는 경험이기 개인내적 문제로 보았다. 두 번째 가족 및 대인관계 수준에서는 반복되는 거짓말과 숨겨놓은 많은 빛이 드러나면서 가족과의 불화가 심해지고, 일상적인 대인관계도 끊어지고, 도박친구만이 주위에 남게 되는 문제가 발생하였다. 이러

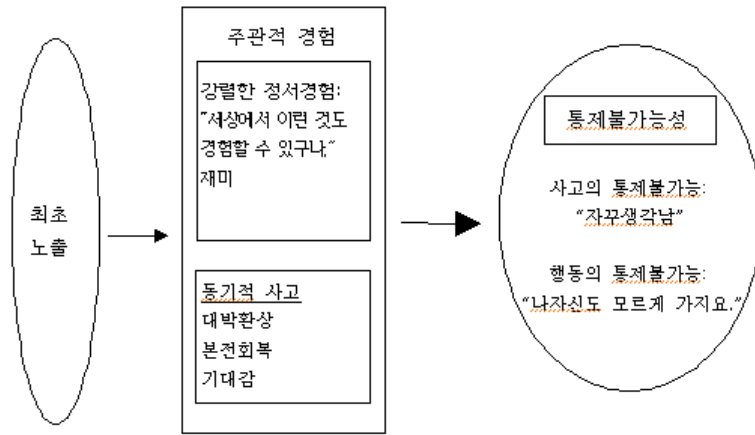


그림 1. 도박중독의 진행과정

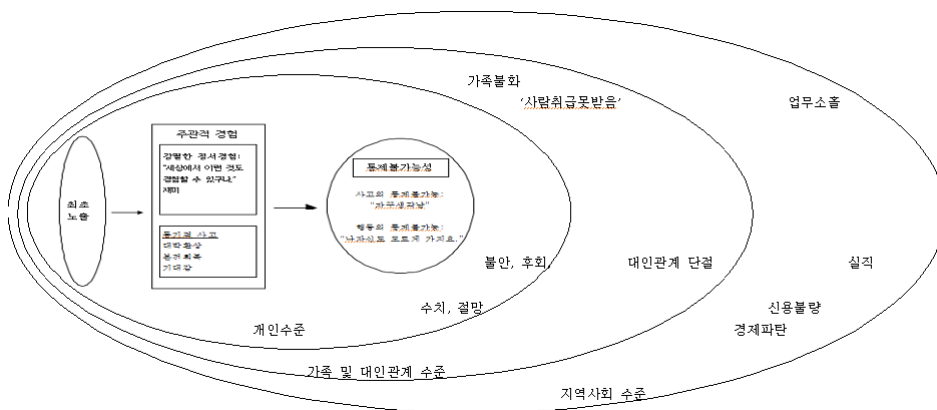


그림 2. 도박중독 진행과정의 상황/결과 모형

한 부정적 결과는 타인과의 상호교류에서 발생하는 심각한 폐해들이기 때문에 가족 및 대인관계 수준의 문제로 구분하였다. 마지막으로 지역사회 수준에서는 도박이용자들이 직장생활 등 경제활동을 제대로 하지 못하고 결국에는 신용불량과 경제적 파탄을 맞이하게 되는 문제가 발생하는데, 이는 도박문제로 인한 폐해가 가족과 주위 사람들에 국한되는 것이 아니라 지역사회라는 더 큰 범주로까지 확장됨을 보여준다.

논 의

본 연구에서 한국 불법도박이용자들의 도박중독의 심리적 진행과정 및 결과를 근거이론을 이용하여 탐색하였다. 이들이 도박을 시작하게 된 계기는 우연히 지인의 권유를 받은 사례가 대부분이었으나, 그들의 초기 도박경험은 매우 강렬한 정서와 흥분을 제공하였다. 이들이 도박을 지속하게 되는 과정에는 대박 기대나 본전회복 등의 금전적 동기가 강렬하게 작용하였고, “자꾸 생각남” 등의 통제 불가능한 사고의 진술에서 스스로 도박에 중독되었음을 보고하였다. 도박중독의 결과들은 심리, 사회, 경제적 측면 등 모든 생활영역에 부정적 영향을 미치고 있었으며, 우연한 시작에 비해 “자신이 사람 취급을 못 받는다.”라고 표현하는 등 극단적으로 심각한 대가를 치르고 있었다.

본 연구 참여자들의 심층면접 자료에 대한 질적 분석에서 기존의 선행연구(Anderson & Brown, 1984; Coventry & Brown, 1993; Dickerson, Cunningham, England, & Hinchy, 1991; Griffiths, 1991; Langer, 1975; Reid, 1986)에서 밝혀진 도박중독의 상관요인들이 대부분 확인

되었다. 비록 연구 참여자들의 기질은 확인되지 않았지만 대부분이 도박 초기의 강한 정서적 각성을 보고하였고 그 정서적 각성이 돈을 잃고 따는 경험에 수반된다는 점이 확인되었다. 이러한 정서적 각성은 대박환상이나 본전회복 등 도박에 대한 비합리적 인지를 발달시키며, 도박중독의 진행과정에서 도박을 중단하고 싶어도 하루를 채 못 넘기는 통제 불가능한 갈망이 나타난다는 점이 확인되었다. 이러한 도박관련 인지나 갈망은 도박중단을 어렵게 만들고 도박을 지속시키는 도박중독의 매개요인으로 작용하는 것으로 보인다. 연구 참여자 대부분이 도박에 중독되었음을 인정하였으며, 도박행동이 통제 불가능함을 자각하고 있었다. 그리고 이들이 진술한 도박중독의 부작용 및 폐해에서 도박이 이들의 일상과 환경을 얼마나 파괴하였는지 확인할 수 있었다. 결과적으로 그 동안 설문지 연구를 통하여 부분적으로 확인된 도박관련 요인들이 도박자들의 생생한 진술을 통해 검증되었고 도박시작의 계기부터 문제도박의 결과에 이르기까지 시간적 진행에 따른 과정이 확인되었다. 또한 Langer(1975), Reid(1986), Toneatto 등(1999)의 선행연구를 통해 도박중독의 상관변인으로 알려진 초기 도박경험, 도박동기, 도박관련 비합리적 인지 및 기대, 도박 갈망, 통제 불가능성, 그리고 도박의 부작용 등이 상세하게 묘사되어, 각 변인들이 문제도박의 진행과정에서 상호작용하는 근거를 찾을 수 있었다.

그러나 본 연구 참여자들의 진술에서 선행연구와는 구별되는 점도 발견할 수 있는데, 그것은 금전적 도박동기와 도박으로 인한 강렬한 정서적 각성의 혼재이다. 국외의 연구에서는 금전 등의 외재적 보상보다는 도박으로 인한 흥분 등의 내재적

보상을 기대하는 도박자들이 도박심각도가 높았고 도박시간이나 배팅액수가 많아 돈보다는 게임을 하는 흥분이 도박중독자에게 보상으로 작용한다고 보았다(Anderson & Brown, 1984). 한편 국내의 경우 병적 도박자에서 금전동기가 가장 높았으며 도박심각도에도 가장 큰 영향을 미쳤다(이홍표, 2003). 이러한 결과는 국내 도박중독자들의 도박동기가 금전적 보상을 바라는 경향이 외국의 도박자에 비해 강하다고 해석할 수도 있겠으나, 국내 도박자들의 경우 자신의 도박의 동기에 대한 자각이 부족하고 금전적 보상으로 자신의 도박행동을 합리화하는 것으로 볼 수도 있다. 실제로 본 연구 참여자들은 지속적으로 도박으로 인한 스릴, 흥분, 재미를 보고하였으며 자신이 도박으로 돈을 벌 수 없다는 사실을 인지하고 있었다.

한편, 연구 참여자들이 도박을 지속하는 이유에 대해서도 새로운 해석이 가능한데, 도박중독자들은 일상에서 대하는 여러 경험에서 연상되는 도박에 대한 생각(예, “일보다 먼저 생각나요. 안가는 날은 하루를 제대로 보낸 것 같지 않고요.” 오늘은 정말 느낌이 오는데...)과 수반되는 불안, 즉 인지적 자동화 및 정서적 연합이 도박장으로 향하지 않을 수 없는 행동을 일으키는 것으로 보인다. 또한 도박장에 가는 것이 자존감 유지에 도움이 되거나 낮은 자존감을 보상하는 효과가 있을 때 도박을 반복하게 될 수 있는 것으로 보인다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 국내의 도박이용자들의 면접을 통하여 나온 진술에 근거하여 도박시작 계기, 중독진행과정 및 결과를 질적으로 분석한 국내 최초의 연구라는 점이다. 둘째, 그 동안 설문지 연구를 통하여 밝혀진 도박에 대한 비합리적인 기대, 금전동기, 인지적

오류 등을 도박이용자들의 생생한 표현으로 확인하는 기회를 제공하였다. 셋째, 본 연구에서는 국내의 도박중독자들을 대상으로 이들이 도박중독에 빠지게 되는 과정을 질적으로 분석하여 도박중독 척도나 도박중독 치유프로그램의 개발을 위한 기초자료로 사용될 수 있을 것으로 기대된다. 이미 개발된 척도를 사용하여 한국도박자를 대상으로 한 실증연구를 축적하는 것도 중요하지만, 한국 중독자의 실상에 맞는 척도를 개발하기 위하여 중요한 과정은 한국 도박중독자의 사고 및 감정 등을 개방적으로 조사하여 요인을 추출하는 것이 중요하다. 본 연구는 한국의 도박중독자에 대한 심층적인 질적 분석을 통하여 척도개발의 기초자료를 제공할 수 있을 것이다. 또한 본 연구에서 밝혀진 도박중독 진행과정에서의 정서경험과 도박행동의 통제 불가능성에 대한 내용은 도박중독자들이 보고한 도박중독의 결과와 더불어 도박중독자들의 삶의 실상을 보여줌으로서 그들을 위한 치유 프로그램의 개발에 풍부한 자료를 제공할 수 있을 것이다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다. 본 연구의 제한점으로는, 첫째, 사례수와 편향된 표본의 문제를 들 수 있다. 33명의 사례는 일반적인 사례연구와 비교하여서는 많은 수이기는 하지만 문제 도박자 전집에 일반화하여 해석하기에는 부족한 숫자이다. 결국 본 연구의 결과를 모든 도박중독자들에게 일반화할 수는 없다는 점과 일반화를 위해서는 향후 양적 연구를 통하여 검증되어야 하는 한계점을 지닌다. 둘째, 본 연구의 참여자들이 도박에 대한 주관적 중독증상과 심각한 부작용을 보고하였지만, 그들의 도박문제가 타당화된 척도나 임상과의 진단과

정을 거치지 않는 이들이 보이는 도박중독의 과정들이 문제성도박과 병적도박에 일반화에는 한계를 지닌다. 향후 참여자들을 대상으로 적절한 진단과정을 거친 후의 연구결과와 비교가 요구된다. 셋째, 문제 도박자들의 주관적인 회고식 진술을 통해서 얻은 자료가 얼마나 객관성과 신뢰성을 확보할 수 있는가의 문제이다. 본 연구 결과를 토대로 향후 연구에서는 충분한 수와 무선 표집 방법을 확보한 표본을 대상으로 표준화된 척도를 사용한 결과의 확증과 전향적 연구를 통한 본 연구결과의 시간적 추이에 대한 검증이 요구된다. 더불어 도박중독의 진행과정의 상황/결과 모형이 완벽하게 검증되려면, 동일하게 도박에 노출되었지만 도박중독으로 진행되지 않은 사람들에 대한 연구도 필요하다. 향후 취약성 뿐 아니라 탄력성 내지는 예방적 측면을 위해서 건전하게 도박을 즐기거나 도박에 문제를 겪더라도 심각한 상태로 진행되기 이전에 회복된 사람들에 대한 후속연구도 필요하다.

넷째, 대부분 불법도박을 이용하는 연구 참여자들의 자료를 근거로 했다는 점이다. 도박에는 다양한 종류가 있고 각기 다른 도박을 선호하는 사람들 간에 기질적이나 도박심각도 면에서 차이가 있다는 결과가 있지만(Blaszczynski & Nower, 2002; Cocco, Sharp, & Blaszczynski, 1995; Dickerson, 1993; Goudriaan et al., 2005; Ledgerwood and Petry, 2006b; Levenson, 1974; Levenson, 1981; Winters와 Rich, 1998), 이러한 결과가 불법도박과 합법도박에도 적용되는지를 검증한 연구는 아직 없다. 향후, 본 연구 결과를 토대로 불법도박이용자들의 중독과정이 경마장이나 강원랜드 카지노, 경륜장과 같은 합법 도박시

설을 이용하는 사람들의 행태와 비교하여 어떠한 차이가 있는지, 이들이 좀 더 병리적인 속성을 띠는지의 여부에 대해서는 이후 연구에서 확인해볼 필요가 있겠다.

참 고 문 헌

- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박문제와 위험요인 그리고 예방 전략. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 1-19.
- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8, 487-509.
- 김교현, 권선중, 김세진, 송승훈 (2004). 도박중독 척도 개발 및 발병률 조사. 한국마사회 연구용역 보고서.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 9, 285-320.
- 김교현, 이홍표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적 도박 유행률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. 한국심리학회지: 건강, 10(2), 227-242.
- 김민경 (2006). 병적도박의 위험요인 탐색: 성격과 동기를 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김민우 (2004). 문제도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김석준, 강세현 (1996). 도박의 실태와 의식에 관한 연구 - 제주 지역을 대상으로. 한국형사정책연구원.
- 김성재 (2006). 알코올중독여성의 음주경험: 여성주의적 접근. 정신간호학회지, 15(4), 362-374.
- 김수진(2002). 알코올 중독자 자녀를 위한 심리극 집단 프로그램의 효과성 연구. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김영훈, 최삼욱, 신영철 (2007). 병적 도박자의 스트레스,

- 대처방식 및 우울증에 관한 연구, *대한신경정신의학회지*, 46, 171-178.
- 김한나(2001). 알코올중독자 부인을 위한 가족친목모임에 관한 탐색적 연구. 서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 문성미 (2003). 간질을 가진 청소년의 사회심리적 적응 과정에 대한 근거이론. 연세대학교 간호학과 박사학위 논문.
- 박재옥, 이인혜 (2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박행동에 미치는 효과: Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 11(4), 853-870.
- 사행산업통합감독위원회 (2008a). 사행산업 이용실태 조사 분석 및 총량 조정 연구. 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2008b). 불법도박의 실태조사 및 대책 연구. 사행산업통합감독위원회.
- 송주연, 연구월, 이태경 (2005). 여성 도박자의 임상적 특성: 카지노 출입자를 대상으로. *대한신경정신의학회지*, 44, 377-681.
- 손덕순, 정선영 (2007). 도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구. *정신보건과 사회사업*, 26, 377-408.
- 신영주 (2008). 여성 알코올 의존자의 중독과정: 근거이론 접근방법으로. 서울여자대학교 교육심리학과 박사학위논문.
- 신영철 (2002). 병적도박의 신경생물학 및 약물치료. *생물치료정신의학*, 8(1), 27-33.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. *한국심리학회지: 건강*, 12(1), 21-40.
- 이정숙 (2000). 여성 알코올중독자의 음주경험. *정신간호학회지*, 9(4), 409-427.
- 이태원, 김석준 (1999). 도박의 정치경제학-한국사회에서의 도박의 합법화와 도박문제의 확산에 대한 비판적 연구. *사회와 역사*, 56, 179-214.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 9, 351-378.
- 이홍표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적도박의 관계. 고려대학교 박사학위 청구논문.
- 이홍표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적도박에 미치는 영향. *한국심리학회지: 임상*, 22, 415-434.
- 임선영, 조현섭, 이영호 (2005). 여성 알코올중독자의 중독과정에 대한 사례연구. *한국심리학회지: 임상*, 24(4), 869-886.
- 최경수 (2005). 인지적 편향, 왜곡, 감각추구성, 도박열망이 경마도박에 미치는 영향. 가톨릭대학교 석사학위 청구논문.
- 최송식, 이솔지(2008). 알코올중독자의 회복경험에 관한 질적인 연구. *정신보건과 사회사업*, 30, 418-448.
- 최완철, 김경빈, 오동열, 이태경 (2001). 한국형 사우스 오크 병적 도박 검사 표준화에 대한 예비연구. *Journal of Korean Academy of Addiction Psychiatry*, 5(1), 46-52.
- 최우림 (2007). 스트레스 및 대처가 도박행위에 미치는 영향: 도박위험성과 손실만회 행동을 중심으로. 강원대학교 석사학위 청구논문.
- 황의룡, 함경수 (2006). 경륜참여자의 도박동기와 도박 중독성향과의 관계. *한국체육과학회지*, 15(4), 61-71.
- 황현국, 이인혜 (2009). 도박게임의 승패에 따른 각성 수준과 배팅액의 변화: 충동성의 중재효과를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 14, 235-253.
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal: Toward a Pavlovian component in general theories of gambling and gambling addictions. *British Journal of Psychology*, 75, 401-411.
- Anderson, S., Dobbie, F., & Reith, G. (2009). *Recovery from problem gambling: A qualitative study*. Scottish Center for Social

- Research.
- Bernard, H. R. (1995). *Research methods in anthropology*, Second Edition. London: Sage Publications.
- Carlton, P. L., & Manowitz, P. (1994). Factors determining the severity of pathological gambling in males. *Journal of Gambling Studies*, 10(2), 147-157.
- Coventry, K. R., & Brown, R. I. F. (1993). Sensation-seeking, gambling and gambling addictions. *Addictions*, 88, 541-554.
- Dickerson, M. G., Cunningham, R., England, S. L., & Hinchy, J. (1991). On the determinants of persistent gambling: III. Personality, prior mood, and poker machine play. *International Journal of the Addictions*, 26(3), 531-548.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine.
- Griffiths, M. D. (1991). Psychobiology of the near miss in fruit machine gambling. *Journal of Psychology*, 125, 347-357.
- Langer, E. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Sage Publications.
- McCartney, J. (1995). Addictive behaviors: Relationship factors and their perceived influence on change. *Genetic, Social, and General Psychology Monographs*, 121, 39-64.
- Moore, T., & Jados, T. (2002). The etiology of pathological gambling: A study to enhance understanding of causal pathways as a step towards improving prevention and treatment.. Wilsonville, OR: Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation.
- Padgett, D.(2001). 사회복지 질적연구방법론. [*Qualitative Methods in Social Work Research: Challenge and Rewards*]. (성숙진, 유태균, 이선우 역). 서울: 나남. (원전은 1998에 출판)
- Reid, R. L. (1986). The psychology of the near miss. *Journal of Gambling Behaviors*, 2, 32-39.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (2001). 근거이론의 단계. (신경림 역). 서울: 현문사. (원전은 1998에 출판)
- Steel, Z., & Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93(6), 895-905.
- 원고접수일: 2010년 10월 4일
 수정논문접수일: 2011년 2월 6일
 게재결정일: 2011년 3월 2일

A qualitative study of the process of gambling addiction

Kyunghee Lee	Seung Lee Do	Jong-Nam Kim	Soonmook Lee
The National Committee of Problem Gambling Center for Problem Gambling	Sungkyunkwan University D. Education	Seoul Women's University D. Education & Psychology	Sungkyunkwan University D. Psychology

This study have qualitatively analyzed the process of the people addicted to gambling in psychosocial perspective. For this purpose the 33 gamblers' depth interview data were analyzed in ground theory by various experts including problem gambling, clinical psychology, qualitative analysis, and research methodology area. The sociodemographic aspects of participants were as follows, 23 males and 13 females, the most prevalent age is from 30 to 40(17 people), and office workers and self-employers are majority in their occupation. As the results of analysis, the categories were divided into early experience of gambling, the process of gambling addiction, and the consequences of gambling addiction. The sub-categories of early experience of gambling were the momentum of starting gambling, the outcome of first gambling, and strong emotional experience due to gambling. The momentum of starting gambling was the invitation of acquaintance. The 23 people among 33 participants remembered the outcome of first gambling was win the money and appraised the experience positively. When they started the gambling they experienced very strong emotion such as ecstasy, thrill, or fun. In the process of gambling addiction, the motivational thought and inability of control were extracted as sub-categories. The motivational factors were big-win, chasing, and indefinite expectation. Also they reported the typical symptoms of gambling addiction such as the inability of control, irresistible gambling thought, anxiety, irritation, and failure of stopping gambling. As a result of gambling addiction, various harmful consequences had been appeared, the sub-categories of consequences of gambling addiction were personal, familial, and occupational or economical. The personal consequences due to gambling were negative emotions such as anxiety, depression, feeling of isolation, shame, and regrets. Additionally character change, crime impulse, or health threat were also reported. Familial consequences were conflict with family, severance in relations, and only gambling friends were remained. The consequences of occupational or economical were inability to keep working, bad credit, or bankruptcy. Compromising above results, the new model of gambling addiction was suggested. The discussion, significance, proposal for future research, and limitation of the study were also suggested.

Keywords: gambling, gambling addiction process, qualitative analysis

부록 1. 연구 참여자들의 사회인구학적 특성(%)

	전체	성별		연령별		
		남자	여자	30대 이하	30~40대	50대 이상
	33명	23명	10명	7명	17명	9명
성별						
남자	69.7			85.7	64.7	66.7
여자	30.3			14.3	35.3	33.3
연령별						
30대 이하	21.2	26.1	10.0	100	0	0
30~40대	51.5	47.8	60.0	0	100	0
50대 이상	27.3	26.1	30.0	0	0	100
소득별(월)						
300만 미만	48.5	52.2	40.0	57.1	47.1	44.4
300-399만	24.2	26.1	20.0	28.6	23.5	22.2
400만 이상	27.3	21.7	40.0	14.3	29.4	33.3
결혼여부						
기혼	57.6	60.9	50.0	57.1	58.8	55.6
미혼	9.1	8.7	10.0	28.6	0	11.1
이혼/별거	33.3	30.4	40.0	14.3	41.2	33.3
자녀						
없음	33.3	34.8	30.0	71.4	17.6	33.3
1명	57.6	56.5	60.0	28.6	76.5	44.4
2명	9.1	8.7	10.0	0	5.9	22.2
직업별						
직장인	27.3	30.4	20.0	42.9	29.4	11.1
자영업	24.2	30.4	10.0	28.6	17.6	33.3
서비스	6.1	0	20.0	0	11.8	0
단순노무	12.1	17.4	0	0	23.5	0
기능직	3.0	4.3	0	0	0	11.1
주부	15.2	0	50.0	14.3	11.8	22.2
기타	3.0	4.3	0	0	0	11.1
무직	9.1	13.0	0	14.3	5.9	11.1
종교별						
기독교	3.0	4.3	0	0	5.9	0
불교	27.3	26.1	30.0	28.6	11.8	55.6
무교	69.7	69.6	70.0	71.4	82.4	44.4
주로 하는 도박 유형						
카지노(강원랜드)	3.0	14.3	0	14.3	0	0
경마	3.0	4.3	0	0	5.9	0
경정	3.0	4.3	0	0	5.9	0
경륜	6.1	8.7	0	14.3	5.9	0
성인오락실(바다이야기 등)	18.2	26.1	0	14.3	23.5	11.1
사설 스크린 경마	27.3	30.4	20.0	14.3	29.4	33.3
현금 전환 가능한 온라인 게임	6.1	8.7	0	28.6	0	0
하우스도박(고스톱/화투/홀라 등)	33.3	13.0	80.0	14.3	29.4	55.6