
발행처 : 한국건강심리학회

발행일 : 2014년 3월 30일

발행인 : 현 명 호

인쇄일 : 2014년 3월 30일

주 소 : (156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84 중앙대학교 대학원
성격 및 개인차 연구회 (302동 B107호)

제작처 : 나노미디어(전화: 02-703-7507)

전 화 : 070-4806-3331 팩스 : 02-816-5124

홈페이지 : <http://www.healthpsy.or.kr>

편집장 e-mail 주소 : rhoma777@hanmail.net

편집위원장 : 서경현(삼육대학교)

편집위원 : 강성군(강원랜드) 고영건(고려대학교) 권선중(침례신학대학교) 김용희(광주대학교)

유제민(강남대학교) 이민규(경상대학교) 이인혜(강원대학교) 장문선(경북대학교) 조성근(충남대학교)

「한국심리학회지: 건강」은 한국심리학회의 기관지로서 연 4회 간행되며, 건강심리학 분야의 연구논문, 자료 및 논설을 게재하며, 건강심리학회의 공식적 학술 모임의 발표 내용과 건강심리학 분야의 국내 석·박사학위 논문 목록을 게재할 수 있다. 「한국심리학회지: 건강」은 일정한 구독료를 받고 배부하며, 구독에 관해서는 한국건강심리학회로 문의하기 바란다.

Vol. 19, No. 1.

March. 2014.

The KOREAN JOURNAL OF HEALTH PSYCHOLOGY

published by

by Korean Health Psychological Association

This journal is issued quarterly per year and publishes original research articles and data. The Journal also publishes reports of the proceedings of academic meetings under the auspices of the Korean Society for Health Psychology, Korean Psychological Association, reviews on the profession of Health Psychology, and a list of M. A. theses and Ph.D. dissertation in this area. Inquiries concerning the guidelines of the subscription for the Journal and the submission of manuscripts should be sent to: Editor, Kyung-Hyun Suh, Department of Counseling Psychology, Sahmyook University, 815 Hwarangro, Nowon-gu, Seoul, Korea(E-mail : rhoma777@hanmail.net)

Editor : Kyung-Hyun Suh(Sahmyook University)

Associate Editor : Sung-Gun Kang(Kangwonland Addiction Care Center), Young-Gun Go(Korea University), Sun-Jung Kwon(Korea Baptist Theological University), Yong-Hee Kim(Gwangju University), Jhe-Min You(Kangnam University), Min-Kyu Rhee(Gyeongsang National University), In-Hyae Yi(Kangwon National University), Mun-Sun Chang(Kyungpook National University), Sung-Gun Cho(Chungnam National University)

Korean Health Psychological Association,

Chungang University, 84, Heukseok-ro,

Dongjak-gu, Seoul 156-756

KOREA

이 학술지는 2013년도 정부재원(교육과학기술부)으로
한국연구재단의 지원을 받아 출판되었음

한국건강심리학회 임원진

회 장 현 명 호 (중앙대학교 심리학과)

수석부회장 서 경 현 (삼육대학교 상담심리학과)
국내협력부회장 김 청 송 (경기대학교 청소년학과)
국제협력부회장 서 경 현 (삼육대학교 상담심리학과)

총무이사 조 성 근 (충남대학교)
교육이사 권 선 중 (침례신학대학교 상담심리학과)
홍보이사 최 성 진 (부산메리놀병원)
학술이사 조 현 주 (영남대학교 심리학과)
재무이사 심 은 정 (부산대학교 심리학과)

윤리위원장 박 경 (서울여자대학교 특수치료전문대학원)
편집위원장 서 경 현 (삼육대학교 상담심리학과)
수련위원장 박 준 호 (대전대학교 산업광고심리학과)

선임이사 고 영 건 (고려대학교 심리학과)
고 진 경 (송실사이버대학교 상담심리학과)
김미리혜 (덕성여자대학교 심리학과)
김 용 희 (광주대학교 심리학과)
박 경 (서울여자대학교 특수치료전문대학원)
안귀여루 (강남대학교 학교 교육대학원)
장 문 선 (경북대학교 심리학과)
정 경 미 (연세대학교 심리학과)
최 미 례 (육군사관학교 리더십센터)

감 사 이 민 규 (경상대학교 심리학과)
고 문 김 교 현 (충남대학교 심리학과)

사무국장 주 해 원 (중앙대학교 심리학과)
사무간사 홍 혜 인 (중앙대학교 심리학과)
편집간사 김 선 미 (삼육대학교 상담심리학과)

한국심리학회지

건강

제 19 권 제 1 호

[개관논문]

발달적 관점에서 본 아동·청소년의 정서조절 박 지 선 / 1

[경험논문]

마음챙김 요가와 요가니드라가 마음챙김, 스트레스 지각 및 심리적 안녕감에 미치는 영향 양 희 연·조 옥 경 / 23

마음챙김에 기초한 관계증진 훈련이 기혼여성의 결혼만족도에 미치는 효과 정 화 숙·정 봉 교 / 43

웰빙인지기법이 버스 운전기사들의 스트레스 및 웰빙에 미치는 효과 민 경 은·김 정 호·김미리혜 / 63

마음챙김 명상이 중년 여성의 화병 증상, 우울, 불안 및 스트레스에 미치는 효과 유 승 연·김 미 리 혜·김 정 호 / 83

긍정 심리치료가 학교부적응 청소년의 우울, 자아존중감 및 낙관성에 미치는 효과 정 지 현·손 정 략 / 99

The Validation of the Korean Version of the Knowledge of Evidence-based Services Questionnaire Chad Ebesutani · Sungwon Choi / 119

대학생용 SNS 중독경향성 척도개발 및 타당화 연구 정 소 영 · 김 종 남 / 147

Parental Knowledge of Peer Networks and Peer Influences on Adolescent Substance Use: Ethnic Group Comparisons within a National Study of Adolescents Jieun Lee · Lisa Jordan-Green · Hyungcho Lee / 167

불확실성에 대한 인내력 부족과 정서조절곤란이 걱정에 미치는 영향: 경험적 회피의 매개효과 양 경 은 · 박 기 환 / 187

대학생의 거부민감성이 우울증상에 미치는 영향에 대한 인지적 정서조절의 중재효과 류 혜 라 · 박 기 환 / 203

알코올 중독자의 정서인식력과 자기개념, 대인관계 문제 간의 관계 박 현 립 · 박 현 진 · 장 문 선 · 구 본 훈 · 배 대 석 / 219

다이어트, 섭취귀인양식 및 초기 부적응 도식이 정서적 섭식과 외부단서적 섭식에 미치는 영향 박 윤 선 · 최 윤 경 / 235

흡연갈망과 금단증상이 금연유지에 미치는 영향: 대처와 금연효과지각의 중재효과를 중심으로	김 지 회 · 이 영 호 / 253
Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향	목 현 수 · 박 기 뽐 · 강 성 군 · 황 순 택 / 271
사회적 불안 상황에서 시각조망과 해석 수준의 효과	최 성 은 · 최 훈 석 / 283
양육시설아동들의 인지능력 특성	이 선 주 · 조 혜 수 · 오 상 우 / 303
성인에착과 실연 스트레스 및 실연 후 성장의 관계: 자기가치감 수반성의 조절효과	임 지 준 · 권 석 만 / 321
노인의 신체건강과 주관적 행복에 대한 스트레스와 자기노출의 역할	김 혜 경 · 서 경 현 / 353
완벽주의, 반추, 우울의 관계: 적응적 완벽주의와 부적응적 완벽주의	박 지 연 · 이 인 혜 / 371
분리개별화와 우유부단의 관계에서 자기존중감과 자기개념 명확성의 매개효과	정 선 경 · 정 남 운 / 387

[Brief Report]

아주 연민사랑척도 개발: Sprecher와 Fehr의 Compassionate Love Scale의 한국판 단축형	김 완 석 · 신 강 현 / 407
자아강도, 스트레스 대처 및 긍정적 정신건강 간 관계에 대한 구조방정식 모델: 청소년을 중심으로	김 진 영 / 421
신체손상을 입은 산업재해 환자가 경험하는 심리적 문제에 관한 질적 연구	이 해 경 · 서 경 현 / 431
여대생의 섭식 조절 행동에 대한 동기의 순서적 연계 모형 검증	이 미 령 · 신 용 균 / 443

Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향[†]

목 현 수 박 기 뽀 강 성 군
KL 중독관리센터

황 순 택[‡]
충북대학교 심리학과

도박행동에 있어 금전적인 요인이 보상과 강화물의 역할을 하며, 특히 Big-win의 유/무는 도박행동에 영향을 주는 주요 요인으로 여겨져 왔다. 본 연구에서는 Big-win의 유/무와 더불어 Big-loss의 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 연구 참여자는 KL 중독관리센터에 내방한 160명을 대상으로 한국판 캐나다 문제도박척도(KCPGI), 비합리적 도박신념척도 등을 실시하고, 일평균 게임금액, Big-win 금액, Big-loss 금액 등을 조사하였다. Big-win과 Big-loss의 유/무에 따라 집단을 분류하여 변량분석을 실시한 결과, Big-win의 경우 문제성 도박 지표(KCPGI)에 대한 주효과가 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타난 반면, Big-loss의 경우 주효과가 유의미하게 나타났다. 또한 Big-win과 Big-loss 유/무에 따른 상호작용 효과가 유의미하게 나타났다. 즉, Big-loss 경험이 있는 집단일수록 문제성 도박 심각성이 심해지는 한편, Big-win의 경험이 상호작용하면 문제성 도박에 대한 심각성이 더욱 높아지는 것으로 나타났다. 그리고 Big-win 금액, Big-loss 금액이 문제성 도박 심각성을 예측가능한지 알아보기 위해 단계적 회귀분석을 실시한 결과, 전체 19%의 설명력을 가졌으며 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 두 변수 중 1단계에서 Big-loss가 분류되어 문제성 도박 심각성을 예측하는 것으로 분류되었으나, Big-win은 문제성 도박의 심각성을 예측하지 못하는 것으로 나타났다. 끝으로 본 연구의 제한점 및 추후 연구방향을 논의하였다.

주요어: 도박, Big-win, Big-loss, 문제성 도박지표, 비합리적 도박신념

[†] 본 연구는 KL중독관리센터 도박중독예방치유사업비 지원에 의하여 연구되었음.

[‡] 교신저자(Corresponding author) : 황순택, (361-763) 충북 청주시 흥덕구 개신동 12번지, 충북대학교 심리학과, Tel: 043-261-2187, Fax: 043-271-1713, E-mail: hstpsy@chungbuk.ac.kr

도박(gambling)이란 우연에 의해 결정되는 불확실한 사건의 결과에 기대어 금전적 내기를 거는 행위를 말한다(Productivity Commission, 1998). 즉, 도박은 더 많은 이익을 얻기 위해 우연이나 불확실한 확률에 내기를 하는 행위라고 할 수 있으며, 금전을 포함한 가치 있는 것을 따거나 잃을 수 있는 행위이다. 도박은 충동성을 비롯한 여러 요인에 따라 나타날 수 있는데, 도박의 역동성은 게임이 얼마나 잦은 빈도로 벌어지고, 승패에 영향을 주는 요인, Big-win의 유/무와 발생비율 및 크기, 게임에 필요한 지식의 요구 등에 따라 매우 다양하게 나타날 수 있다(Abbot & Volberg, 1999).

미국정신의학회(American Psychiatric Association, 이하 APA)의 정신장애 진단 및 통계편람 4판(DSM-IV)에서는 지속적으로 반복되는 부적응적인 도박행동을 병적도박으로 정의하였다. 또한 이를 도박에 대한 집착, 금단증상, 흥분 추구와 내성, 통제시도 실패, 회피행동, 단기 추격매수, 거짓말, 불법행위, 생활 부적응, 재정파탄 등의 증상과 문제를 수반하는 중독성 질환이자 충동조절 장애로 분류하고 있다. 정신병리에 대한 경험적 연구들이 축적됨에 따라, 최근 개정된 DSM-V에서는 ‘병적도박’이 ‘충동조절장애’의 범주에서 벗어나 물질중독과 대치되는 개념인 행위중독(Behavioral Addiction)의 범주로 분류되었다.

병적 도박으로 빠지게 만드는 심리적 요인에 관한 다양한 이론 중 학습이론에서는 학습을 통해 병적 도박에 빠지게 되며, 기본적인 학습요인은 조작적 조건화(operational conditioning)를 통해 도박을 지속하게 된다고 설명한다(이홍표, 2002). 조작적 조건화란, 어떤 반응에 대해 선택적

으로 보상함으로써 그 반응이 일어날 확률을 증가시키거나 감소시키는 방법을 말한다. 즉 자극이 주어지고, 이후 긍정적인 결과를 얻으면 그 반응이 일어날 확률이 증가하는 것을 말하며, 이는 도박행동에서 도박을 하다가 우연히 큰 돈을 따서 짜릿한 쾌감을 맛보면 이후 다시 도박을 할 가능성이 높아지는 것과 같다. 도박판에서는 강화물이 돈으로 제공되며, 즉시 대가가 주어진다. 그리고 도박을 할 때마다 돈을 따는 것이 아닌 간헐적으로 돈을 따게 되며, 간헐적 강화(intermittent reinforcement)가 이루어진다. 이러한 금전적인 요인이 보상과 강화물의 역할을 하여 도박행동이 학습된다고 설명한다(Delfabbro & Winefield, 1999).

금전적인 보상과 강화물로서 평소 자신이 게임을 하던 금액보다 몇 배 이상의 큰 금액을 땀던 ‘Big win’ 경험은 이후 도박행동에 영향을 미치게 된다. 도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 기존 연구들(Marie, Robert, 2007; Gablury, 1989)을 살펴보면, 이러한 Big-win의 유/무가 도박행동에 영향을 주는 요인으로 여겨져 왔으며, 국내에서는 김교헌과 권선중(2003)의 연구에서 병적 도박자를 예측할 수 있는 여러 요인 중 ‘하루 최대 딴 돈’이 가장 잘 예측할 수 있는 요인으로 나타났다. 도박 과정에서 Big-win을 경험한다면 즉, 커다란 금전적 보상을 얻은 경험이 있다면, 이를 다시 경험하기 위해 향후 도박에 더 몰두하게 되고, 문제성 도박으로 이어질 가능성이 높다는 것이다. 하지만 Big-win 경험이 없다면, 도박에 큰 매력을 느끼지 못하고 도박에 몰두할 가능성은 상대적으로 낮아지게 된다는 것이다.

국내에서 Big-win에 관한 연구로는 정성훈, 장

문선, 광호완, 구분훈(2012)의 실험연구를 통하여 충동성이 높은 집단에서 Big-win이 있는 경우 게임의 기술수준이 높아지면 자신의 통제에 의하여 발생한 긍정적 결과를 과대평가하게 되고 도박행동 및 게임에 대한 흥미가 증가하게 된다고 보고하였다. 결국 기술에 의존하는 도박게임에서 Big-win을 기대하고 도박에 몰두하면서 병적 도박행동을 보인다는 것이다.

Big-win과 반대로 Big-loss는 예기치 않게 평소 자신이 게임을 하던 금액보다 몇 배 이상의 큰 금액을 잃게 되는 경험을 말하는데, 이러한 Big-loss 경험은 금전적 보상이 아닌 처벌이라 할 수 있다. 하지만 도박에 깊이 빠진 중독자일수록 도박으로 잃은 돈을 보다 손쉽고 단기간에 해결하고자 다시 도박을 하게 되는 즉, 문제의 근원인 도박이 마지막 의지책이 되는 도박의 역설에 빠지기도 한다(이홍표, 2002). 도박에 빠지게 되면 돈을 계속 잃으면서도 돈을 따기를 기대하면서 도박행동을 지속하게 되는데, 이는 특히 충동성이 높은 이들에게 두드러지게 나타난다. 충동성이 높은 이들은 처벌보다 보상에 상대적으로 더 민감하고(Gray, Owen, Davis, & Tsaltas, 1983; Breen & Zuckerman, 1999에서 재인용), 잠재적으로 해로운 결과를 낳을 수 있는 자극은 무시한다고 밝혀지고 있다(Wallace, Newman, & Bachorowski, 1991; Breen & Zuckerman, 1999에서 재인용). 실제로 이런 특징은 문제성 도박자들의 특성으로도 연관지어 볼 수 있는데, 도박장면에서 충동성이 높은 이들은 처벌이 보상을 넘어서는 경우, 즉 돈을 계속 잃으면서도 이를 무시하고, 돈을 따기를 기대하며 도박을 계속하게 된다는 것이다. 결국, 지속되는 도박으로 인한 금전적, 가정적, 사회적 곤란은 무시한 채, 도

박에서의 승리나 금전적 이득과 같은 보상에 민감하여 더욱 도박에 몰입한다는 것이다.

하지만 이와 다른 결과를 보인 연구도 있다. 도박행동에서 손실만회 행동과 손실액에 있어 보상과 처벌에 대한 민감성이 모두 높은 사람에게서 도박문제가 가장 많이 나타났으며(박재옥, 이인혜, 2006), 문제성 도박자들은 충동성과 처벌민감성이 모두 비-문제성 도박자보다 높았다(Loxton, Nguyen, Casey & Dawe, 2008). 이전에는 문제성 도박자가 처벌, 즉 금전적 손실 등에 상대적으로 민감하지 않고, 오로지 돈을 따기 위한 금전적 이득에만 몰두하기 때문에 도박의 중단에 실패하고 도박을 지속하는 경향을 보일 것이라고 생각되었으나, 문제성 도박자가 처벌에도 민감하다는 연구 결과들을 살펴볼 때 실제 보상과 처벌에 대한 경험이 도박행동에 어떠한 영향을 끼치는지를 살펴볼 필요가 있다.

도박중독 상담 장면에서 자신의 일평균 게임금액보다 몇 배 이상의 돈을 따거나 잃었던 Big-win, Big-loss 경험은 시간이 지나도 비교적 생생하게 기억하고 있는 경우가 많다. 따라서 본 연구에서는 금전적인 보상과 처벌과 관련하여 Big-win과 Big-loss 경험이 도박행동에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

지금까지 도박에 관한 연구들 중 금전적 보상에 대한 부분은 주로 실험연구를 통해 이루어져 왔다. 즉 도박환경을 세팅하고, 금전적 보상의 유/무에 따라 조건을 달리하는 실험연구가 이루어져 왔다. 하지만 병적도박자가 아닌 일반인이 대상이고 실제 도박 장면과는 다르다는 점이 비판받아 왔다(Griffith, 1990; Gilovich & Douglas, 1986). 게다가 처벌과 관련된 손실금액에 대한 국내 연

구는 거의 이루어 지지 않았다. 이에 본 연구에서는 내국인 카지노 이용자를 대상으로 한국판 캐나다 문제도박척도(KCPGI)를 이용하여 Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향을 알아보려 하였다. 'Big-win과 Big-loss의 경험 유/무에 따라 문제성 도박지표(KCPGI) 점수에 차이를 보일 것'이라고 가설을 세우고, Big-win과 Big-loss의 상호작용을 밝히려 하였다. 세부적인 가설로는 1) Big-win 만을 경험한 집단은 Big-loss 만을 경험한 집단 보다 문제성 도박 심각성이 높을 것이다. 2) Big-win과 Big-loss의 유/무는 서로 상호작용하여 문제성 도박 심각성에 영향을 줄 것이라고 설정하였다. 이를 위하여 Big-win과 Big-loss의 유/무에 따라 집단을 분류하여 문제성 도박지표(KCPGI) 점수의 차이를 비교하였다. 그리고 각 집단의 도박에 대한 비합리적 신념 차이가 문제성 도박지표(KCPGI)의 결과 값에 영향을 줄 수 있으므로 공변인으로 통제하여 분석을 실시하였다. 그리고 Big-win 금액, Big-loss 금액이 문제성 도박 심각성을 예측가능한지 알아보기 위해 단계적 회귀분석을 실시하였다.

Big-win과 Big-loss의 기준은 일평균 게임금액의 3배 이상을 따거나 잃는 것으로 연구자가 설정하였다. 이는 실제 카지노를 이용하고 있는 임상집단에서 일평균 게임 금액의 수십 배 이상의 금액을 잃거나 딴 경험이 있는 이들을 대상으로 집단을 구성하기에 참여자 모집에 어려움이 있어 집단의 구성 및 분류를 위해 일평균 게임금액의 3배를 기준으로 연구자가 임의 설정하였다.

방 법

연구대상

본 연구의 참여자는 KL중독관리센터에 내방한 160명을 대상으로 하였다. 표본의 대표성을 위하여 불성실하게 응답한 11명을 제외하고, 최종적으로 149명을 대상으로 분석을 실시하였다. 이 중 남성은 109명, 여성 40명이었으며, 평균연령은 48.04(SD=9.135)세였다.

측정도구

인구통계학적 변인에 관한 설문지. 참여자의 인구통계학적 특성과 도박병력을 조사하기 위해 제작되었다. 이 설문지를 통해 얻을 수 있는 정보 들은 성별, 연령, 직업, 학력, 결혼상태, 종교, 월 소득 등이 있으며, 참가자의 일평균 게임 금액, Big-win 및 Big-loss 금액, 월평균 출입일수 등 도박경험에 대한 항목으로 구성되어 있다.

한국판 캐나다 문제도박척도(Korean Canadian Problem Gambling Index: KCPGI). CPGI(Canadian Problem Gambling Index)는 캐나다에서 일반인을 대상으로 도박중독 유병률을 조사하기 위해 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 문제도박 선별척도이다. 총 9문항으로 구성되어 있으며, 0점 '전혀 아니다'에서 4점 '매우 그렇다'까지 Likert 척도로 반응하도록 되어 있다. 문항 총점의 범위는 0~27점이고, 총점을 기준으로 "비문제 도박"(0점), "저위험 도박"(1~2점), "중위험 도박"(3~7점), "문제도박"(8점 이상)으로 분류한다.

본 연구에서는 이경희(2009)의 예비연구를 통해 타당도, 신뢰도가 검증된 진단문항을 사용하였다. 본 연구에서의 문제도박척도의 신뢰도(Cronbach's α)는 .882로 나타났다.

비합리적 도박신념 척도(the Gambling Belief Questionnaire). 비합리적 도박신념을 평가하기 위해 이홍표(2003b)가 Steenbergh 등(1998)의 도박신념질문지(Gambling Belief Questionnaire; GBQ)와 Langer(1975)의 통제력 착각 척도를 참고하여 개발한 비합리적 신념척도를 사용하였다. 이 척도는 5점 척도의 총 30문항으로 구성되어 있으며 2개의 하위요인이 포함되어 있다. 요인1은 '자기과시-비논리적 추론'으로 자신의 도박능력과 도박판에서의 승리를 실제로 다 지나치게 과신하고 도박과정과 결과를 비논리적인 방식으로 잘못 추론하는 21개 문항으로 구성되며, 요인2는 '기술 과대 평가적 추론'으로 도박에 일정한 구조와 법칙이 있다고 믿고 운보다 전략 및 기술의 작용을 과대평가하는 9개의 문항으로 구성된다. 본 연구에서 내적 일관성 계수는 전체 .959, 자기과시-비논리적 추론은 .951, 기술 과대적 추론은 .842로 나타났다.

통계분석

통계분석 프로그램으로 SPSS Statistics 18.0을 사용하였다. 참여자의 인구통계학적 특성을 알아보기 위해 기술통계분석을 실시하였다. Big-win과 Big-loss 유/무에 따라 4개의 집단을 분류하였으며, 문제성 도박 심각성에 미치는 영향을 알아보기 위해 ANOVA를 실시하여 분석하였다. 그리고 Big-win 금액, Big-loss 금액이 문제성 도박

심각성을 예측가능한지 알아보기 위해 단계적 회귀분석을 실시하였다.

결 과

본 연구에 분석된 149명의 평균 연령은 48.04(SD=9.135)이다. 참여자들의 인구통계학적 변인 및 비합리적 도박신념 등은 표1에 제시하였다. 그 결과 나이를 제외한 남녀 간의 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다.

집단 분류

불성실 참여자를 제외한 149명을 대상으로 Big-win과 Big-loss의 기준을 다음과 같이 정하였다. 먼저 “하루 평균 어느 정도의 돈을 가지고 카지노에서 게임하십니까?”를 질문하였다. 그리고

표1. 인구통계학적 변인 및 측정변인들의 평균과 표준편차

	전체	남(SD)	여(SD)
연령	48.04 (9.13)	46.95 (9.26)	51.03 (8.18)
일평균금액	234.93 (442.56)	256.10 (505.19)	177.25 (178.41)
1일 가장 많이 잃은 돈	754.933 (1,070.11)	821.88 (1,163.13)	572.50 (743.37)
1일 가장 많이 딴 돈	779.899 (1,603.07)	899.71 (1,839.81)	453.25 (478.51)
KCPGI	10.711 (6.08)	11.02 (6.13)	9.86 (5.96)
비합리적 신념	26.91 (18.34)	27.94 (18.50)	24.13 (17.80)
자기과신	16.805 (12.96)	17.31 (12.97)	15.42 (13.01)
기술과대	10.11 (5.94)	10.62 (6.04)	8.70 (5.47)

*금액단위는 만원

“카지노를 다니면서 하루 동안 가장 많이 딴 돈은 얼마입니까?”와 “카지노를 다니면서 하루 동안 가장 많이 잃은 돈은 얼마입니까?”를 질문하였다. 질문에 답한 일평균 게임 금액과 하루 동안 가장 많이 딴 금액, 하루 동안 가장 많이 잃은 금액을 각각 조사하여, 일평균 게임 금액 대비 하루 동안 가장 많이 딴 금액이 3배 이상인 경우는 Big-win 유(有), 하루 동안 가장 많이 잃은 금액이 3배 이상인 경우는 Big-loss 유(有)로 정하였다. 그 결과 4집단으로 분류되었는데 첫 번째 집단의 경우 Big-win, Big-loss의 경험이 모두 있는 경우였으며, 두 번째 집단의 경우 Big-win 경험은 있으나 Big-loss의 경험이 없는 경우였으며, 세 번째 집단의 경우 Big-win 경험은 없으나 Big-loss의 경험이 있는 경우였고, 네 번째 집단은 Big-win, Big-loss의 경험이 모두 없는 경우였다. 각 집단별 구성원과 남녀 비율은 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다. 각 집단별 Big-win과 Big-loss의 경험 유/무에 따른 사례수와 남녀 인원을 표2에 표기하였다. 그리고 각 집단별 문제성 도박지표(KCPGI)의 차이를 확인하기 위하여 일원 배치 분산분석을 실시하였다. 분석결과 문제성 도박지표에서 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($F(3, 145)=4.808, p<.01$). 보다 구체적으로 집단 간의 차이를 비교하기 위해 사후분석을 실시한 결과 Big-win과 Big-loss를 모두 경험한 집단($M=13.84, SD=6.37$)이 그렇지 않은 집단보다 문제성 도박지표의 점수가 통계적으로 유의미하게 높았다. 그러나 나머지 세 집단 간에는 유의미한 차이가 없었다. 집단 간 문제성 도박지표에 대한 분석결과를 표3에 제시하였다.

표2. 집단별 Big-win, Big-loss경험 유/무에 따른 남녀 구성

BW	BL	남	여	계
유	유	28	9	37
	무	31	9	40
무	유	18	13	31
	무	32	9	41
합계		109	40	149

주. BW:Big-win, BL:Big-loss

표3. 집단별 Big-win, Big-loss경험 유/무에 따른 KCPGI의 차이와 사후분석 결과

BW	BL	KCPGI	F	Tukey
유	유(a)	13.84(6.37)	4.808**	a>b,c,d
	무(b)	9.20(5.49)		
무	유(c)	9.87(6.53)		
	무(d)	10.00(5.17)		

주. BW:Big-win, BL:Big-loss, ()는 표준편차임

** $p<.01$.

Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 영향을 미치는가를 알아보기 위하여 변량분석을 실시하였다. 각 집단에 비합리적 신념의 차이가 문제성 도박 지표(KCPGI) 결과 값에 영향을 줄 수 있으므로 공변인으로 통제된 후, 분석을 실시하였다. 그 결과 문제성 도박 심각성에서 Big-win 유/무의 주효과는 유의하지 않았지만, $F(1, 144)=1.754, ns.$, Big-loss의 유/무에 대해서는 주효과는 $F(1, 144)=5.800, p<.05$ 으로 통계적으로 유의한 수준으로 나타났다. 또한 Big-win 유/무와 Big-loss 유/무에 따른 상호작용효과가 문제성 도박 심각성에 영향을 주는가를 알아본 결과 $F(1, 144)=3.964, p<.05$ 으로 통계적으로 유의한 수준으로 나타났다. 표4는 Big-win과 Big-loss의 경험 유/무에 따른 문제성 도박 심각성에 대한 변량분석의 결과이다.

상호작용 효과가 유의하여 단순 주효과 분석을 실시한 결과, Big-win 경험이 없었을 경우에는 Big-loss 경험이 있는 집단과 없는 집단 간의 문제성 도박지표(KCPGI) 차이는 유의하지 않았으나, $t(70)=-0.94$, n.s., Big-win 경험을 한 경우에는 Big-loss 경험이 있는 집단이 없는 집단보다 문제성 도박지표(KCPGI) 점수가 높았다, $t(75)=3.41$, $p<.001$. 그림1은 Big-win, Big-loss의 경험 유/무에 따른 문제성 도박 심각성에 대한 주효과 및 상호작용 효과를 나타낸 그래프이다.

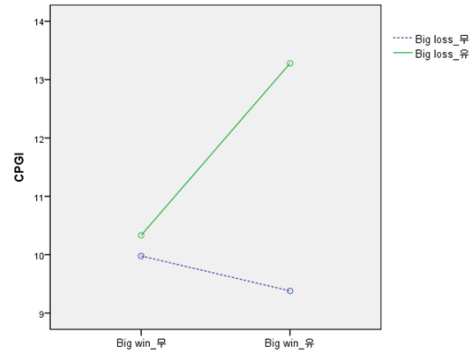


그림 1. Big-win, Big-loss 경험 유/무에 따른 문제성 도박 심각성의 상호작용 효과

Big-win 금액, Big-loss 금액이 문제성 도박 심각성에 대하여 예측 가능성을 알아보기 위하여 단계적 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 1단계에서 Big-loss가 분류되었으며, 문제성 도박 심각성 변량의 19.1%를 통계적으로 유의하게 설명하였다. 하지만, Big-win의 경우 문제성 도박 심각성을 대하여 예측하지 못하는 변수로 분류되었다. 표5는 문제성 도박 심각성에 대한 단계적 회귀분석의 결과를 정리한 것이다.

논 의

본 연구는 도박행동에 영향을 미치는 중요한 금전적인 요소로서 Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향을 알아보고자 시도되었다. 본 연구의 결과를 종합하면 다음과 같다. Big-win과 Big-loss를 모두 경

표 4. Big-win과 Big-loss의 경험 유/무에 따른 문제성 도박 심각성에 대한 변량분석

변량원	전체자승화	자유도	평균 자승화	F
Big-win 유/무(A)	50.311	1	50.311	1.754
Big-loss 유/무(B)	166.326	1	166.326	5.800*
A × B	113.691	1	113.691	3.964*
오차	4129.738	144	28.679	
합계	22574.000	149		

* $p<.05$.

표 5. 문제성 도박 심각성에 대한 단계적 회귀분석

단계	예측변인	β	t	$R^2(adj.R)$	ΔR^2	F
1	Big-loss 금액	.437	5.892**	.191(.186)	.191	34.720

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

험한 집단이 Big-win만을 경험하거나, Big-loss만을 경험한 집단, 또는 모두 경험하지 않은 집단 보다 문제성 도박 심각성이 높았다. 그리고 문제성 도박 심각성에 대하여 Big-loss 경험의 주효과가 나타났고, Big-win 경험과 Big-loss 경험의 상호작용 효과가 나타났다. 반면, Big-win 경험에 대한 주효과는 유의미하지 않았다. 즉, Big-loss를 경험한 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 문제성 도박 심각성이 더욱 높았다. 그리고 Big-win을 경험하지 않은 조건에서는 Big-loss를 경험한 사람과 경험하지 않은 사람 간에 문제성 도박 심각성에서 차이가 없었으나, Big-win 경험이 있는 조건에서는 Big-loss를 경험한 사람이 경험하지 않은 사람에 비해 문제성 도박 심각성이 높았다.

문제성 도박 심각성에 Big-win이 아닌 Big-loss의 주효과만이 유의미하게 나타났는데, 이는 Big-loss의 경험이 금전적 손실로서 처벌의 역할을 하기 보다는 잃은 돈을 만회하기 위해 다시 도박에 몰두하는 계기가 될 수 있음을 나타내는 결과이다. Big-loss의 경험은 이로 인해 잃은 돈을 찾고자 몰두하며, 더 큰 금액을 베팅하거나 여러 수단을 동원해 도박자금을 벌리게 되는 등의 악순환이 반복되면서 문제성 도박으로 이어지게 하는 요인이라고 볼 수 있다. 병적도박의 진행과정에 관한 연구(Lesieur & Rosenthal, 1991; 이흥표, 2002에서 재인용)에서 제안된 4단계 중 Big-loss를 경험한 이들은 병적도박의 1단계(우연히 큰돈을 따고, 자신의 능력을 과신하게 되는 승리기)를 지나 2, 3단계(지속적인 도박으로 돈을 잃는 확률이 많아지는 패배기와 도박으로 인해 금전적인 문제뿐만 아니라 가정문제, 정서

적 고통 등이 수반되는 절망기)에 속하는 것으로 볼 수 있으며, 이러한 경험이 늘어날수록 점점 더 심각한 단계로 진행되는 것으로 보인다. 즉, 도박행위를 지속하게 되면서 Big-loss를 점차 경험하게 되고, 본전을 찾기 위해 점점 도박에 몰입하게 되는 것이다.

Big-win 경험만 있는 집단은 문제성 도박의 심각성이 유의미하게 높지 않았고, 문제성 도박에 대한 주효과 역시 유의미하지 않았다. 이는 Big-win 경험이 있는 이들은 오히려 도박을 운 또는 우연으로 인식하며, 이 경험으로 인해 다시 Big-win을 경험하기 위해 도박에 몰입하는 경우는 드문 것으로 보인다. 즉, 앞서 언급한 병적도박의 진행과정 중 1단계(승리기)에 속해 있으며, 문제성 도박 심각성 역시 Big-loss를 경험한 집단에 비해 낮은 것으로 보인다. 하지만 이들도 Big-loss를 경험하게 되면 본전을 찾겠다는 생각에 더욱 도박에 몰입하고, 도박행동을 지속하며 문제성 도박으로 이어진다고 볼 수 있다.

이는 손실만회 행동(chasing)으로 설명할 수 있는데, 손실만회 행동은 도박에서 손실을 만회하기 위해 지속적으로 게임을 하며 더 많은 금액을 베팅하는 것을 말한다(Dickerson, 1993). Lesieur(1979)는 도박자가 계속 베팅을 하는 것은 손실을 만회하는 기회를 갖는 것으로 생각하기 때문에 게임을 계속하는 것은 당연한 것으로 받아들인다고 하였다. 김교헌과 권선중(2003)의 연구에서 '부정적 태도' 및 '말립압력'에 대한 지각에도 불구하고 병적도박자들이 더 높은 수준의 '도박의도'를 가지고 있는 것은 잃은 돈을 만회하려는 강력한 돈 추구 동기와 비합리적 도박 신념의 영향에 의한 것으로 보았다. 즉, 금전적인

동기가 병적도박을 예측할 수 있는 중요한 요인이지만, 이를 좀 더 세부적으로 보기 위해서는 돈을 잃은 경험과 이를 만회하기 위해 나타나는 도박 행동에 대해서도 고려해야 하는 부분이라 할 수 있다.

이러한 Big-loss에 관한 연구는 도박중독 예방 상담 장면에서 도박중독의 위험성 및 폐해, 도박으로 돈을 따는 것의 확률적 어려움 등에 대한 상담뿐만 아니라 자신에게 적절한 일평균 게임 금액 및 시간을 정하고 지킴으로서 Big-loss를 경험하지 않도록 하는 것이 건전게임을 지속할 수 있고, 문제성 도박 및 병적 도박으로 이어지지 않는 중요한 요소라는 것을 다시 한 번 확인해주는 결과라고 할 수 있다.

기존 연구들에서는 Big-win 또는 승리접근경험에 대해 도박장과 비슷한 환경을 구성하여 주로 실험실에서 연구가 이루어졌으며, Big-loss에 대해서는 상대적으로 실험 조치가 쉽지 않아 연구가 많이 이루어지지 않았다. 본 연구에서는 실제 카지노 게임장을 이용하고 있는 이들을 대상으로 연구가 진행되었고, 실제 Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향을 알아보았는데 의의가 있다. 그리고 도박행동 및 과거 경험에서 일평균 게임 금액과 Big-loss 금액의 비율이 문제성 도박행동의 심각성을 예측하는 유의미한 예측변인이 될 수 있다는 점에서 본 연구의 의의를 가진다. 이는 도박중독 상담 장면에서 도박문제의 중요한 예측변인으로 적용시킬 수 있을 것이다.

본 연구가 가지는 한계점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 Big-win 경험과 Big-loss의 경험을 일 평균금액의 3배 이상을 따거나 잃는 것으로

정의하였다. 하지만 일평균 게임 금액의 3배를 잃고 따는 경험은 도박에서 종종 일어날 수 있으며, 도박을 하는 목적과 동기에 따라 같은 비율의 금액이라도 각자 체감하는 비중은 다를 것이다. 비임상집단을 대상으로 배팅금액의 100배의 배당률을 적용하여 Big-win을 설정한 실험연구(정성훈 등, 2012)가 있기도 하지만, 실제 카지노를 이용하고 있는 임상집단에서 일평균 게임 금액의 수십 배 이상의 금액을 잃거나 딴 경험이 있는 이들을 대상으로 집단을 구성할 정도의 인원을 모집하는데 어려움이 있다. 둘째, 본 연구에서는 참여자의 도박기간에 대한 자료를 수집하지 못했지만, Big-win과 Big-loss의 경험은 도박기간과 밀접한 관련이 있으므로 추가적으로 고려할 필요가 있어 보인다. 이는 추후 연구에서 좀 더 많은 참여자를 모집하고, 도박의 동기와 목적, 기간 등에 따라 좀 더 참여자를 세분화한다면 더욱 신뢰할 수 있는 결과가 도출될 수 있으리라 본다. 그리고 도박행동에 영향을 미치는 금전적인 요인으로서 현재까지 도박을 하면서 총 잃거나 딴 금액, 현재 소득 수준, 부채 등을 적용한다면 이 또한 도박행동에 있어 중요한 예측요인이 될 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 김교현, 권선중 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 261-277.
- 박재욱, 이인혜 (2006). 비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박행동에 미치는 효과: Corr의 결합하위체계 가설을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 11(4), 853-870.

- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. *한국심리학회지: 건강*, 14(3), 667-675.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 9(2), 351-378.
- 이홍표 (2002). 도박의 심리. 서울: 학지사.
- 이홍표 (2003a). 도박동기와 병적 도박의 관계. *한국심리학회지:건강*, 8(1), 169-189.
- 이홍표 (2003b). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. *한국심리학회지: 임상*, 22(2), 415-434.
- 임자영, 현명호 (2009). 승리 접근 경험이 도박 행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 임상*, 28(2), 379-393.
- 정성훈, 장문선,곽호완, 구본훈 (2012). 비임상집단에서 충동성과 우연-기술수준에 대한 지각 및 Big-win의 유/무가 도박행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 건강*, 17(4), 885-909.
- 황현국, 이인혜 (2009). 도박 게임의 승·패에 따른 각성 수준과 배팅액의 변화: 충동성의 증세효과를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 14(2), 235-253.
- Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (1999). *Gambling and problem gambling in the community: an international overview and critique*. Report Number One of the New Zealand Gambling Survey.
- American psychiatric Association. (1994). *DSM-IV: Diagnostic and statistical manual of mental disorder(4th ed)*. Washington DC: American Psychiatric Association Press.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders(5th ed)*. Washington DC: American Psychiatric Association Press.
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1999). 'Chasing' in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27, 1097-1111.
- Delffabro, P. H., & Winefield, A. H. (1999). Poker-machine gambling: Analysis of within-session characteristics. *British Journal of Psychology*, 90, 423-439.
- Dickerson, M. G. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalizing from one form of gambling to another. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 225-245.
- Gaboury, A., Ladouceur, R. (1989). Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior and Personality*, 4, 411-421.
- Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluations of randomly determined gambling outcomes. *Journal of Experimental and Social Psychology*, 22, 228-241.
- Gray, J.A. (1987). Perspective on anxiety and impulsivity: a commentary, *Journal of Research in Personality*, 21, 493-509.
- Griffiths, M. D. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling studies*, 6, 31-42.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal Personality and Social Psychology* 32, 311-328.
- Lesieur, H. R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry*, 42, 79-87.
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling : A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 7, pp. 5-39.
- Loxton, N. J., Nguyen, D., Casey, L., & Dawe, S. (2008). Reward drive, rash impulsivity and punishment sensitivity in problem gamblers. *Personality and Individual Differences*, 45,

167-173.

- Marie, F. P., Robert, L. (2007). The knowledge of mathematics on gambling behaviors and erroneous perception. *International Journal of Psychology*, 42(4), 134-140.
- Productivity Commission (1998). *Australia's gambling industries. issue paper*; Canberra: Author.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P. (1998). A self-report measure of gambler's maladaptive beliefs: initial psychometric properties, *Poster presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington, D.C.*
- Wallace, J. F., Joseph, P., & Newman. (1991). Failures of Response Modulation : Impulsive behavior in anxious and impulsive individuals. *Journal of research in personality* 25, 23-44

원고접수일: 2013년 11월 27일

논문심사일: 2013년 12월 18일

게재결정일: 2014년 1월 19일

Effects on Experiences of Big-win and Big-loss for the Severity of Problems in Gambling

Hyun soo Mok Ki Ppeum Park Sung gun Kang
KL Addiction Care Center

Soon taeg Hwang
Department of Psychology,
Chungbuk National University

The monetary factors have been considered as a role of reward and reinforcement in gambling behaviors, especially the Big-win experience is main influencing factor. This study investigated the effects on experience for Big-win and Big-loss on the problems in gambling behaviors. For this research, 160 participants who had visited the KL Addiction center were asked to answer the KCPGI, the irrational beliefs scale, depression and anxiety scales, which investigated the daily average money for gambling, Big-win amount money, and Big-loss amount money. The participants were divided into four groups according to the experiences of Big-win and Big-loss. In the study, there were significant main effects in Big-loss and significant interactions between the Big-win and Big-loss experiences. These results showed that the severity of problematic gambling increases in the Big-loss experience group and further increases in the Big-win and Big-loss interaction groups. Finally, the limitations and suggestions of further research were discussed.

Keywords: gambling, Big-win, Big-loss, problem gambling index, irrational gambling beliefs