

## 카지노 유치지역 주민의 도박참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도: 강원도 폐광지역을 중심으로\*

이 인 혜<sup>†</sup>

강원대학교 심리학과

본 연구에서는 카지노를 유치한 강원 남부 폐광지역 주민들의 도박참여 및 도박중독의 실태를 살펴보고, 도박참여와 도박중독의 정도에 따라 주민이 지각하는 삶의 만족도에서 차이가 있는지, 그리고 폐광지역 내에서도 지역 간 차이가 있는지를 확인해 보고자 하였다. 이를 위해 본 연구에서는 카지노 시설과의 근접성에 따라 지역을 세 곳으로 구분하였다; 고한·사북읍, 태백시, 그리고 기타 정선군 지역. 이 세 지역에 거주하는 주민 559명에게 도박실태 척도, K-NODS, 카지노의 영향력에 대한 지각 척도, 그리고 삶의 만족도 척도를 실시하였다. 연구결과, 도박중독과 삶의 만족도 간에는 유의미한 부적 상관을 보였다. 거주지에 따라 카지노의 영향력에 대한 지각, 도박중독 그리고 삶의 만족도에서 차이가 있었다; 카지노의 영향력에 대해서는 태백이 고한·사북보다 그리고 태백이 정선의 기타지역보다 더 긍정적으로 지각하였고, 삶의 만족도에서는 기타지역이 고한·사북지역과 태백지역보다 더 긍정적으로 나타났다. 반대로 도박중독은 고한·사북이 태백지역보다 높았다. 거주지에 따른 도박중독자 수에서도 차이가 있었다; 문제성 및 병적 도박자군에 속하는 사람의 비율은 고한·사북이 태백과 기타지역보다 2배 이상 높은 것으로 나타났고 병적 도박 집단이 다른 집단들보다 여러 가지 도박행위에 관여하는 정도가 컸다. 이 같은 결과에 대해 낙후된 지역 경제에 도움을 주기 위해 폐광지역에 카지노장이 설립되었지만 그 지역민에게 폐해로 작용될 수 있음을 논의하였다.

주요어 : 도박행동, 도박중독, 도박문제, 삶에 대한 만족도, 도박시설에의 접근성, 카지노 유치지역

\* 본 연구는 학술진흥재단의 기초학문육성사업(KRF-2003-072-BM1004)의 재정적 지원에 의해 수행되었음

† 교신저자 : 이인혜, 강원대학교 심리학과, (200-701) 강원도 춘천시 효자2동, Email : inheyi@kangwon.ac.kr

강원도의 폐광지역은 태백, 삼척, 영월 그리고 정선에 이르는 강원도 남부지역을 지칭한다. 이 지역은 1960년대 초 한국의 산업화가 본격화되면서 정부의 석탄산업 육성정책에 따라 산업화에 필요한 에너지를 공급해주는 신흥 탄광도시로 급성장했다. 하지만 1980년대 이후 불어 닥친 석탄산업의 급격한 사양화로 인해 이제는 폐광지역으로 전락한 곳이다.

폐광으로 인한 지역쇠퇴는 실업율과 범죄율의 증가, 인구감소 및 지가의 하락 등으로 이어져서 이 지역은 지금까지 한국 사회의 그 어디에서도 찾아 볼 수 없을 정도로 지역 경제와 사회분위기가 침체되었다(정성호, 2005). 이에 폐광지역 주민들은 생존대책의 일환으로 주민운동을 전개하였고, 그 결과 1995년 폐광지역 개발지원에 관한 특별법이 국회를 통과함에 따라 2000년 10월 정선군 고한읍에 국내 유일의 내국인 출입이 가능한 '스몰 카지노'가, 그리고 2003년 3월에는 '메인 카지노'까지 개장되었다(원기준, 2005).

카지노 산업의 유치는 일단 지역 경제의 활성화라는 측면에서는 긍정적인 효과를 끌어냈다. 카지노가 위치한 고한, 사북 지역뿐만 아니라 인근 태백시에 이르기까지 건설사업 활성화, 주민의 고용 증가, 각종 부대사업에 대한 지역 주민 참여, 직원의 유입 등에 의해 경제적 활성화가 이루어졌다(원기준, 2002; 이충기, 2001). 그러나 카지노가 지역 주민의 심리·사회적인 측면에서는 오히려 악영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 카지노, 즉 도박 산업은 정선을 낙후된 폐광지역에서 곧바로 도박과 향락의 우범지역으로 이동시킨 꼴이 되었기 때문이다. 이를테면 숙박시설, 유흥업소, 전당포 등 카지노와 연관된 시설들은 기형적인 주거 환경을 만들어 냈고, 건전한 게임 문

화가 정착되지 못한 환경에서 도박장의 개설은 지역주민의 사행심 증가, 재산탕진, 도박중독, 가정파탄, 범죄증가, 청소년 도박, 어린이 방치 등 개인적 및 사회적으로 광범위한 부작용을 낳고 있다(이충기, 2001). 그래서 카지노가 개설된 지 2주년이 지난 시점에서부터 "행존을 위해 카지노를 유치했지만, 카지노가 더 이상 희망이 아니다"라는 주장이 정선 지역사회에서 나오기 시작했다(원기준, 2002). 현재 정선과 그 인근 지역사회는 카지노로 인해 나름대로 개인적, 사회적, 경제적 대가를 치루고 있다.

도박의 합법화는 도박에의 접근성(gambling availability)으로 이어지기 때문에 도박의 합법화의 즉각적인 결과는 도박중독자 수의 급증으로 나타난다고 알려져 있다(이태원, 김석준, 1998; Goodman, 1995; Lorenz, Politzer & Yaffee, 1990; Volberg, 1994). 즉 바로 그 지역에 거주하는 주민이 도박중독 피해를 직접적으로 받는다는 것이다. 합법적 도박의 이러한 부정적 영향은 도박 합법화 과정에서 또는 그 결과로 주민의 도박에 대한 태도가 부정적인 것에서 긍정적으로 변하고, 도박의 합법화로 인해 도박에 대한 일반인들의 접근이 전보다 쉬어져서 도박을 할 기회가 늘어나는 데 기인한다(Abott, Cramer & Sherrets, 1995).

접근성 이외에 도박 관련 문제를 증가시키는 위험 요인들로 연령(젊은 층), 성별(남자), 교육수준(대학), 정신장애와의 공병여부(특히 기분장애와 알콜남용), 반사회적 행동의 과거력과 도박의 가족력(Shaffer, Hall & Vander Bilt, 1997), 그리고 실직(Abbott & Volberg, 1996) 등이 많이 거론되고 있다. 그러나 미국과 캐나다에서 행해진 연구들을 메타분석한 결과 도박과 관련된 문제발생율의 증가는 도박접근성

과 직접 상관이 있는 것으로 나타났다. 이 두 나라에서 1977년에서 1997년 사이에 거의 모든 종류의 도박에서 접근성이 증가되었는데, 이 시기에 도박 관련 문제들의 유병율도 따라 증가되었다(Shaffer et al., 1997). 주목할 것은 도박문제의 유병율은 특히 카지노 게임과 복권의 합법화와 관련이 깊었다는 것이다(Emerson & Laundergan, 1996; Volberg, 1995).

도박 접근성에는 도박 시설과의 근접성(access), 즉 물리적 거리도 포함된다. NORC(The National Opinion Research Center, 1999)는 최근에 카지노 시설과의 거리와 도박문제 및 병적 도박의 유병율의 관련성을 조사했는데, 거주지의 50마일 이내에 카지노 시설이 위치해 있을 때 50-250 마일 이내에 위치해 있을 때보다 유병율이 2배나 되었다. 뉴질랜드에서도 유사한 결과가 제시되었는데, 카지노 시설이 새로 개장하게 되면 도박문제 때문에 국가에서 운영하는 긴급전화(gambling hotline)를 이용한 사람의 수가 급증하는 것으로 나타났다(Sullivan, McCormick & Sellman, 1997).

도박은 즐거움·친밀감·성취감 등을 제공해 주는 인간의 보편적인 놀이행동 중의 하나지만, 위험·도전·경쟁 등이 결합함으로써 놀이에 수반되는 즐거움과 함께 금전획득이라는 이중의 즐거움을 제공해주기 때문에 강력한 중독효과를 야기한다(김석준, 강세현, 1996; Lorenz, Politzer, & Yaffee, 1990). 도박중독은 정신장애의 진단체계인 DSM-IV(APA, 1994)에도 '병적 도박'으로 분류되어 있듯이, 충동 조절 능력에서 현격한 무능력이 나타나는 정신장애의 일종이다. 도박중독자는 도박으로 인해 온갖 부정적인 결과가 발생했음에도 불구하고 자신의 도박행위에 대해 만성적인 통제 상실을 경험하는 것이 특징이다.

도박중독은 사교성 도박으로 시작해서 문제성 도박을 거쳐 병적 도박으로 이르는 단계를 거친다. 첫 단계인 사교성 도박은 즐거움이나 놀이·사교를 목적으로 제한된(계획된) 기간 동안 게임을 즐기며 잃든 따든 게임을 중지할 수 있다. 즉 게임에 대한 통제력이 유지된다. 그러나 우연한 기회에 큰돈을 딴 후 다시 게임장을 찾으면서 문제성 도박자로 발전할 가능성이 있다. 두 번째 단계인 문제성 도박은 손실 금액을 회복하기 위해 단기추격 매수를 하고 자신의 의지에 반해 통제력의 상실을 보이는 등 도박 관련 문제행동을 나타낸다. 그리고 생활의 중심이 점차 도박으로 옮겨가면서 직업을 잃거나 가정불화를 경험하지만 금단증상이나 내성 등 보다 심각한 중독 증상을 나타내지는 않는다. 마지막 단계인 병적 도박은 개인의 삶에서 중요했던 모든 것을 무시한 채 도박에만 집착하게 되고, 도박을 하지 않으면 불안·초조해져 도박장에 갈 돈을 구하기 위해 불법적인 일도 저지르며 불면증과 스트레스 관련 질환을 보이고 우울증과 자살사고도 흔하다(이홍표, 2002; 중앙대학교, 2004).

도박중독의 평생 유병율은 미국의 경우 1.4~2.8%(Volberg, 1997), 캐나다는 1~3%(Kezwer, 1996), 호주는 무려 7.1%(Dickerson, Bron, Hong, & Cottrel, 1996)로 보고되고 있다. 한국의 유병율에 대해 이시형, 이세용, 정현희 및 최현숙(1999)은 4.1%로, 그리고 김교현, 이홍표 및 권선중(2005)은 일반인의 1.3~2.6%가 도박중독으로 추정된다고 보고하고 있다. 이시형 등(1999)과 김교현 등(2005)의 연구결과에 비추어 볼 때 한국인은 호주를 제외한 다른 국가들과 비슷한 유병율을 갖고 있다고 할 수 있다.

도박게임의 이용 정도가 심해질수록 도박자의 전반적인 삶의 질도 떨어진다. 경제적인

손실이 늘어나고 가정이나 직장에서 갈등이 유발되며 대인관계에서 소외와 고립을 경험하고 절망·좌절·분노·불안 등의 부정적인 정서를 경험하는 등 부정응적이 되면서 삶의 만족도가 낮아지기 때문이다. 문제성이나 병적 도박자는 내재된 불안과 자기불확실감이 높고, 자존감이 낮다고 한다. 중앙대학교(2004)의 연구에서 병적 도박자와 문제성 도박자는 사교성 도박자에 비해 전반적인 삶의 질이 떨어지는 것으로 확인되었다. 즉 가정생활, 대인관계, 자기자신, 및 현재의 경제수준에 대해 병적 도박자가 문제성 도박자보다 그리고 문제성 도박자가 사교성 도박자보다 더 불만인 것으로 나타났고, 도박게임 시작 전과 비교해 볼 때 병적 도박자는 나머지 두 집단보다 도박에 빠진 후 자신의 삶이 더 황폐해졌다고 평가하였다. 또한 현명호(2005)는 실직 경험이 있는 도박자들 중 90%가 병적 도박자였으며, 문제성 도박자의 8%도 실직 경험을 갖고 있고 이 두 집단의 이혼율도 사교성 도박집단보다 높다고 보고하였다.

폐광지역의 급격한 생활환경의 변화 또한 지역 주민들에게 수많은 적응의 과제를 부여하기 때문에 생활변화 그 자체가 스트레스로 작용할 것이다. 지역주민들은 하루아침에 탄광노동자에서 서비스업 종사자로 바뀌어 새로운 업무에 적응해야 하며, 새로운 환경에 맞춰 생활해야 한다. 이 변화를 주민들이 오랫동안 소망해왔다 하더라도 처음에 기대했던 것과는 달리 카지노로 인해 여러 가지 폐해를 경험하게 된다면 심리적 안녕감에 큰 손상을 입게 될 것이다. 카지노가 고용과 소득 증대 같은 경제적인 부분에서 향상을 가져왔다 해도 심리적 만족감 같이 주관적으로 지각하는 삶의 질적인 부분도 이전보다 더 나아졌다고

는 볼 수 없다. 삶에 대한 만족감은 경제적으로 뿐만이 아니라 심리적으로도 안정될 때 비로소 경험되는 주관적인 감정(조은경, 1995; 한성열, 1995)이기 때문이다.

현재 국내에서는 도박 산업이 위치해 있는 지역 주민의 도박실태 또는 도박중독에 관한 경험적이고 체계적인 연구가 활발하지 못한 실정이고, 특히 국내 유일의 내국인이 출입이 가능한 정선지역 주민들의 도박의존성 실태와 심각성에 대한 연구는 전무한 실정이다. 따라서 카지노를 위해 형성된 특정 지역사회의 도박중독 실태에 관한 연구가 시급하다고 할 수 있다. 또한 현재 카지노가 지역 주민들의 삶에 미친 영향을 알아본 연구도 절대적으로 부족한 실정이고, 그나마 행해진 연구(예; 이충기, 2001)도 소득증가나 주거시설의 쾌적함 등 사회지표에서의 변화를 알아봤지 심리적 경험에 초점을 맞춘 것은 없었다. 삶의 질은 본질적으로 주관적이기 때문에 주관적인 부분을 객관적 지표로 평가하는 것은 부정확할 수밖에 없다. 따라서 폐광지역에 카지노가 개장된 지 5년이 지난 이 시점에서 지역주민이 지각하는 삶의 질을 사회지표가 아닌 심리적 지표로 접근하는 연구가 요구된다.

본 연구는 카지노를 유치한 강원 남부 폐광지역 주민들의 도박참여 및 도박중독의 실태를 살펴보고, 도박참여와 도박중독의 정도에 따라 주민이 지각하는 삶의 만족도에서 차이가 있는지를 알아보고자 시도되었다. 특히 본 연구는 폐광지역 내에서도 카지노 시설과의 근접성에 따라 도박참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도에서 지역 간 차이가 있는지를 확인해 보는 데 초점을 맞추었다.

이를 위해 본 연구에서는 비교 지역을 세 곳으로 구분했는데, 강원도 정선군내의 고

한·사북읍'과 정선읍·남면 등의 '기타 정선군 지역', 그리고 '태백시'로 구분하였다. 이 세 지역은 모두 강원랜드 카지노장으로부터 80km(50마일) 이내에 있는 지역으로 고한·사북은 카지노 시설이 위치해 있는 지역이고, 태백시와 기타 정선군 지역은 물리적 근접성의 측면에서 볼 때 카지노 시설에의 접근성이 고한·사북보다 떨어지는 지역들이다. 현재 이 세 지역 주민들은 모두 강원랜드 카지노장 출입이 제한되어 있어 낱짜를 정해 놓고 한 달에 한 번만 카지노 시설을 이용할 수 있도록 되어 있다.

본 연구에서는 이 지역주민들이 참여하고 있는 다양한 도박행위의 실태를 알아보기 위해 본 연구자가 문항을 구성하였고, 나머지는 기존에 개발되어 있는 척도들을 사용하였다. 그리고 삶의 만족도는 긍정적인 정서, 주관적 안녕감(subjective well-being), 그리고 자아존중감으로 알아보았다. 사회과학자들은 주관적 안녕감과 삶의 만족도를 같은 의미로 사용하고 있지만(Diener, 1984), 본 연구에서 삶의 만족도를 세 부분으로 평가하였다. 그 이유는 개인적 수준에서 삶의 만족도에는 인지적 측면의 달성지각, 감정적인 측면의 즐거움, 그리고 직무만족과 자기존중의 요소가 포함되어 있다고 알려져 있기 때문이다(Veenhoven, 1991, 이순목, 1995에서 재인용). 본 연구에서는 특히 주관적 안녕감에 생활조건, 대인관계, 직업, 수입, 건강 등 생활 전반에 걸친 만족도를 포함시켰다. 일반적으로 행복한 사람에 대한 기술이 심리적으로 잘 적응하고 있는 사람에 대한 기술과 유사하다. 즉 행복한 사람들은 낙천적이고 따뜻하며, 정서적으로 안정되어 있고, 높은 통찰력과 함께 자신에 대해 긍정적으로 느끼며 자아강도도 강한 것으로 묘사되고 있다

(Costa & McCrae, 1980). 따라서 삶의 만족도를 알아보기 위해서 다차원적 접근이 필요하다고 판단하였다.

병적 도박에 이르는 단계에 비추어 볼 때 카지노 시설에의 접근이 용이한 지역주민이 처음에는 호기심이나 오락으로 도박을 시작하다가 도박중독으로 빠질 위험성이 가장 높을 것으로 예상되며, 따라서 이 지역주민들의 도박중독 유병율도 한국의 기준치보다 높을 것으로 예상된다. 아울러 고한·사북지역 주민들이 비교되는 다른 두 지역보다 도박중독자의 수가 많을 것으로 예상된다. 이 연구를 통해 이 같은 예측이 사실로 확인된다면, 지역 내의 도박중독자를 양산한다는 카지노의 가장 큰 폐해를 입증하는 것이며, 현재 카지노를 유치하려고 시도하고 있는 국내의 다른 지역 사회에 시사점을 제공해 줄 수 있을 것이며, 경마나 경륜이 유치되어 있는 다른 지역에서도 참고자료로 활용될 수 있을 것이다.

도박의 합법화는 정부와 지방자치단체의 재정적 수입을 증가시킴으로써 경제적 이득의 효과는 즉각적으로 가시화된다. 그러나 도박중독, 범죄율의 증가 같은 문제는 훗날에 발생하기 때문에 도박의 사회적 폐해는 과소평가되기 쉽다. 도박중독자의 양산 같은 카지노의 부작용이 카지노 설립 당시부터 예견된 것이었다 해도 지금 그 부작용의 정확한 실태를 파악할 필요가 있다. 이제 메인(main) 카지노장까지 개설된 시점에서 지역 주민들이 경험하고 있는 도박문제의 실상에 대한 정확한 진단과 평가가 이루어져야 하며, 이를 통해 향후 그 대책이 모색될 수 있을 것이다.

## 방 법

### 연구 참여자

연구 참여자들은 강원도 정선군과 태백시에 거주하는 주민 559명(남자 299명, 여자 258명, 성별 무응답자 2명)이었다. 이들을 거주지별로 구분해 보면 정선군 사북과 고한읍 주민 333명, 기타 정선군 거주자 67명 그리고 태백시 거주자가 155명이었다. 연구 참여자 중 남자의 평균연령은 42.47세였고, 여자는 39.36세였다. 연령대별 분포를 보면 '20대' 19.6%(남자 7.6%; 여자 12.1%), '30대' 27.6%(남자 15.0%; 여자 12.6%), '40대' 26.8%(남자 15.9%; 여자 11.0%), '50대' 17.7%(남자 11.2%; 여자 6.5%), 그리고 '60대 이상'은 8.3%(남자 4.3%; 여자 4.0%)였다.

연구 참여자들의 교육수준은 '중학교 졸업 이하(29%)', '고등학교 졸업(39.4%)', '전문대 졸업 이상(30.3%)'으로 나타났고, '무응답'이 1.4%였다. 월수입은 '100만원 이하(31.8%)', '100-150만원 미만(26.5%)', '150-250만원 미만(24.5%)', '250만원 이상(13.8%)'이었고, '무응답'은 3.4%였다. 이들의 현재 직업은 '농수산업(6.6%)', '노무직(13.6%)', '기능직(10.9%)', '판매직(12.7%)', '전문직(18.8%)', '관리직(3.8%)', '기타(18.2%)', 그리고 '무직 및 무응답(12.2%)'이었다.

### 측정도구

#### 도박중독 척도

지역주민의 도박심각성을 평가하기 위해 「K-NODS」를 사용하였다. NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems)는 시카고

대학의 National Opinion Research Center(NORC)가 1999년 도박문제의 사회·경제적 영향에 대한 범국가적 조사를 위해 DSM-IV의 병적 도박의 진단준거를 면접식으로 적용할 수 있게 만든 도구이며, K-NODS는 NODS를 김교헌(2003)이 한국판으로 표준화한 것이다. K-NODS는 일생에 걸친 도박문제를 조사하는 L(lifetime)형과 지난 1년간의 도박문제를 조사하는 P(past year)형이 있는데, 각각 진위형 응답을 요구하는 17개 문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 P형을 사용하였다. 본 연구에서 산출한 이 척도의 신뢰도는 Cronbach  $\alpha$  계수가 .92였다.

NORC(1999)의 기준에 따라 도박문제의 정도로 집단을 구분하면, 0점은 '비도박자 혹은 낮은 위험 집단', 1-2점은 '위험집단', 3-4점은 '문제성 도박자', 그리고 5점 이상은 '병적 도박자'로 구분된다.

K-NODS에 포함되어 있는 10개의 진단준거는 다음과 같다; 도박에 몰두, 내성, 금단증상, 조절실패, 도피, 본전회복, 거짓말, 탈법행위, 중요 관계의 손상, 구제요청.

#### 도박참여 실태

지역주민의 도박참여 정도를 알아보기 위해 본 연구자가 구성한 5개 문항의 척도를 사용하였다. 이 척도는 지난 1년 간 '복권', '화투', '경매(인터넷, 케이블 TV 경매 포함)', '인터넷 도박(포커, 고스톱 등)', 그리고 '카지노 게임'의 참여 정도를 5점 척도로 평정하게 되어 있다. 점수 범위는 5~25점이며, 점수가 높을수록 도박에 관여하는 정도가 큰 것으로 평가된다. 본 연구에서 산출한 도박실태 척도의 신뢰도는 Cronbach  $\alpha$  계수가 .68이었다.

### 카지노의 영향력에 대한 지각

카지노에 대한 태도는 지역주민이 지각하는 카지노유치가 지역사회에 미친 긍정적 또는 부정적 영향력을 말하며, 이를 평가하기 위해 Roehl(1999)이 미국 Nevada 주 주민들을 대상으로 사용한 「카지노에 대한 지각된 영향력」 질문지를 한국어로 번안하고 수정하여 사용하였다. 이 질문지는 5점 척도의 총 7개 문항으로 구성되어 있다;

- 우리 지역에 카지노장이 들어선 이후 직업이 더 많아졌다.
- 지역주민들이 예전보다 도박을 더 많이 하게 되었다.
- 강원도가 더 살기 좋은 곳이 되었다.
- 아동과 청소년들이 도박에 영향을 받을 기회가 더 많아졌다.
- 내 고장이 더 살기 좋은 곳이 되었다.
- 우리 지역에 도박과 연관된 험잡꾼들이 더 많아졌다.
- 도박을 함으로써 지역주민들이 예전보다 일을 덜 하게 되었다.

이 척도의 점수 범위는 7~35점이며, 점수가 높을수록 긍정적인 태도를 가지고 있다고 평가된다. 본 연구에서 산출한 이 척도의 신뢰도는 Cronbach  $\alpha$  계수는 .61이었다.

### 삶의 만족도 척도

본 연구에서는 지역주민의 생활만족도를 알아보기 위해 김승아(1997)가 구성한 「산재장애인의 주관적 안녕감 척도」를 일반인들에게 맞게 수정하여 사용하였다. 이 척도는 '정서', '주관적 안녕감', 그리고 '자아존중감'의 세 부분으로 구성되어 있다. 김승아는 이홍철(1993)이 개발한 기분평정척도를 이용하여 정서적 측면을 구성하였고, 주관적 안녕감은 Diener,

Emmons, 및 Griffin(1985)의 인생만족도 척도와 조명한, 김경동 및 강현두(1993)의 삶의 질 척도를 토대로 구성했으며, 자아존중감은 Rosenberg (1965)의 자아존중감 척도를 사용하였다.

삶의 만족도 척도는 5점 척도로 긍정적 정서, 주관적 안녕감, 자아존중감이 각각 15개(점수범위; 15~75점), 21개(점수범위; 21~105점), 그리고 10개 문항(점수범위; 10~50점)이었으며, 점수가 높을수록 삶의 만족도가 높은 것으로 평가하였다. 본 연구에서 산출한 정서, 주관적 안녕감, 자아존중감 하위 척도별 Cronbach  $\alpha$  계수는 각각 .91, .90, .68이었다.

### 절차 및 자료 처리

2005년 2월 20일부터 24일까지 강원도 정선군 고한읍, 사북읍, 그리고 태백시에서 질문지 조사를 실시하였다. 자료는 상관관계분석, 일원변량분석, 그리고  $\chi^2$  검증의 방법을 통해 처리하였다.

## 결 과

본 연구 대상의 도박참여 실태는 표 1과 같다. 복권, 화투, 경마, 인터넷 도박, 카지노 모두에서 '거의 안 한다'로 응답한 사람의 비율이 제일 높았는데, 각각 66.7%, 71.7%, 86.9%, 71.7%, 78.7%로 나타났다. '월 회'로 응답한 사람은 복권에서 제일 많았고, '월 2-3회'라는 응답은 화투에서 제일 높았지만 복권에서도 유사하게 나타났다. '매주 한다'고 응답한 사람의 비율은 복권에서 제일 많았고, 그 다음이 인터넷 도박이었으며, '월 5회 이상 한다'고 응답한 비율은 인터넷 도박에서 5.2%로 가

표 1. 도박 참여 실태

	거의 안한다	월1회	월2~3회	매주	월5회 이상	무응답
복권	373(66.7)	69(12.3)	40(7.2)	50(8.9)	6(1.1)	21(3.8)
화투	401(71.7)	45(8.1)	44(7.9)	27(4.8)	13(2.3)	29(5.2)
경마	486(86.9)	11(2.0)	11(2.0)	6(1.1)	4(0.7)	41(7.3)
인터넷 도박 (포커·고스톱)	401(71.7)	38(6.8)	29(5.2)	34(6.1)	29(5.2)	28(5.0)
카지노	440(78.7)	60(10.7)	13(2.3)	4(0.7)	3(0.5)	39(7.0)

장 높았다.

본 연구에서 사용한 각 척도점수 간의 상관관계는 표 2에 제시되어 있다. 표에 제시되어 있듯이, 도박참여 현황과 도박중독 및 카지노의 영향력 지각 간에 유의미한 정적 상관이 있었다. 즉 여러 도박행위에 관여하는 점수가 높을수록 도박중독 점수도 높았으며( $r=.418, p < .01$ ), 지역사회에 미친 카지노의 영향력을 긍정적인 것으로 지각했다( $r=.134, p < .01$ ). 도박현황과 삶의 만족도 간에는 유의미한 상관이 없었으나, 도박중독과 삶의 만족도 간에는 유의미한 부적 상관을 보였다. 즉 도박중독 점수가 높을수록 부정적인 정서를 경험하며( $r=-.275, p < .01$ ), 주관적 안녕감도 떨어지고

( $r=-.250, p < .01$ ), 자아존중감도 낮았다( $r=-.263, p < .01$ ). 그러나 카지노의 영향력 지각과 삶의 만족도 간에는 유의미한 상관이 없었다.

본 연구의 초점인 거주지에 따라 도박현황과 도박중독 그리고 삶의 만족도에서 차이가 있는지를 알아본 결과(표 3과 4), 거주지에 따라 카지노의 영향력 지각( $F(2, 552)=7.335, p < .01$ )과 삶의 만족도(긍정적 정서:  $F(2, 552)=5.907, p < .01$ , 주관적 안녕감:  $F(2, 552)=6.496, p < .01$ )에서 차이가 있었다. 도박중독 점수에서도 거주지 간 차이가 유의미했다( $F(2, 552)=3.005, p=.05$ ). 사후검증 결과, 카지노의 영향력에 대한 지각에서 태백이 고한·사북보다 더 긍정적

표 2. 각 척도 간 상관관계

	도박실태	도박중독	카지노영향	만족도1	만족도2	만족도3
도박실태	1.000					
도박중독	.418**	1.000				
카지노 영향력	.134**	.096*	1.000			
긍정적 정서	-.065	-.275**	.000	1.000		
주관적 안녕감	-.060	-.250**	-.021	.553**	1.000	
자아존중감	-.044	-.263**	-.046	.335**	.493*	1.000

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

이었다. 삶의 만족도에서는 기타지역이 고한·사북지역과 태백지역보다 더 긍정적인 정서를 경험하며 주관적 안녕감도 높은 것으로 나타났다. 도박중독 점수는 고한·사북이 태백지역보다 높았다(표 3 참조).

거주지에 따른 도박중독자 수와, 집단 간 도박중독자 비율의 차이를  $\chi^2$  검증한 결과는 표 5와 같다. 도박중독을 도박중독 위험이 없는 집단(0점), 위험집단(1-2점), 문제성 및 병적 도박집단(3점 이상)으로 구분했을 때 지역 간

표 3. 거주지에 따른 각 척도 점수와 사후검증표

	1. 고한·사북 (N=333)		2. 태백 (N=155)		3. 기타 (N=67)		전체 (N=555)		사후검증 평균차이(I-J)
	평균 (표준 편차)	범위	평균 (표준 편차)	범위	평균 (표준 편차)	범위	평균 (표준 편차)	범위	
도박실태	6.75 (3.33)	0-21	6.63 (2.91)	0-17	6.10 (2.32)	4-18	6.64 (3.11)	0-21	n
도박중독	1.54 (3.18)	0-16	.92 (2.37)	0-14	.93 (2.75)	0-13	1.29 (2.94)	0-16	1-2=.624, p=.029
카지노 영향력	17.29 (4.26)	0-31	18.72 (4.23)	0-31	16.91 (3.69)	10-23	17.64 (4.23)	0-31	1-2=-1.431, p=.000 2-3= 1.806, p=.003
긍정적 정서	48.43 (12.71)	0-74	48.94 (9.77)	17-74	53.82 (11.18)	10-73	49.22 (11.89)	0-74	1-3=-5.394, p=.001 2-3=-4.879, p=.005
주관적 안녕감	59.83 (12.56)	18-97	58.19 (11.34)	31-93	64.60 (12.28)	21-87	59.94 (12.32)	18-97	1-3=-4.771, p=.004 2-3=-6.410, p=.000
자아 존중감	28.82 (4.69)	0-41	29.49 (4.07)	15-40	30.12 (5.27)	10-42	29.16 (4.62)	0-42	n

표 4. 거주지에 따른 각 척도 점수의 일원변량분석표

	제공합	자유도	평균제공	F	p
도박 중독	51.474	2	25.737	3.005	.050
	4727.239	552	8.564		
카지노 영향력	257.058	2	128.529	7.335	.001
	9672.870	552	17.523		
긍정적 정서	1639.965	2	819.981	5.907	.003
	76627.776	552	138.818		
주관적 안녕감	1933.677	2	966.838	6.496	.002
	82163.591	552	148.847		

표 5. 거주지와 도박중독 점수별 사례수와 집단 간 차이의  $\chi^2$ 검증표

거주지	도박중독			전체	$\chi^2$
	0	1-2	3점 이상		
고한·사북	229	42	62	333	$\chi^2 = 11.942$ df = 4 p = .018
빈도 (%)	68.8%	12.6%	18.6%	100%	
태백·삼척	116	25	14	155	
빈도 (%)	74.8%	16.1%	9.0%	100%	
기 타	55	6	6	67	
빈도 (%)	82.1%	9.0%	9.0%	100%	
전 체	400	73	82	555	
빈도 (%)	72.1%	13.2%	14.8%	100%	

차이가 유의미했다( $\chi^2(4, 548) = 11.942, p < .05$ ). 즉 도박중독의 위험이 없는 사람의 비율은 기타지역에서 가장 높았고, 고한·사북지역이 가장 낮았으며, 도박중독 위험군에 속하는 사람의 비율은 태백, 고한·사북, 기타지역 순으로 높았다. 문제성 도박 이상의 심각한 도박 문제를 갖고 있는 사람의 비율은 고한·사북이 태백과 기타지역보다 2배 이상 높은 것으로 나타났다.

### 논 의

본 연구에서는 카지노 시설이 들어있는 강원도 폐광지역 주민들의 도박참여 및 도박중독의 실태와 심각성을 알아보고, 도박중독과 주민들의 삶의 질을 연결해 봄으로써 카지노 산업이 폐광지역 주민에게 미친 심리적 영향을 확인해보고자 하였다. 본 연구의 초점은 폐광지역 내에서도 카지노 시설에 대한 접근성에 따라 도박참여 및 도박중독, 그리고 삶의 만족도에서 지역 간 차이가 있는지를 알아

보는 것이었다.

연구 결과 지역 주민들의 복권, 화투, 경마, 인터넷 도박, 그리고 카지노 게임에 관여하는 정도가 심각하지 않았다. 복권을 제외하고 거의 하지 않는다'고 응답한 비율이 전체 응답자의 70%를 넘었고, '매주 한다'거나 '월 5회 이상'이라고 응답한 사람의 비율이 모두 5, 6% 이하로 나타났다. 그러나 도박참여 정도와 도박중독 점수 간에는 유의미한 정적 상관이었다. 이는 여러 종류의 도박에 관여하는 정도가 클수록 도박중독에 취약하다는 점을 시사하는 것이다.

또한 도박행위를 많이 할수록, 그리고 도박중독 점수가 높을수록 지역사회에 미치는 카지노의 영향력을 긍정적으로 평가하는 것으로 나타났다. 이 같은 결과는 도박중독자가 카지노 시설에 대한 의존성이 높다는 선행연구 결과와 연관이 있는 것으로 보인다. 내국인 출입이 허용되는 강원랜드 카지노장을 찾는 도박자들을 대상으로 행한 이인혜(2004)의 연구에서도 논의되었듯이, 외지에서 온 카지노게임 중독자들은 가족들에게 돌아갈 수 없는 처

지라 결국 그 지역에 남아 생활할 수밖에 없고, 또 카지노 이외의 방법으로 자신들이 잃은 돈을 복구할 수 없다고 생각하기 때문에 카지노장이 폐쇄되는 것에 대한 강한 거부감을 가지고 있다. 이 점에서 그 지역 주민들도 마찬가지고, 특히 도박문제가 있는 주민들은 카지노 시설에 대한 태도가 외지에서 온 도박자들과 유사하리라고 추측된다. 하지만 도박중독 점수와 카지노의 영향력 지각 간의 상관관계가 통계적으로 유의미한 수준에는 도달했지만 그 상관의 정도가 그리 크지 않아 이런 해석을 입증하기 위해서는 도박중독자만을 대상으로 카지노에 대한 긍정적이고 부정적인 태도를 알아보는 심층적인 연구가 뒷받침되어야 할 것으로 생각된다.

지역 주민들은 카지노의 긍정적이고 부정적인 영향을 체험하며 살기 있기 때문에 카지노에 대해 양가감정을 가지고 있다. 카지노의 심리적 및 사회적 폐해를 잘 알고 있지만 카지노가 그 지역 경제를 떠맡고 있다 시피 한 상황에서 대책 없이 카지노 시설이 폐쇄되거나 옮겨가는 것도 원하지 않는다. 그래서 다른 지역에 내국인 출입이 가능한 카지노 시설이 들어서는 것을 가장 강력하게 반대하는 사람들이 바로 이 지역주민들인 것이다.

본 연구에서 긍정적 정서, 주관적 안녕감, 그리고 자아존중감의 세 영역으로 알아본 삶의 만족도는 도박참여 정도와는 상관이 없었으나 도박중독 점수와는 유의미한 부적 상관을 보임으로써 도박문제를 경험할수록 삶의 질도 떨어지는 것을 확인할 수 있었다. 이는 예상했던 결과이며, 병적 도박자와 문제성 도박자가 사교성 도박자보다 가정생활·대인관계·자기자신 등 삶의 전반적인 부분에서 만족도가 떨어진다는 선행연구(중앙대학교, 2004)

의 결과와도 일치하는 것이다. 도박문제가 심각할수록 우울·불안의 부정적인 정서를 경험하고, 자신의 생활조건·미래·인간관계 등에서 부정적인 지각을 하며, 따라서 실패한 삶을 살고 있는 자신에 대해 실망할 수밖에 없는 것이다.

카지노 시설에의 물리적 근접성도 도박문제와 관련이 있다는 사실이 확인되었다. 카지노 시설인 강원랜드가 위치해 있는 고한·사북 지역 주민이 강원랜드로부터 더 멀리 떨어진 지역의 주민들보다 도박중독 점수가 더 높았고, 삶의 만족도는 강원랜드에의 접근성이 가장 떨어지는 정선군 내의 기타 지역이 비교된 지역보다 더 높았으며, 강원랜드 카지노로부터 상대적으로 멀리 떨어져 있는 태백시에 거주하는 주민들이 카지노의 영향력을 가장 긍정적으로 평가하였다. 이는 카지노개발에 관련하여 고한, 사북 지역 주민의 지각을 알아본 Lee, Kim, 및 Kang(2003)의 연구 결과와 유사한 것이다. Lee 등의 연구에서 카지노로부터 개인적 이득을 얻는 사람들은 카지노의 경제적 및 사회적 영향을 좀 더 긍정적인 것으로 지각했다. 이러한 결과는 카지노가 위치해 있는 고한·사북 지역보다 태백지역이 경제적으로나 사회적으로 더 많은 혜택을 받고 있는데 기인하는 것으로 해석할 수 있다. 본 연구에서는 지역 간 카지노 개장 전과 후의 달라진 사회지표를 비교해 보지 않았지만, 현지 조사 과정에서 특히 고한·사북지역 주민들로부터 카지노로 인한 범죄와 자살율의 증가 같은 사회적 불이익은 고한·사북 지역이 떠맡고 있는 반면에, 주거환경이 상대적으로 좋은 태백은 외지에서 유입된 직원들을 위한 주택건설의 활성화와 이들로 인한 지역경제의 활성화의 혜택을 고스란히 받고 있다는 불평을 많이

들을 수 있었다. 따라서 사회적 이득과 불이익의 측면에서 태백과 고한·사북지역 간에 이러한 차이가 실재하는지를 알아보기 위해 여러 다양한 사회적 지표를 비교해보는 후속 연구와, 주민들 간의 인식의 차이가 있다면 어느 정도인지를 경험적으로 확인해보는 후속 연구가 요구된다.

고한·사북보다 카지노 시설에의 접근성이 떨어지는 정선군내의 기타지역 주민들의 삶의 만족도가 가장 높다는 것은 의미 있는 결과이다. 이 결과를 분석해 보면 태백지역은 카지노 유치 이전부터 도시규모, 편의시설 등 생활여건이 고한·사북 및 기타지역보다 더 나은 곳이었고 카지노 유치 이후 생활여건이 더 좋아졌음에도 불구하고 기타지역의 생활만족도가 태백보다, 그리고 고한·사북보다 더 높았다. 기타지역은 태백처럼 다양한 편의시설을 갖춘 도시도 아니고, 고한과 사북처럼 카지노로 인해 경제적으로 활성화되어 있는 지역도 아닌 낙후된 농촌지역이다. 그럼에도 불구하고 삶의 만족도가 더 높았다는 것은 카지노에의 접근성이 비교집단보다 낮았기 때문으로 해석할 수도 있고, 또 생활만족도에는 지리·경제·사회적 지표이외의 다른 변인들이 관여하고 있다고 해석할 수 있다.

본 연구에서 특히 주목해야 할 결과는 고한·사북 지역 주민들 중 문제성 도박군과 병적 도박군으로 분류될 수 있는 비율(18.6%)이 비교 지역 주민보다 2배나 높았고, 국내에서 발표된 도박중독 평생 유병율(이시형 등 - 4.1%; 김교현 등 - 1.4~2.6%)보다도 4배 이상 높은 것으로 나타났다는 점이다. 이 지역 주민들은 한 달에 한 번만 이용할 수 있다 하더라도 다른 지역에 살면서 카지노에 관심이 없는 사람보다 접근성이 크며, 또 이것이 계기

가 되어 주소를 변경하여 출입하는 등 문제성 도박자 또는 병적 도박자로 진행될 개연성을 예상할 수 있다. 강원랜드가 그 지역주민들은 카지노장을 이용할 수 없도록 안전장치를 해 놓았다지만 상당수의 지역 주민들이 주민등록상의 주소만 변경한 채 카지노장을 '합법적으로' 출입하고 있다는 사실은 공공연한 비밀이다.

그러나 앞에서 논의했듯이, 여러 종류의 도박을 매주 한다고 보고한 사람들의 비율이 5.6%밖에 안 될 정도로 본 연구에 참여한 사람들의 도박 참여 실태는 심각한 것이 아니었다. 그럼에도 불구하고 도박문제를 가진 사람의 비율이 고한과 사북지역은 18.6%였고, 세 지역의 평균도 9.2%나 되었다. 이러한 모순된 결과는 화투·복권 등 일상적인 도박게임을 즐기는 것과 도박중독은 다른 차원의 도박 행위이기 때문으로 생각된다. 이는 도박중독자들은 화투나 복권 같이 일상적인 도박게임보다는 카지노 같이 중독성이 강한 도박에만 흥미가 있다는 의미이다. 따라서 도박관여 정도와 도박중독 점수 간에 정적 상관이 관찰되었지만, 화투·복권 등 일상적인 도박을 하는 것과 도박중독자의 비율이 일치하지 않은 본 연구 결과를 통해 일상의 도박이라도 습관적으로 하는 소수의 사람들은 더 중독성이 강한 도박으로 이어지고, 그래서 도박중독이 되면 시시한 도박게임에는 흥미를 잃게 되는 “도박중독의 악순환” 과정을 추론해 볼 수 있다.

본 연구를 통해 카지노 시설이 위치해 있는 고한·사북 지역 주민들이 도박중독의 위협에 노출되어 있다고 추론할 수 있으며, 카지노의 부정적인 영향도 가장 크게 받고 있다고 결론 내릴 수 있다. 이 같은 결과는 중요한 시사점을 내포하고 있다. 도박의 합법화가 병적 도

박자를 양산하고 삶의 질을 떨어뜨린다는 주장들을 확인하는 것이며, 아울러 낙후된 지역 경제에 도움을 주기 위해 카지노장이 설립되었지만 그 지역주민에게 더 큰 폐해로 작용하고 있다는 경험적 증거로 해석될 수 있다.

로또복권, 슬롯머신장과 카지노 바, 그리고 경마·경륜·경정장에 몰려 있는 인파들에서 한국 사회의 '도박문화'의 현주소를 볼 수 있다. 이런 상황에서 오로지 카지노만을 위해 개발된 지역이 존재하고 있고, 또 현재 새로운 카지노 시설을 유치하기 위해 여러 다른 지역에서 치열한 경쟁을 벌이고 있다. 이를 근거로 도박중독의 문제가 우리 사회에서 빠르게 확산되리라고 예측되기 때문에 도박시설이 위치해 있는 지역의 주민들을 위한 특별한 대책이 시급히 요구된다.

끝으로 본 연구의 제한점을 보자면, 연구 참여자들의 지역분포가 고한과 사북에 편중되어 있다는 점이다. 따라서 본 결과는 사북과 고한 지역에만 적용할 수 있으며, 태백과 기타 정선군에 적용할 때는 신중을 기해야 할 것으로 생각된다. 이런 이유로 카지노 유치 지역뿐만 아니라 비유치 지역을 포함하여 광범위하고 균형 있는 표집을 통해 도박에의 접근성이 도박중독에 미치는 영향을 알아보는 후속 연구가 요구된다. 아울러 물리적 근접성 외에도 연령, 교육수준, 심리적 취약성 등 도박에의 접근성을 높이는 다양한 변인들에 대한 고려도 필요할 것이다. 또 다른 제한점은 카지노 유치 이전과 비교할 수 없기에 특히 고한과 사북지역 주민들이 지각하는 삶의 만족도가 카지노 유치로 인해 낮아졌는가를 확인할 수 없다는 것이다. 이 연구는 카지노 시설과의 물리적 근접성과 도박실태, 도박중독, 그리고 삶의 만족도의 연관성만을 알아본 것

이다. 따라서 이 연구가 시발점이 되어 후속 연구들을 자극한다면, 이 연구는 후속 연구들에서 비교 기준점으로 활용될 수 있을 것으로 생각된다.

## 참고문헌

- 김교헌 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8, 487-509.
- 김교헌, 이홍표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적 도박 유행율에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교 한국심리학회지: 건강, 10, 227-242.
- 김석준, 강세현 (1998). 합법적 도박의 사회적 영향: 제주지역 복권 구입자를 대상으로. 제주도연구, 13, 53-95.
- 김승아 (1997). 신체장애인의 주관적 안녕감에 관한 연구-사회비교과정을 중심으로. 고려대학교 박사학위 논문.
- 원기준 (2002). 카지노는 폐광지역의 약인가 독인가. 황해문화, 36(가을), 229-250.
- 원기준 (2005). 폐광지역개발지원특별법 제정과 주민운동. 폐광촌과 카지노: 강원폐광지역사회변동연구 (1), 강원대학교 사회과학연구소 연구총서 2, 일신사, 114-140.
- 이순목 (2005). 직업생활의 질과 인생의 질 삶의 질의 심리학, 1995년 한국심리학회 춘계심포지움, 79-112.
- 이시형, 이세용, 정현희, 최현숙 (1999). 현대인의 사회적 부적응. 삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소 연구보고서, 99, 1-32.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비

- 합리적 도박신념과 충동성을 중심으로.  
한국심리학회지: 건강, 9, 351-378.
- 이충기 (2001) 카지노 개장전후 지역주민 인식 변화: 경제적, 사회적, 환경적 영향평가를 중심으로. 강원랜드 주최(2001년 4월 23일), 도박중독 예방 및 치유 프로그램 실무협의회 발표논문.
- 이태원, 김석준 (1998), 도박의 정치경제학: 한국사회의 도박합법화와 도박문제의 확산에 관한 비판적 접근. 한국사회학회, 1998년도 한국사회학대회 발표논문.
- 이홍철 (1993). 정서상태가 기억수행 및 주의편향에 미치는 효과. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이홍표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 정성호 (2005). 탄광지역의 쇠퇴와 사회변동. 폐광촌과 카지노: 강원폐광지역사회변동 연구(1), 강원대학교 사회과학연구소 연구총서 2, 일신사, 17-43.
- 조명한, 김경동, 강현두 (1993). 청소년 문화정서지표 조사연구. 서울: 한국 문화예술진흥원 문화발전연구소.
- 조은경 (1995). 정서적 균형과 삶의 질. 삶의 질의 심리학, 1995년 한국심리학회 춘계 심포지움, 25-43.
- 중앙대학교 (2004). 도박성게임 이용자에 대한 실태 조사. 2004년도 한국 마사회 연구용역 보고서.
- 한성열 (1995). 삶의 질과 내재적 동기의 실현. 삶의 질의 심리학, 1995년 한국심리학회 춘계심포지움, 3-22.
- 현명호 (2005). 습관성 도박의 실태 및 사회인구학적 변인조사. 유켄센터 개관 3주년 기념 습관성 도박 학술 심포지움 발표.
- Abott, D. A., Cramer, S. L., & Sherrets, S. D. (1995). Pathological gambling and family: practice implication. *Families in Society*, 76, 213-217.
- Abott, M. W., & Volberg, R. A. (1996). The New Zealand survey of problem and pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 143-160.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th ed.*, Washington, D. C.; American Psychiatric Press.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1980). Influences of extraversion and neuroticism on subjective well-being: happy and unhappy people. *Journal of Personality and Social Psychology*, 38, 668-678.
- Dickerson, M.G., Baron, E., Hong, S. M., & Cottrell, D. (1996). Estimating the extent and degree of gambling related problems in Australian population: a national survey. *Journal of Gambling Studies*, 12, 161-178.
- Diener, E., Emmons, A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985), The satisfaction with life scale: a measure of life satisfaction. *Journal of Personality Assessment*, 49, 71-75.
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95, 542-575.
- Emerson, M. O., & Laudergeran, J.C. (1996). Gambling and problem gambling among adult Minnesotans: Changes 1990 to 1994. *Journal of Gambling Studies*, 12, 291-304.
- Goodman, R. (1995). *The luck business: the devastating consequences and broken promises of America's*

- gambling explosion*. New York; Free Press.
- Kezwer, G. (1996). Physicians say government-approved love affair with gambling sure bet to cause problems. *Canadian Medical Association Journal*, 154, 84-88.
- Lee, C. K., Kim, S. S., & Kang, S.Y. (2003), Perceptions of casino impacts: a Korean longitudinal study, *Tourism Management*, 24, 45-55.
- Lorenz, V. C., Politzer, R. M., & Yaffee, R. A., (1990). Final report of the Maryland task force on gambling addiction. [http://www.nyu.edu/acf/socsci/task\\_force\\_contents.html](http://www.nyu.edu/acf/socsci/task_force_contents.html).
- National Opinion Research Center (1999). *Gambling impact and behavior study*. Report to the National Gambling Impact Study Commission, U.S.A.
- Roehl, W. S. (1999). Quality of life issues in a casino destination. *Journal of Business Research*, 44, 223-229.
- Rosenberg, M. (1965). *Measures of personality and social psychological attitudes*. Sand Diego, California: Academic Press.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a meta-analysis*. Boston, MA: Harvard Medical School Division of Addictions.
- Sullivan, S., McCormic, R. & Sellman, D. (1997). Increased requests for by problem gamblers: Data from a gambling crisis hot line. *New Zealand Medical Journal*, 110, 380-383.
- Veenhoven, R. (1993). *Happiness in nations*. Rotterdam: Risbo.
- Volberg, R. A. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health. *American Journal of Public Health*, 84, 237-241.
- Volberg, R. A. (1995). *Gambling and problem gambling in Iowa: a replication survey*. Report to the Iowa Department of Human Services.

1 차 원고 접수일 : 2005. 10. 19

최종 원고 접수일 : 2005. 11. 23

## Gambling Behavior, Gambling-related Problem, and The Satisfaction with Life among the Residents Who Live in the Location of Casinos

In-Hyae Yi

Department of Psychology, Kangwon National University

The purpose of this study was to explore whether or not the increased availability of legalized gambling leads to increase in the prevalence of gambling-related problems, and the relationship between gambling behaviors and gambling-related problems and residents' perceptions of their own satisfaction with life among the residents who live at the location of casinos. Three casino communities, designated by a special law as run-down mining areas, were chosen for the survey research. One community consisted of two towns, Kohan and Sabuk in Chongsun county at which the casino is located. The other communities were Taeback city and other rural areas in Chongsun county. 559 samples from three communities completed self-administered questionnaires (gambling behavior participation, K-NODS, perceived impacts toward casino development, and scales of the satisfaction with life). Results were as follows; it was found that there was a positive relationship between gambling behaviors and gambling-related problems, and a negative relationship between gambling-related problems and the satisfaction with life. While residents who live Kohan and Sabuk community were likely to perceive negative impacts of the casino development, the residents in Taeback city were likely to perceive the casino development positively. It was found that the increased casino accessibility led to the increase in the gambling problems; the prevalence rates of pathological gambling in Kohan and Sabuk community were higher than both in Taebak city and in more rural areas in Chongsun county. The negative impacts of legalized casino industry on community where the casino located were discussed.

*key words* : gambling behavior, gambling-related problems, satisfaction with life, location of casino