

도박의 정의와 범주화에 대한 개념의 명확화

이 순 목 [†]	김 종 남	최 삼 욱	현 명 호	김 수 진
성균관대학교 심리학과/인재개발학과	서울여자대학교 교육심리학과	울산의과대학교 정신과	중앙대학교 심리학과	한국교육과정평가원

도박연구에서 정의 및 범주화의 개념이 명확하지 않아 연구, 이론, 및 실제 적용에 많은 어려움이 있다. 이 연구에서는 그러한 어려움을 극복하기 위한 시도로서 도박의 정의와 범주화에 대한 개념의 명확화를 시도하였다. 도박 정의에서는 고전적 범주화에서와 같이 필요충분한 정의용 특성으로서 도박의 여러 가지 특성들을 제시하기보다는, 도박 원형과의 연관성 정도에 따라 구분하여 인식하는 원형적 접근을 활용하였다. 도박범주에 포함되는 행동들은 원형에 가까운 정도의 관점에서 볼 때 연속선상에 놓이므로 중심적인 사례는 물론 주변적인 사례까지 모두 설명이 가능하다. 도박에 대한 원형적 정의는 여가 맥락에서 비여가 맥락에 이르기까지, 오락/사교로서는 물론 주목적을 상실한 경제행위에 이르기까지 다양한 속성과 수준의 결합으로 이루어진 도박들을 이해하는 틀이 된다. 한편, 도박행동의 범주화는 비문제성 도박과 문제성 도박의 하위범주로 구분이 가능하다. 이 두 하위범주 내에서는 범주모형이 아닌 차원모형에 대한 개념화가 이루어지고 있어서 또 다시 범주화를 한다면 범주화의 신뢰도를 떨어뜨릴 위험성이 있으므로 주의해야 할 것이다. 오히려 각 하위범주 내의 전범위에 걸친 이해와 관리를 시도함이 바람직하다.

주요어 : 도박정의, 도박범주, 범주모형, 차원모형, 원형적 범주화

[†] 교신저자: 이순목, 성균관대학교 심리학과/인재개발학과, (110-745) 서울시 종로구 명륜동 3가
Tel: 02-760-0492, E-mail: smlyhl@chol.com

본 연구에서는 도박의 정의 및 범주화에 대하여 개념을 명확히 하여 그 결과로 도박관련 주체들 간의 상이한 관점이 설명되고, 의사소통이 원활해지며, 연구결과의 통섭에 기여함을 목적으로 한다. 도박에 대한 다양한 연구, 이론 및 실체가 서로 교류되고 자료가 축적되기 위해서는 개념이 보다 명확하게 이해되는 것이 바람직하기 때문이다. 특히 도박정의를 위해서는 원형적(prototypical) 범주화 방식을 제시하였고, 도박의 하위범주로서는 비문제성 도박과 문제성 도박의 2개 범주를 제시하였다. 그러나 이들 하위범주 내에서는 일반적으로 차원중심 체계가 함의되고 있어 범주화에 어려움이 있었다.

도박은 개인의 놀이에서 출발하지만 도박 참여자의 상당수가 과도한 수준으로 가는 경우를 무시할 수가 없다. 그런데 과도한 도박이 되면서부터 개인의 문제를 넘어 가족, 지역사회, 국가사회에 피해를 끼치고, 동시에 인접 또는 상위 시스템의 개입을 필요로 하게 된다. 도박과 관련된 이러한 문제를 다루기 위해서는 도박에 대한 보다 폭넓은 이해가 필요하다. 도박을 정의할 때, 중립적 의미에서 오락과 사교로서의 놀이에서 시작하여 사회적으로 매도되는 의미에서의 ‘도박’까지의 사이에 존재하는 다양한 견해를 명확하게 인식하고 통합할 수 있는 개념화가 필요하며, 그에 따라 도박행동의 전범위를 합리적으로 범주화할 수 있어야 한다. 관련 주체들에 따라서는 도박의 의미를 매우 상이하게 정의하고 있으며, 각 주체마다 행동으로서의 도박이 가질 수 있는 전체 범위 중 일부 또는 상당 범위에 대하여 상이한 정도의 관심과 의미를 부여하고 있다. 따라서 다원적 주체 간 상이한 정의와 범주화를 어느 정도 통섭하게 할 수 있는

명확한 이해와 그에 기초한 통합노력이 필요하다.

개념 정의를 위한 접근

차원모형과 범주모형

심리학에서는 초기부터 학술적 개념을 개념화하는데 있어서 차원모형, 즉 양적인 차원(dimension)의 가정이 있어왔다(예: Fechner의 심리물리학, Spearman의 일반지능, Thurstone의 태도측정). 심리학에서 양적 차원에서의 값을 산출하는 이론인 수량산출론(scaling theory)에는 크게 두 가지 흐름이 있다. 심리물리적 수량산출(psychophysical scaling)과 심리적 수량산출(psychological scaling)이 그것이다(이순목, 2002). 그래서 심리적 구성개념의 차원에서 양적인 구분(예: 지능차원에서 수재, 범재, 천치 등의 구분)을 하는 것이 성공적이었다. 반면, 의학에서는 질병 개체를 식별하고 범주화하는데 있어 정확성에 의미를 두었기에 범주모형 중심의 개념화가 사용되었다. 이러한 역사적인 분리가 계속되다가 인간행동에 관한 장애에 관심을 가지면서 차원적 접근과 범주적 접근이 만나게 되었다.

예로서, 성격장애(personality disorder)를 차원적 특질(trait)의 프로파일(예: 정서안정-불안정, 외향-내향)을 가지고 설명하는 것과, 장애를 가진 사람들의 중심특징을 확대하고 범주화된 유형(type)으로 보는 것이 서로 비교 검토되었다. 그러나 차원모형은 성격장애의 개념화에서는 수용되기 어려웠는데 그 이유는 크게 두 가지이다(Millon, 1986, p.22 참조). 첫째로, 성격 표상에 필요한 특질이나 요인의

수효에서 의견의 일치가 어렵다는 점이다. 비록 5요인 모형에 대해 어느 정도 합의는 있으나 그것은 연구자들의 기대에 따라서 만들어낸('inventing') 것이지, 현실에 존재하는 것을 발견해낸('discovering') 것은 아니다. 둘째로, 몇 개의 차원을 가지고 성격을 기술한다는 것이 어쩌면 더 복잡한 프로파일과 모양새(configuration)를 만들어낼 수도 있다는 것이다. 상이한 차원에서의 수준들을 결합하여 프로파일들을 엮어가는 과정은 일종의 대수적(algebraic) 작업이 될 것이고 임상가들에게 현실감을 저하시키며 그러한 틀에 대한 저항감을 가지게 할 것이다.

한편, 차원중심의 개념화는 의사소통의 목적상 비슷한 것과 다른 것들을 구분해서 범주화로 정착될 가능성을 가지고 있다. 예로서, 어떤 집단이 비슷한 프로파일이나 차원적 형태를 가지는 것이 학문 공동체에서 합의되면, 그 자체가 하나의 범주가 될 수 있다. 범주는 개념을 표상하므로, 범주화는 곧 개념화의 방식이다. 그래서 차원모형보다는 범주모형이 임상장면의 개념을 표상(representation)하는데 널리 쓰여왔다. 본 연구에서도 범주모형에 따라, 다른 행동들에 대비한 도박행동을 정의하였다. 도박행동이 세분화되는 개념화 역시 범주모형에 따라 비문제성 도박과 문제성 도박의 하위범주로 구분이 가능하였다. 그런데 이 두 하위범주 내에서는 차원모형에 의해서 개념화가 이루어지고 있어서 범주모형의 적용이 어려웠다. 차원은 연속선의 개념이므로 분포가 몇 개의 봉우리(예: 2봉분포, 3봉분포)로 확연히 구분됨을 보이지 않는 한 2분 또는 3분하는 것은 정보의 손실이 매우 커서 정당화되지 않는다. 따라서 하위범주 내에서 또 다시 범주화를 하는 것은 신뢰도가 저하되는 범주

화가 될 것이므로 주의해야 할 것이다. 오히려 각 하위범주 내의 전범위에 걸친 이해와 관리를 시도함이 바람직하다. 먼저 도박정의를 논의하고 나서 범주화를 논의하기로 한다. 도박정의를 사용하는 범주모형에는 고전적 방식과 원형적 방식이 있다.

고전적 범주화

고전적인 범주화는 정의용 특성(defining features)의 집합(Cantor, Smith, French, & Mezzich, 1980)을 필요충분조건으로 하여, 주어진 대상이 어떤 범주에 속하고 아니고를 결정하는 것이었다. 여기서의 특성은 차원, 특징, 또는 행동각본을 포함한다. 상이한 범주를 묘사하는데 있어서 성, 인종, 직업, 외모 등과 같은 특징은 물론, 내적인 특질(trait), 또는 행동 형태에 대한 각본(script)도 사용되기 때문이다(Cantor & Mischel, 1979). 범주에는 심리적으로 공변하는(covariant) 특징들을 통합하는 상위범주가 있고 작은 범주로 분화되는 하위범주가 있다.

범주화의 고전적(classical/traditional) 관점은 범주 내 구성원들 모두가 정의용 특성의 집합을 공유하는 것으로 보는 것이다. 어떤 대상이 그러한 특성 집합을 소유하는지 아닌지의 분류 규칙은 실무율(all-or-none)이다. 하나의 대상이 어느 범주를 정의하는 '모든' 특성을 소유하거나 아니거나에 따라서 그 범주로 분류되거나 안되거나 결정된다. 예로서, 정사각형이 되기 위한 정의용 특성은 네 개의 변의 길이가 같아야 하고 각각은 직각으로 연결되는 것이다. 심리학에서의 개념화에 적용된 고전적 범주화의 예로는, 아동기에 어떻게 행동이나 활동의 범주를 습득하고 성인기에 어떻

게 그것을 사용하는가 하는 것이 있다(예: Vygotsky, 1965). 이러한 고전적 방식에서 어떤 범주에 대한 개념 정의는 단일한 필요충분적 특성의 집합으로 제시되며, 이 집합을 실무적으로 적용하면 범주 간에 명백 집합(distinct set)의 양상을 가진다. 또한 범주 내 구성원들(대상물, 행동 등)은 상대적으로 동질성이 있고, 상위범주와 하위범주 간에는 내재성(nestedness)이 존재하게 된다고 가정한다(Cantor et al., 1980).

범주 간 명백 집합의 양상이라 함은 범주 간 경계가 명백하고(distinct), 경계선의 사례는 거의 없으며 범주화 판단의 신뢰도가 높음을 의미한다. 범주 내 구성원 간 동질적임은, 실무적으로 범주에 배정된 구성원들은 모두 그 범주에 대한 정의용 특성을 소유하므로 그럴 수 밖에 없다. 상위범주와 하위범주 간 내재성은 다음과 같다. 만일에 사각형이란 범주가 있으면 그 밑에 정사각형과 직사각형의 특성은 모두 사각형이 가지는 특성에 내재된다(nested). 즉, 하위범주의 특성은 상위범주가 가지는 특성들을 충실하게 반영하므로 상위수준 범주의 특성은 모든 하위수준 범주에서 관찰되어야 한다.

도박정의에 고전적 범주화 적용이 가능한가?

정의용 특성(defining features) 수용의 어려움

도박(gambling)은 전통적으로 행동으로 개념화되었다. 그런데 도박을 정의하기 위하여 지금까지 정의용 특성 집합을 추구하고 그에 의

해서 대상 행동을 분류하고자 하였으므로 고전적 범주화에 의존해 온 면이 있다. 우선 도박정의를 위한 특성들을 표 1에 제시하였다.

표 1에서 도박의 정의가 정교화 되는 과정을 잘 보여주고 있다. 1980년대의 사전에서는 도박이 불확실하거나 위험한 일에 금전이나 유형의 가치를 내거는 행동으로 정의되었다. 통계학에서 불확실은 결과의 확률이 알려지지 않은 경우를, 위험은 결과의 확률(0이나 1이 아닌 확률값)이 알려진 경우를 의미한다. 이 두 가지 의미를 1990년대에 ‘우연’ 또는 ‘우연성’이라는 용어로 포괄하기도 했으나, National Research Council (1999)에서는 구분하여 사용하고 있다. 2000년대에 와서는, 도박을 경쟁자간 게임으로 본다면 어느 한 쪽에 득이 있고 다른 쪽에는 실이 있는 영화게임(zero-sum game)의 관점과 의식적/자발적인 특성이 추가되었다. 즉 도박은 상승적인(win-win) 게임이 아니며, 의식성과 자발성을 상실하면 도박이 아니라는 것이다. 도박이 상승적 게임이 아니라는 것은 결과에 손실의 위험이 따르는 것을 경고하는 의미가 있고, 의식성/자발성을 도박의 조건으로 함은 놀이에서 출발한 건전한 도박을 유지하고, 과도한 방향으로 진행되는 것을 예방하고 관리하기 위한 의도가 들어있다.

그러면 고전적 방식의 범주화가 도박의 정의에 가지는 의미를 살펴보자. 고전적 방식에 따르면, 모든 도박은 표 1에 있는 바와 같은 정의용 특성들을 가져야 한다: (1) 금전이나 유형가치를 내걸음, (2) 내걸은 것보다 많은 것을 기대함, (3) 기대확률이 낮음 또는 불확실함, (4) 의식적·자발적 참여, (5) 경쟁 상태에서 한 쪽의 득은 다른 쪽에 실이 되는 영화게임(zero-sum game). 도박관련 연구자, 치료자, 상담가, 정책입안자, 또는 사행산업주체

표 1. 고전적 방식에서 도박정의에 사용되는 정의용 특성들

연구	정의
이희승(1982)의 국어사전	명사: 요행수를 바라고 위험한 일이나 가능성이 없는 일에 손을 대는 일. 동사: 돈이나 재물을 걸로 서로 따먹기를 다투는 것.
Yerkes(1989)의 Webster 사전	명사: 위험이나 불확실을 포함하는 어떤 사물이나 일, 우연성 있는 게임에서 (큰) 몫(stakes)을 내걸기하는 모험. 동사: 우연성 있는 게임에서 몫을 차지하고자 참여하기(to play), 우연성 있는 결과에 금전이나 가치 있는 것을 내걸기.
Productivity Commission(1999, p.6)	우연(chance)에 의해 일어나는 불확실한 사건에 금전을 내거는 것.
Blaszczyński, Walker, Sagris, 및 Dickerson(1999, p.4)	우연에 의해 결정되는 사건의 결과에 금전이나 가치 있는 어떤 것을 내거는 행위.
National Research Council(1999, p.16)	기술이 사용되는 정도의 차이는 있으나, 확률적(random)이거나 불확실한(uncertain) 결과가 수반되는 우연성 있는 게임이나 활동에 의식적·자발적으로 금전이나 다른 소유물을 거는 것.
사행행위 등 규제 및 처벌특례법 (법률 제 8852호, 2008) 제1장 제2조 1항	다수인으로부터 재물 또는 재산상의 이익을 모아 우연적 방법에 의하여 득실을 결정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위.
Smith, Wynne, 및 Harold(2002, p.17)	다음 네 가지 요소에 의해서 정의되는 행동: 위험요소 개입, 개인에 따라 금전/재산/물품의 득과 실이 있음, 적어도 양자가 개입, 의식적·자발적일 것.
Wikipedia(2008)	금전이나 유형의 재화를 더 얻기 위한 의도에서, 결과가 불확실한 사건에 금전이나 유형의 가치 있는 것을 내거는 것.
이흥표(2002, p.35)	다음 세 가지 속성이 포함된 행동: 결과 불확실, 금전을 추구, 경쟁.
김교현(2003, p.488)	불확실한 미래사건의 결과에 기대어 금전을 포함해서 가치 있는 어떤 것의 이전에 자발적으로 참여하는 행동.

등은 어떤 사람의 행동이 이러한 정의용 특성을 가지고 있을 때만이 도박행동 또는 도박자라고 명명해야 한다(정의용 특성에 대한 합의). 그 행동이 동일하다고 할 때 한 사람의 판단자가 시점을 달리해서 그 행동을 볼 경우 동일한 판단을 내려야 한다(판단자내 신뢰도). 또한 두 명의 판단자는 동일한 정도로 정의용 특성을 잘 이해하고 있다는 가정 하에, 한 사람의 행동에 대해 동일한 판단을 내려야 한다(판단자간 신뢰도). 끝으로 ‘도박’으로 불리는

모든 행동은 모두가 위의 정의용 특성을 보여야 한다는 점에서 상대적으로 동질성이 있어야 한다(판단의 동질성).

그런데 현실에서는 이러한 정의용 특성에 대한 합의, 판단자 내/간 신뢰도, 그리고 판단의 동질성이 종종 위반된다. 우선 정의용 특성을 완벽하게 규정하고자 하나, 내용에 대한 합의가 어렵다. 예로서, 도박행동이 반드시 돈이나 유형의 가치에 한정되는 것은 아니다. 도박을 위한 자금동원 과정에서 무형의 가치

(예: 영업권, 상표권, 특허권, 회사기밀)도 내기의 대상이 될 수 있다. 또한 도박이라고 할 때 불확실한 경우만 있는 것은 아니다. 예로서, 과업의 시간에 고객 접대용 게임에서 일정금액을 접대용 금액으로 정해 놓고 모두 이전될 때까지 내기하는 것은 내걸은 것보다 많은 것을 기대하는 것도 아니고 결과가 불확실한 경우도 아닌 도박이다.

또한 의식과 자발성의 범위 내에 온전히 존재하는 도박행동도 있으나, 거의 반사적으로 계속 매수하는 도박행동도 있다. 요점은 도박의 필요충분조건으로 제시된 특성들이 도박 참여자의 행동에서 동질성 있게 관찰되기보다는 경우에 따라 그런 정의에 미치지 못하거나 그 범위를 벗어나는 경우도 있어, 표 1에 제시된 것과 같은 정의용 특성에 대하여 합의가 매우 어렵다는 것이다.

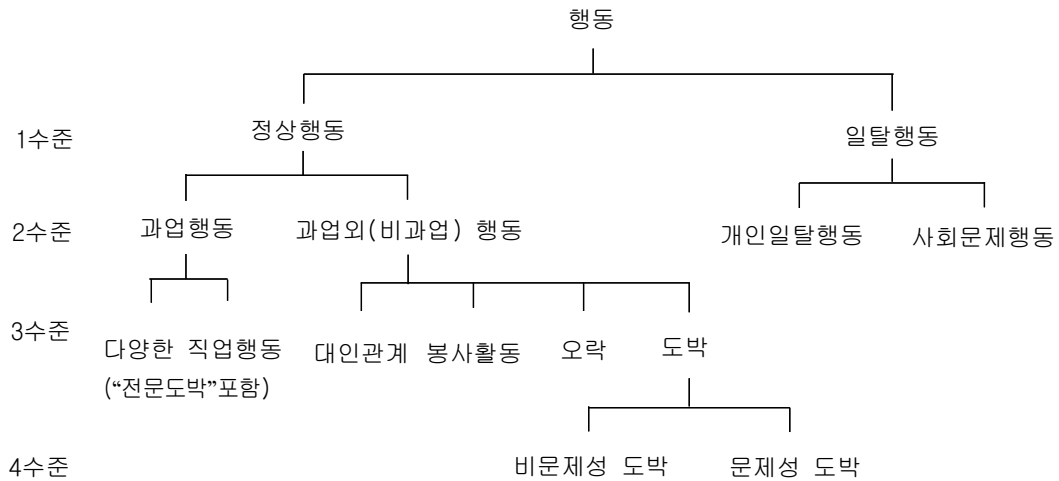
그밖에도 한 사람의 행동은 동질성이 있어도 시점에 따라 변산(variability)이 있어 동일한 판단자일지라도 정의용 특성의 적용에 변산이 생긴다. 도박의 다양한 장면, 도구, 종류를 감안할 때, 도박으로 불리는 모든 행동이 위의 정의용 특성의 관점에서 동질성을 보이는 매우 어렵다. 고전적 범주화의 적용을 위해 필요한 가정들이 표 1의 특성들에서 성립되지 않으면, 이들을 '정의용 특성'으로 수용하기 어렵다. 물론 그러한 가정들이 성립되지 않으므로 정의용 특성이 존재하지 않고 도박정의를 위해서 의존해 온 고전적 범주화는 한계를 피할 수 없다.

도박을 중심으로 한 행동범주의 성질

다음은 도박을 중심으로 행동을 분류해볼 때 고전적 범주화에서 가정하는 바와 같이 범

주 간 명백 집합이 가능한지, 범주내의 대상들간에 동질성이 있는지, 또한 상위범주와 하위범주 간 내재성이 성립하는지를 보기로 한다. 도박을 정의하기 위해서는 행동분류체계에서 도박의 위치를 정해야 한다. 그런데 여기서 가장 잘된, 모두가 합의하는 분류체계를 제시하기는 어렵다. 인지적 관점의 성격심리학자인 Kelly(1955)는 동일한 사람들이 동일한 속성들을 가지고 있어도 그들에 대한 분류는 상이할 수 있음을 주장하였다. 자연물 체계에는 일정한 합의가 있을 수 있어도 인간행동에 대한 분류체계는 복수가 될 수 있다. 맥락, 목적, 참조체계에 따라서 인간행동에 대한 분류체계는 다양할 수 있기 때문이다(Cantor & Mischel, 1979). 따라서 이 연구의 목적인 도박을 기본범주(Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976)로 포함하는 범주화를 시도하고자 제시된 분류체계는 그림 1과 같다. 여기서 Rosch 등(1976)의 기본범주(basic objects)는 상위수준 범주나 하위수준 범주에 비해서 범주 자체로서의 특성에 대한 정보가 풍부하고 같은 수준에 있는 다른 범주들과의 차별성이 충분한 범주를 말한다.

그림 1의 체계를 구성하면서 가급적 범주 간에 명백(distinct) 집합의 관계가 되도록 하였다. 행동에 대한 정상적 부류와 비행의 부류를 1수준에 분류하였다. 그래서 우선 정상행동과 일탈행동으로 나누었고, 그 아래 범주(2수준)로서는 두 범주씩 또 나누었다. 이 2수준은 포함성은 감소되지만 보다 구체화된 범주가 되도록 하였다(과업행동, 과업외 행동, 개인일탈행동, 사회문제행동). 본 연구에서는 과업외 행동을 비과업 행동과 상호교환적으로 쓰기로 한다. 과업과 과업외 행동은 산업사회에서 개인의 생활을 과업중심 생활과 비과업



* 과업행동 예(인접범주의 행동): 보험판매(대인관계), 동네 방법대원(봉사활동), 외빈 접대용 관광(오락)

그림 1. 도박을 기본범주로 포함한 행동분류체계

생활로 나누는 것에 착안하였고, 일탈행동을 개인차원과 사회적 차원으로 나누는 것은 개인 행동과 그것이 영향을 미치는 가족, 중요타인, 그리고 사회와의 관계를 감안하여 구분하였다.

1수준과 2수준에서의 범주 간 관계가 명백하게 분리되도록 하였으나, 범주 간 관계는 명백 집합이라기에는 중간적 영역이 있다. 예로서, 정상행동과 일탈행동 사이에 회색영역이 있다. 정상과 일탈의 경계선상에 있는 사람의 행동이 그러하고, 하나의 문화에서 정상적 행동이 발생 시점, 장소, 상황에 따라서는 일탈행동으로 간주되는 경우도 그렇다. 마찬가지로 과업행동과 비과업행동 간에도 구분이 어려운 영역이 있다(예: 위장실업, 비정규직 활동, 원격재택근무). 개인일탈행동이 가족이나 중요타인에게 영향을 미치는 시점에서는 개인차원과 사회문제차원의 구분이 흐려진다(fuzzy). 정상행동과 일탈행동의 구분이 흐려지듯이 정상행동 아래의 하위범주와 일탈행동

아래의 하위범주 간에도 구분이 흐려지는 부분이 있다: 과업-개인일탈, 과업-사회문제, 비과업-개인일탈, 비과업-사회문제 등의 관련성이 그러하다.

도박행동이 포함된 부분은 3수준에서부터 시작된다. 많은 문명의 이기가 오남용된다고 그 이기를 타할 수 없듯이, 도박이라는 행동 자체를 비난할 수는 없으며 발명/발견은 선의에 기초한 것이다. 그에 따라, 도박행동의 분류를 일단은 정상행동의 범주에 넣었고, 전문도박자가 아니고서는 도박이 비과업 활동이므로 과업외 행동에 분류하였다. 3수준에 있는 과업행동과 여러 가지 비과업 행동 간에 확연히 명백 집합의 관계에 있는 것은 아니고 그 관계는 충분히 흐린 집합(fuzzy set)의 양상을 띤다. 도박이 같은 수준에 있는 다른 범주들과 가지는 관계는 그러한 흐린 집합의 양상이다. 예로서, 과업으로서의 보험판매는 비과업으로서의 대인관계와, 과업으로서의 외빈 접

대용 관광은 오락과, 보수받는 과업으로서의 동네 방범대원 역할은 봉사활동과의 구분이 명백하지 않다.

4수준은 이 글의 목적상 도박에 대해서만 제시하였다. 이 4수준의 범주 간에도 흐린 집합의 양상은 여전히 관찰된다. 도박을 배우는 사람이 문제성 도박으로 가는 과정에서 비문제성 도박의 단계를 거친다. 도박을 시작하고 나서 도박에의 몰입이 진행되는 가운데 비문제성이 감소되고 문제성이 증가하는 것이며, 문화와 상황에 따라서 문제성의 개념에도 차이가 있어 어느 시점에서 비문제성과 문제성을 칼로 자르듯이 가른다는 것은 쉽지 않다. 따라서 중간 부분에 상당정도 흐린 집합의 양상이 관찰될 수밖에 없다.

그러면 3수준에 있는 도박범주에 포함되는 행동들에 동질성이 확보되는가? 4수준에 있는 하위범주에서 짐작하듯이 3수준의 도박 범주에는 전형적으로 떠오르는 도박행동이 있는가 하면, 주변적인 도박행동도 있다. 전문도박장(카지노, 경마, 경륜)에서의 도박이 있는가 하면, 친구 간에 직장에서, 가족 간에 명절 때에, 시간 보내기 위해 혼자서 컴퓨터에서 잠시 동안 하는 도박도 있다. 이들 간에는 동질성도 있으나 이질성도 상당정도 포함되어 있다. 요약하면, 행동범주 간에 관계는 명백집합의 양상이 아니며, 도박을 중심으로 본다면 도박 범주 내의 행동들 간에 모두가 동질성이 있는 것도 아니다. 단지 '그 범주에 있다'는 측면에서 대등하게 간주될 뿐이다.

그러면 고전방식에서 가정되는 내재성은 어떠한가? 그림 1의 '문제성 도박'의 극단으로 갈수록 일탈행동과 매우 흐린(fuzzy) 관계가 되고, 상위범주인 '도박' 특성의 일부만을 가지게 된다. '비문제성 도박'에서도 오락/사교 도

박으로 갈수록 도박이라기엔 대인관계나 오락의 측면도 강하다. 즉, 도박 범주에 대한 하위 범주들이 모두 그 상위범주인 도박의 전형적인 특성을 온전히 내재하고 있지는 않고, 일부만 내재하면서 다른 상위범주들의 특성들을 내재하고 있으니 현실에서 상하위 범주간에 내재성이 위반됨을 의미한다.

이처럼 고전방식에서 범주화에 사용되는 명백 집합의 가정, 범주내 동질성, 및 상하위범주 간 내재성의 가정이 실제에서 위반되고 있다. 이렇게 고전방식의 가정이 위반됨은 도박의 정의와 범주화를 위한 어떤 결정적인 정의용 특성의 존재에 대한 의문을 제기한다. 고전적 범주화의 적용을 더욱 어렵게 하는 것은 행동에 대한 현실의 범주 간에 경계선적인 또는 주변적인 행동들이 많이 관찰된다는 점이다. 그러다 보니 도박이다, 아니다를 구분하는데 어려움이 존재한다. 이 연구를 위해 15명의 도박관련 전문가들을 대상으로 도박의 정의와 범주화에 대해 워크숍을 가졌다(이순목, 최삼욱, 김종남, 김수진, 현명호, 2008 참조). 이 전문가 워크숍에서 도박 정의에 대하여 상반되는 견해가 많이 제시되었다. 즉, 주식행위를 도박에 넣어야 하는가, 아닌가를 비롯해서 도박을 여가적 맥락으로만 정의하는 경우와 비여가적 맥락도 포함할 수 있다는 견해, 부정적으로만 보는 견해와 중립적으로 보아야 한다는 견해, 강조되는 특성뿐만 아니라 부차적인 특성이 있다는 견해, 놀이로 보아야 한다는 견해와 중독적인 면을 중심으로 보는 견해 등 다양한 견해들이 제시되었다. 이렇게 특정 행동에 대하여 도박에의 포함/비포함을 둘러싼 전문적, 그러나 갈등적인 견해는 그림 1에 제시된 범주의 현실(흐린 집합, 범주내 이질성, 상하위 범주 간 내재성 위반)과 달리, 전

문가들은 각자 정의용 특성 집합에 의존하는 고전적 범주화의 패러다임을 가지고 있음을 의미한다.

용어 사용에서도 상이한 견해가 많았다. 예로서, 의료인과 치료하는 영역에서는 ‘문제 도박’, ‘중독성 도박’이 주요 관심 범위에 있는 도박이다. 사행산업업체 등에서는 ‘게임’이란 용어를 사용하고, 도박을 여가와 오락으로 간주하면서 산업적 측면과 기타 긍정적 측면을 강조한다. 도박에 대하여 비평적 입장에 있는 사회일반이나 집단에서는 도박을 윤리적 및 도덕적 측면(예: 무절제하고 비생산적인 행위, 도박의 사회적 비용)에서 이해하려는 경향을 가진다. 한편 정부나 국가기관 또는 예방조직에서는 ‘책임도박’이란 용어를 사용하는데 이는 도박을 이용하는 개인들에게 충분한 정보에 근거한 선택을 할 책임이 있음을 강조하는 입장이다.

이러한 다원적 주체가 가지는 상이한 견해가 실존하므로 도박행동을 정의하기 위한 학술적 접근으로서 고전적 방식인 정의용 특성 집합의 제시는 한계가 있다. 즉, 어느 한 주체에 정확하게 맞춘 정의는 다른 주체를 현실에서 배제하는 불합리를 가져온다. 그러나 각 주체의 견해 가운데, 도박행동의 개념에서 온전히 배제할 수 있는 것은 없다. 각각의 주체가 가지는 견해는 서로 공유하는 면과 그렇지 않은 측면을 동시에 가지고 있을 뿐, 모두 현실을 반영하고 있기 때문이다. 특정의 측면을 공유하는 경우에도, 그 측면에 대하여 강조하는 정도는 관련 주체에 따라 다르다. 실제로 현대 과학에서 다루는 많은 용어들이 이러한 특징을 가진다. 즉, 개념화에 대한 접근으로서 필요충분적인 서술을 확보하는 것에는 어려움이 있다.

고전적 범주화가 가지고 있는 문제점을 극복하고자, 과학적 개념화의 새로운 접근으로 제시된 것이 Rosch와 그녀의 동료들(Rosch, 1973, 1975, 1983; Rosch & Mervis, 1975; Rosch et. al., 1976)의 원형성(prototype, prototypicality) 방식이며, 이 연구에서도 이 방식으로 도박행동을 정의하고자 한다.

원형적 범주화

개념

Wittgenstein(1953)은 철학의 관점에서 고전적 범주화에 대안이 되는 관점을 시사한 바 있다. 즉 일상생활에서의 범주를 보면, 그 범주에 대상을 분류해 넣기 위한 필요충분한 하나의 특성 집합이 있어서 범주내의 모든 대상들이 그것을 공유하는 식의 범주화 개념이 아니라는 것을 주장하였다. 오히려 범주 내에서 가족으로서의 유사성 구조(family resemblance structure)가 있을 뿐이라는 것이다. 이러한 Wittgenstein의 주장은 그 후 심리학자들을 자극하여, 현실의 범주는 명백 집합이 아니라 흐린 집합이라는 주장이 등장하게 하였다(예: Rosch, 1973, 1975, 1983; Smith, 1978). 그 흐린 집합은 원형적(prototypical) 특성 또는 핵심적(focal) 특성을 중심으로 조직화된다. 원형적 이미지나 표상(representation)이 범주의 정의가 되고 그에 상대적으로 가깝거나 먼 정도에 따라, 범주 내에서 원형을 중심으로 한 구성원들의 분포가 관찰되는 것이다. 여기서 구성원은 분류대상인 사물, 인물, 행동, 환경요소 등을 의미한다.

흐린 집합의 개념으로 보면, 동질성 있는

대상만이 하나의 범주에 분류되는 것은 아니다. 인간은 사람 및 상황이라는 다양한 환경을 나누어 분류함으로써 실제로는 ‘동일하지 않은’ 대상을 대등한(equivalent) 것으로 분류 처리한다(Rosch et al., 1976). 이러한 범주화가 없으면 자료는 넘치고, 대상에 대한 경제적이고 응집력 있는(coherent) 지식은 생산될 수가 없을 것이다. 다른 사람을 특징짓는 것은 외모(appearance)일 수도 있고, 행동각본일 수도 있고, 차원성을 가진 내적 특질일 수도 있다(Cantor & Mischel, 1979). 이들을 통틀어서 원형적 접근에서는 특성(features)이라고 부른다. 특성의 집합을 원형(prototype)이라고 하며, 원형이 표상하는 이미지나 추상화를 원형성이라고 하며, 이것이 바로 그 범주에 대한 개념 정의가 된다. 그런데 원형은 명시적으로 제시되지만, 원형성을 명시적으로 기술할 수는 없다. 원형에 기초한 정보처리의 역할은 환경의 복잡성을 감소시켜서 처리속도를 빠르게 한다. 분류할 때의 기준은 범주를 특징짓는 본질적 특성(essential feature)에 대한 유사성이라고 할 수 있다. 단순화하자면, 범주 내 유사성과 범주 간 상이성을 중심으로 많은 대상이 융통성 있게 특정의 범주에 분류된다.

비록 각각의 대상들이 어떤 범주에 분류되기에 필요한 특성을 가지고 있긴 하나, 범주 내 유사성과 범주 간 상이성을 중심으로 검토하면 그 범주가 표상하는 추상적 개념인 원형성에 부합되는 정도는 서로 다른 것이다. 그림 1과 같이 행동을 분류한다면 각 범주 내 행동에 대한 많은 예 가운데 그 범주의 전형적인 행동도 있으나, 아주 비전형적인 혹은 주변적인 예도 많이 있는 것이다. 이것을 범주구성원 정의의 연속선 개념이라고 한다(Cantor & Mischel, 1979). 그러므로 그 범주의

구성원과 비구성원을 분리하는데 경계가 흐려지는(fuzzy) 것이 잘 설명된다(예: 박쥐는 새인가, 아닌가? 양탄자가 가구인가, 아닌가? 고객 접대용 내기 골프가 과업인가, 대인관계인가, 오락인가, 도박인가?)

해당범주에 잘 맞는 행동일수록 그 범주로 빠르고, 정확하고, 신뢰도 있게 범주화된다(Rosch, 1973; Smith, 1978). 또한 상하위 범주 간 내재성 역시 하위범주가 상위범주의 원형에서 멀어질수록 하위범주의 특성집합에는 상위범주의 특성집합에 없는 것이 들어갈 수 밖에 없다(Rosch et al., 1976).

고전적 범주화와 원형적 범주화의 차이

그러면 이 연구에서 도박 정의에 사용하고자 하는 원형적 범주화와 전통적으로 사용된 고전적 범주화는 어떻게 다른가? 두 가지 측면에서 차이점을 비교검토해보기로 한다: 범주에 연관된 특성들, 범주화의 규칙.

범주에 연관된 특성들(associated features)

여기서는 ‘정의용 특성’ 대신에 ‘연관된 특성’이란 용어를 사용한다. ‘연관’이란 개념은 원형성의 정도 또는 본질적인 정도에 분포를 허용하며, 그 정도가 높거나 낮은 특성들이 특성집합에 포함됨을 의미한다. 또한 본질적 정도가 높은 대상들만이 범주 내 구성원이 되는 것은 아니다. 연관된 특성들은 범주에의 소속여부를 결정론적으로 명확히 해주는 필요충분한 것이 아니기 때문이다. 새라는 범주에 깃털, 날개, 날다, 노래하라는 특성이 있을 때, 깃털과 날개는 모든 새에게 사실이라서 전형성이 높은 특성이다. 그러나 깃털과 날개가 있다고 모두가 새는 아니므로(예: 날다람쥐)

표 2. 8개 범주에 연관된 특성 집합*

<p>과업 행동</p> <ul style="list-style-type: none"> 마땅히(꼭) 해야 할 일(5) 정해진(배당된) 업무/학업(5) 일과로 정한 학업(3) <p>과업외 행동</p> <ul style="list-style-type: none"> 정규업무(학업) 이외에 하는 활동(6) 정해진 근무나 학과 과정 밖(3) 	<p>경쟁이 있는 영화(zero-sum)게임(1)</p> <p>가치중식개념이 아닐 것(1)</p> <hr/> <p>비문제성 도박</p> <ul style="list-style-type: none"> 유익한 여가활동과 스트레스 해소(6) 평소행동 유지, 조절(6) 가정, 직장, 야외 여행지 게임장 등에서 함(5) 가족, 지인들과 함(5) 습관성이 아닌(4) 위험하지 않은(3) 호기심(2) 교육 및 예방의 대상(2) 사회적 긍정효과(1)
<p>대인관계</p> <ul style="list-style-type: none"> 남을 대함(6) 서로 관련을 맺음(6) 다른 사람과 사귀거나 상대하는 행동(1) 	<p>문제성 도박</p> <ul style="list-style-type: none"> 불합리한 인지(대박환상, 기술과신, 미신적 신념)를 가지는(6) 통제곤란(6) 중요타인과 관계손상(5) 개인/사회 부정적 결과(4) 지속적(4) 경제문제, 폐해(4) 본업손상(4) 거짓말(4) 과도한 정서, 흥분(4) 금단(4) 몰두, 집착(3) 내성(3) 위험한(3) 전문 또는 불법도박장, 장외발매소에서 함(3) 현실문제, 도피수단(2) 탈법(2) 과도한 행동, 과음, 약물(2) 상담 및 치료의 대상(1) 지역사회에 미치는 부정 영향(1)
<p>봉사활동</p> <ul style="list-style-type: none"> 국가나 사회 또는 남을 위함(6) 헌신적인 행동(5) 애쓰는(힘을 쓰는) 행동(5) 	
<p>오락(레크리에이션)</p> <ul style="list-style-type: none"> 즐겁게 놀기(6) 여러 가지 방법(놀이, 게임, 춤, 노래)(5) 피로나 긴장풀기 위함(3) 쉬는 시간에 함(2) 	
<p>도박</p> <ul style="list-style-type: none"> 금전/유형가치를 내기함(6) 자신과 주변에 폐해(5) 결과에 대한 기대확률 낮음(4) 결과에 대한 불확실(4) 내걸은 것보다 많이 기대(2) 의식적/자발적(여가 개념 포함)(2) 주목적 상실한 경제행위(주식포함)(2) 돈을 매체로 흥분과 자극 구함(1) 우연과 기술이 결과 결정(1) 	

* 괄호상의 숫자는 해당 요소를 제시한 정보제공자의 수효(최대 6)

충분조건이 아니다. 또한 날다와 노래하다는 일부 새에게는 사실이나 모든 새에게 사실은 아니다. 타조와 펭귄은 날지 않으며, 황새나 독수리는 노래하지 않는다. 그러므로 범주에 연관된 특성들은 어떤 대상에게는 가깝고 다른 대상에게는 멀다. 즉, 각 특성은 모두가 필수라기보다는 그 범주에 ‘연관되어 있다 (associated)’고 보는 것이 더 일반성이 있다. 따라서 고전적 범주화에서의 정의용 특성은 연관된 특성의 일부가 될 수 있다. 연관된 특성의 집합이 일반적으로 더 클 수 있기 때문이다.

표 2에는 그림 1의 8개 범주에 대한 연관된 특성들의 집합 즉, 원형을 제시하고 있다. 원형성을 설명하기 위하여 그림 1의 2수준인 과업, 비과업, 그리고 비과업의 하위범주와 도박의 하위범주의 원형을 구성하는 ‘연관된 특성 집합’을 표 2에 제시하였다. 특성집합을 구하기 위해서는 전문가의 견해가 필요한데, 모든 수준이나 범주에 동일한 수준의 전문지식을 가진 응답자를 구할 수는 없다. 따라서 수준별로 정보제공자 집단에 변화가 있었다. 정보제공 원천으로서 전문성 있는 원천을 사용해야 하는데, 이 연구에서는 현실적으로 가능한 수효로서 6개 원천을 구하였다. 2수준과 3수준의 범주에 대해서 6개 국어사전(금성출판사 사전편집부, 2008; 남영신, 2009; 이기문, 2009; 이응백, 1987; 이희승, 2009; 한글학회, 2008)에 나와 있는 정의들을 참조하여 구성하였다. 그러나 ‘도박’의 개념은 전문가들 워크숍(이순목, 최삼욱 등, 2008)에 참석한 3명의 도박관련 연구자를 주로 하는 교수들, 1명의 의료인, 1명의 도박전문상담가, 1명의 도박회복자의 견해를 중심으로 구성하였다. 도박 아래 2개 하위범주(비문제성 도박과 문제성 도박)에 대해서는 연구진 6명이 개별적으로 제시한 특성들을 기

초로 정리하였다. 즉, 정보제공 출처가 각 범주별로 6개이다. 표 2에서 괄호 안의 숫자는 해당요소를 제시한 정보제공자의 수효이다.

그러면 정의용 특성 집합이 아닌 연관된 특성 집합이 고전적 범주화의 문제를 어떻게 해소하는지를 세 가지로 나누어 보자(Cantor & Mischel, 1979, p.29 참조). 첫째로, 정의용 특성을 요구하지 않으므로 정의용 특성을 완벽하게 제시하지 못하는 것이 문제되지 않는다. 표 2에 있는 특성들은 원형의 이미지에 많게 또는 적게 연관된 특성들이다. 둘째로, 원형개념은 범주 내 대상 간에도 이질성 즉, 원형성의 측면에서 변산이 있음을 설명할 수 있다. 여기서 원형성은 전형성과 같은 의미이며, 다양한 ‘연관된 특성’의 집합인 원형이 표상하는 이미지나 추상화일뿐 어떤 특질차원과 같은 것은 아니다. 즉, 어떤 대상은 원형에 연관된 대부분의 특성을 가지고 있으며, 어떤 주변적 (marginal) 대상은 그런 특성을 거의 가지고 있지 않을 수도 있다. 예로서, 비문제성 도박 가운데 혼자서 머리 식히는 차원에서 인터넷에서 화투를 해보는 행동이라면 3수준 도박의 원형에서 매우 주변에 있는 행동이다. 셋째로, 상하위 범주간 완벽한 내재성을 요구하지 않는다. 새라는 범주에 ‘날다’와 ‘노래하다’가 하나의 특성으로 들어있으나 새의 하위범주인 타조나 펭귄에는 나타나지 않는 특성이다. 즉, 상위범주의 원형성에서 많은 거리를 가지는 하위범주의 존재도 설명이 가능하다. 예로서, 문제성 도박 가운데 극단적인 경우에는 ‘도박’ 특성 중 일부가 나타나지 않고 다른 특성이 나타날 수 있다(예: ‘의식적/자발적’ 성질을 상실한 통제곤란의 병적 도박).

표 2를 보면, 상하위 범주 간에 내재성이 있으나 결코 완벽하지 않음을 보여준다. 과업

외 행동의 특성 2개 중 모두가 그 아래 하위 범주에서 두드러지게 나타난 것은 오락(레크리에이션) 범주에서이다. 대인관계나 봉사활동에서는 과업외 행동의 원형적 요소들이 나타나지 않는다. 그렇다고 해서 이들이 과업행동인 것은 아니지만, 적어도 이들 범주에 대한 원형성의 연속선상에서 ‘비과업적’ 성질은 중심적 위치에 있지 않다고 할 수 있다. 실제로 대인관계의 원형적 요소들을 보면 업무상 수행될 수 있는 점이 있고 국내의 문화로 보아 봉사활동의 원형성에는 업무의 한 부분으로서의 봉사활동도 위치한다. 3수준에 있는 도박의 11개 특성 가운데 많은 수가 하위범주인 비문제성 도박이나 문제성 도박의 원형에 반영되는 내재성이 강한 편이지만 일부는 그렇지 않다.

적어도 ‘자신과 주변에 폐해’, ‘주목적 상실한 경제행위’는 비문제성 도박에 대한 원형적 요소가 되지 못할 것이고, ‘의식적/자발적’이 자기통제를 의미한다고 할 때 문제성 도박의 본질적 특성(예: 통제곤란)에서 거리가 있는 특성이다.

범주화의 규칙

고전적 범주화의 규칙은 실무율적이었음을 언급한 바 있다. 그러나 원형적 범주화에서는 다음의 두 가지 규칙이 특히 중요하다(Cantor et al., 1980; Rosch et al., 1976): 원형과의 부합 정도, 원형 자체의 풍부성과 차별성에 의한 원형성의 수렴. 첫째로, 원형과의 부합 정도는 원형과 어떤 대상 간 특성의 중복 정도를 말한다. 예로서, 어떤 행동이 도박행동에 속하는지에 대한 결정 과정은 특성의 중복이 클수록 보다 빠르고, 정확하고, 신뢰도 있게 진행될 것이다. 둘째로, 원형성의 수렴을 나타내는 풍

부성(richness)과 차별성(distinctiveness)은 다음과 같이 정의된다. 풍부성은 한 범주의 원형내 특성의 절대 수효가 얼마나 많은가를 나타내고, 하나의 범주의 차별성은 상대범주의 원형에 있는 특성과 공유하는 특성에 비해 고유특성이 얼마나 많은가를 의미한다. 보통은 기본범주일수록 풍부하고 차별성이 높다.

어떤 대상이 어디에 위치할지를 범주 간에 비교할 때에, 각 범주의 원형성에 부합되는 정도에 따라서 범주 구성원으로서의 연속선상 위치가 판단된다. 또한 범주 간 구분의 명백한/흐린 정도는 범주 간 비교에서 각 범주의 원형성이 수렴하는 정도에 달려있다.

표 3은 표 2에 근거해서 산출한, 각 범주의 풍부성이다. 2수준인 과업과 과업외(비과업) 활동을 비교하면 각각 풍부성(원형적 요소의 절대 수효)이 매우 낮지만, 표 2에서 제시된 원형적 요소를 범주 간에 비교해 보면 모두가 고유특성이므로 차별성이 있고 원형성이 수렴한다고 볼 수 있다. 그 아래 3수준인 대인관계, 봉사활동, 오락, 도박으로 가면 풍부성이 높아진 반면에, 표 2에서 볼 때 다른 범주의 원형적 요소와 공통성이 있는 부분이 생긴다. 예로서, 대인관계에서 ‘남을 대함’은 그 수준의 다른 3개 범주의 일부 행동에서 가능한 특성이며, 도박에서 ‘의식적/자발적’은 그 수준의 다른 3개 범주의 일부 행동에서 발견 가능한 특성이다. 이렇게 해서 관찰되는 공통특성의 정도는 도박의 하위범주로 가면 더욱 크고 범주 간의 상대적인 고유특성의 비중을 감소시킨다. 표 2에서, 비문제성 도박과 문제성 도박에 있는 행동들은 3수준 ‘도박’의 원형을 구성하는 ‘연관된 특성’ 가운데 상당부분을 공통특성으로 가지므로 공통특성의 정도가 높은 편이라 할 수 있다. 그리고 많은 도박행동들은

비문제성 도박과 문제성 도박 중 어느 쪽에 속하건 고유특성을 가지긴 하지만 공통특성의 부분이 커서 상대적으로 차별성이 감소된다. 즉, 원형성의 수렴이 3수준의 도박에서는 높지만 4수준에 있는 두 하위범주 사이에는 저하된다. 3수준에 있는 ‘도박’은 상위범주나 하위범주에 비해 풍부성과 차별성이 적절히 유지되는 기본범주(Rosch et al., 1976)이기 때문이다.

원형적 범주화에 의한 도박 정의

이상에서 논의한 원형적 관점을 그림 1의 3수준에 있는 도박의 정의에 사용하기 위하여 표 2를 참조한다. 표 2를 보면, 도박의 원형적 특성들 가운데 일부는 표 1에서 제시된 정의용 특성집합에 들어있다. 이들은 도박의 원형성에서 큰 부분을 차지하는 본질적 특성이 되

지만, 도박 가운데 이들 중 일부의 특성을 가지지 않을 수도 있고, 이들 이외의 특성들을 가지는 것도 있다. 또한 우리 문화에서는 도박이라고 할 때 ‘자신과 주변에 폐해’를 준다는 면이 원형성의 한 부분을 차지함도 알 수 있다. 이러한 도박의 원형은 표 2에 제시되어 있다. 한편 도박이라고 하면 일반적으로 표 4와 같이 다양한 종류가 있다(이순목, 현명호,

표 3. 각 수준 범주에서의 풍부성

수준	제목	풍부성(특성 수효)
2	과업행동	3
	비과업행동	2
3	대인관계	3
	봉사활동	3
	오락	4
	도박	11
4	비문제성 도박	9
	문제성 도박	19

표 4. 도박의 종류

장면	도구/게임	종류
현 실 세 계	경기 인간: 축구, 야구, 당구, 골프, 권투, 볼링, 자전거, 자동차, 모터보트 (선수)	경륜, 경정, 스포츠 토트 등
	인간+동물: 말(선수)	경마
	동물: 개, 소, 닭, 거북이, 미꾸라지, 물방개, 타조	경견, 투견, 투계, 소싸움 등
	기구/기계 놀이기구: 윗, 주사위, 장기, 바둑, 체스, 화투, 골패, 마작 도박용기계: 스크린 경주, 빙고, 룰렛, 슬롯머신, 전자오락	불법 하우스 도박 바다이야기, 스크린 경마, 카지노
재물자체	주식투기	
숫자	로또, 복권	
가상 세계	인터넷에서 제공되는 게임(예: 바둑, 트럼프, 도박형 웹보드 게임)	불법 인터넷 도박, 사행성 PC방, 오락형 온라인 게임

출처: 이순목, 현명호 등, 2008, 표 1.

김종남, 최삼욱, 김수진, 2008, 표 1). 그러면 표 4의 도박들이 표 2의 도박의 원형에 얼마나 부합되고 다른 범주와의 관계에서 도박이라는 하나의 범주로 어느 정도나 수렴하는지 보자.

원형과의 부합정도

그림 1과 표 2에서 볼 때, 원형적 범주화에서 가정되는 연관된 특성의 중복, 범주 내 대상들 간 변산을 통해서 원형과의 부합정도를 검토한다. 그런데 표 4의 다양한 도박들에 대한 원형적 범주화를 하자면, 표 2에 있는 도박의 11개 원형적 특성에 비추어 볼 때 모두가 그러한 특성을 상당정도 소유하므로 그림 1 중 3수준의 ‘도박’에 해당된다. 그러나 이들이 원형의 중심으로부터 어떻게 분포를 이루어 위치하는가를 일반적으로 판단하기가 어렵다. 도박 참가자의 개인적 경제수준, 생활방식, 그리고 그에게서 관찰되는 부적인 결과들을 알아야 그러한 판단이 가능하다. 정신장애 진단 및 통계편람에서는 문화마다 정상도박의 범위가 달라서 일반적인 판단보다는 부적 결과를 중심으로 판단해야 함을 강조한다(First & Tasman, 2004).

여기서는 비교적 주목의 대상이 되는 도박에 대해서만 원형적 방식을 적용해 보기로 한다. 도박행동으로서의 분류 여부를 둘러싸고 연구자들 간에 논란이 되고 상이한 견해가 제시되는 주식투기는 표 2의 도박 범주의 원형적 요소 중 몇 가지에 부합된다: 금전/유형가치를 내기함, 결과에 대한 기대확률이 낮거나 불확실, 내걸은 것보다 많이 기대, 주목적 상실한 경제행위, 돈을 매체로 흥분과 자극 구함, 우연과 기술이 결과 결정. 그러나 일부는

주변적으로(marginally) 관련이 될 것이다. 예로서, 어느 정도 반사적 행동이란 면에서 ‘의식적/자발적’이라는 원형적 요소를 강하게 가지는 것은 아니다. ‘경쟁이 있는 영화 게임’이란 원형에의 관련성 역시 지지가 약할 수 있다. 명시적인 경쟁상대가 드러나 있지 않으며, 단기적으로는 한 사람이 득을 본다고 반드시 다른 사람이 손해를 보는 것은 아니기 때문이다. 또한 주식투기가 비록 주 목적을 벗어난 경제행위이긴 하나 가치증식 개념이 전혀 없다고 볼 수는 없다. 투기꾼이라면 큰 돈을 버는 것에 대한 욕구가 있을 것이기 때문이다. 이상을 종합해보면, 주식투기는 도박의 원형적 요소 가운데 모든 요소를 다 가지는 것은 아니지만 많은 원형적 요소들을 가지고 있어서 도박행동의 원형에 비교적 잘 부합된다고 할 수 있다.

반면에 직업으로서의 전문도박은 어떠한가? 비록 그림 1에서 과업행동에 분류하긴 했으나 표 2에 있는 도박의 원형적 요소 중 많은 것을 포함하므로 당연히 도박범주와 직업행동 사이의 연속선상에 위치를 가지는데 문제가 없다. 단지 원형성의 정도로 볼 때 다음의 중요 요소들이 전문도박에는 해당되지 않는다: 자신과 주변에 폐해, 결과에 대한 기대확률 낮음, 주목적 상실한 경제행위, 돈을 매체로 흥분과 자극 구함, 가치증식 개념이 아닐 것. 그렇다면 도박에의 원형성이 낮은 행동으로 볼 수 있다. 그렇다고 도박에서 결코 배제되는 것은 아니나, 직업행동과 도박행동의 중간에서 직업 쪽으로 위치하게 된다.

원형과의 부합정도는 도박을 놀이로 보자는 주장과, 중독을 중심으로 보는 주장에 대해서도 설명을 제공할 수 있다. 놀이와 중독은 상당한 정도로 달리 지각되므로, 이 둘이 도박

범주에 속함은 곧 범주내 대상간 변산을 의미한다. 그런데 이순목, 최삼욱 등(2008)의 전문가 워크숍에서도 언급되었지만, 국내에서 도박정의는 한국 문화를 반영한다. 표 2에서 볼 때 ‘자신과 주변에 폐해’는 부정적 측면의 원형을 강하게 제시하고 있다. 중독의 관점은 여기에 부합된다. 이러한 원형적 요소는 도박의 하위범주 가운데 비문제성 도박에는 내재되어 있지 않다. 표 2에 있는 도박의 원형에 대하여 비문제성 도박은 부합도가 떨어진다. 오히려 문제성 도박의 원형적 특성들 가운데 대부분이 ‘자신과 주변에 폐해’를 주는 내용들이다. 비문제성 보다는 문제성 도박이 도박의 원형에 더 잘 부합되어, 한국 문화에서 도박정의의 중심에는 부정적 측면이 강하게 자리하고 있음을 알 수 있다. 따라서 도박을 중독 중심으로 보자는 주장은 문제성 도박의 측면을 반영하는 것이다. 그러면 도박은 놀이가 아닌가? 표 2에서 오락의 원형적 요소는 대부분이 ‘비문제성 도박’의 원형적 요소에 내재한다. 그렇다면 비문제성 도박은 도박으로서의 원형성 못지않게 오락(레크리에이션)으로서의 원형에도 부합도가 높다. 비문제성 도박을 오락이나 놀이로 보는 것은 이런 측면이다.

원형성의 수렴

원형성의 수렴을 보기 위해서 각 범주에서의 풍부성, 그리고 그 수준에서 상대 범주와의 관계에서 공통 특성, 고유 특성을 검토할 수 있다. 우선 풍부성은 앞서의 표 3과 같은데, 상위범주에서 하위범주로 가면서 요소들이 구체화되고 풍부성이 증가한다. 여기서는 그림 1의 3수준의 도박이 그 수준의 다른 범주들과 어떻게 공통특성을 공유하는 가운데

자신만의 고유특성을 가지는지 검토함으로써 도박의 원형성에 대한 수렴정도를 파악할 수 있다. 첫째로 도박과 대인관계를 보자. 이들 간에 공통특성은 두 가지이다: 남을 대함, 의식적/자발적. 이와 함께 대인관계는 2개의 고유특성을 가지고 있고(서로 관련을 맺음, 다른 사람과 사귀거나), 도박은 ‘의식적/자발적’을 제외한 10개 특성을 고유특성으로 가진다. 둘째로, 도박과 봉사활동을 보자. 이들 간에 1개의 공통특성이 있다(애쓰는). 봉사활동은 2개의 고유특성을 가지고 있고(국가/사회/남을 위함, 헌신적), 도박은 ‘의식적/자발적’을 제외한 10개 특성을 고유특성으로 가진다. 셋째로, 도박과 오락 사이를 보자. 이들 간에는 공통특성이 없으며, 오락은 4개의 공통특성을 가진다(즐겁게 놀기, 놀기 위한 여러 가지 방법, 피로나 긴장을 풀기 위함, 쉬는 시간). 그리고 도박은 11개 연관특성 모두가 고유특성이다. 이처럼 ‘도박’ 범주는 다른 범주들과 현저하게 차별성을 보여주므로 하나의 원형으로서 잘 수렴된다고 볼 수 있다.

상하위 범주간 내재성

끝으로 ‘도박’이 하위 2개 범주에 대해서 어느 정도나 내재성을 가지는지 보기로 한다. 도박 범주가 가지고 있는 원형적 요소 중 대부분은 비문제성 도박과 문제성 도박에 공통특성으로 나타난다. 그렇지 않은 특성들은 11개 중 5개 정도가 될 것이다. 예로서 ‘자신과 주변에 폐해’, ‘주목적을 상실한 경제행위’, ‘돈을 매체로 흥분과 자극 구함’은 문제성 도박에만 내재할 것이고, ‘의식적/자발적’, ‘가치 증식 개념이 아닐 것’은 비문제성 도박에만 내재하는 특성일 것이다. 따라서 상위범주인 ‘도박’의 원

형적 요소가 그 2개 하위범주에 모두 온전하게 나타나지는 않으며 일부만이 나타나는 것을 알 수 있다. 그러나 비문제 도박과 문제성 도박 간의 많은 공통특성으로 인하여 고유특성의 비율이 상대적으로 적어짐을 감안할 때, 그 상위에 있는 ‘도박’ 범주가 그림 1의 체계 내에서 기본범주의 위치를 가지는 것으로 볼 수 있다. 즉, 그림 1의 3수준에 있는 도박의 원형은 잘 수렴되고, 정의의 연속선(Cantor & Mischel, 1979) 상에 있는 많은 다양한 유형의 도박들을 수용하며, 도박 아닌 다른 범주와도 잘 변별되고, 원형적 요소들이 그 하위범주들에 상당 정도 내재하는 것으로 나타났다.

도박의 범주화

앞서 도박 ‘정의’에 사용된 원형적 방식을 도박 하위범주의 개념화에 이용할 수 있을까? 그림 1과 표 2에서 보면 도박의 하위범주인 비문제성 도박과 문제성 도박까지는 정의를 위해 원형적 범주화가 가능함을 보여준다. 그러면 그림 1의 4수준에 제시된 두 하위범주에 표 4의 도박종류들이 어떻게 부합도를 보이는지 그리고 두 범주 간에 각기 풍부성과 차별성이 있는지를 검토하자.

우선 표 4의 도박종류 가운데 문제성 도박의 원형에 부합되는 것은 문제성 도박의 특성 중 탈법적 측면을 가지는 불법하우스 도박, 바다이야기, 주식투기, 불법 인터넷 도박, 사행성 PC방, 그리고 개인/사회에 부적인 결과를 보이며 개인적으로는 상담 및 치료의 대상이 될 정도로 기타 도박에 참여하는 행동이 될 것이다. 그리고 문제성 도박의 원형에서 거리가 먼 도박행동이 비문제성 도박이 될 것이다.

표 2에서 볼 때, 비문제성 도박과 문제성 도박 사이에는 그 상위에 있는 도박 범주의 원형적 특성들이 공통으로 내재하는 부분(6개 특성)과 서로 별도로 내재하는 부분으로 나뉘어 언급한 바 있다. 그런 가운데 표 2에 제시된 비문제성 도박의 특성들과 문제성 도박의 특성들은 서로 간에 고유특성이다. 이 두 하위범주는 각기 풍부한 특성을 가지는 가운데 공통특성이 있음에도 불구하고 고유특성이 많이 있어서 충분히 각각의 원형성이 높은 범주로서 인식되는데 문제가 없다. 또한 표 4의 다양한 도박들은 각기 나름대로 비문제성 도박과 문제성 도박의 원형에 부합되는 정도를 가지고 있다.

그런데 비문제성 도박과 문제성 도박의 아래로 더 범주화가 가능한지에 대해서는 의문이다. 이 연구에서 도박의 범주화를 위하여 전문가 워크숍(이순목, 최삼욱 등, 2008)을 개최했을 때 전문가들이 제시한 4개 구분(표 5, 그림 2 참조)은, 개인이 가지는 도박문제의 심각도가 발달해가는 차원상에서 구간을 나누어 명칭을 부여한 것임을 알 수 있었다. 그 중에서 심각도가 약한 아래 두 구간이 하나로, 심각도가 높은 위의 두 구간이 하나로 통합되면, 그림 1과 표 2에서 비문제성 도박과 문제성 도박이라는 원형적 범주로 구분함에 문제가 없었다. 그러나 정작 비문제성 도박 및 문제성 도박 아래의 두 구간에 대해서 범주화가 가능할 것으로 보이지는 않는다. 우선 전문가들이 생각하는 도박 범주화를 논의하고서 이를 원형적 범주화에 비추어 논의하겠다.

도박관련 전문가들에 의한 도박 범주화

DSM-IV(APA, 1994)에 도박의 범주로는 병적

도박만이 존재한다. 물론 병적 도박과 사교 도박 그리고 전문 도박은 감별해야 함을 명시하고 있다. 그러나 이들 범주는 임상적 관심의 대상이 아니므로 특별히 크게 다루어지지 않는 것이다. 그런데 도박관련 다원적 주체의 관점을 수용하고 도박에 대한 사회적·학문적 수요를 충족시키는 연구를 위해서는 세부적 구분이 의미 있다. 특히 도박의 정도가 진행됨에 따라 발생하는 부정적 측면을 사전에 예방하고자 하는 사회정책적 측면에서는 다양한 구분이 다양한 대처의 근거가 되기도 한다. 이러한 구분의 연구를 위해 도박 관련 전문가들 15명을 3개 팀으로 나누어 도박의 범주화를 논의하는 가운데(이순목, 최삼욱 등, 2008), Shaffer, Hall, 및 Vander Bilt(1997)에서 사용된 1, 2, 3 수준이 사용되었다. Shaffer 등(1997)에서 1수준은 도박을 하지 않는 수준까지 포함하고 있는데(p. 21), Shaffer와 Hall(1996)의 틀에서는 비도박자(0수준)와 1수준 도박자를 분리한다. 이 글에서도 비도박을 0수준으로 하고 나머지 1, 2, 3 수준을 Shaffer 등(1997)과 같게 하면 표 5와 같이 일반적인 정의가 가능하다.

표 5에 제시된 도박수준에 대한 정리를 위해서, 미국의 MAGS(Massachusetts Gambling Screen)를 제작하였고 120개의 도박관련 독립적인 연구들을 통합분석한 Shaffer와 그의 동료들(Shaffer & Hall, 1996; Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1997), 캐나다의 도박행동 측정척도인 CPGI(Canadian Problem Gambling Index)를 개발한 Ferris와 Wynne(2001a), 최근에 DSM-IV(APA, 1994)의 준거에 충실하게 개발된 NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems)에 대한 미국의 국가연구위원회(National Research Council, 1999) 보고서를 참조하였다.

표 5를 보면, 0수준은 도박을 하지 않는 ‘비도박’을, 1수준은 오락 및 사교 목적으로 도박을 하지만 도박관련 장애의 증상(예: DSM-IV의 10가지 증상)은 없는 ‘비문제성(non-problem) 도박’을 가리킨다. 2수준은 도박 문제를 가지고 있어 증상을 경험하지만 아직 병적인 상태라고 보기에는 가볍거나, 병적인 상태로 되는 경우도 있으나 약한 수준으로 돌아오기도 하며 오름내림이 있는 상태로서 이 연구에서는 ‘위험성 도박’으로 부르기로 하였다. 3수준은 생리적, 심리적, 그리고 사회적 영역에서 DSM-IV에서 의미하는 ‘병적 도박’의 기준을 충족시키는(10개 기준 중 5개 이상에 해당) 상태이다. 그리고 2수준과 3수준을 합해서 문제성(problematic)도박으로 부른다. 이 중에서 2수준에 대한 명명에는 약간의 설명을 필요로 한다.

표 5에서의 2수준을 ‘문제(problem) 도박’이라고 하는 경우가 있다(예: National Research Council, 1999; NGISC, 1999). 그러나 Ferris와 Wynne(2001a)은 3수준을 ‘문제(problem) 도박’으로 부른다. 과도한 도박을 지나치게 의료/임상적으로 개념화(medicalization)하는 것에 대하여 이의를 제기하는 연구자들(예: Ferris, Wynne, & Single, 1999; Walker & Dickerson, 1996)은 ‘병적 도박’이란 용어가 과도한 도박에 대한 다양한 관점 중 의학모형만을 대변한다는 이유에서 그 용어 대신에 ‘문제 도박’이란 용어를 선호한다. 한편 2수준과 3수준을 통괄해서 ‘문제성(problematic) 도박’으로 지칭하기도 하므로(예: National Research Council, 1999), 2수준이나 3수준 중 어느 하나만을 문제 도박으로 부르는 것에는 혼동의 여지가 있다.

한편 2수준과 3수준을 통괄해서, ‘비문제성’ 도박에 대비한 ‘문제성’ 도박으로 부르는 것에



그림 2. 도박관련 전문가들이 보는 도박행동의 진행 구분

표 5. 4개 도박구분의 일반적 정의

도박구분	언어적 명명	구체적 정의	참고문헌 및 용어
0수준	비문제 도박	도박을 하지 않는다.	Shaffer와 Hall(1996)의 'Level 0: Non Gambling' Ferris와 Wynne(2001a)의 'Non-Gambling' National Research Council(1999)의 'Level 0 Gambling'
1수준	비문제 도박	오락 및 사교 목적으로 도박을 하며, 도박관련 장애의 증상을 경험하지 않는다.	Shaffer와 Hall(1996)의 'Level 1: Non-Problem Gambling' Ferris와 Wynne(2001a)의 'Non-Problem Gambling'과 'Low Risk Gambling' National Research Council(1999)의 'Level 1 Gambling'
2수준	위험성 도박	도박행동의 결과로 도박문제의 증상을 경험하지만, 병적인 상태라고 보기에 가볍거나, 병적인 상태의 지속성이 없다.	Shaffer와 Hall(1996)의 'Level 2: In-Transition Gambling' Ferris와 Wynne(2001a)의 'Moderate Risk Gambling' National Research Council(1999)의 'Level 2 Gambling'
3수준	병적 도박	생리적, 심리적, 및 사회적 영역에서 DSM-IV의 '병적 도박' 기준을 충족시키는 상태이다.	Shaffer와 Hall(1996)의 'Level 3: Gambling Related Disorder' Ferris와 Wynne(2001a)의 'Problem Gambling' National Research Council(1999)의 'Level 3 Gambling'

는 무리가 없다. 또한 3수준에 대해서는 비록 의료/임상적 편향은 있으나 널리 익숙한 '병적 도박'으로 명명하는 것이 일반적이다. 정책지향의 관점(예: Ferris & Wynne, 2001a, 2001b; NGISC, 1999)에서는 1수준과 2수준의 전체 또는 일부를 위험 도박으로 부르고 있다. 그런데 1수준에 대해서는 '비문제 도박'이라는 명칭이 어느 정도 합의될 수 있으므로, 2수준에 한해서 '위험성 도박'으로 부르는 것이 적절할 것이다. 강성균, 김교현, 및 성한기(2006)도 2

수준의 도박자를 위험성 도박자로 부르고 있다. 그러나 연구자에 따라서는(예: 김교현, 이홍표, 권선중, 2005; NGISC, 1999) 2수준을 세분화하여 위험(at risk) 도박과 문제(problem) 도박으로 나누기도 한다.

표 5에서 제시된 4개 수준을 일반적 구분으로 하고, 다원적 관점에 따라 달리 명명하는 경우를 정리하면 그림 2와 같다. 그림 2에서 다원적 관점은 도박문제와 관련하여 단일한 주체가 아닌, 다양한 주체가 존재함을 인식하

는 관점이다. 예로서, 학술지향 관점에서는 도박행동의 전체 범위를 포괄하며, 비문제 도박, 준임상적 도박, 그리고 병적 도박, 즉 1, 2, 3 수준으로 구분하며(예: 김영훈, 최삼욱, 신영철, 2007), 2, 3 수준을 통합하여 장애 도박으로 부르기도 한다. 그러나 치료지향의 임상관점에서는 DSM-IV에서 병적 도박으로 정의된 내용을 중심으로 하며(예: 정신의학), 전향적으로 대처하기 위하여(예: 예방의학) 준임상적 도박의 수준이 제시될 수 있다.

한편 내담자 지향의 관점에서 보면, 2수준과 3수준의 도박자들이 모두 전문 서비스를 필요로 하는데 이들에게 가급적 거부적이지 않은 용어로 문제를 설명하고 도움을 제공하기 위해서 ‘습관성 도박’이란 용어가 적절할 수 있다(예: 이홍표, 이상규, 이재갑, 김한우, 김태우, 2007). 한편 사업주체의 관점에서는 1수준의 도박은 사업분야인 게임이나 놀이이며 2수준, 3수준이 되면 사업에서 목적으로 하지 않는 도박이나 노름으로 분류하여 문제행동임을 분명히 하고자 할 것이다. 좀더 시야를 넓혀 예방적 관점으로 가면, 1수준부터 예방적 노력이 필요하므로 예방적 필요에 따라 각각 1차/2차/3차 예방 단계로 부르게 된다(예: 김교현, 2008; IPRT, 2004). 여기에는 도박의 문제가 단순히 개인차원을 넘어 사회차원의 부작용이나 폐해가 되는 것을 막아야 한다는 관점이 반영되고 있다. 이런 관점이 사회/문화 차원의 관점에서, 보다 분명하게 나타나고 있다. 즉 1수준을 책임 도박, 2, 3수준을 아울러 문제성 도박, 도박문제, 또는 도박폐해로 보는 관점이다.

끝으로 정책지향 관점은 지역사회가 아닌 국가사회를 대상으로 하므로 전 범위에 걸쳐

보다 상세한 명명을 필요로 한다. Shaffer와 Hall(1996)은 3수준을 둘로 나누어 병적 도박과, 병적 도박이면서 치료받는 사람으로 분류하였다. 보다 DSM-IV의 기준에 충실하게 NODS를 제작한 NGISC(1999)에서는 1수준을 저위험 도박(DSM-IV 기준 10가지 중 어느 것에도 해당 없음)으로 명명하고, 2수준을 둘로 나누어 위험 도박(DSM-IV 기준 가운데 1-2개만 해당)과 문제 도박(DSM-IV 기준 가운데 3-4개만 해당)으로 명명한다. 또한 캐나다의 CPGI를 제작한 Ferris와 Wynne(2001a, 2001b)은 1수준을 비문제 도박과 저위험 도박으로, 2수준을 중위험 도박, 3수준을 문제 도박으로 명명하고 있다.

그림 2의 다원적 관점에서 볼 때, 개입주체 또는 관련주체는 주체의 목적에 비추어 상이한 구분을 하고 있다. 그러나 학제 간 또는 상이한 주체 간 원활한 의사소통을 위해 0, 1, 2, 3 수준이라는 일반적 구분에 연결되는 맥락에서 의사소통을 한다면 혼동이 없을 것이다. 예로서, 중독을 의미할 때 3수준 도박만을 가리키는 경우도 있고 2수준의 도박까지 포함시키는 견해가 있다. 또는 중독이란 용어 대신에 2수준과 3수준을 통괄해서 문제성(problematic) 도박 또는 장애(disordered) 도박으로 부르는 경우도 있다. 따라서 중독을 비롯한 특정의 용어를 사용할 때, 표 5와 그림 2에 있는 일반적 구분을 기준으로 하여 어느 수준을 가리키는지를 분명히 한다면 의사소통에 큰 문제가 없을 것이다. 그러나 그림 2의 구분은 개인 차원에서의 의존이 발달해 가는 연속성을 개념화한 것이므로, ‘다원적’ 의미에 맞는 다양한 구분이 연구될 수 있을 것이다.

도박의 범주화:

차원 모형인가, 범주 모형인가?

도박정의에는 많은 이견이 있으나 원형방식에 의해서 다양한 유형의 도박을 수용할 수 있음을 논의하였다. 그런데 도박의 범주화는 그림 1에서와 같이 비문제성 도박과 문제성 도박까지는 범주화가 가능하지만, 전문가들이 가지고 있는 그림 2와 같은 4개 구분을 범주로 보기에는 어려움이 있다. 우선 그림 2의 진행수준에 따른 4개 구간의 구분은 차원 상에서 구분한 것이므로, 이들에 원형적 범주화를 적용할 만큼 인접구간 사이에 차별성이 있느냐가 검토되어야 한다. 0수준과 1수준을 묶어서 하나의 범주로, 2수준과 3수준을 묶어서 하나의 범주로 한 것은 그림 1과 표 2의 검토를 통해서 가능함을 논의하였다. 그러나 그림 2의 0수준과 1수준 사이, 2수준과 3수준 사이는 아직은 차별성을 이야기하기 어렵다.

그림 1의 비문제성도박과 문제성도박은 범주 내 풍부함과 범주 간 차별성을 적절한 정도로 균형 있게 확보하고 있다. 반면에 그림 2의 2수준과 3수준의 도박 행동은 거의 구분하기 어려울 때가 있다. 이미 3수준의 증상을 가지면서 지속적이지 않고 간헐적으로 그 증상을 보이는 사람들이 2수준이므로(Shaffer & Hall, 1996), 두 수준이 상대적으로 차별화된 범주가 되기에는 공통특성이 많고 차별성이 떨어지는 것이다. 이와 같은 문제는 0수준과 1수준 사이에도 존재한다. 즉, 현재로서는 그림 2의 0수준과 1수준 사이, 2수준과 3수준 사이에 범주화를 논의할 수 있는 정도는 아니다. 단지 하나의 차원상 구분 정도로 보고, 실제에서는 비문제성 도박과 문제성 도박이라는 하위범주내에서 행동의 전체 범위를 포괄하는

이해와 관리가 더 유용할 수 있다.

그런데 문제성 도박 가운데 그림 2의 3수준인 병적 도박만이 DSM-IV(APA, 1994)에 범주로 올라가 있다. 인지심리학에서 1970년대 이후 원형적 범주화 이론이 발표되고서부터 1980년도의 정신장애 진단 및 통계편람(DSM: diagnostic statistical manual) 3판 이후부터는 지금까지 꾸준히 원형적 범주화의 관점이 반영되어 왔고, 병적 도박 범주도 그 중 하나이다. DSM-IV에 제시된 병적 도박에 대한 진단기준들은 일종의 ‘연관된 특성’ 집합이다. 그러나 이 범주는 실은 그림 2의 3수준이며 그림 1의 문제성 도박의 일부이다. 그림 1의 범주화에 충실하자면 치료장면에서 ‘병적 도박’ 범주는 확대되어 그림 2의 준임상적 수준까지 포괄하여 이해되고 관리되는 것이 자연스럽다. 또한 그림 2의 0수준과 1수준에 대해서도 많은 관련 주제들이 ‘비문제성 도박’으로 통합하여 이해하고 연구, 교육, 예방, 정책입안, 및 관리를 한다면, 보다 일관되고 포괄성 있는 것은 물론 학술적으로도 지식의 축적 및 통합에 기여하는 결과가 될 것이다. 0수준과 1수준 사이, 2수준과 3수준 사이는 아직은 차원모형의 상태에 머무르고 있어서 따로 하위범주로 구분하지 않는 것이 바람직하다는 판단이다.

차원모형으로 시작한 경우에도 비슷한 프로파일이나 차원적 형태를 가지는 대상들에 대한 개념화 과정이나 작업의 현실감을 향상시킬 필요가 있으면 범주화로 진행하게 된다(Millon, 1986). 현재로서는 비문제성 도박과 문제성 도박이 하위범주로서 분류 가능한 상태이지만 앞으로 각 세부 수준의 보다 풍부한 특성 및 차별적 특성이 조사되고 연구되면, 그림 1에서 4수준은 5수준으로 확대 발전하거나 4수준에서 비문제성 및 문제성을 넘어 보

다 세분화된 범주명칭을 부여할 수 있는 가능성도 있다.

논 의

심리학에서 발전한 차원중심의 개념화 방식과 의학에서 발전한 범주중심의 개념화가 만나면서 행동장애의 진단준거 제시에 범주중심의 경향이 있어왔다. 그러한 경향을 추구한 것은 인지심리학에서 원형적 범주화 이론을 제시한 Rosch와 동료들의 기여이다. 그 결과로 Cantor와 Mischel(1979)은 성격(personality)을 범주화하는데 있어서, Millon(1986)은 성격검사를 개발하는 데에, Cantor 등(1980)은 정신과 진단의 일부에서 원형적 접근을 적용하였으며, 그 이후로 미국 정신과 진단교범인 DSM은 판을 거듭하면서 꾸준히 진단준거 작성에 원형적 범주화를 활용하였다. 그러나 그동안의 도박정의에서는 고전적 범주화의 패러다임이 유지되고 있어 도박관련 다원적 주체 간 의사소통에 어려움이 있었다. 이 연구에서 원형적 범주화를 도박정의에 이용하여 도박정의의 상이한 관점들을 포괄적으로 수용하는 것이 가능하였다.

개념화에 있어서 원형적 범주화 방식은 연관된 특성의 집합 속에 다양한 요소를 통합하여 하나의 연합된(coordinated) 양상으로 보는 것이라면, 그와 대조되는 차원중심 방식은 서로 연관되지 않은 특질의 프로파일 속에 인간을 세분화해 넣는 것으로 서로 장단점이 교차된다. 원형적 범주모형의 단점으로는 행동이나 증상이 분절된 개체라는 오해, 특성목록의 한정, 범주 수효의 제한성, 그리고 정의용 특성집합에 비해 연관된 특성집합은 간명성을

상실할 수 있다는 것 등이다. 이를 구체적으로 살펴보면 첫째로 도박행동이나 증상이 분절된 개체라는 잘못된 신념을 초래할 수 있는데, 범주는 관찰을 집중시키고 연합하는 것을 돕는 개념일 뿐이지 행동이나 증상이 분절된 개체임을 시사하는 것은 아니다. 둘째로, 각 범주별로 고려되는 특성들의 목록이 무한정일 수 없다는데서 제한적인데, 그러한 한정된 목록에 기초한 결정이 범주화이므로 인간행동의 중요한 측면을 보지 못하는 면이 종종 있다. 물론 차원모형에서도 어떤 차원은 보고 어떤 차원은 보지 못할 수가 있다. 그러나 원형방식은 범주모형이므로 단일한 집합 내 특징에 우선적으로 의존하는 경향이 있다는 것이 문제다. 셋째로, 범주 수효의 제한성은 현실장면에서 관찰되는 무수히 많은 개인 차이를 모두 포괄할 수가 없다는 기본적인 한계를 지닌다. 넷째로, 원형의 풍부성을 높이고자 많은 연관된 특성을 포함하다 보면 고전적 범주화에서의 정의용 집합에 비해 간명성이 저하될 수가 있다. 따라서 기본범주에서 사용되는 연관특성의 수효가 무한정 증가되는 것보다는 적정 수준에서 통제되어야 할 것이다. 그렇다면 그 기준은 현실에의 근접성과 설명의 간명성 가운데 균형을 잡는 것이다. 현실에의 근접을 위해서 범주에 연관된 특성을 증가시키다 보면 범주 내 이질성이 증가하고 새로운 범주가 분화하는 것이 가능할 수 있다. 따라서 현실적으로는 고전적 범주화에서의 정의용 특성의 수효보다는 증가하더라도 통제가능한 수효에 머무를 것이 기대된다.

범주화의 실제에서, 범주가 흐린 집합이므로 개인차원에서 보면 어느 개인도 어떤 원형에 정확히 맞기가 어렵다. 즉, 분류되는 개인의 입장에서는 편향된 시각의 피해를 볼 수가

있다. 또한 핵심적이고 응집성 있는 특성이 중심이 되므로 세부사항 및 특정한 행동의 의미가 누락될 수 있다. 이러한 지각의 불완전성과 범주화의 유동성을 Cantor와 Mischel(1979)이 오래 전에 지적한 바 있다. 범주가 적은 것도 문제이지만 범주의 사용자들이 이미 정의된 범주의 원형성에 익숙해지면서 그와 관련된 모든 지식체계가 지각을 구성하고 대상에 대한 판단을 제공하게 된다. 즉, 어떤 대상을 해당범주에 과대표상할 수도 있고 개인의 독립적인 정보처리를 일정한 방향으로 고정시키고 제한시킬 수가 있다. 마치 고정관념처럼, 원형성의 이미지에 벗어나는 정보는 일시적 정보로 간주하여 누락하는 위험이 발생할 수 있다.

도박정의에 사용된 원형적 범주화에 장단점이 있는 반면에, 도박의 2개 하위범주 내에서 사용되고 있는 차원중심 개념화는 도박의 세부내용에 대하여 몇 가지 특질 중심으로 집중하게 해주는 장점이 있다. 즉, 행동이나 증상이 분절된 개체라는 잘못된 신념을 가지게 되지는 않는다. 꾸준히 진행되는 현상으로 개념화되기 때문이다. 특질의 측면에 집중함은 범주화에서 놓치는 세부적 측면을 보게 해주는 장점이 있어서 현실에서 관찰되는 많은 개인 차이를 포괄하게 하는 것이 가능하다. 그러나 Millon(1986)이 밝힌 바와 같이, 연구가 누적되고 현실감의 향상에 대한 요구가 커지면 환경과의 상호작용을 중심으로 범주모형에 따른 개념화가 될 가능성도 있다. 따라서 현재의 도박정의와 범주화는 Grove와 Tellegen(1991)이 제시한 바와 같이 두 가지 접근이 양립하는 모형임을 보여주고 있다.

결론적으로 개념화의 과정에서 차원으로 시작한 모형이 범주모형으로 갈 수도 있고 계속

차원모형을 유지할 수도 있다. 따라서 차원모형과 범주모형 중 하나를 선택하기 보다는 용도에 따라 다른 선택이 가능할 수 있다. 예로서, 범주 모형은 하위차원에 있는 차원적 특질들을 상위적으로 통합하는데 유용한 것으로 볼 수 있으나, 목적에 따라서는 차원모형을 따라 특정한 특질들에 좁게 집중하는 것이 유용할 수도 있다. Skinner(1986)도 계량적 차원(dimension)과 비연속적인 범주(category)의 혼합을 통해서 개념도식(schemata)을 통합하고자 연합모형(hybrid model)을 제시한 바 있다.

참고문헌

- 강성균, 김교현, 성한기 (2006). 문제성 도박 식별을 위한 행동지표. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 225-241.
- 금성출판사 사전편집부 (2008). 뉴에이스 국어사전. 서울: 금성출판사.
- 김교현 (2003). 병적 도박 식별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8(3), 487-509.
- 김교현 (2008). 도박중독문제의 책임과 대처. 2008년도 제2차 중독심리 공동교육 심포지엄 논문집, pp.61-72. 11월 7일 충남대학교 정심화국제문화회관 백마홀.
- 김교현, 이홍표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적 도박 유병률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. 한국심리학회지: 건강, 10(2), 227-242.
- 김영훈, 최삼욱, 신영철 (2007). 병적 도박자의 스트레스, 대처방식 및 우울증에 관한 연구. 신경정신의학 46(2), 171-178.
- 남영신 (2009). **호**+국어사전. 서울: 성안당.

- 사행행위 등 규제 및 처벌특례법(법률 제 8852 호, 2008). 제1장 총칙 제2조(정의) 1항.
- 이기문 (2009). *동아새국어사전* 5판. 서울: 두산동아.
- 이순목 (2002). *사회과학을 위한 측정의 원리*. 서울: 학지사.
- 이순목, 최삼욱, 김종남, 김수진, 현명호 (2008). *도박정의 및 범주화 워크숍보고서*. 미발간.
- 이순목, 현명호, 김종남, 최삼욱, 김수진, (2008). *한국형 도박중독 변별척도 개발연구*. 서울: 사행산업통합감독위원회.
- 이응백 (1987). *국어대사전*. 서울: 학원출판사.
- 이흥표 (2002). *도박의 심리*. 서울: 학지사.
- 이흥표, 이상규, 이재갑, 김한우, 김태우 (2007). *습관성 도박의 이론과 실제*. 서울: 학지사.
- 이희승 (1982). *국어대사전*. 서울: 민중서림.
- 이희승 (2009). *옛센스 국어사전* 6판. 서울: 민중서림.
- 한글학회 (2008). *우리말*. 서울: 어문각.
- American Psychiatric Association(APA, 1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 4th ed. (DSM-IV)*. Washington, DC: Author.
- Blaszczynski, A., Walker, M., Sagris, A., & Dickerson, M. (1999). Psychological Aspects of Gambling Behavior: An Australian psychological society position paper. *Australian Psychologist*, 34(1), 4-16.
- Cantor, N. & Mischel, W. (1979). Prototypes in Person Perception. *Advances in Experimental Social Psychology*, 12, 3-52.
- Cantor, N., Smith, E. E., French, R. D., & Mezzich, J. (1980). Psychiatric diagnosis as prototype categorization. *Journal of Abnormal Psychology*, 89(2), 181-193.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001a). *The Canadian Problem Gambling Index: User Manual*. Canada: Canadian Center on Substance Abuse.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001b). *The Canadian Problem Gambling Index Final Report*, Report to the Canadian Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling.
- Ferris, J., Wynne, H., & Single, E. (1999). *Measuring Problem Gambling in Canada: Final Report-Phase 1*. A report submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse.
- First, M. B. & Tasman, A. (2004). *DSM-IV-TR Mental Disorders: Diagnosis, Etiology, and Treatment*. England Wiley & Sons.
- Grove, W. M. & Tellegen, A. (1991). Problems in the classification of personality disorders. *Journal of Personality Disorders*, 5, 31-41.
- Independent Pricing, Regulatory Tribunal (IPRT, 2004). *Gambling: Promoting a culture of responsibility*. Sydney: Independent Pricing and Regulatory Tribunal of New South Wales.
- Kelly, G. A. (1955). *The Psychology of Personal Constructs* (Vols. 1 & 2). New York: Norton.
- Millon, T. (1986). Personality prototypes and their diagnostic criteria. In T. Millon & G. L. Klerman(Eds.), *Contemporary directions in Psychopathology: Towards the DSM- IV* (pp.671-712). New York: Guilford.
- National Gambling Impact Study Commission(NGISC, 1999). *Gambling Impact and Behavior Study*. Washington, D.C.: Author.
- National Research Council. (1999). *Pathological Gambling: A Critical Review*. Washington, D. C.: National Academy Press.
- Productivity Commission. (1999). *Australia's*

- Gambling Industries, Report No. 10, vol 1.* Canberra, Australia: Government Press.
- Rosch, E. (1973). On the internal structure of perceptual and semantic categories. In T. E. Moore (Ed.), *Cognitive development and acquisition of language*. New York: Academic Press.
- Rosch, E. (1975). Cognitive reference points. *Cognitive Psychology*, 1, 532-547.
- Rosch, E. (1983). *Prototype classification and logical classification: The two systems*. In New Trends in Conceptual Representation by E. K. Scholnick (Ed.), NJ: LEA, pp.73- 86.(1975).
- Rosch, E. & Mervis, C. B. (1975). Family resemblances: Studies in the internal structure of categories. *Cognitive Psychology*, 7, 573-605
- Rosch, E., Mervis, C., Gray, W., Johnson, D., & Boyes-Braem, P. (1976). Basic objects in natural categories. *Cognitive Psychology*, 8, 382-439.
- Shaffer, H. J. & Hall, M. N. (1996). Estimating the Prevalence of Adolescent Gambling Disorders: A Quantitative Synthesis and Guide Toward Standard Gambling Nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12(2). 193-214.
- 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*. Harvard Medical School, Division of Addiction, December 10, 1997.
- Skinner, H. (1986). Construct validation approach to psychiatric classification. In T. Millon & G. L. Klerman (Eds.) *Contemporary directions in psychopathology: Towards the DSM-IV*. New York: Guilford.
- Smith, E. E. (1978). Theories of semantic memory. In W. K. Estes (Ed.), *Handbook of learning and cognition processes (vol. 5)*. Hillsdale, NJ: LEA.
- Smith, G. J., Wynne, H. & Harold, J. (2002) *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian problem gambling index(CPGI): Final report*. Alberta Gaming Research Institute.
- Vygotsky, L. S. (1965). *Thought and language*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Walker, M. B. & Dickerson, M. G. (1996). The prevalence of problem and pathological gambling: A critical analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 233-248.
- Wikipedia. (2008). <http://en.wikipedia.org/wiki/Gambling>에서 2008, 11, 17 인출.
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. New York: MacMillan.
- Yerkes, D. (1989). *Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary*. NY: Portland House.
- 1차원고집수 : 2009. 3. 16.
수정원고집수 : 2009. 5. 26.
최종게재결정 : 2009. 6. 9.

Clarification of concepts for the definition and categorization of gambling

Soonmook Lee **Jongnam Kim** **Samwook Choi** **Myoungho Hyun** **Soojin Kim**
Sungkyunkwan Univ. Seoul Women's Univ. Ulsan Univ. Chungang Univ. KICE

In the field of gambling studies, there are difficulties in doing research, developing theories, and practicing applications due to the fact that definitions and categorizations of gambling are neither well refined nor integrated. We presented a clarification in an attempt to overcome the difficulties. First, we suggested to adopt Roschian approach to conceptualizing definitions of gambling. We presented prototypical features of gambling that are useful for describing gambling behaviors. Second, we integrated the general levels 0, 1, 2, 3 by Shaffer and colleagues into two subcategories of gambling: problematic gambling and non-problematic gambling. Each of two subcategories can be described on a dimension divided into two levels or intervals. However, the levels under the subcategories are not appropriate for applying Roschian categorization. The two levels are based on a dimensional approach rather than a prototypical one. By clarifying the nature of how gambling behaviors are categorized or described, different agents in the field of gambling would be able to communicate consistently with each other and pursue convergence of research results.

Key words : definition of gambling, category of gambling, category model, dimensional model, prototypical categorization