

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2003. Vol. 8, No. 1, 169 - 189

도박동기와 병적 도박의 관계

이 홍 표[†]

한국마사회 상담실

본 연구에서는 5요인 도박동기를 검증한 후 도박자 292명을 대상으로 도박동기와 도박 심각도와의 관련을 검증하였다. 군집분석결과 도박자들은 도박에 대한 개입의지가 낮고 사교 및 유희동기가 강한 사교 및 유희동기군, 금전적 이득을 주목적으로 한 금전동기군, 흥분추구적 목적이 강한 흥분동기군, 개입동기가 가장 높고 금전적 이득과 정서적 각성을 동시에 추구하는 복합동기군으로 분류될 수 있었으며 이 중 복합동기군에서 도박문제의 심각도가 가장 높았다. 문제성 도박자들은 흥분동기가 가장 강하였으며 병적 도박자들은 회피동기와 금전동기가 강하였다. 흥분동기는 자체력을 손상시킴으로써 도박문제의 심각도에 영향을 미치고 있었다. 금전동기는 도박문제의 심각도에 가장 큰 영향을 미치는 요인으로 금전동기가 강할수록 빈도와 금액이 증가하며 도박에 과도하게 개입되고 있었다. 또한 회피동기와 흥분동기가 도박에 개입되는데 영향을 미치지만 도박자들은 이러한 동기를 잘 자각하지 못하고 있으며, 회피동기와 흥분동기의 영향력이 금전동기로 흡수되거나 금전동기를 경유하여 작용하는 경우가 많은 것으로 시사되었다.

주요어 : 병적 도박, 도박동기, 도박심각도

사람들은 여러 가지 다양한 이유로 도박을 한다. 기분 전환을 위해서나 무료함을 달래기 위해서 혹은 동료들과 친목을 도모하기 위해 가벼운 노름을 하기도 한다. 임상 장면에서는 흔히 돈을 따기 위해, 잃은 돈을 복구하기 위해 도박판을 벗어나지 못한다고 대답하는 도박자들이 많다. 돈보다는 재미(amusement) 때문에 도박에서 헤어날 수 없다고 대답하는 도박자들도 있다. 아니면 자기 처벌의 욕구에 시달려, 스스로도 자각하지 못하는 어떤 역동에 의해 도박으로 이끌려질 수도 있다.

[†] 교신저자(corresponding author): 이홍표, (140-881) 서울시 용산구 한강로 3가 40-950성지빌딩 6F한국마사회 상담실 FAX : 02-3781-3583 E-mail : bordem@daum.net

이러한 동기들은 도박행동을 설명해 주는 유의미한 선행변인이며 도박자의 수준이나 유형에 따라 다를 것이다.

사람들은 항상 어떤 동기에 의해 목표를 추구하고 움직여진다. 동기란 어떤 목표를 향한 행동을 유발하거나 지속하게 하는 내적 과정 또는 상태로 정의될 수 있다. 이 때 동기는 항상 목표를 가정하고 있으며, 그 목표는 구체적인 대상일 수도 있고 고통의 감소나 기분의 고양과 같은 추상적이고 복합적인 것일 수도 있다. 알코올중독의 동기이론에서 사람들은 어떤 특정한 목적을 달성하기 위해 술을 마시며 음주행동의 동기는 독특한 형태의 선행요인들과 결과들을 가진다는 가정을 전제하고 있다(Cooper, Russell, Skinner, & Windle, 1992). 그리고 보다 먼 거리에서 영향을 미치는 요인들이 음주동기를 거쳐 그 효과를 발휘하므로 음주동기가 음주에 미치는 최종의 공통경로(Cox & Klinger, 1988)라는 정의를 내리고 있다. 도박자 역시 특정한 목적을 달성하기 위해 도박을 할 것이며 근거리, 원거리의 다양한 요인들이 도박동기로 결집되어 도박행동에 최종적인 영향력을 발휘할 것이다.

이러한 점에서 먼저 음주동기에 관한 연구를 살펴보면 음주동기는 부적 정서를 회피하거나 조절하기 위한 목표를 갖는 회피동기(avoiding motive) 혹은 대처 동기(coping motive)와 사교 및 친선을 도모하기 위한 사교동기(social motive), 그리고 긍정적 정서를 고양시키기 위한 유희동기(amusement motive) 혹은 고양 동기(enhancement motive) 등 3가지 동기로 구분된다. 이러한 음주동기 연구를 문제성 도박(problem gambling)과 병적 도박(pathological gambling)에

경우에도 적용될 수 있을 것이다. 그러나 알코올중독이나 기타 다른 중독과 구분되는 도박자들에게 특유한 다른 동기가 있을 것이며, 따라서 도박동기에 대한 연구는 도박자들이 알코올중독과 같은 동기에서 도박을 하는지 아니면 도박에 특유한 동기에서 도박에 심취하는지 하는 기초적 질문 하에서 수행되는 것이 타당할 것이다.

음주동기 연구를 도박에 적용하면 첫째로, 사람들은 사교성 음주에서와 마찬가지로 사교와 친목을 목적으로 도박에 참여할 수 있으며 친목 모임에서 비난이나 거절을 피하기 위해 가벼운 도박활동에 참여할 수도 있다(동조동기). 이러한 사교적 목적과 동조동기를 포함하여 사교동기라 한다.

둘째로, 음주를 통해 고양된 기분을 즐기는 것처럼 도박을 통하여 얻게 되는 기분 상태를 즐기기 위해서 가벼운 도박을 하기도 한다. 사람들은 행위에 내재하는 가벼운 즐거움과 여가를 즐기기 위하여 노름이나 내기를 한다. 가벼운 유희성 도박(recreational gambling)의 경우 손실 결과에 크게 상관없이, 그리고 도박에 지나치게 탐닉하거나 역기능을 수반하지 않고 즐거움을 추구한다는 점에서(Rosenthal, 1992) 유희동기에 속한다.

사교동기와 유희동기는 Cox와 Klinger(1988)의 동기모형에 의하면 도박을 통해 사교를 증진하고 기분을 고양시키고자 하는 정적 강화를 목적으로 행해지는 동기이다. 이 때 강화자는 관계를 증진시키고 생활의 활력을 제공한다. 사교동기와 유희동기는 도박이 아닌 생활에 봉사하고자 하는 목적에서 행해지며, 따라서 도박의 통제력을 유지하고 건강한 도박을 즐기도록 하는 기능을 할 것이다.

셋째로 낮은 자존감, 우울감 및 불쾌한 정서를 피하거나 경감시키기 위한 회피적 목적에서 도박을 할 수도 있다. 도박에 빠진 사람들 중 많은 사람들이 현실에서는 낮은 자기 존중감과 우울감으로 고통받고 있다. 그리고 도박을 하는 동안만은 적어도 도박하는 재미와 기대에 몰입함으로써 자신을 괴롭히던 불편한 생각들과 기분들로부터 멀어질 수 있다(이홍표, 2002). 특히 병적 도박자들은 우울감과 권태감 같은 과소각성(underaroused) 상태를 감소하거나 전환시키기 위한 목적으로 도박에 깊이 탐닉한다(Blazczynski & McConaghy, 1989). Raghunathan와 Pham(1999)에 따르면 우울과 관계된 감정(슬픔, 우울감, 절망)을 경험하는 사람들은 위험과 보상이 높은 조건(high-risk/high-reward options)을 선택한다. 이 때 슬픔이나 우울은 잃어버린 보상을 돌려 받고자(reward replacement) 하는 목표에 중요성을 두고 있다. 우울과 관계된 정서에 깔려있는 의미구조는 보상의 상실 혹은 부재(loss or absence of a reward)로써, 사람들은 선호하는 대상이나 사람의 상실(심각한 경제적 손해, 가족의 죽음이나 거절, 관계의 붕괴, 직업과 능력의 손실 등 도박자들은 흔히 중요한 상실을 경험한다)에 대한 반응으로 우울을 경험한다(Lazarus, 1991). 이러한 상실경험에 의해 사람들은 우울이나 슬픔을 ‘어떤 것(보상)이 빠져 있다’는 의미로 해석하게 되고 보상을 획득하거나 대치하고자 하는(reward acquisition or substitution) 내재적 목표를 갖게 된다(Raghunathan & Pham, 1999). 이렇게 도박자들이 결핍이나 상실을 대치하고 보상을 돌려 받고자 하는 회피적인 동기에 의해 도박행동을 지속할 수도 있을 것이다.

우울과 낮은 자존감 및 도박은 복잡한 방식으로 상호작용한다. 첫째로 도박에 빠지기 이전부터 우울 수준이 높고 자존감이 낮은 사람들은 도박에 쉽게, 그리고 더욱 깊이 개입될 위험성이 높다. 많은 도박자들이 적극적으로 도박을 할 때를 제외하고는 전반적인 감정상태가 매우 우울했다는 보고를 하고 있으며(McCormick, Russo, Ramirez, & Taber, 1984) 도박에 빠진 사람들 중에는 도박을 접하기 이전부터, 아동기와 청소년기부터 낮은 자존감과 만성적인 심인성 우울증으로 고통받아 온 사람들이 많다(Ladouceur & Walker, 1996). 이런 사람들에게는 도박이 항우울적인 활동으로 작용하며, 이 때 도박은 도박자들에게 힘을 불어넣고 기분을 변화시켜 줄 수 있는 거의 유일한 활동으로 지각된다. 도박은 일시적으로 부정적감과 열등감을 경감시켜 주며 자신과 현실에 대한 불만을 소망충족적인 환상과 기대로, 높은 자존감으로 증폭시킨다(이홍표, 2002). 둘째로 심한 도박을 하는 경우 도박을 하는 과정에서 우울감이 유발되고 자존감이 손상되는 것을 피할 수 없다. 과도한 도박은 심각한 재정적 손실을 일으키며 가족관계를 붕괴시키며 명예와 신의를 실추시킨다(Custer, 1984). 이러한 실제적 손실은 우울감과 자존감의 손상을 유발한다. 이렇게 도박과 우울간의 시간적 관계가 분명한 것은 아니며 병전부터 우울 소인이 있을 수 있지만 도박에 깊이 빠져드는 순간부터 도박-우울의 소용돌이를 피할 수 없는 것만은 분명하다. 시간적 순서가 무엇이든 대부분의 병적 도박자는 도박-우울의 소용돌이에 사로잡히게 된다. 부정적 정서 하에서는 기분을 변화시키거나 상승시키고자 하는 동기가 고양되며(Morris & Reilly, 1987) 부정적 정서는 동기에 영향

을 미쳐 도박행위의 선택과 유지에 영향력을 발휘한다.

이제 도박자들에게 특유한 동기를 탐색해 보면 다른 중독행동이나 혹은 위험행동과 구분되는 도박의 고유한 동기는 돈에 대한 열망이다(Herscovitch, 1999). 도박자들은 도박이라는 행위를 통해 즉각적이고 커다란 부를 꿈꾼다. 대부분의 문제성/병적 도박자들이 일시적으로는 승리해 큰돈을 만져본 경험이 있으며 심각한 손실을 입은 사람일수록 역설적으로 도박판에서 큰돈을 따고 싶은 갈망, 잃은 돈을 회복하거나 도박 빚을 갚고자 하는 강박관념에 시달린다. 병적 도박자들은 손실로부터 구원받을 수 있는 유일한 방법이 도박판에서 승리하는 것이며, 또한 승리가 가능하다고 믿는다(Custer, 1984; Herscovitch, 1999). 따라서 도박자가 알코올중독과 구분되는 근본적인 차이는 '큰돈을 따거나 잃은 돈을 복구하고자 하는' 금전적 추구 내지 금전적 보상에 대한 동기이다. 이러한 동기를 금전동기(monetary motive)로 명명하고자 한다.

나아가 도박을 하게 되는 주요한 동기중의 하나는 정서적 흥분이다(Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, 1976). 흥분추구는 도박에 급속히 빠져들거나 손실에도 불구하고 지속하게 되는 소인이 된다. 습관성 도박자들에게 습관적으로 도박을 하는 이유를 질문한 결과 8.5%만이 돈을 따기 위해서라고 대답하였으며 나머지 8.5%는 시간을 보내기 위해서, 33%는 사교적이 되기 때문이라고 응답하였다. 반면에 스틸이나 흥분을 위해서라는 대답은 50%에 이르고 있었다(Commission on the Review of the National Policy Toward

Gambling, 1976). 도박행동에 가능한 동기를 우선 순위 별로 측정한 Jacobs (1987)의 연구에서도 병적 도박자들은 가장 중요한 목적을 자극, 이완, 정서적 긴장으로부터의 탈출 순으로 평가하였다. 즉 자극추구와 회피동기가 가장 높았다. 사실 도박을 하는 커다란 재미는 극단적인 초조감과 행복감, 아쉬움과 만족감을 왕래하는데서 유래한다. 많은 도박자들이 도박을 하는 동안에는 각성수준이 증가하면서 '정말 살아있는 것 같고', '기분이 고조되며', '낙관적이 되고', '흥분되는' 느낌을 갖는다(Jacobs, 1987). 그리고 흥분의 신체적 소인은 신체적 각성으로 경험되면서 걱정 수준의 각성 경험을 유지하기 위해 도박을 계속한다(Brown, 1986). 각성수준이 증가하면 이는 흥분으로 해석되며 흥분은 도박행동의 일차적 강화물이 된다(Brown, 1986). 빙고(Frieberg, 1995), 블랙잭(Anderson & Brown, 1984), 포커(Leary & Dickerson, 1985), 경마도박(Blaczyszynski, Wilson, & McConaghy, 1986)을 하는 동안에는 각성경험이 증가하며 이는 습관성 도박자(habitual gambler)들의 경우에 더 심하다(Leary & Dickerson, 1985).

이상의 논의를 종합하면 도박동기는 크게 사교동기, 유희동기, 금전동기, 흥분동기, 회피동기의 다섯 가지로 구분될 수 있을 것이다. 본 연구에서는 도박동기를 5요인 모형으로 가정하였다. 이 중 사교동기, 유희동기, 회피동기는 음주동기의 3요인 모형에서 검증된 것이다(Cooper et al, 1992). 금전동기는 도박자에게 고유한 동기이며 흥분동기는 위험행동 연구에서 검증되었다. 사교동기와 유희동기는 친목과 생활의 활력이라는 정적 강화를 공유한다는 점에서 상호연관이 높다. 또한 사교동

기와 유희동기에서는 도박이 아닌 생활에 봉사하고자 하는 목적에서 행해지며 금전적 이득이나 손실에 집착하지 않는다. 따라서 사교동기와 유희동기는 도박문제의 심각성에 영향을 미치지 않거나 부적 영향을 미칠 것이며 오히려 건강하게 도박을 즐기도록 예방하는 기능을 할 것이다.

반면에 회피동기와 금전동기, 흥분동기는 부적응적인 도박행동을 지속하고 손실을 누적시키는 동기들으로써 궁극적으로 도박에 대한 통제력을 상실하게 만들어 도박의 심각성에 정적인 영향을 미칠 것이다. 또한 문제성 도박자와 병적 도박자에게서 회피동기와 금전동기, 흥분동기가 강할 것이다.

본 연구에서는 도박동기를 5요인 모형으로 가정하고 5요인 모형을 경험적으로 검증하여 도박동기 척도를 제작하고자 한다. 또한 실제로 현재 도박에 참여하고 있는 도박자들이 어떤 동기집단으로 분류될 수 있는지를 알아본 다음 이러한 동기집단에 따른 도박수준이나 도박문제의 심각도를 알아보고자 한다. 나아가 어떠한 도박동기가 도박문제의 심각성이나 도박 정도에 영향을 미치는지를 검증하고자 한다.

연구 1 : 도박동기 척도의 타당화

방 법

연구대상

대학생 295명에게 도박동기 척도를 제작, 설문을 실시하였다. 이 중 반응 누락이 많거나 반응이 무선적인 불성실 응답자 55명을 제외하고 240명을

최종 분석대상으로 삼았다. 응답자의 64.2% (N=154)는 남성이었고 35.8(N=86)%는 여성이었다. 평균연령은 23.96세였다.

절 차

도박동기 척도는 단편적인 경험적 연구만이 있을 뿐 체계적 과정을 거쳐 제작된 척도가 없다. 본 연구에서는 먼저 대학원생 34명과 경마도박자 32명 등 총 66명에게 도박을 하는 동기 5개 이상을 자유롭게 기술하도록 개방형 설문을 실행한 후 전체 응답자의 10% 이상이 공통적으로 응답한 문항들을 선택하여 척도에 포함하였다. 회피동기의 일부 문항은 실행우의 음주동기 척도에서 차용하였다. 이러한 평가 절차를 거쳐 51문항이 선택되었다.

51문항을 대학생들에게 실시하여 특정 항목과 다른 모든 항목들간의 상관계수, 즉 문항-총점 상관(item-total correlation)이 .4 이하인 경우 해당 문항을 척도에서 제거한 다음 주축분해법(principal axis factoring) 요인분석을 시행하였다. 회전방식은 도박동기 간에 상관관계가 높을 것으로 시사되어 사각회전(oblimin)을 실행하였으며 요인수를 결정하는 방식에 있어서는 측정의 객관성을 담보하기 위해 고유근(eigenvalue)이 1이상의 요인수를 기준으로 하였다. 이렇게 요인분석을 거쳐 구성된 척도 및 각 하위요인들의 내적 일치도 Cronbach α 를 알아보았다.

표 1. 도박동기 척도의 요인분석(구조계수행렬)과 신뢰도 결과

문항	요인1 흥분동기	요인2 사교동기	요인3 회피동기	요인4 금전동기	요인5 유희동기
아슬아슬한 스릴이 있어서	.867				
모험을 거는 재미에서	.867				
긴장을 즐기고 싶어서	.814				
결과를 예측하고 맞추는 재미가 있어서	.812				
승패를 겨루는 재미가 있어서	.806				
판단하고 추리하는 시간(과정)이 재미있어서	.785				
불확실한 것을 즐기고 싶어서	.748				
짜릿한 흥분과 쾌감을 맛보고 싶어서	.731				
결과를 좌우하는 재미와 통제감이 있어서	.727				
쉽게 몰입이 가능해서	.723				
이겼을 때의 승리감을 느끼고 싶어서	.675				
사람들과 친목을 도모하기 위해서		.777			
모임의 분위기를 부드럽게 하기 위해서		.767			
모여서 같이 할 일이 없어서		.690			
사람들과 더 잘 어울리고 싶어서		.674			
친구나 동료들이 하자고 해서		.672			
도박생각은 없지만 친구들 모임에 끼고 싶어서		.659			
피로울 때 / 고민이 있을 때			.833		
긴장될 때 / 불안할 때			.815		
외로울 때 / 외로움을 잊고 싶을 때			.798		
우울할 때 / 기분이 울적할 때			.779		
피로운 현실을 잊고 싶어서			.738		
화가 날 때 / 기분이 상했을 때			.734		
압박감을 받을 때 / 일이 안 될 때			.728		
재산을 증식하기 위해서				.884	
작은 돈으로 돈을 늘릴(부풀릴) 수 있어서				.867	
큰돈이 필요해서				.833	
한번에 큰돈을 만질 수 있어서				.808	
쉽게 돈을 벌 수 있어서				.707	
사람들에게 인정받고(자랑하고) 싶어서				.786	
도량과 능력을 과시하고 싶어서				.771	
경제적으로 쪼들리거나 돈이 없어서				.766	
주변사람들이 큰돈을 땀다는 이야기를 듣고서				.765	
확실하고 통크게 살고 싶어서				.738	
운 좋다는 소리를 듣고 싶어서				.632	
도박 외에 내 인생을 바꿀만한 것이 없어서				.619	
혹시 돈을 따지 않을까 싶어서				.601	
기분을 전환하기 위해서					-.773
복잡한 일들에서 잠시 벗어나고 싶어서					-.692
생활의 활력을 얻고 싶어서					-.618
스트레스를 해소하기 위해서					-.600
여가생활이나 레저 목적에서					-.559
고유근	15.64	5.50	2.60	2.30	1.24
누적설명변량(%)	37.23	50.34	56.53	62.00	64.95
Cronbach α	.95	.85	.91	.95	.80

결 과

척도의 51문항 중 문항 총점 상관이 .4 이하인 문항을 제외하고 48개 문항이 추출되었다. 이를 대상으로 주축분해법 사각회전을 실행한 결과, 요인 7개가 산출되었다. 이 중에서 요인 부하량의 차이가 두 개 요인에서 .1 이하인 문항을 제외하고 42개의 문항이 산출되었다. 42개의 문항으로 사각회전을 실행한 결과, 비교적 명확한 요인구조가 산출되었다. 최종 결과에서는 요인 5개가 추출되었다. 그 결과는 표 1과 같다. 요인구조를 살펴보면 요인 1은 주로 도박활동을 통해 스릴과 긴장, 통제감을 누리하고자 하는 내용의 문항으로 ‘흥분동기’로 명명하였으며 요인 2는 가벼운 수준의 도박활동을 통해 친목을 도모하고 대인관계의 분위기를 부드럽게 하는 내용의 문항들로 ‘사교동기’로 명명하였다. 요인 3은 우울감과 낮은 자존감 등의 부적 정서를 경감시키고자 하는 목적에서 도박을 선택하는 내용의 문항들로 ‘회피동기’로 명명하였다. 요인 4는 도박을 통해 금전적 이득을 얻고 잃어버린 사회적 인정과 명예를 회복하거나 전환의 기회로 삼고자 하는 내용으로 ‘금전동기’로 명명하였다. 요인 5는 가벼운 즐거움과 생활의 활력을 얻고 기분을 전환하고자 하는 목적에서 도

박을 즐기는 것으로 ‘유희동기’로 명명하였다. 요인 1의 Cronbach $\alpha=.95$ 이었으며, 요인 2의 Cronbach $\alpha=.85$, 요인 3은 .91, 요인 4는 .95, 요인 5는 .80으로 모두 연구가 가능한 수준이었다. 5개의 요인이 전체 변량의 64.95%를 설명하였으며 도박동기 척도의 내적 일치도 Cronbach $\alpha=.95$ 로 우수한 수준이었다.

표 1의 요인별 문항을 살펴보면 요인 1, 흥분동기에는 흥분추구와 통제감에 대한 동기가 혼재되어 있으며 요인 4, 금전동기에는 금전을 추구하는 내용과 더불어 상실한 자존감을 고양시키고자 하는 동기가 혼재되어 있다. 따라서 요인 1과 4에 대한 하위 요인분석이 필요하다고 판단되어 요인별로 하위 요인분석을 실행하였다. 그러나 회전 결과, 요인 1은 회전이 불가능하여 1요인으로 추출되었으며 1요인이 65.25%를 설명하였다. 요인 4에서도 회전이 불가능하였으며 추출된 1요인이 61.9%를 설명하였다. 요인 1에서 흥분추구와 통제감의 동기가 한 요인으로 구성된 이유는 통제감의 동기가 흥분추구와 상관관계가 매우 높기 때문으로 시사된다. 이와 유사하게 요인 4에서 금전적 이득과 자존감 회복의 동기가 한 요인으로 구성된 이유 역시 상실한 명예와 자존감을 회복하고자 하는 동기가 금전적 이득과 상관관계가 높

표 2. 도박동기의 하위요인간 상관(N=240)

	흥분동기	사교동기	회피동기	금전동기	유희동기
흥분동기	1.00				
사교동기	.38**	1.00			
회피동기	.58**	.19**	1.00		
금전동기	.56**	.07	.57**	1.00	
유희동기	.59**	.54**	.51**	.28**	1.00

** $p<.01$

기 때문에 시사된다. 즉 도박장면에서 큰돈을 따면 자존감이 회복되는 경험을 할 것이며 적어도 도박자 스스로 그렇게 믿기 때문에 시사된다. 자존감을 회복하고자 하는 동기는 금전추구적인 목적을 통해 작용할 것이다.

표 2에 요인간 상관관계를 제시하였다. 그 결과를 보면 도박문제의 심각도에 부적 영향을 미칠 것으로 예견한 흥분동기와 금전동기 및 회피동기 간의 상관관계가 .57~.58로 높았다. 흥분동기, 금전동기, 회피동기와 달리 도박문제를 경감시킬 것으로 예견된 사교동기와 유희동기 역시 상호간에 .54의 높은 상관관계를 보였다. 특이하게 유희동기는 흥분동기 및 회피동기와도 .59, .51로 상관관계가 높았다. 따라서 도박동기는 상호간의 연관성이 매우 높은 것을 알 수 있다.

논 의

본 연구의 연구 1에서는 도박에 특유한 5요인 도박동기를 검증하고 도박동기 척도를 타당화, 제작하고자 하였다.

연구결과, 최종 42문항이 얻어졌으며 전체 설명변량은 64.95%, 내적 일치도 Cronbach α =.95로 연구에 타당한 수준이었다.

주축분해법 요인분석 결과, 사교동기, 유희동기, 흥분동기, 금전동기, 회피동기의 5요인 도박동기가 검증되었으며 요인별 Cronbach α =.80~.95 수준으로 연구가 가능한 수준이었다.

요인을 살펴보면 흥분동기 요인 1에는 흥분추구와 통제감에 대한 동기가 혼재되어 있으며 금전동기 요인 4에는 금전을 추구하는 내용과 더불어 상실한 자존감을 고양시키고자 하는 동기가

혼재되어 있다. 따라서 요인 1과 4에 대한 하위 요인분석이 필요하다고 판단되어 요인별

로 하위 요인분석을 실행하였으나 1요인으로 추출되어 회전이 불가능하였다. 요인 1에서 흥분추구와 통제감의 동기가 한 요인으로 구성된 이유는 통제감의 동기가 흥분추구와 상관관계가 매우 높기 때문에 시사된다. 금전동기에 금전적 이득과 자존감 회복의 동기가 한 요인으로 구성된 이유 역시 명예와 자존감을 회복하고자 하는 동기가 금전적 이득과 상관관계가 높거나 자존감을 회복하고자 하는 동기가 주로 금전추구적인 목적을 통해 작용하기 때문에 시사된다.

도박동기 간에는 상호연관이 높았다. 도박의 심각도에 정적 영향을 미칠 것으로 예견한 흥분동기, 회피동기, 금전동기 간에는 상관이 높아 큰돈에 대한 갈망, 정서적 흥분, 낮은 자존감 및 스트레스로부터의 회피동기가 상호연관이 높을 것으로 시사되었다. 또한 도박문제를 악화시키거나 예방하고 건강한 도박을 즐기도록 하는 기능을 수행할 것으로 예견한 사교동기와 유희동기의 상관관계가 높다. 사교동기와 유희동기는 건강한 도박을 수행하게 하는 동기로 기능할 가능성이 높음을 시사한다.

유희동기는 특이하게 흥분동기 및 회피동기와도 상관관계가 높았는데 흥분동기는 신체적 각성 경험이 일차적인 목표이며 점점 더 추구하는 강도가 증가한다는 점에서 도박이 아닌 생활에 봉사한다는 목표를 가진 유희동기와는 다르다. 즉 유희동기에서는 신체적 각성 경험이 일차적인 목표가 아니며 내성이 발생하지도 않는다. 이렇게 목표와 정도가 다르지만 유희동기와 흥분동기는 상관이 높으며, 이는 유희와 흥분이 정서적 각성

을 추구한다는 점에서 공통점이 있기 때문으로 시사된다. 또한 회피동기와 유희동기 간의 상관성이 높았는데 유희적 활동을 통하여 스트레스나 낮은 자존감을 경감시킬 수도 있을 것이다. 마찬가지로 회피적 욕구가 있는 경우 부적 정서를 경감시키기 위하여 가벼운 도박활동을 선택할 수도 있을 것이다.

도박동기 간의 상관관계로 볼 때 도박동기는 상호독립적으로 작용하지 않으며 서로 결합하여 동시적으로 작용한다고도 할 수 있을 것이다. 설사 의식되지 못한다고 하더라도 어떤 개인이 금전적 이득을 위한 목적에서 도박을 한다고 할 때 그 목적에는 흥분을 추구하거나 회피하고자 하는 목적이 암묵적으로 혹은 은밀하게 결합하여 작용할 수도 있다. 마찬가지로 흥분추구적인 목적에서 도박을 한다고 할 때 역시 금전을 취득함으로써 자존감을 회복하거나 정서적 고통을 경감시키고자 하는 회피적 목적이 동시에 작용할 수도 있다.

연구 2 : 도박동기와 병적 도박의 관계

방 법

연구대상

경마공원에서 경마에 참여중인 경마 이용자 150명, 강원랜드 내국인 카지노 이용자 115명, 수도권과 충남의 보호관찰소에서 불법 포커 및 화투도박으로 수감명령을 받은 도박자 60명 및 마사회 상담실과 서울 소재 00대학병원에서 병적 도박 진단을 받고 치료중인 도박자 16명을 대상으로 하였다. 전체 341명의 응답자 중 반응누락이 많거나 반응이 무선적인 불성실 응답자 49명을

제외하고 292명이 최종 분석대상이었다. 남자는 247명(84.49%), 여자는 45명(15.41%)으로 남성에 편중되었는데 도박을 하는 인구의 대부분이 남성이라는 특성상 이는 모집단의 특성을 반영한 것으로 시사된다. 남성의 평균연령은 38.15세, 여성은 33.87세였으며 평균 연령은 37.47세였다.

도박심각도 척도 및 병적 도박의 진단

도박심각도 척도는 도박으로 인해 유발된 생활손상, 법적 위기, 자제력 손상, 심리적 상해 및 부채 등 4가지 영역의 심각도를 평가하는 척도로써 5점 척도, 42문항으로 구성되어 있다. 이흥표(2003)의 연구에서 설명변량은 65.26%, 내적 일치도 Cronbach $\alpha=.96$ 이었다

문제성 도박과 병적 도박의 진단은 Lesieur와 Blume(1987)에 의해 제작된 사우스 오크스 도박 검색 척도(South Oaks Gambling Screen ; SOGS)를 활용하였다. SOGS는 현재 병적 도박을 빠르고 간편하게 감별할 수 있는 가장 타당하고 신뢰로운 자기평가용 척도이다(Petry & Armentano, 1999; Shaffer, Hall, & Bilt, 1999; Sylvain, Ladouceur, & Boisvert, 1997). Lesieur와 Blume(1987)의 연구에서 SOGS와 DSM-III-R(APA, 1980)의 상관관계는 .94로 매우 높았으며 Cronbach α 는 .97, 검사-재검사 신뢰도는 .71이었다. 이흥표(2003)의 연구에서도 SOGS의 타당도 Cronbach $\alpha=.88$ 로 신뢰로운 수준이었다.

절 차

본 연구에서는 먼저 도박동기를 z 점수로 표준화한 후 K-means 군집분석(cluster analysis)을

표 3. K-means 군집분석에 따른 도박동기의 평균 차이검증

군집	N	사교동기	유흥동기	홍분동기	회피동기	금전동기
사교및유흥동기군	34	7.74(5.83)	5.74(3.60)	4.32(4.52)	1.82(3.09)	3.12(4.39)
금전동기군	71	7.66(3.87)	7.03(2.67)	15.39(4.41)	7.90(3.63)	20.90(5.65)
홍분동기군	85	10.95(4.05)	11.75(2.87)	23.12(5.03)	9.05(4.08)	14.29(4.81)
복합동기군	78	11.08(3.73)	11.50(3.22)	28.65(5.01)	15.18(4.97)	29.32(6.06)

수행하였다. 군집화 과정의 어느 지점에서 군집이 명료하게 구분되는지 알아본 후 군집수를 지정하여 집단내 응집성과 집단간 분리를 최대화하는 방향으로 군집을 추출하였다. 군집을 추출한 후 군집에 따른 도박문제의 심각도의 차이를 ANOVA, Scheffe 사후검증을 통해 알아보았다. 또한 도박문제의 수준별로 도박동기의 차이를 ANOVA, Scheffe 사후검증하였고 도박동기가 도박문제의 심각성에 미치는 영향력을 회귀분석을 통해 알아보았다.

도박수준의 진단은 DSM-IV(APA, 1994) 진단기준을 따랐다. DSM-IV 기준에 따르면 도박문제는 병적 도박, 문제성 도박, 사교성 도박의 세 단계로 분류하였다. 사교성 도박자는 SOGS에서 0점에 해당된다. 문제성 도박자는 하위임상적인 수준의 도박문제를 가진(problem, at-risk, in transition, potential pathological) 도박자들로(Shaffer et al, 1999, Volberg & Steaman, 1988) SOGS에서는 3~4점이 문제성 도박자에 해당된다. 병적 도박자는 SOGS에서는 5점 이상일 때 해당된다(Volberg & Steaman, 1988). 최완철과 김정빈, 오동열 및 이태경(2001)의 SOGS 국내 예비표준화 연구에서도 병적 도박자의 최적 절단점수는 5점 이상이었다.

결 과

도박동기의 군집분석 결과, 군집수가 2, 3, 5개일 때는 군집간의 차이가 명료하지 않았으며 군집수가 4개일 때 집단간 차이가 가장 명료하고 도박동기의 하위 유형과 집단 구성을 타당하게 반영하였다.

군집수가 4개일 때의 도박동기 특성을 살펴본 결과는 표 2와 같다. 사례수는 군집 1이 34명으로 가장 적었으나 이는 본 연구에서 병적 도박에 비하여 사교성 도박자의 사례수가 상대적으로 적었음을 반영하는 타당한 결과로 시사된다. 군집 1을 보면 다른 군집과 비교하여 5요인 동기의 점수가 모두 낮은 바, 도박에 대한 개입동기가 가장 낮은 집단으로 시사된다. 이와 동시에 군집 내의 동기점수를 비교하면 다른 동기에 비하여 상대적으로 사교동기와 유흥동기가 비교적 높은 특성을 보이고 있다. 이러한 특성에서 군집 1을 ‘사교 및 유흥동기군’으로 명명하였다. 군집 2-4는 모두 사례수가 70명 이상으로 충분한 사례수가 확보되었다. 군집 2는 군집 3과 4에 비해서는 동기점수가 대체로 낮지만 군집 3에 비하여 금전동기가 높다. 또한 군집 내의 다른 동기에 비해서도 금전동기가 월등하게 높아 ‘금전동기군’으로 명명하였다. 군집 3은 군집 2에 비하여 금전동기는 낮지만 흥분동기가 높으며 군집 내의 다른 동기와 비교해

표 4. 도박동기 군집별 도박수준, 학력 및 연령 비율

	사교및유희동기군	금전동기군	흥분동기군	복합동기군
도박수준				
사교성 도박	55.9%(19)	11.6%(8)	16.5%(14)	1.3%(1)
문제성 도박	23.5%(8)	7.2%(5)	28.2%(24)	6.5%(5)
병적 도박	20.6%(7)	81.2%(56)	55.3%(47)	92.2%(71)
학력				
고졸 이하	20.0%(6)	57.7%(41)	32.1%(27)	40.6%(39)
대졸 이상	80.0%(24)	42.3%(30)	67.9%(57)	49.4%(38)
성별				
남성	76.5%(26)	85.9%(61)	83.5%(71)	89.7%(70)
여성	23.5%(8)	14.1%(10)	14.5%(14)	10.3%(8)
연령				
20대	48.5%(16)	18.8%(13)	22.2%(18)	7.8%(6)
30대	18.2%(6)	42.0%(29)	43.2%(35)	51.9%(40)
40대	18.2%(6)	29.0%(20)	27.2%(22)	31.2%(24)
50대 이상	15.1%(5)	10.2%(7)	7.4%(6)	9.1%(7)

서도 흥분동기가 높아 ‘흥분동기군’으로 명명하였다. 군집 4는 흥분, 회피 및 금전동기가 가장 높은 집단으로, 도박에 대한 개입의지가 가장 강한 집단으로 시사된다. 특히 군집 내의 다른 동기에 비해 금전동기와 흥분동기가 높은 특징을 보이고 있다. 군집 4는 도박에 대한 개입의지가 전반적으로 높고 금전동기와 흥분동기가 특히 강한 집단으로 ‘복합동기군’으로 명명하였다. 군집분석 결과, 도박자들은 사교와 유희를 주로 추구하면서 도박에 대한 개입의지가 낮은 집단, 금전적 이득을 주로 추구하는 집단, 흥분을 주로 추구하는 집단, 그리고 전반적인 도박동기가 강하며 정서적 각성과 금전적 이득을 동시에 추구하는 집단으로 분류될 것으로 시사된다.

이러한 군집들의 사회인구학적 특성 및 도박수준 비율이 표 3에 제시되어 있다. 학력을 보면 사교 및 유희동기군에서는 대학교 재학 이상이 80%였으며 고졸 이하는 20%였다. 흥분동기군에서도 대학교 재학 이상이 67.9%로 많았으며 고졸 이하의 학력은 32.1%였다. 이로 볼 때 학력이 낮

은 사람들이 학력이 높은 사람들보다 친목 도모와 기분전환과 같은 가벼운 목적에서 도박을 즐길 가능성이 낮을 가능성이 높다. 또한 학력이 높은 사람들이 도박을 통해 사교와 유희와 같은 가벼운 목적에서 도박을 즐기거나 정서적 흥분을 추구하는 경향이 다소 높을 것으로 시사된다.

성별을 보면 사교 및 유희동기군을 포함하여 모든 군집에서 남성의 비율이 여성에 비하여 76.5~89.7%로 월등하게 높았다. 이는 본 연구에서 여성의 사례수가 45명(15.41%)로 남성에 비하여 매우 적기 때문이며, 남성이 여성보다 도박을 즐기고 개입되는 비율이 많기 때문으로 시사된다.

연령별로 보면 사교 및 유희동기군에서는 다른 연령대에 비하여 20대가 48.5%로 가장 높았다. 반면에 금전동기군, 흥분동기군, 복합동기군에서는 30대, 40대의 비율이 27.2~51.9%로 가장 많았다. 가장 생산성 있는 시기인 30, 40대 연령층이 상대적으로 더욱 도박에 적극적으로개입될 가능성이 있음을 시사하였다.

도박의 개입수준을 보면 사교 및 유희동기군

표 5. 도박수준에 따른 도박동기 비교

	사교성도박	문제성도박	병적도박	F	사후검증
사교동기	11.16(4.93)	9.91(4.93)	9.43(4.33)	2.60 ^{ns}	
유희동기	9.14(4.00)	11.09(3.78)	9.45(3.82)	3.72*	사 = 병 < 문
홍분동기	11.95(9.69)	20.11(9.70)	22.18(7.90)	25.32***	사 < 문 = 병
회피동기	4.95(4.82)	8.16(5.37)	11.01(5.63)	23.28***	사 < 문 < 병
금전동기	8.64(7.73)	13.07(7.89)	22.93(8.54)	64.22***	사 < 문 < 병

사=사교성 도박, 문=문제성 도박, 병=병적 도박

^{ns} non significance, * $p < .05$, *** $p < .001$

표 6. 도박동기의 군집별 도박심각도 차이검증

심각도	사교및유희동기군	금전동기군	홍분동기군	복합동기군	F	사후검증
도박심각도	2.70(5.48)	12.24(8.29)	5.83(6.14)	16.10(6.72)	44.35***	사=홍<금<복
생활 부적응	1.00(2.38)	3.61(2.88)	1.62(2.23)	4.58(2.55)	26.17***	사=홍<금=복
법적 위기	.36(.86)	1.12(2.87)	.48(1.03)	1.37(1.50)	8.57***	사=홍<금=복
자제력 손상	.56(1.00)	3.58(2.58)	2.38(2.05)	5.00(1.74)	48.18***	사<홍<금<복
심리적 상해 및 부채	.76(1.68)	3.93(2.90)	1.65(2.34)	5.27(2.76)	38.58***	사=홍<금<복

사=사교성 도박, 문=문제성 도박, 병=병적 도박

^{ns} non significance, * $p < .05$, *** $p < .001$

에서는 사교성 도박이 55.9%로 가장 많았으며 그 다음이 문제성 도박, 병적 도박순이었다. 반면에 홍분동기군에서는 병적 도박이 55.3%로 가장 많았고 문제성 도박이 28.2%이었다. 특히 금전동기군에서는 병적 도박이 81.2%, 복합동기군에서는 92.2%로 대다수를 차지하였다. 병적 도박자들과 문제성 도박자들이 주로 홍분 아니면 금전적 이득, 그리고 홍분과 금전적 이득을 동시에 추구하는 도박자들로 구성되어 있음을 알 수 있다. 이러한 결과로 볼 때 사교성 도박자에게서는 사교 및 유희동기군이 상대적으로 가장 많을 것으로 시사되었으며 문제성 도박자들과 병적 도박자들에게서는 금전적 이득과 정서적 흥분을 추구하는 도박자들이 많을 것으로 시사된다.

이를 좀 더 명료하게 알아보기 위하여 도박동

기에 따른 도박의 개입수준 및 도박문제의 심각도를 알아보았다. 표 5를 보면 문제성 도박자들은 사교성 도박자나 병적 도박자에 비하여 유희동기가 특히 높으며, $F(2,274)=3.72$, $p < .05$, 홍분동기수준도 병적 도박자와 거의 동일한 특징을 보이고 있다, $F(2,274)=25.32$, $p < .001$. 반면에 병적 도박자들은 문제성 도박자나 사교성 도박자에 비하여 회피동기와 금전동기가 유의하게 높다, $F(2,275)=23.76$, $p < .001$, $F(2, 271) = 64.22$, $p < .001$. 문제성 도박자들은 재미와 즐거움, 흥분경험 등 정서적 경험에 대한 동기가 매우 높은 것으로 시사된다. 반면에 병적 도박자들 역시 흥분추구적인 동기가 높지만 이에 더하여 회피동기와 금전동기가 특히 강하다는 것을 알 수 있다.

이와 유사하게 흥분동기, 회피동기, 금전동기

표 7. 도박 심각도에 대한 도박동기의 단계적 회귀분석

	R^2	Beta	ΔR^2	t
금전동기	.413	.612		10.39***
유희동기	.464	-.272	.051	-5.39***
회피동기	.474	.134	.009	2.11*

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

표 8. 도박 심각도와 도박정도에 대한 도박동기의 회귀분석

	사교동기		유희동기		홍분동기		회피동기		금전동기	
	Beta(R^2)	p	Beta(R^2)	p	Beta(R^2)	p	Beta(R^2)	p	Beta(R^2)	p
도박 심각도	-.097(.009)	ns	-.099(.010)	ns	.276(.076)	***	.399(.159)	***	.648(.420)	***
생활 부적응	-.079(.006)	ns	-.151(.023)	*	.171(.029)	**	.331(.110)	***	.542(.294)	***
법적 위기	-.055(.003)	ns	-.172(.030)	***	.038(.001)	ns	.231(.053)	***	.397(.157)	***
자제력 손상	-.081(.007)	ns	.062(.004)	ns	.446(.119)	***	.410(.168)	***	.649(.421)	***
심리적 상해 및 부채	-.107(.011)	ns	-.103(.011)	ns	.235(.055)	***	.371(.137)	***	.597(.356)	***
도박 정도										
빈도 월 도박횟수	-.181(.033)	ns	-.133(.018)	ns	.111(.012)	ns	.093(.009)	ns	.383(.147)	***
1일 도박시간	-.155(.024)	ns	.127(.016)	ns	.243(.059)	**	.088(.008)	ns	.258(.067)	**
금액 1일 평균금액	-.171(.029)	ns	-.022(.000)	ns	.174(.030)	ns	.121(.015)	ns	.207(.043)	*
1일 최고금액	.035(.001)	ns	.007(.000)	ns	.128(.016)	ns	.189(.036)	*	.228(.052)	*
1회 최고금액	-.097(.009)	ns	-.050(.003)	ns	.070(.005)	ns	.197(.039)	*	.172(.030)	ns

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

가 강할수록 도박문제의 심각도도 증가한다. 군집에 따른 도박문제의 심각도가 표 6에 제시되어 있다. 표 6을 보면 도박문제의 심각도가 가장 높은 집단은 복합동기군이었다. 그 다음으로 금전동기군의 도박문제 심각도가 높았으며 세번째로 심각도가 높은 집단은 흥분동기군이었다, $F(3,255)=44.35$, $p < .001$. 특히 복합동기군과 금전동기군은 모두 생활 부적응과 법적 위기, 심리적 상해 및 부채 등 거의 모든 측면에서 도박으로 인한 심각한 역기능을 경험하고 있었다, $F(3,257)=26.17$, $p < .001$, $F(3,259)=8.57$, $p < .001$, $F(3,255)=38.58$, $p < .001$. 흥분동기군은 사교 및 유희동기군과 비교하여 전반적인 심각성에서는 유의한 차이를 보이지 않았지만 자제력 손상이 유

의하게 높았다, $F(3,258)=48.18$, $p < .001$. 즉 흥분동기와 금전동기가 강할수록 도박문제의 심각도가 증가한다. 그 중에서도 금전동기군과 복합동기군의 공통요인은 금전동기로 도박문제의 심각도에 가장 영향력이 큰 동기는 금전동기로 시사된다. 그 다음 영향력이 큰 동기는 흥분동기로 시사되는데 흥분동기는 흥분동기군과 복합동기군의 공통요인으로, 도박행위에 대한 자제력을 손상시킴으로써 도박행위에 대한 개입도를 높이고 문제 수준을 악화시킬 것으로 시사된다.

도박문제의 심각도와 도박 정도에 미치는 도박동기들의 영향력을 회귀분석하였다. 그 결과는 표 7, 8과 같다. 먼저 5요인 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향력을 단계적 회귀분석한 결과를

보면 금전동기가 제 1 변인으로 상대적 영향력이 월등히 컸으며, $Beta=.612$, $p<.001$, 설명력도 41.3%로 매우 높았다. 그 다음 설명력이 높은 변인은 유희동기와 회피동기로 약 6%의 설명력이 증가하였다. 그러나 유희동기는 부적인 방향으로 작용하고 있으며, $Beta=-.272$, $p<.001$, 회피동기의 설명력은 0.9%로 매우 미약한 수준이었다, $Beta=.134$, $p<.05$. 사교동기와 흥분동기는 탈락되었다. 이로 볼 때 금전동기가 다른 동기에 비하여 도박문제의 심각도에 가장 직접적으로 큰 영향을 미침을 알 수 있다. 또한 유희동기는 부적인 방향으로 작용하여 도박문제의 심각도를 오히려 낮추는 역할을 할 것으로 시사된다.

그러나 이러한 단계적 회귀분석 결과는 중다공선성(multicollineaty)에 기인할 가능성이 높다. 즉 흥분동기는 금전동기 및 회피동기와 상관이 높고 이로 인해 흥분동기의 설명력이 금전동기를 통해 작용하거나 흡수되어 탈락한 것으로 보인다. 회피동기 역시 금전동기와 상관이 높은 변인으로, 이로 인해 회피동기의 설명력이 감소하였을 가능성이 높다. 회피동기와 흥분동기의 영향력이 금전동기로 흡수되거나 금전동기를 경유하여 작용할 가능성이 높을 것으로 시사되었다. 이에 따라 도박문제의 심각도와 도박정도에 미치는 도박동기들의 영향력을 개별적으로 회귀분석하였다. 그 결과는 표 8과 같다. 표 8을 보면 사교동기는 도박의 개입정도와 심각도에 유의한 영향을 미치지 못하고 있다, $Beta=-.097$, ns. 유희동기 역시 도박문제의 심각도에 유의한 영향력이 없었으며, $Beta=-.099$, ns, 생활 부적응, $Beta=-.151$, $p<.05$, 및 법적 위기에, $Beta=-.172$, $p<.01$, 2~3%의 약한 설명력을 보이고 있지만 영향을 미치는 방향

이 부적이었다. 반면에 흥분동기, 회피동기, 금전동기는 도박문제의 심각도에 미치는 영향력이 7.6~42%로 유의미하였다. 특히 금전동기는 42%의 높은 설명력을 보였으며, $Beta=.648$, $p<.001$, 자제력 손상과, $Beta=.649$, $p<.001$, 심리적 상해 및 부채 발생에, $Beta=.597$, $p<.001$, 미치는 영향력이 가장 높았다. 금전동기는 도박정도에서도 1회 도박금액을 제외하고는 월 도박횟수, 1일 도박시간, 1일 평균 도박금액, 1일 최고 도박금액 등에 대해 4~14%의 영향력을 미치고 있었다. 회피동기는 도박문제의 심각도에 15.8%의 설명력을 보이고 있었다, $Beta=.399$, $p<.001$. 또한 생활 부적응과 자제력 손상 등의 4가지 하위 심각도 요인에 대해 5.3~16.8%의 설명력이 있으며, $Beta=.231\sim.410$, $p<.001$, 1일 최고금액, $Beta=.189$, $p<.05$, 1회 최고금액, $Beta=.197$, $p<.05$, 등 도박금액에도 3.6~3.9%의 설명력을 보였다. 흥분동기는 전반적인 도박 정도와 법적 위기에는 영향을 미치지 못하였지만 도박 문제의 심각도에 대해서는 7.6%의 설명력이 있었으며, $Beta=.276$, $p<.001$, 특히 자제력 손상에 11.9%, $Beta=.446$, $p<.001$, 1일 도박시간에 5.9%의 설명력을 보였다, $Beta=.243$, $p<.01$. 이러한 결과를 보면 사교동기와 유희동기는 도박문제의 심각도와 도박정도에 미치는 영향력이 없거나 오히려 과도한 도박행위를 경감시키는 방향으로 작용할 것으로 시사된다. 반면에 금전동기는 도박문제의 심각성이나 도박활동의 개입수준에 미치는 영향력이 가장 강한 것으로 시사된다. 또한 회피동기와 흥분동기는 도박문제의 심각도나 도박의 개입수준에 영향을 미치지만 금전동기를 경유하거나 금전동기에 흡수되어 간접적으로 작용할 가능성이 높을 것으로 시사된다.

논 의

본 연구에서는 현재 직접 도박에 참여하고 있는 도박자들을 대상으로 하여 도박에 영향을 미치는 5요인 동기를 체계적으로 검증하고 도박동기가 도박문제의 심각도에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

국내외에 도박동기에 대한 체계적인 연구가 없기 때문에 체계적인 타당화 과정을 거쳐 도박 동기 척도를 제작하였다. 연구결과 5요인 도박동기가 검증되었다.

연구결과 먼저 20대 이하와 50대 이상에 비하여 청장년층인 30, 40대 연령대가 친목 도모나 기분 전환과 같은 가벼운 목적보다 금전 획득과 정서적 흥분을 목적으로 도박에 더욱 적극적으로 개입할 가능성이 높음을 시사하였다. 30, 40대는 어느 사회에서든 가장 생산성이 높은 연령대로써 이들이 도박에 개입되면 사회 전체의 생산력을 크게 상실하게 된다. 도박이 우리 사회의 청장년층과 생산성을 저하시키는 심각한 사회적 문제임이 시사된다.

또한 학력이 높은 사람에 비하여 학력이 낮은 사람들이 사교나 유희의 건강한 목적을 갖고 도박에 임하는 비율이 낮았다. 즉 학력이 낮을수록 도박을 놀이와 여가의 순기능으로 즐기지 못할 위험성이 높다. 이로 볼 때 학력이 낮은 사람들과 청장년층을 중심으로 하여 도박의 위험성과 자기 책임감을 홍보하고 건강하게 도박을 즐길 수 있도록 계도하는 보다 적극적인 예방책 마련이 필요할 것으로 시사된다.

도박장면에서는 한 가지 동기만 작용하는 것이 아니다. 다양한 동기들이 공존할 수 있으며 이

러한 동기들이 동시에 억제적, 촉진적으로 결합하여 도박문제를 가중시키거나 약화시킬 수 있다. 이러한 측면에서 실제 도박에 참여하는 도박자들이 어떠한 동기에서 도박을 선택, 유지하는지 군집분석을 실행한 결과, 도박에 참여하는 도박자들은 사교와 유희를 주로 추구하면서 도박에 대한 개입동기가 낮은 사람들, 금전적 이득을 주로 추구하는 도박자들, 흥분을 주로 추구하는 도박자들, 그리고 도박에 대한 개입의지와 동기가 전반적으로 강하면서 정서적 흥분과 금전추구를 동시에 추구하는 도박자들로 분류할 수 있었다. 또한 금전동기와 흥분동기는 도박에 과도하게 개입되게 하는 가장 중요한 동기적 요인이었다.

특히 금전동기와 흥분동기가 모두 강한 도박자들이 많았으며 이들은 금전동기만 있거나 흥분동기만 있는 사람들에 비하여 상대적으로 도박문제의 심각도가 가장 높고 문제성 도박자와 병적 도박자의 비율도 높았다. 정서적 쾌락과 금전획득이라는 두 가지 강화물을 동시에 얻고자 하는 도박자들이 분명히 존재하며 이는 도박에서만만 가능한, 도박판의 가장 매력적인 보상물이다. 이 때 흥분동기와 금전동기는 결합하여 상승작용을 하며, 금전동기와 흥분동기가 동시에 작용하거나 결합할 때 도박문제가 가장 심각하다. 일단 도박판에 개입되면 강렬한 정서적 각성에 대한 갈망이 금전적 이득에 대한 갈망과 결합되거나 함께 작용하게 될 위험성이 높아진다. 그리고 이렇게 금전과 흥분이 결합되어 상승작용이 유발되면 금전적 이득이나 정서적 쾌락 같은 단일한 목적을 우선하는 경우보다 생활기능의 손상과 경제적 손실이 더욱 심각하며 자제력이 쉽게 손상되고 우울, 불안, 알코올 중독, 집중력 장애와 같은 심리적 상

해가 유발되기 쉽다.

문제성 도박자나 병적 도박자 역시 사교적인 목적에서 도박에 임할 수 있다. 그러나 문제성 도박자나 병적 도박자들은 금전, 회피, 정서적 각성 경험의 추구라는 면에서 사교성 도박자와는 구분되는 특징을 보였다. 즉 문제성 도박자들은 재미와 즐거움, 흥분 등 정서적 경험에 대한 동기가 매우 높았다. 즉 문제성 도박자들은 유희 및 강렬한 정서적 각성을 추구하기 위한 목적에서 도박에 심취하는 경향이 비교적 높다. 이와 달리 병적 도박자들은 강렬한 정서적 각성을 추구한다는 점에서는 문제성 도박자와 동일하지만 단순히 유희를 목적으로 도박에 임하지 않는다는 점에서 문제성 도박자와 다르다. 나아가 회피동기와 금전동기가 문제성 도박자보다 강하였음을 볼 때, 병적 도박자는 순수한 재미나 유희를 목적으로 하는 것이 아니라 부적 정서와 스트레스를 회피하거나 경제적 이득을 취하고자 하는 분명한 목적을 갖고 도박에 개입된다는 점에서 문제성 도박자와 구분되는 것으로 시사된다.

도박동기가 도박문제의 심각도와 도박정도에 미치는 영향력을 알아본 단계적 회귀분석 결과, 금전동기만이 유의미하였고 흥분동기는 탈락하였으며 회피동기는 0.9%의 적은 설명력을 보였다. 이러한 결과가 중다공선성에 기인할 수 있기 때문에 개별적 회귀분석을 실행한 결과, 회피동기와 흥분동기 역시 7.6~13.8%의 유의한 설명력이 있음이 밝혀졌다. 금전동기는 도박 심각도에 미치는 영향력이 가장 높았으며 도박정도에 미치는 영향력도 유의미하였다. 개별적 회귀분석 결과와 단계적 회귀분석 결과를 감안할 때 금전동기의 영향력이 가장 크다. 병적 도박자들일수록, 그리고 도

박문제가 심한 사람들일수록 금전적인 이득이나 원금 복구를 목적으로 더욱 도박에 개입되며 금전적 이득을 의식한다는 점이 분명해졌다. 병적 도박자들은 도박이라는 활동을 통해 즉각적인 부를 꿈꾸며 승리가 가능하다고 믿는다(Custer, 1984). 도박에 깊이 개입될수록 경제적 손실을 피할 수 없으며, 손실이 심각해질수록 원금 복구에 대한 집착과 금전적 갈망은 더욱 강렬해진다. 더욱이 대부분 도박판에서 큰돈을 따 본 적이 있는 병적 도박자들은 빠르고 손쉬운 복구를 원하며 도박판에서만은 큰돈을 따서 빠른 복구가 가능하다고 기대하거나 확신한다. 사실 도박자들은 점진적이고 지속적인 노력을 통한 성취나 보상, 문제해결을 열등한 것으로 평가절한다(Taber, Russo, Adkins, & McCormick, 1986). 결국 문제해결의 시야는 좁아지며 현실적이고 점진적인 다른 문제해결 방식은 보이지 않거나 회피하게 된다. 그러나 금전적 이득이나 원금 복구를 목적으로 도박에 개입되면 더욱 자주, 더 많은 돈을 걸게 되고 손실과 자제력 상해, 생활의 피해는 증가할 뿐이다. 그럴수록 병적 도박자의 돈에 대한 열망은 더욱 더 강해지고 악순환은 피할 수 없다.

또한 도박문제가 심각한 도박자들일수록 흥분동기와 회피동기가 강하다. 도박자는 걱정 수준의 각성경험을 유지하기 위해 도박을 지속한다(Brown, 1986). 각성경험은 그 자체로 도박활동을 지속하게 하는 중요하고 일차적인 강화물이다. 더욱이 돈을 많이 걸음으로써 위험도가 높아질수록 정서적 각성은 그만큼 더 증폭된다. 강렬한 자극을 얻고자 하는 목적에서 도박에 임하는 사람들도 많은 돈을 걸고 베팅 액수가 점진적으로 증가한다. 또한 회피동기에 시달리는 사람들일수록 도

박장면에서 부적 정서를 전환하기 위하여 위험이 높은 도박을 선택한다. 이들은 우울과 낮은 자존감 같은 부적인 기분상태를 긍정적인 기분으로 끌어올리거나 보상받기 위하여 과도한 흥분상태나 위험한 조건에 몸을 내맡긴다(Raghunathan & Pham, 1999). 병전에 자존감이 낮지 않았던 도박자일지라도 과도한 도박을 지속하면 금전적 피해를 입고 가족의 신뢰를 잃거나 채무자들의 독촉에 시달리게 되며, 이 때 도박은 도박자에게 상실한 명예와 자존감을 되살릴 수 있는 유일한 혹은 최선의 있는 통로로 지각된다. 왜냐하면 도박을 할 때만은 적어도 돈을 딸 수 있다는 환상과 흥분경험이 있으며, 이 환상과 흥분 속에서 현실의 경제적, 사회적 압박과 상실감, 심리적 고통을 망각할 수 있기 때문이다.

그러나 회피동기와 흥분동기가 도박문제의 심각도에 직접적으로 작용하기도 하지만 도박자들이 이러한 동기를 자각하지 못하고 회피동기와 흥분동기의 영향력이 금전동기에 흡수되거나 금전동기를 경유하여 영향을 미치는 경우가 많은 것으로 시사된다. 예컨대 도박자에게는 금전적 획득이라는 목전의 목표가 우선하며 그 외의 동기나 목적은 의식되지 못할 가능성이 높다. 많은 도박자들이 ‘잃은 돈이 너무 많아서, 잃은 돈을 되찾기 위해서, 한번이라도 크게 따보았으면’하는 기대에서 도박을 그만두지 못한다고 말하며 ‘정서적 쾌감을 얻기 위해서’라거나 ‘괴로움을 잊기 위해서’라고 말하는 도박자는 드물다. 지금까지 대부분이 임상가와 연구자들은 실제 도박자들이 돈을 따도 도박을 중지하는 경우는 거의 없기 때문에 도박자들의 본전 생각이나 큰 승리에 대한 기대를 변명이나 합리화라고 치부하였다. 그와 동시에

실제로는 흥분동기나 회피동기가 도박을 지속하게 하는 중요한 요인이라고 주장하였다. 도박문제를 유발하는 가장 큰 직접적인 요인이 금전동기라는 본 연구의 결과는 병적 도박자들이 도박을 하는 주목적이 자극, 이완, 탈출 등 흥분과 회피였다는 기존의 여러 연구결과들(Anderson & Brown, 1984; Blaczyszynski et al, 1986; Brown, 1987; Jacobs, 1987; Leary & Dickerson, 1985)과 다소 상치된다.

그러나 도박자의 금전동기는 변명이나 합리화 이전에 회피나 흥분이라는 동기를 자각하지 못하고 목전의 금전적 이득에만 집착하기 때문에 나타나는 현상으로 받아들여져야 할 것이다. 대부분의 도박자들은 정신적 여유나 자기반성 능력이 거의 없으며 자기이해가 증진된 이후에야 낮은 자존감과 고통을 회피하기 위한 목적에서 혹은 도박판의 아슬아슬하고 강렬한 흥분을 얻기 위한 목적에서 도박에 과도하게 몰입되어 왔다는 것을 깨닫는다. 그런 점에서 흥분동기와 회피동기의 역할을 밝혀낸 Jacobs(1987) 등의 연구결과가 대부분 단도박 모임이나 치료를 받고 있는 병적 도박자들을 대상으로 하였으며 실제 현재 도박을 하고 있는 사람들로부터 얻어진 결과가 아니었다는 점을 고려할 필요가 있다. 병적 도박자들은 적어도 도박장면에서는 커다란 금전 획득의 기대를 버리지 못하며 그 외의 다른 동기는 금전동기에 가려 의식되지 못하거나 가라앉을 수 있다.

이와 더불어 금전동기가 있어야만 흥분동기나 회피동기가 가치를 발휘할 가능성이 높다는 점이 고려되어야 한다. 도박에서 정서적 각성이 가능하려면 큰 금전적 보상이라는 강화물이 있고 그 보상에 불확실한 내기를 걸어야 한다. 만일 많은

돈을 걸고 그보다 더욱 커다란 돈을 딸 수 있으리라는 기대가 없다면, 혹은 금전적 내기를 걸지 않다면 거의 정서적 각성을 느끼지 못하거나 흥분의 강도가 크게 감소할 것이다. 내기에 거는 금액이 클수록 불안감과 초조, 설레임이 증가하며 내기 돈이 적으면 설레임과 흥분도 감소한다. 도박에서 회피동기와 흥분동기가 가능하려면 금전적 내기가 선행되어야 하며 회피동기와 흥분동기의 영향력은 금전적 이득이라는 목적에 가려진 채 작용한다.

반면에 사교동기와 유희동기는 도박문제의 심각도와 도박정도에 미치는 영향력이 없거나 오히려 생활 부적응이나 법적 위기를 경감시키는 방향으로 작용하였다. 가벼운 유희를 즐기고 친선을 도모하고자 하는 목적에서 수행되는 도박은 도박에 깊이 개입되는 것을 중화시킴으로써 도박문제가 발생하는 것을 억제하는 건강한 요인으로 작용한다. 사교동기나 유희동기는 과도한 흥분이나 따고 잃는데 집착하지 않음으로써 도박의 통제력을 유지하는 건강한 기능을 수행하는 것으로 시사되었다.

본 연구에서는 문제성 도박자와 사교성 도박자의 사례 수를 충분히 확보하지 못하였으며 남성에 비하여 여성 사례수가 부족하였다. 또한 도박하는 방법을 전혀 모르거나 도박활동에 참여하지 않는 일반인구를 포함하지 못하였다. 나아가 병적 도박의 한국형 진단도구가 타당화, 표준화되지 못하였다는 제한점이 있다. 추후연구에서는 일반인구, 사교성 및 문제성 도박자들을 충분히 확보하고 성별, 연령, 사회경제적 수준에 따른 도박동기, 도박문제의 개입수준 및 심각도와와의 연관성을 밝히는 기초연구가 먼저 수행되어야 할 것이

다. 이러한 기초연구는 도박의 사회적 문제점과 그 의의를 밝히고 전체 도박산업의 사회적 개선 방향을 제시하는 중요한 연구가 될 것이다. 아울러 도박자들의 인지적 오류가 과도하고 만성적인 도박행위에 영향을 미치는 바, 인지적 오류와 도박동기의 상호작용을 검증하는 연구도 의미있을 것이다.

참고문헌

- 이흥표(2002). 도박의 심리. 서울. 학지사.
- 이흥표(2003). 위험감수, 비합리적 도박신념, 도박동기 및 병적 도박의 관계. 미발표 박사학위 논문. 고려대학교.
- 최완철, 김경빈, 오동열, 이태경(2001). 한국형 사우스오크 병적도박 검사 표준화에 대한 예비연구. *중독정신의학*, 5, 46-52.
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75, 401-410.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4rd ed.* Washington, D. C. : U. S. APA.
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 3rd ed.* Washington, D. C. : U. S. APA.
- Blażczynski, A., McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in

- the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of the Addictions*, 24, 337-350.
- Blaszczynski, A. P., Wilson, A. C. & McConaghy, N. (1986). Sensationseeking and pathological gambling. *British Journal of Addictions*, 81, 113-117.
- Brown, R. I. (1986). Arousal and sensation seeking components in the general explanations of gambling and gambling addiction. *International Journal of Addiction*, 21, 1001-1016.
- Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling. (1976). *Gambling in America*. Washington, D. C. : U. S. Government Printing Office.
- Cooper, M. L., Russell, M., Skinner, J. B., Windle, M. (1992). Development and validation of a three-dimensional measure of drinking motives. *Psychological Assessment*, 4, 123-132.
- Cox, M., & Klinger, E. (1988). A motivational model of alcohol abuse. *Journal of Abnormal Psychology*, 97, 168-180.
- Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Friberg, P. (1995). A calculated gamble : The benefits of bingo. *Monitor*, 33.
- Herscovitch, A. G. (1999). *Alcoholism and Pathological Gambling : Similarities and Differences*. Holmes Beach, Florida : Learning Publications, Inc.
- Jacobs, D. F. (1987). A general theory of addiction : Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers. In T. Galski (Eds.), *The Handbook of Pathological Gambling* (169-194), Springfield, Illinois : Charles C Thomas.
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A Cognitive Perspective on Gambling. Chapter Six. In P. M. Salkovskis (Ed). *Trends in Cognitive and Behavioral Therapies*. John Wiley & Sons Ltd.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and Adaptation*. NY : Oxford University Press.
- Leary, K., & Dickerson, M. (1985). Levels of arousal in high and low frequency gamblers. *Behavior, Research and Therapy*, 23, 635-640.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). When lady luck loses : women and compulsive gambling. In N. Van Den Bergh (Ed). *Feminist Perspectives on Addictions* (pp 181-197). NY : Springer Publishing Company.
- McCormick, R. A., Russo, A. M., Ramirez, L. F., Taber, J. I. (1984). Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment. *American Journal of Psychiatry*, 141, 215-218.

- Morris, W. N., & Reilly, N. P. (1987). Toward the self-regulation of mood : Theory and research. *Motivation and Emotion*, 11, 215-249.
- Petry, N. M., Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: a review. *Psychiatric Services*, 50, 1021-1027.
- Raghunathan, R., & Pham, M. T. (1999). All negative moods are not equal : Motivational influences of anxiety and sadness on decision making. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 79, 56-77.
- Rosenthal, R. J. (1992). Pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 222, 72-78.
- Taber J. I., Russo, A. M., Adkins, B. J., & McCormick, R. A. (1986). Ego strength and achievement motivation in pathological gambler. *Journal of Gambling Behavior*, 3, 219-223.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., Bilt, J. V. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the united states and canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376.
- Sylvain, C., Ladouceur, R., Boisvert, J. M. (1997). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 65, 727-732.
- Vorberg, R. A., Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry*, 145, 502-505.

원고 접수: 2003년 2월 27일

수정원고 접수: 2003년 3월 31일

게재 결정: 2003년 4월 7일

The Relationship of Gambling Motives with Pathological Gambling

Heung-Pyo Lee

Department of Psychology, Korea Racing Association

The purpose of this study is to investigate gambler involved on gambling deeply with what motivation and research effect of gambling motives to the severity of gambling problem. The objects of study were the 292 gamblers who are participating in unlegalized and legalized gambings. In preliminary study, 5 factors model of gambling motive which including social, amusement, thrill, avoiding, monetary motives were confirmed empirically and statistically. The results of this study may be summarized as follows : first, when classify Gamblers by gambling motives, it was classified into four group which socio-amusement motive group which have a little participation will on gambling and social, amusement motives stronger than other motives, monetary motive group which have strongest monetary motive, thrill motive group which have strongest thrill motive, and compound motive group which have the strongest participation will on gambling and seeking for thrill, monetary motives. There was the strongest of gambling severity in compound motive group than any other motive groups. Second, thrill motive was found to stronger in problem gambling. Pathological gambling have stronger avoiding motive and monetary motive than problem gambling. It was found the most effective factor which influence on severity of gambling problem was monetary motive. the second was thrill motive that influence on severity of gambling problem by damage self-control ability. Also it was suggested gamblers don't aware avoiding and thrill motives although avoiding and thrill motives effect on gambling severity and the effect of avoiding and thrill motives converge to monetary motives or go by way of monetary motives indirectly in real gambling situation.

Keywords : pathological gambling, gambling motives, gambling severity