

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2004. Vol. 9, No. 2, 351 - 378

카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로[†]

이 인 혜[‡]

강원대학교 심리학과

이 연구는 카지노 도박자를 대상으로 이들의 도박심각성이 어느 정도이며 도박심각성은 게임유형과 성별에 따라 다른지, 그리고 도박자들이 선호하는 게임유형과 도박심각성이 심리적 특성인 비합리적 신념 및 충동성과 관련이 있는지를 확인해 보고자 하였다. 이를 위해 주말을 포함하여 3일간 강원랜드 카지노장 이용객 774명에게 SOGS, 충동성 척도, 비합리적 신념 척도 등을 실시하였고, 자료는 변량분석과 χ^2 검증의 통계적 방법을 사용하여 처리하였다. 연구 결과, 카지노 도박자의 도박심각성은 병적 도박으로 분류될 만큼 심각한 수준인 것으로 나타났고, 카지노게임 선호유형과 성별에 따라 도박심각성에서 차이가 있었다. 즉 기술·전략적 게임을 선호하는 도박자의 도박심각성이 가장 높았고, 그 다음으로 운·우연 테이블게임 그리고 운·우연의 머신게임 순으로 높았다. 그리고 카지노게임 선호유형과 상관없이 남자 도박자가 여자보다 도박심각성이 높았다. 비합리적 신념도 기술·전략적 게임을 선호하는 도박자가 가장 높았고 그 다음이 운·우연 테이블게임, 그리고 운·우연 머신게임 순으로 나타났으며, 남자가 여자보다 비합리적 신념을 더 많이 가지고 있었다. 충동성은 도박심각성 수준에서만 차이가 나타났는데, 도박심각성 수준이 높은 집단이 낮은 집단보다 더 충동적이었다. 비합리적 신념에서는 게임 선호유형과 성별 간 그리고 충동성에

[†] 본 연구는 학술진흥재단의 기초학문육성사업(KRF-2003-072-BM1004)의 재정적 지원에 의해 수행되었음
[‡] 교신저자(Corresponding author): 이인혜, (200-701) 강원도 춘천시 효자 2동 강원대학교 사회과학대학 심리학과, E-mail: inheyi@kangwon.ac.kr

서는 게임 선호유형, 성별 그리고 도박심각성 간의 상호작용 경향성이 나타났다. 남·녀 모두 기술·전략적 게임을 가장 선호하나, 기술·전략적 게임에서는 남자가 여자보다 선호 비율이 높았고 머신게임에서는 여자가 남자보다 선호한다고 응답한 비율이 높았다. 그리고 월요일 도박자가 토요일 도박자보다 기술·전략적 게임을 더 선호하였으며 도박심각성도 높았다. 카지노 도박자의 도박 문제가 심각한 것에 대해, 그리고 변인 간 상호작용 경향성에 대해 논의하였다

주요어: 병적 도박, 도박문제, 카지노게임 유형, 성별, 비합리적 도박신념, 충동성

도박은 불확실한 사건의 결과에 기대어서 (Devereux, 1968) 또는 우연에 의해 주도되는 사건의 결과에 기대어서 내기를 거는 행위로 (Productivity Commission, 1998), 위험부담이 따르는 모험행위이다. 불확실한 상황에서 내기를 거는 것은 인간 내면에 잠재하고 있는 자극추구 욕구를 충족시켜 주는 기능을 하고, 또한 도박은 게임에서 이겼을 경우에 그에 대한 보상이 즉시 이루어진다는 특성이 있다. 이런 특성으로 인해 도박은 다른 놀이에 비해 태생적으로 중독성을 띄고 있다고 할 수 있다.

도박중독은 정신장애의 진단체계인 DSM-IV (APA, 1994)에도 ‘병적 도박’으로 분류되어 있듯이, 충동조절 능력에서 현격한 무능력이 나타나는 정신장애의 일종이다. DSM-IV에 따르면 병적 도박자는 자신의 도박행위에 대한 만성적인 통제상실을 경험하면서 도박과 도박자금에만 집착하고, 자신이 돈을 건 게임의 결과를 비현실적으로 낙관하는 비합리적 사고패턴을 가지고 있으며, 도박으로 인해 재정적 파탄은 물론 직업을 잃고 가족과 친지들로부터 버림을 받는 부정적인 결과가 발생했음에도 불구하고 도박행위를 지속하는 것이 특징이다.

도박에 대한 심리학의 주된 관심은 어떤 사람들이 도박에 빠지게 되느냐에 관한 것이다. 도박

중독은 도박을 하는 모든 사람들의 문제가 아니다. 특정한 사람만이 자존감 직업적 및 사회적 성취 등 인생에 가치가 있는 다른 많은 측면들을 위태롭게 하면서까지 도박에 빠진다. 모든 합법적인 도박에서 도박자에게는 승산이 없고 도박장에 승산이 있다는 것은 잘 알려진 사실이다. 따라서 예외적인 경우가 아니라면 “돈을 따는” 혹은 “잃지 않는” 유일한 길은 도박 게임을 하지 않는 것이다.

심리학에서는 도박에 취약한 성격 특성을 가지고 있거나 아니면 비합리적인 사람이 도박중독자가 된다고 설명하고 있다. 취약한 성격특성을 강조하는 연구자들은 도박을 하는 이유가 돈을 따기 위한 것이 아니고 도박의 다른 측면들을 통제하는데 실패한 결과로 본다. 즉 도박중독자들은 도박 행위에 의해 발생하는 각성이나 흥분에 중독되어 있다는 것이다. 이렇게 각성이나 흥분에 중독되기 쉬운 사람들은 충동성이나 감각추구성이 높은 사람들과 분류되고 있다(Blaszczynski, & Steel, 1998; Custer, 1984; Kuley, 1986; Steel & Blaszczynski, 1998; Waters & Kirk, 1968; Zuckerman, Bone, Neary, Mangelsdorf, & Brustman, 1972).

선행 연구들(Blaszczynski, Steel, & McConaghy, 1997; Carlton & Manowicz, 1994;

McCormick, Taber, Kruegelbach & Russo, 1987; Steel & Blaszczynski, 1998)에 의하면 도박중독자들은 정상집단보다 충동성이 높으며 충동성이 높을 수록 병적 도박의 심각성도 증가한다. 병적 도박자들은 현재 충동통제력이 결손되어 있거나 아동기에 이미 충동통제력이 결핍되었으며, 이러한 충동통제력의 결핍이 후기의 도박문제로 이어진다는 것이다(Vitaro, Arseneault, Tremblay, 1997). 충동성은 반응속도가 빠르고 심사숙고하지 않고 말하고 행동하며, 예견능력이 부족한 성격특질이다(Barratt, 1983). 이는 도박중독자들이 사전 계획 없이 혹은 심사숙고하지 않은 채 돈을 걸고 도박을 할 때 자신의 행위가 가져올 부정적 결과를 충분히 숙고·예견하지 못한다는 것을 의미한다. 도박중독자들은 행위 지향적이라 생각한 것을 쉽게 행동으로 옮긴다. 또한 결정과 반응이 매우 빠르기 때문에 그만큼 오류도 많이 범하게 된다.

충동성은 보상-처벌 단서와 관계가 높다. Gray(1987)에 의하면 충동성이 높은 사람들은 접근활동 수준이 높고 처벌단서에 둔감한 반면 보상단서에 대해서는 예민하게 반응한다고 한다. 즉 충동성이 높은 사람들은 도박으로 금전적 손실을 볼 수 있고 가정파탄이 올 수 있다는 단서 - 처벌 단서 - 는 무시하고, 도박에서의 승리, 그에 따른 금전적 보상 그리고 재미라는 단서 - 보상 단서 - 에 민감하기 때문에 결국 병적 도박자로 전락하게 된다는 것이다.

다양하고 세로우며 복잡한 감각을 추구하며 그러한 감각을 얻기 위해서 신체적, 사회적 위협을 기꺼이 감수하려는 특성인 (Zuckerman, 1979) 감각추구성 역시 도박에 빠지게 하는 위험 요인

으로 자주 거론되고 있다. 병적 도박자가 통제집단보다 감각추구성이 높고, 감각추구성이 높을 수록 도박을 해도 손실위험이 더 큰 내기에 돈을 걸며 내기에 거는 액수도 크다고 한다 (Zuckerman, 1979). 감각추구성은 배팅수준, 도박 동기, 도박빈도, 도박에 대한 태도 그리고 참여하고 있는 도박의 다양성 및 통제상실과도 관련이 높다고 알려져 있다.

병적 도박자들은 높은 충동성 등 도박에 취약한 성격을 가지고 있을 뿐만 아니라, 특이한 방식으로 귀인하는 사고패턴을 가지고 있다고 한다 (Ladouceur & Walker, 1996; National Research Council, 1999; Toneatto, 1999). 즉 이들은 돈을 댔을 때는 자신의 도박기술이나 능력이 뛰어나서라고 평가하고, 반대로 돈을 잃었을 때는 운이 없었다는 식으로 실패를 귀인한다는 것이다. 또한 도박중독자들은 “자신에게 운을 조절하고 시스템을 이길 수 있는 능력이 있다”는 잘못된 신념을 가지고 있다. 다시 말해서 병적 도박의 문제는 도박자의 행동이 아니라 잘못된 인지적 가정과 기대라 할 수 있다. 인지적 기대는 규칙적이고 빈번한 도박, 계속된 손해에도 불구하고 도박을 지속하게 하는 과정을 잘 설명한다.

그동안 병적 도박이나 문제성 도박을 지속하게 하는 비합리적 신념 혹은 인지적 오류들이 통제력의 착각(illusion of control), 편향적 평가(biased evaluation), 그리고 비합리적 사고(irrational thinking) 등 여러 가지 이름으로 확인되었다(Toneatto, 1999). ‘통제력의 착각’이란 도박에 기술이 필요하며 기술을 숙련하면 결과를 예측할 수 있거나 결정할 수 있다고 믿는 인지적 오류를 말한다(Langer, 1975). 통제력의 착각은

“자신이 게임에서 점점 좋아지고 있다거나 게임을 마스터했다”는 식의 신념(Griffiths, 1990; Griffiths, 1994; Langer, 1975; Ladouceur, Mayrand, Dussault, Letarte, & Tremblay, 1984)과 연결되어 있기 때문에 도박중독자는 도박을 하면서 우연에 의해 결정되는 사건에 자신이 영향을 미칠 수 있다는 비합리적인 사고를 갖게 된다. 또한 선택과 같은 자기결정 요인 과제에 대한 친숙성, 능동적 참여, 경쟁 등의 요소가 통제력의 착각을 촉진시켜 도박에 더 깊이 개입하게 한다. ‘편향적 평가’란 성공적인 결과를 자신의 성공적인 예측이나 도박사건에 대한 효과적인 영향력의 결과로 믿는 것을 말한다(Gilovich, 1983). 즉 도박중독자들은 성공적인 결과를 자신이 노력한 성공적인 예측에 의한 것이라고 받아들이고, 실패한 결과는 무시하거나 설명을 회피한다. 사실상 성공 결과가 도박자의 기대와 우연히 일치한 것에 불과함에도 불구하고 도박자들은 기대와 일치하지 않은 결과는 실수 탓으로 돌리거나 자기책임이 아닌 것처럼 교묘하게 회피하는 반면에, 일치율이 높은 경우는 자신의 판단과 계산이 성공한 것으로 확신한다. 따라서 돈을 잃은 때는 도박자들은 편향적 평가에 의해 기존의 도박패턴과 도박행동을 계속 유지하게 된다(이홍표, 2002; Gilovich & Douglas, 1986; Ladouceur, & Gaboury, 1988).

통제력의 착각이나 편향적 평가를 통틀어 비합리적 신념으로 묶을 수 있다. ‘도박에 대한 비합리적 신념’은 도박의 과정 혹은 도박 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고이다(이홍표, 2002). 비합리적 도박신념은 “이번에 돈을 잃으면 다음에는 승리할 가능성이 높아진다”는 식의 잘못된 추론으로 집약된다(Ladouceur, & Gaboury,

1988). 비합리적 신념은 가용한 정보를 최대한으로 활용하는 인지적 절약성의 원리와 사건을 예언하고 통제하기를 원하는 욕구에 기초하고 있기 때문에 병적 도박자들에게만 나타나는 것은 아니지만 문제성 도박자들이나 병적 도박자들에게 비합리적 신념은 더욱 강하다(이홍표, 2002; Toneatto, 1999).

도박에 빈번하고 지속적으로 관여하게 되는 것을 도박자의 심리적 변인 하나만으로는 설명할 수 없다. 도박은 그 유형에 따라 도박자들에게 다소 다른 경험을 제공해 주기 때문이다. 즉 게임 유형의 이질성은 흥미와 각성 잠재력에서의 차이를 반영한다. 따라서 어떤 유형의 게임에 참여하느냐는 게임의 독특한 역동성과 도박자의 심리적 소인 그리고 환경 자극과의 상호작용에 의해 영향을 받는다. 게임의 독특한 역동성이란 게임마다 도박자의 기술·전략·운·우연에 의존하는 정도가 다르고, 손실율과 승률 등에서 차이가 난다는 것을 지칭한다(Abbott & Volberg, 1999).

도박은 특유의 역동성을 근거로 여러 방식으로 분류되는데, 도박 형태에서 비롯된 특징인 구조적 차이로 유형을 분류하는 것이 가장 보편적이다. 구조적 차이에는 게임의 승패가 운 또는 기술(전략)에 어느 정도 의존하느냐, 게임이 얼마나 빨리 끝나느냐(발생 빈도), 승률 또는 잭팟의 발생율과 크기, 그리고 게임을 하는데 요구되는 지식 정도와 내재적 흥미 등이 포함된다. 도박의 구조적 차이중 가장 중요하고 가장 연구가 많이 되어 있는 것이 ‘기술-우연(운)’ 차원과 ‘게임의 발생 빈도’ 차원이다(Abbott & Volberg, 1999).

Walker(1992b)를 비롯하여 많은 연구자들이 기술-우연(운) 차원의 중요성을 강조한다. 모든

도박 게임에는 우연과 운의 요소가 내포되어 있지만 도박 형태에 따라 우연(운)의 요소가 포함된 정도가 다르다. 순수한 우연의 게임으로는 복권, 빙고 슬롯머신, 그리고 전형적인 카지노게임인 룰렛이 포함된다. 우연과 기술이 혼합된 게임은 포커, 블랙잭, 바카라 같은 카드 게임이다. 기술 우연(운) 차원에서 순수한 기술로 분류되는 게임은 체스이다.

기술과 운이 중간 정도로 포함되어 있는 게임이 심각한 도박자들에게 가장 매력적이며, 도박을 규칙적으로 하는 사람에게서 다른 유형의 게임보다 더 큰 도박 문제를 일으킨다고 한다(Walker, 1992b). 카지노에서 주로 하는 카드게임과 경마나 경정 같은 트랙게임이 바로 기술과 운이 중간 정도로 혼합된 게임들인데, 이런 게임들은 도박자의 기술이 - 비록 충분치는 않더라도 - 승패의 결과에 어느 정도 영향을 줄 수 있다. 문제 도박에서 이런 게임은 베팅의 액수, 잃은 돈을 만회하려는 행동 그리고 처음에 의도했던 것보다 더 많은 돈을 베팅하게 하고, 잃은 액수를 증가시킨다. 우연, 기술, 레저라는 게임의 세 요소 중 기술의 게임이 문제도박과 가장 상관이 높다고 알려져 있다(Volberg & Banks, 1994).

대부분의 도박자들은 객관적으로 볼 때 기술의 요소가 결과에 영향을 줄 수 있는 게임에 참여하고 있을 때 자신이 게임의 결과를 “조금은” 통제한다고 지각한다. 그러나 어떤 도박자는 자신의 능력에 대해 왜곡된 신념을 더 많이 가지고 있다. 이들은 룰렛, 로또, 슬롯머신 같은 순수한 우연의 게임에서조차 자신이 결과에 영향을 미칠 수 있다고 생각한다(Walker, 1992a). Ladouceur와 Walker(1996)는 어떤 유형의 도박을

하는 비합리적 사고가 일반적으로 나타난다고 하면서 슬롯머신에서도 비합리적 사고가 도박 행위를 지속적으로 유지시키는 데 중추적인 역할을 하고 있다고 주장했다. 슬롯머신은 도박자의 기술이나 전략이 게임의 승패와 독립적인 순수한 우연의 게임으로, 계속하면 누구나 결국 돈을 잃게 되어 있는데도 불구하고 가장 대중적인 도박이다.

도박 선호유형은 도박자의 성격특성과도 관련이 있는데, 연구에 의하면 감각추구성이 높은 사람들은 포커와 블랙잭 같은 전형적인 카지노 도박과 경마를 더 선호하며, 머신도박은 감각추구성이 낮은 사람들이 더 좋아한다고 한다(Coventry & Constable, 1999). 그리고 일반적으로 여자는 남자보다 도박을 덜 하며 따라서 도박문제를 덜 야기시키지만(Lesieur, Blume, 1987; Volberg, 1994), 도박 선호유형에 성차가 있다고 알려져 있다. 남자는 포커나 블랙잭 같은 대인 간 상호작용이 개입되는 기술·전략적 도박을 여자보다 더 선호하는 반면에, 여자는 남자보다 대인 간 상호작용이 적은 슬롯머신이나 빙고게임을 더 좋아한다(Potenza, Steinberg, McLaughlin, Wu, Rounsaville, & O'Malley, 2001). 이에 대해 Potenza 등(2001)은 도박동기 또는 성격특성에서의 성차와 관련이 있다고 해석하고 있는데, 이 연구에서 여자 도박자는 불안과 우울 같은 도박과 관련이 없는 정신적 문제 때문에 치료를 받은 경험이 많았고, 남자는 약물복용의 문제와 도박 때문에 체포되었던 경험이 더 많은 것으로 나타났다. 따라서 Potenza 등은 여자는 디스트레스로부터 도피하기 위해 도박을 하는데 비해, 남자는 큰 승리를 겨냥하는 경쟁적인 위험추구의 모험을 하고자 하며 또 이를 통해 자아존중감을 증진하고

자 하는 동기에서 도박을 한다고 추론하였다.

Blaszczynski 등(1997)과 Vitaro 등(1997)은 모험추구성과 연결하여 자주 도박을 하는 남성들에게서 충동성과 감각추구 수준이 높고, 여자는 감각추구 수준이 낮다고 보고하였다. 다시 말해 남자보다 낮은 충동성과 감각추구성으로 인해 여자는 남자보다 도박중독에 빠질 가능성이 적으며, 여자 도박자는 남자도박자에 비해 각성수준이 만성적으로 높기 때문에 각성수준을 최적으로 높이기 위해 플레이어와 딜러 간의 기술과 전략적 대결이 요구되는 모험을 할 필요가 없다는 것이다. 도박동기와 성격특성에 근거해 볼 때 남자의 도박패턴은 테이블 도박이나 스포츠 도박 같이 좀더 행위지향적이며 여자는 머신도박 같은 도파지향적인 도박에 빠지기 쉽다고 한다.

본 연구는 위의 이론적 배경을 바탕으로 강원랜드 카지노장 이용객을 대상으로 이들의 도박심각성이 어느 정도이며 도박심각성은 카지노게임 선호유형과 성별에 따라 다른지, 남·녀 도박자들이 선호하는 게임유형과 도박심각성이 심리적 특성인 비합리적 신념 및 충동성과 관련이 있는지, 그리고 카지노장 이용 요일에 따라 선호하는 게임유형과 도박심각성에서 차이가 있는지를 확인해 보고자 하였다. 도박중독과 관련이 높다고 알려져 있는 심리적 특성들도 도박자가 남자 혹은 여자냐에 따라, 도박자가 기술·전략적 게임과 운·우연의 게임중 어느 것을 더 좋아하느냐에 따라 그리고 도박자가 현재 경험하고 있는 도박문제의 정도에 따라 다르게 나타날 수 있다. 다시 말해 도박행위에는 심리적 변인들 뿐만이 아니라 인구·사회학적, 구조적, 환경적 변인들이 복잡하게 얽혀 있다. 본 연구는, 불완전하지만 카지노

도박에 대한 다차원적 접근의 출발점 역할을 할 수 있을 것으로 생각된다.

최근에 와서 국내 학회에 카지노, 경마, 경륜장 등을 이용하는 도박자들의 도박중독의 실태와 이들의 심리적 특성 등에 관한 연구들(김교현, 권선중, 2003; 김정운, 이누야마 요시유키, 2003; 이민규, 김교현, 김정남, 2003; 이흥표, 2002, 2003; 이흥표, 김정수, 고효진, 김갑중, 2003)이 발표되고 있지만 이 연구들은 카지노 도박자만을 대상으로 행해진 것이 아니다. 즉 도박중독에 관여하는 일반적인 변인들을 확인하기 위한 연구라고 할 수 있다. 본 연구는 특정 지역의 카지노장 이용객의 심리적 특성을 확인해 볼 목적으로 시도되었다. 본 연구가 강원도 정선군 고한읍에 위치한 강원랜드 카지노장 이용객에 초점을 맞추는 이유는 이 곳이 폐광으로 인해 낙후된 지역경제를 활성화시키기 위해 특별법에 의해 설립된 국내 유일의 내국인용 카지노장이기 때문이다. 도박의 합법화가 도박중독자(addictive or pathological gambler)의 수를 급증시킨다(Goodman, 1995; Volberg, 1994)고 알려져 있으므로 강원랜드 카지노장 이용객들의 도박문제가 어느 정도인지를 알아봄으로써 병적 도박으로 분류될 수 있는 사람의 비율을 추정해 볼 수 있고, 또 합법적인 카지노장을 출입하는 도박자의 대단위 표집을 통해 카지노 도박자들의 심리적 특성들을 좀더 정확히 추론해 볼 수 있기 때문이다. 그동안 카지노 도박자들을 대상으로 한 선행 연구들에서는 소규모의 당일 이용객만을 대상으로 하였다. 따라서 자료에서 추출한 결과가 편파되었을 가능성을 배제할 수 없다. 주말 도박자와 주중 도박자의 성격이 다를 수 있다. 주말 도박자들 중에 도박중독자도 있지만 호

기심이나 관광 목적으로 카지노장을 이용한 방문객도 다수 포함되어 있다. 본 연구는 이러한 문제점을 개선하기 위해 주말과 평일을 포함하여 3일 동안 강원랜드 카지노장을 이용한 도박자들을 연구 대상으로 질문지를 실시하였다.

본 연구에서는 심리적 변인으로 비합리적 도박신념과 충동성에 초점을 맞추었는데, 그 이유는 이 둘이 도박중독과 관련하여 가장 많이 거론되고 있기 때문이다. 그동안 도박과 관련하여 충동성 외에도 감각추구성이 많은 주목을 받아 왔지만, 현재 감각추구성이 병적 도박의 원형이라는 Zuckerman의 주장이 비판을 받고 있다. 외국의 선행 연구들에서 감각추구성과 병적 도박 간의 관계성이 매우 약하며, 심지어는 비도박자보다 감각추구성이 더 낮다는 연구결과까지 보고되고 있고(Anderson & Brown, 1984; Blaszczynski, Wilson & McConaghy, 1986; Blaszczynski, McConaghy, & Frankova, 1990; Coventry & Constable, 1999; Dickerson, Hinchy & Fabre, 1987; Hammelstein, 2003), 국내에서 행해진 연구(이흥표 등, 2003)에서도 병적 도박자들은 알콜중독집단과 정상집단보다 충동성은 높았지만 감각추구성향에서는 집단 간 차이가 없었다. 따라서 충동성과 병적 도박과의 관련성이 낮다는 연구(Allcock & Grace, 1988)도 있지만 감각추구성에 비해 높은 지지를 받고 있는 충동성을 병적 도박 및 게임 선호유형과 연결시켜 보고자 하였다.

도박중독자의 통제 착각, 인지적 편향 등 비합리적 신념은 외국의 많은 연구들에서 확인되었지만 국내에서는 최근에야 거론되기 시작하였다. 국내에서 행해진 것(이흥표, 2002)도 연구대상이 카지노 도박자 뿐만이 아니라 경마, 경륜, 불법 포커

및 화투도박자들이 포함된 연구였다. 따라서 비합리적 도박신념이 병적 도박자의 특징적 사고패턴이라 하더라도 그것이 카지노 도박자의 특성인지 분명하지 않았다.

또한 비합리적 신념이 카지노게임을 선택하는데 매우 중요한 변인으로 작용할 수 있음에도 불구하고 이 둘을 연결시키려는 연구는 외국에서도 활발하지 않고, 특히 국내에서는 아직까지 발표된 적이 없다. 도박중독에 빠지는 사람들의 이질성을 확인하는 것 만큼 도박이 단순한 행위가 아니라 는 것을 반영하는 연구가 필요하다. 복권이나 트랙게임 그리고 카지노게임의 선호성에서 상당한 개인차가 보고되고 있지만, 그동안 도박의 다양한 유형 간 구조적 차이가 철저히 연구되지 못했다. 특히 카지노 도박에는 경마나 경륜과는 달리 기술 또는 우연·운의 게임 정도가 다르고, 대인 간 상호작용이 요구되는 정도가 다른 게임들이 포함되어 있어 그 게임유형이 매우 다양하다. 하지만 게임 선호유형을 다룬 외국의 선행 연구들에서도 카지노게임을 기술·운 차원으로는 구분하였지만 ‘운’으로 분류되는 카지노 게임들 중에서도 대인 간 상호작용 유·무에 따라 게임유형을 세분한 연구는 거의 없었다. 룰렛, 다이사이, 빅휠 같은 운·우연의 테이블게임은 운·우연의 머신게임과는 다르다. 둘 다 게임의 승·패가 운과 우연에 의해 결정되지만, 테이블게임에는 딜러 및 다른 도박자와의 경쟁 그리고 구경꾼 등 대인 간 상호작용 뿐만이 아니라 숫자의 선택과 같은 자기결정 요인이 포함되어 있다. 따라서 이 두 유형의 도박게임을 단순히 ‘운·우연의 게임으로 묶는 것은 타당하지 않다. 국내에서는 최근에 추첨식 복권 또는 즉석식 복권을 선호하는 복권구매자 간

의 심리적 차이를 알아본 연구(김정운 등, 2003)가 있을 뿐, 카지노 도박을 대상으로 게임유형 간 구조적 차이와 도박자의 심리적 변인을 연결시킨 연구가 이루어지지 못했다. 이런 이유로 본 연구에서는 게임 선호유형에 따라 카지노 도박자의 비합리적 신념과 충동성 수준에서 차이가 있는지를 확인해 보고자 하였다.

본 연구에는 게임 선호유형과 함께 성별이 중요한 변인으로 첨가되었다. 본 연구가 성별에 초점을 맞추는 이유는 최근까지 도박연구에서 성차를 무시하거나 남자 도박자들에게서 얻은 결과를 여자 도박자들에게 과일반화해 왔기 때문이다. 그동안 여자는 남자보다 도박문제를 덜 야기시켰지만 슬롯머신이나 인터넷 도박 같은 여자도 쉽게 접근할 수 있는 새로운 도박 방법의 등장과 함께 합법적인 도박장소의 확대로 인해 여자 도박자의 수가 급증하고 있다. 따라서 도박산업이 합법화되어 있는 곳에서 병적 도박의 문제를 나타내고 있는 여자들의 수도 급증하고 있는 것이 세계적인 추세이다(Delfabbro, 2000; McMillan, 1996). 남자 도박자들만을 대상으로 한 연구에서 얻은 결과는 여자에게 곧바로 적용하기 어려우며, 치료전략을 세우는 데도 신뢰롭지 못하다(Crisp, 1998). 카지노 도박자들이 도박의존성이나 심리적 변인들에서 성차를 나타낸다면 이를 바탕으로 성별 간 도박에 대한 동기적 요인과 대처 전략의 차이 등을 알아보는 새로운 연구로 확대할 수 있을 것이다.

전국적인 로또 열풍 그리고 경마·경륜·경정장에 몰려 있는 인파에서 알 수 있듯이 지금 한국에서 도박문제는 심각한 사회문제이다. 이런 상황에서 내국인들이 이용할 수 있는 카지노장이

설립되어 운영되고 있다. 카지노장 설립시부터 이용객들의 재산탕진, 가정파탄, 도박빚과 관련된 범죄발생, 그리고 자살 등 카지노 도박으로 인한 폐해가 속출하였다. 이제 메인 카지노장으로 그 규모가 커진 만큼 국토가 좁아 전국이 일일 생활권인 한국에서 카지노로 인한 도박중독의 문제는 우리 사회에서 빠르게 확산되리라고 예측된다.

현재 국내에서는 카지노 이용객들의 도박중독에 관한 대규모의 경험적이고 체계적인 연구가 활발하게 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 특히 카지노 게임의 선호유형과 관련하여서는 연구가 전무하다고 할 수 있다. 따라서 카지노라는 특정 게임과 관련하여 남·녀 도박자의 도박중독이라는 정신병리적 측면과 함께 심리적 특성들을 확인해 보는 연구가 시급하다고 할 수 있다. 이 연구는 카지노 도박중독의 과정을 설명하는 이론적 토대를 확립하는 데 활용할 수 있을 것이며, 카지노를 유치하려고 시도하는 국내의 다른 지역 사회에 참고 자료가 될 수 있고, 경마나 경륜 중독 같은 다른 병리적 행동의 치료와 예방에도 적용될 수 있을 것이다.

방 법

연구대상

본 연구에 참여한 카지노 도박자는 총 774명(남자 532명, 여자 242명)으로, 연령은 남자 20~73세($M=39.68$, $SD=9.12$), 그리고 여자는 20~67세($M=39.21$, $SD=9.99$)였다.

774명의 응답자가 가장 선호한다고 응답한 카지노 게임은 블랙잭(29.8%), 바카라(25.2%), 슬

롯머신(25.1 %), 룰렛(8.7 %), 다이사이(5.7 %), 비디오 포커(3.8 %), 빅휠(1.8 %) 순으로 나타났다. 본 연구에서는 카지노 도박자의 게임 선호유형에 따라 집단을 셋으로 구분하였다; 기술·전략게임, 운·우연 테이블게임, 운·우연 머신게임 집단

기술·전략게임과 운·우연 테이블게임은 모두 테이블게임으로 도박자와 딜러가 함께 게임을 진행하도록 되어 있다. 운·우연 머신게임은 도박자가 기계를 상대로 게임을 진행하는 방식이다. 기술·전략게임 집단은 블랙잭과 바카라를 가장 선호한다고 응답한 도박자들(426명)로 구성되었고, 룰렛, 빅휠, 다이사이를 가장 선호한다고 응답한 사람들(125명)은 운·우연 테이블게임 집단으로, 그리고 슬롯머신과 비디오 포커를 가장 선호한다고 응답한 사람들(223명)은 운·우연 머신게임 집단으로 각각 분류하였다.

본 연구에서는 게임 선호유형, 성별과 함께 도박심각성을 포함하여 자료를 분석하기 위해 카지노 도박자들을 도박심각성이 높은 집단과 낮은 집단으로 구분하였다. 도박심각성이 높은 집단은 SOGS로 측정한 도박문제 점수가 상위 30 % 내에 속하는 사람들(전체; 245명, 남자; 191명, 여자; 54명)로, 그리고 도박심각성이 낮은 집단은 도박문제 점수가 하위 30 % 이내에 속하는 사람들(전체; 253명, 남자; 142명, 여자; 111명)로 각각 구성하였다.

측정도구

도박심각성 척도 도박의존의 정도를 평가하기 위해 「사우스 오크 도박 검색」(The South Oak Gambling Screen, SOGS, Lesieur & Blume,

1987) 척도를 사용하였다. 이 척도는 병적 도박의 진단을 위해 사용하는 것으로, 총 14개 문항으로 구성되어 있다. 이 중 10개는 진·위형 응답을 요구하며 4개는 3~5지 선다형 응답을 하도록 되어 있다. Cronbach α 로 계산한 이 척도의 신뢰도는 .936이었다.

충동성 척도 충동성을 측정하기 위해 이현수(1997)가 한국판으로 표준화한 「아이젠크 성격 검사 - 성인용」(Eysenck & Eysenck, 1991)을 사용하였다. 이 검사는 크게 3부로 나뉘어진 검사이며, 제 3부는 「Impulsiveness(IVE) Questionnaire」로서 충동성, 모험성 그리고 감정이입을 측정하는 40문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 이중 충동성 척도 14개 문항만을 사용하였다. 응답은 진·위형이다. Cronbach α 로 계산한 충동성 척도의 신뢰도는 각각 .820이었다.

비합리적 도박신념 척도 도박신념 질문지(Gambling Belief Questionnaire, GBQ, Steenbergh, Meyers, May, & Whelan, 1998)와 Langer(1975)의 통제력 착각을 참고로 하여 이홍표(2002)가 개발한 「비합리적 신념 척도」를 사용하였다. 이 척도는 5점 척도 총 30문항으로 구성되어 있으며, 2개의 하위 요인이 포함되어 있다. 요인1은 21개 문항으로 자기과사 비논리적 추론이며 요인2는 9개 문항으로 기술 과대평가적 추론이다. 자기과사 비논리적 추론은 자신의 도박능력과 도박판에서의 승리를 실제 가능한 것보다 지나치게 과신하고 도박과정과 결과를 비논리적인 방식으로 잘못 추론하는 문항들로 이루어져 있다. 기술 과대평가적 추론은 도박에 일정한 구

조와 법칙이 있다고 믿고 운보다 전략 및 기술의 작용을 과대평가하는 문항들로 이루어져 있다. 비합리적 도박신념 척도의 신뢰도(Cronbach α 계수)는 자기과시-비논리적 추론이 .945였으며, 기술 과대평가적 추론은 .840으로 나타났다.

지, 주말과 주중간 선호하는 게임유형에서 차이가 있는지 등을 알아보기 위해 χ^2 검증과 t 검증을 실시하였다.

결 과

절차

주말을 포함하여 3일(토요일 ~월요일, 09:00 시~17:00시) 간 강원랜드 카지노장 이용객 774 명에게 개별적으로 질문지를 실시하였다.

자료처리

본 연구에서는 카지노 이용자의 게임 선호유형과 성별에 따라 도박심각성에서 차이가 있는지를 알아보기 위해 3(기술·전략게임, 운·우연 테이블게임, 운·우연 머신게임) $\times$ 2(남, 여) 변량분석을 하였으며, 게임 선호유형, 성별, 도박심각성에 따른 심리적 변인들의 차이를 알아보기 위해 3 $\times$ 2 $\times$ 2(도박심각성 상·하) 변량분석을 실시하였다. 그 밖에 선호하는 게임 유형에서 성차가 있는

표 1과 2는 카지노 도박자의 도박심각성은 어느 정도인지 그리고 게임 선호유형과 성별에 따라 도박심각성에서 차이가 있는지를 알아본 결과가 제시되어 있다. 표 1을 보면, 카지노 도박자의 평균 도박심각성 점수는 전체가 6.24($SD=6.02$)였고, 남자 도박자는 7.06($SD=6.12$) 그리고 여자 도박자는 4.43($SD=5.28$)으로 나타났다(표 1에 제시되지 않았지만 SOGS 상에서 병적 도박의 기준이 되는 5점 이상인 사람은 전체 도박자의 48.7 %, 남자 도박자의 54.9 %, 그리고 여자 도박자의 35.1 %였다). 표 2에서 알 수 있듯이 도박심각성에서 게임 선호유형 간에 유의미한 차이가 있었다, $F(2, 768)=48.931, p<.001$. 즉 기술·전략게임 집단의 도박심각성이 가장 높았고, 그 다음으로 운·우연 테이블게임 집단이 높았으며, 운·우연 머신게임 집단이 가장 낮았다. 이 결과를 다시

표 1. 게임 선호유형과 성별에 따른 도박심각성 점수

	1			2			3			전체		
	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계
M	8.53	6.91	8.10	6.07	3.12	5.26	4.20	1.89	3.23	7.06	4.43	6.24
SD	6.03	5.95	6.05	5.83	4.59	5.66	5.36	3.13	4.69	6.12	5.38	6.02
N	312	114	426	91	34	125	129	94	223	532	242	774

1: 기술·전략게임 집단 - 블랙잭, 바카라

2: 운·우연 테이블게임 집단 - 룰렛, 바둑, 다이사이

3: 운·우연 머신게임 집단 - 슬롯머신, 비디오 포커

표 2. 게임 선호유형과 성별에 따른 도박심각성 점수의 이원변량분석표

변량원	전체자승합	자유도	평균자승합	F	P
게임	3015.106	2	1507.553	48.931	.000***
성별	667.465	1	667.465	21.664	.000***
게임×성별	39.276	2	19.638	.637	.529
오차	23661.693	768	30.809		
합계	58097.000	774			

*** $p < .001$

Scheffe 검정으로 사후검정한 결과 도박심각성에서 기술·전략게임 집단과 운·우연 테이블게임 집단 간에, 그리고 운·우연 테이블게임 집단과 운·우연 머신게임 집단 간에 차이가 유의미했다, $p < .05$.

도박심각성에서 성차도 확인되었는데, 세 집단 모두에서 남자가 여자보다 도박문제를 많이 가지고 있는 것으로 나타났다, $F(1, 768)=21.664$, $p < .001$. 그러나 도박심각성에서 게임 선호유형과 성별 간 상호작용 효과는 없었다.

표 3과 4에는 게임 선호유형, 성별, 그리고 도박심각성에 따른 비합리적 신념에서의 차이를 검증한 결과가 제시되어 있다. 자기과사 비논리적 추론과 기술 과대평가적 추론 모두에서 게임 선호유형 간 유의미한 차이가 나타났다, 각각 $F(2, 768)=3.514$, $p < .05$, $F(2, 768)=6.779$, $p < .001$. 즉 비합리적 신념은 기술·전략게임 집단에서 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 운·우연 테이블게임 집단과 운·우연 머신게임 집단 순으로 높았다. 사후검정 결과도 각 집단 간 차이가 유의미했다, $p < .05$. 자기과사 비논리적 추론과 기술 과대평가적 추론 모두에서 성별 간 차이가 유의미했는데,

각각 $F(1, 768)=6.815$, $p < .01$, $F(1, 768)=7.826$, $p < .01$ 세 집단 모두에서 남자가 여자보다 비합리적 신념이 강했다.

도박심각성에 따른 비합리적 신념에서의 차이도 유의미했다, 각각 $F(1, 768)=27.120$, $p < .001$, $F(1, 768)=21.204$, $p < .001$. 즉 도박의존성이 높은 집단이 낮은 집단보다 자기과사-비논리적 추론과 기술 과대평가적 추론 모두에서 높게 나타났다.

비합리적 신념에서 게임 선호유형, 성별, 그리고 도박심각성 간 상호작용 효과는 확인되지 않았다. 그러나 자기과사-비논리적 추론과 기술 과대평가적 추론 모두에서 게임 선호유형과 성별 간 상호작용 경향성이 나타났다, 각각 $F(2, 768)=2.537$, $p=.080$, $F(2, 768)=2.727$, $p=.066$. 즉, 세 집단 모두 남자가 여자보다 비합리적 신념 점수가 높았으나, 자기과사 비논리적 추론에서는 기술·전략적 게임집단의 여자가 운·우연 머신게임 집단의 남자보다 높았고(그림 1), 기술 과대평가적 추론에서는 특히 운·우연 테이블게임 집단에서 성차가 컸다(그림 2).

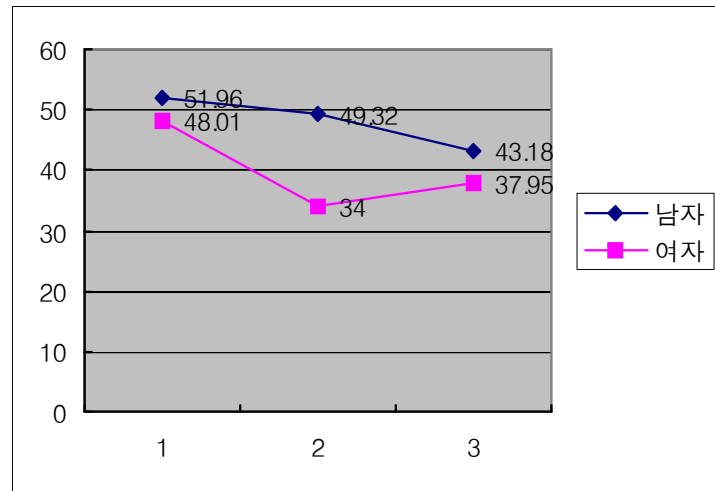


그림 1. 자기과시-비논리적 추론에서 게임유형과 성별 간 상호작용

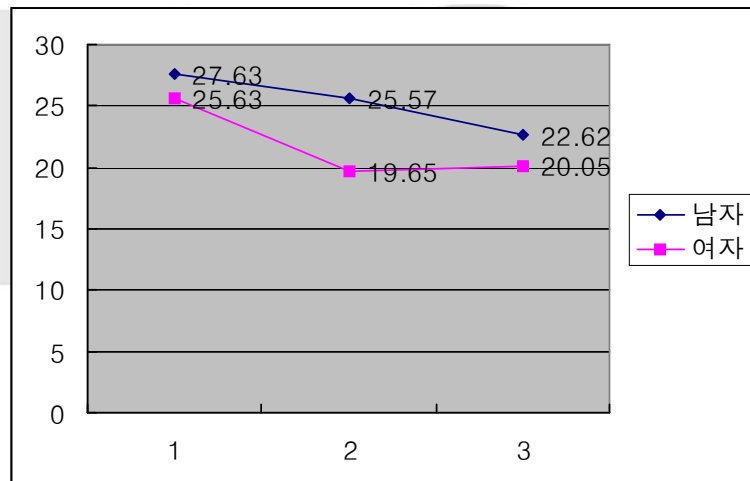


그림 2. 기술 과대평가적 추론에서 게임유형과 성별 간 상호작용

표 3. 게임 선호유형, 성별 및 도박심각성에 따른 각 척도 점수

게임	성별	도박심각성 (사례수)	비논리적 신념		충동성
			자기과시	기술과대	
1	남자	상 (138)	54.92(15.17)	28.42(6.12)	6.56(3.74)
		하 (53)	44.26(16.79)	23.42(7.64)	3.91(3.16)
		합계 (191)	51.96(16.31)	27.03(6.93)	5.82(3.77)
	여자	상 (45)	50.16(15.89)	26.76(6.11)	7.22(3.92)
		하 (34)	45.18(12.54)	24.15(6.22)	3.15(2.62)
		합계 (79)	48.01(14.67)	25.63(6.26)	5.47(3.96)
	합계	상 (183)	53.75(15.44)	28.01(6.15)	6.72(3.78)
		하 (87)	44.62(15.20)	23.70(7.09)	3.61(2.97)
		합계 (270)	50.81(15.92)	26.62(6.76)	5.72(3.83)
2	남자	상 (28)	55.11(14.87)	28.61(6.57)	5.82(3.73)
		하 (25)	42.84(16.35)	22.16(6.71)	2.92(2.40)
		합계 (53)	49.32(16.63)	25.57(7.33)	4.45(3.47)
	여자	상 (4)	39.75(15.33)	20.25(8.66)	3.75(2.63)
		하 (19)	32.79(10.51)	19.53(7.01)	4.32(3.64)
		합계 (23)	34.00(11.39)	19.65(7.11)	4.22(3.44)
	합계	상 (32)	53.19(15.55)	27.56(7.26)	5.56(3.65)
		하 (44)	38.50(14.86)	21.02(6.89)	3.52(3.04)
		합계 (76)	44.68(16.73)	23.78(7.72)	4.38(3.44)
3	남자	상 (25)	53.20(14.83)	26.52(6.28)	7.04(3.80)
		하 (64)	39.27(14.20)	21.09(6.19)	4.11(3.34)
		합계 (89)	43.18(15.62)	22.62(6.65)	4.93(3.70)
	여자	상 (5)	52.60(16.27)	24.60(7.40)	5.40(3.58)
		하 (58)	36.69(10.54)	19.66(5.72)	3.69(3.27)
		합계 (63)	37.95(11.74)	20.05(5.95)	3.83(3.29)
	합계	상 (30)	53.10(14.78)	26.20(6.38)	6.77(3.76)
		하 (122)	38.04(12.60)	20.41(5.99)	3.91(3.30)
		합계 (152)	41.01(14.33)	21.55(6.47)	4.47(3.57)
전체	남자	상 (191)	54.72(15.02)	28.20(6.21)	6.51(3.74)
		하 (142)	41.76(15.65)	22.15(6.89)	3.82(3.14)
		합계 (333)	49.20(16.56)	25.62(7.16)	5.37(3.74)
	여자	상 (54)	49.61(15.86)	26.07(6.52)	6.80(3.90)
		하 (111)	38.62(12.00)	21.01(6.40)	3.63(3.15)
		합계 (165)	42.22(14.30)	22.67(6.85)	4.67(3.71)
	합계	상 (245)	53.60(15.32)	27.73(6.33)	6.58(3.77)
		하 (253)	40.38(14.22)	21.65(6.69)	3.74(3.14)
		합계 (498)	46.88(16.17)	24.64(7.19)	5.13(3.74)

표 4. 게임 선호유형, 성별 및 도박심각성에 따른 비합리적 신념 점수의 이원변량분석표

변량원	전체자승합	자유도	평균자승합	F	P
자기과시-비논리적 추론					
게임	1488.594	2	744.297	3.514	.031*
성별	1443.285	1	1443.285	6.815	.009**
도박심각성	5743.898	1	5743.898	27.120	.000***
게임×성별	1074.825	2	537.413	2.537	.080
게임×도박심각성	576.318	2	288.159	1.361	.257
성별×도박심각성	111.307	1	111.307	.526	.469
게임×성별×도박심각성	171.056	2	85.528	.404	.668
기술 과대평가적 추론					
게임	555.086	2	277.543	6.779	.001**
성별	320.381	1	320.381	7.826	.005**
도박심각성	868.091	1	868.091	21.204	.000***
게임×성별	223.306	2	111.653	2.727	.066
게임×도박심각성	24.218	2	12.109	.296	.744
성별×도박심각성	101.497	1	101.497	2.479	.116
게임×성별×도박심각성	42.531	2	21.266	.519	.595

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

게임 선호유형, 성별 그리고 도박심각성에 따라 충동성에서 차이가 있는지를 알아본 결과는 표 5에 제시되어 있다. 표 5를 보면 충동성에서 게임 선호유형과 성별에 따른 차이는 없었고, 도박심각성 대해서만 유의미한 차이가 나타났다, $F(1, 768)=21.505$, $p < .001$. 즉, 도박심각성이 높은 집단이 낮은 집단보다 더 충동적이었다. 충동성에서 게임 선호유형, 성별 및 도박심각성 간의 상호작용 효과가 유의미한 경향성을 나타내었다, $F(2, 768)=2.593$, $p=.076$. 도박의존성이 높으면서 기술·전략게임을 선호하는 여자는 같은 게임을 선호하는 남자보다 충동성이 높았는데 비해, 도박심

각성이 높으면서 운·우연 게임을 선호하는 여자들은 같은 게임을 선호하는 남자보다 충동성이 낮았다(그림 3-1). 그러나 도박심각성이 낮으면서 운·우연의 테이블게임을 선호하는 여자는 같은 게임을 선호하는 남자보다 충동성이 높았다. 도박심각성이 낮은 기술·전략게임 집단과 운·우연 머신게임 집단에서는 남자가 여자보다 더 충동적인 것으로 나타났다(그림 3-2).

표 5. 게임 선호유형, 성별 및 도박심각성에 따른 충동성 점수의 이원변량분석표

변량원	전체자승합	자유도	평균자승합	F	P
게임	33.558	2	17.779	1.484	.228
성별	10.984	1	10.984	.917	.339
도박심각성	257.630	1	257.630	21.505	.000***
게임×성별	11.065	2	5.533	.462	.630
게임×도박심각성	47.595	2	23.798	1.986	.138
성별×도박심각성	14.621	1	14.621	1.220	.270
게임×성별×도박심각성	62.136	2	31.068	2.593	.076

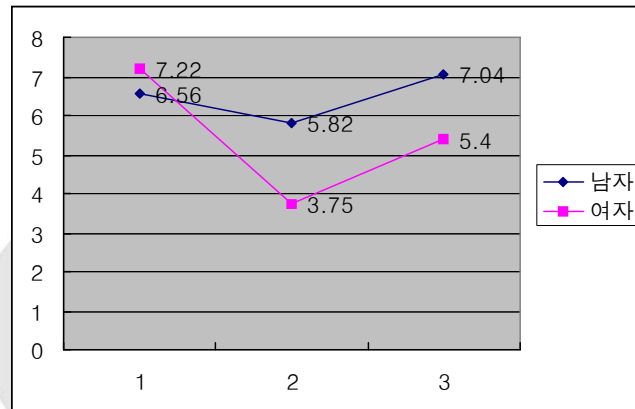


그림 3-1. 도박의존성이 높은 집단에서 충동성에 대한 게임 선호유형과 성별 간 상호작용

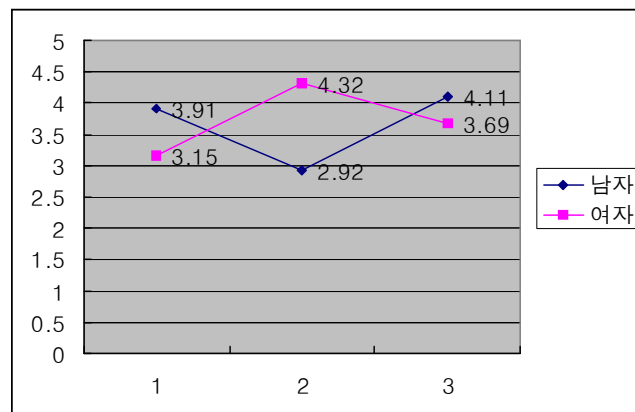


그림 3-2. 도박심각성이 낮은 집단에서 충동성에 대한 게임유형과 성별 간 상호작용

게임 선호유형에서 성차가 있는지를 알아 본 결과, 남·녀 도박자 모두 기술·전략게임을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 그러나 기술·전략게임을 선호하는 남자 도박자의 비율이 여자 도박자의 비율보다 높은 데 비해, 운·우연 머신게임에서는 여자 도박자의 비율이 남자보다 높았다, $\chi^2(2)=17.283$, $p<.001$, (표 6).

요일 간 게임 선호유형에서도 유의미한 차이가 있었다, $\chi^2(4)=37.275$, $p<.001$. 카지노 도박자들

은 요일에 상관 없이 기술·전략게임을 가장 선호한다고 응답하였지만 토요일과 일요일에 비해 월요일에는 기술·전략게임을 선호한다고 응답한 도박자 수가 가장 많았고, 아울러 운·우연 머신 게임을 가장 선호한다고 응답한 도박자 수는 주말에 비해 가장 적었다(표 7).

토요일과 월요일 카지노 이용객만을 대상으로 도박심각성을 포함하여 심리적 변인들에서 요일 간 차이가 있는지를 알아본 결과(표 8), 도박심각

표 6. 성별 간 게임 선호유형의 차이검증

성별 \ 집단	1	2	3	χ^2
남자	58.6%	17.1%	24.2%	17.283***
여자	47.1%	14.0%	38.8%	

*** $p<.001$

표 7. 요일 간 게임 선호유형의 차이검증

요일 \ 집단	1	2	3	χ^2
토요일	52.8%	19.3%	27.8%	37.2***
일요일	42.5%	19.5%	37.9%	
월요일	67.4%	11.0%	21.6%	

*** $p<.001$

표 8. 요일 간 각 척도 점수의 차이검증

	요일	평균(표준편차)	t	df	P
도박심각성	토	5.61(5.89)	-4.536	511	.000**
	월	8.06(6.11)			
비합리적 도박신념	토	72.19(22.29)	-1.689	511	.092
	월	75.39(20.27)			
충동성	토	5.02(3.60)	-.318	511	.751
	월	5.13(3.80)			

** $p<.01$

성에서만 유의미한 차이가 나타났다. 즉 월요일 이용객이 토요일 이용객보다 도박심각성이 더 높았다, $t(511)=4.536$, $p<.001$.

논 의

본 연구는 카지노 도박자의 도박심각성이 어느 정도이며 도박심각성이 카지노게임 선호유형에 따라 다른지, 남·녀 도박자의 게임 선호유형과 도박심각성이 비합리적 신념 및 충동성과 관련이 있는지, 그리고 카지노게임 선호유형에서 성별 간, 요일 간 차이가 있는지를 확인해 보고자 시도되었다.

연구 결과 본 연구에 참여한 카지노 도박자들의 도박문제는 매우 심각한 것으로 나타났다. 도박중독을 진단·분류하기 위해 개발된 척도인 SOGS에서는 5점 이상을 병적 도박의 문제를 가지고 있는 것으로 평가한다(Lesieur & Blume, 1987). 그런데 본 연구에서는 774명 전체 도박자의 도박심각성이 6.24였고 남자는 여자보다 훨씬 높아 7.06으로 나타났으며, 여자는 4.43으로 남자에 비해 도박문제를 적게 경험하고 있었지만 문제 도박으로 평가하기에 충분한 수준이었다. 비율로 봤을 때도 전체 도박자의 48.7%, 남자 도박자의 54.9%, 그리고 여자 도박자의 35.1%가 SOGS 상에서 5점 이상인 것으로 나타났다. 또한 도박심각성에서 월요일 도박자($M=8.06$)가 토요일 도박자($M=5.61$)보다 유의미한 높다는 결과에 비추어 볼 때 특히 월요일 도박자들의 상당수가 치료가 매우 시급한 병적 도박자라고 추론해 볼 수 있다.

도박심각성에서 게임 선호유형 간에 유의미한

차이가 있었다. 즉 블랙잭이나 바카라 같은 기술·전략적 게임을 선호하는 도박자의 도박심각성이 가장 높았고, 그 다음이 룰렛, 다이사이, 빅휠 같이 운·우연의 테이블게임을 선호하는 도박자였으며, 운·우연의 머신게임인 슬롯머신과 비디오포커를 선호하는 사람들의 도박심각성이 가장 낮았다. 이 같은 결과는 본 연구에서 기술·전략적 게임으로 분류한 블랙잭·바카라 같이 기술과 우연이 반반인 게임의 도박중독성이 가장 심각하다는 외국의 선행 연구들(Walker, 1992b)과 일치하는 결과이다.

기술과 운이 혼입되어 있는 게임들은 도박자들로 하여금 자신이 승패의 결과를 통제할 수 있다는 환상을 더욱 강하게 하기 때문에 베팅 액수와 잃은 돈을 만회하려는 행동의 증가 등 도박에 관여하는 정도를 증가시킬 수 밖에 없다. 또한 도박문제의 증가는 다시 기술·전략적 게임에 더욱 빠지게 하는 악순환을 낳게 한다. 이 결과 또한 병적 도박자들로 분류되는 강원랜드 카지노 도박자들이 왜 기술·전략적 게임을 가장 선호하는지를 설명해 주는 근거라 할 수 있다.

본 연구에서 흥미로운 결과는 운·우연으로 분류된 카지노게임 중에서도 테이블게임을 선호하는 도박자가 머신게임을 선호하는 사람보다 도박심각성이 더 높은 것으로 나타났다는 것이다. 이 같은 결과는 테이블게임에 포함되어 있는 대인 간 상호작용과 ‘선택’이라는 자기결정 요소 때문인 것으로 생각된다. 룰렛, 다이사이, 빅휠 같은 운·우연의 테이블게임에는 그 도박자 외에도 딜러와 다른 도박자들이 있어 머신게임에 비해 ‘경쟁’이라는 요소가 더 포함되어 있고 또 이런 게임은 도박 참여자들 외에도 게임 결과에 관심을 나

타내는 구경꾼들이 다수 포함되어 있어 같은 운·우연의 머신게임보다 사회적 상황에 영향을 많이 받는다. 또한 다이사이, 빅휠 같은 게임에서는 도박자 자신이 원하는 숫자를 선택하도록 되어 있다. 즉 게임의 룰이 자기결정을 요구하는데, 도박자들은 이 자기결정이 곧 도박 지식과 기술이며, 승·패의 결과가 운이나 우연에 의해서가 아니라 자신의 능력에 의해 영향받는다라는 환상을 갖게 하는 것이다. 따라서 운·우연의 게임이라도 사회적 상황과 자기결정이 포함될 때 더 박진감과 흥미를 야기하고, 이런 요소가 도박문제의 심화라는 결과로 이끌 수 있다.

도박심각성은 성별에 따라서도 차이가 있었는데 게임 선호유형에 상관없이 남자가 여자보다 더 도박심각성이 높았다. 이 결과도 남자가 여자보다 더 도박문제를 많이 일으킨다는 선행연구들과 일치하는 것이다(Lesieur, Blume, 1987; Volberg, 1994). 여자들의 도박심각성이 남자보다 낮은 이유는 도박은 남자의 행위로서 사회에서 설정해 놓은 전통적인 여성의 성역할에 부합되지 않기 때문일 수 있다. Thomas(1995)와 Crisp(1998)는 도박을 하는 많은 여자들은 “도박자가 됐다”는 것에 대해 상당한 수치심과 죄책감을 느끼고 있으며, 이 때문에 자신의 도박문제를 해결하기 위한 도움을 요청하기 꺼려한다고 했다. 여자의 도박심각성이 남자보다 낮은 또 다른 이유는 도박동기에서의 성차 때문일 수 있다. 남자들은 돈을 따기 위해서 또는 모험을 추구하기 위해 도박행위를 하는 반면에 여자들은 디스트레스로부터 도피하기 위해서 도박하는 경향이 있기 때문이다(Potenza, et al., 2001).

카지노게임 선호유형, 성별 및 도박심각성에

따라 심리적 변인들에서 차이가 있는지를 알아본 결과 그 차이가 유의미한 것으로 나타났다. 본 연구에서 비합리적 신념을 자기과사-비논리적 추론과 기술 과대평가적 추론으로 구분하여 알아보았는데 이 두 요인 모두에서 기술·전략적 게임, 운·우연 테이블게임, 그리고 운·우연 머신게임을 선호하는 도박자 순으로 높게 나타났다. 즉 기술·전략적 게임자들이 자신의 도박능력과 도박판에서의 승리를 실제 가능한 것보다 지나치게 과신하고 도박과정과 결과를 비논리적인 방식으로 잘못 추론하며, 도박에는 일정한 구조와 법칙이 있다고 믿고 운보다 전략 및 기술의 작용을 과대평가하는 경향이 가장 강함을 알 수 있다. 또한 카지노게임 선호유형에 관계없이 남자 도박자가 여자보다, 그리고 도박심각성이 높은 집단이 낮은 집단보다 비합리적 도박신념이 더 강했다. 이는 남자가 여자보다 기술·전략적 게임을 더 선호하며, 남자가 여자보다 도박심각성이 더 컸다는 사실과 연결된 결과이다.

비합리적 신념에서 게임 선호유형과 성별 간 상호작용의 경향성이 나타났다. 게임 선호유형에 상관없이 남자가 여자보다 더 비합리적 도박신념을 가지고 있으나, 특히 자기과사-비논리적 추론에서 기술·전략적 게임집단의 여자는 운·우연 머신게임집단의 남자보다도 높은 경향을 보여주었다($p = .080$). 이는 기술·전략적 게임집단은 남·여를 불문하고 비합리적 도박신념이 강하다는 것을 의미하며, 기술·전략적 게임을 좋아하는 사람들은 남·여를 불문하고 심각한 도박문제로 연결될 수 있음을 시사하는 결과이다. 그리고 기술 과대평가적 추론에서는 특히 룰렛, 다이사이, 빅휠 같은 운·우연의 테이블게임을 선호하는 집

단에서 성차가 크게 나타났다($p = .066$). 이는 기술·전략게임 집단 및 운·우연 머신게임 집단과 비교해 볼 때 의미있는 결과이다. 운·우연의 테이블게임을 선호하는 남자 도박자는 여자 도박자에 비해 도박에서 전략과 기술의 작용을 더 과대평가하고 자신이 도박의 결과에 영향을 줄 수 있다는 환상을 더 많이 갖고 있다고 볼 수 있다. 객관적으로 볼 때 기술·전략적 게임은 기술적 요소가 중요하고 머신게임은 운의 요소가 중요하다고 분명하게 드러나 있는 반면에 운·우연의 테이블게임에서는 이러한 차이가 도박자들에게 덜 분명하며, 이 때 남자들은 여자보다 더 비논리적이 된다고 조심스럽게 해석할 수 있다. 그러나 이러한 해석을 뒷받침하기 위해서는 후속 연구가 요구된다. 본 연구에서 상호작용 효과가 유의미한 경향성만 나타난 이유는 각 집단에 포함된 여자 도박자의 사례수가 적었기 때문인 것으로 생각된다.

충동성에서는 도박심각성이 높은 집단이 낮은 집단보다 더 충동적이었다. 이 같은 결과는 충동성과 병적 도박이 연결된다는 선행 연구와 일치하는 결과이다. 따라서 본 연구에서도 충동성이 병적 도박자의 특징적인 성격이라는 것이 확인되었다고 할 수 있다. 충동성에서는 성별, 게임 선호 유형 그리고 도박심각성 간 상호작용의 경향성($p = .076$)이 관찰되었다. 즉, 도박심각성이 높고 기술·전략적 게임을 선호하는 여자 도박자는 남자보다 충동성이 더 높았고, 도박심각성이 높으면서 테이블이든 머신이든 간에 운·우연 게임을 선호하는 여자들은 남자보다 충동성이 낮았다. 그러나 도박심각성이 낮으면서 운·우연의 테이블게임을 선호하는 여자는 같은 게임을 선호하는 남자보다

충동성이 높은 경향을 보여주었다.

일반적으로 충동성은 남자가 여자보다 높다고 알려져 있다. 그러나 본 연구에서는 비록 성차를 확인하지 못했지만 도박심각성에 따라 충동성에서 성차가 달라질 수 있음을 시사하고 있다. 즉 남·녀 모두 도박심각성이 높을 수록 더 충동적이지만, 도박중독이 심각한 여자는 도박중독이 심각한 남자보다 더 충동적인 사람이며 도박중독성이 상대적으로 낮다고 해도 도박자가 되는 여자는 남자보다 더 충동적인 사람이라고 해석해 볼 수 있다. 하지만 본 연구에 참여한 도박자들이 게임 선호유형에 따라 도박심각성 수준에서 차이가 있지만 기술·전략집단과 운·우연 테이블게임 집단의 상당수가 병적 도박자로 분류될 수 있는 사람들이기에 이 같은 해석의 타당성을 검증하기 위해서는 후속 연구가 필요하다. 어쨌든 이 결과는 여자가 남자보다 도박문제를 일으키는 비율이 적지만, 여자가 도박중독자가 되는 데는 좀더 본질적인 문제, 즉 성격적인 특성이 더 관여하는 데 비해 남자가 도박중독자가 되는 데는 환경적 요인이라든지 도박으로부터 얻을 수 있는 경제적 이득 같은 외적 요인들이 더 기여할 수 있음을 시사한다.

카지노게임 선호유형에서 성차가 관찰되었다. 카지노 도박자들은 남·녀를 불문하고 기술·전략적 게임을 가장 선호하는 것으로 나타났지만, 기술·전략적 게임 선호율에서는 남자가 여자보다 유의미하게 높았고 머신게임 선호율에서는 여자가 남자보다 유의미하게 높았다. 이는 여자가 머신게임을 좋아하고 남자는 기술게임을 더 좋아한다는 선행 연구와 부분적으로 일치하는 결과이다. 도박행위의 성차에 대해 성역할 사회화이론과

사회학습이론 그리고 동기이론에서는 각기 다르게 해석하고 있다. 성역할 사회화이론에서는 소년과 소녀들은 놀이행동에서 근본차이가 있다고 하면서, 소년들은 또래와의 관계에서 자신의 지위를 높이고 또래들을 지배하기 위해 자신의 기술, 용감성 등을 과시하려는 경향이 있어 그런 기회를 제공해 주는 마블게임이나 카드게임 같은 놀이에 흥미를 느낀다고 한다. 따라서 이런 종류의 경쟁적 게임에 대한 초기 흥미는 성인 도박에서도 같은 종류의 게임을 선호하게 되는 것이라고 주장한다(Griffiths, 1995; Thompson, 1991).

위의 주장과는 달리, 사회학습이론(Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994)에 의하면 아이들은 사회학습의 결과로 도박 기술을 습득하는데, 소년들은 아버지로부터 카드놀이 방법과 경마에 베팅하는 법을 배우지만 소녀들에게는 그런 기회가 제공되지 않는다고 했다. 따라서 소년들은 도박에 대해 더 많은 지식을 가지고 성장하며 이는 후에 블랙잭, 포커 같은 도박 선호로 반영된다는 것이다. 그러나 슬롯머신이나 빙고 같은 게임은 게임에 요구되는 지식이 매우 적기 때문에 남자보다 여자들이 접근하기 쉽다고 한다(Hraba & Lee, 1995). 그 밖에 도박동기이론(Bruce & Johnson, 1994; Chantal et al., 1995; Chantal & Vallerand, 1996)에서는 남자는 내적 동기 그리고 여자는 외적 동기에 의해 도박을 하는 경향이 있다고 보며, 기술을 개발하거나 목표를 달성하려는 등 내적 보상을 위해 도박하는 사람은 카드게임이나 경마 같은 기술을 요하는 도박을 더 선호하는 반면에, 돈을 따거나 생활스트레스로부터 도피하려는 등 외적 동기로 도박하는 사람은 복권이나 슬롯머신 같이 운에 기초한 도박에 더 끌린다고 설명하고

있다.

그러나 본 연구에서는 여자도 가장 선호하는 게임으로 기술·전략적 게임을 드는 사람이 가장 많았다. 이는 여자들이 전통적인 성역할에서 벗어나려는 경향이 과거보다 커졌으며, 합법적인 도박장의 양적 증가로 인해 도박장으로서의 접근성이 용이해졌고 그리고 다양하고 새로운 도박 방식의 개발로 인해 도박 기술을 습득할 수 있는 기회가 많아졌기 때문이다. 앞으로 여자도 남자만큼 도박하며 남자 만큼 도박문제를 발생시키리라고 추측된다.

본 연구에서 도박심각성과 카지노게임 선호유형에서 성차가 나타난 것은 도박동기와 도박에 대한 태도 등을 포함하는 후속 연구의 필요성을 시사한다. 도박동기와 병적 도박 간의 관계를 알아보기 위해 국내에서 행해진 연구(이흥표, 2003)를 보면 금전동기와 흥분동기를 동시에 추구하는 도박자들의 도박문제가 가장 심각했다. 그리고 이민규 등(2003)에 의하면 도박중독자들은 비중독자나 도박 무경험자에 비해 도박에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있는 것으로 나타났다. 그러나 김교현과 권선중(2003)은 “도박은 백해무익하다” 혹은 “가능하면 없애야 한다”는 식의 도박에 대해 부정적인 생각을 가진 사람들도 100 % 병적 도박자로 분류될 수 있다는 주장을 하고 있다. 이는 어떤 사람이 어떤 종류의 도박게임에 빠지느냐는 개인의 성격과 인지스타일 뿐만이 아니라 그 개인이 도박에서 추구하려는 바가 무엇이며, 또 그 개인이 도박에 대해 어떤 태도를 가지고 있느냐, 그리고 정서상태 같은 상황적 변인들과 도박에 대한 접근 용이성 등 다양한 변인들이 함께 고려될 때 좀더 분명해질 수 있다는 의미이다.

논의를 통해 다음과 같이 결론을 내릴 수 있다;

첫째, 본 연구에 참여한 카지노 도박자들의 약 절반이 병적 도박으로 분류될 만큼 도박문제가 심각했으며, 특히 월요일 도박자들은 상당수가 치료가 매우 시급한 중증 병적 도박자였다.

둘째, 본 연구에서 기술과 우연이 반반인 기술·전략적 게임 선호자가 운·우연의 테이블게임 선호자보다 그리고 운·우연의 테이블게임 선호자가 머신게임 선호자보다 도박심각성이 더 높았다. 이는 도박게임에 사회적 상황과 자기결정이 포함될 때 더 박진감과 흥미를 야기하고, 이런 요소가 도박문제의 심화로 이끌 수 있음을 시사한다.

셋째, 게임 선호유형에 상관없이 남자가 여자보다 더 도박심각성이 높았다. 이는 도박행위 자체가 여자의 전통적인 성역할에 부합되지 않기 때문일 수 있고, 도박동기에서의 성차 때문일 수 있다.

넷째, 기술·전략적 게임을 선호하는 도박자들이 다른 도박자보다, 남자 도박자가 여자보다, 그리고 도박심각성이 높은 집단이 낮은 집단보다 비합리적 도박신념이 더 강했다. 또한 기술·전략적 게임을 선호하는 여자는 운·우연의 머신게임을 선호하는 남자보다 자신의 도박능력과 도박판에서의 승리를 실제 가능한 것보다 지나치게 과신하고 도박과정과 결과를 비논리적인 방식으로 추론하려는 경향이 강했다.

다섯째, 도박심각성이 높은 집단이 낮은 집단보다 더 충동적이었고, 비록 충동성에서 성차는 없었지만 남자보다 여자에게서 충동성이라는 성격특성이 도박중독으로 발전하는 데 중요한 요인

임을 시사하였다.

여섯째, 기술·전략적 게임 선호율에서는 남자가 여자보다, 그리고 머신게임에서는 여자가 남자보다 유의미하게 높았지만, 남·녀 모두 기술·전략적 게임을 가장 선호하였다. 이는 여자들이 전통적인 성역할에서 벗어나고 있으며, 여자의 도박에 대한 접근성이 과거보다 증대되었기 때문임을 시사한다.

끝으로, 게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 변인들이 상호 관련이 있다는 것이 부분적으로 확인됨으로써 치료와 예방에서 도박자들의 개별적 특성에 따라 차별적으로 접근해야 할 필요성이 제기되었다.

강원랜드 카지노장 이용객 상당수가 병적 도박자라는 결론으로 이끌 수 있는 본 연구의 결과는 매우 큰 시사점을 내포하고 있다. 도박의 합법화가 병적 도박자를 양산한다는 일반적인 부정적 효과를 입증하는 것이며, 아울러 낙후된 지역 경제에 도움을 주기 위해 카지노장이 설립되었지만 그 지역민에게 더 큰 폐해로 작용하고 있다는 증거로 해석될 수 있다. 왜냐하면 강원랜드가 그 지역민들은 카지노장을 이용할 수 없도록 안전장치를 해 놓았다지만 상당수의 지역 주민들이 주민등록상의 주소만 변경한 채로 카지노장을 ‘합법적으로’ 출입하고 있기 때문이다. 또한 그 지역 출신이 아니라 하더라도 카지노 도박중독자들은 그 지역에 남아서 생활할 수 밖에 없다. 이미 재정이 파탄난 중독자들이 그 지역을 떠나지 못한 채 동거 등 도박자들 끼리 인간관계를 형성하거나, 카지노장에서 소위 ‘좋은 자리’를 선점하여 다른 도박자에게 파는 등 경제활동을 하면서 ‘지역주민화’하고 있기 때문이다. 이렇게 카지노로 인해 형성

된 독특한 지역 분위기는 카지노장이 개설되어 있는 지역 주민들의 사회적 환경 뿐만이 아니라 심리적 환경에도 많은 부정적인 영향을 줄 수 있다.

도박중독의 유병율은 미국의 경우 1.2~2.3 % (Blume, 1997), 캐나다는 1~3 % (Ketzwer, 1996), 호주는 무려 7.1 % (Dickerson, Bron, Hong, & Cottrel, 1994)로 보고되고 있다. 한국의 유병율에 대해 이시형, 이세용, 정현희 및 최현숙(1999)은 4.1 %로 보고하고 있고, 경남과 대전지역을 비교한 이민규 등(2003)의 연구에서는 응답자의 3.34 % (경남)~2.53 % (대전)가 DSM-IV의 진단 기준에 해당하는 것으로 나타났다. 아직 대규모의 체계적인 연구의 부족으로 한국인의 도박중독의 평생 유병율을 정확히 파악할 수는 없지만, 이시형 등(1999)과 이민규 등(2003)의 연구결과에 비추어 볼 때 한국인은 호주를 제외한 선진국들보다 도박중독자의 비율이 더 크며, 따라서 도박중독의 문제가 더 심각하다고 할 수 있다.

도박중독자가 된 개인은 재정적으로 뿐만이 아니라 정신적으로 황폐해지고, 사회적으로는 범죄율의 증가와 함께 공공의 노동의욕 상실을 가져오며, 또 도박중독자의 정신장애나 신체적 질병을 치료함으로써 막대한 경제적 손실을 부담해야만 한다. 앞으로 컴퓨터와 통신시설을 통한 새로운 도박기술의 발달과 보급에 따라 도박중독자의 수와 그 심각성이 급증하리라고 예상된다. 따라서 도박중독에 대한 체계적인 연구는 그 인과적 관계를 탐색할 수 있는 것 뿐만이 아니라 치료와 예방을 모색하는 시발점이 될 수 있다. 도박중독자들의 심리적 특징을 이해해야만 개인의 심리적 지도에도 적합하면서 도박중독 같은 부적응적 방

식이 아니라 적응적이고 사회적으로 바람직한 방향으로 행동을 변화시킬 수 있다.

참 고 문 헌

- 김교현, 권선중 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인, 한국심리학회지: 건강, 8(2), 261-277.
- 김정운, 이누미야 요시유키 (2003). 누가 로또를 하는가?: 복권유형에 따른 복권구매행동 규정요인의 차이, 한국심리학회지: 사회 및 성격, 17(2), 17-32.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성-지역별 비교를 중심으로, 한국심리학회지: 건강, 8(2), 399-414.
- 이시형, 이세용, 정현희, 최현숙 (1999). 현대인의 사회적 부적응, 삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소 연구보고서, 99(1), 1-32.
- 이현수 (1997). 아이젠크 성격검사 실시요강, 학지사.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계, 고려대학교 대학원 심리학과, 박사학위논문.
- 이흥표 (2003). 도박동기와 병적 도박의 관계, 한국심리학회지:건강, 8(1), 169-189.
- 이흥표, 김정수, 고효진, 김갑중 (2003). 병적 도박의 충동성과 감각추구: 알코올중독과의 비교, J. Korean Neuropsychiatr. Assoc., 42(1), 89-95.
- Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (1999). *Gambling and problem gambling in the community: an international overview and critique*, Report Number One of the New Zealand Gambling Survey.
- Allcock, C.C., & Grace, D.M. (1988). Pathological gamblers are neither impulsive nor sensation seekers. *Australian and New Zealand Journal*

- of Psychiatry*, 22, 307-311.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 4th edn*, Washington DC., American Psychiatric Association.
- Anderson, G., & Brown, R.I. (1984). Real and laboratory gambling, sensation seeking and arousal, *British Journal of Psychology*, 75, 401-410.
- Barrat, E.S. (1983). The biological basis of impulsiveness: the significance of timing and rhythm disorders, *Personality and Individual Differences* 4, 387-391.
- Blaszczynski, A., Wilson, A.C., & McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81, 113-117.
- Blaszczynski, A., & McConaghy, N., & Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological gambling. *Psychological Reports*, 67, 35-42.
- Blaszczynski, A., & Silove, D. (1995). Cognitive and behavioral therapies for pathological gambling, *Journal of Gambling Studies* 11(2), 195-200.
- Blaszczynski, A., Steel, Z., & McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivist, *Addictions*, 92, 75-87.
- Blaszczynski, A., & Steel, Z. (1998). Personality disorders in pathological gambling, *Journal of Gambling Studies*, 14, 51-71.
- Blume, S.B. (1997). Pathological gambling, In N.S. Miller(Ed.), *The principles and practice of addiction in psychiatry* pp.422-431, Philadelphia, Pennsylvania: W.B. Saunders.
- Bruce, A.C. & Johnson, J.E.V. (1994). Male and female betting behavior: new perspective, *Journal of Gambling Studies*, 2, 183-198.
- Carlton, P.L., & Manowitz, P. (1994). Factors determining the severity of pathological gamblers in males, *Journal of Gambling Studies*, 10, 147-157.
- Carroll, D., & Huxley, J.A.A. (1994). Cognitive, dispositional, and psychophysiological correlates of dependent slot machine gambling in young people, *Journal of Applied and Social Psychology* 24(12), 1070-1083.
- Castellani, B., & Rugle, L. (1995). A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation seeking and craving, *The International Journal of the Addictions* 30, 275-289.
- Chantal, Y., Vallerand, R.J., & Vallieres, E.F. (1995). Motivation and gambling involvement, *Journal of Social Psychology*, 135, 735-763.
- Chantal, Y., & Vallerand, R.J. (1996). Skill versus luck: a motivational analysis of gambling involvement, *Journal of Gambling Studies*, 12, 407-418.
- Conventry, K.R., & Constable, B. (1999). Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gamblers, *Addiction*, 94, 425-430.
- Crisp, B.R. (1998). Sex, gambling and treatment, *Paper presented at the National Association for Gambling Studies Practitioners Conference, Adelaide*.
- Custer, R.L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Davis, D., Sundahl, L., & Lesbo, M. (2000). Illusory personal control as a determinant of bet size and type in casino craps games, *Journal of*

- Applied and Social Psychology*, 30(6), 1224-1242.
- Delfabbro, P. (2000). Gender differences in Australian gambling: a critical summary of sociological and psychological research, *Australian Journal of Social Issues*, 35(2), 145-158.
- Devereux, E.C. (1968). *Gambling, The international encyclopedia of the social sciences*, 6, New York: MacMillan.
- Dickerson, M.G. (1993). Internal and external determinants of persistence gambling problems in generalizing from one form of gambling to another, *Journal of Gambling Studies*, 9(2), 225-245.
- Dickerson, M.G., Hinchy, J., & Fabre, J. (1987). Chasing, arousal and sensation seeking in off-course gamblers, *British Journal of Addiction*, 82, 673-680.
- 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.
- Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling, *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(6), 1110-1126.
- Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluation of randomly determined outcomes, *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 228-241.
- Goodman, R. (1995). *The luck business: the devastating consequences and broken promises of America's gambling explosion*, New York: Free Press.
- Gray, J.A. (1987). Perspective on anxiety and impulsivity: a commentary, *Journal of Research in Personality*, 21, 493-509.
- Griffiths, M.D. (1990). The cognitive psychology of gambling, *Journal of Gambling Studies*, 6, 31-42.
- Griffiths, M.D. (1995). *Adolescent gambling*, London: Routledge.
- Hammelstein, P. (2003). Faites vos jeux! Another look at sensation seeking and pathological gambling, *Personality and Individual Differences*, 35, 1-15.
- Hraba, J., & Lee, G. (1995). Problem gambling and policy advice: the mutability and relative effects of structural, associational and attitudinal variables, *Journal of Gambling Studies* 11(2), 105-121.
- Kuley, N.B. (1986). *Avoidance learning in pathological gamblers: a test of optimal arousal theory*, California School of Professional Psychology, Sandiego.
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gamblers in Quebec, Canada, *Canadian Journal of Psychiatry*, 36, 732-734.
- Ladouceur, R., Mayrand, M., Dussault, R., Letarte, A., & Tremblay, J. (1984). Illusion of control: effects of participation and involvement, *The Journal of Psychology*, 117, 47-52.
- Ladouceur, R., & Gaboury, A. (1988). Effects of limited and unlimited stakes on gambling behavior, *Journal of Gambling Behavior*, 4, 119-126.
- Ladouceur, R., Dube, D., & Bujold, A. (1994). Gambling among primary school students, *Journal of Gambling Studies*, 10, 363-370.
- Ladouceur, R., & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P.M. Salkovskis(Ed.), *Trends in cognitive and*

- behavioral therapies*, pp.89-120, New York: John Wiley & Sons.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control, *Journal of Personality and Social Psychology* 32, 311-328.
- Lesieur, H.R., & Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen(SOGS); a new instrument for identification of pathological gamblers, *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.
- McCormick, R.A., Taber, J., Kruegelbach, N., & Russo, A. (1987). Personality profiles of hospitalised pathological gamblers: the California Personality Inventory, *Journal of Clinical Psychology*, 43, 21-527.
- McMillan, J. (1996). Risky ventures: casino regulation in a changing market, In J. McMillan, M. Walker & S. Sturevska(Eds.), *Lady Luck in Australia*, Sydney, National Association for Gambling Studies.
- National Research Council on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling (1999). *Pathological gambling: a critical review*, National Academic Science.
- Potenza, M.N., Steinberg, M.A., McLaughlin, S.D., Wu, R., Rounsaville, B.J., & O'Malley, S.S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline, *American Journal of Psychiatry*, 158(9), 1500-1505.
- Productivity Commission (1998). *Australian gambling industries: issues paper*, Canberra: Author.
- Steel, Z., & Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity, *Addiction*, 93, 895-905.
- Steenbergh, T.A., Meyers, A.W., May, R.K., & Whelan, J.P. (1998). A self-report measure of gambler's maladaptive beliefs: initial psychometric properties, *Poster presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington, D.C.*
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling, *Substance Use and Misuse*, 34, 1593-1604.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R.E. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents, *American Journal of Psychiatry*, 154, 1769-1770.
- 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., & Steadman, H.J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling, *American Journal of Psychiatry*, 145, 502-505.
- Volberg, R.A., & Banks, S.M. (1994). A new approach to understanding gambling and problem gambling in the general population, *Paper Presented at the Ninth International Conference on Gambling and Risk Taking*, Las Vegas, NV.
- Walker, M.B. (1992a). Irrational thinking among slot machine players, *Journal of Gambling Studies*, 8, 245-261.
- Walker, M.B. (1992b). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon Press.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal*, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zuckerman, M., Bone, R.N., Neary, R., Mangelsdorf,

D., & Brustman, B. (1972). What is the sensation seeker?: personality trait and experience correlates of the Sensation Seeking Scale, *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 39, 308-321.

원고 접수: 2004년 5월 8일

수정원고 접수: 2004년 6월 6일

게재 결정: 2004년 6월 12일

K C I

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2004, Vol. 9, No. 2, 351 - 378

The Relationship between Types of Casino Gambling Activities, Gender, Gambling Problems, and Psychological Characteristics in a Korean Casino Gambler Sample: Cognitive and Personality Determinants

In-Hyae Yi

Department of Psychology, Kangwon National University

According to psychological perspective on gambling, pathological gamblers persist at gambling because they hold a set of false beliefs about the nature of gambling, and pathological gamblers fail repeatedly to resist the urge to gamble because of their manifest elevated traits of impulsivity. And existing research has provided many useful insights into the role of gender and gambling types in gambling. The present study was to determine whether there were gender-related and casino types-related differences in the characteristics of individuals with gambling problems, and to find out the relationship between these variables and psychological determinants which are irrational thinking and impulsivity in Korean casino gamblers. 774 gamblers(532 M, 242 F), who participated in legalized casino-style gambling, completed SOGS(Lesieur & Blume, 1987), Impulsiveness(IVE) Questionnaire(Eysenck & Eysenck, 1991), The Irrational Beliefs Scale(Lee, 1992). Gamblers were divided into three groups depending on their form of casino gambling activities on skill-luck dimension: skill-oriented gambling group (who were more likely to participated gambles of mixed skill and luck, such as blackjack or baccarat), luck-oriented table gambling group (who preferred

tai-sai, roulette, or big wheel), and luck-oriented machine gambling group (who preferred video poker or slot machine). The results were as follows: It was found that a half of the gamblers were experiencing severe gambling problems enough to classify as pathological gambler. For gambling problems, there were significant differences between groups; skill-oriented gamblers had more gambling problems than other forms of gambler. Gender differences were observed in reported patterns of gambling and gambling-related problems. Women were significantly less likely than men to experience gambling problems. Male gamblers were more likely than female gamblers to prefer strategic or face-to-face forms of gambling, e.g., blackjack or baccarat, while female gamblers were more likely to participate nonstrategic, less interpersonally interactive forms of gambling, e.g., slot machines or video poker. Skill-oriented gamblers' irrational gambling beliefs were more stronger than luck-oriented table gambling group, and luck-oriented table gambling group were more irrational than luck-oriented machine gamblers. And males had more irrational beliefs about gambling than female gamblers, regardless of types of gambling activity. Gamblers who were high on gambling problems by the SOGS were more impulsive than gamblers who were low on gambling problems. In conclusion, gambling activities involving an intermediate mix of skill and luck are most attractive to pathological gamblers. Irrational gambling belief and impulsivity were important psychological variables which influences the severity of gambling problems and differentiate types of casino gambling activities. Different strategies may be necessary to maximize treatment efficacy for men and for women with gambling problems, as well as for gamblers with different types of casino gambling activities.

Keywords: pathological gambling, gambling problems, types of casino gambling, gender, irrational gambling beliefs, impulsivity