

## 과도한 도박의 부정적 영향들: 카지노 출입자들을 중심으로\*

이 태 원\*

### 국 | 문 | 요 | 약

이 연구는 카지노장 출입자들을 대상으로 과도한 도박자들의 비율을 파악하고, 과도한 도박이 도박자들에게 미치는 부정적 영향을 양적으로 파악하고자 하였다. 부정적 영향의 영역들은 정신적 영향, 신체적 영향, 물질사용에 대한 영향, 사회적 관계에 관한 영향, 경제-재정적 영향, 직장에 대한 영향, 평생범죄에 대한 영향, 사법처리 경험에 대한 영향, 그리고 자살고려와 시도에 대한 영향으로 분류되었다. 또한 과도한 도박과 그 부정적 영향에 대한 설명변수들의 상대적 효과와 전체적 설명력을 경험적으로 밝혀내기 위한 것이었다. 조사는 2008년 8월 2일부터 5일까지 4일간 수행되었다. 수집된 질문지는 총 629부였으며, 이 가운데 과도한 도박자만을 선정한 결과 실제 분석의 대상이 된 응답자 수는 496명이었다.

연구결과를 보면, 과도한 도박자들 중 위험성 도박은 28.2%, 문제성 도박은 15.8%, 그리고 병적 도박은 56.0%로 분석되었다. 과도한 도박의 부정적 영향에 대한 연구결과를 보면, 과도한 도박자들은 평생사법처리 경험과 자살시도에 대한 것을 제외하고 대부분의 영역에서 약 35-45% 정도가 영향을 받은 것으로 나타났다. 카지노 도박 때문에 3.8%가 사법적 제재를 받았다고 응답하였으며, 2.2%는 자살을 시도한 경험이 있다고 응답하였으며, 10.0%는 자주 자살을 고려하고 있다고 응답하였다.

과도한 도박에 대한 설명변수들의 상대적 영향력을 보면, 사회인구적 변수들은 유효한 영향력이 없는 것으로 분석되었으며, 도박동기 변수들 중에서는 금전동기와 사교-오락동기가 그리고 도박실태 중에서는 방문횟수와 게임시간이 유효한 설명력을 보여주었다. 부정적 영향의 영역들에 대한 설명력을 보면, 과도한 도박이 압도적으로 높은 설명력을 보여 주었으며, 그 다음이 도박동기 변수들과 도박실태 변수들이었다. 반면 사회인구적 변수들의 설명력은 없거나 매우 낮았다. 전체적인 설명력을 보면, 평생범죄경험과 자살고려에 대한 설명력이 각각  $R^2=0.344$ 와  $R^2=0.450$ 으로 낮은 순위였으며, 정신적 영향과 사회관계가  $R^2=0.605$ 와  $R^2=0.623$ 으로 높은 설명력을 갖는 것으로 분석되었다.

❖ 주제어 : 카지노 도박, 과도한 도박, 부정적 영향들

\* 이 논문은 2006학년도 강원대학교 학술연구조성비로 연구되었음.

\*\* 강원대학교 사회학과 교수, 문학박사

“나중에는 전부 다 까벌려서, 동생 집에, 친척 집에, 누나 집에, 조카 집에 전부다 돈을 가져와 게임을 하는 거야. 끝나는 거 아니야? 페인이 되는 거야. (신용)카드라고 하는 거는 다 빼서 불량이 돼버렸지. 미누라는 아들 데리고 나가버렸지. 차라리 마약 중독은 내 몸 하나 망가지면 끝나지만 내 주위에 사람들은 살거 아니냐 이거야. 그런데 도박은 아니야. 차라리 마약중독을 해라 이거야. 도박중독이 되면 주위 사람을 다 죽인다 이거야 사기를 당하거든 주위에서. 도박은 절대 하는 게 아니야”(김세건, 2008: 248-9에서 인용).

## I. 서론: 문제의 제기

많은 사람들은 도박을 즐기고 있으며, 그것을 해로울 것이 없는 오락으로 보고 있다. 또 다른 사람들은 도박을 개인들이 빠져들어서는 안 되는 파괴적인 유희으로 보고 있다(이태원, 2001: 50). 사실 도박은 본질적 특성상 필수적으로 사회문제를 발생시킬 수밖에 없으며, 합법적 도박의 확산은 사회문제의 확산을 가져온다. 우리나라의 경우 합법적 도박의 급속한 확산에도 불구하고, 도박의 부정적 영향에 관한 학문적 접근은 너무 소홀하였다. 더욱이 몇 안 되는 합법적 도박의 부정적 영향에 관한 연구들도 도박의 종류별로 그리고 도박 참여 집단의 특성에 따라 병리적 도박자의 비율을 파악하는 데 그쳤을 뿐이다(이태원, 2004; 김교현 외, 2005; 이흥표, 2002, 2003a, 2003b; 이흥표 외, 2004, 2007; 이민규 외, 2003; 채규만·이흥표, 2004; 이인혜, 2006).

합법적 도박의 부정적 영향은 도박 중독자를 만들어 내는 것으로 끝나지 않는다. 도박을 계속하기 위한 자금을 조달하기 위하여, 더 이상 자금을 조달할 수 없거나 도박으로 인해 발생한 문제들을 스스로 해결할 수 없을 때, 도박자들이 끼치는 부정적 영향은 자신과 가족은 물론 사회 국가적으로도 상당하다. 합법적 도박이 도박자들에게 주는 부정적 영향들에 대한 총체적 접근이 없이 도박의 합법화로 인한 손익계산서를 작성할 수 없다.<sup>1)</sup>

본 연구의 목적은 카지노 출입자들을 대상으로 ‘과도한 도박’과 과도한 도박으로 인하여 발생하는 부정적 영향들의 관계를 양적으로 파악하는 데 있다. 다음과 같은 몇

1) 합법적 도박이 개인적으로 사회적으로 그리고 국가적으로 주는 악영향에 관해서는 이태원(2008: 5-14)을 참고할 것.

가지 점에서 이 연구는 중요한 의미를 갖는다. 첫째, 합법적 도박에 대한 의존성과 그것이 이 도박자들에게 끼치는 부정적 영향을 포괄적으로 그리고 양적으로 접근한다.<sup>2)</sup> 둘째, 카지노 출입자들을 연구의 대상으로 선정하였지만, 이 연구에서 사용된 척도들을 다른 종류의 합법적 도박에 적용시킴으로써 도박의 종류에 따른 부정적 영향들을 파악하고 비교할 수 있다. 셋째, 우리나라 합법적 도박이 미치는 부정적 영향에 대한 총체적 파악에 일조할 뿐만 아니라, 도박의 합법화로 인한 이익과 손해를 계산하는 데 도움을 줄 수 있다. 넷째, 국가적 차원에서 합법적 도박의 부정적 영향을 최소화하기 위한 정책 수립에도 도움을 줄 수 있다.

2절에서는 연구의 주제와 관련된 선행연구들을 검토하고, 본 연구의 관심을 구체화할 것이다. 3절에서는 연구방법에 관한 논의가 있을 것이다. 과도한 도박과 그 부정적 영향들을 측정하기 위한 척도구성에 관하여 논의할 것이다. 또한 과도한 도박의 선행변수가 되는 도박동기와 도박실태를 측정하기 위한 척도들을 설명할 것이다. 4절에서는 통계적 분석과 함께 그 결과들을 제시하고, 해석할 것이다. 마지막 5절에서는 본 연구 결과를 요약하고, 연구의 함의와 후속연구를 위한 과제를 도출할 것이다.

## II. 선행연구의 검토

### 1. 과도한 도박(excessive gambling)

흥분과 현기증, 그것이 중단되었을 때 오는 권태와 불안감, 그리고 게임의 반복에 금전적 내기의 추가는 흥분을 배가시키기 위한 것으로 도박의 본질적 특성들이다. 게임

2) 병리적 도박자의 비율을 파악하는 것 이외에, 합법적 도박의 부정적 영향에 대한 경험적 연구는 이태원(2006), 이인혜(2006) 그리고 김세건(2006, 2008)의 연구가 유일하다. 그러나 이들 연구들도 병리적 도박으로 인하여 발생하는 개인적 사회적 문제들을 양적으로 파악하고 설명하기 위한 것은 아니다. 이태원(2006)은 카지노의 설립이 지역사회의 범죄에 미치는 영향을 경찰의 공식적 통계를 통하여 설명하고 있으며, 이인혜(2006)는 지역사회 주민들의 카지노 도박 의존성과 이것이 그들의 생활만족도에 미치는 영향을 설명하고 있다. 인류학자인 김세건(2006, 2008)은 소위 '카지노 노숙자들'을 대상으로 면접을 통하여 카지노로 인한 병리적 도박자들의 생활을 전체적으로 조망하고 있다.

을 영원히 계속하는 것, 이것은 게임의 논리이자 도박자의 근본적인 목표이다. 도박자는 자신의 행동을 반복함으로써 순식간에 지나가는 스릴을 지속시키려 한다. 다시 말해 존재할 수 없는 상태, 즉 연속적인 스릴을 위해서 노력한다(리스, 2006). 연속적인 흥분을 위한 게임반복은 도박자들로 하여금 ‘중독성’을 갖게 한다.

미국정신의학회(APA, 1994)에서는 ‘도박중독’이라는 일상적인 용어 대신 ‘병적 도박(pathological gambling)’이라는 공식적 진단명을 사용하여 정신질환의 하위 범주 중 하나로 관련 문제를 개념화하고 있다. 병적도박은 미국정신의학회 진단체계(DSM-IV)의 20개 문항 중 5개(5점) 이상 해당되었을 때 진단된다(김교현, 2003; 김교현·이홍표·권선중, 2005). 학문적인 의미에서 보면, 과도한 도박은 ‘문제도박(problem gambling)’과 ‘병적 도박(pathological gambling)’을 포함하는 의미로 종종 사용되지만,<sup>3)</sup> 이 연구에서 과도한 도박은 좀 더 넓은 의미로 사용된다. 즉 앞의 두 범주에 ‘위험성 도박’까지 포함시킨 의미이다.<sup>4)</sup>

과도한 도박의 비율에 관한 연구로 미국의 경우를 보면, NGISC(National Gambling Impacts Study Commission)의 의뢰로 NORC(1999)가 NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems)를 사용하여 네바다와 아틀란틱 시티에서 조사한 결과가 있다. 이 조사에 따르면, 카지노의 경우 조사대상자 149명 중 문제도박이 3.4%, 병리적 도박이 5.4%로 과도한 도박은 8.8%이다. 선상도박의 경우 조사대상자 64명 중 문제도박이 6.3%, 병리적 도박이 10.9%로 과도한 도박의 비율은 17.2%이다. 복권의 경우 조사대상자 164명 중 문제도박 3.7%, 병리적 도박 5.5%로 과도한 도박자의 비율은

3) 도박문제의 심각성 정도를 측정하는 척도들 중 SOGS(DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual IV), NODS(National Opinion Research Centre DSM-IV Screen)에서는 ‘위험성 도박(at-risk gambling)’은 점수가 1-2점일 때를 의미한다. ‘사교성 혹은 오락성 도박(social or recreational gambling)’은 여가를 즐기기 위한 오락이나 사교를 목적으로 도박을 하며 도박으로 인한 해로운 효과가 전혀 없는 경우이다. 문항 중 0점에 해당될 때를 의미한다. 3-4점일 때는 문제도박(problem gambling)으로 그리고 5점 이상을 병적 도박(pathological gambling)으로 진단하고 있다. Stucki and Rihs-Middel(2007)는 문제도박과 병적 도박을 합하여 과도한 도박으로 범주화하고 있다. 그러나 본 연구에서는 일상적으로 사용되는 넓은 의미로 ‘과도한 도박(excessive gambling)’이란 용어를 사용하고자 한다(김교현, 2003).

4) 영어권 사용 국가들의 2000년부터 2005년까지 전체 인구 중 과도한 도박이 차지하는 비율에 대해서는 Stucki and Rihs-Middel(2007)를 참조할 것. 그리고 우리나라의 전체 인구 집단 중 과도한 도박의 비율에 대해서는 이민규 외(2003)과 인코그룹(2002)의 연구를, 그리고 합법적 도박 종류에 따른 과도한 도박의 비율에 대해서는 이태원(2004), 김교현(2003) 그리고 김교현 외(2005)를 참조할 것.

9.2%이다. 경마와 같은 패리뮤튀엘(Pari-Mutuel) 게임의 경우 조사대상자 56명 중 문제도박이 14.3%, 병리적 도박이 25.0%로 과도한 도박자의 비율은 39.3%에 이른다.<sup>5)</sup>

우리나라의 합법적 도박장을 출입하는 사람들의 과도한 도박문제는 세계 어느 나라보다도 심각하다. 여러 연구들이 있었으나 조사결과는 많은 차이를 보이고 있다. 이러한 차이는 조사대상, 표본추출 방법, 자료수집방법(전화, 면접, 혹은 자기기입), 측정대상시기(지난 해 혹은 지난 달 혹은 평생) 그리고 측정도구에 따른 것으로 추론된다. 이러한 문제점들을 고려하면서 이 연구들의 조사결과들을 살펴보면, 과도한 도박자의 비율은 최하 34.0%에서 최고 76.0%에 이른다. 병리적 도박자만 보더라도, 최하 22.7%에서 최고 64.3%이다.

## 2. 과도한 도박의 부정적 영향들

과도한 도박으로 인하여 발생하는 부정적 영향들에는 심리-신체적 건강상의 문제들, 경제-재정적 영향들, 직업-고용상의 영향들, 그리고 형사사법상의 영향들로 분류될 수 있으며, 각각의 범주들은 다시 그 특성에 따라 세분될 수 있다.<sup>6)</sup>

과도한 도박은 걱정(anxiety)과 우울증을 증가시키며, 극단적인 경우에는 자살과 관

5) 호주의 경우 Productivity Commission(1999)에 의하여 Australia's Gambling Industries가 출판된 바 있다. 이 연구는 호주의 18세 이상 성인을 모집단으로 10,500명을 무작위로 표본 추출하여 도박 문제와 관련한 종합적인 연구를 수행하였다. 문제도박의 비율을 알아보기 위하여 SOGS를 척도를 사용하였으며, 전화로 인터뷰하였다. 모든 조사대상 중 특정 유형의 도박에 참여해 본 경험이 있다고 응답한 사람들 중 문제도박자가 얼마나 되는지 측정하였다. SOGS가 5점 이상인 사람의 비율을 보면, EGM(Electronic Gaming Machine)는 4.67%, Racing은 4.46%, 카지노테이블 게임은 6.12%였다. 정기적인 출입자(weekly players)의 경우, EGM은 22.59%, Racing은 14.72%, 복권은 2.48%, 카지노는 23.83%로 나타났다.

캐나다의 경우 Smith and Wynne(2002)에 의하여 앨버타 주를 대상으로 수행된 연구가 있다. 이 연구는 무작위 표집으로 도박자 1,480명, 비 도박자 324명을 선정하였으며, CPGI를 통하여 전화로 면접하였다. 빙고의 경우 지난 일년간 출입경험이 있는 사람들 중 9.7%가 위험도박자(Moderate Risk Gamblers)이며 5.9%가 문제도박자(Problem Gamblers)였다. VLT의 경우 위험도박자의 비율은 13.2%이며 문제도박자의 비율은 5.8%이다. 경마의 경우 위험도박자의 비율은 11.8%이고 문제도박자의 비율은 2.4%이며, 카지노 테이블 게임의 경우 위험도박자는 13.6%이며 문제도박자의 비율은 8.7%로 분석되었다.

6) 과도한 도박으로 인한 부정적 영향들의 분류는 Productivity Commission(1999), ANIELSKI Management Inc.(2008)을 참조하여 연구자가 재분류한 것임.

련된다. 호주의 Productivity Commission(1999: chapter 7, p. 14)의 연구에 따르면, 약간의 도박문제를 갖고 있는 사람들 중 대략 과반수 정도는 가끔씩 하는 도박의 결과로 인하여 우울증을 경험하고 있었으며, 53%는 지난해의 도박 때문에 우울증을 경험했다고 말하고 있다. 도박으로 인한 문제를 경험하고 있는 사람들 중 압도적인 다수는 그들의 도박에 관하여 죄의식을 느낀다고 말하고 있으며, 통제력에 문제가 있다(조사대상자의 69.1%)고 보고하고 있다.

또한 도박으로 인한 건강상의 문제 발생에 대한 증거들도 존재하고 있다. 1999년 미국의 전국조사에 따르면(Gerstein et al. 1999: 29), 병리적 도박자들은 위험성이 낮은 도박자들에 비하여 2.2배 이상 건강상의 문제를 갖고 있는 것으로 밝혀졌다. Ladouceur et al.(1994: 407)은 병리적 도박이 건강에 심각한 영향을 준다는 것을 발견하였다. 캐나다 단도박회(Canadian Gamblers Anonymous) 회원들의 2/3 이상은 도박으로 인하여 우울증, 불면증, 두통, 혹은 복통을 적어도 일주일에 한번 이상 경험하였다고 지적하고 있다. 심장떨림, 메스꺼움이나 울렁거림, 손에 나는 진땀이나 수전증도 도박을 하는 동안 느끼는 생리적 영향들이다.

많은 과도한 도박자들은 여타 약물들에 대한 의존을 경험하고 있다. Dickerson et al.(1996)에 의하면, 자신들의 도박문제에 대한 도움을 필요로 하는 오스트레일리아 도박자들의 약 20%는 알콜에 대한 의존성도 갖고 있는 것으로 제시되고 있다. 네델란드에서의 조사에 따르면, 도움을 요청하고 있는 문제도박자들의 7.7%는 이차적인 알콜문제를 갖고 있었으며, 8.9%는 약물문제를 갖고 있었다. 미국 미네소타의 문제도박자들을 위한 치료시설들에 대한 대규모 평가에서, Stinchfield and Winters(1996)는 52%가 공존하는 정신적 질병을 갖고 있었으며 47%가 정신건강 서비스들을 받아왔다는 것을 발견하였다.

자살과 도박의 관계에 대한 정보는 주로 사례조사와 서베이 조사를 통하여 알려지고 있다. Blaszczynski and Farrell(1998)은 검시관들의 기록에 대한 사례조사를 통하여 도박과 관련된 자살의 수를 추정하려 하였다. 그들은 1990년부터 1997년까지 호주 빅토리아 주에서 모든 자살에 대한 기록을 검토한 후, 44건의 자살이 도박과 관련되어 있으며 시간이 지남에 따라 그 수가 증가하고 있다는 것을 알았다. 그리고 이러한 증가가 도박에 대한 접근가능성의 증가와 관련된다는 것도 밝혀냈다. 도박과 자살(혹은 자

살에 대한 생각과 시도)의 관계에 대한 다양한 연구들을 검토한 후에 호주 연방정부의 Productivity Commission(1999: chapter 7, p. 22)은 다음과 같은 결론에 도달하였다. 성, 교육, 인종, 수입 그리고 연령과 자살시도 사이에는 거의 아무런 명백한 관계도 없다. 자살의 시도와 통계적으로 유의미하게 관련된 요인들은 우울증, 폭력, 범죄, 부채 수준, 도박문제의 기간 그리고 걱정을 잊기 위한 방법으로써 도박의 이용 등이었다. 이런 유형은 도박의 다양한 부정적 영향들 사이에 존재하고 있는 강력한 연관성을 확인시켜 준다. 요약하면 도박과 관련된 자살이 존재하고 있다는 것은 의심의 여지가 없으며, 호주의 경우 그것은 1년에 약 35건에서 60건 사이가 될 것이다.<sup>7)</sup>

과도한 도박은 도박자와 그의 가족들 그리고 친구들과의 관계에 영향을 미치며, 더 적다하더라도 직장동료와 지역사회에 있는 다른 중요한 사람들과의 관계에도 영향을 미친다. 호주의 Productivity Commission(1999: chapter 7, p. 28)에 따르면 문제도박자들(평생)의 19.5%는 가족들과 충분한 시간을 보내지 않고 있었으며, 11.3%는 관계의 단절을 보여주고 있다. 문제도박자 9.1%와 치료를 요청한 문제도박자 중 26.0%는 가족의 분열을, 11.4%는 자녀와의 관계상실을 경험한 것으로 조사되었다. 그리고 지난 해

7) 미국의 National Council on Problem Gambling(1997: 14-15)에 따르면, 5명의 병리적 도박꾼들 중 약 1명은 자살을 시도한다. 더욱이 이 위원회는 병리적 도박꾼들 사이의 자살율은 다른 중독증을 앓고 있는 사람들에 비하여 더 높다고 언급하고 있다. 미국 단도박회 회원 약 400명에 대한 조사는 조사대상자들 중 약 2/3가 자살을 생각하였으며, 47%는 자살을 위한 구체적인 계획을 세웠으며, 77%는 죽기를 원하였었다고 보고하였다. 캘리포니아 주 샌디에고 대학의 사회학자 Phillips (NGISC, 1999: 7-25에서 재인용)는 게임시설이 있는 주의 거주자들과 방문객들은 상당히 높은 자살 수준을 경험하고 있는 것을 발견하였다. 그에 따르면, 라스베가스는 거주자들과 방문객들 모두에서 전국에서 가장 높은 자살율을 보여주고 있다. 그는 아틀랜틱 시티에서, 거주민들과 방문객들 사이에서 비정상적으로 높은 자살수준은 이곳에 카지노 도박장이 개장한 이후 나타난 현상이라는 것을 발견하였다. 라스베가스에서 죽은 모든 방문객들의 사망원인 중 자살이 차지하는 비율은 4.28%이며, 리노의 경우는 2.31%이고, 아틀랜틱 시티에서는 1.87%이다. 전국적으로 보면 사망한 사람들 중 자살이 차지하는 비율은 평균 0.97%인 것으로 보고되고 있다.

비록 제한된 수준이고, 많은 의문을 포함하고 있지만, 우리나라에서도 도박과 자살의 관계에 대한 분석이 시도된 경우가 있다. 강원랜드가 2000년 10월 문을 연 이후 정선지역에서 연평균 3명꼴로 카지노 도박과 관련된 자살 사건이 발생하는 등 사회적 부작용이 심각한 것으로 나타났다. 정선경찰서의 '카지노 설립 이후 번사사건 분석자료'에 따르면 강원랜드 개장 이후 8년 간 카지노 도박과 관련한 정선지역의 자살자 수는 지금까지 모두 25명에 달해 연평균 3명꼴이다. 연도별로는 2001년 2명, 2003년 5명, 2004년과 2005년 각 3명, 2006년 2명, 작년 6명 등이다. 경찰은 이들이 남긴 유서의 내용이나 카지노 출입기록, 유족 진술 등 종합적인 분석을 토대로 이 같이 파악했다고 밝혔다(연합뉴스 2008년 2월 27일).

문제도박을 경험한 사람 중 42.0%와 지난 해 치료를 요청한 문제도박자 중 83.2%는 가족에게 돈을 요구한 것으로 조사되었다. 또한 문제도박자들의 58.0%는 친구들에게 가볍거나 혹은 심각한 부정적 영향을 주었으며, 30.6%는 직장동료들에게 부정적 영향을 준 것으로 분석되었다.<sup>8)</sup>

과도한 도박자들은 전체 도박인구 중 소수에 지나지 않을지 모르지만, 그들이 도박에 소비하는 높은 수준의 금전은 전체 도박자들이 소비하는 액수의 상당한 부분을 차지한다. 호주 Productivity Commission(1999: chapter 7, p. 47)에 따르면 문제가 없는 도박자들의 경우 가구소득에 대한 도박 소비액의 비율은 1.2%인 반면, 일반 모집단의 과도한 도박자들의 경우 가구 소득액의 평균 22.1%를 도박으로 소비하고 있다. 전체 소득액에 대한 높은 비율의 도박소비액은 문제도박자들로 하여금 재산 감소나 채무를 지게 하는 경향이 있다. 문제도박자들의 경우 5명 중의 1명은 채무를 상환하지 않은 상태에서 돈을 빌리고 있는 것으로 보고하였으며, 2명 중의 1명은 도박비용을 대기 위하여 어디에선가 돈을 빌렸다고 보고하였다. Dickerson et al.(1995: 98)은 퀸스랜드에서 여성 문제도박자의 76% 그리고 남성 문제도박자의 56%가 카운슬링 도움을 요청하였을 때 도박과 관련된 채무가 있다고 응답하였다(Productivity Commission, 1999: chapter 7, p. 47에서 재인용)고 보고하고 있다. 또한 응답자의 5%는 도박을 위하여 고리대금을 빌렸다고 하였으며, 10명 중 1명은 도박을 위하여 재산을 팔았다고 응답하였다.<sup>9)</sup>

8) 과도한 도박이 결혼관계나 가족에 대하여 매우 높은 수준의 긴장과 갈등을 유발시키며, 그것은 종종 가족내부의 불화의 표출이나 이혼으로 끝나게 된다는 것을 보여주는 많은 증거들이 존재하고 있다. NORC(1999) 조사에 의하면 병리적 도박자로 확인된 사람들 중 53.5%가 이혼한 것으로 보고하고 있다. 이러한 이혼율은 도박을 하지 않는 사람의 이혼율 18.2%, 위험성이 낮은 도박자의 이혼율 29.8%에 비하여 매우 높다. 200만 명에 달하는 NORC 조사의 응답자들은 배우자의 도박이 이혼의 중요한 요인이라는 것을 인정하였다.

9) NORC(1999: 7-14)는 문제도박이나 병리적 도박으로 인하여 경제적 파산에 이른 많은 사례들을 기록하고 있다. 이 조사에서 병리적 도박자로 확인된 사람들 중 19.2%는 파산자로 등록된 것으로 보고하고 있다. 이것은 도박을 하지 않는 사람들 중 4.2%, 위험성이 없는 도박꾼들 중 5.5%의 파산등록과 비교하면 매우 높은 비율이다. 미국 단도박회 회원 400명중 22%는 파산을 선언하였다. 이러한 높은 수준의 채무와 파산은 범죄에 대한 위험요인으로 작용한다. 한국의 경우, 강원랜드 카지노 출입자에 대한 이태원(2004)의 연구가 있다. 이에 따르면, 조사대상자 831명 중 카지노로 인하여 5천만 원 이상 잃었다고 응답한 사람의 비율이 17.1%였다. 또한 재산 상태에 대한 질문에서는 빚만 있다고 응답한 사람의 비율이 7.4%였다.

과도한 도박자들의 행동 특성 중의 하나는 도박에 대한 몰입이다. 도박을 하면서 그리고 도박과 관련된 약물남용의 영향으로 일터로부터 떨어져 보내는 시기에 도박에 대한 몰입은 도박자의 업무수행에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. Productivity Commission(1999)의 조사는 대부분의 문제도박자들의 업무수행에 도박이 어느 정도의 영향을 미치고 있음을 설명하고 있다. 문제도박자들의 약 19%는 도박으로 인하여 지난 해에 일과 연구에 대한 시간적 손실을 보았다고 말하였지만, 이것은 대부분 어찌다가 발생하였다고 설명하고 있다. 문제도박자 4명 중의 1명은 도박이 자신의 업무에 부정적인 영향을 주었다고 보고하였다. 대조적으로 카운슬링을 받고 있는 문제도박자들의 50%는 지난 해에 도박 때문에 일과 연구에 대한 시간을 손실하였다고 보고하였다. 그리고 문제도박자들의 약 6%는 계속 직장을 옮겼다고 보고하였으며, 응답자 중 50%는 도박으로 인하여 해고당하였었다고 보고하였다.<sup>10)</sup>

합법적 도박과 범죄의 관계에 대한 경험적 연구들은 서로 충돌되는 세 가지 결과들을 생산하여 왔다. 도박의 합법화가 지역사회 범죄를 증가시킨다는 연구결과들, 도박 합법화와 지역사회 범죄는 아무런 관계가 없다는 연구들, 그리고 도박의 지역사회 범죄에 대한 영향은 지역의 특성과 범죄의 성격에 따라 다르다는 복합적 연구결과들로 구분된다(이태원, 2006).

우리나라에서 도박의 합법화가 지역사회의 범죄율에 미치는 영향에 관한 경험적 연구는 이태원(2006)에 의하여 이루어졌다. 이 연구는 정선지역 경찰의 공식적 통계를 통하여 강원랜드 카지노 설립 전 4년과 설립 후 4년간의 범죄율의 차이를 경험적으로 검증하였다. 연구결과는 카지노 설립이 지역사회의 범죄를 증가시킨다는 주장을 지지하는 것으로 나타났다. 카지노 설립 전후 유의미한 차이를 보이지 않는 강력범, 특별법범 그리고 기타형법범을 제외하고 나머지 범죄들은 유의미한 차이를 보이고 있다. 범죄 빈도는 물론이고 범죄율도 증가한 것으로 나타났다. 발생률을 보면 절도는 70.0%, 폭력범은 30.0%, 지능범은 90.0%, 풍속범은 100.0%, 그리고 총범죄는 30.0%가 카지노 설립 후에 증가하였다. 또한 카지노 설립 후 증가한 범죄들(절도, 폭력범, 지능범 그리고 풍속범)은 성격상 카지노와 직간접으로 관련되어 있음을 알 수 있다.

10) 강원랜드 카지노 출입자 831명을 조사한 이태원(2004)에 따르면, 직업이 없는 사람은 12.9%(107명)이었다. 이들 중 32.0%는 카지노 도박 때문에 직업을 상실하였다고 응답하였다. 결국 도박에 대한 몰입은 문제도박자들을 업무에 태만하도록 만들며, 최악의 경우에는 직업을 상실하도록 만든다.

### 3. 연구의 관심

합법적 도박의 하나인 카지노 출입자들을 대상으로 과도한 도박과 그것이 끼치는 부정적 영향들을 알아보려는 본 연구의 관심 내용을 좀 더 구체화하면 다음과 같다. 연구의 궁극적 관심사항은 네 가지이다.

첫째, 카지노 출입자들 중 과도한 도박의 비율은 얼마나 되는가? 좀 더 구체적으로는 출입자들을 대상으로 한 표본 중 ‘위험성 도박(at-risk gambling)’, ‘문제도박(problem gambling)’ 그리고 ‘병적 도박(pathological gambling)’의 비율은 각각 얼마나 되는지 알아볼 것이다.

둘째, 과도한 도박에 영향을 주는 변수들은 무엇인지 분석해 보고자 한다. 분석대상이 되는 선행변수로는 사회인구적 변수들(성, 연령, 그리고 교육수준), 도박동기(흥분동기, 회피동기, 사교동기, 유희동기, 그리고 금전동기) 그리고 도박실태(출입기간, 출입횟수, 도박시간, 그리고 잃은 금액 등)이 분석대상에 포함될 것이다.

셋째, 과도한 도박의 부정적 영향들에 대한 분석이다. 부정적 영향들은 본 연구의 종속변수들로 심리-신체적 영향들, 가족 및 사회관계에 대한 영향들, 경제-재정적 영향들, 직업수행-고용에 대한 영향들, 그리고 형사사법적 영향들 5가지로 분류된다. 그리고 5가지 영향들은 각 분류들이 내포하고 있는 내용에 따라 다시 세분될 것이다. 예를 들어 심리-신체적 영향들은 정신적 영향들, 신체적 영향들, 물질사용, 그리고 자살고려 및 시도로 세분되며, 정신적 영향들은 그 구체적 내용에 따라 우울증, 외로움, 불면증, 의욕상실, 그리고 삶에 대한 절망감 등으로 좀 더 세분되어 분석될 것이다.

넷째, 부정적 영향들을 설명해주는 설명변수들과 그들의 설명력을 밝히는 것이다. 사회인구적 변수, 도박동기, 도박실태, 그리고 과도한 도박이 설명변수가 될 것이며, 과도한 도박의 부정적 영향들이 종속변수가 될 것이다. 설명변수들의 상대적 설명력과 설명변수들의 전체적 설명력을 분석해 보고자 한다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 표본추출

표본추출을 위한 모집단은 강원랜드 카지노를 출입하는 성인 남녀이다. 강원랜드 카지노는 일년 내내 하루도 쉬지 않고 영업을 하며, 오전 10시에 개장하여 새벽 6시에 폐장한다. 다만 토요일의 경우에는 폐장 없이 일요일 새벽까지 영업을 계속된다. 연구 목적과 연구대상을 고려할 때 확률적 표본추출에 필수인 표본의 크기, 확률적 표본추출 방법, 모집단 명부의 확보 등을 엄격히 고려하여 표본을 추출하는 것은 현실적으로 매우 어렵다. 그러므로 강원랜드 카지노 입장권을 판매하는 매장 홀과 주변에서 카지노 입장권을 구매하기 위해 혹은 잠시 쉬기 위해 오고가는 사람들을 대상 조사를 실시하였다. 결국 표본추출의 방법으로 사용된 것은 일정한 공간(강원랜드 카지노 입장권 판매 홀)에 있는 사람들을 대상으로 한 노상면접이다.

표본의 크기는 모집단의 크기와 분산, 신뢰도, 표집오차, 그리고 지금까지 병리적 도박에 관한 연구들 고려하여 600명 이상은 되어야 신뢰성이 있을 것으로 판단하였다. 요일별로 보면, 휴일에는 오락성 도박을 하는 사람들의 비율이 높으며, 평일에는 문제 도박자들의 비율이 높다. 도박이 개인들에게 미치는 부정적 영향의 정도를 파악하기 위해서는 휴일과 평일에 출입하는 사람들이 모두 표본에 포함되어야 한다. 따라서 본 연구에서는 가능한 한 표본의 반은 평일출입자들에게 그리고 나머지 반은 휴일 출입자들에게 할당하였으며, 출입시간에 따른 차이를 고려하여 오전과 오후의 출입자들은 각각 반씩 할당하였다.

조사는 2008년 8월 2일부터 5일까지 4일간 수행되었다. 강원랜드 카지노 관계자들의 협조를 받아 카지노 입장권을 판매하는 홀과 그 주변에서 카지노 입장권을 사기 위하여 오는 사람들에게 질문지를 완성해 달라는 부탁을 하여, 수락한 사람들을 대상으로 스스로 질문지를 완성하도록 하였다. 응답자들이 질문지를 제출할 때 면접원들로 하여금 고의나 실수로 응답을 하지 않은 문항이 없도록 검토하도록 하였다. 이러한 과정을 거쳐 최종적으로 분석대상이 된 질문지는 총 629부였으며, 이 가운데 과도한 도박자만을 선정한 결과 실제 분석의 대상이 된 응답자 수는 496명이었다.

## 2. 척도의 구성

### 1) 사회인구적 특성, 도박동기, 그리고 도박실태의 측정

사회인구적 특성으로는 성, 연령, 수입, 그리고 교육수준이 측정되었다. 성은 명목척도로 측정되었으며, 연령은 중간척도로 그리고 교육수준은 7개의 범주로 구분하여 응답자로 하여금 해당 범주에 응답하도록 하였다. 수입의 측정을 위해서는 범주를 8개로 구분하여 응답자들로 하여금 해당 항목에 응답하도록 하였다.

도박동기를 측정하기 위해 이태원(2004)과 이흥표(2003)이 구성한 척도들을 검토하였다. 두 연구에 따르면, 도박동기는 2요인(금전적 동기와 비금전적 동기)과 5요인(금전동기, 사교동기, 오락동기, 흥분동기, 그리고 회피동기)으로 구성된다. 우선 이태원(2004)과 이흥표(2002)를 참조하여 이들 연구에서 각 요인에 대한 요인적재치가 가장 큰 문항을 4개씩 선정하여 5개 요인으로 도박동기의 하위차원들을 구성하였다. 구성된 문항의 수는 총 20개이다. 각 문항들은 5점 척도로 측정되었다. 도박동기에 관한 문항 20개에 대하여 요인분석을 한 결과, 우울동기에 관한 문항들과 오락동기의 문항 하나가 한 개의 요인으로 구성되었으며, 사교동기와 오락동기에 관한 문항들은 하나의 요인이 되었다. 또한 사교동기에는 흥분동기에 관한 문항이 하나 포함되었다. 금전동기는 4문항은 모두 하나의 요인이 되었으며, 사교동기에 관한 문항 한 개는 문항 한 개가 하나의 요인이 되었다. 따라서 우울동기에 포함된 오락동기에 관한 문항과 사교-오락동기에 포함된 흥분동기에 관한 문항 1개 그리고 1개의 문항으로 1개의 요인이 된 문항들을 요인분석에서 제거 한 후 다시 요인분석을 수행하였다. 결국 16개의 문항에 대하여 고유치(eigenvalue)를 1로 하여 직각회전(varimax rotation)을 시켜 요인분석 결과 각 요인에 대한 신뢰계수는 <표 1>과 같이 구성되었다. 표본 전체에 대한 요인분석 결과를 보면 KMO= 0.855이었으며, Bartlett Sphericity의 검증 경우  $df=120$   $X^2= 3090.800$   $P= .000$ 으로 표본 적절성 측정치와 상관행렬의 적절성이 높아 요인분석 모형이 적합한 것으로 나타났다. 실제 분석을 위해 각 요인에 대한 개인별 점수는 문항들의 값에 요인 점수 계수를 곱한 후 합산함으로써 계산되었다.

〈표 1〉 도박동기 문항들의 요인분석 결과

구분(문항번호)	요인적재값
요인 I(Cronbach- $\alpha$ =.860)	
우울하거나 울적할 때(9-우울)	.816
괴롭거나 고민이 있을 때(14-우울)	.807
괴로운 현실을 잊고 싶어서(4-우울)	.758
긴장되거나 불안할 때(2-우울)	.735
요인 II(Cronbach- $\alpha$ =.789)	
적은 돈으로 큰 돈을 벌기 위해(16-금전)	.843
쉽게 큰 돈을 벌 수 있어서(20-금전)	.814
전에 잃은 돈을 되찾기 위하여(18-금전)	.725
확률이 낮더라도 대박을 기대하기 때문에(1-금전)	.657
요인 III(Cronbach- $\alpha$ =.732)	
사람들과 친목을 도모하기 위해서(6-사교)	.823
친구들과 어울리고 싶어서(17-사교)	.746
사람들과 사귀고 싶어서(8-사교)	.648
여가나 레저를 목적으로(5-오락)	.549
시간을 보내거나 지루함을 달래기 위해(19-오락)	.527
요인 IV(Cronbach- $\alpha$ =.763)	
승패를 겨루는 재미가 있어서(10-흥분)	.826
도전을 즐기며 그것을 경험하기 위하여(15-흥분)	.725
흥분과 스릴 그리고 자극(13-흥분)	.719
고유값(eigenvalue)	1

KMO= 0,855; Bartlett Sphericity, df=120 X<sup>2</sup>= 3090,800 P= .000

도박실태의 측정을 위한 척도는 강원랜드 카지노 출입기간, 방문횟수, 일일평균 게임 시간, 그리고 잃은 금액이다. 출입기간 측정을 위한 문항은 동간척도로 7개의 범주로 구성되었으며, 게임시간은 5개의 구간으로 나누어 측정되었다. 잃은 금액은 개방형 문항으로 구성되어 동간척도로 측정되었다.

## 2) 과도한 도박(excessive gambling)의 측정

과도한 도박의 측정을 위해서는 APA(1994)에 의하여 개발된 SOGS(DSM-IV)를 사용하였다.<sup>11)</sup> 앞에서 언급한 것과 같이 DSM-IV 척도는 모두 20개 문항으로 구성되어 있으

며, 그 범위는 최소 0점에서부터 최대 20점이다. 0점의 경우 ‘문제없음’으로 분류되고, 이러한 성격의 도박은 일반적으로 ‘오락성 혹은 사교성 도박(recreational or social gambling)’으로 명명되고 있다. 1-2점의 경우 ‘위험성 도박(at-risk gambling)’으로, 3-4점의 경우 ‘문제성 도박(problem gambling)’으로 그리고 5점 이상인 경우 ‘병적 도박(pathological gambling)’으로 분류된다. 앞에서 논의한 것과 같이 본 연구에서는 과도한 도박을 Stucki and Rihs-Middel(2007)보다 더 광의의 의미에서 정의하고 있다. 따라서 ‘오락성 혹은 사교성 도박’과 같은 도박문제가 없는 집단을 제외하고 ‘위험성 도박’, ‘문제성 도박’, 그리고 ‘병적 도박’을 과도한 도박에 포함시켰다.

### 3) 부정적 결과들의 측정

과도한 도박의 부정적 영향들을 측정하기 위하여, 부정적 영향들을 5가지(심리-신체적 영향들, 가족-사회관계에 관한 영향들, 경제-재정적 영향들, 직업수행-고용상의 영향들, 그리고 범죄-사법적 영향들)로 분류하였다(Productivity Commission, 1999; ANIELSKI Management Inc., 2008).

심리-신체적 영향들은 다시 정신적 영향, 신체적 영향, 물질사용, 그리고 자살고려 및 시도로 세분되었다. 우울증의 측정을 위해서 이상문(2008)을 참조하여 “카지노 게임 때문에 지난 1년간 삶의 의욕을 상실한 적이 있다” 등 5개의 문항을 구성하였으며, 각 문항은 4점 척도로 측정되었다. 최종 분석을 위해서는 응답자가 각 문항에 대하여 응답한 점수들을 합산하여, 정신적 영향에 대한 총점수를 계산하였다. 신체적 영향을 측정하기 위해서는 “카지노 게임 때문에 지난 1년간 복통을 느낀 적이 있다” 등 5개의 문항을 구성하였으며, 각 문항은 4점 척도로 측정되었다. 각 문항에 대한 점수를 합산하여 최종점수가 산출되었다.

물질 사용을 측정하기 위해서 “귀하는 카지노 게임 때문에 지난 1년간 술을 먹는 양이나 횟수가 더 늘었다고 생각하십니까?”와 같은 형식으로 흡연과 금지된 약물 사용

11) 본 연구에서는 과도한 도박을 측정하기 위하여 SOGS(DSM-IV)를 한국어로 번역하여 사용하였다. 그 이유는 연구자가 강원랜드 카지노 출입자의 과도한 도박자 비율을 측정하기 위하여 이 척도를 사용한 경험이 있으며(이태원, 2004), 동일한 척도를 사용해야 과도한 도박자의 비율 증감을 비교할 수 있기 때문이었다.

에 관한 문항 3개를 구성하였다. 문항들은 모두 4점 척도로 측정되었다. 자살고려-시도를 측정하기 위해서는 “귀하는 카지노 게임과 관련된 문제 때문에 지난 1년간 자살을 심각하게 고려해 본 적이 있습니까?”와 같은 내용의 문항을 자살시도에 대하여서도 구성하였으며, 자살고려에 대해서는 4점 척도가 그리고 자살시도에 대해서는 ‘있다’ 혹은 ‘없다’의 2개의 선택지가 제시되었다.

가족-사회관계에 관한 부정적 영향들을 측정하기 위해서 “카지노 게임 때문에 지난 1년간 가족과의 관계가 멀어졌다고 느낀다”와 같은 문항을 친구관계와 인생에서 중요한 사람과의 관계에 대해서도 같은 형식의 문항을 구성하였으며, 각 문항은 4점 척도로 구성되었다. 최종점수는 각 문항에 대한 개인점수들을 합산하여 산출되었다.

경제-재정에 관한 부정적 영향들의 측정을 위해서 카지노 게임으로 인한 파산 및 신용불량자 경험유무, 카지노 게임으로 인한 빚, 카지노 게임으로 인한 전당포 출입 경험 등을 묻는 문항을 구성하였다. 각 문항은 모두 ‘있다’ 혹은 ‘없다’의 2개의 선택지만 제시되었다. 최종 점수는 세 개의 문항 점수를 합산함으로써 산출되었다.

직업수행-고용에 관한 부정적 영향들을 측정하기 위해서는 카지노 게임으로 인한 업무수행 소홀, 직업변경, 그리고 직장해고의 경험이 있는지를 측정하고자 하였다. 각 문항은 모두 4점 척도로 측정되었다. 각 문항의 점수를 합산하여 개인 응답자들의 총점을 계산하였다.

범죄-사법에 대한 부정적 영향들을 측정하기 위해서 범죄경험과 사법처리 경험을 분리시켜 측정하였다. 범죄 경험을 측정하기 위해서, 범죄행동을 나열한 후 카지노 게임으로 인하여 열거한 불법행동을 한 경험이 있는지 질문하였다. 범죄분류를 위해서는 경찰의 범죄에 관한 공식적 분류인 CIMS(Crime Information Management System)의 대분류와 중분류를 참조하여 범죄의 종류를 도로교통법위반, 공갈 및 기물파손, 불법도박, 협박·체포·감금·유괴, 사기, 횡령, 배임·직무유기·직권남용·뇌물수수, 문서나 인장위(변)조, 통화·유가증권 위(변)조, 상해·폭행·폭력, 신용카드 관련 불법행동, 강도, 방화, 절도, 장물과 관련된 불법행동 모두 15개의 범주로 구분하였다. 각 문항은 모두 ‘있다’와 ‘없다’ 두 가지 선택지로 제시되었다. 최종분석에서는 15개 범주에 대한 개인점수들을 합산하여 산출하였다.

사법처리 경험에 대한 부정적 영향을 측정하기 위해 3개의 문항을 구성하였다. “귀하

는 카지노 게임과 관련된 불법행동 때문에 경찰에서 조사를 받아 본 경험이 있습니까?”와 같은 형식의 문항을 검찰기소경험, 법원에 의한 유죄판결 경험을 알기 위하여 구성하였으며, 각 문항은 ‘있다’와 ‘없다’ 두 가지 선택지 중 하나를 선택하도록 하였다. 최종점수는 이들 각 문항의 점수를 합산하여 계산하였다.

## IV. 분석결과

### 1. 주요 변수들에 대한 빈도분석

〈표 2〉 사회인구적 특성, 도박실태 그리고 과도한 도박 빈도분석

단위: %

성(n=496)		최초 방문 시기(n=496)	
여성	29.8	1년미만	24.2
남성	70.2	1년-2년전	27.0
		3년-4년전	21.4
		4년이상	27.4
연령(n=495)		방문 횟수(n=496)	
20대	14.8	처음 방문 및 1년에 3-4회	39.3
30대	31.7	한달에 1-5회	31.7
40대	31.5	한달에 10회 이상	29.0
50대 이상	22.0		
학력(n=496)		잃은 금액(n=353)	
전문대졸 이하	50.8	2백만원 미만	23.8
대졸 이상	49.2	2백만원-1천만원 미만	13.9
		1천만원-5천만원 미만	24.3
		5천만원-1억원 미만	12.2
		1억원 이상	25.8
수입(n=496)		게임 시간(n=493)	
수입 없음-200만원 미만	33.9	5시간 이내	47.9
200만원-400만원 미만	42.7	5-10시간 이내	36.3
400만원 이상	23.4	객장이 문을 닫을 때 까지	15.8
		과도한 도박(n=496)	
		위험성 도박	28.2
		문제성 도박	15.8
		병리적 도박	56.0

우선 표본의 사회인구적 특성과 도박실태 그리고 과도한 도박과 그것의 부정적 영향들을

알아보기 위한 빈도분석 결과가 <표 2>와 <표 3>이다. <표 2>에 의하면, 전체 응답자 중 남성의 비율이 70.2%로 전체 과도한 도박자 중 2/3가 넘는 것으로 나타났다. 과도한 도박자들의 연령은 모든 연령층에 분포되어 있으나, 30-40대가 약 63%로 높은 비율을 차지하고 있으며, 그 다음은 50대와 20의 순으로 나타났다. 학력의 분포를 보면 대졸 이상과 미만이 거의 반씩 비슷한 분포를 보이고 있다. 수입의 분포를 보면, 200-400만원 구간이 가장 높은 47.2%를 보이고 있으나, 200만원 미만이나 400만 원 이상의 구간도 각각 33.9%와 23.4%로 결코 적지 않음을 알 수 있다.

과도한 도박자들의 최초 방문시기를 보면, 1년 미만에서 4년 이상까지 매우 비슷하게 분포되어 있다. 지난 1년 동안의 방문횟수를 보면, 처음 방문 및 1년에 3-4회가 39.3%로 가장 높고 한달에 1-5회가 31.7% 그리고 한달에 10회 이상이 29.0%로 분석되었다. 이러한 사실은 1년에 1-4회를 방문하고도 과도한 도박자가 될 수 있다는 것을 의미한다. 과도한 도박자들의 잃은 금액 분포를 보면, 200만원 미만이 23.8%, 2백-1천만원 미만이 13.9%, 그리고 1억원 이상 잃은 사람의 비율도 25.8%나 되었다. 이러한 비율의 분포는 200만원 미만의 돈을 소비하고도 잃은 돈을 되찾기 위해 과도한 도박자가 될 수 있다는 것을 함의한다. 또한 합법적 도박으로 인하여 1억 원 이상 상당한 금액의 손실을 볼 수 있고, 이것이 도박자에게 미치는 영향이 상당할 것이라는 사실도 추측할 수 있다. 게임시간을 보면, 일일 5시간 이내가 47.9%이고 5시간 이상이 약 52% 정도 되는 것으로 나타났다.

과도한 도박자들의 문제도박 수준에 따른 분포를 보면, 위험성 도박이 28.2%, 문제성 도박이 15.8%, 그리고 병리적 도박자가 56.0%인 것으로 분석되었다. 이러한 사실은 과도한 도박자 중 병리적 도박자의 비율이 과반수를 훨씬 넘는다는 사실을 보여주는 것으로, 합법적 도박이 사회적으로 많은 악영향을 주고 있다는 것과 이에 대한 대책도 시급함을 암시해 주고 있다.<sup>12)</sup>

12) 이 연구의 분석대상은 전체 표본의 일부인 과도한 도박자들이다. 표본 전체(n= 629)를 중심으로 보면 문제없음(사교나 오락성 도박)이 21.1%, 위험성 도박이 22.3%, 문제성 도박이 12.4% 그리고 병적 도박이 44.2%인 것으로 분석되었다. 카지노 출입자에 대한 이태원(2004)의 조사결과를 보면, 병적 도박자 47.8% 그리고 과도한 도박자 76.3%인 것으로 분석되었다. 두 조사결과를 비교해 보면, 병적 도박자와 과도한 도박자의 비율이 별 차이가 없음을 알 수 있다.

〈표 3〉 부정적 영향들에 대한 빈도분석

단위: %

정신적 영향(n=496)*		직장(n=496)***	
영향 없음	55.2	영향 없음	66.5
약한 영향	18.2	약한 영향	23.4
심각한 영향	26.6	어느 정도 영향	6.5
신체적영향(n=496)*		심각한 영향	3.6
영향 없음	60.3	평생범죄(n=496)****	
약한 영향	22.2	영향 없음	61.5
심각한 영향	17.5	약한 영향	24.6
물질사용(n=244)**		심각한 영향	13.9
영향 없음	42.2	평생사법처리경험(n=496)	
약간영향	26.6	경험 없음	96.2
어느 정도 영향	27.5	경험 있음	3.8
심각한 영향	3.7	자살고려(n=496)	
사회적 관계(n=496)***		없다	66.0
영향 없음	65.5	거의 없다	24.0
약간 영향	7.7	자주 있다	10.0
어느 정도 영향	7.4	자살시도(n= 496)	
심각한 영향	19.6	없다	97.8
경제-재정(n=496)***		있다	2.2
영향 없음	64.1		
약한 영향	15.9		
어느 정도 영향	11.1		
심각한 영향	8.9		

\* 정신적 영향과 신체적 영향 척도는 재 부호화하여 최하가 0점 그리고 최고가 5점이 되도록 하였다. 그 다음 영향 없음(0), 약한 영향(1, 2), 심각한 영향(3, 4, 5) 등 다시 3범주로 나누어 분석하였다.

\*\* 물질사용 척도는 3개의 지표(음주, 흡연, 금지약물)로 구성되었다. 3개 문항을 이분형으로 재부호화한 후 0점은 영향 없음, 1점은 약간영향, 2점은 어느 정도 영향, 3점은 심각한 영향으로 명명하였다. 사례 수가 차이가 나는 것은 응답자 중 음주나 흡연을 하지 않는 사람이 있기 때문이다.

\*\*\* 사회적 관계, 경제-재정, 그리고 직장에 관한 영향 척도는 모두 3개의 지표로 구성되었다. 빈도분석을 위해 분석을 위해 이분형(그렇다=1/그렇지 않다=0)으로 재부호화한 후 0점은 영향 없음, 1점은 약간영향, 2점은 어느 정도 영향, 3점은 심각한 영향으로 명명하였다.

\*\*\*\* 평생범죄경험 척도는 15개의 지표로 구성되었으며, 각 지표는 '있다' (1), '없다' (0) 이분형 척도로 측정되었다. 총 점수의 범위는 0-130이며, 영향 없음(0), 약한 영향(1), 심각한 영향(2점 이상) 등 다시 3 범주로 나누어 분석하였다. 1점의 경우, 대부분 도로교통법 위반 경험자인데 비하여 2점 이상은 좀 더 심각한 범죄를 저지른 사람들로 이루어져 있다.

〈표 3〉은 과도한 도박이 주는 부정적 영향들에 대한 빈도분석 결과이다. 먼저 정신적 영향을 보면, 과도한 도박으로 인하여 18.2%가 약한 영향을 그리고 26.6%가 심각한

영향을 받아 44.8%가 과도한 도박으로 인하여 부정적 영향을 받는 것으로 분석되었다. 신체적 영향을 보면 약한 영향을 받은 사람들의 비율이 22.2%가 약한 영향을 그리고 17.5%가 심각한 영향을 받아 총 39.7%가 과도한 도박으로 인하여 부정적 영향을 받는 것으로 나타났다. 물질 사용에 대한 영향을 보면, 약간 영향이 26.6%, 어느 정도 영향이 27.5%, 심각한 영향이 3.7%로 나타나 전체적으로 57.8%가 과도한 도박으로 인하여 물질사용에 부정적 영향을 받은 것으로 분석되었다.

과도한 도박이 도박자 개인들에게 미치는 경제-재정적 영향을 보면, 약한 영향이 15.9%, 어느 정도 영향이 11.1%, 그리고 심각한 영향이 8.9%로 나타나 조사대상자들 중 35.9%가 과도한 도박으로 인하여 경제-재정상 부정적인 영향을 받는 것으로 분석되었다. 사회적 관계에 주는 부정적 영향을 보면, 약간 영향이 7.7%, 어느 정도 영향이 7.4%, 그리고 심각한 영향이 19.6%로 나타나 전체적으로 34.7%가 과도한 도박으로 인하여 사회적 관계에 부정적 영향을 받는 것으로 분석되었다. 직장에 관한 영향을 보면, 약한 영향이 23.4%, 어느 정도 영향이 6.5%, 그리고 심각한 영향이 3.6%로 전체적으로는 33.5%가 과도한 도박으로 인하여 직업수행에 부정적 영향을 받는 것으로 분석되었다.

과도한 도박이 평생 동안의 범죄행동에 주는 영향을 보면, 조사대상자의 24.6%가 약한 영향을 그리고 13.9%가 심각한 영향을 받은 것으로 분석되어 전체적으로 38.5%가 과도한 도박 때문에 범죄를 경험한 것으로 분석되었다. 과도한 도박이 사법처리 경험에 미치는 부정적 영향을 보면, 응답자의 3.8%(19명)가 과도한 도박 때문에 사법처리를 받은 것으로 분석되었다. 자살고려 변수를 보면 과도한 도박 때문에 자주 자살을 고려한 사람의 비율이 10.0%(50명)이며, 거의 없다고 응답한 사람의 비율은 24.0%(121명)이었다. 그리고 2.2%(11명)이 도박 때문에 실제 자살을 시도한 것으로 나타났다.

## 2. 변수들에 대한 다중회귀분석

다중 회귀분석을 하기 전에, 먼저 변수들 간의 관계를 알아보기 위하여 단순상관분석을 한 것이 <표 4>에 제시되어 있다.<sup>13)</sup> <표 4>를 보면, 몇 가지 중요한 특징을 발견할

13) 단순상관분석과 회귀분석에서 과도한 도박의 부정적 영향 중 사법처리경험 변수와 자살시도 변수는 제외되었다. 그 이유는 응답한 사람의 수가 지나치게 적어 신뢰성에 문제가 있기 때문이다.

〈표 4〉 변수들 간의 단순 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. 성	1										
2. 연령	.168***	1									
3. 학력	.064	-.223***	1								
4. 수입	.203***	.211***	.277***	1							
5. 동기-금전	.030	-.096*	-.045	-.018	1						
6. 동기-회피	.078	.055	.066	.114*	.406***	1					
7. 동기-사교-오락	-.018	-.265***	.178***	.018	.207***	.431***	1				
8. 동기-흥분	.099*	-.033	.054	.107*	.266***	.454***	.384***	1			
9. 방문시기	.138**	.338***	-.074	.099*	.043	.012	-.197***	-.036	1		
10. 방문횟수	.186***	.308***	-.216***	.004	.137**	.132**	-.159***	.013	.287***	1	
11. 손실금액	.078	.155**	-.060	.017	.074	.020	-.141**	.027	.257***	.280***	1
12. 게임시간	.116*	.172***	-.078	.064	.128**	.059	-.170***	.065	.255***	.333***	.181**
13. 과도한 도박	.173***	.218***	-.132**	.015	.440***	.225***	-.153**	.055	.263***	.518***	.285***
14. 정신적 영향	.141**	.201***	-.127**	-.026	.475***	.308***	-.016	.130**	.189***	.451***	.232***
15. 신체적 영향	.118**	.146**	-.125**	-.003	.401***	.304***	.010	.108*	.154**	.384***	.202***
16. 물질사용	.296***	-.007	-.067	.001	.234***	.221***	.075	.171***	.135**	.281***	.174**
17. 사회적 관계	.150**	.218***	-.131**	-.027	.452***	.242***	-.086	.053	.205***	.421***	.213***
18. 경제-재정	.124**	.206***	-.188***	-.101*	.335***	.099*	-.216***	-.030	.267***	.428***	.295***
19. 직장	.187***	.194***	-.107*	-.001	.338***	.219***	-.065	.012	.218***	.427***	.208***
20. 범죄	.050	-.037	-.049	.015	.225***	.157***	.050	.026	.084	.162***	.051
21. 자살고려	.109*	.134**	-.016	.020	.290***	.271***	-.017	.023	.080	.233***	.158***
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
12. 게임시간	1										
13. 과도한 도박	.371***	1									
14. 정신적 영향	.249***	.756***	1								
15. 신체적 영향	.191***	.630***	.828***	1							
16. 물질사용	.176***	.412***	.458***	.468***	1						
17. 사회적 관계	.233***	.757***	.757***	.652***	.427***	1					
18. 경제-재정	.342***	.721***	.616***	.492***	.369***	.651***	1				
19. 직장	.258***	.699***	.641***	.604***	.404***	.730***	.618***	1			
20. 범죄	.075	.301***	.303***	.284***	.274***	.345***	.279***	.363***	1		
21. 자살고려	.139**	.484***	.557***	.494***	.464***	.571***	.442***	.524***	.313***	1	

주: \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

수 있다. 첫째, 사회인구적 변수들은 과도한 도박이나 그것으로 인한 부정적 영향들을 측정하기 위한 변수들과 관계가 비교적 약하다는 것이다. 성과 연령은 도박동기와 실태

그리고 과도한 도박은 물론 그것의 부정적 영향 변수들과도 긍정적 관계에 있는 것으로 분석되었으며, 학력은 약하지만 부정적 관계가 있는 것으로 나타났다. 특히 수입은 거의 영향을 미치지 않는 것으로 분석되었다.<sup>14)</sup> 둘째, 도박동기를 보면 금전동기와 회피동기는 과도한 도박과 그것으로 인한 부정적 영향 변수들과 비교적 관계가 높은 반면, 사교-오락동기와 흥분동기는 관계가 낮은 것으로 분석되었다. 셋째, 도박실태 변수들과 과도한 도박과 그것의 부정적 영향 변수들과의 관계를 살펴보면, 도박장 출입횟수가 가장 관계가 높으며, 출입시기가 관계가 가장 낮은 것으로 나타났다. 넷째, 과도한 도박은 역시 그것의 부정적 영향 변수들과 관계가 매우 높았으며, 부정적 영향 변수들 상호 간에도 높은 상관관계를 보여주고 있다.

〈표 5-1〉 변수들에 대한 OLS 다중회귀분석(β 계수)

구분	과도한 도박			정신적 영향				
	Model 1	Model 2	Model 3	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	
사회인구적 변수	성 <sup>1)</sup>	.164**	.132**	.077	.110*	.069	.032	-.021
	연령	.130*	.131**	.052	.090	.124*	.081	.045
	학력	-.107*	-.060	-.015	-.076	-.050	-.007	.003
도박동기	금전		.455***	.391***		.447***	.406***	.136**
	회피		.158**	.106*		.150**	.108*	.035
	사교-오락		-.295***	-.179***		-.149**	-.073	.051
	흥분		-.073	-.072		-.026	-.028	.022
도박실태	방문시기			.057			-.035	-.075
	방문횟수			.298***			.263***	.057
	손실금액			.093*			.097*	.033
	게임시간			.145**			.066	-.034
과도한 도박							.692***	
R <sup>2</sup>	.062***	.343***	.498***	.029*	.273***	.365***	.605***	
R <sup>2</sup> -change	.062***	.281***	.155***	.029*	.244***	.091***	.240***	
수정된 R <sup>2</sup>	.054***	.330***	.482***	.021*	.258***	.344***	.591***	

주: 1) 기준범주는 여성  
\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

14) 따라서 수입은 다중회귀분석에서 제외시키는 것이 타당할 것이다.

〈표 5-2〉 변수들에 대한 OLS 다중회귀분석(β 계수)

구분	신체적 영향				물질 사용			
	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
사회 성 <sup>1)</sup>	.108*	.080	.054	.010	.355***	.328***	.299***	.273***
인구적 연령	.044	.058	.032	.004	-.083	-.078	-.118*	-.136*
변수 학력	-.081	-.058	-.020	-.015	-.114*	-.110*	-.087	-.082
도박동기	금전	.356***	.324***	.109*		.165**	.131*	-.001
	회피	.180**	.145*	.079		.092	.066	.030
	사교·오락	-.147*	-.089	.018		-.076	-.017	.043
	흥분	-.071	-.078	-.033		.066	.064	.088
도박실태	방문시기		-.072	-.103*			.015	-.005
	방문횟수		.207***	.038			.151**	.051
	손실금액		.102*	.049			.093	.062
	게임시간		.065	-.014			.058	.009
과도한 도박				.562***				.337***
R <sup>2</sup>	.021	.200***	.265***	.423***	.131***	.183***	.227***	.284***
R <sup>2</sup> -change	.021	.179***	.065***	.158***	.131***	.052***	.045**	.057***
수정된 R <sup>2</sup>	.013	.184***	.241***	.402***	.123***	.166***	.202***	.259***

주 : 1) 기준범주는 여성  
\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

〈표 5-3〉 변수들에 대한 OLS 다중회귀분석(β 계수)

구분	사회적 관계				경제-재정			
	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
사회 성 <sup>1)</sup>	.163**	.137**	.104*	.048	.128*	.112*	.063	.018
인구적 연령	.160**	.193***	.153**	.116**	.090	.086	.011	-.020
변수 학력	-.072	-.029	.006	.017	-.172**	-.123*	-.089	-.081*
도박동기	금전	.457***	.423***	.143**		.371***	.311***	.080
	회피	.088	.052	-.024		.076	.035	-.027
	사교·오락	-.186**	-.120*	.009		-.278***	-.176**	-.070
	흥분	-.100	-.099*	-.047		-.084	-.086	-.044
도박실태	방문시기		-.013	-.054			.068	.035
	방문횟수		.238***	.024			.222***	.046
	손실금액		.063	-.004			.137**	.081*
	게임시간		.048	-.056			.121*	.036
과도한 도박				.717***				.590***
R <sup>2</sup>	.065***	.297***	.364***	.623***	.060***	.251***	.370***	.545***
R <sup>2</sup> -change	.065***	.232***	.067***	.258***	.060***	.191***	.119***	.175***
수정된 R <sup>2</sup>	.057***	.283***	.344***	.609***	.052***	.236***	.350***	.529***

주 : 1) 기준범주는 여성  
\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

〈표 5-4〉 변수들에 대한 OLS 다중회귀분석( $\beta$  계수)

구분		직장				범죄			
		Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
사회	성 <sup>1)</sup>	.204***	.188***	.148**	.097*	.114*	.102	.093	.066
인구적	연령	.086	.090	.035	.001	-.019	.002	-.014	-.032
변수	학력	-.086	-.055	-.018	-.008	-.054	-.031	-.029	-.024
도박동기	금전		.333***	.285***	.031		.266***	.259***	.125*
	회피		.182**	.140*	.071		.081	.079	.042
	사교·오락		-.176**	-.089	.027		-.088	-.074	-.013
	흥분		-.165**	-.166**	-.119**		-.105	-.101	-.077
도박실태	방문시기			.021	-.016			.040	.020
	방문횟수			.230***	.036			.037	-.066
	손실금액			.067	.006			.011	-.022
	게임시간			.123*	.028			-.010	-.060
과도한 도박				.650***				.344***	
	R <sup>2</sup>	.060***	.231***	.321***	.533***	.015	.099***	.102***	.162***
	R <sup>2</sup> -change	.060***	.171***	.090***	.212***	.015	.085***	.003	.059***
	수정된 R <sup>2</sup>	.052***	.215***	.299***	.517***	.006	.081***	.073***	.132***

주 : 1) 기준범주는 여성  
\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

〈표 5-5〉 변수들에 대한 OLS 다중회귀분석( $\beta$  계수)

구분		자살고려			
		Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
사회인구적	성 <sup>1)</sup>	.102	.084	.079	.044
변수	연령	.133*	.141*	.138*	.115*
	학력	.004	.020	.036	.043
도박동기	금전		.269***	.252***	.077
	회피		.189**	.173**	.126*
	사교·오락		-.106	-.080	.000
	흥분		-.125*	-.136*	-.104
도박실태	방문시기			-.080	-.106*
	방문횟수			.033	-.101
	손실금액			.099	.057
	게임시간			.082	.017
과도한 도박				.450***	
	R <sup>2</sup>	.030*	.150***	.171***	.272***
	R <sup>2</sup> -change	.030*	.121***	.020	.101***
	수정된 R <sup>2</sup>	.021*	.133***	.144***	.246***

주 : 1) 기준범주는 여성  
\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

사회인구적 변수들, 도박동기와 실태 그리고 과도한 도박과 그것의 부정적 영향 변수들에 대한 다중회귀분석 결과가 <표 5-1>에서 <표 5-5>까지 제시되어 있다. <표 5-1>을 통하여 ‘과도한 도박’에 대한 사회인구적 변수들, 도박동기 변수들, 그리고 도박실태 변수들의 설명력을 살펴보자. <모델 1>을 보면, 사회인구적 변수들은 모두 과도한 도박에 대하여 유의미한 설명력을 갖고 있다. 그리고 성과 연령은 긍정적인 효과를 그리고 학력은 부정적인 효과를 미치고 있다. 효과의 크기는 성, 연령 그리고 학력의 순이다. 그러나 전체 설명력을 보면  $R^2$ 이 유의미하기는 하지만, .062로 매우 낮다. <모델 2>를 보면, 도박동기 변수들 중 금전동기와 회피동기는 긍정적 효과를 그리고 사교-오락동기는 부정적 효과를 가진다.  $R^2$ -change도 .281로 도박동기 변수들이 투입되면서 설명량도 상당히 증가하고 있다. <모델 3>을 보면, 과도한 도박에 대한 전체 설명량은 약 50%로 매우 높은 것을 알 수 있다. 그러나 사회인구적 변수들은 유효한 설명효과가 전부 사라졌으며, 도박동기 변수들 중에는 금전동기와 사교-오락동기의 효과가 크고, 도박실태 변수들 중에는 방문횟수와 게임시간의 설명효과가 강한 것으로 나타났다.

‘정신적 영향’에 대한 설명변수들의 효과를 보면, <모델 1>과 <모델 2>에서 유의미한 효과를 갖고 있던 사회인구적 변수들의 효과가 <모델 3>과 <모델 4>에서는 사라졌다. 그리고 <모델 3>에서는 금전동기와 회피동기 변수만이 유의미한 효과를 보이고 있다. <모델 4>를 보면  $R^2$ 은 60.5%로 상당히 높으나, 이러한 높은 설명력은 거의 모두 과도한 도박 변수가 설명변수로 추가되었기 때문이다.

‘신체적 영향’에 관한 설명변수들의 효과를 보면, 사회인구적 변수들 중 성 변수만이 <모델 1>에서 유의미한 효과를 갖고 있다. <모델 2>와 <모델 3>을 보면 금전적 동기와 회피동기는 정적 측면에서 유의미 효과를 가지며, 사교-오락동기는 부적 측면에서 유의미한 효과를 보인다. 그러나 <모델 4>를 보면, 금전동기와 방문시기 변수들만 유의미한 효과가 남아 있고 다른 변수들의 효과는 사라졌다. 전체 변수들의 설명력은 42.3%로 매우 높아 졌으며, 이러한 설명력의 증가는 과도한 도박으로 인한 것임을 알 수 있다.

‘물질사용’에 대한 과도한 도박의 부정적 영향을 살펴보자. <모델 1>을 보면 사회인구적 변수들 중 성 변수와는 유의미한 정적 효과가 있으며, 학력과는 유의미한 부적 효과를 보이고 있다. 그러나 전체적 설명량은  $R^2 = 0.131$ 로 별로 높지 않다. 그리고 <모델 2>, <모델 3> 그리고 <모델 4>를 보면 사회인구적 변수들 중에서는 성과 연령

변수들만 유의미한 효과가 남아 있고, 도박동기 변수들과 도박실태 변수들은 모두 유의미한 효과가 없다. <모델 4>를 보면 성 변수는 유의미한 정적 효과를 그리고 연령은 부적 효과를 그리고 과도한 도박은 정적 효과를 보여주고 있다. 그러나 전체 변수들의 설명량은 28.4%로 크지 않다. 이러한 사실은 신체적 영향이나 정신적 영향과 비교하여 물질사용이 도박과 관련된 변수들에 의하여 크게 영향을 받지 않음을 보여주는 것이며, 성 변수가 지속적으로 유의미한 정적 효과를 보여주는 것이 이를 뒷받침한다고 볼 수 있다.

‘사회적 관계’에 대한 부정적 영향을 보자. 먼저 <모델 1>을 보면 사회인구적 변수들 중 성 변수와 연령 변수가 유의한 정적 효과를 보이고 있다. <모델 2>에 추가적으로 투입된 도박동기 변수들 중에서는 금전동기 변수가 유의미한 정적 효과를 보여주고 있으며, 사교-오락동기 변수는 부적 효과를 보여주고 있다. <모델 3>을 보면 방문횟수 변수만이 유의미한 정적 효과를 보여주고 있다. 그러나 <모델 4>에서 보는 바와 같이 과도한 도박 변수가 설명변수로 추가됨에 따라, 연령 변수와 금전동기 변수만 유의미한 효과가 남아 있다. 그러나 전체 설명력은  $R^2 = 0.623$ 으로 매우 높다. 이러한 결과는 사회적 관계에 주는 과도한 도박의 부정적 영향력이 매우 크다는 사실을 보여준다.

‘경제-재정’에 대한 부정적 영향을 보면, <모델 1>에서 성 변수는 정적 효과를 그리고 학력은 부적 효과를 갖는다. <모델 2>에서는 금전동기와 사교-오락동기 변수들이 유의미한 효과를 갖는 것으로 추가되고 있다. 그리고 <모델 3>에서는 사회인구적 변수들의 유효한 설명력이 사라진 반면, 방문횟수, 손실금액 그리고 게임시간이 유의미한 효과를 갖는 것으로 추가되었다. 그러나 <모델 4>를 보면 전체 변수들의 설명력은  $R^2 = 0.545$ 로 매우 높으며, 이러한 높은 설명력은 과도한 도박 변수가 추가되어 나타난 것임을 알 수 있다.

‘직장’에 대한 부정적 영향을 보자. <표 5-4>의 <모델 1>에 따르면, 사회인구적 변수 중 성 변수만이 유의미한 정적 효과를 보이고 있다. 이는 여성에 비하여 남성 출입자들이 직업을 보유하고 있고, 이것이 도박으로 인하여 부정적 영향 더 많이 받기 때문인 것으로 해석된다. <모델 2>와 <모델 3>을 보면, 도박동기 변수들과 도박실태 변수들이 설명변수로 추가되더라도 사회인구적 변수 중에서는 성 변수가 여전히 유의미한 정적 효과를 보이는 것으로 나타났다. 그리고 도박동기에서는 4개의 변수가 모두 유의미한

효과가 있는 것으로 분석되었다. 금전동기와 회피동기는 유의미한 정적 효과를 보이고 있으며, 사교-오락동기와 흥분동기는 부적으로 유의미한 효과가 있는 것으로 나타났다. 도박실태 변수들 중에서는 방문횟수와 게임시간이 직장에 유의미한 부정적 영향을 주고 있다. <모델 4>를 보면, 과도한 도박이 설명변수로 추가됨에 따라 사회인구적 변수들 중 성 변수는 정적 유의미한 효과를 그리고 도박동기 변수들 중에서는 흥분동기가 부적 유효한 효과를 보일 뿐, 도박실태 변수들은 모두 효과가 없는 것으로 나타났다. 그리고 과도한 도박은 매우 높은 정적 유효한 효과( $\beta = .650$ )를 보이고 있다.  $R^2 = 0.533$ 으로 매우 높게 나타났다.

범죄경험에 대한 부정적 효과를 보면, <모델 1>의 사회인구적 변수들 중에서는 성 변수만이 유의미한 정적 효과를 보이고 있다. 그러나 <모델 2>, <모델 3> 그리고 <모델 4>에서와 같이 다른 설명변수들이 추가됨에 따라 최종적으로 유의미한 효과를 보이는 것은 금전동기 변수와 과도한 도박변수 뿐이었다. 그러나 이 두 변수들의  $R^2 = 0.162$ 로 범죄경험에 대한 전체적인 설명력은 그리 크지 않은 것으로 분석되었다.

마지막으로 설명변수들이 자살고려에 미치는 영향에 대한 분석은 <표 5-5>에 제시되어 있다. <모델 1>을 보면, 사회인구적 변수들 중에서는 연령변수만이 유의미한 정적 효과를 보이고 있으며, 연령효과는 어떤 설명변수가 추가되어도 적지만 유의미한 효과를 보이고 있다. 이는 연령이 증가할수록 자살에 대한 고려가 더 높다는 것을 의미하는 것으로, 도박으로 인한 부정적 영향은 연령이 낮은 사람보다 연령이 높은 사람에게 더 심각한 영향을 주고 있음을 알 수 있다. <모델 2>와 <모델 3>을 보면, 도박동기 변수들 중에서는 금전동기와 회피동기가 정적 효과를 보이며, 흥분동기는 부적 효과를 보이고 있다. 그러나 <모델 4>를 보면, 연령 변수, 회피동기 변수 그리고 과도한 도박 변수는 유효한 정적 효과를 보이는 반면, 방문시기는 부적 유의미한 효과를 보이고 있다. 그러나 전체 변수들의 자살고려에 대한 설명력은  $R^2 = 0.272$ 로 높지는 않은 것으로 분석되었다.

## V. 결론

이 연구는 카지노장 출입자들을 대상으로 과도한 도박자들의 비율을 파악하고, 과도한 도박이 도박자들에게 미치는 부정적 영향을 양적으로 파악하고자 하였다. 부정적 영향의 영역들은 정신적 영향, 신체적 영향, 물질사용에 대한 영향, 사회적 관계에 관한 영향, 경제-재정적 영향, 직장에 대한 영향, 평생범죄에 대한 영향, 사법처리 경험에 대한 영향, 그리고 자살고려와 시도에 대한 영향으로 분류되었다. 또한 과도한 도박과 그 부정적 영향에 대한 설명변수들의 상대적 효과와 전체적 설명력을 경험적으로 밝혀내기 위한 것이었다.

연구결과를 보면, 과도한 도박자들 중 위험성 도박은 28.2%, 문제성 도박은 15.8%, 그리고 병적 도박은 56.0%로 분석되었다. 과도한 도박자들 중 병적 도박의 비율은 56.0%로 매우 높다. 병적 도박자들의 비율을 감소시켜 사회문제의 발생을 미리 통제할 수 있는 정책을 마련함과 동시에, 위험성 도박과 문제성 도박이 병적 도박으로 이행하는 것을 통제하는 정책을 개발하는 것도 중요하다. 과도한 도박의 부정적 영향에 대한 연구결과를 보면, 과도한 도박자들은 평생사법처리 경험과 자살시도에 대한 것을 제외하고 대부분의 영역에서 약 35-45% 정도가 영향을 받은 것으로 나타났다. 카지노 도박 때문에 3.8%가 사법적 제재를 받았다고 응답하였으며, 2.2%는 자살을 시도한 경험이 있다고 응답하였고, 10.0%는 자주 자살을 고려하고 있다고 응답하였다.

과도한 도박에 대한 설명변수들의 상대적 영향력을 보면, 사회인구적 변수들은 유효한 영향력이 없는 것으로 분석되었으며, 도박동기 변수들 중에서는 금전동기와 사고-오락동기가 그리고 도박실태 중에서는 방문횟수와 게임시간이 유효한 설명력을 보여주었다. 부정적 영향의 영역들에 대한 설명력을 보면, 과도한 도박이 압도적으로 높은 설명력을 보여 주었으며, 그 다음이 도박동기 변수들과 도박실태 변수들이었다. 반면 사회인구적 변수들의 설명력은 없거나 매우 낮았다. 전체적인 설명력을 보면, 평생범죄경험과 자살고려에 대한 설명력이 각각  $R^2 = 0.344$ 와  $R^2 = 0.450$ 으로 낮은 순위였으며, 정신적 영향과 사회관계가  $R^2 = 0.605$ 와  $R^2 = 0.623$ 으로 높은 설명력을 갖는 것으로 분석되었다.

이하에서는 본 연구가 갖는 중요한 함의를 정리하여 후속연구의 과제로 제시하는

것으로써 결론을 맺고자 한다. 첫째, 기존의 연구들의 경우 도박동기는 2요인(이태원, 2004)과 5요인(이홍표, 2003)으로 구성되었다. 그러나 사교동기와 오락동기는 논리적인 면에서 볼 때 척도구성이나 응답자의 동기구별 측면에서 별개의 동기로 보기 어려운 점이 있기 때문에, 본 연구의 4요인 구성이 더 타당할 것으로 판단된다. 좀 더 정교한 도박동기의 차원에 대한 연구가 요구되는 부분이다.

둘째, 본 연구의 경우 표본추출 방법으로 비확률 표집방법 중 노상면접을 사용하였다. 따라서 표본의 모집단에 대한 대표성의 문제가 제기된다. 연구대상이 갖고 있는 특성 때문에 모집단에 대한 명부의 작성이 어렵고 확률적 표집방법을 적용할 수 없는 측면이 있다. 이러한 문제는 카지노 도박뿐만 아니라 여타의 합법적 도박에 대한 연구에도 동일하게 적용될 수 있다. 그러나 표본의 신뢰성에 문제가 발생할 경우 조사결과에 대한 신뢰성의 문제가 대두되며, 조사결과들 간의 비교가 어려워진다. 좀 더 정교한 표본추출 방법의 개발이 요구된다.

셋째, 척도구성의 문제이다. SOGS를 제외하고 본 연구에서 사용된 척도들은 대부분 타당성이 검증되지 않은 것들이다. 또한 많은 문항들은 응답자들이 솔직한 대답을 꺼리는 질문들이다. 본 연구의 경우 과도한 도박으로 인한 부정적 영향에 대한 척도들의 경우, 타당도가 검증되지 않은 것들이 많았다. 또한 부정적 영향들 중 심각성이 높은 문항들에 대한 응답과 카지노 도박에서 '잃은 금액'을 측정하기 위한 개방형 질문의 경우 많은 사람들이 솔직한 응답을 회피하는 경향이 강하였다. 타당성 있는 척도의 구성과 세련된 문항의 구성에 대한 좀 더 깊이 있는 연구가 필요할 것이다.

## 참고문헌

- 김세건(2006), “배팅하는 몸: 카지노 노숙자들의 삶”, 「카지노와 폐광촌: 강원폐광지역사회 변동연구(2)」, 서울: 일신사, 194-250.
- 김세건(2008), 「배팅하는 사회」, 서울: 지식산업사.
- 김교현(2003), “병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도”, 「한국심리학회지: 건강」8(3): 487-503.
- 김교현, 이흥표, 권선중. (2005). “한국사회의 병적 도박 유병율에 대한 연구”. 「한국심리학회지: 건강」10(2). 227-242.
- 이상문(2008), “한국빈곤계층의 정신건강에 관한 연구”, 「한국사회학」 42(3): 119-152.
- 이민규 외(2003), “도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로”, 「한국심리학회지: 건강」8(2): 399-414.
- 이인혜(2004), “카지노 게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로”, 「한국심리학회지: 건강」9(2).
- 이인혜(2006), “카지노와 지역주민의 삶”, 「카지노와 폐광촌: 강원폐광지역사회변동연구(2)」, 서울: 일신사, 283-302.
- 이태원 외(2005), 「폐광촌과 카지노: 강원폐광지역사회변동연구(1)」, 서울: 일신사.
- 이태원 외(2006), 「카지노와 폐광촌: 강원폐광지역사회변동연구(2)」, 서울: 일신사.
- 이태원(2001), “도박의 합법화: 하나의 대안인가 아니면 환상인가?”, 강원대학교 사회과학연구소, 「사회과학연구」40: 49-74.
- 이태원(2004), “카지노 출입자의 사회인구학적 특성, 도박중독 그리고 도박동기와 실태에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 「형사정책연구」15(2): 175-216.
- 이태원(2006), “카지노 도박이 지역사회 범죄에 미치는 영향: 정선군지역에 대한 경찰통계를 중심으로”, 「형사정책연구」17(2): 102-136.
- 이태원(2008), 「합법적 도박이 도박참여자들에게 미치는 영향: 부정적 결과를 중심으로(보고서)」, 사행산업통합감독위원회.
- 이흥표(2002), 「도박의 심리」. 학지사.
- 이흥표(2003a), “도박동기와 병적 도박의 관계”, 「한국심리학회지: 건강」8(1): 169-189.

- 이흥표(2003b), “비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향”, 『한국심리학회지: 임상』 22(2): 415-433.
- 이흥표(2004), “5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박심각도에 미치는 영향”, 『한국심리학회지: 건강』9(3): 555-568.
- 이흥표 외(2004), 「습관성 도박 치료프로그램」, 학지사.
- 이흥표 외(2007), 「습관성 도박의 이론과 실제」, 학지사.
- 채규만·이흥표(2004), “위험추구 소인과 도박동기 및 도박 심각도의 관계”, 『한국심리학회지: 건강』9(4): 1061-1075.
- 저다 리스/김영선 옮김. 2006. 「도박: 로마제국에서 라스베가스까지 우연과 확률 그리고 기회의 역사」, 꿈엔들.
- American Psychiatric Association(1994), DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders(4th eds), Washington DC: APA.
- INCO Group(2002), 「병적 도박 실태조사 및 치료프로그램 연구용역보고서(보고서)」.
- ANIELSKI Management Inc.(2008), The Socio-Economic Impact of Gambling(SEIG) Framework: An Assessment Framework for Canada: In Search of the Gold Standard, <http://www.ccsa.ca/ENG/PRIORITIESGAMBLING/SEIG/Pages/default.aspx>.
- Blaszczynski A. and Farrell E.(1998), A Case Series of 44 Completed Gambling-related Suicides, paper presented to the Twelfth National Conference on Problem Gambling, Las Vegas, 18-21 June.
- Dickerson M. et al.(1996), “Estimating the extent and degree of gambling related problems in the Australian population: a national survey”, Journal of Gambling Studies, 12(2).
- Gerstein, D. et al(1999), Gambling Impact and Behaviour Study, Report to the National Gambling Impact Study Commission, National Opinion Research Centre at the University of Chicago, Chicago.
- Ladouceur, R. et al.(1994), “Social cost of pathological gambling”, Journal of Gambling Studies, 10(4): 399-409.

- National Council on Problem Gambling(1997), Problem and Pathological Gambling in America: The National Picture.
- NGISC(1999) Final Report, <http://www.ngisc.gov>.
- NORC(1999) Gambling Impact and Behavior Study: Report to the National Gambling Impact Study Commission, <http://www.ngisc.gov>.
- Productivity Commission(1999), Australia's Gambling Industries, <http://www.pc.gov.au/projects/inquiry/gambling>
- Smith, Garry, Harold Wynne, and Tim Hartnagel(2003), Examining Police Records to Assess Gambling Impacts: A Study of Gambling-Related Crime in the City of Edmonton, A Report prepared for the Alberta Gaming Research Institute, <http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/>.
- Stinchfield, R. and Winters, K(1996), Treatment Effectiveness of Six State-Supported Compulsive Gambling Treatment Programs in Minnesota, University of Minnesota, <http://www.cbc.med.umn.edu/~randy/gambling/gamtx.htm>.
- Stucki S. and Margret Rihs-Middel(2007), “Prevalence of Adult Problem and Pathological Gambling between 2000 and 2005: An Update”, Journal of Gambling Studies 23: 245-257.
- Young M. and Matthew Stevens(2008), “SOGS and CPGI: Parallel Comparison on a Diverse Population”, Journal of Gambling Studies 24: 337-356.



## A Study of the Negative Impacts of Excessive Gambling on Casino Patrons

Lee, Tai-Won<sup>\*</sup>

The purpose of this article is to analyze the ratio of the excessive gamblers among casino users and to quantitatively verify the degree of the negative impacts of the excessive gambling on those serious gamblers. The realms of the negative impacts are classified into the psychological impacts, the physical impacts, the impacts on using substance, the impacts on the social relationship of excessive gamblers, the economic-financial impacts, the impacts on their jobs, the impacts on lifelong crime patterns, the impacts on judicial disposition, and the impacts on attempting suicide. Another focal point of this study is to empirically verify the relative impacts and the degrees of significances of the independent variables on excessive gambling and the negative impacts. This research was carried out over 5 days from August, 2 to August 5, 2008. The total number of the collected questionnaires was 629. Of the 629 questionnaires, 496 serious gamblers were selected to be tested.

The results show that the serious gamblers tend to engage in 28.2% of at-risk gambling, 15.8% of problem gambling, and 56.0% of pathological gambling. According to the results on the negative impacts of excessive gambling, the excessive gamblers were negatively affected for about 35-45% across the entire spectrum except for the impacts on judicial disposition and on attempting suicide. 3.5% of them responded that they were under judicial restriction, 2.2% of them had an experience in attempting suicide, and the 10.0% are currently considering committing suicide, owing to excessive gambling.

For the relative impacts of independent variables on excessive gambling, socio-demographic variables did not have any significant impacts. And monetary

---

<sup>\*</sup> Professor, Department of Sociology, Kangwon National University, Ph.D in Sociology

motive, motive of recreation were proven to be significant. Among the gambling patterns, the frequency of visiting a casino and the length of playing the games also were the significant conditions of the excessive gambling. The excessive gambling indisputably had the highest degree of significance in generating the negative influences, followed by gambling motive variables and gambling patterns variables in the order of significances. On the other hand, socio-demographic variables were either insignificant or little significant in generating negative influences. Regarding variables significances, the degree of significance of lifelong criminal experience and the degree of considering committing suicide were relatively low:  $R^2 = 0.344$  and  $R^2 = 450$  respectively. The psychological impacts and social relation showed higher degrees of significances:  $R^2 = 0.605$  and  $R^2 = 0.623$  respectively.

❖ Keywords : Casino, Excessive Gambling, Negative Impacts of Excessive Gambling