

## 도박유형에 따른 도박행동과 도박문제의 차이

장 훈 윤 상 연 허 태 균<sup>†</sup>

고려대학교 심리학과

기존의 연구가 도박 참여자의 특성을 밝히는데 초점을 맞추는 것과는 달리, 본 연구는 다양한 종류의 도박을 그 주요 속성에 근거하여 유형화하고 각기 다른 도박유형이 참여행동과 도박문제에 미치는 영향을 비교분석하는 목적으로 이루어졌다. 이를 위해서 도박 참여자들의 각 도박종류의 속성(승률과 배당금)을 토대로 도박유형을 분류하고, 이 유형 분류에 따라서 도박행태와 도박으로 인한 부작용에 차이가 있는지 확인하였다. 우선 지각된 승률과 배당금 자료에 대한 요인분석을 통해 6개의 도박유형이 추출되었다: 오락형, 복권형, 온라인게임형, 성인오락실형, 경주형, 카지노형. 분류된 각 도박유형을 주도박으로 이용하는 참여자들에게 대해서 도박 참여행태를 분석한 결과, 주도박 유형에 따라서 도박인지, 도박 이용실태, 도박 중·후의 감정에 있어서 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 주도박 유형에 따라서 도박으로 인한 부작용도 차이가 있었다. 도박유형별 분석결과를 종합하면, 오락형과 복권형 도박과 같이 다수가 참여하는 도박에 비해서 성인오락실형, 경주형, 카지노형 등 소수가 이용하는 도박유형의 도박 참여행태가 더 부정적인 것으로 나타났다. 그리고 온라인게임형의 경우에는 현실적인 부작용은 크지 않더라도 잠재적으로 도박으로 인한 부작용의 가능성이 높았다. 마지막으로 도박의 유형화에 대한 학문적 타당성과 그 유형에 근거한 실용적 제안점을 논의하였다.

주요어 : 도박유형, 도박속성의 인식, 도박행태, 도박으로 인한 부작용

<sup>†</sup> 교신저자 : 허태균, 고려대학교 심리학과, (136-701) 서울시 성북구 안암동 5가 1번지  
Tel : 02-3290-2862, E-mail : tkhur@korea.ac.kr

최근 들어 도박 산업의 팽창과 더불어 도박 산업이 주는 개인적/사회적 부작용이 확대되면서 도박문제에 대한 관심이 증대되고 있다. 도박의 사회문화적 환경의 변화와 팽창은 도박으로 인한 부작용의 확대와도 직접적으로 관련된다고 주장되고 있다(Ladouceur & Walker, 1996). 실제로 사행산업을 이용하는 이용객수는 지속적으로 증가하고 있으며(현대경제연구원, 2006), 이로 인한 도박중독자, 도박으로 인한 공존질환, 도박으로 인한 가정파탄/범죄 등도 확대되고 있다고 주장된다(이홍표, 2002). 또한 도박으로 인한 개인적, 사회적 부작용이 증가함에 따라 부작용을 최소화하기 위한 도박중독자 치료, 사행산업 관리감독, 범죄예방 시스템 구축, 범죄자 교정비용 등의 사회적 비용도 동시에 증가하고 있다.

이처럼 도박 이용자의 증가, 도박으로 인한 개인적, 사회적 부작용 증가와 도박으로 인한 사회적비용이 증가함에 따라, 도박행동에 대한 이해와 도박문제 해결에 대한 연구의 필요성 또한 사회적으로 강조되고 있다. 현재까지 연구된 바에 의하면 도박행동과 도박으로 인한 문제는 도박의 구조적 속성, 도박의 환경, 도박 참여자의 요소가 상호작용하면서 발생한다고 알려져 있다(김교헌, 2006). 일반적으로 도박과 도박 참여자의 상호작용이 도박 행동을 결정한다고 주장되기는 하지만 연구의 초점을 어느 곳에 두느냐에 따라 크게 도박참여자의 유형(typology of gamblers)에 초점을 맞춘 방식과 도박의 유형(typology of gambling)에 초점을 맞춘 방식으로 나뉘어져 도박 관련 연구가 진행되어 오고 있다.

우선 도박 참여자에 초점을 맞춘 접근은 일반적으로 도박중독을 먼저 규정한 후, 도박중독 단계에 의해 도박 참여자를 분류하고 각

단계의 특성과 관련 요인들 상호간의 차이를 연구해왔다. 현재 주로 사용되고 있는 도박중독 분류체계는 미국 정신 의학회에서 사용하는 10가지 중독 기준이 사용되고 있는데(APA, 1994), 이러한 분류체계를 근간으로 SOGS (Lesieur & Blume, 1987), NODS(NORC, 1999) 등과 같은 도박중독 척도가 제작되고 타당화가 이루어졌다. 위와 같은 도박 참여자 분류 준거에 의하면 도박 참여자는 일반적으로 사교성도박(recreational gambling), 위험성도박(at-risk gambling), 문제성도박(problem gambling), 병적도박(pathological gambling) 참여자로 분류되고 있다. 그러나 도박 참여자 중심의 연구에서는 단순히 도박 참여자 유형 분류에 그치지 않고 도박 참여자 유형의 변화과정(김교헌, 2004; Dickerson, 1993), 문제점과 증상, 동기적 차이(이홍표, 2004), 비합리적 신념과 같은 인지적인 차이(이홍표, 2003), 도박 유병률 등을 밝히고, 적절한 치료방법, 정책을 제안해 왔다(김교헌, 이홍표, 권선중, 2005; 한성열, 이홍표, 허태균, 장훈, 2009 참조). 현재 진행되고 있는 대부분의 도박관련 국내외 논문은 이러한 도박 참여자 초점 연구들에 집중되어 있다.

이와 달리 도박 유형에 초점을 맞추어 온 기존의 연구들은 특정 도박에 포함되어 있는 특성이나 요인들이 도박중독에 영향을 미칠 것이라는 가정에 근거하고 있다(이상규, 2006; 한성열 외, 2009; Abbott & Volberg, 1992; Oliveira & Silva, 2001; Griffiths, 1998; Walker, 1992). 이러한 주장에 따르면 특정 도박의 고유한 속성으로 인해 사람들이 더욱 그 도박을 선호하거나, 중독에 걸릴 확률이 높아질 수 있다고 한다. 도박 중독자에 초점을 맞춰 개인적 측면에서만 도박에 접근하다보면, 도박 문제를 도박자 개인의 문제로만 인식할 수 있

고 이러한 연구들의 함의는 도박 참여자에 대한 개별적인 사회적 대처에 관한 것으로 한정될 수 있다. 반면에 도박과 도박 환경의 특정한 요인들에 대한 연구는 사회적인 방안과 노력에 대한 함의를 가지므로, 도박 참여자뿐만 아니라 도박 자체에 초점을 맞춘 연구들이 필요하다. 특히 최근에는 기술의 발전과 생활 환경의 변화로 다양한 종류의 도박이 새롭게 소개되고 있는 현실에서, 도박의 유형화를 통해 도박의 본질적인 속성들이 가지는 역할을 규명할 필요성이 증가하고 있다.

도박에 초점을 맞추는 연구에서는 도박 또는 도박행위의 특성을 기준으로 도박을 몇 가지 유형으로 분류해 왔다. Abbott과 Volberg (1999)의 주장에 의하면 기존 연구에서 도박유형을 분류하는 방식은 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 도박의 환경적 맥락과 관련된 유형분류로, 도박의 가용성(도박장의 개수, 도박장 개방시간, 도박 참여제한), 도박장 주변시설, 합법성 여부 등과 같이, 도박과는 직접적으로 관련이 없지만 도박에 수반되는 주변적인 조건들에 의해 도박을 분류하는 방식이다. 도박의 환경과 맥락은 도박행동의 차이를 만드는 중요한 요인임이 밝혀져 왔다(김교현, 2006; 이재갑, 2007; 한성열 외, 2009; Abbott & Volberg, 1992; Abbott & Volberg, 1999). 도박 환경이나 맥락은 ‘도박성 게임을 제공할 수 있는 시설의 이용 기회가 얼마나 많은가’ 하는 가용성(availability)과 ‘도박시설에 접근하고 출입하기가 얼마나 쉬운가’와 관련된 접근성(accessability), ‘도박을 얼마나 문제로 인식하는가’ 하는 수용성(acceptability)과 관련된다(이홍표, 이상규, 이재갑, 김한우, 김태우, 2007). 최근의 도박 초점 연구들은 도박의 구조적 속성보다는 도박의 사회적 환경 맥락인 가용성,

접근성, 수용성 측면에서 활발하게 진행되고 있다. 이들 연구결과에 따르면 도박의 합법화에 따른 도박의 기회 증가는 도박과 관련된 문제를 많이 야기하고(National Council on Problem Gambling, 1993; Welte, Wieczorek, Barnes, Tidwell, & Hoffman, 2003), 도박장과의 접근 용이성이나 사회적 인식(수용성) 또한 도박의 폐해와 밀접한 관련이 있는 것으로 밝혀졌다(김교현, 2006; 연미영, 2006; 이인혜, 2005; Gerstein, Murphy, Toce, Hoffmann, Palmer, Johnson, Larison, Chuchro, Buie, Engelman, & Hill, 1999).

도박에 초점을 맞추어 도박 유형을 나누는 방식 중 다른 하나는 도박의 구조적 속성과 관련된 유형분류로, 운과 기술의 비율, 도박사건 1회주기, 배당금 크기, 이길 확률 등과 같이 특정 도박에 내재된 속성들에 의한 분류법이다. 도박의 구조적 특징은 도박의 고정된 본질적 특징과 관련된다. 예를 들면 돈을 걸고 배당금을 받는 주기인 ‘도박의 1회 주기’가 어떠한지, 도박에서 돈을 따기 위해 어느 정도의 기술이 필요하고 운이 작용하는지와 관련된 ‘도박의 운과 기술의 비율’이 어느 정도인지, 도박에서 돈을 딸 확률이 얼마나 되고 따게 된다면 어느 정도를 딸 수 있는지와 관련된 ‘도박의 승률 지각’이 어떠한지 등과 같이 특정 도박에 내재되어 잘 변하지 않는 속성들은 도박의 유형을 구분하는 중요한 요인들임이 주장되어왔다(Abbott & Volberg, 1992; Griffiths, 1998; Solonsch, 1991; Volberg & Banks, 1994; Walker, 1992).

도박의 구조적 속성을 기반으로 도박유형을 나누는데 중요한 요인 중 가장 빈번히 연구된 주제는 도박의 1회 주기다. 도박 1회 주기는 기본적으로 자극(도박)과 보상(당첨 여부)의 수

반성이라는 측면에서 행동주의 패러다임에 의해 설명되어져 왔다. 도박의 1회 주기는 도박을 하고 나서 도박의 결과 배당금을 받는데 걸리는 시간과 관련된다. 즉 도박행동에 대한 강화물이 어떤 주기로 주어질 때 도박에 대한 행위가 더 심각해질 수 있는지가 연구의 초점이 된다. 어떤 도박은 배당주기가 상당히 빠르고 연속적인 반면 다른 도박들은 그렇지 않을 수 있다(Abbott & Volberg, 1992; Dickerson, 1993). 배당주기가 빠르고 연속사건으로 일어날 수 있는 경우를 심각한 도박(hard gamble)으로 분류하는데, 심각한 도박의 경우 심각한 수준의 부작용을 더욱 빈번히 야기한다고 밝혀져 왔다(Griffiths, 1998; Home Office, 1996; Oliveira & Silva, 2001). 나아가 행동주의 패러다임 안에서 강화의 조건들(예를 들면, 가변 비율 강화조건)에 따라 문제성 도박의 출현 빈도가 달라질 수 있다(이재갑, 2007; Griffiths, 1995). 하지만 이러한 방식의 도박 유형 분류는 특정 도박의 1회 주기가 국가 간에 차이가 있을 수 있다는 점과 인터넷 매체를 통한 도박에서는 도박사업의 시행자에 의해 도박의 주기가 쉽게 조정될 수 있다는 점 때문에 도박유형 분류 준거로서의 효력을 점점 상실해 가고 있다.

도박의 구조적 속성을 기반으로 도박유형을 나누는 또 다른 중요한 기준은 도박에서의 운과 기술의 비율이다. 도박을 하는데 있어 자신이 도박의 결과에 개입할 수 있다고 생각하는 것이 도박의 기술과 관련되어 있다. Walker (1992)의 연구에 의하면 운과 기술의 비율이 적절하게 혼합된 도박은 진지한 도박(serious gamble)으로 분류된다. 진지한 도박은 도박 참여자로 하여금 적당한 관여를 이끌어내기 때문에 도박 참여자를 문제성 도박 참여자로 만

들 확률이 가장 높다고 알려져 있다. 또한 이러한 도박은 도박 참여자로 하여금 베팅액을 늘리게 하며, 추격매수를 부추기며, 예상보다 많은 돈을 잃게 한다고 밝혀졌다(Walker, 1992). 이러한 운과 기술의 비율 차원은 단순히 도박의 속성에 머무는 것이 아니라 개인의 도박 지각에 직접적으로 영향을 미치는데, 개인이 지각한 운과 기술의 비율은 객관적인 것이라기보다는 개인에 따라 달리 지각되는 주관적인 것이다. 그래서 도박에의 관여도가 높은 경우에는 도박에서 딸 확률을 잘못 지각해서, 주관적으로 기술이 차지하는 비중을 높게 지각하고 결국 도박 참여자 자신이 그 도박을 조절할 수 있다고 믿게 되는 것으로 알려져 있다(Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux, & Jacques, 1998; Ladouceur & Walker, 1996; Toneatto, 1999). 실제로 많은 사람들은 자신이 도박의 확률을 조절할 수 있을 것이라고 생각하며, 심지어 완벽하게 무선적인 확률게임인 룰렛의 경우도 도박 참여자들은 자신이 도박의 결과에 영향을 줄 수 있다고 믿는 것으로 밝혀지기도 했다(Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti, & Tsanos, 1997).

도박의 승률 지각은 도박행동만 제한적으로 다루는 연구보다 인지주의적 패러다임에 속하는 모험행동(risk behavior), 의사결정 연구에서 많이 다루어졌다(Abt, McGurin, & Smith, 1985). 이러한 경향은 도박행동이 전형적인 모험감수 의사결정의 한 결과라는 사실과 관련이 있다. 도박에서의 지각된 확률은 일반적인 모험행동에서 의사결정과정과 행위의 결과에서 나타나는 모험성(risk perception), 후회가능성(anticipated regret), 각성수준, 베팅 수준 등과 연결될 수 있다고 제안되어 왔고(황현국, 이인혜, 2009; Li, Zhou, Sun, Rao, Zheng, & Liang, 2009), 나아

가 도박의 지각된 확률은 모험, 후회, 각성 수준의 역동을 통해 특정도박을 선호하는데 영향을 미친다고 밝혀진 바 있다(Lichtenstein & Slovic, 1971; Lindman, 1971). 구체적인 수준에서 연구 결과를 보면, 일반적으로 기술이 도박의 승패에 50% 정도 영향을 미칠 수 있다고 지각되는 도박이 선호되고, 반대로 확률이 고정된 조건에서는 이길 확률과 연동된 배당금액이 도박선호에 영향을 미친다고 밝혀졌다(Lichtenstein & Slovic, 1971). 즉, 배당금액이 도박선호를 결정하는 중요한 기준이 되는 것은 지각된 승률(도박에서 딸 확률)이 높은 경우이며, 승률 자체가 낮은 경우에는 승률만이 도박 선택에 중요한 영향을 미치게 된다는 것이 일반적인 도박선택의 패턴으로 받아들여지고 있다(Payne, 1975). 최근에는 도박 배당금의 분배가 한쪽으로 편중되어 있는지, 골고루 분포되어 있는지와 관련된 연구들도 많이 진행되고 있는데, 대부분의 경우 배당금 분배분포가 편포(skewed)된 형태의 도박이 더욱 선호된다고 주장되고 있다(Astebro, Mata, & Santos-Pinto, 2009). 이러한 도박의 지각된 구조적 속성에 기초한 연구는 도박의 맥락적 속성과 더불어 도박의 본질적인 측면에 속함에도 불구하고 상대적으로 주목받지 못한 영역이었다. 도박의 구조적 속성은 어떠한 도박이 더 자극적으로 지각되는지와 관련되어 있기 때문에 도박의 선호, 도박행동의 차이를 야기할 수 있으므로(Abbott & Volberg, 1999), 충분히 연구, 검토되어야 할 영역임에도 불구하고 연구가 매우 부족하다. 특히 국내 연구는 거의 전무한 실정이다.

제한된 연구 수에도 불구하고 기존의 도박 초점 연구들은 도박의 구조적 속성이 도박 참여자들의 도박행동에 어떠한 영향을 미치는지

에 대한 중요한 연구결과들을 제시해 왔다. 그러나 도박의 1회 주기, 도박의 운과 기술의 비율 같은 객관적인 구조적 속성과 관련해서는 현실적인 연구증거들이 제시된 반면(Griffiths, 1998; Home Office, 1996; Oliveira & Silva, 2001, Walker, 1992), 주관적으로 지각되는 속성인 도박의 지각된 확률과 배당금 관련 연구는 예전이나 지금이나 대부분 실험실에서 행해지고 있다는 한계가 있다. 도박의 주관적 유형에 관한 실험실 연구는 특정 도박을 실험실에서 확률과 배당금액을 조절하면서 연구했기 때문에 현실에서의 도박선택, 도박행동과 관련되는 현상을 직접적으로 반영하지 못하는 부분이 있고, 따라서 그 결과를 그대로 현실 상황에 적용하기도 힘들다는 한계점을 지니고 있었다.

물론 실험실을 벗어난 연구들이 있기는 하지만 연구대상을 특정 도박종류들로 한정했기 때문에 승률과 배당금이 고정되어 있다는 한계와 더불어 현실에 존재하는 다양한 도박을 비교할 수 없다는 단점을 지니고 있었다. 국내 연구의 경우, 경주형 도박(김양래, 2004; 송강영, 2001; 염두승, 윤상문, 2004; 이동준, 김범식, 2005; 홍계희, 이동준, 2005), 복권형 도박(허태균, 2004a, 2004b), 인터넷 도박(권선중 외, 2007; 이민규, 김교현, 권선중, 2007), 카지노형 도박(조광익, 한범수, 1998; 이인혜, 2004) 등의 연구에서는 각각의 도박종류에 한해서 개인에 대한 도박의 영향을 확인하는데 그쳤다. 이러한 단일 종류의 도박 연구에서는 배당금의 영향이 거의 없는 것으로 나타난 예가 있고(허태균, 2004a), 도박의 실제 승률과 배당금이 아닌 지각된 승률과 배당금이 각기 다른 종류의 도박에 참여하는 개인의 도박행동에 어떠한 영향을 미칠지 비교하는데 한계가 있

었다.

요컨대, 지각된 도박의 속성에 초점을 맞춘 일부 산발적인 연구들은 1) 승률과 배당금을 조작하여 실험실 상황에 의존한 연구였다는 점, 2) 각 도박을 개별적으로 따로 연구하여 직접적 비교가 불가능했다는 점, 3) 개별도박에 대한 독립된 연구들은 도박의 속성 수준에서의 분석이 불가능한 점, 4) 제도권 이내의 합법적인 도박만을 대상으로 하고 최근의 새로운 도박형태를 포함하지 못한 것 등의 한계점을 가지고 있다. 따라서 본 연구는 현실세계에 존재하는 대부분의 도박을 대상으로 하여, 도박의 본질적 속성 중 하나인 승률과 배당금에 대한 도박 이용자들의 주관적인 인식을 기준으로 도박을 유형화한 다음, 도박 유형에 따른 도박행동과 그 도박문제의 차이를 알아보고자 한다. 이러한 본질적인 속성을 근거로 한 분류방식이 현실적으로 개인의 도박행동과도 관련되어 있다는 것을 확인한다면, 도박에 대한 다양한 접근에서 도박의 지각된 구조적 속성(승률, 배당금)이 차지하는 비중을 가늠할 수 있는 계기가 될 것이다.

## 방 법

### 연구대상

본 연구에서는 각 도박의 속성에 관한 일반인들의 주관적 지각을 측정하는 내용을 포함하고 있기 때문에 도박중독 집단을 주 연구대상으로 하였던 기존의 도박관련 연구들과는 달리 일반인을 연구대상으로 하였다. 연구를 위한 조사는 면접자들이 직접 조사대상자들과 설문을 실시하는 1:1 면접법에 의해 이루어

졌으며, 대상자들은 성별, 연령, 지역, 직업, 학력, 소득수준 등의 기준을 토대로 전국 단위의 층화표집 방법에 의해 추출되었다. 조사가 이루어진 총인원은 1,805<sup>1)</sup>명이었으며, 이중 도박을 전혀 하지 않는 499명과 도박 참여자 중 응답이 불성실한 3명을 제외한 1,303명에 대해서 결과를 분석하였다.

### 측정도구

도박의 유형을 분류하고, 이러한 분류가 유용한 기준을 제시하는지 확인하고자 하는 연구목적에 적합한 문항들과 척도들을 사용하였다. 첫째, 도박이용자들의 ‘주도박’, 둘째, 도박유형을 분류하기 위한 도구로서 ‘도박별 승률, 기대되는 배당금 지각’, 셋째, 도박자들의 ‘도박관련 행동특성(도박이용행태, 도박 관련 인지, 정서)’을 측정하기 위한 도구들, 그리고 마지막으로 ‘도박으로 인한 부작용’을 측정하기 위한 문항 등 크게 네 개 영역을 포함하는 설문을 제작하였다.

### 주도박

주도박은 도박참여자들이 현재 주로 이용하고 있는 도박의 종류로 정의하였다. 그리고 본 연구에서는 우연성과 재물의 득실이라는 특성으로 도박을 규정함으로써(Smith & Wynne, 2002), 기존의 연구들(한국문화관광정책연구원, 2006)에서 도박의 유형에 포함되지 않았지만 현실적으로 많이 행해지고 있다고 판단되는 주식<sup>2)</sup>, 내기당구·바둑, 카지노바 등을 추가하

1) 한국마사회(2009)의 “도박 이용실태 및 도박중독 유행률 조사”에서 실시된 대규모 조사 자료를 근거로 사용하였음.

2) 주식투자는 포커게임이나 브릿지 게임, 경마, 경

여 총 17개 종류의 도박유형을 선택지로 제시하고 이들 도박종류들 중에서 가장 빈번하게 이용하는 도박의 종류를 1순위부터 3순위까지 쓰도록 하였다(2, 3순위의 도박이 없는 경우에는 응답하지 않아도 됨). 설문지에 제시된 도박의 종류로는 불법하우스도박, 카지노, 경마, 경륜, 경정, 로또, 스포츠도도, 즉석복권, 성인 오락실, 사설스크린경마, 오락형온라인게임(한게임 등), 현금전환가능온라인게임(인터넷포커 등), 기타현금거래가능불법온라인게임, 주식(직접투자, 선물옵션, 펀드투자는 제외), 내기당구·바둑, 화투·카드게임, 카지노바, 기타(순위를 묻는 질문에서는 제시하지 않음)가 포함되었다.

#### 도박 승률, 배당금에 대한 인식

도박의 종류별로 수학적으로 계산된 정확한 승률과 배당(획득)금액이 아닌, 도박 참여자들이 주관적으로 지각한 승률과 배당금액을 확인하였다. 이를 위해서 주도박에서 제시된 17가지 도박종류 중에서 도박을 했을 때 승률이 가장 높다고 생각되는 도박을 1, 2, 3순위까지 선택하도록 하였다. 그리고 도박종류들 중에서 가장 배당금이 높다고 생각되는 도박도 1, 2, 3순위를 선택하도록 했다. 이 두 영역의 순위에 대해서 2순위와 3순위의 응답여부는 선택적이었다.

#### 도박참여 행동, 인지, 정서

**도박이용 실태.** 도박이용 실태는 도박 참여자의 도박행동 특성으로서 주도박(1순위 이용도박)과 관련된 이용행태를 측정하였다. 이

를 등과 마찬가지로 우연, 투자자의 기술, 추리, 정보, 그리고 허세를 부리는 능력이 가미된 일종의 도박임(Bergler, 1985)

를 위해서 도박의 심각성과 관련된 세 가지 행동특성을 조사하였는데 첫째, 주도박을 한번 할 때 이용하는 시간, 둘째, 주도박을 이용하는 빈도, 셋째, 주도박을 할 때 하루 평균 베팅금액을 확인하였다.

**도박관련 인지.** 도박과 관련된 인지적인 특성은 도박수용도와 비합리적 신념을 통해 측정하였다. 먼저 도박수용도는 도박 자체에 대한 긍정적 또는 부정적인 전반적 태도를 확인하는 것으로 ‘전혀 그렇지 않다’부터 ‘매우 그렇다’까지 Likert 5점 척도의 4개 문항으로 측정하였다. 본 연구에서의 내적합치도 Cronbach  $\alpha=.643$ 이었다. 또한 비합리적 신념은 Breen과 Zuckerman(1994)의 도박 태도 및 신념 척도(Gambling Attitudes and Beliefs Scale; GABS)를 이인혜(2005)가 타당화한 척도의 문항들 중에서 본 연구에 적합하다고 생각하는 2개 문항을 추출해서 사용하였다. 본 연구에서는 두 문항 간 내적합치도가 Cronbach  $\alpha=.318$ 로 낮게 나왔다. 따라서 본 연구에서는, 두 문항을 같이 사용하지 않고 각각 점수를 ‘무선성 오류 지각(내가 한동안 도박에서 돈을 따지 못한다면 이는 곧 대박이 터진다는 것을 의미한다)’와 ‘통제력 착각(도박에서 돈을 따려면 도박게임에 익숙해야 한다)’으로 나누어 사용하였다.

**도박 중·후의 정서.** 도박 참여자들이 도박 중에 느끼는 감정을 도박 중의 심리적 경험이라는 차원에서 측정하기 위해서 원래 Massimini와 Carli(1988)가 몰입의 상태를 측정하기 위해서 사용했던 네 차원을 사용하였다. 즉, 무관심-몰입, 권태-흥분, 느긋함-불안, 자신감-걱정을 각각 양극으로 하는 네 차원을 4개

의 Likert 척도 문항으로 활용하였다. 또한 사람들이 도박을 하고 난 후에 도박에 대해서 느끼는 정서를 다섯 가지 긍정적·부정적 감정을 통해 측정하였다. 이러한 5가지 감정에는 ‘화’, ‘후회’, ‘슬프고 낙담’의 부정적 정서와 ‘상쾌’, ‘재미’라는 긍정적 정서가 포함되며, Likert 5점 척도로 측정하였다.

#### 도박으로 인한 부작용

**도박으로 인한 사회적 부작용.** 사회적 부작용은 도박으로 인해 도박 참여자가 사회적인 문제들을 어느 정도 겪고 있는지 측정하기 위해 사용하였다. 도박자들이 겪는 사회적 부작용으로 알려져 있는, 도박과 관련된 대인관계 손상, 속임수 사용, 폭력행사 등의 내용을 물었다. Likert 5점 척도의 3개 문항으로 구성하였고, 점수가 높을수록 도박으로 인한 사회적 문제가 심각한 것이다. 본 연구에서의 내적합치도 Cronbach  $\alpha=.743$ 이었다.

**도박으로 인한 개인적 부작용.** 개인적 부작용은 도박으로 인해 도박 이용자가 겪게 되는 심리적인 문제로 알려져 있는 ‘우울’(김교현, 성한기, 이민규, 2004)과 ‘자살생각’(DeCaria, Hollander, Grossman, Wong, Mosovich, & Cherskasky, 1996)의 정도를 묻는 문항들을 제시하였다. Likert 5점 척도의 2개 문항으로 구성하였으며, 높은 점수는 개인적 부작용의 심각성을 나타낸다. 본 연구에서의 내적합치도 Cronbach  $\alpha=.869$ 였다.

**CPGI점수.** CPGI(Canadian Problem Gambling Index)는 일반인을 대상으로 도박행동의 심각성을 측정하기 위해서 개발된 척도로서, 아직 한국에서 타당화 연구가 없었지만 외국에서는

일반인을 대상으로 하는 문제성 도박의 측정에 널리 사용되고 있다(Ferris & Wynne, 2001). 본 연구에서는 한국문화관광연구원(2006)에서 번역한 척도를 사용하였으며, 최근에 수행된 CPGI 척도 타당화 예비연구(이경희, 2009)에서는 척도의 타당성이 일부 확인되었다 그리고 CPGI척도의 9개 문항에 대해서는 ‘전혀 아니다’ 부터 ‘거의 항상 그렇다’까지 Likert 4점 척도로 측정하였으며, 0점부터 27점까지 점수 분포에서 8점 이상의 점수를 획득한 응답자들 문제성 도박자로 본다. 본 연구에서의 내적합치도 Cronbach  $\alpha=.905$ 였다.

## 결 과

### 도박 유형의 추출

도박 참여자 1,303명의 응답을 바탕으로, 도박승률과 배당금 지각이 도박종류별로 차이가 있을 것이라는 가정 하에 도박종류들을 유사한 반응패턴을 가진 것들끼리 분류하는 탐색적 요인분석을 통해 비슷한 도박유형을 가리는 작업을 하였다. 이를 위해 각 도박종류별로 참여자들이 지각하는 승률과 배당금 크기에 점수를 부여하였다. 즉, 1순위로 선택한 도박종류는 3점, 2순위는 2점, 3순위는 1점의 가중치를 두고, 순위에 포함되지 않은 도박의 종류는 0점을 주는 방식으로 점수를 부여한다. 다음, 도박종류별 점수에 대한 요인분석을 하였다. 요인분석 방법으로 사용한 것은 주요인 분석(principal components)이었고, 회전방식은 varimax를 사용하였다. 요인분석의 결과는 도박유형의 추출을 위해서 요인부하량이 .40 이상인 것 중에서 가장 큰 값을 표시했다.

표 1. 가장 승률이 높다고 생각하는 도박의 유형(요인)분석 결과

도박종류	유형 1	유형 2	유형 3	유형 4	유형 5	유형 6
불법하우스도박	.585					
카지노	.509					
성인오락실	.553					
내기당구 · 바둑		.720				
화투 · 카드게임		.732				
경마			.615			
경륜			.692			
경정			.620			
온라인게임				.662		
현금전환가능온라인게임				.664		
로또					.459	
스포츠토토					.652	
즉석복권					.635	
사설스크린경마						.736
기타현금거래가능 불법온라인게임						.400
카지노바						.599

먼저 승률이 가장 높다고 생각되는 도박 종류의 순위에 대한 반응 패턴을 가지고 요인분석을 하였다. 이 결과(표 1)에 의하면 유형 1은 불법하우스도박, 카지노, 성인오락실 등을 포함하였고, 유형 2는 내기당구 · 바둑, 화투 · 카드게임, 유형 3은 경마, 경륜, 경정, 유형 4는 온라인게임, 현금전환가능온라인게임, 유형 5는 로또, 스포츠폠토, 즉석복권, 유형 6은 사설스크린경마, 기타현금거래가능불법온라인게임, 카지노바를 포함하였다.

다음으로 가장 배당금이 크다고 지각하는 도박에 대한 순위를 기준으로 요인분석을 한 결과는 표 2에서 제시하였다. 이 결과에서는 유형 1은 로또, 스포츠폠토, 즉석복권, 유형 2는 경마, 경륜, 유형 3은 내기당구 · 바둑, 화투 · 카드게임, 유형 4는 온라인게임, 현금전환

가능온라인게임, 유형 5는 불법하우스도박, 카지노, 유형 6은 성인오락실, 사설스크린경마, 기타현금거래가능한 불법온라인게임, 카지노바가 포함되었다.

이상의 결과를 종합해 보면, 도박종류별로 승률과 배당금에 관한 일반인들의 지각은 요인 순서에 있어서는 차이가 있더라도 도박유형에 있어서는 대체로 일치하는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 두 개의 요인분석 방법을 동시에 활용해야 하므로, 요인의 순위는 고려하지 않고 공통되는 도박의 종류들을 묶어서 도박의 유형을 결정하였다. 두 가지 상이한 내용에 대한 요인분석에서 거의 비슷한 결과가 도출되었으나, 주식은 도박유형으로의 분류가 개념적으로 힘들고, 경정, 카지노바는 두 요인분석 중 적어도 하나의 요인 분석에서

표 2. 가장 배당금이 크다고 생각하는 도박의 유형(요인)분석 결과

도박종류	유형 1	유형 2	유형 3	유형 4	유형 5	유형 6
로또	.697					
스포츠도토	.611					
즉석복권	.709					
경마		.670				
경륜		.677				
내기당구·바둑			.539			
화투·카드게임			.702			
온라인게임				.647		
현금전환가능온라인게임				.798		
불법하우스도박					.555	
카지노					.706	
성인오락실						.442
사설스크린경마						.616
기타현금거래가능 불법온라인게임						.650

.40 이하의 요인부하량을 보이면서 이용자의 빈도가 너무 낮기 때문에 세 가지는 도박유형 분석에서 제외하였다<sup>3)</sup>. 성인오락실의 경우에는 승률과 배당금지각에서의 유형이 다르게 나왔는데, 도박의 외적 속성, 유형전체의 빈도 등을 고려하여 ‘성인오락실형’으로 분류하였다. 이상의 결과들을 조합해서 도박유형을 분류한 결과는 표 3에서 제시하였다.

도박의 승률과 배당금 지각을 기준으로 요인분석 한 결과를 바탕으로 도박유형을 여섯 가지로 분류하였다. 또한 요인분석 결과로 분류된 도박 유형에 대해 공통점과 주된 도박종류를 기준으로 명칭을 부여하였다. 즉, 불법하우스도박과 카지노를 ‘카지노형’, 경마, 경륜,

경정을 ‘경주형’, 로또, 스포츠도토, 즉석복권을 ‘복권형’, 오락형온라인게임, 현금전환가능온라인게임을 ‘온라인게임형’, 성인오락실, 사설스크린경마, 기타현금거래가능불법온라인게임을 ‘성인오락실형’, 내기당구·바둑, 화투·카드를 ‘오락형’으로 명명하였다. 이렇게 분류된 도박유형의 특징을 추정해 본다면, 게임의 형태, 접촉 공간, 일상성이 각 유형을 묶는 또 다른 특징으로 볼 수 있을 것이다. 도박의 게임형태가 같은 것은 카지노형, 경주형, 복권형으로 나타났고, 접촉공간이 유형의 특징으로 나타난 것은 성인오락실형, 온라인게임형으로 나타났으며, 일상성은 오락형의 또 다른 특징으로 해석되었다.

구체적으로 카지노형은 게임 장소에 상관없이 카지노에서 많이 행해지는 카드게임과 같은 형태가, 경주형은 경마, 경륜, 경정과 같이 순위에 베팅하는 게임 형태가, 복권형은 로또,

3) 도박유형에 따른 도박속성 지각, 도박행동의 차이를 분석할 때는 주식(90명), 카지노바(1명), 기타도박(2명)의 이용자를 제외하고 1,210명에 대해서 분석을 하였다.

표 3. 도박유형 분류(6가지 유형)

순위	도박종류(주도박자 수)	유형별 인원(명)	유형분류
1	내기당구·바둑(43) 화투·카드(447)	490	오락형
2	로또(387) 스포츠토토(11) 즉석복권(21)	419	복권형
3	오락형온라인게임(255) 현금전환가능온라인게임(22)	277	온라인게임형
4	성인오락실(6) 사설스크린경마(1) 기타현금거래가능한불법온라인(2)	9	성인오락실형
5	경마(8)	8	경주형
6	불법하우스도박(5) 카지노(2)	7	카지노형
	계	1,210	

스포츠 토토, 즉석복권에서처럼 일종의 제비 뽑기를 통해 투자대비 많은 배당금이 걸린 추첨의 게임형태가 각각 승률과 배당금 지각에 영향을 미치는 것으로 보인다. 한편, 온라인게임형과 성인오락실형은 게임이 이루어지는 공간과 밀접하게 관련되어 게임의 형태와는 무관하게 게임공간이 인터넷이나, 오락실이나가 승률, 배당금 지각에 영향을 미치는 것으로 해석된다. 마지막으로 오락형은 게임형태나 게임공간이 승률, 배당금 지각에 영향을 미치는 것이 아니라 일상적 경험이 영향을 미치는 것으로 생각된다. 특히, 오락형 혹은 일상형의 경우 도박의 종류나 도박 공간이 중요한 요인이 아니라 도박참여자가 공간이나 게임형태, 종류에 구애받지 않고 도박 상황을 만들어 낸다는 특징이 있을 수 있다.

이렇게 분류된 각각의 도박유형을 주도박으

로 하는 대상자들의 숫자는 편차가 큰 것으로 나타났다. 즉, 유형별로 참여하는 인원들이 많은 순서로 도박유형을 열거하자면 오락형(490명), 복권형(419명), 온라인게임형(277명), 성인오락실형(9명), 경주형(8명), 카지노형(7명)으로 나타났다. 이러한 참여 도박의 빈도가 일반인을 대상으로 주도박의 유형을 구분하지 않고 무선표집을 함으로써 발생한 결과이고, 현실을 반영한 것이라 판단하였다. 그럼에도 불구하고 성인오락실형, 경주형, 카지노형과 같이 표본수가 적은 도박유형의 결과를 해석하는 데 있어서는 주의를 기울여야 할 것으로 보인다.

도박 유형에 따른 승률, 배당금 지각과 실제 도박이용

도박의 승률과 배당금에 대한 지각과 실제

표 4. 도박유형별 승률, 배당금 지각과 실제 도박참여

유형분류	승률 지각(순위)	배당금 지각(순위)	도박 참여(순위)
오락형	2,628(1)	705(3)	2,346(1)
복권형	1,271(2)	3,011(1)	2,233(2)
온라인게임형	803(3)	314(6)	1,076(3)
성인오락실형	498(6)	403(5)	64(4)
경주형	626(5)	702(4)	61(5)
카지노형	743(4)	1,323(2)	38(6)

도박이용과의 관련성을 보기 위해서 각각을 순위에 따라 점수화하였다. 순위에 따른 점수화 방법은 각 응답자의 1순위부터 3순위까지 승률 지각, 배당금 지각, 실제 도박 참여 각각에 대한 응답을 기초로 1순위는 3점, 2순위는 2점, 3순위는 1점을 부여한 다음, 이 값들을 합산하는 방식을 사용하였다<sup>4)</sup>. 표 4.에서 제시된 수치는 각 응답자의 1, 2, 3순위 응답과 그러한 방식에 의해서 부여된 점수를 기준으로 가장 승률이 높다고 지각하는 도박유형과 가장 배당금이 높다고 지각하는 도박유형을 분석하고, 실제 도박 참여 순위와 비교해 보았다.

그 결과 오락형, 복권형, 온라인게임형 등 다수가 이용하는 도박유형들에 대해서 사람들은 승률이 높은 것으로 인식하는 것으로 나타났다(표 4). 반대로 카지노형, 경주형, 성인오락실형과 같이 소수만이 주도박으로 즐기는 도박유형에 대해서는 승률이 높다고 인식하는 사람이 적었다. 그리고 가장 배당금이 높다고 생각하는 도박유형은 승률에 대한 지각과는

차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 일반인들은 복권형과 카지노형이 도박을 통해서 가장 큰 금액을 딸 수 있는 도박으로 인식하는 것으로 나타났고, 오락형이나 경주형을 선택한 사람들의 비율이 다음으로 높았다. 특히 로또의 유행 때문인지 복권형에 대한 비율이 유독 높았으며, 카지노형에 대해서도 일반인들은 ‘대박(big-win)’의 가능성이 있다고 생각하고 있었다. 반면, 온라인게임형이나 성인오락실형 도박을 통해서 큰 금액을 딸 수 있다고 생각하는 사람이 적었다.

응답자들의 실제 도박참여 빈도를 분석해 보았을 때, 오락형과 복권형 도박을 하는 도박참여자가 가장 많았고, 그 다음으로는 온라인게임형을 이용하는 경우가 많았다. 그 이외에 성인오락실형, 경주형, 카지노형 도박의 이용 빈도는 매우 낮은 특징을 보였다. 그리고 실제 참여빈도를 승률, 배당금 지각과 비교했을 때, 도박참여자들은 배당금이 높은 도박보다는 승률이 높은 도박을 선호하였다.

4) 이러한 합산방식에 의한 경우 한 참여자의 ‘승률 지각’, ‘배당금 지각’, ‘도박 참여’ 각각에 대해서 1순위(3점), 2순위(2점), 3순위(1점)를 합한 최대 6점의 점수를 부여하게 된다(2, 3순위에 응답하지 않은 경우 점수가 줄어듦).

#### 도박유형에 따른 도박행태 차이

주도박유형에 따라서 도박행태 및 도박으로 인한 부작용에 있어서 어떤 차이가 있는지 일

표 5. 도박유형별 도박행태 일원변량분석 결과

도박행태(단위)	복권형	오락형	온라인게임형	성인오락실형	경주형	카지노형	F
일일평균 베팅액(원)	74,463	124,694	301,083	183,333	562,500	421,428	1.363
평균 시간(분)	<b>48.4a</b>	125.1b	112.5ab	173.3b	157.5b	145.7b	75.737***
참여빈도>(회)	27.8a	43.0a	<b>144.3b</b>	22.6a	19.2a	20.1a	77.318***

\*\*\* p < .001

표 6. 도박유형별 도박수용도와 비합리적 신념(무선성 지각오류, 통제력 착각) 일원변량분석 결과

	복권형	오락형	온라인게임형	성인오락실형	경주형	카지노형	F
도박수용도	11.27 (2.84)	12.19 (2.84)	<b>12.58</b> (2.70)	12.33 (2.18)	12.00 (4.07)	11.57 (1.81)	8.490***
무선성지각 오류	2.19 (.98)	2.15 (.94)	2.22 (.97)	2.78 (.83)	2.38 (.92)	2.57 (.98)	1.165
통제력 착각	3.05 (1.16)	3.10 (1.15)	3.17 (1.11)	3.44 (1.01)	3.75 (.71)	3.86 (1.07)	1.598

주. ( ) 안은 표준편차. \*\*\* p < .001

원변량분석(One-way ANOVA)을 하고 sheffe 사후검증을 하였다. 그 결과에 의하면 우선 주도박 유형에 따른 일일평균 베팅액에 있어서는 유의미한 차이가 없었다  $F(5, 1204)=1.363, p=.236$ .

주도박 1회 이용 시 평균 이용시간에 있어서도 주도박 유형에 따라서 차이가 있었다  $F(5, 1204)=75.737, p<.001$ . 사후검증결과에 따르면 복권형의 평균이용시간이 가장 짧아서 다른 도박유형들과 차이가 있었고, 온라인게임형은 복권형보다는 이용시간이 길었지만,

5) 설문에서는 ① 거의 매일(7회 이상) ② 매주 2-6회 정도 ③ 매주 1회 정도 ④ 한 달 2-3회 정도 ⑤ 한 달 1회 정도 ⑥ 1년 6-11회 정도 ⑦ 1년 1-5회 정도 ⑧ 없음의 명목척도를 사용하였지만, 횟수를 계산할 때는 각각 365, 208, 52, 30, 12, 9, 3, 0의 값을 부여하였다.

나머지 다른 도박 유형들보다는 이용시간이 짧았다. 그리고 오락형, 성인오락실형, 경주형, 카지노형 간에는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 또한 이용 빈도에 있어서도 도박유형별로 유의미한 차이가 있었다  $F(5, 1204)=77.318, p<.001$ . 사후검증 결과에 의하면, 온라인게임형이 가장 참여빈도가 높아서 다른 도박유형들과 유의미한 차이가 있었고, 나머지 도박유형들 간에는 유의미한 차이가 없었다. 온라인게임형의 이용 빈도는 무려 일주일에 3, 4번에 해당하는 것으로서 다른 유형의 도박자들이 한 달에 한번 내지 한 달에 두세 번 가량의 도박을 하는 것과는 비교된다.

도박과 관련된 인지적인 측면 중 도박자체에 대한 수용도는 도박유형에 따라서 유의미하게 차이가 있는 것으로 나타났다  $F(5, 1204)$

표 7. 도박유형별 도박 중·후의 정서 일원변량분석 결과

	복권형	오락형	온라인 게임형	성인 오락실형	경주형	카지노형	F
도박 중 경험정서 (부정-긍정)	17.77 (2.87)	17.78 (3.21)	17.74 (2.73)	20.67 (3.46)	17.38 (3.07)	<b>16.43</b> (3.60)	1.974
도박 후 평가정서 (긍정)	2.75 (.79)	2.91 (.82)	2.95 (.80)	2.61 (.96)	3.00 (.93)	<b>3.29</b> (.49)	3.068**
도박 후 평가정서 (부정)	2.43ab (.89)	2.20a (.90)	2.17a (.82)	3.33b (1.07)	2.54ab (.91)	<b>3.38b</b> (.65)	9.034***

주. ( ) 안은 표준편차. \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

=8.490,  $p < .001$ . 사후검증 결과에 의하면, 복권형과 오락형, 그리고 복권형과 온라인게임형이 차이가 있었지만, 나머지 유형들 간에는 유의미한 차이는 없었다. 그리고 예상과는 다르게 도박유형에 따른 비합리적 신념과 관련된 무선성지각 오류  $F(5, 1204)=1.165$ ,  $p=.324$ , 통제력 착각  $F(5, 1204)=1.598$ ,  $p=.158$ 은 차이가 나타나지 않았다. 지각된 승률과 배당금은 주관적 지각이라는 측면에서 인지적 편향이 있을 수 있고, 이는 도박에 대한 비합리적 신념과 연결될 수 있을 것이라고 예상하였으나, 예상과는 다르게 아무런 차이가 없었다. 이와 관련해서는 논의부분에서 추가적으로 논의하였다.

도박유형에 따라서 도박 중 경험하는 정서는 차이가 없는 것으로 나타났다  $F(5, 1204)=1.974$ ,  $p=.080$ . 그러나 중앙치를 기준으로 긍정적인 정서인 몰입(70.3%), 흥분(63.5%)을 경험하는 사람이 많았으며, 불안-느긋함 차원과 걱정-자신감 차원에서는 고른 응답이 나타났다. 이런 응답분포를 보아 도박유형에 따른 경험정서가 차이 나는 것이 아니라 도박이 전반적으로 몰입, 흥분을 야기하는 것으로 보이

는 결과였다.

그리고 도박후의 감정을 긍정과 부정의 두 차원으로 분석하였다. 그 결과 도박유형에 따른 도박 후 긍정적 감정은 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났지만  $F(5, 1204)=3.068$ ,  $p < .01$ , 사후검증에서는 상호간에 차이가 확인되지는 않았다. 도박 후 부정적 감정은 유의미한 차이가 있었으며  $F(5, 1204)=9.034$ ,  $p < .001$ , 사후검증 결과에 따르면, 도박후의 부정적 감정에 있어서 오락형과 온라인게임형 각각이 복권형, 성인오락실형, 카지노형과 차이가 있었다. 추가로 카지노형 도박 참여자들의 경우에는 긍정과 부정의 감정이 모두 높은, 양가적인 감정을 가지고 있는 특징을 보였다.

#### 도박유형에 따른 도박 부작용의 차이

도박문제에 있어서 중요한 관심영역이라고 할 수 있는 도박으로 인한 부작용에 있어서도 도박유형에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 우선 도박으로 인한 사회적 부작용에 있어서 도박유형별로 유의미한 차이가 있었다  $F(5, 1204)=4.094$ ,  $p < .001$ . 사후검증 결

표 8. 도박유형별 도박으로 인한 부작용 일원변량분석 결과

	복권형	오락형	온라인 게임형	성인 오락실형	경주형	카지노형	F
도박으로 인한 사회적 부작용	4.69a (2.13)	5.06ab (2.24)	5.22ab (2.25)	5.44ab (2.07)	4.75a (1.75)	<b>7.43b</b> (2.37)	4.094**
도박으로 인한 개인적 부작용	2.51a (1.15)	2.61a (1.24)	2.76a (1.31)	3.00a (1.41)	2.50a (.76)	<b>5.00b</b> (1.63)	6.924***
CPGI점수	2.06a (3.53)	2.31a (3.93)	2.68a (3.92)	5.78a (5.29)	7.13a (4.88)	<b>10.86b</b> (6.09)	11.680***

주. ( ) 안은 표준편차. \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

과에 따르면, 카지노형도박 참여자들의 사회적 부작용이 가장 높았고, 성인오락실형, 온라인 게임형, 오락형이 중간, 복권형이나 경주형도박 참여자의 사회적 부작용이 가장 낮았다. 다음으로 도박으로 인한 개인적 부작용도 도박유형별로 달랐다  $F(5, 1204)=6.924, p<.001$ . 사후검증 결과에 따르면 카지노형도박의 참여자가 개인적 부작용이 가장 높아서 나머지 도박유형들과 차이를 보였다.

도박행동과 관련된 개인적 문제를 총체적으로 확인하기 위해서 도박유형별로 CPGI점수를 비교해본 결과 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다  $F(5, 1204)=11.680, p<.001$ . 즉, 카지노형도박 참여자들의 CPGI 점수가 다른 도박유형의 참여자들에 비해서 높았다. 이들의 평균점수 10.86점은 문제성도박자로 분류되는 기준인 8점을 넘는 것으로서 카지노형 도박을 주로 하는 도박자들이 도박으로 인해 심각한 부작용을 겪고 있다는 것을 보여주는 것이다. 사후검증 결과에서도 카지노형이 복권형, 온라인게임형, 오락형 도박참여자와 CPGI 점수에 있어서 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 특정 도박유형에 대해서 부정적

으로 인식하고 금기시하는 일반인들의 통념을 확인해주는 것이라는 점에서 의미가 있다고 하겠다.

## 논 의

본 연구에서는 도박의 승률과 배당금 지각을 바탕으로 도박유형을 나누고, 도박유형에 따른 도박행동 전반에 관련된 차이점을 알아보았다. 연구 결과를 간략히 요약하면 다음과 같다.

첫째, 도박의 승률과 배당금 지각을 기준으로 도박 유형을 분류한 결과 도박의 6가지 유형이 발견되었다. 6가지 유형은 오락형(내기당구·바둑, 화투·카드게임), 복권형(로또, 스포츠도토, 즉석복권), 온라인게임형(오락형온라인게임, 현금전환가능한온라인게임), 성인오락실형(성인오락실, 사설스크린경마, 기타현금거래가능한온라인게임), 경주형(경마, 경륜), 카지노형(카지노, 불법하우스도박)이었다. 이는 앞서 결과에서 언급한 것처럼 도박의 지각된 승률과 배당금이 외적속성(게임형태), 장소(혹은 매체),

일상성에 의해 판단된 결과로 보인다. 특징적인 것은 도박의 지각된 구조적 속성에 의한 분류에서도 온라인게임형이 발견된 것으로 보아, 인터넷을 통한 도박이 단순히 접근성만 높여주는 것이 아니라 도박의 속성자체가 기존 도박과는 다르게 지각되는 것으로 나타났다는 점이다. 기존 연구에서 인터넷 게임은 기존도박과 다른 유형의 도박으로 분류되었지만 그것이 도박의 가용성, 접근성, 수용성과 같은 맥락적인 차이 때문인지 도박의 객관적 혹은 주관적인 구조적 속성의 차이 때문인지 알려진 바가 없었다. 객관적 구조중 하나인 게임형태를 통해 보면 인터넷에서 행해지는 카드게임을 하는 사람은 카지노 카드게임을 하는 사람과 동일한 행동패턴을 보이는 것이 논리적으로 타당하지만 본 연구에서는 인터넷 공간에서 행해지는 모든 게임이 동일한 주관적 구조(지각된 승률, 배당금)를 가질 수 있다는 점을 나타내준 결과라 하겠다. 이러한 연구 결과는 근거 없이 행해지던 인터넷 도박분류에 부분적인 근거를 제시하였다고 볼 수 있겠다.

둘째, 도박 유형에 따른 도박 참여를 알아본 결과, 대체적으로 승률과 도박참여의 순위가 일치하는 결과를 보였다. 실제 도박선호(참여)에 있어서는 대부분의 참여자들이 오락형, 복권형, 온라인게임형 도박을 이용하고 있었고, 성인오락실형, 경주형, 카지노형 도박을 이용하고 있는 사람들의 숫자는 매우 적었다. 그리고 도박선호에 있어서 차이가 있기는 하지만 배당금보다는 승률지각과 비슷한 패턴을 보이는 것으로 보아 도박을 선택할 때 배당금보다는 승률 지각에 따른다는 추정을 해볼 수 있다. 실험실 연구에서는 도박의 딸 확률이 중간 수준일 때 선호된다(Edwards, 1953)고 했

지만 현실적으로는 승률이 높은 도박이 선호되었다. 흥미로운 점은 지각된 승률이 높은 도박이 접근성이나 수용성이 높은 도박이라는 점이다. 본 연구에서 승률이 높다고 지각된 도박은 성인오락실형, 경주형 도박처럼 수용성이 낮은 심각한 도박(hard gamble)이 아니라 오락형(1,3)<sup>6)</sup>, 복권형(2,1) 도박처럼 수용성이 높은 가벼우면서도(soft gamble) 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 도박이었다. 추측컨대 승률지각이 도박의 환경적 맥락인 도박의 가용성, 수용성, 접근성과 관련이 있는 것으로 보인다. 그러나 본 연구에서는 지각된 승률, 배당금이 도박의 가용성, 수용성, 접근성과 관련 있는지 여부를 경험적으로 검증하지 못하였으므로 추가적인 연구가 필요한 것으로 보인다.

셋째, 도박유형에 따른 도박행동의 차이를 알아본 결과, 일일 평균 베팅액은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 하지만 일일 평균 베팅금액에서 경주형, 카지노형, 온라인 게임형이 비교적 높게 나타나고 있었다. 평균도박 시간과 참여빈도에서는 도박유형에 따라 유의미한 차이가 있었다. 평균도박시간에서는 성인오락실형이 가장 높게 나왔고 복권형이 가장 낮게 나왔다. 그러나 참여빈도는 온라인 게임형이 가장 높게 나타났으며, 성인오락실은 상대적으로 낮게 나타났으며, 경주형이 가장 낮았다.

일일 평균베팅액과 관련해서 경주형, 카지노형의 표본수가 적은 관계로 이를 일반화하여 해석 할 수는 없지만 기존 연구결과(한성열 외, 2009; 한국 마사회, 2009)에서도 경주형, 카지노형은 평균 베팅액이 상대적으로 높은 것으로 나타난 바, 표본 수는 크게 문제가 없는 것으로 보인다. 또 한 가지 이를 앞의 두

6) 괄호 안은 순서대로 승률, 배당금 지각 순위임.

번째 결과와 연결해서 생각해보면 단순히 도박에 참여하는 것과 도박에 관여하는 것은 다른 방식으로 이해되어야 한다는 것을 나타낸다. 단순히 도박을 선택하는 것은 승률 지각과 유사한 패턴을 보이지만 실제 도박 관여 수준이 반영된 베팅액과 참여시간은 승률과 배당금 지각에 있어 중간 이하 순위의 도박에서 더 높게 나타났다는 점을 주목할 필요가 있겠다. 이는 부분적으로 기존 실험실 도박 연구의 결과와 일치한다(Edwards, 1953). 한편 도박 참여빈도는 도박의 환경적 맥락인 접근성과 일상성의 영향이 가장 큰 것으로 보인다. 도박 관여수준과 관련해서 단순 도박빈도는 관여수준보다는 습관행동과 관련이 있는 것으로 해석될 수도 있겠다. 하지만 습관행동도 도박 중독의 주요한 특징으로 나타날 수 있기 때문에 언제나 도박 고 관여 행위인 베팅액의 증가, 참여시간의 증가를 가져올 수 있으므로 주의를 요할 필요는 있다고 보인다.

넷째, 도박유형에 따른 도박 관련 인지 차이를 알아본 결과, 도박의 수용도에 있어서는 온라인 게임형이 가장 높았다. 도박전반에 대해 가장 긍정정인 태도를 갖고 있는 집단은 온라인 게임형 도박을 이용하는 사람들이었고, 도박에 대해 가장 부정적인 태도를 가지고 있는 집단은 복권형 도박을 이용하는 사람들이었다. 비합리적 신념에 있어서는 유형별 차이를 보이지 않았다. 이와 관련해서 온라인게임형 도박을 이용하는 사람들이 상대적으로 긍정적인 태도를 지닌 이유는 온라인 게임이 이미 저변이 확대된 여가문화이기 때문에 이를 도박으로 인식하지 않는 사람이 많기 때문인 것으로 보이고, 온라인 게임을 이용하여 실제

도박베팅을 하는 사람이 아직까지는 소수이기 때문이라고 추정된다. 하지만 소수라 할지라도 온라인 게임의 베팅이 점점 사회문제화 되어 가고 있는 과도기적 상황에 있기 때문에 온라인게임형 도박에 대해서 도박이용자들이 지나치게 긍정적인 태도를 가질 경우에는 자칫 이용자에게 도박에 대한 문제의식 없는 몰입을 불러일으킬 수 있다는 점에서 위험성을 내포하고 있다. 따라서 온라인 게임에 대해서도 그 문제성에 대한 사회적인 평가와 인식 조성을 통해서 잠재적인 도박중독자를 양산할 수 있는 매체에 대한 예방활동이 필요한 것으로 보인다. 한편, 복권형 도박 이용자들이 도박에 대해 부정적인 태도를 가장 높게 보인 이유는 복권형 도박을 이용하는 사람들은 복권형 도박을 부정적으로 생각한대기보다는, 다른 도박을 부정적으로 생각해서 상대적으로 심각성이 적어보이는 도박인 복권형 도박을 이용하기 때문으로 추정된다. 마지막으로 예상과 다르게 도박 유형에 따라 비합리적 신념의 차이가 나타나지 않은 점은 흥미롭다. 경험적으로 보면 경주형, 카지노형은 다른 유형에 비해 도박중독수준이 높을 수 있고, 도박 중독 수준이 높은 사람이 비합리적 신념이 강하게 나타난다는 연구 결과들(이인혜, 2004; 이홍표, 2003)에 비추어 보면 경주형이나 카지노형에서 비합리적 신념이 높게 나타났어야 되지만 본 연구의 결과는 그렇지 않았다. 이는 다른 도박과 비교하여 상대적으로 지각된 승률, 배당금을 판단하는 것은 도박의 비합리적 신념과는 관계없을 수 있기 때문으로 보인다. 이홍표(2003)의 연구 2에서 운과 기술의 작용 정도와 도박에서의 승리할 가능성에 대한 지각이 도박중독수준에 따라 차이를 보이지 않은 점은 이와 유사한 맥락에서 해석될

7) 베팅액이 높다는 것은 관여수준이 높다는 것으로 이해할 수 있다.

수 있을 것이다.

다섯째, 도박유형에 따른 도박 관련 정서의 차이를 알아본 결과, 도박 중 경험정서는 유의미한 차이가 나지 않았다. 그러나 대체적으로 몰입, 흥분상태를 경험하는 것으로 나타났다. 이는 도박의 구조가 일정부분 도전과제(도박)와 기술(도박참여)의 구조로 이루어져있기 때문이라고 추측되고, 기존 몰입연구에서도 포커게임에서의 몰입경험이 보고된 것과 맥을 같이한다고 볼 수 있다(Csikszentmihalyi, 1997). 한편, 도박 후의 긍정적 평가정서와 부정적 평가정서 양쪽에서 카지노형이 가장 높게 나타났다.

여섯째, 도박유형별 도박 부작용의 결과에서도 도박으로 인한 사회적 부작용, 개인적 부작용 면에서 카지노형이 가장 높게 나타난 것에 대해 다섯 번째 결과와 관련해서 해석해보면, 도박으로 인한 정서와 도박으로 인한 부작용이 관련되어 있다는 추정을 가능케 한다. 예를 들면, 카지노형은 긍정적 평가 정서와 부정적 평가 정서가 동시에 높은 결과를 보였고 도박문제가 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 도박으로 인한 감정의 변동 폭이 클 때, 즉 긍정적 감정과 부정적 감정을 동시에 느낄 때 도박으로 인한 문제가 더욱 많이 야기된다고 하는 기존 연구의 결과(Bergler, 1985)와도 일치한다.

이상을 종합해서 보면, 지각된 승률과 배당금에 의한 도박유형의 분류와 그로 인한 도박 문제가 기존의 부분적 연구들과 대체적으로 일치하는 결과를 보였다는 점은 본 연구의 도박유형분류가 일정부분 타당성을 가지고 있다는 점을 나타낸다고 할 수 있겠다. 또한 본 연구의 결과를 토대로 보면, 도박의 선호(참여)와 도박의 관여가 지각된 승률과 배당금에

의해 구분될 수 있다는 점이 나타났다. 일반적인 도박선호는 지각된 승률이 높을 경우 높았고, 도박관여는 지각된 승률과 배당금이 중간수준 이하일 때 가장 높은 것으로 나타났다. 나아가 높은 도박관여는 도박으로 인한 문제 행동과도 연결되어 있는 것으로 보인다. 특히 본 연구의 결과에 따르면, 고 관여 도박은 지각된 승률과 배당금이 상대적으로 적은 성인 오락실형, 경주형, 카지노형에서 나타났고, 승률과 배당금이 적다고 지각하는데도 불구하고 고 관여 참여를 하는 경우 도박으로 인한 문제가 높은 것으로 나타났다. 이는 도박관여와 관련된 기존연구와 일치하는 결과라고 볼 수 있겠다(Solonsch, 1991). Solonsch(1991)의 연구에 의하면 카지노형 도박, 경주형 도박, 빠징코형 도박이 고(高)관여 도박으로 분류되고, 이러한 고 관여 도박들이 도박으로 인한 문제행동과 사회적 비용의 관련이 높다는 것을 밝혀낸바 있다. 같은 연구에서 로또와 같은 저(底)관여 도박은 도박으로 인한 문제행동과는 관계가 적은 것으로 밝혀진 바 있다. 물론 본 연구의 결과나 기존 연구의 결과는 모두 도박참여자들이 도박이용에 대한 선택권을 가지고 있었으므로, 그 인과관계에 대한 해석은 다소 제한적일 수밖에 없다. 예를 들어, 일반적으로 사람들은 저 관여 도박에서 고 관여 도박으로 옮겨가는 경향을 보이므로, 이미 개인적이고 사회적으로 높은 도박문제를 가지고 있는 사람들이 고 관여 도박을 더 하게 되는 현실을 반영한 결과로도 볼 수 있다.

이상의 결과들을 바탕으로 본 연구의 의의를 살펴보면, 첫째, 새로운 방식인 지각된 승률과 배당금에 의해 도박을 유형화 하는 것이 일정부분 타당한 것으로 나타났다는 점이다. 특히 본 연구는 현실에서 이용되는 도박을 망

라하여 기존 실험실 연구와는 다른 현실적이고 생태적인 증거를 확보하였다는 의의를 지닌다. 그리고 이를 통해 도박유형이 현실 속에서 어떤 방식으로 차이를 나타내는지에 대해 부분적으로 해답을 제시하였다. 둘째, 본 연구에서 구분된 유형에 따라 도박으로 인한 문제행동의 차이를 제시함으로써 현실적으로 도박중독예방을 보다 체계적으로 할 수 있게 해준다는 점이다. 기존에는 개별도박이나 느슨한 유형분류(예를 들면 불법도박, 합법도박)에 근거하여 도박중독 예방활동이 이루어졌으나, 본연구의 결과에 따라 유형별 접근이 가능해 질 수 있겠다. 셋째, 본 연구 결과의 해석을 바탕으로 본 연구에서 사용된 도박유형이 도박참여 및 도박관여와 관련이 있다는 점을 추정하였는데, 이는 앞으로 도박을 연구함에 있어서 도박참여, 도박관여를 구분해서 연구해야 도박행동의 차이가 분명하게 드러날 것임을 시사한다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 제한점을 가진다. 먼저, 일반인의 도박실태를 조사하기 위한 연구 특성상 성인오락실태(9명), 경주형(8명), 카지노형(7명)의 표본수가 다른 도박유형에 비해서 지나치게 적었다. 본 연구에서는 표본수가 적은 것이 그 도박유형의 특징으로 볼 수 있기 때문에 분석을 시도했지만 해석의 일반화에는 매우 주의를 요한다. 추후의 연구에서는 본 연구에서 분류된 도박유형별로 비슷한 표본수를 얻어서 도박의 특성을 연구할 필요가 있을 것이다.

다음으로 위에서 간단히 언급하였듯이 실험실 상황과는 다르게 본 연구에서의 주도박은 일상생활에서 도박이용자들이 자유롭게 선택한 결과라는 측면에서 도박으로 인한 문제가 이용하는 도박의 특성에 의해서 발생한 문제

인지, 아니면 특정 문제를 가진 이용자들이 특정도박을 더 많이 이용하는 것인지 불명확하다. 이 부분에 대해서는 본 연구만으로 확인할 수 없으므로 추후 도박자체의 특성과 개인적 특성과의 관계를 규명할 수 있는 정밀한 연구가 진행되어야 할 것이다.

또한 본 연구에서는 도박의 환경적 맥락의 중요성에 대해서 언급하였다. 본 연구에서는 도박전반에 대한 수용도만을 조사하여서 특정 도박에 대한 인상이 도박선택에 미치는 영향을 직접적으로 확인하지 못하였다. 따라서 도박의 종류 또는 유형별로 어떠한 도박태도가 형성되어 있는지 확인하고 이러한 인상이 도박선택에 영향을 미치는지 확인할 필요가 있다. 특히 온라인게임형과 같이 비교적 새롭게 등장한 도박종류들의 경우에 이러한 연구가 더욱 의미 있을 것이다. 이상과 같은 도박연구들이 추가적으로 진행된다면 특정 도박에 대한 특성과 그 위험성을 확인함으로써 도박과 관련된 정책을 수립하는 중요한 근거자료가 될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 권선중, 김교헌, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박문제와 위험요인 그리고 예방전략. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 1-19.
- 김교헌 (2004). 도박중독 척도 개발 및 발병률 조사. 2004년도 한국마사회 연구용역보고서.
- 김교헌, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지:

- 건강, 9(2), 285-320.
- 김교현, 이흥표, 권선중 (2005). 한국사회의 병적도박 유병률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOG의 추정치 비교. 한국심리학회지: 건강, 10(2), 227-242.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식 모형의 확장. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 243-274.
- 김양례 (2004). 경륜 참여정도와 도박적 참여 성향 및 경륜인식의 관계. 한국체육학회지: 인문사회과학, 43(3), 87-102.
- 송강영 (2001). 스포츠도박으로서 경마 참여정도와 중독성향 및 사회적응과의 관계. 한국스포츠사회학회지, 14(2), 601-615.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. 한국심리학회지: 사회문제, 12(1), 1-14.
- 염두승, 윤상문 (2004). 스포츠도박 참여유형과 중독성향 및 사회적응력의 관계. 한국스포츠리서치, 15(6), 991-998.
- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도 (CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. 한국심리학회지: 건강, 14(3), 667-675.
- 이동준, 김범식 (2005). 경륜 관람자의 비합리적 도박신념과 도박심각성의 관계. 한국체육학회지, 44(6), 247-256.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 21-40.
- 이상규 (2006). 합법적 도박과 불법도박의 실태 비교. 2006년도 한국마사회 연구용역보고서.
- 이인혜 (2004). 카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 9(2), 351-378.
- 이인혜 (2005). 카지노 유치지역 주민의 도박 참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도: 강원도 폐광지역을 중심으로. 한국심리학회지: 사회문제, 11(4), 67-82.
- 이재갑 (2007). 습관성 도박의 다차원적 이해. 습관성 도박의 이론과 실제. 학지사
- 이흥표 (2002). 도박의 심리. 서울: 학지사.
- 이흥표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회: 임상, 22(2), 415-434.
- 이흥표 (2004). 5요인 도박동기 검증과 도박동기가 도박심각도에 미치는 영향 -문제성 및 병적 도박 참여자를 대상으로. 한국심리학회: 건강, 9(3), 555-568.
- 이흥표, 이상규, 이재갑, 김한우, 김태우 (2007). 습관성 도박의 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 조광익, 한범수 (1998). 카지노 방문 결정요인: 서울시민의 도박성향을 중심으로. 관광학연구, 21(2), 9-25.
- 한국마사회 (2009). '전 국민 대상 대규모 도박이 용실태조사' 연구용역을 위한 사전조사 기획 연구 용역. 고려대학교 2009년도 한국마사회 연구용역보고서.
- 한국문화관광정책 연구원 (2006). 사행산업 이용 실태 조사분석 연구. 문화관광부.
- 한성열, 이흥표, 허태균, 장 훈 (2009). 한국사회의 도박 이용율과 이용실태 및 병적도박 유병률: 도박종류를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 14(2), 255-276.
- 허태균 (2004a). 복권 구매행동의 심리적 결정요인과 그 영향. 한국심리학회지: 사회문제, 10(3), 19-36.
- 허태균 (2004b). 왜 복권은 바꾸려 하지 않는

- 가?: 예상되는 사후가정사고와 후회의 역할. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 18(3), 201-215.
- 현대경제연구원 (2006). 카지노 자본주의 폐해. *한국경제주평*, 06-34.
- 홍계희, 이동준 (2005). 경륜의 도박동기와 사회적응의 관계. *한국스포츠리서치*, 16(5), 33-42.
- 황현국, 이인혜 (2009). 도박 게임의 승, 패에 따른 각성 수준과 배팅액의 변화: 충동성의 중재효과를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 14(2), 235-253.
- Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (1992). *Frequent gamblers and problem gamblers in New Zealand*. Research Series No. 14. Wellington: Department of Internal Affairs.
- 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 Gaming Survey.
- Abt, V., McGurrian, M., & Smith, J. (1985). Toward a synoptic model of gambling behavior. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 79-88.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fourth edition*. Washington, DC: Author.
- Astebro, T., Mata, J., & Santos-Pinto, L. (2009). Preference for skew in lotteries: Evidence from the laBoratory. *MPRA Paper No. 17165*.
- Bergler, E. (1985). *The psychology of gambling*. New York: International Universities Press.
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1994). *The gambling beliefs and attitudes survey*. Unpublished instrument. University of Delaware.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Flow*. New York: Basic.
- Decaria, C. M., Hollander, E., Grossman, R., Wong, C. M., Mosovich, S. A., & Cherskasky, S. (1996). Diagnosis, neurobiology, and treatment of pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry*, 57, 80-83.
- Dickerson, M. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalizing from one form to another. In W. R. Eadington, & J. A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling*. Reno: Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming.
- Edwards, W. (1953). Probability-preferences in gambling. *American Journal of Psychology*, 66, 349-364.
- Gerstein, D., Murphy, S., Toce, Marianna., Hoffmann, J., Palmer, A., Johnson, R., Larison, C., Chuchro, L., Buie, T., Engelman, L., & Hill, M. A. (1999). *Gambling impact and behavior study*. Chicago: National Opinion Research Center, University of Chicago.
- Griffiths, M. D. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M. D. (1998). *Gambling into the millenium: Issues of concern and potential concern*. Paper presented at the National GamCare Conference, Adelide
- Home Office. (1996). *Casinos and bingo clubs: A*

- consultation paper*. London: Author.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I., & Jacques, C. (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behavior Research and Therapy*, 36, 1111-1119.
- 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.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). Insurance problems and pathological gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 3, 123-135.
- Li, S., Zhou, K., Sun Y., Rao, L., Zheng, R., & Liang, Z. (2009). Anticipated regret, risk preception, or both: Which is most likely responsible for our intention to gamble? *Journal of Gambling Studies*.
- Lichtenstein, S., & Slovic, P. (1971). *The construction of preference*. Cambridge: University Press.
- Lindman, H. R. (1971). Inconsistent preferences among gambles. *Journal of Experimental Psychology*, 89(2), 390-397.
- Massimini, F. & Carli, M. (1988). The systematic assessment of flow in daily life. In M. Csikszentmihalyi, & I. S. Csikszentmihalyi (Ed.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp.266-287). Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- National Council on Problem Gambling, Inc. (1993). *The need for a national policy on problem and pathological gambling in America*. New York.
- National Opinion Research Center. (1999). *Overview of national survey and community database research on gambling behavior*. Report to the National Gambling Impact Study Commission, U.S.A.
- Oliveiria, M. P. M. T., & Silva, M. T. A. (2001). A Comparison of Horse-Race, Bingo, and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings. *Journal of Gambling Studies*, 17(2), 137-149.
- Payne, J. W. (1975). Relation of perceived risk to preferences among gambles. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 104(1), 86-94.
- Smith, G. J., & Wynne, H. J. (2002). *Final report: Measuring gambling and problem gambling in Alberta: Using the Canadian problem gambling index (CPGI)*. Alberta Gaming Research Institute.
- Solons. M. (1991). The Australian gambling market: An overview of today and a look to the future. *The National Association for Gambling Studies Newsletter*, 3(2), 2-16.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34, 1593-1604.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 253-266.
- 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. (1992). *The psychology of gambling*.

New York, NY: Permagon.  
Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M.,  
Tidwell, M. C., & Hoffman, J. H. (2003).  
The relationship of ecological and geographic  
factors to gambling behavior and pathology.  
*Journal of Gambling Studies*, 20, 405-423.

논문투고일 : 2010. 03. 26

1 차심사일 : 2010. 04. 27

2 차심사일 : 2010. 07. 02

게재확정일 : 2010. 08. 02

## Typology of Gambles: A Study of Gambling Behaviors and Problems

**Hoon Jang**

**Sangyeon Yoon**

**Taekyun Hur**

Korea University

Previous psychological studies in gambling have mainly focused on the characteristics of gamblers. the purpose of the present study was to categorize gambles in Korea into subtypes based on winning probability and money and to examine variations of gambling behaviors and problems across the gamble subtypes. A survey on 1,304 gamble participants were conducted, of their gambling behaviors, personal and social problems, and CPGI. First, factor analyses on perceived winning probability and money revealed 6 subtypes of gambles: amusement type, lottery type, internet type, slot-machine type, racing type and casino type. Secondly, comparisons among gamble subtypes revealed the differences in gambling behaviors, gambling-related cognitions, emotional experiences during gambling, and personal/social problems related to gambling. The gambling behaviors in slot-machine type, racing type, and casino type were more negative than those in amusement type, and lottery type. Gamblers in internet type were found to have potential for latent problems of gambling. In discussion, the academic and practical values and implications of typology of gambles were further discussed.

*Key words* : *gambling subtypes, gambling recognition, gambling activities, gambling problems*