

## 도박에 관한 국내 연구 동향

조 혜 정<sup>1)</sup>

경남과학기술대학교  
사회복지학과

박 은 아<sup>2)</sup>

원광대학교  
복지보건학부

이 재 경<sup>3)</sup>

목포가톨릭대학교  
사회복지학과

본 연구의 목적은 국내에서 도박 관련 연구 동향을 파악하여 향후 연구 방향을 제시하는 것이다. 이를 위해 1988년부터 2016년 6월까지 출간된 국내 석·박사논문, 학술지 논문, 학술발표논문, 연구보고서를 6개의 검색엔진을 활용하여 총 335개 논문을 추출한 후 연구동향을 분석하였다. 연구결과로 첫째, 연구수가 2003년 이후 급속히 증가하는 양상을 보였고, 양적 연구에 치중되어 이루어졌다. 둘째, 연구대상은 중독자보다 일반인 대상 연구가 훨씬 많았고 남녀 모두를 대상으로 한 연구, 연령층 중에서 성인, 대학생을 대상으로 한 연구가 많은 것으로 나타났다. 셋째, 양적연구의 경우 도박중독 변인 연구와 상관 및 회귀분석 방법을 활용한 연구가 가장 많았으며, 질적 연구는 중독 및 회복과정을 다룬 연구와 현상학적 분석이 가장 많이 활용되었다. 넷째, 도박 관련 선별척도 중 CPGI 척도를 가장 많이 사용하는 것으로 나타났다. 다섯째, 도박중독 관련 변인을 탐색한 결과, 개인변인 중 우울 및 불안이, 환경변인 중 부모의 도박행동/문제, 도박접근성이, 도박 변인 중 도박동기, 비합리적 도박신념이 가장 많이 분석되었다. 연구결과를 토대로 향후 연구를 위한 제언과 연구의 한계점에 대해 논의하였다.

주요어 : 도박, 도박중독, 연구동향

---

1) 경남과학기술대학교 사회복지학과, 조교수

2) 교신저자 : 원광대학교 복지보건학부, 조교수 (E-mail: pa-euna@hanmail.net)

3) 목포가톨릭대학교 사회복지학과, 조교수

## I. 서론

도박은 역사가 오래된 인간 행위(조광익, 2011) 본질적으로 여러 사람이 모여 일정한 규칙 또는 방법에 따라 즐겁게 노는 놀이로써의 '놀이'로 기능하지만, 돈이나 재물 등을 걸고 주사위, 골패, 마작, 화투 등을 사용하여 서로 내기를 하는 도박의 또 다른 이름인 '노름'의 기능도 가지고 있어(송진아, 2011) 양면적 특성이 있다(국립국어원 표준국어대사전, n.d.). 도박은 놀이를 넘어서서 '돈이나 가치 있는 것을 걸고 더 많은 돈이나 재물을 따기 위해서 결과가 불확실한 사건에 내기를 거는 행위'이다(김미선, 2011). Simon(2014)은 도박이 '우연의 게임(games of chance)'이며, 여기에는 우연(chance)과 보상(prize) 요소가 반드시 있다고 보았다. 도박은 보상이 따르는 특성을 지니고 있기 때문에 다른 놀이에 비해 태생적으로 중독성을 가지고 있다(김영호, 2010; 김미선, 2011 재인용). 도박중독이란 도박 행동에 지나치게 탐닉하여 도박을 하는 본인, 가족 및 대인관계의 갈등과 재정적·사회적·법적 문제가 발생하고 있음에도 불구하고 도박행위를 조절하지 못하고 지속적으로 도박행동을 하는 것을 의미한다(송태민, 진달래, 오영인, 2014; 정학섭, 2011; 한국마사회, 2009).

우리나라에서 도박문제가 사회적으로 표면화 된 시기는 2000년 내국인 출입이 가능한 강원랜드가 개장되면서 부터로 볼 수 있다(조광익, 2011). 강원랜드 개장 이후 도박중독 문제는 사회적으로 이슈가 되었고, 이와 더불어 2006년 불법 사행성 게임인 '바다이야기' 사태가 발생하면서 도박의 심각성에 대한 사회적

우려와 반대여론이 급증하게 되었다. 도박문제의 사회적 이슈화는 국내 합법 사행산업의 운영 확대와 불법 사행산업의 급증이 이뤄낸 결과라 할 수 있다.

우리나라 도박중독 유병률을 추정한 연구에서 CPGI(Canadian Problem Gambling Index; Svetieva & Walder, 2008)척도를 이용하여 조사한 결과에 따르면, 2014년 일반인의 도박중독률은 5.4%로 나타났다(사행산업통합감독위원회, 2014). 우리나라 만 20세 이상 성인 중 약 207만 명 정도가 도박중독자로 추정된다. 특히 도박문제군의 비율은 2010년 1.7%에서 2014년 1.5%로 거의 변화가 없으며(전진아, 2015), 여전히 외국에 비해 높은 수치이다. 최근 유럽국가의 도박중독 유병률을 살펴보면, 스웨덴과 영국, 뉴질랜드는 1.3~2.2% 수준을 보였고, 호주와 캐나다는 4.3~4.6%의 수준을 보였다(사행산업통합감독위원회, 2014). 이러한 결과는 2011년까지 전 세계 도박중독 유병률 연구를 개관한 Williams, Volberg와 Stevens(2012)의 연구와 유사하다.

도박중독의 폐해는 상당히 심각하다. 과도한 도박행동은 개인의 신체 및 정신건강에 부정적인 영향을 미친다. 도박중독자들은 높은 우울, 불안(김교현, 성한기, 이민규, 2004; Grant & Kim, 2002) 및 자살사고(정보영, 2014; Gupta & Derevensky, 2000)를 보이며, 삶의 만족도가 낮은 것으로 나타났다(박정열, 김윤영, 유연옥, 허태균, 2009). Lorains, Cowlishaw와 Thomas(2011)의 연구에서는 도박중독자의 23.1%가 알코올 사용장애, 37.4%가 불안장애, 37.9%가 기분장애 등 다른 중독 및 정신질환 공존 유병율이 높다고 보고하였다. 뿐만 아니

라 도박중독은 도박자금 마련을 위한 절도 및 강도 등 다양한 사회범죄를 증가시키기도 한다(김미선, 2011; 이태원, 2006). 이진국(2008)의 연구결과 도박이용자의 50% 정도가 사기, 절도, 횡령, 타인 카드 무단사용, 카드깡 등과 같은 범죄를 저지르는 것으로 나타났다. 이와 더불어 도박중독의 폐해 중 경제적 위기는 가장 큰 문제로 대두된다. 도박으로 인한 부채 및 파산의 문제로 신용불량자가 되기도 하며, 실직 또는 노숙을 하는 등 사회적 상실을 경험할 확률이 높다(박철호, 2008; Chun, Cho, Chung, & Kim, 2011). 이처럼 도박중독(Frascella, Potenza, Brown, & Chilress, 2010)은 알코올 중독과 같이 특정 대상이나 행동에 대해 통제력을 상실하는 중독성 질환이지만, 알코올 중독자나 약물 중독자보다 치료율이 더 낮은 편이다(Hodgins & el-Guebaly, 2000).

도박중독으로 인한 폐해는 개인에게 국한되지 않으며, 가족 및 사회까지 부정적인 영향을 미친다. 가족문화가 강한 우리나라 상황에서 중독자의 가족들이 경험하는 정신적, 육체적 고통은 말로 표현할 수 없다(전종철, 김세완, 정익중, 조상미, 김선민, 2011). 도박으로 인한 가족 간의 대화 단절, 재정적 어려움 등으로 인해 결국 가족이 해체되기도 한다(이경희, 도승이, 김종남, 인순목, 2011; 이진국, 2008). 한국마사회(2009) 조사결과에 의하면 병적도박자들의 이혼율이 50%가 넘는 것으로 나타났다. 게다가 도박중독으로 인한 사회경제적 비용은 갈수록 증가하고 있다. 전종철 등(2011)은 지난 10년간 도박중독으로 인한 사회경제적 비용의 지속적인 증가 추세를 보고하며, 향후 도박중독 문제로 부담하게 될 사

회경제적 비용이 2050년경 약 361조원에 이를 것으로 추정하였다. 따라서 도박문제는 한 개인의 의지만으로 해결하기 어려우며, 사회적 관심이 필요하다. 중독문제처럼 광범위하고 폐해가 크며 당사자가 문제 해결에 적극적이지 않은 문제는 우선 국가가 문제 해결의 실마리를 푸는 것이 필요하다(하규섭, 2015).

앞서 살펴보았듯이 도박에 대한 시대적·사회적 문제 해결 요구가 커짐에 따라 2007년 ‘사행산업통합감독위원회법’이 제정되었고, 학계에서도 도박중독에 대한 관심이 점차 증가하고 있다. 국내의 도박연구는 도박중독 실태와 심리사회적 특성(권선중, 김교현, 2007; 김교현, 권선중, 2003; 김민경, 2006; 김성봉, 장정임, 2016; 장정임, 현지현, 김성봉, 2015), 도박중독 회복을 위한 대처방안(이영분, 김유순, 2002), 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향(이홍표, 2002, 2003), 도박문제를 가진 청소년의 심리적 특성(김민우, 2004; 이송선, 2000), 도박자와 그 가족들의 삶(김진숙, 이근무, 이혁구, 2011; 이영분, 김유순, 2002) 등의 내용이 다루어져 왔다(양정남, 최은정, 이명호, 소영, 2011).

도박 문제가 개인, 가족, 사회 전반에 걸쳐 나타나고 있으며, 성인 이외에도 아동 및 청소년까지 그 문제가 확산되고 있는 만큼 도박 관련 연구도 다양한 측면을 다룰 필요가 있다. 그러나 현재 국내 도박 관련 연구의 동향을 보고한 연구가 부재하여, 지금까지 주로 누구를 대상(예: 도박중독자, 가족, 일반집단 등)으로 연구가 이루어졌는지, 연구주제가 도박에 대한 개인, 가족, 사회적인 특성을 종합적으로 이해할 수 있을 만큼 다양하게 다루어져 왔는

지 등을 검토하기에는 한계가 있었다. 이에 지금까지 진행된 도박 관련 연구들이 우리사회의 도박문제를 논의할 수 있을 만큼 다차원적인 측면에서 진행되어 왔는가, 향후 어떠한 방향으로 도박연구가 진행되어야 하는가에 대한 면밀한 검토가 필요하다. 따라서 본 연구는 그 동안의 도박관련 국내 연구들을 종합하여 검토하고, 이를 기반으로 향후 연구방향을 제안하여 도박관련 지식의 체계적인 발전에 기여하는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 1988년부터 2016년까지 발표된 학술지와 학위논문, 그 외 학술 발표자료와 연구보고서 등을 중심으로 도박연구 특성을 분석함으로써 국내 연구 동향과 한계를 파악하고, 이를 토대로 앞으로의 도박관련 연구 발전 방향에 대해 제안하고자 한다. 이를 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

**<연구문제 1>** 지금까지 연구된 국내 도박 관련 연구 특성(출판년도, 논문유형, 연구유형, 대상자, 연구주제, 연구방법)은 어떠한가?

**<연구문제 2>** 도박관련 척도 및 변인 연구 동향은 어떠한가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상 및 자료수집

국내 도박 연구경향을 분석하기 위하여 석·박사논문, 학술논문, 학술발표자료 및 연구보고서 등을 수집하였다. 검색엔진은 한국교육학술정보원(KERISS), 한국학술정보(KISS), 누리미디어(DBpia), 교보문고 스콜라, 학술교육

원(eArticle), 학지사 뉴논문(NEWnonmun) 총 6개 사이트이며, '도박, 도박 중독, 사행성 게임'으로 2016년 7월 1일부터 8월 10일까지 자료를 검색하였다. 검색결과, 6개 검색엔진을 통해 출간년도 첫 시점으로 추출된 자료는 1988년 차재호의 '도박의 심리학적 이해'라는 논문으로 이 시기를 시작점으로 하였다. 마지막 시점은 연구자들이 자료를 검색한 시작일(2016년 7월 1일) 이전인 2016년 6월 30일까지 발간된 논문을 수집대상으로 하였다. 따라서 본 연구에서 수집한 논문의 발행 연도는 1988년부터 2016년 6월 30일까지이며, 407편이다. 수집 자료 중 중복된 논문 37편, 학술발표자료 중 내용이 불충분한 자료 11편, 본 연구주제에 적합하지 않은 논문 24편을 제외한 결과, 총 335편이 분석대상으로 선정되었다.

### 2. 분석 방법 및 절차

논문 분석은 2016년 8월 20일부터 2017년 3월 31일까지 정신보건사회복지와 중독분야 전공 교수 3명이 참여하였다. 본 연구는 인터넷 중독의 연구동향을 분석한 박승민, 김창대와 천명재(2005), 장재홍과 김광현(2009)의 분석방법을 참고하여 기본 분석지침을 마련하였고, 평정과정에서 모호하거나 변경이 필요한 경우 분석자 간 합의를 통해 범주와 코딩방법을 수정해나갔다. 각 단계별 분석 과정은 다음과 같다. 첫 번째 단계에서 분석자들은 수집된 자료가 '도박'에 관한 연구인지를 확인하였다. 이 과정에서 도박에 관한 주제가 아닌 경우 분석에서 제외하였다. 두 번째 단계에서 각 논문들의 초록과 세부내용을 살펴보면서 분석

표 1. 도박중독 연구 분석단위

| 단위        | 항목                                                                                                                                                           |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 연구<br>특성  | 출판년도<br>논문유형: 학위논문, 학술지, 학술발표 및 연구보고서<br>연구유형: 문헌연구, 양적연구, 질적연구, 양질혼합연구                                                                                      |
| 대상자<br>특성 | 대상유형: 일반인, 일반인 중 도박경험자, 고위험군, 중독자, 중독자 가족, 카지노종사자, 전문<br>가, 기타(대상자 혼합)<br>성별: 남, 여, 남녀혼합<br>연령: 초등, 중고등, 대학생, 성인, 기타(대상자 혼합)                                 |
| 연구<br>주제  | 양적: 실태 및 인식, 집단비교, 관련 변인, 진단 및 척도개발, 실험연구, 모형, 프로그램효과성<br>질적: 실태 및 인식, 도박경험 및 문제, 관련 변인, 중독 및 회복과정, 재발, 진단 및 척도개<br>발, 모형연구, 프로그램 효과성, 정책, 가족 및 공동의존, 상담자 경험 |
| 연구<br>방법  | 양적: 기초/변량분석, 상관/회귀분석, 요인분석, 구조방정식모형/경로분석, 군집분석, 판별분석,<br>비모수분석, 기타<br>질적: 현상학, 근거이론, 사례연구, 포커스면담(FGI), 심층면담, 생애사연구, 델파이, Q방법론,<br>기타(내용분석 등)                 |
| 도박<br>척도  | 도박중독(CPGI, SOGS, NODS, DSM, 기타), 도박행동(K-GBS, 도박빈도)                                                                                                           |
| 변인<br>유형  | 개인변인, 사회환경변인, 도박 관련변인, 인구사회학적 변인                                                                                                                             |

범주에 충분한 정보가 제시되지 않은 논문, 중복된 논문을 제외하였다. 또한 세 명의 분석자가 표 1의 분류범주와 코딩방법에 따라 코딩한 후, 추가할 범주를 포함시키고 부적절한 범주는 제외하며 분류 범주의 조정이 필요한 경우 논의를 하며 재검토하였다. 세 번째 단계에서는 분석지침에 따라 평정한 자료의 일치여부를 확인한 후 최종 결과를 도출하였다.

한편 최종 선정된 논문을 내용분석 한 결과, 분석단위를 일관되게 적용할 수 없는 사례가 발생하였다. 즉 335편 중 1편의 연구에서 2~3개 유형의 주제로 세분화되어 연구대

상, 방법, 내용이 다른 연구가 11편, 양질혼합 연구로 연구대상과 분석방법 등이 다른 연구가 4편으로 확인되었으며, 다음과 같은 방식으로 분석하였다. 첫째, 선정된 335편을 대상으로 분석단위 중 연구특성(출판년도, 논문유형, 연구유형)에 대해 빈도 분석하였다. 두 번째, 분석단위 중 대상자 특성, 연구주제, 연구방법, 도박 척도, 변인은 문헌연구 66편을 제외한 후 269편에서 1편당 2-3개 유형의 주제로 연구되거나 양질혼합연구의 경우 이를 분할하여 빈도 분석하였다( $N = 289$ ). 즉 분석단위에 따라 총계( $N$ )가 다르다는 점을 밝힌다.

### III. 결과 및 해석

#### 1. 연구 특성

연구 특성은 출판년도별 논문 및 연구유형을 분석하였으며 표 2와 표 3에 제시하였다. 분석대상 자료는 1988년부터 2016년 6월까지 총 28년 동안 진행된 연구를 대상으로 하였다. 자료 분류시기를 정함에 있어 합법도박이 확대된 시기(1922년 경마, 1947 복권, 1994년 경

륜, 2000년 카지노, 2001년 체육진흥투표권 토토, 2002년 경정, 2011년 소싸움), 2006년 불법 사행성게임인 바다이야기 사건, 2007년 사행산업통합감독위원회법 제정, 2012년 사행산업통합감독위원회법 개정을 통해 한국도박문제관리센터 설립 등 중요한 사회 및 정책적 변화 시기를 고려하여 5년 단위로 급간을 정했다. 즉 출판년도 분석단위는 1988년 이후 5년 단위로 구분하여 분석하였다. 출판년도별 연구 비율을 분석한 결과 2013년에서 2016년까지의

표 2. 출판년도별 논문유형

| 연도        | 논문유형     |           |          | 총계        |
|-----------|----------|-----------|----------|-----------|
|           | 학위       | 학술지       | 학술발표 등   |           |
| 1988-1992 | 0        | 2         | 0        | 2(0.6)    |
| 1993-1997 | 0        | 2         | 1        | 3(0.9)    |
| 1998-2002 | 4        | 8         | 0        | 12(3.6)   |
| 2003-2007 | 14       | 46        | 4        | 64(19.1)  |
| 2008-2012 | 26       | 86        | 12       | 124(37.0) |
| 2013-2016 | 37       | 70        | 23       | 130(38.8) |
| 총계        | 81(24.2) | 214(63.9) | 40(11.9) | 335(100)  |

표 3. 출판년도별 연구유형

| 연도        | 연구유형     |           |          |        | 총계        |
|-----------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
|           | 문헌       | 양적        | 질적       | 양질혼합   |           |
| 1988-1992 | 0        | 2         | 0        | 0      | 2(0.6)    |
| 1993-1997 | 0        | 3         | 0        | 0      | 3(0.9)    |
| 1998-2002 | 6        | 6         | 0        | 0      | 12(3.6)   |
| 2003-2007 | 12       | 49        | 1        | 2      | 64(19.1)  |
| 2008-2012 | 34       | 76        | 9        | 5      | 124(37.0) |
| 2013-2016 | 14       | 88        | 27       | 1      | 130(38.8) |
| 총계        | 66(19.7) | 225(67.2) | 37(11.0) | 7(2.1) | 335(100)  |

연구수가 전체 연구 중 38.8%(130편)를 차지하였고, 2008-2012년(37.0%, 124편), 2003-2007년(19.1%, 64편), 1998-2002년(3.6%, 12편), 1993-1997년(0.9%, 3편), 1988-1992(0.6%, 2편) 순이었다. 논문유형으로는 학술지가 63.9%로 가장 많았으며, 학위논문(24.2%), 학술발표 및 연구보고서(11.9%) 순으로 나타났다. 출판년도별 논문유형 동향을 살펴볼 때, 2003년 이후 급격히 증가하는 양상을 보였다.

다음으로 출판년도별 연구유형 동향을 살펴보면, 양적연구가 가장 많았고(67.2%, 225편), 2003년-2007년에 급격히 증가한 양상을 보였다. 그 다음으로 문헌연구(19.7%, 66편), 질적연구(11.0%, 37편), 양질혼합연구(2.1%, 7편) 순이었다. 질적연구의 경우 2003-2007년 이후 1편이었으나, 2008년 이후 급격히 증가하는 양상을 보이고 있다. 여전히 양적 연구방법을 적용한 연구가 가장 큰 비중을 차지하지만, 2003년 이후 질적 연구 및 양질혼합연구 비율이 증가하는 양상을 보였다

## 2. 연구대상자 특징

표 4에서 연구대상자 특징을 살펴보면 일반인을 대상으로 한 연구가 가장 많았다(38.1%). 그 다음으로 일반인 중 도박경험자(22.5%), 중독자(16.0%), 기타-대상자혼합(13.1%), 중독자가족(4.8%), 고위험군(2.8%), 전문가(1.7%), 카지노 종사자(1.0%) 순이었다.

성별은 남녀 모두를 대상으로 한 연구가 75.4%로 가장 많았으며, 남성(10.7%), 여성(2.8%) 순으로 나타났다. 도박중독의 경우 여성보다 남성의 유병율이 높은 편이다. 사행산

표 4. 연구대상자 특징

|     | 구분             | n(%)      | 총계           |
|-----|----------------|-----------|--------------|
| 대상자 | 일반인            | 110(38.1) | 289<br>(100) |
|     | 일반인 중 도박경험자    | 65(22.5)  |              |
|     | 고위험군           | 8(2.8)    |              |
|     | 중독자            | 46(16.0)  |              |
|     | 중독자 가족         | 14(4.8)   |              |
|     | 카지노종사자         | 3(1.0)    |              |
|     | 전문가            | 5(1.7)    |              |
|     | 기타<br>(대상자 혼합) | 38(13.1)  |              |
| 성별  | 남성             | 31(10.7)  | 289<br>(100) |
|     | 여성             | 8(2.8)    |              |
|     | 남녀혼합           | 218(75.4) |              |
|     | 제시안함           | 32(11.1)  |              |
| 연령  | 초등학생           | 6(2.1)    | 289<br>(100) |
|     | 중고등학생          | 26(9.0)   |              |
|     | 대학생            | 60(20.8)  |              |
|     | 성인             | 170(58.8) |              |
|     | 기타<br>(대상자 혼합) | 7(2.4)    |              |
|     | 제시안함           | 20(6.9)   |              |

업통합감독위원회(2014)의 사행산업이용실태조사 결과에 따르면 남자의 유병율은 8.9%로 여자의 유병률 2.0%보다 약 4.5배 높게 나타났다. 이와 마찬가지로 본 연구에서도 성별 특성을 분석해 본 결과, 남성 대상 연구가 여성 대상 연구보다 약 4.5배정도 많은 것으로 나타났다. 연령의 경우 성인을 대상으로 한 연구가 58.8%로 가장 많았으며, 대학생(20.8%), 중·고등학생(9.0%), 기타-대상자혼합(2.4%), 초등학생(2.1%) 순으로 나타났다. 도박은 20세

이상 성인이 카지노 등에 출입이 가능하기 때문에 청소년에 비해 접근성이 높다는 측면에서 주요 연구대상이 되었던 것으로 판단된다. 그러나 최근 중·고등학생 및 초등학생들이 인터넷, 스마트폰을 통해 사행성 게임에 쉽게 접근 가능하다는 점에서 청소년 대상 연구가 점점 확대되는 것으로 보인다.

### 3. 연구유형별 내용 및 분석방법

표 5에서 연구유형별 내용을 살펴보면, 양적연구의 경우 도박중독 관련 변인을 살펴본 연구가 52.7%로 가장 많았다. 그 다음으로 도박 중독 실태 및 인식(13.9%), 도박유형별 집단비교(11.0%), 진단 및 척도개발(9.4%), 실험연구(6.9%), 프로그램 효과성(4.1%), 모형(2.0%) 순으로 나타났다. 질적연구의 경우 중독 및 회복과정 연구(31.8%)가 가장 많았으며, 도박 경험 및 문제(22.8%), 가족 및 공동의존(9.1%),

표 5. 연구유형별 연구내용

| 연구 내용      | 양적           | 질적           |
|------------|--------------|--------------|
|            | 연구방법<br>n(%) | 연구방법<br>n(%) |
| 실태 및 인식    | 34(13.9)     | 2(4.5)       |
| 도박경험 및 문제  | -            | 10(22.8)     |
| 집단비교       | 27(11.0)     | -            |
| 도박중독 관련 변인 | 129(52.7)    | 5(11.4)      |
| 중독 및 회복과정  | -            | 14(31.8)     |
| 재발         | -            | 2(4.5)       |
| 진단 및 척도개발  | 23(9.4)      | 1(2.3)       |
| 실험연구       | 17(6.9)      | -            |
| 모형         | 5(2.0)       | 2(4.5)       |
| 프로그램 효과성   | 10(4.1)      | 1(2.3)       |
| 정책         | -            | 2(4.5)       |
| 가족 및 공동의존  | -            | 4(9.1)       |
| 상담자 경험     | -            | 1(2.3)       |
| 총계         | 245(100.0)   | 44(100.0)    |

표 6. 연구유형별 연구방법

| 양적연구방법   |           | 질적연구방법 |          |
|----------|-----------|--------|----------|
| 구분       | n(%)      | 구분     | n(%)     |
| 기초/변량    | 80(32.7)  | 현상학    | 13(29.6) |
| 상관/회귀    | 114(46.5) | 근거이론   | 5(11.4)  |
| 요인       | 18(7.3)   | 사례연구   | 6(13.6)  |
| 구조방정식/경로 | 25(10.2)  | FGI    | 3(6.8)   |
| 군집       | 3(1.2)    | 심층면담   | 6(13.6)  |
| 판별       | 1(0.4)    | 생애사연구  | 2(4.5)   |
| 비모수      | 2(0.8)    | 텔파이    | 3(6.8)   |
| 기타       | 2(0.8)    | Q방법론   | 1(2.3)   |
|          |           | 기타     | 5(11.4)  |
| 총계       | 245(100)  | 총계     | 44(100)  |

실태 및 인식, 재발, 모형, 정책 등을 다룬 연구(각 4.5%), 프로그램 효과성, 진단 및 척도개발, 상담자 경험(각 2.3%) 순이었다.

표 6에서 연구유형별 분석방법을 살펴보면, 양적연구의 경우 상관 및 회귀분석(46.5%)이 가장 많았다. 그 다음으로 기초/변량분석(32.7%), 구조방정식/경로분석(10.2%), 요인분석(7.3%), 군집분석(1.2%), 판별분석(0.4%), 비모수분석(0.8%) 순으로 나타났다. 질적연구의 경우 현상학(29.6%)이 가장 많았다. 그 다음으로 사례연구 및 심층면담(각 13.6%), 근거이론(11.4%), 델파이 및 FGI(각 6.8%), 생애사연구(4.5%), Q방법론(2.3%) 순이었다.

#### 4. 도박 관련 척도 및 변인

##### 도박 관련 척도

도박중독에 대한 DSM-5의 공식 진단명은 도박장애(gambling disorder)이다. 도박중독에 관한 DSM의 진단명 변화 및 학자들 간의 정의 차이로 인해 그동안 다양한 용어로 명명되어 왔다. 예를 들어 강박도박, 병적도박, 문제도박, 위험도박, 도박장애, 과도한 도박 등이다(강성군, 김교현, 이민규, 임지향, 2010). 또한 도박중독 유병율을 추정하기 위해 개발된 척도의 경우 도박중독 심각도를 분류하는 명칭이 각기 다르다. 예를 들어 KCPGI는 비문제군, 저위험도박군, 중위험도박군, 문제도박군으로, KNODS는 저위험도박, 위험도박, 문제도박, 병적도박으로 분류하고 있다. 이에 따라 국내 연구의 경우 동일한 도박중독 척도를 활용하면서도 종속 변인명을 도박행동, 문제도박, 도박문제, 도박심각도, 도박중독경향성 등

연구마다 상이한 명칭을 사용하고 있었다. 이처럼 다양한 명칭으로 인한 혼동을 최소화하고 도박행동 또는 도박중독을 종속변인으로 연구한 경향을 분석하기 위해 척도를 중심으로 연구경향을 분석하였다. 본 연구에서 주로 관심을 갖는 종속변인 분석대상은 도박중독 또는 도박행동으로, 도박 관련 종속변인으로 도박의도, 도박충동, 도박태도 및 신념, 도박동기, 비합리적 도박신념에 영향을 미치는 요인연구에서 추출된 데이터는 ‘도박 관련 척도’ 분석 시 제외하였다. 즉 종속변인으로 도박중독 또는 도박행동 측정 시 사용한 척도 유형을 분석하기 위해 양적연구 중 도박 관련 변인연구 및 모형연구에서 데이터를 추출하여 분석하였고 그 결과는 표 7과 같다.

도박 중독을 측정하기 위해 사용한 척도는 CPGI(Canadian Problem Gambling Index)가 53.4%로 가장 많이 사용되는 것으로 나타났으며, 그 다음으로 SOGS(South Oaks Gambling Screen-Revised Adolescent Scale)가 15.0%, NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems) 11.0%, DSM-IV 진단기준에 맞춰 개발된 척도 9.6% 순으로 사용되었다. 강성군 등(2010)이 도박중독 측정과 관련하여 대표적으로 사용되고 있는 KNODS, KCPGI, KSOGS를 비교한 결과, 도박행동과 관련된 변인들과 가장 높은 상관을 보이는 척도는 KCPGI로 도박행동을 잘 예측한다고 보고하였다. 도박행동의 경우 도박유형별 도박빈도를 측정하여 분석한 연구가 73.3%로 가장 많았으며, 그 다음으로 K-GBS(Korean Gambling Behavior Screen; 사행산업통합감독위원회, 2011)를 26.7% 정도 사용하는 것으로 나타났다.

표 7. 도박 관련 척도

| 구분   | 척도     | 저자(년도)                   | 유형         | n  | %    |      |
|------|--------|--------------------------|------------|----|------|------|
| 도박중독 | CPGI   | Ferris & Wynne<br>(2001) | CPGI       | 11 | 15.1 | 53.4 |
|      |        |                          | KCPGI      | 19 | 26.0 |      |
|      |        |                          | PGSI       | 9  | 12.3 |      |
|      | SOGS   | Lesieur & Lume<br>(1987) | SOGS       | 3  | 4.1  | 15.0 |
|      |        |                          | KSOGS      | 6  | 8.2  |      |
|      |        |                          | SOGS-RA    | 2  | 2.7  |      |
|      | NODS   | NORC(1999)               | NODS       | 1  | 1.4  | 11.0 |
|      |        |                          | KNODS      | 7  | 9.6  |      |
|      | DSM-IV | 이홍표(2003)                | KMAGS-DSM  | 5  | 6.8  | 9.6  |
|      |        | Fisher(2000)             | DSM-IVMR-J | 1  | 1.4  |      |
|      |        | APA(1994)                | DSM-IV     | 1  | 1.4  |      |
|      | 기타     | GA                       | GA중독       | 1  | 1.4  | 11.0 |
|      |        | Kim et al(2001)          | GSAS       | 1  | 1.4  |      |
|      |        | 이홍표(2002)                | 도박심각도      | 6  | 8.2  |      |
| 도박행동 | K-GBS  | 사행산업통합<br>감독위원회(2011)    | KGBS       | 4  | 26.7 |      |
|      | 도박빈도   | -                        | 도박빈도       | 11 | 73.3 |      |

주. 연구에 2개 이상의 척도를 사용한 경우 누계되었음

#### 도박중독에 영향을 미치는 관련 변인

도박 중독과 관련이 있는 변인들을 연구에 포함시키고 이를 양적 방법으로 분석한 연구만을 분석 대상으로 포함시켰다. 도박행동 시작, 발달과 유지에는 개인의 생리 및 심리적 요인 이외에도 학습 및 환경 요인 등 다체계 요인들이 영향을 미친다(Hardoon & Derevensky, 2002). 본 연구에서는 도박중독 관련변인을 개인, 가족 및 사회환경, 도박관련 변인 및 인구 사회학적 변인 등 3개의 영역으로 분류하여 분석하였다. 이를 통해 기존 선행연구가 각 체계별로 어느 변인을 주로 분석하였는지 그

경향을 살펴보고자 하였다. 본 연구의 빈도수는 기존 연구가 도박중독에 영향을 미치는 예측 변인으로 어느 변인을 주목해왔는지를 가늠해보는 데 있다. 즉 메타분석을 통해 효과 크기를 검증한 것이 아니므로 빈도수가 많다고 도박중독을 예측하는 주요 변인이라고 해석할 수 없다.

먼저, 개인변인의 경우 크게 성격, 정서, 인지, 태도, 자아, 정신건강과 관련된 변인으로 추출하였고 그 결과는 표 8에 제시하였다. 가장 많이 연구된 변인은 우울 및 불안변인(12.0%)이었으며, 음주(9.7%), 충동성 및 스트레

표 8. 개인변인

| 변인                                                                                  | n   | %    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
| 행동활성화/억제체계(BAS/BIS)                                                                 | 2   | 1.8  |
| 위험감수/회피                                                                             | 8   | 7.1  |
| 다혈질                                                                                 | 3   | 2.7  |
| 자극추구                                                                                | 3   | 2.7  |
| 보상-처벌 민감                                                                            | 1   | 0.9  |
| 충동성                                                                                 | 10  | 8.8  |
| 대처방식(정서, 문제, 주도)                                                                    | 3   | 2.7  |
| 만족                                                                                  | 2   | 1.8  |
| 사회적응                                                                                | 2   | 1.8  |
| 신체질환                                                                                | 1   | 0.9  |
| 인지(인지재평가 2, 초기부적응도식 1)                                                              | 3   | 2.7  |
| 자기조절                                                                                | 2   | 1.8  |
| 자기통제                                                                                | 3   | 2.7  |
| 과제완수                                                                                | 2   | 1.8  |
| 자기중심성                                                                               | 2   | 1.8  |
| 자기효능감                                                                               | 2   | 1.8  |
| 자아존중감                                                                               | 5   | 4.4  |
| 자아탄력성                                                                               | 1   | 0.9  |
| 주도적 인생태도                                                                            | 2   | 1.8  |
| 스트레스                                                                                | 10  | 8.8  |
| 우울, 불안                                                                              | 14  | 12.0 |
| 음주                                                                                  | 11  | 9.7  |
| 흡연                                                                                  | 7   | 6.2  |
| 약물                                                                                  | 2   | 1.8  |
| 기타(갈망, 개인성격인지요인, 라이프스타일, 단순과제, 비효율적의사결정, 타인에 대한 불신, 삶의 의미, 부정서성, 로르샤하 심리검사, 정신건강기타) | 12  | 10.6 |
| 총계                                                                                  | 113 | 100  |

주. 연구에 2개 이상의 변인이 사용된 경우 각 변인에서 누계

스(각 8.8%), 위험감수/회피(7.1%), 흡연(6.2%) 등이었다. 이 외에 자아 관련 변인인 자기조절, 자기통제, 자기중심성, 자기효능감, 자아존중감, 자아탄력성 등의 변인들이 세분화되어 조사되었다.

두 번째, 도박중독에 영향을 미치는 가족 및 사회환경 변인을 살펴보고 그 결과는 표 9와 같다. 가족관련 변인의 경우 부모의 도박행동 및 문제(21.0%), 학대(15.7%)가 가장 많은 빈도를 보였다. 환경변인의 경우 도박접근성

표 9. 가족 및 사회환경적 변인

|                  | 변인        | n | %    | 총           |
|------------------|-----------|---|------|-------------|
| 가<br>족           | 도박가족력     | 2 | 10.5 | 19<br>(100) |
|                  | 부모 도박태도   | 1 | 5.3  |             |
|                  | 부모도박행동/문제 | 4 | 21.0 |             |
|                  | 부모 감독     | 1 | 5.3  |             |
|                  | 가족건강성     | 2 | 10.5 |             |
|                  | 응집력       | 1 | 5.3  |             |
|                  | 가족관계      | 2 | 10.5 |             |
|                  | 정서적 유대    | 1 | 5.3  |             |
|                  | 가족만족      | 1 | 5.3  |             |
|                  | 갈등        | 1 | 5.3  |             |
| 사<br>회<br>환<br>경 | 학대        | 3 | 15.7 | 17<br>(100) |
|                  | 친구 도박행동   | 2 | 11.8 |             |
|                  | 주변인 도박행동  | 3 | 17.6 |             |
|                  | 주변 압력     | 1 | 5.9  |             |
|                  | 도박접근성     | 5 | 29.4 |             |
|                  | 사회적지지     | 3 | 17.6 |             |
|                  | 성장기도박노출   | 1 | 5.9  |             |
|                  | 문화적응      | 1 | 5.9  |             |
|                  | 사행성 유발요인  | 1 | 5.9  |             |
|                  |           |   |      |             |

주. 연구에 2개 이상의 변인이 사용된 경우 각 변인에서 누계

(29.4%), 주변인의 도박행동 및 사회적 지지(각 17.6%), 친구 도박행동(11.8%) 순으로 나타났다. 이러한 변인의 특성을 살펴보면, 사회환경 변인 중 중요한 타인의 도박행동, 그들과의 긍정/부정적 관계 특성과의 관련성을 주로 탐색하고 있었다.

세 번째, 표 10에서 도박 관련변인 및 인구 사회학적 변인을 살펴보면, 도박 관련 변인 중 도박동기(31.8%), 비합리적 도박신념(30.3%) 이 가장 많이 연구되었다. 그 다음으로 도박

행위(사용시간, 횟수, 금액, 도박문제) 15.2%, 도박태도 9.1% 순으로 나타났다. 인구사회학적 변인으로 성별 및 연령(각 24.6%)이 가장 많이 연구되었고, 이외 경제변인(13.8%), 교육 수준(10.8%) 순으로 나타났다.

#### IV. 논의 및 결론

본 연구는 도박에 대한 국내 연구동향을 조사하여 연구의 현 상황과 향후 연구 방향을 제시하고자 하였다. 이를 위해 국내 논문 검색엔진 6개에 도박 관련 주요어를 활용하여 1988년부터 2016년 6월 30일까지의 자료를 수집하였다. 수집된 자료를 선별 기준에 따라 추출한 결과, 분석 자료는 총 335편이었다. 분석 자료는 연구 특성, 대상자 특성, 연구유형별 연구 내용 및 방법, 도박중독 척도 및 관련 변인 등에 대해 분석하였다. 연구결과를 토대로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 연구 특성 중 도박에 관한 연구동향을 살펴보면 2003년 이후 급격히 증가하였고, 학술지(63.9%)를 통해 주로 발표되었다. 2002년 이전에는 10편 전후였으나, 2003-2007년에는 64편으로 급증하였고 2008-2012년은 124편으로 이전 보다 2배 이상 증가하였다. 각 급간 중 2013-2016년까지의 연구 수가 38.8%(130편)로 가장 많았다. 국내 도박 연구가 급격히 증가한 배경에는 사회문화적 환경 변화와 맞물려 있다. 즉 우리나라의 사행산업은 1922년 경마 이후 2000년 이후에 급격히 확대된다. 즉 2000년에 내국인 출입이 가능한 강원랜드가 개장되고, 2011년 체육진흥투표권, 2012년

표 10. 도박 관련 및 인구사회학적 변인

|                            | 변인                     | n  | %    | 총           |
|----------------------------|------------------------|----|------|-------------|
| 도<br>박<br>관<br>련           | 도박동기                   | 21 | 31.8 | 66<br>(100) |
|                            | 시작연령                   | 5  | 7.6  |             |
|                            | 비합리적 도박신념              | 20 | 30.3 |             |
|                            | 도박지식                   | 1  | 1.5  |             |
|                            | 도박태도                   | 6  | 9.1  |             |
|                            | 도박행위(시간, 횟수, 금액, 도박문제) | 10 | 15.2 |             |
|                            | 기타(관여도, 카지노속성, 도박열정)   | 3  | 4.5  |             |
| 인<br>구<br>사<br>회<br>학<br>적 | 성별                     | 16 | 24.6 | 65<br>(100) |
|                            | 연령                     | 16 | 24.6 |             |
|                            | 교육수준                   | 7  | 10.8 |             |
|                            | 경제 변인                  | 9  | 13.8 |             |
|                            | 거주상태                   | 4  | 6.2  |             |
|                            | 결혼                     | 3  | 4.6  |             |
|                            | 직업                     | 3  | 4.6  |             |
|                            | 종교                     | 3  | 4.6  |             |
|                            | 기타(성적, 부학력, 병역)        | 4  | 6.2  |             |

주. 연구에 2개 이상의 변인이 사용된 경우 각 변인에서 누계

경정까지 연달아 합법도박이 확대되었으며 2011년까지 총 7종의 사행산업이 합법화되었다(조광익, 2011). 이와 함께 합법과 불법 사행산업 매출액이 꾸준히 증가하였고(전종설 등, 2011), 2006년 바다이야기를 기점으로 불법 사행성 게임의 중독성과 그 폐해가 사회문제로 부각되기 시작했다. 특히 우리나라의 도박중독 유병율은 외국에 비해 높은 유병율을 보이고 있어(사행산업통합감독위원회, 2014), 중독 예방과 폐해 감소를 위한 보건정책이 강조되고 있는 추세다. 2007년 사행산업통합감독위원회가 출범된 이후 실태조사 및 연구 사업이 확대되고 있어 향후 도박 연구가 확대될 것으로 예상된다. 이처럼 도박과 관련된 사회문화적 변화가 도박 연구의 양적 확대를 추동시켜왔다고 사료된다. 향후에는 도박 연구의 양적 확대에 그치지 않고 연구대상, 연구방법, 다학제간 연구 등 연구의 질적 성장을 꾀할 필요가 있다.

둘째, 연구대상자 특징을 분석한 결과 일반인 대상 연구(38.1%)가 도박경험자(22.5%), 중독자(16.0%), 중독자 가족(4.8%) 등에 비해 훨씬 많이 이루어졌다. 또한 성별로 비교해본 결과 남녀 모두를 포함한 연구(75.4%), 남성(10.7%), 여성(2.8%) 순으로 나타났다. 연령층 중에서 성인(58.8%)이 주로 연구되어진 반면에 대학생(20.8%)과 아동청소년 대상(11.1%) 연구는 상대적으로 낮은 비율을 보였다.

도박중독의 폐해 중 가장 큰 부분은 가족에 미치는 부정적인 영향이다. 그럼에도 불구하고 도박중독자 가족을 대상으로 한 연구가 활발히 이루어지지 않고 있다. 도박중독이 가족에게 미치는 영향은 다른 종류의 중독에 비하

여 특징적이다(이경희, 2012). 알코올 중독자의 가족에 비해 도박중독자 가족을 도울 때 가장 큰 차이는 경제적 문제를 다루어야 한다는 점이며, 도박은 간헐적인 보상을 주기 때문에 환자나 가족의 부인(denial) 현상이 강할 수 있다. 도박중독자의 가족은 중독자로부터 심각한 영향을 받기도 하지만, 도박중독자가 도박을 중단하고 회복하는 과정에서 중요한 체계로 기능한다(김성재, 강향숙, 신행호, 이주영, 2012). 이에 도박중독자 가족의 심리사회적 어려움과 가족 특성에 대한 연구, 프로그램 개발 및 효과성 연구 등 보다 다차원적인 연구가 필요하다. 이를 토대로 가족에 대한 구체적인 개입전략과 방법을 제시함으로써 가족이 회복자원으로 기능할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

한편, 연구대상자 연령 측면에서 살펴봤을 때 청소년을 대상으로 한 연구가 성인에 비해 상대적으로 미흡하다. Winters, Stinchfield, Batzer와 Anderson(2002)은 도박경험과 도박문제를 가진 청소년들을 대상으로 중단연구를 한 결과, 성인기까지 도박 문제가 계속 이어지는 것으로 나타났다. 이민규, 김교현과 김정남(2003)의 연구에서도 문제성 및 병적 도박자의 약 70%가 20세 이전에 도박을 시작했다고 보고하고 있다. 뿐만 아니라 사행산업통합감독위원회와 한국도박문제관리센터(2015) 조사 결과, 17개 시도에 재학 중인 중·고등학생의 도박문제 문제군 비율이 1.1%(약 3만명)로 나타났다. 이른 나이에 도박을 시작한 청소년일수록 학업, 또래 갈등, 가족갈등, 경제적 및 법적 문제 등에 연루되어 생애주기에 달성해야 할 발달과업을 적절히 수행하지 못할

가능성이 높으며, 우울, 불안, 자살 등의 정신건강 문제가 심각한 것으로 보고되고 있다(Derevensky & Gupta, 2013). 최근 게임과 유사한 불법도박이 확산되고 있는데 인터넷게임에 몰입된 청소년일수록 현실 자아정체감이 낮고(양선영, 한유진, 2008), 성인에 비해 도박이 자신의 삶에 어떠한 영향을 미칠지 객관적으로 판단하기 쉽지 않기 때문에(류황진, 최이순, 장효강, 김정은, 2012) 아동, 청소년 보호를 위한 정책이 강화되어야 한다. 근거에 기반한 예방정책 수립을 위해서는 아동 청소년기 도박문제에 대한 연구들이 보다 활발히 이루어져야 한다. 특히 도박행위를 촉발시키는 사회문화적 환경 변화는 인간의 생애주기 또는 발달시기별 행동양상과 그 영향이 다를 수 있다. 따라서 성인 중심의 연구에서 벗어나 아동·청소년, 노인 등 다양한 생애주기를 고려한 연구가 이루어져야 한다.

셋째, 연구유형에서 양적연구(67.2%)가 주로 이루어졌으며, 문헌 연구(19.7%), 질적연구(11.0%), 양질혼합 연구(2.1%)는 상대적으로 낮은 비율을 보였다. 이러한 연구동향은 외국의 연구결과와 유사하였다. Blinn-Pike, Worthy와 Johnman(2010)은 1985년부터 2010년까지의 청소년 도박에 관한 연구 137편을 분석한 결과 양적연구(75%)가 압도적으로 다수를 차지하는 반면에 질적연구는 5.8% 정도로 저조하여 국내 연구처럼 질적연구가 활발히 연구되지 않았다. 양적연구는 도박에 대한 대상자별 실태와 특성을 이해하고 관련 변인을 탐색하는 데 많은 기여를 했다. 그러나 이러한 양적연구는 도박과 관련하여 개인의 고유한 경험을 반영하는 데는 한계가 있기 때문에 질적연구를 통

해 이를 보완할 필요가 있다. 질적연구는 도박 문제를 경험하는 주체자로서 중독자의 경험을 이해하고 접근함으로써, 개인의 주관적 경험과 독특성을 반영하기에 유리하다. 연구대상자의 발달시기에 따라 사회문화적 양상이 개인의 행동과 어떻게 상호작용하며 그 양상이 변화하는지를 면밀히 살펴볼 수 있다. 따라서 향후에는 양적연구와 질적연구의 균형을 통해 도박중독에 대한 객관적 지표와 주관적 경험을 통합함으로써 실제적인 지식체계를 구축해 나가는 것이 필요하다.

연구 유형별 연구내용 중 양적연구의 경우 도박중독에 영향을 미치는 변인을 분석한 연구(52.7%)가, 질적연구에서는 중독 및 회복과정을 분석한 연구(31.8%)가 가장 많이 다뤄졌다. 분석방법으로는 양적연구의 경우 상관 및 회귀분석(46.5%)이 가장 많았으며, 질적연구의 경우 현상학(29.6%) 분석방법이 가장 많이 활용되었다. 반면에 프로그램 효과성 연구 및 모형 개발 연구 등은 상대적으로 연구 비율이 낮았다. 이는 청소년 도박 연구동향을 분석한 Blinn-Pike 등(2010)이 주로 실태 중심의 기술적이고, 비이론적 연구가 이루어졌다고 보고한 결과와 유사하다. 이와 달리 병적도박의 심리 사회적 치료 연구 9편을 분석한 Legerwood와 Petry(2005)는 병적도박 치료를 위해 프로그램 개발과 함께 보다 효과적인 치료가 무엇인지에 대한 경험적 연구를 확장해야한다고 지적하고 있다. 향후에는 예방과 치료 및 재활프로그램 개발 이외에도 프로그램 효과성 연구가 활성화될 필요가 있다.

넷째, 도박중독 측정척도는 CPGI(53.4%)가 가장 많이 활용되고 있었다. 이는 강성균 등

(2010)의 연구에서 KNODS, KCPGI, KSOGS 척도를 비교한 결과 KCPGI가 가장 적절한 심리 측정 특성을 보인다고 보고한 결과를 비추어 볼 때, 국내 연구가 검증된 척도를 활용하고 있음을 알 수 있었다. 이처럼 검증된 척도를 활용하는 것은 적합하다고 볼 수 있다. 그러나 CPGI는 캐나다에서 일반인을 대상으로 도박중독 유병률을 조사하기 위해 개발된 문제도박 척도이다. 국내판 CPGI 척도 연구(강성균 등, 2010; 김아영, 차정은, 권선중, 이순목, 2011)도 대학생과 도박중독자, 카지노 이용자 등 성인을 대상으로 분석한 결과여서 CPGI 척도가 과연 청소년에게 적합한지, 성인 남성보다 낮은 유병율을 보이는 여성과 노인에게도 적용 가능한 척도인지는 지속적인 검증이 필요하다. 특히 국내 청소년 도박 연구를 살펴보면 도박행동을 측정하기 위해 도박유형별 빈도를 측정한 연구가 대부분이며(권선중, 김교헌, 최지옥, 2006; 김영경, 2013; 김현주, 2009; 남전아, 2009; 박현숙, 정선영, 2011; 양정남, 최은정, 김화선, 2011; 이해경, 임동훈, 김혜원, 2014), 척도를 활용한 연구로는 SOGS-RA척도 활용 연구 2편(김민우, 2004; 장정연, 2011), KCPGI척도 활용 연구 1편(김성봉, 장정임, 2016)에 불과하다. 외국의 경우 청소년용 도박 척도로 SOGS-RA를 주로 활용하고 있으나, 대다수 연구가 타당도 및 신뢰도가 검증되지 않은 척도를 활용하거나 적절한 척도를 사용하지 않고 있다고 보고하고 있어 보다 검증된 척도를 활용할 필요가 있다(Blinn-Pike et al., 2010). 최근 청소년 도박문제 실태조사(사행산업통합감독위원회, 한국도박문제관리센터, 2015)에서 캐나다 청소년 도박척

도(Canadian Adolescent Gambling Inventory, CAGI) 타당화 검증을 통해 청소년 문제도박 수준을 보고하였다. 이처럼 연령에 적합한 척도 개발이 점점 확장되고 있으나, 기존 척도가 연령, 성별 특성을 반영하고 있는지에 대한 검증이 지속적으로 필요하며, 다양한 대상층을 위한 선별도구가 개발되어야 한다.

다섯째, 도박중독에 영향을 미치는 변인으로 개인변인 중 우울 및 불안, 음주 등 정신건강에 관한 변인이, 도박 관련 변인으로 도박동기와 비합리적 도박신념 변인이 주로 탐색되었다. 가족 및 사회환경 변인에서는 부모의 도박행동 및 문제, 도박접근성이 주요 변인으로 탐색되었다. 외국의 선행연구와 비교해보면, 도박중독 동향을 분석한 Shaffer, Stanton과 Nelson(2006)의 연구에서는 주요 키워드가 위험추구, 의사결정, 중독 등의 용어가 빈번하게 등장한 것으로 나타났다. 청소년 도박의 연구동향을 분석한 Blinn-Pike 등(2010)의 연구에서는 청소년도박과 관련이 높은 변인이 알코올사용으로 나타났다. 국내외 연구를 종합해볼 때, 가족 및 사회 환경 변인보다 개인의 심리 또는 정신건강 변인에 더 높은 관심을 두고 있는 것으로 분석된다. 일부 선행연구에서 사회적지지, 사회적 관계, 지역사회 접근성 등의 영향이 일부 다루어졌으나, 상대적으로 지역사회, 대중매체와 같은 중범위체계 그리고 정책, 제도, 실업 및 빈곤 등의 사회구조적 문제와 같은 거시체계 요인은 상대적으로 덜 다루어졌다.

도박중독은 개인과 개인을 둘러싼 다양한 환경체계들과의 상호작용과정에서 발생하는 문제로써 생태체계적 관점에서 접근해야 한다.

예를 들어 인터넷의 확산 등 생활환경의 변화로 인한 불법도박의 확산문제(정해상, 2015) 등도 매체와 관련하여 중범위 체계에서 연구되어야 할 문제이다. 또한 거시체계와 관련하여, 도박에 관한 합법화 정책, 실업 및 빈곤과 같은 사회구조적 문제 등이 다루어져야 할 것이다. 알코올중독의 경우, 비빈곤·비실업 가구와 비교하여 빈곤하고 실업상태에 놓인 가구의 중독문제가 더 심각하다는 보고(한국일보, 2016. 11. 14)가 있는 만큼, 도박문제도 빈곤 및 실업과의 관련성을 유추해볼 수 있다. 또한 도박의 합법화 정책과 관련해서도 도박이 중·장기적으로 긍정적인 측면보다 부정적 측면이 강하다는 우려의 목소리(이태원, 2001)를 고려할 때, 도박의 합법화 정책에 따른 중·장기적 사회경제적 비용을 정확히 분석하는 연구가 필요하다. 결과적으로 다양한 환경체계들에 대한 이해와 접근은 중독문제에 대한 통합적인 개입전략 마련을 가능하게 할 것이다. 마지막으로, 중독문제를 시간적 변화에 따라 분석함으로써 관련 요인 간의 인과관계, 시기별 위험요인 및 보호요인 등을 확인하기 위해서는 횡단연구 이외에도 종단연구가 상호 보완적으로 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 도박 중독이 사회문제로 대두됨에 따라 최근 10여년정도 활발히 연구가 확장되어 왔던 도박 연구에 대해 내용분석을 실시함으로써 연구동향을 정리하고자 했다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 제한점이 있으며, 이를 중심으로 제언하고자 한다. 첫째, 본 연구는 한한 분석으로, 외국 동향까지 확장하여 비교 및 분석하지 못하였다. 향후에는 외국의 연구

동향을 함께 비교 분석함으로써 국내 연구 경향의 현 위치를 보다 객관적으로 비교하는 노력이 필요하다. 둘째, 국내 6개 논문 검색엔진을 활용하여 발간자료를 최대한 추적하였으나, 인터넷으로 검색되지 않거나 미간행물로 추적할 수 없는 일부 자료(예: 1988년 이전 논문, 미간행물 등)는 분석 자료에서 제외되었음을 밝힌다. 따라서 1988년 연구가 국내 도박에 관한 최초 연구라고 단언할 수 없음을 밝힌다. 셋째, 본 연구는 도박 연구동향을 살피는 개관논문으로 도박중독에 영향을 미치는 관련변인의 유형과 빈도수를 살펴보는 데 그쳤다. 향후에는 메타분석을 활용하여 도박중독에 영향을 미치는 독립변인들의 효과크기를 검증하는 실증연구가 필요하다. 이를 통해 도박중독에 대한 예방 및 치료적 개입 근거를 마련해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 강성균, 김교현, 이민규, 임지향 (2010). 도박중독의 측정: KNODS, KCPGI 및 KSOGS의 비교. 한국심리학회지: 건강, 15(3), 569-581.
- 국립국어원 표준국어대사전 (n.d.). 놀음과 노름의 정의. <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>에서 2017년 6월 1일 인출
- 권선중, 김교현 (2007). 외상 수준의 스트레스, 성격 변화 그리고 외상 후 스트레스 반응 증후군/ 혹은 성장. 한국건강심리학회 연차학술대회논문집, 67-70.
- 권선중, 김교현, 최지옥 (2006). 아동의 성인도

- 박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. 한국심리학회: 건강, 11(1), 147-162.
- 김교현, 권선중 (2003). 병적도박자의 심리적 특성 및 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 1, 318-319.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 9(2), 285-320.
- 김미선 (2011). 도박중독과 범죄와의 관련성 검토. 한국중독범죄학회보, 1(1), 1-21.
- 김민경 (2006). 병적 도박의 위험요인 탐색: 성격과 동기를 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김민우 (2004). 문제 도박 청소년의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성봉, 장정임 (2016). 청소년의 스트레스 대처행동과 도박중독과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과. 한국산학기술학회논문지, 17(4), 85-91.
- 김성재, 강향숙, 신행호, 이주영 (2012). 미혼 남성 도박 중독자의 어머니 경험. 스트레스 연구, 20(4), 331-345.
- 김아영, 차정은, 권선중, 이순목 (2011). CPGI의 한국판 제작 및 타당화. 한국심리학회지: 일반, 30(4), 1011-1038.
- 김영경 (2013). 청소년의 스트레스와 인터넷 중독 및 도박행동과의 관계: 자기효능감과 자아탄력성의 조절효과 검증. 한국청소년연구, 24(1), 127-156.
- 김진숙, 이근무, 이혁구 (2011). 도박자 배우자들의 회복경험에 대한 질적연구: 해석학적 근거이론 방법. 사회복지연구, 42(1), 83-115.
- 김현주 (2009). 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 남전아 (2009). 스트레스와 청소년 도박 행동의 관계: 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재 효과. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 류형건, 최이순, 장효강, 김정은 (2012). 청소년 도박중독의 특성에 관한 연구. 보건의료산업학회지, 6(1), 153-161.
- 박승민, 김창대, 천명재 (2005). 청소년 인터넷 중독에 관한 국내 연구의 동향과 과제: 연구 주제를 중심으로. 청소년상담연구, 13(2), 3-14.
- 박정열, 김윤영, 유연옥, 허태균 (2009). 문제성 도박에 영향을 미치는 심리·사회적 특성: 성격, 동기, 인지, 사회적 관계 및 여가 만족도를 중심으로. 여가학연구, 7(2), 113-136.
- 박철호 (2008). 사행산업 건전화 방안 연구. 여가학연구, 29, 21-48.
- 박현숙, 정선영 (2011). 고등학생 도박행동 관련 요인. 정신간호학회지, 20(3), 219-232.
- 사행산업통합감독위원회 (2011). 2차 불법도박의 실태조사. 서울: 사행산업통합감독위원회.
- 사행산업통합감독위원회 (2014). 사행산업 이용 실태조사. 사행산업통합감독위원회·한국도박문제관리센터.
- 사행산업통합감독위원회, 한국도박문제관리센터 (2015). 2015 청소년 도박문제 실태조사. 서울: 한국도박문제관리센터.

- 송진아 (2011). 도박중독 과정에 관한 질적연구: 동시적 현상을 포함하여. 한국사회복지학, 63(3), 213-237.
- 송태민, 진달래, 오영인 (2014). 인터넷 및 도박 중독 현황과 대응방안. 세종: 한국보건사회연구원.
- 양선영, 한유진 (2008). 청소년의 인터넷 게임 몰입과 가족관계, 학교 생활 적응의 관계에서 현실 및 사이버 자아 정체감의 매개효과. 인간발달연구, 15(3), 109-130.
- 양정남, 최은정, 김화선 (2011). 일반성인의 문제성도박에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 정신보건과 사회사업, 39, 185-231.
- 양정남, 최은정, 이명호, 소영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. 청소년학연구, 18(5), 357-383.
- 이경희 (2012). 도박중독자 배우자의 정서적 경험, 공동의존 경향 및 수용-전념 치료의 효과성에 대한 내러티브 탐구. 한국명상치유헌학회지, 3(1), 1-29.
- 이경희, 도승이, 김종남, 인순묵 (2011). 도박이용자의 도박중독과정에 대한 질적 연구. 한국심리학회지: 건강, 16(1), 189-213.
- 이민규, 김교현, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지, 8(2), 399-414.
- 이충선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계: 초등학교 5-6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이영분, 김유순 (2002). 도박성 게임이용자와 가족관계적 특성, 도박증 예방과 치유프로그램 수립을 위한 기초연구자료집. 강원랜드.
- 이진국 (2008). 불법도박의 실태조사 및 대책연구. 아주대학교 산학협력단 사행산업통합감독위원회.
- 이태원 (2001). 도박의 합법화: 하나의 대안인가 아니면 환상인가?. 사회과학연구, 40, 49-74.
- 이태원 (2006). 카지노 도박이 지역사회 범죄에 미치는 영향: 정선군 지역에 대한 경찰통계를 중심으로. 형사정책연구, 17(2), 101-136.
- 이해경, 임동훈, 김혜원 (2014). 남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. 청소년복지연구, 16(3), 257-285.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이흥표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 22(2), 415-434.
- 장재홍, 김광현 (2009). 인터넷 중독에 관한 국내외 연구동향과 향후 연구에 대한 제언: 1996년부터 2007년까지의 학술지 게재논문을 중심으로. 미래청소년학회지, 6(4), 157-183.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 장정임, 현지현, 김성봉 (2015). 대학생의 스트레스와 도박중독의 관계. 청소년학 연구,

- 22(12), 359-387.
- 전종설, 김세완, 정익중, 조상미, 김선민 (2011). 도박중독의 사회·경제적 비용추계. 한국 지역사회복지학, 39, 129-154.
- 전진아 (2015). 도박중독실태와 예방·치유 정책 현황 및 과제. 보건복지포럼, 25-33.
- 정보영 (2014). 문제도박 치유서비스 이용자의 특성과 효과. 도박문제 포럼 2014: 도박 중독 상담·치유 사업의 성과와 과제 발표 자료, 2-30.
- 정학섭 (2011). 도박중독에 대한 동양사상적 해석과 전망. 사회사상과 문화, 24, 129-165.
- 정해상 (2015). 사행산업의 환경변화와 법정책적 대응방안. 스포츠와 법, 18(2), 71-95.
- 조광익 (2011). 사행산업의 '도박중독'에 관한 고찰: 평가와 성찰. 관광학연구, 35(7), 51-76.
- 차재호 (1988). 도박의 심리학적 이해. 정신건강연구, 7, 7-18.
- 하규섭 (2015). 중독, 더 이상 방치할 문제가 아니다. 보건복지포럼, 2-4.
- 한국마사회. (2009). 전국민 대상 대규모 도박 이용실태 조사. 서울: 한국마사회.
- 한국일보 (2016. 11. 14.). 저소득. 한부모 가정에 알코올중독자 많다. <http://www.hankookilbo.com>에서 2017년 5월 9일 인출
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: A review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health, 47*(3), 223-236.
- Chun, J., Cho, S., Chung, I.-J., & Kim. (2011). Economic and psychosocial impact of problem gambling in South Korea. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, 2*(1), 29-38.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2013). 청소년의 도박문제: 이론적 및 응용적 관점. 한영옥, 이재갑, 김한우, 김태우, 김현정, 홍주학, 이연숙(공역). 서울: 시그마프레스. (원본 발간일, 2003)
- Frascella, J., Potenza, M. N., Brown, L. L., & Childress, A. R. (2010). Shared brain vulnerabilities open the way for nonsubstance addictions: Carving addiction at a new joint?. *Annals of the New York Academy of Sciences, 1187*(1), 294-315.
- Grant, J. E., & Kim, S. W. (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive Psychiatry, 43*(1), 56-62.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies, 16*(2-3), 315-342.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. L. (2002). Child and adolescent gambling behavior: Current knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry, 7*(2), 263-281.
- Hodgins, D. C., & el-Guebaly, N. (2000). Natural and treatment-assisted recovery from gambling: A comparison of resolved and active gamblers. *Addiction, 95*(5), 777-789.
- Ledgerwood, D. M., & Petry, N. M. (2005). Current trends and future directions in the study of psychosocial treatments for pathological gambling. *Current Directions in*

- Psychological Science*, 14(2), 89-94.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population survey. *Addiction*, 106(3), 490-498.
- Shaffer, H., Stanton, M., & Nelson, S. E. (2006). Trends in gambling studies research: Quantifying, categorizing, and describing citations. *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 427-442.
- Simon, P. (2014). *Empirical views on European gambling law and addiction*. New York: Dordrecht London.
- Svetieva, E., & Walder, M. (2008). Inconsistency between concept and measurement: The Canadian problem gambling index (CPGI). *Journal of Gambling Issues*, 22, 157-173.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012, May 8). The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. *The Ontario Problem Gambling Research Centre & The Ontario Ministry of Health and Long Term Care*. Retrieved September 1, 2017, from <http://hdl.handle.net/10133/3068>
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *psychology of addictive behaviors*, 16(1), 3-9.

1 차원고접수 : 2017. 07. 04.

수정원고접수 : 2017. 08. 11.

최종게재결정 : 2017. 08. 23.

## Trends in Research of Gambling in Korea

Cho, Hye Chung<sup>1)</sup>

Park, Eun A<sup>2)</sup>

Lee, Jae Kyeong<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Dept. of Social Welfare, Gyeongnam National University of Science and Technology

<sup>2)</sup>Division of Social Welfare & Public Health Administration, Wonkwang University

<sup>3)</sup>Dept. of Social Welfare, Mokpo Catholic University

The goal of this study is to examine the trends in research related to gambling in Korea, and provide directions for future research. A total of 335 studies from 1988 to June, 2016 were extracted from domestic and international Master's and Ph.D. theses, academic journals, conference, and research reports using six search engines, and the trends of the research in this topic were analyzed. The study drew a number of conclusions following the analysis. First, the number of studies regarding gambling has rapidly increased since 2003, and more of them were focused on quantitative studies. Second, there were substantially more studies on the members of general public than addicts as many were focused on both men and women, college students and adulthood. Third, most quantitative studies set gambling addiction as a variable, and correlation analysis and regression analysis were the most frequently conducted analysis methods. Many of qualitative studies focused on addiction and the recovery process, and most frequently performed phenomenological analysis to derive the results. Fourth, the most frequently used gambling screening scale was CPGI. Fifth, the most frequent personal variables most frequently linked to gambling were depression and anxiety, the most common environmental variables were gambling habits and problems of parents, and gambling accessibility; variables related to gambling itself were motive and irrational faith in gambling. Based on these results, suggestions were made for future research; limitations of this study are also discussed.

*Keywords: gambling, gambling addiction, research trends*