

경륜 장외발매소 이용자의 도박동기, 몰입, 문제도박과의 관계에서 이용빈도의 조절된 매개효과

The Relationship among Participation Motivation, Flow, and Problem Gambling in Bicycle Racing: Moderated Mediation Effect of Visit Frequency

이소영*, 최혜진**, 유수인***, 최순례***, 이흥직****, 윤승태*****

서강대학교 생명문화연구소*, 서울여자대학교 일반대학원**, 강남대학교 사회복지전문대학원***,
강남대학교 사회복지학부****, 강남대학교 교양학부*****

Soyoung Lee(sky7@sogang.ac.kr)*, Hyejin Choi(hyejin825@gmail.com)**,
Suin Yoon(suinyoon54@gmail.com)***, Soonlye Choi(allnewchoi@hanmail.net)****,
Hongjik Lee(hongjiklee@kangnam.ac.kr)*****, Seungtae Yun(yst@kangnam.ac.kr)*****

요약

본 연구의 목적은 도박동기와 도박몰입, 그리고 문제도박의 경로와 개입지점을 입증하는 데 있다. 이를 위하여 경륜 장외발매소 이용자의 도박동기가 도박몰입을 매개로 문제도박에 영향을 미치는 경로와 그 과정에서 경륜장 이용빈도의 조절된 매개효과를 검증하였다. 이를 위해 장안 경륜장외발매소 이용 성인을 대상으로 2018년 9월 13일과 15일, 평일과 주말 양일간 실시한 설문조사 자료를 활용하여, 최종 411사례를 분석하였다. 분석결과, 도박 참여동기인 유희·흥분·회피·사교·금전 동기에 따른 문제도박의 인과관계를 도박몰입이 매개하여 정적효과를 나타냈다. 본 연구의 주된 관심사인 도박동기-몰입-문제도박의 매개경로에서의 이용빈도의 조절된 매개효과가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 구체적으로는 유희동기 및 금전동기는 도박동기와 도박몰입, 도박몰입과 문제도박 두 경로에서 각각 모두 이용빈도의 조절효과가 통계적으로 유의미하였다. 또한 흥분동기와 회피동기, 사교동기가 각각 투입된 모형에서는, 이용빈도의 조절효과가 도박몰입과 문제도박의 인과관계에서만 유의미한 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 토대로 본 연구에서는 장외발매소 이용자를 위한 개입 및 이용자 보호규제를 위한 임상적·정책적 제언을 하였다.

■ 중심어 : 행위중독 | 문제도박 | 도박동기 | 도박몰입 | 조절된 매개효과 | 이용자보호규제 |

Abstract

The purpose of this study is to verify the path of the motivation, the flow, and problem gambling and intervention points. To this end, we verified the mediation effect of the motivation of the users outside sales offices influences the problem gambling through a flow and the moderated mediation effect of the frequency of the use of a bicycle racing tracks in that process. A total of 411 cases were analyzed using surveys conducted for one day on a weekday and weekend (September 13th and 15th 2018) for adults using an outside sales office in Jangan. According to the analysis, the causality of gambling by gambling motivation(amusement, excitement, avoidance, society, money) showed its effect positively by mediating the flow. The adjusted effect of the frequency of the use on the intermediary effect of the motivation → flow → problem gambling behavior, which is the main concern of this study, was found to be statistically significant. More specifically, the effect of adjusting the frequency of the use was statistically significant in both paths: motivation/flow and flow/problem gambling. It was also shown that, in the model with excitement, avoidance and social motivation, the adjustment of the frequency was only significant in the causal relationship between the flow and problem gambling. Based on these findings, this study made clinical and policy suggestions for intervention for gamblers and user protection regulations.

■ keyword : | Behavioral Addictions | Problem Gambling | Participation Motivation | Flow | Moderated Mediation Effect | User Protection Regulations |

* 본 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단(과제번호 NRF-2017S1A5B8057479)의 지원을 받아 수행된 연구임.

접수일자 : 2019년 02월 07일

심사완료일 : 2019년 03월 21일

수정일자 : 2019년 03월 13일

교신저자 : 최혜진, e-mail : hyejin825@gmail.com

I. 서론

우리나라 경륜은 사행산업의 일환으로, 1991년 12월 31일에 제정된 경륜·경정법을 법적 근거로 하여 1994년 10월 22일 시행된 첫 경주를 시작으로 그 규모가 확대되어 왔다. 1994년 109회에 불과했던 경주수는 2017년 현재 연간 151일 동안 2,184회가 개최되고 전국 23개의 영업장(본장 3개소, 장외발매소 20개소)이 설치·운영 중이다[1].

지난 10년간 경륜 총 매출액과 이용자 현황을 살펴보면, 전체 대비 장외발매소 이용자 비중이 평균 77.4%이고 총매출액과 이용자수는 증감의 차이를 보임에도 불구하고 1인당 베타액은 지속적인 증가세를 보이고 있다. 1인당 베타액은 2008년 23만3천원에서 2017년 42만 9천원으로 해마다 평균 7.4%정도씩 상승하였다[2]. 이는 경륜 이용자가 지불하는 게임비용이 매년 커지고 있음을 의미한다.

도박에 대한 정책적 접근은 이중적이다. 우리나라에서 도박은 형법에 의거하여 엄벌과 강한 규제로 대응하고 도박죄 성립의 조각을 인정하지 않는다. 반면, 정부는 합법적인 사행산업으로 예외 규정한 카지노업, 경마, 경륜·경정, 복권, 체육진흥투표권, 소싸움 경기를 관리·감독하면서 선도한다. 사행산업으로서의 경륜은 지방 재정 확충 및 체육진흥기금 등 공익사업의 재원 마련책 중 하나로 그 순기능이 부각되면서, 장외발매소의 허가 및 이용자 보호를 위한 규제에 대해 허용적인 측면을 가진다. 결국 정부가 건전한 여가 및 레저산업의 육성 차원에서 도박을 권장하고 최대한 많은 사람들이 도박을 즐기는 사회 분위기를 조성하고 있는 역할을 하고 있다.

그러나 합법적인 사행산업의 확장은 사회적으로 도박에 대한 욕구를 증대하고 불법도박 산업까지 성장시키는 기관차 효과가 있으며[3], 합법화된 도박기회는 도박에의 접근성 증가와 함께 도박 중독 유행율을 높인다[4-8]. 실제, 국내 도박 중독 유행율은 2016년 현재 5.1%로, 세계 주요 국가에 비해 2~3배가 높은 수준이다[2].

특히 장외발매소가 제공하는 도박이용의 기회와 접

근의 용이성은 병적도박으로의 경로에서 중요한 외적 위험요인으로 밝혀졌다[8][9]. 경륜 이용자의 중독률을 보고한 연구에서 장외발매소(74.3%)가 본장(56.4%)에 비해 높게 나타났다[8]. 또한 2017년 총 매출액이 21,744 억원인 데 비해 장외발매소 총매출액은 13,183억원으로 [2] 장외발매소 매출 비중이 60.6%나 과다 차지하고 있었다. 2016년 실태조사에 의하면, 경륜에 몰두하는 이유가 여가생활이나 레저목적이라는 응답이 본장 51.9%에서 장외 39.3%로 감소한 반면, 혹시 돈을 따지 않을까 싶어서라는 응답이 본장 15.0%에서 장외 21.3%로 증가하였다[10]. 장외발매소 베타 고객의 도박 중독 유행율 및 하루 소비시간이 가장 높아서 장외발매소 베타 고객의 과몰입이 문제가 되고 있다[10].

우리나라의 경우, 그동안 장외발매소는 허가가 비교적 용이한 점을 이용하여 본장에 비해 입지적 접근성이 높은 서민 밀집 거주지에 증설되어 왔다. 이러한 점을 발판으로 장외발매소는 도박 참여자의 지면확대에 기여하고 도박 중독 유행율을 높이는 원인으로 지목되었다[5]. 이는 본장 이용자의 도박동기와 장외 이용자의 도박동기에서의 질적 차이의 존재를 보여주며, 장외발매소 이용자를 대상으로 한 도박행동 문제에 한층 더 주목할 필요가 있음을 유추하게 한다.

사행산업 확장과 더불어 도박으로 인한 문제가 증가하면서 관련 연구도 상당 부분 진척되어 왔으며, 이들은 주로 도박문제자들의 동기, 성격, 행동 및 인지 요인이 도박 중독과 어떤 관련이 있는지 다루고 있다[6][11][12]. 이 중에서도 도박동기는 도박행위를 설명하는 주요 요인으로 다루어져 왔는데[13-15], 이는 경륜이 게임성과 사행성이 공존하는 행위로, 이 두 가지 측면을 동시에 설명할 수 있는 개념의 필요성에 기인한다. 그러나 도박동기를 중점적으로 다룬 기존의 연구들은 도박 행위의 과도한 반복이 도박 중독을 초래한다는 일직선상에서 도박 동기와 문제도박 간 관계를 확인하는 데 그치고 있어서 경륜 행위자의 도박 중독을 설명하는 데 한계를 노정한다. 이는 다양한 동기를 가진 행위자가 어떠한 경로를 거쳐 동일하게 행위 중독의 결과에 이르는지를 밝히는, 보다 심층적이고 다각적으로 접근하는 연구의 필요성을 시사한다.

이에 본 연구는 행위자의 도박동기가 문제도박으로 가는 길목에 도박몰입이 매개하고 있으며 이러한 매개 경로에서 탈주방향을 찾는 작업을 시도하였다. 몰입은 그 수준에 따라 어떠한 행위에 긍정 또는 부정적 효과를 나타내는 다차원적인 개념이나[16], 도박 관련 연구에서 몰입은 도박문제행동을 강화하는 것으로 일반적으로 설명되어왔다[11][15]. 몰입개념은 경륜행위에 공존하는 게임성과 사행성의 의미와 그 영향력을 확장하여 설명할 수 있는 개념이나, 기존 연구에서는 미비하게 다루지고 있는 측면이 있다.

따라서 본 연구의 목적은 경륜 장외발매소 이용자의 다양한 도박 행위의 형태로서 도박 동기가 도박몰입이라는 상태를 통해 문제도박에 이르는, 즉 도박중독의 형태로의 이행 과정을 검증하는데 있다. 또한, 이용빈도라는 조절된 매개변수를 연구모형에 포함시킴으로써 도박몰입의 상태적 변화에 대한 개입이 가능한 지점을 찾고자 한다. 이를 통해 다각적인 측면에서 경륜도박에 대한 이론을 검증하는 데 본 연구의 의의가 있다.

앞서 제시한 연구목적에 대한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 경륜 장외발매소 이용자의 도박동기에 따른 문제도박에 대한 영향과 도박동기와 문제도박과의 인과관계에서 도박몰입의 매개관계가 존재하는가, 둘째, 도박동기와 도박몰입의 영향관계와 도박몰입과 문제도박의 영향관계에서 이용빈도가 각각 조절효과를 보이는가? 이를 위해 Hayes[17]가 제안한 58번 모형을 준거틀로 하여 검증절차를 진행하였으며, 나아가 연구결과에 대한 함의를 도출하였다.

II. 이론적 배경

1. 문제도박

문제도박(Problem Gambling)이란 도박에 소비하는 돈과 시간을 제한하는 데 어려움을 겪어서 도박자와 타인 혹은 지역사회에 나쁜 결과를 초래하는 것이다[18]. 이러한 피해나 폐해로서의 도박 중독에 대한 정의는 과도한 도박활동이 초래한 도박 피해, 즉 도박자 개인과 그 가족, 그리고 지역사회에 미치는 부정적인 영향에

초점을 맞추고 있다. 문제도박을 변수로 하는 연구의 관심은 도박 행동 자체에 대한 관심보다 그 행동으로 인한 결과에 더욱 주목한다. 이는 공중건강(public health) 관점에서 접근하는 개념으로, 도박 중독을 개인의 정신 병리나 의존성 정도의 차원에서 다루던 시각과는 구별되고, 도박 중독의 사회경제적 문제에 대한 개입 및 일반인 대상 도박 중독 유병율을 추정하는 데 보다 기능적이다[19].

대부분의 선행연구에서 도박 중독의 심각성을 기준으로 사교적 도박과 문제도박, 그리고 병적 도박으로 범주화하고 사교적 도박에 비해 문제도박이, 문제도박에 비해 병적 도박이 심각성과 그에 따른 사회적 피해가 더 크다는 사실에 대체로 합의하고 있다. 간헐적으로 도박을 하든, 정기적으로 빈번하게 도박을 하든간에 도박 행위를 하는 사람을 도박자라고 명명한다면, 여가와 유희 및 사교의 목적으로 도박을 하기는 하나 도박으로 인한 문제를 전혀 경험하지 않는 도박자와 도박을 아예 하지 않는 사람들이 사교적 도박에 포함된다. 문제도박에는 임상 현장에서 도박 중독을 진단했을 때 사교적 도박자를 제외한 중급 이상의 문제적 도박자와 병적 도박자를 포괄한다[20]. 병적 도박은 급단 증상과 내성을 보이면서 도박 중독으로 인한 손상 및 부정적 상태가 심각한 중독자가 포함된다. 따라서 도박 행동을 건강한 도박에서 병적 도박까지 발전 가능한 연속적인 형태로 논한다는 전제 하에, 가장 부정적인 극단에 병적 도박이, 그리고 그 바로 앞 단계에 문제도박이 위치한다. 일부 연구에서는 문제성 도박을 위험성 도박과 병적 도박의 유개념(類概念)으로 정의함으로써 위험성 도박의 개념을 문제도박의 개념에 대응시키고 있다[21]. 그러나 이러한 용어의 혼용은 도박 중독 관련 연구 및 정책에 대한 혼란을 가중시킨다. 또한 병적 도박 개념을 기반으로 개발된 SOGS(South Oaks Gambling Screen)나 DSM-5 기준들은 임상 현장에서 병적 도박자를 선별하는 도구로 활용하는데 유용하고, 일반인 대상 도박 중독의 심각성을 측정하는 경우 도박 문제의 심각성이 덜한 사례가 더 심각한 사례로 분류되는 과잉 추정의 오류 가능성이 높다. 따라서 문제도박의 개념을 피해 모형을 기반으로 정의하였다면 그에 적합한 측정

도구의 사용이 중요하다[19].

일반인 대상의 도박 중독 유병율 측정지표로 가장 대표적인 척도로 CPGI(Canadian Problem Gambling Index)[22]가 있다. CPGI를 활용한 2016년 실태조사[10] 결과를 살펴보면, 일반 국민의 도박 중독 유병율은 5.1%로, 남성(8.0%)이 여성(2.3%)에 비해 도박 중독 유병율이 높고 평생 사행활동에 시간과 비용을 투자하는 경험이 더 많은 것으로 보고된다. 이밖에 연령은 30대(5.5%)와 40대(5.8%), 직업이 기능/숙련공(14.1%), 개인 월소득이 600-800만원 미만(10.0%), 교육수준이 대학원(재학) 이상(6.0%)에서 유병율이 상대적으로 높게 나타났다. 한편, 사행산업 이용객의 도박 중독 유병율은 35.4%로, 남성(35.7%)이 여성(33.9%)에 비해 상대적으로 높았으며 연령에 따라 유병율이 증가하는 경향을 보였다. 이밖에 직업이 무직(45.3%)이고, 개인 월소득이 800만원 이상의 고소득층(50.7%)과 교육 수준이 대학원(재학) 이상(38.9%)에서 상대적으로 높은 유병율을 보였다. 특히, 경륜 이용객(44.9%)의 경우 본장(38.1%)에 비해 장외발매소(48.8%)의 이용객의 유병율이 상당히 높았다. 경륜 본장 이용객의 남성(40.4%)과 여성(18.4%)의 유병율이 급격한 차이를 보인 것에 비해 장외발매소 이용객의 경우 남성(50.0%)과 여성(41.3%)의 성별 유병율 차이는 그다지 크지 않았다. 이밖에 경륜 장외발매소 이용객의 경우, 연령은 40대(60.0%), 개인 월소득이 200-300만원 미만(59.4%), 교육수준이 대졸(재학)(55.1%)에서 유병율이 상대적으로 높게 나타났다.

문제도박에 대한 젠더 효과는 국내·외 연구에서 일관되게 보고되는 특성 중 하나이다. 외국 연구를 살펴보면[23] 여성에 비해 남성의 병적 유병율이 높고[24], 연령이 낮아질수록 문제도박의 심각성이 커지는 경향을 보이며[20], 가구소득 면에서는 낮은 집단이 높은 집단에 비해 도박비용을 많이 지출하는 것으로 나타났으나, 수입과 도박 참여율 간의 정적 관계가 있었다[25].

CPGI의 일부 문항은 SOGS와 DSM에 출처를 두고 있으므로, 부분적으로 의학적 질병으로서의 중독 개념을 측정하게 되는 한계를 보인다[26]. 그러나 CPGI가 피해모형에 기반하고 일반인 대상의 도박 중독성향을 측정하는 세계적 범용 척도임에는 틀림없다. 이에, 본

연구에서는 CPGI 척도를 활용하여 경륜 장외발매소 이용자의 문제도박을 분석하고 그에 따른 사회경제적 폐해를 다루고자 한다.

2. 도박동기와 문제도박

동기란, 의도한 목표를 달성하기 위해서 특정 행동을 유발하거나 지속하게 하는 내적 과정이나 상태이다. 도박동기는 기본적으로 개인 차원의 변수로 개별적으로 다양한 동기가 존재하며, 도박은 정서적, 경제적 보상에 대한 기대를 동기로 제공함으로써 도박에의 몰입을 유도한다. 도박 관련 연구에서는 도박동기는 도박 중독과 정적 상관관계를 가지면서, 도박 중독에 직·간접적인 영향요인이 된다[13].

도박은 이용자에게 흥분과 회피, 금전적 이득이라는 보상을 주고[27], 금전적 보상에 대한 기대는 도박을 지속하게 하는 요인이 되고 있다[28]. 특히, 도박판에서 우연히 거액을 벌어들인 승리(big win) 경험과 자신의 기교나 능력으로 도박결과를 통제할 수 있다고 확신하는 비합리적인 신념은 금전동기와 조합을 이루면서 집착적인 도박행위로 나타나고 지속적인 금전적 손실을 감수하면서까지 추격매수(chasing)를 멈추지 못하고 도박에 몰입하게 한다. 소위 대박(big win)에 대한 욕망에의 강한 집착은 무선성에 대한 인지적 오류로 이어지고, 도박행위를 강화한다[29].

도박은 돈을 매개로 하여 우연에 의해 결정되는 사건의 결과로 인해 이익과 손실이 발생되므로, 금전동기는 도박 중독의 고유한 동기이자, 가장 강력한 설명요인으로 기능하고 있었다[11][13][19][20][30]. 또한 금전동기가 강할수록 베팅빈도와 액수가 증가하고 있었다[15]. 도박은 태생적으로 놀이에 기원을 두고 있다[31]. 또한 여가스포츠를 매개로 하는 사행산업의 순기능적인 측면[32]을 감안하면, 도박 행위는 금전동기를 비롯하여 다양한 동기를 통해서 설명할 수 있다. 도박동기를 5개의 요인으로 유형화한 후 도박동기 척도를 개발한 연구[13][15]에서 도박동기는 사교동기, 유희동기, 회피동기, 흥분동기, 금전동기로 구분된다. 이 중 유희동기와 금전동기가 도박 심각도에 직접적인 영향을 미쳤는데 가장 강력하고 직접적인 효과를 보이는 동기는 금전동기로

판명되었다. 회피동기와 흥분동기는 금전동기를 매개로 도박 심각도에 간접적인 효과를 가지고 있었다. 또한 회피동기는 흥분동기를 경유하여 도박의 심각도에 영향을 주고 있었다. 그러나 사고동기는 직간접인 영향력을 보이지 않았다.

그러나 위의 연구 결과들은 대체로 임상 현장에서 병적 도박자를 대상으로 실시한 연구로, 문제도박으로 인한 사회문화적인 문제를 논하는 데 한계가 있다. 또한 도박동기가 우연(운), 즉 무선성에 대한 인성과 금전에 대한 인지적 기대, 흥분과 충동성, 그리고 자기 통제, 우울 성향 등 개인 특성을 중요하게 다루다보니, 동기 관련 연구들은 개인적 사고와 심리에 귀인하기 쉽다. 그러나 합법도박은 사행산업의 형태를 취하는 고로, 돈을 추구하는 사회적 분위기와 고통과 스트레스에 대처하는 집합적 행동, 그리고 도박문제에 의한 사회경제적 비용 등 사회 환경을 통합하는 심리사회적 접근이 필요하다.

이에, 본 연구에서는 임상현장이 아닌, 경륜 장외발매소 이용자를 대상으로 도박동기 모형에 따른 문제도박과의 관계를 규명함으로써 도박 중독을 사회문화적인 측면에서 규명하고 정책적·임상적 개입의 여지를 확인하고자 한다.

3. 도박동기와, 도박몰입, 문제도박의 관계

몰입은 개인이 특정 행동을 결정하고 강화하며 지속하게 하는 기능을 한다. 몰입 상태란 개인이 강한 내적 동기에 의한 활동을 하는 동안 시간 가는 줄도 모르고 어디 있는지도 의식하지 않은 채로 특정 행위 자체에 깊게 빠져드는 상태를 의미한다[33]. 스포츠나 게임, 그리고 그 밖에 몰입 가능한 활동들은 목표와 몰입을 강화하는 피드백 구조를 갖는다[30].

몰입 연구들은 현재의 순간에 완전히 관여하는 경험을 통해서 좋은 삶에 대한 설명을 전개하고 있다. 몰입을 경험한 사람들을 통해서 특정 활동에서 깊은 즐거움을 발견하고, 최적의 결과를 이끄는 기술과 일련의 도전을 조직하는 방법에 대해 설명한다. 몰입 연구에서는 개인과 환경 간의 상호작용에 관한 현상학뿐만 아니라 개인과 환경으로 구성된 역동적인 시스템을 강조한다.

몰입 상태에 관한 최초 모형에 의하면, 몰입(flow)은 기술(skill)과 도전(challenge)의 함수관계로 이해할 수 있다. 행동 능력인 기술이 향상될수록 행동 기회인 도전이 증가한다. 이때 기술의 향상에 비해 도전이 부족하면 지루함(boredom)을 경험하는 반면, 기술의 향상이 도전에 못 미치면 불안(anxiety)을 경험하는 것이다. 기술과 도전의 최적의 조합으로 인한 결과가 몰입을 경험하게 한다. 이후 최근 모형에 의하면, 행위자가 지각한 기술과 도전이 자신의 평균 이상 수준일 때 몰입을 경험하는 반면, 기술과 도전이 평균 이하 수준일 때 무관심을 경험한다. 경험의 민감성은 행위자의 기술과 도전의 평균값을 중심 좌표값으로 하여 자기장과 같은 형태의 원을 그린 후 기술 및 도전의 고저로부터 떨어진 거리를 통해서 설명된다. 행위자의 기술과 도전의 좌표값이 속하는 영역에 따라 행위자는 몰입, 통제, 휴식, 지루함, 무관심, 걱정, 불안, 흥분 경험을 하게 된다. 이러한 몰입 이론은 놀이나 창의적인 활동, 유사한 다른 활동을 통한 경험에 적용가능하다[33].

게임이나 스포츠에서는 몰입의 긍정적인 효과로 기술 향상과 승리의 결과, 그리고 심리적 보상을 비롯한 다양한 형태의 보상 등이 거론된다. 대체로 스포츠 심리학 연구에서 몰입은 최적의 상태를 기술할 때 사용하거나 몰입의 부정적인 효과에 대한 논의도 전개되고 있다. 그것은 몰입 경험이 행위자의 행위에 대한 의존성을 키운다는 사실이다. 엘리트 서퍼들을 대상으로 한 질적 연구에서 몰입의 긍정적인 효과와 더불어 몰입의 부정적인 효과, 즉 서핑에 대한 의존성을 높이고 선수들이 경기에 중독되는 결과를 경험하는 것으로 나타났다[16]. 이는 몰입 경험이 행위자로 하여금 행위 중독에 이르게 하는 요인이 될 수 있음을 시사한다.

앞서 살펴 본 바에 의하면, 도박 행위 역시 몰입 이론으로 설명가능하다[34]. 도박자들은 동기-몰입-문제도박의 정적 피드백 구조를 강화하는 경향을 보였다. 도박자들은 금전적 보상 경험을 통해 도박에 더욱 몰두하게 되고 문제도박으로 이어질 가능성을 높인다[11]. 도박자들은 금전동기에 의해 도박에 몰입하게 되고 자신의 도박 기술의 향상을 통해 대박을 터뜨릴 수 있다는 비합리적인 신념과 돈에 대한 잘못된 기대나 동기를 강

화하면서 도박에 집착하게 되는 악순환을 유발하고 있었다[13]. 그러나 여기에서 중요한 것은 도박이란 우연에 기인한 결과에 따라 금전적 이득과 손실이 달라지므로, 도박자의 기술 향상이 결과에 영향을 미칠 수 있다는 생각 자체가 합리적이지 않다는 것이다. 또한 도박자의 비합리적인 신념이 도박몰입을 통해 도박 중독을 초래한다는 것이다. 이때, 도박 중독은 내성과 금단 증상을 동반하는 병적 도박을 의미하므로, 자기 통제로 인한 도박몰입을 조절하기란 쉽지 않다는 점이다.

카지노 이용객을 대상으로 한 도박동기-도박몰입-도박 중독의 매개 모형 검증 연구 결과에 의하면[30], 도박동기는 도박몰입과 도박 중독 모두에 정적 직접영향을 미치고, 도박몰입 역시 도박 중독에 정적 직접영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 도박몰입의 매개효과 검증에서는 학습동기와 도전동기, 금전동기와 도박 중독과의 관계에서 도박몰입은 부분매개효과를 보였다. 한편 일탈동기는 도박몰입을 완전 매개로 하여 도박 중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

도박몰입과 도박 중독은 시간을 두고 반복적인 도박 행위를 함으로써 발현된 문제행동으로, 도박행위를 얼마나 자주 많이 하느냐에 따른 결과라고 할 수 있다. 도박장 이용빈도나 게임참여 빈도는 중독성을 증가시키는 주요 요인 중 하나로 지목된다[7]. 도박 중독 수준이 높은 집단에서 도박행동 빈도가 잦음이 입증되었고[35], 특히, 연구대상이 본 연구와 동일한 연구에서는 경륜 장외발매소 이용자들의 발매소 이용빈도는 도박 중독에 정적으로 영향을 미치는 것으로 확인하고 있는 등 이미 도박장 이용빈도는 도박문제를 심화시키는 직접적인 요인으로서 증명된 바 있다[36].

이에, 본 연구에서는 경륜 장외발매소 이용자를 대상으로 도박동기-도박몰입-문제도박의 매개경로를 확인하고 도박몰입 변수가 원인변수인 동시에 결과변수가 되어 기능하는 경로에서 이용빈도가 가지는 조절효과를 검증하고자 한다.

III. 연구 방법

1. 연구모형

본 연구에서는 도박동기가 도박몰입을 매개로 하여 문제도박에 영향을 미치는 과정에서 이용빈도가 조절된 매개효과를 보이는지를 검증하기 위해 도박동기를 유희·흥분·회피·사교·금전 동기 총 5개의 하위차원으로 구분하여 각각의 도박동기별 조절된 매개경로모형을 설계하였다. 본 연구의 모형은 [그림 1]과 같으며, 이에 따른 연구가설은 다음과 같다.

가설1: 도박동기는 도박몰입을 매개로 문제도박에 간접적으로 정적 효과를 미칠 것이다.

가설2: 도박동기와 문제도박의 관계에서 도박몰입의 매개효과는 이용빈도에 의해 조절될 것이다. 이때 이용빈도는 도박동기와 도박몰입과의 인과관계를 나타내는 경로 a와 도박몰입과 문제도박과의 인과관계를 나타내는 경로 b에서 모두 조절효과를 미칠 것이다.

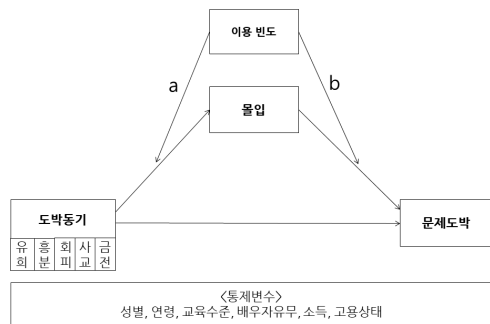


그림 1. 연구모형

2. 연구대상

본 연구에서는 장안 경륜장외발매소 이용 성인을 대상으로, 2018년 9월 13일과 15일, 주말과 평일 각각 하루씩 총 이틀 간 설문조사를 실시하였다. 표집은 임의 표본추출방법에 의거하고, 면대면설문조사와 자기기입식 설문조사를 병행하여 설문지 총 473부를 수령하였다. 이 중 불성실하게 응답했거나 신뢰성이 의심되는 사례를 제한 후 본 연구 모형에 포함된 변수들에 대해 무응답한 경우 해당 케이스를 완전제거(List-wise

deletion)하여 결측치를 처리하였다. 최종 분석에 포함된 사례는 총 411명이다.

3. 측정도구

3.1 종속변수: 문제도박

문제도박은 Ferris와 Wynne[22]이 개발한 CPGI를 5점 만점화한 척도를 활용해 측정하였다. 문제도박 변수는 총 9문항으로 구성된 5점 만점 리커트형 단일척도로 높은 값을 가질수록 도박 중독의 심각성이 크다고 해석한다. 본 연구에서 신뢰도는 Cronbach's α 값이 .977로 나타났다.

3.2 독립변수: 도박동기

도박동기는 이홍표[19][30]가 개발한 설문지를 기초로 박은영[37]이 수정하여 사용한 경마참여 동기를 차용하여 측정하였다. 도박동기 변수는 총 17문항, 5개의 하위척도로 구성되어 있으며, 구체적 내용은 '기분을 전환하기 위해서', '스트레스를 해소하기 위해서', '생활의 활력을 얻고 싶어서' 3문항으로 구성된 유희동기, '짜릿한 흥분과 쾌감을 맛보고 싶어서', '아슬아슬한 스릴이 있어서' 등의 5문항으로 구성된 흥분동기, '우울하거나 기분이 울적해서', '피로운 현실을 잊고 싶어서' 등의 3문항으로 구성된 회피동기, '대인관계를 형성할 수 있는 기회라서', '새로운 친구를 만날 수 있는 기회 때문에' 등 3문항으로 구성된 사교동기, '작은 돈으로 돈을 늘릴 수 있어서', '쉽게 돈을 벌 수 있어서', '혹시 돈을 따지 않을까 싶어서'의 3문항으로 구성된 금전동기가 이에 해당된다. 이들 하위문항은 5점 만점 리커트형 척도로 높은 값을 가질수록 해당 동기가 강하다고 해석한다. 본 연구에서 하위척도별 신뢰도는 유희동기 .712, 흥분동기 .804, 회피동기 .796, 사교동기 .849, 금전동기 .790로 나타났다.

3.3 매개변수(도박몰입) 및 매개된 조절변수(이용빈도)

도박몰입은 Novak et al.[34]이 개발한 원칙도를 박상일[38]이 일부 수정·보완한 것을 박은영[37]이 재수정하여 사용한 경마관람의 몰입 척도를 차용하여 측정하였

다. 도박몰입 변수는 총 4문항으로, 5점 만점 리커트형 단일척도로 높은 값을 가질수록 몰입도가 높다고 해석한다. 본 연구에서 신뢰도는 Cronbach's α 값이 .737로 나타났다.

이용빈도는 응답자의 한 달 경륜장 방문횟수로 측정하였다. 이용빈도 변수는 단일 문항의 연속형 변수로 높은 값을 가질수록 이용빈도가 높다고 해석한다.

3.4 통제변수

통제변수는 도박 관련 선행연구에서 일반적으로 다루어지는 연구대상의 인구사회학적 특성 관련 변수들로 구성되었다. 성별(1=남), 연령, 교육수준, 혼인상태(1=유배우), 소득, 고용상태(1=무직/일용직)가 이에 해당된다.

4. 분석방법

본 연구에서는 주요변수의 기술통계, 신뢰도 검증을 위해 SPSS 23.0 통계 프로그램을 활용하였다. 조절된 매개효과 검증을 위해서는 'SPSS PROCESS Macro'를 이용했다. PROCESS는 Hayes[39]에 의해 개발된 회귀 분석 연동 매크로로서 매개변수와 조절변수의 효과를 동시에 검증할 수 있다.

Hayes[17]는 매개효과, 조절효과, 매개효과와 조절효과와의 통합모형을 분석할 수 있도록 92개의 모형을 제시하고 있으며, 본 연구에서는 4번 모형과 58번 모형을 활용하여 분석하였다. Preacher et al.[40]는 조절된 매개효과 검증의 전단계로서 단순 매개효과 검증을 제안하고 있으며, 이를 PROCESS macro의 4번 모형을 통해 분석하였다. 다음으로, 58번 모형은 조절변수의 효과가 독립변수와 매개변수([그림 1a]참고), 매개변수와 종속변수([그림 1b]참고) 독립변수와 매개변수, 매개변수와 종속변수 두 경로에 모두 존재하는 것을 가정하는 모형으로서, [그림 1]과 같은 본 연구의 모형을 검증하기에 가장 적절한 모형이라고 판단하였다.

다중공선성을 고려하여 조절변수는 평균중심화를 실시하였으며, 매개효과, 조절된 매개효과와의 유의성과 조절변수 기울기의 유의성의 경우 SPSS PROCESS Macro에서 제시하는 부트스트랩(Bootstrapping) 결과

로 확인하였다. 부트스트랩 신뢰구간 값은 매개효과 검증의 핵심이라 보며[17][40], 조절변수의 크기에 따라 하·상한 값의 95% 신뢰구간 사이에 0을 포함하고 있지 않을 때 그 효과가 유의하다고 해석한다[41]. 본 연구에서 부트스트랩 횟수는 5,000회로 설정하였다.

IV. 연구 결과

1. 조사대상자의 일반적 특성

연령은 평균연령이 58.7세로, 최소 28세에서 최고 84세까지 분포하며, 50대 36.7%, 60대 38.9%, 70대 이상 11.2%, 40대 10.2%, 30대 이하 2.9% 순이었다. 성별은 남성 87.6%, 여성 12.4%로 남성이 많고, 교육수준은 고졸 59.1%, 대졸 이상 23.6%, 중졸 이하 17.3% 순이었다. 혼인상태는 기혼(동거 포함) 상태 61.8%, 미혼 및 이혼(별거 포함)과 사별 38.2% 순이었다. 소득은 100만원 이상 200만원 미만 29.7%, 200만원 이상 300만원 미만 26.0%, 100만원 미만 16.5%, 300만원 이상 400만원 미만 14.6%, 400만원 이상 500만원 미만 7.8%, 500만원 이상이 5.4% 순이었다. 고용상태는 일용직 및 무직인 경우가 39.7%이고 이를 제외한 자영업, 회사원, 학생, 가정주부 등이 60.8%를 차지하였다.

2. 주요변수의 기술통계

독립변수인 도박동기의 하위척도 평균값은 유희동기가 9.26(sd=2.27), 흥분동기 16.24(sd=3.72), 회피동기 8.26(sd=2.51), 사교동기 7.57(sd=2.66), 금전동기 8.34(sd=2.67)이었다. 종속변수인 문제도박의 평균값은 25.48(sd=6.64)이고, 매개변수인 도박몰입의 평균값은 11.75(sd=2.87)이었다. 조절된 매개변수인 이용빈도는 5.72회(sd=4.76)로, 최소 1회에서 최대 30회 사이에 분포하였다.

표 1. 조사대상자의 일반적 특성

변수		N	%
계		411	100.0
성별	여성	51	12.4
	남성	360	87.6
연령 (평균: 58.7세)	30대 이하	12	2.9
	40대	42	10.2
	50대	151	36.7
	60대	160	38.9
	70대 이상	46	11.2
교육수준	중졸 이하	71	17.3
	고졸	243	59.1
	대졸 이상(재학포함)	97	23.6
혼인상태	미혼/비혼/이혼/별거/사별	157	38.2
	기혼/동거	254	61.8
소득	100만원 미만	68	16.5
	100이상-200만원 미만	122	29.7
	200이상-300만원 미만	107	26.0
	300이상-400만원 미만	60	14.6
	400이상-500만원 미만	32	7.8
	500만원 이상	22	5.4
고용상태	자영업/회사원/학생/주부	248	60.3
	일용직/무직	163	39.7

표 2. 주요변수의 기술통계

변수	N	Min	Max	Mean	SD	
동기	유희	411	3.00	15.00	9.26	2.27
	흥분	411	5.00	25.00	16.24	3.72
	회피	411	3.00	15.00	8.26	2.51
	사교	411	3.00	15.00	7.57	2.66
	금전	411	3.00	15.00	8.34	2.67
문제도박	411	9.00	45.00	25.48	6.64	
몰입	411	4.00	20.00	11.75	2.87	
이용빈도	411	1.00	30.00	5.72	4.76	

3. 도박동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

본 연구에서는 도박동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과를 검증하는 단계를 거친 후 이용빈도의 조절된 매개효과를 분석하였다. 도박동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과를 검증한 결과, 5개의 도박동기 유형별 각각의 매개모형에서 도박몰입의 매개효과가 모두 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 매개효과에 대한 부트스트래핑 결과를 도박동기별로 제시하면, 유희동기(b=0.46, SE=0.09, 95% CI [0.30, 0.65]), 흥분동기(b=0.34, SE=0.07, 95% CI [0.21, 0.48]), 회피동기(b=0.38, SE=0.08, 95% CI [0.24, 0.55]), 사교동기(b=0.39, SE=0.08, 95% CI [0.25, 0.56]),

금전동기($b=0.32$, $SE=0.08$, 95% CI [0.18, 0.48])로 모두 유의하였다. 조절된 매개효과 검증을 위한 전제 조건이 통계적으로 유의한 것으로 나타났으므로, 이번 장에서는 본 연구의 주된 관심사인 이용빈도의 조절된 매개효과를 중심으로 기술함을 미리 밝히는 바이다.

도박동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과가 경륜장 이용빈도에 따라 조절되는지, 즉 조절된 매개효과에 대한 확인을 위해 [그림 1]에서 제안한 통합모형을 분석했다. 지면관계상, 통제변수를 제외한 주요변수의 분석결과만 다음의 [표 3-표 7]를 통해 도박동기의 유형별로 제시하였다. 결과적으로, 본 연구의 두 번째 가설은 유희동기와 금전동기를 독립변수로 투입한 두 모형에서만 매개효과를 거치는 간접경로 a, b에서 모두 이용빈도의 조절효과가 나타나는 것으로 검증되었다[표 3][표 4].

3.1 유희동기, 도박몰입, 문제도박의 매개경로에서 이용빈도의 조절된 매개효과

유희동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과가 이용빈도에 의해 조절되는 것으로 나타났다. [표 3]을 보면, 유희동기는 도박몰입에 정적으로 유의한 영향을 미치고 있으며($b=0.48$, $t=8.40$, $p<.001$), 유희동기와 이용빈도의 상호작용효과 또한 도박몰입에 정적 영향관계를 보이고 이는 통계적으로 유의하였다($b=0.03$, $t=3.06$, $p<.01$). 이용빈도가 높을수록 유희 동기와 도박몰입의 관계가 강화되는 것을 확인하였다.

다음으로 문제도박에 대해 도박몰입은 정적으로 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 확인되었으며($b=0.93$, $t=8.66$, $p<.001$), 도박몰입과 이용빈도의 상호작용효과 또한 문제도박에 정적 영향관계를 보여($b=0.05$, $t=2.67$, $p<.05$), 이용빈도가 도박몰입이 높아질수록 문제도박이 심각해지는 상황을 강화하는 것으로 확인하였다.

[표 3]의 하단은 조절된 매개효과를 부트스트래핑 방법으로 검증한 결과를 제시한 부분으로, 조절변수의 평균값과 ± 1 표준편차값에 따라 간접효과와 그 값의 통계적 유의성을 나타내고 있다. 검증 결과, 이용빈도의 모든 조건값에서 95% 신뢰구간에 0을 포함하고

있지 않아 조절된 매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 확인하였다.

표 3. 유희동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

변수	몰입			문제도박			
	B	SE	t	B	SE	t	
독립	유희동기	0.48	0.06	8.40***	0.29	0.14	2.10*
	이용빈도	0.06	0.03	2.13*	0.13	0.06	2.10*
	몰입				0.93	0.11	8.66***
조절	유희동기×이용빈도	0.03	0.01	3.06**			
	몰입×이용빈도				0.05	0.02	2.67**
F		9.77***			15.19***		
R ²		0.18			0.28		
이용빈도의 수준에 따른 조절된 매개효과							
이용빈도	Effect	SE	BootLLCI	BootULCI			
-1 SD(-4.72)	0.24	0.08	0.09	0.41			
M(0.00)	0.45	0.09	0.29	0.63			
+1 SD(4.76)	0.74	0.14	0.48	1.02			

주1. $p<.05$ * $p<.01$ ** $p<.001$ ***

주2. 문제도박이 종속변수일 때 통제변수 중 성별은 통계적으로 유의함($b=2.36$, $t=2.66$, $p<.01$)

3.2 금전동기, 도박몰입, 문제도박의 매개경로에서 이용빈도의 조절된 매개효과

금전동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과는 이용빈도에 의해 조절되는 것으로 나타났다. [표 4]를 보면, 금전동기는 도박몰입에 정적으로 유의미한 영향을 미쳤으며($b=0.48$, $t=9.88$, $p<.001$), 조절변수인 이용빈도 그 자체는 도박몰입에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 못했으나, 금전동기와 이용빈도의 상호작용효과는 정적 영향관계를 보이고 이는 통계적으로 유의미하였다($b=0.02$, $t=2.06$, $p<.05$). 이용빈도가 금전동기와 도박몰입의 관계를 강화되는 것으로 확인하였다.

다음으로 문제도박에 대하여 도박몰입은 통계적으로 유의미한 영향을 미쳤으며($b=0.62$, $t=6.01$, $p<.001$), 금전동기 변수에 대한 이용빈도의 조절효과도 통계적으로 유의미한 것으로 나타나($b=0.04$, $t=2.39$, $p<.05$), 이용빈도가 도박몰입과 문제도박의 관계를 조절하는 것으로 나타났다. 조절된 매개효과와 부트스트래핑 검증결과는 이용빈도의 모든 조건값에서 95%신뢰구간에 0을 포함하고 있지 않아 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

표 4. 금전동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

변수	몰입			문제도박			
	B	SE	t	B	SE	t	
독립	금전동기	0.48	0.05	9.88***	0.99	0.11	8.89***
	이용빈도	0.03	0.03	1.18	0.12	0.06	2.10*
	몰입				0.62	0.10	6.01***
조절	금전동기×이용빈도	0.02	0.01	2.06*			
	몰입×이용빈도				0.04	0.02	2.39*
F		12.89***			25.37***		
R ²		0.22			0.39		
이용빈도의 수준에 따른 조절된 매개효과							
이용빈도	Effect	SE	BootLLCI	BootULCI			
-1 SD(-4.72)	0.17	0.07	0.05	0.34			
M(0.00)	0.29	0.07	0.16	0.44			
+1 SD(4.76)	0.45	0.10	0.26	0.65			

주1. p<.05* p<.01** p<.001***
 주2. 도박몰입이 종속변수인 경우 통제변수 중 연령(b=0.03, t=2.03, p<.05), 문제도박이 종속변수일 때 성별(b=1.66, t=2.03, p<.05)은 통계적으로 유의함.

다음 [표 5-표 7]은 흥분동기, 회피동기, 사교동기가 독립변수로 투입된 모형의 검증 결과이다. 이 세 모형에서는 도박동기와 매개변수인 도박몰입 사이의 경로(a)에서는 이용빈도의 조절효과가 나타나지 않고, 도박몰입과 종속변수인 문제도박 사이의 경로(b)에서만 이용빈도가 조절하는 것으로 나타나 본 연구에서 세운 가설을 지지하지 못하는 것으로 나타났다.

조절된 매개효과에 해당하는 연구모형은 크게 세 가지로 설명된다[42]. 매개효과에 대하여 독립변수와 조절변수의 상호작용이 있는 모형, 즉 [그림 1]의 경로a에 조절효과가 나타나는 모형, 그리고 종속변수에 대한 매개변수와 조절변수의 상호작용이 있는 모형, 즉 [그림 1]의 경로b에 조절효과가 있는 모형, 마지막으로 a, b경로 모두에 상호작용이 있는 모형으로, 본 연구를 통해서 검증하고자 한 [그림 1]과 같은 모형이 대표적인 조절된 매개효과 모형이다.

따라서 본 연구의 가설은 지지되지 못했으나, 매개변수인 도박몰입과 문제도박(경로 b)의 관계에서만 이용빈도의 조절효과가 나타난 흥분, 회피, 사교동기 모형 역시 이용빈도의 조절된 매개효과가 있는 것으로 해석할 수 있다.

3.3 흥분동기, 도박몰입, 문제도박의 매개경로에서 이용빈도의 조절된 매개효과

흥분동기와 문제도박간 인과관계에서 도박몰입의 매개효과는 이용빈도에 의해 특정 경로에서만 조절되는 것으로 나타났다. [표 5]를 보면, 도박몰입에 대해 흥분동기는 정적으로 유의한 영향을 미쳤으나(b=0.40, t=12.16, p<.001), 흥분동기와 이용빈도의 상호작용은 도박몰입을 유의하게 설명하지 못하는 것으로 나타났다(b=0.01, t=1.37, p>.05).

다음으로 문제도박에 대해 도박몰입은 정적으로 유의한 영향을 미쳤으며(b=0.79, t=6.85, p<.001), 도박몰입과 이용빈도의 상호작용효과도 정적 영향관계를 보여(b=0.05, t=2.76, p<.01), 도박몰입과 문제도박의 관계를 이용빈도가 정적으로 유의하게 조절하는 것으로 나타났다. 조절된 매개효과의 부트스트래핑 검증결과는 이용빈도의 모든 조건값에서 95%신뢰구간에 0을 포함하고 있지 않아 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

표 5. 흥분동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

변수	몰입			문제도박			
	B	SE	t	B	SE	t	
독립	흥분동기	0.40	0.03	12.16***	0.34	0.09	3.78***
	이용빈도	0.05	0.03	2.11*	0.13	0.06	2.16*
	몰입				0.79	0.12	6.85***
조절	흥분동기×이용빈도	0.01	0.01	1.37			
	몰입×이용빈도				0.05	0.02	2.76**
F		18.21***			16.54***		
R ²		0.29			0.29		
이용빈도의 수준에 따른 조절된 매개효과							
이용빈도	Effect	SE	BootLLCI	BootULCI			
-1 SD(-4.72)	0.21	0.07	0.08	0.36			
M(0.00)	0.32	0.07	0.19	0.45			
+1 SD(4.76)	0.44	0.08	0.28	0.60			

주1: p<.05* p<.01** p<.001***

3.4 회피동기, 도박몰입, 문제도박의 매개경로에서 이용빈도의 조절된 매개효과

회피동기와 문제도박간 인과관계에서도 도박몰입의 매개효과는 이용빈도에 의해 특정 경로에서만 조절되는 것으로 나타났다. [표 6]을 보면, 도박몰입에 회피동기가 정적으로 유의한 영향을 미치고 있으나(b=0.48, t=9.24, p<.000), 회피동기와 이용빈도의 상호작용은 도

박몰입을 유의하게 설명하지 못했다($b=0.01, t=1.41, p>.05$).

다음으로 문제도박에 대해 도박몰입은 정적으로 유의한 영향을 미쳤으며($b=0.75, t=7.08, p<.000$), 몰입과 문제도박의 인과관계 사이에서 이용빈도의 상호작용효과가 정적으로 유의하여($b=0.05, t=2.95, p<.01$), 도박몰입과 문제도박의 관계를 이용빈도가 정적으로 유의하게 조절하는 것으로 나타났다. 조절된 매개효과와 부트스트래핑 검증결과는 이용빈도의 모든 조건값에서 95%신뢰구간에 0을 포함하고 있지 않아 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

표 6. 회피동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

변수	몰입			문제도박			
	B	SE	t	B	SE	t	
독립	회피동기	0.48	0.05	9.24***	0.74	0.12	6.18***
	이용빈도	0.05	0.03	1.68	0.12	0.06	2.09*
	몰입				0.75	0.11	7.08***
조절	회피동기×이용빈도	0.01	0.01	1.41			
	몰입×이용빈도				0.05	0.02	2.95**
F		10.71***			19.80***		
R ²		0.19			0.33		
이용빈도의 수준에 따른 조절된 매개효과							
이용빈도	Effect	SE	BootLLCI	BootULCI			
-1 SD(-4.72)	0.22	0.08	0.08	0.39			
M(0.00)	0.36	0.08	0.22	0.52			
+1 SD(4.76)	0.53	0.11	0.29	0.74			

주1. $p<.05^* p<.01^{**} p<.001^{***}$
 주2. 문제도박이 종속변수일 때 통제변수 중 성별($B=2.29, t=2.69, p<.01$), 고용상태($b=1.31, t=2.13, p<.05$)는 통계적으로 유의함.

3.5 사교동기, 도박몰입, 문제도박의 매개경로에서 이용빈도의 조절된 매개효과

사교동기와 문제도박간 인과관계에서도 도박몰입의 매개효과는 이용빈도에 의해 특정 경로에서만 조절되는 것으로 나타났다. [표 7]에 의하면, 사교동기가 도박몰입에 정적으로 유의한 영향력을 보이나($b=0.42, t=8.47, p<.001$), 사교동기를 조절하는 이용빈도 효과는 도박몰입을 통계적으로 유의하게 설명하지 않는 것으로 나타났다($b=0.01, t=0.66, p>.05$).

다음으로 문제도박에 대해 도박몰입은 정적으로 유의한 영향을 보였으며($b=0.89, t=8.28, p<.001$), 이용빈도 자체는 문제도박을 유의하게 설명하지 못했으나, 도박몰입과의 상호작용효과는 통계적으로 유의하여

($b=0.05, t=2.73, p<.01$), 이용빈도가 도박몰입과 문제도박의 관계를 조절하는 것으로 나타났다. 조절된 매개효과와 부트스트래핑 검증결과는 이용빈도의 모든 조건값에서 95%신뢰구간에 0을 포함하고 있지 않아 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

표 7. 사교동기, 도박몰입, 문제도박의 매개효과에서 이용빈도의 조절된 매개효과

변수	몰입			문제도박			
	B	SE	t	B	SE	t	
독립	사교동기	0.42	0.05	8.37***	0.36	0.12	3.07**
	이용빈도	0.02	0.03	0.81	0.10	0.06	1.71
	몰입				0.89	0.11	8.28***
조절	사교동기×이용빈도	0.01	0.01	0.66			
	몰입×이용빈도				0.05	0.02	2.73**
F		9.03***			15.88***		
R ²		0.17			0.28		
이용빈도의 수준에 따른 조절된 매개효과							
이용빈도	Effect	SE	BootLLCI	BootULCI			
-1 SD(-4.72)	0.27	0.08	0.12	0.44			
M(0.00)	0.37	0.07	0.23	0.52			
+1 SD(4.76)	0.49	0.10	0.29	0.67			

주1. $p<.05^* p<.01^{**} p<.001^{***}$
 주2. 문제도박이 종속변수일 때 통제변수 중 성별은 통계적으로 유의함 ($b=2.45, t=2.78, p<.01$)

한편 PROCESS에서는 조절변수의 모든 범위에서의 조건부효과에 대한 통계적 유의성을 확인하기 위해 개발된 존슨 네이만(Johnson-Neyman technique) 방법에 의한 결과도 제시하고 있다. 이 방법에 의해 도박몰입의 매개경로를 조절하는 이용빈도의 조건적 효과를 시각화하면 [그림 2-그림 4]와 같다. 그림은 이용빈도 효과, 95% 하·상한 신뢰구간에서의 값을 그래프로 나타낸 것이다. 본 연구에서 조절효과가 나타난 경로의 경우, 모든 범위(조건)에서 이용빈도는 통계적으로 유의하게 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있다.

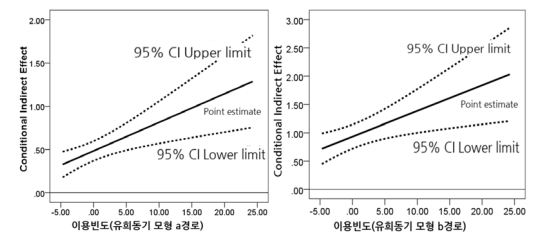


그림 2. 유희동기 모형에서 도박몰입의 매개효과에 대한 이용빈도의 조건적 간접효과 a, b 경로

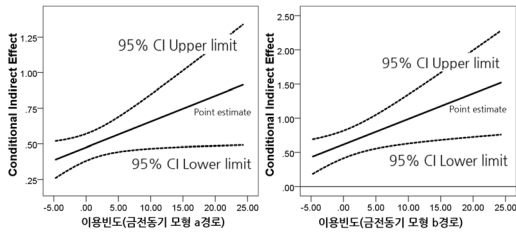


그림 3. 금전동기 모형에서 도박몰입의 매개효과에 대한 이용빈도의 조건적 간접효과 a,b경로

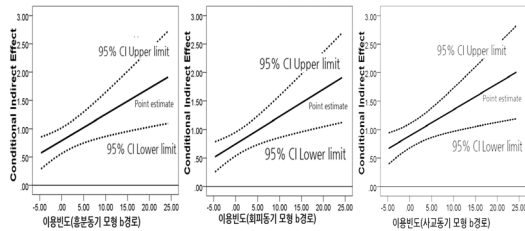


그림 4. 흥분·회피·사교 동기 모형에서 도박몰입의 매개효과에 대한 이용빈도의 조건적 간접효과 b경로

V. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 도박동기와 도박몰입, 그리고 문제도박의 경로와 개입지점을 입증하는 데 있다. 이를 위해 경륜 장외발매소 이용자의 도박동기가 도박몰입을 매개로 문제도박에 이르는 경로를 확인하고, 이용빈도에 의한 조절된 매개효과를 검증하였다.

본 연구의 주요 결과를 토대로 논의를 전개하면, 첫째, 본 연구에서 경륜 장외발매소 이용자의 도박동기가 도박몰입을 매개로 하여 문제도박에 영향을 미치고 있는 경로를 확인하였다. 유희·흥분·회피·사교·금전 동기를 독립변수로 각각 투여한 5개의 연구모형 모두, 도박몰입을 매개변수로 하여 문제도박이라는 종속변수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 카지노 도박자의 도박동기가 도박몰입을 매개경로로 하여 문제도박에 영향을 미치는 선행연구[30]와 동일한 결과로, 경륜 장외발매소 이용자들에게 도박몰입은 문제도박으로 가는 길목임을 반증하는 자료라 할 수 있다. 경륜 장외발매소 이용자의 도박동기와는 무관하며, 사교동기와 같이 건강한 도박이나 책임도박으로

구분가능한 도박동기라 할지라도 도박몰입의 경로를 거치게 되면 문제도박으로 발전할 우려가 크다는 것을 시사한다.

둘째, 유희동기와 금전동기를 각각 독립변수로 하는 연구모형에 한해서, Hayes[17][39]가 제안한 58번 모형인 “도박동기-도박몰입-문제도박”의 매개모형에서 도박동기의 몰입에의 영향과 도박몰입의 문제도박에의 영향에 대해서 이용빈도의 조절효과가 유의하게 나타났다. 즉, 유희동기와 금전동기는 이용빈도의 영향력에 의해 도박몰입에 더 큰 영향을 미치고, 도박몰입의 문제도박에 대한 영향력은 이용빈도에 의해 더 큰 영향을 미치고 있는데, 이는 통계적으로 유의하였다.

한편, 나머지 3개의 동기, 즉 흥분·회피·사교 동기 모형에서 이용빈도의 조절된 매개효과는 선택적으로 유의하게 나타났다. 도박몰입이 문제도박에 영향을 주는 경로에서는 유희동기와 금전동기와 마찬가지로 이용빈도의 조절된 매개효과가 유의하게 나타났다. 하지만 도박동기가 도박몰입에 영향을 주는 경로에서는 이용빈도의 조절효과가 유의하지 않게 나타났다.

이와 같은 결과에 비추어 볼 때 경륜 장외발매소 이용자의 유희동기와 금전동기는 이용빈도의 영향력을 상대적으로 크게 받는 것을 알 수 있다. 유희동기와 금전동기의 경우 경륜장 이용빈도에 의해서 더 강하게 도박몰입을 하게 되고, 도박몰입을 거쳐서 문제도박이 더 많이 증가하고 있었다. 이는 도박심각도에 다른 유형의 동기보다 유희동기와 금전동기가 직접적인 영향을 미치며, 특히 금전적인 동기가 강력하게 영향을 미치고 있는 앞서 검토한 선행연구[13][15]와 일치하는 결과를 보여주고 있다.

이러한 결과는 금전획득에 대한 열망, 즉 금전동기는 돈에 대한 잘못된 기대와 근면한 노력 없이 인생을 반전시키고자 하는 기대심리를 기반으로 도박에 대한 비합리적인 사고를 촉발하며[13], 이는 도박몰입, 문제도박으로 이어질 가능성이 높음을 시사한다. 그리고 유희동기는 도박문제를 강화하기도 완화하기도 하는데[13], 문제도박을 강화한 본 연구의 결과를 통해서 높은 유희동기와 문제도박과의 관계를 고려할 필요가 있다. 높은 수준의 유희동기는 강렬하고 즉각적인 흥분상태를

추구하거나 낮은 자존감과 우울을 해소하고자 하는 목적을 내포할 가능성이 있음을 시사하며[13], 이러한 유희동기 상태는, 도박몰입에 영향을 미치며, 도박몰입이 문제도박으로 이어질 수 있음을 주목해야 한다.

셋째, 모든 동기 모형에서 “도박동기-도박몰입-문제도박”으로 이어지는 매개모형에서 이용빈도의 조절된 매개효과가 입증되었다. 도박동기-도박몰입의 경로에서 이용빈도의 조절효과는 유희동기와 금전동기에서만 유의한 것으로 나타났으나, 각 모형에서의 조절된 매개효과와 부트스트래핑 검증결과는 모든 조건값에서 통계적으로 유의미한 결과를 보여주었다. 결과적으로 매개변수에서 종속변수로 연결되는 지점에서의 조절된 매개효과는 도박동기의 구분 없이 모두 유의하게 나타났는데, 이는 강한 도박몰입은 심각한 문제도박으로 이어지는데, 이때 이용빈도가 잦을수록 문제도박의 심각성을 높이는 것으로 볼 수 있다.

이는 유희·홍분·회피·사교·금전 동기에 대해서 이용빈도는 도박몰입이 문제도박에 미치는 영향력을 더 크게 하는 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 정리하면, 경륜 장외발매소 이용자들의 이용빈도는 유희동기와 금전동기가 도박몰입으로 이어지는 경로에서 정적 피드백 구조를 구축하는 요인이 되고, 유희·홍분·회피·사교·금전 동기가 도박몰입을 매개하여 문제도박으로 이어지는 지점에서 정적 피드백 구조를 구축하는 요인이 되고 있었다.

이용빈도는 도박문제에 영향을 미치는 요인으로서 선행연구에서도 실증된 바 있으며[35][36], 본 연구에서도 문제도박의 원인을 설명하는 주요 요인이었기 드러났다. 특히 본 연구에서는 비합리적인 신념을 기반으로 한 유희, 금전동기 상태일 때 이용빈도는 도박에 대한 과몰입을 촉진하는 것으로 나타나 문제도박으로 발전할 위험성이 큰 사실에 유의해야 한다.

이러한 연구결과를 바탕으로 실천적 함의를 제시하면 다음과 같다. 우선, 경륜 장외발매소 이용자들이 도박에 몰입하지 않도록 하는 환경을 조성할 필요가 있다. 경륜 장외발매소에 상담센터를 설치하고, 휴식공간과 복합여가문화공간으로서 기능할 수 있도록 다양한 부대시설을 완비할 필요가 있다. 그럼으로써 경륜 장외

발매소라는 공간이 이용자의 관심을 도박 이외의 즐길 거리로 유도하는 분위기를 만들고 실제로 지역주민들의 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 기회를 제공하는데 기여해야 할 것이다. 현재 경륜 장외발매소는 이용자들이 도박 외에는 딱히 시간을 보낼 거리가 없는 공간이다. 이는 결과적으로 이용자들이 도박에 몰입하기 좋은 조건이 되고 있다. 경륜 장외발매소의 기능적 다각화를 시도하여 이용자들이 도박을 목적으로 방문하되, 도박만을 하는 공간이 아닌, 다양한 여가문화를 즐길 수 있는 공간으로의 변화를 시도해야 할 것이다.

또한 경륜 장외발매소 이용자의 이용빈도를 관리하고 통제할 수 있는 전자카드의 의무적 상용화가 절실하다. 현재 정부에서는 사행산업의 건전화 강화를 위한 합리적 전자카드 이용 문화 확산을 세부 추진과제의 목표로 제시하였다[43]. 그러한 과제의 실효성을 담보하기 위해서는 과제 수행 단계에서 이용자 보호를 위한 규제 정책의 패러다임이 확고해야 한다. 사행산업은 경제적 발전 이면에 개인의 도박 중독의 위험성이 포진되어 있으며, 개인의 도박 중독은 문제도박으로 인한 사회경제적 비용을 야기한다. 따라서 도박 중독을 예방하고, 문제도박이 초래하는 사회경제적 비용을 절감하기 위해서는 전자카드 이용률을 단계적으로 증가시키는 후속조치들의 실효성 점검이 반드시 필요하다.

본 연구는 비확률표집에 의한 표본조사로서, 모집단을 대표하는 데 한계를 보인다. 본 연구에서 사용한 문제도박은 도박중독을 선별할 수 있는 척도에 해당하나, 본 연구에서는 원칙도의 측정단위를 4점에서 5점으로 변용하여 측정하였기 때문에 현 조사 대상자의 도박중독 수준을 논하는 데 한계가 있다. 이는 모형에 적합한 측정단위를 설계한 까닭인데 현 조사 대상자의 도박중독 유병률 결과를 보고하지 못함이 아쉽고 다른 연구에는 원칙도의 측정단위를 유지하는 방법을 적극 제언하는 바이다. 또한, 이용빈도의 조절된 매개효과가 도박동기에 따라 상이한 경로에서 확인되었다. 그리고 도박동기가 개인 및 상황적 특성에 따라 다양함에도 불구하고 5개의 유형으로 제한하여 모형을 설계하였다. 이러한 본 연구의 한계들은 한정된 표본 크기에 기인하는 측면이 있다. 따라서 후속 연구에서는 좀더 많은 수의 표본

을 확보하고, 다양한 동기에 대한 응답 결과를 토대로 연구 모형을 검증할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 현재 연구 현장의 상황이 경륜 장외발매소의 이용자를 대상으로 하는 경험 자료 분석이 매우 미흡한 상태를 감안할 때, 본 연구의 결과가 도박 행위와 문제도박의 관계에서 도박몰입의 매개경로를 주시해야 할 필요성과 이용빈도에 대한 정책도구로서의 활용가능성의 근거를 제공하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다고 사료된다.

참 고 문 헌

- [1] 경륜경정총괄본부 경주개최실적, <http://www.krace.or.kr/contents/company/cycleHostPage.do>, 2019.1.25.
- [2] 사행산업통합감독위원회, *2017년 사행산업 관련 통계*, 사행산업통합감독위원회, 2018.
- [3] 황보현우, *사행산업 규제정책의 현황과 개선방안 -정부실책의 사례 및 원인분석을 중심으로-*, 연세대학교 행정대학원, 석사학위논문, 2009.
- [4] C. Jacques, R. Ladouceur, and F. Ferland, "Impact of availability on gambling: A longitudinal study," *The Canadian Journal of Psychiatry*, Vol.45, No.9, pp.810-815, 2000.
- [5] 이재목, "스포츠 레저와 스포츠 도박의 경계: 경륜 사업의 건전성 제고를 위한 입법정책적 제언을 중심으로," *스포츠와 법*, 제18권, 제1호, pp.95-119, 2015.
- [6] 김교현, "도박행동의 자기조절 모형: 상식모형의 확장," *한국심리학회지: 건강*, 제11권, 제1호, pp.63-105, 2006.
- [7] 이연호, 배영목, 임병인, "사행산업의 도박중독성과 총량규제 개선방안, *규제연구*," 제22권, 제1호, pp.37-62, 2013.
- [8] 한국문화관광연구원, *사행산업 이용실태조사 분석 및 총량조정연구*, 사행산업통합감독위원회, 2008.
- [9] A. Blaszczynski and L. Nower, "A pathways model of problem and pathological gambling," *Addiction*, Vol.97, No.5, pp.487-499, 2002.
- [10] 사행산업통합감독위원회, *2016년 사행산업 이용 실태 조사*, 사행산업통합감독위원회, 2016.
- [11] 김교현, 권선중, "병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인," *한국심리학회지: 건강*, 제8권, 제2호, pp.261-277, 2003.
- [12] 손소미, 이인혜, "19비합리적 도박신념, 의사결정 능력, 도박문제 간의 관계," *한국심리학회지: 임상 심리 연구와 실제*, 제2권, 제1호, pp.39-57, 2016.
- [13] 이홍표, "5요인 도박동기의 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향," *한국심리학회지: 건강*, 제9권, 제3호, pp.555-568, 2004.
- [14] 황의룡, 함경수, "경륜 참여자의 도박동기와 도박중독성향의 관계," *한국체육과학회지*, 제15권, 제4호, pp.61-71, 2006.
- [15] 이홍표, "도박동기와 병적 도박의 관계," *한국심리학회지: 건강*, 제8권, 제1호, pp.169-189, 2003.
- [16] S. Partington, E. Partington, and S. Olivier, "The dark side of flow A qualitative study of dependence in big wave surfing," *The Sport Psychologist*, Vol.23 No.2, pp.170-185, 2009.
- [17] A. F. Hayes, *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis*, The Guilford Press, New York, 2018.
- [18] P. N. Neal, P. H. Delfabbro, and M. G. O'Neil, *Problem Gambling and harm: A national definition*, Adelaide, Australia: South Australian Centre for Economic Studies, 2005.
- [19] 김교현, 조성겸, "한국 도박중독 유행률 추정의 쟁점과 대책: 무엇을 어떤 도구로 어떻게 조사하나?," *한국심리학회지: 건강*, 제14권, 제3호, pp.481-495, 2009.
- [20] H. J. Shaffer, M. N. Hall, and J. V. Bilt, "Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the united states and canada: A research synthesis," *American Journal of Public Health*, Vol.89, pp.1369-1376, 1999.

- [21] 이순목, 김종남, “도박중독 문제의 본질에 충실한 평가/진단 및 비율 산정,” 한국심리학회지: 건강, 제14권, 제1호, pp.1-26, 2009.
- [22] J. Ferris and H. Wynne, *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report, Phase II final report to the Canadian Interprovincial Task Force on Problem Gambling*, 2001.
- [23] 박승욱, *도박중독과 몰입의 관계*, 계명대학교대학원, 석사학위논문, 2016.
- [24] National Research Council, *Pathological gambling: A critical review*, Washington, District of Columbia: National Academies Press, 1999.
- [25] Marshall, “The gambling industry: Raising the stakes, Perspectives,” Vol.10, No.4, pp.7-11, 1998.
- [26] E. Svetieva and M. Walker, “Inconsistency between concept and measurement: the Canadian Problem Gambling Index(CPGI),” *Journal of Gambling Issues*, Vol.22, pp.157-173, 2008.
- [27] D. F. Jacobs, *A general theory of addictions: Application to treatment and rehabilitation planning for pathological gamblers*, In T. Glaski(Eds.), *The Handbook of Pathological Gambling*, pp.169-194, Springfield, Illinois : Charles C Tomas, 1987.
- [28] R. L. Custer, “Profile of the pathological gambler,” *Journal of Clinical Psychiatry*, Vol.45, pp.35-38, 1984.
- [29] R. Ladouceur and M. Walker, *A cognitive Perspective on Gambling, Chapter Six*, In Salkovskis, P. M., (Eds.) *Trends in Cognitive and Behavioral Therapies*, Jonh Wiley & Sons Ltd, 1996.
- [30] 김려은, *카지노 이용객의 동기가 도박중독성향에 미치는 영향* *게임몰입의 매개효과와 자기통제력의 조절효과를 중심으로*, 경기대학교 관광전문대학원, 박사학위논문, 2017.
- [31] Marc Valleur and Christian Bucher, *최의선 역, 도박 중독*, NUN, 2010,
- [32] J. I. Kassinove, “Development of the gambling attitude scales: Preliminary findings,” *Journal of Clinical Psychiatry*, Vol.54, pp.763-771, 1998.
- [33] J. Nakamura and M. Csikszentmihalyi, “The concept of Flow In Flow and the Foundations of Positive Psychology,” Springer, pp.239-263, 2014.
- [34] T. P. Novak, D. L. Hoffman, and Y. F. Yung, “Measuring the Custmer Experience in Online Environmrnts: A Structural Modeling Approach,” *Marketing Science*, Vol.19, No.1, pp.22-42, 2000.
- [35] 김예나, 권선중, 김원식, “한국판 청소년 도박중독 진단 척도(K-DSM-IV-MR-J)의 타당화 연구,” *한국심리학회지: 건강*, 제21권, 제3호, pp.751-772, 2016.
- [36] 성준모, 김정진, “사행산업 장외발매소 이용자의 도박중독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인,” *보건사회연구*, 제34권, 제3호, pp.135-164, 2014.
- [37] 박은영, “관람스포츠로서 경마경험이 일상 스트레스 해소에 미치는 영향,” *관광경영연구*, 제20권, 제1호, pp.95-120, 2016.
- [38] 박상일, “프로스포츠 팬의 플로우경험, 여가만족 및 심리적 행복감의 구조관계,” *한국여가레크리에이션학회지*, 제38권, 제4호, pp.101-112, 2014.
- [39] A. F. Hayes, *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis*, The Guilford Press, New York, 2013.
- [40] K. J. Preacher, D. D. Rucker, and A. F. Hayes, “Assessing moderated mediation hypotheses: Theory, methods, and prescriptions,” *Multivariate Behavioral Research*, Vol.42, pp.185-227, 2007.
- [41] 정승철, “신경증-스마트폰 중독-학교적응의 매개관계에 대한 자기 통제력의 조절된 매개효과 검증,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제17권, 제5호, pp.243-251, 2017.

- [42] 정선호, 서동기, “회귀분석을 이용한 매개된 조절효과와 조절된 매개효과 검증 방법,” 한국심리학회지: 일반, 제35권, 제1호, pp.267-282, 2016.
- [43] 사행산업통합감독위원회, 제3차 사행산업 건전발전 종합계획(2019-2023), 사행산업통합감독위원회, 2018.

저 자 소 개

이 소 영(Soyoung Lee)

정회원



- 2016년 8월 : 서울여자대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2016년 9월 ~ 현재 : 외래강사, 서강대 생명문화연구소 전임연구원

<관심분야> : 중독, 건강보장, 커뮤니티 워크, 로컬 거버넌스

최 혜 진(Hyejin Choi)

정회원



- 2014년 3월 ~ 현재 : 서울여자대학교 일반대학원 사회복지학과 박사과정, 사회복지 행정 및 정책전공

<관심분야> : 여성복지, 고용복지, 사회적경제

윤 수 인(Suin Yoon)

정회원



- 2017년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 사회복지전문대학원 박사과정
- 2018년 8월 ~ 현재 : 서강대학교 생명문화연구소 연구원

<관심분야> : 사회복지정책, 교육복지, 산업복지

최 순 례(Soonlye Choi)

정회원



- 2017년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 사회복지전문대학원 박사과정
- 1997년 3월 ~ 2000년 2월 : 서울여자대학교 일반대학원 사회사업학과 석사과정 졸업

<관심분야> : 여성복지

이 흥 직(Hongjik Lee)

정회원



- 2005년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 사회복지학부 교수
- 2016년 9월 ~ 현재 : 한국사회복지행정학회 이사

<관심분야> : 사회복지정책, 사회복지행정, 산업복지

윤 승 태(Seungtae Yun)

정회원



- 2012년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 교양학부 교수
- 2015년 8월 ~ 현재 : 강남대학교 교목실장

<관심분야> : 선교학