



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

제주지역 성인 문제성 도박자들의
심리적 경험에 관한 현상학적 연구

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

오 광 식

2017년 8월

제주지역 성인 문제성 도박자들의 심리적 경험에 관한 현상학적 연구

지도교수 김 성 봉

오 광 식

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2017년 6월

오광식의 교육학 석사학위논문을 인준함.

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2017년 8월

<국문초록>

제주지역 성인문제성 도박자들의 심리적 경험에 관한 현상학적 연구

오 광 식

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 김 성 봉

본 연구는 도박을 장기간 경험한 제주지역의 성인을 대상으로 분석함으로써, 제주지역 성인문제성 도박자들의 심리적 경험에 관한 현상학적 연구를 통해 심층적 이해와 더불어 치료 전략을 세우는데 근거자료로 제공하고자하는 것이다. 이러한 연구의 목적을 달성하기 위한 중심질문은 ‘성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 현상은 무엇인가?’이다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 현상학적 연구방법을 사용하였고, 현상학적 연구방법 중에서 Colaizzi의 방법으로 분석하였다. 본 연구의 참여자는 총 6명으로 24세 이상의 성인 중 10년 이상의 도박경험이 있는 자로 선정하였다. 자료의 수집은 2016년 12월부터 2017년 2월까지 약 3개월 동안 진행되었다.

Colaizzi의 현상학적 연구절차에 따라 세 단계의 분류 작업을 통해 69개의 의미단위와 18개의 주제모음, 그리고 6개의 범주로 분류하였다. 이를 통해 나타난 문제성 도박자들의 도박을 통해 겪게 되는 심리적 경험 의미는 ‘도박에 빠지다’, ‘왜곡된 사고를 삶에 의례화 함’, ‘신뢰감 상실’, ‘현실로 부터의 도피’, ‘나락에 떨어지다’, ‘삶의 전환에 대한 갈망’의 6개의 범주로 분류되었다.

본 연구의 내용을 정리해 보면 다음과 같다.

첫 번째 범주인 ‘도박에 빠지다’에서는 연구 참여자들은 어릴 적부터 놀이와 도박의 경계가 모호하고, 성인들의 도박행동을 보면서 도박을 놀이로 여긴 경향이 강하였다. 성장과정에서도 친구들과의 여가활동으로, 친밀한 관계를 형성하기 위한 수단으로 도박행동을 지속하였고 성인기에 이르러 이미 내면 깊숙이 자리한

도박에 대한 긍정적인 인식과 태도는 언제나 문제성 도박자로 유인하는 핵심요인으로 작용하였다.

두 번째 범주인 ‘왜곡된 사고를 삶에 의례화 함’에서는 연구 참여자들은 자신의 도박 행동으로 심리적으로는 불안, 초조함. 사회적으로는 대인관계에서의 불신과 갈등, 재정적으로는 가처분소득의 감소로 인한 문제가 발생함에도 불구하고 도박이란 사회생활을 하려면 술과, 담배, 도박이 필요악이라는 사고를 가지고 있었다. 또한 도박이 주는 재미와 도박에 대한 환상을 가짐으로써 자신에게 다가오는 문제를 회피하거나 부정하기도 하였다.

세 번째 범주인 ‘신뢰감 상실’에서는 오랜 시간 반복되는 도박행동으로 인하여 발생한 문제를 도박을 그만두고 건설적인 방향으로 해결하려하지 않고 모든 문제의 원인을 도박에서의 승리로 해결하고자 하는 병리적인 사고를 하게 된다. 그럼으로써 문제의 악순환이 반복되게 되고, 그런 도박자의 가족들은 우려와 실망, 신뢰의 상실을 경험하게 되었다.

네 번째 범주인 ‘현실로부터의 회피’에서는 연구 참여자들은 도박으로 그들의 처한 현실에서 잠시나마 회피하여 현실의 고통에서 벗어나려고 하였다. 그러나 다시 찾아오는 현실의 고통은 그들을 다시 도박판으로 안내를 하는 악순환이 반복되었다. 그런 삶에서 벗어나고 싶지만 자신의 힘으로는 벗어날 수 없다는 좌절감에 누군가 자신의 모든 문제를 해결해 주기만을 바라는 마음만 간절할 뿐이다.

다섯째 범주인 ‘나락을 경험하다’의 범주에서는 연구 참여자들은 도박을 하는 동안만큼은 스트레스와 우울 감을 잊을 수 있었지만 초반에 느꼈던 재미와 스틸은 사라져 버리고 극도의 두려움과 불안만이 남겨졌다. 그동안 잃어왔던 손실을 만회하기 위해 도박행동을 지속하지만 계속되는 도박에 자신을 바라보는 가족과 지인들의 시선을 항상 의식해야 하는 부담과 도박자의 바람과는 반대로 회복 가망이 보이지 않는 현실에 도박자는 위축되고 점점 나락에 빠지는 경험을 하게 된다. 이러한 상황에 처하자 도박자는 자신의 모든 것을 가져가 버린 누군가에게 과도한 피해의식과 분노와 적대감을 갖게 되고 눈앞에 놓인 당사자에게 자신의 감정을 드러내고 싶은 충동에 휩싸이기도 한다.

여섯째 범주인 ‘삶의 전환을 희망함’의 범주에서는 도박자들은 비록 자신의 처한 현실이 주는 시련과 고통으로 괴로워하고 절망하고 있지만 그 동안 보지 못

했던 자신이 사랑하는 가족들로부터 삶의 전환에 대한 희망의 꿈을 키우고 있었다.

그러면서 도박을 그만 두고 싶어도 너무나도 쉽게 도박을 접할 수 있는 사회 환경에 대해 비판적인 시각을 나타냈고, 최근 심각해지는 청소년 도박에 대한 우려와 걱정의 목소리를 들려주었다.

본 연구는 문제성 도박자들의 도박행동에 대한 심리적 경험을 살펴봄으로써 선행 연구에서 밝혀진 도박자들이 겪는 심리적 경험을 확인하였고, 이에 문제성 도박자들에게 상담 참여과정으로 안내하는 데 있어서 도박자들에 대한 이해를 돕는 근거를 제시하였다. 또한 도박에서 벗어나고자 할 때 필요한 요인들이 무엇인지를 시사하는데 의의가 있다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
II. 이론적 배경	7
1. 도박 중독	7
2. 도박 중독의 원인	9
3. 도박 중독의 과정	13
4. 문제성 도박자의 이해	16
III. 연구방법	22
1. 연구의 개념 및 설계	22
2. 현상학적 연구방법	22
3. 연구 참여자	25
1) 연구 참여자 선정	25
2) 연구 참여자 특성	26
4. 자료수집 및 연구절차	31
1) 자료 수집 절차와 기간	31
2) 연구 참여자에 대한 윤리적 고려	33
5. 자료 분석	34
6. 연구의 신뢰도와 타당도	35
IV. 연구결과	37
1. 도박에 빠지다	41
2. 왜곡된 사고를 삶에 의례화 함	45
3. 신뢰감 상실	51

4. 현실로 부터의 도피	55
5. 나락을 경험하다	61
6. 삶의 전환을 희망함	66
V. 논의	72
1. 결과에 대한 논의	72
2. 연구의 의의 및 제언	78
【참고문헌】	80
【Abstract】	86
【부록】	89
<부록 1>	89
<부록 2>	90

표 목차

<표-1> 참여자 인적사항	26
<표-2> 면담 질문지	32
<표-3> 연구 참여자의 심리적 현상의 범주	37

부록 목차

부록1. 도박문제 선별검사	89
부록2. 연구 참여 동의서	90

I. 서론

1. 연구필요성과 목적

중독(addiction)은 알코올, 타바코, 카페인, 마약과 같은 물질중독(substance addiction)과 도박과 같은 비물질중독 또는 행위중독(behavioral addiction)으로 구별된다. 중독에 대한 정의는 다양하나 중독은 특정 물질이나 행위에 지나치게 집착함으로써 일어나는 신체적·감정적인 변화 상태를 말하며, 일상생활에 지장을 초래할 수 있는 상태라고 광범위하게 이해하여 볼 수 있다(정숙희, 신성만, 2008). 현대사회에서 중독 문제는 다양한 문제를 일으키는 근원으로 자리 잡고 있는데 그 중 도박중독의 경우 우리나라의 경제적·문화적 특수성으로 인해 우리 생활과 밀접한 관련이 있다. 세계적인 경기침체와 경제 불황이 장기화 되면서 서민들의 소비 심리는 갈수록 위축되고 있다. 통계청(2017)에 따르면 계속되는 경기불황으로 지난 2월 통계청이 발표한 고용동향에 따르면 청년층 실업률은 12.3%로 1997년 IMF 이후 역대 최고치라고 하였다.

오랜 경제난은 사행산업이 최대 호황을 가져오는 원인이 되고 있다. 장기불황은 박봉에 쪼들리고 노후에 불안을 느끼는 서민들로 하여금 단번에 빈 주머니를 채워보겠다는 한탕주의를 불러일으킨다. 이러한 한탕주의는 사람들로 하여금 사행산업에 몰두하게 하고 그 결과 사행산업은 서민들의 호주머니를 털어간다. 사행산업으로 인해 걷어 들이는 수익으로 서민들을 지원한다는 정부의 정책은 서민들의 돈을 가지고 서민들에게 생색을 내는 것이나 다름없다. 최근의 복권, 경마, 스포츠 토토 등 합법적인 사행산업은 물론 불법도박이 성행하는 현상을 보면 얼마나 희망이 없으면 사행성 도박에 마지막 희망을 걸어 한 방에 인생 역전을 꿈꾸는 것일까 하고 이해가 가는 측면도 있다. 그러나 이런 사행산업이 만연해지면 풍조는 도박 중독자의 양산이라는 더 심각한 사회적인 문제를 낳는다. 소방공무원 외상경험 대처결과-음주, 도박, 게임에 빠지다(소방관과 심신건강, 2016). 온라인 도박 '사다리'에 2000만원 빚진 고교생, 교사에 1억 빌려 잠적한 사립고 교감

구속(머니투데이, 2017). 최근 언론을 통해 쏟아지는 도박관련 기사들과 기획재정부 복권위원회에서 발표한 복권 판매액은 3조 8855억 원으로 전년 5500여억 원보다 9.3% 증가했다는 것, 그리고 우리나라 내국인이 출입 가능한 카지노인 강원랜드의 매출액은 3.8% 늘어난 1조 6965억 원으로 전년 대비 3.8%증가하였다는 것 등으로 볼 때 도박으로 인해 일으키는 범죄와 도박을 통해 한 방에 인생역전을 꿈꾸는 사람들이 점점 증가하고 있다는 것을 말해준다.

2016년 사행산업통합감독위원회에 따르면 전체 일반 국민의 도박 중독 유병률은 5.1%로 연령별로는 사회경제적 활동이 활발한 30~40대(40대 5.8%, 30대 5.5%)에서 유병률이 상대적으로 높게 나왔으며, 20대 및 50대에서 비교적 낮게(20대 4.5%, 50대 4.3%)(지역사회 건강통계, 2015) 나타났다. 또한 19세 미만 청소년의 비율이 2012년 0.2%에서 2015년 1.8%로, 19~29세는 2013년 13.2%에서 2015년 30.3%, 30~39세는 23.9%에서 38%로 빠르게 증가하고 있다(사행산업실태조사, 2016).

도박중독 유병률에 대한 사회·경제적 비용은 부채로 인한 이자비용, 도박투자비용, 직장 내 생산성 저하, 실직, 범죄비용, 법집행비용, 의료비, 자살비용, 기초생계 비용, 재활비용 등을 포함해 약 78조원(사행산업통합감독위원회, 2016)으로 GDP대비 약 7.3%에 이른다.

도박중독은 갑자기 발병하지는 않으며 대개 몇 년 동안 사교적 도박을 해 오다가 중독에 이르게 되는데, 도박을 경험하는 모든 사람들이 도박에 중독되지는 않는다(장정임, 김성봉, 2014). 특정한 사람만이 자신의 인생에 가치 있는 다른 많은 측면들을 위태롭게 하면서까지 도박에 빠져 병적 도박으로까지 진행되는 데(이인혜, 2008). 선행연구를 살펴보면 충동성(연미영 외, 2006), 감각추구형 여가성향(김석준, 강세현, 1995), 우울(이민규, 김교현, 권선중, 2007), 불안(권선중, 김교현, 성한기, 강성균, 2007; 장훈, 윤상현, 허태균 2010), 스트레스(Jacobs, 1989; Sharp & Tarrier, 1993; 장정임, 윤인노, 김성봉, 2014)등이 병적도박 영향요인으로 보고되고 도박은 강력한 중독성을 가진 행위로, 습관성을 가지고 만성적으로 진행되며, 단순한 즐거움이나 흥미를 얻기 위한 여가차원의 활동에서부터 병적 도박 상태에 이르는 스펙트럼을 보여준다.

최근 들어서는 도박과 관련된 기존의 연구들이 비합리적 도박신념이 병적 도박

에 미치는 영향 연구(이홍표, 2002), 도박문제를 가진 청소년의 심리적 특성 연구(이송선, 2000) 등처럼 대부분 개인의 심리적 변인에 초점을 맞추어 진행되고 있다는 지적과 더불어 문제성도박에 대한 여러 변수의 복잡한 상호작용에 대한 연구가 이루어지고 있다. 특히, 문제성도박과 스트레스에 관한 연구에서는 스트레스가 정서적 불쾌감을 유발하거나 통제감을 저하시켜 도박행동을 촉진하는 취약요인(Deal and Kennedy 2000)이라고 하였다. 이처럼 스트레스와 같은 심리사회요인과 문제성도박과의 관계를 밝히려는 연구와 더불어 대표적인 사회적 변인 중의 하나인 여가만족과 문제성도박과의 관계에 대한 연구도 시작되었다. Blaszczynsky와 Nower(2002)는 기분전환용이거나 여가용 도박스포츠 활동에 대한 접근성이 높을수록 도박행위에 반복 노출되어 도박문제가 시작될 수 있다고 주장하였다. 이민규 등(2009)은 여가만족과 문제성도박과의 연구에서 여가만족은 기분전환을 목적으로 도박성 스포츠게임을 할 때 발생한다고 하였다. 위와 같은 선행연구들은 도박문제를 예방하고 문제성도박자에 대한 치료와 재활을 위해서는 다양한 차원에서 문제를 규명하는 것이 필수적이라는 것을 시사하고 있다.

또 다른 국내의 도박 연구는 도박중독 실태와 심리사회적 특성을 연구하여 그에 대한 서비스 제공의 필요성을 제시하는 연구들이 주를 이룬다(이영분, 김유순, 2002; 송덕순, 정선영, 2007). 그 외에 도박중독 회복을 위한 대처방안 연구들(김현철 외, 2003), 도박중독자의 단 도박에 영향을 미치는 심리적 요인(김영훈, 2005), 도박중독자의 회복과정과 단도박자의 회복 유지과정에 관한 질적 연구(윤정숙, 채완순, 2010). 도박 중독자의 회복과정과 단도박자의 회복유지 과정에 관한 질적 연구(채정아, 2013)등이 있다. 다른 한 편으로, 문제성도박자의 가족과 삶을 다룬 연구로는 도박문제로 인한 개인과 가족문제에 대한 연구(이인혜, 2004)와 병적 도박자의 주관적 삶의 질 수준에 대한 연구(김경훈, 배정규, 2007)가 있으며, 이영분과 김유순(2002)은 도박문제는 가족의 자살이나, 배우자학대, 자녀학대 등과 관련이 있고 개인의 단순한 문제가 아니고 가족 모두에게 심각한 영향을 주는 가족문제임과 동시에 사회적 문제임을 지적하고 있다. 이인혜 등(2011)등은 카지노 도박중독자들과 비 도박중독자들과의 비교 실험을 통해, 도박중독자들의 인지, 정서, 행동적 억제 능력을 억제 기능과 도박중독과의 상관관계를 통해 설명하였다. 도박과 관련한 또 다른 연구로는 청소년의 인터넷 도박 계

임 연구(권준균, 2011), 도박 중독과 범죄와의 연관성 연구(김미선, 2011), 도박 중독의 사회·경제적 비용 연구(전종설 외, 2011)등이 있다.

이처럼 우리나라의 도박에 관련한 연구에는 도박 중독에 영향을 미치는 변인들 간의 인과론적 연구는 많지만 진행성 도박자를 대상으로 한 연구는 많지 않다. 이는 도박자들 대부분이 일반인들에 비해 우울감이 높고 자긍심과 주도적인 인생 태도가 낮다 인식하고 있으며(김교현, 권선중, 2003), 이러한 자기 인식은 대인관계 위축을 불러와 자기 노출을 꺼리는 경향이 있기 때문이다(권희경, 1992). 도박자들 대부분은 자신이 문제성 도박자임을 부정하거나 치료에 임하는 것을 거부하고 있다. 도박중독이 병이란 것을 알고는 있지만 자신이 중독자라고 인정하거나 마음만 먹으면 언제든지 도박을 그만 둘 수 있다고 자신한다. 또한 치료 중에 있다하더라도 치료를 중단하는 경우가 많다.

현대사회에서 도박 산업의 합법화와 확산은 사회·환경적 요소로서 가용성과 접근성 그리고 수용성을 높이면서 도박문제를 발생시키는 배경이 되고 있다. 정부가 발표한 2015 도박문제관리 백서에 따르면 제주도 지역은 시도별 일반인 도박 중독 유병률이 전국 평균인 5.4% 보다 낮은 4.9%로 나타났지만 제주지역은 우리나라에 세 곳 밖에 없는 경마장 중 하나를 운영하고 있으며, 전국 17개의 카지노 중 8개의 외국인 대상 카지노를 설치·운영하고 있다. 그러나 외국인 대상 카지노는 외국인 관광객 중 20%만이 카지노를 이용하여 카지노 경영상의 어려움으로 서비스 산업의 활성화라는 명목으로 내국인 관광객 출입전용 카지노의 설치를 요구하고 있으며, 또한 경병장 도입이 거론(제민일보, 2011) 된 적이 있고, 더욱이 앞으로 제주신화역사공원 내 최대 규모의 외국인 전용 카지노도 개장될 예정이어서 외국인 전용 카지노임을 감안하더라도 도민들은 직·간접적으로 사행산업에 노출 될 우려가 있다(노컷뉴스, 2016). 이러한 상황을 고려할 때 제주도는 도박 산업 확산 가능성이 높은 지역 중 하나라고 할 수 있다. 그러나 김석준, 강세현(1995)이 제주지역을 대상으로 도박 실태와 의식에 관한 연구를 진행한 이후 김성봉(2014)의 청소년의 스트레스 대처 행동과 도박중독과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과, 장정임(2016)의 대학생의 스트레스와 도박중독과의 관계: 자기 통제력의 조절효과 검증과 장정임(2014)의 제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구, 윤인노(2013)의 대학생의 도박동기와 자

기 통제력이 도박행동에 미치는 영향 등 제주지역 도박문제에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있으나 도박자들을 대상으로 한 심층적인 연구는 찾아보기 어렵다.

그렇기 때문에 제주지역 도박자에 대한 연구가 미비한 상황에서 제주지역 도박자들을 대상으로 한 연구의 필요성이 제기된다. 그러기 위해서 문제성 도박으로 인한 도박자들의 심리적 경험을 현상학적으로 살펴봄으로써 선행연구들에서 나타나는 문제성 도박자들의 심리적 경험들을 확인하고, 도박이라는 현상에 대해 전형적으로 영향을 준 맥락과 상황은 무엇인지를 살펴보고자 한다.

그럼으로써 본 연구에서는 도박을 장기간 경험한 성인을 대상으로 분석하고, 제주지역 성인문제성 도박자들의 심리적 경험에 관한 현상학적 연구를 통해 심층적 이해와 더불어 치료 전략을 세우는데 근거자료로 제공하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서 다루고자 하는 연구문제는 “성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 현상은 무엇인가?”이다.

이에 대한 하위 연구 문제는 다음과 같다.

- 1) 성인 문제성 도박자의 일상생활은 어떠한가?
- 2) 성인 문제성 도박자의 도박행동에서 나타나는 심리적 현상은 어떠한가?
- 3) 성인 문제성 도박자가 도박을 그만두고자 하는 심리적 자원은 무엇인가?

Ⅱ. 이론적 배경

1. 도박 중독

도박의 정의를 살펴보면 ‘돈내거나 가치 있는 어떤 것을 걸고 다루는 행위. 즉, 내기를 하는 사람의 오산으로 예기치 못한 결과가 초래될 위험이 있어도 승산에 기대를 걸고 게임이나 시합, 또는 그 결과가 우연으로 결정되는 불확실한 사건 등에 대한 내기’(Britannica, 2013)로 설명할 수 있다. 최근 발간된 DSM-5에서는 더 큰 가치가 있는 것을 얻기 위해 가치 있는 무언가를 거는 것을 도박이라고 정의하였으며, 김교헌(2006)은 (여가의 맥락에서) 자신에게 가치가 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것으로 기대하며, 운이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기를 거는 것으로 정의할 수 있다고 하였다. 사행산업통합감독위원회(2016)의 정의에 따르면 도박은 사행활동의 또 다른 표현에 해당하며, 여기에는 두 사람 이상과, 게임의 결과에 따라 돈을 비롯한 재화의 돌이킬 수 없는 교환, 그리고 적어도 부분적으로는 우연이나 운에 의해 승패가 결정되어 결과가 불확실한 게임이 포함되고 레크리에이션에 해당하는 친목목적 게임(고스톱 등)이나 합법 사행활동(복권 구입 등), 불법 사행활동(경마사이트 이용 등)을 모두 포함한다고 하였다.

도박은 본질적으로 놀이로써 기능한다. 호이징하는 인간은 유희적 존재라고 하였다. 우리는 놀이의 ‘놀이’와 도박의 ‘노름’이 서로 공통적이면서도 차이점이 있다는 것을 감각적으로 알 수 있다. 놀음과 노름의 같고 다름은 여러 선행 연구들이 밝혀낸 것처럼 그 속성들을 면밀히 살펴봐야 알 수 있다. 도박의 개념을 정의하는 여러 선행 연구에 따른 정의를 살펴보면 공통적으로 결과에 대한 불확실성과 자발적인 참여, 그리고 돈을 걸고 경쟁하는 것인데 이 중 결과에 대한 불확실성과 자발적인 참여는 놀이에서도 나타나는 속성이기도 하다. 그렇기 때문에 도박은 하나의 놀이라도 할 수 있다. 그러나 도박은 결과에 따라서 금전을 얻을 수 있다는 점에서 놀이와는 다르다. 엄격하게 말한다면 승패에 따라 금전을 얻을 수 있을 뿐만 아니라 금전을 목적으로 사람들이 참여하기 때문에 다른 놀이들과 차

이가 난다. 놀이의 하나로서 도박은 어느 시대, 어느 지역이든 보편적으로 관찰되는 흔한 현상이다. 하지만 과거의 도박과는 달리 현대 자본주의 사회에 이르러 도박과 투기가 넘치다 못해 사회 전체가 하나의 도박판으로 변질되어 버렸다. 도박은 이제 누구나 즐길 수 있는 놀이가 아니라 관리와 통제가 필요한 사회의 유지를 위협하는 잠재적인 위험요소로 자리 잡았다. 도박은 기본적으로 놀이로서의 즐거움과 금전획득의 즐거움을 동시에 얻을 수 있다는 점에서 지나친 몰입의 가능성이 높다(Lorenz, Politzer and Yaffee, 1990). 더욱이 도박행동의 궁극적인 목표인 금전획득이 자본주의의 이념과 일치하기 때문에 많은 사람들이 도박에 빠지게 한다고 할 수 있다. 도박판에서 승리하게 되면 노동을 하지 않고도 비교적 빠르고 수월하게 자본주의 사회에서 절대적 가치를 내포하고 있는 자본을 얻을 수 있다. 원래 자본은 재화나 용역의 교환에 의해 획득하는 것이었으나 자본주의가 고도로 발달할수록 자본 그 자체가 자본을 증식하게 되는 현상이 나타나고 있다. 그 대표적인 것이 바로 거래행위만으로 자본의 득실이 일어나는 도박과 주식이다.

도박중독에 대한 미국 정신의학회의 정신질환의 진단 및 통계편람(2015)에 따르면 도박중독을 도박장애라고 하여 ‘사회적·직업적 또는 다른 중요한 기능 영역에서 임상적으로 현저한 고통이나 손상을 일으키는(또는 미상의)물질 관련 장애의 특징적인 증상이 두드러지지만, 어떤 특정 기타(또는 미상의)물질 관련 장애 또는 물질관련 및 중독 장애의 진단 부류에 속한 장애 중 어느 것에도 완전한 기준을 만족하지 않는 발현징후들에 적용 한다’라고 하였다.

도박중독은 다른 물질관련 장애의 임상적 특징과 유사한 진단적 특징을 보이는데 도박에 대한 통제력을 연속적이며 반복적으로 상실을 경험하는 장애이다. 도박중독의 특징으로 Rosenthal(1992)은 ‘도박과 도박을 통해 돈을 딸 기대를 향한 집착, 비합리적 사고, 그리고 그 결과가 부정적임에도 도박 행동을 지속하는 것’이라고 할 수 있다고 하였으며, Custer와 Milt는 도박중독의 특징으로 다음의 네 가지를 제시하였다.

첫째, 도박의 진행성이다. 도박을 일단 시작하면 쉽게 멈출 수 없다. 이 때문에 적든 많은 돈을 잃게 되어 물러나게 된다면 심리적으로 실패감을 경험하고 이는 자존감의 상실로 이어지게 되어 이를 복원하기 위해서라도 도박을 계속하게 된

다는 것이다.

둘째, 돈을 잃는 것을 못 참는 것이다. 도박에서 돈을 딸 경우는 자존감이 상승하고, 돈을 잃게 될 경우 자존감이 상처를 받게 되어 자신을 무가치한 존재로 받아들인다. 그렇기 때문에 어떻게 해서든 돈을 따야만 된다는 강박관념에 휩싸이게 되고, 한 번 입은 손실을 만회하기 위해 점점 더 많은 돈을 걸게 된다. 이를 추격매수라고 한다.

셋째, 도박은 집착을 불러온다. 도박에 대한 집착은 도박에서 벗어나기 어렵게 하는데 요인이다. 집착은 도박들에게 다음에 있을 도박에 대한 생각으로 필요 이상의 정신적 에너지를 소모하게 한다. 도박 자금을 어떻게 마련할 것인지, 과거 도박에서 돈을 잃게 된 경우를 생각하며 다음 도박에서는 좀 더 신중하고 치밀하게 계획을 세운다든지 하는 생각으로 대부분의 시간을 보내게 한다. 또한 도박으로 인해 문제가 점점 더 심각해져 감당할 수 없을 정도의 상태에 이르게 된다면 이 모든 문제를 한 번에 해결할 수 있는 유일한 방법이 도박뿐이라고 확신을 한다.

넷째, 도박 중독자들은 도박이 주는 해로운 결과에 대해 심각하게 받아들이지 않는다. 도박으로 인해 경제적 어려움에 부딪히게 되었고 심각한 위기에 처하게 되었음에도 불구하고 도박이 그 원인이라는 것을 부인하며 투사하고 합리화한다(Custer & Milt, 1985; 이홍표, 2002에서 재인용). 도박중독자들은 도박만이 자신들의 존재 가치를 인정해 주는 유일한 수단으로 생각하며, 도박에서의 승리는 자신의 노력의 결과라고 생각한다. 하지만 도박으로 돈을 잃게 될 경우에는 그 책임을 외부로 돌리기도 한다.

도박이 중독성이 강한 이유는 여러 가지가 있지만 유희를 즐길 수 있다는 점과 금전적 획득이라는 두 가지 효과를 갖는다는 점(강세현, 김석준, 1996)을 들 수 있을 것이다. 결과적으로 유희를 추구하는 것이 인간의 본성인 동시에 자본주의 사회의 구성원으로서 금전 축적의 욕구 충족이라는 두 가지 상충된 목적의 만남은 현대 사회의 사람들로 하여 도박에 빠져들게 하는 것이다.

2. 도박 중독의 원인

도박을 처음 시작하는 계기와 도박 행동의 발달 과정은 도박자들마다 비슷하기도 하고 차이가 있기도 하다. 다양한 원인으로 인해 도박을 시작하게 되고 도박자들마다 처한 상황이나 환경도 다르다. 그렇기 때문에 도박 중독의 결정적인 요인을 한마디로 정의하기는 매우 어렵다. 하지만 대부분의 도박중독자들에 대한 연구를 통해 도박 중독의 원인에 대해 중요한 자료를 제공하고 있다. 그러한 점에서 도박중독의 원인에 대한 연구는 지속적으로 이루어져야 할 부분으로 여겨진다.

일반적으로 도박중독의 원인을 사회적·환경적 차원과 개인적 차원으로 구분되어 제시되고 있는데 사회적·환경적 원인이란 도박에 대한 사회적 태도, 사회적 통제, 접근 가능성과 도박중독이 상관관계를 갖는다는 것이다(송진아, 2011). 사회적 태도는 도박에 대하여 사회적으로 긍정적이거나 부정적인 태도를 갖는 여부를 의미하고, 사회적 통제는 도박에 대한 허용과 규제 정도를 의미하며, 접근 가능성은 얼마나 쉽게 접근할 수 있는지를 의미한다(이흥표, 2002; 현지현, 2015). 이는 도박을 바라보는 사회구성원들의 도박을 바라보는 시각이 긍정적이며, 도박에 대해 허용적일수록, 그리고 도박 규제가 약하고 접근이 쉬울수록 도박중독은 증가한다는 것이다. 이와 관련하여 기존의 연구들에서는 도박에 대한 허용성과 접근성의 확대는 도박중독의 증가와 상관관계가 있는 것을 보고한 바 있다(Goodman, 1995). 도박 중독이 증가하는 사회적 현상의 원인으로서는 대표적으로 정부주도의 사행산업 진흥정책을 들 수 있다. 정부주도형 사행산업은 해당 도박 산업에 통제정도를 완화하고, 참여자의 접근성을 확보하는 역할을 하여 도박중독의 대표적인 사회적 원인으로 지적되고 있다(송진아, 2011). 현재 우리나라에서 합법적인 도박으로는 복권, 경마, 경정, 경륜, 스포츠 토토, 카지노, 소싸움이 있는데 정부 주도의 사행산업은 도박을 하나의 여가문화로 개념화하여 사람들로 하여금 도박에 대해 관용적인 태도를 갖게 함으로써 접근이 용이하도록 하였다. 김석준·강세현(1996)의 연구에 따르면 제주지역의 복권참여자를 대상으로 한 연구에서 새로운 복권사업의 허용은 다른 도박에 대한 허용적인 태도를 형성하여 도박중독의 위험성을 증가시킨다는 것을 밝혀 선행연구의 결과를 지지한 바 있다. 합법적 도박의 영향력과 관련된 이유를 밝힌 연구에서 합법적 도박이 도박중독을 증가시키는 원인으로서는 작용하는 이유를 세 가지로 제시하고 있다(Abott,

Cramer & Sherrets, 1995). 첫 번째로는 도박을 합법화하는 과정에서 국민들이 도박을 대하는 태도가 긍정적으로 변화하고, 두 번째로는 도박 접근성이 확장되어 많은 사람들이 도박에 참여할 수 있게 되며, 세 번째로는 과거 공동체 사회가 붕괴되고 개인주의화 된 현대사회를 살아가는 동안 많은 사람들이 정서적·경제적으로 스트레스가 증가하여도 그것을 풀기 위한 공간이 많지 않기 때문에 이를 해소하기 위한 방법으로 도박을 하는 사람들이 많아진다는 것이다.

그러나 도박중독과 사회적 원인이 서로 상당한 관련성이 있는 것이 사실이지만 하나 도박에 참여하는 모든 사람들이 도박 중독자가 되는 것은 아니다. 즉 사행 산업에 참가하더라도 모두가 일상생활에 지장을 초래할 정도로 몰입되지는 않는다는 것이다. 도박중독자들의 이야기를 들어보면 도박을 처음 시작 할 때 동료나 친구들과 우연히 참가한 도박에 자기만 중독자가 되었다고 이야기 하는 것을 종종 듣게 되는 경우가 있다. 이것이 의미하는 것은 동일한 환경에 노출되었다 하더라도 개인적 특성에 따라 조절과 통제력에는 차이가 있을 수 있음을 시사한다. 이는 도박행동을 지속적으로 유지하는 데에는 개인적인 특성이 있음을 알 수 있다. 그렇기 때문에 도박 중독의 원인은 단일 요소에 영향을 받지 않고 복합적이며, 사회적인 요인 뿐 만 아니라 개인적인 요인도 동시에 영향을 미치고 있다고 보아야 할 것이다.

개인적 요인이란 개인적 특성 중 한 요인이 도박중독으로 이끄는 요인이 있음을 말한다. 다시 말해서 유전적 소인이나, 심리적인 특성, 성격적 경향성이 도박에 빠지기 쉽게 한다는 것이다.

유전적 소인이란 도박중독자들에게 유전적으로 도박에 취약하게 하는 소인이 있다는 것을 의미하는데, 한 연구에 의하면 도박중독자의 부모를 살펴보았을 때 부모의 도박중독 경험이 20% 이상이라고 보고한 바 있다(Rosenthal, 1992). 이는 알코올과 같은 약물 중독의 연구결과에서와 마찬가지로 중독의 유전성을 지지한다고 볼 수 있다. 그러나 부모의 도박경험이 자녀의 도박경험에 인과관계가 있는지는 명확하지 않다. 여러 중독과 관련한 연구에서 볼 때 부모의 도박경험이 자녀에게 학습효과로 작용하여 자녀가 도박 중독이 될 수 있는 가능성이 있기 때문이다. 가족의 영향이 자녀의 도박 중독에 중요한 상관요인이 된다는 것은 여러 선행연구에서도 밝혀진 바 있다.

최근 도박중독의 원인으로 임상학계에서 주목하고 있는 것이 ‘도파민(dopamine)’ 분비와 관련된 것이다(Legg England and Gotestam, 1991). 도파민은 인간이 쾌감을 느낄 때 분비되는데 일정 수준을 유지해야 되지만 과도하게 분비되면 환각이나 과대망상이 나타나며 알코올, 마약과 같은 물질과 도박과 같은 특정한 자극에 대한 충족 욕구와 충동성이 강해진다고 한다. 사실 많은 도박중독자의 경우 도박을 했을 때 도파민 분비가 급상승하였음이 많은 연구를 통해 지지된 바 있다(이홍표, 2002; 김민우, 2004)고 하는데 도박행동을 할 때에도 도파민이 과다 분비되는 것은 결국 도파민 분비가 도박중독을 강화시킨다고 볼 수 있다. 그러나 도파민의 분비는 도박을 하게하는 근본적인 원인이라기보다는 도박 중독에 빠지게 하는 촉매로서 역할을 한다고 볼 수 있다.

도박중독의 원인 중 하나인 심리적·성격적 소인은 도박 행동을 지속적으로 유지시키는 주요한 요인이다. 도박은 도박자에게 강한 자극을 경험하게 하는데 도박을 하는 사람들 중 일부는 게임에 대해 다른 사람들에 비해 높은 승부욕을 갖고 있다. 높은 승부욕은 게임에서의 승리할 경우 얻게 되는 강렬한 자극을 추구하며, 이러한 자극추구 동기는 도박중독에 쉽게 빠지게 한다. 이러한 성향을 ‘감각추구(sensation seeking)’라고 한다. 감각추구가 높은 사람일수록 위험이 수반되는 도전을 추구하는 성향이 높은 특징을 갖는다. 때문에 자발적으로 위험행동에 참여하는 비율이 높는데, 도박의 경우 위험을 수반하면서도 자극을 제공하는 예로 대표적이기 때문에 감각을 추구하거나 자극을 추구하는 성향이 높을수록 도박에 몰입하는 경향이 많이 나타난다고 할 수 있다(이홍표, 2003). 하지만 여가활동으로서 만족스러운 여가를 하지 못하는 경우에도 도박을 접하게 되는 경우가 있다. 여가는 혼자 하는 경우도 있지만 우리나라처럼 집단 활동을 선호하는 사회에서는 여럿이 함께 즐길 수 있는 여가를 선택하는 과정에서 놀이로서 도박을 하는 경우가 많다. 도박을 통해서 새로운 관계를 형성하고, 그 관계를 유지하기 위해서 도박에 빠지게 된다. 이러한 경우는 현실에서 받게 되는 스트레스를 도박으로 해결하고자 하는 심리가 작용하는 것으로 보인다.

위와 같이 도박 중독에 빠지는 원인은 매우 다양하고 복잡하다. 사회적 영향으로 도박을 하게 되더라도 심리적인 원인이 도박 중독을 유인하거나 유지하게 만드는 요인이 되기도 하고, 반대로 성격적인 요인 때문에 도박을 하다가도 사회적

인 영향으로 인해 지속적으로 도박을 하게 되는 상황으로 도박 중독에 빠지기도 한다. 이처럼 사회적인 원인과 개인적인 원인 중 어느 하나 독립적으로 작용하는 것이 아니라 상호작용하며 도박중독에 이르게 한다. 따라서 도박중독의 원인을 명확하게 밝히는 것은 어렵지만 도박중독의 원인을 파악하고자 하는 노력은 도박중독 과정에 대한 이해의 폭을 넓히는 매우 중요한 작업이라고 할 수 있다(송진아, 2009).

3. 도박 중독의 과정

일반 도박행동이라고 할 수 있는 사교성 도박에서 시작하여 문제성 도박을 거쳐 병적 도박으로 발전하는 진행성(이홍표, 2002; 현지현, 2015)이라는 도박이 가진 특징으로 인해 성인기에 도박과 관련한 문제가 발생한다면 그 이전 시기, 즉 아동기 또는 청소년기부터 도박행동을 경험해 왔으며 성인기에 이르러 병적 도박으로 발전되었음을 짐작케 한다(장정임, 김성봉, 2014). 도박 시작연령이 어릴수록 문제성 및 병적도박으로 진행될 가능성이 높다는 선행 연구결과들(김현주, 2009)이 이를 뒷받침한다.

문제성도박의 단계를 넘어서게 되면 개인·가족·사회에 큰 손상과 파괴력이 나타나는데(Haustein & Schurgers, 1992), 병적 도박은 경제적 손실뿐만 아니라 이혼, 가정폭력(Lorenz & Yaffee, 1988), 자살, 자녀의 행동문제(Lesieur & Klein, 1987; Jacobs, 1989), 실직, 정신과적 문제 등 심각한 폐해의 근원이 된다.

그렇기 때문에 미국 정신의학회(APA)에서도 DSM-IV에서 병적도박을 도박에 대한 충동을 참지 못하는 병이라고 여겨 충동조절장애(Impulse Control Disorder)의 한 아형인 ‘병적도박(Pathological Gambling)’으로 분류하였다가 병적 도박이 알코올이나 다른 약물 중독과 원인 및 특성이 비슷하다는 주장이 계속적으로 제기되고, 더불어 관련 증거들이 연구 및 출판되면서 DSM-5에서는 물질사용 및 중독성 장애(Substance Use and Addictive Disorder)의 아형인 ‘도박장애(Gambling Disorder)’로 재분류하였다(한국도박문제관리센터, 2016).

사람마다 도박중독의 진행경로와 속도는 매우 다양하다. 우연히 접한 도박에서 급속히 병적으로 진행되는가 하면 어릴 때부터 익숙한 도박환경에 젖어들며 서

서히, 짧게는 수 년, 길게는 수십 년에 걸쳐 서서히 진행되는 경우도 있다. 그렇기 때문에 도박 중독으로의 과정을 밝힌다는 것은 사실 매우 어렵고 힘든 일이다. 하지만 도박 중독자별로 도박을 접하게 경로와 도박 중독에 이르는 속도는 다르더라도 예측이 가능한 중독 진행 단계를 거치게 된다. 도박중독 과정을 심도 있게 연구한 Custer(1984)는 자신의 임상경험을 통해 도박중독 과정에는 개별적인 차이는 있지만, 예측할 수 있는 세 단계가 있다고 주장한 바 있다(김경훈 외 옮김, 2007). Custer는 도박 중독의 과정에 대해 승리-손실-절망단계로 구분하였는데 이에 대해 살펴보면 첫 번째인 승리단계는 사교적인 수준에서 머물며 도박을 즐기게 된다. 그러다가 생각지 않았던 'Big Win'을 경험하게 되는데, 이를 계기로 승리가 주는 쾌감에 빠져들게 된다.

두 번째 손실 단계로 도박에 몰입 할수록 손실을 보게 되고 이를 만회하기 위한 추격매수가 이루어지는 단계이다. 이 단계에서 도박자는 심리적, 사회적, 재정적으로 큰 문제에 직면하게 된다.

세 번째 절망 단계에서는 도박 빚을 감당 할 수 없는 지경에 이르러 거짓말을 하게 되고 범죄 충동이 일어나거나 실행하기도 한다. 또한 가족과 주변사람들로부터 소외를 당하고, 더 이상 어찌할 수 없다는 절망감에 자살을 생각하기도 한다.

그러나 Custer의 도박 중독과정의 세 단계는 도박 중독자들의 도박 중독에서 벗어나고자 하는 노력의 과정을 포함하고 있지 않다. 비록 도박에서 벗어나고자 하는 여러 차례의 노력이 실패를 거듭하고 도박자뿐만 아니라 가족과 주변 인물들에게 실망을 안겨주기도 하지만, 이러한 도박자들의 노력은 도박 중독에서 벗어나기 위한 중요한 심리적 자원이 된다. 이들은 도박 중독에서 벗어나기 위해 상담이나 심리치료, 약물치료를 받기도 하고 단도박 모임(Gambling Anonymous: G.A.)에 참여하기도 한다. Custer가 제시한 도박중독 과정 이론은 이러한 과정이 포함되지 않는다는 점에서 도박 중독의 과정을 총체적으로 이해하는 데 한계가 있을 수 있다(송진아, 2008). Custer연구의 제한점을 보완하여 Lesieur와 Resenthal은 도박중독의 경로를 승리, 손실, 절망, 포기라는 4단계(Lesieur, H. R. 1984. Rosenthal, R. J. 1991)로 제시 하였다.

첫 번째 승리단계는 도박 초기 크게 따게 되는 경험을 하는 단계로서 심각한

문제가 일어나게 되는 단계이다. 소위 말하는 'Big Win'을 경험한 도박자는 도박으로 큰돈을 벌 수 있다는 기대와 자신이 도박에 소질이 있다고 생각하게 된다. 그리고 몇 번의 추가적인 승리경험을 맛보게 되면 더 자극적인 짜릿함을 유발하고 점점 더 위험한 승부를 걸게 된다.

두 번째는 손실단계로서 돈을 딸 것이라는 낙관적인 태도가 주를 이룬다. 딴 것만을 이야기하고 도박판에서 마음이 떠나지 않는다. 초기에는 사람들과 하던 도박이 이제는 혼자 도박장을 찾게 되며, 도박에 거는 돈의 금액도 점점 더 커진다. 또한 도박에 많은 시간을 보낸다. 그러나 도박을 하면서 손해를 보기 시작하고 이전에는 경험하지 못했던 규모의 손실로 빨리 돈을 회복해야 한다는 압박이 생기게 된다. 그럼으로써 더욱 도박에 집착하게 되고, 이러한 사실을 숨기기 위해 거짓말을 하게 된다. 도박자금을 마련하기 위해 가족, 친지, 지인들로부터 돈을 빌리기도 하고, 은행이나 카드 등을 이용해 최대한 많은 돈을 도박 걸지만 빚은 더욱 늘어나기만 하는 악순환이 반복되어 힘들어 하는 단계이다.

세 번째로는 절망 단계로서 이 단계에 이르면 도박사실을 주변에 숨길 수 없을 정도로 문제가 된다. 가족이나 친지들이 도움으로 일시적으로 문제를 해결하여 위기를 벗어나지만 본전 생각에 다시 도박을 하는 일이 되풀이 된다. 예전에는 생각도 하지 못했던 생각이나 행동들을 하게 되고 범죄충동이 일어나거나 실행하기도 한다. 주변 사람들이 포기하게 되면서 혼자서는 갚을 수 없는 빚 독촉에 시달리고 즉시 갚아야 한다는 압박에 어찌할 줄을 모른다. 또한 주변 사람로부터 소외와 비난을 받게 되고, 초기의 짜릿하고 흥분됐던 그 순간을 회상하기도 하지만 더 이상 어찌할 수 없다는 공황상태에 빠지게 된다. 이 단계에 이르면 할 수 있는 일은 자살을 하거나, 범죄를 저지르거나, 혼자 멀리 도망가거나, 도움을 요청하는 것 외에 다른 방법이 없다. 하지만 이런 상황에서도 도박을 하고 싶은 충동만은 사라지지 않는다.

마지막으로는 포기단계로 자포자기 상태에 이른다. 일을 해서 돈을 벌겠다거나 자신의 건강을 챙긴다거나 가족들의 보살핌도 거부를 하게 된다. 어딜 가더라도 환영을 받지 못하고 좌절감과 무기력에 빠지게 된다. 도박으로 돈을 벌 수 있을 것이라는 생각은 없어졌지만 이제는 습관적으로 아무런 목적 없이 도박을 하게 된다. 이 단계에 이르러서야 주변사람들은 문제의 심각성을 인지하고 치료를 요

청하게 된다.

이경희(2011) 등은 도박 중독과정을 도박의 초기노출 단계, 도박 진행과정에서 주관적 경험단계, 도박중독단계로 나누어 설명하고 있다.

초기 노출단계에서는 친구들이나 학교 선·후배, 또는 동료 등 지인을 따라간 경우가 대다수였고 첫 도박의 결과 첫 도박에서 돈 만 경험을 하였다고 한다. 돈을 만 긍정적인 경험은 이들을 도박판으로 유인하는 촉매로 작용하였고 두 번째 도박진행 단계에 이르게 됐는데 이 단계에서 강렬한 감정을 경험하게 되고, 대박에 대한 환상과 본전 회복 욕구, 돈을 딸 수 있다는 막연한 기대감에 기대게 되었다. 마지막 도박 중독 단계에서는 사고의 통제가 불가능하다고 하였다.

4. 문제성 도박자의 이해

도박중독 선별검사 척도는 The Korean Version of Canadian Problem Gambling: KCPGI, South Oaks Gambling Screen(SOGS), 정신질환의 진단 및 통계 편람(DSM-5)등 여러 가지가 있는데, KCPGI척도로 0점은 비 문제 도박, 1~2는 저 위험 도박, 3~7점은 중 위험 도박, 8~27점은 이상 문제성도박으로 판정한다. KCPGI척도는 캐나다에서 일반인을 대상으로 한 도박중독 유병률을 조사하기 위해 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 도구로 총 27문항으로 구성되어 있는데 그 중 Problem Gambling Severity Index(PGSI)로 부르는 9문항을 도박중독 선별검사로 사용한다(이경희, 2009). 이 척도는 사용이 용이하여 캐나다와 호주, 영국 등에서 일반(지역사회) 표본의 유병률 조사에 많이 사용되며 전 세계적으로 활용도가 높아지는 추세이나(Williams et al., 2012), 일반인을 위한 측정도구라면 행동수준이 낮은 문항에서 높은 문항까지 고르게 포함되어 있어야 하지만 7개가 병리모형 준거(DSM 준거 6개, SOGS 1개)에 기초를 한 것이고, 나머지 2개(건강 문제, 가계재정문제)도 심각한 도박행동의 결과로 초래된 피해에 해당되어 낮은 수준의 도박행동을 측정하는 기능에 대한 의문이 제기된다. 이로 인해 CPGI는 도박중독이 아닌 사람을 중독으로 과대 추정할 위험성, 중 위험 도박의 범위가 모호하다는 점 등으로 인해 국내외 전문가들의 비판을 받고 있다(이홍표, 2013).

그러나 사행산업통합감독위원회(2011)의 도박중독 유병률 척도별 특징 비교에

따르면 KCPGI는 일반 국민에게 적용하기 위해 설계되었고 도박에 대한 태도, 도박 행동 및 결과, 도박형태에 대한 자세 등을 고르게 고려한 문항으로 구성되어 있으며, 일반인을 대상으로 타 척도 비교연구에서 측정의 질이 가장 좋은 것으로 나타났다. 또한 세계적으로도 비교 가능한 유사 연구가 많고, DSM에 의한 측정 결과와도 높은 상관관계를 보인다고 하였다.

따라서 본 연구에서는 사행산업감독위원회(2011)에서 타당화한 척도를 사용하여 KCPGI척도 8점 이상인 도박자를 연구 참여자로 선정하였다.

도박의 유형은 여러 가지로 나눌 수 있는데 사교적인 목적으로 즐기는 도박, 사교적이면서도 정도가 심한 도박, 해약을 야기하는 도박, 그리고 병적인 도박(최희진, 2013)으로 나누기도 한다. 병적 도박을 보이는 이들은 주로 금단과 내성의 특성을 갖고 있기 때문에 도박을 하지 않으면 심리적 불안증세가 동반되거나 자극과 흥분을 지속하여 유지하기 위해 더 많은 돈을 거는 등의 행동을 보인다. 김교현(2006)은 만성적인 자기조절의 실패로 인해 심리사회적 피해가 높아진 상태를 도박중독이라고 언급했다. 특히 도박중독을 병적도박이라고 명명한 DSM-IV에서는 ‘지속적으로 반복되는 부 적응적 도박행동’으로 정의하는데 충동통제의 어려움이 동반된다는 점을 언급한다. 이때 위험성이 높은 도박행위 중에서 문제성 도박, 강박성 도박, 병적 도박은 보통 같은 용어로 정의하고 있다(이홍표, 2002). 또한 이외에도 도박중독 증세를 보이는 이들은 개인생활이나 가족, 직업생활에 문제를 동반하게 된다.

본 연구에서는 도박으로 인한 병리적 상태를 이르는 여러 가지 용어 중에서 문제성 도박이라는 용어를 사용하고자 한다. 이는 본 연구의 참여자들이 비교적 중하지 않은 상태에서 심각한 병적 상태에 이르는 다양한 스펙트럼을 보여주기 때문이다. 일반적으로 강박성도박(Obsessive gambling)과 병적도박(Pathological gambling)이라는 용어는 문제성 도박과 함께 동일한 의미로 사용되지만 금단증상과 내성·자제력 상실·일상생활의 기능 손상과 우울증, 불안 장애, 반사회적 성격 장애 등 다른 정신과적 질환과 동반하여 발생하는 치료를 요하는 질병으로서의 접근이라는 의미가 강하다. CPGI 도박중독 유병율 산출근거로 제시한 캐나다, 미국과 호주 등의 보고서에는 도박문제라는 표현은 쓰지만 도박중독(addiction)이라고 지칭하는 보고서는 하나도 없으며, 또 다른 외국의 CPGI 조사

보고서에서도 ‘도박 문제’라고 하지 병리적 현상인 ‘도박중독’이라는 용어를 쓰지 않고 있다고 한다. 참여자들 중에는 자신이 도박으로 인해 부정적인 문제를 경험하고 있지만 자신이 치료를 필요로 할 만큼 심각한 상태에 이르지 않는다고 생각하는 참여자들도 있었다. 그렇기 때문에 참여자들이 수용하고 이해 할 만 한 용어로 접근하는 것이 요구되었다. 도박 중독을 지칭하는 여러 용어 중 참여자들은 자신의 도박행동에 문제가 있다고 생각하고 있었지만 그 중에서 문제성 도박이라는 용어에 거부감이 덜하였다. 이는 참여자들로 하여금 상담과 치료의 과정에 참여할 수 있게 하기 위해 상담자가 참고해야 될 것으로 보인다. 본 연구자는 이를 위해서 심층 면담에 들어가기 전에 참여자들과 문제성 도박이라는 용어를 사용하기로 합의 하였다.

도박에서 문제성 도박자의 행동특성은 가벼운 도박 중독자들의 증상을 포함하는 경우가 대부분이다. 문제성 도박의 기준은 도박에 몰두하여 다른 일에 관심을 쏟지 못하고 사회적, 직업적으로 중요한 생활기능영역의 손상, 동일한 만족을 얻기 위해서 점차 더 많은 돈을 걸게 되는 내성, 성마름이나 초조함 같은 금단현상, 도박을 줄이거나 끊으려는 시도의 지속적 실패 등(John E, Grant, 2009)이며, 문제성 도박자들이 도박 때문에 나타나는 여러 증상들 중에 한 가지 만 행동으로 나타나는 것이 아니라 여러 가지 증상이 복합적으로 나타날 수 있다.

문제성 도박자들에게는 사고의 왜곡이 나타날 수 있는데 돈이 그들의 문제의 원인이자 해결책이라고 믿고 있다. 또한 도박과 관련한 인지적 오류의 유형에는 과거에 우연히 준 행운을 가져다 준 행동이나 물건, 사건 등을 믿는 것, 즉 도박을 할 때 입었던 옷이나 행운을 가져다 줬던 기계나 테이블에서만 하는 미신적인 믿음과 돈을 따면 자신의 도박실력이고, 돈일 잃으면 운이 없어서 라는 것, 지금까지 계속 잃었으니 딸 차례가 다가 올 것이라는 해석적 편향, 자신은 다른 사람보다 돈을 더 빨리 딸 수 있을 것이라는 기대를 하는 시간적 망원경, 돈을 딴것만 기억하고 돈을 잃은 것은 무시하는 선택적 기억, 돈을 따고 잃음과는 상관없는 일이 도박과 관련이 있다는 착각 등이 있다는 연구결과들이 있다. 또한 지금까지 도박에 투자한 돈과 시간으로 인해 도박에서 빠져 나오지 못하고 이것을 복구하기 위해 도박행동을 계속하게 되며, 언젠가 터질 대박으로 단숨에 회복할 수 있다고 믿는다. 이러한 믿음 때문에 도박에서 빠져나오기 어렵게 한다.

문제성 도박자들은 다른 중독자들이 자극을 위해 과도하게 쾌감을 주는 물질을 사용하는 것처럼 자극적인 흥분을 경험하기 위해 점점 큰 금액을 걸고 도박을 하려고 한다. 문제성 도박자는 사교성 도박자와 유희성 도박자들보다 이러한 베팅의 액수가 월등히 높다(이홍표, 2002). 그리고 도박을 못하게 되거나 도박을 안 하는 시간이 길어지면 알코올이나 마약과 같은 중독물질을 중단했을 때와 비슷한 금단증상이 나타난다. 문제성 도박자들에게 나타나는 금단증상은 여행 중이거나 질병으로 입원하거나 누워 있거나, 악천후 등으로 인해 경마, 경정, 자동차 경주 등의 경기가 무산되어 도박할 수 없는 상황이 도래하면 안절부절못하는 행동이 나타난다(Ciarrocchi, 2002). 이들은 도박을 그만두려는 노력을 반복적으로 실패하는 과정에서 통제 의 불가능을 경험하게 된다. 그리고 도박을 그만 두겠다고 가족들에게 약속을 하지만 실패를 하게 되고, 자신의 의지만으로는 통제할 수 없어 스스로를 비하하고, 우울감에 젖어 자해행동을 하기도 한다. 문제성 도박자들은 가정이나 일을 소홀히 할 정도로 도박에 몰입한다. 틈만 나면 지난번에 했던 도박을 되새겨 보기도 하고, 다음 도박을 생각하며, 잃어버린 돈을 복구하기 위해 다시 도박판으로 향하는 행동을 반복한다. 도박자들은 자신이 맞닥뜨리는 모든 문제들의 원인이 돈 때문이며 오직 도박만이 문제를 해결해 줄 것이라고 믿는다. 그렇기 때문에 도박에 더욱 매달리게 된다. 또한 그들은 스트레스가 생길 때마다 회피의 수단으로 도박장을 찾기도 한다. 이들은 처음부터 도피하려는 이유로 도박하지 않는다. 도박으로 인해 발생하는 부적응적인 정서와 기분을 도박으로 달래기 위해 도박장을 찾는다. 하지만 그럴수록 도박에서 손실을 입게 되고 그들이 원하던 즐거움과 쾌락은 얻지 못한다. 이러한 반복되는 패턴은 가정생활 뿐만 아니라 직장 과 그동안 형성해온 대인관계에 까지 악영향을 미친다. 문제성 도박자들의 이러한 환경 변화는 상황적 우울을 경험하며 장기화하면 만성적인 우울증상을 경험한다(Blaszczyński & McConaghy, 1988).

문제성 도박자들은 자신이 도박 한다는 사실을 숨기려고 거짓말을 자주 한다. 가족들에게 도박을 한다는 것을 숨기려고 하고, 도박자금을 마련하기 위해서 금방 들통 날 온갖 핑계를 댈다. 이처럼 도박한다는 것을 숨기기 위해 거짓말을 하면서도 스스로는 많은 스트레스를 받게 된다. 이처럼 모순된 상황에서 도박자는 심리적으로 취약한 상태에 놓이게 되고, 거짓말까지 하면서 숨기고자 했던 도박

을 원하는 만큼 하지 못할 경우 신경질적인 반응을 일으켜 자신이 가장 다루기 수월한 가족들에게 폭발적인 반응을 나타내기도 한다. 그들의 과민한 성격으로 인하여 조그만 자극에도 즉각적으로 폭력적 폭발단계로 여과 없이 진입하여 폭력을 사용하기도 한다(Neidig & Friedman, 1984). 문제성 도박자들은 도박 때문에 많은 것을 잃게 된다. 인간관계를 상실하게 되고, 직장에서 생산성 저하나 승진 등의 기회를 놓치기도 한다. 나아가 도박 문제가 심해지면 직장에서 쫓겨 나기도 하고 다시 구한 직장에서 적응하지 못하여 다시 해고되는 사태가 벌어지기도 한다. 결국 도박중독자라는 소문 때문에 취업을 못하고 실직상태에 놓이게 된다. 문제성 도박자들은 도박이 주는 짜릿한 쾌감 때문에 그 쾌감을 상상하며 혼자 지내거나 도박으로 만나는 도박자들과 오랜 시간을 보내다 보면 기존의 중요한 사람들과의 관계가 단절되기도 한다.

문제성 도박자들은 도박 때문에 배우자와의 관계에서도 어려움을 겪는다. 그러다가 도박이 심화되면 정서적 단절로 이어져 관계가 파탄에 이르기도 한다. 도박 빛이 감당할 수 없을 정도로 커져서 도박 빛을 갚을 엄두가 안나 빛 갚는 것을 포기하기에 이르면 아예 도망을 하거나 자살을 생각한다. 문제성 도박자들은 비도박자들보다 자살을 택하는 확률이 매우 높고, 자살을 시도한 사람 중에 64.3%가 자신의 도박 문제로 심리적 압박을 견디지 못하고 자살을 시도하였다(Kausch, 2003). 또한 도박 때문에 생긴 혼자서는 감당할 수 없는 빚을 해결하고자 타인에게 기대는 경향이 있다. 가족이나 친지 등 친밀한 관계를 맺고 있는 사람들뿐만 아니라 돈을 빌릴 수 있는 사람이라면 직장 동료나 동창 등 가리지 않고 돈을 빌리려고 한다. 자신이 도박으로 전 재산을 탕진하고 도박으로 인해 문제를 일으킨다는 사실이 드러나 더 이상은 주변 사람들이 돈을 빌려주지 않아 도박 자금을 구하기 어렵게 될 경우, 도박자금을 마련하기 위해 범법행위를 저지르기도 한다.

문제성 도박자들에게는 신체적으로나 정신적으로 여러 가지 장애를 동시에 가지게 되는 동반질환의 증상이 나타난다. 문제성 도박자들은 기분장애, 알코올이나 마약 남용, 반사회적 성격장애, 심각한 우울증과 불안, 자해나 자살충동 등을 공존질환을 갖고 있는 경우가 많다. 또한, 강박적 쇼핑과 강박적 성행위 같은 다양한 역기능적 행동이 증상으로나 타나기도 한다(Phillips, 2005). 특히 가정폭력

은 반사회적 행동으로서 문제성 도박자들에게 빈번하게 나타나는 현상으로 가정 폭력을 행사하는 도박자들에게서 공통적으로 나타나는 특성으로는 술과 이성, 그리고 도박에 빠져있고 가정이나 직업에 대한 책임의식은 없다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구의 개념 및 설계

본 연구는 성인 문제성 도박자의 심리적 경험의 본질과 그 의미를 찾아 사회적으로 문제가 되고 있는 도박중독에 대한 이해의 폭을 넓히고자 시도되었다. 도박 경험을 통해 도박자들이 경험하는 심리적인 현상에 대한 연구를 위해서는 개인이 경험하는 생활 속에서의 사건과 그 속에 함축된 의미에 대한 심층적인 연구가 필요하다. 현상학적 연구는 대상자의 언어, 신념, 문화 그리고 사회적 관습 등에 내재해 있는 체험의 의미와 본질을 이해하는데 유용하다(최나래, 2014). 현상학적 탐구영역은 경험이며 의식 경험의 구조분석을 통해 인간이 처해 있는 환경과 상황에서 그의 경험을 이해하기 위한 총체적 접근이라 할 수 있다(김분한 외, 1999). 현상학적 연구는 하나의 사건 또는 현상에 대해 개개인이 공통적으로 체험하는 것을 기술하는 데 관심을 둔다. 본 연구에서는 성인 도박자들이 도박을 통하여 경험하는 심리적 현상의 본질과 의미를 알아보기 위해 개인 각각의 시각에서 바라본 경험을 토대로 일반적이고도 본질적인 속성들을 밝혀 경험의 공통구조를 확인하고자 Colaizzi의 현상학적 연구방법을 택하였다. 이는 연구 참여자가 진술한 언어를 통해 그들이 무엇을 어떻게 경험했는지를 연구자의 학문적 용어로 전환시켜 주제를 분석하는 과정을 제공하고 있기 때문이다(신경림 외, 2004).

2. 현상학적 연구방법

현상학 연구는 직관, 상상 그리고 경험의 기저에 있는 핵심 요인에 대한 접근을 강조하며, 개인마다 고유의 지각이나 감정, 사고와 깨달음에 대한 이해를 돕는 접근이다(Moustakas, 1994). 즉, 사람들이 중요하게 생각하는 사건들에 대한 경험을 의미 있게 어떻게 받아들이는 지를 드러내며 각 자의 고유한 경험 속에 내

재된 심층적이면서도 보편적인 핵심요소를 탐색해 가는 연구에 적합하다. 이처럼 살아있는 경험에 대한 현상학적 접근은 실제 삶의 경험에 대한 묘사와 해석에 기초한 연구이다(안현미, 2013). Husserl과 Heidegger를 중심으로 발전한 현상학은 Husserl이 '사물 그 자체로 돌아가기'('Zurückzu den Sachen selbst')라고 했듯이 현상과 존재 '그 자체'로서 직관하고자 하는 학문이다(김숙영, 1993).

현상학의 목적은 인과관계나 선입견 또는 이론적 개념들의 방해를 받지 않고 현상의 본질이 아닌 경험세계의 근저에 있는 본질을 밝히는 것이다(이남인, 2009). 현상학 연구에서 어떤 현상이나 상황에 대한 심층적 지식을 얻고 이해하는 작업은 연구자 자신의 경험성찰에서 시작된다(신경림 외, 2004). 경험은 현상학적 연구의 출발점이자 종착점이다. '있는 그대로', '존재함 그 자체로' 탐구되기 위해서는 연구자가 선입견을 버리고 현상을 바라봐야 한다. 발견되는 모든 자료와 사건을 경험한다는 입장에서 그 경험과 사건을 어떻게 이해해야 할 것인가에 대해 고민을 할 때 연구자는 경험의 의미를 찾을 수 있다.

따라서 본 연구자는 이러한 선입견을 배제하고 있는 그대로를 바라보기 위해 성인도박자들이 도박에 몰두함으로써 발생할 수 있는 다양한 문제 상황에서 도박자들이 어떤 경험과 사건을 겪는지, 그리고 그것이 도박자들에게 주는 의미는 무엇인지 그들의 관점에서 이해하고 드러내고자 현상학적 방법으로 접근하고자 하였다. 현상학적 연구는 현상학적 환원을 통해 참여자들의 경험하는 사건의 본질을 파악하고 있는 그대로를 기술하는데, 연구자는 참여자들의 진술하는 내용에 대해 판단중지와 괄호 치기를 한다. 이는 경험들이 본질에 대한 기술을 단계적으로 여러 유형으로 지향하는 바를 분석하는 과정이다. 판단중지란 개인이 경험하는 현상에 내재된 본질을 밝혀내기 위해서 연구자의 자동적인 사고방식에서 벗어나 직접 경험하는 대로 수용하려는 태도를 말한다. 그 방법이 바로 현상학적 판단중지(epoche)의 자세로서 연구자에게 세계에 대한 모든 생각으로부터 중립적인 위치에 설 것을 요구한다(김성봉, 오옥만, 김선미, 2011). 따라서 본 연구를 위하여 성인 도박자들에 대해 연구자는 다음과 같은 선입견을 발견하고 판단중지하고자 하였다.

- 성인 문제성 도박자는 가정에 무관심할 것이다.

- 성인 문제성 도박자는 자신을 수치스럽게 생각 할 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 자신의 삶이 의미가 없다고 생각 할 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 희망이 없다고 생각 할 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 우울감과 고립감을 느낄 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 현재 생활이 만족스럽지 않을 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 다른 사람들의 도움을 바랄 것이다.
- 성인 문제성 도박자는 도박 외에는 관심과 흥미가 없을 것이다.

현상학적 연구에서 사용되고 있는 대표적인 자료 분석방법으로는 Spiegelberg (1975)에 의해 제시된 철학적 방법과 그로부터 변형되어 사회과학에서 사용되고 있는 Giorgi, Colaizzi, Van Kaam, Van Manen의 방법 등을 들 수 있으며, 간호학자 Benner와 Paterson과 Zderad가 변형시킨 현상학적 방법도 있다(김분한 외, 1999).

본 연구는 성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 현상 연구로써 문제성 도박자 개개인적 속성을 탐구하기 보다는 연구 참여자들의 경험에 내재된 공통적인 속성을 도출해 내는 것에 초점을 맞추는데 목적이 있기 때문에 현상학적 연구 분석 방법 중 Colaizzi(1978)의 분석방법을 적용하여 연구한 내용을 분석하였다. Colaizzi(1978)의 분석방법은 연구 참여자들의 의미 있는 진술에서 구성된 의미가 도출되고, 구성된 의미(formulated meaning)에서 주제(theme) 및 주제모음(theme cluster)을 확인하여 범주화(category)하는 과정을 거친다(김분한 외, 1999).

Colaizzi(1978)의 분석방법은 참여자들의 개별적인 경험을 공통되는 속성으로 도출해 내는 것에 초점을 맞추기 때문에 참여자들의 개인적인 정보를 보호할 수 있고, 연구자가 참여자들의 경험에 직접 참여하지 않더라도 참여자들의 공통된 진술에서 의미를 찾고 범주화 하는 과정에서 참여자의 확인을 거치기 때문에 연구 결과 분석의 왜곡을 방지 할 수 있다. 또한 다수의 참여자들과 면접을 하게 되므로 특정 참여자의 제한된 표현을 보완 할 수 있다. 그리고 연구 참여자들이 경험한 현상에 대해 깊게 이해 할 수 있는 기회를 준다. 연구 참여자들에 대한 개별적 경험을 일반화하고 타당성이 검증되면 성인도박자들을 위한 정책을 수립하거나 도박에서 벗어 날 수 있게 돕는 상담 자료로 활용할 수 있다는 장점이

있다.

3. 연구 참여자

1) 연구 참여자 선정

본 연구는 문제성 도박자가 경험하는 심리적 경험의 현상과 본질적 의미를 밝히고자 하는데 목적이 있다. 따라서 현상학적 연구에서 연구 참여자의 선정 기준은 다른 질적 연구와 마찬가지로 연구 주제와의 적합성을 고려해야 하는데, 연구자의 연구주제에 대하여 가장 좋은 정보를 제공해줄 수 있는 적절하면서도 충분히 드러내줄 수 있는 참여자의 선택이 중요하다(신경림 외, 2004).

본 연구 참여자 선정 과정에서 주변 지인을 통해 10명의 도박자를 소개받았고, 사전 면접을 실시하여 연구 참여에 동의한 도박자들을 중심으로 연구 수행되었다. 이와 같은 방법을 목적표집이라고 하는데 목적표집은 연구자의 판단이 연구 목적에 의해 표집을 정하는 방법으로 이 방법에 따라 참여자를 선정하기 위해 다음 몇 가지의 기준을 정했다.

첫째로, 자발적으로 동의를 하거나 연구에 참여하기에는 어려운 능력이 제한된 사람들 또는 연구에 참여할 수 있는 환경이 되지 않는 사람들은 연구에 참여시키지 않고 자신의 의사를 비교적 자세하게 표현할 수 있는 능력을 가진 사람들로 참여자를 선정하였다.

둘째, 민법 상 미성년자는 만 19세 미만이며, 청소년기본법 상 청소년의 나이는 9세~24세, 아동복지법 상 아동은 18세 미만으로 정하고 있다. 그렇기 때문에 본 연구에서 연구하고자 하는 성인의 나이에 충족하기 위해서 연구 참여자의 나이를 각 법률에서 규정하는 나이를 초과하는 25세 이상으로 하였다.

셋째, 2013년 광주도박중독예방치유센터에 의하면 센터를 방문해 치유를 받은 연령대를 구분하여 비교해 보면 30대가 44.3%로 가장 많았고 그 다음이 40대가 19.9%로 뒤를 이었다. 또한 도박 기간은 10년 이상이 39.6%, 5~10년이 30.5% 순이었다. 그렇기 때문에 도박 행동에 대한 경험이 풍부하고 연구 주제에 적합한 정보를 충분히 제공할 수 있게 하기 위하여 연구 참여자의 도박기간을 10년 이상으로 제한을 하였다.

넷째로는, 연구에 참여하여 자신의 경험을 적극적으로 나누고자 하며, 나아가 다른 도박중독자나 청소년 도박들에게 도움을 주고자 하는 태도를 가지고 있는 참여자를 대상으로 선정하였다.

이러한 기준 하에 도박문제선별검사(The Korean Version of Canadian Problem Gambling: KCPGI)를 통해 문제성 도박자로 선별된 6명을 대상으로 자료의 포화가 이루어지기까지 면담을 실시하였다. 참여자 모두 2회 이상 대면 및 전화 면담이 이루어졌고, 필요한 경우 추가적으로 전화를 통하여 참여자의 진술에 대해 재질문 하는 과정을 거쳤다. 사전 면담에서 면담 구조화를 하였고 연구 참여 동의서와 녹음에 대한 양해를 얻은 후 연구를 시작하였다.

2) 연구 참여자의 특성

본 연구의 참여자들은 도박문제 선별 검사 결과 연구 참여자는 의도하지 않았지만 모두 40대 이상으로 현재 도박행동을 하고 있으며, 6명 중 3명은 결혼 생활을 유지하고 있으며, 2명은 이혼, 1명은 미혼이다. 결혼을 유지하고 있는 3명 중 2명은 자녀가 2명이고 1명은 3명이다. 이혼을 한 연구 참여자 모두 자녀가 2명이며, 참여자들의 거주지는 제주시 지역 2명과 서귀포시 지역 4명이다. 6명 중 3명은 4년제 대학을 졸업하였고 3명은 고졸이다.

연구 참여자들의 기본적인 인적 사항은 [표 1]과 같다.

표-1. 참여자 인적사항

참여자	연령	성별	결혼	직업	도박 기간	거주지	학력	KCPGI 점수
1	50대 중반	남	기혼	성인오락실 운영	30년 이상	서귀포 시	대졸	16
2	40대 후반	남	이혼	식당 운영	25년 이상	서귀포 시	고졸	18
3	40대 후반	남	기혼	유흥업소 운영	20년 이상	서귀포 시	대졸	16

4	40대 초반	남	미혼	일용직	10년 이상	서귀포시	고졸	18
5	40대 초반	남	이혼	회사원	10년 이상	제주시	고졸	16
6	40대 중반	남	기혼	회사원	10년 이상	제주시	대졸	20

• 참여자 1

참여자 1은 어릴 적 주변 다른 가정들과 마찬가지로 살림이 어려웠다고 한다. 그러나 참여자가 초등학교 재학할 시 아버지가 돈을 벌고 싶다며 타지로 가는 바람에 어머니와 누나들이 학업을 포기하다시피 하며 가족의 생계를 이어가느라 고생을 많이 했다고 한다. 참여자도 시간 날 때마다 산으로 들로 바다로 다니며 어머니와 누나들의 일을 도왔고 그 당시에는 참여자 가족만이 아니라 마을 모든 사람들이 그렇게 해야 먹고 살던 시기였다고 회상했다. 그렇지만 또래에 비해 계산이 빠르고 남들에게 지는 것을 싫어하는 성격이라 남들을 이기기 위해 노력을 많이 했다고 한다. 대학을 졸업 후 금융권에 취직을 하고 현재 배우자를 만났고 그 당시에는 도박을 하지 않았다고 한다. 그러나 고객 중 한 명과 우연히 같이 가게 된 빠징코 게임장에서 생각지 않았던 손실을 보게 된 후 도박에 빠졌다. 한 달 월급에 가까운 돈을 잃게 되자 본전 생각이 나서 다음 날에 손해를 만회하기 위해 혼자 다시 갔지만 다시 잃게 되고 그 일로 화가 나기도 하고 ‘내가 이 게임 하나 못 이기겠나’라는 생각으로 게임장을 방문 하는 횟수가 많아졌다. 이 후 경마를 하게 되면서 재산을 탕진하고 사채 빚까지 얻게 되었다. 현재 신용불량자이고 도박을 하고 싶어도 돈이 없어서 하지 못하다 보니 이제는 도박을 예전에 하던 만큼 하지 못하고 있다. 생계는 배우자가 주로 책임지고 있으며 자신도 빚을 갚기 위해 백방으로 노력하고 있다고 한다. 도박을 끊어야겠다는 생각을 늘 하고 있지만 수중에 돈이 생기면 또 가게 될 것 같다고 한다.

- 참여자 2

참여자 2는 어릴 때부터 동네 어른들이 윗놀이, 화투 같은 것들을 보고 자랐다. 성장기 친구들과 짤짤이, 화투 등을 하면서도 재미로 하는 것이지 돈을 따기 위해 하는 것은 아니었다고 한다. 제법 큰 규모의 과수원을 일구던 아버지 덕에 어릴 적 돈에 쪼들리지 않았던 참여자는 돈을 따기도 하고 잃기도 하면서 돈 놀이 재미에 푹 빠졌고 당연히 학업은 관심에도 없었다. 처음에는 놀이로 하던 것이 성인이 되면서 점차 판이 커지게 되었고 도박으로 빚을 지게 되자 아버지가 수차례 대신 갚아 줬다. 그럴수록 일은 돈을 만회하기 위해 도박에 점점 더 몰두하게 되었고 아버지와도 사이가 점점 더 안 좋아지게 되었지만 어느덧 도박으로 인해 잃은 돈이 1억을 넘어가자 아버지의 명의로 된 토지의 일부를 처분하기에 이르렀다. 그로 인해 집에서도 어쩔 수 없는 자식으로 인식되었고 그로 인해 집을 나온 후 타 지역에서 생활을 했다. 그렇게 하는 사이에 예전부터 알고 지내던 배우자와 만나 결혼을 하였다. 결혼 후 아버지의 집으로 돌아와 배우자와 정상적인 생활을 하려고 노력하였고 아이도 태어났다. 그렇지만 돈이 생기면 경마장에 가거나 카드게임장에 방문하였다. 생계는 아버지로부터 물려받은 과수원 일부와 배우자가 운영하는 식당으로 충당하였고 수입은 제법 되었지만 저축이 되지 않았다. 그러던 어느 날 문득 훌쩍 커버린 자녀를 보면서 도박을 그만둬야겠다는 생각을 하게 되었다.

- 참여자 3

참여자 3은 일찍부터 돈에 대한 생각이 또래들에 비해 남달랐다고 한다. 계산이 빠르고 계획적이었으며 친구들과 내기에서 이기기 위해서는 속임수도 썼다고 한다. 참여자는 그것이 부모님의 영향이었다고 회상한다. 참여자가 어릴 때 부모님이 외지에서 제주로 이사를 와서 가진 것 한 푼 없이 생활을 하였다고 한다. 그래서 돈을 벌기 위해서 온갖 고생을 하였고 그것을 보면서 참여자도 돈을 벌어야겠다는 생각을 했다고 한다. 고등학교를 졸업한 후 부모님의 도움으로 렌터카 영업을 시작하였다. 그 당시 제주는 관광업 붐이 일어나 제법 큰돈을 벌 수 있었다고 한다. 영업이 없는 날은 다른 업자들과 사무실에 앉아서 심심풀이로 홀라, 포커를 하였다. 영업을 하면서 현금을 바로바로 구할 수 있어서 늘 만나면 하는

것이 도박이었다. 그 당시 배우자와 만나 결혼도 하고 자녀도 낳았다. 그렇게 심심풀이로 하던 도박에 점점 빠지게 되었고 결국 수 천 만원의 손실을 보게 되자 재산을 처분하게 되었고 손실을 만회하기 위해 도박에 더 몰두하게 되었다. 집에 들어가지 않는 시간도 많아지고 부부간 불화도 심해져 결국 이혼을 하게 되었고, 어느 날 충동적으로 벌어진 폭력사건에 연루돼 교도소에서 복역까지 하게 되었다. 출소 후 마음잡고 성실히 살아보겠다고 다짐했지만 마땅한 직업을 구할 수도 없어 예전에 알던 도박친구들과 가끔 어울리며 도박을 하고 있다. 도박을 그만두지는 못해도 적당히 즐기면 된다는 생각을 가지고 있으며 최근에는 다시 원가족의 도움으로 유흥업소 개점을 준비하고 있다.

- 참여자 4

참여자 4는 군 제대 후 취직을 하지 못하여 부모님께 얹혀살던 중 군대 생활 중 만났던 선임의 연락으로 서울에서 도박을 접하게 되었다. 서울로 올라 갈 때는 2006년 바다이야기로 전국이 들썩이던 시기였다. 참여자가 취업했던 업체는 바다이야기 기계를 판매하던 회사로 전국으로 기계를 팔러 다녔다고 한다. 판매가 잘 된 덕분에 평균적으로 하루에 50~60만원이 늘 수중에 있었고 언제 주문이 들어올지 몰라 사무실에서 항상 대기하였다고 한다. 참여자3처럼 사무실에서는 늘 시간 보내기 도박판이 벌어졌고 도박을 할 줄 모르던 참여자도 조금씩 참여하게 되었다고 한다. 주로 하던 도박은 홀라와 포커, 바둑이었고 처음엔 작은 판으로 시작했다가 어느 순간 배팅 금액이 눈덩이처럼 불어나 한 판에 돈 천 만원이 오가는 판으로 커지는 일이 비일비재했다고 한다.

‘도박판은 기십(제주 사투리로)기세(를 이르는 말)이다’라고 하며 잃을 줄 알면서도 기십으로 배팅한 적이 여러 번 있었다고 한다. 지금은 제주에 내려와 살면서 예전만큼은 도박을 하지 못하지만 친구들과 만나면서 심심풀이 도박판을 벌이곤 한다. 최근에는 베트남 여성과 동거 중이며 결혼을 준비하고 있다.

- 참여자 5

참여자 5는 동창회 나갈 때마다 벌어지는 사교성 도박판에 처음에는 참여를 하지 않았다. 많지 않은 월급과 어려운 가정 형편에 다른 곳에 돈을 쓰는 건 엄두

도 나질 않았다. 어렵게 번 돈으로 가게를 꾸려나가기도 힘든데 한 순간에 돈을 잃어버리는 것은 바보들이나 하는 짓이라고 생각했다. 그러나 도박판에서 돈을 따는 친구들을 보면서 운 좋으면 용돈이 생기겠다는 생각을 하게 되고, 처음에는 호기심과 정해진 한도 내에서 잃으면 그만 두겠다고 다짐을 하면서 친구들과 어울려 도박을 시작하게 되었다. 처음 몇 번은 잃지도 따지도 않은 본전 게임을 하였다. 그러다가 어느새 도박이 주는 짜릿한 승부에 몰입하게 되고 가끔씩 자신이 정해놓은 한도를 넘는 돈을 걸기도 하였다. 도박을 하면서 도박 자금을 마련하기 위해 몇 년 동안 부어놓았던 적금과 보험을 해지하기도 하였다. 아직은 도박에 감당할 수 없는 큰 손실을 보지는 않았지만 여전히 도박판이 벌어지는 곳이면 빠지지 않고 참가를 하고 있으며, 가끔은 ‘내가 뭐하는 짓인가?’하는 생각도 들기도 하지만 “잃은 돈만 되찾으면 도박을 더하지 안 하겠다”고 다짐하지만 그러한 생각은 금방 잊어버린다고 한다. 경마는 경마장에 갈 시간이 없어서 하지 않는다고 하였으며 주로 하는 도박은 섯다와 홀라, 포커라고 하였다. 도박과는 별개로 고부간의 갈등으로 배우자와 이혼을 했고 딸과 아들 자녀 2명을 양육하고 있다. 딸은 성인으로 가정 형편으로 대학 진학을 포기 한 후 취업을 하였고 아들은 현재 대학생인데 학자금 마련하기 조차 어렵다. 그래도 자신은 도박중독자가 아니라고 하며 언제든지 끊을 수 있다고 자신한다.

- 참여자 6

평범한 직장인이었던 참여자 6은 어느 날 방문하게 된 성인 오락실에서 느낀 재미로 인해 도박에 빠진 경우이다. 2006년 바다이야기가 전국을 휩쓸고 지나갈 때 지인이 개업을 한 오락실에 들러 개업 축하를 겸해서 10만원을 게임에 사용하였다. 게임을 하면서 큰 기대도 하지 않았기에 잃거나 따는 것은 상관없었지만 무료하게 보내던 시간을 보낼 수 있다는 것에 자주 들르게 되었다. 그러다가 집에 와서도 일을 하다가도 자꾸 어른거리는 스크린에 잠을 설치게 될 지경에 이르렀다. 점차 돈을 잃는 액수가 커지자 본전이라도 건져야겠다는 강박관념에 아예 오락실에 눌러 살다시피 하게 되었다. 다니던 회사까지 그만두었으며 당시 큰 손실을 보게 되면서 배우자 몰래 담보대출까지 받아서 도박을 하였고 집이 경매에 까지 넘어갔다. 그 일로 죽고 싶다는 생각으로 자살을 하려고 했지만

용기가 나지 않아 죽질 못했다고 한다. 이 후 정부가 바다이야기를 대대적으로 단속하자 참여자는 경마로 관심을 돌리게 되었고 경마에서는 큰돈을 걸지는 않았지만 매 주 경마장이 개장하는 날이면 경마장을 찾는다. 그 동안 여러 직업을 전전하였지만 안정적인 수입을 얻을 수 있는 직장을 구할 수 없었다. 늘 경제적으로 쪼들린다고 생각하지만 벌어들이는 수입 중 일부는 항상 경마 비용으로 사용할 계획을 세우고 있다. 도박을 하는 자신에 대해 잘못 하고 있다고 생각하지만 도박은 끊지 못하는 것이라고 생각하면서 자신을 합리화하기도 한다.

4. 자료수집 및 연구절차

현상학적인 방법으로 수행되는 연구에서 연구자들이 유의해야 할 것은 참여자들로 얻은 자료가 연구자의 주관으로 오염되지 않게 하는 것이다. 참여자들로부터 자료를 수집하기 위해 실시한 면접은 연구자의 주관이 아닌 참여자들의 주관적인 특징을 드러내기 위한 질문의 과정이며 연구자는 객관적인 입장을 유지함에 있어서 신중을 기하여야 한다.

1) 자료 수집 절차와 기간

본 연구는 2016년 12월 예비면접을 실시함으로써 시작되었다. 자료 수집을 위하여 지인들의 협조로 2016년 12월부터 2017년 2월까지 6명의 참여자를 대상으로 1차면담을 마치고 2017년 3월까지 2차 심층 면담을 마쳤다. 추가면담이 필요한 참여자는 3차면담과 전화면담이 이루어졌으며 의문이나 구체적인 사실이 필요한 경우 수시로 전화를 통하여 확인하는 과정을 거쳐 필요한 모든 자료를 수집하려 하였다. 면담은 사전에 구조화한 대로 참여자가 거주하고 있는 근처 커피숍이나 영업점 등에서 이루어졌다. 1차면담은 120분가량, 2차면담은 30분에서 60분가량 소요되었다. 면담 기록은 메모와 녹음을 동시에 사용하였다. 녹음은 녹음기와 스마트폰의 녹음 기능을 이용하여 녹음하였다. 녹음을 하는 동안 참여자에게서 나타나는 표정이나 몸짓 등 비언어적 표현에 주의를 기울임으로써 참여자의 진술을 생동감 있게 기록하려고 하였다. 참여자와의 면담은 미리 준비된 반구조화 된 질문을 먼저 실시한 후 인적 사항 확인을 하기 위한 구조화 된 질문으로 진행

되었다. 연구자와 참여자들은 연령이 비슷하여 면담을 하는데 자연스러운 분위기가 조성되었고 소개한 지인과 친밀한 관계여서 지인과의 신뢰를 바탕으로 자신의 경험을 솔직하게 이야기 하였다. 참여자의 이야기로부터 연구자는 연구의 의도가 왜곡되거나 참여자의 진술에 의해 다른 방향으로 이야기가 흘러가고 있는지 스스로 점검하는 과정을 거침으로써 연구의 의도대로 듣고 있는지를 수시로 확인 하였다. 또한 참여자의 진술 이면에 숨겨진 진정으로 하고자 하는 말을 들으려고 하였다. 그러기 위해서 단순한 사건의 확인보다는 그 사건을 둘러싼 맥락적 요인들에 대해 질문을 함으로써 참여자의 기억이 참여자의 주관에 개입된 이야기를 할 수 있도록 하였다.

면담 진행을 하면서 면담 시간과 진술한 정도, 그리고 추가적으로 무엇을 더 들어야 할지를 생각하며 진행하였다. 답변이 충분하지 않거나 흘러서 말하는 내용이 있을 때는 다른 말로 바꾸면서 수차례 질문하여 구체적으로 말 할 수 있도록 하였다. 연구자는 참여자가 드러내는 이야기를 탐구하는 현상학적 연구의 목적을 달성하기 위해, 참여자가 진술한 이야기의 본질이 나타날 때까지 추가적으로 만남을 가졌다. 참여자들은 그동안 도박으로 인해 겪었던 말 못할 사정들을 들어준 것에 대해 고마워하기도 하였다. 또한 자신의 이야기를 들어준다는 것을 오랜만에 경험하면서 질문 외에 자신의 도박경험 뿐만 아니라 다른 도박자의 이야기나 청소년들의 도박 행동에 대한 깊은 우려도 함께 진술 하였다. 그럼으로써 현상학적 본질을 담고 있는 의미 있는 이야기들을 들을 수 있었다. 메모와 녹음을 한 면담 내용은 당일이나 다음 날 까지 최대한 빠른 시간 내에 필사하려고 하였다. 필사한 내용을 반복하여 읽으며 선입견이나 판단 적으로 이해하지 않으려하고 진술한 말에 내재된 숨은 의미를 알아차리려고 하였다. 본 연구에 사용된 반 구조화 질문지는 다음의 표와 같이 예시하였다. 참여자와 면담 할 때 공통적으로 질문을 하였고, 참여자의 상황이나 면담 회기에 따라 질문을 추가되거나 공통질문으로 마치는 등 유동적으로 진행하였다.

표-2. 면담 질문지

-
1. 도박을 하게 된 계기는 무엇입니까?
-

언제부터 도박을 하게 되셨습니까?

어떤 상황에서 도박을 하게 되셨습니까?

2. 심리적 경험은 어떠했습니까?

하루 일과를 말씀해 주세요.

도박을 하며 어떤 마음이 드십니까?

심리적으로 느꼈던 것들은 무엇이 있나요?

도박을 하며 이전과 달라진 것이 있습니까?? 있다면 어떤 것이고, 어떻게 변했습니까?

3. 참여자의 삶에 도박은 어떠한 의미가 있습니까?

자신은 어떤 사람이라고 생각하고 계십니까?

자신이 지금까지 살아온 삶을 어떻게 표현하시겠습니까?

현재의 삶은 어떠하십니까?

만일 다시 태어난다고 하면 어떤 삶을 살고 싶으십니까?

도박을 하며 가장 크게 바라는 것은 무엇입니까?

만약 도움이 필요하신 경우가 있다면 어떤 것입니까?

지금 또는 앞으로 어떤 계획을 가지고 계십니까?

2) 연구 참여자에 대한 윤리적 고려

본 연구는 연구를 수행하는 전 과정에 걸쳐 연구 참여자들에 대한 윤리적 고려를 위해 연구 참여자들과 면담 전에 연구의 목적과 연구방법을 충분히 설명하고 구두로 녹음에 대한 동의를 얻었다. 또한 자신들의 도박경험이 행어나 불이익을 줄지 모른다는 불안감을 줄 수 있기에 연구 목적 외에는 사용하지 않을 것이라고 충분히 설명을 하였다. 아울러 모든 자료는 비밀보장과 제3자가 알아볼 수 없도록 익명으로 처리함과 참여자가 면담에 부담을 느낄 경우 대답을 거부하거나 중단할 수 있다고 알린 후 참여자가 충분히 이해하였다고 한 뒤 면담을 시작하

였다. 들어갔다. 연구의 결과는 연구목적 외에는 사용되지 않을 것이며, 모든 자료는 제3자가 알아볼 수 없도록 처리하며, 연구 참여자가 요구할 경우 언제라도 면담이 중지 되거나 거부할 수 있음을 설명하였다. 이러한 내용을 참여자가 충분히 이해하였다고 확인하고 동의를 얻은 후 연구서약서를 작성하고 면담을 진행하였다.

5. 자료 분석

본 연구에서 연구자는 참여자들로부터 얻은 녹음된 면접 내용과 메모로 된 자료를 만들고 반복하여 읽으며 내용을 분석하였다. 참여자들이 진술한 내용 중에서 나타나는 보편적인 특성은 무엇인지, 참여자 개인에게 나타나는 고유한 개별성은 무엇인지를 함께 분석하며 도박자들의 보편성과 개별성을 생동감 있게 드러내려고 하였다. 이에 참여자 개인의 독특한 사례를 분석하고 사례들 중 공통적으로 나타나는 현상을 위주로 보편적인 특징을 설명하고자 하였다.

심층면담은 연구자의 가치관이 개입될 우려가 많기 때문에 자료 분석에 있어서 객관적인 자세를 유지하는 것이 어렵다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 본 연구자는 지도교수와 질적 연구 경험이 있는 박사과정 연구생 1명과 박사과정 수료생 1명에게 검증을 받았으며, 자료를 해석하는 과정에서 명확하지 않은 자료들은 연구 참여자에게 재확인하는 과정을 거쳐 연구에 엄격성과 진실성을 유지하고자 하였다.

Colaizzi (1978)의 분석 방법은, 우선 참여자의 진술을 반복해서 읽으면서 문제성 도박자의 심리적 경험과 관련된 의미 있는 문장이나 구를 추출하는데서부터 시작한다. 이를 바탕으로 의미를 구성하고 주제로 모은 다음 주제군으로 조직화하고 나서 다시 범주화 하였다. 자료 분석의 결과를 통합하고 글쓰기를 한 후 마지막으로 참여자에게 보여주어 참여자들이 진술한 내용과 일치하는 지 확인하는 절차를 거쳤다.

구체적인 분석 절차는 다음과 같다.

- ① 참여자에게서 얻는 자료와 진술을 반복해서 읽는다.

- ② 탐구하고자 하는 현상이 포함된 문장에서 의미 있는 진술을 도출한다.
- ③ 의미 있는 진술을 일반적인 진술로 재구성한다.
- ④ 재구성된 진술들로부터 주제와 범주로 조직한다.
- ⑤ 분석된 자료를 바탕으로 주제와 관련 있는 현상에 따라 기술한다.
- ⑥ 참여자들에게 기술된 결과를 확인하여 타당성을 검증한다.

6. 연구의 신뢰도와 타당도

본 연구는 Lincoln과 Guba (1985)에 의해 제시된 질적 연구 평가 기준에 의하여 사실적 가치(truth value), 적용성(applicability), 일관성(consistency), 중립성(neutrality)을 높이고자 하였다.

- 사실적 가치는 연구의 과정에서 참여자가 진술하는 내용이 거짓이 없는 있는 그대로를 진술하는 것인지를 말하는 것이다. 그러기 위해서 참여자가 자신의 이야기를 있는 그대로 표현 할 수 있도록 참여자가 면담에 응할 수 있는 시간과 장소를 선택하였다. 또한 면담 시 참여자의 비언어적 표현을 최대한 메모하여 자료 분석에 참고하였으며 참여자의 진술을 누락하지 않고 문자화하여 자료의 손실을 최소화 하려고 하였다. 문자화 된 자료를 반복하여 확인함으로써 해석의 신뢰도를 높이려 하였다.

- 적용성이란 다른 상황에서도 연구의 결과가 적용될 수 있는 가능성을 말하는 데, 그러기 위해서 연구 참여자들로부터 반복적으로 같은 진술을 하여 새로운 자료가 더 이상 나오지 않을 때까지 자료를 수집하였다.

- 일관성이란 신뢰도를 말하는 것으로 자료를 분석하는 과정에서 일관성을 높이기 위해 지도교수 1인과, 질적 연구경험이 풍부한 박사과정 수료생 1인, 박사과정 연구생 2인에게 자문을 받으며 함께 검토를 하였다.

- 중립성이란 연구의 객관성으로 면담이나 자료 분석 과정에서 연구자는 편견에서 벗어나려고 해야 한다. 본 연구자는 참여자들에 대한 편견과 선입견에 의해 영향을 받지 않기 위해 유도질문이나 판단을 중지하고 괄호 치기(Backeting)를 함으로써 연구자의 주관적인 개입을 피하기 위해 노력하였다.

연구자가 괄호 치기한 성인 문제성 도박자의 경험은 'Big Win'으로 그 동안 의

손실을 한 번에 만회하는 꿈을 가질 것이다. 주위 사람들에게 도박에서 딴 돈을 자랑하며 대단한 스릴감을 맛볼 것이다. 자신은 도박에 통달한 진정한 승부사라고 생각할 것이다. 나는 도박 중독자가 아니고 사람들과 어울리며 하는 것일 뿐이라고 생각할 것이다. 도박은 단지 오락일 뿐이라고 생각할 것이다' 등이었다.

IV. 연구 결과

본 연구 결과는 성인 문제성 도박자가 도박행동에서 나타나는 심리적 경험에 대해 현상학적인 관점에서 그 특성을 밝혀내려고 한 것이다. Colaizzi 분석과정을 적용하여 연구 참여자 6명을 심층 면담하고 얻은 일련의 자료들을 분석하였는데, 문제성 도박자의 도박행동에서의 심리적 현상은 69개의 구성의미, 18개의 주제, 6개의 범주로 도출되었다.

표-3. 연구 참여자의 심리적 현상의 범주

구성의미	주제	범주
어깨너머로 배운 도박	놀이로 시작한 도박	도박에 빠지다.
친구들과 놀이로서 도박을 함		
친구들과 어울리려고 배우게 됨		
운이 좋으면 딸 수 있다는 생각을 함	긍정적인 태도가 형성 됨	
도박 실력을 과신함		
혼자 있으면 자꾸 어른거림	도박에 점점 몰입됨	
결정적 승부 장면		
본전 생각		
도박은 기습		
이제 터질 때가 됐는데		
한탕주의, 한방에 인생역전		

재미로 하는 도박은 도박이 아니다	도박행동을 정당화 함	
누구나 다 하는 도박		
조절만 할 수 있다면 도박을 해도 된다		
잃은 돈을 만회하기 위해서는		
돈을 따면 그동안의 실수를 한 번에 만회하고자 함		
도박 속에서 찾은 나		
인생은 도박이다	왜곡된 사고를 삶에 확장함	왜곡된 사고를 삶에 의례화 함
현실의 삶과 다른 도박자로서의 삶		
월급쟁이로 백날 벌어야		
도박으로 삶의 목표를 성취하려고 함		
도박은 성인들의 놀이 중의 하나	도박보다 재미있는 것은 없음	
짜릿한 승부에 흥분함		
시간 가는 줄 모름		
나는 도박중독자가 아니다.		
단지 즐길 뿐		
도박행동 노출에 대한 불안감을 가짐	반복되는 거짓말	신뢰감 상실
가정과 사회에서 이중적인 삶을 삶		
다시는 도박을 안 하겠다고 맹세했지 만		
거짓된 변명으로 죄책감을 합리화 함		

가족들의 원망	가족들의 불신	
가정불화		
무슨 말을 해도 믿지 않음		
마음이 답답할 때마다 생각남	심리적 고통을 도박으로 해결하려 함	
화가 날 때마다 찾게 됨		
술 마시는 날이면 저절로 발길이 향함		
도박을 하면 모든 게 다 잊혀 짐		
삶에 대한 절망감을 도박으로 해결		
사람들의 시선과 가족들의 원망	스스로 고립 됨	현실로 부터의 회피
자신에 대한 한심함		
주변 사람들이 멀리 함		
사람들을 피함		
죽을 때까지 일만 해도 갚지 못할 빚		
도박친구만 남음		
빚 독촉에 시달림	누군가 자신을 구원해 주기를 바람	
일을 해서 벌어도 빚 갚으려면 까마득함		
벗어날 수 없다는 좌절감		
누군가의 도움을 바람		

잃은 돈이 너무나 아까움	계속되는 도박	나락을 경험하다
도박의 유혹을 뿌리치지 못 함		
조금만 더 신중하게 하면 돈을 딸 것 같음		
이성적으로 판단이 안 됨	마지막 돈을 잃을까 봐 피가 마를 것 같음	
복구하려고 혼자 끙끙댐		
도박은 전쟁이다.		
짜릿함이나 재미는 사라짐		
피가 마르고 거꾸로 솟는 느낌		
내게 행운이 찾아오기만 바람		
이 돈마저 잃으면 내 인생은 끝		
돈을 딸 수 있게 기도를 함	유일한 희망이 되 버린 도박	
벼랑 위에 선 심정		
위축되고 무력감에 휩싸임	위축되고 충동적으로 변함	
창피함과 후회스러움		
쉽게 화가 남		
범죄 충동으로 괴로워 함		
커가는 자녀들이 눈에 들어옴	자신을 돌아보게 됨	삶의 전환을 희망함

법적 처벌에 대한 두려움	대한민국은 도박 공화국	
스트레스를 풀 곳이 없음		
도박 할 곳이 너무 많음		
병 주고 약 주고, 약은 제대로 안주면서		
너희는 도박을 하지마라	너희는 도박을 하지마라	

범주 1: 도박에 빠지다

연구에 참여한 문제성 도박자들의 ‘도박에 빠지다’에서의 시작은 비 문제성 도박자와 크게 다르지 않았다. 하지만 그들에게 도박은 좀 더 특별한 의미로 다가왔으며, 삶은 조금씩 파괴되었고, 도박은 그들의 파괴된 현실에서 도망가게끔 하는 수단으로 작용하기 시작하였다. 이에 중독으로 가는 길의 하위범주는 ‘놀이로 시작한 도박’, ‘운이 좋으면’, ‘자꾸 생각 남’, 도박에 점점 몰입됨’으로 도출되었다.

주제1) 놀이로 시작한 도박

연구 참여자들이 도박을 접하는 과정은 우리나라의 관대한 도박문화에 맞게 지극히 평범했다. 하지만 도박이 그들에게 주는 의미는 비 문제성 도박자와는 조금 달랐고, 이러한 변화로 인해 그들의 삶에서 도박은 점차 그 영향력이 높아지는 것을 알 수 있었다.

연구 참여자들의 도박과의 첫 만남은 우리나라의 관대한 사회, 문화적인 도박관습으로 시작되었다. 경조사가 있을 때마다 자리를 지켜주기 위해서 마당에서는 중·장년들의 윗놀이가 벌어지고, 뒷방에서는 청년들이 화투 패를 가지고 섰다, 도리 짓고땡을 하는 것이 일반적인 경조사가 벌어지는 집안의 모습이였다. 축하와 애도의 장에서 시간을 보내기 위해, 자연스러운 분위기와 권유, 학창시절 도박인 줄도 모르고 하던 내기 등 성장과정에서 우리 사회는 그들을 도박에 젖어들게

만들었다. 연구 참여자들 중 3과 4는 처음 도박의 시작은 또래 집단에서 배제되지 않으려는 이유가 컸으며, 도박을 지속함으로써 또래 집단 내에서 자신의 또래들로부터 존재감을 인정받는 수단이라고 생각하였다.

아버지가 국민학교 때부터 집에 없었지. 그렇다보니 매일 친구들과 놀러 다니고, 놀러 다니다 보니 안 해본 게 없고~~. 그때 아무것도 모르고 (선배들과 친구들의 권유로) 담배도 배우고, 술도 배우게 되고, 노름이란 것도 배우고 그랬지요. 그 때는 친구들과하고 뭔가를 결정 할 때마다 천원 빵, 만원 빵 하면서 내기하자고 그랬어요(참여자1)

몇 살 때부터 인지도 기억에도 안 나죠. 친구들과 (놀다가) 동전을 가지고 서로 따먹기 하기 도 하고, 찰찰이나 문방구 앞에서 뽑기도 하고, (어른들이 하는 걸)어깨너머로 배운 걸 흥내도 내면서 화투를 가지고~~~, 그냥 그러고 노는 게 당연한 걸로 알았지. 따지고 보면 구슬치기나 딱지치기도 도박원리하고 같은 건데 그땐 아무것도 몰랐죠.(참여자 2)

중학교 때부터 친구네 집에 놀러가서 (친구들하고) 처음 하게 된 것 같아요. 그 때 고스톱을 배웠는데 그 때는 화투 순서나 방법도 모르고 같은 그림 패만 먹으면 (먼저 배운) 친구가 점수 계산 해주고 그랬죠. 그때 당시는 봐도 재미도 없었고 이걸 왜 하냐는 생각도 있었어요. 모르면 안 하면 되는데~~~, 웬지 안하면 이 친구들에게서 할 게 없는 것 같았죠. 그래서 그냥 시작 했던 것 같아요(참여자 3)

돈을 걸고 하게 된 것은 고등학교 때 쯤 일걸요. 친구들과 조금씩.... 내기? 호기심? 처음에는 큰 이유 없이 그렇게 시작이 된 거죠. 처음에 하고 싶어서 했다가보다는 남들이 하니까~~~. 혼자 멍뚱 멍뚱 있으면 뭐하나요. 친구들과 (함께 있으려면 노름을) 할 수 밖에 없었어요. 친한 친구들끼리 재미로 하는 거란 생각에 노름을 해야만 그 애들도 나를 친구로 생각하는 것 같았으니까요. (참여자 4)

학교에서나 학교 끝나고 만나면 딱히 할 것도 없고..... 그 당시엔 공부엔 관심 없었고 장차 될 해야 될까하는 그런 생각도 없었죠. 그냥 오늘은 뭐하면 재미있게 놀까하고....그 생각 밖에 없었어요. 누가 조언이나 충고 해주는 사람도 없었죠. 그 때는 해줘도 잔소리로 밖에 들리지 않았겠지만.... 지금 생각해 보면 그런 사람이 있었더라면 하는 생각이 드네요. (참여자 4)

주제2) 긍정적인 태도가 형성됨

일부 참여자는 도박을 처음 시작할 때 승리에서 오는 짜릿함을 잊을 수 없었다고 말한다. 도박을 처음 시작 할 당시에는 도박은 그들에게 놀이나 여가 또는 또래관계를 지속할 수단으로 작용했지만 도박에 대해서는 부정적인 생각을 가지고 있었다. 하지만 지속적인 도박행동으로 도박에 대해 익숙해지고 친구들과 어울려 보내는 시간이 다른 무엇보다도 재미가 있기도 했다. 짜릿한 승부의 순간에 맞본 승리감, 자신의 도박 실력에 대한 자신감, 도박으로 인해 큰돈을 벌었다는 전설적인 이야기들을 들으며 도박으로 돈을 벌 수 도 있을 것 같은 생각에 자신도 모르게 도박에 대한 부정적인 생각은 없어졌다고 한다.

아무리 친구들이지만 돈 내기 노름하는데 밀지면 기분 안 좋지. 큰돈이건 작은 돈이건 따면 기분 좋고 밀지면 기분 나쁘고. (위낙 오래 전이라) 기억은 안 나는데 처음 돈을 딸 때 그 기분은 아직도 어렵듯이 생각나죠.(참여자 2)

(친목 모임 할 때) 화투만큼 좋은 건 없는 것 같아요. 화투 할 때만큼은 다들 열중하고 그 사람이 어떤 사람인지를 드러낼 수 있으니까.(참여자 3)

딸 때도 있고 밀질 때도 있는데 실력이 된다면 (노름을) 해도 되죠. 밀지지는 않고 재미지게 놀기도 하고~~. 놀 때마다 크게 잃지는 않는 편이라.(참여자 6)

주제3) 도박에 점점 몰입됨

연구 참여자들은 도박행동이 지속될 때마다 서서히 도박에 몰입되어 내면화하였다고 보인다. 도박을 통해 얻을 수 있는 도박이 주는 긴장과, 승부의 짜릿함과 같은 경험은 평소 내재돼 있던 숨 막힐 듯 짜릿한 쾌락의 욕구를 맛보게 해주었다. 특히 'Big Win'과 같은 강렬한 사건은 참여자들이 도박에 대한 환상을 더욱 촉진하는 계기가 되었다. 또한 도박으로 거액의 돈을 벌어 흥청망청 돈을 쓴다는 소문이나 당시 유행하던 홍콩 도박 영화 같은 흥미 위주의 메스미디어의 영향은 참여자들로 하여금 도박 경험에 대한 생각과 행동을 강화하는 역할로 작용하였다.

혼자 있으면 자꾸 생각나죠. 조금만 더 했더라면 본전 찾을 수 있었을 건데, 내가 운이 없어서 족보 잡아도 따라오는 사람이 없어서 따질 못했네. 저번 판은 안 되는 날이어서 일찍 일어났어야 되는 건데~~하는 오만가지 생각이 다 나죠(참여자 1)

계속 잃다가도 한 방에 본전치기 한 것. 밀지다가도 게임 운영만 잘 하면 따지기도 하고. 패가 어떻든 게임 운영을 잘해야 돼요. 노름은 감, 판단 잘하고 배짱이 있으면 밀지지는 않아요.(참여자 2)

옛날에... 80년대 중 후반 쯤. 그 때 주윤발 나오는 홍콩 영화 재미있게 많이 봤죠. 뭐 그 때는 따라하겠다고 그런 거는 아닌데 노름하다가 따거나 밀지다 보면 영화 내용이 머릿속에 떠오르죠. 영화에서처럼 단박에 역전시키는 그런 장면?. (참여자 3)

'타짜'라는 만화 본 적이 있나요? 영화 말고 만화로 봐야 되는데. 거기에는 도박장이들 심리가 다 나와 있어요. 진짜 잘 만든 만환데. 저하고 이야기 하는 것보다 그거 보는 게 더 좋아요. (참여자 5)

위의 내용처럼 참여자들은 도박에 대한 환상과 선정적이고 상업적인 영화와 뉴스들을 접하면서 도박의 세계에 점점 매료되고 있다고 할 수 있다.

도박에 몰입되는 과정에서 'Big Lose'의 경험도 참여자들로 하여금 도박 중독 과정에 빠져들게 하는 주요한 요인으로 작용하였다. 참여자 1은 도박판에서 잃은 손실에 대해 반만이라도 회복하면 좋겠다는 생각으로 자주 한다고 하며, 그 외에도 참여자 4는 도박에서 낮은 패를 들고서 블러핑으로 상대방을 제압할 때의 쾌감은 말로 표현할 수 없이 짜릿하고 흥분 된다고 하였고, 참여자 6은 오락실에서 하루 종일 낮아 있다가도 지금 자리에서 일어나면 다음 사람이 상어가 나올 것 같으며 일어서길 주저한다고 하였다.

처음에 돈을 잃을 때 잃은 돈의 반만이라도 회복했었다면 지금처럼 안 했죠. 그런데 갈 때 마다 잃는 거라. 그냥 그대로 포기 했더라면 좋았을 건데 내 성격에 그러질 못했죠.(참여자 1)

'도박은 기십(제주도 사투리로 겁 없이 용감하고 기운참을 뜻 함)이라. 기십 죽으면 딸 수가 없어요. 낮은 패를 잡아도 (뽕 카로 상대방이) 쫓아서 죽을 때, 그 때 기분은 안 해보면 모르죠. (참여자 4)

기계 10대에 돈 집어넣고 언제 나오나만 기다리죠. 근데 돈이 다 되 가고 상어는 안 나오면 괜히 짜증나요. 여기서 안 나오고 돈이 다 되서 자리에서 일어나게 되고 다음 사람이 돈 집어넣으면 상어가 나올까봐 (원래) 쓰려고 했던 돈 보다 더 집어넣게 되요.(참여자 6)

범주 2: 왜곡된 사고를 삶에 의례화 함

연구 참여자들은 자신의 도박행동이 심리적, 사회적, 재정적인 문제를 일으키고 있음을 인지하고 있었으나, 자신의 문제를 축소 왜곡하는 모습을 보였다. 도박행동에 대해 관습화된 사회의 하위문화의 일종으로 보기도 하고, 누구나가 다 하는 것이므로 자기에게만 특별히 죄악 시 하는 것은 옳지 않다고도 하였다. 도박에 대한 왜곡된 사고는 참여자들의 일상으로 확장되어 자신의 문제를 부정하

는 수단으로 활용하고 있었다.

주제 4) 도박행동을 정당화 함.

연구 참여자들은 도박행동에 대하여 정당화된 과거의 관점으로 직장이나 사회적 관계에서 흔히 있을 수 있는 일이라고 인식하고 있었다. 그리고 평범한 사회인으로서의 취미이고, 재정적으로 문제가 없는 경우는 가족들도 이해할 수 있는 것이며, 직장에서도 동료들 끼리 스트레스를 해소하는 수단으로 인식하고 있었다. 그리고 남자로서 사회생활을 하려면 하나의 문화로서 인정해야 한다는 당위성을 가지고 죄책감을 가지거나 그만둬야 된다는 인식을 가지지 않았다. 또한 도박 빚을 도박으로 갚으려는 사고에 사로잡혀 자신의 도박행동을 합리화하기도 하였다.

지금 내가 노름 아니면 돈을 벌 수 있는 방법이 없는 것 같아요. 내가 사채 빚만 6천인데 월급쟁이로 백날 벌어봐야 갚을 수가 없죠. 제주도는 (다른 지역에 비해) 월급도 적은데. 사업도 배운 게 있어야 하는데 그런 것도 없고.
(참여자 1)

백만 원, 이백만 원 놓고 하는 것이 도박이지 천원, 이천 원 놓고 하는 게 도박은 아니지. 시간 남아서 노는 건 데 그건 도박이라고 하면 안 되지요.(참여자 2)

옛날 어른들 보면 노름으로 (재산을) 다 탕진하지 않았다면 가족들이 이해해줬던 것 같아요. 저의 아버지도 노름을 좋아하긴 했지만 거기에만 매달렸던 게 아니고 딱 정해놓은 금액만 잃으면 자리를 털고 일어나셨어요. 아버지는 경조사 때 윗놀이나 화투 같은 걸 하셨는데 그게 길어지면 문제가 생기니 그게 싫으셨던 겁니다. 그래서 적당히 놀다가 따면 좋아하시고 잃어도 그만이라고 생각하시고, 시골에선 달리 할게 없으니 친구들과 같이 노름도 하시고 한 것 같더라고요. (참여자 3)

살아가다 보니 노름을 안 할 수가 없었고, 또 그 쪽으로 많이 간 것 같아요. 물론 재정적으로 어려우니까 많이는 못했지만요.(참여자 3)

옛날엔 마을 사람들이 다 같이 하니깐. 안 하는 사람은 술만 마시고요. 그게 잘못이라고 생각은 못했죠. 분위기를 따라가는 것이 남자들의 관례고, 또 그렇게 해야 사람들과도 관계를 유지할 수 있고. 많이 하니깐 고민은 안했죠. (참여자 4)

친구들과 같이 놀러 카지노에 간적도 있죠. 다들 가는데 나만 빠질 수는 없잖아요. 그걸 가지고 잘못했다고는 생각 안 해요. 조절만 적당히 하면 도박이라고 할 것도 안 되는 것 같아요. 그런데 그게 잘 안되죠.(참여자 4)

70년 대 (아버지가)마을에서 정미소를 운영했는데 그때는 사람들이 대부분 보리나 쌀을 가지고 와서 탈곡하느라 일거리가 제법 많았어요. 그래서 우리 집은 마을에서 제일 먼저 t.v.를 놓을 정도로 여유가 있었는데 나중엔 정미하러 오는 사람들이 줄어서 일거리가 없어지고, (아버지는) 할 일이 없으니까 매일 술이나 노름을 하면서 세월 다 보냈죠. 그게 지금 영향이 있지는 않았을까 해요. (참여자 5)

완전 바닥이죠. 신용불량에다 빚은 많고. 부모님이 모아 놓은 돈을 나 때문에 다 써버리고. 그걸 갚아 줬는데 또 하고. 돈을 안 버는 것도 아니지만 지금까지 잃은 돈을 복구하려고 또 하는 거죠.(참여자 6)

도박을 하면 그 사람 성격을 알 수 있다고 하죠? (도박을 하다보면) 다른 사람만 아니고 나에게도 이런 면이 있었나 싶을 때가 있어요. 원래 생이가슴(새 가슴)이라 과감하지 못하는데 오기도 부러지고 존심 때문에 죽어야 될 타이밍 놓치기도 하고. 노름이 원래 그런 거죠. 돈 따먹기 위해서 밀천까지 다 드러내는 게임. (노름 하다보면) 평소 안 할 짓 많이 하게 돼요. 아! 나도 이런 면이 있었구나. 인간의 추악한 면을 다 드러내는 것 같아요.(참여자 6)

주제 5) 왜곡된 사고를 삶에 확장 함

연구 참여자들은 성장기 주변 사람으로부터 받은 도박 사고와 행동에 많은 영향을 받고 있었다. 부모를 비롯한 마을 어른들의 노름을 하나의 문화나 취미로 인식하고 있었으며, 개인적으로는 스트레스를 해소하는 수단이라는 생각을 갖고 있었다. 그리고 대인관계나 직장에서 일반화 된 현상, 개인적인 여가 활동으로 수용하고 있었다. 즉, 연구 참여자는 주변 사람들의 도박행동이 문제가 될 수 있음을 이해하면서도, 자신의 욕구를 충족하기 위한 수단으로 합리화 하는 것을 알 수 있었다.

(지금은 유치해서 안하는데) 예전엔 자동차 번호판이 숫자 다섯 개였을 땐 번호판만 보면 짓고 땡 끝수로 그 날 운세 좋고 나쁘고를 결정하기도 했었죠.(참여자 1)

아버지는 ‘인생은 도박이다’라는 말을 했었죠. (아버지 말이) 틀린 건 아니죠. 로또 한방에 인생역전하기도 하고. 결국 인생은 한 방이죠.(참여자 2)

모두가 돈을 벌기 위해 죽기 살기로 공부도 하고 일도하고 그러는 거 아닌가요? 돈만 있으면 어디 가서 아쉬운 소리 안 해도 되고 얼마나 좋아요? 나도 돈 벌려고 하는 거지 돈 버리려고 하는 거 아니죠.(참여자 2)

내가 학교 다닐 땐 공부에 흥미가 없었어요. 하려고 해도 되지도 않고. 공부 하는 이유가 졸업해서 안정적인 직장을 구하기 위해서 하는 거 아닌가요? 그렇게 직장을 구해서 돈을 벌고 자기가 하고 싶은 일도 하고, 그런데 공부 잘 하던 애들도 지금 와보니 그렇게 잘 사는 것 같지도 않더라고요. 공부 못해도 지금은 잘 사는 애들도 있고. 인생은 그런 거 아닌가요?(참여자 3)

(노름으로)많이 잃었는데~. 지금 내 신세에 월급 갖고 본전 찾을 수 없죠. 빚도 어마어마한데 빨리 갚으려면 어쩔 수 없어요. 남들은 돈 벌면 집에도 갖

다 주고 취미활동도 하고, 사람들도 만나고 그러는데. 돈 생기면 빚 갚느라 다 없어지고, 빚은 (노름으로)돈 따서 갚아야겠다는 생각이 먼저 들어요.(참여자 4)

노름 안 하게 되면 직장도 구하고, 혼자 살 정도 돈은 벌면서 그렇게 살고 싶었는데 노름을 안 해도 그게 하나도 되지 않으니까. '이럴 바에야 왜 안하나'하고 모든 걸 놓게 되요. 돈 조금 생기면 어디가나 그게 먼저 생각나고, 이번엔 좀 따서 해야 할거 하고.(참여자4)

남자가 노름을 할 줄 알아야 된다고 생각해요. 남자는 술, 도박, 여자를 조심하란 말이 있는데 재산을 탕진하지 않고 여윌돈으로만 하면서 하면 되는 것 아닌가요? 사람 사는 게 다 다르죠. 남들은 다른 걸로 여가 생활도 하고 친목도 다지고 하죠. 나도 처음엔 맨날 (도박만) 한 게 아니고. 재밌으니까 이게 여가고 취미고. (참여자 5)

주제6) 도박보다 재미있는 것은 없음

연구 참여자들은 도박을 스트레스를 잊게 해 줄 게임이라고 생각한다. 도박은 돈을 잃어버릴 수 있다는 위험과 불안을 감수하고 한 순간에 터지는 대박환상을 꿈꾸며 스틸을 만끽하는 게임이다. 도박의 이러한 속성이 돈과 게임, 대박에 대한 환상과 짜릿함을 증폭시키는 데, 대박에 대한 환상과 짜릿함은 도박자들이 가장 잊지 못할 경험으로 남게 된다. 도박은 언제나 돈을 잃어버릴 위험을 갖고 있지만 도박자들은 도박보다 재미있고 흥미진진한 것은 없다고 여기며 기꺼이 도박에 뛰어든다.

집에 가만있으면 답답하고 심심하고, 낚시 가 봐도 재미도 못 느끼겠고. 자꾸 컴퓨터에 눈이 가지. 인터넷 경마 하려고 해도 딸 것 같은 생각은 안 들어. 밑 질 것 같지만 할 만한 게 없으니까. 어차피 술 마시든 놀러가든 쓸 돈 놀기 위해서 쓰는 거니까 따면 좋고 밀지면 그만이지.(참여자 2)

이 세상에서 도박만큼 놓고, 즐기고, 운 좋으면 돈도 벌 수 있는 것이 도박 말고 또 있나요? 매일 매일 힘들게 일하고 놀면서 스트레스도 풀고 해야 하는데 술 먹으러 가는 거 말고 없죠. 술 먹는다 생각으로 술값을 경마장에 가서 쓰는 거죠. (참여자 3)

이것저것 다 해봐도 도박만큼 재미있는 게 없어요. 바둑이나 장기, 축구, 등산, 낚시에 취미도 가져보고 좋아도 해 봤지만 쪼이는 이 맛을 당하진 못해요. (참여자 4)

(아내하고) 사이가 안 좋아졌죠. 도박 때문에. 그런데 도박을 그만둬야 되는 데 사이가 안 좋으니까 더 집을 나가고 싶고, 나가면 또 도박하게 되는 일상이 됐죠. 도박을 하면 그 재미에 다 잊게 되니까.(참여자 5)

노름 하다보면 시간 가는 줄 몰라요. 한창 재미 붙일 땐 2박3일 꼬박 밤새면서 한 적도 있어요. 끝나고 난 후 바로 꼬꾸라졌지만 시간 참 잘 가네요.(참여자 4)

나는 도박중독자까지는 아니라고 생각해요. 그냥 심심풀이로 노는 것일 뿐이죠. 말이 나와서 말인데 주식하고 경마는 비슷한 거죠. 주식도 정확한 정보를 분석해서 주식을 사고 팔다보면 수익이 나는 것처럼 경마도 승률이나 몸상태하고 기수가 누군지 체크하면서 배팅하는 거하고 비슷하다고 봐요.(참여자 5)

처음엔 친한 사람들끼리만 놀자고 시작했어요. 근데 하다 보니까 그 재미가 참 좋았죠. 밀지는 날도 있고 따는 날도 있는데. 밀지면 다음엔 잘 쳐서 따야지. 따면 다음엔 오늘처럼 잘 쳐서 또 따야지. 그래서 계속 하게 되요. (참여자 6)

도박으로 많이 잃기도 했지만 그래도 다른 거 할게 뭐 있나? 놀기에는 이게

최고죠. 그래서 도박이 밋기도 하지만 또 미워할 수 없어서 계속 하게 되요.

(참여자 6)

범주3. 신뢰감 상실

연구 참여자들은 오랜 시간 동안 도박을 해 오면서 도박으로 인해서 발생하는 무기력, 열등감, 도박에 대한 강박적 행동, 의존성, 그리고 자기 자신의 내면에 존재하는 감정들로 인해 고통과 위협을 받게 된다. 그리하여 도박행위자들은 이런 부정적 감정과 정서들로부터 탈출하기 위해 뭐라도 해야 한다는 현실 도피적인 사고와 행동을 하게 되는데, 문제성 도박자들이 이 때 가장 먼저 하는 것은 도박을 생각하는 것이다. 도박을 하는 순간만큼은 온전히 몰입할 수 있게 되어 자신의 경험하는 부정적인 감정들을 해소하려는 것이다. 하지만 도박을 하고 돈을 다 잃게 되면 고통스러운 감정이 더욱 심해지는 악순환을 반복하게 되고 이러한 상황이 지속될수록 이러한 고통에서 탈출하려고 거짓말을 시작하게 된다.

주제7) 반복되는 거짓말

가족은 처음에 도박자의 거짓말을 사실로 믿어 주다가 거둬지는 거짓말에 실망과 좌절로 배신감까지 갖게 된다. 어쩌다 아내가 도박하는 남편에게 따지면 거짓말로 일관하며 오히려 따지고 대드는 아내가 정신이 더 이상하다고 몰아세우기까지 한다. 참여자들 중 일부는 자신이 거짓말을 해 놓고도 본인 스스로가 사실같이 느껴질 정도로 거짓말을 한 적도 있다고 한다. 많은 중독 도박자들이 나중에는 병적으로 거짓말을 하는 사람이 되기 쉬워 이러한 도박자의 거짓 습성은 함께 생활하는 가족들에게 가장 큰 좌절감과 스트레스 요인이 된다.

(처음엔) 중독자란 말을 들으면 쪽 팔렸죠. 근데 그런 말 하도 들으니까 이젠 그러려니 하지. 그 땐 그런 것에 빠져서 인생을 망쳐 버리는 한심한 놈이란 말을 들을까봐. 그래서 되도록 다른 사람들 눈에 안 띄려고 했죠. 아내랑 결혼해서 몇 년 동안은 아내도 내가 도박을 하는지 몰랐어요. 빛 때문에 직장을 그만 둘 때도 솔직히 얘기하지 못하고 거짓말로 이유를 둘러댔으니까요.

(참여자 1)

친구 세 명이 술 마시다가 홀라나 하자고 이야기 나온 적이 있어요. 그런데 홀라 치려면 인원이 있어야 되는데 누굴 부를까 서로 이야기 하다가 한 명 이름이 나왔어요. 다들 ‘그 높은 자다가도 나올 거라’라고 농담 삼아 이야기 했는데 생각해 보니 나도 그런 말 들을 것 같은 생각이 들더라고요. (참여자 2)

다른 사람들이 나에 대해 이야기 하는 게 싫죠. 어차피 좋은 얘기는 안 나올 거고, 그래서 말 안 나오게 조심하는 거지. 경마장이나 오락실 가는 걸 알면 ‘저 새끼 미쳤네’라는 말 할 게 뻔한 데 그런 말 듣고 싶은 사람 있겠어요? 갈 때마다 약속 있다거나 일이 밀렸다거나 하고 가는 거죠. 산에 갔다 오겠다고 하기 도 하고. (참여자 3)

거짓말도 하다 보니 늘어요. 처음에는 별 말 없이 그냥. 볼 일 있다고 나갔다 오겠다고 하고 했는데, 맨 날 똑같은 말 하고 나오기가 뭐해서 다른 변명꺼리 찾다보니 어느 때부터는 진짜 그럴 것처럼 얘기해 지더군요. (참여자 3)

한 번 거짓말을 하게 되니까 그것을 유지하려고 또 거짓말 하게 되고, 그러다가 더 이상 버틸 수 없으면 한바탕 난리가 나고 그랬죠. (참여자 5)

처음부터 (거짓말을) 하려고 한 건 아니죠. 근데 할 수 밖에 없어요. 경마하러 간다면 잘 갔다 오라고 할 수 있겠어요? 가는 데 말리면 미안한 건 둘째치고 귀찮으니까. 뭐라고 하면 짜증도 나고. 그러니까 말 안 하고 갈 때도 있고, 볼 일 있다고 할 때도 있고. (참여자 6)

주변에 도박하는 사람치고 제대로 된 인간은 없어요. 인간관계에서 믿음이 중요한데 믿음을 깨버리니까. 다시는 도박을 안 하겠다고 몇 번을 다짐해도 현실로 돌아오면 자꾸 생각나서 그만 두겠다고 마음먹은 것도 금방 잊어버리

조. (참여자 6)

거짓말을 너무 하다보니까 진짜 내가 한심하다는 걸 느껴요. 안 하면 되는데 그만 두지는 못해서 자꾸 생각나고, 또 나도 모르게 이번 한 번만 하고 다신 안 한다고 수 없이 다짐해요. 하지만 어느 정도 시간이 지나면 나도 모르게 또 하게 되고 하다 보니까 도박에 한 번 맛 들이면 죽어야 끝낼 수 있는 거구나 그런 생각하면서 내 자신에게 뭐랄까 관대해진다고 할까? (참여자 6)

주제8) 가족들의 불신

도박중독 때문에 가장 큰 어려움을 겪는 사람은 도박 중독자의 가족들이다. 가족들은 감당하기 힘든 심리적 괴로움과 금전적인 어려움으로 허덕인다. 도박중독자가 도박자금으로 쓰기 위해서, 그리고 빚을 갚아야 하기 때문에 가족들의 생계를 내팽개치는 경우가 많다. 그리하여 가족들은 극심한 생활고에 시달리게 되기도 하고 도박자의 빚을 대신 갚으라는 채권자들의 압력에 노출되기도 한다. 채권자들로부터 빚 독촉 등을 통해 가족들은 참여자의 도박 사실을 알게 된다. 처음에는 크게 놀라고 당황하지만 가족으로서 용서를 해주고 참여자의 희생과 노력 없이 가족들이 도박 빚을 갚아 주었다. 그러나 지속되는 도박으로 인해 생활자금을 마련하기 위해서거나 대신 빚을 갚아주기 위해 가족들이 빚을 지게 되는 상황도 발생하게 됨으로써 가족들이 빚에 대한 압박에 시달리게 되기도 한다. 이러한 상황들로 인해 가족들은 도박자에 대한 실망과 분노, 믿을 수 없다는 절망감. 또 언제 집을 뛰쳐나가 도박을 할지 불안과 그러한 가족을 둔 것에 대한 수치심과 우울감에 사로잡히게 된다.

예전에, 그니까 20대 초반 쯤에 어머니가 대신 받아오라고 한 돈이 20만원 있었는데 그 날 마침 동네에 잔치가 있었죠. 같은 동네니까 축하도 할 겸 해서 갔죠. 잔칫집에서 밥 먹어지면 하는 게 윗놀이나 카드라. 잔칫집에서 하는 노름판이 크지는 않아서 천 원, 이천 원 하면서 노는 거죠. 처음엔 나도 놀려고 한 두 판 만 하자 했는데 가진 돈이 얼마 없어서 너무 일찍 끝나 버렸죠. 그니까 어머니 돈으로 한 거죠. 다 잃고 어머니에게 말 했더니 엄청 혼났죠.

그 때 정신 차렸어야 되는 건데. 그게 나중에 결혼하고 나서도 집에 돈 갖다 주기보다는 돈 생기면 경마장으로 오락실로 하는 노름판으로 왔다 갔다 하는 인생을 살아왔어요.(참여자 1)

집에 갖다 주는 돈이 없으니까 맨 날 바가지만 긁죠. 근데 그게 도박 때문이란 걸아니까 충격이 컸었나 봐요. 처음엔 말로 설득하려고 애를 쓰더라고요. 남자가 도박에 빠지는 건 싫다면서 말로 하다가 자꾸 반복되니까 지쳤나 봐요. 어떤 때는 그만하라고 화를 내면서 난리를 치기도 하고 했는데~. 나중에 어딜 갈 때 마다 꼬치꼬치 묻고, 볼 일 보는데 어디냐고 전화오고. 그것 때문에 많이 싸웠죠. (참여자 2)

(나 때문에 얼굴이)많이 상했죠. 내가 도박으로 사고를 친 다음부터는 동창 모임에도 잘 안 나가고, 친구들도 안 만나는 것 같고. 제사 때난 명절 때도 부엌에서 잘 나오질 않아요. 친척들에겐 이미 내가 노름에 빠졌다는 게 알려졌으니까~. 나중에 내가 무슨 말을 해도 안 믿어요. 내가 경마장이 아니라고 해도 안 믿어요.(참여자 3)

(부모님 앞에 앉아서)몇 시간 동안 아무 말도 못한 채 잔소리 들어야 했죠. 당장 급하니까. 기댈 데는 가족 밖에 없었으니까. 아무 말 못하고~. 아버지하고는 원래 정이 별로 없었죠. 근데 성실해서 평생 일만 해 온 사람이라. 어릴 때부터 내가 뭘 하는지 관심도 없었던 것 같고. 뭘 해 주지도 않았고. 가족들 끼리 즐겁게 보낸 기억이 없어요. 그래도 아들놈이라고 빚은 갚아 주셨는데. (연구 참여자 4)

나중에는 아버지나 형님한테 도와 달라고 했지만 또 도박 할 까봐 빌려주질 않아요. 나라도 그러죠. 이미 가족들한테 신용을 완전히 잃어버렸으니까.(참여자 4)

처음에는 아내가, 그 다음에는 아버지가 노름 빚 갚아 줬죠. 200만 원, 300만

원 짜리 빚은 아내는 그 동안 저축해둔 걸로, 천만 원 넘어가니까 돈이 없어서 과수원 판 걸로. 그래서 그런지 그걸 회복해야 한다는 생각이 더 컸죠. 그러면서 못 끊은 거죠. (참여자 5)

(이혼)서류를 내밀더라고요. 도박이나 나나 결정하라면서요. 다신 도박 안한다고 맹세 했는데. 그 때 뿐이었어요. 그 순간만 넘기면 언제 그랬냐는 듯 그랬어요. 미안 한 감은 있지만~. 나도 괴로웠어요. 이런 말이나 듣고 뭐 하는 것인지 하면서 나 스스로도 한심해보이죠.(참여자 6)

범주4. 현실로 부터의 회피

살다보면 우리는 자주 현실의 벽에 부딪힌다. 각 자가 맞닥뜨리는 벽은 개인이 처한 현실에 따라 다른 이름으로 불린다. 돈, 학력, 지역, 개인의 지능이나 체력, 선입견과 편견, 질병, 사회적 관계 등은 우리가 살아가면서 많은 제약을 가하고 삶을 지치게 만든다. 그렇기 때문에 사람들은 휴식할 도피처를 찾게 되고, 일부는 종교, 문화, 예술, 운동이나 취미 등 자신을 재충전하고 활력 있는 인간으로 승화하는 사람들이 있는가 하는 반면 술, 담배, 도박, 마약, 성, 게임 등 자신뿐만 아니라 가족과 타인의 삶까지 피폐하게 하는 방법을 선택하는 사람들로 있다. 그러나 그 방법이 무엇이든 그 곳에 너무 몰입하면 현실은 망가지고 더 큰 불행을 초래하게 된다. 현실에서 너무 오래 머물면 극한으로 치닫게 되고 회피에 매몰되면 현실은 깨지면 현실과의 투쟁에서 패배하기 쉽다. 그러므로 현실과 회피는 적절한 타협과 공존이 필요하다.

주제9) 심리적 고통을 도박으로 해결하려고 함

연구 참여자들에게 도박은 그들의 처한 괴로운 상황을 해결해 주는 것은 아니었지만 아주 잠깐 동안이지만 현실을 벗어나고, 고통에서 비켜갈 수 있는 수단으로서의 역할은 하였다. 하지만 도박판이 끝나고 다시 맞이하는 현실은 비참했고, 그렇다 보니 도박판으로 다시 발길을 돌리는 악순환이 반복되었다.

제가 번듯한 직업이라고 할 만 한 걸 못해봤어요. 대부분 노가다였죠. 다음날 일이 있으면 해야 할 일이 있어서 도박 생각이 덜 났어요. 그런데 다음날 일거리 없고 쉬게 될 때는 또 노름 생각이 나는 거죠. 그래서 오락실 가거나 주말엔 경마장 가거나 아니면 하우스 가거나 그랬어요. 그러다가 그나마 있는 돈 다 날리고~~.(참여자 2)

열 받으면 그걸 풀어야 되는데. 사람들도 다 귀찮고, 변명도 하기 싫고, 그렇다고 술은 잘 못 마시니까 술로도 안 되고. 그냥 조용히 있으면서 풀고 싶은데 갈만한데가 없죠. 그나마 갈만한데가 오락실이고. 거기에서 놀다 보면 열 받은 일도 조금은 잊혀지고 마음도 풀리고.(참여자 3)

30대 초반 쯤에 회사도 노름 때문에 안 나가고 그러니까 식구들이 그렇게 할 거면 회사 그만두라고 하더군요. 그런데 나도 직장은 마음에 안 들고. 이런데는 평생 다닐 생각은 없었고 했죠. 그래서 열심히 회사 생활도 못했고 잘리면 말지라는 생각에 하고 싶은 대로 하며 살았어요. 그 때만 해도 여기 아니면 일할 데가 없나 라는 생각을 참 많이 했는데. (참여자 4)

게임을 하다보면 그 순간만큼은 모든 게 잊혀 지죠. 패를 돌릴 때부터 온 신경이 거기에 집중하다 보면 시간 가는 것도, 내가 뭘 하는지도 모르고, 내일 무슨 일이 있을지도 생각이 안나요. 운이 따르길 바라면서~. 그 맛에 게임을 못 끊는 것도 있죠.(참여자 4)

모임 끝나고 집에 가봐야 아무도 없으니까. 그냥 들어가서 자면 되는데 가자마자 잠은 안 올 것 같으니까 한 번 들르고 가자해서 가게 되요. 술 마시는 날은 더 그렇죠. 오늘은 집으로 그냥 가자하다가도 그 쪽으로 향하게 되요. (참여자5)

나이는 먹어가고 해 논 것은 없고 하는 생각이 들더라고요. 지금 생각하면 우습지만 그 때가 29살 때였어요. (취업도 못해서) 백수로 지내다 보니까 갑

잡혔죠. 비슷한 놈들끼리 만나니까 할 것도 없고, 서로 용돈이나 따먹자고 만나면 하는 게 그거였으니까요.(참여자 5)

도박을 끊기에는 잃은 게 너무 많아요. 지금이라도 더 이상 손실 안 보려면 끊어야 되는 게 맞는데 지금 이거라도 안 하면 내가 어디 가서 그 만 한 돈을 복구할 수 있겠어요. 본전의 반만이라도 복구만 하면 도박을 그만 두겠다는 생각은 항상 해요.(참여자 6)

주제10) 스스로 고립 됨

연구 참여자들은 반복 되는 도박 행동으로 가족들에게 생활고를 안겨줬다. 처음엔 도박을 끊고 새로운 삶을 살 수 있을 거라는 기대심에 부채를 대신 갚아주거나 친정 또는 시댁의 식구들로부터 차용하기도 하고 금융기관으로부터 대출을 받는 등 적극적인 문제 해결에 나섰지만 얼마 지나지 않아 참여자들의 반복되는 도박은 가족들로부터 믿음을 잃게 되고, 더 이상 도박 빚을 갚는 것은 밑 빠진 독에 물 붓기라는 절망적인 상태라는 생각을 갖게 한다. 그로 인해 추가적으로 발견되는 도박 빚을 갚아 주질 못 하게 된다. 가족의 지원이 중단됨에 따라 연구 참여자는 도박으로 인하여 발생하는 문제를 더 이상 해결하지 못하고 도박 빚을 갚지 못하게 됨에 따라 자연스럽게 그 동안 돈을 빌려왔던 친구나 친척, 직장 동료들에게 도박으로 돈을 잃었다는 사실이 알려지게 된다. 그리하여 참여자들은 주위 사람들의 자신을 바라보는 시선을 견디기 힘들어 했다. 도박 빚의 일부를 퇴직금으로 충당하기 위하여 자발적으로 퇴직을 하기도 하였다. 장기간 빚을 갚지 못해 신용불량자로 전락하고 도박으로 신세 망쳤다는 소문으로 인해 취업하기도 어려움을 겪는 등 사회에 적응하는 것이 어려워졌다.

사람들이 날 쳐다 볼 때마다 날 비웃는 것 같고, 친구들 만나봐야 할 말도 없죠. 물어보면 대답하기 민망하고, 자꾸 물어보니 귀찮다가도 짜증도 나고. 동창이 결혼 할 때 갔었는데 나도 모르게 사람들 눈치 보게 되더라고요. 저 사람은 날 어떻게 생각하고 있을까? 점점 사람들 앞에 나서는 게 싫어지더라고요.(참여자 1)

사람들이 많이 있는 곳이 점점 싫어졌어요. 모임에 나오라고 연락 와도 일 있다고 안 나가게 되고. 명절 때도 차례 지내는 것 보다 경마사이트 들어가는 게 더 편하고. (카드 하자고)연락 오면 그때나 나가고. 누가 내게 관심을 보이는 것 자체가 싫었죠. 아는 척을 안했으면 좋겠다고. 그래도 그게 편했어요. (참여자 2)

사람들이 이야기 하는 것만 보면 내 얘기를 하는구나하는 생각이 먼저 들었어요. 그럴 때마다 창피하기도 하고 화가 나기도 하고 해서 저 사람들 하고 두 번 다시 아는 척 안 한다고 생각을 했어요. 진짜 민감해진 것 같아요. 그렇게 하나 둘 멀어지다 보니까 주변엔 아무도 없는 거예요. (참여자 3)

빌린 돈을 갚아도 이미 알려질 대로 알려져 창피하고. 노름 빚 대신 갚아 줬다고 생각하니까. 남 일처럼 생각했던 것들이 막상 내가 그러니까 사람들 볼 낫도 없고 해서 점점 사람들을 피하게 되더라고요. (참여자 3)

나도 참 한심 하다는 생각을 많이 해요. 우리가 불행하다고 느끼는 것은 실수를 해서가 아니라 실수를 고치려고 노력을 안 해서라더군요. 그게 정말 맞는 말 같아요. 잘못한다는 걸 알면서도 잘못을 저질렀으니 어디 가서 하소연도 못하고 하소연 한다 한들 이해 해 줄 사람도 없고. 그래서 더 답답하고. 해결할 길이 안 보이니까. (참여자 4)

가족들이 절 원망 많이 하죠. 말끝마다 모욕감을 주는 말로 신경을 긁기도 하고 어디 가느냐 또 도박하러 가느냐며 꼬치꼬치 캐묻고, 좀 늦었다 싶으면 설 새 없이 전화 와서 들어오라고 닦달하기도 하고. 처음에는 미안한 마음에 다 받아줬는데 갈수록 심해지니까 짜증나서 집에 들어가고 싶지도 않아서 일부러 술 퍼먹고 집에 들어가는 날 도 많죠.(참여자 5)

도박 빚이 쌓이다 보니 파산하게 되고 그걸 회복하자니 막막하죠. 이제는 집

에서도 대신 갚아줄 생각도 없어요. 나 때문에 온 집안이 풍지 박산 난 거나
다름없죠. 그렇다고 어디 가서 돈 벌어 올 데도 없고. 평생 일만 해도 그 돈
을 다 갚는 다는 건 불가능하다고 생각해요.(참여자 6)

사람들을 만날 때마다 돈 빌려달라고 하니 다들 날 멀리했죠. 겉으로는 아무
렇지 않은 척 해도, 지금은 노름하는 사람들만 남았어요. 그 사람들은 서로
필요하고 말이 통하니까. (참여자 6)

주제11) 누군가 자신을 구원해 주기를 바람

연구 참여자들은 자신이 도박을 한다는 것이 가족이나 친지, 직장에 알려진 후,
자신에 대해 타인들의 부정적인 평가를 두려워하게 된다. 더불어 자신의 도박 행
동으로 인해 낮아진 사회적 평판에 대해 후회하고 수치심을 느낀다. 그럼으로 인
해 자아존중감이 낮아지고 우울 감을 형성하여 기존의 관계를 멀리하거나 심지
어는 스스로 고립되어 외부세계와의 단절을 시도한다. 또한 만나는 사람마다 자
신의 행동에 대해 마음속으로는 나를 비난할 것이라는 생각에 사로잡혀 정상적
인 관계를 지속하기 어렵게 된다. 또한 새로운 직장을 구해 일을 해봐도 이자조
차 감당하기 힘든 현실에서 빚을 갚거나 그 동안 일은 돈을 만회하는 것은 사실
상 불가능하다고 여겨 포기하기에 이르고, 빚 독촉에 시달릴수록 더욱 절망감과
불안감을 느끼게 된다. 집으로 돌아가도 가족들이 자기 때문에 괴롭고 힘든 나
날을 보낸다는 것을 알기에 가족들을 볼 낫이 없어 가족들로부터도 멀어져 간다.
그런 삶에서 벗어나고자 하나 자신의 힘만으로는 벗어 날 수 없다는 좌절감을
느끼며 어느 날 누군가나 자신의 모든 문제를 해결해 주기만을 막연하게 바라는
망상에 사로잡히게 된다.

주변 사람들에게 돈 빌리고도 갚지 못하니까 매일 전화 오는 거라. 언제 갚
을 거냐고. 만날 때마다 돈 갚으란 얘기를 하니 빨리 갚아주고 싶지. 그런데
갚을 돈은 없지. 조금만 더 기다려 주면 언젠가는 꼭 갚을 건데. 자꾸 그러니
까 야속하기도 해요. 이걸 다 갚아지면 원이 없겠는데.(참여자 1)

도박을 하면 할수록 점점 더 깊은 늪 속으로 빨려가는 느낌이 들었죠. 아무리 발버둥 쳐도 빠져 나올 수 없는 느낌. 거기에 갇혀서 오도 가도 못하는. 누군가 날 빼내주지 않으면 영영 거기에 갇혀 버릴 것 같은 느낌. 기적처럼 누군가 구출해 주길 바라는 게 있죠.(참여자 1)

일을 해도 돈이 얼마 안 됨 내가 사채만 6천이고, 은행에 1억 2천, 금고에 3천정도 대출이 있어요. 이걸 월급 받으면서 갚으려면 평생을 해도 다 못 갚죠. 은행에서 대출 받은 것도 갚기 힘든 데, 사채는 쓰지 말았어야 되는 건데. 사채가 아주 싸면 월 3프로. 년 36프로인데. 그건 거의 드물고 월 5프로짜리. 월 10프로짜리도 있는데 경마장 가는 사람들은 일주일에 10프로짜리를 써요. 월 20프로짜리 쓰는 사람도 있는데 그걸 쓰는 사람들은 건설현장 소장급이나 여자들은 마담들이거나. 나는 그럴만한 능력도 안 되고 싼 이자만 빌렸는데도 갚질 못하죠. 이걸 갚자니 까마득하기만 하네요.(참여자 2)

누군가의 도움을 바람 조금이라도 숨을 쉴 수 있게 만이라도 해 준다면 살 수 있을 것 같아요.(참여자 3)

노름을 하면 다 잃을 때까지 하게 되요. 중간에 멈추고 나온다는 생각을 못해요. 통제가 안 되는 거죠. 따면 따고 도망간다고 하고, 밀지면 본전 생각 때문에~. 다른 동창이나 선후배들은 돈 모아서 결혼도 하고 차도 사고 집도 사고하는데 지금 제 수중에는 빚뿐이죠. 이 생활에서 벗어나고 싶은데. (참여자 4)

지금 이 빚들만 없어진다면 두 번 다시 도박은 하고 싶지 않아요. 도박 때문에 내가 얼마나 스트레스 받는지 모를 겁니다. 매일 그것 때문에 다른 생각도 안 나고 잠도 자기 어려워요. 잠자려고 해도 자꾸 머릿속에서 떠나질 않으니 까. 생각하지 말아야지 하면 가슴이 두근거리고 그러다가 또 생각나고. 잠들어도 깊이 들지 못한 적이 한 두 번이 아닙니다. 정신과 가면 치료 될 건가? (참여자 5)

도박 빚만 7천만 원입니다. 도박 때문에 회사도 가족도 소홀해지고 다니던 직장도 때려 치고 맨날 도박만 하다 보니까 애들은 커 가고 돈 벌기는 힘들고, 뭐 의욕이 있어야죠. 빚은 어떻게 갚을 것이며, 가족들은 어떻게 보며, 정말 막막합니다. 생활비와 대출 이자 때문에 늘 돈 때문에 힘들죠. 이 생활을 빨리 청산해야 살 수 있을 것 같은데.(참여자 6)

범주 5. 나락을 경험하다

연구 참여자들은 현실 생활에서는 자존감이 낮고 부정적인 자아상으로 괴로워한다. 자기가 처한 현실과 자신에 대해 불만족스럽고, 우울하고, 스트레스 강도가 강할수록, 반면에 그것을 해소할 방법이나 기회가 부족할수록 도박에 빠질 위험은 높아진다. 도박을 하는 동안만큼은 스트레스와 우울 감을 잊을 수 있고, 자신을 괴롭히는 불편 감을 멀리 할 수 있다. 이것이 도박이 가진 매력이면서 도박이 주는 병리적 특성이다.

주제12) 계속되는 도박

연구 참여자들은 가족들이 빚을 대신 갚아 줌으로써 채무 문제가 어느 정도 해결 되고 빚 독촉에서 벗어나자 도박으로 잃어버린 돈이 너무 아깝고 억울해서 되찾고 싶어 했다. 연구 참여자들은 수십 년에 걸쳐 도박을 했음에도 도박으로 인한 결과를 인정하지 못하고 도박에 대한 미련을 버리지 못함으로써 여전히 도박판을 맴돌면서 자신이 조절을 잘 하고 조금만 더 조심을 한다면 잃어버린 돈을 되찾을 수 있다는 믿음을 가지고 있었다. 이러한 본전에 대한 생각은 연구 참여자들이 도박문제를 지속시키는 주요원인으로 작용하였다.

그 동안 잃은 돈만 생각하면 너무 아깝죠. 그 돈 안 날리고 지금까지 모았으면 집 하나는 남기지 않았을까. 계속 잃기만 하다 보니 내가 사기 당한 거 아닌가 하는 생각이 들어요. 사기 안치면 계속 잃을 수가 없는 건데. 간만에 족보 잡아도 따라오는 사람 없고 높은 거 잡으면 밟히고 하다보니까 많이 잃

었는데 증거는 없고. (참여자 2)

작년 한 해 동안만 잃은 돈 다 합치면 7천정도 됩니다. 그 걸 되찾아 와야 되는데 밑천이 거덜 나니까 미치죠. 본전만 회복되면 그 돈으로 빚 다 갚고 보통 사람들처럼 성실하게 살 생각입니다. 열심히 일해서 돈 벌면 가족들에게 선물도 하고, 근사하게 외식도 사고, 취미생활 하면서 사고 싶은 것도 사고 싶죠.(참여자 3)

도박을 안 하려고 마음먹었죠. 두 번 다시 노름을 안 한다. 또 도박을 하면 그때 죽자하고 마음먹었는데 결국 항복했습니다. 가만히 있으니까 자꾸 생각이 나요. 무조건 ‘참자. 참자’ 마음속으로 다짐했지만 어느 새 딱 한번만 하자하고 컴퓨터를 켜고 있는 거예요.(참여자 4)

잔칫집이나 장례식장에 가면 대부분 술 마시든 놀든 둘 중하나죠. 노름은 아무리 사소한 거라도 안한다고 생각해서 술만 마시다 가자했는데 술 마시면 그게 기억나나요. 어느 새 명석에 옷을 던지거나 방에서 섰다 하고 있죠. 돈 따 보려고~. (참여자 5)

조금만 더 신중했어야 되는데 하는 생각을 많이 하죠. 내가 아무리 운영을 잘 해도 상대방이 높은 패를 잡으면 끝까지 따라와서 콜 따거든요. 반대로 높은 족보 잡아도 풀 아서 죽을 때도 있는데. 그런 걸 잘 해야 돼요. 맨날 딸 수는 없지만 게임 운영하면서 자금 관리하고 패가 돌고 도니까 그러다보면 기회는 와요. 딸 때는 크게, 밑질 때는 작게. (참여자 6)

주제13) 돈을 잃을까봐 피가 마르고 속이 탐

연구 참여자들은 처음 재미로, 친구들과 어울리기 위해, 스트레스를 해소하기 위해 적은 금액으로 도박을 시작 했던 것이 장기간 도박을 지속함에 따라 돈을 잃은 규모는 감당할 수 없을 정도로 커져갔다. 초기에 느꼈던 재미와 놀이라는 생각과는 이미 사라져 버린 상태였다. 이미 재정적인 상태는 파산에 이르렀고 가

죽들이 대리변제도 기대할 수 없는 상황에 이르러, 계속되는 도박으로 인해 얼마 남지 않은 금전의 손실을 보게 되자 극도의 두려움과 불안을 경험하게 된다. 이쯤 되면 도박은 이미 마지막 남은 돈이라도 되찾기 위한 전쟁이 되 버렸다.

이렇게 된 이상 끝장을 보자라는 마음으로 도박을 하다 보니 이것마저 잃으면 어떻게 되나. 정말 끝장나는구나하는 생각이 들더군요. 그런 생각이 드니까 더 이상 이성적으로 판단하는 게 어려워 지지. (참여자 1)

본전 생각에 더 많이 도박을 했죠. 거의 매일 확률 분석하고, 남들 눈을 어떻게 속일까 궁리하고. 카드 돌리는 연습하고. 어떻게든 복구해야 된다는 생각이 대부분~. (참여자 2)

딸 것 같지는 않았지만. 안 된다는 것을 알면서도 혹시나 하는 마음에. 애간장이 녹는다는 표현이 딱 맞을 것 같아요. 거기서 잃으면 안 된다. 꼭 따야 된다. 그러다보니 이걸 재미나 오락이 아니라 전쟁이구나 하는 생각이 들었죠. 전쟁에서 지면 죽자나요. 딱 그 심정이었죠.(참여자 3)

언제부터인지 노름을 하는 게 전혀 즐겁거나 재미있다고 느끼질 못했죠. 내 돈이 뺏겼다. 찾아와야 한다는 생각 밖에 안 들었습니다. 그런 생각이 들면 가슴이 두근거리고 뭔가 치밀어 올라와요. 또 밀지면 어떡하나. 속이 타들어가고 피가 거꾸로 솟는 느낌?(참여자 4)

이번에도 잃으면 내 인생이 어떻게 될지 막막하다는 느낌. 속에서 우글거리고 오늘은 운이 좋아서 대박 터지기만 바라는 마음으로 했죠.(참여자 5)

돈이 떨어지면 말도 안 되는 핑계를 대면서 돈을 빌리려고 여기저기 구걸하다시피 했죠. 그러다가 안 되면 공금도~. 더는 구할 데가 없다. 이 돈마저 잃으면 끝이다. 이번엔 따야 된다. 그렇게~. (참여자 6)

주제14) 유일한 희망이 되 버린 도박

도박은 한 번에 큰돈을 벌 수 있는 대단한 매력이 있다. 이 때문에 도박은 다른 무엇보다도 사람들을 끌어당기는 힘이 있다. 그 힘 때문에 지금 그만 둔다면 큰 손실을 보지 않고 아무런 일도 일어나지 않지만 통제하기 힘든 욕망으로 도박을 계속하게 된다. 그들은 상대방의 돈을 내 주머니로 옮겨 넣는 것이 자신의 인생을 바꾸는 유일한 길이라고 생각한다. 도박은 단순히 돈이 오고가는 게임이 아니라 자신의 인생과 운명을 불확실성에 맡기는 모험이라도 할 수 있다. 도박자들은 도박의 결과를 예측하기 불가능함에도 예측할 수 있다고 있다고 믿는다. 그래야만 그들이 처한 현실을 잊을 수 있고, 도박에 머무는 자신을 정당화하고, 살아가는 힘을 얻을 수 있기 때문이다. 도박의 최종 종착지에 이른 도박자일수록 도박은 그동안 잃어버린 모든 것을 되찾게 해줄 유일한 방법이라고 믿는다.

이제는 재미로 하는 건 아닙니다. 처음엔 재미가 있었죠. 그런데 오래 하다 보니 남는 건 없고 빚만 남으니까 이게 재미로 하려고 해도 할 수 가없죠. 매일 마다 오늘은 운이 좋아서 돈을 딸 수 있기 바라는 심정. 오늘 만이라도 복구하면 다시는 도박에 손을 안대겠다고 기도하게 되더라고요.(참여자 1)

돈이 점점 줄어들면 머리가 아파 오더라고요. 출담배만 뺄뻤고 피워내고. 짜증나서 술 먹고. 온갖 생각하고 마음이 뒤죽박죽이 되요. 오늘도 다 잃으면 돈은 또 어디 가서 구하나. 돈을 따게 해달라고 마음속으로 기도하기도 하고, 징크스처럼 예전에 이렇게 했더니 돈 딴 경험이 있으니까 그 때처럼 라이터 방향이나 기리를 하거나 했죠.(참여자 3)

돈을 다 잃고 더 나올 데는 없으니까 미치겠더라고요. 당장 갚아야 될 돈 생각하니 벼랑 위에서서 한 발만 더 내밀면 되겠구나 싶더라고요. 제가 종교가 없지만 그 때마다 하나님, 부처님, 공자님 다 찾게 되요. 제발 좀 도와 달라고요.(참여자 5)

주제15) 위축되고 충동적으로 변함

연구 참여자들은 계속되는 도박으로 인해 자신을 바라보는 가족들과 주변 사람들의 눈을 항상 의식해야 하는 부담을 안게 된다. 가족들과 함께 식사를 하거나, t.v.를 보거나, 서로의 안부나 일상을 묻는 사소한 대화, 길을 걷거나 하는 등 생활 전반에 걸쳐 타인의 시선에 압도되어 주눅이 들고 위축되며, 무엇을 하든 제대로 하지 못할 것이라는 무력감에 빠진다. 또한 자신이 도박을 한다는 것을 아직은 모르는 사람들에게 알려질 까봐 항상 염려하고 눈치를 보는 등 전전긍긍하는 나날이 지속된다. 이것이 반복되면서 자신에 대한 감정조절이나 상황에 대한 판단이 어두워지고 사소한 일에도 쉽게 화를 내고, 자신의 모든 것을 누군가에게 빼앗겼다는 과도한 피해 의식과 적대감을 형성하여 타인에게 해를 끼치고 싶은 충동에 휩싸이게 된다.

돈을 벌어도 빚 갚는데 다 쓰고 생활비는 대주지 못하고 그래서 그런지 무슨 말만 하면 짜증부터 내대요. 나를 보기만 해도 화를 내서 더 눈치를 보게 되고, 무슨 말만 말끝마다 나 때문에 이렇게 된 거라고 하니 무슨 말을 하겠어요. 그냥 방안으로 들어가 더 부딪히지 않기만을 바랄 뿐이죠.(참여자 1)

도박 때문에 서로 회피하는 게 일상이 됐어요. 꼭 해야 할 말만 하고, 각 방 쓰고, 지 엄마가 날 무시하니까 ○○이도 말끝마다 엄마 따라 하고 하니까.(참여자 3)

길 가다가 예전에 알던 사람을 우연히 만나면 그 사람 얼굴 표정을 보게 돼요. 혹시 저 사람이 날 비웃고 있지는 않을까하고 그것부터 살피게 되더라고요. 세상 사람들이 다 날 비웃고 손가락질 할까봐, 사람들을 만나지도 못하고, 반갑게 인사해줘도 그게 가식으로 밖에 안보이더라고요.(참여자 6)

도박을 하다보니까 성격이 많이 더러워진 것 같아요. 처음엔 도박을 한다는 것을 숨기려고 거짓말을 하다가, 나중에는 도박자금 마련하려고 또 거짓말하고. 돈을 많이 잃으니까 돈을 만들기 위해서 아내에게 짜증내지고. 가족들과 얘기하다가도 욕설이나 폭언 같은 것도 써지고. 그렇게 되더라고요.(참

여자 4)

연구 참여자들은 자신이 한 행동들에 대해서 죄책감을 가지면서도 자신이 가진 것을 잃어버린 것에 대해 극심한 이중적인 양가감정을 가지게 된다. 자신의 것을 가져가 버린 누군가에 대한 분노는 절취, 폭력과 같은 극단적인 감정을 불러일으키기도 하였지만, 자신 스스로의 행동에 대한 자책감과 가족과 주위 사람들에게 피해만을 준 가해자이기 때문에 참여자가 느끼는 분노와 죄책감을 표현하지 못하고 혼자만 괴로워하였다.

가만있다가도 갑자기 화가 나요. 안에서 치고 올라오다가 목에서 탁 막히고 나오지 못하는 느낌. 아무라도 때리고 싶은데 그러지를 못하니까 나를 학대하고 그러고 있더라고요. 내가 왜 이렇게 됐는지~~ 이러다가 사고 칠 것 같았죠.(참여자 1)

내가 왜 이러냐고 수없이 질문을 많이 했죠. 어찌다가 이렇게 까지 됐는지~. 내가 잘못된 거고, 누굴 탓할 수도 없는데도 그냥 억울하기도 하고. 그러다가 우울하기도 하고~. 뭔가 터뜨리고 싶은데 터뜨리질 못하는 느낌? (참여자 4)

가끔 뉴스에 도박 때문에 끔찍한 사건을 벌인 사람들이 나오죠? 그런데 그 사람의 심정이 이해가 되요. 저도 평소에 그런 충동을 많이 느꼈기 때문에.....(참여자 5)

잠을 자려고 하다가도 잠이 안와요. 어떻게 하면 저 사람에게 멋지게 복수할까. 어떻게 하면 저 사람 깡통 차게 할까. 이런저런 생각만 하다 보니 잠도 잘 안 오고~ 그런 생각을 멈추려고 해도 멈출 수가 없어요. (참여자 6)

범주5. 삶의 전환을 희망함

도박중독자들은 자신에 대한 가치를 지극히 낮게 평가하고 있다. 가정 경제를

파탄내고 가족들로부터 원망이나 듣고, 사회에서도 도박중독자라는 낙인 때문에 인정받지 못하는 불필요한 존재라고 생각한다. 이런 생각은 다른 행동에 까지 영향을 미쳐 어떠한 시도도 하지 않는 상태가 된다. 그러나 로저스는 인간은 선천적으로 타고난 성장가능성이 있으며, 이를 실현해 가는 과정에서 자신의 인생목표와 행동방향을 스스로 결정하고, 그에 대한 책임을 수용하는 자유로운 존재로서 자신을 조절하고 통제하는 능력이 있는 존재로 보았다(천성문, 박명숙 외, 2013). 연구 참여자들은 자신의 처한 현실을 반성하고 그 동안 보지 못했던 가족들의 모습들을 발견하면서 삶의 전환에 대한 희망을 추구하였다.

주제16) 자신을 돌아 봄

오랜 기간 도박으로 인해 피폐해지고 절망적인 상황에서 연구참여자들은 자신의 존재에 대해 돌아보고 성찰해가며 새로운 삶을 살아가고자 하는 의지를 보였다.

도박경험에 대해 참여자 2는 ‘커 가는 애기들을 보면서’, 참여자 6은 가진 것을 모두 잃었을 때 찾아오는 허무감을 새로 태어난 자식과 자신만을 바라보는 아내에 대한 죄책감을 자신의 변화의 계기로 삼았다고 했다. 연구 참여자들은 현재는 고통스러운 삶속에 있지만 그것을 극복해 내고 어릴 적 꿈꿨던 꿈을 이루고자 하는 희망을 이야기 했다.

검찰에서 전화가 온 거라. 도박 사이트 수사하다 보니 내 계좌로 돈이 이체된 것이 확인 됐다고. 그래서 한 번 오라고 하더라고요. 검사가 하는 말이 ‘이번 한 번은 없는 걸로 해 줄 테니까 두 번째는 안 된다’는 거라. 그 때부터 도박을 하기가 겁나는 거예요. ‘내가 들어가 버리면 가족들은 길거리에 나앉는 거다, 어떻게든 빚이라도 갚아야겠구나. 본진 생각은 이제 버려야겠구나’ 하는 생각 때문에 더 하기가 겁나더라고요.(참여자 1)

(요즘은) 예전만큼은 안 합니다. 애기들이 커 가는데 애들 키우다 보니까 돈이 많이 들어요. 전에는 돈 들어갈 데가 별로 없으니까 노름을 해도 저축해야겠다는 생각을 별로 못했는데. 돈이 당장 필요하니까 돈은 써야 되고 그러

다보니까 노름할 돈은 없고. 100만원 200만원 하다가 만원 2만원 하니까 재미도 없고. 큰 판 하고는 싶은데 나이가 들어서 가족도 내팽개치고 하지 못 하겠더라고요.(참여자 2)

옛날에 같이 놀던 사람들 하나 둘 씩 정신 차리고 자기 할 일 하고, 심심풀이로 가끔씩 일 있을 때마다 하는 것 보니까 후회되지. 언제까지 돈에 쫓들리면서 살아야 되고, 눈치나 보고, 매사에 부정적이 되고, 사소한 거에도 쉽게 짜증나고, 누가 내게 욕하거나하면 그것 때문에 잠도 잘 안 오고, 운전하다가도 별 것도 아닌 일에 욕이 튀어나오고. 그런 게 자꾸 반복되다 보니까 이러다 크게 사고 칠 것 같구나. 하~ 이거 안 되겠구나. 사람이 사는 게 이렇게 살아서는 안 되겠구나 싶었죠. 정신 차려야겠다 싶었죠.(참여자 5)

아무리 해도, 하다하다 안되니까 허탈해지더라고요. 이 짓거리 언제까지 해야 되나. 가족들 얼굴 볼 자신이 없는 거예요. 대박 터지면 빚도 다 갚고 그동안 고생시킨 거 미안하다면서 돈 뭉치를 내 놓고 이런 몽상에 빠져 있었죠. 근데 그게 망상이라고 느껴지니까 지긋지긋하다는 느낌이 들더라고요. 수입은 적지만 차근차근 모으다 보면 언젠가는 갚겠지. 노름하는 것 보다 그게 낫다고 생각했죠.(참여자 6)

주제17) 대한민국은 도박 공화국

참여자 4는 ‘대한민국은 도박공화국’이란 말로 면담을 시작할 정도로 우리나라의 사행산업 현황에 대해 성토를 하였다. 참여자 3은 성인들이 갈만한데가 게임장 밖에 없는 현실을 지적했으며, 참여자 2는 정부의 사행산업 정책에 대해 병주고 약주는 정책, 그나마 약도 제대로 안주는 정책을 한다고 하였다. 한때 우리나라는 바다 이야기 게임장이 웬만한 거리마다, 골목마다 하나씩은 있었다. 처음엔 화려한 네온사인으로 치장된 간판을 보고 새로운 횃집이 생긴 것으로 착각한 사람들로 많았다고 한다. 그러나 도박장이 동네 구석구석 파고들어 왔을 것이라고는 생각조차 못했다. 게임 산업을 육성한다는 명목으로 아무런 기준 없이 인·허가를 남발해 준 결과였다. 또한 복권, 스포츠 토토, 경마, 경정, 경륜 등 합법적

인 도박 산업은 일주일 내내 사람들에게 도박을 하도록 유혹하고 주말마다 천문학적인 액수의 돈을 배팅하게 한다.

연구 참여자들 모두 처음부터 도박에 몰입되어 열중했던 것은 아니었다. 하나의 놀이로서, 하나의 스트레스 해소 수단으로서 도박을 즐기던 이들이었다. 그러나 놀이와 도박의 경계를 허문 것은 이러한 도박을 너무나도 쉽게 할 수 있게 하는 환경적 요인의 작용도 적지 않았다.

우리나라는 마음만 먹으면 도박할 곳이 너무 많아요. 평일엔 인터넷 경마, 복권, 토토, 하우스 이런데 가서 하다가 수, 목요일은 경정, 금, 토요일은 경륜, 경마. 대한민국은 도박에 안 빠질 수가 없죠. 우리가 몇이나 앉아서 카드 돌리는 거만 도박이 아니고 대한민국은 도박할 수 있는 여건이 너무 많이 갖춰져 있습니다.(참여자3)

주변에 다 도박인데~~. 잔칫집 그런데도 도박이고, 경마장도 도박이고, 우리나라에선 주변이 다 도박장인데 국가에서도 부추기는 입장에서이건. 죽을 때 까지 이렇게 살다 죽으라는 거죠 뭐.(참여자 2)

국가에서 도박하게 만들어 놓고 도박을 하지 말라고 하면 안 되지. 병 주고 약 주는 꼴이죠. 약고 제대로 안 주면서.(참여자 2)

오프라인 매장이 단속이 심해지면서 사라지고 대신 인터넷에서 성행하고 있죠. 그리고 도박을 하게 되면 크고 작은 싸움이 있게 마련인데, 사람들이 많은 곳이 아니고, 쉽게 접할 수 있기 때문에 사람과 사람끼리 서로 다투면서 하지 않아도 되고~. 경마장 같은 곳은 멀어서 가기 힘들지만 인터넷이란 공간에서는 쉽게 접할 수 있기 때문에~. 예전 보다 쉽게 도박을 할 수 있게 됐죠.(참여자 3)

주제 18) 너희는 도박을 하지마라

우리나라 청소년들은 대개 일찍부터 도박에 접하게 된다. 집집마다 유희의 수단

으로, 지인들과 친목을 위해서 화투나 카드가 없는 가정이 거의 없을 정도이다. 이것이 우리나라에만 국한 된 것은 아니라 외국에서도 거의 비슷한 환경이다. 그러나 우리나라 청소년들은 초고속 인터넷의 발달로 PC방이나 오락실. 그리고 우리나라의 문화적 특성 상 각종 경조사나 친목 모임 등에서 어른들이 도박을 하는 모습을 일찍부터 보고 도박하는 방법과 문제까지 배우게 된다. 도박을 보고 배우는 것만 해도 도박에 대한 호기심을 자극하게 되고, 도박에 대한 경계심을 약화시키며, 도박을 재미있는 놀이라고 받아들일 수 있다. 즉, 우리나라 청소년 도박자들은 대부분 부모나, 친척, 주변의 어른들로부터 도박을 배우거나, 그것을 배운 친구들과로부터 도박을 하는 방법을 배우게 된 결과이다. 도박을 일찍 배우게 된 청소년들은 도박이 주는 즐거움과 흥분, 짜릿함만을 기억하거나, 도박이 쉽게 돈을 벌 수 있는 수단으로 생각한다. 그렇기 때문에 청소년기 도박의 매력에 젖어든 청소년들은 도박이 주는 엄청난 폐해와 위험성을 자각하지 못한 채 문제성 도박자로 성장할 위험이 매우 크다.

연구 참여자들도 대부분 어릴 때부터 도박을 접하게 되었으며, 도박에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있었다. 그러나 도박에 몰두해 있는 자신의 모습에 대한 후회와 자기 비난, 쌓여 있는 빚을 보면서 다시는 회복하지 못할 것 같은 절망감을 경험하면서 최근 청소년들 사이에 증가하고 있는 도박문제에 대해 심각한 우려와 경험에 근거한 청소년 도박 문제 해결에 대해 이야기를 하였다.

도박은 정말 답이 없습니다. 혼자서는 절대 못 끊어요. 자기만이 아니라 가족들에게 까지 피해를 주죠. 정신과 치료를 받게 해서라도 도박을 못하게 해야 됩니다. 그래도 안 되면 패서라도 못하게 해야 합니다. 학생들이 접속하는 것을 막을 방법이 없는 거 그게 궁금해요. 명의 도용하면 그걸 인증 할 수 있도록 방안을 마련하면 미성년자들이 사이트에 접속 자체를 아예 할 수 없게 만들면 도움이 되지 않을까(참여자 1)

작은 것부터 시작하는데 망한다고, 10~20만원 벌지만 결국엔 갚통 찬다 하지 말라고. 한 번 맛들이면 헤어ना지 못합니다. 자기 자신이 느껴야지 국가에서 해결하지 못한다고 봐요. (참여자 2)

부모가 도와줄 여력이 있어도 도와줘서는 안돼요. 빗지면 갠아주고 또 빗지면 또 갠아 주다가 반복 될 수밖에 없습니다. 강제라도 정신병원에 가뒀서라도 못하게 해야 합니다. 노름하다가 팔 다리가 잘려도 하는 게 노름이라고. 아무리 성실하게 살아도 도박에 한 번 맞들이면 못 벗어나요. 더 심각해지기 전에 무슨 수를 쓰더라도 못하게 해야 합니다(참여자 3)

인터넷 때문에 더 심해요. 그런데 이런 말 하면 청소년들이 반항심 느낄 수 있고 경각심이 별로 안 들 겁니다. 자기가 직접 겪어봐야 돼요. 경마장이나 노숙자들 말 들어보라고 하고 싶어요. 진짜 장난 아닙니다. 패가망신의 지름 길이 노름이죠.(참여자 4)

강제적으로라도 못하게 해야죠. (말 안 들면) 패서라도 못하게 해야 합니다. 그렇게 해서라도 못하게 해야 해요.(참여자 6)

V. 논의

1. 결과에 대한 논의

현상학적 접근은 구체적인 상황과 그 상황 속에 놓여 있는 개인들의 경험에 초점을 두고 있다(김성봉, 오옥선, 김선미, 2011). 따라서 집단 전체에 일반적으로 적용할 수 있는 결론을 도출해 낼 방법론적 확실한 보장은 할 수 없다(홍기형, 2010). 본 연구는 이러한 점에서 한계를 갖는다. 그럼에도 불구하고 현상학적 접근은 일상 속에서 일어나는 사람들의 경험을 있는 그대로 이해하고 그 속에서 발견되는 주제를 통해 세상과 타자의 관점을 이해하는 것(곽영순, 2009)으로 귀결된다.

본 연구는 문제성 도박자들의 도박 경험과정에 대한 연구 참여자들의 관점에서 있는 그대로를 탐색하여, 그들의 심리적 경험을 이해하고, 심리적 자원을 발견함으로써 문제성 도박으로부터 벗어날 수 있는 요인을 찾기 위한 실제적인 근거를 제시하여 도박 상담에 필요한 개입 전략을 제시하고자 하는데 그 목적이 있다. 그러하기 위해서 본 연구의 목적을 달성하기 위한 중심질문은 ‘성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 현상은 무엇인가?’이다. 본 연구의 참여자는 총 6명으로 24세 이상의 성인 중 10년 이상의 도박경험이 있는 자로 선정하였다. 자료의 수집은 2016년 12월부터 2017년 2월까지 약 3개월 동안 진행되었고, 개별 심층면담 시간은 20분에서 60분가량이 소요 되었다.

Colaizzi의 현상학적 연구절차에 따라 세 단계의 분류 작업을 통해 69개의 의미단위와 18개의 주제모음, 그리고 6개의 범주로 분류하였다. 이를 통해 나타난 문제성 도박자들의 도박을 통해 겪게 되는 심리적 경험 의미는 ‘도박에 빠지다’, ‘왜곡된 사고를 삶에 의례화 함’, ‘신뢰감 상실’, ‘현실로 부터의 도피’, ‘나락에 떨어지다’, ‘삶의 전환에 대한 갈망’의 6개의 범주로 분류되었다.

이와 같은 연구결과를 바탕으로 본 연구의 중심 질문인 성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 현상은 무엇인가를 발견하기 위한 하위 연구문제들에 대한 결론은 다음과 같다.

첫째, 성인 문제성도박자의 일상생활을 살펴보면 연구 참여자들은 처음부터 도박에 매몰된 것은 아니었다. 어릴 적부터 놀이와 도박의 경계가 모호하고, 성인들의 도박행동을 보면서 도박을 놀이로 여긴 경향이 강하다. 또한 성장과정에서도 친구들과의 여가활동으로, 친밀한 관계를 형성하기 위한 수단으로 도박이 매개하는 역할은 지대했다고 할 수 있다. 성인기에 이르러 돈을 걸고 서로 빼앗는 행동이 단순한 놀이가 아님을 알게 됨에도 불구하고 이미 내면 깊숙이 자리한 도박에 대한 긍정적인 인식과 태도는 언제든 문제성 도박자로 유인하는 핵심요인으로 작용하였다. 연구 참여자들도 초기 호기심과 흥미, 유희 수단으로 시작했던 도박행동을 장기간 계속함에 따라 서서히 문제성 도박자의 길로 접어들었다.

연구 참여자들은 도박행동을 지속하면서 도박 때문에 생긴 빚이라든지, 잃은 돈을 복구해야 된다는지, 도박을 언제 할 것인지 등 일상생활에서 대부분의 시간을 도박에 대한 생각에만 초점이 맞춰졌다. 그러므로써 터널 시야(tunnel vision)를 갖게 되고, 이는 곧 자신의 문제에 대한 객관적인 이해를 하는 것이 어렵게 하는 원인이 된다. 더 빈번하게, 더 오랜 시간을 도박을 하는데 쏟게 되고, 사교나 여가 활동이 아닌 돈을 딸 목적으로 도박을 하게 되며, 틈이 있을 때마다 도박을 할 수 있는 곳을 찾아다닌다. 시급히 해결해야 할 과제가 있음에도 도박행동을 더 선호하며, 그러므로써 직장 업무나 가사일, 사회관계 유지를 위한 활동을 방기하기도 한다. 도박 행동으로 인해 발생하는 스트레스, 우울, 불안, 분노 등의 감정에서 벗어나기 위해 도박행동을 하며, 한 판이라도 더 하기 위해서 더 이상 버틸 수 없을 때까지 잠을 안 잔다든지, 정상적인 식사를 거른다든지, 생리적 욕구를 참는다든지 하는 행동이 빈번하게 일어난다.

둘째, 성인 문제성 도박자가 경험하는 심리적 경험으로는 연구 참여자들은 자신의 도박 행동이 심리적으로는 승부에서 패배할 것이라는 불안, 초조함. 사회적으로는 대인관계에서의 불신과 갈등, 재정적으로는 가처분소득의 감소로 인한 문제가 발생함에도 불구하고 도박이란 사회생활을 하려면 술과, 담배, 도박이 필요악이라는 사고를 가지고 있었다. 또한 도박이 주는 재미에 흠뻑 빠져 도박을 잘만 하면 일확천금을 얻을 수 있는 방법으로 생각하면서 지금은 잃을 수도 있지만 개인의 노력 여하에 따라 얼마든지 성공할 수 있다는 환상을 가짐으로써 자신에게 다가오는 문제를 회피하거나 부정하기도 하였다. 연구 참여자들은 오랜 시간

반복되는 도박행동으로 인하여 자신의 도박행동이 자신과 가족 및 지인들에게 피해를 주면서 자신의 도박행동이나, 도박으로 인한 빚을 숨기려고 거짓말을 하기도 하였다. 도박에 대한 강박적인 행동과 도박으로 자신의 문제를 덮으려는 도박에 대한 의존성, 그런 자신에 대한 낮은 자아개념으로 인해 괴로워한다. 그러나 도박으로 발생한 문제를 도박을 그만두고 건설적인 방향으로 해결하려하지 않고 모든 문제의 원인을 도박에서의 승리로 해결하고자 하는 병리적인 사고를 하게 된다. 그럼으로써 문제의 악순환이 반복되게 되고, 그런 도박자의 가족들은 우려와 실망, 신뢰의 상실을 경험하게 된다.

처음에는 가족들이 빚만 갚아주면 다시 새 출발하리라는 굳센 맹세를 믿고 도박 빚을 갚아주었으나 계속되는 도박으로 가족들은 생활고를 겪게 되고 도박자에 대한 신뢰를 상실했다. 가족들로부터 더 이상의 지원을 받을 수 없게 된 도박자는 대인관계가 멀어지고 직장을 그만둬야 하는 상황이 발생하기도 하였다. 빚을 갚기 어려워지자 신용불량자로 전락했고 이는 재취업을 하기 어렵게 만들었다. 이러한 일련의 흐름은 도박자로 하여금 위축되고 무력감에 젖어들게 하였다. 그런 삶에서 벗어나고 싶지만 자신의 힘으로는 벗어날 수 없다는 좌절감에 누군가 자신의 모든 문제를 해결해 주기만을 바라는 마음만 간절할 뿐이다.

또한, 연구 참여자들은 도박을 하는 동안만큼은 스트레스와 우울 감을 잊을 수 있었다. 처음엔 재미로, 친구들과 어울리기 위해, 스트레스를 해소하기 위해 시작하였던 도박이 점차 자신이 감당할 수 없을 정도로 큰 손실을 안겨주자 초반에 느꼈던 재미와 스릴은 사라져 버리고 극도의 두려움과 불안만이 남겨졌다. 단번에 큰돈을 벌 수 있다는 도박이 주는 매력에 자신을 통제하지도 못하고 오로지 그동안 잃어왔던 손실을 만회하기 위한 유일한 방법이 도박이라는 신념에 사로잡혀있다. 그러나 계속되는 도박에 자신을 바라보는 가족과 지인들의 시선을 항상 의식해야 하는 부담과 도박자의 바람과는 반대로 회복 가망이 보이지 않는 현실에 도박자는 위축되고 점점 나락에 빠지는 경험을 하게 된다. 이러한 상황에 처하자 도박자는 자신의 모든 것을 가져가 버린 누군가에게 과도한 피해의식과 분노와 적대감을 갖게 되고 눈앞에 놓인 당사자에게 자신의 감정을 드러내고 싶은 충동에 휩싸이기도 한다.

셋째, 성인문제성 도박자이 도박행동을 그만두고자하는 심리적 자원을 살펴보면,

도박자들은 자신이 가정경제를 파탄 낸 자, 가족들로부터 버림받은 자, 도박중독 자라는 낙인을 받은 자, 누구에게도 불필요한 자라는 생각을 가지고 있었다. 그러나 인간은 선천적으로 타고난 성장가능성으로 자신의 인생목표를 스스로 결정하고 이에 따른 존재이다. 비록 현실이 주는 시련과 고통으로 괴로워하고 절망하고 있지만 그 동안 보지 못했던 자신이 사랑하는 가족들로부터 삶의 전환에 대한 희망의 꿈을 키우고 있었다. 연구 참여자들은 대부분 도박을 그만두고자 하는 가장 주된 이유로 가족들에 대한 염려와 가족들의 더 이상 자신으로 인해 고통을 받지 않기를 바라는 것이었다. 또한 더 이상 탈출구가 없을 것 같은 절망적인 상황에서도 삶의 질을 높이하고자 하는 성취욕구가 발견되었다. 남궁은하(2015)는 성인에게 주관적 삶의 질에 있어 긍정적 정서를 높이는데 성취욕구가 중요한 요인이라고 하였다. 성취 욕구는 체험적 심리성향으로 일에 대한 의욕, 보람, 스스로에 대한 발전적 욕구로 인하여 삶에 대한 긍정적 체험이 많을수록 긍정적 정서에 좋은 영향을 미친다(Michal B. Frish, 2010). 그렇기 때문에 도박자들이 도박에서 빠져 나오기 위해서는 자신들의 삶에 대해 긍정적인 의미를 부여하고 삶의 의미를 재구성하는 과정이 필요하다고 보인다.

그러나 본 연구에서 연구 참여자들은 도박을 시작한 계기가 저마다 다른 만큼 처한 현실에서 오는 삶과 그 삶으로 인해 경험하는 심리적 현상이 저마다 다르다. 이는 도박자들이 도박을 중단하고자 하는 심리적 자원이 다를 수밖에 없음을 의미한다. 연구 참여자들은 공통적으로 언젠가, 또는 언제든지 도박을 그만두고 싶어 한다고 하였다. 그러면서도 도박을 그만 두고 싶어도 너무나도 쉽게 도박을 접할 수 있는 사회 환경에 대해 비판적인 시각을 나타냈고, 최근 심각해지는 청소년 도박에 대한 우려와 걱정의 목소리를 들려주었다.

이러한 문제성 도박자들의 도박 경험에 대한 분석결과를 기반으로 한 논의를 한다면 다음과 같다.

첫째, 놀이와 도박의 구분에 대한 명확한 인식 구분이 있어야 될 것이다. 도박의 유희성 때문에 놀이는 어디까지이고 도박은 어디까지인지의 구분하는 것은 매우 어려운 문제이다. 특히 청소년들은 놀이와 도박을 구분하는 것이 더욱 어렵고 우리나라 문화적으로 도박을 놀이나 게임과 같이 사교적 동기로 배우게 되고 시작

하기 때문에 스스로 도박의 위험성을 인지하기가 결코 쉽지 않다. 그러나 위법성의 한계를 명확히 인식하여 놀이를 벗어난 도박을 하는 일이 없도록 하여 도박 중독으로 가는 길을 방지하도록 해야 할 것이다.

둘째, 사람들이 생존하기 위해서는 노동을 해야 한다. 노동의 과정은 인간의 생존과 발전을 위한 필수적인 요소이긴 하지만 동시에 우리에게 긴장과 강제, 책임, 구속, 그리고 의무 등을 부여 한다. 그렇게 때문에 노동으로 인해 발생하는 부담을 해소하기 위한 여가가 반드시 필요한데 잘못된 여가활동은 퇴폐적이고 소모적으로 변질되어서 오히려 노동 생산성을 약화 시키게 된다. 문제성 도박자들은 오랜 기간 동안 여가로서 도박을 하면서 자신의 행동에 대해 문제의식을 갖고 있었고 도박행동에 대한 대안적 활동을 찾고자 하였으나 마땅한 여가활동을 선택하지 못하였다. 도박 상담의 과정에는 이에 대한 고려가 필요할 것이다.

셋째, 2016 사행산업실태조사에 따르면 도박자들이 도박에서 벗어나기 위해서 가장 필요로 하는 도움으로 심리치료와 상담을 꼽았다. 도박자들은 도박행동으로 인해 낮은 자존감과 우울, 불안을 경험하고 자신이 처한 현실에 절망하고 있다. 도박에서 벗어나기 위해서는 심리치료와 상담이 매우 중요하다고 할 수 있다.

도박자들은 자신의 도박행동이 자신에게 심각한 문제를 일으키고 있음을 인지하고 있다. 그러나 자신의 문제의 유일한 해결책으로 도박으로 큰돈을 따야만 하는 것이라고 믿는다. 이러한 모순적인 인식은 도박자들이 문제 해결에 어려움을 겪는 가장 큰 요인으로 작용하고 있다. 도박중독치료를 위한 상담 및 프로그램에 관한 연구로는 도박중독자 배우자의 회복을 돕는 지지적 프로그램(김진숙, 이근무, 이혁구, 2011), 도박중독자 가족이 단 도박 가족모임에 참여하면서 생기는 성찰(이지혜, 최은희, 김진숙, 2009) 등 도박자 주변 인물들을 대상으로 하거나, 단 도박 모임과 관련한 연구 등 도박중독 치료에 참여하고 있는 도박자들 대상으로 하는 연구가 있다. 그 외에 초등학생 대상의 도박중독예방프로그램 개발 연구(권선중, 김교현, 2007)처럼 도박중독 예방과 관련한 프로그램들에 대한 연구도 활발히 진행 되고 있다. 그러나 현재 진행 중인 도박자들이 상담 및 치료 프로그램에 참여할 수 있기 위한 연구는 부족한 편이다. 도박자들에 대한 상담 접근방법 중 동기강화 상담은 내담자들의 행동 변화를 위해 내담자의 경험에 내재되어 있는 양가감정을 탐색하고, 내담자의 행동 변화를 일으키기 위해 변화의 동기를 강화

하는 내담자 중심의 상담접근 방법이다. 밀러 등(2002)은 내담자가 자신의 상황에 대해 갖고 있을 양가감정을 탐색, 해결하게 하고 내담자 중심의

상담기법을 사용하여, 이러한 전 과정이 구체적 방향성을 가지고 진행해 나가는 것이라고 하였다. 동기강화 상담은 알코올, 약물 중독 뿐만 아니라 다양한 심리치료 장면에서 그 효과성이 입증되고 있다. 그러므로 도박자들이 심리치료와 상담에 참여 할 수 있도록 동기를 강화하기 위한 노력이 필요하다고 할 수 있다.

넷째, 도박자들이 도박행동에서 벗어나기 위해서는 상담 과정에 가족들의 참여가 꼭 필요하다. 가족은 도박자들의 마지막 남은 지원자이며 도박자가 돌아가야 할 마음의 안식처이다. 가족으로부터 힘과 용기를 얻고 삶의 전환에 대한 희망을 유지하기 위해서는 가족들과 함께 할 수 있는 다양한 프로그램 개발이 필요하다. 또한 도박자로 인해 마음의 상처를 입은 가족들의 치료와 회복에도 가족이 함께 한다는 것은 도움이 될 것이다.

다섯째, 도박자들은 장기간 도박으로 인해 주변 중요한 인물들과 단절된 상태에 놓여있다. 사람에게 가장 힘든 것은 다른 사람들과의 관계 단절이다. 도박의 유희를 혼자 힘으로 극복해 내기란 쉽지 않다. 그렇기 때문에 도박자가 도박에서 벗어나기 위해서는 지지체계를 다시 세우고 복원해야 한다. 그러기 위해서 먼저 같은 처지에 놓여있는 도박자들이 참여하는 집단 상담이나 자조모임이 필요할 것이다. 문제성 도박자들의 심리적 경험에 대한 현상학적인 의미를 살펴 볼 때 도박에서 벗어나기 위해서는 지속적인 동기부여가 필요한 것으로 보인다.

여섯째, 일부 연구 참여자들은 경제적 어려움으로 겨우 숨만 쉬고 있다는 표현으로 자신들의 절박감을 호소하고 있다. 새로운 출발을 하고자 하는 마음을 가지고 도 맞닥뜨린 현실은 도박자들로 하여금 다시 도박판으로 향하게 하는 원인이 되고 있다.

빛에 대한 부담을 일부라도 덜기만 해도 도박자들에게는 도움이 될 것이다. 이에 대해 각 사례별로 세밀한 분석을 통하여 도박자들에 대한 지원검토가 계속될 필요가 있다.

2. 연구의 의의 및 제언

본 연구는 문제성 도박자들의 도박행동에 대한 심리적 경험을 살펴봄으로써 도박의 경험에 대한 의미와 본질을 발견하는 것이다. 아직 선행 연구가 미비한 제주지역 성인 문제성 도박자들의 주관적인 경험을 통하여 선행 연구에서 밝혀진 도박자들이 겪는 심리적 경험을 확인하고, 이에 도박에서 벗어나 새로운 삶을 살 고자 하는 문제성 도박자들에게 상담 참여과정으로 안내하는 데 있어서 도박자들에게 대한 이해를 돕는 근거를 제시하였다. 또한 도박에서 벗어나고자 할 때 필요한 요인들이 무엇인지를 시사하는데 의의가 있다. 그러나 본 연구는 제주지역 성인 남성들을 대상으로 연구가 이루어져 있기 때문에 도박자들 모두가 동일한 경험을 한다고 볼 수 없다. 이러한 제한점을 토대로 연구를 마무리하면서 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째로는 본 연구의 참여자가 제주도에 한정되어 있음으로 다른 지역 문제성 도박자들이 심리적 경험은 어떤 차이가 있는지 비교해 볼 필요가 있다. 차이가 있다면 그 차이를 비교하고 분석하여 도박자에 대한 접근이나 기법에서 어떤 차이가 있어야 할 것인지 알 수 있을 것이다.

둘째로는 본 연구에 참여한 문제성 도박자는 모두 4~50대 남성이었다. 사행산업 통합감독위원회가 발표한 2016 사행산업 이용실태 조사에 따르면 남성 도박중독 유병률은 8.9%이나, 여자의 유병률은 2.0%로 나타났다. 비록 남성에 비해 유병률은 낮지만 여성 도박자의 수도 무시하지 못할 수준이다. 우리나라는 특히 문화적 특성으로 도움을 받으려는 여성 도박자의 수는 매우 적다. 그렇기 때문에 여성 문제성 도박자는 남성과 비교해 어떤 심리적 경험의 차이가 있는지 살펴볼 필요가 있다. 그럼으로써 여성 문제성 도박자에 대한 이해를 높일 수 있을 것이다.

셋째로는 2015년 한국도박문제관리센터의 자료에 의하면 제주도 내 청소년에 대한 도박 수준 측정 결과는 3.7%로 전국 17개 시·도 중 가장 높은 수준으로 나타났다. 또한 2015년 제주대학교 중독연구센터의 청소년 대상 도박중독 예방교육 결과에서도 1.9%가 도박문제로 반드시 상담이 필요하고, 5.7%가 상담이 필요하다고 하였다. 도박문제 뿐만이 아니라 다른 여타의 중독 문제는 성장기의 중요한 사건일 뿐만 아니라 점진적으로 발달하는 특성이 있다. 따라서 청소년들을 대상

으로 하는 질적 연구를 통하여 예방 및 치료를 위한 도구가 개발되길 바란다.
넷째로는 도박자들은 도박으로 인해 겪는 심리적 고통에서 벗어나고자 하는 욕구가 있다. 그러나 그것이 상담 및 치료의 과정에 참여로 이어지는 경우는 많지 않다. 이는 도박을 그만두고자 하는 결심을 하더라도 시간이 흐름에 따라 결심이 약해지거나, 도박 이외의 대안행동을 찾지 못하거나, 자신이 처한 상황을 타개할 방법을 찾지 못하는 등 여러 가지 원인이 있을 수 있다. 그렇기 때문에 도박 중독을 치료하기 위한 과정에 도박자들을 참여시키기 위한 상담 기법과 프로그램이 개발되고, 그 효과성을 검증하기 위한 연구가 이루어질 필요가 있다고 생각한다.

참고 문헌

- 김경훈, 배정규(2007). 병적 도박자의 주관적 삶의 질 수준에 대한 연구. **한국 심리 학회 연차학술발표논문집. 12.**
- 김교현(2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식행동의 확장모형에 관한 조사. **한국 연구재단 연구 성과물.**
- 김분한, 김금자 외(1999). 현상학적 연구방법의 비교고찰-Giorgi, Colaizzi, Van Kaam방법을 중심으로. **JKAN(대한간호학회지) 제29권 제6호 1999.12, 1208-1220.**
- 김민우(2004). **문제 도박 청소년의 심리적 특성.** 성신여자대학교대학원 석사학위논문.
- 김석준, 강세현(1996). 합법적 도박의 사회적 영향: 제주지역 복권구입자를 대상으로. **제주도연구회: 제주도 연구. Vol.13. 13: 53-95.**
- 김성봉, 오옥선, 김선미(2011). 고3 수험생들의 입시 경험에 관한현상학적 접근. **청소년학 연구 제18권 제3호(2011.3).**
- 김숙영(1993). 간호연구를 위한 현상학적 방법에 대한 문헌고찰. **경희대학교 대학원. 高鳳論集, 12, 295-308.**
- 김현주(2009). **청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구.** 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현철 외(2003). 도박중독 회복을 위한 가족의 대처자세와 병적도박의 치료방안. **도박중독 예방 및 건전 게임문화 정착을 위한 논문현상 공모.**
- 남궁은하, 서호찬(2015). 성인의 성취욕구, 자기 주도적 성격, 자아존중감, 대인관계, 사회적 지지와 삶의 만족 및 긍정적 정서와의 관계. **국제뇌교육종합대학원 뇌교육연구소, <뇌교육연구> Vol.15 No.0 (2015), pp.55-77**
- 박현성(2014). **결혼이주여성의 일·가정양립경험에 관한 연구 = Study of Married Immigrant Women's Experience in Work and Family Reconciliation.** 원광대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 박철형(2014). **단도박중인 도박중독자 배우자의 변화 경험에 관한 연구.** 연세

- 대학교 연합신학대학원 박사학위논문.
- 박희종(2014). **도박 중독자 아내가 경험하는 심리적 현상 = A Study on the Psychological Phenomenon of Pathological Gamblers' Wives**. 백석대학 교대학원 박사학위논문.
- 송진아(2009). **도박중독 과정에 관한 사례연구**. 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 송진아(2011). 도박중독 과정에 관한 질적 연구 -동시적 현상을 포함하여-. **한국 사회복지학 Vol. 63, No. 3**.
- 송덕순, 정선영(2007). 도박중독자 실태 및 중독 수준별 특성과 그 영향에 관한 연구. **한국정신보건사회복지원 정신보건과 사회사업 26**.
- 신경림, 조명옥, 양진향 외 (2004). 질적 연구방법론. **이화여자대학교출판부**.
- 안현미(2013). **상담자 발달에 신앙경험이 갖는 의미**. 이화여자 대학교 심리학 박사학위논문.
- 양정순(2013). **조손가정 조모의 심리적 경험 -서울지역 기초생활수급대상 조손가정조모를 중심으로-**. 백석대학교 기독교전문대학원 박사학위논문.
- 옥보희(2016). **도박중독자들의 상담 참여과정에 대한 현상학적 연구**. 고신대학교대학원 박사학위 논문.
- 연미영, 한영희, 현태선(2008). 초등학교 고학년생의 성별과 영양 지식수준에 따른 식습관, 식품섭취 빈도, 식태도 비교. **대한 지역사회영양학회지**.
- 윤인노(2013). **대학생의 도박동기와 자기 통제력이 도박행동에 미치는 영향**. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤인노, 장정임, 김성봉(2014). 대학생의 도박동기와 자기통제력이 도박중독에 미치는 영향, **청소년복지연구**.
- 이경희(2009). 한국판 캐나다 문제도박척도(CPGI)의 타당화를 위한 예비연구, **한국심리학회지: 건강 14(3)**.
- 이경희 외(2011). 도박이용자의 도박중독 과정에 대한 질적 연구. **한국 심리학회지: 건강 2011, Vol. 16(1) 189~213**.
- 이민규, 김교현, 권선중(2007). 인터넷 도박 게임자의 심리사회적 특성, **한국 심리학회지. 건강12**.

- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교대학원 석사학위 논문.
- 이은자(2015). 청소년의 학업중단 경험 연구. 백석대학교 기독교전문대학원 박사학위논문.
- 이인혜(2005). 카지노 유치지역 주민의 도박참여 및 도박중독 실태와 삶의 만족도. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 11(4), 67-82.
- 이흥표(2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이흥표(2003b). 비합리적 도박 신념이 병적도박에 미치는 영향. 한국심리학회지 임상 22(2).
- 이흥표(2003). 5요인 도박동기 검증과 도박동기가 도박 심각도에 미치는 영향. 한국 심리학회지 건강 Vol 9(3).
- 장정임, 김성봉(2014). 제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구. A Survey Research on Adolescent Gambling Behavioral Characteristics and Level of Gambling Addiction in Jeju Area. 청소년학연구 제21권 제3호
- 장훈, 윤상현, 허태균(2010). 도박유형에 따른 도박행동과 도박유형의 차이. 한국 심리학회지: 사회문제.
- 정숙희, 신성만(2008). 기독교대학생의 영적안녕, 자아존중감과 인터넷 중독의 관계. 백석대학교기독교전문대학원 박사학위논문.
- 정현주(2010). 초기치매남편을 수발하는 배우자의 경험 : Colaizzi의 현상학적 연구방법을 활용하여. 한양대학교 임상간호정보대학원 석사학위논문.
- 조해선(2012). 농촌 다문화가정 여성의 배우자 역할에 대한 현상학적 연구. 한북대학교 지식복지대학원 석사학위논문.
- 지민정(2013). 경마 도박 중후의 체험적 접근 = (An)experiential approach to the horse racing gambling. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최나래 등(2014). 보호관찰 청소년의 사회봉사명령 체험에 관한 현상학연구. 청소년 복지연구 제16권 제1호 2014.
- 최희진(2013). 도박 중독 예방 치유프로그램의 효과: 도박중독 회복, 우울증

- 및 자아존중감을 중심으로. 세종대학교 관광대학원 박사학위논문.
- 현지현(2015). **대학생의 스트레스와 도박중독의 관계: 비합리적 도박신념의 조절 효과**. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권석만(2015). 이상심리학의 기초. 서울: 학지사.
- 김경훈 외 옮김(2007). 도박중독 심리치료 개인 및 가족치료를 위한 자기조절 매뉴얼 /Joseph W. Ciarroc . 서울: 시그마프레스.
- 이남인(2009). 현상학과 해석학. 서울대학교 출판부.
- 천성문, 박명숙 외(2013). 상담심리학의 이론과 실제 2판. 서울: 학지사.
- 홍기형 옮김(2010). 교육연구와 현상학적 접근, 서울: 문음사.
- 노컷뉴스. 2016. 10. 04. 보도.
- 뉴스피플. 2010. 7. 30. 보도.
- 머니투데이. 2017. 3. 30. 보도.
- 제민일보. 2011. 06. 14 보도.
- 제민일보. 2011. 12. 11 보도.
- 소방관의 심신건강(2016). <http://blog.naver.com/varadori>.
- 보건복지부 질병관리본부(2015). 2015 지역사회건강통계.
- 사행산업통합감독위원회(2012). 2012 사행산업 이용실태 조사.
- 사행산업통합감독위원회(2016). 2016 사행산업 이용실태 조사.
- 통계청(2017) 2017 경제활동인구조사.
- 한국도박문제관리센터(2016). 2015 도박문제관리백서.
- Abbott, D. A., Cramer, S. L. & Sherrets, S. D. 1995. "Pathological gambling and the family: Practice implications. Families in Society." Journal of contemporary Human Services 76(4): 213- 219.
- American Psychiatric Association (2016). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.). 서울: 학지사.
- Blaszczynski, A., & McConaghy, N. (1988). SCL-90 assessed psychopathology in pathological gamblers. Psychological Reports, Vol. 62, No.(2).
- Ciarrocchi, J. W. (2002). Counseling problem gamblers : a self-regulation

- manual for individual and family therapy. 도박 중독심리치료. 개인 및 가족치료를 위한 자기조절 매뉴얼. 김경훈, 김태우, 김한우, 안상일, 이영찬, 최성일 공역. (2007) 서울: 시그마프레스.
- Colaizzi. F. E. (1978). Psychological research as the phenomenologist view it. In: Existential phenomenological alternatives for psychology, ed. Ronald S. Valle and Mark King. New York: Oxford University Press.
- Custer, R. L. 1984. "Profile of the pathological gambler." *Journal of Clinical Psychiatry* 45.
- Goodman, R. 1995. 『The Luck Business : The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion.』 New York: Free Press.
- Herbert Spiegelberg(1972). Phenomenology in psychology and psychiatry; a historical introduction. Evanston, Illinois: Northwestern University. Press. 1972.
- John W Creswell. Qualitative Inquiry and Reserrch Design 2E. 조홍식·정선욱·김진숙·권지성 공역(2007). 질적 연구방법론. 서울: 학지사.
- Kausch, O. (2003). Patterns of substance abuse among treatment-seeking pathological gamblers. *Journal of Substance Abuse Treatment*, Vol.(25), No. 4.
- Legg England, S., and Gotestam, K. G. 1991. "The Nature and Treatment of Excessive Gambling." *Acta Psychiatrica Scandinavica* 84: 113-120.
- Lesieur, H. R. 1984. 『The Chase : Career of the Compulsive Gambler.』 Cambridge: Schenkman. & Rosenthal, R. J. 1991. "Pathological gambling : A review of the literature." *Journal of Gambling Studies*.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen(SOGS): A new instrument for the identification of 124 pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, Vol. 144.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1988). 'Pathological gambling:

- Psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the gambler', *Journal of Gambling Behavior*, Vol. 2, No. 1.
- Michal B.Frish(2010). 최영희 이재현 옮김(2011). *삶의 질 치료*. 서울
- Miiier & Rollnick(2015). *동기강화상담- 변화 함께하기*. 신성만, 권정옥 옮김. 서울: 시그마프레스.
- Moustakas, C.(1994) *Phenomenological resrarch methods*. Thousand Oaks, CA: Sage. 브리태니커(Britannica)(2013). <http://www.britannica.co.kr>.
- Neidig, P. H. & Friedman, D. H. (1984). *Spouse abuse : a treatment program for couples*. 가족갈등조정 프로그램. 권진숙 역. (2001). 서울: 나눔의 집.
- Rosenthal, R. J. (1992). "Pathological gambling." *Psychiatric Annals* 222. 72 ~ 78.

[Abstract]

Phenomenological Study on Psychological Experience of Adult Problem Gamblers in Jeju

Oh, Kwang-Sig

Major in Counseling Psychology
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Kim, Sung-Bong

The purpose of this study is to analyze the psychological experiences of adult problem gamblers in Jeju area and to provide them as a basis for the development of therapeutic strategy with deep understanding through analyzing the adults who have experienced gambling for a long time . The central question to accomplish the purpose of this study is 'What is the psychological phenomenon experienced by an adult problem gambler?' In order to achieve this purpose, phenomenological research methods were used and analyzed by Colaizzi method among phenomenological research methods. The participants of this study were 6 persons who were over 24 years old and had gambling experience of more than 10 years. Data collection was conducted for three months from December 2016 to February 2017.

According to Colaizzi 's phenomenological study procedure, we divided into 69 meaning units, 18 theme groups, and 6 categories through three stages of classification. The meaning of psychological experience that gamblers encounter through problematic gamblers is ' falling into gambling ', ' rationalizing distorted thinking into life ', ' loss of confidence ', ' escape from reality ', ' Falling ', and ' craving for the conversion of life '.

The contents of this study are summarized as follows.

In the first category 'fall into gambling', researchers tended to regard gambling as play when viewing the gambling behaviors of adults, while the boundaries between play and gambling were ambiguous from the early age. In the process of growth, gambling behaviors persisted as a means of forming intimate relationships with leisure activities with friends. Positive perceptions and attitudes toward gambling, which are already deep inside, have always been a key factor in attracting problem gamblers to adulthood .

In the second category, "Rationalizing Distorted Thinking into Life," the study participants were psychologically anxious, irritable due to their gambling behavior. In spite of social distrust and conflict in interpersonal relationship and financially a problem caused by decrease of disposable income, there was thought that alcohol, cigarette, gambling is a necessary evil for social life of gambling. Also, by having fun with gambling and fantasizing about gambling, I avoided or denied the problem that I was approaching myself.

In the third category of 'loss of trust', the problem is caused by gambling behavior that is repeated over a long period of time. . As a result, the vicious cycle of the problem was repeated, and the gamblers' families experienced a loss of apprehension, disappointment, and trust.

In the fourth category, "Avoidance from reality," research participants tried to escape the pain of reality by temporarily avoiding their actual situation with gambling. However, the pain of the reality that came back was repeated a vicious cycle of guiding them back to the gambling board.

I want to get out of that life, but I am only eager to hope that someone can solve all their problems in frustration that I can not escape from my own strength.

In the fifth category of 'experiencing hell', research participants were able to forget stress and depression as much as they did while gambling, but the fun and thrill that they had felt in the early days disappeared, leaving only extreme fear and anxiety. Gamblers continue to act to make up for lost losses, but the burden of always being conscious of the eyes of family and friends looking at themselves continuously, You will experience falling into hell. In this situation, the gambler is overwhelmed with the sense of excessive damage, anger and hostility to someone who has taken away all of his or her own, and is surrounded by urge to reveal his feelings to the party

in front of him.

In the sixth category of 'hoping for a change of life', gamblers are frightened by the trials and sufferings of their own reality, hopelessly hoping for a transition of life from their loved ones I was dreaming.

In the meantime, I expressed a critical view of the social environment in which I could easily get gambling even if I wanted to stop gambling, and expressed my voice of worry and anxiety about serious gambling recently.

The purpose of this study was to examine the psychological experiences of gamblers who were identified in previous studies by examining the psychological experiences of gambling behaviors of problem gamblers and to understand gamblers' In the United States. It is also worth pointing out what factors are needed to get out of gambling.

[부 록]

1. 도박문제선별검사

(The Korean Version of Canadian Problem Gambling Index : KCPGI)

각 문항들에 대해 귀하가 지난 1년간 도박 (사행성 게임)과 관련하여 경험하신 것을 솔직히 응답해 주시기 바랍니다. 문항의 오른쪽에 있는 4개의 눈금 중 하나에 v표시해 주십시오.

	질문	아 니 다	가 끔 그 렇 다	자 주 그 렇 다	거 의 항 상 그 렇 다
1	귀하는 잃으면 감당할 수 없는 금액을 걸어본 적이 있습니까?	0	1	2	3
2	귀하는 도박에서 이전과 같은 흥분을 느끼기 위해 더 많은 돈으로 도박을 해야 할 필요가 있었던 적이 있습니까?				
3	귀하는 도박으로 잃었던 돈을 만회하기 위해서 다른 날 다시 간 적이 있습니까?				
4	귀하는 도박할 돈을 마련하기 위해서 돈을 빌리거나 물건을 팔아 본 적이 있습니까?				
5	귀하에게 도박과 관련된 문제가 있을지도 모르겠다고 느낀 적이 있습니까?				
6	도박이 귀하에게 스트레스나 불안감을 포함한 건강상의 문제를 일으킨 적이 있습니까?				
7	사실 여부에 상관없이 귀하가 하는 도박에 문제가 있다는 말을 남들로부터 들은 적이 있습니까?				
8	귀하의 도박 행위로 인해 본인이나 가정에 경제적인 문제가 발생한 적이 있습니까?				
9	귀하의 도박하는 방식이나 도박할 때 생기는 일에 대해 죄책감을 느낀 적이 있습니까?				
	총 점				

2. 연구 참여 동의서

연구주제: 제주지역 성인 도박자들의 심리적 경험에 대한 현상학적 연구

연 구 자:

소 속: 제주대학교 교육대학원 상담심리전공 석사과정

안녕하십니까?

소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

본 연구의 목적은 현재 도박을 하고 있는 성인을 대상으로 선생님들과 심층면담을 통해 다양한 심리적 경험을 발견하여 이해하고, 도박으로부터 고통 받고 있는 사람들이 도박 중단을 촉진 할 수 있는 방안을 알고자 하는데 있습니다.

연구의 면담은 2회 이상 60분정도 소요될 것이며 면담내용은 정확한 해석을 위해 녹음할 것입니다. 녹음된 내용은 연구 이외의 목적으로 사용하지 않을 것이며 연구 참여자의 개인적인 정보는 절대 비밀이 보장될 것입니다. 또한 참여자에게 불이익이나 비용부담이 따르지 아니하며 연구 참여 도중이라도 원치 않을 경우 언제든지 답변을 거부할 수 있습니다.

연구 참여를 허락하시면 다음에 기입하여 주십시오.

동의사항

- 본인은 인터뷰동안에 특별한 질문에 대해 거부할 수 있으며 언제든지 연구 참여를 철회할 수 있다.
- 본인은 자의로 동의 하였고 인터뷰에 응할 것과 인터뷰동안 테이프로 녹음되는 것을 허락한다.
- 연구가 끝난 후 녹음테이프는 폐기될 것이며 연구 결과물이 발행되더라도 본인의 이름이 수록되지 않는다.
- 본인은 이 연구에 관한 모든 궁금한 점이나 요구사항이 있을 때는 언제든지 질문하고 답변을 들을 수 있다.

년 월 일

참 여 자: (인)

연 구 자: (인)