

고스톱 및 도박중독증의 실태와 그로 인한 개인 및 가족생활상의 문제, 부부갈등양상*

정민자 · 박초아 · 이미영
가정관리학과

〈요 약〉

본 연구는 고스톱 및 도박중독증의 실태를 파악하고 그로 인해 개인과 가족생활상의 문제, 부부간의 갈등에는 어떤 영향을 미치는가를 알아보았다. 조사대상은 울산시에 거주하는 662명의 기혼자들이었다. 조사도구는 본 연구에 맞는 설문지를 작성하였다. 자료분석은 백분율, 빈도, X검증, 적률상관계수, 일원변량분석, t-테스트를 사용하였다. 본 연구를 통하여 우리는 다음과 같은 결론을 내렸다.

첫째, 대상자의 거의(91.7%)가 고스톱을 해 본 경험이 있었고, 그 중 26.2%가 상습성 내지, 중독성 도박증에 걸려 있다.

둘째, 고스톱 행위와 도박중독성과는 매우 강하게 상관관계가 있다.

셋째, 도박중독성이 높은 집단은 각종 개인 및 가정생활상의 문제가 심각하다.

네째, 비중독성 집단보다 중독성 집단이 부부간의 행위중 언쟁행동, 신체적 공격이 의미있게 증가하고 있다.

Go-stop, Gambling Addict and Living Problems, Marrital Conflict Tactics

Jeoung Min Ja · Park cho a · Lee Mi Young
Dept. of Home management

〈Abstract〉

* 이 연구는 『고스톱 및 중독성 도박의 실태에 관한 조사연구』(한국가정법률상담소 울산지부, 1993)의 자료를 사용한 후속연구임.

The purpose of this study is to investigate go-stop and gambling addict, and find out how gambling addict have an effect on living problems and marital conflict tactics.

For the data, 622 married living in Ulsan were selected. Survey methods were questionnaires. Data analysis strategies were percentile, frequency, X^2 -test, Pearson's R, one-way ANOVA, and t-test.

The results were as follows:

- 1) Almost all of the subjects have done go-stop(91.7%).
- 2) Gambling addicts were 26.2%.
- 3) Go-stop behavior is strongly correlated with gambling addict.
- 4) According to gambling addict, living problems were significantly different.
- 5) According to gambling addict, verbal aggression and physical violence of marital conflict tactics were significantly different.

I. 문제의 제기

도박은 어느 시대, 어느 사회를 막론하고 있어 왔다. 그러나 최근에는 그 양상이 다양화되고 대중 속에 깊숙이 뿌리를 내리면서 고질적인 폐습이 되고 있다. 도박은 이미 도박자 자신의 정신적, 물질적 타락의 범위를 벗어나 도박빚을 갚기 위해 폭력, 살인행위까지 서슴치 않는 등 각종 범죄를 유발시키고 있다는 점에서 심각성을 더해주고 있다.

미국의 경우 80년대 초까지만 해도 도박을 즐기는 사람이 25-45세 백인 남성 자영업자들이 대부분이던 것이 이제는 직업과 남녀노소, 피부색을 가리지 않고 널리 퍼져, 워싱턴 포스트紙는 이를 '90년대의 마약'이라고까지 부르고 있다. 한 연구소가 조사한 결과에 따르면, 알콜 또는 마약중독자의 9% 정도가 상습도박자였고 상습도박자의 42%가 마약중독자로 나타났다. 특히 가진 돈을 다 잃을 때까지 자리를 뜨지 못하는 '중독' 증세를 보이는 사람¹⁾ 미국 전체 인구의 약 4%일 것으로 추산되고 있다. 특히 도박과 관련된 이른바 '사행성 산업'이 번창²⁾하면서 도박중독자가 늘어나자 상담기관을 비롯하여 '단도박모임'이 잇따라 생겨나 이에 맞서고 있다. 이미 88년에 '도박의 천국'이라 불리우는 플로리다주에 비영리 상담기관인 '도박중독위원회'가 설립되었으며, 이때부터 기금을 모아 1991년 7월에는 무료 도박상담전화로 개설했다. 현재 이곳에 도박문제로 상담을 하는 전화가 한달 평균 3백통에 이르고 있다(조선일보, 1992. 12. 17).

전통적으로 도박이 융성한 나라 중의 하나인 영국은 물론 이탈리아, 스페인, 프랑스에서도 최근 도박열풍³⁾이 특히 젊은 층과 여성층을 휩쓸고 있다고 한다(조선일보, 1992. 5. 14).

1) 이러한 도박중독증은 이른바 '영혼의 에이즈'라고 불리울 만큼 정신적 난치병으로 본다.

2) 미국에서 1990년 한 해 동안 도박사업으로 벌어들인 돈이 2천 8백만달러(약 2백 50억원)에 이른다.

3) 영국과 프랑스를 비롯한 유럽공동체의 경우에도 1990년 한 해 동안 주민들이 도박으로 잃은 돈이 총 3천 2백 20억프랑(약 4백 83조원)에 이른다. 이것은 유럽공동체 1년 예산과 맞먹는 액수이다. 최근 영국의 한 경마업자가 프랑스 정부와 장외 경마회사를 공정거래 위반으로 유럽공동체 위원회에 고발, 도박사업권을 둘러싼 국가간 경쟁이 치열해지고 있다.

우리나라도 예외는 아니다. 한국가정법률상담소 울산지부의 상담사건 통계(1993)⁴⁾에 따르면, 재판상 이혼사유 6호를 이유로 이혼을 원하는 구체적 내용 중 남자의 경우는 성격과 생활양식 차이(35.1%)가 가장 많고, 그 다음으로 기타(13.5%), 아내의 도박과 외부증이 각각 8.1%로 나타났다. 여자의 경우는 남편의 주벽이나 알콜중독(19.7%), 성격과 생활양식 차이(18.9%)로 이혼을 원하는 경우가 많았다. 특히 여자의 경우에는 남편의 도박으로 이혼을 원하는 경우가 전체의 12.3%로 높은 비중을 차지하고 있어 도박이 가정파탄의 주된 원인을 제공하고 있음을 알 수 있다.

사실 “도박” 하면 우리나라 사람들에게는 대체로 패가망신하는 악덕이며 불로소득을 노리는 부덕이란 이미지가 강하게 부상(이호광, 1991:342-343)되어 있듯이, 도박이 우리 사회에 끼친 병폐는 이루 말할 수 없을 만큼 많았다.

법적 규제에도 불구하고 계속 기승을 부리고 있는 도박은 고스톱을 비롯하여 포카, 빠짱꼬, 경마 등 내기노름이 가능한 것은 무엇이든 성행하고 있으며, 그 즐기는 층도 직장인과 주부는 물론 10대 청소년에게까지 확산되어 가고 있다. 특히 일명 ‘고스톱’이라 불리는 화투놀이는 명절은 물론이고 초상집 밥상자리를 비롯, 백일잔치나 집들이에서도 빼놓을 수 없는 ‘범국민적 오락’(이호광, 1991:21)으로 인식되고 있다. 건전한 놀이문화나 오락이 아직까지 정착되지 못한 우리 실정에서는 화투 등이 여가를 즐기는 하나의 방편이 되고 있음은 엄연한 현실이다(국제신문, 1992. 2. 18).

단순한 오락이나 심심풀이로 시작한 고스톱도 자주 하다 보면 도박중독증에 빠지기 쉽다. 인간의 마음 한구석에는 도박성이 잠재해 있다고 한다. 도박중독증에 걸린 대부분의 사람들이 처음부터 도박에 깊숙이 빠져드는 것은 아니다. 또한 도박중독자들 중 어느 누구도 자신이 중독되었다는 사실을 깨닫지 못한다. 도박에 중독된 사람은 한번 노름을 시작하면 그 순간부터 가정이나 직장은 물론 해야 할 모든 일을 망각하고 도박에만 몰두하여 본인은 물론 가정이나 이웃 또는 직장까지 정신적, 재정적으로 피해를 주면서도 자제력을 잃고 도박을 한다. 도박에 빠진 사람은 한 사람일지라도 그로 인해 고통을 당하는 사람은 본인뿐만 아니라 배우자와 가족, 친지등 여러 사람이다. 한사람의 도박자로 인해 경제적 파탄은 물론 잦은 외박으로 인한 부부싸움, 지나친 흡연이나 신경과민, 불규칙한 식사와 수면에서 오는 신체적 질환, 도박자금 마련과 스트레스 해소를 위한 험박과 가족구타 등도 일어난다. 이처럼 개인이나 가족, 직장생활에 끼치는 병폐는 말할 것도 없고, 심한 경우 가산을 탕진하고 자살을 기도하거나 도박자금을 마련하기 위해 도둑질, 강도까지 서슴치 않고 있다.

이러한 도박중독증 환자들에게 도박의 유혹으로부터 벗어날 수 있다는 용기와 희망을 심어 주고 건전한 사회인으로서의 정착을 도와주기 위해 발족된 단도박 친목모임(Gamblers Anonymous), 일명 G.A.모임⁵⁾이 점차 활성화되고 있다. ‘익명의 도박꾼들’이라는 이름의 이 치료모임은 1957년 미국에서 시작되었으며, 국내에서는 1984년 미국인 백 바오로 신부에

-
- 4) 한국가정법률상담소 울산지부에서 1992.1.1부터 1992.12.31까지 한해동안 부부간의 이혼(사실혼 해소 포함)문제로 상담해 준 사건(406건) 가운데, 재판상 이혼사유 6호(기타 혼인을 계속하기 어려운 중대한 사유)를 이유로 이혼을 원하는 경우가 남자 37명(43.5%), 여자 122명(38.0%)으로 가장 많았다. 그 다음으로는 남자의 경우 2호 사유(배우자가 악의로 다른 일방을 유기한 때: 가출이나 생활비 미지급)로 28명(32.9%)이고, 여자의 경우는 3호 사유(배우자 또는 그 직계존속으로부터 심히 부당한 대우를 받을 때: 폭언·구타·인격적 모독)로 112명(34.9%)였다.
- 5) 현재 국내의 양성알콜중독자와 음성알콜중독자가 2백만명으로 추산되고 상당한 수가 도박중독증에 걸려 있음에도 불구하고, 당사자가 이를 의식치 못하거나 의식하고 있더라도 은폐하고 있어 막상 이런 친목모임을 찾는 이는 소수에 지나지 않는다.

의해 도입되었다.

국내에서는 아직 도박중독증에 대해 체계적인 연구가 되어 있지 않지만, 도박의 대상이 돈이라는 점과 스트레스를 받기 쉬운 현대인들이 그 해소책으로 도박을 손쉽게 택할 수 있기 때문에 누구나 도박중독증에 노출되어 있는 상태이다. 특히 별다른 놀이문화가 없는 현 상황에서 도박의 대병사가 된 '고스톱'이 사회에 만연되어 있는 상태에도 불구하고 이러한 사회문제를 이해하려는 시도가 거의 없다. 상담을 전문적으로 하고 있는 기관에서도 음주문제나 청소년 문제, 부부문제 등에는 거의 전문적인 지식을 가지고 있지만, 도박으로 인한 가정파탄의 문제에 대해서는 별로 인식이 되어 있지 못한 실정이다.

따라서 본 연구는 도박의 문제를 도박의 여러 종류중 가장 대중화되어 있는 고스톱에 한정시켜, 울산시를 중심으로 고스톱 및 도박중독증의 일반적 실태와 그로 인한 개인 및 가족생활상의 문제점 등을 다각적으로 파악하고자 한다. 특히 고스톱으로 인해 부부간에 어느 정도의 갈등이 발생하고 그 갈등을 어떤 방법으로 표출하는가를 알아보고자 한다. 이를 통해 고스톱이 개인과 가족에게 끼치는 병폐를 해결하기 위한 예방 및 근절책 등을 모색해 보고자 한다.

II. 연구의 배경

1. 도박중독증의 개념

도박중독증은 1980년부터 미국정신의학협회(The American Psychiatric Association: APA)에서 정신질환의 하나로 분류되었다. 도박은 단순한 습관이라기보다는 충동조절과 억제 능력에 장애가 있는 일종의 정신적 질병으로 간주된다. 미국의 단도박 친목의 사복경험과 의학협회에 의하면, 중독성 도박은 정신적 질환 중에서 가장 고질적이며 치료하기 어려운 질병이다.

도박의 중독성 문제는 이에 직접 봉착해 보지 않은 사람은 이해하기가 매우 어려운 정신적 질병이다. 대부분의 사람들은 도박을 중독성이라고까지 말하는 데 거부감을 느낄지도 모른다. 그러나 도박도 마약이나 알콜중독과 마찬가지로 한번 빠지면 헤어날 수 없는 심한 중독증에 걸리게 된다. 알콜중독의 경우에는 술을 마시면 얼굴이 붉어진다거나 손이 떨리는 등 신체적으로 변화가 나타나지만, 도박중독증의 경우에는 겉으로 표출되지 않기 때문에 문제가 더욱 심각해질 수 있다.

미국정신의학협회의 책인 DSM- II -R에는 충동조절장애의 하나인 '병적 도박(Pathological Gambling)'을 사교적 도박이나 반사회적 인격장애와 구별할 수 있는 진단기준이 제시되어 있다. 그 기준은 다음과 같다(이근후, 1989 : 184-185).

<병적 도박의 진단기준>

- A. 환자는 도박하고자 하는 충동을 억누르는 것이 만성적이고, 진행적으로 불가능해진다.
- B. 도박은 가정 및 개인의 생활이나 직업 수행을 위태롭게 하거나, 붕괴 또는 손상시키며, 이는 다음 중 적어도 3개 항목으로 나타난다.
 - ① 도박을 위한 돈을 마련하려고 위조, 사기, 횡령 또는 탈세를 하다가 체포됨.
 - ② 채무 또는 다른 경제상 책무를 이행치 못함.
 - ③ 도박에 의해 가족이나 배우자와의 관계가 붕괴됨.

- ④ 비합법적인 계통(고리대금)으로부터 빚짐.
 - ⑤ 금전손실의 설명 또는 금전을 벌게 된 증거의 제시가 요구되는 경우에 설명이 불가능함.
 - ⑥ 도박활동을 추구하는 나머지 상습적으로 결근하고, 그 때문에 실업함.
 - ⑦ 절망적인 경제상태에서 벗어나기 위해 다른 사람으로부터 빚을 져야함.
- C. 그 도박행위는 '반사회적 인격장애'에 기인하지 않는다.

2. 도박중독증 환자의 개인적 특성

인간의 마음 속에는 내면적으로 혹은 외향적으로 도박성이 잠재해 있다고 한다. 그러나 어떤 이는 오랜 기간동안 거의 날마다 도박을 하더라도 자제력을 행사할 수 있는 데, 어떤 이는 얼마 되지 않은 기간이지만 자제력을 행사하지 못하고 도박에 깊이 빠져드는 것을 볼 수 있다.

여기에는 개인의 성장배경이 크게 작용한다. 도박중독증 환자들의 자라온 성장환경을 분석해 보면 몇가지 특징들을 갖고 있음을 알 수 있다. 미국정신의학회(DSM- II -R)에 는 개인에게 있어서 충동적 도박 가능성이 높은 몇가지 요인들이 제시되어 있다. 일반적으로 열다섯살 이전에 부모가 돌아가시거나 별거, 이혼, 혹은 부모에게 버림받은 경우가 많다. 특히 남자의 경우는 80% 이상이 어려서부터 외로움이나 아버지에 대한 분노와 공포를 갖고 있었다. 여자의 경우는 어머니에게서 배척받거나 어릴 때 남자로부터 성적 학대를 받은 경험이 있다고 한다(중앙일보, 1992. 5. 20). 이처럼 부모의 훈육이 없었거나 일관성 없는 훈육, 혹은 잔인할 정도로 엄격했던 가정에서 성장한 사람들이 도박에 쉽게 빠지는 경향이 있다고 할 수 있다. 사춘기 때부터 도박 구경을 자주 하거나 도박 심부름을 많이 하면서 자란 경우, 혹은 도박할 기회를 갖 본 경우에도 도박중독증에 빠질 가능성이 많다. 가족이 물질이나 경제적인 것에 가치를 높이 두거나, 돈관리를 규모있게 하지 못하는 경우도 마찬가지이다.

한 심리학자의 분석에 따르면, 상습적인 도박자의 성격은 대체로 극히 정열적이며, 경쟁적, 공격적, 지능적이다. 또 무엇이나 열중하는 강인한 성격이면서 외향적이기도 하다. 항상 불만해 하고 성미가 급하며, 필요하면 거짓말도 곧 잘하며, 때로는 무자비한 행동도 서슴치 않는다. 또한 과시적이며 주의의 폭이 좁고 지나치게 활동적이다. 이들은 사랑에 굶주려 있기 때문에 그 결과 사랑의 욕구를 극단적으로 억압하고, 의식적으로 거부하는 경향으로 나타난다.

J.Moravec 박사는 중독성 도박자들의 성격에 관한 검사를 통해 그들의 성격적 특성을 다음과 같이 제시하였다(이호광, 1991 : 488-489).

- ① 중독성 도박자들은 현재의 자신에 대한 죄의식, 과거에 대한 후회, 미래에 대한 과대방상으로 혼란에 빠져있다.
- ② 타인에게 의존적이며 자신의 약점을 인정하지 않는다.
- ③ 인간의 본성은 근본적으로 의지에 약한 것이라고 단정하여 도박에 빠진 자신의 약한 의지를 당연시 혹은 합리화시킨다.
- ④ 타인의 조언을 받아들이지 않는다. 그들은 자신들이 생각한대로 행동한다.
- ⑤ 배우자, 가족, 친구들에게 매우 비평적이다.
- ⑥ "돈은 쓰는 것, 저축할 필요가 없다"라는 사고로 저축성이 없다.
- ⑦ 큰돈을 딴 날의 일화들을 생생하게 기억하고 있다.
- ⑧ 타인으로부터 사랑받지 못한다는 점에 대해 두려움을 갖고 있다. 이러한 두려움은 강박

적이고 탐욕스러운 욕구로 변형되어간다.

3. 도박중독증 환자의 가족특성

중독성 도박자는 만성적으로 계속 되풀이하여 도박에 집착하며 도박하고픈 강렬한 충동이 있다. 이런 병적 도박은 스트레스를 받는 기간에 증가하며, 도박한 결과로 일어나는 문제들이 다시 스트레스가 되어 더 도박에 집착하게 된다. 결국 도박을 하기 위해 직장일이나 가사를 제대로 하지 못하여 일자리를 놓치거나 가정생활이 엉망이 되고 가족관계가 깨지게 된다.

이러한 도박의 가장 큰 피해자는 도박자 자신과 가정이다. 상습도박자가 있는 대부분의 가정에서는 정상적인 생활이 이루어지지 않는다. 경제적 파탄은 물론 잦은 부부싸움에 자녀들의 정서는 불안해지고, 심하면 자폐증 등의 병으로 정신병원 신세까지 지게 된다.

도박으로 인해 가정파탄이 된 최근의 한 사례를 제시하면 다음과 같다(동아일보, 1991. 12.6).

대법원 특별 2부는 1991년 12월 5일 방모씨가 부인 곽모씨를 상대로 낸 이혼청구소송 상고심에서 「지나치게 잦은 고스톱으로 가사를 소홀히 했다면 이혼사유가 된다」며 이혼청구를 받아들인 원심을 확정했다. 재판부는 판결문에서 「부인인 곽씨가 한달에 20일 정도씩 외박을 하면서 고스톱을 쳐 가사를 제대로 돌보지 않은 것은 민법상 '기타 혼인을 계속하기 어려운 중대한 사유'에 해당한다고 밝혔다. 남편 방씨는 부인 곽씨가 거의 매일 집을 비우고 외박까지 하면서 고스톱판을 벌여 빛을 지고 자녀들을 돌보지 않는 등 집안일을 소홀히 하자, 더 이상 혼인을 계속할 수 없다며 소송을 냈었다.

「당신의 도박, 8명을 망칩니다」라는 단도박모임의 구호는 바로 한사람의 도박이 자신과 친구, 배우자와 자녀, 형제와 자녀, 고용주와 직장동료에게 심각한 피해를 안겨 준다는 경고이다. 도박중독증을 치유하려는 사람들의 모임인 단도박 모임에는 요즘은 젊은 직장인의 회원 가입신청이 부쩍 늘고 있다. 이들은 한결같이 도박으로 인한 가정파탄이나 직장포기 등의 경험을 털어 놓는다.

'단도박모임'⁶⁾ 관계자에 따르면, 지난 84년 출발 당시 20여명이었던 회원이 최근 8백여명으로 늘었다며 도박은 결국 패가망신에 이른다고 경고했다. 이처럼 도박이 가족전체에 심각한 피해를 끼친다는 점을 고려하여 '단도박 모임'과 함께 '가족모임', '자녀모임'도 이루어지고 있다.

가족모임을 갖는 이유는 도박문제 때문에 고통받는 가족들이 서로 유대를 갖고 격려와 도움을 주기 위해서이다. 특히 도박자들의 도박성을 치료하는 데는 식구들의 도움이 절대적으로 필요할 뿐만 아니라 간혹 상습도박자의 배우자나 식구들은 자기도 모르는 사이에 도박자의 도박성을 유발시키는 경우가 있으므로, 그들 자신도 '치유'를 받아야 할 필요가 있기 때문이다.

자녀모임에 나오는 중독성 도박자의 자녀들은 가정문제 때문에 정신적으로 혼란되어 있거나 좌절상태에 있다. 자녀모임에서는 이러한 상태에 있는 자녀들에게 도박자인 부모와 살아가는 방법과 자기 스스로 마음의 평화를 얻는 방법도 가르쳐 준다.

6) '단도박 모임'은 현재 서울 왕십리, 봉천동, 사당동, 창동 등 4군데와 광주, 대구에 각각 1개씩의 단도박회 모임방이 있다.

III. 연구모형 및 연구문제

1. 연구모형의 구성

본 연구에서는 고스톱의 일반적 실태를 파악함과 동시에 도박중독증과 개인 및 가족생활문제, 부부갈등 양상간의 관련성을 검증하기 위해 다음과 같은 연구모형을 구성하였다(그림 1).

연구모형을 구성하는 데 있어서 고스톱 및 도박중독증에 관한 이론적 틀이나 선행연구가 없어 주로 '단도박모임' 회원들의 실제 사례와 가정법률상담소의 상담사례, 신문기사의 내용들을 근거로 하여 고스톱으로 인한 개인 및 가족생활상의 문제의 구체적인 내용항목을 결정하였다.

중독성 도박'과 관련이 있을 것으로 기대되는 '고스톱 행위'의 구체적인 내용은 고스톱을 즐기는 회수, 평균시간, 함께 치는 대상, 시작 계기, 판돈의 액수, 관돈의 액수, 고스톱 후 탄 돈의 처리방법, 고스톱을 치고 난 후의 느낌 등이다.

2. 연구문제

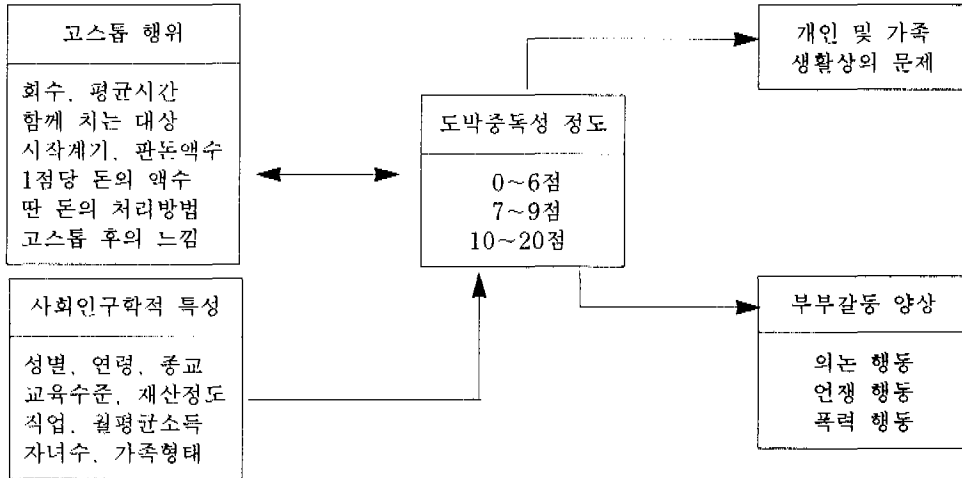
위와 같은 연구모형에 따라 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

<연구문제 1> 고스톱의 일반적 실태는 어떠한가?

<연구문제 2> 사회인구학적 특성에 따른 도박중독성 정도는 어떠한가?

<연구문제 3> 고스톱 행위와 도박중독성 정도는 어떠한 관련이 있는가?

<연구문제 4> 도박중독성 정도에 따라 개인 및 가족생활상의 문제에 어떠한 차이가 있는가?



<그림 1> 연구모형의 구성

7) 우리나라 법률에서는 도박죄에 관해 규정하고 있다. 형법 제 264조에 의하면, '① 재물로서 도박한 자는 1백만원 이하의 벌금, 또는 과료에 처한다. 단, 일시 오락정도에 불과할 때는 예외로 한다. ② 상습으로 전항의 죄를 범한 자는 3년 이하의 징역 또는 2백만원 이하의 벌금에 처한다'라고 되어 있다. 여기에서 '도박'과 '오락'의 한계를 정함에 있어서 대법원(1959)은 '도박죄에 있어서 위법성의 한계는 도박의 시간과 장소, 도박자의 사회적 지위 및 재산정도, 재물의 근소성, 그 밖에 도박에 이르게 된 경위 등 모든 사정을 참작하여 구체적으로 판단'하여야 할 것이라는 판례를 남긴 바 있다.

〈연구문제 5〉 도박중독성 정도에 따라 부부갈등 양상에 어떠한 차이가 있는가?

IV. 연구방법

1. 조사대상 및 자료수집

본 연구는 고스톱 및 도박중독증의 실태와 그로 인한 개인 및 가족생활상의 문제와 부부갈등 양상과의 관련성을 파악하기 위해 울산시에 거주하는 20세 이상의 기혼남녀를 조사대상으로 선정하였다.

조사대상자의 일반적 특성은 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉 조사대상자의 일반적 특성

구 분		응답자(%)	구 분		응답자(%)
성 별	남	355 (57.1)	연 령 별	20대	48 (7.7)
	여	267 (42.9)		30대	236 (37.9)
자 녀 수	전 체	622(100.0)		40대	234 (37.6)
	0	21 (3.5)		50대	88 (14.1)
	1	111 (18.3)		60대 이상	16 (2.6)
	2	312 (51.5)		전 체	622(100.0)
	3	117 (19.3)	국 줄	14 (2.3)	
	4	34 (5.6)	중 줄	78 (12.7)	
가 족 형 태	5	8 (1.3)	고 줄	337 (54.7)	
	6	3 (0.5)	대줄이상	187 (30.4)	
	전 체	606(100.0)	전 체	616(100.0)	
	부부	44 (7.2)	기독교	71 (11.7)	
	부부+자녀	492 (80.4)	천주교	59 (9.7)	
	시부모와 동거	55 (9.0)	불 교	300 (49.5)	
월 평 균 소 득 액	친정부모와 동거	9 (1.5)	없 음	168 (27.7)	
	기타(독신·이혼·별거)	12 (2.0)	기 타	8 (1.3)	
	전 체	612(100.0)	전 체	606(100.0)	
	50만원 이하	19 (3.5)	재 산 정 도	천만원 이하	39 (8.6)
	51~80만원	85 (15.5)		2천만원~5천만원	108 (23.9)
	81~110만원	203 (37.0)		6천만원~1억원	159 (35.3)
111~150만원	113 (20.6)	1억천만원~2억원		69 (15.3)	
151~200만원	88 (16.0)	2억천만원~5억원		53 (11.8)	
201만원 이상	41 (7.5)	5억원 이상		23 (5.1)	
전 체	549(100.0)	전 체	451(100.0)		
본 인 의 직 업	전문·관리직	69 (13.5)	배 우 자 의 직 업	전문·관리직	55 (11.2)
	사무직	105 (20.5)		사무직	63 (12.9)
	판매·서비스직	137(26.7)		판매·서비스직	85 (17.4)
	생산직	25 (4.9)		생산직	14 (2.9)
	주부	147 (28.7)		주부	252(51.5)
	학생	3 (0.6)		학생	
무직	27 (5.3)	무직	20 (4.1)		
전 체	513(100.0)	전 체	489(100.0)		

기혼자 622명중 남자가 355명(57.1%), 여자 267명(42.9%)이었다. 연령별로는 30대(37.9%)와 40대(37.6%)가 가장 많았으며, 그 다음은 50대(14.1%)로 나타났다. 교육수준별로는 고졸이 54.7%로 절반 이상을 차지하였으며, 대졸이상은 30.4%였다. 종교에 있어서는 불교(49.5%)가 가장 많았고, 종교가 없는 사람은 27.7%였다. 본인의 직업으로는 주부(28.7%), 판매·서비스직(26.7%), 사무직(20.5%) 등이 많았다. 배우자의 직업은 주부(51.5%), 판매·서비스직(17.4%), 사무직(12.9%), 전문·관리직(11.2%) 등이 많았다. 응답자의 절반 가량이 2명(51.5%)의 자녀를 두었으며, 그 다음이 3명(19.3%), 1명(18.3%) 순으로 나타났다. 가족형태에 있어서는 부부와 자녀로 이루어진 핵가족 형태(80.4%)가 거의 대부분을 차지했으며, 시부모와 동거하는 가족이 9.0%, 부부만으로 이루어진 가족은 7.2%였다. 월평균소득은 81-110만원이 37.0%, 111-150만원이 20.6%로 비교적 정상적인 분포를 보였다. 재산정도에 있어서는 6천만원-1억원(35.3%)이 가장 많았으며, 그 다음이 2천만원-5천만원(23.9%), 1억천만-2억원(15.3%)으로 나타났다.

자료수집은 조사원들의 개별방문을 통해 1,000부의 질문지를 나누어 주고 질문지 작성방법을 인지시켜 작성케 한 뒤 회수하는 방법을 취했으며, 회수한 질문지 중 제대로 작성되지 않은 자료와 미혼자의 질문지를 제외한 622부를 최종 분석자료로 사용하였다. 조사기간은 1993년 1월 5일~1993년 2월 5일까지였다.

2. 측정도구

측정도구는 질문지이며, 질문의 내용은 조사대상자의 일반적 특성을 묻는 문항, 고스톱에 관련된 일반적인 사항을 묻는 문항, 도박 중독성 정도를 측정하는 자기진단척도, 고스톱으로 인한 개인 및 가족생활상의 문제점에 관한 문항, 그리고 부부갈등척도 등으로 구성되어 있다.

(1) 고스톱에 관련된 일반적인 사항

고스톱에 관련된 일반적 실태를 파악하기 위한 내용은 주로 한국개발조사연구소(1990)와 한국응용통계연구소(1989)의 조사자료를 참고하였으며, 여기에 연구자가 본연구내용에 맞는 문항들을 포함시켰다. 구체적으로 도박의 종류, 고스톱을 해 본 경험, 고스톱을 치는 장소·때·이유·즐거는 회수·평균시간·함께 치는 대상·시작계기·처음 알게 된 시기·1점당 돈의 액수·판본의 액수·고스톱 후 만 돈의 처리방법·고스톱 후의 느낌·고스톱에 대한 견해·배우자 및 자녀의 고스톱 행위에 대한 견해·부모의 고스톱 행위에 대한 자녀의 태도, 고스톱을 끊으려는 노력을 했는지의 여부와 노력방법, 그리고 고스톱 이외의 여가방법 등이다.

(2) 도박중독증 진단척도

응답자들의 도박 중독성 정도를 파악하기 위해 단도박모임(G.A.)에서 의학적인 근거들을 토대로 만든 자기진단척도를 사용하였다. 아래에 제시되어 있는 총 20개 문항 중에서 7개 문항 이상에 '예'라고 대답하면 '상습도박자'로, 10개 문항 이상에 '예'라고 대답하면 '중독성 도박환자'로 분류된다. 여기서 '예'라는 응답에 1점을, '아니오'라는 응답에 0점을 주어 20개 항목의 점수를 합산하였다. 합산한 점수가 0-6점이면 비중독자 집단, 7-9점이면 상습성 도박자 집단, 10-20점이면 중독성 도박자 집단으로 분류하였다. 본 연구에서 신뢰도를 측정

8) 한국가정법률상담소의 의뢰로 실시한 '고스톱 및 중독성 도박의 실태에 관한 조사연구'(1993)에서는 20세 이상의 미혼자를 포함하여 총 804명을 대상으로 하였다.

한 결과 Cronbach $\alpha = .86$ 으로 높게 나타났다.

(3) 부부갈등척도

고스톱으로 인한 가족생활상의 문제점 중에서 특히 부부간의 갈등표출 방법을 파악하기 위해 Straus(1979)의 갈등척략척도(Conflict Tactics Scale)를 사용하였다. 이 척도는 부부간에 갈등이 생겼을 때 표출하는 행동에 대해 묻는 18개 문항으로 구성되어 있다. 구체적으로는 의논행동을 나타내는 3문항, 언쟁행동 7문항, 폭력행동 8문항 등 3개의 하위영역으로 분류된다. 의논행동이란 토론 및 합리적 사고, 제3자에 대한 도움 요청 등 긍정적인 방법으로 갈등을 해결하는 것이다. 언쟁행동은 모욕, 협박, 적대감 표현 등으로 상대방에게 고통을 주는 것을 의미한다. 폭력행동은 갈등해결을 위해 상대방에게 신체적인 힘을 사용하여 상해를 입히는 것을 말한다. 각 문항은 5점 Likert척도로 전혀 없음 1점, 일년에 1-2번 이상 2점, 한달에 1-2번 이상 3점, 일주일에 1-2번 이상 4점, 거의 매일에 5점을 주었다. CTS의 신뢰도를 측정한 결과 Cronbach $\alpha = .86$ 으로 높게 나타났다.

3. 분석방법

조사대상자의 일반적 특성과 고스톱에 관련된 사항을 분석하기 위해 빈도와 백분율을 사용하였다. 도박 중독성 정도, 고스톱 행위와 도박중독성 정도와의 관련성 등은 교차분석과 X^2 검증을 하였다. 도박중독성 정도와 개인 및 가족생활상의 문제점, 부부갈등 양상간의 관련성은 Pearson의 적률상관계수와 F검증을 통해 분석하였다.

이상의 통계처리는 SPSS PC 프로그램을 이용하였다.

V. 결과 및 논의

1. 고스톱의 일반적 실태

(1) 도박의 종류

건전한 놀이 문화나 오락이 아직까지 정착되지 못한 현 실정에서 최근 들어 내기노름등 도박이 성행하고 있다. 미국의 경우만 보더라도 갖가지 스포츠는 물론 심지어 개똥기 시험부터 대통령 선거에까지도 돈을 걸고 내기를 한다고 한다. 우리나라에서도 노름의 규모와 종류가 상당히 다양해졌다. 이른바 '고스톱'을 비롯해서 도리짓고맹, 포카게임, 마작 등이 일반화된 지는 상당히 오래되었다. 최근 들어서는 골프등 스포츠와 친선게임에도 내기를 걸고 있으며, 일본 폭력조직 사이에서 유행하는 '아도사키'라는 도박까지 침투해 있는 실정이다.

본 조사에서는 고스톱과 관련된 내용을 파악하기에 앞서 먼저 '여러가지 도박의 종류중 단 순히 알고 있는 도박과 실제로 해 본 적이 있는 도박에는 어떤 것이 있는지'를 알아보았다. 그 결과는 <표 1-1>과 같다.

9) 『고스톱 및 중독성 도박의 실태에 관한 조사연구』(1993)에서 미혼자를 포함하여 분석한 결과에 의하면, 고스톱(90.5%), 민화투(78.2%), 육백(52.3%)에 이어 포카(32.1%)순으로 나타났다. 대개 포카는 20대의 젊은 층에서 많이 하기 때문에 이러한 차이가 나타난 것으로 보인다.

〈표 1-1〉 도박의 종류

빈도(%)

종 류	알고 있는 것	실제 해본 것	종 류	알고 있는 것	실제 해본 것
고 스톱	573 (93.8)	558 (90.7)	월 납 뽕	75 (12.1)	47 (7.6)
민 화 투	549 (88.7)	473 (77.0)	아 도사 키	98 (15.9)	51 (8.3)
육 백	429 (69.3)	352 (57.1)	마 작	82 (13.2)	27 (4.4)
포 카	237 (38.3)	168 (27.2)	경 마	63 (10.2)	12 (1.9)
도리짓고맹	264 (42.7)	195 (31.6)	마 이 티	17 (2.7)	13 (2.1)
섯 다	256 (41.4)	204 (33.1)	컴퓨터도박	39 (6.3)	15 (2.4)
빠 쟁 꼬	160 (25.8)	96 (15.6)	골 패	23 (3.7)	7 (1.1)
전자오락도박	106 (17.2)	54 (8.8)	기 타	16 (2.6)	14 (2.3)

도박의 여러 종류 중에서 가장 많이 알고 있는 것은 역시 고스톱(93.8%)이었으며, 그 다음이 민화투(88.7%), 육백(69.3%), 도리짓고맹(42.7%), 섯다(41.4%), 포카(38.3%) 등으로 나타났다. 실제 해 본 적이 있는 도박은 고스톱(90.7%), 민화투(77.0%), 육백(57.1%), 섯다(33.1%), 도리짓고맹(31.6%), 포카(27.2%)¹⁰⁾ 등이었다. 최근 사회적으로 크게 문제가 되고 있는 빠쟁꼬(15.6%)나 아도사키(8.3%) 등을 해 본 적이 있다는 응답도 비교적 많았으며, 경마(1.9%)라고 응답한 경우는 적었다.

위의 결과에서 보듯이 도박의 종류에 대해 단순히 알고 있는 것보다 실제 해 본 경험율이 낮기는 하지만, 대부분 쉽게 접할 수 있는 고스톱이나 민화투 이외에 많은 내기 도박이 그 관돈의 규모가 크고 전문도박단과 관련될 가능성이 높기 때문에 많은 주의가 필요하다.

(2) 고스톱을 해 본 경험

‘고스톱을 해 본 경험이 있는가’에 대해 조사한 결과(표 1-2), 전체 응답자 611명중 91.7%가 경험이 있다고 응답했다. 고스톱을 해 본 경험이 없거나 칠 줄 모른다는 사람은 8.3%에 불과했다. 이러한 결과로 고스톱이 우리 사회에 얼마나 널리 퍼져 있는가를 짐작할 수 있다. 한국응용통계연구소에서 실시한 조사(1989)¹¹⁾에서는 87.1%가 고스톱 경험이 있는 것으로 나타났으며, 한국갤럽조사연구소에서 실시한 전국조사(1990)¹²⁾에서는 고스톱을 칠 줄 모른다는 경우가 31.0%로 나타났다. 본 조사에서 고스톱 경험자의 비율이 높게 나타난 것은 곧 고스톱 인구가 점차 확산되고 있음을 보여준다. 또한 울산시의 지역적 특성으로 보아 급격한 산업화와 도시화에 걸맞는 문화공간이 부족하여 고스톱이 일반인들의 오락문화를 지배하고 있는 것으로 짐작된다.

(3) 고스톱 치는 장소

최근 노름의 종류와 규모뿐만 아니라 노름을 하는 장소까지도 다양해졌다. 가정집은 물론 직장 사무실, 관광지, 수영장, 목욕탕, 심지어 전문도박군들이 상습적으로 모이는 일명 ‘하우스’는 서울 시내에만도 수백 군데인 것으로 알려지고 있다. 또한 대중음식점에서는 식사가 끝

10) MBC-TV 교양제작국의 의뢰로, 1989년 2월에 서울시의 10대 이상 남녀 1470명을 대상으로 고스톱에 대한 설문조사를 하였다.

11) 1989년 8월에 우리나라 전국(제주도 제외)의 18세 이상 남녀 1500명을 대상으로 ‘한국인의 추석명절 보내기’ 여론조사를 하였다.

나면 화투짝을 내놓는 것이 정해진 코스로 되어 있으며, 승용차안에서도 비상용으로 준비되어 있다고 한다.

본 조사에서 '주로 어느 장소에서 고스톱을 치는지'에 대해 알아 본 결과(표 1-2), 주로 친구나 친지집(74.5%), 자기집(54.4%), 바다나 산등 야외(23.4%) 등을 이용하는 것으로 나타났다. 음식점(17.9%)이나 사무실(14.1%)을 이용한다는 응답도 비교적 많았으며, 숙박 및 유흥업소를 이용하는 경우도 8.4%나 되었다. 장소를 가리지 않고 친다는 응답은 6.1%였다.

대개 자기집이나 친구집에서 고스톱을 치는 경우에는 심심풀이나 친목을 목적으로 한다고 생각할 수 있지만, 숙박업소나 유흥업소를 이용하는 경우¹²⁾는 상습적인 도박일 가능성이 많다.

(4) 고스톱 치는 때

고스톱 치는 장소와 아울러 그 시기도 특별히 정해지지 않는 경우가 많아졌다. 일년에 몇 번 있는 명절때나 잔칫날, 상가집에 갔을 때에는 당연히 정해진 순서로 고스톱을 치곤 하지만, 최근에는 아예 고스톱을 치기 위해서 일부러 모임을 갖는 경우가 늘어나고 있음이 본 조사 결과에서 나타났다(표 1-2참조).

주로 명절때(73.4%)나 계모임(43.7%), 경조사때(43.3%), 기타 야유회나 친목단체 모임(27.5%), 휴가나 바캉스때(22.4%) 고스톱을 친다는 응답이 많았다. 특히 고스톱을 치기 위해 일부러 모이거나(11.1%), 틈만 나면 친다(10.0%)는 응답도 상당수에 이르고 있으며, 이는 상습적인 도박일 가능성이 많다.

한국응용통계연구소(1989)의 조사에서는 전체 응답자의 74.0%가 각종 모임이 있을 때, 7.9%는 일부러 모인다, 18.1%는 틈만 나면 치는 것으로 나타났다.

이러한 결과를 통해 볼 때, 비록 대부분의 사람들이 각종 모임이 있을 때 여흥으로서 고스톱을 친다고는 하지만, 많은 적든 돈을 걸고 치는 이상 여흥이 도박으로 변질될 위험성은 항상 존재한다고 볼 수 있다.

(5) 고스톱을 치는 이유

'고스톱을 즐기는 이유가 무엇인지'에 대해 조사한 결과(표 1-2), 심심풀이나 시간보내기 위해(56.7%), 달리 할 만한 놀이가 없어서(48.6%), 모임의 분위기를 맞추려고(47.2%), 재미있어서(44.3%)라는 응답이 많았다. 돈을 따기 위해서(6.8%)나 습관적으로(6.5%), 본전 생각이 나서(4.8%) 친다는 문제성있는 응답도 있었다. 이는 한국응용통계연구소(1989)의 조사결과와 유사하다.

고스톱을 하는 이유가 본 조사 결과에서처럼 단순한 재미나 심심풀이로 하는 것에서 그친다면 큰 문제는 없다. 그러나 도박에 깊이 몰두하고 있는 사람들도 자신이 중독중 환자라는 생각을 못하고 여전히 심심풀이나 시간 보내기 위해 한다는 구실을 낸다. 또한 오락으로 또는 본전만 찾고 그만 둔다거나, 잃은 돈 좀 더 잃는다고 망할 건 아니라고 둘러대거나, 오늘은 낫발이 오르니까 딱 한번만 더 하고 그만두겠다는 등의 이유로 계속 도박에 빠져들곤 한다. 따라서 어떠한 그럴듯한 이유도 고스톱을 정당화시킬 수 없음을 인식해야 한다.

(6) 고스톱을 즐기는 회수

성인 남녀 대부분이 단지 고스톱을 할 줄 안다는 사실만으로 고스톱이 갖는 병폐를 단정지

12) 대법원 판례에 따르면, 도박의 적발장소가 오락장소로 인정되기 어려운 여관일 경우에는 상습도박으로 간주할 수 있다.

을 수는 없을 것이다. 그러나 심심풀이나 단순한 오락으로 한두 번 시작한 고스톱에 자신도 모르게 중독된다는 점을 간과해서는 안 된다.

‘평소에 고스톱을 어느 정도 즐기고 있는지’에 대해 알아본 결과(표 1-2), 전체 응답자 607명중 일년에 몇 번 친다는 응답이 37.6%로 가장 많았다. 한달에 1-2번 한다 31.0%, 일주일에 1-2번 하는 경우가 16.6%로 나타났다. 거의 매일 고스톱을 친다는 응답(4.8%)까지 합한다면 고스톱을 자주 하는 사람이 상당히 많음을 알 수 있다. 이러한 결과는 한국응용통계연구소(1989)의 조사결과인 18.8%보다 훨씬 높다. 한국궤럼조사연구소에서 직장인들을 대상으로 조사(1992)¹³⁾한 결과에서는 최소한 한달에 한 번 이상 고스톱을 친다는 사람이 전체의 3분의 1이상(38.5%)을 차지했다.

(7) 고스톱 치는 평균시간

‘고스톱을 치면 평균 몇 시간씩 치는가’에 대해 조사한 결과가 <표 1-2>에 나타나 있다. 전체 응답자 559명 중 3-4시간이 46.0%, 1-2시간이 35.1%였다. 평균 5-6시간이라고 응답한 사람도 14.3%나 되었으며, 밤새워 친다는 경우는 4.7%였다.

(8) 고스톱을 함께 치는 대상

고스톱을 단순한 오락수단이나 친목도모로 생각하는 경우 함께 치는 대상자는 주로 가족이나 친구, 친척일 가능성이 많다. 그러나 상승적인 도박이 되는 경우 전문적인 고정멤버가 따로 있을 것이라고 생각된다.

‘고스톱을 주로 누구와 함께 치는지’에 대한 조사결과가 <표 1-2>에 제시되어 있다. 전체 응답자 565명 중 절반 이상이 친구나 친지(54.3%)라고 응답하였으며, 그 다음이 가족이나 친척(24.4%), 직장동료나 상사(15.9%) 등으로 나타났다. 고정멤버라고 응답한 경우는 5.3%였다.

(9) 고스톱을 시작하게 된 계기

‘사람들이 일반적으로 어떤 계기로 고스톱을 시작하게 되는지’를 조사한 결과(표 1-2), 전체 응답자 571명 중 모임에서 심심풀이로(39.8%), 친구나 친지의 권유로(21.7%), 우연히 순서가 돌아와서(17.9%), 호기심으로(14.7%) 등으로 나타났다. 업무및 사교목적으로 시작하게 되었다는 응답은 6.0%였다.

(10) 고스톱을 처음 알게 된 시기

최근 들어 고스톱을 비롯한 각종 도박이나 내기노름이 주부나 대학생, 심지어는 국민학교 5-6학년들 사이에까지 번지고 있어 심각한 사회문제가 되고 있다.

본 조사에서 ‘고스톱을 처음 알게 된 시기’를 알아 본 결과(표 1-2), 주로 20대(40.3%)와 30대(35.6%)에 처음 알게 되었음을 알 수 있다. 특히 30대 이전에 알게 된 사람이 전체 응답자의 84.6%로 나타났다. 이는 고스톱의 연령층이 상당히 낮다는 것을 시사해 준다.

(11) 1점당 돈의 액수

흔히 고스톱이 단순한 오락이나 도박이나를 판가름하는 기준을 점당 돈의 액수나 판돈의 크

13) 1992년에 150개 대기업 사원 416명을 대상으로 『직장인들이 즐기는 여가-오락수단』을 조사하였다.

기로 정하게 된다. 전문도박단들은 1점에 십만원 이상인 경우가 많으며, 흔히들 하는 고스톱에서는 1점에 천원 이상인 경우 고액에 속한다고 할 수 있다.

본 조사에서 나타난 '1점당 돈의 액수'는 백원이 61.7%로 대다수를 차지하였으며, 그 다음이 1점에 천원(21.9%), 십원(10.4%)으로 나타났다(표 1-2참조). 한국응용통계연구소(1989)의 조사에서는 백원이 50.8%였으며, 돈을 걸지 않고 치는 경우가 13.8%나 되었다. 본 조사에서는 돈을 걸지 않는 경우는 5.3%에 불과하였다.

(12) 판돈의 액수

1점당 정한 돈의 액수와 함께 오락과 도박의 한계를 정할 때 중요하게 고려되는 판돈의 액수에 대해 조사한 결과가 <표 1-2>에 제시되어 있다.

조사결과를 보면, 만원 미만인 경우가 40.6%, 1만-5만원 미만이 39.1%로 나타났다. 판돈의 액수가 5만원 이상인 경우도 20.3%나 되었다.

(13) 고스톱 후 떠난 돈의 처리방법¹⁴⁾

고스톱을 하고 난 후에는 반드시 돈을 잃은 사람과 떠난 사람이 있게 마련이다. '고스톱후 떠난 돈을 어떻게 처리하는지'를 알아 본 결과(표 1-2), 떠난 사람이 한 톱 내는 경우가 44.8%, 떠난 사람이 갖는다 26.3%, 다시 돌려준다 24.5%로 나타났다. 이 중에서 떠난 사람이 한 톱 내거나 다시 돌려주는 경우는 고스톱을 단순히 오락이나 심심풀이로 한다고 볼 수 있겠지만, 떠난 사람이 가져가는 경우는 친목삼아 하기보다는 상습적인 도박일 가능성이 많다.

(14) 고스톱을 치고 난 후의 느낌

'고스톱을 치고 난 후 어떻게 느끼는지'에 대해 조사한 결과(표 1-3), 잘 놀았다는 생각이 33.0%이며, 시간과 돈이 아깝거나 피곤하고 별다른 생각이 없다는 부정적인 생각이 63.9%로서 대부분 좋지 않은 느낌을 갖는 것으로 나타났다. 계속 치고 싶다는 경우는 3.2%였다. 이러한 결과는 한국응용통계연구소(1980)의 연구결과와 거의 일치한다. 경조사때 모여 고스톱을 치다 보면 화기애애한 분위기에서 끝나기도 하지만, 예상했던 시간보다 오래 지속하거나 돈을 잃기라도 하면 기분이 언짢아지기도 한다. 특히 상습도박이나 중독성 도박의 경우에는 계속 치고 싶어하거나 오랜시간 지속한 결과 피곤함을 더 느낄 것으로 예상된다.

(15) 고스톱에 대한 견해

'일반적으로 고스톱을 어떻게 생각하고 있는지'에 대해 조사한 결과가 <표 1-3>에 제시되어 있다. 대체로 긍정적인 견해와 부정적인 견해를 함께 갖고 있음을 알 수 있다. 시간과 정력을 낭비시킨다(40.4%), 친목도모에 도움이 된다(38.8%), 백해무익하다(37.1%), 없어져야 한다(33.5%), 스트레스 해소에 도움이 된다(31.0%)등 고스톱이 갖는 폐해를 알고 있으면서도 스트레스 해소나 친목도모, 사교상 유용한 다른 놀이가 없기 때문에 무조건 배척할 수도 없는 입장에 있는 것으로 보인다. 이는 곧 바람직하지는 않지만 어쩔수 없다는 부정적 긍정론을 의미하며, 고스톱이 지나는 재미와 편리성(?)에 견줄만한 대체오락이 없는 현실정에 대한 체념적 견해를 반영한다고 할 수 있다(이호광, 1991). 그러나 아직도 도박으로 인해 직접적이고 심각한 피해를 당해보지 못한 많은 사람들이 도박의 심각성에 대해 이해하지 못하고 단지 다

14) 대법원은 1974년 3월 12일 '객지생활을 하는 동료를 위로하기 위해 돈 5백원씩을 내어 술내기 마작을 한 것은 일시적인 오락이라고 할 수 있다'라고 판시했다.

〈표 1-2〉 고스톱의 일반적 실태 (1)

내 용	구 분	응답자(%)	내 용	구 분	응답자(%)
경험유무	있다	560(91.7)	즐거는 수	거의 매일	29(4.8)
	없다	24(3.9)		일주일에 1~2번	101(16.6)
	칠 줄 모른다	27(4.4)		한달에 1~2번	188(31.0)
계		611(100.0)		일년에 몇번	228(37.6)
				전혀 안한다	61(10.1)
치는 장소	자기집	322(54.4)	계		607(100.0)
	친구나 친지집	442(74.5)		평균시간	1~2시간
	숙박업소(여관, 호텔 등)	37(6.2)	3~4시간		257(46.0)
	음식점	106(17.9)	5~6시간		80(14.3)
	유흥업소(카베: 술집, 룸살롱)	13(2.2)	밤새워 친다		26(4.7)
	은천, 사우나, 복욕탕	27(4.6)	계		559(100.0)
	야외(바닷가, 산 등)	139(23.4)		함께 치는 대상	가족, 친척
	사무실	84(14.1)	친구, 친지		307(54.3)
	하우스	5(0.8)	직장동료, 상사		90(15.9)
	장소를 가리지 않음	36(6.1)	고정멤버		30(5.3)
	전자오락실	6(1.0)	계		
대학실, 차내에서	12(2.0)	시작계기		친구나 친지의 권유로	124(21.7)
기타	7(1.2)		호기심으로	84(14.7)	
치는 때	명절 때(추석, 설날 등)		436(73.4)	우연히 순서가 돌아와서	102(17.9)
	경조사 때(결혼식, 상가, 돌 등)		257(43.3)	모임에서 심심풀이로	227(39.8)
	동창회		117(19.7)	업무 및 사교목적으로	34(6.0)
	계모임	259(43.7)	계		571(100.0)
	기타 각종모임(야유회 등)	163(27.5)		알게된 시기	10대
	출장	32(5.4)	20대		231(40.3)
	점심, 저녁식사후 모인 사람과	92(15.5)	30대		204(35.6)
	휴가, 바캉스	133(22.4)	40대		76(13.3)
	친지 방문때	99(16.7)	50대 이후		12(2.0)
	고스톱을 치기위해 모임	66(11.7)	계		573(100.0)
	틀만 나면 친다	59(10.0)		점당 돈의 액수	돈을 걸지 않음
치는 이유	새미있어서	258(44.3)	1점에 십원		59(10.4)
	심심풀이로 시간을 보내기 위해	334(56.7)	1점에 백원		351(61.7)
	달리 할 만한 놀이가 없어서	258(48.6)	1점에 천원		125(21.9)
	돈을 따기 위해	40(6.8)	1점에 만원 이상		4(0.7)
	할 수 없이 쳐야 할 경우가 많아서	141(24.0)	계		569(100.0)
	모임의 분위기를 맞추려고	278(47.2)		판 돈의 처리방법	다시 돌려준다
	습관적으로	38(6.5)	판 사람이 한턱 낸다		230(40.6)
	직장의 스트레스 때문에	35(5.9)	판 사람이 갖고 간다		185(32.7)
	배우자 또는 집안의 불화 때문에	10(1.7)	계		
	업무 및 사교의 목적으로	70(11.9)		판돈의 액수	1만원 미만
	본적 생각이 나서	28(4.8)	1~5만원 미만		218(39.1)
기타	6(1.0)	5~10만원 미만	81(14.5)		
판돈의 액수	10~20만원 미만	20(3.6)	20만원 이상		12(2.2)
	계	557(100.0)			

른 유용한 놀이 수단이 없다는 이유로 고스톱의 확산을 방관만 하고 지켜볼 수는 없는 문제이다. 따라서 이에 대한 사회적 인식과 함께 정부차원의 '고스톱 추방 운동'을 전개하고 건전한 놀이문화를 개발하는 것이 시급하다.

(16) 배우자의 고스톱 행위에 대한 견해

'배우자가 고스톱을 즐기는 것에 대해 어떻게 생각하는지'에 대해 조사한 결과가 <표 1-3>에 나타나 있다. 응답자 601명 중에서 말리겠다 40.3%, 못마땅하다 24.0%, 별개·이혼을 고려해 보겠다 2.3%등 부정적인 견해가 66.6%였으며, 별다른 생각없다는 경우는 28.5%였다. 이와 유사하게 한국응용통계연구소(1989)의 조사결과에서도 부정적인 견해가 65.3%였으며, 별다른 생각없다는 응답이 21.3%였다.

이러한 결과로 볼 때, 응답자 자신들은 고스톱을 즐기면서도 자기 배우자가 고스톱을 한다는 점에 대해서는 상당히 부정적으로 생각하고 있음을 알 수 있다.

(17) 부모의 고스톱 행위에 대한 자녀의 태도

어른들이 특히 가정에서 고스톱을 하는 경우 자녀들에게도 해를 끼칠 가능성이 많다. 본 조사에서 '부모의 고스톱 행위에 대한 자녀의 태도'에 대해 알아 본 결과(표 1-3), 아무렇지도 않다 26.5%, 따라 한다 24.6%등 비교적 긍정적으로 받아 들이는 견해가 51.1%였으며, 싫어한다 29.5%, 그만 둘 것을 요구한다 19.4%등 부정적인 견해가 48.9%로 나타났다.

조사결과에서 고스톱을 아무렇지도 않게 생각하거나 따라 한다는 자녀가 응답자 가족의 절반이라는 사실은 현 세대의 심각성을 말해준다. 최근 중고생은 물론 국민학생들 사이에서도 카드놀이나 전자오락, 도박 등이 성행하고 있다는 매스컴의 보도뿐만 아니라 고스톱이나 포카 등으로 등록금까지 날리는 대학생들이 있음은 어른들의 무지각한 행동들을 무심코 본받는 데서 기인한다고 볼 수 있다.

(18) 자녀의 고스톱 행위에 대한 부모의 태도

'자녀의 고스톱 행위에 대해 부모가 어떻게 생각하는지'를 알아 본 결과(표 1-3), 응답자의 대부분이 하지 못하게 하거나(73.4%), 심하게 야단친다(14.7%)고 응답했다. 반면, 내버려 두거나 권장한다는 응답도 11.9%나 있었다.

비록 조사 결과에서 자녀의 고스톱 행위를 권장하거나 내버려둔다는 비율이 적게 나타나긴 했지만, 조금하다 그만두겠지 하는 안이하고 방관적인 태도를 취하게 될 경우 서서히 고스톱에 중독될 가능성이 많기 때문에 부모로서의 책임이 크다는 사실을 잊어서는 안 될 것이다.

(19) 고스톱을 끊으려는 노력을 했는지의 여부

자기도 모르게 고스톱에 빠지게 되면 스스로 그만 두어야 한다는 생각을 하는 경우도 있지만, 대부분 깊이 빠져 경제적인 악화나 가족분화를 경험하면서도 자신이 중독되었다는 사실을 인정하려 들지 않고 오락으로 즐긴다는 환상을 갖는 경우가 많다.

본 조사에서 '고스톱을 끊으려는 노력을 했는지'에 대해 알아 본 결과(표 1-3), 응답자 522명중 했다 30.1%, 안했다 46.6%로 나타났다. 끊을 필요가 없다는 응답도 23.4%나 되었다.

〈표 1-3〉 고스톱의 일반적 실태 (2)

내 용	구 분	응답자(%)	내 용	구 분	응답자(%)
행위후의 느낌	잘 놀았다.	193(34.0)	자녀의 태도	아무렇지도 않다	132(26.5)
	시간과 돈이 아깝다.	104(18.3)		어떤 때는 따라 한다.	123(24.6)
	피곤하다.	155(27.3)		싫어한다.	147(29.5)
	계속치고 싶다.	18(3.2)		그만 둘 것을 요구한다.	97(19.4)
	별다른 생각이 없다.	97(17.1)	계		499(100.0)
계		567(100.0)	부모의 태도	권장한다.	4(0.7)
고스톱에 대한 견해	사교상 필수적이다.	128(6.2)		내버려 둔다.	68(11.2)
	유용한 오락수단이다.	192(24.1)		못하게 한다.	445(73.4)
	친목도모에 도움이 된다.	310(38.8)		심하게 야단친다.	89(14.7)
	스트레스 해소에 도움이 된다.	248(31.0)	계	606(100.0)	
	시간과 정력을 낭비시킨다.	323(40.4)	근절 노력여부	했다.	157(30.1)
백해무익하다.	296(37.1)	안했다.		243(46.6)	
없어져야 한다.	265(33.5)	필요 필요가 없다.		122(23.4)	
배우자의 고스톱행위 에 대한 견해	바람직하다.	19(3.2)	계	522(100.0)	
	당연하다.	11(1.8)	끊기위한 노력 방법	개인적 노력	159(75.4)
	별다른 생각없다.	171(28.5)		부부나 가족의 도움	19(9.0)
	못마땅하다.	144(24.0)		의사의 도움	4(1.9)
	발리겠다.	242(40.3)		친구나 친지의 도움	17(8.1)
별거나 이혼을 고려하겠다.	14(2.3)	사회단체의 도움		10(4.7)	
계			단도박 모임	2(0.9)	
			계	211(100.0)	

(20) 고스톱을 끊기 위한 노력방법

‘고스톱을 끊기 위해 어떤 방법으로 노력했는가’에 대해 알아 본 결과(표 1-3), 응답자 211명중 75.4%가 개인적인 노력을 했으며, 9.0%는 부부나 가족의 도움을, 8.1%는 친구나 친지의 도움을 받은 것으로 나타났다. 보다 적극적으로 사회단체(4.7%)나 의사(1.9%), 단도박모임(0.9%)의 도움을 받은 사람은 응답자의 7.5%에 불과했다.

단순한 개인적인 노력만으로는 쉽게 고스톱을 끊지 못하고 설사 끊는다 할지라도 재발할 가능성이 상당히 크다는 것이 전문가의 견해이다. 따라서 전문적인 단체의 도움이 필요함에도 불구하고 ‘단도박모임’ 등 친목모임을 찾는 사람이 소수에 지나지 않는 이유는, 당사자가 고스톱의 폐해를 제대로 인식하지 못하고 자신이 도박 중독증에 걸렸으리라는 생각을 하지 못하기 때문에 대수롭지 않게 여기거나 이를 의식하고 있더라도 은폐하려는 경향이 있기 때문일 것으로 짐작된다.

(21) 고스톱 이외의 여가 방법

고스톱이 갖는 문제점과 함께 본 조사에서는 ‘고스톱 이외에 좋다고 생각하는 여가방법에 어떤 것이 있는지’를 알아 보았다. 〈표 1-4〉에 의하면, 각종 스포츠(48.8%)나 동산(50.1%), 독서(45.6%), TV시청(43.8%), 장기나 바둑(34.4%), 음악감상(27.9%)이나 노래 부르기(27.4%) 등의 응답율이 높게 나타났다.

이와 관련하여 부산대 사회복지연구소(1992)의 조사에서 친구들과 집단적으로 어울릴 때 여

〈표 1-4〉 고스톱 이외의 여가 방법

구 분	응답자 (%)	구 분	응답자 (%)
독 서	280 (45.6)	음악감상	172 (27.9)
스 포 츠	301 (48.8)	잡자기	100 (16.2)
등 산	309 (50.1)	비디오, 영화감상	194 (31.4)
대 화	156 (25.3)	TV 시청	270 (43.8)
노래부르기	169 (27.4)	장기, 바둑	212 (34.4)
레크레이션	97 (15.7)	웃놀이	148 (24.0)

가활동으로 주로 고스톱이나 포카를 즐긴다는 응답이 18.2%, 술집 17.2%, 다방에서의 담소 16.0%, 등산이나 낚시 12.3%, 당구·탁구등 운동 6.8%로 나타났다. 실제로 여가를 보내고 있는 방법 중 등산, 낚시, 운동 등은 그 비율이 비교적 낮음을 알 수 있다. 즉 본 조사에서 '바람직하다고 생각하는 여가 방법'을 묻은 결과 스포츠나 등산을 꼽고 있지만 현실적으로 얼마나 실행 가능한 지는 두고 볼 일이다. 이것이 현실화되기 위해서는 여러 사람이 함께 모여 손쉽게 건전하게 즐길 수 있는 새로운 놀이를 개발하여 보급시키는 일이 급선무일 것이다.

2. 도박 중독증의 실태

본 조사에서는 응답자들에게 도박의 중독성 정도를 점검하는 자기진단척도를 제시하여 도박 중독성 정도를 파악하였다. 중독성 정도에 따라 3개 집단으로 분류하여 전반적인 실태와 함께 응답자의 사회인구학적 특성에 따라 어떻게 나타나는가를 분석한 결과가 〈표 2〉에 제시되어 있다.

전체 응답자 546명 중 비중독자 집단이 403명(73.8%), 상습도박자 집단 82명(15.0%), 중독성 도박자 집단 61명(11.2%)로서, 중독되어 있는 사람이 응답자의 26.2%나 되었다. 총 점수 20점중 평균점수가 4.147로써 응답자들이 평균 4개의 문항에 '예'라고 응답했음을 알 수 있다.

흔히는 도박중독증 환자들이 무직이거나 무능력자 또는 저학력자들일 것이라 예상하지만, 사실 '단도박 모임'에 나오는 사람들 중에는 지능이 높은 고학력자들이거나 전문직 종사자인 경우도 의외로 많다.

응답자의 일반적인 특성별로 중독성 정도를 살펴 보면, 우선 성별에 따라 유의한 차이가 있음을 알 수 있다($X^2=19.767$, $p<.001$). 상습도박자 집단의 경우 남자(18.0%)가 여자(11.0%)보다 더 많으며, 중독자 집단의 경우에도 남자 15.1%, 여자 5.7%로서 남성들이 도박에 더 많이 중독되어 있음을 알 수 있다. 그러나 도박중독성이 있는 여성의 비율이 약 16.7% 가량이나 된다는 사실은 최근 TV나 신문에서 보도되는 역대 주부도박단 검거 사례가 증가하고 있는 현실과 무관하지 않다.

연령별로도 도박 중독성 정도에 유의한 차이($X^2=13.277$, $p<.05$)가 있었다. 중독성향을 보이는 사람은 20대(35.0%)가 가장 많았으며, 그 다음이 40대(30.7%), 30대(23.3%)의 순으로 나타났다. 특히 40대의 경우에는 중독성 정도가 심한 사람이 16.3%로 다른 연령집단에 비해 훨씬 많았다.

교육수준을 보면, 사례수가 적은 국졸집단을 제외하고 고졸집단의 27.5%, 대졸집단의 23.2%

〈표 2〉 사회인구학적 특성에 따른 도박중독성 정도

빈도(%)

구 분 체		응답자(명)	비중독자	상습도박자	중독성도박자	평균 4.417점
		546(100.0)	403(73.8)	82(15.0)	61(11.2)	
성 별	남	317(100.0)	212(66.9)	57(18.0)	48(15.1)	X ² = 19.767*** df = 2, p < .001
	여	228(100.0)	190(83.3)	25(11.0)	13(5.7)	
연 령 별	20대	40(100.0)	26(65.0)	9(22.5)	5(12.5)	X ² = 13.277* df = 6 p < .05
	30대	206(100.0)	158(76.7)	33(16.0)	15(7.3)	
	40대	209(100.0)	145(69.4)	30(14.4)	34(16.3)	
	50대이상	91(100.0)	74(81.3)	10(11.0)	7(7.7)	
교 육 수 준	국졸	12(100.0)	6(50.0)	2(16.7)	4(33.3)	X ² = 14.224* df = 6 p < .05
	중졸	17(100.0)	53(74.6)	6(8.5)	12(16.9)	
	고졸	291(100.0)	211(72.5)	46(15.8)	34(11.7)	
	대졸	168(100.0)	129(76.8)	28(16.7)	11(6.5)	
종 교	기독교	64(100.0)	49(76.6)	7(10.9)	8(12.5)	X ² = 6.772 df = 8 N.S.
	천주교	50(100.0)	41(82.0)	6(12.0)	3(6.0)	
	불교	264(100.0)	187(70.8)	44(16.7)	33(12.5)	
	없음 기타	149(100.0) 7(100.0)	108(72.5) 7(100.0)	25(16.8) —	16(10.7) —	
직 업 별	전문·관리직	64(100.0)	52(81.3)	7(10.9)	5(7.8)	X ² = 36.745**** df = 10 p < .001
	사무직	93(100.0)	54(58.1)	29(31.3)	10(10.8)	
	판매·서비스직	124(100.0)	88(71.0)	16(12.9)	20(16.1)	
	생산직	21(100.0)	13(61.9)	3(14.3)	5(23.8)	
	주부 무직	126(100.0) 23(100.0)	107(84.9) 18(78.3)	13(10.3) 4(17.4)	6(4.8) 1(4.3)	
월 평 균 소 득 별	50만원 이하	18(100.0)	15(83.3)	1(5.6)	2(11.1)	X ² = 17.184 df = 10 N.S.
	51~80만원	72(100.0)	43(59.7)	13(18.1)	16(22.2)	
	81~110만원	174(100.0)	127(73.0)	29(16.7)	18(10.3)	
	111~150만원	99(100.0)	78(78.8)	9(9.1)	12(12.1)	
	151~200만원	84(100.0)	64(76.2)	13(15.5)	7(8.3)	
	201만원 이상	36(100.0)	24(66.7)	9(25.0)	3(8.3)	
재 산 정 도 별	천만원 이하	35(100.0)	24(68.6)	2(5.7)	9(25.7)	X ² = 15.797 df = 10 N.S.
	2천만~5천만원	93(100.0)	58(62.4)	22(23.7)	13(14.0)	
	6천만~1억원	146(100.0)	105(71.9)	23(15.8)	18(12.3)	
	1억천만~2억원	55(100.0)	44(80.0)	6(10.9)	5(9.1)	
	2억천만~5억원	49(100.0)	38(77.6)	8(16.3)	3(6.1)	
	5억원 이상	20(100.0)	15(75.0)	3(15.0)	2(10.0)	
자 녀 수	0	18(100.0)	16(88.9)	2(11.1)	—	X ² = 21.371* df = 6 p < .01
	1	93(100.0)	61(65.6)	21(22.6)	11(11.8)	
	2	271(100.0)	200(73.8)	37(13.7)	34(12.5)	
	3	107(100.0)	86(80.4)	15(14.0)	6(5.6)	
	4	32(100.0)	25(78.1)	2(6.3)	5(15.6)	
	5명 이상	11(100.0)	5(45.5)	2(18.2)	4(36.4)	
가 족 형 태	부부	42(100.0)	33(76.6)	4(9.5)	5(11.9)	
	부부+자녀	432(100.0)	321(74.3)	64(14.8)	47(10.9)	
	시(친정)부모와 동거	57(100.0)	41(71.9)	11(19.3)	5(8.8)	
	기타	8(100.0)	2(25.0)	2(25.0)	4(50.0)	

가 중독성향이 있었다. 특히 중졸 16.9%, 고졸 11.7%, 대졸 6.5%가 중독성 정도가 높게 나타난 것으로 보아 대체로 교육수준이 낮을수록 도박 중독자가 많음을 알 수 있다. 이는 통계적으로 유의한 차이($X^2=14.224$, $p<.05$)를 보였다.

종교에 따라서는 차이가 없었다. 다만 천주교 신자의 경우 다른 종교집단에 비해 도박 중독자(6.0%)가 비교적 적은 것으로 나타났다.

직업별로도 상당한 차이($X^2=22.112$, $p<.01$)를 보이고 있다. 상습도박자 집단의 경우 사무직(31.2%), 무직(17.4%), 생산직(14.3%), 판매·서비스직(12.9%), 전문·관리직(10.9%) 등이 많았다. 중독자 집단의 경우에는 생산직(23.8%), 판매·서비스직(16.1%), 사무직(10.8%) 등의 순으로 나타났다. 특히 주부의 경우 15.1%가 중독성향이 있었다.

월평균소득과 재산정도에 따라서는 중독성 정도에 별 차이가 없었다. 다만, 재산정도가 천만원 이하(25.7%), 2천만원-5천만원(14.0%), 6천만원-1억원(12.3%) 등 비교적 하류계층일수록 중독자 비율이 대체로 높게 나타났다.

자녀수를 보면, 사례수가 적은 5명 이상인 경우를 제외하고 1명(34.4%), 2명(26.2%)인 경우가 3명(19.6%), 4명(21.9%)인 경우보다 중독성향이 많은 것으로 나타났다. 이는 비교적 젊은 사람들이 도박을 많이 하기 때문인 것으로 보인다. 이는 통계적으로 차이($X^2=21.371$, $p<.05$)가 있었다.

가족형태에 따라서도 중독성 정도에 차이($X^2=15.827$, $p<.01$)가 있었다. 사례수가 적은 기타의 경우를 제외하고, 부부만으로 이루어진 가족(9.5%)에 비해 부부와 자녀로 이루어진 가족(14.8%), 시(친정)부모와 동거하는 가족(19.3%)인 경우 상습도박자가 많았다.

최근에 사회적으로 고스톱이 만연되고, 전자오락실이나 카지노 등이 성업하고 있는 현실에서 직장인과 주부등 도박에 빠질 위험은 누구에게나 있다는 사실은 위의 결과를 통해 쉽게 이해된다.

3. 고스톱 행위와 도박중독성 정도

(1) 고스톱을 즐기는 회수와 도박중독성 정도

도박중독성 정도를 3개 집단으로 나누어 '고스톱을 즐기는 회수와 도박중독성 정도간에 어떠한 관련이 있는가'를 알아 본 결과(표 3), 집단간에 유의한 차이가 있음을 알 수 있다($X^2=78.950$, $p<.001$), 거의 매일 혹은 일주일에 한 두번이라고 응답한 사람이 비중독자 집단의 경우 14.1%인 데 비해, 상습도박자 집단이 36.6%, 중독성 도박자 집단은 45.0%나 되었다. 이는 당연한 결과로서 고스톱을 치는 횟수가 증가할수록 점점 도박중독증에 빠져 든다는 것은 말해준다.

(2) 고스톱 치는 평균시간과 도박중독성 정도

도박중독성 정도에 따라서 고스톱 치는 평균시간이 유의하게 달랐다($X^2=87.694$, $p<.001$). 중독성 도박자 집단인 경우 밤새워 친다라고 응답한 사람이 10.3%로서 상습도박자 집단 5.0%, 비중독자 집단 2.9%에 비해 상당히 많았다. 평균 5-6시간씩 친다는 사람도 비중독자 집단이 7.2%인 데 비해 상습도박자와 중독성 도박자 집단은 각각 30%가 넘었다(표 3참조). 이는 중독성 도박자들의 일반적 특성의 하나인 잦은 외박과도 관련된다.

〈표 3〉 고스톱 행위와 도박중독성 정도

빈도(%)

구 분		비중독자	상습성도박자	중독성도박자	유의도
횃 수	거의 매일	11(2.9)	6(7.3)	7(11.7)	$X^2 = 78.950^{***}$ df = 8 p < .001
	일주일에 1~2번	43(11.2)	24(29.3)	20(33.3)	
	한달에 1~2번	108(28.2)	34(41.5)	25(41.7)	
	일년에 몇번	175(45.7)	18(21.9)	8(13.3)	
	전혀 안함	46(12.0)	—	—	
전 체		383(100.0)	82(100.0)	60(100.0)	
평 균 시 간	1~2시간	155(44.4)	7(8.8)	5(8.6)	$X^2 = 87.694^{***}$ df = 6 p < .001
	3~4시간	159(45.6)	44(55.0)	28(48.3)	
	5~6시간	25(7.2)	25(31.3)	19(32.8)	
	밤새워 친다.	10(2.9)	10(2.9)	6(10.3)	
	전 체	349(100.0)	80(100.0)	58(100.0)	
치 는 대 상	가족·친척	105(29.8)	9(11.5)	5(8.9)	$X^2 = 31.825^{***}$ df = 6 p < .001
	친구·친지	189(53.5)	41(52.6)	34(60.7)	
	직장동료·상사	47(13.3)	23(29.5)	11(19.7)	
	고정멤버	12(3.4)	5(6.4)	6(10.7)	
	전 체	353(100.0)	78(100.0)	56(100.0)	
시 작 계 기	친구·친지의 권유	79(22.0)	19(23.5)	14(23.7)	$X^2 = 7.857^{***}$ df = 8 N.S.
	호기심으로	50(13.9)	14(17.3)	9(15.3)	
	우연히 순서가 되서	72(20.0)	7(8.6)	7(11.9)	
	모임에서 심심풀이로	136(37.9)	34(42.0)	25(42.4)	
	업무 및 사료	22(6.1)	7(8.6)	4(6.8)	
전 체	59(100.0)	81(100.0)	59(100.0)		
점 당 돈 의 액 수	걸지 않음	19(5.4)	4(4.9)	2(3.4)	$X^2 = 56.938^{***}$ df = 8 p < .001
	1점에 십원	38(10.7)	2(2.4)	6(5.1)	
	1점에 백원	245(69.0)	39(47.6)	28(47.5)	
	1점에 천원	53(14.9)	35(42.7)	24(40.7)	
	1점에 만원	—	2(2.4)	2(3.4)	
전 체	355(100.0)	82(100.0)	59(100.0)		
판 돈 의 액 수	만원 미만	162(47.0)	15(18.5)	13(21.7)	$X^2 = 87.042^{***}$ df = 8 p < .001
	1~5만원 미만	140(40.6)	36(44.4)	18(30.0)	
	5~10만원 미만	34(9.9)	23(28.4)	16(26.7)	
	10~20만원 미만	8(3.3)	5(6.2)	5(8.3)	
	20만원 이상	1(0.3)	5(8.3)	8(13.3)	
전 체	345(100.0)	81(100.0)	60(100.0)		
판 돈 의 처 리	다시 돌려준다	116(33.8)	12(15.2)	2(3.5)	$X^2 = 51.517^{***}$ df = 4 p < .001
	판사람이 한턱냄	150(43.7)	30(38.0)	22(37.9)	
	판사람이 갖고 감	77(22.5)	37(46.8)	34(58.6)	
	전 체	343(100.0)	79(100.0)	58(100.0)	
친 후 의 느 낌	잘 놀았다	121(34.3)	27(32.9)	19(32.2)	$X^2 = 11.099$ df = 8 N.S.
	시간과 돈이 아깝다	57(16.1)	17(20.7)	13(22.0)	
	피곤하다	97(27.5)	21(25.6)	21(35.6)	
	계속치고 싶다	9(2.5)	4(4.9)	3(5.1)	
	별다른 생각없다	69(19.5)	13(4.9)	3(5.1)	
전 체	353(100.0)	82(100.0)	59(100.0)		

(3) 고스톱을 함께 치는 대상과 도박중독성 정도

〈표 3〉을 보면, 고스톱을 함께 치는 대상이 도박중독성 정도에 따라 유의한 차이가 있음을 알 수 있다. 중독성이 클수록 가족이나 친척과 함께 친다는 응답이 29.8%, 11.5%, 8.9%로 크게 적어지는 반면에, 고정멤버와 치는 경우는 3.4%, 6.4%, 10.7%로 많아졌다.

이러한 결과로 미루어 볼 때, 가족이나 친척과 함께 치는 경우에는 단순한 오락이나 친목도 모로 볼 수 있지만, 상습적인 도박의 경우에는 전문적인 고정멤버가 있을 가능성이 많다고 할 수 있다.

(4) 고스톱을 시작하게 된 계기와 도박중독성 정도

도박에 깊이 빠져 있는 사람들이 특별히 어떤 계기가 있어서 중독층에 걸리는 것이 아니라 사실은 〈표 3〉을 통해 알 수 있다.

조사결과를 보면, 중독성 정도에 따라 시작계기에 별다른 차이가 없었다. 이는 중독성 도박자나 비중독자나 모두 심심풀이나 우연히 고스톱을 시작한다는 것을 알 수 있다. 따라서 호기심이나 심심풀이로 시작하는 고스톱도 중독층으로까지 빠질 수 있는 가능성이 있음을 항상 경계할 필요가 있다.

(5) 1점당 돈의 액수와 도박중독성 정도

고스톱을 단순한 오락으로 시작할 때는 점당 백원에서 시작할 수 있지만, 점점 상습적으로 하게 될 경우에는 천원, 만원으로 올리게 된다. 본 조사에서 1점당 돈의 액수와 도박중독성 정도의 관련성을 파악한 결과(표 3), 집단별로 유의한 차이를 보였다($X^2=56.938$, $p<.001$). 비중독자 집단의 경우 1점에 천원이라고 응답한 사람이 14.9%인 데 반해, 상습도박자와 중독성 도박자 집단의 경우에는 각각 40%를 웃돌고 있다.

이러한 결과를 통해 볼 때, 1점당 돈의 액수가 고스톱의 오락성과 도박성을 구분짓는 근거가 된다고 할 수 있다.

(6) 판돈의 액수와 도박중독성 정도

1점당 돈의 액수와 함께 판돈의 액수도 오락과 도박의 한계를 구분짓는 근거가 됨을 다음 결과(표 3)에서 알 수 있다. 중독성 정도에 따라 판돈의 액수에 상당한 차이가 있었다($X^2=87.042$, $p<.001$). 비중독자 집단의 경우 판돈의 규모가 20만원 이상이라고 응답한 사람이 0.3%에 불과한 데 비해, 상습도박자 집단이 2.5%, 중독성 도박자 집단은 13.3%나 되었다.

이러한 결과는 곧 고스톱 초기에는 판돈의 액수가 작다가 점차 중독성이 커지면 판돈의 액수가 커진다는 것을 말해준다. 판돈의 규모가 커지면 결과적으로 경제적인 손실이 그만큼 더 커진다는 것을 의미한다.

(7) 고스톱 후 탄 돈의 처리방법과 도박중독성 정도

단순한 오락이나 놀이로 시작하는 고스톱과 도박성을 띤 고스톱에서 탄 돈의 처리방법이 다를 것이라 생각된다. 본 조사에 의하면(표 3), 중독성 정도에 따라 탄 돈의 처리방법이 유의하게 달라짐을 알 수 있다($X^2=51.517$, $p<.001$). 비중독자 집단의 경우 다시 돌려 준다가 33.8%인 데 비해 상습도박자 15.2%, 중독성 도박자 3.5%로 현저한 차이가 있었다. 또한 중독성이 클수록 탄 사람이 갖고 간다는 응답이 22.5%, 46.8%, 58.6%로 많아짐을 알 수

있다.

중독성 도박자인 경우에는 고스톱을 단순한 놀이로 하는 것이 아니라 잃은 돈을 만회하기 위해 혹은 돈을 따려는 목적으로 하기 때문일 것으로 생각된다.

(8) 고스톱을 치고 난 후의 느낌과 도박중독성 정도

경조사때 모여 고스톱을 치다 보면 화기에애한 분위기에서 끝나기도 하지만, 예상했던 시간보다 오래 지속하거나 돈을 잃기라도 하면 기분이 언짢아지기도 한다. 특히 상습도박이나 중독성 도박인 경우에는 계속 치고 싶어하거나 오랜 시간 지속한 결과 피곤함을 더 많이 느낄 것으로 예상된다.

조사결과(표 3)을 보면, 예상과는 달리 중독성 정도에 따라 고스톱 후의 느낌에는 별다른 차이가 없었다. 다만, 비중독자 집단의 경우에는 피곤하다는 응답이 27.5%인 데 비해 중독성 도박자 집단은 35.6%로 비교적 많았다.

4. 도박중독성 정도에 따른 개인 및 가족생활상의 문제

<표 4-1> 고스톱으로 인한 개인 및 가족 생활상의 문제 발생 여부

구 분	응답자 (%)
가족간의 갈등이 증가되었다	119 (33.2)
부부간에 불화가 늘어났다	52 (9.5)
부부폭력이 증가하였다	12 (3.5)
외박이 잦아졌다	24 (7.0)
성생활에 지장이 생겼다	19 (5.5)
각방쓰기를 했다	16 (4.7)
가출한 경험이 있다	7 (2.0)
별거나 이혼을 요구한 적이 있다	6 (1.8)
별거나 이혼을 실제로 했다	5 (1.5)
자녀교육에 해로운 영향을 미쳤다	114 (20.8)
건강이 나빠졌다	114 (20.8)
흡연과 음주량이 늘었다	163 (29.8)
신경성 질환(대인기피증, 우울증, 초조감, 불면증, 약물)이 생겼다	24 (4.4)
경제적 손실이 있었다	126 (23.0)
직장일에 소홀해졌다	64 (11.7)
친구들간에 감정이 상하고 거리감이 생겼다	63 (11.5)
정상적인 생활리듬이 깨졌다	96 (17.6)
일상생활에 무기력감을 느꼈다	59 (10.8)
요행수와 사행심이 늘었다	67 (12.3)

도박에 깊이 빠져 있는 사람은 한 사람일지라도 도박으로 인해 어려움과 고통을 당하는 사람은 본인 뿐만 아니라 배우자, 가족, 친지까지 포함된다. 한 사람의 도박자로 인해 가정이 파피되고 자녀의 양육이나 교육에 심각한 지장을 초래하며 정신적, 신체적으로나 경제적으로 고통을 당하고 있음을 볼 때 심각한 사회문제가 아닐 수 없다.

본 조사에서는 도박중독성 정도에 따라 개인 및 가족생활상의 문제가 발생한 정도에 차이가 있는가를 알아보기 전에, 우선 '고스톱으로 인해 개인 및 가족생활상에 변화가 초래되었는가의 여부'를 알아 보았다. 그 결과는 <표 4-1>과 같다.

고스톱으로 인해 가족간의 갈등이 증가(33.2%)하거나 자녀교육에 해로운 영향을 미쳤다(20.8%), 부부간에 불화가 늘었다(9.5%)는 등 가족생활에 어려움이 생겼음을 알 수 있다. 특히 고스톱이 부부관계에 미치는 영향에 관한 응답중 외박이 잦아지거나(7.0%), 성생활에 지장이 생기고(5.5%), 각방쓰기를 했다(4.7%)는 사람이 비교적 많은 것으로 나타났다. 음주와 흡연량이 늘거나(29.8%), 전반적으로 건강이 나빠지고(20.8%), 우울증과 불면증등 신경성 질환이 생겼다(4.4%)는 등 신체적인 곤란을 호소하는 경우가 많았

다. 정상적인 생활리듬이 깨지거나(17.6%), 일상생활에서 무력감을 느끼곤 한다(10.8%)는 등 일상생활상의 곤란을 호소하는 응답도 비교적 많았다. 경제적 손실이 있었다는 응답(23.0%)도 상당수를 차지하였다. 또한 직장일의 소홀(11.7%)이나 친구와의 거리감(11.5%), 여행수나 사행심리의 증가(12.3%)에 대해서도 비슷하게 곤란을 겪고 있음이 조사결과에서 나타났다.

이처럼 재미로 시작하는 고스톱이 개인 뿐만 아니라 가족전체와 직업생활에까지 심각한 영향을 미치고 있음이 명백해졌다.

이러한 개인 및 가족생활상의 문제 발생 정도가 도박중독성 정도에 따라 차이가 있는가를 알아보기 위해 도박중독성 정도를 2개의 집단으로 재분류하였다. 즉 중독성 점수가 0-6점인 집단을 비중독자 집단으로, 7-9점과 10-20점인 집단을 중독자 집단으로 하여 두 집단간 평균 점수에 대해 t-test를 실시하였다. 그 결과는 <표 4-2>와 같다.

비중독자 집단과 중독자 집단간에 가족문제가 발생한 정도에 유의한 차이가 있는 내용은, 가족간의 갈등 증가($t=-6.89, p<.001$), 부부간의 불화 증가($t=-4.37, p<.001$), 외박이 잦아짐($t=-2.87, p<.001$), 자녀교육에 해를 끼침($t=-2.75, p<.01$), 경제적 손실($t=-4.54, p<.001$) 등이었다.

개인적인 문제로는, 건강이 나빠짐($t=-5.43, p<.001$), 흡연과 음주량 증가($t=-4.04, p<.001$),

<표 4-2> 도박중독성 정도에 따른 개인 및 가족생활상의 문제

구체적 문제	비중독자 집단	중독자 집단	t값
가족간의 갈등이 증가됨	0.23	0.61	-6.89***
부부간의 불화가 늘어남	0.05	0.21	-4.37***
부부폭력이 증가함	0.02	0.07	-1.83
외박이 잦아짐	0.03	0.14	-2.87**
성생활에 지장이 생김	0.03	0.09	-1.76
각방쓰기를 함	0.04	0.07	-0.83
가축한 경험이 있음	0.01	0.03	-1.13
별거·이혼을 요구함	0.01	0.04	-1.75
별거·이혼을 실제로 함	0.01	0.02	-1.05
자녀교육에 해를 끼침	0.16	0.28	-2.75**
건강이 나빠짐	0.14	0.39	-5.43***
흡연과 음주량이 늘어남	0.026	0.44	-4.04***
신경성질환(대인기피증, 우울, 초조, 불면증, 악몽)이 생김	0.03	0.10	-2.76**
경제적 손실이 있었음	0.17	0.38	-4.54***
직장일에 소홀해짐	0.07	0.25	-4.40***
친구간에 감정이 상하고 거리감이 생김	0.09	0.17	-2.33*
정상적 생활리듬이 깨짐	0.14	0.24	-2.50**
일상생활이 무기력해짐	0.07	0.20	-3.50***
여행수와 사행심이 증가	0.09	0.23	-3.52***

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

신경성 질환이 생김($t=-2.76, p<.01$), 직장일에 소홀해짐($t=-4.40, p<.001$), 친구들과간에 감정이 상하고 거리감이 생김($t=-2.33, p<.05$), 정상적인 생활리듬이 깨짐($t=-2.50, p<.01$), 일상생활에 무기력감을 느낌($t=-3.50, p<.001$), 요행수와 사행심의 증가($t=-3.52, p<.001$) 등 대부분의 문제영역에서 비중독자와 중독자간에 유의한 차이가 있었다.

이러한 결과로 볼 때, 고스톱을 비롯한 도박에 빠지는 경우 개인적으로나 가정적으로 많은 문제를 가져오게 된다는 것을 알 수 있다.

5. 도박중독성 정도에 따른 부부갈등 양상

(1) 도박중독성 정도와 부부갈등 양상간의 상관관계

도박중독성 정도에 따른 부부갈등양상에 차이가 있는가를 분석하기 전에, 우선 두 변인간의 상관관계를 알아 보았다.

그 결과(표 5-1)를 보면, 부부갈등 표출방법의 하위영역 중에서 언쟁행동만이 도박중독성 정도와 유의한 상관이 있었다($r=.209, p<.001$). 이를 통해 도박으로 인해 부부간에 갈등이 발생했을 때 의논행동이나 폭력행동보다는 언쟁행동을 많이 사용한다고 할 수 있다.

〈표 5-1〉 도박중독성 정도와 부부갈등 양상간의 상관관계

	의논행동	언쟁행동	폭력행동	중독성정도
의논행동				
언쟁행동	.207***			
폭력행동	.098*	.649***		
중독성정도	.032	.209***	.073	

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

(2) 고스톱으로 인한 부부갈등 표출 정도

도박중독성 정도에 따라 부부갈등 양상에 차이가 있는가를 분석하기 전에, 우선 '고 스톱으로 인해 부부간에 갈등이 발생했을 때 어떤 방법으로 어느 정도 갈등을 표출하 는지'에 대해 알아 보았다. 그 결과는 〈표 5-2〉와 같다.

부부간에 갈등이 발생했을 때 의논행동으로는 주로 토론을 하거나(83.9%), 서로 이해할 수 있는 자료를 제시(66.2%)하는 것으로 나타났다. 언쟁행동으로는 발을 구르거나 문을 세게 닫는 행동을 했다는 응답이 58.5%로 가장 많았다. 그 다음으로는 소리를 지르거나(53.9%) 모욕적인 말과 행동으로 감정을 상하게 하는 방법(52.7%)을 사용한 것으로 나타났다. 때리거나 물건을 던지겠다고 위협하거나(25.9%), 다른 곳으로 불건을 던지는 행동(24.1%)도 비교적 많이 하는 것으로 나타났다. 폭력행동으로는 밀거나 움켜잡고 흔들거나(15.8%), 상대방에게 물건을 던지고(15.1%), 뺨을 때리는 경우(15.0%)가 비교적 많았다. 정도가 다소 심한 폭력이라 볼 수 있는 행동 중에서 발로 차거나 주먹으로 구타하는 경우도 12.1%나 되었으며, 사정없이 때린다는 응답은 5.5%였다.

〈표 5-2〉 고스톱으로 인한 부부갈등 표출 정도

빈도 (%)

	구체적 행동	응답자 (%)	전혀 없음	일년에 1-2번이상
의논 행동	토론을 함	596 (100.0)	96 (16.1)	500 (83.9)
	서로 이해할 수 있는 자료제시	583 (100.0)	197 (33.8)	386 (66.2)
	제 3자에게 도움을 요청	592 (100.0)	461 (77.9)	131 (22.1)
언 쟁	모욕적인 말, 행동으로 감정 상하게 함	588 (100.0)	278 (47.3)	310 (52.7)
	뺨부딪히거나 의논회피	579 (100.0)	281 (48.5)	298 (51.5)
	발을 구르거나 문을 세게 닫음	586 (100.0)	243 (41.5)	343 (58.5)
	소리를 지름	584 (100.0)	269 (46.1)	315 (53.9)
행 동	서로를 괴롭히는 말과 행동을 함	573 (100.0)	293 (51.1)	280 (48.9)
	때리거나 물건을 던진다고 위협	582 (100.0)	431 (74.1)	151 (25.9)
	다른곳에 물건 던지거나 부수고 걸어참	577 (100.0)	438 (75.9)	139 (24.1)
폭 력 행 동	상대방을 향해 물건을 던짐	571 (100.0)	485 (84.9)	86 (15.1)
	밀거나 움켜잡고 흔들	575 (100.0)	484 (84.2)	91 (15.8)
	뺨을 때림	575 (100.0)	489 (85.0)	86 (15.0)
	발로 차거나 주먹으로 구타함	579 (100.0)	509 (87.9)	70 (12.1)
	단단한 물건으로 때림	576 (100.0)	549 (95.3)	27 (4.7)
	사정없이 녹초가 되게 때림	577 (100.0)	545 (94.5)	32 (5.5)
	칼 흉기로 생명을 위협함	578 (100.0)	550 (95.2)	28 (4.8)
	칼, 흉기를 실제로 사용함	576 (100.0)	550 (95.5)	26 (4.5)

전반적으로 볼 때 부부간에 갈등이 있을 때는 언쟁행동을 많이 사용하며, 비교적 심한 폭력행동을 사용하는 경우는 상대적으로 적은 편이었다.

(3) 도박중독성 정도에 따른 하위영역별 부부갈등양상

위의 결과를 토대로 도박중독성 정도를 3개 집단으로 나누어 크게 부부갈등척도의 3개 하위영역별 평균점수를 비교하였다. 이 때의 평균점수는 부부갈등이 발생했을 때 각각의 행동유형이 표출한 정도에서 전혀 없다 1점에서부터 거의 매일 5점에 이르는 점수의 평균을 의미한다.

조사결과(표 5-3)를 보면, 의논행동은 중독성 정도에 따라 차이가 없었다. 다만 중독성 도박자 집단(평균 2.271)이 비중독자 집단(평균 2.152)에 비해 비교적 높게 나타났다. 이처럼 중독자 집단이 의논행동을 더 많이 했다는 점은 고스톱으로 인한 부부간의 갈등으로 의견을 표출할 기회가 많았으리라는 것을 짐작할 수 있다. 언쟁행동에 있어서는 중독성 정도에 따라 유의한 차이가 있었다($F=8.381, p<.001$). 즉 비중독자 집단(평균 1.630)과 상습도박자 집단(평균 1.832), 중독성 도박자 집단(평균 1.981)간에 언쟁행동의 표출정도가 달랐다.

이는 고스톱으로 인해 갈등이 발생했을 때 주로 언쟁행동으로 갈등을 표출했음을 알 수 있다. 폭력행동의 경우에는 비중독자 집단(평균 1.120)과 중독성 도박자 집단(평균 1.257)간에 유의한 차이가 있었다($F=3.008, p<.05$).

(4) 도박중독성 정도에 따른 구체적인 부부갈등양상

도박중독성 정도에 따라 구체적인 부부갈등 표출방법에 차이가 있는가를 알아 보기위해, 중독자 집단과 비중독자 집단으로 나누어 각각의 갈등 표출 점수를 t-test하였다.

〈표 5-3〉 도박중독성 정도에 따른 하위영역별 부부갈등양상

하위영역	중독성 정도	평균(표준편차)	F값	Duncan
의논행동 (평균 2.149)	0~6점	2.152 (.779)	0.646	A
	7~9점	2.147 (.733)		A
	10~20점	2.271 (.721)		A
언쟁행동 (평균 1.691)	0~6점	1.630 (.637)	8.381***	A
	7~9점	1.832 (.731)		B
	10~20점	1.257 (.532)		B
폭력행동 (평균 1.141)	0~6점	1.120 (.372)	3.008*	A
	7~9점	1.183 (.508)		A B
	10~20	1.257 (.532)		B

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

〈표 5-4〉 도박중독성 정도에 따른 구체적 의논·언쟁·폭력행동

	구체적 문제	비중독자집단	중독자집단	t값
의 논	토론을 함	2.74	2.88	-1.20
	서로 이해할 수 있는 자료제시	2.33	2.27	0.52
	제 3자에게 도움을 요청	1.36	1.44	-0.93
언 쟁 행 동	모욕적 말·행동으로 감정 상하게 함	1.81	2.10	-2.78**
	뽀루름하거나 의논회피	1.77	2.02	-2.56**
	발을 구르거나 문을 세게 닫음	1.80	2.16	-3.43***
	소리를 지름	1.81	2.06	-2.40*
	서로를 괴롭히는 말과 행동을 함	1.67	1.98	-2.92***
	때리거나 물건을 던진다고 위협	1.33	1.49	-1.92*
폭 력 행 동	다른곳에 물건 던지거나 부수고 걸어 참	1.31	1.44	-1.66
	상대방을 향해 물건을 던짐	1.22	1.30	-0.99
	빈거나 움켜잡고 흔들	1.20	1.38	-2.30*
	뺨을 때림	1.15	1.36	-2.88***
	말로 차거나 주먹으로 구타함	1.15	1.33	-2.45*
	단단한 물건으로 때림	1.08	1.13	-0.94
	사정없이 녹조가 되게 때림	1.07	1.14	-1.27
	칼·흉기로 생명을 위협함	1.06	1.09	-0.71
	칼·흉기를 실제로 사용함	1.07	1.10	-0.75

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

〈표 5-4〉를 보면, 의논 행동에 있어서는 구체적 행동별로 두 집단간에 평균 점수간의 차이가 없었다. 다만, 토론을 하거나 제3자에게 도움을 요청하는 행동은 중독자 집단의 경우에 약간 더 높게 나타났다.

중독자 집단과 비중독자 집단간에 구체적인 언쟁 행동에 있어서 대부분 유의한 차이가 있었다. 모욕적인 말과 행동으로 감정을 상하게 하거나($t=-2.78, p<.01$), 뽀루통하거나 의논회피($t=-2.56, p<.01$), 발을 구르거나 문을 세게 닫음($t=-3.43, p<.001$), 소리를 지름($t=-2.40, p<.05$), 서로를 괴롭히는 말이나 행동($t=-.292, p<.001$), 때리거나 물건을 던지겠다고 위협($t=-1.92, p<.05$)하는 등의 행동은 중독자 집단이 비중독자 집단보다 더 많이 하는 것으로 나타났다.

한편, 도박중독성 정도에 따른 구체적인 폭력행동의 표출 정도는 밀거나 움켜잡고 흔들($t=-2.30, p<.05$), 뺨을 때림($t=-2.88, p<.001$), 발로 차거나 주먹으로 구타함($t=-2.45, p<.05$) 등의 행동에 있어서만 중독자 집단이 유의하게 높게 나타났다.

VI. 요약 및 결론

본 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 고스톱행위에 대한 실태를 보면

① 고스톱을 아는 사람은 93.8%였고, 처본 자는 90.7%였다. 고스톱치는 기회는 명절(73.4), 경조사(43.3), 계모임(43.3), 각종 모임(27.5), 휴가·바캉스(22.4), 동창회(19.7), 친지방문시(16.7), 식당(15.5)등 기회가 닿으면 하고 있다. 특히 틈만 나면 치고(10.0), 실제 고스톱을 치기위해(11.1) 모이기도 한다.

② 치는 장소 또한 친구나 친지집(74.5)부터 자기집(54.4), 야외(33.4), 음식점(17.9), 사무실(14.1), 숙박업소(6.2), 목욕탕(4.6), 유흥업소(2.2), 대합실,차내(2.0), 하우스(0.8)등 다양하며 장소에 상관없이(6.1) 치기도 한다.

③ 보통 횟수는 일년에 몇번(37.6)도 있지만 한달에 1~2번(31.0), 일주일에 1~2번(16.6), 거의 매일(4.8)로 자주 치고 있다. 치는 시간은 3~4시간(46.0), 5~6시간(14.3), 밤새워 한다(4.7)로서 자주 고스톱으로 소비하는 이들이 55%나 되고 있다.

④ 대상은 친구나 친지(54.3), 가족·친척(24.4), 직장동료(15.9), 고정멤버(5.3) 순으로 하고 있었다.

⑤ 고스톱을 처음 배우는 시기는 주로 20대와 30대이며 84.6%가 30대 이전에 배웠다. 배우는 계기는 모임에서 심심풀이로(39.8), 친구·친지의 권유(21.7), 우연히(17.9), 호기심으로(14.7), 사교 및 업무목적(6.0)로 나타났다.

⑥ 돈의 액수는 1점당 백원이 61.7%, 1점당 천원이 (21.9%), 1점당 만원이상(0.7)로 나타나며, 개인 판돈의 액수는 1만원미만(40.6), 1~5만원(39.1), 5~10만(14.5), 10~20만원(3.6), 20만원이상(2.2)로서 나타나고 있다.

⑦ 치고 난 후 느낌은 잘 놀았다(33.0)고도 생각하지만 피로하며(27.3), 시간과 돈이 아깝거나(18.3), 계속치고 싶은 경우(3.3)도 있었다.

⑧ 고스톱에 대한 인식은 다양하며 긍정적으로 생각하는 편인데, 사교상 필수적이고 유용한 오락이며 친목도모 및 스트레스 해소에 도움이 된다고 보는 경우가 의외로 많다. 그에 비해 시간과 정력의 낭비, 백해무익하며, 없어져야 한다고 주장하기로 한다.

⑨ 가족의 경우 배우자가 칠 때는 부정적 견해가 66.6%로 나타났다. 또한 자녀가 모방(24.6)하기도 하며 자녀가 싫어하거나 그만 둘 것을 요구(9.4)하기도 해 자녀에게 부정적 영향을 미칠 수 있다. 자녀가 한다면 하지 못하게 하거나(73.4), 야단을 친다(14.7%)고 말하

고 있다.

⑩ 그러나 치는 사람들의 대부분은 고스톱을 끊으려고 노력하지 않는 편이다(70.0).

둘째, 도박중독증의 실태를 보면

① 응답자 중 비중독자 73.8%, 상습도박자 15.0%, 중독성 도박자 11.2%로서 중독되어 있는 자가 26.2%로 나타났다.

② 여자보다는 남자가, 연령별로는 20대>40대>30대의 순이며 중독성인 경우는 40대가 16.3%로 다른 연령집단보다 높다.

③ 교육수준상 교육수준이 낮을 수록 도박 중독자가 많다. 그러나 종교적으로는 차이가 없다.

④ 직업분류에서는 상습도박자는 사무직>무직>생산직>판매·서비스직>전문직순이며, 중독도박자는 생산직>판매직·서비스직>사무직순이다. 특히 주부도 15.1%가 중독성향이 있다.

⑤ 소득과 재산정도와는 차이가 없다. 자녀수가 있는 경우 1~2명이 3~4 명보다 중독성향이 높다. 가족형태는 부부가족이 자녀있는 가족, 3대가족보다 비율이 낮다.

세째, 도박중독성정도와 고스톱행위와의 실태를 보면

① 중독성성향을 갖는 사람은 고스톱을 거의 매일 혹은 일주일에 1~2번치는 경우 비중독성이 14.1%, 상습성이 36.6%, 중독성도박자가 45%로서 일단 자주 친다. 따라서 이러한 식으로 치고 있는 사람은 도박중독증에 빠질 위험이 있다.

② 평균 치는 횟수도 중독성집단은 밤새워치는 경우가 타 경우보다 높고, 적어도 상습자와 함께 5~6시간을 친다. 이것은 건강 및 외박문제와 관계된다.

③ 중독성향이 있을 수록 가족이나 친지와 치는 율이 적고 고정멤버를 갖게 된다.

④ 학습의 계기는 모두 모임에서 심심풀이, 친구·친지의 권유, 호기심, 우연히등 별 차이를 보이지 않는다.

⑤ 중독성향이 있는 집단일수록 판돈액수가 커지며 돈을 갖고 간다.

⑥ 고스톱을 치고 나서 느끼는 감정은 중독성정도에 따라 별 차이는 없다.

네째, 도박중독성정도에 따른 개인 및 가정생활상의 문제는 의미있게 차이가 나타나고 있다. 중독성집단일수록 가족간의 갈등증가, 부부간의 불화 증가, 외박이 잦고, 별거 이혼을 실제로 하며, 자녀교육에 부정적 영향을 미쳤다. 또한 건강의 악화, 흡연 및 음주량의 증가, 신경성 질환이 더 많으며, 경제적 손실 및 직장일에 소홀해지고 친구간에 감정도 상한다. 거기에다 정상적인 생활리듬이 깨지며, 일상생활의 무기력감, 요행수와 사행심리가 비중독자 집단보다 유의하게 더 높게 나타나고 있다.

다섯째, 부부간의 갈등표출방법과 도박중독성정도와 보았을 때 갈등표출방법에서 언쟁행동과 상관관계가 있었다. 하위변인에서 의논행동은 차이가 없고, 주로 중독성 도박집단이 더 언쟁행동이 더 높음으로써 고스톱으로 인한 갈등의 표현방법으로 사용되고 있다. 폭력행동 또한 비중독성집단보다 중독성집단에게 갈등표현방법으로 유의하게 더 많이 사용하고 있었다.

우리는 본 연구를 근거로 하여 다음과 같은 결론과 제언을 하고자 한다.

첫째, 고스톱은 실로 대중적이며, 범시민적이다. 그 중 26.2%가 도박중독성향을 갖고 있지만 그에 대한 인식이 없는 것 같다. 따라서 고스톱의 행위에 대해 사회운동 및 국가차원에서 자제를 위한 계몽활동 및 대안적 오락문화가 창출되어야 할 것이다. 계몽활동은 고스톱으로 인한 여러 피해사례보고, 화투없애기 운동, 반사회를 통한 홍보활동이 있을 수 있다.

국가차원에서는 다양한 놀이와 취미, 스포츠활동, 문학 및 예술영역이 레저속에 녹아들어가 는 정책편성, 교육제도가 지식위주의 교육에서 정서활동과 적극적인 신체활동이 들어간 교과

과정의 운영등으로 지금까지 메마르고 정적인 인간관계, 좌식형 오락, 관람형에서 적극적으로 참여하는 입식형 활동으로 여가활동이 되도록 해야 할 것이다.

둘째, 중독성 도박자는 누구나 쉽게 될 수 있는 상황에 노출되어 있다. 특히 학력수준이 낮고 직업계층이 낮은 집단이 중독성 도박자가 되기 쉽다. 따라서 이들에 대한 계몽활동이 요청된다.

세째, 중독성 도박집단의 고스톱 행위를 보았을 때 자주 치고 판돈 액수와 1점당 액수가 1천원이상씩 커지기 시작하면 경계를 해야 한다. 사행심과 승부욕때문에 점차 몰입이 되기 시작하면 자꾸 치고 싶어지게 된다. 따라서 되도록 이러한 상황이 되지 않도록 절제를 하는 것이 필요하다.

네째, 중독성 도박집단은 남성들이 많지만 주부도 15%이상이 갖고 있다. 이것은 남편으로 인한 가족의 문제도 있겠지만 부인의 도박행위가 가정과 자녀에 미치는 영향 또한 클 것으로 예견된다.

다섯째, 고스톱의 장소가 대부분 가정집이지만 유흥업소, 음식점, 야외 등 다양하며, 전문 도박단이 가는 하우스도 있다. 따라서 집에서부터 고스톱 행위를 하지 않도록 하며, 음식점 및 유흥업소가 화투를 하지 않도록 협조하고, 야외, 차내 등에서 하는 경우는 규제를 하도록 하는 것이 바람직할 것이다.

여섯째, 고스톱으로 인해 중독성 도박자가 되기 시작하면 개인적으로는 건강의 악화, 흡연, 음주의 증가, 신경성 질환, 무기력증, 사행심의 증가, 생활리듬의 파괴등이 나타난다. 병적 도박증으로 가게 되면 실로 치료가 어렵다. 또한 경제적 손실, 직장의 문제가 생기며 특히 가족간의 갈등, 부부불화, 자녀에 대한 폐해, 외박 등은 가족내의 문제들로 부각된다. 특히 부부갈등의 표현에서도 언쟁행동이 나타나고 폭력행동도 하게 됨으로써 인간성의 피폐화와 함께 가족들이 병들게 된다. 급기야는 별거나 이혼 등이 나타난다. 실제 이혼사유중 도박행위로 인해 상담되고 있는 비율이 높아지고 있다(한국가정법률상담소 울산지부, 1993). 따라서 가족 문제로 발전하지 않기 위해서도 고스톱 문화는 사라져야 할 것이다.

본 연구의 제한점은 울산시를 중심으로 조사하였기 때문에 전국적으로 일반화하기에는 무리가 있을 수 있다. 추후의 연구는 전국적인 표본조사가 되어야 하며 특히 농촌에 대한 접근도 필요하다. 또한 도박 중독자의 고유한 특성파악과 치료를 위해 그들에 대한 접근과 분석, 도박의 다양한 유형에 따른 문제, 경찰 및 검찰청에 기록된 자료분석, 도박으로 인해 가정이 파탄되거나 상담중인 가족의 사례분석을 통해 알코올, 마약과 함께 제3대 중독증이 되는 도박이 인간생활에 어떤 양상으로 존재하는가에 대한 미시적, 거시적 연구, 역동적 분석이 필요하다. 그리하여 인간성에 대한 이해의 폭과 생산적인 사회 및 국가기강 건립에 조금이나마 기여할 수 있을 것이다. 본 논문은 여러 한계점에도 불구하고 고스톱 및 중독성 도박문제에 대해 최초로 학술적 접근을 시도한 점에서 의의를 갖는다고 보겠다.

참고문헌

- 1) 경남신문. “도박빚이 참사 불러.” 1991. 10.12.
- 2) ———. “도박 성행 문제있다.” 1992. 6.5.
- 3) ———. “호텔 오락실 도박 성행.” 1992. 7.10.
- 4) ———. “망국병 도박 급속 확산.” 1992. 8.25.
- 5) ———. “역대 투견 도박 성행.” 1992. 10.19.
- 6) ———. “건전한 놀이문화 정착.” 1993. 2.11.
- 7) 경상라이프. “고스톱 유감.” 1992. 5.12.
- 8) 경상일보. “도박 열병” 1991. 11.19.
- 9) ———. “건수 올리기 단속.” 1991. 11.26.
- 10) ———. “알찬 바캉스를 위해.” 1992. 7.16.
- 11) ———. “집들이-먹고 놀자판-.” 1992. 8.18.
- 12) ———. “울산에 도박 만연.” 1992. 8.24.
- 13) ———. “위험한 국교생 놀이.” 1992. 10.17.
- 14) ———. “역대 여자도박단 적발.” 1992. 11.11.
- 15) ———. “도박서적 범람.” 1992. 12.30.
- 16) ———. “농한기 농촌도박 열풍.” 1993. 1.29.
- 17) 경향신문. “농촌원정 사기도박패 근절을.” 1991. 3.17.
- 18) ———. “공무원 유지-도박 광풍-.” 1991. 4.17.
- 19) ———. “도박병 몰아내자.” 1992. 1.16.
- 20) ———. “패가의 망국병 실태와 진단.” 1992. 2.24.
- 21) ———. “부산 주부도박 크게 성행.” 1992. 5.30.
- 22) ———. “망국병 도박 끊는 법과 중독증세.” 1993. 1.30.
- 23) 국제신문. “망국병 도박.” 1992. 2.18.
- 24) ———. “주부도박.” 1992. 2.25.
- 25) ———. “호텔 파친코.” 1992. 3.3.
- 26) ———. “성인오락실.” 1992. 3.10.
- 27) ———. “어린이 오락.” 1992. 3.17.
- 28) ———. “가톨릭 도박 근절 앞장.” 1993. 3.16.
- 29) 김갑숙(1991). 부부갈등이 부부폭력과 자녀학대에 미치는 영향. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
- 30) 김이화(1988). 아내학대 척도에 관한 연구. 효성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 31) 김정옥(1987). 도시부부의 폭력행위에 관한 연구-아내에 대한 폭력을 중심으로. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
- 32) 동아일보. “도박 막을 제도적 장치 시급.” 1991. 12.19.
- 33) ———. “직장인 고스톱 열병.” 1992. 5.21.
- 34) ———. “망국적 도박 풍조.” 1992. 6.5.
- 35) ———. “국교생도 도박바람.” 1992. 10.15.
- 36) ———. “20-30대 직장인-도박 광풍-.” 1993. 1.27.

- 37) 양은희(1985), 도시주부의 갈등해결표출에 관한 연구. 효성여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 38) 여성신문. "성탄 카드에까지 화투라니...." 1991. 12.27.
- 39) 울산매일. "도박열병-이대론 안된다." 1992. 5.23.
- 40) ———. "중고생의 포카노름." 1992. 5.29.
- 41) ———. "도박은 절대 안된다." 1993. 2.19.
- 42) ———. "심각한 농촌 도박 실태." 1993. 2.19.
- 43) ———. "도박을 근절하려면." 1993. 2.20.
- 44) 울산신문. "놀이의 사회성." 1991. 10.28.
- 45) 윤명숙(1988), 알콜중독자의 아내학대에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 46) 이근후 역(1989), 정신장애의 분류와 진단편람(DSM- III -R). 서울:하나의학사.
- 47) 이호광(1991), 고스톱백과, 보성출판사.
- 48) 조선일보. "도박을 장려하자는 건가." 1991. 12.20.
- 49) ———. "유럽은 도박공동체." 1992. 5.14.
- 50) ———. "수영장-고스톱 추태-" 1992. 7.31.
- 51) ———. "라스베가스 출장." 1992. 8.30.
- 52) ———. "투기,도박 판치는 경마장." 1992. 9.30.
- 53) ———. "직장인의 라이프 스타일." 1992. 11.23.
- 54) ———. "90년대의 마약퇴치운동 활발." 1992. 12.17.
- 55) 중앙일보. "고스톱병 환자." 1992. 5.22.
- 56) ———. "모범유전기사의 노름빚." 1992. 5.22.
- 57) 한국가정법률상담소 울산지부(1993), 고스톱 및 중독성 도박의 실태에 관한 조사연구.
- 58) ——— (1993), 상담사건 통계(1992. 1.1 - 1992. 12.31).
- 59) 한국일보. "도박이라는 악마." 1992. 10.5.
- 60) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.1.
- 61) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.2.
- 62) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.3.
- 63) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.5.
- 64) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.6.
- 65) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.7.
- 66) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.8.
- 67) ———. "도박병-우리 사회 고질, 치유책 없다." 1992. 10.9.