

유희적 갬블러와 병적 갬블러간 게임동기·열정·감정상태· 행동의도간 구조관계 분석*

A Comparison between Recreation and Pathological Gamblers in the Structural Relationships among Gambling Motivation, Passion, Affect, and Behavioral Intention

李忠基** · 白基俊***

Lee, Choong-Ki · Back, Ki-Joon

ABSTRACT

This study aimed to compare the structural relationships among gambling motivation, gambling passion, emotion, and behavioral intentions to gamble between recreation gamblers(RG) and pathological gamblers(PG). Data were collected from 200 recreational gamblers and 200 pathological gamblers who were selected purposively by a survey research agency on March 2010. The results from the structural equation modeling analysis indicated that there were significant effect of extrinsic motivations on obsessive passion for PG, and significant effect of intrinsic motivation on harmonious passion for RG. Further, PG showed strong effect of obsessive passion on negative emotion, whereas RG had significant effect of harmonious passion on positive emotion. It is interesting to note that behavioral intention was only determined by positive affective attitude(harmonious passion and positive emotion) for RG, while PG's behavioral intention was not determined by volitional process.

핵심용어(Key words) : 유희적 갬블러(Recreation gamblers),
병적 갬블러(Pathological gamblers),
갬블링 동기(Gambling motivation),
갬블링 열정(Gambling passion),
행동의도(Behavioral intention)

* 이 논문은 2009년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2009-32A-B00268).

** 경희대학교 호텔관광대학 관광경영학과 교수. e-mail: cklee@khu.ac.kr

*** 미국 휴스턴대학교 호텔경영학과 부교수, e-mail: kback@central.uh.edu

I. 서 론

우리나라 gambling 산업은 경마, 경정·경륜, 복권, 카지노, 체육진흥투표권사업(토토/프로토)을 포함하며, 시장규모는 16조원에 이른다(사행산업통합감독위원회, 2009). 이러한 gambling 산업을 합법화하는 이유는 조세 및 기금확충(경마, 경정·경륜, 복권, 스포츠토토), 지역경제 활성화(강원랜드카지노), 외래관광객 유치 및 외화획득(외국인전용 카지노)을 포함한다. gambling 산업은 양면성을 수반하기 때문에 여전히 논쟁의 여지가 있지만, 여가활동의 일환으로 보려는 시각이 증가하고 있다(Lee, Lee, Bernhard, & Yoon, 2006). 이러한 사례들은 카지노 리조트화를 통하여 대량관광객을 유치하려는 라스베이거스, 마카오, 싱가포르 등에서 나타나고 있다.

한편, gambling 활동에 참여하는 사람들의 특성에 따라 유희적 gambler(recreation gambler)와 병적 gambler(pathological gambler)로 분류된다(Harwood, Derevensky, & Gupta, 2003; Platz & Millar, 2001). 전자는 gambling을 여가활동의 일환으로 즐기려는 집단이고, 후자는 도박중독증 등 사회적 부작용을 일으키는 집단이라고 볼 수 있으며, gambling 산업이 비판을 받는 이유는 바로 후자의 경우 때문이다. 현재 우리나라 국민의 연간 gambling 활동 참여자는 대략 3,600만 명으로 추정되며(한국레저산업연구소, 2008), 우리나라 성인인구 중 4.1%(신영철, 2009)를 도박중독자로 보고 있다. 이는 우리나라 성인 중 4.1%는 문제성 또는 병적 gambler 집단이며, 나머지 95% 이상은 유희적 gambler라고 판단할 수 있다. 따라서 gambling 활동이 건전한 여가활동의 일환으로 정착되기 위해서는 유희적 gambler와 병적 gambler 간 어떠한 특성(예: 동기, 열정, 행동의도)이 있는지를 규명하는 연구가 필요하다고 생각한다.

gambling 활동과 관련된 선행연구를 살펴보면 크게 두 관점으로 나누어지는데, 하나는 gambling 활동을 하나의 병적인 현상으로 보고 있으며, 다른 하나는 동기나 열정 측면에서 보고 있다(이충기·이봉구, 2009; 장호찬, 2000). 첫 번째 관점의 연구자들은 gambling을 추구하는 사람들의 도박중독 유행을 조사하거나 병적 도박에 빠진 원인을 규명하는 데 관심을 가져왔다(Hansen & Rossow, 2008; Ladouceur & Walker, 1998; Volberg, 2001). 두 번째 관점의 연구자들은 gambling 활동을 사회학적 측면(사회교류)(Fisher, 1993), 심리학적 측면(즐거움,

성취감)(Chantal, Vallerand, & Vallières, 1995; Jang, Lee, Park, & Stokowski, 2000), 또는, 잼블링 열정(Rousseau, Vallerand, Ratelle, & Provencher, 2002; Wang & Chu, 2007) 측면에서 조명해왔다. 특히 잼블링 열정 중 조화로운 열정(HP: harmonious passion)은 잼블링 활동이 자신의 생활과 조화를 이룰 수 있기 때문에 긍정적인 결과를 가져오지만, 강박적 열정(OP: obsessive passion)은 자신의 생활과 의무감 사이에 갈등을 일으키기 때문에 부정적 결과를 초래한다(Mageau, Vallerand, Rousseau, Ratelle, & Provencher, 2005).

앞서 설명했듯이 잼블링 활동에 참여하는 사람들은 크게 유회적 잼블러와 병적 잼블러로 구분될 수 있으며, 전자는 잼블링 활동을 여가활동의 일환으로 즐기지만, 후자는 도박중독증 등 사회적 부작용을 일으킬 수 있다. 따라서 건전한 게임문화 정착시키기 위해서는 무엇보다도 두 잼블링집단 간 동기, 열정, 감정, 행동의도에 있어서 어떠한 차이가 있는지를 규명하고 이를 토대로 건전화방안을 제시하는 것이 바람직할 것으로 사료된다. 이러한 측면에서 본 연구는 잼블링¹⁾ 동기-열정-감정-행동의도 간의 인과관계를 구조방정식모형을 이용하여 규명하고, 유회적 잼블러와 병적 잼블러 간 어떠한 차이가 있는지를 살펴보고자 한다.

II. 이론적 배경 및 선행연구 검토

1. 잼블링 동기(gambling motivation)

동기란 한 개인의 행동과 활동을 자극하고 지시하는 통합된 힘으로 심리적, 생리적 욕구로 언급된다(Yoon & Uysal, 2005). Crompton(1979)은 동기를 균형(equilibrium)이론으로 설명하고자 하였으며, 어떤 욕구가 일어날 때 불균형 상태가 일어나고, 이러한 불균형은 개인으로 하여금 그 욕구를 충족시켜 균형을 되찾으려는 행동을 유발한다고 한다. 그리고 이러한 행동은 그 욕구가 충족되어 균형을 되찾았을 때 끝난다고 한다. 동기란 목표지향적 행동의 활성화로 신체적 고통을 최소화 하거나 쾌락을 극대화하기 위한 욕구에서 비롯되며, 여기에는 크게

1) 학술적 측면에서 잼블링(gambling)은 내기게임에 사용되는 용어로, 본 연구의 모집단이 내기 게임 경험자이므로 본 연구에서는 잼블링, 잼블링 활동, 또는 잼블러라는 용어를 사용하고 자 한다. 또한, 우리나라 이용객 측면에서는 사행성게임이라는 용어가 사용되므로 설문조사 시 이해를 돕기 위해 이 용어를 병행하여 사용하였다.

내적(intrinsic) 동기와 외적(extrinsic) 동기로 구분된다(Wikipedia, 2010). 전자는 성취감이나 즐거움과 같은 과업이나 활동에 내재된 보상으로부터 나오는 반면, 후자는 금전과 같은 외적 보상으로부터 나온다.

이러한 내적·외적 동기를 토대로 Deci와 Ryan(1985)은 자아결정이론(self-determination theory)을 제시하였으며, 이는 개인이 외적 영향 없이 선택하고, 얼마나 자발적으로 동기화 하고 결정할 수 있는지에 관련이 있다. Chantal 등(1995)에 따르면 내적 동기는 갬블링 활동을 통한 만족이나 즐거움과 관련이 있으며, 외적 동기는 갬블링 활동을 하나의 수단으로 간주하여 돈을 따거나 대박을 기대하는 것으로부터 나온다고 한다. 따라서 Chantal 등(1995)은 자아결정력이 높은 사람일수록 내적 동기가 강한 반면, 자아결정력이 낮은 사람일수록 외적 동기 강하며, 전자는 갬블링 활동을 통하여 긍정적 결과를 가져오지만 후자는 부정적 결과를 가져온다고 한다.

최근 갬블링이 과거의 도박이란 개념에서 여가활동의 일환으로 인식됨에 따라 갬블링 동기에 관한 연구들이 꾸준히 수행되어 왔는데, 여기에는 크게 사회학적, 심리학적, 소비학적 관점을 포함한다(이용기·이충기, 2005). 사회학적 관점의 연구는 Fisher(1993)가 대표적으로 청소년 그룹을 하위유형인 Arcade Kings, Machine Beaters, Action Seekers 등으로 분류하고 각 집단별 갬블링 동기를 비교·분석하였다. 심리학적 관점의 연구는 사람들이 갬블링 활동에 관여하는 동기를 즐거움이나 성취감과 같은 심리학적 요인들로 설명하려고 하였다(Chantal *et al.*, 1995; Lee *et al.*, 2006; Platz & Millar, 2001). Chantal 등(1995)은 자아결정이론을 토대로 자아결정력의 강약에 따라 내적 갬블러와 외적 갬블러로 구분하였고, Lee 등(2006)은 카지노동기를 사교성·학습, 도전, 일상 탈출, 돈 따기(winning)로 분류하였다. Platz와 Millar(2001)는 20개 레크레이션 경험선호도를 이용하여 유희적 갬블러와 병적 갬블러 간 비교결과, 갬블링 동기 항목에 있어서 두 집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 특히 돈 따기 동기와 같이 부정적 측면의 동기는 병적 갬블러가 유희적 갬블러에 비하여 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 Lee, Lee, Bernhard와 Lee(2009)의 연구에서도 유사하게 나타났는데, 돈을 따기 위한 동기요인은 중독자일수록 높게 나타난 반면, 관광 동기요인은 유희적 갬블러일수록 높게 나타났다. Cotte(1997)는 갬블링 활동을 일반적 상품과 같이 경험적 소비로 볼 수 있다고 주장하였으며, Loroz(2004)는 외롭고 삶에 대한 통제력을 상실한 실버계층에게 갬블링은 정신적 즐거움을 제공해주고 물리적, 감정적 한계를 극복하는데 기여한다는 측면에서

경험적 소비형태로 보았다.

2. gambling 열정척도(gambling passion scale)

사람들의 삶을 가치 있게 만드는 데에는 남다른 열정(passion)이 있기 때문이며, gambling 활동에도 이러한 열정이 존재한다(이충기·이봉구, 2009). Rousseau 등(2002)은 이러한 열정을 가리켜 사람들이 좋아하고 기꺼이 시간과 돈을 투자할 수 있는 강한 의지라고 한다. 이러한 열정은 gambling 활동으로 인한 부정적 결과와 긍정적 결과를 가져올 수 있는데, 전자를 가리켜 강박적 열정, 후자를 가리켜 조화로운 열정이라고 한다(Rousseau *et al.*, 2002). 따라서 gambling 활동을 통하여 강박적 열정은 부정적 결과를 초래하지만, 조화로운 열정은 긍정적 결과를 가져온다(Mageau *et al.*, 2005).

이러한 열정을 gambling에 적용해온 선행연구를 살펴볼 때, Ratelle, Vallerand, Mageau, Rousseau와 Provencher(2004)는 몬트리올 카지노방문객을 대상으로 gambling 열정척도를 분석한 결과 강박적 열정은 근심이나 죄책감과 같은 부정적 결과와 관련이 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 Wang과 Chu(2007) 및 김영훈·이영호(2004)의 연구에서도 유사하게 나타났는데, 강박적 열정은 도박중독과 관련이 있는 것으로 나타났다. 또한, Mageau 등(2005)의 연구에서는 조화로운 열정은 유희이나 즐거움과는 긍정적인 관계가 존재하지만, 죄의식이나 근심과는 부정적 관계가 존재하는 것으로 나타났다. 이충기·이봉구(2009)는 온라인 스포츠토트 이용객을 대상으로 한 연구에서 조화로운 gambling 열정집단일수록 스포츠토트가 여가활동이라는 인식과 체육발전에 기여한다는 사실에 대해 긍정적으로 평가한 반면, 강압적 gambling 열정집단일수록 이에 대해 낮게 인식하는 것으로 나타났다. 또한, 조화로운 gambling 열정집단일수록 그렇지 않은 집단에 비하여 게임 후 감정상태가 긍정적인 것으로 나타났다.

3. 연구가설 설정

1) 동기와 열정과의 관계

앞서 설명했듯이 동기는 크게 내적 동기와 외적 동기로 구분할 수 있으며, 이러한 두 가지 형태의 동기는 자아결정 정도에 따라 달리 나타나게 된다(Deci & Ryan, 1985). 따라서 자아결정력이 높은 사람은 내적 동기가 강한 반면, 자아결

정력이 낮은 사람은 외적 동기 강하며, 전자의 경우는 긍정적 결과를 가져오지만 후자는 부정적 결과를 가져온다(Chantal *et al.*, 1995). 내적 동기는 갬블링 활동을 통한 유희이나 즐거움과 같은 긍정적 결과를 가져오기 때문에 조화로운 열정과 관련이 있으며, 외적 동기는 돈을 따거나 대박과 같은 부정적 결과를 유발하므로 강박적 열정과 관련이 있다(Mageau *et al.*, 2005; Wang & Chu, 2007). 본 연구에서는 이러한 선행연구를 토대로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

[가설 1] 외적 동기는 강박적 열정에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

[가설 2] 내적 동기가 조화로운 열정에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

2) 열정과 감정과의 관계

한 개인의 갬블링 활동은 만족이나 즐거움과 같은 긍정적 감정을 가져올 수도 있고, 죄의식이나 절망과 같은 부정적 감정을 가져올 수도 있다. Ratelle 등(2004)의 연구에서는 강박적 열정은 근심, 죄책감, 회상과 같은 부정적 감정과 관련이 있는 것으로 나타났다. Mageau 등(2005)의 연구에서도 조화로운 열정은 긍정적 감정을 유발하고, 강박적 열정은 근심과 같은 부정적 감정을 유발하는 것으로 나타났다. 이충기·이봉구(2009)의 연구에서는 조화로운 갬블링 열정집단일수록 강박적 열정 집단에 비하여 게임 후 감정상태가 더욱 긍정적인 것으로 나타났다. 본 연구에서는 위와 같은 선행연구를 토대로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

[가설 3] 강박적 열정은 부정적 감정에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

[가설 4] 조화로운 열정은 긍정적 감정에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

3) 열정과 행동의도와의 관계

인간의 행동을 이해하는 개념으로 열정이나 열망이 연구되고 있는데, 열정은 객체에 대한 강렬한 감정이나 열중하게 하는 감정적 상황을 의미하며(Roach, 1993), 이러한 열정은 목적달성을 위한 특별한 행동을 취하게 만든다. 또한, Fishbein과 Ajzen(1975)이 제안한 합리적 행동이론에 따르면 행동의도는 열정과 같은 인지적 태도로부터 예측될 수 있다고 한다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하고자 한다.

[가설 5] 강박적 열정은 행동의도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

[가설 6] 조화로운 열정은 행동의도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

4) 감정과 행동의도와의 관계

감정은 소비자의 만족도뿐만 아니라 충성도(재방문의사 포함)에 중요한 영향을 미칠 수 있다(Lee, Lee, Lee, & Babin, 2008). 일반적으로 감정요인은 긍정적 감정(예: 즐거운, 흥분된)과 부정적 감정(불쾌한, 화난)으로 측정되는 경우가 많으며(Yoo, Park, & MacInnis, 1998), 긍정적 감정은 만족도와 재방문의사를 증가시키고, 부정적 감정은 이들을 감소시키는 경향이 있다(Lee et al., 2008). 이러한 측면에서 선행연구에서는 감정요인이 만족도와 재방문의사에 유의한 영향을 미칠 것이라고 가정하였으므로(Lee et al, 2008; Lee, Lee, & Lee, 2005), 본 연구에서도 다음과 같은 가설을 설정하였다.

[가설 7] 부정적 감정은 방문의도에 부정적인 영향을 미칠 것이다.

[가설 8] 긍정적 감정은 방문의도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

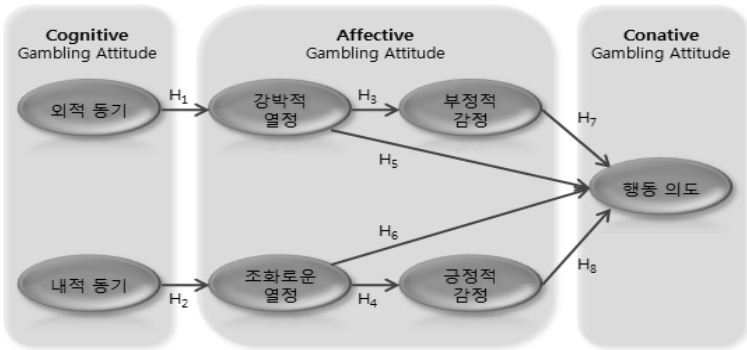
앞서 설명했듯이 자아결정력이 높은 사람일수록 내적 동기가 강한 반면, 자아결정력이 낮은 사람일수록 외적 동기가 강한 것으로 나타났다(Chantal et al., 1995). 내적 동기는 갬블링 활동을 통한 만족이나 즐거움을 가져오지만, 외적 동기는 갬블링 활동을 하나의 수단으로 간주하여 돈을 따거나 대박을 기대하는 것과 같은 부정적인 결과를 가져온다. 또한, 조화로운 열정(HP)은 긍정적 감정, 삶의 균형, 그리고 집중력과 관련이 있는 반면, 강박적 열정(OP)은 부정적 감정, 저항감, 삶의 불균형, 그리고 자아 파괴적 행동 등과 관련이 있다(Mageau et al., 2005). 따라서 유희적 갬블러와 병적 갬블러는 자아결정력의 정도가 다르며, 그 결과 동기, 열정, 감정, 그리고 행동에 있어서 다를 것으로 가정되므로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

[가설 9] 갬블링 동기, 열정, 감정 그리고 행동의도 간의 인과관계 있어서 유희적 갬블러와 병적 갬블러 간에는 유의한 차이가 있을 것이다.

III. 연구방법

1. 연구모형

합리적 행동이론(Fishbein & Ajzen, 1975)에 따르면 행동의도(conation)는 인지적(cognitive) 및 감정적(affective) 태도로부터 예측될 수 있다고 한다. 또한, 인지와 감정은 상호 관련이 있으며(Agarwal & Malhotra, 2005), 소비자의 선택에 영향을 미친다고 한다(da Silva & Alwi, 2006). 본 연구에서는 위의 합리적 행동이론과 2장에서 설명한 각 개념간의 인과관계를 토대로 <그림 1>과 같은 연구모형을 설정하였다. 본 연구에서는 gambling 동기-열정-감정-행동의도 간 인과관계를 구조방정식모형을 이용하여 규명하고자 한다.



<그림 1> 연구모형

2. 측정항목 도출

첫 번째 외생변수인 gambling 동기는 내적 동기와 외적 동기로 구분되며(Deci & Ryan, 1985; Chantal *et al.*, 1995), 선행연구(Chantal *et al.*, 1995; Cotte, 1997; Lee *et al.*, 2006, 2009; Neighbors, Lostutter, Cronce, & Larimer, 2002; Platz & Millar, 2001; Tarras, Singh, & Moufakkir, 2000)를 참조하여 각각 3개와 5개 항목으로 측정되었다. 이러한 항목들이 gambling 활동에 대한 내적 및 외적 동기를 적절하게 측정할 수 있는지를 평가하기 위하

여 관광학계와 실무자들에게 의뢰하여 검토하였으며, 사행성게임을 이용해본 경험이 있는 대학원생들을 대상으로 예비조사를 실시하여 모호한 항목들을 수정 및 정제하였다. 이러한 과정을 거쳐 본 연구에서는 8개 항목들을 최종 선정하였으며, 이 중에서 3개는 외적 동기(예: 돈을 따기 위하여), 5개는 내적 동기(예: 사행성게임은 즐겁기 때문)를 포함하며(〈표 3〉 참조), 응답자에게 7점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 4=그저 그렇다, 7=매우 그렇다)로 제시하였다.

갬블링 열정, 감정, 행동의도는 본 연구모형에서 내생변수로 포함되었다. 갬블링 열정은 Rousseau 등(2002)이 개발한 후 갬블링 분야에 적용한 선행연구(Mageau *et al.*, 2005; Wang & Chu, 2007; 이충기·이봉구, 2009)를 참조하여 5개 항목은 강박적 열정(예: 충동이 강하여 갬블링을 하지 않을 수 없다), 5개 항목은 조화로운 열정(예: 내 삶의 다른 활동들과 조화를 이룬다)으로 구성되었으며, 7점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 7=매우 그렇다)로 측정되었다. 갬블링 감정은 선행연구(Lee *et al.*, 2008; Yoo *et al.*, 1998)를 참조하여 부정적 감정 5개 항목(예: 화난), 긍정적 감정 5개 항목(예: 행복한)으로 도출되었으며, 7점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 7=매우 그렇다)로 측정되었다(〈표 3〉 참조). 갬블링 행동의도는 선행연구(Moon & Kim, 2001; Venkatesh & Davis, 2000)를 참조하여 본 연구에 맞게 4개 항목으로 선정되었으며, 7점 척도로 측정되었다(〈표 3〉 참조).

2. 자료수집과 분석방법

본 연구에서는 전국민을 대상으로 설문조사를 실시할 목적으로 온라인 리서치 전문기관인 엠브레인에 의뢰하였다. 엠브레인을 선택한 이유는 우리나라에서 가장 많은 패널(49만 명)을 보유하고 있으며, 온라인 설문조사 시 실명을 확인하고, 문항들을 동일한 패턴(예: 4, 4, 4 등)으로 체크하거나 지나치게 빨리 응답한 경우 온라인 창이 자동으로 닫히도록 설정함으로써 불성실한 응답자를 배제하기 때문이다. 또한, 본 연구는 갬블링을 경험한 사람들이 모집단이므로 온라인 첫 화면에 2가지 Screening Question(SQ)을 설정하였다. 첫 번째 SQ는 “귀하께서는 지난 1년간 사행성게임을 해 본 경험이 있으십니까?”로 질문한 후 사행성게임 유경험자만을 대상으로 하였으며, 무경험자의 경우는 화면이 자동적으로 종료되도록 설정하였다. 두 번째 SQ는 도박중독 진단방법 중 학계에서 많이 사용하는 DSM-IV-TR(American Psychiatric Association, 2000)를 토대로 응답자들을 유희

적 갬블러와 병적 갬블러로 분류하였다. DSM-IV는 10개 문항(예: 도박을 줄이거나 끊으려는 노력을 기울였음에도 불구하고 실패했다)으로 구성되어 있으며, 이 중에서 '예'라고 체크한 항목이 0개이면 유희적 갬블러, 5개 항목 이상 체크하면 병적 갬블러로 분류하였다. 따라서 본 연구에서는 유희적 갬블러 200명, 병적 갬블러 200명을 각각 추출하는 목적적(purposive) 표본추출방법이 사용되었으며²⁾, 설문조사는 2010년 3월 10일에서 3월 30일까지 20일간 실시되었다.

본 연구에서는 평균분산추출값(AVE: average variance extracted)과 상관계수 제공값을 산출하여 집중타당성과 판별타당성을 확인하고(Fornell & Larcker, 1981), 신뢰계수를 도출하여 신뢰도를 확인하였다. 또한, 확인적 요인 분석을 통해 요인을 확인해내고, 측정모형의 적합도를 분석하였으며, 잠재변수 간 구조적인 인과관계를 확인하는 구조방정식모형을 구축한 후 연구가설을 검증하였다(Anderson & Gerbing, 1988). 마지막으로 구조모형에서 유희적 갬블러와 병적 갬블러 간 차이유무를 검증하기 위하여 다중집단(multi-group) 분석을 실시하였다(Bollen, 1989).

IV. 분석결과

1. 응답자의 일반적 특성

〈표 1〉에서 보는 바와 같이 응답자의 성별 구성비를 살펴보면, 유희적 갬블러의 경우 남성의 비율(52.0%)이 여성(48.0%)에 비해 다소 높지만, 병적 갬블러의 경우는 남성의 비율(79.5%)이 여성(20.5%)보다 훨씬 높게 나타났다. 연령별 분포는 유희적 갬블러의 경우 30대(35.0%), 20대(29.0%), 40대(23.5%)의 순으로 높으나, 병적 갬블러의 경우는 20대(37.0%), 30대(26.5%), 40대(19.5%)의 순으로 나타났다.

교육수준을 살펴볼 때 두 집단 모두 대재/졸업자가 절반 이상을 차지하여 교육수준은 높은 것으로 나타났으며, 두 집단 모두 기혼자가 다소 많은 것으로 나타났

2) 온라인조사결과 총 응답자 수는 1,760명이었으며, 이 중에서 사행성게임 비경험자는 420명이었다. 따라서 사행성게임 경험자는 1,340명이며, 이 중에서 유희적, 문제성, 병적 갬블러로 분류하였으며, 본 연구에서는 유희적 갬블러와 병적 갬블러만 비교하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위하여 각 집단별 200명씩을 선정하였으며, 병적 갬블러가 상대적으로 적기 때문에 이를 찾는 과정에서 많은 표본을 추출하였다.

다. 월평균 소득은 두 집단 모두 200-399만원 사이가 가장 많으며, 다음으로는 100-199만원의 순으로 나타났다.

참고로 온라인 설문조사결과 사행성게임 종류별 이용경험³⁾에 대한 두 집단(유희적 갬블러와 병적 갬블러, n=400)의 복수응답결과, 로또가 전체의 65.5%로 가장 높았으며, 다음으로는 토토/프로토(8.9%), 온라인토토(7.8%), 카지노(6.8%), 경마(6.5%), 경륜/경정(2.7%), 기타인터넷베팅(1.7%)의 순으로 나타났다.

〈표 1〉 응답자의 인구통계학적 특성(n=400)

인구통계적 특성	유희적 갬블러 (n=200) %	병적 갬블러 (n=200) %	인구통계학적 특성	유희적 갬블러 (n=200) %	병적 갬블러 (n=200) %
성별:					
남자	52.0	79.5	평균소득(월):		
여자	48.0	20.5	100만원 이하	11.5	11.5
연령:					
20-29세	29.0	37.0	100-199만원	26.0	20.5
30-39세	35.0	26.5	200-399만원	39.0	37.5
40-49세	23.5	19.5	400-599만원	15.5	23.0
50세 이상	12.5	17.0	600만원 이상	8.0	7.5
교육수준:					
고등학교	23.0	13.0	결혼유무:		
전문대	17.5	16.0	미혼	43.0	48.0
4년제대학교	52.0	59.5	기혼	55.5	50.5
대학원	7.5	11.5	기타	2.0	1.5

2. 측정모형의 타당성 및 신뢰도 분석

본 연구에서는 갬블링 관련 문헌연구를 검토하고, 관광학계와 실무자와의 인터뷰 및 이용객과의 사전조사를 통해 적절하고 대표성 있는 설문항목들을 도출하였으므로 1차적으로 내용타당성을 확보한 것으로 판단된다.

추가적으로 〈표 2〉에서 보는 바와 같이 모든 요인에 대한 평균분산추출값이 기

3) 세 집단(유희적, 문제성, 병적 갬블러: n=600)의 복수응답결과는 로또(43.2%), 스포츠토토/프로토(15.0%), 온라인토토(11.8%), 경마(9.9%), 카지노(8.6%), 기타인터넷베팅(7.2%), 경륜/경정(4.3%)의 순으로 나타났다.

준치인 0.5를 상회하여 측정모형은 만족할만한 집중타당성을 갖고 있는 것으로 분석되었다(Fornell & Larcker, 1981). 측정모형의 판별타당성은 각 요인의 평균분산추출값이 모든 잠재변수간의 상관계수의 제곱값을 상회할 때 만족될 수 있는데(Fornell & Larcker, 1981), 가령 측정모형에서 조화로운 열정의 평균분산추출값(0.86)이 조화로운 열정과 강박적 열정 간의 상관계수 제곱값(0.59)을 상회하여 판별타당성이 확보된 것으로 분석되었다. 마지막으로 신뢰계수는 0.80~0.91로 각 요인의 신뢰도는 높은 것으로 나타났다(Nunnally & Bernstein, 1994).

〈표 2〉 측정모형의 타당성 및 신뢰도 분석결과

	EM	IM	OP	HP	NE	PE	BI	AVE
외적 동기 (EM)	1.00							0.82
내적 동기 (IM)	0.44 (.19)	1.00						0.88
강박적 열정 (OP)	0.45. (.20)	0.38 (.14)	1.00					0.79
조화로운 열정 (HP)	0.35 (.12)	0.61 (.37)	0.77 (.59)	1.00				0.86
부정적 감정 (NE)	0.52 (.27)	0.51 (.26)	0.65 (.42)	0.52 (.27)	1.00			0.84
긍정적 감정 (PE)	0.55 (.30)	0.70 (.49)	0.50 (.25)	0.62 (.38)	0.58 (.34)	1.00		0.85
행동 의도 (BI)	0.43 (.18)	0.52 (.27)	0.64 (.41)	0.68 (.46)	0.52 (.27)	0.67 (.45)	1.00	0.88
α (신뢰계수)	0.85	0.84	0.80	0.85	0.89	0.90	0.91	
평균 (표준편차)	4.71 (1.40)	4.00 (1.28)	3.31 (1.62)	3.08 (1.45)	3.4 (1.32)	4.01 (1.34)	3.45 (1.50)	

주: ()는 상관계수의 제곱; AVE(average variance extracted)는 평균분산추출값.

3. 측정모형에 대한 확인적 요인분석

구조모형을 분석하기에 앞서 Anderson과 Gerbing(1988)의 2단계 분석방법에 따라서 확인적 요인분석을 이용하여 측정모형을 분석하였다. 〈표 3〉에서 보는 바와 같이 유희적 갬블러와 병적 갬블러 집단의 측정모형의 결과는 양호한 것으로 나타났다(유희적 갬블러: $\chi^2(513)=1332.72$, $p=.00$, RMSEA=.08, CFI=.95, NNFI=.95; 병적 갬블러: $\chi^2(513)=1276.92$, $p=.00$, RMSEA=.07,

CFI=.95, NNFI=.95). 또한, 잠재변수에 대한 요인적재값은 $p < .01$ 에서 유의한 것으로 나타났다. 확인적 요인분석결과 7개 요인이 도출되었는데, 여기에는 내적 동기, 외적 동기, 강박적 열정, 조화로운 열정, 부정적 감정, 긍정적 감정, 그리고 행동의도를 포함한다.

〈표 3〉 측정모형에 대한 확인적 요인분석 결과

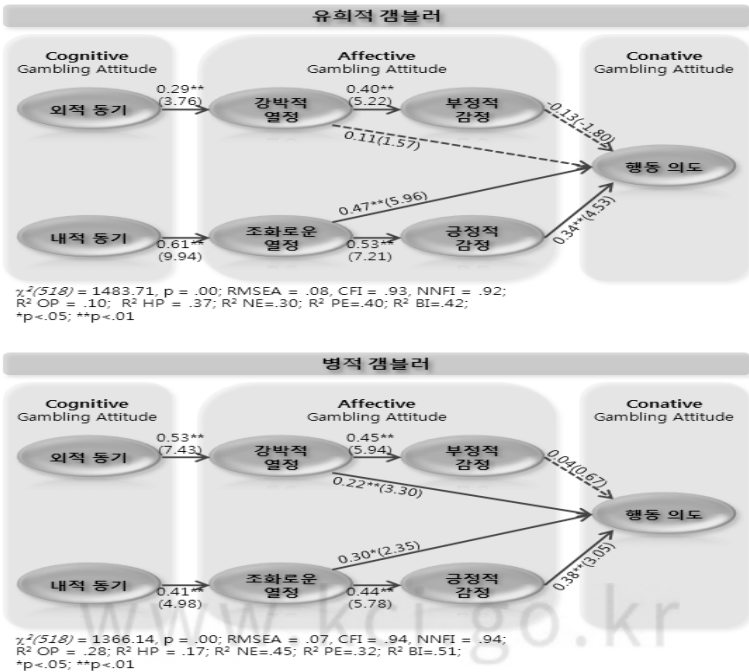
요인 및 측정항목	요인적재치		요인 및 측정항목	요인적재치	
	RG ^a	PG ^b		RG	PG
외적 동기요인			내적 동기요인		
돈을 따기 위해	0.85	0.87	스릴을 느끼기 위하여	0.77	0.80
잃은 돈을 만회하기 위해	0.67	0.76	사행성게임은 즐겁기 때문	0.85	0.77
대박을 경험하고 싶어서	0.76	0.87	사행성게임은 흥미진진하기 때문	0.92	0.84
			사행성게임에 흥미 있기 때문	0.76	0.86
			호기심이 많기 때문	0.90	0.85
부정적 감정요인			긍정적 감정요인		
성취되지 못한	0.80	0.80	행복한	0.79	0.80
불만스런	0.86	0.87	낙관적인	0.71	0.70
좌절스러운	0.91	0.76	짜릿한	0.77	0.74
짜증나는	0.86	0.80	열광적인	0.78	0.85
화난	0.90	0.84	스릴이 있는	0.80	0.79
슬픈	0.90	0.79	즐거움	0.84	0.88
강박적 열정요인					
사행성게임 없이는 살 수 없다				0.92	0.89
정서적으로 사행성게임에 매달려 있다				0.95	0.87
사행성게임을 하고 싶은 욕구를 통제하기 어렵다				0.96	0.84
사행성게임을 하지 않으면 안 될 것 같은 강박 관념을 갖고 있다				0.89	0.83
충동이 강하여 사행성게임을 하지 않을 수 없다				0.92	0.80
조화로운 열정요인					
사행성게임은 나에게 잊을 수 없는 경험을 제공한다				0.86	0.81
사행성게임은 내 삶의 다른 활동들과 조화를 이룬다				0.87	0.70
사행성게임으로부터 발견되는 새로운 것 때문에 이 게임을 더 좋아한다				0.90	0.81
사행성게임은 내가 좋아하는 내 모습을 반영한다				0.90	0.73
사행성게임은 나로 하여금 다양한 경험 속에 살게 해 준다				0.85	0.82
행동의도요인					
정기적으로 사행성게임을 할 것이다.				0.80	0.93
사행성게임을 계속 이용할 것이다.				0.81	0.90
다른 게임이 어떤 추가적 혜택을 주어도 계속 사행성게임을 할 것이다				0.93	0.88
사행성게임을 다른 사람들에게 적극 추천할 것이다				0.86	0.76

a: RG(유희적 잼블러): $\chi^2(513)=1332.72, p=.00, RMSEA=.08, CFI=.95, NNFI=.95.$

b: PG(병적 잼블러): $\chi^2(513)=1276.92, p=.00, RMSEA=.07, CFI=.95, NNFI=.95.$

4. 모형적합도 검증 및 gambling과 병적 gambling 집단간 차이검증

〈그림 2〉에서 보는 바와 같이, LISREL 8.75(Jöreskog & Sörbom, 2003)를 이용하여 두 집단의 구조모형을 분석한 결과, 전반적인 적합도는 양호한 것으로 나타났다. 즉, χ^2 는 유의하며($p < .001$), CFI와 NNFI는 .92~.94, RMSEA는 .07~.08로 나타나 이 모형은 가설을 검증하기에 적합한 것으로 나타났다. 경쟁모형은 기존모형에서 외생변수(gambling 동기)가 내생변수(행동의도)에 직접적인 영향을 주는 것을 고려하였는데, 통계분석결과 기존모형을 향상시키지는 못한 것으로 나타났다($\Delta\chi^2 = 3.24$, $df = 2$, $p > .05$). 따라서 기존의 개념모형이 향후 가설검증을 위한 적합한 모형으로 확인되었다. 추가적으로 위의 경쟁모델에 외생변수와 내생변수가 강박적 열정과 조화로운 열정에 동시에 영향을 주는 모델을 고려해보았으나, 이 또한 기존모형을 향상시키지 못하는 것으로 나타났다($\Delta\chi^2 = 6.39$, $df = 4$, $p > .05$). 이러한 결과는 본 연구가 주장하는 자아결정이론과 일치하는 것으로, 기존의 개념모형이 향후 가설검증을 위한 적합한 모형임을 확인해준다.



〈그림 2〉 유회적 gambling과 병적 gambling 집단 간 구조모형 분석결과

한편, 구조모형에서 유희적 갬블러와 병적 갬블러 간 차이가 있는지를 규명하기 위하여 다중집단분석을 실시하였다. Bollen(1989)이 제안했듯이, 첫 번째 과정은 두 집단 간 동일한 요인구조를 갖고 있는지를 확인하기 위하여 모든 램다를 고정시키고 두 모형의 차이유무를 비교하였다. χ^2 차이검증 결과, 두 집단 간 요인구조에 있어서는 통계적으로 차이가 없는 것으로 나타났으며($\Delta\chi^2/\Delta df=1.37, p>.05$), 따라서 확인적 요인분석 결과 두 집단 간 차이가 없다는 점이 확인되었다. 두 번째 과정은 모든 경로에 있어서 차이가 없다고 가정하고 χ^2 분석을 실시하였다. <표 4>에서 보는 바와 같이, 분석결과 두 모형 간 경로에 있어서는 차이가 있다는 사실이 확인되었으며($\Delta\chi^2/\Delta df = 4.09, p<.01$), <그림 2>에서 경로계수별 차이를 자세히 보여주고 있다. 결론적으로 두 집단간 요인관계에 있어서는 차이가 없으나, 경로에 있어서는 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표 4> 다중집단 분석결과

Model	χ^2	df	RMSEA	CFI	NNFI
Model 1 (Free)	2796.14	1036	0.07	0.93	0.93
Model 2 (L(X)Y=IN)	2833.13	1045	0.07	0.93	0.93
Model 2-1 ($\Delta\chi^2/\Delta df$)	36.99	27			
Model 3 (L(X)Y=IN, BE=IN, GA=IN)	2865.88	1053	0.07	0.93	0.93
Model 3-2 ($\Delta\chi^2/\Delta df$)	32.75	8			

5. 가설검증

<그림 2>에서 보는 바와 같이, 갬블링 동기는 두 집단(유희적 갬블러: RG, 병적 갬블러: PG) 모두 갬블링 열정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 외적 동기는 강박적 열정에 긍정적인 영향을 미치고, 내적 동기는 조화로운 열정에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나, [가설 1]과 [가설 2]는 지지되었다. 특히 외적 동기가 강박적 열정에 미치는 영향은 병적 갬블러가 유희적 갬블러보다 더 강하며($r_{11PG}=0.53, t=7.43; r_{11RG}=0.29, t=3.76$), 내적 동기가 조화로운 열정에 미치는 영향은 유희적 갬블러가 병적 갬블러보다 더 강한($r_{22RG}=0.61, t=9.94; r_{22PG}=0.41, t=4.98$) 것으로 나타났다. 이는 내적 동기는 건전한 갬블러에게 높게 나타나는 반면, 외적 동기는 도박중독자에게 높게 나타난다는 것을 시사해준다.

또한, 두 집단 모두 강박적 열정은 부정적 감정에, 조화로운 열정은 긍정적 감정에 각각 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 [가설 3]과 [가설 4]는 지지되었다. 특히 강박적 열정이 부정적 감정에 영향을 미치는 정도는 병적 갬블러가 유희적 갬블러보다 강한 것으로 나타났으며($\beta_{31}PG=0.45$, $t=5.94$; $\beta_{31}RG=0.40$, $t=5.22$), 조화로운 열정이 긍정적 감정에 영향을 미치는 정도는 유희적 갬블러가 강박적 갬블러보다 강한 것으로 나타났으며($\beta_{42}RG=0.53$, $t=7.21$; $\beta_{42}PG=0.44$, $t=5.78$) 나타났다. 이는 건전게임자가 도박중독자에 비하여 갬블링 활동을 통하여 더욱 긍정적인 결과를 가져온다는 것을 시사해준다.

조화로운 열정은 두 집단 모두에 있어서 행동의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 [가설 6]은 지지되었다. 특히 조화로운 열정이 행동의도에 미치는 영향은 유희적 갬블러가 병적 갬블러보다 강한 것으로 나타났으며($\beta_{52}RG=.47$, $t=5.96$; $\beta_{52}PG=.30$, $t=2.35$). 그러나 강박적 열정이 행동의도 미치는 영향은 오로지 병적 갬블러에게만 나타났으며($\beta_{51}PG=.22$, $t=3.30$), 유희적 갬블러에게는 유의하지 않아 [가설 5]는 부분적으로 채택되었다. 또한, 긍정적 감정은 두 집단 모두 행동의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나($\beta_{54}RG=0.34$, $t=4.53$; $\beta_{54}PG=0.38$, $t=3.05$) [가설 8]은 지지되었으나, 부정적 감정은 그렇지 않아 [가설 7]은 기각되었다. 마지막으로 다중집단 분석결과 두 모형간 경로에 있어서 차이가 있고($\Delta\chi^2/\Delta df = 4.09$, $p<.01$), 경로계수별 차이가 존재하므로(〈그림 2〉), 유희적 갬블러와 병적 갬블러 간 갬블링 동기-열정-감정-행동의도 간의 인과관계에 있어서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 따라서 [가설 9]는 지지되었다.

V. 결론 및 시사점

복권, 토토/프로토, 경마, 카지노, 인터넷게임 등 게임산업이 사회적으로 점점 확산됨에 따라 이용객들의 태도(동기, 열정, 감정, 행동의도)와 건전 게임자와 중독성 게임자간의 특성을 살펴보는 것은 의미가 있다고 판단된다. 이러한 측면에서 본 연구에서는 유희적 갬블러와 병적 갬블러를 분류하고, 이들 두 집단 간 갬블링 동기와 열정 및 감정이 행동의도에 미치는 구조적인 관계를 규명하고자 하였다.

구조모형 분석결과 갬블링 동기는 열정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 내적 동기가 조화로운 열정에 미치는 영향은 유희적 갬블러에게 더욱 강

하게 나타난 반면, 외적 동기가 강박적 열정에 미치는 영향은 병적 갬블러에게 강하게 나타났다. 이는 자아결정력이 높은 사람일수록 내적 동기가 강하여 즐거움과 같은 긍정적 결과를 가져오기 때문에 조화로운 열정이 높으며, 자아결정력이 낮은 사람일수록 외적 동기가 강하고 돈 따기와 같은 부정적 결과를 초래하여 강박적 열정이 높아진다는 선행연구(Chantal *et al.*, 1995; Deci & Ryan, 1985; Mageau *et al.*, 2005; Wang & Chu, 2007)를 지지하는 것으로 나타났다.

또한, 갬블링 열정은 감정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 특히 조화로운 열정이 긍정적 감정에 미치는 영향은 유희적 갬블러에게 높게 나타난 반면, 강박적 열정이 부정적 감정에 미치는 영향은 병적 갬블러에게 높게 나타났다. 이는 조화로운 열정이 높은 유희적 갬블러에게는 긍정적 감정이 높고, 강박적 열정이 높은 병적 갬블러에게는 갬블링 활동 결과 중독이나 죄의식과 같은 부정적 감정이 높다는 선행연구(Ratelle *et al.*, 2004; Wang & Chu, 2007; 김영훈·이영호, 2004; 이충기·이봉구, 2009)를 지지하는 것으로 나타났다. 흥미로운 결과는 유희적 갬블러에게는 조화로운 열정만이 행동의도에 영향을 미치지만, 병적 갬블러에게는 강박적 열정도 행동의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 선행연구(Deci & Ryan, 1985; Fishbein & Ajzen, 1975; Roach, 1993)를 지지하는 것으로 나타났다. 이는 유희적 갬블러에게는 게임 참여가 자신의 의지나 자아결정(Deci & Ryan, 1985)에 따라 이루어지지만, 병적 갬블러와 같은 중독자에게는 자신의 의지와는 관계없이 게임에 참여하게 된다는 사실을 지적해준다. 또한, 긍정적 감정은 행동의도에 유의한 영향을 미치지만, 부정적 감정은 그렇지 않은 것으로 나타났다. 이는 긍정적 감정은 재방문의도를 유발하지만, 부정적 감정은 영향을 주지 않는다는 선행연구(Lee *et al.*, 2008)를 지지하는 것으로 나타났다.

Chantal 등(1995)은 자아결정력이 높을수록 내적 동기가 강하고, 낮을수록 외적 동기 강하며, 그 결과 전자는 긍정적 결과를, 후자는 부정적 결과를 초래한다고 한다. 또한, 본 연구의 분석결과 갬블링 동기-열정-감정-행동의도에 있어서 유희적 갬블러 집단이 병적 갬블러 집단에 비하여 긍정적인 결과를 가져오는 것으로 확인되었다. 따라서 여기서는 자아결정력을 강화시켜주고 유희적 갬블러 집단을 확대시켜주는 전략적 시사점을 제시해보고자 한다.

첫째, 갬블링 활동에 대한 외적 동기는 돈을 따거나 만회하는 것과 관련이 있으므로 베탱액수와 관련이 있을 것으로 판단된다. 즉, 베탱액수가 높으면 돈을 따기 위한 외적 동기를 강화시키고, 도박중독과 같은 결과를 초래하여 강박적 열정과

부정적 감정을 유발시키며, 자신이 통제할 수 없는 상황에서 게임에 참여하게 되어 결국 도박중독자로 전락된다. 따라서 돈을 따기 위한 목적보다는 게임을 즐길 수 있도록 중독성이 낮은 게임종류와 베팅액수의 한도를 높게 설정하지 않는 것이 바람직하다. 참고로 콜로라도 카지노의 경우 1회 베팅액을 5달러 제한하고 있다. 또한, 소액으로 즐길 수 있는 게임은 가족이나 친구/친지간에 사교적 차원에서 즐길 수 있으므로 즐거움을 창출하여 내적 동기를 유발하고, 긍정적 결과를 통하여 조화로운 열정 및 긍정적 감정을 유발하여 자신이 통제할 수 있는 상황에서 게임에 참여하게 되며, 결국 건전한 게임자(유희적 갬블러)가 되도록 유도한다. 따라서 사행성 게임은 즐거움이나 유희 차원에서 소액으로 즐길 수 있도록 관리되어야 한다.

둘째, 복권이나 스포츠도도와 같은 게임의 경우 베팅금액과 베팅횟수에 대한 한도 및 Self-limit을 설정하고, 판매점시설을 개선하여 여가공간으로 활용될 수 있도록 하는 것이 건전게임문화를 조성하는데 기여할 것이다. 셋째, 카지노와 같은 갬블링산업에서는 게임에 몰입하는 시간을 줄이기 위해 가족과 함께 이용할 수 있는 테마시설이나 엔터테인먼트 기능들을 제공하는 것이 바람직하다. 또한, 현재 내국인전용 카지노의 경우 수요에 비하여 게임시설(테이블게임)이 부족하고 공간이 협소하여 복잡한 카지노장에서 겹겹으로 사이드베팅이 이루어지고 있다. 이러한 상황에서는 자리를 잡기도 어렵고 한번 잡은 자리를 놓치지 않기 위하여 게임에 몰입할 수밖에 없다. 따라서 게임테이블과 공간을 좀 더 확대하여 쾌적한 공간 속에서 게임을 즐기고, 중간 중간 휴식이나 레크레이션 활동을 즐기도록 하는 것이 유희성을 높이는 방법일 것이다. 마지막으로 갬블링산업에서는 건전게임(responsible gambling)전략들을 수립 및 실행하여 중독성을 최소화하고 유희성을 높일 수 있도록 노력해야 할 것이다. 가령, 승률에 대한 정확한 정보를 제공하여 대박의 환상(illusion of control)을 일깨워주고, 도박중독에 빠지지 않도록 예방에 관한 정보를 제공하는 것이 바람직하다. 도박중독을 예방하고 올바른 게임문화를 정착시키기 위한 가장 좋은 방법은 교육이라는 사실을 고려할 때, 캐나다와 같이 국가적 차원에서 청소년 시기부터 도박중독 예방 및 치유에 관한 교육을 실시하는 것이 바람직하다고 본다.

참고문헌

- 김영훈 · 이영호(2004). 도박열정척도의 신뢰도 및 타당도에 관한 연구. 『한국심리학회지』, 23(4), 999-1009.
- 사행산업통합감독위원회(2009). 『2008 사행산업 현황』. 서울: 사행산업통합감독위원회.
- 신영철(2009). 도박중독증. <http://blog.naver.com/somangnp/140063263217>.
- 이용기 · 이충기(2005). 카지노동기의 척도개발과 타당성 검증. 『관광학연구』, 29(2), 423-441.
- 이충기 · 이봉구(2009). 인터넷 gambling에 대한 gambling 열정척도(GPS)의 적용. 『관광학연구』, 33(2), 53-72.
- 장호찬(2000). 카지노gambling의 관여도와 그에 따른 재방문의사와의 관계. 『관광학연구』, 23(2), 99-116.
- 한국레저산업연구소(2008). 『gambling산업 현황』. <http://www.kolec.co.kr>.
- Agarwal, J., & Malhotra, N. K.(2005). An integrated model of attitude and affect: Theoretical foundation and an empirical investigation. *Journal of Business Research*, 58(4), 483-493.
- American Psychiatric Association(2000). DSM-IV-TR 2000: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed). Washington D.C.: American Psychiatric Publishing, Inc.
- Anderson, J. C., & Gerbing, D. W.(1988). Structural equation modeling in practice: A review and recommendation two-step approach. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411-423.
- Bollen, K.(1989). *Structural equations with latent variables*. New York: Wiley.
- Chantal, Y., Vallerand, R. J., & Vallières, E. F.(1995). Motivation and gambling involvement. *The Journal of Social Psychology*, 135(6), 755-763.
- da Silva, R. V., & Alwi, F. S.(2006). Cognitive, affective attributes and conative, behavioral responses in retail corporate branding. *Journal of Product and Brand Management*, 15(5), 293-305.
- Cotte, J.(1997). Chances, trances, and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380-406.
- Crompton J. L.(1979). Motivations for pleasure vacation. *Annals of Tourism Research*, 6(4), 408-424.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M.(1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Publishing Co.
- Fishbein, M., & Ajzen, J.(1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addition-Wesley.
- Fisher, S.(1993). The pull of the fruit machine: A sociological typology of young players. *The Sociological Review*, 41(August), 446-474.
- Fornell, C., & Larcker, D .F.(1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- Hansen, M., & Rossow, I.(2008). Adolescent gambling and problem gambling: Does the total consumption model apply? *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 135-150.
- Hardoon, K., Derevensky, J. L., & Gupta, R.(2003). Empirical measures vs. perceived gambling severity among youth: Why adolescent problem gamblers fail to seek treatment. *Addictive Behaviors*, 28(5), 933-946.
- Jang, H. C., Lee, B. K., Park, M. K., & Stokowski, P. A.(2000). Measuring underlying meanings of gambling from the perspective of enduring involvement. *Journal of Travel Research*, 38(February), 230-238.
- Jöreskog, K., & Sörbom, D.(2003). *LISREL 8: User's reference guide*. Chicago, IL: Scientific Software International.
- Ladouceur, R., & Walker, M.(1998). The cognitive approach to understanding and treating pathological gambling. In A. S. Bellack and M. Hersen (Eds.). *Comprehensive Clinical Psychology* (pp. 588-601). New York: Pergamon.
- Lee, C. K., Lee, B. K., Bernhard, B. J., & Lee, T. K.(2009). A comparative study of involvement and motivation among casino gamblers. *Psychiatry Investigation*, 6(3), 141-149.
- Lee, C. K., Lee, Y. K., Bernhard, B. J., & Yoon, Y. S.(2006). Segmenting casino gamblers by motivation: A cluster analysis of Korean gamblers. *Tourism Management*, 27(5), 856-866.
- Lee, C. K., Lee, Y. K., & Lee, B. K.(2005). Korea's destination image formed by the 2002 World Cup. *Annals of Tourism Research*, 32(4), 839-858.

- Lee, Y. K., Lee, C. K., Lee, S. K., & Babin, B. J.(2008). Festivalscapes and patrons' emotions, satisfaction, and loyalty. *Journal of Business Research*, 61(1), 56-64.
- Loroz, P. S.(2004). Golden-age gambling: Psychological benefits and self-concept dynamics in aging consumers' consumption experiences. *Psychology and Marketing*, 21(5), 323-349.
- Mageau, G. A., Vallerand, R. J., Rousseau, F. L., Ratelle, C. F., & Provencher, P. J.(2005). Passion and gambling: Investigating the divergent affective and cognitive consequences of gambling. *Journal of Applied Social Psychology*, 35(1), 100-118.
- Moon, J. W., & Kim, Y. G.(2001). Extending the TAM for a world-wide-web context. *Information & Management*, 38(4), 217- 230.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., & Larimer, M. E.(2002). Exploring college student motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361-370.
- Nunnally, J., & Bernstein, I.(1994). *Psychometric theory*(3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Platz, L., & Millar, M. (2001). Gambling in the context of other recreation activity: A quantitative comparison of casual and pathological student gamblers. *Journal of Leisure Research*, 33(4), 383-395.
- Ratelle, C. F., Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Rousseau, F. L., & Provencher, P. J. (2004). When passion leads to pathology: A look at gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(2), 105-119.
- Roach, J. R. (1993). *The player's passion: Studies in the science of acting*. Michigan: University of Michigan Press.
- Rousseau, F. L., Vallerand, R. J., Ratelle, C. F., & Provencher, P. J. (2002). Passion and gambling: On the validation of the gambling passion scale (GPS). *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 45-66.
- Tarras, J., Singh, A. J., & Moufakkir, O.(2000). The profile and motivations of elderly women gamblers. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 5(1), 33-46.
- Volberg, R.(2001). *When the chips are down: Problem gambling in America*. New York: Century Foundation.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies.

Management Science, 46(2), 186-204.

Wang, C. C., & Chu, Y. S.(2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality*, 35(7), 997-1006.

Wikipedia(2010). Motivation. Available at http://en.wikipedia.org/wiki/Motivation#Intrinsic_motivation (Accessed on April 4, 2010).

Yoo, C., Park, J., & MacInnis, D. J.(1998). Effects of store characteristics and in-store emotional experiences on store attitude. *Journal of Business Research*, 43(3), 253-263.

Yoon, Y. S., & Uysal, M.(2005) An examination of the effects of motivation and satisfaction on destination loyalty: A structural model. *Tourism Management*, 26(1), 45-56.

2010년 5월 4일 최초투고논문 접수
2010년 7월 8일 최종심사완료 및 게재확정 통보
2010년 7월 15일 최종논문 도착
3인 익명심사 畢