

# 이성자극의 존재가 도박성 게임의 손실만회행동에 미치는 영향: 성의 조절효과<sup>†</sup>

정 창 현

한국도박문제관리센터 대전센터

김 교 현<sup>‡</sup>

충남대학교 심리학과

본 연구에서는 진화론적 관점에서 성별에 따라 이성자극의 존재가 도박성 게임의 손실만회행동에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 이를 위해 2(남성, 여성) × 2(이성자극, 중성자극) 참여자 간 설계를 하였고 20대 대학생 60명을 대상으로 연구를 실시하였다. 손실만회행동을 측정하기 위해서는 슬롯머신게임을 사용하였다. 더불어 충동성이 손실만회행동에 미치는 영향을 통제하고자 한국판 다차원 충동성척도를 사용하였다. 연구결과 남성의 경우, 손실 경험 이후 중성자극이 제시되었을 때에 비해 이성자극이 제시되었을 때 손실만회행동이 유의하게 높았지만 여성의 경우 중성자극이 제시되었을 때와 이성자극이 제시되었을 때 손실만회행동에서 유의한 차이를 보이지 않았다. 또한, 여성에 비해 남성이 손실만회행동을 더 많이 하는 것으로 나타났으며 중성자극이 제시되었을 때에 비해 이성자극이 제시되었을 때 손실만회행동이 유의하게 높은 것으로 나타났다. 논의에서는 본 연구의 의의와 연구결과가 도박중독 치료 및 예방 장면에서 어떻게 활용될 수 있을지 제시하였다.

주요어: 손실만회행동, 성별, 이성자극

---

<sup>†</sup> 본 연구는 제 1저자의 석사학위 청구논문을 수정 정리한 것임.

이 논문은 2013년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2013S1A5A2A03045658).

<sup>‡</sup> 교신저자(Corresponding author) : 김교현, (305-764) 대전광역시 유성구 대학로 99 충남대학교 사회과학대학 심리학과, Tel: 042-821-6368, E-mail: kyoheonk@cnu.ac.kr

인간이 동물과 다른 점은 본능을 억제하고 이성적이고 합리적인 행동을 한다는 것이다. 하지만 때때로 인간은 약물 남용, 과음, 폭식, 과도한 도박과 같이 자신과 타인에게 부정적인 결과를 초래하는 행동을 하곤 한다. 무엇이 인간의 위험감수행동을 불러일으키는 것일까? 진화심리학에서는 양육 투자 이론(parental investment theory)과 성 선택 이론(sexual selection theory)을 통해 이를 설명한다. 양육 투자 이론(Robert & Trivers, 1972)에 따르면 여성은 남성보다 번식에 더 많은 투자를 한다. 실제 수정과 임신이 여성 내부에서 일어나고 출산을 한 후에도 여성은 일정기간 수유를 해야 한다(Shostak, 1981). 반면 남성의 경우 수정을 위한 투자만 하면 된다. 이러한 양육의 초기 투자 비율의 차이는 여성을 번식을 위한 가치 있는 자원으로 만들었다(Trivers, 1972). 경제학적 논리에 따라 자원을 가진 여성이 남성을 선택하고, 남성은 여성의 선택을 받기 위해 다른 남성과 경쟁을 하도록 진화되었다. 양육투자의 차이는 또한 남녀의 배우자 선호에 차이를 유발하였다(Buss, 2004/2005). 여성의 경우 배우자를 선택할 때 번식과 양육을 위한 자원을 많이 가졌거나 자원을 자신에게 배분해 줄 수 있는 남성을 선택하도록 진화하였다. 이는 경제적 자원, 높은 사회적 지위, 연령, 야망과 근면함, 의존 가능성과 안전성, 신체적 강인함, 건강한 특성과 남성적인 외모, 사랑과 헌신 및 자녀에게 투자하려는 의지에 대한 선호로 나타나고 있다. 남성은 번식의 가능성이 높은 젊고 육체적 미를 가진 여성을 선호하였다. 여성에게 선택받기 위해 남성은 자신의 매력을 보여주어야 하였고, 다른 남성과의 경쟁에서 이기는 방법 중 하나로 위험감수행동을 사용하였다

(Saad, 2011). 반면 여성은 남성을 선택하는 입장에 있고 양육에 많은 투자를 해야 하기 때문에 위험을 감수하기보다 위험을 회피하는 방향으로 진화되었다.

**손실만회행동.** Dickerson(1993)은 손실만회행동에 대해 ‘도박으로 잃은 돈을 만회하기 위해서 계속해서 도박을 하게 되고 잃은 돈을 한 번에 만회하기 위해서 점차 도박 금액을 높이면서 도박을 하는 행동’으로 정의하였다. 따라서 잃은 돈을 만회하기 위한 손실만회행동은 배팅 횟수 및 도박 시간 등 도박행동을 증가시키고, 결국 돈을 잃을 가능성을 높이는 특징을 가지고 있다(Breen & Zuckerman, 1999). 따라서 손실만회행동을 많이 할수록 도박에서의 손실 위험은 증가하게 된다.

**이성의 존재가 위험감수행동에 미치는 영향.** 양육 투자 및 성 선택 이론에서 예측하는 것처럼 남성은 경쟁에서 이기기 위해 위험을 감수하는 쪽으로 진화해 왔다(Byrnes, Miller, & Schaffer, 1999). Daly와 Wilson(1994)의 연구에서 여성들보다 남성들이 더 많은 경쟁을 해야 하는 것으로 밝혀졌으며, 남성들 사이에서 위험감수행동이 사회적 지위, 자신감, 야망 기술 그리고 정신적 명석함과 같이 여성들이 파트너로 요구하는 것들을 보여줄 수 있는 신호로 작동하는 것으로 나타났다. 남성들에게 있어서 위험감수행동이 자신을 매력을 보여주는 것이라고 생각하는 증거는 선행연구에서 나타나고 있다(McAlvanah, 2008). Kelly와 Dunbar(2001)는 여성들이 위험을 회피하는 남성보다 용기를 가지고 위험을 택하는 남성을 선호한다는 것을 보여주었다. 이 밖에, 많은 연구에서 남성의 위험감수행

동이 여성 앞에서 더욱 증가하였다(Baker & Maner, 2008; Frankenhuys, Dotsch, Karrenmans, & Wigboldus, 2010; Pawlowski, Atwal, & Dunbar, 2008; Ronay & Von Hippel, 2010). 반대로 여성들은 위험을 감수하기보다 위험을 회피하는 것으로 나타났다(Jianakoplos & Bernasek, 1998; Levin, Snyder, & Chapman, 1988). 손실만회행동은 도박에서 나타날 수 있는 위험감수행동으로서 남성에게는 경제적인 자원을 획득하거나 자신의 매력을 보여 줄 수 있는 전략으로 활용될 수 있다. 하지만 여성의 도박 행동은 남성에게 매력적으로 비추어지지 않을 뿐만 아니라 위험을 감수하는 행동이기 때문에 손실만회행동이 나타나기 어려울 것이다. 그렇다면 남성들은 모든 여성들 앞에서 동일한 정도로 위험을 감수할까? 선행연구에 따르면, 남성들은 매력적인 여성이 존재할 때 더 많은 위험감수행동을 하는 것으로 나타났다(Baker & Maner, 2008; Roney, 2003; Ronay & Von Hippel, 2010; Van den Bergh & Dewitte, 2006; Wilson & Daly, 2004). 하지만, McAlvanah(2008)는 매력적인 여성과 매력적이지 않은 여성이 있을 때 위험을 감수하는 정도에서 차이가 없음을 밝혔다. 따라서 본 연구에서는 매력적인 여성과 매력적이지 않은 여성이 손실만회행동에 미치는 효과보다는 성별에 따라 이성자극과 중성자극이 손실만회행동에 미치는 효과에 대해 알아보고자 하였다. 손실만회행동의 지표로는 총 배팅 금액, 다걸기(All In) 횟수를 살펴보았으며 앞선 논의를 통해 설정한 연구가설은 다음과 같다.

**연구가설.** 도박게임에서 돈을 잃었을 때, 남성

의 경우 중성자극에 노출되었을 때보다 이성자극에 노출되었을 때 손실만회행동을 더 많이 하지만 여성의 경우 중성자극에 노출되었을 때와 이성자극에 노출되었을 때 손실만회행동에 차이가 없을 것이다.

## 방법

### 참여자

20대 대학생 여성 30명( $M=22.17$ 세,  $SD=1.51$ ), 남성 30명( $M=24.00$ ,  $SD=2.33$ )을 연구대상으로 하였다. 실험설계는 2(남, 여) × 2(이성자극, 중성자극)로 참여자 간 설계를 하였고 남, 여 각각 15명씩 실험집단과 비교집단에 무선할당하였다.

### 측정도구

**손실만회행동 측정을 위한 슬롯머신 게임.** 손실만회행동은 신현지(2015)의 슬롯머신 게임을 활용하여 측정하였다. 슬롯머신 게임은 연습게임, 본 게임 1, 본 게임 2로 구성되어있다. 본 게임 1에서는 실험참여자들이 돈을 잃게 조작이 되어있고, 본게임 2는 set(10회) 당 승률을 1set는 60%, 2set는 40%, 3set는 20%,로 설정하였으며 이후 set 당 20%로 승률을 고정하였다.

**이성자극(이성사진), 중성자극(자동차사진)<sup>1)</sup>**  
실험참여자들에게는 실제 사진을 제시하였다. 이성

1) 사진의 저작권은 저작권법 '제 28조(공표된 저작물의 인용: 공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 위해서는 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 이를 인용할 수 있다)'에 따라 위법하지 않음을 확인하였다.

자극으로 남성에게는 여자 연예인 사진을, 여성에게는 남자 연예인 사진을 활용하였으며 중성 자극으로는 자동차 사진을 활용하였다. 사용된 사진은 남성 27명, 여성 26명에게 '1점(아주 매력 없음)'에서 '10점(매우 매력 있음)' 까지 점수 범위에서 매력적으로 느끼는 정도에 대해 평정하도록 하였고 평균 점수 이상의 사진을 각각 10장씩 선별하였다.

**한국판 다차원적 충동성 척도(UPPS-P).** 선행 연구(신현지, 2015)에서 충동성이 손실만회행동에 영향을 미치는 요인으로 밝혀진 바, 충동성이 손실만회행동에 미치는 영향을 통제하기 위해 한국판 다차원적 충동성 척도(UPPS-P)를 활용하였다. 한국판 다차원적 충동성 척도(임선영, 이영호, 2014)는 긍정적 긴급성, 부정적 긴급성, 계획성 부족, 지속성 부족, 감각추구 하위요인으로 구성되어 있으며 각 문항은 4점 리커트로 측정하였다.

## 절차

**실험 참여자 모집.** C대학교 온라인 게시판을 통해 실험 참여자를 모집하였다.

**실험 소개 및 연구 참여 동의서 작성.** 연구자는 실험 참여자에게 본 연구의 목적, 실험 과정 등에 대해 설명한 후 연구 참여 동의를 얻었다. 연구 참여에 동의한 실험자들에게 슬롯머신 게임 실시 방법과 규칙에 대해 설명하였다.

**충동성 척도 설문지 실시.** 충동성이 손실만회행동에 미치는 영향을 통제하기 위해 한국판 다차원적 충동성 척도(UPPS-P)를 실시하였다.

**연습게임.** 연습게임을 통해 슬롯머신 베팅방법 및 규칙을 설명하였다. 연습게임 후 방법 및 규칙을 이해하였는지 다시 확인하였다.

**손실경험 조작.** 손실경험을 조작하기 위해 실험참가비를 먼저 주어 본 게임 1에서 참가비를 모두 잃으면 게임이 종료되도록 설정하였다.

**손실경험 조작체크 질문지 실시.** 참여자들이 돈을 잃었을 때 실제로 손실 경험을 한 것으로 지각하는지 확인하기 위해 조작체크 질문지를 실시하였다.

**이성자극 또는 중성자극 제시.** 손실 경험 이후 실험집단에게는 이성자극을 제시하였고 비교집단에게는 중성자극을 제시한 후 10장의 사진을 매력적으로 느끼는 정도에 대해 순위를 매기도록 하였다.

**손실만회행동 측정.** 손실만회행동을 측정하기 위해 슬롯머신 게임의 본 게임 2를 실시하였다.

**디브리핑.** 실험이 종료된 후 연구자는 실험 참여자에게 연구 목적에 대해 설명하고 참여자들에게 질의응답 시간을 제공하였다. 또한, 도박으로 인한 문제가 발생할 경우 활용할 수 있는 정보를 제공하였다.

## 분석방법

손실 경험 이후 성별과 이성자극이 손실만회행동에 미치는 효과를 검증하기 위해 다변량분석

(MANOVA)을 실시하였다. 또한, 실험집단과 비교집단에서 총동성 수준의 차이가 있는지 확인하기 위해 독립표본 *t*검증을 실시하였다. 모든 통계분석은 SPSS 21.0v를 활용하여 실시하였다.

### 결 과

다변량분석에 대한 결과는 표 1에 제시하였다.

표 1. 성별과 자극집단에 따른 손실만회행동의 평균과 표준편차(*N*=60)

총 배팅 금액 (천원)	성별	집단	평균	표준 편차
총 배팅 금액 (천원)	남성	이성 자극	94	36
		중성 자극	49	24
		전체	71	38
	여성	이성 자극	57	23
		중성 자극	49	22
		전체	53	22
	전체	이성 자극	75	35
		중성 자극	49	23
		전체	62	32
다걸기 (All In) 횟수 (회)	남성	이성 자극	2.07	1.33
		중성 자극	0.53	0.83
		전체	1.30	1.34
	여성	이성 자극	0.67	0.82
		중성 자극	0.27	0.80
		전체	0.47	0.82
	전체	이성 자극	1.37	1.30
		중성 자극	0.40	0.81
		전체	0.88	1.18

총 배팅 금액의 경우 손실만회행동에 미치는 성별과 이성자극의 상호작용 효과가 유의했다,  $F(1, 56)=7.24, p<.001, partial \eta^2=.11$ . 상호작용 효과를 세부적으로 분석하기 위해 단순 주효과분석을 실시한 결과는 표 2과 같다.

표 2. 성별과 자극집단에 따른 총 배팅 금액(천원)의 독립표본 *t*검증(*N*=60)

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>
남성				
이성자극	94	36	28	3.98***
중성자극	49	24		
여성				
이성자극	57	23	28	0.87
중성자극	49	22		

\*\*\* $p<.001$ .

단순 주효과 분석 결과, 남성의 경우 이성자극이 제시 되었을 때( $M=94$ )가 중성자극이 제시 되었을 때( $M=49$ )에 비해 총 배팅 액수가 유의하게 많았으며( $p<.001$ ), 여성의 경우 이성자극이 제시 되었을 때( $M=57$ )와 중성자극이 제시 되었을 때( $M=49$ ) 유의한 차이가 없었다,  $p=.40$ (그림 1 참조).

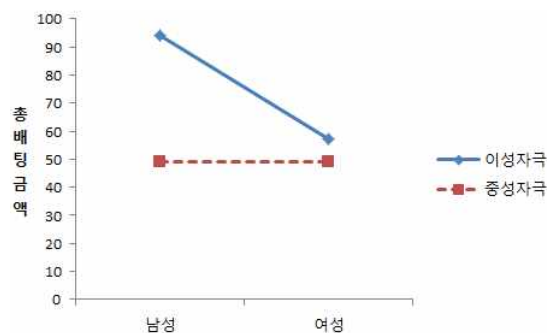


그림 1. 성별과 이성자극이 총 배팅 금액(천원)에 미치는 효과

다걸기(All In) 횟수(회)의 경우에도 성별과 이성자극의 상호작용 효과는 유의했다,  $F(1, 56)=5.10, p<.01, partial \eta^2=.08$ . 단순 주효과 분석 결과는 표 3에 제시하였다.

표 3. 성별과 자극집단에 따른 다걸기(All In) 횟수(회)의 독립표본 t검증(N=60)

	M	SD	df	t
남성				
이성자극	2.07	1.33	28	3.77**
중성자극	0.55	0.83		
여성				
이성자극	0.67	0.82	28	1.36
중성자극	0.27	0.80		

\*\* $p<.01$ .

다걸기(All In) 횟수에 대한 단순주효과 분석 결과, 남성의 경우 이성자극이 제시 되었을 때 ( $M=2.07$ )가 중성자극이 제시 되었을 때( $M=.55$ )에 비해 총 배팅 액수(천원)가 유의하게 많았으며 ( $p<.01$ ), 여성의 경우 이성자극이 제시 되었을 때 ( $M=.67$ )와 중성자극이 제시 되었을 때( $M=.27$ ) 유의한 차이가 없었다,  $p=.19$ (그림 2 참조).

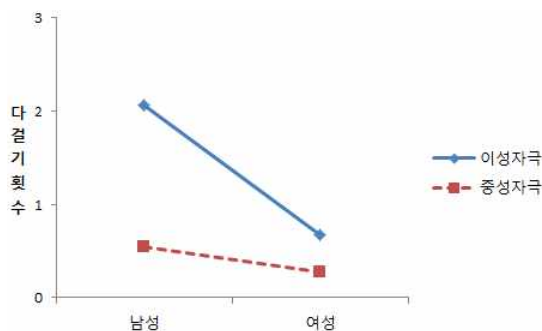


그림 2. 성별과 이성자극이 다걸기(All In) 횟수(회)에 미치는 효과

## 논 의

본 연구는 진화론적 관점에 근거하여 이성의 존재가 도박성 게임의 손실만회행동에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 연구결과, 남성의 경우 손실 경험 이후 중성자극이 제시되었을 때에 비해 이성자극이 제시되었을 때 손실만회행동이 유의하게 높았지만 여성의 경우 중성자극이 제시되었을 때와 이성자극이 제시되었을 때 손실만회행동에서 유의한 차이를 보이지 않았다. 또한, 여성에 비해 남성이 손실만회행동을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 즉, 이러한 결과는 남성의 경우 손실 상황임에도 불구하고 주변에 이성이 존재한다면 배팅금액을 증가시키거나 소유하고 있는 모든 금액을 배팅하는 것과 같은 위험감수행동을 더 많이 한다는 것을 의미한다. 이는 진화론 심리학의 양육가설 및 성 선택 이론을 뒷받침하는 결과이다. 이러한 결과는 도박 중독 예방과 치료에 활용을 할 수 있을 것이다. 이중처리과정이론에 따르면 인간의 정보처리과정은 자동적인 정보처리과정과 정교한 정보처리과정으로 구분되는데(McClure & Bickel, 2014), 자동적 정보처리과정을 정교한 정보처리과정으로 전환하게 되면 자기조절행동을 이끌어 낼 수 있다. 남성의 경우 위험을 감수하도록 진화되었기 때문에 도박 상황에서 추후에 초래될 결과에 대해 의식적인 자각 없이 행동을 하곤 한다. 따라서 도박에서 경험할 수 있는 위험한 상황에 대해 인지할 수 있도록 정보를 제공하는 등의 방법을 활용하여 위험감수행동을 초래할 수 있는 자동적인 처리과정에서 정교한 처리과정으로 전환시킨다면 보다 효과적인 자기조절 행동을 이끌어 낼 수 있을 것이다. 즉, 물

리적, 심리적 환경에 의해 의식적 자각 없이 나타나는 도박행동에 대해 인지시키는 것만으로도 위험을 감수하는 행동을 미연에 방지할 수 있을 것이다. 또한, 김교현(2013)은 이중처리과정 체계뿐만 아니라 반성과 성찰의 정보처리 기능을 담당하는 '상위 인지'를 추가한 3중 처리과정 모형(triune process model)의 중요성에 대해 언급하고 있다. 김교현(2013)의 삼중처리과정 모형은 경험체계에 해당하는 system I, 이성체계에 해당하는 system II와 반성/성찰 체계로 구성된 system III로 구분된다. 따라서 system III의 기능을 향상시킨다면 자동적 정보처리를 정교한 정보처리로 전환시킬 수 있다. 이러한 system III의 기능을 향상시키기 위한 방법으로는 '마음챙김'이 대표적이다. 즉, 마음챙김은 지금 자신이 느끼는 욕구, 동기뿐만 아니라 감정, 인지, 사고, 행동을 바라보고 조절하는 상위 인지 능력을 높여 자동적이 정보처리를 정교한 정보처리로 전환시키는데 효과적이다(김교현, 2015). 본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 실험 진행자가 남자였기 때문에, 남성과 여성에게 미치는 영향이 다를 수 있다. 둘째, 본 연구에서는 이성의 존재 유무를 다루기 위해 중성자극과 비교를 하였지만 후속 연구에서는 사진이 아닌 실제 매력적인 여성이 있는 상황에서 손실만회행동을 측정한다면, 성 선택이론이 도박행동에 미치는 영향을 좀 더 실증적으로 확인 할 수 있을 것이다. 셋째, 신체적 매력은 얼굴뿐만 아니라 신체 비율과도 관련되어 있다(Buss, 2004/2005). 따라서 얼굴뿐만 아니라 얼굴과 신체가 모두 제시되거나, 신체의 노출정도에 따른 위험감수행동을 측정한다면 신체자극이 남녀에게 미치는 차이를 세부적으로 알 수 있을 것이다. 넷

째, 자극 제시 시 EEG, HR 등 생리학적 측정을 함께 하였다면 진화론적 관점에 대한 보다 직접적인 증거를 확보할 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 김교현 (2013). 건강에 대한 심리적 개입의 새로운 지평: 융합접근에서 심리학의 역할과 마음모형. *한국심리학회지: 건강*, 18(2), 251-269.
- 김교현 (2015). 한국인의 심리적 행복. *국정관리연구*, 10(1), 41-67.
- 신현지 (2015). 도박게임에서 돈을 잃은 경험과 충동성이 손실만회행동에 미치는 효과. *충남대학교 대학원 석사학위청구논문*.
- 임선영, 이영호 (2014). 한국판 다차원적 충동성 척도 (UPPS-P)의 타당화 연구: 대학생 집단을 대상으로. *한국임상심리학회지: 임상*, 33(1), 51-71.
- Baker, M. J., & Maner, J. K. (2008) Risk-taking as a situationally sensitive male mating strategy. *Evolution and Human Behavior*, 29, 391 - 395.
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1999). 'Chasing' in gambling behavior: personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27(6), 1097-1111.
- Buss, David M. (2005). 마음의 기원. (김교현, 권선중, 이홍표 역). 서울: 나노미디어. (원전은 2004에 출판)
- Byrnes, J. P., Miller, D. C., & Schafer, W. D. (1999). Gender differences in risk taking: A meta-analysis. *Psychological bulletin*, 125(3), 367.
- Daly, M., & Wilson, M. I. (1994). Some differential attributes of lethal assaults on small children by stepfathers versus genetic fathers. *Ethology and sociobiology*, 15(4), 207-217.
- Dickerson, M. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalizing from one form to another. *Journal of*

- Gambling Studies*, 9(3), 225-245.
- Frankenhuis, W. E., Dotsch, R., Karremans, J. C., & Wigboldus, D. H. J. (2010). Male physical risk-taking in a virtual environment. *Journal of Evolutionary Psychology*, 8, 75-86.
- Jianakoplos, N. A., & Bernasek, A. (1998). Are women more risk averse?. *Economic inquiry*, 36(4), 620.
- Kelly, S. & Dunbar, R. I. M. (2001). Who dares, wins: Heroism versus altruism in women's mate choice. *Human Nature*, 12, 89-105.
- Levin, I. P., Snyder, M. A., & Chapman, D. P. (1988). The interaction of experiential and situational factors and gender in a simulated risky decision-making task. *The Journal of Psychology*, 122(2), 173-181.
- McAlvanah, P. S. (2008). *Time and Chance Happen to Us All: Essays on Temporal and Probability Discounting*. (Doctoral Dissertation, Washington University, St. Louis).
- McClure, S. M. & Bickel, W. K. (2014). A dual systems perspective on addiction: contributions from neuroimaging and cognitive training. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1327(1), 62-78.
- Pawlowski, B., Atwal, R., & Dunbar, R. I. M. (2008). Sex differences in everyday risktaking behavior in humans. *Evolutionary Psychology*, 6, 29-42.
- Robert, T. (1972). Parental investment and sexual selection. *Sexual Selection & the Descent of Man*, Aldine de Gruyter, New York, 136-179.
- Ronay, R., & Von Hippel, W. (2010). The presence of an attractive woman elevates testosterone and physical risk taking in young men. *Social Psychological and Personality Science*, 1, 57-64.
- Roney, J. R. (2003). Behavioral and hormonal responses of men to brief interactions with women. *Evolution and Human Behavior*, 24, 365-375.
- Saad, G. (2011). *The consuming instinct: What juicy burgers, Ferraris, pornography, and gift giving reveal about human nature*. Prometheus Books.
- Shostak, R. (1981). Deciding linear inequalities by computing loop residues. *Journal of the ACM*, 28(4), 769-779.
- Van den Bergh, B., & Dewitte, S. (2006). Digit ratio (2D: 4D) moderates the impact of sexual cues on men's decisions in ultimatum games. *Proceedings of the Royal Society of London B: Biological Sciences*, 273(1597), 2091-2095.
- Wilson, M., & Daly, M. (2004). Do pretty women inspire men to discount the future?. *Biology Letters*, 271, S177-S179.
- 원고접수일: 2016년 10월 12일  
 논문심사일: 2016년 11월 5일  
 게재결정일: 2016년 11월 28일



한국심리학회지: 건강  
The Korean Journal of Health Psychology  
2016. Vol. 21, No. 4, 741 - 749

---

# The Effect of Opposite Sex Stimuli on Chasing Behavior in Gambling Game

Chang-hyun Jung

Korea Center On Gambling Problems,  
Deajeon of Korea Center

Kyo-heon Kim

Dept. of Psychology,  
Chungnam National University

According to evolutionary perspective theory, this research aimed at investigating how the sex and opposite sex stimuli influence on chasing behavior in gambling game. For this, the researcher planned a design between subjects 2(male, female) x 2(opposite sex, neutral stimulation) A total of 60 people consisted of each 30 of male and female university students in their twenties were collected as research targets, and 15 of them were randomly categorized into neutral stimulation group or opposite-sex stimulation group. A slot machine was used to measure chasing behavior. While Korean UPPS-P Impulsive Behavior Scale was used as a tool to evaluate impulsivity, which is known to have an effect on chasing behavior. As an analysis result, male showed more chasing behavior when opposite-sex stimulation is presented than when neutral stimulation is presented. But there was not significant difference in chasing behavior when opposite-sex stimulation is presented or neutral stimulation is presented in female. Also, male showed more chasing behavior in comparison with female. And more chasing behavior was manifested when opposite-sex stimulation is presented than when neutral stimulation is presented. In addition, the meanings and application of this study in therapy and prevention for gambling addicts were discussed.

*Keywords: chasing behavior, evolutionary psychology, sex, opposite sex*