

외현적 자기애와 타인승리정보가 도박행동과 도박수행 과대평가에 미치는 영향[†]

이 유 지

중앙대학교 심리학과

현 명 호[‡]

중앙대학교 심리학과 교수

본 연구는 외현적 자기애 성향과 타인승리정보가 도박행동과 도박수행 과대평가에 미치는 영향을 확인하고자 했다. 이를 위하여 320명의 남자 대학생 표본을 모집하여 외현적 자기애 고집단($M=29$)과 저집단($M=30$)을 선별하였다. 그리고 이들을 타인승리정보 유/무 조건에 무선배정하여 각 집단의 도박행동과 도박수행 과대평가를 측정하였다. 연구 결과, 외현적 자기애 수준이 높은 경우와 타인승리정보가 주어졌을 때 도박수행 과대평가와 도박횟수가 증가하였다. 충진횟수는 외현적 자기애자가 많았는데 특히 타인승리정보가 있을 때 그 효과가 두드러졌다. 본 연구에서는 도박문제의 위험요인으로 외현적 자기애 성향과 타인승리정보의 영향을 확인하였으며, 특히 외현적 자기애 성향을 지닌 사람이 타인승리정보에 노출될 경우 더욱 취약할 수 있음을 제안하였다. 이를 통해 본 연구의 의의를 논하며, 연구의 제한점과 추후 연구제언을 기술하였다.

주요어 : 도박, 도박수행 과신, 도박수행 과대평가, 외현적 자기애, 타인승리정보

[†] 본 연구는 이유지(2019)의 석사학위 청구논문을 수정 정리한 것임.

[‡] 교신저자(Corresponding author): 현명호, (16974) 서울특별시 동작구 흑석로 84 중앙대학교 심리학과, Tel: 02-820-5125, E-mail: hyunmh@cau.ac.kr

도박이란 불확실한 사건의 결과에 기대거나 우연에 의해 발생하는 사건의 결과에 기대어 내기를 하는 행위(이인혜, 2005)를 말한다. DSM-5에서는 도박행동에 대한 내성, 금단 등을 포함하여, 도박행동이 지속적으로 반복되어 다양한 영역에 문제를 유발할 때 도박장애로 진단하고 있다(APA, 2013). 2016년 기준 우리나라 도박장애 유병률은 중위험도박 3.8%, 문제성도박 1.3%로 높게 나타난다. 이는 미국 1.5%, 호주 3.5%, 캐나다 1.8%인 것에 비하여 매우 높은 수치다. 또한, 2016년 기준 사행산업 이용자 수는 총 27,063명, 매출액은 9조 3,357억에 달하였다. 특히 카지노업의 경우 10년 사이에 매출이 2배 정도 증가하였다(사행산업통합감독위원회, 2018). 최근에는 인터넷을 통한 도박이 용이해짐에 따라 도박행위의 양상이 변화하고 있다. 이러한 사회적 상황에서 도박행동을 유발하는 위험요인을 찾는다면, 도박문제가 심화되기 전에 효과적으로 개입할 수 있을 것이다.

도박은 여러 요인이 복합적으로 작용한 결과로 나타나는 문제인데, 그 중 특히 도박자의 비합리적 신념은 도박장애의 발생과 유지에 지속적으로 영향을 준다(박은아, 이종한, 2015; Ladouceur & Walker, 1996). 도박자가 지니는 비합리적 신념에는 무선성에 대한 잘못된 지각, 통제력의 착각, 편향적 평가, 미신적 신념, 자기 과신적 추론, 기술 과대평가, 낙관주의 등이 포함된다(이홍표, 2003). 이러한 비합리적 신념 중 자기과신적 추론, 통제력의 착각, 낙관주의 등은 자신의 결과에 대해 실제보다 더 높게 평가하는 것이라는 점에서 과신의 일종으로 볼 수 있다.

과신(overconfidence)이란 자신의 능력이나 판단을 과도하게 확신하고 실제로 드러나는 것보다 그

리고 타인보다 자신을 더 긍정적으로 바라보는 경향성을 말한다(Moore & Healy, 2008; Moore & Schatz, 2017). 최근에는 과신을 세 가지로 나누어 측정하고 있다(Campbell, Henley, & Macenczak, Campbell, 2016; Moore & Swift, 2010). 그것은 자신의 수행결과를 실제보다 더 좋게 예측하는 과대평가(overestimation), 타인보다 자신의 수행결과를 더 좋게 예측하는 과대설정(overplacement), 그리고 마지막으로 자신의 수행예측에 대해 확신하는 정도를 나타내는 과대확신(overprecision)이다.

도박과 관련된 과신 연구를 살펴보면, 과신하는 경우 손실을 입게 되는 조지아 도박과제(Georgia Gambling Task: GGT)에서 병리적 도박자나 도박 문제가 있는 사람이 배팅액이 더 크고 손실도 더 컸다(Goodie, 2005). 또한, GGT에서의 수행이 병리적 도박 문제를 예측하는 것으로 나타났다(Lakey, Goodie, & Campbell, 2007).

그동안의 연구에서 도박행동에 영향을 미치는 변인으로 상황적 특성을 고려해왔다. 도박을 촉진하는 상황적 특성으로는 돈을 딴 경험(목현수, 박기쁨, 강성군, 황성택, 2014), 승리집근경험(Dixon & Schreiber, 2004), 타인승리에 대한 정보 등이 연구되었다. 그 중 타인승리에 대한 정보 노출은 선행연구에서 참가자의 슬롯머신 게임 횟수를 증가시키는 것으로 나타났고(Rockloff & Dyer, 2007), 타인의 승리를 보여주며 도박에 대한 환상을 갖게 하는 도박광고에 많이 노출될수록 도박행동이 증가하는 것으로 드러났다(Valentine, 2008).

타인승리정보에 노출되면 도박행동 뿐만 아니라 도박수행에서의 과신, 그 중에서도 과대평가를 유발할 수 있다. 일반적으로 사람들은 미래의 결

과를 예상하기 어려운 상황에 놓였을 때 타인의 결과를 통해 자신의 결과를 예측하는 경향을 보인다(Gilbert, Giesler, & Morris, 1995). 같은 맥락으로 도박에 참여한 참가자는 자신의 도박 결과를 예상할 때, 다른 참가자의 정보를 토대로 자신의 결과를 예측하게 된다. 그 중 타인의 승리 정보는 자신의 도박 결과도 긍정적으로 예측하도록 만드는 역할을 할 것이다.

타인승리정보에 노출된 사람은 통제할 수 없는 상황에서도 통제력의 착각이 높아져 도박게임에서 위험감수 행동이 증가한다(Martinez, Floch, Gaffié, & Vallee-Tourangeau, 2011). 또한, 가까운 슬롯머신에서 승리한 것을 목격하거나 전해 듣는 것이 가능한 경우 도박자가 주관적인 승리 가능성을 높게 평가하도록 영향을 준다(Griffiths, 1994). 국내에서도 타인승리정보에 노출되면 실제로 얻을 수 있는 것 보다 낙관적으로 결과를 기대하게 되고, 이는 행동동기를 증가시켜 도박행동을 더 많이 하게 된다는 것을 확인할 수 있었다(양국희, 박호완, 장문선, 구본훈, 2012). 이러한 결과를 토대로 타인승리정보에 노출되었을 때 개인은 자신의 도박수행을 과신하게 되고, 과신 중에서도 자신이 실제보다 더 좋은 수행을 할 것으로 예측하는 과대평가가 나타날 것으로 보인다.

타인승리정보를 어떻게 받아들이고 어떻게 반응하는지에 따라 도박행동과 도박수행 과대평가에 다른 영향을 미칠 수 있기 때문에 개인의 독특한 특성을 함께 살펴볼 필요가 있다. 도박수행 과대평가와 도박행동에 영향을 줄 수 있는 개인의 특성으로는 외현적 자기애 성향을 고려해볼 수 있다. 외현적 자기애(overt narcissism)란 자기애적 속성이 외부로 잘 드러난 형태로 자신의 성

취나 재능을 자랑하고 과시하며, 과장된 자기존중, 거만한 웅대성, 오만한 태도, 자신의 능력에 대한 환상, 특권의식, 타인을 무시하고 평가절하하는 경향, 성공에 대한 야망 등의 특징을 보이는 개인의 성격 특성이다(Akhtar & Thomson, 1982).

자기에 성향과 도박행동 사이의 연관성은 이미 여러 연구를 통해 밝혀져 왔다. 자기에성 성격장애나 자기에 성향은 도박빈도, 도박관련 지출, 도박심각도와 관련이 있고(Lakey, Rose, Campbell, & Goodie, 2008; Lévesque, Sévigny, Giroux, & Jacques, 2018), 자기에 성향이 높을수록 안전한 이득보다는 위험하지만 이익을 더 많이 얻을 수 있는 도박상황을 더 선호하는 경향을 보이고, 도박 상황에서 배팅액을 더 높게 설정한다(Crysel, Crosier, & Webster, 2013; Sekścińska & Rudzinska-Wojciechowska, 2020). 또한, 도박수행 과대평가와의 연관성도 추측해볼 수 있는데, 그 이유는 일반적으로 자기에 성향이 높은 사람이 자신의 수행을 더 과대평가하기 때문이다(Macenczak et al, 2016). 자기에 특성 중 하나인 웅대한 자기상으로 인해 자기에자는 자신을 실제보다 더 능력있는 사람이라고 믿으며, 자신의 수행에 과도한 자신감을 보인다(Campbell & Foster, 2007; John & Robins, 1994). 자기에의 또 다른 특징인 만연한 특권의식으로 인해 자신의 미래를 실제보다 낙관적으로 기대하는 것으로 나타났다(Campbell, Goodie, & Foster, 2004; Lakey et al., 2008). 이러한 자기에자 특성을 고려하였을 때 도박에서도 자기에자는 자신을 과대평가하는 특성을 드러낼 것으로 예상된다.

일반적으로 사람들은 타인과 자신의 유사성을 지각하며 자신의 결과를 예측한다. 그러나 자기에

자는 자신과 타인의 차이에 주목하여 자신의 독특한 특성을 규정하려는 특징이 있다(Ohmann & Burgmer, 2016). 이에 더불어 자기애자는 만성적으로 우월성에 대한 착각을 보인다(Brown & Zeigler-Hill, 2004). 타인승리정보에 노출되었을 때 비자기애자는 타인과 유사하게 자신도 승리할 수 있을 것이라 예측한다면, 자기애자는 타인보다 더 뛰어나게 승리할 것이라고 생각하여 비자기애자보다 도박수행을 과대평가할 것으로 예상된다. 더불어 긍정자극에 접근하거나 혐오자극에 회피하는 두 가지 시스템 중, 자기애자는 접근 시스템이 더 강하여 보상기회에 더 민감하고 이로 인해 동기화 되는 특성을 지닌다. 따라서 자기애자는 보상이 주는 유혹을 억누르지 못하고 같은 상황에 대해 비자기애자보다 더 높은 이득을 지각하므로(윤정선, 임성문, 2015; Foster & Trimm, 2008; Foster, Shenese, & Goff, 2010) 같은 타인승리정보에 노출되었더라도 자기애자가 이득을 더 높게 지각하여 더 많은 도박행동을 할 것이다.

이러한 결과를 종합해보면, 외현적 자기애 성향과 타인승리정보는 도박 위험 요인으로, 외현적 자기애가 높은 사람이 타인승리정보에 노출되었을 때 도박게임 상황에서 도박수행의 과대평가와 많은 도박행동을 할 수 있다. 본 연구에서는 남성을 연구대상으로 설정하였다. 남성이 여성에 비해 도박 참여율이 상대적으로 높고(Stinchfield, 2001), 외현적 자기애 성향 또한 남성에서 두드러지게 나타난다(APA, 2013)는 점에 근거하였다. 즉, 본 연구에서는 외현적 자기애 성향이 높은 남성이 도박게임에서 타인승리에 대한 정보에 노출되었을 때 더 많은 도박행동과 더 높은 도박수행 과

대평가를 보일지에 대해 확인해보고자 한다.

방 법

참여자

서울 소재의 C 대학에 재학 중인 남학생 320명을 대상으로 스크리닝 설문지를 실시하였다. 이전 도박관련 문제가 없는 참여자를 모집하기 위해 한국 도박심각도 척도(K-NODS)에서 1점 이상을 보고한 대상자는 제외하였다. 그리고 자기애적 성격검사(NPI)를 사용하여 외현적 자기애 고집단(상위 20%) 30명을 선정하였고, 자기애가 지나치게 낮은 경우에서도 자기평가가 적절하지 않은 경향이 있으므로(John & Robins, 1994) 하위 20% 이하인 참가자는 제외하고 외현적 자기애 저집단(하위 50%~하위 20%)을 선발하였다. 마지막으로 외현적 자기애 저집단에서 병리적 자기애 척도(PNI) 절단점을 이용하여 2.73점을 넘는 대상은 제외하였다(황선정, 조성호, 2015). 이렇게 선발된 60명은 외현적 자기애(고/저)와 타인승리정보 처치(유/무)에 따라 15명씩 네 집단에 할당되었다. 이 중 조작점검 결과 타인승리정보 처치가 제대로 이루어지지 않은 1명을 제외한 59명[연령 평균 21.74세(18~28세)]의 자료가 최종 분석되었다.

측정 도구

자기애적 성격검사(Narcissistic Personality Inventory: NPI). NPI는 강제선택형의 이분법적 검사도구로서 Raskin과 Hall(1979)이 자기애적 성격장애 진단기준에 근거하여 비임상집단을 대상

으로 개발한 자기에 측정도구이다. 본 연구에서는 정남운(2001)이 32문항으로 단축한 것을 사용하였다. 점수가 높을수록 자기에적 성향이 강한 것을 나타낸다. 본 연구에서의 내적합치도(Cronbach's α)는 .871로 나타났다.

병리적 자기에 척도(Pathological Narcissism Inventory: PNI). Pincus 등(2009)이 개발한 병리적 자기에 척도(PNI)를 양진원(2012)이 타당화한 것을 사용하였다. 양진원(2012)의 요인분석 결과, 웅대성을 측정하는 15문항과 취약성을 측정하는 20문항이 최종 선별되었다. 0점('전혀 나같지 않다')에서 5점('매우 나 같다')까지의 6점 척도로 측정하며 평균점수가 높을수록 병리적 자기에 성향이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 내적합치도(Cronbach's α)는 .930이었다.

한국 도박심각도 척도(Korean NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems: K-NODS). National Opinion Research Center에서 DSM-IV의 병적 도박 진단 준거를 토대로 제작한 NODS를 김교현(2003)이 번안한 것을 사용하였다. 일생에 걸친 도박문제를 알아보는 총 17문항으로 구성된 척도로 각 문항에 예/아니오로 응답하며, 0점은 비도박자 혹은 낮은 위험집단, 1점과 2점은 위험 집단, 3점과 4점은 문제성 도박자, 5점 이상은 병적 도박자에 속한다. 본 연구에서의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .884로 나타났다.

도박수행 과대평가. Macenczak 등(2016)이 trivia test(Nelson & Narens, 1980)에서 과신 측정을 위해 사용한 공식을 본 연구 목적에 맞게

수정하여 사용하였다. 즉, 도박게임 수행에서의 과신을 측정하기 위하여 '게임이 모두 끝났을 때 당신은 20000원이었던 초기 자본금이 얼마나 되어 있을 것으로 예상하십니까?' 라는 질문을 통해 수행 결과를 예측하여 보도록 하였다. 그리고 예측한 값에서 실제 남은 금액을 빼어 과신을 측정하였다.

도박행동 측정-농구 게임. Unity 3D 프로그램으로 농구 게임 형태의 도박게임을 제작하였다. 이는 진운숙, 권영실, 현명호(2019)가 사용한 농구 게임을 본 연구의 목적에 맞게 배팅이 가능한 형태로 수정, 보완한 것이다. 게임은 한 명의 선수가 농구 골대로 자유투를 던지는 형태이며, 게임 수행결과에 따라 게임머니를 얻거나 잃도록 제작하였다. 공을 골대에 넣으려면 개인의 지식과 기술을 사용해야 한다는 느낌을 주기 위하여 참여자가 마우스로 공의 방향과 강도를 조정할 수 있도록 하였다. 또한, 매 시행마다 능력치(힘, 기술, 운)가 다른 게임 캐릭터 중에서 선택할 수 있도록 하였고, 바람의 강도(0%~100%)와 방향(좌, 우)이 계속해서 변화도록 설정하였다. 배팅액과 게임캐릭터를 선택한 후 화면 하단의 START 버튼을 누르면 농구게임 화면으로 전환되며, 한 번의 시행이 끝나면 다시 메인화면으로 돌아오게 된다. 시행 후 상단의 게임머니 창에 돈을 얻거나 잃은 것을 즉시 보여주어 확인할 수 있도록 하였다.

게임 승률은 33%로 설정하였으며, 연습게임 9회(3번의 승리경험)와 의무수행 21회(7번의 승리 경험)로 진행되었다. 초기 자본금으로 20000원을 제공하였고, 배팅액은 1000원에서 3000원 사이를 500원 단위로 조정할 수 있도록 하였다. 골대에

공을 넣게 되면 설정한 배팅액의 2배만큼 돈을 얻게 되고 공을 넣지 못하면 배팅액만큼 돈을 잃게 된다. 게임의 승-패 순서로 인한 영향을 줄이기 위하여 의무수행 14회까지는 승-패 순서를 고정해두었고, 의무수행이 끝난 직후 게임머니 잔액이 추후 도박수행에 영향을 미치는 것을 줄이기 위해 의무 수행이 다 끝났을 때 게임머니가 최대 25000원이 넘지 않도록 15회 이후의 수행을 설계해두었다. 의무 수행 이후에는 승률을 20%로 낮추어 실제로 돈을 따가는 상황을 방지하였다.

타인승리정보 조작점검. 게임 수행이 끝난 후 게임 수행을 하는 동안 ‘사례금 추가 지급 확인 명단’을 확인하였는지 여부를 묻고, 기억나는 금액이 있는지를 적도록 하였다.

연구 절차

본 연구는 본 대학교 생명윤리위원회의 승인(IRB No. 2018-190)을 받은 후 진행하였다. 연구 절차는 자기애적 성격검사(NPI)를 사용하여 외현적 자기애 고집단과 외현적 자기에 저집단을 각 30명씩 총 60명을 선발하였다. 참여자는 타인승리정보 처치 유/무와 자기에 수준에 따라 15명씩 네 집단에 무선 배정되었다.

참가자는 실험동의서를 작성하고 타인승리정보 처치 조건에 따라 ‘연구과제 사례금 추가 지급 확인 명단’을 다르게 제시받았다. 타인승리정보 처치 조건에서는 사전에 거짓으로 기록된 4명의 참가자의 학번(또는 이름), 추가 지급 금액(위에서부터 순서대로 7000원, 15000원, 9000원, 22000원), 서명이 적힌 ‘사례금 추가 지급 확인 명단’을 보여주었

다. 그리고 “오늘 게임 수행을 잘한 참가자에게 추가적으로 참가 사례금을 드리고 있습니다. 만약 참가자 분께서도 게임 수행을 잘하셔서 추가적으로 사례금을 받아가시게 된다면 이곳에 (거짓으로 기록된 참가자의 정보를 짚어주면서) 이와 같이 적은 후 서명해주시면 됩니다.”라고 지시하였다. 타인승리정보 없음 조건에서는 다른 사람의 정보가 기재되지 않은 ‘연구과제 사례금 추가 지급 확인 명단’을 보여주며 “오늘 게임 수행을 잘한 참가자에게 추가적으로 참가 사례금을 드리고 있습니다. 만약 참가자 분께서 게임 수행을 잘하셔서 추가적으로 사례금을 받아가시게 된다면 이곳에 학번(또는 이름)과 추가 지급금액을 적고 서명해 주시면 됩니다.”라고 지시하였다. 두 조건 모두 게임을 수행하는 동안 계속해서 ‘연구과제 사례금 추가 지급 확인 명단’을 볼 수 있도록 노트북 옆에 놔두었다.

이후 농구 게임의 규칙과 주의사항을 설명하였다. 게임 수행 동기를 부여하고 실제 도박처럼 돈을 딸 수 있다는 기대감을 주기 위하여 게임이 모두 끝난 후 초기 자본금(20000원)에서 초과한 금액만큼 참가비 6000원에 더하여 추가적으로 지급될 것이라고 안내하였다. 또한, 게임에서의 손실이 실제 자신의 손실이 될 수 있다는 것을 느낄 수 있도록 의무수행(21회)동안 초기 자본금을 모두 소진하는 경우 지급 예정이었던 6000원에서 1000원을 차감한 후 게임머니로 10000원을 충전할 것이라고 사전에 고지하여 초기 자본금을 다 쓰지 않도록 유의시켰다. 추가적으로 의무수행 이후 게임머니를 모두 소진하는 경우에는 1000원 차감 후 게임머니 10000원 충전하는 것과 그대로 게임을 종료하는 것 중 선택할 수 있다고 안내하였다.

게임 설명 후 연습시행 9회를 수행하도록 하였다. 연습시행 후 도박수행에 대한 과신(과대평가)을 측정하기 위한 설문을 시행하였고, 설문의 의도를 알 수 없도록 게임의 흥미도와 난이도를 묻는 문항을 섞어서 제시하였다. 설문 후 본 게임 21회를 수행하도록 하였다(승률 33%). 참가자는

21회의 의무수행 이후 원하는 만큼 게임을 수행한 후 게임을 종료하였다. 모든 게임이 끝나고 조작점검을 한 후 디브리핑을 하였다. 마지막으로 도박예방자료를 배부하고, 남은 게임머니와 상관없이 6,000원의 사례를 지급하였다.



그림 1. 농구게임 메인화면

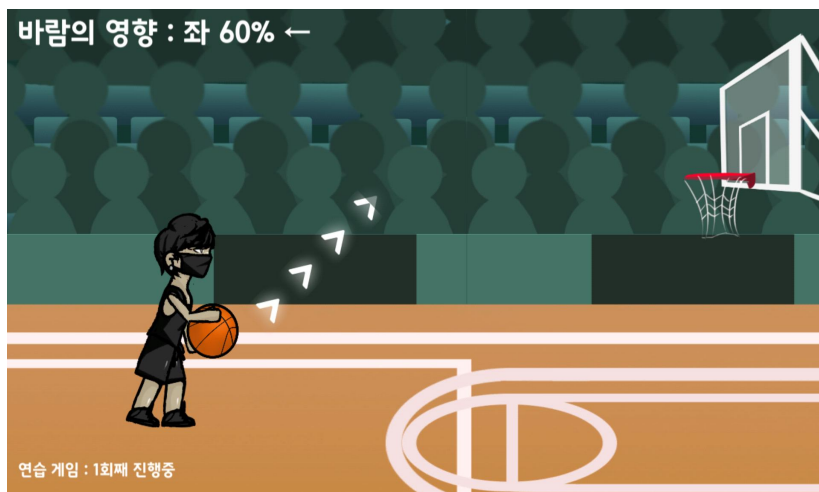


그림 2. 농구게임 예시

자료 분석

SPSSWIN 22.0를 사용하여 자료를 분석하였다. 참가자의 집단 구분과 인구통계학적 특성을 알아보기 위해 기술통계분석을 실시하였다. 타인승리 정보와 외현적 자기에 수준에 따른 도박행동과 도박수행 과신의 차이를 알아보기 위해 이원변량 분석을 실시하였다.

결 과

기술통계 및 집단 간 동질성 검증

처치 전 자기에의 평균은 [표 1]과 같다. 외현적 자기에 고집단의 자기에 평균은 23.44(± 3.12), 저 집단의 자기에 평균은 9.53(± 1.92)이었고, 처치 집단과 무처치 집단의 자기에 점수의 차이는 유의하지 않았다, $t(57) = -.097, n.s.$

표 1. 자기에(NPI)의 평균과 표준편차

| | 타인승리정보 있음 ($n=29$) | 타인승리정보 없음 ($n=30$) | 평균(SD) |
|--------------------|----------------------|----------------------|-------------|
| 자기에 고집단 ($n=29$) | 23.57(2.62) | 23.33(3.61) | 23.44(3.12) |
| 자기에 저집단 ($n=30$) | 9.46(1.80) | 9.60(2.09) | 9.53(1.92) |
| 전체($n=59$) | 16.27(7.50) | 16.46(7.56) | 16.37(7.46) |

all *n.s.*

표 2. 외현적 자기에 수준 및 타인승리정보에 따른 과대평가 평균

(단위: 천원)

| | 타인승리정보 있음 ($n=29$) | 타인승리정보 없음 ($n=30$) |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| 자기에 고집단 ($n=29$) | 35.17(27.46) | 18.20(15.06) |
| 자기에 저집단 ($n=30$) | 19.20(12.74) | 13.80(11.76) |

외현적 자기에 수준 및 타인승리정보에 따른 과대평가 차이

외현적 자기에 수준과 타인승리정보에 따른 집단 간 과대평가 평균을 [표 2]에 제시하였다. 과대평가에 대한 이원변량분석 결과, 타인승리정보의 주효과, $F(1, 55) = 5.901, p < .05$, 와 외현적 자기에 수준의 주효과, $F(1, 55) = 4.894, p < .05$, 는 유의하였다. 하지만 자기에 수준과 타인승리정보의 상호작용 효과는 유의하지 않았다, $F(1, 55) = 1.580, p = .214$. 즉, 타인승리정보에 노출된 집단이 노출되지 않은 집단보다 자신의 도박수행을 과대평가하는 것으로 나타났고, 외현적 자기에 고 집단이 저집단에 비해 자신의 도박수행을 과대평가하는 것으로 나타났다.

외현적 자기에 수준 및 타인승리정보에 따른 도박행동 차이

외현적 자기에 수준과 타인승리정보에 따른 도박횟수를 [표 3]에 제시하였다. 이원변량분석 결

과, 외현적 자기에 수준의 주효과, $F(1, 55) = 4.824, p < .05$, 와 타인승리정보의 주효과, $F(1, 55) = 4.745, p < .05$, 는 유의하였다. 그러나 자기에 수준과 타인승리정보의 상호작용 효과는 유의하지 않았다, $F(1, 55) = 1.809, p = .184$. 즉, 외현적 자기에 고집단이 자기에 저집단보다 도박횟수가 더 많았고, 타인의 승리정보에 노출된 집단이 노출되지 않은 집단보다 도박횟수가 더 많았다.

외현적 자기에 수준과 타인승리정보에 따른 충전횟수를 [표 4]와 [그림 3]에 제시하였다. 이원변량분석 결과, 외현적 자기에 수준의 주효과는 유의하였다, $F(1, 55) = 4.180, p < .05$. 즉, 외현적 자기에 고집단이 저집단보다 더 많은 충전횟수는 보였다. 하지만, 타인승리정보의 주효과, $F(1, 55) = 3.262, p = .076$, 자기에 수준과 타인승리정보의 상호작용 효과는 유의한 경향성만을 가지고 있었

표 3. 외현적 자기에 수준 및 타인승리정보에 따른 도박횟수

| | 타인승리정보 있음 ($n=29$) | 타인승리정보 없음 ($n=30$) |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| 자기에 고집단 ($n=29$) | 28.50(20.93) | 15.53(11.51) |
| 자기에 저집단 ($n=30$) | 15.46(11.21) | 12.40(10.90) |

표 4. 외현적 자기에 수준 및 타인승리정보에 따른 충전횟수 평균

| | 타인승리정보 있음 ($n=29$) | 타인승리정보 없음 ($n=30$) |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| 자기에 고집단 ($n=29$) | 1.143(2.14) | .133(.35) |
| 자기에 저집단 ($n=30$) | .067(.25) | .067(.25) |

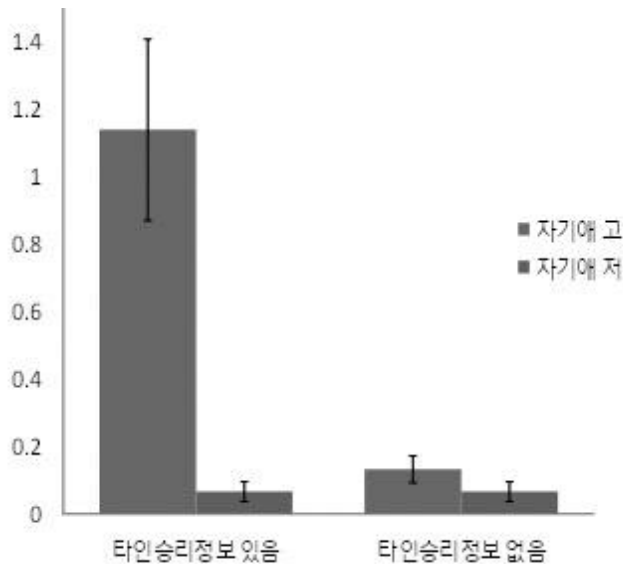


그림 3. 외현적 자기에와 타인승리정보에 따른 충전횟수 차이

다, $F(1, 55) = 3.262, p = .076$. 자기에 수준과 타인승리정보의 상호작용 효과가 유의한 경향성이 나타나 단순주효과 분석을 실시하였다. 그 결과, 타인승리정보가 없을 때에는 자기에 수준에 따른 충전횟수가 평균 .067과 .133으로 유의하지 않았으나, $F = .350, p = .559$, 타인승리정보가 있을 때에는 외현적 자기에 고집단의 충전횟수가 평균 1.143으로 저집단의 평균 .067에 비해 증가하는 경향성을 보였다, $F(1, 55) = 3.734, p = .064$.

논 의

본 연구에서는 외현적 자기에 성향 및 타인승리정보 노출이 도박수행에 대한 과신과 도박행동에 미치는 영향에 대해 알아보려고 하였다. 이를 위해 남자 대학생 59명을 대상으로 타인승리정보 유·무 집단, 외현적 자기에 고·저 집단으로 나누어 농구게임을 수행하고, 도박수행 과신과 도박행동에 미치는 영향을 확인하였다. 연구결과를 종합하면 다음과 같다.

첫째, 외현적 자기에 성향과 타인승리정보가 도박수행에 대한 과신에 미치는 영향을 살펴본 결과, 외현적 자기에 성향과 타인승리정보의 주효과가 유의하게 나타났다. 하지만 두 변인의 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 즉, 외현적 자기에 수준이 높은 경우 그리고 타인승리정보에 노출되었을 때 도박수행에 있어서 실제 결과보다 더 좋은 수행을 할 것이라고 과신하는 것으로 나타났지만 외현적 자기에 고집단이 타인승리정보에 노출되었을 때 저집단보다 더 많은 영향을 받지 않는 것으로 나타났다.

자신을 과대평가하는 것은 주어진 상황과 개인

적인 특성에 따라 달라질 수 있다. 타인승리정보가 있는 상황은 ‘저 사람처럼 나도 도박을 통해 돈을 벌 수 있지 않을까’ 하는 개인의 기대감을 높이게 되고, 이는 자신의 도박수행에 대해서 실제보다 더 높게 평가하게 되는 과신으로 나타나게 된다. 또한, 외현적 자기에자의 경우 원래 자신의 능력을 과대평가하는 특징을 지니고 있기 때문에(Macenczak et al, 2016), 도박수행에서도 마찬가지로 실제보다 더 좋은 결과를 얻게 될 것이라고 과신하는 경향을 드러낸 것으로 보인다.

외현적 자기에 고집단이 타인승리정보에 노출된 경우 가장 높은 과신을 드러내기는 했지만, 그 정도가 유의한 수준은 아니었다. 이는 모든 사람이 조금씩은 자신에 대한 긍정적 착각을 지니고 있기 때문일 수 있다. 긍정적 착각(positive illusion)이란, 대부분의 사람의 인지에서 찾아볼 수 있는 긍정적인 편향 정도로서, 자신의 미래에 대하여 낙관적으로 예견하는 비현실적인 낙관성을 포함하는 개념이다(Taylor & Brown, 1988). 실제로 대부분의 참가자가 실제 수행보다 자신의 수행을 더 긍정적으로 예측하고 있었다. 또한, 외현적 자기에 고집단이 타인승리정보에 영향을 많이 받아 자신을 과대평가했다고 하더라도 자신의 최종 결과에 대해 지나치게 높은 금액을 예상하는 것은 비현실적이라고 판단하였을 가능성이 있다. 정리하자면 긍정적 편향으로 인해 외현적 자기에 저집단도 어느 정도 자신의 수행을 긍정적으로 예측하였고, 고집단의 경우 현실성을 고려하여 자신의 결과를 지나치게 높게 설정하지는 않았기 때문에 상호작용 효과가 유의하게 나타나지 않았을 것이다.

둘째, 외현적 자기에 성향과 타인승리정보가 도

박행동에 미치는 영향을 살펴본 결과, 도박행동 중 도박횟수에서 외현적 자기에 성향과 타인승리정보의 주효과가 나타났다. 하지만 두 변인의 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 즉, 외현적 자기에 수준이 높은 경우 그리고 타인승리정보에 노출되었을 때 도박게임을 더 많이 하였지만, 외현적 자기에 고집단이 타인승리정보에 노출되었을 때 저집단보다 도박횟수가 많아지는 것은 아니었다.

이는 타인승리정보의 노출과 외현적 자기에 성향이 문제도박행동을 유발할 가능성이 높은 위험변인임을 시사하며, 자기에 성향이 도박문제와 관련이 있다는 선행연구(Lakey et al, 2008; Rogier & Velotti, 2018)와 타인승리정보 노출이 도박행동을 촉발한다는 선행연구 (양국희 외, 2012; Rockloff & Dyer, 2007)와 일치한다. 하지만 도박횟수에서 외현적 자기에 수준과 타인승리정보의 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 이는 도박행동에 대해 외현적 자기에 수준이 높을수록 타인승리정보의 영향을 더 많이 받는 것은 아니라는 결과일 수도 있지만 게임 설계에서의 제한점으로 발생된 결과였을 가능성을 배제할 수 없다. 다른 선행연구(김승철, 2016; Kim, Kwon, & Hyun, 2015)와 비교하였을 때, 본 연구에서 사용된 게임은 주어진 게임머니(20000원)에 비해 설정해야 하는 배팅액(1000원~3000원)이 큰 편이었다. 따라서 게임머니와 주어진 참가비를 모두 소진하여 게임을 하더라도 최대 시행 횟수가 제한되어 있어서 상호작용 효과가 유의하지 않았을 가능성도 고려할 필요가 있다.

다음으로 도박행동 중 충전횟수의 경우 외현적 자기에의 주효과가 유의하게 나타났다. 그리고 통계적으로 유의성을 가지지는 못하였지만 타인승

리정보에 노출된 경우 충전횟수가 더 많아지는 경향성을 보였고, 타인승리정보에 노출되었을 때 외현적 자기에 고집단이 저집단보다 충전을 더 많이 하는 경향성을 나타냈다. 특히 충전횟수의 경우 참여자가 실제 손해를 감수하면서까지 도박행동에 참여하였다는 점에서 주목할 만하다. 본 연구에서 충전을 한 모든 참여자는 추가시행에서 충전을 실시하였다. 추가시행에서 게임머니를 모두 소진하였을 때 게임을 종료할 수도 있었지만 이들은 게임머니를 충전하여 게임을 지속하는 쪽을 선택하였다. 게임머니 20000원을 모두 소진하는 것까지의 게임 수행은 실제 자신에게 손해를 입히는 것은 아니었지만, 게임 머니를 모두 소진한 후 충전을 하는 행위는 자신이 받을 참가비에서 돈이 차감된다는 것을 의미한다. 때문에 이러한 결과는 외현적 자기에자가 타인승리정보에 노출되었을 때 비자기에자보다 도박 상황에서 자신의 손해를 감수하면서 도박행동을 지속하거나 혹은 손실을 만회하기 위해 타인에게 돈을 차용해서라도 도박행동을 지속하는 위험한 도박행동을 보일 수 있음을 시사한다.

본 연구에서는 개인적 성격특성인 외현적 자기에 성향과 상황적인 특성인 타인의 승리에 대한 정보가 도박수행에 대한 과신과 도박행동에 미치는 영향을 실험 연구를 통해 알아보고자 하였다. 점에서 의의가 있다. 더불어 개인의 성격특성인 외현적 자기에 성향이 도박촉발 상황에서 더 취약한 요인으로 작용할 수 있다는 것을 확인하여 비임상군 집단에서의 도박 입문과정에 대한 시사점을 주었다는 점에서 의의가 있다.

본 연구의 결과는 도박중독의 예방과 치료 장면에서 활용될 수 있을 것으로 기대된다. 첫째, 도

박에서의 타인의 승리가 결코 기술이나 능력에 의해 이루어진 것이 아니며, 타인의 수행이 자신의 수행과는 독립적인 사건임을 교육할 필요가 있다. 본 연구 결과, 타인의 승리정보를 듣게 된 경우, 자신의 게임 수행 후 예상금액이 높아지는 것을 확인하였다. 이는 다른 사람처럼 자신이 도박게임을 잘하면 돈을 벌 수 있을 것이라는 비현실적인 기대를 포함하고 있는 것이다. 이러한 도박수행에 대한 과대평가를 낮추기 위해서는 도박이 실제로 자신의 기술이나 능력으로 돈을 딸 수 있는 것이 아니라는 것을 깨닫도록 해야 한다. 실제로 선행연구에서 타인이 도박을 통해 돈을 벌 어갔지만 그것이 개인의 능력이 뛰어나서가 아니라 운이 좋아서 우연히 돈을 번 것이라고 참여자에게 알려준 경우, 통제력의 착각이 증가하지 않았고 도박에서의 위험감수행동도 나타나지 않았다(Martinez et al., 2011). 더불어, 도박으로 돈을 딴 사람이 있다면 그만큼 돈을 잃은 사람도 있을 것이기 때문에 최종적으로 도박은 결코 다수가 돈을 얻어갈 수 있는 구조가 아니며, 타인의 결과와 나의 결과를 독립적인 사건으로 분리해서 생각해야 한다는 것을 인식하도록 해야 한다.

둘째, 개인의 자기에 특성이 특정 사회적 상황에서는 취약요인이 될 수 있다는 점을 고려하여 도박예방교육이나 치료가 이루어져야 함을 시사한다. 본 연구에서 타인승리정보에 노출된 경우 외현적 자기에 성향이 높은 집단에서만 충진횟수가 증가하는 양상을 보였다. 즉, 선행연구(Foster, Shenese, & Goff, 2010; Foster & Trimm, 2008)와 같은 맥락으로 외현적 자기에자는 타인의 승리정보와 같은 잠재적 이득을 암시하는 단서에 노출되었을 때, 다른 집단에 비해 더 유혹에 빠지

게 되고 자신의 손실을 감수하면서까지 도박행동을 지속할 가능성이 높다는 것을 알 수 있었다. 따라서 외현적 자기에 성향이 높은 사람의 경우 도박을 함으로써 얻을 수 있는 보상을 암시하는 자극에 노출되었을 때, 실제로 얻을 수 있는 이득과 발생할 수 있는 손실이 무엇인지를 비교하며 합리적으로 행동할 수 있도록 하는 개입이 필수적이며 더 효과적인 도박예방방법이 될 것으로 예상된다.

본 연구의 제한점과 추후 연구 제안은 다음과 같다. 첫째, 남자 대학생만을 연구대상으로 진행하였다는 점이다. 남성의 도박 참여율이 상대적으로 높다(Stinchfield, 2001)는 점에서 남학생을 대상으로 본 연구를 진행하였지만 최근 인터넷 도박과 같은 접근이 용이한 새로운 도박 방법이 등장하고 있고, 도박 산업이 점차 활성화됨에 따라 도박에 참여하는 여성의 수가 증가하는 추세이다(사행산업통합감독위원회, 2018). 남학생만을 대상으로 진행한 본 연구의 결과를 여성에게 일반화하기 어려운 점이 있기 때문에 여성을 대상으로 추후 재검증할 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서는 외현적 자기에자만을 대상으로 연구를 진행하였지만, 도박장에서 내현적 자기에의 역할에 대한 연구(Bilevicius et al., 2019; Rogier & Velotti, 2018)도 진행이 되고 있다. 외현적 자기에와 내현적 자기에의 표현양상이 다르게 나타난다는 점(서수균, 이현두, 2018; Malesza & Kaczmarek, 2018)에서 추후 연구에서는 내현적 자기에자를 대상으로 연구를 진행하여 외현적 자기에자와의 차이를 비교해 보는 것도 의미가 있을 것이다. 셋째, 실제 도박장에서 사용되는 도박게임을 아닌 농구게임을 제작하여 사용하였다는 점이다. 농구게임은 배팅액

을 스스로 설정하고, 본인의 참여에 의해 이익과 손실이 발생한다는 점에서 도박의 요소를 포함하고는 있으나 실제 도박에서의 특성을 모두 반영하지 못하였을 가능성을 배제할 수 없다. 마지막으로 본 연구에서 높은 과신을 보인 집단이 더 많은 도박행동을 하였다는 결과와 선행연구를 통해 두 변인 간의 관련성을 유추해 볼 수는 있지만, 과신이 도박행동으로 이어지는 인과관계를 직접 밝혀내지는 못하였다. 따라서 추후에는 직접적으로 과신을 유도하여 도박행동에 어떤 영향을 미치는 지에 대한 연구가 진행될 필요가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. *한국심리학회지: 건강*, 8(3), 487-509.
- 김승철 (2016). 승리접근경험과 통제가능성이 상향적 사후가정사고와 도박행동에 미치는 영향. *중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 목현수, 박기쁨, 강성군, 황순택 (2014). Big-win과 Big-loss의 경험 유/무가 문제성 도박 심각성에 미치는 영향. *한국심리학회지: 건강*, 19(1), 271-282.
- 박은아, 이종한 (2015). 귀인양식과 귀인편향, 비합리적 도박신념에서의 차이: 도박자와 비도박자의 비교. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 21(2), 177-203.
- 사행산업통합감독위원회 (2018). 2017년 사행산업 관련 통계. <https://www.ngcc.go.kr/statis/scale.do>에서 2019.08.10.일 자료 연음.
- 서수균, 이현두 (2018). 자기애성향과 공격성의 관계에서 인지적 정서조절전략의 매개효과. *인간이해*, 39(1), 85-101.
- 양국희, 광호완, 장문선, 구분훈 (2012). 비합리적 도박신념 및 타인의 승리에 대한 정보가 도박행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 건강*, 17(2), 371-384.
- 양진원 (2012). 병리적 자기애 성향자의 웅대성과 취약성에 따른 정서적 특성. *서울대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 윤정선, 임성문 (2015). 자기애와 위험감수의 관계: 중재 변인 탐색. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 21(3), 419-455.
- 이인혜 (2005). 한국판 도박태도 및 신념 척도(GABS)의 타당도. *한국심리학회지: 건강*, 10(4), 531-546.
- 이홍표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. *한국심리학회지: 임상*, 22(2), 415-434.
- 전운숙, 권영실, 현명호 (2019). 승리접근경험과 게임 유형이 손실회피에 미치는 영향: 사교성 도박자인 대학생들을 대상으로. *학습자중심교과교육연구*, 19(3), 435-454.
- 정남운 (2001). 자기애적 성격검사의 요인구조와 아이젠크 성격차원 및 자존감과의 관계. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 13(2), 221-237.
- 황선경, 조성호 (2015). 병리적 자기애의 선별 기준에 관한 연구: 병리적 자기애 질문지의 절단점 확인을 중심으로. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 27(2), 275-303.
- Akhtar, S., & Thomson, J. A. (1982). Overview: Narcissistic Personality Disorder. *American Journal of Psychiatry*, 139(1), 12-20.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*, (5th eds.). Washington, DC: APA.
- Bilevicius, E., Neufeld, D. C., Single, A., Foot, M., Ellery, M., Keough, M. T., & Johnson, E. A. (2019). Vulnerable narcissism and addiction: The mediating role of shame. *Addictive Behavior*, 92, 115-121.
- Brown, R. P., & Zeigler-Hill, V. (2004). Narcissism and the non-equivalence of self-esteem measures: A matter of dominance? *Journal of Research in Personality*, 38(6), 585-592.

- Campbell, K. W., & Foster, J. D. (2007). The narcissistic self: Background, an extended agency model, and ongoing controversies. In C. Sedikides, & S. J. Spencer (Eds.), *The self* (pp. 115 - 138). New York: Psychology Press.
- Campbell, W. K., Goodie, A. S., & Foster, J. D. (2004). Narcissism, confidence, and risk attitude. *Journal of Behavioral Decision Making*, 17(4), 297-311.
- Crysel, L. C., Crosier, B. S., & Webster, G. D. (2013). The dark triad and risk behavior. *Personality and Individual Differences*, 54(1), 35-40.
- Dixon, M. R. & Schreiber, J. E. (2004). Near-miss effects on response latencies and win estimations of slot machine players. *Psychological Record*, 54(3), 335 - 348.
- Foster, J. D., & Trimm, R. F. (2008). On being eager and uninhibited: Narcissism and approach-avoidance motivation. *The Society for Personality and Social Psychology*, 34(7), 1004-1017.
- Foster, J. D., Shenese, J. W., & Goff, J. S. (2010). Why do narcissists take more risks? Testing the roles of perceived risks and benefits of risky behaviors. *Personality and Individual Differences*, 47(8), 885-889.
- Gilbert, D. T., Giesler, R. B., & Morris, K. A. (1995). When comparison arise. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(2), 227-236.
- Goodie, A. S. (2005). The role of perceived control and overconfidence in pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 481-502.
- Griffiths, M. D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85(3), 351 - 369.
- John, O. P., & Robins, R. W. (1994). Accuracy and bias in self-perception: Individual differences in self-enhancement and the role of narcissism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66(1), 206 - 219.
- Kim, S. R., Kwon, Y. S., & Hyun, M. H. (2015). The effects of belief in good luck and counterfactual thinking on gambling behavior. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 236-243.
- Ladouceur, R., & Walker, R. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P. M. Salkovskis (Ed.), *Trends in Cognitive and Behavioral Therapies*, (pp. 89-120). NY: John Wiley & Sons Ltd.
- Lakey, C. E., Goodie, A. S. & Campbell, W. K., (2007). Frequent card playing and pathological gambling: The utility of the Georgia Gambling Task and Iowa Gambling Task for predicting pathology. *Journal of gambling studies*, 23(3), 285-297.
- Lakey, C. E., Rose, P., Campbell, W. K., & Goodie, A. S. (2008). Probing the link between narcissism and gambling: the mediating role of judgment and decision-making biases. *Journal of Behavioral Decision Making*, 21(2), 113-137.
- Lévesque, D., Sévigny, S., Giroux, I., & Jacques, C. (2018). Psychological vulnerability and problem gambling: The mediational role of cognitive distortions. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 807-822.
- Macenczak, L. A., Campbell, S., Henley, A. B., & Campbell, W. K. (2016). Direct and interactive effects of narcissism and power on overconfidence. *Personality and Individual Differences*, 91, 113-122.
- Malesza, M., & Kaczmarek, M. C. (2018). Grandiose narcissism versus vulnerable narcissism and impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 128(1), 61-65.
- Martinez, F., Floch, V. L., Gaffié, B., & Vallee-Tourangeau, G. (2011). Reports of wins and risk taking: An investigation of the mediating effect

- of the illusion of control. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 271-285.
- Moore, D. A., & Healy, P. J. (2008). The trouble with overconfidence. *Psychological Review*, 115(2), 502-517.
- Moore, D. A., & Schatz, D. (2017). The three faces of overconfidence. *Social and Personality Psychology Compass*, 11(8), 1-12.
- Moore, D. A., & Swift, S. A. (2010). The three faces of overconfidence in organizations. *Social Psychology and Organizations*, 1, 147-184.
- Nelson, T. O., & Narens, L. (1980). Norms of 300 general-information questions: Accuracy of recall, latency of recall, and feeling-of-knowing ratings. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 19(3), 338 - 368.
- Ohmann, K., & Burgmer, P. (2016). Nothing compares to me: How narcissism shapes comparative thinking. *Personality and Individual Differences*, 98, 162-170.
- Pincus, A. L., Ansell, E. B., Pimentel, C. A., Cain, N. M., Wright, A. G. C., & Levy, K. N. (2009). Initial construction and validation of the pathological narcissism inventory. *Psychological Assessment*, 21(3), 365-379.
- Raskin, R., & Hall, C. S. (1979). A narcissistic personality inventory. *Psychological Reports*, 45(2), 590
- Rockloff, M. J., & Dyer, V. (2007). An experiment on the social facilitation of gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23(1), 1-12.
- Rogier, G., & Velotti, P. (2018). Narcissistic implications in gambling disorder: The mediating role of emotion dysregulation. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1241-1260.
- Sekścińska, K., & Rudzińska-Wojciechowska, J. (2020). Individual differences in dark triad traits and risky financial choices. *Personality and Individual Differences*, 152, 109598.
- Stinchfield, R. (2001). A comparison of gambling by Minnesota Public School student in 1992, 1995 and 1998. *Journal of Gambling Studies*, 17(4), 273-296.
- Taylor, S. E., & Brown, J. D. (1988). illusions and well-being: A social psychological perspective on mental health. *Psychological Bulletin*, 103(2), 193-210.
- Valentine, L. (2008). *Exposure to gambling-related media and its relation to gambling expectancies and behaviors* (Doctoral Dissertation, Georgia state university). Retrieved from https://scholarworks.gsu.edu/psych_diss/46/
- 원고접수일: 2019년 7월 31일
 논문심사일: 2019년 8월 15일
 게재결정일: 2020년 1월 21일

The Effect of Overt Narcissism and Reports of Wins on Gambling Behavior and Overestimation in Gambling

Yu-Ji Lee Myoung-Ho Hyun

Chung-Ang University, Department of Psychology

The purpose of this study was to confirm the effects of overt narcissism and reports of wins on gambling behavior and overestimation in gambling. In this study, 320 male students completed surveys that measured the levels of overt narcissism. Some were later classified in the high overt narcissism group (n=29) and the low overt narcissism group (n=30) and were randomly assigned based on two conditions: absence or presence of reports of wins. The gambling behavior and overestimation in gambling of each group were measured. The results show that the main effect of overt narcissism and reports of wins on the number of gambling and overestimation in gambling. It was found the main effect of overt narcissism is based on the number of charges. Also, the main effect of reports of wins and the effect of interaction between overt narcissism and reports of wins on the number of charges have significant tendency. In this study, the influence of overt narcissism and reports of wins was confirmed as a risk factor of gambling addiction suggesting that overt narcissists may be more vulnerable if exposed to reports of wins. After discussing the significance of this research, its limitations and suggestions for future research are described.

Keywords: gambling, overconfidence in gambling, overestimation in gambling, overt narcissism, reports of wins