

남자 대학생의 행운에 대한 신념 및 승리접근경험이 도박 행동에 미치는 영향

이 예 진

현 명 호[†]

중앙대학교 심리학과

본 연구에서는 행운을 개인의 내적인 특성이라 믿는 신념과 이러한 신념의 발현을 촉진시키는 상황적 요인으로서 승리접근경험이 도박행동 지속 및 게임 간 잠재기에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. BIGL(Belief in Good Luck) 척도 점수에 따라 비도박자인 64명의 남자 대학생을 행운에 대한 자각이 높은 집단과 낮은 집단으로 분류하고, 이들을 다시 승리접근경험을 하거나 하지 않는 집단에 무선 배정하였다. 그 결과, 첫째, 승리접근경험이 제시된 조건에서는 행운을 개인의 특성으로 지각하는 집단이 행운을 우연으로 지각하는 집단에 비해 도박행동을 더욱 많이 하는 것으로 나타났다. 둘째, 승리경험이 없는 조건에서는 집단 간 유의한 차이가 없었다. 셋째, 승리접근경험 및 행운에 대한 자각 수준은 반응 잠재기에 영향을 미치지 않았다. 이러한 결과를 종합해 볼 때, 행운을 개인 내적인 속성으로 지각하는 것이 승리접근경험 상황에서 도박 행동을 지속하게 하는 위험요인이 될 수 있음을 나타낸다. 마지막으로 연구의 제한점 및 함의에 대해 논의하였다.

주요어 : 행운에 대한 신념, 승리접근경험, 도박 행동

[†] 교신저자(Corresponding Author) : 현명호 / 중앙대학교 심리학과 / 서울시 동작구 흑석로 84
Fax : 02-816-5124 / E-mail : hyunmh@cau.ac.kr

DSM-IV에 따르면 병적 도박이란 개인적, 가족적, 또는 직업적 기능 수행을 저해하는 지속적이고 비적응적인 도박 행위로서, 그 경과가 만성적이다(American Psychiatric Association, 1994). 우리나라의 경우에는 합법 도박 뿐 아니라 불법 도박이 증가하여 도박과 관련된 문제가 심각한 수준에 이르고 있다(사행산업통합감독위원회, 2010). 도박중독 유병률은 조사 기관과 사용 척도에 따라 차이가 있으나 대략 3.0~6.1% 정도인 것으로 보고되고 있다(사행산업통합감독위원회, 2010; 한성열, 이홍표, 허태균, 장훈, 2009).

병적 도박과 관련된 요인으로는 도박에 대한 긍정적 태도 및 심한 우울 경험, 돈을 따기 위한 도박 동기, 만성적 도박 습관(김교현, 성한기, 이민규, 2004) 등이 알려져 있다. 또한, 사회-인지적 입장에서는 비합리적 도박신념이 도박행동을 지속시킨다고 설명한다(Wohl, Young & Hart, 2007). 비합리적 도박신념은 “도박의 과정 혹은 도박 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고”(이홍표, 2003)로 정의할 수 있는데, 여기에는 도박의 무선성을 인식하지 못하고 자신이 결과를 통제할 수 있다는 착각(illusion of control)이나 특정 행동을 하면 이후의 도박 결과를 달라지게 할 수 있다는 미신적 신념 등이 포함된다. 또한, 이전의 게임 결과가 이후의 확률에 영향을 미칠 것이라고 믿는 도박사의 오류, 자신의 기술에 대한 과대평가, 돈을 잃은 기억은 축소하고 크게 뺏던 것만 기억하는 것 역시 도박 행동을 지속하게 한다(Harris, 1988). 이러한 도박에 관한 비합리적 신념 혹은 인지적 오류는 도박 자기-효능감(gambling self-efficacy)으로 묘사될 수 있는데 이는 승리를 이끄는 방식으로 베팅할 수 있다는 자신의 기술 및 능력에 대한 과도한

자신감을 말한다(Wohl et al., 2007).

도박 자기-효능감 및 결과에 대한 과도한 낙관적 기대는 인과관계의 잘못된 지각에서 비롯된다(Hoorens, 1994). 즉 개인이 무선적으로 발생한 결과를 능력과 관련된 비무선적 결과로 재범주화하는 오류를 범할 때 통제력의 착각이 발생한다. 그렇다면 도박자가 통제 불가능한 상황을 통제 가능한 것으로 범주화하는 원인이 무엇인가?

이와 관련하여 최근에는 행운에 대한 신념이 연구되고 있다. 많은 연구는 개인이 우연한 사건에 통제력을 가지는 것처럼 행동하도록 만드는 비합리적 신념 및 태도, 행동을 설명하기 위해 행운의 개념을 차용하고 있다(Darke & Freedman, 1997b; Rotter, 1966).

전통적 관점에서 행운은 우연과 유사한 것으로서 외부적인 요인이며 특정 사건에 예측할 수 없는 영향을 미친다고 본다. 따라서 이때에는 행운이 통제 불가능하며 미래를 예측하는 데에 거의 영향을 미치지 못하는 것으로 여겨진다(Rotter, 1966). 반면, ‘나는 운이 좋다’ 혹은 ‘나는 운이 없다’와 같이 행운을 개인의 속성(property)으로 생각할 수도 있다(Weiner, Frieze, Kukla, Reed, Rest, & Rosenbaum, 1971). 이러한 관점을 가지고 있는 사람은 행운을 개인 내적이고 안정적이며 예측 및 통제가 가능한 것으로 믿는다(Darke & Freedman, 1997b). 즉, 우연은 환경의 특성인 반면 행운은 개인의 속성(예: ‘나는 운이 좋다’)으로 생각하게 된다.

행운이 내적이고 영속적인 속성이라는 개념을 차용한 연구는 자신이 운이 좋다고 생각하는 사람의 정신건강이 더욱 양호하고, 자신이 운이 없다고 생각하는 사람은 정신건강 수준이 더 낮다고 보고한다(Darke & Freedman,

1997b; Ellis, 1971; Rotter, 1966; Seligman, 1975). 이러한 입장에서는 행운에 대한 믿음을 적응적인 과정으로 본다. 그러나 도박 상황에서는 행운에 대한 신념이 부정적 결과를 이끌 수 있다. 도박자를 대상으로 한 연구 결과, 많은 도박자는 자신이 운이 좋은 사람이라고 생각하고 있었다(Darke & Freedman, 1997a; Pritchard & Smith, 2004).

도박자의 관점에서 행운은 종종 개인적인 특성으로 경험된다. 따라서 많은 도박자는 자신의 승리를 내부적으로 귀인한다. 이 경우 도박자는 행운을 순수한 우연의 게임에서 긍정적 결과를 극대화할 수 있는 특별한 자원으로 지각하며 승리를 촉진하기 위해 자신의 운을 사용할 수 있다고 믿는다. 스스로 운이 좋다고 생각하는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 더 많은 금액을 베팅하고, 도박을 더 즐기며 치료를 받고자 하는 행동을 미루는 것으로 나타났다(Wohl et al., 2007).

이러한 과정의 매개 메커니즘에 대해 Wohl과 Enzle(2005)은 행운에 대한 자각이 높은 도박자는 우연적 결과에 영향을 미칠 수 있는 자신의 능력에 대해 과도하게 고양된, 그러나 그릇된 자신감을 느끼기 때문이라고 설명하였다. 따라서 도박자가 행운을 개인의 속성으로 지각하는 것은 병적 도박을 발달시키는 취약요인이 될 수 있다.

지금까지는 지속적인 경제적 손실을 입는 상황에서도 도박을 계속하는 현상을 명확하게 설명할 수 없었다(Wohl et al., 2007). 처벌적 결과가 누적되에도 불구하고 도박행동이 감소하지 않는다는 점에서 전통적인 학습이론은 이를 적절하게 설명하지 못한다. 따라서 개인 내적 속성에 대한 연구가 필요하며, 도박 행동을 지속하고 악화시키는 메커니즘을 이해하

는데 중요한 변인으로 개인의 행운에 대한 지각을 다룰 필요가 있다.

행운에 대한 자각은 상황의 영향을 받는다. 즉, 도박자는 개인적으로 운이 좋다는 상황적 단서가 주어질 때 우연한 사건에 대한 통제력을 더 높게 지각하고 사건에 영향을 미치고자 시도한다(Wohl & Enzle, 2003). 따라서 행운에 대한 자각이 도박행동에 미치는 영향을 연구하기 위해서는 상황 변인을 함께 고려해야 한다. 상황 변인은 행운에 대한 자각과 같은 개인적 취약성이 병적 도박으로 발전하도록 하는 촉발요인이 될 수 있다. 이러한 상황 변인으로서는 승리경험 및 승리접근경험(near miss)이 포함될 수 있다.

일반적으로 도박자는 승리경험 이후 보다 위험을 감수하는 경향이 있으며(Thaler & Johnson, 1990) 이는 도박 결과가 확률적인 것임에도 불구하고 자신의 행운이 지속될 것이라 기대하기 때문이다(Cummins, Nadorff, & Kelly, 2009). 즉, 승리경험에 따른 금전적 보상 이외에도 승리에 대한 기대가 도박행동을 지속시키는 요인으로 작용한다. 이와 관련하여 승리접근경험 역시 게임을 지속하게 하는 변인으로 알려져 있다.

승리접근경험은 어떤 사람이 성공에 거의 근접하여 실패한 것으로서 심리적 개념으로 볼 수 있다(Reid, 1986). 도박자는 이긴 경우 뿐 아니라 거의 이겼다고 생각하는 경우에도 생리적으로 각성되고, 끊임없이 돈을 잃었음에도 ‘거의 이긴 것’으로 인지하여 도박 행동을 지속한다(Griffiths, 1994). 이렇듯, 승리접근경험은 도박자에게 자신의 전략에 대한 확신을 주고, 성공에 대한 희망 즉, 미래에 돈을 딸 수 있다는 생각을 증가시킬 수 있다. 즉, 승리에 다가갔다가 성공 일보 직전에 아슬아

슬하게 실패한 것이라고 해석하여 조금만 더 하면 승리할 수 있다는 생각을 갖게 된다.

도박에서는 이기거나 지는 상황만이 가능하며 승리를 목전에 둔 상황은 존재하지 않는다. 그러나 도박자는 승리접근경험을 실패한 것으로 지각하기 보다는 성공에 근접한 것으로 지각하여 도박행동을 지속할 수 있다.

Cote, Caron, Aubert, Desrochers와 Ladouceur (2003)의 연구 결과, 컴퓨터를 사용한 슬롯머신 게임에서 승리접근경험을 한 집단은 지속적인 실패 경험을 한 집단에 비해 게임 지속 시간이 길었다. 또한, 승리접근경험 이후 병적 도박자와 사교성 도박자의 도박 행동 변화를 살펴본 결과, 도박자 중에서도 도박 심각성 수준이 높은 병적 도박자가 사교적 도박자에 비해 게임 지속 시간이 길고 게임 횟수가 많았다(임자영, 현명호, 2009). 이는 병적도박자는 사교적 도박자와 같은 상황을 경험함에도 불구하고 이길 뻔 한 상황을 이긴 것으로 지각하는 착각을 더 많이 하고 이에 따라 이후 게임 행동이 달라진 것으로 해석할 수 있다.

승리접근경험은 도박 행동에서의 반응 잠재기에도 영향을 미칠 수 있다. Dixon과 Schreiber (2004)의 연구에서 게임 결과를 보다 승리에 가깝게 인지한 상황보다 실패 상황에서 더 빠르게 다음 게임을 시작하는 것으로 나타났다.

평소 자신이 운이 좋다고 믿어온 사람의 경우 도박 상황에서 더욱 부적응적인 행동 경향을 보일 것이다. 이러한 점을 고려하여 본 연구에서는 행운에 대한 신념의 차이에 따라 승리접근경험이 도박행동에 미치는 영향이 어떻게 다른지를 알아보고자 하였다. 본 연구의 가설은 다음과 같다.

1. 행운에 대한 자각이 높은 집단은 그렇지

않은 집단에 비해 게임 지속 횟수가 더 많고 게임 간 평균 잠재기가 더 길 것이다.

2. 승리접근경험을 한 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 게임 지속횟수가 더 많고 게임 간 평균 잠재기가 더 길 것이다.

3. 행운에 대한 자각이 높은 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 승리접근경험 이후 게임 지속 횟수가 더 많고 평균 잠재기가 더 길 것이다.

방 법

연구대상

수도권에 위치한 C대학교 재학 중인 남성 140명을 대상으로 Belief in Good Luck Scale (BIGL)을 실시하여, 상하위 각각 30%에 해당하는 84명을 선발하였다. 이 중 실험에 참여하기로 동의한 사람은 74명이었다. 참여자 중 K-NODS에서 도박위험집단 이상으로 분류된 3명(1점 이상을 기록한 경우), 실험 프로그램 상의 문제로 인해 게임을 정상적으로 완료하지 못한 1명, 그리고 실험조건에 노출되기 전에 게임을 중결한 6명을 제외하여 최종적으로 64명의 자료가 분석되었다.

이 중 행운을 개인의 특성으로 지각하는 사람은 31명으로 평균 BIGL 점수는 50.36점 ($SD=4.02$), 행운을 보다 우연으로 지각하는 사람은 33명으로 평균 BIGL 점수는 32.30점 ($SD=4.02$)이었다. 두 집단의 평균 연령은 각각 23.03세($SD=2.58$), 21.84세($SD=2.41$), 도박경험은 2.88회($SD=4.36$), 1.83회($SD=1.71$)로 연령 및 도박경험에서 집단 간 유의한 차이가 없었다. 집단에 따른 피험자의 분류는 표 1과 같다.

표 1. 집단 구분과 사례수 (단위: 명)

		행운에 대한 자각		
		고	저	전체
승리접근경험	유	15	15	30
	무	16	18	34
	전체	31	33	64

측정도구

행운에 대한 신념

행운에 대한 신념은 Darke와 Freedman(1997)의 Belief in Good Luck(BIGL) 질문지를 번안하여 측정하였다. 저자가 번안한 것과 임상심리학 석사과정생 2인이 번안한 것을 비교 검토하였고, 최종 문항은 임상심리전문가 1인과 석사과정생 2인이 검토하여 원문의 내용과 동일함을 확인하였다. 이 질문지는 12문항으로 이루어진 자기보고식 질문지로서, 점수가 높을수록 개인적 행운에 대한 신념이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 내적일치도(Chronbach's α)는 .85로 나타났다.

도박의 심각도

도박의 심각도는 시카고 대학의 National Opinion Research Center(NORC)에서 제작한 NODS(NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems)를 김교헌(2003)이 번안한 K-NODS를 사용하여 평가하였다. 이 도구는 DSM-IV의 진단준거를 면접식으로 적용할 수 있게 만든 것이다. 본 연구에서는 비도박자 및 사교적 도박자를 대상으로 위험요인을 밝히기 위해 일생에 걸친 도박문제를 조사하는 L(lifetime)형 질문을 사용하여 일생에 걸친 도박문제를 조사하였다. 0점은 비도박자 혹은 낮은 위험집

단, 1점과 2점은 위험(at-risk)집단, 3점과 4점은 문제성 도박자(problem gambler), 5점 이상은 병적 도박자(pathological gambler)로 구분한다. 본 연구에서는 1점 이상을 기록한 참여자를 분석에서 제외하였다.

컴퓨터를 이용한 게임 프로그램

컴퓨터상의 슬롯머신 게임을 사용하였다. 화면상에는 가로 세로 각각 3개, 총 9개의 그림이 제시되며 각 그림의 종류는 7가지이다. 승리와 승리접근, 그리고 실패 상황은 2번째 가로 행에 일렬로 배열된 3개의 그림이 일치하는가에 따라 규정하였다. 이 3개의 그림이 모두 일치하면 승리상황, 3개 중 2개의 그림이 일치하면 승리접근경험상황, 그리고 모두 일치하지 않으면 실패 상황으로 규정하였다. 게임 상황 자극의 예는 부록에 제시하였다.

게임은 2회기로 구분되며 1회기는 모든 참여자에게 동일하게, 2회기는 집단에 맞추어 각각 다르게 구성하였다. 그러나 게임은 연속해서 진행되며 피험자는 회기가 구분된다는 것을 인식하지 못하도록 되어있다. 각각의 회기는 32회의 게임으로 구성되며 1회기 동안 모든 참여자에게 6번의 승리상황과 8번의 승리접근경험상황이 제시하였다. 8번의 승리접근경험 중 6번은 모두 승리상황 이전에 제시되며 2번은 무선적으로 제시하였다. 2회기에서는 두 집단 모두에게 승리상황은 제시되지 않고 승리접근경험 집단의 경우 32회 중 8번의 승리접근경험과 24번의 실패경험이, 비승리접근경험 집단에는 지속적인 실패가 주어졌다.

참여자는 모두 400점의 점수를 가지고 게임을 시작하게 되며 각 게임에 대한 베팅액은 10점으로 설정되어 있다. 실패하는 경우 베팅

액만큼 차감되며, 승리하는 경우 베팅액의 4배~5배의 점수가 추가된다. 1회기(32게임)를 마치면 점수는 시작 때와 마찬가지로 400점이 되며 이후 2회기가 시작되면서 점수가 계속 감소하게 된다.

게임 횟수, 게임 간 평균 잠재기

게임 횟수는 버튼을 누르는 총 수로 측정하였으며 게임 간 평균 잠재기는 게임이 종료된 후 다음 게임을 시작하는 행동(버튼을 눌러 게임을 시작함)까지 소요되는 시간(s)로 측정하였다.

절차

설문을 통한 BIGL 작성과 컴퓨터상에서의 실험, K-NODS 면접으로 구성되었다. 먼저, BIGL을 작성 한 후에 상하위 각각 30%의 집단을 선발하였다. 연구 참여자에게 동의를 얻은 후에, 게임 진행에 대한 지시문을 읽도록 하였다.

이어서 각 참여자는 실험회기 동안 승리접근경험이 주어지는 실험 조건과 실패만 경험하게 되는 실험 조건에 무선적으로 배정되어 게임에 참여하였다. 게임이 종료된 후 K-NODS를 이용한 면접 결과 도박 위험 집단 이상으로 분류된 참여자는 분석에서 제외하였다. 이후 모든 참여자에게 연구를 위한 실험임을 밝히고 상품권을 사례로 지급하였다.

자료분석

자료는 SPSSWIN 16.0을 사용하여 분석하였다. 행운에 대한 신념 척도의 내적 일치도는 Cronbach's α 값으로 산출하였다. 행운에 대한

지시문

여러분은 간단한 게임을 하게 됩니다. 화면에 제시된 9개의 그림 중 가운데 줄에 제시되는 3개의 그림이 모두 같을 경우 이기는 게임입니다. 엔터키를 누르면 게임이 시작됩니다. 여러분에게 주어진 점수는 400점이며, 각 게임에 대한 베팅액은 10점입니다. 실패할 경우 베팅액(10점)만큼 차감되며 승리할 경우 그림에 따라 다양한 금액(베팅액의 4~5배)이 추가됩니다.

게임 횟수는 정해져 있지 않으며 멈추고 싶을 때 까지 진행하시면 됩니다. 게임을 멈추고 싶을 때에는 더 이상 진행시키지 말고 진행자에게 말씀해 주시면 됩니다. 단, 주어진 점수를 모두 소진하시는 경우 게임은 자동으로 종료됩니다. 여러분이 게임을 멈춘 시점에서 확보하고 있는 점수가 높을수록 좋은 상품을 받게 됩니다.

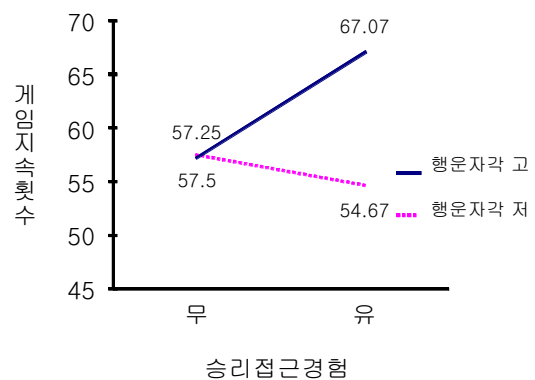


그림 1. 게임지속횟수에 대한 행운에 대한 자각과 승리접근경험의 상호작용효과

자각 및 승리접근 경험에 따른 게임 횟수, 평균 잠재기의 차이는 2(행운에 대한 자각 고저) × 2(승리접근경험 유무) ANOVA를 실시하여 분석하였다.

결 과

행운에 대한 자각 수준과 승리접근경험 유무에 따른 도박 지속 행동을 표 2에 제시하였다. 승리접근경험의 유무가 행운을 자신의 특성으로 이해하는 사람과 우연으로 지각하는 사람의 도박지속행동에 미치는 영향을 검증한 결과는 표 3과 같다. 게임 지속 횟수에서 승리접근경험의 주효과는 유의하지 않았지만, $F(1,60) = 1.35, n.s.$, 행운에 대한 자각의 주효과는 유의하였다, $F(1,60) = 4.10, p < .05$. 또한, 행운에 대한 자각과 승리접근경험의 상호

작용 효과가 유의하였다, $F(1,60) = 4.44, p < .05$.

상호작용 효과가 유의하여 단순주효과 분석을 한 결과, 승리접근경험이 주어지지 않았을 때에는 행운에 대한 자각이 높은 집단과 낮은 집단 간의 게임 횟수 차이는 유의하지 않았으나, $t(32) = -.054, n.s.$, 승리접근경험을 한 경우에는 행운에 대한 자각이 높은 집단이 낮은 집단보다 오랫동안 게임을 지속하였다, $t(28) = 3.36, p = .002$.

게임 간 평균 잠재기에서 있어서는 행운에 대한 자각의 주효과 $F(1,60) = .012, n.s.$, 승리

표 2. 행운에 대한 자각 수준과 승리접근 경험에 따른 도박 행동 비교 (단위: 횟수, 초)

행운에 대한 자각 승리접근경험	높음		낮음	
	유	무	유	무
게임 횟수	67.07(8.83)	57.25(12.78)	54.67(11.25)	57.50(12.65)
게임 간 평균 잠재기	2.54 (1.08)	3.00 (1.70)	3.31 (1.64)	2.76 (2.26)

()안은 표준편차

표 3. 행운 자각 수준 및 승리접근경험에 따른 도박 행동 비교

변량원		자승화	자유도	평균자승화	F	Eta Squared
행운에 대한 자각 수준	게임 횟수	587.23	1	587.23	4.10*	.064
	평균 잠재기	1.16	1	1.16	.376	.006
승리접근경험	게임 횟수	193.99	1	193.99	1.35	.022
	평균 잠재기	.03	1	.032	.010	.000
행운에 대한 자각×승리접근경험	게임 횟수	636.55	1	636.55	4.44*	.069
	평균 잠재기	4.18	1	4.18	1.36	.022
오차	게임 횟수	8595.77	60	143.26		
	평균 잠재기	184.56	60	3.08		
전체	게임 횟수	9942.98	63			
	평균 잠재기	189.70	63			

* $p < .05$

접근경험의 주효과, $F(1,60) = .016, n.s.$, 행운에 대한 자각과 승리접근경험의 상호작용 효과 모두 유의하지 않았다, $F(1,60) = .44, n.s.$. 즉, 행운에 대한 자각 수준과 승리접근 경험의 도박 게임 간 평균 잠재기에 영향을 미치지 않았다.

논 의

본 연구에서는 행운에 대한 자각 및 승리접근 경험이 도박 행동에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하였다. 본 연구의 결과를 종합하면 다음과 같다. 게임 지속 횟수에 대해 행운에 대한 자각 수준의 주효과와 행운에 대한 자각 수준과 승리접근 경험의 상호작용이 유의하여 가설 1과 3이 부분 지지되었다. 그러나 게임 간 평균 잠재기에 대해서는 유의한 차이가 나타나지 않아 가설 2는 지지되지 않았다. 즉, 행운을 자신의 특성으로 지각하는 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 게임을 더 많이 하였다. 승리접근 경험이 없는 조건에서는 행운을 자신의 특성으로 지각하는 사람과 우연으로 지각하는 사람 간에 게임 지속 횟수에서 차이가 없었으나 승리접근경험이 있는 조건에서는 행운을 자신의 특성으로 지각하는 사람이 우연으로 지각하는 사람에 비해 게임 지속 횟수가 더 많았다.

반면 행운을 우연적인 사건으로 지각하는 사람들은 승리접근경험 후에도 도박 행동 지속 횟수가 증가하지 않았다. 이는 행운을 개인 내적인 속성으로 지각하고 자신이 운이 좋다고 믿는 것이 승리접근 경험과 같은 상황에서 도박 행동을 지속하게 하는 위험요인이 될 수 있음을 나타내는 결과이다. 즉, 행운에 대

한 자각이 높은 사람은 승리접근 경험을 보다 승리에 근접한 것으로 받아들이고 스스로 운이 좋다고 생각하는 자신의 생각과 일치하는 경험으로 지각함으로써 자신의 신념을 입증하는 방식으로 상황의 단서로 이해하는 것으로 보인다.

이렇듯 행운에 대한 자각이 높은 경우, 도박 게임과 같은 우연적 결과에도 자신의 운과 행동이 결과에 영향을 미친다는 내적 통제감을 경험할 수 있다. Frank와 Smith(1989)에 따르면 통제력을 개인 내부에 위치한다고 보거나 인과관계로 귀인하면 학습된 근면함(learned industriousness)이 나타나며 이 때문에 성공적인 결과를 예견하는 수반성이 발견될 때까지 멈추지 않고 시도를 계속하게 된다. 예를 들어 룰렛게임에서 낮은 숫자가 자주 나왔고 7이 오랫동안 나오지 않았다면 다음 베틱에서 7이 나올 가능성이 높다고 믿는다. 만일 다음 게임에서 7이란 숫자가 나온다면 이는 7이라고 생각한 기대와 우연히 일치한 것일 뿐이지만 도박자는 이를 자신의 계산이 성공한 것으로 확신하게 되며 도박 행동을 지속하게 된다.

평균 잠재기에 대해서는 행운에 대한 자각 및 승리접근 경험에 따라 차이가 없는 것으로 나타나 가설이 지지되지 않았다. 이는 승리접근경험을 한 경우 실패경험에 비해 다음 게임을 시작하기까지 걸린 시간이 더 길게 나타난 Dixon과 Schreiber(2004)의 연구 결과와 일치하지 않았다. 그들은 평균 잠재기가 더 길었던 결과에 대해 실패 경험에 따른 부정적인 정서를 회피하기 위해 더 빨리 다음 시행을 시작하기 때문이라고 해석하였다. 그러나 다음 시행을 시작하는 행동에는 이 외에도 다양한 요소가 영향을 미치는 것으로 보인다. 그 중 하나는 손실만회 행동(chasing)이다.

손실만회 행동이란 도박 게임에서의 실패 이후 손실을 만회하기 위해 지속적으로 게임을 하는 것으로 인지, 정서 및 각성, 행동 요인으로 인해 발생하며 더 많은 금액을 베팅하는 양상으로 나타나기도 한다(Dickerson, 1993). 이는 도박 문제의 발달에 기여하는 중요한 요인으로(Wohl et al., 2007) 게임에 지속적으로 참여하게 할 뿐 아니라 즉각적으로 다음 게임에 관여하는 것과도 관계가 있다. Lesieur(1979)는 도박자는 계속 베팅을 하는 한 손실을 만회할 기회를 갖는 것이라고 생각하기 때문에 손실을 만회하기 위해 계속해서 게임을 하는 것이 당연하고 논리적인 것이라고 받아들인다고 하였다.

Campbell-Meiklejohn, Woolrich, Passingham과 Rogers(2008)은 fMRI 연구를 통해 손실만회 행동을 보일 때 강화, 동기 및 보상 기대와 관련된 피질이 활성화된다는 것을 발견하였다. 반면, 도박을 중지하는 것은 이러한 영역의 활동이 저하되고, 불안과 갈등 탐지와 관련된 영역의 활동이 증가하였다. 본 연구의 맥락에서 승리접근경험 이후 도박자는 자신이 승리할 가까웠다고 인지하며 이후 게임에서 승리할 가능성을 높게 지각할 수 있다. 따라서 이후 회기에서 이전 회기의 실패를 만회할 수 있다는 믿음을 가지고 다음 회기에 보다 빨리 개입하여 이전의 실패를 만회하고 성공을 거두고자 할 수 있다.

따라서 승리접근 경험과 게임 간 평균 잠재기를 탐색하기 위해서는 보다 많은 변인을 추가적으로 고려할 필요가 있어 보인다. 그러나 본 연구에서는 승리접근경험에서 게임 결과에 대해 어떻게 지각하였는지, 이후 게임 승률에 대해 어떤 기대를 가지게 되었는지의 측정이 포함되지 않았다. 추후 연구에서는 승리접근

경험이 게임 간 평균 잠재기에 미치는 영향을 알아보기 위해 승리접근 경험 이후 개인이 얼마나 승리에 가까웠다고 인지하였는지, 얼마나 부정적 정서를 경험하였는지, 이후 게임에서 승리할 확률이 얼마나 된다고 생각하는지와 같은 인지적 기대 및 지각의 측정이 포함되어야 할 것이다. 또한, 결과에 대한 빠른 판단과 이후 게임의 빠른 시작에 영향을 미칠 수 있는 충동성과 같은 변인도 함께 측정될 필요가 있다.

행운에 대한 신념이 통제감, 자신감, 낙관주의와 같은 긍정적 편향을 이끄는 요인이라는 Darke와 Freedman(1997a)의 연구를 고려할 때 행운에 대한 신념이 도박 행동을 설명하는 데 있어 이러한 개념의 영향을 고려해 볼 필요가 있다. 많은 연구는 행운에 대한 신념과 통제감, 자신감, 낙관주의와 같은 여타 심리학적 개념 간의 관련성을 밝히고자 하였다.

Darke와 Freedman(1997b)은 행운에 대한 자각과 통제 소재(locus of control) 간 유의한 상관성이 있음을 밝혔다. 이에 비해 낙관주의, 자아존중감, 전반적인 삶의 만족도와 같이 잠재적으로 관련된 개념과는 유의한 상관을 보이지 않았다. 통제 소재와 이러한 여타 개념 간에는 유의한 상관이 나타났다. 행운에 대한 신념은 통제 소재와 관련이 있으나 서로 다른 개념이라 볼 수 있다. 또한, Day와 Maltby(2003)는 낙관주의가 행운에 대한 신념과 정신건강 간 관계를 매개함을 밝혔다. 이렇듯 행운에 대한 신념의 개념과 다른 개인차 변인 간의 관계에 대해 많은 연구가 이루어지고 있으나 아직까지 명확한 관계를 밝히기 어렵다. 이러한 변인을 함께 고려함으로써 도박 행동에 미치는 영향을 설명하는데 보다 분명한 설명을 제공할 수 있을 것이다.

본 연구의 피험자는 남성으로 제한되어 있다. 그동안 선행 연구(Griffiths & Wood, 2000; Stinchfield, 2001)는 남성이 도박에 상대적으로 취약함을 밝혀 왔으며 남성이 여성보다 관심 수준이 높음을 보고하였다. 그러나 최근 슬롯 머신이나 인터넷 도박과 같이 여성도 쉽게 접근할 수 있는 새로운 도박 방법의 등장하면서 여성 도박자의 수가 급증하고 있는 것이 세계적인 추세이다(Delfabbro, 2000; McMillen, 1996). 남성 도박자만을 대상으로 한 연구에서 얻은 결과는 여성에게 곧바로 적용하기 어려우며 치료 전략을 세우는 데도 신뢰성이 떨어질 수 있기 때문에 성별 간 차이를 알아보는 추후 연구가 필요할 것으로 보인다.

다음으로 행운에 대한 신념을 측정하기 위해 Darke와 Freedman(1997)이 제작한 Belief in Good Luck(BIGL) 질문지를 번안하여 사용하였다. 그 결과 타당도에 대한 분석이 이루어지지 않았다. 문화에 따라 요인 구조와 그 구성 내용이 다를 수 있기 때문에 신뢰로운 구성 요인을 통해 행운에 대한 신념을 측정하는 데 제한이 따를 수 있다.

본 연구에서는 개인적 행운에 대한 자각이 잘못된 통제감 지각을 통해 도박 행동을 지속시킬 수 있음을 밝혔으며 이러한 개인의 특성이 발현될 수 있는 상황적 요인의 하나로 승리접근경험을 살펴보았다. 이러한 결과는 행운에 대한 자각이 적어도 도박 상황에서는 부정적인 결과를 초래할 수 있다는 것을 시사하며, 승리접근경험은 이러한 개인의 행운에 대한 믿음을 확인시켜주는 상황적 단서로 활용될 수 있다. 이에 따라 행운을 개인 내적인 속성으로 지각하고 이를 활용할 수 있다는 믿음을 가진 사람은 우연한 사건을 자신이 통제할 수 있다고 잘못 지각할 수 있고, 도박 계

임을 더 오랫동안 지속할 수 있음을 확인하였다. 행운을 우연으로 지각하는 즉, 행운에 대한 자각이 낮은 사람보다 행운에 대한 자각이 높은 사람이 승리접근경험에 더 민감하게 반응하였으며 게임을 더 오래 지속하였다. 이러한 결과는 부정적인 도박 중독에 대한 위험요인을 밝히고 예방적 관점을 취하는 데에 기초를 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

- 김교현 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8(3), 487-509.
- 김교현, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박 예측요인. 한국심리학회: 건강, 9(2), 285-320.
- 사행산업통합감독위원회 (2010). 사행산업 이용 실태 조사. 사행산업통합감독위원회.
- 이흥표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 22(2), 415-434.
- 임자영, 현명호 (2009). 승리 접근 경험이 도박 행동에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 28(2), 379-393.
- 한성열, 이흥표, 허태균, 장 훈 (2009). 한국사회의 도박 이용율과 이용실태 및 병적 도박 유병률. 한국심리학회지: 건강, 14(2), 255-276.
- American Psychiatric Association (APA) (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Press.

- Campbell-Meiklejohn, D. K., Woolrich, M. W., Passingham, R. E., & Rogers, R. D. (2008). Knowing when to stop: The brain mechanisms of chasing losses. *Biological Psychiatry*, 63(3), 293-300.
- Cote, D., Caron, A., Aubert, J., Desrochers, V., & Ladouceur, R. (2003). Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 433-438.
- Cummins, L. F., Nadorff, M. R., & Kelly, A. E. (2009). Winning and positive affect can lead to reckless gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2), 287-294.
- Darke, P. R., & Freedman, J. L. (1997a). Lucky events and belief in luck: paradoxical effects on confidence and risk-taking. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 23, 378-388.
- Darke, P. R., & Freedman, J. L. (1997b). The Belief in Good Luck scale. *Journal of Research in Personality*, 31, 486-511.
- Day, L., & Maltby, J. (2003). Belief in Good Luck and psychological well-being: the mediating role of optimism and irrational beliefs. *The Journal of Psychology*, 137, 99-110.
- Delfabbro, P. (2000). Gender differences in Australian gambling: a critical summary of sociological and psychological research. *Australian Journal of Social Issues*, 35(2), 145-158.
- Dickerson, M. G. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalising from one form of gambling to another. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 225-245.
- Dixon, M. R., & Schreiber, J. E. (2004). Near-miss effects on response latencies and win estimations of slot machine players. *The Psychological Record*, 54, 335-348.
- Ellis, A. (1971). *Reason and emotion in psychotherapy*. New York: Lyle Stuart.
- Frank, M. L., & Smith, J. (1989). Illusion of control and gambling in children. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 127-136.
- Griffiths, M. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85, 351-379.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. A. (2000). Risk factors in adolescence: The care of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 199-225.
- Harris, J. L. (1988). A model for treating compulsive gamblers through cognitive-behavioral approaches. *Psychotherapy Patient*, 4, 211-226.
- Hoorens, V. (1994). Unrealistic optimism in health and safety risks. In D. R. Rutter & L. Quine (Eds.), *Social psychology and health: European perspectives* (pp.153-174). Aldershot, U. K.: Avebury.
- Lesieur, H. R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry*, 42, 79-87.
- McMillen J. (1996). Risky ventures: Casino regulation in a changing market, In J. McMillen, M. Walker & S. Sturevska (Eds.), *Lady luck in Australia* (pp.73-98). Sydney, NSW: Sydney University, National Association for Gambling Studies.
- Pritchard, D., & Smith, M. (2004). The psychology and philosophy of luck. *New Ideas in*

- Psychology*, 22, 1-28.
- Reid, R. L. (1986). The psychology of the near miss. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 32-39.
- Rotter, J. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcements, *Psychological Monographs*, 80,(1), 1-28.
- Seligman, M. E. P. (1975). *Helplessness: on depression, development, and death*. San Francisco: W. H. Freeman & Company.
- 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.
- Thaler, R. H., & Johnson, E. J. (1990). Gambling with the house money and trying to break even: The effects of prior outcomes on risky choice. *Management Science*, 36, 643-660.
- Weiner, B., Frieze, I., Kukla, A., Reed, L., Rest, S., & Rosenbaum, R. (1971). *Perceiving the causes of success and failure*. New York: General Learning Press.
- Wohl, M. J. A., & Enzle, M. E. (2002). The deployment of personal luck: Sympathetic Magic and Illusory control in games of pure chance. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1388-1397.
- Wohl, M. J. A., & Enzle, M. E. (2003). The effects of near wins and losses on self-perceived personal luck and subsequent gambling behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 39, 184-191.
- Wohl, M. J. A., Young, M. M., & Hart, K. E. (2005). Untreated young gamblers with game-specific problems: Self-concept involving luck, gambling ecology and delay in seeking professional treatment. *Addiction Research and Theory*, 13(5), 445-459.
- Wohl, M. J. A., Young, M. M., & Hart, K. E. (2007). Self-perceptions of dispositional luck: Relationship to DSM gambling symptoms, subjective enjoyment of gambling and treatment readiness. *Substance Use and Misuse*, 42, 43-63.
- 원고접수일 : 2011. 9. 7.
1차 수정 원고접수일 : 2012. 1. 27.
게재결정일 : 2012. 2. 14.

Effects of Belief in Luck and Near Miss on Gambling Behavior of Male University Students

Ye Jin Lee

Myoung-Ho Hyun

Department of Psychology, Chung-Ang University

The aim of this study was to investigate effects of belief in luck as a personal property as well as near miss which is a situational factor facilitating the expression of self-perception of luck on persistence of gambling behavior and response latency between games. Sixty-four male undergraduates classified as non-gamblers participated and were divided into two groups, high or low levels of self-perception of luck according to their BIGL(Belief in Good Luck) scale scores. The subjects were assigned randomly to one of two experimental conditions, according to existence of near miss. The results show that under near miss conditions, the group considering luck as a personal trait played the game significantly more than group considering luck to be random chance. Under non-near miss conditions, the two groups showed no difference. Response latencies were unaffected by the presence of near miss or levels of belief in luck. Therefore, it seems that perception of luck as a personal and internal trait is a risk factor for expressive gambling behavior in situations when gamblers experience near miss. The limitations and implications of this study were discussed.

Key words : *Belief in luck, near miss, gambling behavior*

부록. 게임 상황 자극 예시

승리상황



승리접근상황



실패상황

