

귀인양식과 귀인편향, 비합리적 도박신념에서의 차이: 도박자와 비도박자의 비교*

박 은 아†

이 중 한

대구대학교 심리학과

본 연구는 도박자와 비도박자를 대상으로 비합리적 도박신념과 도박행동의 관련성을 확인하고, 기존 연구들이 직접 다루지 않았던 인지적 오류로서 확률적 사고 오류, 귀인양식 및 귀인편향성이 도박행동에 관련되는지에 대해 알아보았다. 248명의 자료를 수집하여 비(非)도박자, 경(經)도박자, 중(重)도박자로 구분하고, 비합리적 도박신념, 확률추론 오류, 귀인양식 및 귀인편향성을 비교하였다. 비합리적 도박신념은 비도박자 <경도박자<중도박자 순으로 높게 나타났는데, 하위요인으로서 자기과신적 추론에서 유의미한 차이를 보였고 기술과대평가적 추론에서는 통계적으로 유의한 차이없이 세 집단이 모두 척도평균(4점) 이상의 높은 신념을 형성하고 있었다. 또한, 비도박자에 비해 경도박자와 중도박자의 확률추론 오류 정도가 높았다. 중도박자들은 비도박자와 경도박자에 비해 일상적 사건에 대해 외부귀인 정도가 높고 내부귀인 정도는 낮으며 실패상황에 대한 내부귀인 편향성이 높은 것으로 드러나, 중도박자 집단과 경도박자, 비도박자 간 구분되는 인지적 오류 특성들이 확인되었다. 도박여부를 예측하는 선행요인들의 상대적 영향력을 검증한 결과 실패에 대한 내부귀인 편향성, 확률추론 오류, 비합리적 도박신념 중 자기과신적 추론, 일상사에 대한 외부귀인 성향 순으로 도박행동 예측력이 높게 나타났다. 본 연구를 통해 도박자와 비도박자의 인지적 오류 및 편향성에 어떤 차이가 있는지 확인함으로써, 도박자 뿐 아니라 도박을 하지 않는 일반인을 대상으로 도박에 관한 지속적인 홍보와 사회교육의 필요성을 제안하였다.

주요어 : 비합리적 도박신념, 귀인양식, 귀인편향, 확률추론오류, 도박중독

* 본 연구는 2011년 대구대학교 학술연구비 지원으로 수행되었다.

자료수집과 정리에 도움을 준 대구대학교 대학원 심리학과 석사과정의 이연정에게 감사드린다.

† 교신저자 : 박은아, 대구대학교 심리학과, 경북 경산시 진량읍 대구대로 201

Tel : 053-850-6362, E-mail : eunap@daegu.ac.kr

사행산업통합감독위원회가 2014년 전국 성인 2만 명을 대상으로 조사한 결과 복권이나 경마, 화투, 도박 등 사행활동에 시간이나 비용을 투자한 경험이 있는 사람의 비율이 평균 66.3%로 나타났다. 물론 대부분의 사람들이 이같은 도박활동에 참여하는 이유나 동기는 친목도모나 여가활동이지만, 도박행동에 대한 만성적인 자기조절 실패로 인해 심리사회적 폐해가 동반되거나 그럴 위험성이 높은 상태에 처하게 되는 도박중독의 문제는 개인과 가정의 기능 손상과 삶의 질 저하, 경제적 문제 등을 유발하게 된다. 같은 조사에서 2014년 성인의 5.4%가 도박중독 유병자로 나타났다. 특히 카지노나 경마장 등 도박장 이용자 3,845 명의 36%가 도박중독자인 것으로 드러났다. 동일한 분류체계를 활용한 해외 조사 결과, 캐나다 4.6%, 호주 2.4%, 뉴질랜드 1.3%, 영국 1.4% 등으로 나타나 우리나라의 도박중독 유병율 5.4%는 상당히 높은 수준임을 알 수 있다(2014 사행산업이용실태조사). 또한, 2009년 도박중독으로 인한 사회경제적 총비용은 약 78조원, GDP 대비 7.3%에 이르는 것으로 나타나 우리나라의 도박과 관련된 사회경제적 문제는 매우 심각한 상황이다(한국대학신문, 2012. 8. 21).

도박은 미래의 불확실한 결과에 금전을 포함해서 가치 있는 어떤 것을 걸고 참여하는 활동으로, 놀이의 하나로 인식되는 재정적 위험부담 행위이다(김교현, 2003). 도박은 문화의 경계를 뛰어넘는 보편적인 인간행동으로, 우연한 사건에 내기를 걸었다는 증거가 6000년 전부터 존재한다(Custer, 1982). 한국 도박의 기원은 기복을 점치는 것이나 제비뽑기 같은 것에 두기도 하는데(유승훈, 2006), 이렇게 볼 때 도박은 인간이 유희를 쫓은 이후부터 계속되

어왔다고 해도 과언이 아니다. 이처럼 긴 역사를 가지고 있는 도박은 사회가 산업화 되어감에 따라 점차 합법화 되었다(Pelletier & Ladouceur, 2007).

국내에 외국인을 위한 카지노가 개장된 1967년 이후 호텔산업 또는 관광산업 분야에서 카지노 산업 및 고객, 카지노 종사원 등에 대한 연구가 시작되었고, 2000년 내국인을 위한 카지노 게임장이 개장된 이후 다양한 학문 분야에서 도박과 관련된 연구가 활발히 이루어지게 되었다. 그런데, 초기의 국내 도박연구들은 도박산업으로 인한 이익창출이나 도박행동으로 인한 관련 범죄, 개인의 재산탕진 및 가족관계 와해와 같은 경제적 문제나 사회적 문제를 현상적이고 단편적으로 접근하여, 도박자의 동기나 신념과 같은 인지적 특성, 도박자의 행동 특성 같은 도박자 개인에 초점을 둔 심층심리적 접근은 부족하였다(이홍표, 2003). 그러던 것이 2000년대 이후 도박으로 인한 범죄나 도박자를 둘러싼 가족문제 등이 증가하면서 사회문제화 되고 있는 도박자의 문제를 단순히 범법자의 행동으로 보는 사회학적 관점이 아니라 정신과적인 병 또는 심리적 문제로 인식하는 정신의학적 또는 심리학적 관점에 관심이 집중되기 시작하였다(장동식, 2009).

심리학 분야에서 도박에 관한 연구들은 병적 도박으로 인한 심각성이 증가함에 따라 병적 도박자의 심리적 특성과 도박행동과 관련된 예측 요인에 대한 연구(김교현, 권중선, 2003; 이홍표, 2003; 김교현, 성한기, 이민규, 2004; 강성균, 김교현, 성한기, 2006 등), 그리고 병적 도박자를 진단 및 평가하는 척도개발 연구(이홍표, 2002; 김교현, 2003; 이순목, 현명호, 최삼욱, 김종남, 김수진, 2008; 이경희,

2009; 김교현, 2010; 김아영, 차정은, 권선중, 이순목, 2011; 김종남, 이흥표, 이순목, 2011 등)가 활발히 이루어졌다. 도박행동과 관련된 문제에 대해서 미국 정신의학회(APA, 1980)는 정신장애 및 통계편람(DSM-III)의 충동조절 장애로 분류하였다. 병적도박(pathological gambling)은 APA(1994)가 도박문제를 범주화하는 공식적인 진단 명칭으로, 도박문제는 정신질환의 하나로 개념화되었다. 이렇게 도박을 개인의 질병으로 보는 관점의 변화는 심리학 분야에서 예방 및 치료 프로그램을 위한 연구가 활발히 이루어지게 하였으며 건강심리 및 임상심리 분야의 연구를 활성화시키는 계기가 되었다(이민규, 김교현, 김정남, 2003; 이인혜, 2005; 이영호, 2006; 김교현, 2006; 유승훈, 최이순, 김홍석, 2013). 그러나 다른 한편에서는 도박문제는 도박자의 심리적, 사회적, 도덕적 측면의 역할이 크기 때문에 단순 질병의 관점으로만 접근해서는 실용적이지 못하며, 인지-행동적 측면의 접근이 필요하다는 주장이 제기되었다(김교현, 2006). Ladouceur와 Walker (1996)는 도박자의 잘못된 확률 추론, 통제력 착각, 미신적 신념이나 행위 등이 도박자의 승리 확률 해석, 도박 결과에 대한 통제력 지각, 실패에 대한 귀인, 자신의 기술이나 능력의 과대추정에 영향을 미쳐 도박행동을 지속시키거나 증가시킨다고 하였다. 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향에 대해 살펴본 이흥표(2003)의 연구를 보면 잘못된 인지적 신념이 도박게임의 승리를 확신하고 위험도 높은 게임을 선호하게 하며, 위험한 베팅을 하게 만드는 주요 요인인 것을 알 수 있다. 또한 비합리적 도박신념이 도박 심각도를 예측하는 것으로 확인되어, 도박행동에 비합리적 신념 같은 인지적 오류들이 관련되어 있음

을 알 수 있다(이민규 등, 2003; 강성군 등, 2006). 그런데 기존 연구들은 비합리적 도박신념이나 인지적 오류들이 도박행동에 미치는 영향을 살펴보는데 있어 도박자만을 대상으로 연구를 수행하여, 도박행동에 몰입하는 사람들이 그렇지 않은 일반인과 비교하여 실제로 인지적 오류 특성이 높게 나타나는지에 대하여 알려진 바가 적다. 따라서 본 연구에서는 도박자와 비도박자를 대상으로 최근 많이 연구되고 있는 비합리적 신념의 도박행동과의 관련성을 확인하고, 특히 기존 연구들이 직접 다루지 않았던 인지적 오류로써 귀인양식 및 귀인편향성이 도박행동에 관련되는지에 대해 알아보고자 한다. 기존 연구들이 비합리적 도박신념으로서 주로 도박자의 기술과대 추론 및 자기과신적 추론이 도박행동과 어떤 관련성이 있는지를 살펴보는데 집중하였다면, 귀인양식 및 귀인편향성은 도박의 결과에 대한 잘못된 기대를 갖게 하는데 영향을 미칠 것으로 예상되는 개인 특성으로서, 도박자가 결과에 대해 잘못된 승리 기대를 형성할수록 도박 게임에 몰입하게 될 것이다. 또한, 도박 결과에 대한 잘못된 기대를 갖게 하는 요인으로서 승리에 대한 확률사고 능력이 중요할 것으로 예상되는 바, 이들 인지적 요인들에 대하여 도박자와 비도박자를 비교하고자 한다. 더불어 이 요인들이 도박행동을 예측하는 요인으로서 유의미한지 검증하고 변인들의 상대적 설명력은 어느 정도인지 분석함으로써 도박행동에 영향을 미치는 선행 요인들에 대하여 보다 잘 이해할 수 있을 것으로 기대한다.

비합리적 도박신념

게임의 실제 보상과 위험을 잘못 계산하고

위험도와 보상의 크기를 어떻게 지각하느냐에 따라 도박행동의 빈도와 몰입의 정도가 달라진다. 오늘날 대부분의 도박 산업들은 보상수반성에 대한 사람들의 인지적 편향, 위협의 과소평가, 도박에 지출한 비용을 잘못 계산하는 경향 등을 전략적으로 이용하고 있다. 습관적으로 또는 과도하게 도박을 하는 사람들은 도박에 따른 보상과 위협의 상대적 가치를 잘못 계산하고 있으며 그 이유는 잘못된 인지적 평가를 하기 때문이다(이홍표, 2003). 비합리적 도박신념은 많은 인지적 오류를 포함하고 있다. 인지적 오류는 비합리적 언어화 또는 사고로 정의되는데, 잘못된 인지적 신념 또는 인지적 오류는 승리를 과파신하고 위험도 높은 게임을 선호하게 하며 위험한 베팅을 하게 하는 요인이다. Wagenaar(1988)는 도박자에게서 나타날 수 있는 휴리스틱과 편향들을 사후편향(hindsight bias), 유연한 귀인(flexible attribution), 편향된 학습구조(biased learning structures), 통제력 착각(illusion of control), 착각

상관(illusory correlations), 복잡도 감소(reduction of complexity) 등 17가지로 분류하였다. Griffiths (1994)는 슬롯머신게임 도박자의 인지적 편향과 기술의 역할에 대한 연구에서 선행 연구들에서 밝혀진 여러 인지적 오류 중 도박과 직접적으로 관련된 비합리적 신념들을 6가지로 정리하며 이를 '비합리적 도박신념'이라고 명명하였다(표 1).

표 1을 보면 통제력 착각과 유연한 귀인은 통제 소재(locus of control) 및 귀인편향성(attribitional bias)과 관련된 것이고, 나머지 4개는 확률적 사고에 관한 오류이다. 통제력 착각(illusion of control)은 행위의 결과에 대해서 자신의 통제력을 과잉 지각하는 것으로(Thompson, Armstrong, & Thomas, 1998), 내부 통제소재(internal locus of control)와 유사한 개념으로 볼 수 있다. 유연한 귀인(flexible attributions)은 행위의 결과가 성공적인 것일 때에는 자신에게 귀인하고 실패일 때에는 환경에 귀인하는 현상인데, 이는 귀인 편향성

표 1. Griffiths(1994)의 6가지 비합리적 도박신념

인지적 오류	정의
통제력 착각 (illusion of control)	행동의 불확실한 결과에 대해서 자신이 불확실한 결과를 통제했다고 느끼는 것
유연한 귀인 (flexible attributions)	성공에 대해서는 자신에게 귀인하고, 실패에 대해서는 외부적 영향에 귀인하는 경향
대표성 (representativeness)	어떤 사건이나 대상이 일어나거나 특정범주에 속할 확률을 추정할 때, 실제 확률을 계산하는 것이 아니라 그 대상이 얼마나 대표적인지를 가지고 확률을 추정하는 것
가용성 편향(availability bias)	쉽게 머리에 떠오르는 상황으로 확률을 추정
착각 상관 (illusory correlations)	어떤 행동이나 사건이 사실 전혀 관계가 없음에도 불구하고 상관이 있다고 생각(예: 미신적 행동)
절대 빈도 고정 (fixation on absolute frequency)	성공에 대해서 상대적 승리보다 절대적 승리 빈도로 확률추정

(attributional bias)과 같다. 나머지 4가지 비합리적 신념들, 즉 대표성, 가용성 편향, 착각 상관, 절대빈도 고정은 확률 추정에서의 인지적 오류로서 도박자들이 잘못된 방식으로 도박 결과를 예상하는 현상을 말한다.

국내에서 비합리적 도박신념에 관하여 연구한 이홍표(2002)는 대학생 295명을 대상으로 Steenbergh 등(1998)의 GBQ(Gambling Belief Questionnaire)를 근간으로 하고, Langer와 Roth(1975)의 통제력 착각 척도를 삽입하여 총 30 문항으로 이루어진 비합리적 도박신념 척도를 구성하고 이의 타당도를 검증한 결과, 빈안된 비합리적 도박신념 척도가 우리나라에서도 타당한 것으로 나타났다. 또한 요인분석 결과 비합리적 도박신념은 '자기과신적/비논리적 추론'과 '기술과대평가적 추론'이라는 2개 요인으로 구성된 것으로 확인되었다. 이홍표(2003)는 이 척도를 가지고 비합리적 도박신념이 병적 도박에 영향을 미치는지에 대해 도박자를 대상으로 조사한 결과, 도박문제가 심각해질수록 자기과신적/비논리적 추론을 많이 하는 것으로 나타났다. 도박자들의 경우 도박에 관한 비합리적 신념이 도박 심각도를 예측하는 중요 요인인 것으로 확인되었다. 그렇다면 비합리적 도박신념은 도박에 빠져들면서 형성되고 강화되는 것인지 혹은 도박을 하지 않는 일반인에게서도 비합리적 도박 신념은 나타나는 것인지에 관해 알아볼 필요가 있다.

또한, 도박자들이 보이는 인지적 오류로서 확률추론 오류를 들 수 있다. 이는 어떤 일련의 사건들이 인과관계 없이 우연히 일어나기 때문에 결과를 예측하기 어렵다는 우연성(chance)에 대한 확률적 이해에 있어서 오류를 범하는 것을 말한다. 이런 확률적 사고에서의 오류는 어떤 사건이 일어날 가능성이 동

일한 상황에 대해 어느 한쪽의 유/불리를 올바르게 판단하지 못하는 인지적 오류를 말한다. 이는 Griffiths(1994)가 제안한 비합리적 도박신념 중의 하나인 대표성 오류, 가용성 편향 오류와 유사하다. 이렇게 볼 때 도박자가 형성하고 있는 비합리적 도박신념은 크게 자기과신적 신념 및 기술과대평가적 신념, 도박의 결과 승리 확률 추정에서의 오류, 도박 결과에 대한 귀인으로 볼 수 있는데, 이홍표(2002)의 척도에는 확률추론 오류와 일반적 귀인특성 및 귀인편향성에 관한 평가는 누락되어 있다. 귀인양식 및 귀인편향성에 관한 평가는 누락되어 있다. 귀인양식 및 귀인편향성은 인지적 오류이면서 또한 개인의 성향적 특성으로, 세상을 바라보고 해석하는 근간으로 작동하기 때문에 개인의 행동방향을 결정하는 중요한 요인이다. 다음 절에서는 귀인양식 및 귀인편향성에 관해 살펴보고자 한다.

귀인양식(통제소재)과 귀인편향

통제소재

Heider(1958)는 인간은 세상을 조리있게 이해하려는 기본적 욕구를 가지며, 세상에 대한 이해는 사건을 예측하고 준비할 수 있다는 통제감을 심어준다고 하였다. 그런데 상황이나 환경 또는 사람에 대한 예측력과 통제감은 귀인의 결과로 획득된다. 귀인은 사건이나 행위의 원인이 어디에 있는지에 대한 지각자의 인식으로, 귀인의 차원은 크게 원인의 소재 차원, 안정성 차원, 통제성 차원의 3가지로 나뉜다(한규석, 2002). 원인의 소재 차원은 Jones와 Davis의 대응추리이론에서 시작되었는데(Malle, 2008), 개인 행위의 원인이 행위자 내적인 태도, 인격, 정서, 능력 등에 있다고 생각하는지(내적 귀인) 아니면 환경, 운, 상황 등에 있다

고 생각하는지(외적 귀인)를 파악하는 차원이 다. 이후 Rotter(1965)는 사건이나 상황의 원인 소재를 파악하는 것을 한 개인의 성향 차원에 접목시켰다. 이를 통제소재라 한다. 통제소재(locus of control)는 성격 변인의 하나로, 강화를 자신의 힘으로 통제할 수 있는가에 대한 신념이다. 즉, 어떤 사건이든지 자신의 행동결과로서 자신의 통제 하에 있다고 지각하는 내적 통제와 자기 행동과는 상관이 없고 자신의 통제 밖의 것이라고 인식하는 외적 통제로 나뉜다. 우연, 운 또는 타인에 힘에 의해 결과가 통제된다고 지각하는 외적 통제소재의 사람과 자신에 의해 결과가 통제된다고 지각하는 내적 통제소재의 사람은 행동에서 차이를 보인다. Rotter(1966)에 따르면 행동에 대한 강화가 자신의 통제 영역에 있다고 지각할 때 더 나은 사회적 행동과 적응을 보이는 것으로 나타났다. 또한 내부적인 강화 요소가 주어질수록 다른 외부적 영향에 대해서 저항할 수 있는 능력이 생성된다.

Moore와 Ohtsuka(1997)는 도박자들의 20% 정도가 자신이 도박의 승패에 대해 통제할 수 있다는 자기과신적 태도를 보인다고 밝혔다. 달리 말하면 약 80%의 도박자에게서 문제성 도박행동과 내부통제 지각과는 큰 관련성이 없음을 알 수 있다. 즉, 도박자들은 도박 상황에서 외부 통제소재를 많이 인식하며, 외부귀인을 할 가능성이 높은 것으로 해석할 수 있다. 이와 같은 맥락으로 Ladouceur와 Dube(1997)는 조작적 학습이론에 근거하여 문제성 도박을 일으키는 원인이 외부 통제소재에 있다고 주장하였다. 도박 상황에서 도박자에게 간헐적 보상으로서 주어지는 승리는 도박행동에 대한 강화물이 된다. 시간이 지남에 따라 실패의 경험이 쌓이게 되고, 그러한 실패의

경험에서 주어지는 간헐적 승리는 더 큰 가치의 보상으로 지각된다. 즉, 도박자에게 승리의 경험은 외부에서 주어지는 보상이기 때문에 개인의 통제 밖에 있는 것으로 지각되며, 도박자들은 그러한 보상을 기대하며 지속적으로 도박행동을 하게 되는 것이다(Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux & Jaques, 1998). 통제소재는 성격특성(personality traits) 변인으로 이제까지 도박 연구에서는 잘 다루어지지 않았다. 그 동안의 연구들은 주로 비합리적 도박신념이나, 도박동기, 충동성, 열정동기 등 도박행동에 직접적인 영향이 예상되는 심리적 변인들에 초점이 맞추어져 있었다. 그러나 미래 결과에 대한 불확실한 예측이나 기대를 기반으로 행위가 일어나는 도박게임의 특성에 비추어 볼 때, 통제소재와 같은 성격 특성은 도박행위 여부에 영향을 미칠 것으로 예상된다. 우리가 가장 손쉽게 접할 수 있는 도박의 종류로는 로또, 복권, 스포츠 토토 등이 있다. 로또의 초기 광고 문구를 보면 '인생역전', '인생은 모르는 거죠!' 등 자극적인 문구를 사용하고 있는데, 이 문구들을 자세히 살펴보면 개인적 노력보다는 운이나 요행을 바라는 사람들의 심리를 자극하는 것이다. 이런 자극에 쉽게 반응하는 사람들은 한탕주의나 운에 자신을 맡기는 외부 통제적 사람일 가능성이 크다고 예상된다. 송진아(2009)에 따르면 도박에 빠지는 사람들은 삶에서 '소외'현상을 경험한다고 한다. 자신의 힘으로는 벗어날 수 없는, 그리고 자신의 의도와는 다른 사회적 소외를 경험하고, 이후 도박을 접하게 됨으로 인해 도박행동에 대한 통제력을 상실하고 몰입한다는 것이다. 즉, 도박에 참여하게 되는 사람들이 삶에서 내부 통제보다는 외부 통제 지각이 높을 것으로 예상할 수 있다. 그러나 송진아

(2009)의 연구는 사례수가 작아 그 결과를 일반화시키기에는 제한점이 있다. 이에 본 연구는 도박자와 비도박자(일반인)의 비교를 통해 도박자들이 외적 통제소재를 더 많이 지각하고 있는지 알아보고자 한다.

귀인편향

사람들은 일상의 추론과 판단에서 개인의 구조화된 도식에 의해 능률적이고 오류적인 판단이 이루어지는 것으로 나타났다(Fiske & Taylor, 1991). 어떤 사건이나 타인의 행위 관련 정보를 판단할 때 개인의 선입견, 기대, 자기 관여의 정도 등이 귀인에 영향을 줌으로써 귀인에서의 독특한 편향성이 나타난다. Heider(1958)와 Rotter(1965)가 귀인이론의 기초를 마련하였다면, 이들 이후에는 귀인과정에서 여러가지 요인들이 상호작용하여 귀인의 방향이 어떻게 달라지는지에 관심이 모아졌고, 특히 성공과 실패 상황에서의 귀인 연구가 활발히 이루어졌다.

Zuckerman(1977)에 따르면 귀인편향성 연구는 크게 3가지로 분류할 수 있다. 첫 번째로 개인적 상황에서 성공과 실패에 대한 내부/외부귀인 차이에 대한 연구이다. 사람들은 성공에 대해서는 내부귀인을, 실패에 대해서는 외부귀인을 하는 경향성이 높다. 개인적 상황에서 실패와 성공에 대한 이와 같은 귀인의 차이를 자기본위적 편향(self-serving bias)이라 하는데, 자기본위적 편향이 일어나는 이유는 자존감을 유지하고 고양하기 위해서인 것으로 밝혀졌다. 두 번째로 사회적 상호작용 상황에서 성공과 실패에 대한 내부귀인과 외부귀인의 차이에 대한 연구이다. 타인과의 협력을 통해서 결과를 얻는 사회적 상황에서 성공에 대해서는 자신의 노력을 더 많이 성공의 요소

로 지각하지만, 실패에 대해서는 남 탓을 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 개인적 상황과 동일하게 사회적 상호작용 상황에서도 자기본위적 편향을 보이는 것이라 할 수 있다. 즉, 성공상황에서는 자신의 책임을, 실패상황에서는 타인의 책임을 더 크게 지각함으로써 자존감을 유지, 고양 또는 보호하고자 하는 개인의 동기이다. 세 번째로 기대에 따른 성공 및 실패 상황에 대한 귀인차이 연구이다. 사람들은 성공에 대해 기대하는 정도에 따라서 성공과 실패 상황에 대한 귀인에서 차이를 보인다. 성공에 대한 기대 정도가 클수록 성공 결과에 대해서는 자신의 노력이나 능력과 같은 내부 요인에 귀인하지만, 실패에 대해서는 내부 요인을 외면하거나 부인하는 것으로 나타났다. 반면, 성공에 대한 기대 정도가 낮은 경우에는 성공과 실패 상황 모두에서 귀인 방향에서 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다. Feather(1969)는 167명의 학생들을 대상으로 철자바꾸기 과제 실험을 통해 귀인 편향성을 연구하였는데, 과제를 통과할 수 있다는 기대 정도에 따라 귀인의 방향이 다르게 나타났다. 과제를 통과(성공)할 수 있다는 확신(기대)이 높은 학생의 경우, 성공상황에서는 자신의 능력/노력에 귀인을 많이 하였으나, 실패상황에서는 능력/노력 귀인과 운/상황 귀인의 정도가 유사한 것으로 나타났다. 반면, 과제에 통과할 것이라는 확신(기대)이 낮은 학생들의 경우, 성공상황과 실패상황 모두에서 능력/노력 귀인과 운/상황 귀인의 정도에 차이가 없으므로 나타났다. 이는 Feather(1968)의 이전 실험 결과를 재확인해주는 것으로서, 실패인지 성공인지에 따라 귀인 방향에서 차이가 존재하며, 성공 및 실패상황에 따른 귀인편향성 연구에서 성공/실패라는 조건 이외에도 기대와

같은 인지적 요인에 의해서도 귀인편향성에 변화가 존재할 수 있음을 시사하고 있다.

이처럼 사람들이 갖는 성공/실패 상황에 따른 귀인편향성을 도박 상황에 적용시킨 연구들도 찾아볼 수 있다. 도박에 빠지지 않은 일반인을 대상으로 도박 상황과 일상적 상황(학업/일)에서 성공/실패에 대한 귀인양식을 조사한 Ohtsuka와 Hyam(2003)의 연구를 보면, 개인이 어떤 상황에 놓여 있느냐에 따라 귀인 방향의 차이가 유의미한 것으로 나타났다. 즉, 도박문제를 갖고 있지 않은 일반인 참여자들은 도박 상황에서는 외부귀인(운이나 상황)을 많이 하고, 일/학업 상황에서는 내부귀인(능력이나 노력)을 많이 하였다. 또한, 참가자들을 도박의 정도를 측정하는 SOGS를 사용하여 문제성 도박가능성이 높은 사람과 낮은 사람으로 구분한 후 귀인 방향의 차이를 살펴본 결과, 두 집단은 도박 상황과 일상적 상황에서 귀인의 방향이 다른 것으로 나타났다. 도박에 대한 문제가능성이 높은 집단은 도박 상황과 일상적 상황 모두에서 외부귀인을 하는 경우가 내부귀인을 하는 경우보다 많았지만, 도박 문제 가능성이 낮은 집단에서는 두 상황 모두에서 내부 귀인이 외부 귀인보다 높게 나타났다. 이런 결과를 볼 때, 도박자들은 도박을 하지 않는 사람보다 외부귀인의 가능성이 높고, 성공상황에서는 실패상황보다 내부귀인이 많을 것이라 예상할 수 있다. 도박자들의 귀인편향성에 대해 연구한 Gilovich & Douglas(1986), Griffiths(1990)에 따르면 도박자들은 도박 상황에서 성공에 대해서는 기술과 같은 내적 요인에 귀인하고, 실패에 대해서는 운이나 자신이 통제할 수 없는 외부 요인들에 귀인하는 것으로 나타났다.

이상에서 살펴본 연구들을 종합해보면 도박

자들은 도박게임의 성공에 대해서는 내부귀인 편향, 실패에 대해서는 외부귀인 편향을 보이는 반면, 도박을 하지 않는 일반인들은 도박 게임 자체를 통제할 수 없는 요인에 의해 결과가 일어나는 것으로 지각(외부귀인 편향)하는 것을 알 수 있다. 이처럼 도박자와 비도박자의 귀인 편향성에는 차이가 있을 것으로 예상되는 바 이를 검증해 볼 필요가 있다.

연구문제와 가설

도박행동의 원인을 설명하는 요인으로 비합리적 도박신념은 그 타당도와 신뢰도가 높은 것으로 선행연구들에서 확인되었다. 비합리적 도박신념은 도박 심각도에 따라 도박행동이 어떻게 변화하는지를 잘 설명해준다(이홍표, 2003). 실험상황과 현장상황 모두에서 도박자(또는 도박상황이 활성화된 조건)에게서 비합리적 도박신념이 두드러지게 나타났다. 또한 비합리적 도박신념에 따른 도박 심각도에 관한 연구들에서 도박이 심각해질수록 기술과대적 추론보다는 자기과신적/비논리적 추론(이후 자기과신적 추론)을 많이 한다는 결과를 보였다. 그러나 이 연구들은 도박자를 대상으로 심각도 정도를 나누어 비합리적 신념의 영향을 살펴본 것이 대부분이다. 그런데 비합리적 도박신념이 도박자들만의 특성인지 혹은 도박을 하지 않는 비도박자(일반인)에게서도 볼 수 있는 인지적 특성인지에 대해서는 알려져 있지 않다. 이에 본 연구에서는 도박자 집단과 비도박자 집단을 대상으로 비합리적 도박신념이 도박행동에 따라 어떠한 양상을 보이는지, 구체적으로 비도박자는 도박자에 비해 비합리적 도박신념이 약하게 형성되어 있는지, 도박행동의 심화 정도에 따라 비합리적 도박신념의 강도에 차이가 있는지 알아보고자 한다.

이를 위해 비(非)도박자, 경(經)도박자, 그리고 중(重)도박자로 집단을 나누어 비합리적 도박신념의 차이를 비교할 것이다.

가설 1. 비합리적 도박신념에서 도박자와 비도박자 간에 차이를 보일 것이다.

1-1. 자기과신적 추론에서 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 높은 비합리적 신념을 보일 것이다.

1-2. 기술과대평가적 추론에서 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 높은 비합리적 신념을 보일 것이다.

가설 2. 일상적 사건에 대한 확률추정에서 도박자와 비도박자 간에 차이를 보일 것이다.

2-1. 일상적 사건에 대한 확률추정 오류 정도는 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 높을 것이다.

사람들은 어떤 일이나 상황에 대한 결과의 원인을 규정지으려 한다(한규석, 2002). 이때 사람들은 개인의 성향에 따라서 결과를 자신의 내면 속성(능력, 노력 등)이나 환경(운, 과제의 난이도)에 두게 된다. 귀인을 어떻게 하냐에 따라서 추후 행동이 결정되기 때문에 어떤 귀인 양식을 가지고 있는가가 도박행동에 있어서도 중요하다. 선행연구들에 따르면 도박중독자의 경우 비도박자보다 도박상황과 학업/일상황에서 외부귀인을 많이 하는 것으로 나타났다. 따라서 일상적 상황에 대해서도 도박자가 비도박자보다 외부귀인을 많이 할 것으로 예상된다. 구체적으로 비(非)도박자와 경(經)도박자, 그리고 중(重)도박자 간에 통제

소재에 차이가 있는지 비교하고자 한다.

가설 3. 통제소재에서 도박자와 비도박자 간에 차이를 보일 것이다.

3-1. 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 외부통제에 대한 원인 소재를 더 많이 지각할 것이다.

3-2. 도박행동 정도가 낮을수록, 즉, 비도박자가 경도박자보다, 경도박자가 중도박자보다 내부통제에 대한 원인 소재를 더 많이 지각할 것이다.

일반적으로 사람들은 어떤 상황에 대한 귀인을 객관적이기보다는 직관적이고 간편한 휴리스틱을 사용하는 편향적 평가를 내린다(Kahneman & Tversky, 1974). 귀인에 있어서 편향이 나타나는 이유는 2가지로 설명된다. 자존감을 유지, 고양시키기 위해서와 자신의 인지적 일관성을 유지하기 위한 것이다. Taylor와 Riess(1989)의 실험에서 두 주장에 대한 설명이 모두 가능하다는 결과가 나왔다. 이를 도박자의 상황에 적용시켜 본다면 도박자들은 도박행동으로 빈번한 실패 경험을 하게 되어 자존감이 많이 상실되어 있을 것이다. 따라서 도박자들은 일반인보다 성공에 대해서는 보다 많은 내부귀인을, 실패에 대해서는 외부귀인을 함으로써 낮은 자존감을 높이기 위한 노력을 할 것으로 예상된다. 또한 인지적으로 자신이 도박을 하지만 그것의 자기 탓으로 돌리지 않음으로써 자기관리의 수단으로 활용할 수 있다. 이것이 일상적 상황에서도 그대로 적용될 것으로 예상된다.

가설 4. 자기존중감과 귀인편향에서 도박

자와 비도박자는 차이를 보일 것이다.

4-1. 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 자기존중감 정도가 낮을 것이다.

4-2. 성공에 대해서, 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 내부귀인 정도가 높을 것이다.

4-3. 실패에 대해서, 도박행동 정도가 높을수록, 즉, 비도박자보다 경도박자가, 경도박자보다 중도박자가 외부귀인 정도가 높을 것이다.

다음은 연구문제로서 가설1, 가설2, 가설3, 가설 4에서 검증한 비합리적 도박신념, 사건에 대한 확률추정, 통제소재, 귀인편향성이 도박행동을 예언할 수 있는 심리적 요인들인지 확인하고, 이 변인들이 도박행동을 예측하는 상대적 영향력은 어떠한지 검증하고자 한다.

연구방법

조사 대상

도박게임 이용자 100명과 일반인 167명을 대상으로 자료를 수집하였다. 도박자의 경우, 적극적으로 도박게임에 참여하는 사람들을 찾기 위해 강원도의 카지노게임장 및 과천의 경마장 이용자를 대상으로 하였다. 응답자 선정 기준으로 월평균 5-6회 이상 도박게임장을 찾고 한번 게임장을 찾으면 평균적으로 머무는 시간이 3시간 이상인 이용자를 조사 대상에 포함시켰다. 비도박자의 경우 온라인 조사업체를 통하여 자료를 수집하였는데, 질문 초기

에 도박경험 여부에 응답하도록 하여, 카지노나 경마장 등 도박 게임장을 찾은 경험이 없는 20세 이상의 성인을 조사대상자로 선정하였다.

자료수집 후 질문에 대한 응답 내용을 검토하여 전체 문항의 1/4 이상을 무응답하거나 같은 번호로 응답한 불성실한 자료를 제외한 결과, 도박자 집단의 경우 81부만 분석에 사용되었다. 온라인 조사로 진행된 일반인 대상자의 자료 167부는 모두 분석에 포함되었다. 따라서 총 248명의 자료를 분석에 사용하였다.

조사 도구

학력, 월평균 가구소득, 직업 등의 인구통계학적 특징과 도박행동 관련 특성들, 그리고 본 연구에서 살펴보고자 한 변인들을 측정하기 위한 문항들로 질문지를 구성하였다.

첫째, 비합리적 도박신념의 경우 이흥표(2003)의 비합리적 도박신념 척도 중 '기술과신' 3문항과 '자기과신적/비논리적 추론' 5문항을 사용하였다. 기술과신 3문항은 '도박판에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다', '도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다', '이전에 이겼던 경우는 내가 게임을 잘 분석하고 추리했기 때문이다'이다. 자기과신적/비논리적 추론은 '몇 번 크게 딴 적이 있으므로 앞으로도 언젠가는 다시 크게 돈을 딸 것이다', '도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다', '지금은 돈을 잃고 있지만 이길 수 있는 게임을 놓치고 싶지 않기 때문에 도박을 계속 할 것이다', '도박을 해서 돈을 잃으면 되찾도록 노력해야 한다'의 5문항이다. 7점 리커트 척도로 측정하였다.

둘째, Griffiths(1994)가 제안한 도박자의 인지

적 오류 중 하나인 대표성(representative-ness) 오류는 '어떤 사건이 일어날 확률을 추정함에 있어서 실제 확률을 계산하는 것이 아니라 그 사건이 얼마나 대표적인지를 가지고 쉽게 확률을 추정하는 것'이다. 이와 같은 정의에 따라 일반적인 사상에 대한 확률 추정에서의 정확도 혹은 오류 정도를 측정할 수 있는 2개의 문항을 구성하였다. 문항 내용은 '동전던지기 게임을 하고 있습니다. 5번을 하기로 했는데, 4번 모두 앞면이 나왔다면 5번째에는 어떻게 될까요?' 이고, 응답 선택지 구성은 '앞면이 나올 것이다', '뒷면이 나올 것이다', '앞면 또는 뒷면이 나올 것이다'의 3가지 척도 중 하나에 응답하도록 하였다. 추후 자료처리 과정에서 앞면 또는 뒷면이 나올 것이다에 응답한 경우 정반응으로(1점 부여), '앞면이 나올 것이다' 혹은 '뒷면이 나올 것이다'에 응답한 경우 오반응으로(2점 부여) 평정하였다. 두 번째 문항은 '주사위 던지기를 할 때 홀수가 나오면 당신이 이기고 짝수가 나오면 상대가 이긴다고 가정했을 때 누가 더 유리하다고 생각하십니까?' 이고, 척도 문항은 '내가 더 유리하다', '상대가 더 유리하다', '둘 다 비슷하다'의 3가지 척도 중 하나에 응답하도록 하였다. 자료분석 과정에서 '둘 다 비슷하다'에 응답한 경우 정반응으로(1점 부여), '내가 더 유리하다', '상대가 더 유리하다'에 응답한 경우 오반응으로(2점 부여) 산출하였다.

셋째, 귀인양식은 Rotter(1966)의 통제소재 문항을 바탕으로 연구의 필요에 따라 문항을 수정하여 사용하였다. 외부통제(운)에 대한 문항으로는 '나는 세상만사가 정해진 운세에 따라 되어가고 있다고 생각한다', '자동차 사고를 당하느냐 아니냐는 대부분 운에 달려있다', '장기계획을 세워보았자 소용이 없다. 세상 일

이 내 뜻대로 되는 것이 아니고 운에 달려있기 때문이다'의 3문항이다. 내부통제(노력/능력) 문항으로는 '내가 바라는 것을 이루게 되면, 그것은 내 능력이 좋기 때문이다', '내가 소원을 성취하게 되면, 그것을 재수가 좋아서 아니라 내가 열심히 노력했기 때문일 것이다', '내 일은 나의 노력과 능력에 의해서 결정된다고 생각한다'의 3문항이며, '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '매우 그렇다'(7점)의 7점 리커트 척도를 사용하였다.

넷째, 자기존중감은 Rosenberg(1979)의 척도를 박은아(2003)가 번역한 것을 사용하였다. 총 10문항 6점 척도로 구성된 것 중 문항신뢰도를 고려하여 6개 문항을 사용하였다. 문항의 예는 '대체로 나 자신에 만족하고 있다', '나에게는 자랑할 만한 점이 별로 없다' 등이다. 부정문으로 질문한 문항들은 역채점한 후 평균하여 자기존중감 점수를 산출하였다.

다섯째, 귀인편향은 선행 연구들을 참조하여 본 연구의 주제에 맞게 연구자들이 성공과 실패 상황에 대한 문항을 구성하였다. '내가 새로 시작한 사업이 성공적이라면, 그 이유는 무엇 때문이라고 생각하십니까?', '내가 동료들로부터 높은 신망을 받는다면, 그 이유는 무엇 때문이라고 생각하십니까?', '내가 만약 승진 시험에서 떨어진다면, 그 이유는 무엇 때문이라고 생각하십니까?', '만약 다니고 있던 직장에서 해고를 당한다면, 그 이유는 무엇 때문이라고 생각하십니까?'의 4문항으로 모두 일상적 생활에서의 성공과 실패 상황에 대해 귀인편향을 알아보기 위한 문항들로 구성하였다. 척도값은 '전부 환경 때문이다(1점)', '환경 때문이다(2점)', '어느 정도는 환경 때문이다(3점)', '어느 정도는 나 때문이다(4점)', '나 때문이다(5점)', '전부 나 때문이다(6점)'의

로 6점 척도이다. 점수가 높을수록 내부귀인
편향성을 나타낸다.

분석 방법

SPSS 19.0을 사용하여 연구 변수들에 대한
일개념성 확인을 위해 요인분석 및 신뢰도 분
석을 실시하고, 집단간 차이검증을 위해 변량
분석, 도박행동 예측 요인들간의 관련성 분
석을 위해 상관분석, 도박자와 비도박자 예측
을 위해 로지스틱(Logistic) 회귀분석을 실시하
였다.

결 과

기초자료 분석

도박자 집단의 연령은 29-67세로 평균 연령
은 47.3세($SD=10.01$), 비도박자의 경우 연령은
20-49세이며 평균 연령은 25.1세($SD=5.99$)였다.
도박자 집단은 100%(81명) 남성이었고, 일반인
집단은 남성 48.5%(81명), 여성 51.5%(86명)으
로 나타났다. 응답자의 인구통계학적 특징은
표 2와 같다.

다음은 조사대상자들의 도박행동 특징에 관

표 2. 응답자의 인구통계학적 특징

변수	구분	도박자 집단		일반인 집단	
		표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
성별	남성	81	100	81	48.5
	여성	-	-	86	51.5
	계	81	100	167	100
학력	중졸이하	8	9.9	1	0.6
	고등학교 졸	30	37.0	44	26.3
	대학재학/졸업	43	53.1	122	73.1
	계	81	100	167	100
가구총수입	200만원 미만	27	33.3	38	22.8
	201-300만원	19	23.5	49	29.3
	301-400만원	17	21.0	41	24.6
	401-500만원	4	4.9	19	11.4
	501만원 이상	14	17.3	20	12.0
	계	81	100	167	100
직업	전문직	12	14.8	5	3.0
	기능직	5	6.2	13	7.8
	사무직	9	11.1	29	17.4
	자영업	34	42.0	9	5.4
	판매/서비스직	8	9.9	21	12.6
	기타(학생/무직)	13	16.0	90	53.9
	계	81	100	167	100

한 기초자료 분석 결과이다. 도박자 집단의 경우, 카지노나 경마장에서 도박에 참여한 경험이 있는 사람들만을 대상으로 하였기 때문에 도박으로 인한 부채가 있는 경우가 많고, 일반인 조사대상자들의 경우에는 카지노나 경마장에서의 도박게임 참여경험이 없는 사람들

을 조사대상자로 선정하였으나 인터넷 도박게임 경험이 있는 사람이 21명 포함되어 있었다. 이에 조사대상자 248명을 실제 도박행동 정도에 따라 비(非)도박자, 경(經)도박자, 중(重)도박자의 3집단으로 구분하였다. 구분을 위해 일반인 집단에서 인터넷 도박게임에 참여한 응

표 3. 도박 정도에 따른 3집단의 도박행동 관련 특징

		비(非)도박자	경(經)도박자	중(重)도박자
참여 게임	없음	146 (100%)	-	-
	카지노	-	14 (34.2%)	51 (83.6%)
	경마/경륜	-	6 (14.6%)	9 (14.8%)
	인터넷도박	-	21 (51.2%)	1 (1.6%)
	계	146 (100%)	41 (100%)	61 (100%)
게임활동 기간	없음	146 (100%)	-	-
	1년 미만	-	18 (43.9%)	2 (3.3%)
	1년-5년	-	15 (36.6%)	12 (19.7%)
	5-10년	-	6 (14.6%)	31 (50.8%)
	10년 이상	-	2 (4.9%)	16 (26.2%)
계	146 (100%)	41 (100%)	61 (100%)	
월평균 게임 (방문) 횟수	하지 않음	146 (100%)	-	-
	1-2회	-	19 (46.3%)	-
	3-4회	-	2 (4.9%)	-
	5-6회	-	17 (41.5%)	8 (13.1%)
	7회 이상	-	3 (7.3%)	53 (86.9%)
계	146 (100%)	41 (100%)	61 (100%)	
1회 평균 게임시간	하지않음	146 (100%)	-	-
	3시간 미만	-	19 (46.3%)	1 (1.6%)
	3-5시간	-	13 (29.4%)	5 (8.2%)
	5-7시간	-	7 (19.5%)	9 (14.8%)
	7-10시간	-	1 (2.4%)	26 (42.6%)
10시간 이상	-	1 (2.4%)	20 (32.8%)	
계	146 (100%)	41(100%)	61 (100%)	
도박으로 인한 부채	없음	146 (100%)	22 (53.7%)	1 (1.6%)
	1천만원 미만	-	15 (36.6%)	17 (27.9%)
	1천-3천만원	-	3 (7.3%)	11 (18.0%)
	3천-5천만원	-	1 (2.4%)	8 (13.1%)
	5천만원 이상	-	-	24 (39.3%)
계	146 (100%)	41 (100%)	61 (100%)	

답자 21명을 도박자 집단에 포함시킨 후, 1달 평균게임횟수, 1회 평균게임시간, 도박으로 인한 부채 등 4개 항목의 점수를 합산 평균하여 평균점(M=3.62)을 기준으로 경(經)도박자와 중(重)도박자 집단으로 구분하였다. 그 결과는

표 3과 같다.

다음은 측정도구로 사용한 변인들의 척도타당성과 신뢰도분석 결과이다. 비합리적 도박신념 2요인 9문항, 확률추론사고 2문항, 통제소재 2요인(내/외 귀인) 6문항, 귀인편향 2요인

표 4. 척도별 구성개념에 대한 요인분석 및 신뢰도분석 결과

문항	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	요인7	요인8	신뢰도(α)
도박신념6(자기과신)	.845								
도박신념3(자기과신)	.826								
도박신념7(자기과신)	.794								.873
도박신념8(자기과신)	.765								
도박신념2(자기과신)	.731								
도박신념9(자기과신)	.569								
자기존중감 1		.832							
자기존중감 2		.824							
자기존중감 3		.793							.865
자기존중감 4		.752							
자기존중감 5		.744							
자기존중감 6		.536							
도박신념1(기술과대)			.880						
도박신념4(기술과대)			.871						.797
도박신념5(기술과대)			.729						
통제소재_내부귀인2				.848					
통제소재_내부귀인3				.799					.724
통제소재_내부귀인1				.737					
통제소재_외부귀인2					.868				
통제소재_외부귀인3	.341				.698				.730
통제소재_외부귀인1	.337				.581				
귀인편향_성공귀인2						.871			.768
귀인편향_성공귀인1						.830			
귀인편향_실패귀인1							.755		.751
귀인편향_실패귀인2							.740		
확률추론1								.792	.593
확률추론2								.724	
Initial eigenvalue	4.050	3.718	2.248	2.183	1.850	1.673	1.582	1.371	-
회전추출분산비율(%)	15.001	13.769	8.325	8.086	6.851	6.195	5.848	5.078	-
누적추출분산비율(%)	19.094	28.770	37.094	45.181	52.032	58.227	64.085	69.163	-

주) 추출된 요인값이 .30이상인 것만 제시함

(성공/실패상황) 4문항, 자기존중감 6문항 등 총 27문항을 요인분석을 통해 각 변인들이 연구자가 가정한 요인으로 구성되는지 분석한 결과 8개의 하위요인으로 구분되었으며, 각 변인들은 개별 요인별로 일개념성이 확인되었다. 또한 개별 변인별로 신뢰도분석 결과, 확률추론 2문항을 제외한 모든 척도의 신뢰도 (Cronbach's alpha) 수준이 .70 이상으로 나타났다(표 4).

다음은 가설 1을 검증하기 위해 도박참여 정도에 따라 중(重)도박자와 경(經)도박자, 비(非)도박자로 구분한 세 집단을 비교한 결과이다. 표 5에 제시된 바와 같이 도박 정도에 따라서 비합리적 도박신념에 유의한 차이를 갖는 것으로 나타났다($F_{(2,245)}=42.835, p<.001$).

하위 요인별로 보면 자기과신적 추론의 경우 중도박자($M=3.81, SD=1.25$), 경도박자($M=$

$3.15, SD=1.20$), 비도박자($M=2.13, SD=1.00$) 순으로 높은 비합리적 도박신념을 형성하고 있는 것으로 드러났고($F_{(2,245)}=54.028, p<.001$), 기술과대평가적 추론에서는 세 집단간에 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다($F_{(2,245)}=2.981, p>.05$). 따라서, 자기과신적 추론에서 도박 정도에 따라 더 높은 비합리적 신념을 보일 것이라는 가설 1-1은 지지되었고, 기술과대평가적 추론에서 비도박자보다 도박자가 더 높은 비합리적 신념을 보일 것이라는 가설 1-2는 기각되었다.

다음은 가설 2에 대한 분석 결과로서 세 집단에 대하여 확률추정 오류 정도를 비교한 결과(표 6), 도박자 집단이 비도박자에 비해 확률추정 오류가 높게 나타났다($F_{(2,245)}=10.005, p<.001$). 즉, 어떤 사건의 발생이 우연적이라는 무선성(chance) 개념을 인지하는 확률적 사

표 5. 도박 정도에 따른 비합리적 도박신념 변량분석

변수	집단	M	SD	F	η^2	post-hoc (Duncan)
비합리적 도박신념 전체	비(非)도박자 (N=146)	2.90	.86	42.835*	.259	1<2<3
	경(經)도박자 (N=41)	3.76	.92			
	중(重)도박자 (N=61)	4.11	1.02			
	계	3.34	1.05			
자기과신적 추론	비(非)도박자 (N=146)	2.13	1.00	54.028*	.306	1<2<3
	경(經)도박자 (N=41)	3.15	1.20			
	중(重)도박자 (N=61)	3.81	1.25			
	계	2.71	1.31			
기술과대평가적 추론	비(非)도박자 (N=146)	4.45	1.34	2.981 ($p=.053$)	.024	-
	경(經)도박자 (N=41)	4.99	1.35			
	중(重)도박자 (N=61)	4.76	1.45			
	계	4.61	1.38			

* $p<.001$, 1: 비도박자 2: 경도박자 3: 중도박자

표 6. 도박 정도에 따른 확률추정 오류 변량분석 (2점척도)

변수	집단	M	SD	F	η^2	post-hoc (Duncan)
확률추정 오류정도	비(非)도박자 (N=146)	1.18	.29	10.005*	.076	1<2,3
	경(經)도박자 (N=41)	1.37	.46			
	중(重)도박자 (N=61)	1.41	.44			
	계	1.28	.38			

* $p < .001$ 1: 비도박자 2: 경도박자 3: 중도박자

고능력이 일반인보다 도박자 집단이 낮으며, 도박자들은 앞선 사건의 결과가 이어지는 후속 사건의 결과와 관련된다는 오류적 사고를 일반인보다 많이 하는 것으로 나타났다. 하지만 경도박자와 중도박자 간에는 유의한 차이가 없어 가설 2-1은 부분적으로 지지되었다.

다음은 가설 3에 대한 분석으로 일상 사건에 대한 도박자와 비도박자의 귀인특성 차이를 알아보기 위해 통제소재에 대하여 비교하였다. 일상생활에서 어떤 사건의 원인을 자신의 노력과 능력에 두는 내적 통제와 사건의

원인을 운과 재수에 두는 외적 통제 두 차원으로 나누어 살펴보았다(표 7).

표 7을 보면 외적 통제소재에서 세 집단을 비교한 결과 중도박자($M=4.03$, $SD=1.32$) 집단이 가장 높고, 경도박자($M=3.11$, $SD=1.41$) 집단, 비도박자($M=2.75$, $SD=1.16$) 집단의 순으로 세 집단은 유의한 차이를 보였다($F_{(2,245)}=22.477$, $p < .001$). 사후검증 결과 중도박자 집단이 경도박자와 비도박자 집단에 비해 운이나 재수와 같은 외적 요인에 귀인하는 성향이 더 높은 것으로 나타났다. 반면, 내적 통제소

표 7. 도박 정도에 따른 통제소재 변량분석 (7점척도)

변수	집단	M	SD	F	η^2	post-hoc (Duncan test)
외부귀인 (운/재수)	비(非)도박자 (N=146)	2.75	1.16	22.477**	.155	1,2<3
	경(經)도박자 (N=41)	3.11	1.41			
	중(重)도박자 (N=61)	4.03	1.32			
	계 (N=248)					
내부귀인 (노력/능력)	비(非)도박자 (N=146)	4.90	1.06	3.591*	.028	1,2>3
	경(經)도박자 (N=41)	4.89	1.19			
	중(重)도박자 (N=61)	4.45	1.25			
	계 (N=248)	4.79	1.14			

** $p < .001$, * $p < .05$ 1: 비도박자 2: 경도박자 3: 중도박자

재의 경우, 비도박자($M=4.90, SD=1.06$) 집단과 경도박자($M=4.89, SD=1.19$) 집단은 중도박자($M=4.45, SD=1.25$) 집단보다 개인의 능력이나 노력에 귀인하는 성향이 더 높은 것으로 나타났다($F_{(2,245)}=3.591, p < .05$). 따라서, 도박행동 정도가 높을수록 외부통제에 대한 원인소재를 더 많이 지각할 것이라는 가설 3-1과 도박행동 정도가 낮을수록 내부통제에 대한 원인소재를 더 많이 지각할 것이라는 가설 3-2는 부분적으로 지지되었다.

한편, 가설에는 제시하지 않았지만 한 개인의 귀인성향을 전반적으로 파악하고자 내부귀인 점수와 외부귀인 점수의 차이값을 산출하여 세 집단을 비교해 보았다. 표 8을 보면 비도박자($M=2.15, SD=1.72$) 집단과 경도박자($M=1.79, SD=1.97$) 집단은 중도박자($M=.43, SD=1.39$) 집단에 비해 내부귀인 성향이 높게 나타났다. 즉, 도박게임에 깊이 빠진 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 도박이 아닌 일상 사건에 대해서도 개인의 능력이나 노력에 의해 결과가 얻어진다는 내적 통제소재 지각이 낮고, 운이나 재수 같은 통제할 수 없는 외부요인에 의해 결과가 주어진다는 생각을 상대적으로 많이 갖고 있음을 알 수 있다.

다음은 자기존중감과 귀인편향성에 대한 분석 결과이다. 표 9에서 보는 바와 같이 세 집단의 자기존중감을 비교한 결과, 비도박자($M=4.44, SD=.91$)와 경도박자($M=4.37, SD=.98$) 보다 중도박자($M=3.40, SD=1.11$) 집단의 자기존중감 수준이 유의하게 낮았다($F_{(2,245)}=25.311, p < .001$). 또한, 성공상황에 대하여 귀인편향성이 어떠한지 세 집단을 비교한 결과 비도박자($M=3.96, SD=.72$), 경도박자($M=3.71, SD=1.06$), 중도박자($M=4.09, SD=1.15$) 세 집단 모두 성공 원인을 자기 자신으로 지각하는 내부귀인 경향이 나타났고 통계적으로 유의미한 차이가 없었다($F_{(2,245)}=2.223, p > .05$). 실패상황에 대한 귀인편향성을 보면, 비도박자($M=4.00, SD=.68$), 경도박자($M=4.27, SD=.90$)보다 중도박자($M=4.59, SD=.89$)가 내부귀인(자신 탓)을 더 많이 하는 것으로 나타났다($F_{(2,245)}=12.672, p < .001$). 이 결과는 도박자들이 실패 상황에서는 환경이나 운 등 외부귀인을, 성공 상황에 대해서는 자신의 기술이나 능력 등 내부귀인 한다는 Gilovich(1983), Griffith(1990)의 연구결과와 차이를 보이는 것이다. 즉, 도박자들은 실패상황에서 성공상황에서보다 더 자신의 탓으로 지각하는 내부귀인 정도가 높게 나타

표 8. 도박 정도에 따른 내-외 통제소재 차이값 변량분석

변수	집단	M	SD	F	η^2	post-hoc (Duncan test)
내-외 통제소재 차이값	비(非)도박자 (N=146)	2.15	1.72	22.519*	.155	1,2>3
	경(經)도박자 (N=41)	1.79	1.97			
	중(重)도박자 (N=61)	.43	1.39			
	계 (N=248)	1.66	1.83			

* $p < .001$, * $p < .05$ 1: 비도박자 2: 경도박자 3: 중도박자

주) 내-외 통제소재 차이값=(내부통제 점수-외부통제 점수), 점수가 높을수록 내부통제 성향이 높음을 의미.

표 9. 도박 정도에 따른 귀인 편향성 차이검증 결과 (6점척도)

변수	집단	M	SD	F	η^2	post-hoc (Duncan)
자기존중감	비(非)도박자 (N=146)	4.44	.91	25.311*	.171	1,2>3
	경(經)도박자 (N=41)	4.37	.98			
	중(重)도박자 (N=61)	3.40	1.11			
	계 (N=248)	4.17	1.07			
귀인편향 (성공귀인)	비(非)도박자 (N=146)	3.96	.72	2.223	.018	-
	경(經)도박자 (N=41)	3.71	1.06			
	중(重)도박자 (N=61)	4.09	1.15			
	계 (N=248)	3.95	.91			
귀인편향 (실패귀인)	비(非)도박자 (N=146)	4.00	.68	12.672*	.094	1,2<3
	경(經)도박자 (N=41)	4.27	.90			
	중(重)도박자 (N=61)	4.59	.89			
	계 (N=248)	4.19	.81			

* $p < .001$ 1: 비도박자 2: 경도박자 3: 중도박자

주) 실패상황과 성공상황 모두 점수가 높을수록 내부귀인(자신탓)을 의미한다

났다. 또한, 중도박자 집단이 경도박자나 비도박자에 비해 낮은 자기존중감 수준을 보였는데, 이는 잦은 도박 실패 경험으로 자기존중감이 낮게 형성된 것으로 보인다. 이로써 도박 정도가 높을수록 자기존중감이 낮을 것이라는 가설 4-1은 부분적으로 지지되었고, 성공 상황에서 도박행동 정도가 높을수록 내부귀인을 많이 할 것이라는 가설 4-2, 실패 상황에서 도박 정도가 높을수록 외부귀인을 많이 할 것이라는 가설 4-3은 기각되었다.

지금까지 가설 1부터 가설 4에 대하여 분석한 결과를 제시하였는데, 일부 결과들에서는 상호 모순적인 결과가 나타났다. 예컨대 중도박자 집단의 경우 자기과신적 추론이 가장 높은데, 이는 도박의 결과를 스스로 통제할 수

있다는 비합리적 신념이다. 그런데 이들은 외부 통제가 가장 높은 집단이다. 또한, 이들은 실패에 대하여 내부귀인 편향을 가장 높게 보여주었다. 이렇게 상호 모순적인 결과를 관찰하게 되어 추가적으로 각 변인들에 대한 단순 상관관계를 중(重)도박자와 비(非)도박자 집단에 대하여 살펴보았다(표 10).

표 10을 보면 중(重)도박자집단의 상관관계 결과가 흥미롭다. 내부귀인 성향이 클수록 기술대평가적 추론이 높고($r = .344, p < .01$), 외부귀인성향이 높을수록 자기과신적 추론이 강하다($r = .414, p < .01$). 또한 자기과신적 추론이 강할수록 성공상황($r = .415, p < .01$) 및 실패상황($r = .337, p < .01$)에서의 내부귀인편향이 높게 나타났다. 가장 눈여겨 볼 부분은 내

표 10. 중도박자와 비도박자 집단의 변수간 상관관계

변인	1	2	3	4	5	6	7	8
기술과대평가적추론(1)		.162	.087	.190*	.073	.035	.103	-.012
자기과신적 추론 (2)	.135		-.020	.304*	-.055	-.123	.214*	-.095
내부귀인 (3)	.344**	.200		-.193*	.221**	.182*	-.107	-.032
외부귀인 (4)	.087	.414**	.420**		-.036	-.270**	.202*	-.252**
성공 귀인편향 (5)	.170	.415**	.255*	.153		.252*	-.079	.084
실패 귀인편향 (6)	.147	.337**	.405**	.178	.693**		-.193*	-.051
확률추론 오류 (7)	-.073	-.195	-.090	.042	-.271*	-.361**		-.035
자기존중감 (8)	.048	-.173	-.081	-.201	.049	-.188	-.162	

** $p < .01$, * $p < .05$

주) 표 대각선 아래: 중도박자(N=61), 대각선 위: 비도박자(N=146)

부귀인 성향과 외부귀인 성향간의 정(+)적 상관이다($r = .420, p < .01$). 이들은 사안에 따라 운과 상황 등 외부에서 원인을 지각하면서 동시에 자신의 노력과 능력에 원인을 두기도 하는 것으로 나타나 인지적으로 일관성을 갖지 못하는 사람들로 나타났다. 반면, 비(非)도박자 집단의 경우는 내부귀인 성향과 외부귀인 성향간에 부(-)적 상관이 유의미하고($r = -.193, p < .05$), 외부귀인 성향과 기술과대평가적 추론($r = .190, p < .05$), 자기과신적 추론($r = .304, p < .05$), 자기과신적 추론과 확률추론 오류($r = .214, p < .05$) 간에도 정(+)적 상관이 나타났다. 이는 운과 재수가 세상사를 결정한다고 생각하는 사람일수록 도박게임에 대한 비합리적 신념이 높고, 확률적 사고 오류를 많이 보이며, 도박에 대해 자기과신적 추론이 강한 사람일수록 확률적 사고 오류를 많이 보인다는 뜻이다. 또한, 외부귀인 성향과 확률추론 오류($r = .202, p < .05$), 외부귀인 성향과 자기존중감($r = -.252, p < .01$) 간에 부(-)적 상관이 나타나 자기존중감이 낮을수록 환경과 운 탓

을 하는 것으로 나타났다.

지금까지 살펴본 비합리적 도박신념, 확률적 사고, 귀인특성 및 귀인편향성, 자기존중감 변인들이 과연 도박자와 비도박자를 유의하게 예측하는지 확인하기 위해 로지스틱 회귀분석을 단계적 선택법을 사용하여 수행하였다. 표 11의 B값을 보면 실패상황에 대한 내부귀인 편향성, 확률추론 오류, 자기과신적 추론, 외부 통제소재, 성공상황에 대한 내부귀인 편향성(-), 내부 통제소재(-), 자기존중감(-) 변인이 도박자와 비도박자를 예측할 수 있는 유의미한 변인으로, 이 변인들의 정확 예측율은 87.5%로 나타났다. 조사대상자 중 비도박자의 비율 67.3%(167/248명)를 정확 분류율의 기본 비율로 본다면, 본 연구의 모형으로 예측할 경우 정확 분류율이 20.2% 증가한다고 볼 수 있다. Exp(B)는 승산비이며 이는 예측변인의 값이 1 증가할 때 도박자가 될 승산이 Exp(B)만큼 증가한다는 의미이다. 따라서, Exp(B) 값을 보면 실패에 대한 내부귀인 편향성(4.105), 확률추론 오류(3.966), 자기과신적 추론(2.160),

표 11. 도박자와 비도박자에 대한 예측변인들의 Logistic 회귀분석(Stepwise) (비도박자: 0, 도박자: 1)

예측변인	B	SE	Wald	df	p	Exp (B)
비합리적 도박신념 (자기과신적 추론)	.770	.180	18.387	1	.000	2.160
귀인편향 (성공상황)	-.585	.238	6.041	1	.014	.557
귀인편향 (실패상황)	1.412	.285	24.467	1	.000	4.105
통제소재 (내부귀인)	-.635	.195	10.643	1	.001	.530
통제소재 (외부귀인)	.522	.178	8.567	1	.003	1.686
확률추론 오류	1.378	.481	8.218	1	.004	3.966
자기존중감	-.486	.206	5.575	1	.018	.615
상수항	-5.304	1.976	7.209	1	.007	.005
Nagelkerke R ²			.602			
정확 분류율(%)			87.5			

외부귀인 성향(1.686), 자기존중감(.615), 성공상황에 대한 귀인편향(.557), 내부 통제소재(.530)의 순으로 도박자 예측력이 높은 것을 알 수 있다. 따라서 그 동안 밝혀진 비합리적 도박신념 외에 실패에 대한 내부귀인 편향, 승리에 대한 확률추론 오류, 외부귀인 성향, 낮은 자기존중감 등이 도박행동을 예측하는 데 매우 유용한 지표라는 사실을 알 수 있다.

결론 및 논의

본 연구는 도박게임에 적극적으로 참여하는 도박자와 도박게임을 하지 않는 일반 성인(비도박자)을 대상으로 이들이 갖는 심리적 특성에서 어떤 차이가 있는지 비교하였다. 그 동안 도박중독 혹은 문제성 도박자의 심리적 특성으로 가장 많이 다루어진 비합리적 도박신념은 유의미하게 도박 심각도를 예측하는 심리특성으로 밝혀져 있다. 그러나, 기존 연구들

은 주로 도박자를 대상으로 비합리적 도박신념의 영향을 살펴보았기 때문에, 도박에 관한 비합리적 신념이 도박자만의 인지 특성인지 혹은 도박을 하지 않는 일반인도 이런 신념이 형성되어 있는지에 관해서는 알려진 바가 적었다. 또한, 기존 연구들이 측정도구로 사용한 ‘비합리적 도박신념’ 척도(이홍표, 2002)는 확률적 사고 오류, 귀인양식 및 귀인편향성 같이 도박자들이 보이는 비합리적, 인지적 오류들을 충분히 포함하지 않고 있어서 본 연구에서는 이 변인들을 포괄하여 도박자와 비도박자의 심리적 특성에 대하여 자세히 비교하였다.

카지노 또는 경마장을 방문하여 도박게임에 적극적으로 참여하는 81명의 응답자와 167명의 일반 성인의 자료를 수집하여, 도박참여 정도에 따라 비(非)도박자, 경(經)도박자, 중(重)도박자 집단으로 구분하여 분석하였다. 분석 결과를 요약하고 각각에 대하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 자기과신적 추론과 기술과대평가적 추론 2요인으로 구성된 비합리적 도박신념에서 도박자 집단과 비도박자 집단은 뚜렷한 차이를 보였다. 중(重)도박자 집단이 가장 비합리적 도박신념이 높고, 경(經)도박자 집단이 그 다음으로 높은 점수를 보였으며, 비(非)도박자 집단의 점수가 가장 낮았다. 하위 요인으로 보면, 자기과신적 추론에서 유의미한 차이가 나타났으며 중도박자 집단이 도박게임에 대한 비논리적이고 자기과신적인 신념을 강하게 갖는 것으로 확인되었다. 그런데, 기술과대평가적 추론에서는 세 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타나서($p > .05$), 비합리적 도박신념 전체에서 나타난 세 집단 간의 차이는 자기과신적 추론에서 기인한 것이다. 특히 흥미로운 점은 기술과대평가적 추론($M=4.61/7$ 점 척도)과 자기과신적 추론($M=2.71/7$ 점 척도)의 평균점 차이이다. 사람들은 도박에 대하여 '도박게임에 이기려면 전략을 잘 세워야한다', '도박 결과는 자신의 판단력과 기술에 달려있다'고 생각하는 정도가 상당히 높고, 도박자와 비도박자 간에 차이가 없었다. 이 결과는 도박에 대한 사람들의 인식을 단적으로 보여주는 것으로 생각된다. 즉, 도박게임의 결과가 우연성이나 운에 따른다는 생각이 적고, 도박게임 특유의 기술이 필요하며 따라서 판단력과 전략 등 개인의 능력이 결과에 영향을 미친다는 생각을 도박자와 비도박자 모두 상당히 높게 형성하고 있다. 이런 생각이 도박 결과에 대한 통제력 착각(illusion of control), 도박게임의 실패에 대한 내부귀인 편향으로 연결되는 것으로 보인다. 그런데, 도박자들은 도박게임을 하는 동안 반복되는 실패 경험으로 인해 자기존중감이 낮아지는데, 낮아진 자존감을 회복하고자 하는 동

기는 도박게임을 지속하게 하는 동인으로 작용하는 것으로 해석된다. 이는 이준복, 윤상연, 허태균(2014)의 연구에서 도박자들이 비도박자에 비해 자기향상초점성향이 높다는 결과를 통해서도 알 수 있다.

둘째, 일반적 사상에 대한 확률적 사고를 비교한 결과 도박자들이 비도박자에 비하여 확률추론 오류 정도가 높은 것으로 나타났다. 즉, 특정 사건의 결과가 우연적이라는 무선성(chance) 개념을 인지하지 못하고, 앞선 사건이 후속 사건과 관련된다는 식의 오류적 사고를 도박자들이 비도박자에 비하여 더 많이 하는 것이다. 따라서, 도박자들이 도박 게임시에 계속되는 실패 경험에도 불구하고 다음 게임에는 성공할 것이라는 확률적 추론 오류를 쉽게 범하고 있음을 예상할 수 있다.

셋째, 도박 결과에 대한 통제력 지각 오류를 유발할 것으로 생각되는 보다 근본적인 요인으로서 개인의 귀인양식을 들 수 있다. 귀인양식은 일상사에 대한 원인 소재를 자신의 노력이나 능력과 같은 내적 요인으로 지각하는지, 혹은 운이나 환경 등 자신이 통제하지 못하는 외적 요인으로 지각하는지의 문제이다. 도박자와 비도박자를 비교한 결과, 개인의 노력과 능력에 귀인하는 내적 통제소재는 비(非)도박자와 경(經)도박자가 중(重)도박자에 비해 유의하게 높고, 반대로 운이나 재수에 귀인하는 외적 통제소재는 중(重)도박자가 나머지 두 집단에 비해 높게 나타나 분명한 차이를 보였다. 이 결과는 도박자들의 80% 정도가 자신이 도박의 승패를 통제할 수 없다고 지각한다는 Moore와 Ohtsuka(1997)의 연구와도 일맥상통한다. 즉, 도박자들에게는 간헐적으로 주어지는 승리 경험이 강한 보상으로 작용하는데, 이 '승리' 결과를 자신의 통제 밖에 있는 것으로

지각하는 것이다(Ladouceur & Dube, 1997). 또한, 응답자 개인별로 내적 통제소재 점수와 외적 통제소재 점수의 차이값을 산출하여 개인의 내/외 통제소재 성향을 분석한 결과, 비도박자 집단은 내부 통제소재 성향이 높고, 중도박자 집단은 내부 통제소재 성향이 낮은 것으로 확인되었다. 이 같은 결과를 볼 때, 일상사에 대한 원인 지각에 있어서 외부 통제소재를 높게 지각하는 사람들이 도박에 쉽게 빠지게 될 가능성이 높은 것으로 해석할 수 있다. 이런 해석은 비도박자 집단의 변인간 상관분석 결과에서도 드러났다. 도박게임에 경험이 없는 일반인의 경우, 세상사는 운이 결정한다고 생각하는 외부 통제자일수록 도박에 대한 비합리적 신념이 강한 것으로 나타났는데, 이 결과는 도박게임에 빠지기 쉬운 성향이 무엇인가에 관해 시사하는 바가 크다.

넷째, 귀인편향성에 대한 결과를 보면 본 연구의 결과는 기존의 연구들과 상반된다. 즉, 성공상황에 대해서는 세 집단 모두 내부귀인(자신탓) 편향성이 나타나서 기존 연구들과 유사하나, 중도박자가 비도박자에 비해 그 정도가 더 강한 것은 아니었다. 그런데, 실패상황에 대한 귀인을 보면 중도박자 집단이 경도박자나 비도박자 집단에 비해 더 강하게 내부귀인(자신탓) 하는 것으로 나타나 의외의 결과를 보여주었다. 즉, Griffiths(1990)에 의하면 도박자들은 도박게임의 성공에 대해서는 자신의 기술(내부요인)에 귀인하고, 실패에 대해서는 운이나 상황(외부요인)에 귀인하는 것으로 밝혀져 있는데, 본 연구에 참여한 도박자들은 성공보다 실패에 대하여 더 강하게 자신을 탓하는 것으로 나타났다. 이 결과는 앞서 비합리적 도박신념 중 기술과대평가적 추론에 대한 도박자들의 응답을 함께 고려하여 해석할

필요가 있다고 생각된다. 즉, 도박자와 비도박자 모두 실패상황에 대하여 내부귀인하는 정도가 중앙값(4점) 이상으로 높고, 또한 기술과 대평가적 추론의 평균($M=4.61$)도 높다. 이 결과들을 종합해 보면 사람들은 성공에 대해서나 실패에 대해 모두 자신이 통제력을 발휘할 수 있다고 생각하는 통제력 착각(illusion of control) 현상이 있으며(Langer & Roth, 1975; Thompson, Armstrong & Thomas, 1998), 이와 같은 통제력 착각이 도박게임에 대해서 도박자 개인의 능력이나 기술이 결과에 영향을 미칠 수 있다는 잘못된 신념을 형성하게 만드는 요인이라 생각된다. 최근 Bergen, Newby-Clark와 Brown(2014)의 연구에 따르면 문제성 도박자들은 평소에는 자기통제력이 낮지만 도박게임 후에는 자기통제력이 일시적으로 높아지며, 이와 같은 자기통제감 상승 때문에 도박에 몰입하는 것으로 나타났다. 이 결과를 볼 때, 도박에 몰입하는 동안 자기통제감이 상승하는 심리적 경험이 실패상황에 자주 처하는 도박자들을 더욱 도박에 매달리게 만드는 요인이 되는 것으로 추론할 수 있다.

다섯째, 도박행동 여부를 예측할 수 있는 예언변인으로 유의미한 변수는 비합리적 도박신념 중 자기과신적 추론, 실패에 대한 내부귀인 편향, 확률추론 오류, 외부 통제소재, 낮은 자기존중감으로 확인되었다. 또한, 도박행동 정도를 예측하는 변수들의 상대적 영향력은 실패에 대해 내부귀인하는 귀인편향성, 확률추론 오류, 자기과신적 추론, 세상사에 대한 외부 통제 지각, 자기존중감의 순으로 나타났다. 이 의미를 해석해 보면 도박에 몰입하는 이유를 추론할 수 있다. 즉, 도박자들은 확률적 사고 오류가 높은 사람으로 도박에서 승리하는 데에는 특별한 도박 기술이 필요하고 자

신이 그 능력을 가진다고 과신할수록 도박에 몰입할 가능성이 높으며, 어떤 일의 실패가 자신의 탓이라 여기는 내부귀인 편향성이 강할수록 도박게임의 실패에 대해서도 자신의 탓이라 여기며 이를 만회할 수 있는 자신의 도박기술을 과신하게 되는 악순환적 사고가 이루어지는 것으로 보인다. 또한, 세상사는 자신이 통제할 수 없는 외적 요인(운/재수)에 의해 이루어진다는 생각을 갖는 사람일수록 도박에 빠져들고, 도박자는 일반인에 비해 자기 존중감이 낮은 사람으로 나타났다. 이렇게 볼 때, 도박에 몰입하거나 도박을 하지 않는 행동의 차이는 기존에 알려진 바와 같이 도박에 관한 비합리적 신념이 중요한 요인이지만, 그것 외에도 일반적인 귀인특성 즉, 일상적 사건(일)에 대한 결과의 원인을 어떻게 지각하는가와 같은 성격요인, 사건의 발생 확률에 대한 정확한 사고능력 등도 영향을 미치는 요인이라는 점을 알 수 있다. 따라서, 아동기와 청소년기부터 이와 같은 인지적 사고 오류와 귀인 양식에서의 편향성을 바로잡아줄 수 있는 학교장면에서의 교육이 필요하고, 일반 성인들을 대상으로는 지속적인 캠페인과 홍보를 통해 도박에 관한 잘못된 인지적 신념들을 바로잡아 주는 사회교육 프로그램을 시행해야 할 것으로 생각된다.

마지막으로 본 연구의 한계로서 표본의 문제를 들 수 있다. 일반인 집단에는 여성과 남성이 유사한 비율로 표집되었으나, 도박자 집단의 경우 도박장을 찾아 게임에 몰입하는 적극적인 참여자를 표집한 결과 여성은 포함되지 못했다. 이와 같은 성비 불균형이 나타나 분석 초기 단계에서 일반인 집단에 대하여 각 변인별로 성별 차이가 있는지 통계적 검증을 수행한 결과, 성별에 따른 차이는 나타나지

않았다. 하지만, 도박자 집단과 일반인 집단의 남녀 성별 비율에 차이가 존재하는데 이로 인해 결과의 편향이 존재할 가능성을 완전히 배제할 수는 없다. 2014년 조사에 따르면 도박 중독자의 성별 비율은 남성 유병율 8.9%, 여성 유병율 2.0%로 남성의 비율이 4배 이상 높지만(2014 시행산업통합감독위원회), 여성의 경우도 도박중독 문제를 간과할 수 없으므로 향후 연구에는 여성 도박자도 포함되어야 할 것이다. 또한, 도박자들과의 인지적 특성 차이를 비교하고자 비도박자들을 대상으로 '비합리적 도박신념'을 질문하였는데, 비도박자들의 경우 도박 경험이 없는 사람들이기 때문에 일부 문항에 대해서는 응답 자체가 어려웠을 가능성이 있다. 즉, 도박 게임을 한 적이 없는 응답자의 경우 '이전에 이겼던 경우는 내가 게임을 잘 분석하고 추리했기 때문이다'와 같은 질문에 대해 응답하는 것 자체가 불가능할 수 있다. 따라서, 비합리적 도박신념의 경우, 도박자와 비도박자의 응답 결과를 비교하는 데에 있어 조심스러운 해석이 필요하다. 마지막으로, 본 연구에서는 도박자 집단을 두 수준으로 구분하여 경도박자와 중도박자, 비도박자의 3집단에 대하여 분석을 수행하였는데, 여러 변인에서 보이는 집단간 차이를 도박 정도에 따른 변화라고 해석하는 오류를 범했을 가능성이 있다. 분석의 결과는 단지 비도박자와 경도박자, 그리고 중도박자가 보이는 차이이므로, 본 연구의 결과를 이해하고 해석하는데 있어서 제한을 가져야 함을 밝힌다. 도박 행동의 심화 혹은 도박 정도에 따른 변화 혹은 차이는 동일 표본에 대한 추적 조사를 통해서만이 그 추이를 확인할 수 있으므로, 향후 연구에서는 이와 같은 추적 조사 연구가 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

- 강성균, 김교헌, 성한기 (2006). 문제성 도박자 식별을 위한 행동지표. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 225-241.
- 김교헌 (2003). 병적 도박 선별을 위한 K-NODS의 신뢰도와 타당도. 한국심리학회지: 건강, 8(3), 487-509.
- 김교헌 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식 모형의 확장. 한국심리학회지: 건강, 11(2), 243-274.
- 김교헌 (2010). 도박중독 유병률 추정치의 쟁점. 한국심리학회 연차학술발표논문집 사회문제심리분과, 418-419.
- 김교헌, 권중선 (2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 261-277.
- 김교헌, 성한기, 이민규 (2004). 도박성 게임이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박의 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 9(2), 285-320.
- 김아영, 차정은, 권선중, 이순목 (2011). CPGI의 한국판 제작 및 타당화. 한국심리학회지: 일반, 30(4), 1011-1038.
- 김종남, 이흥표, 이순목 (2011). 문제 도박의 조기탐지 및 대처를 위한 가족용 척도의 개발. 한국심리학회지: 일반, 30(1), 135-163.
- 김호진 (2007). 도박중독자의 비합리적 신념이 행동에 미치는 영향. 한국사이버대학교 학사학위 청구논문.
- 박은아 (2003). 신체존중감이 주관적 안녕감에 미치는 영향에 관한 비교문화 연구: 한국과 미국 여대생을 대상으로. 한국심리학회지: 일반, 22(2), 35-56.
- 사행산업통합감독위원회, 한국도박문제관리센터 (2014). 2014 사행산업 이용실태 조사.
- 송진아 (2009). 도박중독 과정에 대한 사례연구. 성균관대학교 일반대학원 사회복지학과 석사학위 청구논문.
- 유승훈 (2006). 다산과 연암, 노름에 빠지다. 살림.
- 유승훈, 최이순, 김홍석 (2013). 남성 도박중독자의 사회적 문제해결 연구. 한국심리학회지: 임상, 32(3), 751-759.
- 이경희 (2009). 한국판 캐나다 문제도박척도 (CPGI)의 타당화를 위한 예비연구. 한국심리학회지: 건강, 14(3), 667-675.
- 이민규, 김교헌, 김정남 (2003). 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 8(1), 169-189.
- 이순목, 현명호, 최삼욱, 김종남, 김수진 (2008). 한국형 도박중독 변별척도 개발연구(1기). 서울: 사행산업통합감독위원회.
- 이영호 (2006). 도박에 대한 태도 및 신념척도 (GABS)의 타당도 및 신뢰도에 관한 연구. 한국심리학회지: 임상, 25(1), 2891-2898.
- 이인혜 (2005). 한국판 도박 태도 및 신념척도 (GABS)의 타당도. 한국심리학회지: 건강, 10(4), 531-546.
- 이준복, 윤상연, 허태균 (2014). 누가, 왜 불법 도박을 할까? 불법도박 경험수준에 따른 심리적 특성. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 20(2), 155-176.
- 이흥표 (2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 일반대학원 심리학과 박사학위 청구논문.
- 이흥표 (2003). 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상,

- 22(2), 415-434.
- 장동식 (2009). 도박중독 결정요인에 관한 연구: 카지노 종사원의 도박인식과 도박형태를 중심으로. 한국전략마케팅학회 마케팅 논집, 17권 4호, 119-139.
- 한국대학신문 (2012. 8. 21). 도박에 빠진 대학생 생을 구하라.
- 한규석 (2002). 사회심리학의 이해. 학지사.
- Bergen, A. E., Newby-Clark, I. R., & Brown, A. (2014). Gambling increases self-control strength in problem gamblers. *Journal of Gambling Study*, 30, 153-162.
- Custer, R. L. (1982). An overview of compulsive gambling. in P. A. Carone, S. F. Yoles, S. N. Kiefer, & L. Kinsky (Eds.). *Addictive Disorders Update: Alcoholism, Drug Abuse, and Gambling*. New York: Human Science Press.
- Feather, N. T. (1968). Valence of success and failure in relation to task difficulty: past research and recent progress. *Australian Journal of psychology*, 20, 111-122.
- Feather, N. T. (1969). Attribution of responsibility and valence of success and failure in relation to initial confidence and task performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 13, 129-144.
- Fiske, S. T. & Taylor, S. E. (1991). *Social Cognition* (2nd ed). New York: McGraw Hill.
- Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluations of randomly determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 228-241.
- Griffiths, M. D. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6(1), 31-42.
- Griffiths, M. D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85, 351-369.
- Heider, F. (1958). *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: Wiley.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1974). Judgement under uncertainty: heuristics and biases. *Science*, 185, 1124-1131.
- Ladouceur, R., & Dube, D. (1997). Monetary incentive and erroneous perceptions in American Roulette. *Psychology: A Journal of Human Behavior*, 34(3-4), 27-32.
- Ladouceur, R., & Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I., & Jacques, C. (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behavioral Research and Therapy*, 36, 1111-1119.
- 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.
- Langer, E. J. & Roth, J. (1975). Head I win, tails it's chance: the illusion of control as a function of the sequence of outcomes in a purely chance task. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 951-955.
- Malle, B. (2008). Fritz Heider's legacy: celebrated insights, many of them misunderstood. *Social Psychology*, 39, 163-173.
- Moore, S. M. & Ohtsuka, K. (1997). Gambling activities of young Australians: developing a model of behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 13(3), 207-236.
- Ohtsuka, K. & Hyam, P. (2003). Internal and external attribution of success and failure in a

- gambling and non-gambling situation. in G. Coman, M. Walker, A. Jackson, & P. Thomas (Eds.). *The Proceedings of the 12th Annual National for Gambling Studies Conference, Melbourne, November 2002* pp.357-369.
- Pelletier, M. & Ladouceur, R. (2007). The effect of knowledge of mathematics on gambling behaviors and erroneous perceptions. *International Journal of Psychology, 42*, 134-140.
- Rosenberg, M. (1979). *Society and adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rotter, J. B. (1965). Internal versus external control of reinforcement and decision time. *Journal of Personality and Social Psychology, 2*(4), 598-604.
- Rotter, J. B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs, 80*(1), whole No. 609.
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K. & Whelan, J. P. (1998). A self-report measure of gambler's mal-adaptive beliefs: initial psychometric properties. *Poster Presented at the 32nd Annual Conference of the Association for Advancement of Behavior Therapy in Washington DC.*
- Taylor, J., & Riess, M. (1989). 'Self-serving' attributions to valenced causal factors: a field experiment. *Personality and Social Psychology Bulletin, 15*, 337-348.
- Thompson, S. C., Armstrong, W., & Thomas, C. (1998). Illusions of control, underestimations, and accuracy: a control heuristic explanation. *Psychological Bulletin, 123*, 143-161.
- Wagenaar, W. A. (1988). *Paradoxes of Gambling Behavior*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1977). Attribution of success and failure revisited, or: The motivational bias is alive and well in attribution theory. *Journal of Personality, 47*(2), 245-287.
- 논문 투고일 : 2015. 02. 23
1 차 심사일 : 2015. 03. 20
게재 확정일 : 2015. 05. 22

Differences in attributional bias and irrational gambling beliefs between gamblers and non-gamblers

Eun-A Park

Jonghan Yi

Daegu University

The aims of this study were 1) to compare irrational gambling beliefs of gamblers and non-gamblers, 2) to investigate the role of cognitive error on winning probability thinking error, and 3) to examine the relationship between attributional bias and gambling behavior. A total of 248 subjects were recruited for this study. All subjects were classified into non-gamblers, social gamblers and pathological gamblers, and administered self-report questionnaires to measure irrational gambling beliefs, the probability inference error, the attributional style, and the attributional bias. A pathological gambler group scored highest on irrational gambling beliefs, especially the overestimation of self-ability factor, and a social gambler group and a non-gambler group follow. All three groups scored higher on the magnification of gambling skills than the mean (4.0) of the scale. Pathological gamblers and social gamblers scored higher on the probability thinking error than non-gamblers. Pathological gamblers displayed higher external attribution, lower internal attribution in their daily life events and higher internal attribution in failure situation than social gamblers and non-gamblers. The results indicate that cognitive errors would be a factor that differentiates pathological gamblers from social gamblers and non-gamblers. In predicting gambling behaviors, overestimation of self-ability of irrational gambling beliefs, internal attribution in failure situation, external attribution in daily live event, and probability thinking error were identified as significant factors. It is concluded that a public education about common cognitive bias featured in gamblers might be important in prevention of pathological gambling behaviors.

Key words : attributional bias, irrational gambling beliefs, probability thinking error, gambling addiction