



Original Article

Impacts of Fear Appeal Type and Source Similarity in Horse-Racing Addiction Prevention Messages on Anticipated Regret and Discontinuance Intent between Horse-Racing Participant Types

Sang-O Chung and Joon Sung Lee*

Yonsei University

Article Info

Received 2024. 03. 26.
Revised 2024. 05. 30.
Accepted 2024. 06. 10.

Correspondence*

Joon Sung Lee
leejs929@yonsei.ac.kr

Key Words

Horse-racing gambling,
Fear appeal, Source similarity,
Heuristic-systematic model,
Construal level theory

PURPOSE This study aimed to verify the differences in anticipated regret and gambling discontinuance intent based on the fear appeal type and source similarity in different types of horse-racing gamblers. **METHODS** Using convenience sampling, 172 responses were collected from horse-racing participants who bought horse-racing tickets within the last 6 months. After eliminating 30 insincere responses, descriptive, correlation, reliability, and two-way multivariate covariance analyses were conducted using SPSS Ver. 26.0. **RESULTS** Anticipated regret and discontinuance intent were higher under fear appeal using social compared with financial risk. Compared to recreational gamblers, problem gamblers had higher anticipated regret and discontinuance intent under fear appeal using social compared with financial risk. There were no differential impacts of source similarity on anticipated regret and discontinuance intent in both types of gambler. **CONCLUSIONS** Practitioners in charge of conducting messaging campaign to prevent addiction to horse-racing gambling may cause problem gamblers to expect regret and quit gambling by delivering preventive messages with relatively unfamiliar risks such as social risks, rather than familiar risks such as financial ones.

서론

관람스포츠이면서 동시에 합법적 사행산업인 경마는 관람객의 스트레스를 해소해주며 행복감을 제공한다(Park, 2016, 2018). 사행산업은 여가를 즐길 수 있는 공간을 제공하여 여가 시간이 확대됨에 따라 증가하고 있는 외부 활동 욕구를 충족시키고 있다(NGCC, 2020a). 또한 사행산업은 국민의 사행 욕구를 강력하게 억제하기보다는 일정 범위 내 허용하여 건전한 방식으로 해소시켜 무분별한 도박 행위로 인한 부정적 결과를 처리하는데 발생할 수 있는 사회적 부담을 감소시킨다. 특히 경마 산업은 2019년 총매출액 7조 3천여억원을 기록하며 국내 사행산업 중 최대 규모를 기록했다. 이러한 결과는 매출액이 1조원대에 머물러 있는 경륜, 경정, 카지노 등의 타 사행산업과 비교하여 상당한 수준임을 알 수 있다. 총매출액 중 약 1조

4천억원을 조세로 납부하며 레저세, 지방교육세, 농어촌특별세 등 세금을 확충, 1천여억원이 축산발전기금, 경마산업 확장 적립금과 같은 기금에 사용되는 등 경마 산업은 공공재정 확보에 중대한 역할을 맡고 있다(NGCC, 2020a). 이처럼 경마는 관람객 개인에게 정서적 혜택 제공에 더해 여가 공간 제공과 사행 욕구 충족이라는 사회적 측면, 그리고 국가재정 확충이라는 국가의 경제적 측면에서까지 다각적인 역할을 하고 있다.

근본적으로 도박의 일종인 경마는 부정적 결과들 또한 야기하고 있다. 도박 행위는 본질적으로 재정적 위험을 높일 수 있으며 도박 중독 수준이 높은 도박자들은 대인 관계에서의 어려움(Ioannidis et al., 2019), 폭력적 행동과 이혼 등에 노출될 수 있다(Korman et al., 2008). 아울러 흡연, 과음, 약물 남용과 같은 유해한 소비 행동에도 취약할 수 있는 등(Hodgins et al., 2005; Thomas et al., 2008) 개인적 폐해가 초래될 수 있다. 사행산업은 사회적 측면에서도 도박중독을 양산할 수 있다. 도박중독자들은 도박 자금을 마련하거나 도박 빚을 갚기 위하여 강도, 절도 등의 사회문제에 관여되기도 한다. 또한 이러한 상황을 관리 및 감독하기 위한 도박중독 치료, 범

© This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

죄예방 체계 마련, 범죄자 교정에 지출되는 비용 발생 등 경마 등의 사행산업은 국가의 경제적 측면에서도 유해한 결과를 가져올 수 있다(Jang et al., 2010).

이에 더불어 주목할 현상은 타 국가와 비교했을 때 한국인의 도박중독 정도가 심각한 수준이라는 것이다. 캐나다 문제도박척도(Canadian Problem Gambling Index; CPGI)를 기준으로 측정된 주요 국가의 도박중독 유병률 현황에 따르면, 한국은 문제성 및 중위험성 도박중독자가 5.3%로 영국, 프랑스, 호주, 미국 등 타 국가에 비해 약 2~3배 높은 것으로 나타났다(NGCC, 2020a).

도박중독에 대한 선행연구들은 도박 동기(Lee et al., 2007), 인지적 왜곡(MacKay & Hodgins, 2016), 충동성(Choi & Kim, 2021) 등 중독 문제와 관련도가 높은 변인을 파악하고 이를 통해 도박중독 현상을 설명하려는 노력을 기울이고 있다. 하지만 문제성 도박자들이 부정적 결과들을 경험하고 있으며 한국의 문제성 도박자 비율이 타 국가에 비해 더 높은 수준을 보이고 있음에도 불구하고 이러한 위험을 실제로 어떻게 예방해야 하는지에 대한 설득 메시지 관련 국내 연구는 쉽게 찾아볼 수 없는 실정이다.

본 연구에서는 도박 공포소구 주제와 정보원 유사성에 따른 도박자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이를 규명하는 것을 목적으로 한다. 도출된 연구 결과를 토대로 설득 메시지에 관한 기존 연구 문헌에 휴리스틱 체계적 모델과 해석 수준 이론을 적용한 학문적 지식을 축적하고자 한다. 또한 여가성 도박자와 비교하여 문제성 도박자의 경마 중독 예방을 위한 적절한 메시지 전략을 세우는데 고려할 수 있는 실무적 시사점을 제공하고자 한다.

이론적 배경

도박자 유형

도박자의 유형은 도박중독의 심각도에 따라 구분될 수 있다. Ferris & Wynne(2001)의 CPGI(Canadian Problem Gambling Index)에 따라 도박자는 도박중독 수준이 확인되어 비문제성, 저위험, 중위험, 그리고 문제성 도박자로 구분될 수 있다. 본 연구에서는 CPGI를 중심으로 도박 심각도를 측정하고 그 수준에 따라 도박자 유형을 도박중독 수준이 상대적으로 낮은 여가성 도박자와 도박중독 수준이 높아 도박중독자로 볼 수 있는 문제성 도박자로 구분한다(Orazi et al., 2015). 여가성 도박자는 여가 활동을 위해 도박에 참여하는 목적성을 지니고 있으며(Cotte, 1997) 반드시 부정적 결과를 경험하지 않는다. 문제성 도박자는 재정적, 사회적, 건강적, 그리고 직업적인 측면에서 부정적인 결과와 관련된 과도한 도박 행위를 경험할 수 있다(Ciccarelli et al., 2017). 도박중독의 수준이 높아 그러한 부정적 결과들에 흔히 노출되는 문제성 도박자들의 대표적 특성은 도박 행위에 참여하는 빈도이다. 문제성 도박자들은 도박 행위에 관여하는 빈도가 높게 나타남에 따라(Lole et al., 2014) 물질적 이익이나 손실과 같은 도박 행위의 결과들에 직접적인 경험이 많아진다. 이에 따라 문제성 도박자들은 그러한 도박의 물질적 결과에 낮은 민감도를 보이는 경향이 있다(Orazi et al., 2015). 또한 문제성 도박자들은 자신이 지난 번 경기에서 만든 손실을 항상 다시 만회할 수 있을 것으로 생각한다(Smith & Wynne, 2002). 이러한 비합리적 사고 역시 문제성 도박자들을 반복된 도박 행위로 이끌어 물질적 결과에 대

한 민감도를 감소시킬 수 있다.

도박 공포소구 주제와 휴리스틱 체계적 모델

공포소구는 섬뜩한 내용을 언어의 형태로 전달하거나, 위협을 개인적으로 관련시키거나, 또는 잔인한 시각 자료를 제시하는 등 내용적 측면에서의 정의 또는 메시지 수신자로부터 인지된 두려움의 정도로 정의되기도 한다(Witte, 1992). 공포소구는 메시지를 부정적으로 조성하여 제시하면서 해로운 결과에 대해 경고하여 행동을 변화시키는 한 방법이다(Gore & Bracken, 2005).

메시지 수신자가 공포소구가 제시하는 특정 위험에 반복적으로 노출되어 이미 익숙해져 있다면 메시지의 설득력이 감소될 수 있다. 이는 메시지의 설득과 의사결정 간의 정보 처리 과정을 제시하는 휴리스틱 체계적 모델에 의해 설명될 수 있다(Chaiken, 1980). 메시지에서 수신된 정보는 두 가지 경로, 휴리스틱 또는 체계적 과정을 통해 처리된다. 체계적 과정에서는 세심한 주의, 깊은 사고, 그리고 철저한 분별을 통해 메시지 정보를 면밀하게 이해하는 노력이 동반된다(Chaiken & Ledgerwood, 2012). 따라서 메시지 수신자가 메시지의 주장을 이해 및 평가하고, 메시지의 결론에 대한 타당성을 검토하는데 상당한 노력을 기울인다. 반면 휴리스틱 과정에서는 수신자가 메시지 주장을 상대적으로 주의 깊게 처리하지 않는다. 휴리스틱 정보 처리는 개인들이 과거 경험과 관측을 통해 발달시킨 일반적인 규칙의 활용과 관계가 깊으며(Abelson, 2014) 이러한 과거 경험은 친숙성이라는 개념과 같은 맥락에 있다. 위험에 노출된 경험으로 인해 발달된 친숙성은 관련된 위험 인지를 감소시킬 수 있다(Mertz et al., 1998). 이러한 현상은 핵발전 기술의 위험성에 관한 선행연구에서 해당 기술에 익숙한 전문가가 일반 대중보다 그러한 위험을 더 낮게 인지하는 것과 같은 맥락에서 해석될 수 있다(Fischhoff et al., 1978). 투자 분야에서도 친숙성이 증가할수록 위험 인지가 감소되는 결과와 같이(Weber et al., 2005) 위험에 대한 친숙성의 영향은 다양한 분야의 연구에서도 보고되고 있다. 따라서 수신자가 친숙한 위험과 휴리스틱 체계적 모델을 고려한 공포소구 주제가 설득 메시지에 반영되어야 할 필요가 있다.

Hodgins et al.(2002)은 도박중독자가 도박 행위 중단하는 원인을 탐구한 결과, 도박을 중단한 이유 중 대표적 2가지는 재정적 우려와 가족에게 미치는 부정적 영향이었다. 또한, NGCC(2020b)에 따르면, 사행산업으로 인한 주요한 부작용으로 재정적 어려움과 대인관계 단절이 제시되었다. 이를 토대로 본 연구에서 도박 공포소구 주제는 재정적인 위험과 사회적 관계에 대한 위험과 같은 도박 행위로 경험할 수 있는 부정적 결과를 나타낸다.

종합하면, 금전적 손실에 대한 경험 즉, 친숙성을 지닌 경마 참여자들은 사회적 관계의 위험을 강조하는 사회적 공포소구에 노출되었을 때보다 금전적 위험에 초점을 맞춘 재정적 공포소구에서 휴리스틱 정보 처리가 촉진될 것이다. 그로 인하여 사회적 공포소구에 비해 재정적 공포소구의 정보를 주의 깊게 처리하는 노력이 저조, 결국 그러한 위험의 정도를 낮게 인지할 것이다. 그 결과, 메시지의 설득 효과가 감소하여 경마 참여자들은 예상된 후회와 경마 중단 의도가 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높을 것이다. 또한 이러한 결과는 높은 도박 빈도와 비합리적 도박 신념으로 인한 반복된 도박 행위로 인하여 금전적 위험에 높은 친숙성을 보유한 문제성 도박자에게서 나타날 것이다. 반면 여가성 도박자는 경마 참여가 여가

활동을 위한 행위이기에 예상된 후회와 경마 중단 의도에서 차이가 없을 것이다. 이를 토대로 설정된 가설은 다음과 같다.

- H1. 경마 참여자의 예상된 후회는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높을 것이다.
- H2. 경마 참여자의 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높을 것이다.
- H3. 도박자 유형과 도박 공포소구 주제는 예상된 후회에 상호작용 효과가 있을 것이다.
- H3-a. 문제성 도박자의 예상된 후회는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높을 것이다.
- H3-b. 여가성 도박자의 예상된 후회는 도박 공포소구 주제에 따라 차이가 없을 것이다.
- H4. 도박자 유형과 도박 공포소구 주제는 경마 중단 의도에 상호작용 효과가 있을 것이다.
- H4-a. 문제성 도박자의 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높을 것이다.
- H4-b. 여가성 도박자의 경마 중단 의도는 도박 공포소구 주제에 따라 차이가 없을 것이다.

정보원 유사성과 해석 수준 이론

메시지 수신자가 가진 메시지 정보원에 대한 신뢰성은 메시지의 효과 결정에 주요한 기능을 한다(Brewer & Ley, 2013). 만약 정보원이 신뢰성을 가지고 있다면 정보 수신자는 메시지를 믿게 된다는 점에서(Wu & Wang, 2011) 메시지 정보원의 신뢰성은 설득 효과성에 영향을 주는 주요한 요인이다(Hovland & Weiss, 1951).

정보원의 신뢰성에 영향을 주는 정보원의 특성은 메시지 주장의 설득력을 강화 또는 약화시켜 메시지의 효과를 좌우할 수 있다. Phua(2016)에 따르면, 메시지 정보원과 수신자 간 유사성은 정보원의 신뢰성에 분명한 영향을 줄 수 있는 것으로 나타났다. 이러한 유사성은 상호 간 비슷한 특징이나 상황을 공유하도록 하여 서로 오가는 정보에 대한 믿음을 향상시킬 수 있다. 정보원 유사성은 성별(Flanagin & Metzger, 2003), 인종(Spence et al., 2013), 언어(Aune & Kikuchi, 1993) 등 다양한 기준을 통해 연구에 적용되어 왔으며 공통된 태도와 경험 차원도 정보원 유사성의 기준이 될 수 있다(Young, 2015).

정보원 유사성의 효과는 해석 수준 이론(Construal Level Theory: CLT; Liberman & Trope, 1998)의 핵심 개념인 심리적 거리에 근거한 이론적 접근을 통해 설명될 수 있다. 심리적 거리는 자신, 시점, 현재의 장소로부터 가까이 또는 멀리 체감되는 사건이나 대상에 대한 주관적인 경험으로써 어떠한 해석의 수준이 활성화될지에 영향을 주는 주요 요인이다(Trope & Liberman, 2010). 특정한 대상이나 사건으로부터 심리적 거리가 인지되면 하위 수준보다 상위 수준의 해석에 관련이 깊다. 심리적 원거리에 있는 개인들은 상위 해석을 통해 더욱 추상적으로 사고하는 반면 심리적 근거리에 있는 개인은 하위 해석 수준에서 더욱 구체적으로 사고하는 경향이 있다(Trope & Liberman, 2003). 심리적 거리는 사회적, 시간적, 공간적, 발생확률적 거리라는 네가지 차원으로 구분되며, 특

히 사회적 거리는 선행연구에서 자신과 타인, 유사성, 친밀감, 내집단과 외집단의 개념을 설명하기 위해 활용되어 왔다(Liberman & Trope, 2014).

종합하면, 심리적 거리의 하위 차원인 사회적 거리는 메시지 수신자가 체감하는 정보원과의 유사성을 설명하는 근거가 되며, 정보원 유사성은 정보원과 수신자 간 공통된 경험의 정도로 정의될 수 있다(Young, 2015). 따라서 경마 참여자는 경마 참여라는 공통된 경험의 정도가 높은 정보원에게 사회적 거리를 더 가까이 인지, 하위 해석 수준 하에 더욱 구체적으로 사고하여 메시지의 주장이 더 설득력 있을 수 있다. 결과적으로 경마 참여자는 정보원 유사성이 낮을 때보다 정보원 유사성이 높을 때 예상된 후회와 경마 중단 의도가 더 높을 것이다. 또한 이러한 결과는 빈번한 도박 참여와 비합리적 도박 신념에 의한 반복된 도박 행위로 인하여 도박이라는 공통적인 경험을 가진 정보원에게 가까운 사회적 거리를 인지한 문제성 도박자에게 나타날 것이다. 반면 여가성 도박자는 여가 목적으로 경마에 참여하기에 예상된 후회와 경마 중단 의도에서 차이가 나타나지 않을 것이다. 이를 바탕으로 설정된 가설은 다음과 같다.

- H5. 경마 참여자의 예상된 후회는 정보원의 고 유사성에서 저 유사성보다 더 높을 것이다.
- H6. 경마 참여자의 경마 중단 의도는 정보원의 고 유사성에서 저 유사성보다 더 높을 것이다.
- H7. 도박자 유형과 정보원 유사성은 예상된 후회에 상호작용 효과가 있을 것이다.
- H7-a. 문제성 도박자의 예상된 후회는 정보원의 고 유사성에서 저 유사성보다 더 높을 것이다.
- H7-b. 여가성 도박자의 예상된 후회는 정보원 유사성에 따라 차이가 없을 것이다.
- H8. 도박자 유형과 정보원 유사성은 경마 중단 의도에 상호작용 효과가 있을 것이다.
- H8-a. 문제성 도박자의 경마 중단 의도는 정보원의 고 유사성에서 저 유사성보다 더 높을 것이다.
- H8-b. 여가성 도박자의 경마 중단 의도는 정보원 유사성에 따라 차이가 없을 것이다.

연구방법

연구대상

본 연구는 국내 경마 참여자를 모집단으로 설정되었다 표본은 최근 6개월간 마권 구입 경험이 1회 이상인 20세 이상 성인으로 선정되었다. 표집은 2022년 10월 28일부터 11월 13일까지 경기도 과천시 소재 렛츠런파크 서울의 주 출입구에서 이루어졌다. 샘플 사이즈는 G*Power 3.1 프로그램을 활용하여 차이 분석을 위한 유의 수준 .05, 효과 크기 .25, 검정력 .8을 설정하여 최소 128명이 산출되었다. 편의표본추출법(convenience sampling method)을 통해 172명에게 설문조사를 실시하였다. 회수한 설문지 중 시작부터 종료까지 한 번의 응답만을 기록했거나 하나의 응답이라도 미기재한 설

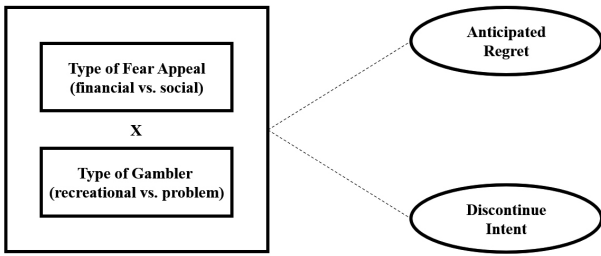


Fig. 1. Experimental design I

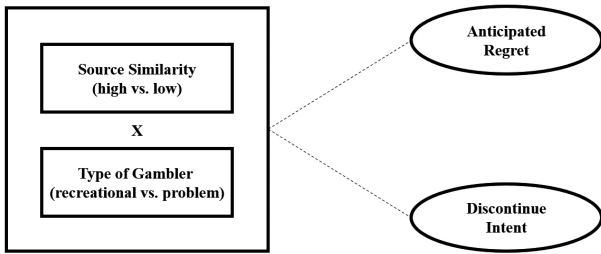


Fig. 2. Experimental design II

문 30부를 제외하고 총 142부의 자료를 최종 분석에 사용하였다. 설문 응답자의 인구통계학적 특성은 <Table 1>과 같다.

실험설계 및 자극물 제작

선택 변인인 도박자 유형은 문항을 통해 측정되었으며 조작 변인인 도박 공포소구 주제와 정보원 유사성은 4개의 각기 다른 실험 자극물에 조작되어 경마 중독 예방 공익광고의 형태로 제작되었다. 도박 공포소구 주제는 Hodgins et al.(2002)의 연구에서 도출된 도박 행위의 가장 주요한 2가지 부정적 결과인 금전 및 재산에 대한 결과를 나타내는 재정적 위험과 주변 관계에 대한 결과를 나타내는 사회적 위험이 자극물에 조작되었다. 정보원 유사성은 경마 참여자의 시각에서 공통된 경험을 가졌거나 그렇지 못하다고 판단될 수 있는 정보원이 자극물에 조작되었다. 고 유사성은 경마에 중독된 경험이 있는 인물로, 저 유사성은 가상의 공공기관에서 근무하는 도박중독 예방 상담사로 조작되었다. 자극물에 제시된 정보원의 이름과 인물에서 발생할 수 있는 교란 효과(confounding effect)의 최소화를 위해 내 정보원의 이름과 인물 사진을 모두 통일하였다. 또한 색상에 대한 설문 참여자의 선호에서 나타날 수 있는 교란 효과의 통제를 위해 자극물은 흑백으로 제시되었다. 자극물의 예시는 <Figure 3>과 같다.

최종적으로 제작된 설문지는 첫 경주 시작 전인 오전 10시 45분 이전에만 응답이 요청되었다. 이는 응답자가 경주 결과에 의한 금전적 이익이나 손실에 따른 긍정적 또는 부정적 감정이 설문 응답에 영향을 주는 교란 효과 차단을 위한 조치로써 실시되었다.

측정도구

본 연구의 설문 문항은 선행연구를 토대로 번역, 수정 및 보완하여 사용되었다. 설문 항목은 도박자 유형, 조작 점검, 예상된 후회, 경마

Table 1. Characteristic subjects

Variables		Frequency	Percentage(%)
Gender	Male	128	90.1
	Female	14	9.9
Age	20's	2	1.4
	30's	8	5.6
	40's	14	9.9
	50's	45	31.7
	Over 60's	73	51.4
Education	High School Graduate	76	53.6
	University attendee	4	2.8
	University graduate	56	39.4
	Post graduate	6	4.2
Occupation	College student	4	2.8
	Clerical worker	22	15.5
	Self-employment	40	28.2
	House worker/unemployed/etc	76	53.5
The most recent purchase of a horse-racing ticket	In a month	127	89.4
	In 2 months	11	7.7
	In 6 months	4	2.8
Total		142	100.0

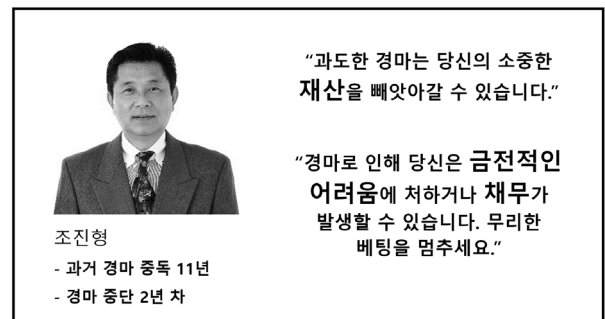


Fig. 3. An example of stimuli

중단 의도, 인구통계학적 특성 등 총 24문항으로 구성되었다.

도박자 유형은 CPGI(Ferris & Wynne, 2001)의 총 31개 문항 중 도박중독 수준 측정을 위한 9개 문항인 PGSI(Problem Gambling Severity Index)을 한국어 번역 및 타당성이 확인된 KPGSI(Korean Problem Gambling Severity Index; Lee, 2009)가 활용되었다. 도박 공포소구 주제의 조작 점검은 Orazi et al.(2015)의 조작 점검 문항을 통해 '위 공익광고는 경마 참여로 인하여 발생할 수 있는 금전 및 재산에 대한 위험을 나타내고 있다.', '위 공익광고는 경마 참여로 인하여 발생할 수 있는 주변 사람과의 관계에 대한 위험을 나타

Table 2. Summary results for confirmatory factor analysis and reliability analysis

Variable	Items	λ	CR	AVE	α
Anticipated regret	regret—no regret	.905	.933	.823	.928
	tense—relaxed	.931			
	worried—not worried	.885			
Discontinue intent	I have intention of decreasing the number of gambling on horse-racing for a day	.763	.906	.706	.889
	I intend to stop gambling on horse-racing	.899			
	I intend to cut down on the number of gambling on horse-racing	.878			
	I will give up gambling on horse-racing for a day within a week or two	.815			

Note. CR = construct reliability. AVE = average variance extracted.

내고 있다.’ 등 2문항으로, 정보원 유사성은 Chang(2011)의 정보원 유사성 측정 문항 중 본 연구에 맞는 1개 문항을 통해 ‘위 공익광고의 조진형은 나처럼 경마에 참여한 경험이 있는 사람이다.’로 구성되었다. 이에 대한 응답은 7점 리커트 척도(Likert scale; 1점: 전혀 아니다. 7점: 매우 그렇다)로 구성하였다. 예상된 후회는 Richard et al.(1998)의 연구에서 사용된 3문항을 사용하여 ‘경마를 한다면 나는 후회하지 않음/후회함, 마음이 편함/초조함, 걱정스럽지 않음/걱정스러움’을 7점 의미 차별 척도(semantic differential scale)로 측정되었다. 경마 중단 의도는 Maddux & Rogers(1983)의 연구에서 사용된 4문항을 사용하여 ‘나는 현재 하루 동안 돈을 거는 경마 경주수를 줄일 의향이 있다’ 등을 7점 리커트 척도(1점: 전혀 그렇지 않다. 7점: 매우 그렇다)를 통해 측정되었다.

자료처리방법

최종적으로 유효한 142부의 표본 데이터를 SPSS 26.0을 활용하여 분석하였다. 구체적으로는 빈도 분석(frequency analysis), 신뢰도 분석(reliability analysis), 정규성 검정(normality test)을 수행하였다. 도박 공포소구 주제와 정보원 유사성을 나타내는 자극물의 조작 점검을 위하여 독립 표본 *t*-검정(independent two-sample *t*-test)을 실시하였다. 연구 가설을 검증하기 위하여 2회의 이원 배치 다변량 공분산분석(two-way multivariate analysis of covariance)을 실시하였으며 각 집단의 크기에 차이와 Levene의 등분산 검정에서 각 집단의 오차 분산이 동일하다는 귀무가설의 지지에 따라 Bonferroni 단순 비교를 실시하였다. 도박자 유형을 구분하기 위해 측정하였던 KPGSI의 총점 8점 이상은 문제성 도박자, 8점 미만은 여가성 도박자로 분류하여 분석에 투입하였다(Orazi et al., 2015; Smith & Wynne, 2002).

측정도구의 타당도 및 신뢰도 검증

설문 문항의 타당도 확보를 위해 스포츠 마케팅 교수 1인, 박사 연구생 1인이 내용 타당도를 검증하였다. 측정도구의 집중 타당도 검증을 위해 개념신뢰도(construct reliability, CR)와 분산추출지수(average variance extracted, AVE)를 산출하였다. 모든 변인에서 각각 .7과 .5 이상의 값을 보여 Bagozzi & Yi(1988)가 제시한 기준 값을 충족하여 타당도가 일정 수준 확보되었다. 각 구성개념 간의 신뢰도 평가를 위해 Cronbach’s α 값을 활용한 내적 일치도(internal

consistency)를 측정하였다. 모든 종속변인에서 .6 이상으로 나타나 Van de Ven & Ferry(1980)의 기준 수치를 충족하여 신뢰도가 일정 수준 확보되었다.

정규성 검정

종속변인 문항의 정규분포 여부를 확인하기 위한 왜도(Skewness)와 첨도(Kurtosis) 확인 결과, 모든 측정 문항의 왜도가 ± 2 를 넘지 않았으며(-.247~.120), 첨도가 ± 7 을 넘지 않아(-.930~-7.21) 정규성을 이룬다고 판단되어진다(West et al., 1995).

조작 점검

실험 자극물의 조작 점검을 위한 독립 표본 *t*-검정을 실시한 결과, 도박 공포소구 주제의 두 집단은 재정적 공포소구 조작 점검 문항($t=3.026, p<.01$)과 사회적 공포소구 조작 점검 문항($t=-2.885, p<.01$)에서 유의한 차이를 보였다. 정보원 유사성의 두 집단 또한 유의한 차이를 보였다($t=2.575, p<.05$). 따라서 독립변수로 투입된 도박 공포소구 주제와 정보원 유사성의 조작 점검은 적합한 수준으로 이루어졌다.

연구결과

연구가설 검증

예상된 후회는 <Table 3>과 같이 사회적 공포소구($M=4.02, SD=1.76$)에서 재정적 공포소구($M=3.27, SD=1.53$)보다 통계적으로 유의한 수준에서 더 높게 나타나 H1은 지지되었다($F=9.713, p<.01$). 경마 중단 의도는 사회적 공포소구($M=4.54, SD=1.79$)에서 재정적 공포소구($M=3.91, SD=1.54$)보다 유의한 수준에서 더 높게 나타나 H2는 지지되었다($F=6.357, p<.05$).

예상된 후회에 대한 도박자 유형과 도박 공포소구 주제의 상호작용 효과는 <Table 4>와 같이 통계적으로 유의하지 않아 H3는 기각되었다($F=1.416, p=.236$). 도박 공포소구 주제에 따른 도박자 유형별 예상된 후회의 평균 차이 검증을 위해 <Table 5>와 같이 Bonferroni 단순 비교를 진행하였다. 문제성 도박자의 예상된 후회는 사회적 공포소구($M=4.74, SD=1.44$)에서 재정적 공포소구

Table 3. Mean differences by type of fear appeal

Variable	Fear appeal	n	M	SD	F
Anticipated regret	Financial	67	3.27	1.53	9.713**
	Social	75	4.02	1.76	
Discontinue intent	Financial	67	3.91	1.54	6.357*
	Social	75	4.54	1.79	

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

($M=3.57$, $SD=1.66$)보다 유의한 수준에서 더 높게 나타나 H3-a는 지지되었다($p < .01$). 여가성 도박자의 예상된 후회는 재정적 공포소구($M=3.06$, $SD=1.41$)와 사회적 공포소구($M=3.60$, $SD=1.81$) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H3-b는 지지되었다($p=.128$). 경마 중단 의도에 대한 도박자 유형과 도박 공포소구 주제의 상호 작용 효과는 통계적으로 유의하지 않아 H4는 기각되었다($F=.903$, $p=.344$). Bonferroni 단순 비교 결과, 문제성 도박자의 경마 중단 의도는 사회적 공포소구($M=5.09$, $SD=1.42$)에서 재정적 공포소구($M=4.12$, $SD=1.63$)보다 유의한 수준에서 더 높게 나타나 H4-a는 지지되

었다($p < .05$). 여가성 도박자의 경마 중단 의도는 재정적 공포소구($M=3.76$, $SD=1.48$)와 사회적 공포소구($M=4.21$, $SD=1.91$) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H4-b는 지지되었다($p=.214$).

예상된 후회는 <Table 6>과 같이 고 유사성($M=3.77$, $SD=1.78$)과 저 유사성($M=3.56$, $SD=1.59$) 간 통계적으로 유의한 평균 차이가 나타나 지 않아 H5는 기각되었다($F=1.684$, $p=.197$). 경마 중단 의도는 고 유사성($M=4.32$, $SD=1.78$)과 저 유사성($M=4.16$, $SD=1.62$) 간 유의한 평균 차이가 나타나지 않아 H6은 기각되었다($F=.640$, $p=.425$).

예상된 후회에 대한 도박자 유형과 정보원 유사성의 상호작용 효과는 <Table 7>과 같이 통계적으로 유의하지 않아 H7은 기각되었다($F=1.335$, $p=.250$). <Table 8>과 같이 Bonferroni 단순 비교를 진행한 결과, 문제성 도박자의 예상된 후회는 고 유사성($M=4.49$, $SD=1.58$)과 저 유사성($M=3.87$, $SD=1.67$) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H7-a는 기각되었다($p=.117$). 여가성 도박자의 예상된 후회는 고 유사성($M=3.36$, $SD=1.78$)과 저 유사성($M=3.32$, $SD=1.50$) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H7-b는 지지되었다($p=.910$). 경마 중단 의도에 대한 도박자 유형과 정보원 유사성의 상호작용 효과는 통계적으로 유의하지 않아 H8는 기각되었다

Table 4. Result of two-way MANCOVA

Group	Variable	Sum of squares	df	Mean square	F
Source similarity	Anticipated regret	3.274	1	3.274	1.273
	Discontinue intent	1.831	1	1.831	.668
Type of gambler	Anticipated regret	24.371	1	24.371	9.478**
	Discontinue intent	13.729	1	13.729	5.004*
Type of fear appeal	Anticipated regret	24.975	1	24.975	9.713**
	Discontinue intent	17.440	1	17.440	6.357*
Type of gambler*	Anticipated regret	3.641	1	3.641	1.416
Type of fear appeal	Discontinue intent	2.476	1	2.476	.903
Error	Anticipated regret	352.286	137	2.571	
	Discontinue intent	375.856	137	2.743	

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

Table 5. Mean differences by type of fear appeal and type of gambler

Variable	Group		n	M	SD	p
	Gambler	Fear appeal				
Anticipated regret	Problem gambler	Financial	28	3.57	1.66	.006
		Social	28	4.74	1.44	
	Recreational gambler	Financial	39	3.06	1.41	
		Social	47	3.60	1.81	
Discontinue intent	Problem gambler	Financial	28	4.12	1.63	.027
		Social	28	5.09	1.42	
	Recreational gambler	Financial	39	3.76	1.48	
		Social	47	4.21	1.91	

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

Table 6. Mean differences by source similarity

Variable	Source similarity	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>F</i>
Anticipated regret	High	73	3.77	1.78	1.684
	Low	69	3.56	1.59	
Discontinue intent	High	73	4.32	1.78	.640
	Low	69	4.16	1.62	

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

(*F*=.041, *p*=.841). Bonferroni 단순 비교 결과, 문제성 도박자의 경마 중단 의도는 고 유사성(*M*=4.73, *SD*=1.65)과 저 유사성(*M*=4.49, *SD*=1.59) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H8-a는 기각되었다(*p*=.521). 여가성 도박자의 경마 중단 의도는 고 유사성(*M*=4.09, *SD*=1.83)과 저 유사성(*M*=3.90, *SD*=1.63) 간 유의한 평균 차이를 보이지 않아 H8-b는 지지되었다(*p*=.635).

논의

본 연구에서는 문제성 도박자들의 특성을 고려하여 설계한 경마 중독 예방 메시지의 효과를 실험을 통해 검증하고 이를 토대로 시사점을 제공하고자 하였다. 이를 위하여 휴리스틱 체계적 모델을 바탕으로 한 도박 공포소구 주제와 해석 수준 이론에 근거한 정보원 유사성에 따라 도박자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도에 발생하는 차이를 검증하고자 하였다.

도박 공포소구 주제에 따른 예상된 후회, 경마 중단 의도의 평균 차이

경마 참여자들은 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 경마 참여 후 자신이 느낄 것으로 예상하는 후회와 경마를 중단할 의향의 수준이 높았다. 휴리스틱 체계적 이론에 따르면, 특정 주제에 대한 친숙성이 존재할 때 휴리스틱 과정이 활성화된다. 휴리스틱 과정에서는 정보를 처리에 기울이는 주의와 노력이 감소되어 해당 주제의 위험이 낮게 인지될 수 있다(Chaiken, 1980). 이를 바탕으로 금전적 손실에 익숙한 경마 참여자들은 그 친숙한 경험에 대한 위험에 초

Table 7. Result of two-way MANCOVA

Group	Variable	Sum of squares	<i>df</i>	Mean square	<i>F</i>
Type of fear appeal	Anticipated regret	22.825	1	22.825	8.871**
	Discontinue intent	15.566	1	15.566	5.639*
Type of gambler	Anticipated regret	25.186	1	25.186	9.789**
	Discontinue intent	14.156	1	14.156	5.128*
Source similarity	Anticipated regret	4.334	1	4.334	1.684
	Discontinue intent	1.768	1	1.768	.640
Type of gambler * Source similarity	Anticipated regret	3.434	1	3.434	1.335
	Discontinue intent	.112	1	.112	.041
Error	Anticipated regret	352.494	137		
	Discontinue intent	378.221	137		

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

Table 8. Mean differences by source similarity and type of gambler

Variable	Group		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>
	Gambler	Source similarity				
Anticipated regret	Problem gambler	High	26	4.49	1.58	.117
		Low	30	3.87	1.67	
	Recreational gambler	High	47	3.36	1.78	
		Low	39	3.32	1.50	
Discontinue intent	Problem gambler	High	26	4.73	1.65	.521
		Low	30	4.49	1.59	
	Recreational gambler	High	47	4.09	1.83	
		Low	39	3.90	1.63	

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

점을 맞춘 재정적 공포소구를 보고 휴리스틱 과정을 통해 정보 처리 노력이 감소, 경마 참여에 대한 위험 인지가 감소했을 수 있다. 결과적으로 사회적 공포소구에서 더 높은 예상된 후회와 경마 중단 의도가 나타난 것으로 볼 수 있다. Orazi et al.(2015)의 연구에서도 도박의 사회적 위험을 나타내는 메시지가 재정적 위험보다 도박 의도 감소에 더 효과적으로 나타났다. 해당 연구는 해석 수준 이론을 바탕으로 심리적 원거리에 있는 도박의 사회적 결과 같이 추상적으로 해석이 필요한 경우가 심리적 근거리에 있는 재정적 결과보다 정보 처리에 더 큰 노력이 필요, 따라서 설득 효과가 더 높을 수 있다고 제시하였다. 이는 본 연구에서 휴리스틱 체계적 모델을 토대로 친숙하지 않은 사회적 공포소구가 체계적 과정을 활성화시켜 더 큰 정보 처리 노력을 동반, 설득 효과가 더 높을 수 있다는 이론적 접근과 같은 맥락에 있다. 이처럼 메시지에 대한 면밀한 정보 처리는 태도 변화에 중요한 역할을 할 수 있으므로(Muñoz et al., 2013) 그러한 노력을 증가시킬 수 있는 주제를 메시지에 포함시킬 필요가 있다. 따라서 공포소구는 도박 의도 감소에 효과적인 한편(Muñoz et al., 2010) 경마 중독 예방을 위해 정보 처리 노력을 촉진할 수 있도록 친숙하지 않은 위험성을 주제로 제시해야 할 것이다.

도박 공포소구 주제에 따른 도박자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이

문제성 도박자들의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높은 것으로 나타났다. 문제성 도박자들은 높은 도박 참여 빈도를 가져 금전적 위험에 빈번하게 노출되므로(Lole et al., 2014) 이미 친숙한 금전적 위험에 대해 경고하는 재정적 공포소구에서 휴리스틱 과정이 촉진되었을 수 있다. 이에 따라 메시지에 대한 정보 처리 주의가 감소, 경마 참여에 대한 위험 인지가 감소되어 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높은 예상된 후회와 경마 중단 의도가 나타난 것으로 볼 수 있다. 여가성 도박자는 도박 공포소구 주제에 따른 예상된 후회와 경마 중단 의도에서 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 여가성 도박자가 경마를 통한 도박 행위에 낮은 빈도를 가져 금전적 위험에 친숙성이 낮은 점과 더불어 금전적 이익이 아닌 여가 활동을 위한 목적으로 경마에 참여하는 경향에 의한 것으로 볼 수 있다. 따라서 도박 공포소구에서 제시하는 위험의 주제에 따른 설득 효과가 감소하므로 경마 참여 후 후회 자체를 하지 않을 가능성이 높아 예상된 후회와 경마 중단 의도에 차이가 나타나지 않았을 수 있다. 문제성 도박자는 도박 행위에 관여되는 빈도가 높아 금전적 이득이나 손실과 같은 물질적 결과에 민감도가 낮을 수 있다(Orazi et al., 2015). 이와 같이 특정한 사안에 반복된 경험은 그에 대한 친숙성을 높여 관련된 위험의 인지를 낮출 수 있어(Mertz et al., 1998) 도박의 직접적이고 고유한 결과에 대한 경고는 설득력이 낮을 수 있다. 결과적으로 금전적 결과에 익숙한 문제성 도박자가 휴리스틱 과정을 통해 낮은 정보 처리 노력으로 도박중독의 위험성을 낮게 인지하지 않도록 이들이 친밀한 금전적 위험을 제시하는 설득 메시지는 지양해야 한다. 따라서 도박중독이 개인적, 사회적 폐해를 경험하게 할 수 있으며 타 국가에 비해 한국의 도박중독 정도가 심각한 상황 속에서(NGCC, 2020a) 문제성 도박자의 경마 중독을 효과적으로 예방하기 위한 설득 메시지에는 사회적 관계에 대한 위험과 같이 이들이 익숙하지 않은 위험을 반영하여 제작할 필요가 있다.

정보원 유사성에 따른 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이

경마 참여자들은 정보원 유사성에 따라 예상된 후회와 경마 중단 의도에서 차이가 나타나지 않았다. 해석 수준 이론에 따르면(Liberman & Trope, 1998), 자신, 시점, 현재의 장소로부터 가까이 또는 멀리 체감되는 사건이나 대상에 대한 심리적 거리는 상위 또는 하위 해석 수준에 영향을 주는 요인이다(Trope & Liberman, 2010). 심리적 원거리가 체감되면 상위 해석을 통해 더 추상적으로 사고하는 반면, 심리적 근거리의 경우 하위 해석 수준에서 더 구체적으로 사고한다(Trope & Liberman, 2003). 이에 따라 경마 참여자는 경마 참여라는 비슷한 경험이 있는 고 유사성의 정보원에서 사회적 거리를 가까이 인지, 하위 해석 수준 하에 더 구체적으로 사고하여 메시지의 주장이 더 설득력 있을 수 있다. 본 연구에서는 이러한 이론적 접근을 검증하지 못하였으나 정보원 유사성의 설득 효과가 이미 다양한 선행연구에서 보고된 바(Aune & Kikuchi, 1993; Flanagan & Metzger, 2003; Spence et al., 2013), 본 연구에서 고려하지 못한 제3의 선택 또는 조작 변인을 적절히 통제된다면 후속 연구에서 정보원 유사성의 효과가 재검증될 수 있을 것으로 판단된다.

정보원 유사성에 따른 도박자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이

문제성 도박자들의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 정보원 유사성에 따라 차이가 나타나지 않았다. 문제성 도박자들은 도박 참여 빈도가 높아 금전적 위험을 자주 경험하므로(Lole et al., 2014) 자신과 유사한 위험을 경험한 고 유사성을 지닌 정보원의 메시지에서 사회적 근거리를 체감, 이에 따라 하위 해석 수준으로 메시지를 구체적으로 사고하여 메시지를 설득력 있다고 인지할 수 있다. 이와 같은 이론적 접근은 본 연구 결과에서 지지되지 못하였으나 연구 모형에 포함시키지 못한 변인 투입이나 자극물의 타당도를 개선시킴으로써 추후 연구에서 다시 검증될 필요가 있다. 여가성 도박자는 정보원 유사성에 따른 예상된 후회와 경마 중단 의도에서 차이를 보이지 않았다. 이는 여가성 도박자가 경마 참여에 낮은 빈도를 가져 고 유사성의 정보원과 사회적 거리를 멀리 인지함에 더해 금전적 이익이 아닌 여가 목적으로 경마에 참여했기 때문으로 볼 수 있다. 따라서 정보원 유사성에 따른 설득 효과가 감소하므로 경마 참여 후 느껴질 후회와 무관할 가능성이 높아 예상된 후회와 경마 중단 의도에 차이가 나타나지 않았을 수 있다.

결론 및 제언

본 연구는 경마 중독 예방 메시지에서 도박 공포소구 주제, 정보원 유사성에 따른 도박자 유형별 예상된 후회와 경마 중단 의도의 차이를 규명하고자 하였다.

경마 참여자의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높은 결과가 나타났다. 휴리스틱 체계적 모델에 비추어 볼 때, 이러한 결과는 경마 참여자들은 금전적 손실에 친숙하여 이러한 익숙한 경험에 대한 위험에 초점을 맞춘 재정적 공포소구에 노출 시 휴리스틱 과정을 통해 메시지의 정보 처리 노력이 감소함으로써 경마 참여에 대한 위험 인지가 감소되었기 때문

일 수 있다.

문제성 도박자의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 더 높았다. 이는 휴리스틱 체계적 모델에 기초하여 높은 도박 참여 빈도로 인해 금전적 위험에 대해 익숙한 문제성 도박자들은 이미 친숙한 금전적 위험에 대해 경고하는 재정적 공포소구에서 휴리스틱 과정이 촉진되었을 수 있다. 이 결과로 메시지에 대한 정보 처리 주의를 감소함으로써 경마 참여에 대한 위험이 낮게 인지된 것으로 볼 수 있다. 반면 여가성 도박자의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 도박 공포소구 주제에 따른 차이를 보이지 않았다. 이는 문제성 도박자에 비해 여가성 도박자가 경마 도박에 낮은 빈도로 참여하여 금전적 위험에 친숙성이 낮은 점에 더불어 금전적 이익이 아닌 여가 활동을 위한 목적으로 경마에 참여하기 때문으로 볼 수 있다.

본 연구는 개인적, 사회적 문제를 야기할 수 있는 문제성 도박자의 경마 중독을 예방하기 위한 메시지 설계에 실무적 시사점을 제공한다. 경마와 같은 도박 행위에 대한 중독 예방을 목적으로 하는 메시지 캠페인의 실무자는 도박 행위의 재정적 위험을 암시하는 메시지 구성을 지양하여 문제성 도박자가 그에 친숙한 경험을 바탕으로 정보 처리 노력이 감소되지 않도록 해야 할 필요가 있다. 반면 사회적 관계에 대한 위험에 초점을 맞춘 공포소구와 같이 문제성 도박자가 익숙하지 않은 주제를 활용하여 정보 처리 노력을 향상시킬 수 있을 것이다. 결과적으로 실무자는 문제성 도박자의 친숙성이 낮은 도박 행위의 위험을 주제로 설득 메시지를 제시하여 과도한 도박 행위를 예방할 수 있을 것으로 기대된다.

아울러서 본 연구는 설득 메시지 연구자들에게 이론적 시사점을 제공한다. 본 연구는 메시지 수신자가 메시지의 주장에 대해 큰 노력을 기울이는 체계적 과정과 특정 사건이나 대상에 대한 이전의 경험을 바탕으로 관련된 정보 처리에 상대적으로 낮은 노력을 기울인다는 휴리스틱 과정을 핵심으로 하는 휴리스틱 체계적 모델을 지지하는 연구 결과를 제시한다. 해당 이론이 본 연구 결과를 통해 설득 메시지 분야에서 재검증 및 축적되었다는 점에서 이론적 가치가 있다. 따라서 설득 메시지 연구자들이 향후 도박중독뿐만이 아닌 과음, 과속운전, 흡연 등 위험 행동을 빈번하게 경험하는 사람들의 예방적 행동을 촉진하기 위한 메시지 전략 연구를 본 연구에서 활용된 휴리스틱 체계적 모델을 기반으로 접근해볼 수 있을 것으로 기대된다.

그럼에도 본 연구는 몇몇 한계점을 지닌다. 먼저 실험 자극물에서 정보원의 고 유사성은 경마 중독 경험자, 저 유사성은 도박중독 예방 강사로 재직 중인 인물이 조작되었으나 저 유사성으로 조작된 실험 자극물의 도박중독 예방 강사를 전문적 지식을 가진 인물로 인식함으로써(Chang, 2011) 정보원 저 유사성과 고 유사성이 비슷한 수준의 설득 효과를 발휘하여 통계적 결과에 간섭하는 교란 효과를 발생시켰을 수 있다. Thon & Jucks(2017)에 따르면, 비전문가보다 전문가인 정보원의 설득 메시지가 더욱 신뢰성 있는 주장을 전달할 수 있다. 따라서 정보원 유사성을 변인으로 투입하는 추후 실험연구에서는 이와 같은 한계점을 보완하여 정보원 유사성의 수준을 명확하게 구분하여 자극물을 제작하여 설문 응답자에게 처치할 필요가 있다.

마지막으로 도박에 대해 극도로 부정적인 한국 사회를 고려했을 때 사회적 선망 편향이 연구 결과에 개입되었을 수 있다. 도박자 유형 구분을 위해 가장 먼저 측정된 PGSI의 문항들에는 '도박'이라는 용어가 반복적으로 나타나 설문 응답자들에게 자신에 대한 긍정적 이미지를 제시하려는 사회적 선망을 불러일으켰을 수 있다(Fisher, 1993).

사회적 선망 편향은 사회적으로 민감한 질문에 대한 응답에 주로 나타나며 설문 참여자는 사회적으로 수용되는 가치를 따르거나 비판을 회피하기 위하여 허위로 바람직스러운 응답을 할 수 있다(King & Bruner, 2000). 따라서 도박중독 수준을 다루는 연구에서는 도박중독 정도를 직접적인 단어를 담은 문항을 통해 측정하기보다 일정 기간 내 베팅 빈도, 평균 베팅 금액 등 사회적 선망 편향을 우회할 수 있는 측정 도구가 정교한 연구를 위해 활용될 필요가 있다.

CONFLICT OF INTEREST

논문 작성에 있어서 어떠한 조직으로부터 재정을 포함한 일체의 지원을 받지 않았으며 논문에 영향을 미칠 수 있는 어떠한 관계도 없음을 밝힌다.

AUTHOR CONTRIBUTION

Conceptualization: Sang-O Chung and Joon Sung Lee, Data curation: Sang-O Chung, Formal analysis: Sang-O Chung and Joon Sung Lee, Methodology: Sang-O Chung and Joon Sung Lee, Project administration: Sang-O Chung, Visualization: Sang-O Chung, Writing-original draft: Sang-O Chung, Writing-review & editing: Joon Sung Lee

참고문헌

- Abelson, R. P. (2014). Script processing in attitude formation and decision making. In J. S. Carroll & J. W. Payne (Eds.), *Cognition and social behavior* (pp. 33-45). New York, NY: Psychology Press.
- Aune, R. K., & Kikuchi, T. (1993). Effects of language intensity similarity on perceptions of credibility relational attributions, and persuasion. *Journal of Language and Social Psychology, 12*(3), 224-238.
- Bagozzi, R. P., & Yi, Y. (1988). On the evaluation of structural equation models. *Journal of the Academy of Marketing Science, 16*(1), 74-94.
- Brewer, P. R., & Ley, B. L. (2013). Whose science do you believe? Explaining trust in sources of scientific information about the environment. *Science Communication, 35*(1), 115-137.
- Chaiken, S. (1980). Heuristic versus systematic information processing and the use of source versus message cues in persuasion. *Journal of Personality and Social Psychology, 39*(5), 752-766.
- Chaiken, S., & Ledgerwood, A. (2012). A theory of heuristic and systematic information processing. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology* (Vol. 1, pp. 246-266). London, UK: Sage.
- Chang, C. (2011). Opinions from others like you: The role of perceived source similarity. *Media Psychology, 14*(4), 415-441.
- Choi, J., & Kim, K. (2021). The relationship between impulsiveness, self-esteem, irrational gambling belief and problem gambling moderating effects of gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(10), 5180.
- Ciccarelli, M., Griffiths, M. D., Nigro, G., & Cosenza, M. (2017). Decision making, cognitive distortions and emotional distress: A comparison between pathological gamblers and healthy controls. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry, 54*, 204-210.
- Cotte, J. (1997). Chances, trances, and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research, 29*(4), 380-406.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa, Canada: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fischhoff, B., Slovic, P., Lichtenstein, S., Read, S., & Combs, B. (1978). How safe is safe enough? A psychometric study of attitudes towards technological risks and benefits. *Policy Sciences, 9*(2), 127-152.
- Fisher, R. J. (1993). Social desirability bias and the validity of indirect questioning. *Journal of Consumer Research, 20*(2), 303-315.
- Flanagin, A. J., & Metzger, M. J. (2003). The perceived credibility of personal Web page information as influenced by the sex of the source. *Computers in Human Behavior, 19*(6), 683-701.
- Gore, T. D., & Bracken, C. C. (2005). Testing the theoretical design of a health risk message: Reexamining the major tenets of the extended parallel process model. *Health Education & Behavior, 32*(1), 27-41.
- Hodgins, D. C., Peden, N., & Cassidy, E. (2005). The association between comorbidity and outcome in pathological gambling: A prospective follow-up of recent quitters. *Journal of Gambling Studies, 21*(3), 255-271.
- Hodgins, D., Makarchuk, K., Guebaly, N., & Peden, N. (2002). Why problem gamblers quit gambling: A comparison of methods and samples. *Addiction Research & Theory, 10*(2), 203-218.
- Hovland, C. I., & Weiss, W. (1951). The influence of source credibility on communication effectiveness. *Public Opinion Quarterly, 15*(4), 635-650.
- Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2019). Impulsivity in gambling disorder and problem gambling: A meta-analysis. *Neuropsychopharmacology, 44*(8), 1354-1361.
- Jang, H., Yoon, S., & Hur, T. (2010). Typology of gambles: A study of gambling behaviors and problems. *Korean Journal of Psychological and Social Issues, 16*(3), 331-354.
- King, M. F., & Bruner, G. C. (2000). Social desirability bias: A neglected aspect of validity testing. *Psychology & Marketing, 17*(2), 79-103.
- Korman, L. M., Collins, J., Dutton, D., Dhayananthan, B., Littman-Sharp, N., & Skinner, W. (2008). Problem gambling and intimate partner violence. *Journal of Gambling Studies, 24*(1), 13-23.
- Lee, H.-P., Chae, P. K., Lee, H.-S., & Kim, Y.-K. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry Research, 150*(1), 21-32.
- Lee, K. H. (2009). Preliminary study for validation of Korean Canadian problem Gambling Index. *The Korean Journal of Health Psychology, 14*(3), 667-675.
- Liberman, N., & Trope, Y. (1998). The role of feasibility and desirability considerations in near and distant future decisions: A test of temporal construal theory. *Journal of Personality and Social Psychology, 75*(1), 5-18.
- Liberman, N., & Trope, Y. (2014). Traversing psychological distance. *Trends in Cognitive Sciences, 18*(7), 364-369.
- Lole, L., Gonsalvez, C. J., Barry, R. J., & Blaszczynski, A. (2014). Problem gamblers are hyposensitive to wins: An analysis of skin conductance responses during actual gambling on electronic gaming machines. *Psychophysiology, 51*(6), 556-564.
- MacKay, T.-L., & Hodgins, D. C. (2016). Cognitive distortions as a problem gambling risk factor in internet gambling. In S. Gainsbury & A. Blaszczynski (Eds.), *Exploring internet gambling: Policy, prevention and treatment* (pp. 151-164). London, UK: Routledge.
- Maddux, J. E., & Rogers, R. W. (1983). Protection motivation and self-efficacy: A revised theory of fear appeals and attitude change. *Journal of Experimental Social Psychology, 19*(5), 469-479.

- Mertz, C. K., Slovic, P., & Purchase, I. F. H. (1998).** Judgments of chemical risks: Comparisons among senior managers, toxicologists, and the public. *Risk Analysis, 18*(4), 391-404.
- Muñoz, Y., Chebat, J.-C., & Borges, A. (2013).** Graphic gambling warnings: How they affect emotions, cognitive responses and attitude change. *Journal of Gambling Studies, 29*(3), 507-524.
- Muñoz, Y., Chebat, J.-C., & Suissa, J. A. (2010).** Using fear appeals in warning labels to promote responsible gambling among VLT players: The key role of depth of information processing. *Journal of Gambling Studies, 26*(4), 593-609.
- NGCC (National Gambling Control Commission). (2020a).** *Gambling industry white paper 2019*. Gwacheon: Author.
- NGCC (National Gambling Control Commission). (2020b).** *Statistics for gambling industry in 2019*. Gwacheon: Author.
- Orazi, D. C., Lei, J., & Bove, L. L. (2015).** The nature and framing of gambling consequences in advertising. *Journal of Business Research, 68*(10), 2049-2056.
- Park, E. (2018).** The relationships between participation motivation, flow and psychological well-being among horse racing participants. *Journal of Product Research, 36*(1), 69-74.
- Park, E. Y. (2016).** The effects of experiencing horse racing as a spectator sport on relieving daily stress. *Journal of Tourism Management Research, 20*(1), 95-120.
- Phua, J. (2016).** The effects of similarity, parasocial identification, and source credibility in obesity public service announcements on diet and exercise self-efficacy. *Journal of Health Psychology, 21*(5), 699-708.
- Richard, R., de Vries, N. K., & van der Pligt, J. (1998).** Anticipated regret and precautionary sexual behavior. *Journal of Applied Social Psychology, 28*(15), 1411-1428.
- Smith, G. J., & Wynne, H. J. (2002).** *Measuring gambling and problem gambling in Alberta*. Edmonton, Canada: Alberta Gaming Research Institute.
- Spence, P. R., Lachlan, K. A., Westerman, D., & Spates, S. A. (2013).** Where the gates matter less: Ethnicity and perceived source credibility in social media health messages. *Howard Journal of Communications, 24*(1), 1-16.
- Thomas, S. A., Piterman, L., & Jackson, A. C. (2008).** Problem gambling: What do general practitioners need to know and do about it? *Medical Journal of Australia, 189*(3), 135-136.
- Thon, F. M., & Jucks, R. (2017).** Believing in expertise: How authors' credentials and language use influence the credibility of online health information. *Health Communication, 32*(7), 828-836.
- Trope, Y., & Liberman, N. (2003).** Temporal construal. *Psychological Review, 110*(3), 403-421.
- Trope, Y., & Liberman, N. (2010).** Construal-level theory of psychological distance. *Psychological Review, 117*(2), 440-463.
- Van de Ven, A. H., & Ferry, D. L. (1980).** *Measuring and assessing organizations*. New York, NY: Wiley.
- Weber, E. U., Siebenmorgen, N., & Weber, M. (2005).** Communicating asset risk: How name recognition and the format of historic volatility information affect risk perception and investment decisions. *Risk Analysis: An International Journal, 25*(3), 597-609.
- West, S. G., Finch, J. F., & Curran, P. J. (1995).** Structural equation models with nonnormal variables: Problems and remedies. In R. H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling: Concepts, issues, and applications* (pp. 56-75). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Witte, K. (1992).** Putting the fear back into fear appeals: The extended parallel process model. *Communication Monographs, 59*(4), 329-349.
- Wu, P. C. S., & Wang, Y.-C. (2011).** The influences of electronic word-of-mouth message appeal and message source credibility on brand attitude. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics, 23*(4), 448-472.
- Young, R. (2015).** Source similarity and social media health messages: Extending construal level theory to message sources. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(9), 547-551.

경마 중독 예방 메시지의 공포소구 유형, 정보원 유사성에 따른 경마 참여자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이 분석

정상오¹, 이준성²

¹연세대학교, 스포츠응용산업학과 석사과정

²연세대학교, 스포츠응용산업학과 교수

[목적] 본 연구는 문제성 도박자의 경마 중독을 예방하기 위해 휴리스틱 체계적 모델과 해석 수준 이론을 토대로 설득 메시지를 설계, 도박 공포소구 주제와 정보원 유사성에 따른 도박자 유형별 예상된 후회, 경마 중단 의도의 차이를 규명하는 것을 목적으로 한다.

[방법] 최근 6개월간 마권 구입 경험이 1회 이상인 20세 이상 경마 참여자를 표본집단으로 선정하였으며, 총 172부의 설문자료를 수집하였다. 이 중 불성실하게 응답한 30부를 제외한 142부의 자료를 SPSS ver. 26.0을 통해 빈도 분석, 신뢰도 분석, 상관관계 분석, 2회의 이원 배치 다변량 공분산분석을 실시하였다.

[결과] 첫째, 예상된 후회와 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 통계적으로 유의한 수준에서 더 높았다. 둘째, 여가성 도박자들과 달리 문제성 도박자들의 예상된 후회와 경마 중단 의도는 사회적 공포소구에서 재정적 공포소구보다 유의한 수준에서 더 높았다. 셋째, 예상된 후회와 경마 중단 의도는 정보원 유사성에 따른 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 마지막으로 정보원 유사성에 따른 도박자 유형별 예상된 후회와 경마 중단 의도는 유의한 차이를 보이지 않았다.

[결론] 본 연구의 결과는 경마와 같은 도박 행위에 대한 중독 예방을 목적으로 하는 메시지 캠페인 실무자는 문제성 도박자가 익숙한 재정적 위험보다는 상대적으로 덜 익숙한 사회적 위험을 나타내는 경마 중독 예방 메시지를 전달함으로써 예상된 후회와 경마 중단 의도를 촉진할 수 있다는 점을 시사한다.

주요어

경마 중독, 공포소구 주제, 정보원 유사성, 휴리스틱 체계적 모델, 해석 수준 이론