

행운과 불운이 배경 대 대상에 대한 주의에 미치는 효과: 탐색적 연구

The Effect of Good and Bad Luck on Attention to Background versus Object: An Exploratory Study

이병관 · 이국희†
Byung-Kwan Lee · Guk-Hee Lee†

광운대학교 산업심리학과
Department of Industrial Psychology, Kwangwoon University

Abstract

It is frequently found in daily life that people who experience good luck as lottery winners try to improve their background (e.g., home, car) but it has not been empirically validated why they do that. Present research attempts to explore the prediction that people who experience good luck expand the scope of attention to background and those who undergo bad luck shrink the scope of attention to adjacent objects. Findings from Experiment 1a indicate that participants who experienced good luck (won the rock-paper-scissors game) paid more attention to background and performed worse in the “find the hidden picture” (below FHP) task while those who underwent bad luck (lost the rock-paper-scissors game) paid more attention to objects, leading to better performance in the FHP task. It is also found in Experiment 1a that, if people washed their hands after experiencing good or bad luck, the opposite result occurred. Experiment 1b confirmed that the rock-paper-scissor game manipulated good and bad luck successfully and did not influence self-control. Experiment 2 shows that people who strongly believe in good luck performed poorly in FHP task while those who do not believe in good luck performed well in FHP task. Overall, three experiments support the proposed research hypotheses. Implications of the study findings for cognitive psychology and related fields including consumer and sports psychology are discussed.

Key words: good luck, bad luck, attention, background, object

요약

복권에 당첨된 것과 같이 뜻밖의 행운을 경험한 사람들이 그들의 배경 (e.g., 집, 자동차)을 개선시키려고 노력하는 것은 일상에서 자주 목격할 수 있는 일이지만, 이렇게 행동하는 이유에 대해서는 경험적으로 검증된 바 없다. 본 연구는 행운을 경험한 사람들이 배경으로 주의의 범위를 확장시키고, 불운은 주변의 대상으로 주의의 범위를 축소할 것이라는 예측을 경험적으로 검증하면서 위와 같은 행동의 이유를 탐색하고자 이루어졌다. 이를 위한 실험 1a는 행운 경험(가위바위보 승)이 배경에 주의를 기울이도록 유도하여 숨은그림찾기 수행을 저하시키고,

* 이 논문은 2011년도 정부재원(교육과학기술부 사회과학연구지원사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2014S1A3A2044196).

** 이 논문은 2014년도 광운대학교 교내학술연구비 지원에 의해 연구되었음.

† 교신저자 : 이국희 (광운대학교 산업심리학과 석박사통합과정 수료)

E-mail : leegh1983@gmail.com

TEL : 02-940-5428

FAX : 02-941-9214

불운 경험(가위바위보 패)이 배경 안의 대상에 주의를 기울이도록 유도하여 숨은그림찾기 수행을 향상시키는 현상을 관찰하였다. 또 손을 씻으면 이러한 현상이 반대로 나타남을 확인하였다. 실험 1b는 실험 1a의 결과가 행운·불운 경험과 손 씻기의 상호작용효과에 따른 것이며 가위바위보의 승패가 자기통제감을 조작한 결과가 아님을 확인하였다. 실험 2는 행운에 대한 신념이 강한 사람일수록 배경에 주의를 기울여 숨은그림찾기 수행이 저하되고 이것이 약할수록 숨은그림찾기 수행이 향상됨을 관찰할 수 있었다. 이 세 가지 실험은 행운이 환경 전반으로 주의를 확장시키고, 불운이 주변대상들로 주의를 축소시킨다는 탐색적 예측을 지지한다. 본 연구는 주의와 관련된 인지심리학뿐 아니라 소비자 행동 및 광고심리학 등의 인접분야에도 폭 넓은 시사점을 가진다.

주제어: 행운, 불운, 주의, 배경, 대상

1. 서론

복권에 당첨되면 무엇을 하겠는지에 대한 각종 설문조사 결과들은 사람들이 복권당첨과 같은 행운의 경험을 상상할 때 가방이나 시계, 컴퓨터 등의 생활용품 개선에 주의를 기울이는 비율 (10% 미만)보다 건물이나 토지, 상권, 학군 등의 환경개선에 주의를 기울이는 비율 (90% 이상)이 높다는 결과를 보여주었다 (나우엔서베이, 2015). 또한 사람들은 공돈이 생겼을 때 평소에는 주의를 기울이지 않던 도박이나, 비디오 게임 또는 사회복지, 기부활동 등으로 관심의 범위를 넓힌다고 알려져 있다 (Arkes, Joyner, Pezzo, Nash, Siegel-Jacobs, & Stone, 1994; Buddelmeyer & Peyton, 2014; Chennells, 1997; Reid, 1962).

반면, 돈을 잃어 버렸을 때나 없던 세금이 갑자기 부과되는 등의 불운을 경험한 사람들은 주의를 확장하지 않고 자기 주변에 늘 있던 일, 물건, 사람 등에 더 관심을 기울이곤 한다 (Arkes et al., 1994; Buddelmeyer & Peyton, 2014; Chennells, 1997; Reid, 1962).

이러한 현상들은 마치 행운을 경험한 사람은 이 행운을 더 확산시키기 위해 그 동안 관심을 가지지 않았던 부분들로 주위의 범위를 확장시키고, 불운은 이 불운이 확산되지 않도록 예방하기 위해 주위의 범위를 축소시키는 것 같은 인상을 준다 (Förster & Higgins, 2005). 그러나 실제로 행운이 주위의 범위를 확장시키고, 불운이 주위의 범위를 축소시키는지에 대해 경험적으로 검증한 연구는 드물었다.

이러한 동기로 시작한 본 연구는 행운이 배경으로 주의를 확산시키고, 불운이 구체적 대상으로 주의를 한정시킬 가능성에 대해 탐색하고자 이루어졌다.

1.1. 주의에 미치는 요인들

정서가 주의 미치는 효과에 대한 연구들은 긍정적인 정서가 전역적 주의를 촉진시키고, 부정적 정서가 국소적 주의를 촉진시키는 현상을 관찰해 왔다 (Fredrickson & Branigan, 2005; Gasper & Clore, 2002; Gasper, 2004; Hicks & King, 2007). 이는 긍정정서와 유사한 효과를 보일 것으로 추정되는 행운은 전역적 요소에 그리고 부정정서와 유사한 효과를 보일 것으로 추정되는 불운은 국소적 요소에 주의를 기울이게 할 가능성이 있음을 시사한다 (Lee & Lee, 2014a).

더하여 조절초점이 주의에 미치는 효과를 관찰한 연구는 촉진초점은 전역적 주의를 강하게 하고, 예방초점은 국소적 주의를 강하게 하는 현상을 관찰하였다 (Förster & Higgins, 2005). 만약 행운이 무엇인가를 새롭게 도전할 수 있고 시도할 수 있는 기회를 얻어 촉진초점과 관련이 있다면, 행운은 전역적 주의를 강하게 하고, 또한 불운이 무엇인가 기회를 박탈당하고 추가적인 손해를 방지해야 하는 예방초점과 관련이 있다면, 불운은 국소적 주의를 강하게 할 것이라는 예측이 가능하다 (Lee & Lee, 2014b).

1.2. 운이 주의에 영향을 미칠 가능성

Lee와 Lee (2014a)는 행운과 불운이 주의에 영향을 미칠 수 있음을 지지하는 결과를 보여주었다. 구체적으로 행운을 경험한 사람의 이야기를 읽게 한 후, 살인사건의 97가지 정보 중 단서로 활용할 만한 것을 포함시키는 과제를 진행한 조건이 불운이 경험한 사람의 이야기를 읽게 한 후, 단서로 활용할 만한 것을

포함시키는 과제를 진행한 조건보다 단서로 포함하는 정보의 수가 증가하였다. 이는 Koo 등 (2012)에서도 동일하게 나타났다 (Koo et al., 2012). 반면 행운을 경험한 사람의 이야기를 읽게 한 후, 살인사건의 97가지 정보 중 단서로 활용하기 어려운 것을 제거하는 과제를 진행한 조건이 불운이 경험한 사람의 이야기를 읽게 한 후, 단서로 활용하기 어려운 것을 제거하는 과제를 진행한 조건보다 제거하는 정보의 수가 감소하였다.

이는 행운이 맥락과 배경, 정황에 주의를 기울이는 종합적 추론을 유도함으로써 단서로 포함시키는 정보의 수는 증가시키고, 정보를 단서에서 제외시키는 수는 감소시켰기 때문에 나타나는 현상이다. 같은 이유로 불운은 사건의 증거와 사건의 직접적 동기에만 주의를 기울이는 분석적 추론을 유도함으로써 단서로 포함시키는 정보의 수는 감소시키고, 정보를 단서에서 제외시키는 수는 증가시켰다.

이 연구의 결과로 볼 때, 행운은 사람들로 하여금 사건의 맥락과 배경, 정황 등에 주의를 기울이도록 유도하는 반면, 불운은 대상, 행동, 사건의 직접적인 원인 등에 주의를 기울이게 할 가능성이 있다.

1.3. 손 씻기와 운의 상호작용 가능성

손 씻기는 운과 상호작용하여 사람의 인지적 판단이나 행동에 영향을 미칠 수 있는 중요한 요인으로 알려져 있다 (Lee & Schwarz, 2011; Xu et al., 2012). 예를 들어, 마카오에서 도박을 하는 동양인들은 도박에서 지속적으로 돈을 잃는 불운을 경험할 경우, 손을 씻거나 목욕을 함으로써 불운을 씻어내려고 하며 이렇게 씻는 행위를 통해 자신이 행운을 경험할 확률이 높아질 것이라고 지각한다 (Ohtsuka & Chan, 2010). 또한 중국인들은 음력설과 같이 새해를 맞이하여 서로 행운을 빌어준 날에 씻는 행위를 삼가는 풍속이 있는데, 이는 씻는 행위가 자신에게 갖는 행운까지 사라지게 한다고 믿기 때문이다 (Fong, 2000).

서양 사람들의 경우에도 마찬가지로 자신에게 행운이 있는 날에는 씻기를 꺼려하고, 자신에게 불운이 있는 날에는 씻음으로써 행운이 갖들게 하려는 미신적 신념을 가지고 있다 (Vyse, 1997). 예를 들어, 서양의

어부들은 어획량이 높은 날에는 씻기를 삼감으로써 이 행운이 지속되길 기원하고, 어획량이 낮은 날에는 씻음으로써 불운이 사라지고 다음날에는 행운이 갖들길 기원한다 (Radford & Radford, 1961). 이처럼 씻는 행위가 행운과 불운을 사라지게 하고 그 반대를 유효하게 한다는 미신적 신념은 동·서양에 관계없이 공통적으로 나타난다.

최근 Xu 등 (2012)은 행운 경험은 위험추구경향을 불운 경험은 위험회피경향을 증가시키지만, 행운 경험은 손을 씻으면 오히려 위험회피경향이 증가하고, 불운 경험 후 손을 씻으면 오히려 위험추구경향이 증가하면서 운과 손 씻음의 상호작용효과를 관찰하였다. 즉 행운을 경험한 후 손을 씻으면 마치 행운이 없어지고, 불운을 경험한 것처럼 행동하고, 불운을 경험한 후 손을 씻으면, 불운이 사라지고 행운을 경험한 것처럼 행동하는 한다는 것을 확인하였다 (Xu et al., 2012).

이러한 현상들을 종합할 때, 본 연구의 탐색적 가설도 손 씻음과 상호작용할 가능성이 있다. 구체적으로 본 연구에 탐색하고자 하는 가설은 행운이 배경에 주의를 기울이게 하고, 불운이 대상에 주의를 기울이게 한다는 것이다. 그러나 손 씻기와 운에 대한 선행연구들을 통해 볼 때, 행운을 경험한 후 손을 씻으면 마치 불운을 경험한 것처럼 대상에 주의를 기울이게 되고, 불운을 경험한 후 손을 씻으면 마치 행운을 경험한 것처럼 배경에 주의를 기울이게 될 가능성이 있다 (Xu et al., 2012).

이처럼 본 연구는 행운 또는 불운 자체가 배경과 대상에 대한 주의에 미치는 효과 뿐 아니라, 운 조작 (행운 vs. 불운)과 손 씻음 (없음 vs. 있음)의 상호작용이 이러한 주의에 영향을 미칠 것이라는 예측도 함께 탐구하고자 한다.

1.4. 연구목적, 방법, 가설

본 연구는 행운이 배경과 맥락 등으로 주의를 확장시키는 것에 기여하고, 불운이 사건과 관련 있는 구체적 대상 등으로 주의를 축소시키는 것에 기여할 것이고, 손을 씻으면 이러한 경향성이 반대로 나타날 것이라는 탐색적 가설을 확인하고자 이루어졌다.

본 연구의 가설을 확인하기 위해 숨은그림찾기 과

제를 사용하였다. 숨은그림찾기는 배경과 배경 안에 있는 숨어있는 대상 중 어느 것에 주의를 기울이는지에 따라 수행이 달라지는 과제로 본 연구의 탐색적 가설을 검증하는데 적절한 과제이다 (Kepner & Neimark, 1984; Witkin & Goodenough, 1977; Witkin et al., 1979). 즉 참가자가 배경에 주의를 기울인다면, 배경 안에 숨겨진 구체적 대상들을 찾기 어려워 숨은그림찾기 수행이 저하될 것이고, 참가자가 각각의 대상에 주의를 기울인다면, 배경 안에 숨겨진 구체적 대상들을 찾기가 용이하여 숨은그림찾기 수행이 향상될 것이다.

가설 1: 행운은 주의를 배경으로 확장시켜 숨은그림찾기 수행을 저하시키고, 불운은 주의를 대상으로 한정시켜 숨은그림찾기 수행을 향상시킬 것이다.

손 씻기가 없는 조건에서는 가설 1이 지지될 것이지만, 행운과 불운을 경험한 후 손을 씻으면 체화된 인지가 작용하여 가설 1의 예측과는 반대의 경향성이 나타날 것이다.

가설 2: 행운을 경험한 후 손을 씻으면 행운이 씻겨 나가고 불운해졌다는 체화된 인지가 작용하여 구체적 대상에 주의를 기울이게 된 결과, 오히려 숨은그림찾기 수행이 향상될 것이고, 불운을 경험한 후 손을 씻으면 불운이 씻겨 나가고 행운이 올 것이라는 체화된 인지가 작용하여 맥락과 배경에 주의를 기울이게 도니 결과, 오히려 숨은그림찾기 수행이 저하될 것이다.

이어지는 실험 1a는 이러한 가설 1과 2를 경험적으로 검증하기 위한 것이다.

2. 실험 1a

행운이 맥락과 배경에 불운이 구체적 대상에 주의를 기울이게 할 것이라는 가설을 경험적으로 검증하

기 위해 가위바위보 게임의 승패로 행운과 불운을 경험하게 한 후, 숨은그림찾기를 진행하였다. 그리고 행운이 배경에 주의를 기울이게 한다면 배경에 숨어있는 그림을 찾기 어려워져 숨은그림찾기 수행이 저하될 것이지만, 불운이 구체적 대상에 주의를 기울이게 한다면 배경에 숨어있는 그림을 찾기 용이해져 숨은그림찾기 수행이 향상될 것이라고 예측하였다.

또한 운 조작과 비교를 위해 행운을 경험한 후 손을 씻는 조건과 불운을 경험한 후 손을 씻는 조건에서는 행운과 불운을 경험했을 때와 반대의 양상이 나타나는지 확인함으로써 관련된 선행연구들의 일반화 가능성을 높이고자 했다 (Lee & Schwarz, 2011; Xu et al., 2012).

2.1. 실험방법

2.1.1. 설계 및 참가자

운 조작 2 (행운 vs. 불운) × 손 씻기 2 (없음 vs. 있음)를 참가자 간 요인설계로 구성하였다. 실험에는 20~36세 (*Mean Age* = 24.42, *SD* = 2.55)의 서울 소재 대학교 재학생 120명 (여: 56)이 5,000원을 받고 참여하였고, 4가지 조건에 30명씩 무선적으로 할당하였다.

2.1.2. 재료 및 절차

운 조작은 MATLAB으로 제작한 9전 5선승제의 가위바위보 게임을 통해 이루어졌다 (Hanselman & Littlefield, 2011). 참가자들은 모니터를 보면서 키보드를 통해 게임을 진행하였다. 구체적으로 가위를 선택하고 싶을 때는 키보드의 ‘s’, 바위는 ‘r’, 보자는 ‘p’를 입력한 후 ‘Enter’를 눌렀고, 곧 바로 게임의 결과에 대한 피드백이 주어졌다. 즉 이기면 ‘win’, 지면 ‘lose’, 비기면 ‘draw’라는 문구가 제시되었다.

결과적으로 ‘win’ 피드백을 5번 받아 ‘You Win’이라는 최종피드백을 받은 참가자는 행운조건에 할당되었고, ‘lose’ 피드백을 5번 받아 ‘You lose’라는 최종피드백을 받은 참가자는 불운조건에 할당되었다.

위와 같이 운 조작 조건에 무선적으로 할당된 참가자들 중, 손 씻기가 있는 조건에 할당된 참가자들은 멀티슈로 손을 씻고, ‘멀티슈의 향이 좋다’, ‘멀티슈의 촉감이 좋다’라는 두 가지 진술에 5점 척도 (1: 전혀

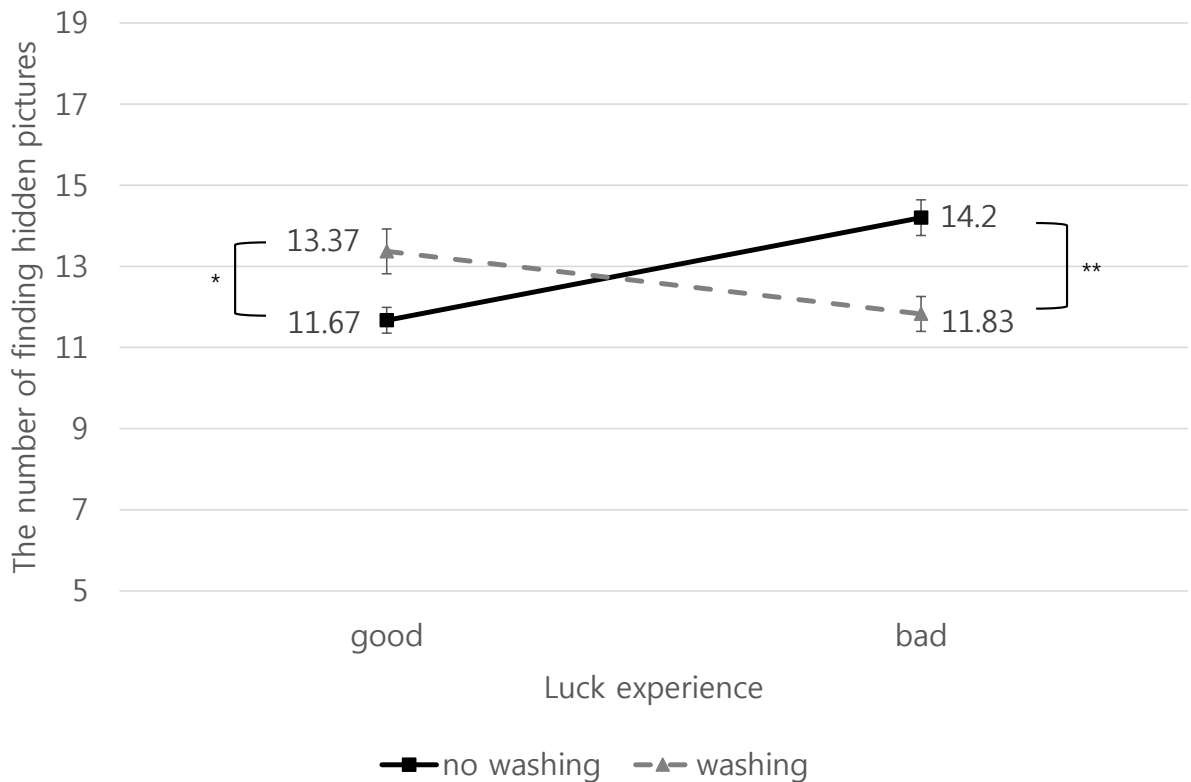


Figure 1. The results of Experiment 1. * indicates p -value is less than .05. ** means p -value is less than .01. Error bars indicate standard error of the mean.

그렇지 않다, 5: 매우 그렇다)로 응답하였고, 바로 이어서 7분 간 숨은그림찾기를 진행하였다.

손 씻기가 없는 조건에 할당된 참가자들은 물티슈가 담긴 케이스를 살펴보고, ‘물티슈 케이스의 크기가 적당하다’, ‘물티슈 케이스의 색상이 좋다’라는 두 가지 진술에 5점 척도 (1: 전혀 그렇지 않다, 5: 매우 그렇다)로 응답하였고, 바로 이어서 7분 간 숨은그림찾기를 진행하였다.

참가자들이 찾아야 하는 숨은 그림은 19개였다 (부록A 참고). 사전테스트를 통해 숨은그림찾기 과제의 난이도를 확인한 결과, 7분 동안 평균 12개의 숨은 그림을 찾는다는 것을 확인하였다. 즉 이 숨은그림찾기 과제에 7분의 제한시간을 두는 것은 본 연구의 탐색적 가설 검증에 적절한 수준이다.

숨은그림찾기가 완료된 후에는 가위바위보 게임의 승패와 손 씻기가 운을 정상적으로 조작했는지 확인하기 위한 여덟 가지 설문을 진행하였다:

- 1) 오늘은 운이 좋을 것 같다.
- 2) 오늘 기분이 좋지 않다.

- 3) 오늘은 좋은 일이 생길 것 같다.
- 4) 오늘은 행복하지 않은 날이다.
- 5) 오늘 기분이 좋다.
- 6) 오늘은 운이 나쁠 것 같다.
- 7) 오늘은 행복한 날이다.
- 8) 오늘은 안 좋은 일이 생길 것 같다.

1), 3), 6), 8)은 운 조작 확인 문항이고, 2), 4), 5), 7)은 정서 조작 확인 문항이었다. 설문에는 두 가지 순서 (A vs. B)가 있었고, A순서는 1), 2), 3), 4), 5), 6), 7), 8)의 순서로, B순서는 A의 역순이었다. 참가자들은 각 문항에 9점 척도 (1: 전혀 그렇지 않다, 5: 보통이다, 9: 매우 그렇다)로 평정하였다. 실험에는 20분 정도가 소요되었다.

2.2. 조작점검

운이 정상적으로 조작되었는지 점검하기 위해 먼저 부정문 형식의 2), 4), 6), 8) 문항을 역접수화한 후, 운 조작관련 문항 1), 3), 6), 8)과 정서 조작관련 문항 2),

4), 5), 7) 각각의 내적 일관성을 확인하였다. 그 결과 운 조작관련 네 문항의 내적 일관성 ($\alpha = .81$)과 정서 조작관련 네 문항의 내적 일관성 ($\alpha = .86$) 모두 충분히 높은 것으로 관찰되었고, 따라서 참가자별 네 문항의 평균을 행운 대 불운 조건별로 비교함으로써 운 조작을 확인하였다.

결과적으로 손 씻기가 없는 조건에서는 행운 조건 (가위바위보 승자) 참가자들 ($M = 6.64, SE = .2$)이 불운 조건 참가자들 ($M = 5.72, SE = .26$)보다 더 운이 좋다고 평가한 것을 확인할 수 있었다 ($t(58) = 2.76, p < .01$). 또한 정서는 행운 조건 ($M = 7.06, SE = .21$)과 불운 조건 ($M = 6.48, SE = .27$) 간의 차이가 없었다. 또한 문항 순서가 운과 정서에 대한 평가에 미친 효과는 없었다. 즉 가위바위보의 승패는 운을 성공적으로 조작한 반면, 정서에는 영향을 미치지 않았다.

반면 손 씻기가 있는 조건에서는 행운 조건 (가위바위보 승자) 참가자들 ($M = 6.26, SE = .21$)과 불운 조건 참가자들 ($M = 6.28, SE = .25$)간의 운에 대한 지각에 차이가 없었다. 또한 정서도 행운 경험 조건 ($M = 6.22, SE = .24$)과 불운 경험 조건 ($M = 6.46, SE = .3$) 간의 차이가 없었다. 즉 운을 경험한 후 손을 씻는 것은 운에 의한 효과를 제거한다는 것을 조작점검을 통해 확인할 수 있었다.

2.3. 결과 및 논의

그림 1은 실험 1a의 결과를 보여준다. 운 조작 (행운 vs. 불운)과 손 씻기 (없음 vs. 있음)가 숨은그림찾기 수행에 미친 효과가 있는지 확인하기 위해 2×2 이원변량분석 (two-way ANOVA)를 실시하였다. 결과적으로 운 조작이 숨은그림찾기 수행에 미치는 주효과 ($F(1, 116) = 1.28, p > .05$) 및 손 씻기가 숨은그림찾기 수행에 미치는 주효과는 관찰할 수 없었다 ($F(1, 116) = .57, p > .05$). 그러나 운 조작과 손 씻기 사이의 이원상호작용이 숨은그림찾기 수행에 미치는 효과가 있음을 관찰할 수 있었다 ($F(1, 116) = 20.21, p < .001, \eta_p^2 = .16$).

구체적으로 손 씻기가 없을 때는 불운 조건 ($M = 14.2, SE = .44$)이 행운 조건 ($M = 11.67, SE = .32$)보다 숨은그림을 더 많이 찾았고 ($t(58) = -4.66, p < .001$), 손

씻기가 있을 때는 행운 조건 ($M = 13.37, SE = .55$)이 불운 조건 ($M = 11.83, SE = .43$)보다 숨은그림을 더 많이 찾았다 ($t(58) = 2.21, p < .04$). 즉 행운은 맥락과 배경에 주의를 기울이게 하고, 불운은 대상 자체에 주의를 기울이게 하며, 손을 씻으면 그것이 역전 될 것이라는 가설을 경험적으로 검증하였다.

실험 1a의 가설과 관련 없는 성별이 숨은그림찾기 수행에 미치는 주효과와 성별과 운 경험, 성별과 손 씻기 사이의 이원상호작용이 숨은그림찾기에 미치는 효과, 그리고 성별, 운 경험과 손 씻기의 삼원상호작용이 숨은그림찾기 수행에 미치는 효과는 없었다.

3. 실험 1b

실험 1b는 게임의 승패가 운이 아닌 자기통제감 지각을 조절하였고, 이렇게 달라진 자기통제감이 주의에 영향을 미쳤을 수 있다는 예측 가능한 비판에 대응하고자 진행하였다. 만약 가위바위보의 승패가 자기통제감에 영향을 미쳤다면, 가위바위보의 승자의 자기통제감이 패자의 자기통제감이 강할 것이다.

3.1. 방법

3.1.1. 설계 및 참가자

실험 1b를 위해 20~28세 ($Mean\ Age = 23.4, SD = 1.9$)의 광운대학교 학부생 45명 (여: 28)이 실험실습의 일환으로 참여하였고, 행운 조건에 23명, 불운 조건에 22명을 무선 할당하였다.

3.1.2. 재료 및 절차

참가자들은 가위바위보 게임을 한 후, 곧 이어 자기통제감을 측정하기 위한 일곱 가지 설문을 진행하였고 (Jang et al., 2008), 각 문항에 7점 척도로 응답하였다 (1: 전혀 그렇지 않다, 7: 매우 그렇다). 자기통제감 측정을 위한 설문문항은

- 1) 나에게 일어나는 일은 나에게 달려 있다.
- 2) 내 문제를 스스로 해결할 수 없다.
- 3) 가끔씩 무언가에 떠밀려 사는 느낌이 든다.

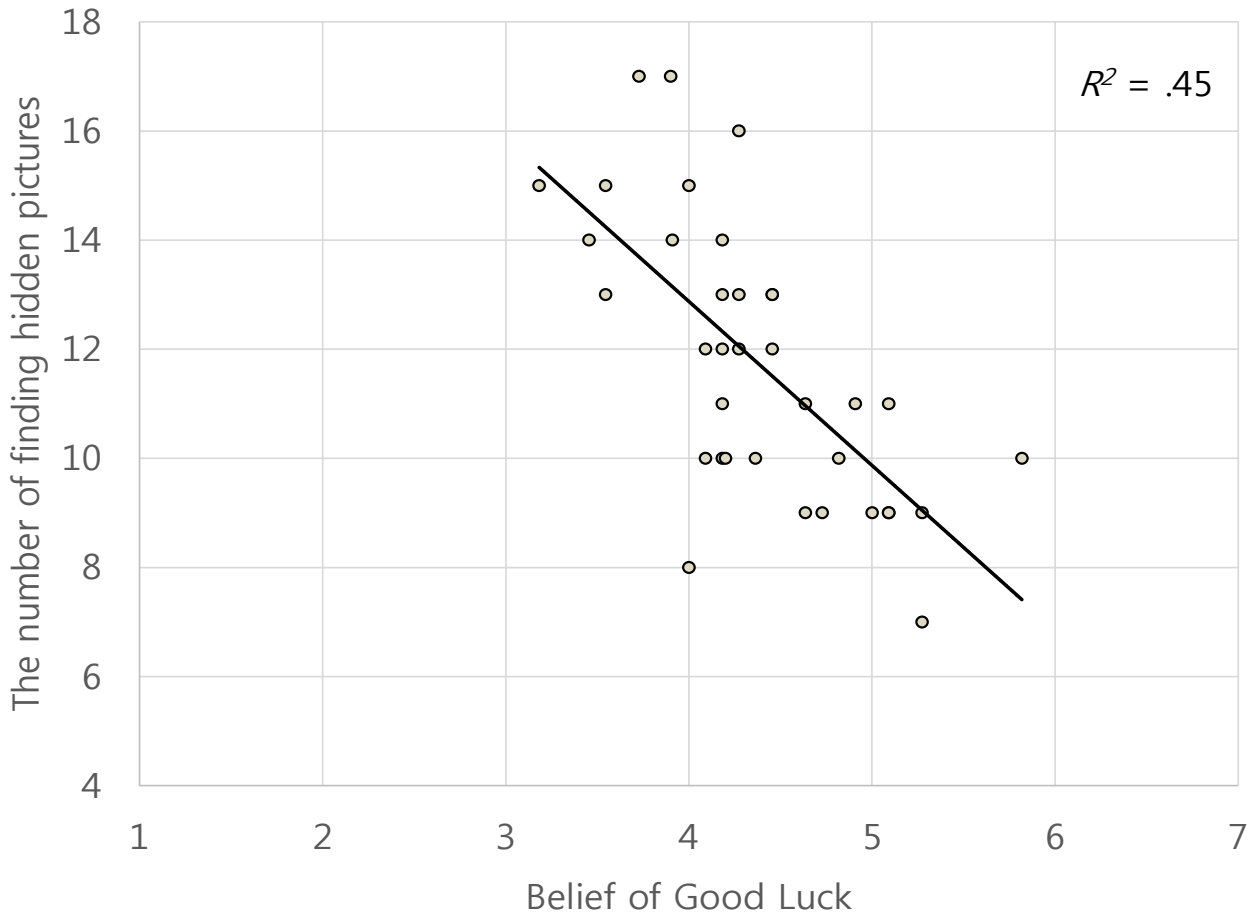


Figure 2. The results of Experiment 2. The belief of good luck significantly predicted the numbers of finding hidden pictures, $\beta = -.67$, $t(34) = -5.31$, $p < .001$. And the belief of good luck also explained a significant proportion of variance in the numbers of finding hidden pictures, $R^2 = .45$, $F(1, 34) = 28.2$, $p < .001$.

- 4) 나에게 일어나는 일을 조절할 수 없다.
- 5) 살아가면서 일어나는 많은 중요한 일들을 나의 힘으로 변화시키기 어렵다.
- 6) 뜻하는 바가 있으면 반드시 이를 수 있다.
- 7) 가끔 무력감을 느낀다.

이었고, 이 일곱 문항 중 2), 3), 4), 5), 7)의 다섯 문항은 역문항으로 역점수화하여 분석하였다. 실험에는 10분 정도가 소요되었고, 참가자들은 2,000원의 보상을 받았다.

3.2. 결과 및 논의

결과적으로 가위바위보 게임의 승자 (행운 조건, $M = 4.67$, $SD = .71$)와 패자 (불운 조건, $M = 5.04$, $SD = .74$)의 자기통제감에는 차이가 없었다 ($F(1, 44) = 2.73$,

$p > .05$). 가설과 관련 없는 요인인 성별이 자기통제감에 미치는 주효과, 성별과 게임의 승패의 상호작용이 자기통제감에 미치는 효과는 모두 관찰되지 않았다.

즉 가위바위보의 승패는 운 조작에만 영향을 미쳤으며, 실험 1a의 결과는 행운과 불운 그리고 손을 씻는 행위의 있고 없음에 의한 결과라고 결론 내릴 수 있다.

4. 실험 2

실험 1a는 실험실 상황에서 행운 또는 불운을 인위적으로 경험하는 방법으로 운을 조작하였다. 그러나 사람들은 실험실에서 조작한 것과 같은 상황에 항상 직면하는 것은 아니며, 대부분의 경우 다양한 경험을 통해 학습된 운에 대한 암묵적 신념이 그 사람으로

하여금 배경과 대상 중 어느 부분에 더 주의를 기울일 것인지를 결정할 것이다.

즉 평소 행운에 대한 신념이 높은 사람들은 대상보다 맥락과 배경에 더 주의를 기울일 가능성이 있는 반면, 자기 자신을 불운하다고 평가하여 행운에 대한 신념이 낮은 사람들은 구체적 대상에 주의를 기울일 가능성이 높다.

이러한 가능성을 확인하기 위한 실험 2는 실험 1a에서 사용한 숨은그림찾기를 진행한 후 (부록B), Darke와 Freedman (1997)이 개발한 행운신념검사 (The Belief of Good Luck Scale, BGL)를 수행하여 사람들이 평소 가진 행운에 대한 신념을 확인하는 방식으로 진행하였다 (부록B).

그리고 행운 신념이 높을수록 배경에 주의를 기울여 숨은그림찾기 수행이 저하되고, 이 신념이 낮을수록 대상에 주의를 기울여 숨은그림찾기 수행이 향상될 것이라고 예측하였다.

4.1. 실험방법

실험을 위해 20~28세 ($Mean\ Age = 23.31, SD = 1.86$)의 학부생 36명 (여 22)이 참여하였다. 참가자들은 7분 간 숨은그림찾기를 수행한 후 (부록A), 행운신념검사 11문항에 7점 척도 (1: 전혀 그렇지 않다, 7: 매우 그렇다)로 응답하였다 (부록B). 실험에는 15분이 소요되었고, 참가자들에게는 2,000원이 지급되었다.

4.2. 결과 및 논의

그림 2는 실험 2의 결과로 행운신념과 숨은그림찾기 수행의 높은 상관관계를 보여준다 ($r(34) = -.67, p < .001$).

이어서 행운신념이 높을수록 배경에 더 주의를 기울여 숨은그림찾기 수행이 저하되고, 행운신념이 낮을수록 대상에 더 주의를 기울여 숨은그림찾기수행이 향상된다는 예측을 확인하기 위해 행운신념을 독립변인으로 숨은그림찾기 수행을 종속변인으로 설정하여 선형회귀분석을 실시하였다.

결과적으로 행운신념이 증가할수록 숨은그림찾기 수행이 저하된다는 예측을 신뢰할 수 있음을 확인하였

고 ($\beta = -.67, t(34) = -5.31, p < .001$), 이러한 행운신념이 숨은그림찾기 수행 변량의 45%를 설명할 수 있음을 확인할 수 있었다 ($R^2 = .45, F(1, 34) = 28.2, p < .001$).

즉 평소 행운신념이 높은 사람들은 대상보다는 맥락과 배경에 더 주의를 기울이고, 평소 행운신념이 낮은 사람들은 맥락과 배경보다는 구체적 대상에 더 주의를 기울인다는 예측을 경험적으로 검증하였다.

5. 종합논의

본 연구는 행운이 배경에 주의를 기울이게 하고, 불운이 대상에 주의를 기울이게 한다는 탐색적 가설을 경험적으로 검증하기 위해 이루어졌다 (Förster & Higgins, 2005; Gasper & Clore, 2002; Gasper, 2004; Lee & Lee, 2014a). 이를 위해 배경에 대한 주의와 배경 안에 있는 대상에 대한 주의를 확인하기에 적합한 숨은그림찾기 과제를 활용하여 실험을 진행하였다 (Witkin & Goodenough, 1977; Witkin et al., 1979). 결과적으로 실험 1a는 행운이 배경에 대한 주의를 촉진하여 숨은그림찾기 수행을 저하시키고, 불운이 대상에 대한 주의를 촉진하여 숨은그림찾기 수행을 향상시킨다는 것을 확인하였다 (그림 1).

또한 행운경험 후 손을 씻는 행동은 행운이 제거되고 불운해진 것과 같은 효과를 보이면서 숨은그림찾기 수행을 향상시켰고, 불운경험 후 손을 씻는 행동은 불운이 제거되고 행운을 경험한 것 같은 효과를 보이면서 숨은그림찾기 수행을 저하시켰다 (그림 1). 즉 손 씻기와 관련된 체화된 인지의 효과를 다시 한 번 확인하였다 (Xu et al., 2012).

실험 1b는 행운과 불운 조작을 위해 활용한 가위바위보게임이 행운과 불운이 아니라, 자기통제감을 조작한 것이 아닌지를 확인함으로써 실험 1a의 결과에 대한 다른 설명의 가능성을 배제하기 위해 이루어졌다. 결과적으로 가위바위보 게임은 자기통제감에 영향을 미치지 않았고, 오직 행운과 불운을 조작하였음을 확인할 수 있었다.

실험 2는 개인별로 다른 행운에 대한 암묵적 신념이 배경에 대한 주의와 대상에 대한 주위에 미치는 효과를 확인함으로써 실험 1a에서 확인한 결과를 확

장할 뿐 아니라, 일반화가능성을 높이고자 이루어졌다. 이를 위해 숨은그림찾기를 진행한 후, 행운신념검사에도 응답하게 사람들의 행운신념에 따라 숨은그림찾기 수행이 어떻게 달라지는지 확인하였다 (Darke & Freedman, 1997). 결과적으로 행운신념이 높을수록 숨은그림찾기 수행이 저하될 것이라는 예측이 타당함을 확인하면서 실험 1a의 결과를 보완할 수 있었다.

5.1. 선행연구와의 연관성

본 연구는 행운이 종합적 추론을 증가시키고, 불운이 분석적 추론을 증가시키는 근본기제에 ‘주의’가 영향을 미침을 보여주었다 (Lee & Lee, 2014a). 즉 행운은 배경이나 맥락으로 주의를 확장시키기 때문에 다양한 정보를 포괄적으로 고려하게 하는 반면, 불운은 직접적인 연관성이 있는 사물과 사건으로 주의의 범위를 축소시키기 때문에 정보를 선별적으로 고려하게 한다는 설명이 가능하다 (Lee & Lee, 2014a).

또한 본 연구는 행운의 경험을 상상한 사람들이 자신의 배경이나 환경의 개선 (집이나 자동차 등) 또는 도박과 같이 평소 하고 싶어도 행동이 옮기지 못했던 것들에 관심을 가지게 되는 근본에 행운 자체가 주의를 배경이나 맥락으로 확장시키는 효과가 있음을 보여주었다 (Arkes et al., 1994; Buddelmeyer et al., 1997; Reid, 1962).

더하여 퀴즈를 수행하여 일반적인 사람들보다 높은 점수를 받은 것이 행운 때문이었다고 믿는 사람들은 과제에 대한 재수행의도가 저하되는 반면, 퀴즈를 수행하여 일반적인 사람들보다 낮은 점수를 받은 것이 불운 때문이었다고 믿는 사람들은 과제에 대한 재수행의도가 증가하는 현상에 대한 추가적인 해석이 가능하다 (Lee & Lee, 2013). 즉 행운은 나를 구성하고 있는 환경과 맥락으로 주의를 확장시켜 현재는 환경과 맥락이 나에게 유리하게 바뀌었지만, 행운을 주는 환경과 맥락이 또 다시 찾아올 것이라고 기대하기 어려워 재수행의도가 저하되었다고 볼 수 있다. 반면, 불운은 주의를 나에게만 국한시켜 나의 능력을 충분히 발휘하지 못하여 생긴 결과이기에 다음에 자신의 능력을 충분히 발휘하면 언제든지 더 좋은 결과가 나타날 수 있다고 기대하게 되고 결과적으로 재수행의

도가 증가했다고 볼 수 있다.

5.2. 마케팅 분야에 주는 시사점

본 연구의 결과는 광고심리학에도 응용이 가능하다. 예를 들어, 특정한 맥락과 배경이 중요한 제품은 광고초반에 행운을 점화한 후, 제품과 관련 있는 맥락과 배경 위주의 광고를 제시함으로써 구매 욕구를 증대시킬 수 있을 것이다. 반면 제품 자체의 새로운 기능이나 차별화된 기능이 중요할 경우에는 광고초반에 불운을 점화한 후, 제품자체의 우수한 성능 위주의 광고를 제시함으로써 구매 욕구를 증대시킬 수 있을 것이다.

본 연구의 결과는 매장의 경품행사에도 응용할 수 있다. 구체적으로 매장에서 게임의 승패를 통해 경품을 주는 행사를 할 때, 승자에게는 제품사용 배경과 맥락 위주의 마케팅을 하고, 패자에게는 제품 자체의 기능과 성능 위주의 마케팅을 하는 것이 효과적인 마케팅전략일 가능성이 있다.

5.3. 스포츠 분야에 주는 시사점

본 연구는 스포츠 분야에도 시사점을 준다. 스포츠 중에는 미식축구처럼 넓은 경기장의 상황에 주의를 기울여야 하는 경기가 있는 반면, 당구처럼 작은 공의 움직임과 각도에 주의를 기울여야 하는 경기가 있다.

만약 행운이 맥락이나 배경으로 주의를 확장시킨다면 미식축구같은 경기에서는 행운에 점화된 사람들 또는 평소 행운에 대한 신념이 높은 사람들의 경기력이 불운에 점화된 사람들이나 행운에 대한 신념이 낮은 사람들보다 낮을 수 있다.

그러나 당구와 같은 경기에서는 행운에 점화되거나 행운 신념이 높은 사람들은 공 하나하나에 대한 집중력이 저하되어 수행이 저하되는 반면, 불운에 점화되거나 행운 신념이 낮은 사람들은 공 하나하나에 대한 집중력이 향상되어 수행이 향상될 가능성이 있다.

5.4. 현 연구의 한계와 향후연구제안

현 연구는 위와 같은 다양한 시사점을 제공함에도

불구하고 몇 가지 한계가 있는 것도 사실이다. 먼저 현 연구는 운의 경험 또는 점화를 독립변인으로 배경 혹은 대상에 대한 주의를 종속변인으로 진행하였다. 그러나 이것은 본 연구의 탐색적 가설을 검증하기 위한 설계였고, 현실에서도 두 변인 사이에 이러한 인과 관계를 가지는지는 알기 어렵다.

구체적으로 본 연구는 행운이 배경에 대한 주의를 유도하는 현상을 관찰하였지만, 현실에서는 배경이나 맥락 등에 주의를 기울이는 사람이 행운을 자주 경험하게 되고, 결과적으로 행운 신념이 높은 것일 수 있다. 또한 사물 및 구체적 사건에 주의를 기울이는 사람이 운이 나쁘고 그 결과 행운 신념이 낮은 것일 수 있다. 즉 오히려 배경에 더 주의를 기울이는지 대상에 더 주의를 기울이는지에 따라 행운의 경험이 달라질 가능성이 있는데, 본 연구만으로는 이것에 대해서는 알기 어렵다.

계획된 우연(행운)관련 연구를 보면 평소 여유가 있고 전역적인 변화를 적절히 파악하는 안목을 가진 사람들이 국소적인 것에만 주의를 기울이는 사람보다 우연한 기회(행운)를 통해 성공이라는 결과를 도출할 확률이 높다고 논의한 바 있다(Mitchell, Levin, & Krumboltz, 1999; Krumboltz, 2009; Krumboltz & Levin, 2004). 또한 전역적 차원을 적절히 지각하는 것이 생존과 번식에 더 중요한 요소이기 때문에 전역적 차원의 지각과 행운 사이에 어떤 상관관계가 발생했을 가능성이 있다(Anstis & Kim, 2011).

그러나 행운의 경험이 사람을 배경과 맥락 같은 전역적인 것에 주의를 기울이게 만드는지, 아니면 전역적인 것에 주의를 기울이는 사람들이 계획된 행운을 경험하는지에 대해서는 아직 연구가 이루어지지 않았다. 이것에 대해서는 차후에 별도의 연구가 진행되어야 할 것이다.

또한 본 연구에서 관찰한 현상은 전역적 주의와 국소적 주의에 일반화하기 어렵다. 즉 행운이 배경과 맥락에 주의를 기울이게 한다고, 행운이 전역적 변화에 더 민감하게 할 것이라고 일반화하기 어렵다(Hansen & Trope, 2013; Navon, 1977). 같은 맥락에서 불운이 대상에 주의를 기울이게 한다고, 불운이 국소적 변화에 더 민감하게 할 것이라고 일반화하기는 어렵다. 따라서 전역적 주의와 국소적 주의를 확인하기 위한

Navon의 전형적인 자극을 활용하여 행운이 전역적 주의를 불운이 국소적 주의를 촉진하는지에 대해 추가적인 검증이 이루어질 필요가 있다(Navon, 1977). 구체적으로 ‘A’라는 낱자를 구성요소로한 ‘B’라는 큰 글자있을 때, 구성요소 ‘A’는 변하지 않고 큰 글자가 ‘E’나 ‘H’로 변화할 때와 ‘B’라는 큰 글자가 변하지 않고, 구성요소 ‘A’가 ‘E’와 ‘H’로 변화할 때 행운을 경험한 조건에서는 전자를 더 큰 변화로 지각하는 반면, 불운을 경험한 조건에서는 후자를 더 큰 변화로 지각하는지 확인할 필요가 있다.

더하여 향후에는 숨은 그림의 수준을 보다 엄밀하게 구분하여 행운과 불운의 효과를 관찰할 필요가 있다. 즉 그림 안에서 배경에 해당하는 부분에 숨어있는 그림(멀리보이는 난간에 배경에 숨어 있는 ‘빗’)인지, 아니면 전경의 대상에 숨어있는 그림(자동차에 숨어 있는 ‘메가폰’)인지를 구분하여 이 두 가지 중 어느 영역에 숨어 있는 그림을 찾는 것에 행운과 불운이 별도의 영향을 미치는지에 대해 살펴볼 수 있을 것이다.

끝으로 스포츠 심리학적 측면에서 미식축구에서 경기장 전체를 파악하고 창의적인 경기 운영을 해야 하는 쿼터백이 행운을 점화한 후에 수행이 증가하는지를 실제로 확인할 필요가 있고, 당구나 야구 같이 공에 대한 국소적 주의가 필요한 경기에서는 불운을 점화하는 것이 경기력 향상에 도움이 되는지 확인하는 것도 흥미로운 연구가 될 수 있다.

6. 결론

본 연구는 행운이 배경에 대한 주의를 촉진하고, 불운이 대상에 대한 주의를 촉진한다는 탐색적 가설을 확인하였다. 본 연구의 결과가 주의에 대한 인지심리학적 연구와 소비자의 주의가 중요한 광고 및 마케팅 분야, 그리고 스포츠심리학 등의 다양한 분야에 시사점을 주길 기대한다.

REFERENCES

Nownsurvey. (2015, February 24). If you win the lottery?

- Buying real estate first! (복권에 당첨된다면? 일단 부동산부터!). Retrieved from http://www.nownsurvey.com/board/notice/view/wr_id/27/ (2015, June 29)
- Anstis, S., & Kim, J. (2011). Local versus global perception of ambiguous motion displays. *Journal of Vision, 11*(3), 1-12.
- Arkes, H. R., Joyner, C. A., Pezzo, M. V., Nash, J. G., Siegel-Jacobs, K., & Stone, E. (1994). The psychology of windfall gains. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 59*(3), 331-347.
- Buddelmeyer, H., & Peyton, K. (2014). How windfall income increases gambling at poker machines. *Economic Record, 90*(289), 236-248.
- Chennells, L. (1997). The windfall tax. *Fiscal Studies, 18*(3), 279-291.
- Fong, M. (2000). "Luck talk" in celebrating the Chinese New Year. *Journal of Pragmatics, 32*(2), 219-237.
- Förster, J., & Higgins, E. T. (2005). How global versus local perception fits regulatory focus. *Psychological Science, 16*(8), 631-636.
- Fredrickson, B. L., & Branigan, C. (2005). Positive emotions broaden the scope of attention and thought-action repertoires. *Cognition and Emotion, 19*(3), 313-332.
- Gasper, K., & Clore, G. L. (2002). Attending to the big picture: Mood and global versus local processing of visual information. *Psychological Science, 13*(1), 34-40.
- Gasper, K. (2004). Do you see what I see? Affect and visual information processing. *Cognition and Emotion, 18*(3), 405-421.
- Hanselman, D. C., & Littlefield, B. R. (2011). *Mastering matlab*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Hansen, J., & Trope, Y. (2013). When time flies: How abstract and concrete mental construal affect the perception of time. *Journal of Experimental Psychology: General, 142*(2), 336-347.
- Hicks, J. A., & King, L. A. (2007). Meaning in life and seeing the big picture: Positive affect and global focus. *Cognition and Emotion, 21*(7), 1577-1584.
- Jang, Y., Lee, J., Yoon, H., & Kim, S. (2008). Determinants of sense of control in later life. *Journal of the Korean Gerontological Society, 28*(4), 1055-1068.
- Kepner, M. D., & Neimark, E. D. (1984). Test-retest reliability and differential patterns of score change on the group embedded figures test. *Journal of Personality and Social Psychology, 46*(6), 1405-1413.
- Koo, M., Clore, G. L., Kim, J., & Choi, I. (2012). Affective facilitation and inhibition of cultural influences on reasoning. *Cognition & Emotion, 26*(4), 680-689.
- Krumboltz, J. D. (2009). The happenstance learning theory. *Journal of Career Assessment, 17*(2), 135-154.
- Krumboltz, J. D., & Levin, A. S. (2004). *Luck is no accident: Making the most of happenstance in your life and career*. Atascadero, CA: Impact Publishers.
- Lee, B., & Lee, G. (2013). The effect of priming attribution of chance versus effort on task satisfaction and re-performance Intention. *Science of Emotion & Sensibility, 16*(4), 535-544.
- Lee, B., & Lee, G. (2014a). The effect of good and bad luck on reasoning. *Science of Emotion & Sensibility, 17*(3), 39-48.
- Lee, B., & Lee, G. (2014b). The effect of self-regulatory focus on loss aversion when gain and loss between possession and valence compete. *Science of Emotion & Sensibility, 17*(4), 101-108.
- Lee, S. W. S., & Schwarz, N. (2011). Wiping the slate clean psychological consequences of physical cleansing. *Current Directions in Psychological Science, 20*(5), 307-311.
- Mitchell, K. E., Levin, S., & Krumboltz, J. D. (1999). Planned happenstance: Constructing unexpected career opportunities. *Journal of Counseling & Development, 77*(2), 115-124.
- Navon, D. (1977). Forest before trees: The precedence of global features in visual perception. *Cognitive Psychology, 9*(3), 353-383.
- Ohtsuka, K., & Chan, C. C. (2010). Donning red underwear to play mahjong: superstitious beliefs and problem gambling among Chinese mahjong players in Macau. *Gambling Research, 22*(1), 18-33.
- Radford, E., & Radford, M. (1961). *Encyclopedia of superstitions: A history of superstition*. London, United Kingdom: Hutchinson.
- Reid, M. G. (1962). Consumption, savings and windfall

- gains. *The American Economic Review*, 52(4), 728-737.
- Vyse, S. A. (1997). *Believing in magic: The psychology of superstition*. New York, NY: Oxford University Press.
- Witkin, H. A., & Goodenough, D. R. (1977). Field dependence and interpersonal behavior. *Psychological Bulletin*, 84(4), 661-689.
- Witkin, H. A., Goodenough, D. R., & Oltman, P. K. (1979). Psychological differentiation: Current status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(7), 1127-1145.
- Xu, A. J., Zwick, R., & Schwarz, N. (2012). Washing away your (good or bad) luck: Physical cleansing affects risk-taking behavior. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(1), 26-30.

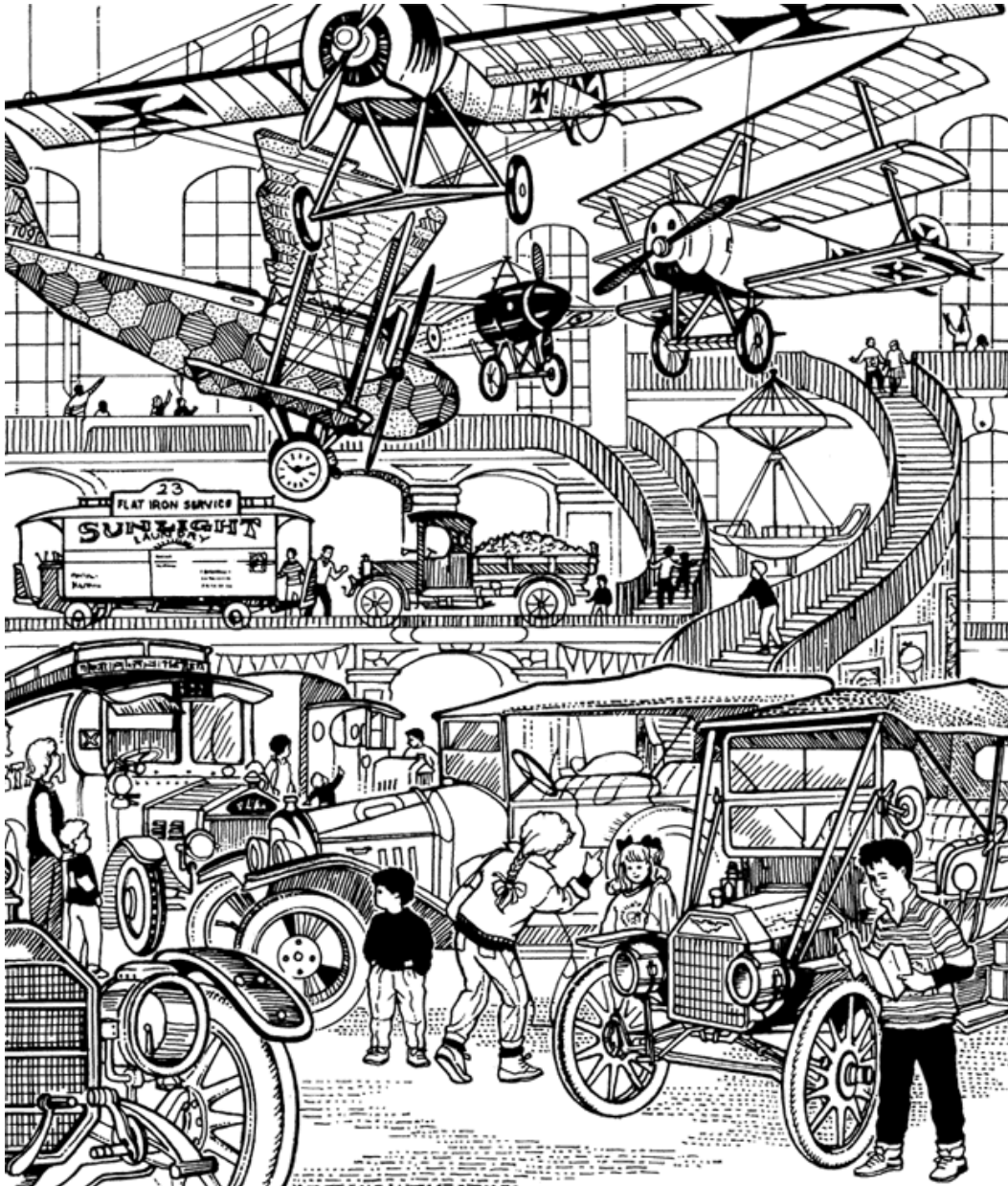
원고접수: 2015.07.01

수정접수: 2015.07.31

게재 확정: 2015.08.07

Appendix A: 숨은그림찾기 과제

<숨은 그림을 찾은 후 색칠하세요>



숨은 그림



Appendix B: 행운신념검사 한국어 버전

행운신념검사 한국어 버전

The Belief in Good Luck Scale in Korean (Darke & Freedman, 1997)

아래 진술문에 얼마나 동의하나요?	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1 운은 사람의 삶에 중요한 부분이다.	1	2	3	4	5	6	7
2 운이 좋은 사람도 있고, 나쁜 사람도 있다.	1	2	3	4	5	6	7
3 나는 운이 좋은 사람이다.	1	2	3	4	5	6	7
4 나는 운을 믿는다.	1	2	3	4	5	6	7
5 나는 종종 운이 좋을 것 같다고 느낀다.	1	2	3	4	5	6	7
6 나는 운이 좋은 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
7 나는 게임에서 이기는 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
8 운이 나와 함께 한다.	1	2	3	4	5	6	7
9 나는 운이 좋기 때문에 기회를 놓치는 것에 연연하지 않는다.	1	2	3	4	5	6	7
10 나는 운이 좋기 때문에 삶에서 통제할 수 없는 것들이 결국 내 뜻대로 이루어질 것이라고 믿는다.	1	2	3	4	5	6	7
11 다른 사람들에게는 아무것도 아닌 일이 나에게서는 행운인 경우가 있다.	1	2	3	4	5	6	7