

# 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임 행동 예측요인<sup>1)</sup>

권선중<sup>2)</sup>  
충남대 심리학과

김교현  
충남대 심리학과

최지욱  
가톨릭대 신경정신과

본 연구에서는 초등학교 고학년 학생들의 성인도박 인식실태와 도박성 게임 행동 예측요인을 살펴 보았다. 먼저, 대전광역시에 거주하는 초등학교 5, 6학년 학생 1,115명을 대상으로, 다양한 성인도박 (로또, 카지노, 경마, 경륜, 경정, 소싸움)에 대한 “인지도” 및 “관심수준”을 살펴보고, 인구통계학적 특성에 따른 차이를 검증해 보았다. 둘째로, 초등학교 5, 6학년 학생 282명을 대상으로, 회귀분석을 이용하여 “성인도박에 대한 관심”, “지각된 주위도박”, “비합리적 도박신념”, “행동활성화체계 (BAS)” 및 “각 요인들과 성별의 상호작용 효과”로 “도박성 게임 행동”을 예측해보았다. 첫 번째로 성인 도박에 대한 아동들의 인지도와 관심수준을 살펴본 결과 “로또”가 가장 높았으며, 남자 아동, 가정 경제수준 및 용돈 수준이 높은 아동, 6학년 아동이 상대적으로 높은 관심수준을 보였다. 두 번째로 “지각된 주위도박”, “성인도박 관심” 및 “비합리적 도박신념” 수준이 높아질수록 “도박성 게임 행동” 또한 증가하는 것으로 나타났으며 여자 아동들의 “성인도박 관심”이 “도박성 게임 행동”에 미치는 효과가 남자 아동들에 비해 큰 것으로 나타났다. 본 연구에서 얻어진 결과의 시사점들을, 장래 연구와 실용적 측면을 고려하여 논의하였다.

주요어: 아동, 성인도박 인식실태, 도박성 게임 행동, 위험 요인

도박은 “오락이나 여가의 맥락에서 자신에게 가치 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것을 기대하며 우연(혹은 운)이 개재되어 그 결과가 불확실한 게임에 내기 거는 것”으로 정의할 수 있다(김교현, 준비중). 따라서 도박 행동은 일상의 사소한 내기로부터 전문적인 도박장에서의 도박행위에 이르기까지 그 범위가 다양하다. 그러나 이러한 행동에 과도하게 탐닉하여 개인과 가정에 부정적 결과를 일으킴에도 불구하고 조절 불가능한 형태로 반복되면 문제성 혹은 병적 도박(problem or pathological gambling) 상태에 이른 것으로 볼 수 있는데, 그렇게 될 경우 개인, 가정 및 사회에 다양한 부정적 영향을 미치게 된다(이흥표, 2002; Orford, Sproston, Erens, White, & Mitchell, 2003).

1) 본 논문은 (주)강원랜드 부설 한국도박중독센터의 논문 공모(2005년)의 당선작을 수정 보완한 것이다

2) 교신저자(Corresponding author): 권선중, (305-764) 대전시 유성구 궁동 충남대학교 심리학과, E-mail: kwonsun@hanmail.net

국내에서 수행된 최근 연구(김교현, 성한기, 이민규, 2002; 김교현, 이흥표, 권선중, 2005)에 따르면, DSM-IV(APA, 1994) 진단기준 등을 바탕으로 평가해 본 한국 성인의 병적 도박 유병률은 평생 3.8%, 1년 1.3~3.2% 수준으로 북미에 비해 높은 것으로 나타났다. 이러한 문제성 혹은 병적 도박자들이 치료 서비스를 제공하는 기관에 자발적으로 찾아오는 경우는 드물다. 이와 더불어 국내에서는 병적 도박의 치료율에 관한 실증 자료를 찾아보기 힘들 뿐더러 치료 프로그램의 효과에 대한 체계적이고 경험적인 연구도 매우 부족한 실정이다. 따라서 국외에서 수행된 연구에 의존할 수밖에 없는데, 미국에서 이루어진 병적 도박의 치료에 관한 광범위한 개관연구(US National Research Council; 이하 NRC, 1999) 결과에 따르면 병적 도박이 여러 가지 부정적인 결과들과 깊이 연관되어 있고, 자조(self-help) 집단 치료만으로는 그 효과가 불투명하며 장기간에 걸쳐 재발 가능성이 높은 질환이기 때문에 어떤 치료가 가장 효과적이라고 평가하기는 힘든 것으로 나타났다. 더하여, 병적 도박을 다루는 전문가인 정신의학자들에 의해 시행되는 약물치료도 다른 정신질환에 비해 약물의 효과에 관한 턱없이 부족한 경험적 증거를 가지고 있으며, 선택되는 1차 제제는 주로 세로토닌 제제로서 이는 병적 도박에 특성화되어 있는 약물이 아니다. 이러한 측면들을 고려할 때 이미 병적 도박 상태에 이른 개인을 대상으로 치료적 접근을 시도하는 것에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 따라서 장기적인 측면에서 위험 집단을 대상으로 예방 프로그램을 실시하는 것이 더 효율적일 수 있을 것이다.

예방적 접근의 중요성에 더하여, 예방 시점의 중요성을 강조하게 만드는 도박과 관련된 국내 현상은 20~30대의 도박 중독자들이 늘고 있다는 것이다(미디어다음, 2003, 9월 28일). 장기간의 경기 침체로 청년 실업, 신용불량 등이 사회문제가 되고 있는 가운데 대박을 노리는 한탕주의가 만연하면서 젊은 층의 도박 중독 위험이 더욱 높아지고 있다. 최근 국정감사 자료에 따르면 20~30대가 정선 카지노 입장객의 50%를 차지하는 것으로 나타났고, 한국도박중독센터에 따르면 2001년 9월 25일부터 2003년 8월 31일까지 상담을 의뢰한 682명 가운데 20대와 30대가 무려 226명을 차지하는 것으로 나타나 그 심각성을 더 해주고 있다. 하지만 이러한 실태에 복권 구입식 도박 행동에 대한 정보가 더해진다 면 젊은 층의 도박 행동은 더 심각한 것으로 드러날 것이다.

청년층에서 도박과 관련된 문제가 발생한다면 “진행성 문제행동”<sup>3)</sup>이라는 병적 도박의 특성을 고려할 때 그 위험 요인은 더 이른 나이, 즉 아동기부터 영향을 미치고 있을 것으로 예측해 볼 수 있다. 아동 및 청소년 도박 행동의 위험성에 대한 국내 연구는 매우 부족한 실정이지만 북미 및 유럽 등지에서는 다양하고 광범위한 연구가 이루어져 왔다(Chambers & Potenza, 2003; Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002; Griffiths & Wood, 2000; Stinchfield, 2001). 도박 관련 문제를 가지고 있는 청소년들은 낮은 자존감과 높은 수준의 우울 및 불안, 빈약한 대처 기술을 가지고 있는 것으로 나타났고, 자살사고와

---

3) 병적 도박은, 일반 도박 행동이라고 할 수 있는 사교성 도박에서 시작하여 문제성 도박을 거쳐 병적 도박으로 발전하는 진행성으로 인식되고 있다(이흥표, 2002).

자살시도의 비율도 높은 것으로 조사되었다. 이들은 범죄에 연루되는 비율이 높았고, 다른 중독이 공병하거나 병적 도박 상태로 이동하는 속도가 매우 빠른 것으로 나타났다.

이와 더불어 주의를 기울일만한 연구 결과들이 있는데, NRC(1999)의 개관연구에 따르면 병적 도박자들은 평균 10.9세에 도박을 시작한 것으로 나타났고, Shaffer와 Bethune(2000)의 연구도 이를 지지하였다. Shaffer와 Hall(1996)이 북미와 유럽 및 오스트리아 등지에서 수행된 청소년 도박 유병률에 관한 연구들을 메타분석 한 결과에 따르면, 4.4%~7.4%의 청소년들이 문제성 혹은 병적 도박 상태에 있는 것으로 나타나 성인 유병률보다 높은 것으로 드러났고, Orford 등(2003)은 북미와 영국에서 수행된 아동 및 청소년 문제성 도박 연구들을 개관한 후, 특히 십대 아동 및 청소년 집단이 도박문제 발달에 취약한 집단이라고 결론 내렸다. 이민규, 김교현, 및 김정남(2003)의 국내 연구에서도 문제성 및 병적 도박자의 약 70% 정도가 20세 이전에 도박을 시작했다고 보고했으며, 그 중 32%는 15세 이전에 도박을 시작한 것으로 보고했다.

이러한 선행연구 결과들을 종합해 보면 국내 아동 및 청소년들도 도박문제의 위험에 노출되어 있을 가능성이 높아 보인다. 그러나, 연구자들의 지식 내에서, 국내에는 도박문제와 관련된 예방 프로그램 자체가 보고된 적이 없다. 국외에도 아동을 대상으로 개발된 예방 프로그램(국외 프로그램에 관해서는 Dickson et al., 2002를 참고하라)은 소수에 불과하기 때문에 경험적 연구결과가 부족한 외국 프로그램을 그대로 번안하여 사용하는 것은 무리가 있을 것으로 판단된다.

위와 같은 이유로 권선중(2003)은 아동용 예방 프로그램 개발을 위한 예비연구를 수행한 바 있었는데, 그는 예방적 접근의 여러 단계 중 2차 예방 단계가 비용-효과 면에서 가장 우수하다는 선행 연구결과를 언급한 뒤, 구체적인 몇 가지 이유를 근거로 12-13세 사이의 초등학교 고학년(5, 6학년) 학생들이 가장 적절한 예방 프로그램 대상이라고 주장하였다. 그리고 12-13세의 아동을 대상으로 경험적 자료를 얻어 프로그램 개발시 고려해야 할 요인들을 연구했는데, 아동들이 갖고 있는 장래 '성인 도박 의도'를 예측하는 요인으로 도박성 게임 행동, 비합리적 도박신념, 우울 등을 밝혀내고 이러한 요인들이 성인들의 실제 병적 도박의 위험 요인들과 동일하다는 것을 지적했다.

그러나 프로그램 개발은 지속적인 연구 및 평가과정을 통해 단계적으로 이루어지는 것이다. 따라서 본 연구에서는 권선중(2003)의 선행 연구를 보완하고 확장시켜, 아동용 예방 프로그램에 활용할 경험적 증거를 더하고자 하였다. 이러한 목적에 따라 일차적으로 아동들(12-13세; 초등학교 5, 6학년)의 성인도박에 대한 인식 실태를 “인지도”와 “관심수준”을 통해 살펴보려 하였다. 사회적 통념상 성인도박에 대해 무지하고 특별한 관심이 없을 것으로 보이는 이 시기 아동들의 인지도와 관심수준이 실제 어떤 상태에 있는지 알아보고 인구통계학적 특성에 따라 어떤 차이가 있는지 살펴보는 것은, ① 아동 및 청소년의 도박문제에 대한 성인들의 인식제고에 도움이 되는 정보적 가치가 있으며, ② 예방을 위해 이를 직접적으로 다룰 필요가 있는지를 결정하기 위한 중요한 증거를 제공

한다. 현재 합법적인 성인도박은 다양한 종류의 복권구입을 포함하여 내국인 카지노, 경마장, 경륜장, 경정장 및 경북 청도에 개장한 소싸움장 등지에서 이루어지고 있기 때문에, 본 연구에서는 복권 중에서 가장 큰 관심을 끌고 있는 “로또”와 “카지노”, “경마”, “경륜”, “경정”, “소싸움”을 대상으로 아동들의 도박관련 인식실태를 파악해 보려 하였다.

다음으로 본 연구를 통해 아동들이 실제 하고 있는 “도박성 게임 행동”을 예측하는 요인들을 살펴보려 하였다. 아동의 도박성 게임 행동은 성인들의 도박행동과 그 종류 및 동기적 측면<sup>4)</sup>에서 다를 가능성이 높지만, 권선중(2003)의 연구결과에 따르면 아동들의 “도박성 게임 행동”은 ‘성인이 된 후 도박을 하겠다.’는 의도를 유의하게 예측하는 것으로 밝혀져 위험요인이 될 수 있는 것으로 나타났기 때문에 관심을 갖고 연구할 만한 대상행동이라고 할 수 있다. 예측요인으로는 “성인도박에 대한 관심”, “지각된 주위 도박”, “비합리적 도박신념”, 그리고 “성격(행동활성화체계: BAS)”을 살펴보았으며 그 관련성은 다음과 같다.

선행연구(Gupta & Derevensky, 1997; Wood & Griffiths, 1998; Coups, Haddock, & Webley, 1998)에 따르면 부모나 친구의 도박 행동이 아동 및 청소년 도박 문제의 위험요인으로 밝혀졌으며, 특히 양육자의 도박 행동은 “성인도박에 대한 관심”을 불러일으킬 수 있다. 따라서 주변 인물들의 “지각된 도박행동”과 “성인도박에 대한 관심”은 관찰학습과 동조행동 효과를 통해 아동들의 “도박성 게임 행동”을 증가시킬 가능성이 있다. “비합리적 도박신념”은 도박의 과정 혹은 도박 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고(통제력 착각, 기술에 대한 과대평가 등)로 정의할 수 있는데(이흥표, 2003b), 이러한 신념을 가진 아동들은 도박성 게임 행동 결과를 자신이 통제할 수 있다는 통제력 착각을 갖고 있다. Ajzen(1991)의 계획된 행동이론(Theory of planned behavior)에 따르면, 지각된 행동 통제력은 표적 행동을 증가시킨다. 따라서 “비합리적 도박신념”이 강해질수록 “도박성 게임 행동” 또한 증가할 가능성이 있다. 마지막으로 인간의 대표적인 두 가지 성격체계(동기체계) 중 하나인 “행동활성화체계(BAS)”는 접근 동기를 통제하는 체계로, BAS 척도의 점수가 높은 사람들은 보상 단서에 민감하게 반응하며, 행복이나 희망 및 고양감 등의 정적 정서를 경험하는 경향이 강하다(김교현, 김원식, 2001). 선행연구에 따르면, 접근 체계와 관련이 높은 감각추구 성향(Gupta & Derevensky, 1998)이나 높은 외향성(Gupta et al., 1997)이 청소년들의 도박 문제의 위험요인으로 밝혀진 바 있기 때문에, BAS 수준이 높은 아동은 “도박성 게임 행동”을 통해 얻는 흥분과 각성에 더 민감하게 반응할 것이고, 더 많은 보상 획득을 위해 더 많은 행동을 할 것으로 예측할 수 있다.

이러한 요인들로 도박성 게임 행동 예측 모형을 구성하면서, 성별의 조절효과

4) 성인 병적도박 행동의 고유한 목표이자 두드러진 동기는 금전추구 동기인데(김교현, 권선중, 2003; 이흥표, 2003a; Herscovitch, 1999), 아동들의 도박 행동은 금전적 보상이 없기 때문에 다르다고 할 수 있다.

(moderate effect)를 함께 살펴보려 하였는데, 그 이유는 선행연구(김교현, 권선중, 2003; NRC, 1999; Straussner & Brown, 2002) 결과들이 도박문제의 설명요인이나 발병 시점, 문제의 심각성 등에서 성별에 따른 차이가 있음을 보여주었고, 아동의 경우에도 이러한 차이가 나타났기 때문이다(권선중, 2003; Haroon & Derevensky, 2001).

## 연구 방법

### 연구 참여자

전체 연구 참여자는 대전광역시 소재 3개 초등학교에 재학 중인 5, 6학년 학생 1,136명으로, 이들은 성인도박의 인지도 및 관심수준을 묻는 질문에 응답한 아동들이다. 그 중 불성실하게 응답한 21명의 자료를 제외한 1,115명[남성 589명(52.9%), 여성 525명(47.1%), 무응답 1명/ 5학년 558명(50.2%), 6학년 553명(49.8%), 무응답 4명]의 자료를 '결과 1'의 분석 대상으로 삼았다.

전체 연구 참여자 중 290명에게는 다른 도박관련 척도들이 포함된 질문지를 함께 돌려 자료를 수집하였는데, 그 중 한 문항이라도 응답하지 않은 자료를 모두 제외하고 282[남성 149명(52.8%), 여성 133명(47.2%)/ 5학년 148명(52.5%), 6학년 132명(46.8%), 무응답 2명]명의 자료를 '연구 2'의 분석 대상으로 삼았다.

### 측정 도구

#### 성인도박 인지도 및 관심수준.

합법적으로 운영되고 있는 성인도박에 대한 초등학생들의 인지도를 측정하기 위해, “로또, 카지노, 경마, 경륜, 경정, 소싸움” 각각에 대해 얼마나 잘 알고 있는가를 묻는 6문항을 만들었다. 각 문항은 “전혀 모른다”부터 “매우 잘 알고 있다”까지 Likert식 4점 척도 상에 평정하도록 구성되었고, 본 연구에서 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$  값 사용, 이하 동일)는 .83로 나타났다.

각 도박에 ‘얼마나 관심이 있는가’를 측정하기 위해 “인지도”와 동일한 방식으로 구성된 6문항을 만들었고, 본 연구에서 신뢰도는 .85로 나타났다.

#### 도박성 게임 행동.

본 척도는, 초등학교 1개 반 학생들을 대상으로 “현재 여러분이 들어 본적 있거나 해 본적 있는 도박성 게임의 종류에 대해 자유롭게 써 주세요.”라는 질문에 자유 응답하는

방식으로 질적 자료를 수집하여, 얻어진 항목 중 가장 빈도가 높은 순으로 6개의 행동을 선정하고, 그것으로 도박성 게임 행동 척도를 구성한 것이다.

본 척도는 “컴퓨터(인터넷)를 이용한 도박성 게임(카드게임, 룰렛 등)”, “친구들과 하는 카드게임(원카드 등)”, “화투(고스톱)”, “뽑기”, “사다리타기”, “짬짜이” 등의 6개 문항으로 구성되어 있으며, 각 문항의 행동 정도를 “전혀 하지 않는다.”부터 “매우 자주한다.”까지의 Likert식 5점 척도 상에 평정하도록 만들어졌다. 본 연구에서 신뢰도는 .69로 나타났다.

#### **지각된 주위 도박.**

초등학생들이 지각하고 있는 주변 인물들의 도박성 게임 행동 정도를 측정하기 위해, “아버지, 어머니, 형제들, 친구들”의 도박[예로 해당 문항에 ‘카드, 화투, 복권, 경마, 주식 등’ 을 제시함] 행동 정도를 “전혀 하지 않는다.”부터 “매우 자주 한다.”까지의 Likert식 5점 척도 상에 평정하도록 구성된 4문항을 만들었다. 본 연구에서 신뢰도는 .55로 나타났다.

#### **비합리적 도박신념.**

초등학생들의 비합리적 도박신념을 측정하기 위해, 이흥표(2003b)가 Steenbergh의 GBQ 및 Langer의 통제력 착각 척도를 변안하여 타당화한 “비합리적 도박신념 척도”를 사용하였다. 원 척도는 30문항으로 구성되어 있으나, 본 연구의 참여자가 초등학생인 점을 감안하여 현직 초등교사의 검토를 통해 초등학생들이 이해할 만한 10문항을 선별하여 사용하였다. 본 연구에서 신뢰도는 .90으로 나타났다.

#### **성격(행동 활성화/억제 체계: BAS/BIS).**

Carver와 White가 개발한 BAS/BIS 척도를 김교헌과 김원식(2001)이 한국어말로 변안하여 표준화한 척도를 사용하였다. 본 연구에서 전체 척도의 신뢰도는 .88이었고, BAS 척도의 신뢰도는 .90이었다. 연구 목적에 따라 BAS 척도만을 분석에 사용하였다.

#### **자료수집 절차 및 분석방법**

자료를 수집할 때, 측정도구 순서에 의한 효과를 통제하기 위해 척도 배열 순서를 바꾼 A와 B 유형의 설문지를 만들고 각 학년 마다 절반씩 나누어 자료를 수집하였다.

각 척도의 신뢰도 분석 및 변인들 간의 상관분석, 빈도분석, t-검증, 일원변량분석, 중다회귀분석은 SPSS 10.0 for Window를 이용하여 실시하였다.

#### **결과 1 : 성인도박에 대한 아동들의 인식 실태**

## 1). 성인도박에 대한 인지도 및 관심수준

표 1. 성인도박에 대한 인지도 및 관심수준의 빈도분석

	로또(%)	카지노(%)	경마(%)	경륜(%)	경정(%)	소싸움(%)
전혀 모른다	247(22.3)	620(56.4)	573(51.9)	868(78.8)	952(86.4)	686(62.2)
조금 안다	265(23.9)	252(22.9)	261(23.6)	139(12.6)	87(7.9)	206(18.7)
어느 정도 안다	403(36.3)	162(14.7)	202(18.3)	62(5.6)	34(3.1)	144(13.1)
매우 잘 안다	194(17.5)	65(5.9)	69(6.2)	33(3.0)	29(2.6)	67(6.1)
전혀 관심 없다	623(56.3)	906(82.6)	928(84.0)	993(90.2)	1014(92.1)	952(86.5)
조금 있다	286(25.9)	119(10.8)	123(11.1)	75(6.8)	59(5.4)	96(8.7)
어느 정도 있다	137(12.4)	43(3.9)	36(3.3)	17(1.5)	13(1.2)	29(2.6)
매우 많이 있다	60(5.4)	29(2.6)	18(1.6)	16(1.5)	15(1.4)	24(2.2)

성인 도박에 대한 아동들의 인지도를 살펴본 결과, ‘조금 안다’ 이상으로 응답한 비율이 가장 높은 대상은 “로또”였고, 그 다음으로 “경마”, “카지노”가 비슷한 수준이었으며, 나머지는 소싸움, 경륜, 경정 순이었다. ‘매우 잘 안다’고 응답한 비율이 가장 높은 대상 또한 “로또”로 나타났고, 나머지 성인도박들은 유사한 수준이었다.

관심수준을 묻는 질문에 있어서도, ‘조금 관심 있다’ 이상은 “로또”의 비율이 가장 높았고, “카지노”, “경마”가 비슷한 수준이었으며, 나머지는 인지도와 동일한 순서로 나타났다. “매우 관심 있다”는 문항에 대한 반응은 모두 약 5% 미만으로, 매우 낮았지만 상대적으로 비교할 때 “로또”에 대한 관심이 가장 높았다.

## 2). 인구통계학적 차이에 따른 성인도박 인지도 및 관심수준 차이

성별, 학년, 부모 학력수준, 경제수준, 용돈수준에 따라 성인도박 인지도 및 관심수준에 차이가 있는지 살펴보았다. 검증 결과, 부 학력(인지도:  $F(4,1020)=1.153$ , *ns.*; 관심수준:  $F(4,1010)=1.483$ , *ns.*) 및 모 학력(인지도:  $F(4,1009)=.560$ , *ns.*; 관심수준:  $F(4,1000)=1.979$ , *ns.*)에 따른 차이는 유의하지 않았다. 유의한 차이가 나타난 결과들을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

표 2. 성별/학년에 따른 성인도박 인지도 및 관심수준의 차이검증 결과

	구분	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>
인지도	남	573	4.62	4.27	1/1088	4.336***
	여	517	3.62	3.20		
관심수준	남	567	2.05	3.22	1/1079	5.526***
	여	514	1.15	1.85		
인지도	5학년	546	3.80	3.80	1/1085	-2.952**
	6학년	541	4.48	3.81		
관심수준	5학년	544	1.46	2.69	1/1077	-2.071*
	6학년	535	1.80	2.70		

\*p<.05 \*\*p<.01 \*\*\*p<.001

성별에 따른 차이를 살펴본 결과, 남자 아동들의 성인도박 인지도 및 관심수준이 여자 아동들 보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 학년에 따른 차이 또한 유의하였는데, 인지도 및 관심수준 모두 6학년 아동들이 5학년 아동들보다 더 높았다.

표 3. 경제수준/용돈수준에 따른 성인도박 인지도 및 관심수준의 차이검증 결과

	구분	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>F</i>	<i>post hoc (scheffe)</i>
인지도	1) 상	115	5.48	4.88	2/1070	8.200***	1) > 2)
	2) 중	922	3.97	3.67			
	3) 하	36	4.52	3.60			
관심수준	1) 상	111	2.70	4.07	2/1060	10.072***	1) > 2)
	2) 중	917	1.50	2.49			
	3) 하	35	1.97	2.41			
인지도	1) 1만원 미만	394	3.56	3.63	4/1081	6.454***	4),5)>1)
	2) 1-3만원 미만	287	4.16	3.73			
	3) 3-5만원 미만	54	4.92	4.92			
	4) 5만원 이상	15	7.26	6.60			
	5) 필요할 때마다	336	4.57	3.67			
관심수준	1) 1만원 미만	394	1.22	2.32	4/1073	7.305***	3),4)>1)
	2) 1-3만원 미만	285	1.77	2.67			
	3) 3-5만원 미만	53	2.86	4.59			
	4) 5만원 이상	14	3.64	5.52			
	5) 필요할 때마다	331	1.69	2.45			

\*\*\*p<.001



경제수준에 따른 차이를 살펴보면, 가정 경제수준이 “상”이라고 응답한 아동들이 “중” 수준이라고 응답한 아동들보다 높은 인지도와 관심수준을 보였으나, “하”수준이라고 응답한 아동들과는 유의한 차이를 보이지 않았다.

용돈 수준에 따른 차이를 살펴보면, “5만원 이상”을 받거나 “필요할 때마다” 받는 아동들이 “1만원 미만”을 받는 아동들보다 높은 인지도를 보였고, 나머지 집단간 차이는 유의하지 않았다. 관심수준에 있어서의 차이를 살펴본 결과, “3만원 이상”을 받는 아동들이 “1만원 미만”을 받는 아동들 보다 높은 관심수준을 가진 것으로 나타났고, 나머지 집단간 차이는 유의하지 않았다.

## 결과 2 : 아동의 도박성 게임 행동을 예측하는 모형

성인도박 관심, 지각된 주위도박, 비합리적 도박신념, 성격(BAS) 및 각 변인과 성별의 상호작용 효과를 예측변인(predictor)으로 하고 도박성 게임 행동을 준거변인(criterion)으로 하는 동시투입 방식의 중다회귀분석을 실시하였다. 각 변인들의 단순 상호상관 분석 결과는 <표 4>에, 회귀분석결과는 <표 5>에 제시되어 있다.

표 4. 변인들 간의 단순 상호상관(N=282)

	M(SD)	도박성 게임행동	도박관심	주위도박	비합리적 도박신념	BAS
도박성게임행동	2.13(2.38)	1.000				
성인도박관심	1.23(2.59)	.338***	1.000			
주위도박	1.57(1.75)	.466***	.167**	1.000		
비합리적도박신념	3.00(5.18)	.247***	.283***	.177**	1.000	
BAS	25.69(9.03)	.204***	.240***	.147**	.337***	1.000

\*\*p<.01    \*\*\*p<.001

변인들 간의 단순 상호상관 분석 결과에 따르면, “도박성 게임 행동”과 “성인도박 관심”, “지각된 주위도박”, “비합리적 도박신념”, “행동활성화체계(BAS)” 간에 유의한 정적 상관이 나타났다. 그 관계의 강도를 상관계수를 통해 비교해보면, “지각된 주위도박”이 가장 강한 상관관계를 갖는 것으로 나타났고, 나머지는 “성인도박 관심”, “비합리적 도박신념”, “행동활성화체계(BAS)” 순이었다.

상호작용 변인의 투입과 예측변인들 간에 나타난 유의한 상관관계를 고려할 때, 회귀분석시 다중공선성 문제가 있었는지 확인할 필요가 있으므로, 다중공선성 진단을 위해 많이 사용되는 Tolerance(<표 5>에 제시)와 VIF(1.055~1.805)값을 살펴본 결과, 본 연구에서는 문제가 없었던 것으로 판단된다(Tolerance값 0.10 이하 혹은 VIF값 10.0 이상일 경우 다중공선성 문제가 있는 것으로 판단).

<표 5>. 도박성 게임행동을 예측하는 중다회귀분석

Model	B	SE B	$\beta$	Partial	Part	Tolerance
성인도박 관심(A)	.335	.059	.353***	.327	.275	.607
주위도박(B)	.491	.071	.361***	.385	.332	.848
비합리적도박신념(C)	.070	.032	.141*	.131	.105	.554
BAS(D)	.008	.014	.028	.032	.025	.801
성별(E)	-.261	.119	-.109*	-.132	-.106	.948
<b>R<sup>2</sup>=.308 F(5,276)=24.597, p&lt;.001</b>						
A×E	-.225	.059	-.238***	-.227	-.186	.608
B×E	.094	.071	.069	.079	.063	.848
C×E	-.026	.032	-.051	-.049	-.039	.564
D×E	-.015	.014	-.057	-.064	-.051	.801
<b>R<sup>2</sup>=.366 F(9,272)=17.478, p&lt;.001</b>						
<b><math>\Delta R^2</math>=.058 F(4,272)=6.223, p&lt;.01</b>						

\*p<.05, \*\*\*p<.001

회귀분석 결과에 따르면, 본 연구에서 사용한 예측변인들이 “도박성 게임행동”의 36.6%를 유의하게 설명하는 것으로 나타났다,  $F(9,272)=17.478, p<.001$ . 주효과를 먼저 살펴보면, “지각된 주위도박”, “성인도박 관심” 및 “비합리적 도박신념” 수준이 높아질수록 “도박성 게임 행동” 또한 증가하는 것으로 나타났다. 그러나 “행동활성화체계(BAS)”의 효과는 유의하지 않았다.

다음으로, 성별의 조절효과(moderate effect)를 나타내는 상호작용 변인들에 의한 설명량 증가분(5.8%)은 유의한 것으로 나타났다,  $F(4,272)=6.223, p<.01$ . 그 중에서 “성인도박 관심”수준과 성별간의 상호작용 효과가 유의했는데, 그 효과를 구체적으로 살펴보기 위해 남녀 집단을 구분하여 “성인도박 관심”수준이 도박성 게임행동에 미치는 효과를 살펴본 결과, 두 집단 모두에서 유의한 설명력을 갖는 것으로 나타났으나, 그 크기에 차이가 있었다. 여자 아동들의 “성인도박 관심”(R<sup>2</sup>=.267,  $F(1,159)=58.063, p<.001$ ;  $\beta$ =.517,  $p<.001$ )이 남자 아동들(R<sup>2</sup>=.070,  $F(1,174)=13.079, p<.001$ ;  $\beta$ =.264,  $p<.001$ )에 비해 더

큰 설명력을 갖는 것으로 나타났다.

## 논 의

본 연구에서는 초등학교 고학년 학생들의 성인도박 인식실태 및 도박성 게임 행동 예측요인을 살펴보고, 이를 통해 예방 프로그램에서 다루어야 할 심리적 요인에 관한 정보를 제공하려 하였다. [결과 1]에서는, 대전광역시에 거주하는 초등학교 5, 6학년 학생 1,115명을 대상으로, 성인도박(로또, 카지노, 경마, 경륜, 경정, 소싸움) 각각에 대한 “인지도” 및 “관심수준”을 살펴보고, 인구통계학적 특성에 따른 차이를 검증해 보았다. [결과 2]에서는, “성인도박에 대한 관심”, “지각된 주위도박”, “비합리적 도박신념”, “행동활성화 체계(BAS)” 및 “각 요인들과 성별의 상호작용 효과”를 가지고 “도박성 게임 행동”을 예측하는 회귀모형을 구성하였는데, 그 대상은 초등학교 5, 6학년 학생 282명이었다. 본 연구에서 얻어진 결과를 요약하고 그 의미를 논의해 보고자 한다.

[결과 1]에서 성인 도박에 대한 아동들의 인지도를 살펴본 결과, “로또”의 경우 “알고 있다(‘조금 안다’ 이상)”고 응답한 비율(77.7%)이 가장 높았고, “매우 잘 안다”고 응답한 비율(17.5%)도 가장 높은 결과를 보여, 아동들의 인지도가 가장 높은 성인도박으로 나타났다. 그 다음으로 “경마”와 “카지노”가 유사한 수준의 높은 인지도를 보였는데, “경마”의 경우 “알고 있다”고 응답한 아동들이 48.1%였고, 그 중에서도 “매우 잘 안다”고 응답한 아동은 6.2%였으며, “카지노”의 경우에는 43.6%의 아동들이 “알고 있다”고 응답했고, 5.9%가 매우 잘 알고 있다고 응답하였다. 나머지는 “소싸움(37.8%)”, “경륜(21.2%)”, “경정(13.6%)” 순의 인지도를 보였는데, 앞서 제시한 성인도박 보다는 상대적으로 낮은 비율이었다.

이러한 경향은 아동들의 “성인도박 관심수준”에서도 유사하게 나타났는데, “관심 있다(‘조금 관심 있다’ 이상)”고 응답한 비율이 가장 높은 대상은 “로또(43.7%)”였고, 그 다음으로 “카지노(17.4%)”와 “경마(16.0%)”가 유사한 수준이었으며, 나머지는 인지도와 동일한 순으로 나타났다. “매우 관심 있다”는 반응은 모두 약 5% 이하로 매우 낮았지만, 상대적으로 비교할 때 “로또(5.4%)”에 대한 관심이 가장 높았다.

상대적으로 높은 인지도와 관심수준을 보인 “로또” 복권과 “카지노”는 ‘대중매체를 통해 널리 알려진 성인도박’이라는 공통점을 가지고 있다. 먼저 “로또” 복권은 “인생역전”이라는 자극적인 카피와 함께, 매주 수십억원의 당첨자를 내면서 사회적으로 큰 이슈가 되어 연일 대중매체를 통해 보도되는 일이 있었고, 2003년도에 가장 큰 관심과 흥미를 끌었던 이슈로 조사됐다(미디어 다음, 2003년 11월 17일). 더하여 몇 해 전에는 카지노를 배경으로 한 드라마가 높은 시청률을 기록하면서, 인터넷에 “카지노”관련 콘텐츠 및 사행성 광고들이 급증하는 현상이 있었다. 따라서 본 연구에서 나타난 결과는 대중매체에 의한

영향으로 볼 수 있겠는데, 문제는 대중매체가 가진 상업적 속성상 성인들을 주 대상으로 자극적인 전략을 사용하기 때문에, 정보를 적절하게 여과시키는 능력이 부족한 아동들의 호기심만 유발시킬 뿐 건전한 판단을 내리기 위한 구체적인 정보제공은 이루어지지 않는다는 것이다.

특히 “관심수준”과 관련된 현상은 아동들의 도박문제에 있어서 위험요인으로 작용할 수 있다는 간접적인 증거들이, 인구통계학적 특성에 따른 차이분석 결과와 ‘결과 2’에서 발견되었다. 결과 2의 일부를 먼저 살펴보면, “성인도박에 대한 관심”수준이 높을수록 “도박성 게임 행동”이 많아지는 것으로 나타났는데, 선행 연구(권선중, 2003; Griffiths & Wood, 2000)에 따르면, 아동들의 도박성 게임 행동은 도박문제의 위험요인이기 때문에, “성인도박에 대한 관심” 또한 간접적인 위험 요인으로 볼 수 있을 것이다. 다음으로 인구통계학적 특성에 따라 나타난 차이를 살펴보면, 남자 아동들이 여자 아동들 보다 높은 관심수준을 보였는데, 이는 선행 연구(Griffiths & Wood, 2000; Stinchfield, 2001)에서 드러난 남자 아동 및 청소년들의 상대적 취약성과 일치하고, 가정 경제수준 및 용돈수준이 상대적으로 높은 아동들이 더 많은 관심을 보이는 것은 상류층의 도박문제가 심각한 사회적 현상과 유사하다. 6학년이 5학년 보다 높은 관심을 보인 것은 횡단 자료라는 해석상의 한계가 있지만 연령의 증가와 함께 관심수준이 증가할 수 있음을 시사하며, 위험 요인으로서의 관심수준이 부, 모의 교육 수준에 따라 차이가 없게 나타난 것은, 아동들의 성인도박에 대한 관심이 부모의 교육적 개입에 의해 영향을 받지 않고 있다는 간접적 증거이다. 따라서 아동들의 “성인도박 관심수준”에 부모나 일선 교사들이 주의를 기울일 필요가 있고, “높은 관심수준”을 가진 아동이 발견될 경우, 도박의 위험성에 대한 정확한 정보제공 및 지속적인 관심을 기울일 필요가 있을 것이다.

결과 2의 회귀분석 결과에 따르면, 본 연구에서 사용한 예측변인들이 “도박성 게임 행동”의 36.6%를 설명하는 것으로 나타났는데, 주효과를 먼저 살펴보면, “지각된 주위도박”, “성인도박 관심” 및 “비합리적 도박신념” 수준이 높아질수록 “도박성 게임 행동” 또한 증가하는 것으로 나타났다. 가장 강한 효과를 미친 “지각된 주위도박( $\beta=.361, p<.001$ )”은 관찰학습(모델링) 효과에 의해 도박성 게임 행동을 증가시키는 것으로 볼 수 있는데, 관찰 학습 자체의 직접효과도 있겠지만 다음과 같은 간접 경로도 예측해 볼 수 있다. 주관적 규범을 형성하기 위한 참조 대상인 부모 및 주변 인물들의 도박행동이 빈번하게 관찰(지각)될수록 부정적 태도는 줄어들고 허용적인 주관적 규범을 형성하게 될 가능성이 높아진다. 계획된 행동이론(Ajzen, 1991)에 따르면 긍정적 태도 및 허용적인 주관적 규범은 의도를 높이므로 대상 행동을 증가시키는데 간접적으로 기여한다.

“비합리적 도박신념”의 유의한 효과( $\beta=.141, p<.05$ )는 아동들의 도박성 게임 행동이 갖는 잠재적 위험성에 대한 직접적인 증거라고 볼 수 있는데, 그 이유는 다음과 같다. 선행 연구(이홍표, 2003b; Griffiths & Wood, 2000)에 따르면, “비합리적 도박신념”은 성인뿐만 아니라 아동 및 청소년의 도박문제에 있어서도 위험요인 역할을 하는 것으로 나타내는데,

이러한 요인이 아동의 도박성 게임 행동의 일정 변량을 설명하고 있기 때문이다. 더하여, 비합리적 도박신념은 권선중(2003)의 연구에서도 ‘합법적인 나이가 되면 성인도박을 하겠다.’는 의도(intention)를 가장 잘 예측하는 요인으로 나타났다.

본 연구자들의 예측과 달리 “행동활성화체계(BAS)”의 효과는 유의하지 않았다. 그러나 단순 상관분석에서 나타난 유의한 정적 상관관계( $r=.204, p<.001$ )와 아동들의 성격이 여전히 발달과정 중에 있다는 것을 함께 고려할 때, “행동활성화체계”를 취약성 요인으로 탐색해볼 가치는 여전히 남아 있다. 마지막으로, 남녀에 따른 상호작용 효과가 유의하여 성별에 따른 차이를 볼 수 있었는데 “성인도박 관심”이 “도박성 게임 행동”에 미치는 효과에 있어서, 여자 아동들( $\beta=.517, p<.001$ )이 남자 아동들( $\beta=.264, p<.001$ ) 보다 큰 것으로 나타났다. 권선중(2003)의 연구에서도 여자 아동들의 “성인도박 의도”를 설명하는 요인(도박성 게임 행동, 비합리적 도박 신념, 우울) 및 전체 설명량(46.5%)이 남자 아동들(비합리적 도박신념, 24.7%)과 달랐던 점을 함께 고려한다면, 이러한 결과는 두 집단이 도박문제에 있어서 각기 다른 발달적 경로를 가질 가능성과 문제성 혹은 병적 도박 상태에 이르렀을 경우 오히려 여성들이 더 취약할 수 있음을 시사하며, 이는 선행연구(김교현, 권선중, 2003; NRC, 1999; Strausner & Brown, 2002) 결과와 유사하다.

결론적으로 본 연구결과와 선행연구(권선중, 2003) 결과를 종합해 보면 그림 1과 같은 가설적 수준의 도식화가 가능해 진다.

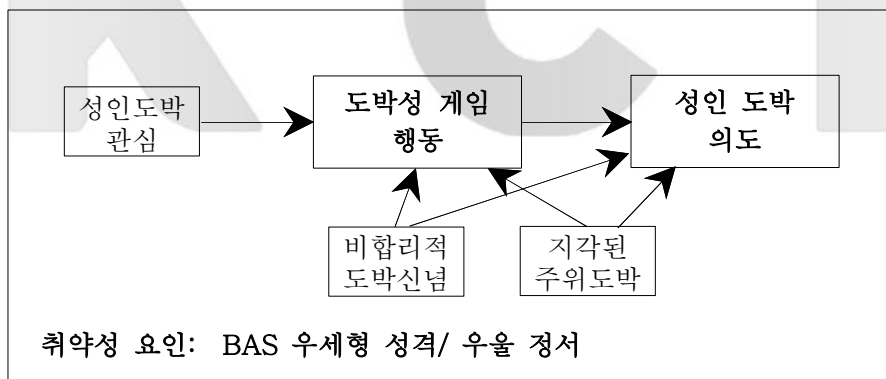


그림 1. 아동의 장래 도박 문제를 예측하는 모형

물론 그림 1의 모형은, 부분적으로는 입증됐지만 전체가 경험적으로 검증된 모형이라고 볼 수 없다. 그럼에도 위 모형은 우리의 경각심을 불러일으키기에 충분해 보인다. 왜냐하면 현재 아동들의 “도박성 게임 행동”이나 “성인 도박 의도”를 예측하는 요인들이 도박 문제의 위험 요인으로 이미 밝혀져 있는 심리적 특성들이기 때문이다. 만일 위험 요인들 각각의 수준이 높은 학생들이 이러한 요인들에 대한 통제 없이 성인이 되어서 “실제 도박 행동”을 하게 될 경우, 위험 요인들이 그대로 남아 있는 상태에서 도박행

동을 하기 때문에 도박관련 문제를 일으킬 가능성이 높다.

본 연구의 제한점 중 한 가지는, 아동을 대상으로 수행된 도박 관련 국내 연구가 전무하기 때문에 연구에 사용할만한 적절한 평가도구들이 없어 연구자들이 임의로 구성할 수밖에 없었다는 것이다. 본 연구에서 사용된 척도들의 심리측정적 속성을 확보하기 위해 한 문항 이상을 사용하고 내적합치도를 확인하였지만, 상대적으로 매우 낮은 내적합치도를 보인 ‘지각된 주의도박’에 대한 해석은 제한적일 수밖에 없다.

또 다른 제한점이자 추후 연구를 위한 논의사항은, 본 연구에서는 특정지역(대전)의 자료만 수집되었다는 것이다. 지방자치단체에 의해 대규모 성인도박장이 운영되고 있는 서울이나 경기도(경마/경륜/경정장), 강원도 정선(카지노), 경북 청도(소싸움장) 등지에 사는 아동들의 경우, 다른 양상을 보일 가능성이 있기 때문에 추후 연구에서는 다양한 지역의 연구 참여자들을 대상으로 자료를 수집하여 지역 간 비교연구 또한 수행해 볼 필요가 있다.

아동들의 도박성 게임 행동은 단순한 놀이의 하나로 취급되고 있는 것이 사회적 분위기이지만, 연구 결과들을 종합해 볼 때 그 위험성은 적지 않아 보인다. 다만 그들은 연령상 “실제 도박”을 할 수 없는 상황에 놓여 있어 안전하게 보일 뿐인데, 실질적으로 6~7년 후면 성인이 되어 “돈이 없히는” 도박 행동을 할 수 있게 된다. 그 6~7년은 그렇게 긴 시간이 아니기 때문에, 그들에 대한 적극적인 예방적 개입은 결코 이른 것이 아니다. 따라서 아동 및 청소년 도박문제에 대한 실증적 연구를 통해 위험 및 보호요인 등을 찾아가고, 그와 함께 예방적 개입을 위한 노력이 시급히 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 권선중(2003). 아동용 도박중독 예방 프로그램이 다루어야 할 심리적 요인에 관한 연구: 도박성 게임 행동, 주위 도박, 비합리적 도박신념, 우울을 중심으로. 논문, 수기 및 표어 현상공모 당선작품집, 3-24, (주)강원랜드 부설 한국도박중독센터.
- 김교현 (준비중). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장.
- 김교현, 권선중(2003). 병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 261-277.
- 김교현, 김원식(2001). 한국판 행동활성화 및 행동억제 체계(BAS/BIS) 척도. 한국심리학회지: 건강, 6, 19-37.
- 김교현, 성한기, 이민규(2002). 도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적 도박자의 예측요인 분석. 도박중독 예방 및 치유프로그램 수립을 위한 기초연구, 5-72. (주)강원랜드.
- 김교현, 이흥표, 권선중(2005). 한국사회의 병적 도박 유병률에 대한 연구: KNODS, KMAGS 및 KSOGS의 추정치 비교. 한국심리학회지: 건강, 10(2), 227-242.
- 미디어 다음(2003, 9월 28일). 청년 실업 증가 여파 경륜-경마등 '도박중독' 심각.

- <http://news.media.daum.net/entertainment/music/200309/28/SpoChosun/v5102789.html>에서 2003년 10월 1일 인출.
- 미디어 다음(2003년, 11월 17일). 관심과 흥미가 가장 많았던 이슈는 로또 복권 열풍. <http://tvnews.media.daum.net/entertv/200311/17/sbsi/v5507838.html>에서 2003년 11월 20일 인출.
- 이민규, 김교현, 김정남(2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. *한국심리학회지: 건강*, 8(2), 399-414.
- 이홍표(2002). 도박의 심리. 서울: 학지사.
- 이홍표(2003a). 도박동기와 병적 도박의 관계. *한국심리학회지: 건강*, 8(1), 169-189.
- 이홍표(2003b). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계. 고려대학교 박사학위 청구논문.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Chambers, R. A., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.
- Coups, E., Haddock, G., & Webley, P. (1998). Correlates and predictors of lottery play in the United Kingdom. *Journal of Gambling Studies*, 14, 285-303.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159.
- Griffiths, M., & Wood, R.T.A. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 199-225.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1997). *Personality correlates of gambling behavior amongst adolescents*. Paper presented at the First Annual New York State Conference on Problem Gambling, Albany.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14, 319-345.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. L. (2001). Social influences involved in children's gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 17, 191-215.
- Herscovitch, A. G. (1999). *Alcoholism and pathological gambling: Similarities and differences*. Holmes Beach, Florida: Learning Publications, Inc.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Orford, J., Sproston, K., Erens, B., White, C., & Mitchell, L. (2003). *Gambling and problem gambling in Britain*. New York: Brunner-Routledge.
- Shaffer, H. J., & Bethune, W. (2000). Introduction: Youth gambling. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 113-114.

- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard nomenclature. *Journal of Gambling Studies, 12*, 193-213.
- Straussner, S. L. A., & Brown, S. (2002). *The handbook of addiction treatment for women*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Stinchfield, R. (2001). A comparison of gambling by Minnesota Public School students in 1992, 1995, and 1998. *Journal of Gambling Studies, 17*(4), 273-296.
- Wood, T. A., & Griffiths, M. D. (1998). The acquisition, development and maintenance of lottery and scratchcard gambling in adolescence. *Journal of Adolescence, 21*, 265-273.

K C I



# Awareness of Adult Gambling and Predictors of Gambling Behavior in Children

Sun-Jung Kwon

Department of psychology, Chungnam National University

Kyo-Heon Kim

Department of psychology, Chungnam National University

Ji-Ook Choi

Department of Psychiatry, Catholic University

The present study investigated the present trends in adult gambling and gambling behavior prediction variables of among elementary school students. First, sample of 1,115 elementary school fifth and sixth grade students in Daejeon metropolitan city, was to investigate the "awareness" and "interest level" on for adult gambling (lotto, casino, horse racing, cycling race, boat racing, bullfighting) separately, testing the difference in demographic quality. Second, sample of 282 elementary school fifth and sixth grade students, using regression analysis, "interest on for adult gambling", "perceived family gambling", "irrational gambling belief", "behavior activating system(BAS)" and "the interaction effects of factors and sex" predicted "gambling behavior". As a result of the investigation into children's awareness of adult gambling, i.e. "lotto", the affirmation rate(77.7%) for the response "I know" was very high, "lotto" showed the highest rate among children for awareness of adult gambling. These results showed that male children, with a high domestic income level and children whose pocket money level was high, and sixth grade children had a high interest level relatively. Second, these results showed that as "perceived gambling", "interest in adult gambling", and "irrational gambling beliefs" were higher, and "gambling behavior" increases. The implications gleaned from this study were discussed with considerations for future study and practical aspect.

*Keyword: children, awareness of adult gambling, gambling behavior, risk factor*