

# ISSUE PAPER

2024 Vol. **01**

| 발행인 윤효식

| 발행일 2024. 2. 29.

청소년상담 이슈페이퍼

## 청소년 사이버도박 : 중독과 불법의 경계에서 도박을 보다

- 01 들어가기
- 02 청소년 사이버도박 현황
- 03 청소년 사이버도박, 놀이에서 중독이 되다
- 04 현재 대응은?
- 05 제언



## 01 들어가기

“○○는 심리검사 결과 불안도가 높게 나와 학교 위클래스 선생님이 청소년상담복지센터에 의뢰한 사례이다. 상담을 진행하면서 ○○의 불안도가 높은 이유가 사이버도박으로 생긴 빚 때문이라는 것을 알게 되었다. ○○은 아무에게도 말하지 못한 채 중고거래를 통해 돈을 마련하거나, 다시 도박을 해서 빚을 갚으려 했지만 생각처럼 되지 않아 불안했다. 다행히도 학교와 청소년상담복지센터가 빠르게 연결되어 사이버도박에 더 이상 빠지지 않도록 조기개입이 가능하였다.”

-△△ 청소년상담복지센터를 내방한 중학생 내담자 사례-

- 청소년들은 한겨울에도 얇은 옷을 입고 축구를 2~3시간씩 하거나 공터나 놀이터에서 친구들과 이야기하고, 재미 있는 것에 집중하며 시간 가는 줄 모르고 빠져 있곤 한다. 이러한 놀이에 대한 즐거운 몰입 경험은 어린시절을 지나온 누구에게나 크고 작은 기억으로 남아있을 것이다.
- 하지만, 최근 청소년의 놀이는 밖에서 이루어지기보다 온라인상 놀이문화로 변화 중이다. 한국청소년상담복지개발원에서는 2021년 청소년 상담 이슈페이퍼 「온라인도박, 청소년 놀이문화가 되다」를 통해 청소년들에게 놀이문화로 정착된 사이버도박에 대해 선제적 이슈를 던졌다. 3년이 지난 지금, 사이버도박은 여전히 청소년들 사이에서 성행 중이며 도박 빚이라는 경제적인 문제뿐만 아니라 중독이 또 다른 중독을 낳는 2차 파급효과로 인해 그 심각성이 더욱 커지고 있다(문화뉴스, 2023).
- 2023년 정부는 청소년 도박문제에 대해 ‘범부처 대응팀’이 출범될 만큼 청소년을 상대로 한 도박, 특히 불법 도박에 대한 위험성과 이에 따른 사회적 안전망의 필요성을 제기하였다(연합뉴스, 2023). 또한, 2023년 5월 여성가족부에서 시행한 청소년 사이버도박 진단조사 결과발표를 기점으로 청소년 도박문제에 대해 국가적인 관심과 경각심이 더욱 고조되고 있다.
- 이번 이슈페이퍼에서는 청소년 온라인 놀이문화가 중독, 더 나아가 불법 사이버도박까지 이르게 되는 과정을 다시 한 번 이야기해보고자 한다.
  - 노명우(2021)의 「호모루덴스 놀이하는 인간을 꿈꾸다」에서는 놀이를 문화보다 더 오래된 것으로 보고 있다. 인간이 본능적으로 추구하는 놀이의 즐거움이 문화를 만들어내고 문명을 건설한다는 것을 이야기하며 ‘놀이문화’의 중요성을 강조하고 있다. 이는 위험성을 가진 도박이 청소년기 때래 집단 안에서 잘못된 놀이문화로 정착되는 상황에 대해 사회적으로 관심을 가지고 예방책을 마련해야 할 필요성을 느끼게 하는 대목이다.
  - 이번 이슈페이퍼에서는 청소년 관련 사이버도박 통계와 청소년 도박 관련 사례 경험이 있는 현장 실무자의 인터뷰를 통해 청소년 사이버도박 현황을 알아보고, 앞으로의 대응 방안을 제언함으로써 중독에서 불법으로 가기 전 사회적 관심을 환기하는 골든타임이 되길 희망한다.

## 02 청소년 사이버도박 현황

- 도박은 불확실한 결과에 돈이나 가치 있는 것을 거는 행동이며, 놀이인 동시에 재정적 위험부담을 가지는 행위임 (Caillois, 1994). 사행산업통합감독위원회(2010)는 도박을 우연에 의해 결정되거나 결과가 불확실한 각종 게임이나 놀이에 돈이나 돈으로 환산할 수 있는 것을 거는 행동으로 정의함
- 현재 국가에서 인정하는 사행산업인 카지노업, 경마, 경륜 경정, 복권, 체육진흥투표권(스포츠포토), 소싸움경기 외엔 불법사행산업임(사행산업통합감독위원회)
- 하지만, 미성년자가 하는 도박은 모두 불법 도박에 해당됨(한국청소년상담복지개발원, 2021)

### 10대 도박연령 추이

- 건강보험심사평가원 자료에서는 실제로 19세 이하 도박중독 치료환자 수가 지속적으로 발생하고 있다(연합뉴스, 2023).

<청소년 도박중독 진료 현황>

| 2018년 | 2019년 | 2020년 | 2021년 | 2022년 | 2023.7월 |
|-------|-------|-------|-------|-------|---------|
| 68명   | 96명   | 104명  | 130명  | 114명  | 104명    |

출처:건강보험심사평가원 국정감사 제출자료 재구성(2022), 이태규 의원실

- 2022년 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제예방치유원, 2022)에서 평생을 기준으로 보았을 때, 청소년의 돈내기 게임 경험률이 재학 청소년의 38.8%, 학교 밖 청소년의 40.6%에 달했다. 처음 돈내기 게임을 경험한 평균연령은 재학 청소년이 11.3세, 2020년 조사(한국도박문제예방치유원, 2021) 12.5세에 비해 더 저연령화 되고 있음을 알 수 있다.
- 저연령화의 이유는 사이버도박이 스마트폰과 인터넷을 기반으로 하기 때문이며, 청소년의 접근성이 매우 높은 온라인 매체는 주요한 도박 유입경로로 볼 수 있다. 오프라인 도박에 비해 사이버도박은 낮은 통제력과 충동성이 주요한 요인으로 보고되어 있다(김영화, 신성만, 이해주, 2012; Griffiths, 2005). 특히 사이버도박은 모바일 게임과 유사하여 경계심 없이 접근할 가능성이 크기 때문에 청소년들 사이에서 쉽게 확산 되는 경향을 보인다(정보통신정책연구원, 2022).
- 이러한 청소년 사이버도박의 추이, 저연령화 현상에서 주목해야 하는 부분은 사행산업통합감독위원회에서 불법사행 산업으로 규정한 사이버도박, 미성년자의 도박이 범죄로까지 연결된다는 사실이다. 실제로 최근 10년간 청소년 검거현황을 살펴보면 도박문제로 검거된 10대 청소년은 2021년 이후 증가추세로 범죄에 노출될 위험성에 커지고

있으며(한국대학신문, 2023), 경찰청에서 「청소년 대상 사이버도박 특별단속」을 실시한 결과, 검거된 대상자(총 353명) 중 청소년은 39명(11%)을 차지하는 결과를 보였다(경찰청, 2023). 이는 사이버도박이 범죄까지 연결될 수 있다는 위험성을 내포하고 있는 것이다.

<도박범죄 관련 10대 청소년 검거 현황>

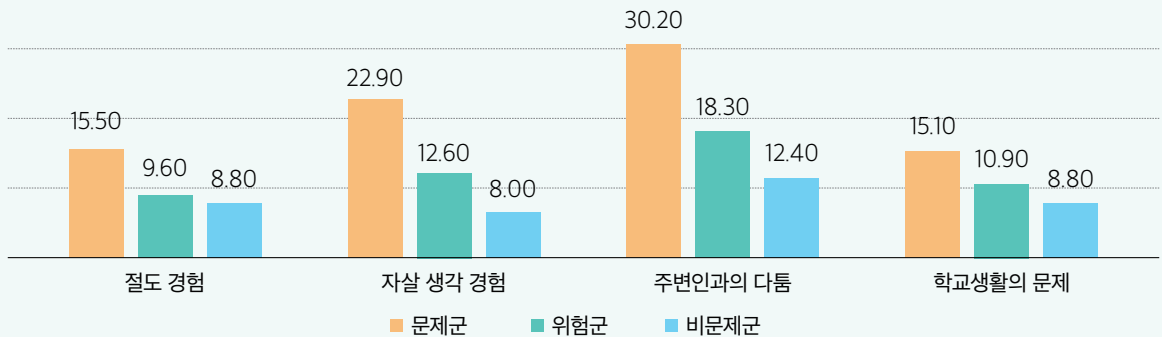
| 구분   | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 범죄소년 | 12   | 31   | 59   | 175  | 84   | 71   | 72   | 91   | 63   | 74   |
| 촉법소년 | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 3    | 2    |

출처:경찰청 자료 재구성, 이태규 의원실(단위 : 명)

- 특히 한국도박문제예방치유원(2023) 자료에 따르면 도박문제 측정 도구를 통해 위험 수준을 문제군·위험군·비문제군으로 나누었을 때, 비문제군 청소년에 비해 문제군 청소년이 절도 경험, 학교생활의 문제, 주변인과의 다툼이 2배 이상 높았으며, 자살 생각 경험은 3배에 가까운 차이를 보이고 있었다. 도박문제는 단순히 수면 위의 것을 다루는 것이 아니라, 잠재적인 위험을 가늠하여 주의 깊게 관찰할 필요가 있는 것이다. 도박으로 인한 경제적인 문제는 다른 위험에 노출이 될 수 있다는 것 또한 간과할 수 없는 현실이다.

<도박으로 인한 2차 범죄 연계 가능성>

(단위 : %)



한국도박문제예방치유원(2023) 결과 재구성

- 무엇보다도 청소년기의 도박은 성인기 도박중독으로 진행될 위험이 높다. 도박중독 성인의 도박 시작 연령이 대부분 10대 초중반이며(이민규, 김효현, 김정남, 2023), 어린 나이에 도박을 경험할수록 문제성 도박으로 진행될 가능성이 크다(경기도교육연구원, 2019). 너무 어린 나이에 시작했을 경우 중독으로 쉽게 빠져들고, 지속성과 결과의 심각성도 증가하는 것으로 보고되고 있어 청소년기의 사이버도박 예방이 중요하다(Dickson, Derevensky, & Gupta, 2004).

## 사이버도박 진단조사 주요 결과 분석

한국청소년상담복지개발원에서는 2009년부터 여성가족부와 교육부 시·도교육청 등과 협력하여 각급 학교를 통해 매년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사를 실시하고 있다. 2023년부터는 사이버도박을 진단조사에 추가하여 실시하였고 그 결과는 다음과 같다.

- 대 상 : 전국 중등 1년, 고등 1년 재학생 877,660명 대상
- 조사도구 : 청소년 도박문제 측정도구 중 중독증상 10문항 (※2022년 한국도박문제예방치유원 개발)

### 참여자분석

| 총 조사인원   | 성별                  |                     | 학교급별                |                     |
|----------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|          | 남                   | 여                   | 중등 1년               | 고등 1년               |
| 877,660명 | 449,142명<br>(51.2%) | 428,518명<br>(48.8%) | 439,655명<br>(50.1%) | 438,005명<br>(49.9%) |

- 조사에 참여한 877,600명 청소년 중 28,838명(3.3%)가 사이버도박문제 위험군 청소년으로 집계됨. 중학생(16,309명)이 고등학생(12,529명)보다 위험군 청소년 수가 많았으며, 남자 청소년이 여자 청소년보다 위험군 수가 많은 것으로 나타났다.

(단위 : 명)

| 사이버도박 위험군         | 구분       | 남자     | 여자    | 합계     |
|-------------------|----------|--------|-------|--------|
| 28,838명<br>(3.3%) | 중학교 1학년  | 11,511 | 4,798 | 16,309 |
|                   | 고등학교 1학년 | 8,888  | 3,641 | 12,529 |
|                   | 합계       | 20,399 | 8,439 | 28,838 |



## 03 청소년 사이버도박, 놀이에서 중독이 되다<sup>1)</sup>

### ? 청소년은 어떻게 도박을 시작하게 되었나?

게임처럼 놀이처럼 시작한 도박이 계속 이어짐. 무용담처럼 도박에서 큰돈을 딴 경험을 공유하고 그 이야기를 듣는 또래 친구들이 도박을 하게 되는 경우가 있음. 친구들이 거의 다 하니 게임 하듯 매일 사이버도박을 하게 됨



"OO이는 중2 수학여행에서 온라인 사다리 타기로 처음으로 도박을 접했어요. 수학여행 내내 동급생끼리 사이버도박에 참여했고, 그 후 학교에서 친구들과 사이버도박을 하면서 딴 돈을 배분하기도 했어요. 딴 돈으로 친구들 밥 사줄 때, 친구들이 고맙다 너밖에 없다고 말해 줄 때 '내가 베풀 수 있구나, 뭔가 한 것 같다!'라는 생각이 들어 부듯했다고 합니다..그러면서 도박에 빠지게 되었죠."



"청소년들은 쉽게 도박에 접하게 돼요. 중학교 1학년 때 도박을 시작 스포츠포토, 사다리타기, 홀짝, 타조 게임, 달팽이, 사다리, 바카라 등을 하면서 순간적으로 돈을 벌게 되는 시스템이라 도박이라 인지를 못하고 게임이라 생각하고 계속하게 되는 것 같아요."

### ? 도박문제 청소년은 어떤 경로를 통해 의뢰되나?

1388전화 또는 학교상담실과의 연계를 통해 주로 의뢰됨. 중독전문기관과 협업이 중요함. 조기개입을 위해서 상담센터와 학교 및 중독전문기관과 협업이 중요함



"아이들이 학교에서 판돈을 가지고 싸우는 모습이 계속 목격되었어요. 계속 문제가 이어지다 보니 학교와 Wee클래스에서도 알게 되었고 청소년상담복지센터에 의뢰하여 상담을 시작하게 된 사례입니다. 학교에서 빠르게 청소년상담복지센터로 의뢰하였고, 도박치유원과 MOU를 맺은 상태라 청소년도박문제에 대한 조기개입이 가능해 빠르게 단도박 할 수 있었습니다."



"부모님이 1388 전화로 연락을 주셨어요. 판돈이 늘어감에 따라 조금씩 굶아주는데, 이젠 더 이상 안 되겠다고 중독인 것 같다고, 병인 것 같다고 어떻게 하면 될지 도움을 요청하는 연락이었습니다."

1) 인용된 인터뷰내용은 청소년상담복지센터 실무자와의 전화인터뷰 및 서면인터뷰 내용을 수정하였음

## ? 왜 빠져나오지 못할까?

자극에 익숙해지면 친구와의 관계, 일상의 작은 행복이 와 닿지 않음. 도박에서 빠져나오는 순간 잊고 싶은 현실을 마주함. 도박이 다른 관심사나 일상생활에 비해 우선적인 활동이 됨



상담자A

"즉흥적으로 할 수 있어 쉽게 빠져나오지 못하는 것 같아요. 즉각적인 보상이나 빨리 결과가 나오는 것, 결국 중독이 무서운 이유는 큰 자극에 익숙해지면 그보다 작은 자극에는 익숙해지지 않는다는 거예요. 학교가 재미없어지고 친구들과 뛰어나는 것도 시시해지고.."



상담자B

"정말 도박의 세계로 빠져들어서, 도박을 하는 과정에서 뭔가 쾌감을 느끼는 것 같아요. 진짜 도파민이 나와서 현실을 잊게 만드는 것이 아닌가 생각해요."

## ? 청소년 사이버도박 상담 과정에서 중요한 것은?

내담자의 성공 경험을 중심으로 상담할 때 효과적임. 도박이나 미디어 중독문제들은 결국 과의존을 하는 원인을 찾아내는 것이 중요함. 중독행위에 대한 원인 탐색이 우선, 그 다음 단계로 단도박의 상황을 유지하는 것이 필요함. 청소년 내담자의 성공경험을 바탕으로 도박중독 상담개입이 이루어져야 함



상담자C

"즉각적인 행위중독에 마주하는 것이 아니라 뇌에 빠르게 연결되는 자극보다는 지연보상, 성숙한 보상에 대한 연습이 상담 과정에서 필요합니다."



상담자B

"제 내담자는 금연을 성공한 경험이 있었어요. 도박이 경우도 같은 것이라고 처음에 이야기를 했죠. '너는 한번 성공 경험이 있으니 도박문제도 잘 극복할 수 있을 거야.' 라고 했고 결국 단도박을 성공했습니다. 좋은 감정이 동반된 기억을 바탕으로 성공의 경험을 이끌어 낼 수 있습니다. 도박이 같은 맥락인거죠."

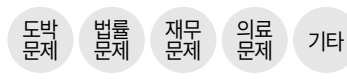


상담자A

"2차 피해가 있을 수 있다는 것을 청소년 본인도 가족도 알아야 합니다. 도박할 돈은 어떻게 모았는지? 아이들에게 물어보면 옷을 팔기도 하고 아르바이트를 하는 등 등등 돈을 만들기 위해 불법을 저지르는 경우도 있기 때문에 그 위험성을 경고해야 합니다."

# 04 현재 기관별 대응 프로그램 소개

청소년 사이버도박에서 중요한 것은 예방과 즉각적인 개입이다. 현재 국내에서는 청소년 사이버도박에 대응하기 위해 도박 예방 교육을 진행하고, 청소년상담복지센터에서는 초기개입을 할 수 있도록 대응하고 있으며, 전문개입이 필요한 청소년을 대상으로는 도박전문기관에 의뢰하는 통합적 모델을 개발하여 청소년 문제에 개입하고 있다.

| 통합적 관리  |  |                |
|---|--|----------------|
| 청소년기관 사례개입 가능한 경우   |  | 청소년기관 사례개입 불가능 |
| 개입  |  | 의뢰             |
| 연계개입  | 직접개입   | • 도박 전문기관 의뢰   |
| • 도박 전문기관 의뢰<br> | • 보호자를 비롯한 가족개입<br>• 성급한 대응 방지를 위한 개입 관련 교육<br>• 도박문제 상황에 맞춘 개입<br>• 청소년 특성에 맞춘 개입 |                |

## ❖ 한국청소년상담복지개발원

- 한국청소년상담복지개발원은 한국도박문제예방치유원과 업무 협약을 맺어 미디어·스마트폰 과의존 대응 전문상담 인력 및 종사자 등을 대상으로 ‘청소년 도박문제 게이트키퍼 교육’을 실시하고 있다. 청소년의 도박문제를 조기에 발견하고, 상담 및 치유서비스를 연계할 수 있도록 유기적으로 협력 중이며 한국도박문제관리센터 지역센터와 각 지역의 청소년상담복지센터가 긴밀히 연계하여 청소년 도박 상담 사례를 통합적으로 다루고 있다.
- 한국청소년상담복지개발원의 미디어중독대응부는 「청소년 온라인도박 개입 매뉴얼」을 통해 청소년상담현장에서 청소년 도박문제에 개입할 수 있도록 개입 매뉴얼을 발간하였다. 또한 청소년에게 유해한 매체물을 모니터링하는 청소년매체환경보호센터 운영을 2024년부터 새롭게 위탁받아서 유해 매체 점검단 활동을 실시, 청소년에게 노출되고 있는 유해 사이트 및 사설 불법 도박 사이트 등을 점검하고 대응할 계획이다.

## ❖ 국립청소년인터넷드림마을 - 청소년 사이버도박 기숙형 치유캠프 운영

- 국립청소년인터넷드림마을(전북 무주군 소재)에 있으며, 사이버도박 치료를 위해 11박 12일 치유캠프를 운영하고 있다. 기숙형 방식으로 1년에 상·하반기에 걸쳐 진행되며 온라인 카지노, 스포츠 토토 등 사이버도박 문제로 학업 및 대인관계(가족, 친구)에 어려움을 겪는 청소년이 일상으로 돌아가기 위해 자기긍정성과 통제력을 기르는 활동을 중심으로 2024년 2회 운영할 계획이다.
- 국립청소년인터넷드림마을(누리집 [www.nyit.or.kr](http://www.nyit.or.kr), 전화 063-323-2285), 전국 청소년상담복지센터(국번없이 1388)로 신청 가능하며, 서류 심사 및 심층 면접을 통해 참가자를 선발한다.

## ❖ 한국도박문제예방치유원 <https://www.kcgp.or.kr>

- 청소년 도박문제에 개입하기 위해서 CAGI(청소년 도박문제 자가점검 검사) 실시 및 청소년 도박 SOS 프로그램(전국 어디나 찾아가는 맞춤형 예방교육), SNS 및 메타버스의 청소년 도박문제 예방 콘텐츠, 온라인 조기개입 교육, 심리평가, 개인·집단 상담, 병원치료 지원, 재정·법률 서비스, 재발 방지 및 추적관리 등 도박 예방뿐만 아니라 치유와 재활에 초점을 둔 도박 문제 전문기관이다. 서울·경기, 충청, 부산·경상, 전라, 제주 등 전국 14개 센터로 운영되고 있다.



## 05 대응방안 및 제언

“놀이라는 이름으로 도박이 10대를 만나게 되었다. 중독치료의 첫 번째는 청소년에게 사회적 역할 부여하는 것이 필요. 청소년 도박 문제를 해결하기 위해 사회·국가·가족의 노력이 필요”

청소년의 경우 사이버공간에서 재미삼아, 혹은 또래 집단과 어울리기 위해 사행성 게임을 시작으로 도박을 접하게 되는 경우가 많다. 비록 시작은 가벼웠을지라도 한 번이라도 돈을 따는 성공 경험을 했을 경우 도박 중독으로 이어질 가능성이 높다. 비뚤어진 어른들만의 전유물이라 생각했던 도박이 놀이라는 이름으로 위기의 10대를 만나게 되었다.

### 첫째, 청소년 전문기관과 도박중독 전문기관의 통합적인 전문상담개입이 필요

- 정부는 청소년 사이버도박 진단조사에 초등학교도 포함하여 갈수록 심각해지는 사이버도박 문제로부터 청소년의 일상회복을 돕기 위해 발굴부터 집중치유까지 적극 대응해 나갈 것이라고 밝히고 있다. 특히 사이버도박 위험군에 해당하는 청소년에 대해서는 청소년상담복지센터 및 한국도박문제예방치유원을 통해 개인상담, 집단상담, 재정·법률 상담을 지원하고 있다. 청소년 전문기관과 도박중독 전문기관간의 교육 및 협력체계를 통해 지역에서 발생하는 사이버도박문제 청소년에게 조기개입이 될 수 있도록 통합적 접근이 필요하다.
- 한국청소년상담복지개발원에서는 청소년상담자에게 청소년 도박문제 「게이트키퍼」 전문교육을 실시하여 청소년 도박문제 예방 및 조기개입을 하고 있다. 특히, 청소년 도박문제 개입매뉴얼 교육을 통하여 사례중심으로 중독 및 가족의 대처방법을 통해 실질적인 상담개입 방법을 적용하여 통합적인 전문상담개입이 될 수 있도록 교육할 계획이다.

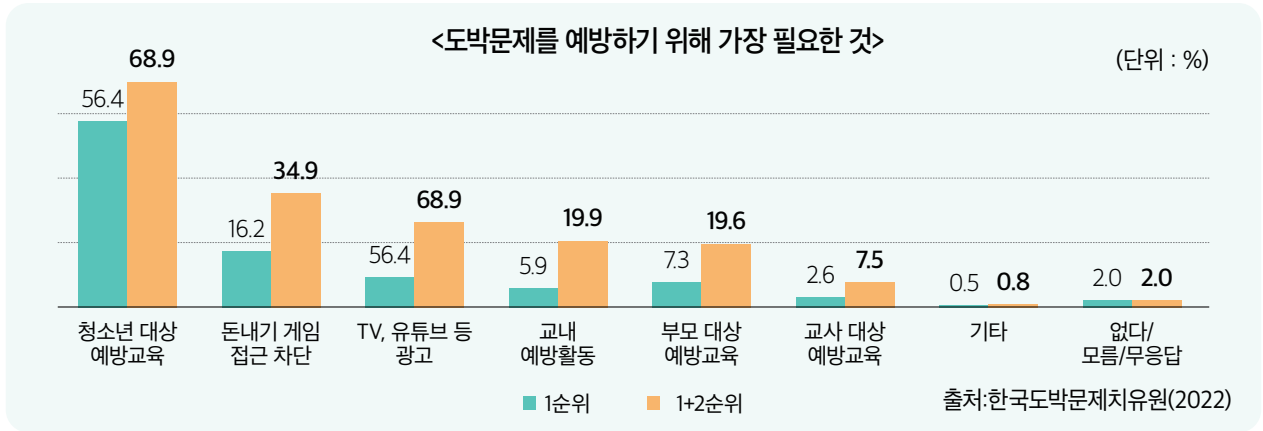
### 둘째, 국가적·사회적·가정차원에서 청소년 도박을 막는 노력과 청소년도박전문상담자 양성 필요

#### ○ 청소년도박상담개입 전문가 양성 강화 필요

- 전문가들의 인터뷰를 통해 보면 청소년 사이버도박 상담에서 중요한 것은 과의존·중독행위의 이유를 찾아내고 청소년들 개인의 성공경험을 바탕으로 단도박의 상황을 유지하는 것이다. 다만 현재는 청소년 도박문제를 다루는 전문가가 부족한 상황이며, 청소년의 특성과 중독에 대한 전문성을 겸비한 전문가 양성이 필요하다. 중독치료의 첫 단계는 청소년들이 가정과 사회에서 사회적 역할을 부여받고 자신의 존재를 인정받는 것이 중요하다. 이러한 역할과 도움을 줄 수 있는 청소년도박상담개입 전문가가 필요한 시점이다.
- 한국청소년상담복지개발원에서는 전국 240개 청소년상담복지센터 및 222개 학교밖 청소년지원센터 상담자 대상 청소년 도박문제 전문개입을 위한 이터닝콘텐츠를 개발하여 직무연수를 통해 보급할 예정이다.

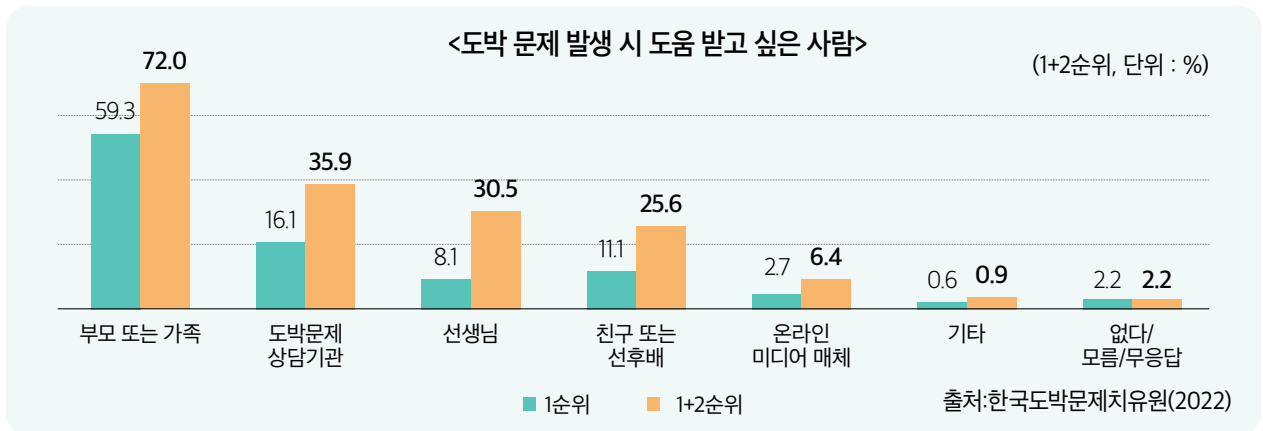
#### ○ 청소년 사이버도박 불법사이트 차단 노력

- 도박의 시작점과 끝지점은 결국 청소년들의 안전과 관련이 있다. 자극적이고 흥미를 유발하는 것을 놀이로 배우게 되고 그 다음 단계로 넘어가게 된다. 놀 공간이 디지털로 쏠림에도 불구하고 디지털에 대한 안전장치가 없다. 한국 도박문제치유원 실태조사(2022)에서도 도박문제를 예방하기 위해서는 게임사이트와 유튜브광고 차단이 높은 순으로 제시될 만큼 국가적인 차원에서 청소년이 접근하게 되는 사이버도박 해외서버, 유해매체 차단 등이 필요하다.



○ 가정에서 사회에서 역할을 부여 받을 수 있는 지지체계가 필요

청소년이 도박문제 발생 시 도움 받고 싶은 사람은 부모 및 가족이 1순위이다. 내담자가 청소년인 이상 도박문제에 대한 접근이 가족과 함께 이루어져야 하므로, 부모교육과 가족개입에 대한 고민이 동반된다. 가족에 대한 죄책감, 압박감으로 인한 내담자(청소년)의 위축, 자녀 도박문제로 인한 보호자의 상실감, 부모의 양육태도 및 소통방식 등 가족 전체에 대한 환경평가와 개입이 필요하다. 한국도박문제예방치유원 조사결과(2022)에 따르면 재학 및 학교 밖 청소년 동일하게 도박 문제가 발생했을 때 도움 받고 싶은 사람은 바로 부모 또는 가족이라는 점을 명심하고 보호자의 적극적인 참여와 변화하려는 노력이 중요하다. 변화를 통해 청소년이 가정과 학교에서 사회적 역할을 부여 받으며 성장해 나가는 것이 필요하다.



**셋째, 재학청소년 뿐만 아닌 학교 밖 청소년까지 예방이 필요**

여성가족부에서는 갈수록 심각해지는 청소년 사이버도박 진단조사를 2023년부터 실시하여 조기개입을 하는 등 적극적 대처를 하고 있다. 또한 2024년부터는 초등학교 4학년을 추가하여 선제적 발굴을 강화할 계획이며, 앞으로는 학교 재학생 뿐만 아니라 학교밖 청소년까지 포함하여 사각지대가 없도록 전방위적 노력을 기울일 방침이다.

## ❖ 부록

## 1. 온라인 도박중독을 진단할 수 있는 3가지 요소

|   |                         |
|---|-------------------------|
| 1 | 도박으로 빚을 진 경험이 있는가?      |
| 2 | 도박 때문에 거짓말한 경험이 있는가?    |
| 3 | 조절을 할 수 없어서 삶에 지장을 주는가? |

## 2. 사이버도박관련 용어

|          |  |
|----------|--|
| 달팽이      | 미니게임의 일종. 달팽이 4마리가 달리기 시합하는 플래시 도박   |
| 대육이      | 스포츠토토 쿠폰담당직원   |
| 돌충       | 돌발 충전 이벤트  |
| 롤링       | 사설 사이트에 충전한 금액 대비 총 베팅한 금액의 비율을 의미하는 토토용어. 베테가 환전(출금)을 위해선 토토사이트 마다 규정한 롤링 기준을 충족해야 하는데, 100%~500%까지 토토사이트에 따라 다양함. 즉 롤링 기준이 200%이고 100만원을 충전(입금)했다면, 200만원 만큼의 베팅한 내역이 있어야 출금이 가능 |
| 마틴 배팅    | 마틴게일 베팅의 줄임말로, 베팅 시 돈을 잃을 때 마다 다음 베팅 시 잃은 돈의 2배를 연속적으로 베팅하여 결국 한 번의 승리로 본전 이상의 수익을 얻을 수 있다고 하는 베팅 이론   |
| 맞대기      | 맞대기 도박이란 경마에서 유래한 용어로, 사설 업체 등을 통해 마권 한도금액 이상의 베팅을 해 돈을 건 사람들끼리 내기를 하는 행위를 일컫는 은어다.<br>즉 토토 업계에선 맞대기 도박 = 사설 토토와 동일어라고 이해하면 된다.  |
| 매충       | '매번 충전'의 약자. 역시 토토사이트 프로모션으로 충전할 때 마다 보너스 머니를 지급하는 것   |
| 먹싸       | 먹튀 사이트의 줄임말  |
| 먹튀       | 각종 불합리한 베팅 규정을 내세워 출금을 안해주거나, 합당한 이유 없이 베테계정을 정지, 또는 어느날 갑자기 사이트를 폐쇄하고 연락이 안되는 불법 사설토토 사이트를 일컫는 토토용어   |
| 메이저      | 오랜기간 운영하였거나 회원이 많은 사설 토토 사이트. 하지만 이 세상 모든 사이트가 자신들이 메이저라 주장하는 것이 함정  |
| 미겜(미니게임) | 미니게임의 줄임말. 미니게임이란 사설 토토사이트 등에서 제공하는 플래시 화면을 이용한 간단한 도박. 대표적으로 사다리, 달팽이, 파워볼 등이 있다. 미니게임을 하는 100중에 99는 돈을 잃는 구조다.   |

(출처:탁재훈의토토교실)

- 김영화, 신성만, 이해주. (2012). 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계. 한국심리학회지: 건강, 17(4), 927-941.
- 이민규, 김교헌, 김정남. (2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성-지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 399-414.
- Caillouis, R. (1994). 놀이와 인간: 가면과 현기증 (이상률 역). 서울: 문예출판사.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Youth gambling problems: A harm reduction prevention model. Addiction Research & Theory, 12(4), 305-316.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. Journal of Substance use, 10(4), 191-197.
- 경기도교육연구원. (2019). 경기도 학생 도박 실태 분석 및 예방 정책 방향 연구
- 경찰청. (2023). '23년 사이버도박사범 총 3,155명 검거(구속 124명)
- 노명우. (2021). 호모 루덴스 놀이하는 인간을 꿈꾸다. 사계절.
- 문화뉴스. (2023). MBC, '스트레이트' 청소년 온라인 도박 중독 실태 고발. <https://www.mhns.co.kr/news/articleView.html?idxno=565496>.
- 사행산업통합감독위원회. (2010). 도박중독분야의 용어표준화 연구.
- 연합뉴스. (2023).尹 "청소년상대 불법도박 개장은 악질범죄"...범부처 대응 지시. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20231010062700001>.
- 연합뉴스. (2023b)<https://www.yna.co.kr/view/AKR20231011054500530>
- 정보통신정책연구원 (2022). 2022 한국미디어패널조사 보고서.
- 탁재훈의 토토 교실[웹사이트]. (2024.02.07). URL: <https://blog.naver.com/kdskds4433t/221797367279>
- 한국도박문제예방치유원. (2021). 2020 청소년 도박문제 실태조사.
- 한국도박문제예방치유원. (2022). 2022 청소년 도박문제 실태조사.
- 한국도박문제예방치유원. (2023). 청소년 도박 관련 동향 (2023년 12월)
- 한국대학신문. (2023). [2023 국감] 청소년 도박중독 환자 증가세에도 추진 정책 전무(全無)···교육적 공론화·점검 필요. <https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=553488>.
- 한국청소년상담복지개발원. (2021). 청소년 도박문제 개입 매뉴얼.



# ISSUE PAPER

청소년상담 이슈페이퍼

2024 Vol. 01

## 2024 청소년상담이슈페이퍼1호 중독과 불법의 경계에서 도박을 보다

**인 쇄** : 2024년 2월

**발 행** : 2024년 2월

**발 행 인** : 윤효식

**발 행 처** : 한국청소년상담복지개발원

(48058) 부산광역시 해운대구 센텀중앙로 79, 센텀사이언스파크(7층~10층)

T.(051)662-3136 / F.(051)662-3008

<http://www.kyci.or.kr>

**인 쇄 처** : 글로벌임팩트

비매품

본 간행물은 여성가족부의 지원을 받아 제작되었습니다.

본 기관의 사전승인 없이 내용의 일부 혹은 전부를 전재할 수 없습니다.