

# ISSUE PAPER

2021 Vol. **01**

발행인 이기순

발행일 2021. 3. 25.

청소년상담 이슈페이퍼

## 온라인 도박, 청소년 놀이문화가 되다.

- 01 청소년 도박의 실태
- 02 놀이문화가 된 청소년 온라인 도박
- 03 청소년 도박문제 어떻게 대응할까?



## 01 청소년 도박의 실태

### 청소년 도박문제 사례

○○은 스마트폰 게임 문제로 부모가 상담을 의뢰하였다. ○○은 스마트폰으로 온라인 도박을 하는데 많은 시간을 보내고 있었지만 부모님은 도박을 하는 것에 대해 잘 모르고 있었다. ○○이 처음 도박을 시작하게 된 경위는 친구가 스포츠평타로 돈을 따서 쓰는 걸 보고 부러운 마음에 시작했다가 반복적으로 도박을 하게 되었다.

“솔직히 말하면 모든 애들이 한 번씩은 도박을 다 해봤다고 생각해요. 도박으로 돈을 따본 애들이 더 깊게 빠지긴 하지만요. 옛날에는 도박 사이트가 별로 없었는데 지금은 많이 늘어나고 게임 종목도 많아요. 재미로 시작했다가 어느 순간 돈을 걸고... 금액도 점점 커졌어요. 부모님이나 선생님들은 우리가 뭘 하는지 잘 모르죠..제가 핸드폰을 너무 많이 하니, 게임중독이라고 상담실에 데리고 왔어요.”

- 미디어과의존 문제로 청소년상담복지센터를 내방한 고등학생 내담자 -

- 청소년 도박이 위험수위에 달해 사회적 문제로 대두되고 있다. 최근 컴퓨터 또는 모바일을 매개로 하는 불법도박은 물론 청소년들이 하는 많은 합법적인 게임에도 사행성 요소가 유입되어(한국도박문제관리센터, 2021) 청소년이 자신도 모르는 사이에 사행성 게임(도박)에 빠져들고 있다.
- 도박이란 운에 의해 결과가 결정되는 것으로, 그 대상이 무엇이든 불확실한 결과에 돈이나 재물을 거는 행위이다. 최근 청소년이 많이 하는 온라인 도박의 종류는 크게 불법 스포츠 도박, 불법 온라인 도박, 사행성 게임<sup>1)</sup> 등으로 구분된다. 온라인 도박은 현실 공간에서 도박으로 간주되는 행위가 온라인으로 확장되어 이루어지는 행위로(한국도박문제관리센터, 2021), 가장 흔한 청소년 도박 유형이다(전체 청소년 도박의 73.5%). 실시간 도박게임(사다리, 소셜그래프 등)과 현행법상 청소년에게 불법인 스포츠평타 비율도 점차 증가하고 있다(한국도박문제관리센터, 2018).

1) 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득실을 결정하여 재물, 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위

### <청소년들이 하는 온라인 도박의 종류>

도박종류		내 용
불법 스포츠 도박	사설 토토	불법 스포츠 도박 사이트에서 스포츠 경기의 승패를 맞추는 게임
불법 온라인 도박	달팽이 경주	3마리의 달팽이 중 1등을 맞추는 게임
	사다리게임	홀 짝 둘 중 하나에 베팅
	로하이 게임	오픈된 카드의 합이 5미만(low) 또는 이상(high)를 맞추는 게임
	소셜 그래프	화면에서 나오는 그래프 배당 숫자가 멈추기 전에 출금 버튼을 누르면 해당 배당 배수만큼 얻는 게임
	파워볼 게임	나눔로또 추첨 번호를 이용해 나눔로또 숫자 6개 중 5개의 합이 홀인지 짝인지 맞추는 게임
	사설 FX마진거래	환율 등락 조건에 따라 승패를 결정하는 방법으로 환율이 오를지 내릴지를 맞히는 사실상 홀짝 같은 방식 cf)FX마진거래 : 외환을 거래해 환차익으로 이익을 내는 것
사행성 게임	확률형 아이템 게임	매우 낮은 확률로 설정된 특정 아이템/능력치를 얻기 위해 뽑기, 강화, 합성 아이템 구매.
기타	인터넷 내기 방송	인터넷 방송에서 내기(돈)를 걸고 게임

※ 위 제시된 것 외에도 예측할 수 없는 모든 것(선거 당선 여부, 코로나 감염자 수 등)에 대해 실시간으로 새로운 온라인 도박이 운영되고 있다.

출처: 청소년 도박문제 게임 매뉴얼(한국청소년상담복지개발원, 2020)

- 2020년 청소년 도박문제 실태조사에 따르면, 청소년 도박문제를 촉진하는 돈내기 게임을 한번이라도 한 적이 있는 재학 청소년이 20.9%<sup>2)</sup>, 학교밖 청소년은 30%였으며, 제일 처음 사행행위(돈내기 게임)를 한 평균 연령이 재학 청소년은 12.5세, 학교밖 청소년은 13.6세이었다(한국도박문제관리센터, 2021).
- 도박을 접한 계기는 청소년의 51.2%가 ‘주변 사람들이 하는 것을 보고’, 19.8%는 ‘친구나 선후배의 소개로’, 7%는 TV, 영화, 만화 등을 보고 돈내기 게임을 알게 되었으며, 특히 불법 인터넷 도박은 ‘친구나 선후배의 소개로’ 접하는 경우가 많았다(한국도박문제관리센터, 2021). 이는 청소년이 도박의 위험성에 대한 인식 없이 자연스럽게 도박을 접하게 될 수 있음을 보여준다.

2) 2020년 전반적인 도박문제 집단 및 도박참여율 하락에 대하여 조사팀은, 조사시기가 코로나19 2차 유행 시기와 겹쳐 2018년과 동일한 방식의 조사가 불가능했으며, 코로나19 상황의 단기적인 효과가 반영되었을 것으로 추정 결과해석에 주의를 요하고 향후 코로나19로 인한 청소년 도박행동에 대한 조사가 필요하다고 밝힘

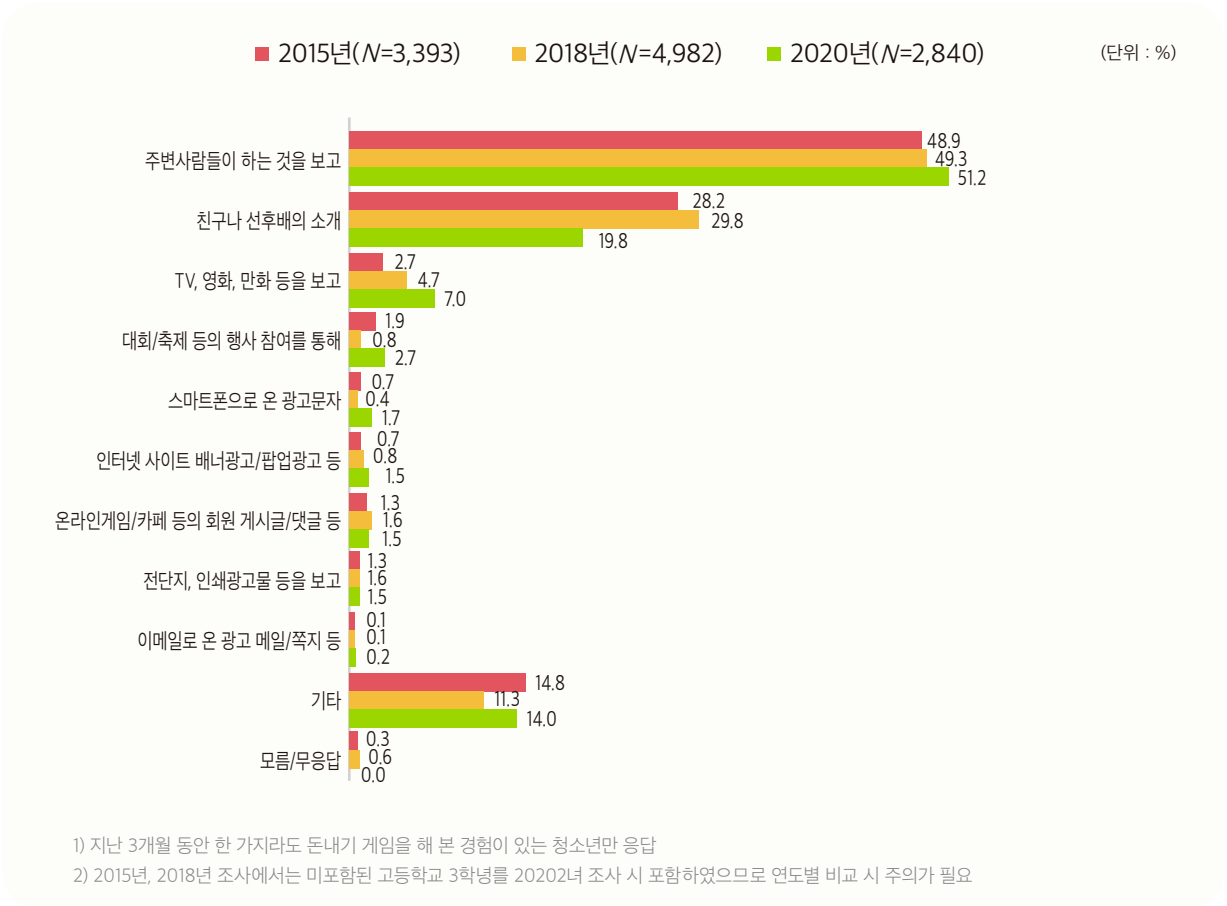


그림 1. [지난 3개월] 돈내기 게임 첫 인지 경로

출처: 2020 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2021)

- 그러나 2020년 조사결과에서 도박문제를 촉진하는 돈내기 게임의 위험을 알리는 예방교육 경험은 재학 청소년의 경우, 10명 중 6명으로 2018년에 비해 2배가량 증가했지만, 여전히 교육 경험이 없는 청소년이 많아 예방교육의 확대가 요구된다.

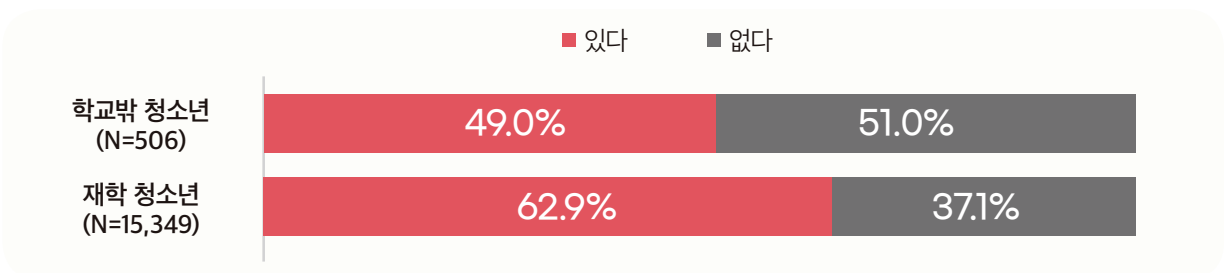


그림 2. 돈내기 게임 예방교육 경험

출처: 2020 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2021)

## 02 놀이문화가 된 청소년 온라인 도박



### “놀이로 시작된 도박,,

“2019년 미니 게임이 확 퍼지면서는 청소년들 사이에서 문화가 돼서,  
그냥 일상적인 애들의 놀이 문화가 된 상태예요”



※ 인용된 인터뷰는 2020년 한국청소년상담복지개발원 「청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발」 연구보고서 중 도박전문기관 및 청소년기관 전문가들의 인터뷰를 재구성하였다.

- 도박에 대한 심각성 없이 학교나 아르바이트 하는 곳, SNS상에서 ‘얼마를 뺏다’거나 ‘5만원 빌려 주면 10만 원으로 갚겠다’는 식의 도박 얘기는 청소년의 일상까지 파고들고 있다(전현진, 2020. 10. 10.). 최근 도박 자체가 가지는 오락성 외에도 도박에 해당하는 ‘내기 문화’가 청소년 사이에서 일종의 놀이처럼 인식되고 있다는 것이다. 청소년들이 도박을 시작하는 이유도 ‘일시적인 재미를 위해서’가 1위였다(한국도박문제관리센터, 2021). 결국, 청소년에게 도박은 하나의 놀이문화가 되었다.



### “어쩌다 도박은 놀이가 되었나?,,

- 게임방식 운영으로 게임과 도박의 경계가 모호하다.



“게임과 도박의 경계가 계속 허물어지는데,  
이미지나 사운드 같은 거를 도박이 굉장히 모방 해왔어요.  
도박이 게임 형태를 취하는데 사실 속 내용을 다 들여다보면 그냥 홀짝이예요”

청소년이 많이 하는 온라인 도박은 기존의 복잡한 방식으로 돈을 걸고 하는 도박이 아닌, 단순하게 경주를 해서 먼저 도착하고, 홀짝이나 좌우를 맞추는 식으로 친근한 게임처럼 느끼게한다. 특히 온라인 게임 내 확률형 아이템<sup>3)</sup>은 사행성에 대한 거부감을 낮추고, 합법적 게임에서도 대박 아이템을 뽑으면 몇 천만원의 현금으로 거래되는 경험들로 도박에 대한 청소년의 심리적 경계를 낮춘다.

3) 확률이나 운에 의해 무작위로 게임 내 아이템을 얻게 되는 방식을 총칭, 그 외형은 상자나 카드, 캡슐 등 다양한 형태가 존재하고, 이용 방식은 뽑기형, 열쇠형, 강화형, 합성/조합형 등 여러 유형으로 구성된다.

■ 언제, 어디서나 도박을 할 수 있게 되었다.

“청소년이 온라인으로 불법 스포츠 토토를 하게 되는 환경은 성인이나 청소년이나 마찬가지입니다. 일주일 내내 14시간~18시간을 배팅할 수 있는 조건이잖아요. 한번 손을 대면 과몰입 할 수 밖에 없는 환경에 놓여있어요”



전문가 C

스마트폰, 온라인 플랫폼을 활용한 도박환경에 청소년의 접근이 쉬워졌다. 청소년이 즐겨보는 SNS나 게임, 웹툰 등의 불법 공유사이트에는 온라인 도박 광고가 넘친다(전현진, 2020. 10. 10.). 특히 코로나19로 인한 외부활동 감소와 청소년의 미디어 사용 시간이 많아져(맹석주, 2021. 03. 10) 온라인상의 화려한 도박사이트 광고가 청소년을 유혹하고 있다. 특히 온라인 도박은 사이트 가입이 쉽고, 소액배팅이 가능하므로 적은 돈으로 오락실에서 게임하듯 즐기 때문에 돈에 대한 현실감이 떨어지고 도박이라는 경계심 없이 시작하게 되는 특성이 있다.

■ 청소년 도박을 촉진하는 도박행동을 하는 친구나 선배 등이 있다.



전문가 D

“또래 문화니까, 학교에 도박 문제로 한 명이 발견된다 하면 그 주위를 조사 하면 사실 거의 다 연결되어있는 상황들이 줄줄이 나올 수 있어요”

“또래 사이에서 일종의 무용담처럼 도박으로 큰돈을 딴 경험이 공유되기 때문에, 성공 경험이 있는 친구들이 우대받고 환영 받는 문화가 형성된 것 같아요”



전문가 A

2018년 한국도박문제 실태조사에 따르면, 도박에 참여한 청소년의 79%가 주변의 친구, 선배 등의 도박 경험 등에 대해 전해 들으며 온라인 도박을 경험했다. 즉, 청소년 도박은 개인의 문제가 아닌 청소년이 속한 또래집단과 관련이 높다. 예를 들어, 친구가 하고 있고, 대화의 주제가 온라인 도박 관련된 것이라면 자신의 의지와 관계없이 노출이 이루어지고 또래 압력으로 쉽게 도박 모임에 빠질 수 있다.

■ 도박행동에 취약한 청소년기 심리행동적 요인이 있다.



전문가 B

“재 보다는 더 딸 수 있다’라는 자만심이 딱 차있는 경우가 있어요, ‘나는 반드시 이걸 해 가지고 돈을 맞출 수 있는 능력이 있어’라고”

“부모님이 싫다, 부모님하고의 관계가 안 좋다.  
그래서 부모님하고의 갈등이 많아요. 그냥 부모님이 싫어하니까 더 하는 경우도 있고,  
부모님을 부끄럽게 만들어 버리려고 그래요”



호기심, 재미나 즉각적인 만족을 쫓는 자극추구 성향, 또래 내 부러움과 인정에 대한 추구, 독립에 대한 욕구 (금전적으로도), 그리고 ‘나는 돈을 딸 거다, 돈을 잃지 않을 것이다’라는 생각의 개인적 우화와 같은 청소년기의 특징이 도박에 대한 취약성을 증가시킬 수 있다. 또한 학업, 또래관계, 가족 갈등 등에서 오는 긴장이나 불안을 완화하고 스트레스를 잠시라도 잊을 수 있는 수단이 될 수 있으며, 단순히 성인에 대한 모방심리가 도박행동을 촉진할 수 있다.

## “결국, 도박의 끝은?,”

“친구관계에서 내가 신의를 저버리는 것을 굉장히 두려워하고,  
돈을 못 갚게 되면 등교 거부를 합니다. 학교에 가면 다행이다(괴롭힘 당한다)는 거죠,  
수치심이 드니까 아이들이 그걸 못 견디는 거예요”



“제가 만났을 때는 천만원 빚이 있었는데, 동네 아는 형님, 친구들한테 빌려서 천만원  
빚이 있었고, 결국은 실시간으로 추심이 들어오고, 그 압박에 자살시도를 했어요”

- 도박 문제는 필연적으로 경제문제를 수반하는 경우가 많아 범죄의 가해자 혹은 피해자가 되기가 쉽다. 도박 빚이 생긴 청소년은 필요한 자금을 구하기 위해 아르바이트, 성매매, 불법 추심행위, 그리고 급기야 불법 도박사이트 운영자에게 매달 수 백만원을 받으며 회원을 모집하는 판매책을 하는 등 2차 범죄에 연루되는 경우도 있다(이수경, 2020. 10. 29).
- 특히 도박을 하는 청소년은 음주, 흡연, 폭력, 절도 등 다양한 비행행동을 동시에 보인다(김예나 & 권선중, 2020). 성장기 도박 문제는 통제력 상실, 대인관계의 어려움, 우울·불안 같은 심리·정서적 어려움과 이후 약물 등의 물질 중독문제와 학업 과정을 수행하지 못해 중도 이탈 등 청소년기 발달에 부정적 영향을 미친다(Hume & Mort, 2011; Lynch, Maciejewski, & Potenza, 2004).

“심한 불안 행동을 보이는 거예요,  
엄마 앞에서 ‘엄마 나 죽을 것 같아’라면서 불안한 모습을 보인다고 하더라고요”



전문가 C



전문가 D

“도박문제의 핵심증상이 거짓말이기 때문에 끝까지 할 수 있을 만큼 거짓말을 해요”

- 무엇보다 청소년 도박은 성인기 도박중독으로 진행될 위험이 상당히 높다. 도박중독 성인의 도박 시작 연령이 대부분 10대 초 중반이며(이민규, 김교현, 김정남, 2003), 어린 나이에 도박을 경험할수록 문제성 도박으로 진행될 가능성이 크다(경기도교육연구원, 2019).
- 도박이 심각한 지경에 이르기까지 가족이나 주변 성인들은 청소년이 도박에 빠졌다는 사실을 알아채기 어렵다. 일반적으로 청소년들은 자신의 도박문제를 솔직하게 이야기하여 도움을 요청하지 못하는 경우가 많다. 또한 부모나 주위 어른들은 청소년이 게임을 하는 줄 알지 도박을 하는지 알지 못하는 경우가 많으며(전현진, 2020. 10. 10.) 아무리 자녀라도 사적 기기인 스마트폰을 빼앗아 확인할 수 없을 뿐만 아니라, 자녀의 스마트폰을 들여다본다고 해도 도박을 하는지 알기 어려워 문제가 심각해진 이후에야 보호자의 개입이 가능해진다.
- 청소년 도박의 특성과 문제점을 살펴보면, 부모나 교사와 같은 주변 사람들이 청소년 도박의 징후를 관찰하고 발견하여 이에 대한 조기 개입이 중요하다.



## 03 청소년 도박 어떻게 대응할까?

재미로 시작하는 도박이 청소년 놀이문화가 되고 있다. 현행법상 청소년이 돈을 걸고 내기를 할 수 있는 합법적인 영역은 없다. 청소년 도박문제로 인한 피해는 청소년 스스로에게만 국한되지 않고 사회의 다양한 영역에 영향을 미칠 것이다.

- **첫째, 청소년 도박에 대한 사회의 관심, 경각심을 높이기 위한 국가 차원의 예방교육 및 홍보가 우선이다.**

청소년 도박에 대한 국가차원의 관리와 규제가 필요하다. 재학 청소년, 학교밖 청소년, 가정밖 청소년 등 다양한 상황적, 맥락적 사회환경에 속한 청소년 모두가 도박에 취약하다. 따라서 모든 청소년을 대상으로 도박 중독 예방교육과 홍보가 활성화되어야 한다. 호기심으로 쉽게 도박에 접근하지 않고 청소년 사이에 도박이 더 이상 놀이문화로 자리 잡지 않도록 도박에 대한 경각심을 높이는 교육이 절실하다. 특히 교육의 효과를 위해서는 청소년의 특성을 반영한 전달력 높은 예방교육이 중요하다. 단순히 호기심으로 해본 도박이라 하더라도 가벼이 넘기지 말고 도박중독 예방교육을 철저히 시키며, 관리해야 한다. 이를 위해 청소년 사이에서 인기 있는 유명인이 도박의 위험성에 대한 메시지를 전달하는 것도 하나의 방법이 될 것이다.

또한, 가정, 학교, 청소년관련 기관 등 청소년 주변 성인의 청소년 도박문제에 대한 관심과 인식을 높이는 것 또한 예방에 도움이 될 것이다.

- **둘째, 도박행동의 조기발견이 중요하다.**

성인과 마찬가지로 청소년 도박 역시 조기발견이 어렵다. 또래끼리는 누가 도박을 하는지 알 수 있으나, 보호자나 주위 어른들은 관심을 두지 않으면 알아채기 어렵다. **청소년 도박 문제는 여러 행동과 변화로 드러나는 경우가 많다.** 따라서 보호자, 교사, 청소년상담사 등 주변 성인이 청소년에게 관찰되는 변화와 행동 특성을 인지하면 청소년 도박 문제의 조기발견에 도움이 될 것이다(참고: 부록 1. 도박문제 청소년에게서 관찰되는 행동 징후).

또한 평소 청소년들의 대화를 잘 들어보면 도박문제와 관련된 용어 사용을 발견할 수 있다. 관련 용어를 알아두는 것도 청소년 도박문제 조기발견에 도움이 된다 (참고: 부록 2. 알아두면 유용한 온라인 도박 용어).

- **셋째, 도박이 의심되는 정황이 발견되면, 문제의 수준에 따라 빠른 개입이 필요하다.**

청소년 도박문제 개입을 위해서는 성인 도박문제와 차이를 인식하는 것이 우선이다. 청소년의 도박문제가 표면으로 드러났다는 것은 문제가 상당히 진행되었을 가능성이 크고 시간이 지날수록 금전손실, 가족갈등, 학교생활 문제에 영향을 주므로, 더 큰 문제가 발생하기 전에 전문기관의 개입이 필요하다. 청소년들도 수

백만원 규모의 도박을 하기도 하므로, 가볍게 여기거나 무시하면 안 된다.

무엇보다 **보호자의 적극적인 참여와 변화 노력이 중요하다**. 대부분 자녀의 도박문제를 알게 된 보호자들은 실망감과 불안감, 분노 등을 경험하면서 도박행동을 청소년기 단순 일탈로 여기는 경우가 많다(한국청소년상담복지개발원, 2020). 따라서 자녀의 도박문제 조기 대응을 위해서는 청소년기 도박문제를 이해하고, 구체적인 개입 및 대처 방안 등을 안내하는 보호자 교육 및 상담에 참여가 필수적이다(참고: 부록3. 도박문제 청소년 가족이 기억해야 할 것).

### ■ 넷째, 도박문제 뿐만 아니라 공존문제에 대한 통합적인 접근이 필요하다.

도박과 관련된 대부분의 문제는 위험수준이 높다. 특히 청소년 도박 피해는 특성상 범위나 정도를 가늠하기 힘들며, 청소년 대부분과 보호자는 도박관련 기관 방문을 꺼리거나 편견을 가지고 있다. 따라서 청소년의 요구와 필요에 따라 청소년상담복지센터와 같은 청소년기관과 도박전문기관의 연계뿐만 아니라 지역사회 내 경찰, 법률, 정신건강복지센터, 보건소, 비행예방센터 등 필수연계기관 간에 협조 체계를 마련하는 등 통합적인 사례관리가 이루어져야 한다.

또한 청소년 도박문제 해결은 상당한 전문성을 요하는 영역이다. 도박뿐만 아니라 청소년의 다양한 위험요인과 보호요인을 탐색하고 평가하여 개입에 활용해야 한다. 따라서 청소년기관 실무자의 청소년 도박문제 개입을 위한 기본 지식 및 대응 역량강화가 필요하다.

한국청소년상담복지개발원은 작년 청소년상담복지현장 전문가를 위한 ‘청소년 도박 개입 매뉴얼’을 개발하였다. 매뉴얼은 올해 청소년상담복지센터, 청소년지원센터 종사자를 대상으로 보급하고, 한국도박문제관리센터와의 협업을 통해 효과적인 사례관리를 위한 정보를 제공하고자 한다. 더불어 도박문제 청소년에 대한 청소년 상담자의 효율적인 심리지원서비스를 지원할 계획이다.

### ■ 마지막으로, 청소년 도박을 대신할 수 있는 건전한 여가문화가 활성화 되어야 한다.

청소년이 즐길만한 여가 활동이 부족했던 우리나라의 현실에서 코로나19로 인한 외부활동이 더욱 제한을 받게되었다. 재미삼아 놀이로 도박을 시작한 청소년들에게 도박을 대체할만한 다양한 여가, 놀이 활동이 제시되어야 하며, 이를 위한 사회적 관심도 커져야 한다. 경험하고 싶은 여가 활동이 있어도 돈이 없어서 마땅히 할 수 있는 게 없는 청소년을 위해 지역사회 내 청소년 여가문화 공간을 확충하고 청소년이 선호하는 다양한 여가문화 활동을 지원하는 방안 마련이 필요하다.

더불어 비대면 청소년 여가활동 프로그램을 적극적으로 개발, 운영하여 코로나19로 위축된 청소년 활동을 지원하고 건전한 놀이문화가 정착되도록 해야 한다.

※ 청소년 도박문제 개입을 위한 자세한 정보는 한국청소년상담복지개발원 「2020년 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발」 연구보고서를 참고할 수 있다.

- 경기도교육연구원(2019). 경기도 학생 도박 실태 분석 및 예방 정책 방향 연구. 경기:경기도교육연구원
- 김명일. (2020.10.12.). [2020국감] 도박중독 상담 청소년 1년 만에 44.5%급증. 한경닷컴.  
<https://www.hankyung.com/politics/article/2020101208317>
- 김예나 & 권선중. (2020). 청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정에 대한 질적연구.  
한국심리학회지: 건강, 25(1), 125-151.
- 대한민국의학한림원 중독연구특별위원회. (2020.10.29.). ON-TACT 2020 중독 치유 해법 포럼[Video].  
<https://youtu.be/LSnxYRyZwNM>
- 맹석주. (2021. 03.10). 코로나19 여파 총복 청소년 불법도박 급증. 노컷뉴스.  
<https://www.nocutnews.co.kr/news/5513739>
- 양미진, 김래선, 최이순, 김지은, 김유진, & 홍예진. (2020). 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발.  
한국청소년상담복지개발원
- 이민규, 김교현, & 김정남. (2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 8(2), 399-414.
- 이수경. (2020. 10. 29). [여성칼럼] 코로나19의 그림자, 청소년 사이버도박.  
경남일보. <http://www.gnnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=458718>
- 전현진. (2020. 10.10). [커버스토리] 아이들은 “게임같이” 도박을 시작했다... 그리고 ‘빛의 노예’가 됐다.  
경향신문. [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?art\\_id=202010100600055](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=202010100600055)
- 전현진. (2020. 10.10). [커버스토리]도박으로 ‘플렉스’하는 10대들...그 이면의 결핍, 어른들이 채워야.  
[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=202010100600065&code=940100#csidx50dbe6f369ab83ab1d0802252ebff92](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=202010100600065&code=940100#csidx50dbe6f369ab83ab1d0802252ebff92)
- 한국도박문제관리센터. (2018). 2018년 청소년 도박문제 실태조사.  
[https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER\\_ID=3749446&MEDIA\\_TYPE=IMG](https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER_ID=3749446&MEDIA_TYPE=IMG) 에서 검색
- 한국도박문제관리센터. (2021). 2020년 청소년 도박문제 실태조사.  
[https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER\\_ID=3749446&MEDIA\\_TYPE=IMG](https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER_ID=3749446&MEDIA_TYPE=IMG) 에서 검색
- Hume, M., & Mort, G. S. (2011). Fun, friend, or foe: Youth perceptions and definitions of online gambling. *Social Marketing Quarterly*, 17(1), 109-133.
- Lynch, W. J., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2004). Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Archives of general psychiatry*, 61(11), 1116-1122.

## 부록 1

### ■ 도박문제가 있는 청소년에게서 관찰되는 행동 징후

구 분	관찰되는 행동
가정에서	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용돈을 자주 요구하거나, 친구들에게 돈을 자주 빌린다.</li> <li>- 컴퓨터나 스마트폰을 자주 사용한다(PC방, 빈집, 자취방, 멀티방, 놀이터 등)</li> <li>- 친구들과 함께 또는 혼자서 PC방 출입이 잦아진다.</li> <li>- 갑자기 가족들에게 고가의 선물을 하거나 용돈을 준다.</li> <li>- 고가의 브랜드 용품(옷, 시계, 가방)이 갑자기 늘었다.</li> <li>- 낯선 사람으로부터 전화가 오거나 휴대전화 사용요금이가 많아진다.</li> <li>- 귀가 시간이 늦어진다.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 거짓말하는 횟수가 늘어나거나 무언가 숨기려고 한다.</li> <li>- 돈이나 도박과 관련된 이해하기 어려운 문제가 발견된다(스팸문자).</li> <li>- 부모님의 통장 계좌번호나 주민번호를 도용한다.</li> <li>- 자신의 물건을 팔거나 잃어버렸다고 한다.</li> <li>- 가족의 돈을 훔치거나 부모의 귀중품이 사라진다(예, 돼지저금통, 폐물).</li> </ul>
학교에서	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들에게 맛있는 것(선물 등)을 자주 사준다.</li> <li>- 빌린 돈을 갚을 때 이자를 많이 준다(도박으로 돈을 땀).</li> <li>- 돈이 많다는 것을 자랑한다.</li> <li>- 돈을 쉽게 벌 수 있는 방법을 알고 있다고 한다.</li> <li>- 집단으로 모여 스마트폰을 보고 있는 장면이 자주 목격된다(PC방, 빈집, 자취방, 멀티방, 놀이터 등).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아르바이트를 꼭 해야한다며 집착한다.</li> <li>- 교실에서 도난 사건이 빈번하게 발생한다.</li> <li>- 친구들에게 빚이 많거나 친구들 간에 돈 거래가 잦아진다.</li> <li>- 도박 관련된 용어나 은어를 듣는다.</li> <li>- 스포츠 경기 결과에 민감하다</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 거짓말에 의한 조퇴나 결석이 늘어난다.</li> <li>- 대인관계에서 짜증이나 신경질을 자주 낸다.</li> <li>- 친구/선후배 간 금전적 문제로 인한 갈등이 발생한다(학교폭력의 가해자/피해자가 될 수 있음).</li> <li>- 딴 생각이 잦아지고 혼자 있으려고 한다.</li> <li>- 학교 성적이 떨어진다.</li> <li>- 대화하는 것을 피하려고 한다.</li> </ul>
불안정한 정서 상태	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 딴생각을 많이 하고, 혼자 있고 싶어 한다.</li> <li>- 불안감과 우울감이 보이고, 말수도 줄어들고, 전반적으로 초조해 보인다(급격한 인터넷 사용과 함께 나타나는 경우가 많음).</li> </ul>
비행문제 발생	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭력 사건(금품 갈취 등)에 연루된다.</li> <li>- 사기(중고물품 거래 사기 등) 사건 등에 연루된다.</li> </ul>

## 부록 2

### ■ 알아두면 유용한 온라인 도박 용어

구 분	단 어	의 미
온라인 도박 관련 용어	가족 놀이터	카페, 단톡방 등 회원기반 사설 토토 사이트를 지칭
	첫충	첫 충전의 줄임말 (※ 회원가입 후 첫 충전을 하면 5~20%의 금액을 보너스로 지급하기도 함)
	매충	매번 충전의 줄임말 (※ 매번 충전 시 마다 N%의 보너스를 추가로 지급함)
	공머니	가입 시 공짜로 주는 돈
	단폴벳	한 개만 배팅하는 것
	다폴벳	2개 이상의 경기에 배팅하는 것
	로또벳	많은 경기를 엮어서 높은 배당을 노린 배팅
	슈어벳	국내 사설 토토사이트와 해외 배팅 사이트 간 배당차를 이용한 배팅 방법
	낙포	낙점 포인트의 줄임말, 베팅에 실패했을 때 일정 금액을 다시 돌려주는 것을 의미
	토쟁이	스포츠 도박을 하는 사람
	토사장	불법 인터넷 도박 사이트 운영자
	총판	온라인 도박의 홍보와 모객을 책임지는 사람, 모객 대상이 돈을 잃거나 따는 것에 따라 수당을 지급받음
	픽	돈을 딸 수 있는 경기 및 팀을 짚어 주는 것
	픽스터	도박 대상 경기 결과를 예측해서 제공하는 사람
	전주	도박 자금을 대어주는 사람
	국밥배터	배팅 최소가인 5,000원(국밥가격)을 배팅하는 소액 배터
	작대	작업 대출의 줄임말. 위조 문서로 대출해주는 것 (※ 비슷한 말 : 세팅대출, 원라인 대출)
	먹튀	사설 불법도박 사이트에서 당첨금을 주지 않고 일방적으로 운영을 중단하는 행위
	졸업	돈을 많이 딴 사람에게 더 이상 사이트 이용을 하지 말아주기를 권유하는 행위
	강퇴	돈을 많이 딴 사람의 개정을 삭제하여 사이트 접근을 차단하는 행위
	총알	도박을 할 수 있는 자본(돈)을 의미
	라스	라이브스코어 사이트의 줄임말. 네임드 사이트와 더불어 불법 스포츠 토토 유저가 가장 많이 상주하는 사이트
	한강	손실 금액이 클 때 언급하는 단어. 한강에서 자살해야 한다는 의미를 담음

## 부록 3

### ■ 도박문제 청소년 가족이 기억해야 할 것

#### 내 용

- 이유가 무엇이었던 도박문제를 유발한 장본인은 도박을 한 당사자이고 결과에 대한 책임 또한 도박자에게 있다.
- 들여다보기가 두려워서 문제 확인을 미루면 미룰수록 나중에 다가올 충격은 배가 된다.
- 도박자는 가족의 대리변제로 부채가 사라지면 신용이 살아나 다시 도박에 빠져드는 경우가 많다.
- 도박자에게 어떤 방식으로든 경제적인 지원을 하지 않는 것이 최선이다.
- 도박자의 문제를 대신 해결하거나 덮어주면 도박행동을 지속시킬 가능성을 높하게 된다.
- 도박자 스스로 도박의 결과를 책임져야 하는 상황에 부딪쳐서 비로소 도박의 장·단점을 현실적으로 따져보게 된다.
- 도박으로 인한 결과를 숨겨주거나 대신 책임지는 행동을 멈추는 것은 도박자가 결과를 스스로 책임지게 하려는 목적이지 비난하기 위한 것이 아니다.

(출처 : 가족교육 기초 프로그램 - 진행자용 매뉴얼, 2017, 한국도박문제관리센터)

### ■ 도움받을 수 있는 기관



#### 청소년전화 1388

전화 1388, 휴대전화 지역번호+ 1388



#### 청소년 사이버상담센터(www.cyber1388.kr)

홈페이지 접속(www.cyber1388.kr) ▶ [채팅상담실]클릭

#### 헬프라인(전국서비스)

국번없이

# 1336

#### 1. 전화상담

- 초기접수 상담
  - 지역센터 및 민간상담전문기관 연계
  - 도박 관련 정보제공
  - 위기대응 상담
- ※상담비는 무료이며 통신비는 부과됩니다

#### 온라인 상담

도박문제 네티라인

# netline.kcgp.or.kr

#### 2. 온라인 상담

- netline.kcgp.or.kr  
(또는 도박문제 네티라인 검색 후 접속)
- 채팅상담/게시판 상담
- 자가치유/치유콘텐츠 등 이용