

청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발

책임 연구자 : 양 미 진

김 래 선

공동 연구자 : 최 이 순

김 지 은

김 유 진

홍 예 진



청소년상담연구 218

청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발

인 쇄 : 2020년 12월

발 행 : 2020년 12월

발 행 인 : 이기순

발 행 처 : 한국청소년상담복지개발원

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

T. (051)662-3193 / F. (051)662-3007

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

인 쇄 처 : 신일디앤피

비매품

ISBN 978-89-8234-830-3 94330

ISBN 978-89-8234-001-7(세트)

본 간행물은 여성가족부의 지원을 받아 제작되었습니다.

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

간행사

게임 형태 등 온라인 불법 도박의 종류와 규모가 나날이 증가하고, 청소년들이 많이 사용하는 SNS를 통한 홍보 등으로 도박 접근성이 매우 용이해지면서 청소년의 도박문제는 심각성을 더하고 있습니다. 특히 올해는 코로나-19 확산으로 온라인에 머무는 시간이 증가하면서 청소년의 도박문제가 더욱 심각해졌을 것으로 짐작됩니다. 그러나 청소년들이 주로 스마트폰을 통해 도박에 접근하는 만큼 보호자나 상담자가 도박 여부를 파악하는 것이 쉽지 않습니다. 이 뿐 아니라 도박을 단순 게임/여가/용돈벌이로 인식하는 청소년들의 태도나, 청소년기의 일시적 일탈문제로 치부하는 사회의 편견으로 인해 청소년 도박문제의 조기발굴 및 적극적 대처가 어려운 현실입니다. 이러한 어려움 속에서도 청소년기 도박문제에 반드시 적극적으로 개입해야 하는 이유는 도박문제가 청소년에게 단순한 일탈이나, 일시적인 경제적 곤란에 그치는 것이 아니기 때문입니다. 불법 도박사이트 운영 연루, 사기 등 2차 범죄의 발생, 법적 소송 등 개인과 가족에게 심라사회적으로 복잡적이고 장기적인 손실을 가져올 수 있기 때문입니다.

이러한 심라사회적 복잡성을 띄고 있는 청소년의 도박문제를 조기에 발굴하여 개입하기 위해서는 청소년의 다양한 위기문제를 주도적으로 개입해온 전국 청소년상담복지센터와 관계기관의 협업이 매우 중요하다고 생각합니다. 이에, 본원에서는 청소년상담복지센터 및 학교밖청소년지원센터에서 청소년의 도박문제에 효과적으로 개입, 지원할 수 있도록 하는 실제적인 개입 매뉴얼을 개발하였습니다. 본 개입 매뉴얼은 국내외 관련 문헌 연구, 실무자 요구 조사, 빅데이터 분석, 도박전문기관/청소년 기관 현장전문가 FGI를 통한 자료 및 의견 수집을 거쳐 제작되었으며, 시범교육 실시 및 추가 자문을 받아 수정보완되었습니다. 본 연구보고서와 개입 매뉴얼이 만들어지기까지 연구진을 비롯한 많은 청소년/도박 관련 현장 전문가들의 노력과 협조가 있었습니다. 청소년의 온라인 도박문제에 대한 실제적이고 현장 활용 가능한 정보를 제공하고있는 이 매뉴얼을 통해 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터의 도박문제 청소년에 대한 서비스 역량이 향상될 것으로 기대합니다. 나아가 본 연구에서 제시하고 있는 도박관련 전문기관과의 협력 모델이 지역 사회에서 잘 구축되어 청소년기 도박문제에 대한 효과적인 개입체계가 마련되기를 바랍니다.

본 개입 매뉴얼과 연구보고서가 나오기까지 노력해주신 본원의 연구진과 최이순 센터장님, 한국도박문제관리센터 선생님들, 그리고 개발을 위해 귀한 경험과 의견을 아끼지 않으신 전국의 청소년상담복지센터, 학교밖청소년상담복지센터 선생님들께 깊은 감사를 드립니다.

개발된 게임매뉴얼의 적극적인 보급과 활용을 통해 도박문제로 어려움을 느끼는 청소년들과 보호자, 가족들에게 효과적이고 전문적인 지원을 제공하고, 새로운 미래를 꿈꿀 수 있게 되기를 진심으로 기원합니다.

2020년 12월

한국청소년상담복지개발원 이사장 이기순 이기순

초 록

최근 청소년의 온라인 도박에 대한 접근이 용이해지면서 청소년 도박문제가 갈수록 심각해지고 있다. 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2018)에 따르면 2015년 대비 2018년 도박문제로 상담에 의뢰된 청소년이 6배 증가한 것으로 나타났다. 또한 이 시기 청소년의 발달적 특성으로 인해 도박을 단순히 친구들과의 놀이로 인식하거나 온라인 게임으로 여기고 도박에 유입되는 경우가 많아 청소년 온라인 도박문제의 위험도 더욱 높아지고 있다.

현재 전국 17개 지역의 도박문제관리센터에서 청소년 도박 문제에 관해 예방·치유·재활 중심의 서비스를 제공하고 있다. 그러나 청소년이 자발적으로 센터에 방문하는 경우는 드물어 여전히 많은 청소년들이 도박으로 인한 채무, 학교폭력, 절도 등의 고위기 상황에 노출되어 있다. 이 같은 상황을 고려할 때, 지역사회를 기반으로 위기청소년 대상 상담복지 서비스를 제공하고 있는 청소년기관에서의 개입과 지원이 반드시 필요하다. 하지만 청소년도박문제는 경제적, 법적 문제가 결부되는 경우가 많아 관련된 지식과 심리정서적 지원 등의 복합적 개입이 필요하여, 청소년도박 관련 전문성이 확보되지 않은 상담자의 경우 상담개입에 부담을 느낄 수 있다.

이에 본 연구에서는 청소년 온라인 도박문제에 관한 청소년 현장의 다양한 상담 경험을 바탕으로 국내외 선행연구 결과 등을 분석하여 전국 청소년 기관에서 청소년 온라인 도박 문제에 효과적으로 개입할 수 있는 매뉴얼을 개발하였다.

이를 위해 기획단계에서 빅카인즈 분석을 실시하여 청소년 온라인 도박문제의 증가추세와 상담서비스의 필요를 확인하고, 전국의 청소년 기관에서 청소년 도박문제에 직·간접적으로 경험이 있는 상담자를 대상으로 요구조사를 실시하였다. 이와 함께 현장 전문가를 대상으로 포커스그룹 인터뷰를 실시하여 상담사가 도박 관련 용어나 징후 등에 관한 사전 지식을 습득하여 적절하게 조치하고 개입·연계할 수 있도록 매뉴얼 개발에 반영하였다.

이처럼 청소년 기관에서 실질적인 활용이 가능하도록 하는데 초점을 두고 ‘청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발’ 연구가 진행되었고 그 구성은 다음과 같다. 먼저 청소년 도박문제가 발생했을 때 어떻게 발견하고 문제수준을 파악할 수 있는지 전반적인 평가 과정을 거친다. 이후 청소년 기관에서 사례개입이 가능한지 여부에 따라 서비스 개입방향을 결정할 수 있도록 하였다. 청소년 기관에서 사례개입이 가능한 경우, 연계개입을 통해 법률, 채무, 의료 문제 등 도박 관련 문제를 지원하는 것과 직접개입을 통해 개인상담, 가족

상담, 예방 교육 등의 상담서비스가 이뤄질 수 있도록 구성하였다. 청소년 기관에서 사례개입이 불가능한 경우, 도박 전문기관에 의뢰하며 추후 종결 또는 사후관리를 통해 연계 후 진행상황을 모니터링할 수 있도록 구성하였다.

개발된 매뉴얼의 현장타당성을 검토하기 위해 청소년 상담자 15명을 대상으로 시범교육을 실시하였다. 교육 효과를 확인하기 위해 청소년 도박문제 개입지식, 개입에 대한 자기효능감, 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화에 관한 검사와 참여자 관점 평가를 시범교육 전후에 실시하였다. 시범교육 효과를 분석한 결과, 교육 참여자의 도박문제 개입지식과 자기효능감이 유의한 상승을 보였다. 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화에 있어서는 청소년 도박문제 상담 시 내담자의 문제 상황을 명료화하고 주변 자원을 탐색하며 변화를 유도하는 사례개입 과정을 이해하고 적용하는데 도움이 되는 것으로 나타났다. 마지막으로 참여자 관점 평가 결과 모든 문항에서 90점 이상의 긍정적 평가를 보였다.

본 연구는 최근 문제의 심각성이 고조되고 있는 청소년 도박문제에 대해 전문기관에 의존하는 구조에서 청소년 기관의 적극적 개입이 가능하도록 매뉴얼이 개발되었다는 점과 이 과정에서 현장의 의견이 적극 반영되었다는데 의의를 가진다. 또한 다양한 청소년 기관과 도박 전문기관의 협업을 통한 통합 사례관리체계를 구축하고, 청소년 기관의 상담자들이 청소년 도박문제에 대해 상담자로서 자기효능감과 업무수행을 위한 지식을 갖출 수 있도록 하였다는 점에 시사점을 가진다.

본 연구의 제한점으로는 코로나19 상황으로 온라인 도박문제를 호소하는 청소년에게 직접 개입을 적용하고 효과를 평가하는 대신, 청소년상담자 시범교육을 통한 평가와 전문가 감수평가를 실시하는데 그쳐 충분한 현장적용 경험이 반영되지 못하였다는 점이다. 이러한 제한점을 극복하기 위해서 지속적인 현장 적용 및 장기적 효과검증 연구가 수행되어야함을 제안한다. 더불어 도박문제 개입 경험이 있는 청소년기관 실무자의 의견을 수렴함으로써 풍부한 전문가 경험이 반영되도록 하여 보다 효과적인 개입매뉴얼로 개선해나갈 필요가 있다.

목차

I. 서론 1

- 1. 연구의 목적과 필요성 1
- 2. 연구과제 4

II. 이론적 배경 6

- 1. 도박문제 이해 6
 - 가. 도박의 개념 6
 - 나. 온라인 도박의 정의 및 특징 7
 - 다. 온라인 도박과 오프라인 도박의 특성 차이 8
- 2. 청소년 도박문제의 실태 및 특성 9
 - 가. 청소년 도박문제 실태 9
 - 나. 청소년 온라인 도박 실태 11
 - 다. 청소년 도박문제의 특성 13
- 3. 도박문제 관련 설명 모델 14
 - 가. 중독일반이론(General Theory of Addiction) 14
 - 나. 중독 증후군의 모형(Model of the Addiction Syndrom) 14
 - 다. 도박의 경로 모형(A Pathways Model of Gambling) 15
- 4. 도박문제와 관련된 청소년의 특성 17
 - 가. 위험요인 17
 - 나. 보호요인 18
- 5. 도박문제와 관련된 치유모델 19
 - 가. 도박의 경로 모형(A Pathways Model of Gambling) 19
 - 나. 공중보건 관점 22
- 6. 도박문제 청소년을 위한 개입 체계 24
 - 가. 도박문제 개입 체계(해외) 24
 - 나. 도박문제 개입 8체계(국내) 28
 - 다. 청소년 도박문제 개입 프로그램 29

III. 연구방법 | 32

1. 도박문제 청소년 개입매뉴얼 개발 과정	32
가. 기획 단계	32
나. 매뉴얼 구성 단계	82
2. 개입 매뉴얼 시범운영 실시 및 평가	88
가. 시범교육의 개요	88
나. 시범교육의 평가	92
3. 개입매뉴얼 수정·보완 및 개발	96

IV. 요약 및 논의 | 97

1. 연구의 요약	97
2. 논의 및 제언	100

참고문헌 | 103

부록 | 110

1. 청소년기관 종사자 대상 요구조사 문항	111
2. 도박전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지	115
3. 현장전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지	116
4. 시범교육 사전검사지	117
5. 시범교육 사후검사지	123

Abstract | 130

표 목차 |

표 1. 사행산업사업자 도박중독 예방치유 전담기관 현황	29
표 2. 대상자별 청소년 도박문제 개입 프로그램 주제 및 내용	30
표 3. 한국도박문제관리센터의 치유재활 프로그램	30
표 4. ‘청소년 도박’관련 언론 기사 빈도수	34
표 5. ‘청소년 도박’키워드 연관어 분석	35
표 6. 요구조사 영역 및 세부내용	38
표 7. 응답자 인적사항	39
표 8. 응답자 상담 경험	40
표 9. 호소문제 구분	41
표 10. 도박문제 인지 경위	42
표 11. 도박문제 개입방법	43
표 12. 도박문제 개입이 어려운 이유	44
표 13. 도박문제 개입 성공 및 실패 요인	44
표 14. 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 개발 관련 의견	46
표 15. 포커스그룹 참여자들의 인구학적 배경	49
표 16. 청소년 도박문제 특성	50
표 17. 도박문제 발생 시 어려움	56
표 18. 청소년 도박문제 사례 개입에 영향을 주는 요인	60
표 19. 청소년 도박문제 개입방법	65
표 20. 청소년 도박문제 개입을 위한 연계	71
표 21. 청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량	75
표 22. 청소년 기관 개입	78
표 23. 청소년 도박문제 개입매뉴얼의 개괄	85
표 24. 시범교육 내용	88
표 25. 시범교육 연구 설계	88
표 26. 시범교육 참여자의 특성	90
표 27. 도박문제 개입지식 사전·사후검사 평균, 표준편차, 대응표본 t검증 결과	92
표 28. 도박문제 개입에 대한 자기효능감 사전·사후검사 평균, 표준편차, 대응표본 t검증 결과	92
표 29. 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 분류 결과	94
표 30. 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 분석 결과	95
표 31. 시범교육 참여자관점 평가 결과	95

그림 목차 |

그림 1. 중독 증후군 모형	15
그림 2. 도박문제 통합모델	16
그림 3. 경로1 폐해 최소화	20
그림 4. 경로2 폐해 최소화	21
그림 5. 경로3 폐해 최소화	22
그림 6. 청소년 도박행동 위험 예방 모형	23
그림 7. 도박문제 개입체계(국내)	28
그림 8. 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발	33
그림 9. 가중치 기준 워드클라우드(2017년-2020년)	36
그림 10. 키워드 빈도수 기준 워드클라우드(2017년-2020년)	36
그림 11. 청소년 도박문제 개입 흐름도	87

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

도박(gambling)은 ‘자신에게 가치 있는 것으로 더 큰 가치가 있는 것으로 교환될 것에 대한 기대를 가지고 확률이나 운에 의해 결정되는 결과가 불확실한 게임에 재화를 거는 행위’ (김교헌, 2006)로 정의할 수 있다. 법률에서는 이를 사행(射倖)행위로 명명하여 ‘다수인으로부터 재물 또는 재산상의 이익을 보아 우연적 방법에 의해 득실을 결정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위’ (사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 제 2조 1항)로 규정하고 있다.

한국도박문제관리센터(2018c)에서 발표한 ‘2018년 청소년 도박문제 실태조사’에 따르면 도박문제 위험군에 속하는 청소년은 2018년 6.4%(문제군 1.5%)로 2015년 5.1%(문제군 1.1%)에 비해 1.3%가 증가했다. 이와 함께 한국도박문제관리센터에서 도박문제로 상담을 받은 청소년도 2015년 168명에서 2018년 1,027명으로 6배 가까이 늘었다. 더불어 학교 밖 청소년의 경우에는 도박문제 위험군이 12.5%(문제군 8.5%)로 재학 중인 청소년에 비해 2배 가까이 높게 나타나 청소년의 도박문제에 대한 심각성을 뒷받침하고 있다. 청소년을 보호하기 위한 법률적 체계 안에서 정의되는 사행행위가 모두 불법이지만, 청소년들 사이 도박에 해당하는 내기 문화가 일종의 놀이처럼 인식되어 있고, 최근 온라인을 매개로 하는 불법 도박과 게임에서의 사행성 요소의 유입으로 기존 도박과의 정의가 다소 모호해 지는 경향도 있다(임숙희, 2018; 김예나, 권선중, 2020). 이에 본 연구에서는 청소년 도박의 범주를 ‘돈을 걸고 다투는 행위’에 그치지 않고, 우연적 방법에 의해 득실을 얻을 수 있는 사행성 요소에 초점을 맞추어, 온라인 게임 안에서 현금사용을 유도하는 확률형 아이템 등 사행성 요소가 과도한 경우까지 포함하고자 한다. 본 연구에서는 청소년 도박의 정의를 ‘돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승과 패에 의하거나 우연적 방법에 의해 득과 실을 따지는 사행행위의 범주에 들어가는 내기 성격의 일체의 행위’로 두고 진행하고자 한다.

한국도박문제관리센터(2018c) 자료에 따르면 도박중독 문제 전화상담을 분석한 결과, 가장 흔한 도박 유형은 온라인 도박으로 전체의 73.5%를 차지했다. 더불어 중학교 1학년부터 고등학교 2학년 학생을 대상으로 온라인도박 실태조사의 ‘평생 한 번이라도 돈내기 게임

을 경험한 적이 있다’ 는 전체의 47.8%로 나타났다. 스마트폰과 인터넷을 기반으로 하고 있는 온라인 도박은 접근성과 수용성이 매우 높아, 청소년의 유입경로로 대두되고 있으며, 현재 청소년들이 경험하는 대부분의 도박문제는 온라인을 통한 것으로 여겨진다. 한편 온라인 도박은 오프라인 도박에 비해 중독률과 중독 위험성이 높다는 결과가 있으며, 낮은 통제력과 충동성이 온라인 도박중독에서 관련성이 높은 중요한 요인으로 보고되었다(김영화, 2012; Griffiths, 2005). 더불어, 금전동기가 가장 큰 변인인 오프라인 도박에 비해 온라인 도박은 부정적 정서 해소의 회피동기 및 흥분유희 동기도 중요 요인으로 보고되고 있다(권선중, 2007; Hopley & Nicki, 2010). 온라인 도박은 청소년이 접근하고 몰입하여 도박문제로 발전하기에 최적의 경로로 여겨진다. 이에 본 연구에서는 청소년의 온라인 도박문제를 도박문제로 간주하여 다루고자 하며, 용어 사용에 있어서도 온라인 도박문제로 명명하기 보다는 도박문제로 표기하고자 한다.

청소년의 도박문제는 성인기까지 이어져 도박중독으로 진행될 위험성이 상당히 높는데, 도박문제를 갖는 성인의 도박 시작 연령이 대부분 10대 초중반으로 나타나는 점은 이를 뒷받침해준다(이민규, 김교현, 김정남, 2003; Shaffer et al., 2000). 또한 도박 문제는 필연적으로 경제문제를 수반하여 범죄의 가해자 혹은 피해자가 되기가 쉬우며, 성장기의 도박 문제는 통제력 상실, 대인관계의 어려움, 우울과 불안 같은 심라정서적 어려움을 야기하기도 한다. 더불어, 이후 약물 등의 물질 중독문제와 정상적인 학업 과정을 수행하지 못해 중도 이탈 되는 경우가 많아 이후 안정적인 청소년기 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있다(Hume & Mort, 2011; Lynch, Maciejewski, & Potenza, 2004).

도박문제를 비롯해 중독을 설명하는 관련 선행연구들을 살펴보면, Jacobs(1986)는 중독은 만성적인 스트레스를 벗어나기 위한 하나의 대안 행동에서 점차 의존되는 상태라고 제안하는 중독일반이론(general theory of addiction)이 있다. 더불어, Shaffer 외 동료들은 중독증후군의 진행과정을 ‘선행사건’, ‘병전상태’, ‘중독증후군의 표현과 징후 그리고 후유증’ 으로 제안하면서, 중독 간 교차 이동에 대한 이해를 높이기도 하였다(Shaffer et al., 2004). 마지막으로 Blasczynski와 Nower(2002)은 개인이 병적 도박에 이르는 과정에 대해 행동적으로 조건화된 문제 도박자 집단의 경로 1과 정서적이고 생리적 취약성을 갖는 도박자 집단의 경로 2 그리고 반사회적/충동적 특질의 도박자 집단인 경로 3을 구분해 제시하고 있다. 이 모델은 개인이 모두 동일한 과정으로 도박 문제가 발전되는 것이 아니고 개인의 특성에 따라 다른 경로로 발전됨을 제안한다. 청소년 도박문제와 관련된 위험요인으로 개인 생활과 관련하여서는 비행과 범죄와 같은 반사회적 행동과 저조한 학업 수행, 흡연과 알코올 문제 등 다른 물질 문제가 있는 것으로 보고된다(Stinchfield, Cassuto, Winters &

Latimer, 1997; Gupta & Derevensky, 1998b). 개인 내적으로는 낮은 자존감과 높은 우울과 불안 수준, 일반적인 대처 기술이 부족한 것으로 보고된다(Gupta et al., 1998b, Bergevin, Gupta, Derevensky & Kaufman, 2006). 사회 및 가족 관련해서는 도박 관련한 빈번한 사회적 노출, 부모의 도박력, 유대가 부족한 가족 관계, 사회적 지지가 낮다는 지각 등이 보고되었다(Gupta et al., 1998b, Winter, Stinchfield, Botzet, & Anderson, 2002). 한편, 보호요인으로는 높은 사회적 유능감과 자기 존중감 같은 개인영역과 강한 가족 간의 유대와 부모의 지지적 태도 같은 가족영역 그리고, 친사회적 규범을 지키는 또래 관계, 학교에서의 적응적인 태도와 같은 또래 및 사회영역으로 보고된다(한국도박문제관리센터, 2017).

도박문제 개입과 관련 선행연구들을 살펴보면, 청소년 도박 문제행동 변화를 시작하고 시도하며, 지속하기 위한 과정에 대한 모델로 Prochaska와 DiClemente(1982)가 제안한 범이론적 모형(Transtheoretical model)이 있으며, 행동을 조정하기 위해서는 목표가 있는 과정을 달성해야 함을 제안한다. Blaszczynski와 Nower(2002)의 경로 모형 3가지 과정에 맞추어서 각 경로 과정에서 피해를 최소화하기 위한 개입 방안들을 모델화하여 제안하기도 한다(Nower & Blaszczynski, 2004). 더불어, 청소년 도박 문제를 개인의 관점에서 바라보기 보다는 지역 사회에 초점을 둔 공중보건의 관점에서 바라보기도 한다. 위험 수준에 따라 1차, 2차, 3차 예방으로 구분할 수 있으며, 각 과정에 따라 전략과 목표를 정하여 개입한다(Messerlian, Derevensky & Gupta, 2005). 본 연구에서는 직접적인 개입에 초점을 맞추어 매뉴얼을 제작하기 보다는 공중보건적 관점에 따른 적합한 전략과 목표에 부합되는 과정을 담고자 한다. 즉, 도박문제가 있는 청소년의 현재 상황을 명료하게 파악하여 개입 위계 및 목표를 분명히 하고 위험 수준에 따른 전략을 세워 긴급 혹은 수준에 맞춘 개입과 전문 기관에 연계 할 수 있는 공중보건 관점의 활용 매뉴얼에 초점을 맞추고자 한다.

국내에서는 사행산업통합감독위원회가 도박문제 및 중독자와 그 가족을 위해 수준에 따른 치유재활시스템을 구축하여 운영하고 있다. 2013년 한국도박문제관리센터가 설치된 이후, 2019년까지 전국 14개 지역센터가 있으며, 도박문제 관련 윈스톱 서비스와 365일 운영하는 헬프라인(help-line) 서비스를 제공하고 있다. 추가적으로 센터가 설치되지 않은 지역에는 민간상담전문기관과 병원과의 MOU를 통해 서비스를 제공하고 있다. 다만, 청소년 도박 문제는 농어촌 지역이 심각한 것을 고려할 때(노컷뉴스, 2019.9.26.), 전문기관이 없는 곳이 상당수인 바, 청소년에게 직접적인 서비스를 제공하는 기관의 준비가 필요하다. 더불어, 청소년 도박문제의 특성상 자발적으로 서비스를 요청하기 보다는 다른 문제로 상담이 진행되는 도중에 발견되는 경우가 많고, 도박의 불법성으로 인해 신분 노출에 민감한 부분도 있기에 전문 기관에 바로 찾아가는 것이 쉽지 않을 수 있다.

따라서, 청소년 도박문제에 대한 관심과 폭넓은 예방적 접근과 함께 심리·사회적 복잡성을 띠고 있는 도박문제를 면밀히 살펴, 조기에 발굴하여 서비스를 제공하기 위해서는 지역 사회 청소년의 다양한 위기문제를 주도해온 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터와 같은 청소년 기관과의 협력이 필요하다. 청소년의 도박문제는 미디어과의존 문제나 비행 등의 호소문제로 상담이 진행되는 과정에서 도박문제가 노출되는 경우가 많으며, 많은 경우 상담자들이 충분히 준비 되지 못해 혼란을 경험할 수 있다. 청소년의 도박문제는 문제의 사정으로부터 개입과 연계에서 전문성이 요구되는 영역으로 일반적인 상담 교육만을 받은 상담자에게는 어려움이 따를 수 있다. 더욱이 청소년의 도박문제는 많은 경우, 위법적인 성격이 강하며, 경제적인 문제와 법적인 문제가 결부되는 경우가 많아, 법적, 행동치료적, 심리정서적 개입이 복합적으로 이루어져야 하는 바, 개입 절차에 대한 분명한 숙지가 필요하다. 더불어, 위법 사항은 아니지만, 게임에서 사행성 질은 확률형 아이템 같은 미디어 콘텐츠도 도박문제의 범주가 속할 수 있는 바, 문제 범위에 대한 명확한 인식과 이에 따른 접근 방법을 잘 알고 있을 때 상담자의 전문적 개입이 가능할 것이다.

한편, 전국에 걸쳐 설치되어 있는 청소년기관에서 효과적으로 도박문제 청소년 개입을 위해서는 통일된 연계 및 개입 안내가 이루어져야 하겠으며, 단회로 이루어지는 교육의 한계 상 문서 형태로 공유되는 것이 필요하겠다. 이에, 청소년 도박문제 효과적인 개입을 위해서는 서비스를 제공하는 현장에서 활용할 수 있는 매뉴얼이 필요하며, 매뉴얼에는 대상과 도박현상에 대한 표적화와 서비스를 제공하는 현장의 특수성이 잘 반영되어야 한다(Price, 1974). 따라서, 상담현장에서의 효과적인 매뉴얼 개발을 위해 대상자를 구체화하고 이들의 특성과 환경을 좀 더 깊이 탐구할 필요가 있으며, 현장에 초점화된 다각적인 경험적 자료를 수집하여 청소년 상담 현장에 적합한 청소년 도박문제 개입매뉴얼을 개발하고자 한다.

2. 연구과제

우선, 청소년의 도박 행위가 대부분 온라인에서 이루어지는 점을 고려하여, 본 연구보고서 및 매뉴얼에서는 온라인 도박으로 제한하여 표기하기 보다는 청소년 도박문제로 지칭하도록 한다. 이에 본 연구 과제는 청소년 도박문제의 특성 및 개입 단계에 따라 제공되어야 하는 서비스를 중심으로 청소년상담복지센터 및 학교밖청소년지원센터와 같은 청소년 기관에서 도박문제 청소년을 효과적으로 도울 수 있는 개입 매뉴얼을 개발하는 것이다. 이를 위해, 청소년 도박문제와 관련된 선행연구, 관련 개입 모델과 효과적인 연계 체계에 대한 연구와 분석을 통해 효과적인 개입모델의 구성요소를 추출하고자 한다.

더불어, 최종 수혜자가 될 도박문제 청소년의 경험 이해를 위해 조사를 실시하고, 개입 및 연계 경험이 있는 현장전문가를 대상으로 개입을 위한 구성요소, 개선점 및 요구사항을 위한 포커스 그룹인터뷰를 진행할 예정이다. 이를 통해 도박문제 청소년 개인 및 환경 특성과 개입 현장성이 반영된 최적화된 개입 구성요소를 도출하여 긴급 개입 및 연계 중심의 매뉴얼을 개발하고자 한다.

따라서, 본 연구의 과제는 다음과 같다.

청소년 상담·복지 현장에서 도박문제 청소년에 대한 긴급 개입과 상담 진행 그리고 유관 기관과의 연계 과정을 담은 개입매뉴얼을 개발한다.

II. 이론적 배경

1. 도박문제 이해

가. 도박의 개념

도박(gambling)이란 불확실한 미래 사건에 대해 금전적 가치를 걸고 승패를 겨루는 자발적인 행동이며, 재정적 위험을 가지는 행위를 말한다. 즉, “건 돈을 잃어버릴 위험성을 감수하고 돈을 더 많이 딸 수 있으리라는 희망 하에 불확실한 사건에 돈을 거는 행위” 라고 할 수 있다(김한우, 2013). 한편 장정연(2011)은 도박이라는 용어 대신에 법률적인 용어를 빌어 ‘사행성게임행동(gambling behavior)’이라는 용어를 사용하였다. 청소년 사행성게임행동을 청소년이 판돈(betting), 우연놀이(alea), 환전 가능한 보상(prize)의 세 가지 구성요소가 결합되어 있는 게임을 하는 것으로 정의하였다.

위와 같은 정의에 따르면 도박은 주위에 흔히 있는 인형뽑기, 온라인 게임 속 확률형 아이템, 주식 투자에 이르기까지 많은 것들을 포함하게 된다. 도박은 게임의 형태와 함께 놀이적 요소를 가지고 있기 때문에, 도박과 게임을 구분하는 것이 매우 어려울 뿐만 아니라 친목도모, 여흥 등 사교적 동기로 시작하기에 행위자 스스로 위험성을 인식하는 것이 쉽지 않다. 하지만, 놀이적인 수준을 넘어서 도박행위에 대한 의존과 집착이 생기는 경우 도박 중독문제로 이어질 수 있다. 이와 같이 도박은 사교성 도박, 문제성 도박, 병적 도박 순으로 발전해 가는 진행성 문제행동으로 볼 수 있다(이흥표, 2002).

진행성 문제행동인 도박은 크게 세가지 수준으로 구분해 볼 수 있는데, 가장 초기 수준은 순수한 즐거움이나 여흥, 친목 도모의 목적으로 하는 도박으로 사교성 도박 또는 유희성 도박으로 부르는 단계이다. 어쩌다 한 번씩 재미로 하는 것으로 크게 부정적 결과는 발생하지 않는다. 두 번째 수준은 문제성 도박 단계로 도박으로 인해 일상생활, 가족관계, 직장 생활 등에서 문제가 생기기 시작하고 자제력의 상실을 경험하는 단계이다. 마지막 수준은 도박중독 또는 병적도박으로 불리는 단계로 내성으로 인해 손실액이 급격히 늘어나고, 금단증상으로 인해 도박을 끊지 못하는 수준을 말한다.

도박을 구분하는 또 다른 기준으로는 합법성이 있다. 크게 합법적인 도박(사행산업)과 불

법도박으로 나뉘는데, 법으로 정해진 세금을 납부하지 않는 도박은 불법도박으로 규정되고 있으며, 합법적인 도박(사행산업)으로는 경마, 경륜, 경정, 카지노, 복권, 스포츠 토토(베트맨), 소싸움 등으로 허가된 업체만이 운영할 수 있도록 되어 있으며 배팅할 수 있는 금액에 대한 제한이 있다. 하지만 청소년의 경우 합법적 사행산업에 해당한다 하더라도 모두 불법으로 규정되어 있다.

도박은 사교적 수준에 머무르고 합법적인 선에서 즐긴다면 개인에게 일상에서 벗어난 스킬과 즐거움을 주고, 국가에는 재정적 수입이 된다. 하지만 자신의 재정적 한계를 벗어나고, 불법적인 도박까지 이어지는 등 문제성, 병적 도박에 이르는 경우에는 경제적 파탄, 심리적 고통, 법적 분쟁, 범죄에의 연루, 생산적인 근로의식의 저하 등 다양한 역효과를 가져온다.

나. 온라인 도박의 정의 및 특징

1990년대 중반 PC 간 네트워크 수단이 발전하기 시작하면서 온라인 도박 웹사이트가 형성되었으며, 특히 2006년 ‘바다 이야기’ 사건 이후 사행성 게임, 사행성 PC방이 휴폐업하면서 오프라인 도박장의 수는 급격히 감소한 반면, 강력한 단속의 반사효과로 온라인 도박 사이트가 급격하게 증가하게 되었다(신치재, 2009; 권준근, 2011). 또한 온라인 체육진흥투표권(스포츠토토) 발매 사이트인 베트맨(betman.co.kr) 오픈과 함께 사이트 게임 형식의 불법 온라인 도박(로하이, 사다리, 홀짝 등)이 활성화 되었다.

온라인 도박이란 현실에서 도박으로 간주되는 행위가 인터넷을 이용한 온라인이라는 가상공간에서 전자화폐 또는 전자금융거래를 통해 결제가 이루어지는 것을 말한다(정보통신정책연구원, 2007). 즉 승패를 결정하는 도박행위가 이루어지는 장소가 가상공간이라는 점, 재산상의 득실이 전자화폐 혹은 전자금융거래를 통해 이루어지는 점, 두 가지가 주요 사항이다.

도박행위가 이루어지는 가상공간에 대해서는 연구자에 따라 온라인 도박, 인터넷 도박, 사이버 도박 등을 혼용하여 사용하나 이는 가상공간에 대한 용어의 차이일 뿐 두 번째 주요 사항인 도박으로 인한 재산상의 득실이 전자화폐, 전자금융거래를 통해 이루어진다는 점은 동일하다(김교현 외, 2010; 김두원 2018; 전지연 2019).

기존 도박과 온라인 도박에서 가장 다른 점은 도박의 수단 혹은 승패 결과물이 온라인에 있다는 것이다. 물론 온라인 게임의 경우에도 가상공간에서 결과물을 걸고 승패를 겨루지만 승패의 결과물이 현금으로 환전되어 접속자에게 제공되지 않는다. 반면 온라인 도박의 경우 승패 결과물(게임머니, 사이버머니, 아이템 등)이 환급되는 현금성을 가진다. 형사법에서도

실제 환금성을 가지지 않는 온라인 사행성 게임의 경우는 처벌대상에 포함하지 않는다. 즉 온라인 도박을 판단하는 기준은 도박의 승패로 인해 얻은 결과물의 환금성과 관련이 깊다(권준근, 2011; 전지연, 2019). 그러나 적법한 심의를 거친 온라인게임의 경우 초기 게임머니를 직접 구매할 수 없고 이를 환전할 수 없도록 관리하고 있으나, 아이템·장비 등을 구매하면서 얻게 되는 게임머니의 경우는 거래할 수 있는 등 환금성을 완전히 배제하지는 못하고 있다. 또한 고스톱, 포커 등의 카드게임의 경우 도박과 구별이 어려우며 사행성을 조장하는 점은 논란이 되고 있다(김두원, 2018).

기존 오프라인 도박은 특수한 장소 혹은 전용 기구를 이용해야 하므로 접근이 제한적이고, 지역성을 가지는 반면, 온라인 도박은 가상공간에서 도박행위가 이루어진다는 정의에 따라 탈지역성, 접근 용이성을 그 특성으로 한다(김두원, 2018). 정보통신정책연구원(2007)에 따르면 온라인 도박은 다음과 같은 네 가지 특징을 가진다. 첫째, 게임장의 실체를 발견하기 힘들지만 온라인상 노출은 쉬운 개방성을 가지고 있으며 둘째, 현실 공간의 도박장에 가는 것 보다 비용이 훨씬 적게 들고 사적인 공간에서 빠른 속도로 원할 때마다 도박을 할 수 있으며 셋째, 온라인 공간의 익명성으로 인해 자기통제력 감소와 행동의 탈억제를 유발한다. 넷째, 온라인 도박은 국경이 없는 국제성을 가지는 활동이므로 국가통제를 받기 어려운 문제가 있다. 즉, 온라인 도박은 인터넷망이 보급되어 있는 곳이라면 어디에서든지 접근할 수 있기 때문에 지속적인 이용이 가능하고 타인의 방해 없이 베팅이 가능하다. 또한 연령이나 신분 정보를 속이거나 우회할 수 있는 방법이 많으며, 익명성 때문에 규범이 제대로 작동하지 않을 가능성이 높다(한국형사정책연구원, 2020).

다. 온라인 도박과 오프라인 도박의 특성 차이

한국도박문제관리센터(2015)에 의하면 스마트폰 사용의 일반화를 청소년도박 행위의 가장 큰 원인으로 보았으며, 스마트폰과 인터넷을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠는 청소년의 도박에 대한 접근성과 수용성을 높이는 것으로 보고 있다. 특히 온라인 도박은 오프라인 도박과 달리 게임형식에 친근감 있는 캐릭터가 등장하여 청소년이 그 불법성이나 유해성을 인지하지 못하는 경우가 많아, 도박인지 게임인지 정확한 인지 없이 경험하게 되는 경우도 많다(조제성, 김상균 2018).

중독성 높은 도박행위 동기에 대해 이홍표(2002)는 금전동기, 흥분동기, 유희동기, 회피동기, 사교동기로 구분하였으며 이러한 도박에 대한 동기가 높을수록 도박 가능성이 높아진다고 보았다. 한영옥(2012)의 연구에서는 오프라인 도박에 있어 금전동기를 가장 큰 변인으로

보았다. 그러나 온라인 도박의 경우 금전동기 뿐만이 아니라 흥분동기와 유희동기가 큰 것으로 나타났다(권선중 외, 2007). 이는 온라인 도박의 경우 흥분, 스릴, 놀이가 주요 변인이 될 수 있음을 보여준다. 또한 온라인 도박의 경우는 우울 불안 등의 정서적 문제가 동반됨을 확인할 수 있어, 부정적 정서 해소를 위한 회피동기도 주요한 요인임을 보여준다(Hopley & Nicki, 2010).

도박 행위를 하는 원인이라는 관점에서 보면 온라인도박과 오프라인도박에서 큰 차이가 나타나지 않는 것처럼 보이나 Griffiths(2005)의 연구에서는 온라인 도박이 오프라인 도박에 비해 중독률이 높다는 결과를 제시하기도 하였다. 또한 김영화 외(2012)의 연구에서도 온라인 도박이 오프라인 도박보다 중독 가능성이 높으며 이는 중독과 연관성이 높은 낮은 통제력, 충동성이 온라인 도박중독에서 더 중요한 요인으로 나타남을 제시하였다. 더불어, 온라인 도박의 경우에는 현실과 다른 공간에서 이루어지고 있는 것과 게임 혹은 놀이로 보는 경향이 있어 오프라인 도박에 비해 그 행위자체를 그다지 심각하게 보지 않는 경향을 보여(정찬모 외, 2007; 김교현, 권선중, 김세진, 2010), 쉽게 중독문제로 발전할 수 있다.

도박행위의 접근성이라는 측면에서 한국은 국가에서 공공기금이나 관광, 체육진흥기금, 지역개발 등의 이유로 카지노, 경마, 복권을 합법화하여 허용하고 있고 일반인들도 놀이수준에서의 화투 등을 즐겨 오프라인 도박에 대한 거부감이 적다고 할 수 있다. 하지만, 온라인 도박은 이용자들의 이용할 수 있는 기회요인이 주요한 것으로 보여지는데(Bossler & Holt, 2009; 이성식, 박정선, 2014) 오프라인 도박과 비교했을 때 온라인 도박은 언제 어디서나 접속이 가능하고 자신을 노출시키지 않고 쉽게 하는 특징을 지니고 있다. Griffiths와 Barnes(2008)의 연구에서도 인터넷 도박의 원인으로 접근이 용이하고 사용이 편리, 24시간 이용 가능하며 다양한 종류의 도박 선택이 가능하고 익명성의 보장이 동기로 작용한다고 하였다.

2. 청소년 도박문제의 실태 및 특성

가. 청소년 도박문제 실태

최근 온라인게임에서 청소년을 표적화한 마케팅 전략 때문에 청소년들의 도박에 대한 접근이 용이해지고 있으며(류황건 외, 2012), 이로 인한 청소년들의 문제성 도박의 위험도 함께 높아지고 있다.

전국의 중고생 15,487명을 대상으로 한 청소년유해매체접촉실태조사(여성가족부, 2012)에

따르면 청소년들의 온라인사행성게임(예, 고스톱, 포커, 경마 등)의 생애경험률은 2010년 48.3%, 2011년 41.2%에 달하는 것으로 나타났으며, 최초 경험 연령 또한 12.4세(중1)로 매우 이른 시기에 경험하는 것으로 나타났다. 또한 온라인뿐 아니라 오프라인 상의 도박행동에 관한 장정연(2011)의 연구에서는 중, 고등학생의 82.3%가 도박경험을 한 것으로 나타났으며, 문제성도박을 한 청소년 또한 34.8%에 달하는 것으로 나타났다.

한편 서울시에 재학 중인 중고생 598명을 대상으로 온, 오프라인 상의 도박행동을 연구한 장정연(2011)의 연구에서는 중, 고생들의 사행성게임 생애경험률은 전체 82.3%였으며, 여학생(74.9%)보다 남학생(87.9%)이, 고등학생(85.2%)이 중학생(79.2%)보다 더 높은 것으로 나타났다. 사행성게임에 대한 1년간 경험률을 조사한 결과는 전체의 72.7%가 지난 1년간 경험한 적이 있다고 응답하였고, 남학생(80.3%)이 여학생(61.6%)보다, 고등학생(74.2%)이 중학생(71.2%)보다 다소 높았다. 생애동안 가장 경험빈도가 높은 사행성게임은 ‘인형 및 상품 뽑기’였고, 1년간 가장 경험빈도가 높은 것은 ‘RPG게임’이었다. 전체적으로 오프라인사행성게임보다 온라인사행성 게임을 더 많이 경험한 것으로 나타났다. 오프라인게임 중에는 ‘운동경기’가 가장 높았고, 다음으로 ‘판치기’, ‘판게임’, ‘인형 및 상품뽑기’ 순으로 나타났다. 한편 문제성 게임행동을 설명하는데 있어 가장 영향력 있는 게임유형은 남녀 모두 ‘판치기’와 ‘카드’였고, 남학생은 ‘판게임’과 ‘RPG게임’, 여학생은 ‘온라인 보드 게임’과 ‘화투’였다.

또한 서울시내 남녀 중고생 597명을 대상으로 인터넷도박게임의 실태를 조사한 권준근(2011)의 연구에 따르면, 인터넷 도박 게임 경험률은 전체 35.4%였으며, 남학생(37.5%)과 여학생(33.3%)이 거의 비슷한 비율로 나타났다. 청소년들이 가장 많이 경험하는 인터넷도박게임유형은 뽑기(57.2%)가 가장 많고, 그 다음으로 게임머니사용 온라인게임(53.4%)과 판치기, 짤짤이, 사다리타기(52.0%), 모바일게임(38.1%), 온라인게임(28.8%)의 순으로 나타났다. 청소년의 도박행동 경험분포를 살펴보면 반복적인 도박행동을 한다고 볼 수 있는 평균 ‘주3~4회 경험’은 게임머니사용 온라인게임(5.2%)이 가장 많고 온라인게임과 모바일게임(3.6%)이 다음으로 많아, 인터넷도박게임의 경험횟수가 다른 게임들에 비해 상대적으로 많은 것을 알 수 있다. 인터넷도박게임을 하는 연령은 중학생보다 고등학생이 많고, 특히 고2가 가장 많은 비율을 차지했는데 이들은 ‘한 달에 1~3회’ 이용하는 경우가 가장 많았다. 인터넷도박행동을 시작하는 연령은 만 11세 이후인 것으로 나타났다.

제주지역 고등학생 675명을 대상으로 진행된 장정임, 김성봉(2014)의 연구에 따르면, 청소년의 92%가 한 가지 이상 도박행동을 해본 경험이 있으며 가장 많이 경험한 도박행동은 ‘뽑기’, ‘판치기, 짤짤이, 사다리타기’, ‘카드’ 순이며, 빈도가 가장 높은 도박행동은

‘게임머니를 활용한 인터넷 온라인 게임’이었다. 도박을 처음 경험한 시기는 초등학교가 48%, 중학교 이후가 40%였으며, 도박을 하는 이유는 즐거움(59.3%), 스틸(22.3%), 스트레스 해소(16.4%), 돈벌기(14.5%) 순으로 나타났다. 그리고 대부분의 청소년은 친구와 함께 도박을 하는 것(76.9%)으로 조사되었다.

한국도박문제관리센터(2018c)에서 진행한 ‘2018년 청소년 도박문제 실태조사’에 따르면 재학 청소년의 도박행동 경험률은 47.8%, 학교 밖 청소년은 58.4%에 이르는 것으로 나타나고 있으며 ‘도박문제 위험집단’ 비율은 재학 청소년 6.4%, 학교 밖 청소년 21%로 보고되었다. 이는 2015년 실태조사보다 증가한 수치이며, 2018년 사행산업 이용실태조사에서 나타난 성인 도박중독 유병률 5.3%에 비해서도 높은 수준이다. 청소년의 도박행동 경험률은 연구자의 개념 정의에 따라 42.1%~92.5%로 큰 차이를 보이고 있으며 중위험 도박 청소년의 비율도 1.8%~25.7%에 이르기까지 다양한 분포를 나타내고 있다. 다양한 연구결과에도 불구하고 청소년들이 도박행동을 처음 경험하는 시기는 초등학교 고학년이며 어린 나이에 도박을 경험할수록 문제성 도박으로 진행될 가능성이 크다는 보고가 주를 이루고 있다(경기도교육연구원, 2019).

청소년은 합법적으로 도박을 할 수 없으며 경제적 능력이 부족하고 많은 시간을 학업에 투여하기 때문에 도박을 하지 않을 것이라고 생각하거나, 대부분 성인기에 이르러 문제도박으로 진행되기 때문에 그 위험성이 간과될 가능성이 높았다(장정임, 김성봉, 2014). 하지만 최근 실태조사의 결과는 청소년의 도박참여가 증가하고 있으며 성인과 유사한 양상을 보여주고 있다. 청소년 도박문제 위험집단은 발달 특성상 심리·신체적 불안정성이 높아 중독으로 발전할 가능성이 높고 경제적 기반이 약해 재정적 피해를 위험·범죄행위로 해결할 가능성이 있어 성인에 비해 더 위험한 상황에 놓여 있다고 볼 수 있다(한국도박문제관리센터, 2018c).

나. 청소년 온라인 도박 실태

청소년 도박은 오프라인 형태보다는 온라인 또는 모바일을 이용한 실시간 도박게임(사다리, 소셜그래프 등) 또는 스포츠토토의 비율이 점차 증가하고 있다. 특히 청소년의 스마트폰 이용이 증가하면서 장소와 시간을 불문하고 집이나 PC방 외에 수업시간, 친구와 만나는 시간에도 자유롭게 도박 사이트에 접근하고 있어 문제가 되고 있다.

한국형사정책연구원(2020)의 청소년 온라인 도박 실태연구에 따르면, 온라인 도박에 가장 큰 영향을 미치는 것은 친구인 것으로 나타났다. 온라인 도박의 시작은 ‘친구의 권유’ 나

‘친구가 하는 것을 보고’ 따라한 경우가 80%이며, 온라인 도박에 대한 정보 역시 ‘친구 또는 아는 형’으로 얻는 경우가 92%에 달한다. 이는 친구, 주변인의 소개로 온라인 도박게임을 시작하는 청소년 비율이 79%라는 송은미(2018)의 연구와도 크게 다르지 않다.

송은미(2018)에 따르면 온라인 도박을 하는 이유는 ‘돈을 따기 위해서’가 42%를 차지하며 ‘호기심 때문에’, ‘일시적 재미’가 그 뒤를 이었다. 도박을 하는 공간은 ‘집’인 경우가 36%로 가장 많고 ‘외부 아무데서나’ 하는 경우도 31%에 달하며, 도박 비용은 ‘용돈’으로 충당하는 경우가 52%인 것으로 나타났다.

온라인 도박을 오랫동안 경험한 청소년을 대상으로 연구한 한국형사정책연구원(2020)의 경우, 일반 고등학생을 대상으로 한 송은미(2018)의 연구와 대부분 비슷한 양상을 보이나 도박 비용 마련 방법에서는 차이를 보인다. 도박을 오랫동안 경험한 청소년의 경우 ‘용돈’보다는 ‘친구에게 빌림’의 방법으로 자금을 마련하는 경우가 가장 높았으며(39%), ‘범죄에 가담’, ‘가족의 돈을 훔침’의 응답도 있었다. 이는 청소년 온라인 도박이 악용되거나, 2차 범죄로 이어지는 경우가 많다는 다수 연구(신치재, 2009; 권준근, 2011; 성용은, 조제정, 2018; 전지연, 2019)와 동일한 결론으로 보여진다.

한국도박문제관리센터(2018c)의 실태조사에 따르면, 청소년들은 평균 12세경에 첫 사행활동을 시작하면서 오프라인 사행성 게임을 통해 ‘유사도박’을 경험하다가 온라인 게임 중 사행활동에 해당하는 ‘확률 아이템 구입·조합’ 등을 통해 도박에 대한 수용성이나 흥미가 높아지면서 위험조건이 형성되는 경로를 거치는 것으로 판단된다. 최근 연구 결과들을 보면 확률형 아이템 자체는 도박이 아니지만 확률형 아이템 이용 빈도·강도가 높을수록 도박문제가 심각해지며, 불법 온라인 도박에 쉽게 빠질 수 있는 취약성을 증가시켜준다고 보고된다(한국도박문제관리센터, 2019b).

온라인 도박은 단순 게임방식으로 인식하게끔 만들어진 것이 많아 도박인지 모르고 손쉽게 접근하였다가 이후 불법 도박임을 깨닫게 되더라도 주변에 단속당하거나 처벌당한 경험이 부재하기 때문에 자신도 처벌되지 않으리라는 확신이 강하여 중독 상황에서 벗어나지 못하게 된다. 실제로 청소년 도박문제군의 ‘불법 인터넷도박’ 참여율은 11%로 비문제군 0.6%, 위험군 3%보다 훨씬 높은 수준이다. 그러나 온라인 도박으로 경찰수사나 단속을 받는 청소년 사례는 매우 적다. 단속된 경우는 온라인 도박 사례가 아니라 다른 2차 범죄과정에서 파악된 경우나, 단속 후 경미범죄로 분류되어 훈방 조치되는 사례가 대부분이어서 청소년이 온라인도박에 대한 경각심을 갖기에는 어려움이 있다(한국형사정책연구원, 2020).

다. 청소년 도박문제의 특성

도박문제의 최근 경향은 10대인 청소년기부터 시작되어 성인기로 이어져, 병적 도박에 이르는 것으로 보고되는데, 도박을 시작하는 연령이 어릴수록 도박문제는 더욱 심각해져 실제 도박중독의 상태로 진행될 가능성이 높아진다고 보고된다(이민규, 김교현, 김정남, 2003; Shaffer et al., 2004; 김현주, 2009; 이민규 외, 2003; Hyder, & Juul, 2008, 김영경, 2012 재인용; Winters, Stinchfield, Botzet & Anderson, 2002). 더불어, 성인에서 도박문제가 발생하는 것에 비해 10대 청소년기에 도박문제가 발생하는 비율이 몇 배가 높은 것으로 알려져 있어(권복순, 김영호, 2011) 도박문제 청소년을 위한 개입 방안 마련이 시급하다.

특히 온라인을 이용한 불법 도박의 운영이 증가하여 청소년의 도박 사이트에 대한 접근성이 용이해지면서 청소년의 도박문제는 심각성을 더하고 있다(권선중, 김교현, 이민규, 성한기, 강성군, 2007; 박재욱, 이인혜, 2006; 연미영, 2006). 최근 청소년들은 온라인상의 게임 형태로 접촉하는 온라인도박(예, 웹보드게임, 바둑, 고스톱 등)을 많이 사용하는데, 청소년들에게 접근성과 친숙성이 높은 미디어의 특성 상, 반복되는 도박경험으로 병적도박으로 발전할 수 있는 위험성이 큼을 인식해야 한다.

또한 도박은 필연적으로 경제적인 문제를 수반하며, 경제적 문제를 해결하기 위한 2차 범죄가 발생할 수 있다. 특히 청소년들은 경제적 능력이 부족하여 도박문제가 발생할 경우 상황이 더 심각해 질 수 있다. 2016년 대검찰청에서 발표한 범죄분석 자료에 따르면 소년범 중 강도범죄자의 경우 ‘유혹·도박비 마련’으로 인한 범행률이 27%로 성인범죄자 7.9%보다 3배나 높은 것으로 조사된 바 있다(한국도박관리센터, 2019). 재미로 시작한 도박의 자금을 마련하기 위해 갈취나 학교폭력 등 범죄로 이어지거나 불법 사채업자를 통한 대출 등으로 엄청난 경제적 손실을 입게 되는 등 문제가 발생하게 된다. 더 나아가, 도박 자금 마련을 위해 인터넷 중고매매 사이트에 물건을 판매한다고 속여 돈을 갈취하거나 성매매에 가담하기도 하고 도박 사이트 운영 총판이 되는 등 도박보다 더 큰 불법을 아무런 문제의식 없이 저지르게 된다(오세연, 2018).

더불어 아직 발달단계에 있는 청소년기의 도박문제는 통제력 상실, 대인관계 문제, 우울, 불안, 다른 중독 문제 등 다양한 심리사회적 문제로 확대될 수 있다. 실제로 온라인 도박 이용자의 약 80%가 심리적 어려움 뿐 아니라 경제적, 사회적, 신체적 어려움을 겪고 있다고 보고하고 있으며(Hume & Mort, 2011), 청소년 도박자는 비도박자에 비하여 물질의 사용, 남용 및 의존 양상과 우울증의 보고가 높은 것으로 나타났다(Lynch, Maciejewski & Potenza, 2004).

한국도박문제관리센터(2019a)의 청소년 도박문제 선별안내서에 따르면, 도박 문제가 있는 청소년은 도박 자금 마련을 위해 친구 간 돈 거래가 잦아지고, 빚이 많아지면서 아르바이트 등 경제활동을 학업보다 중요하게 여기기도 한다. 자연스럽게 거짓말에 의한 조퇴나 결석이 늘어나면서 안정적인 학업 수행이 어려워진다. 더불어, 도박으로 잃은 돈을 찾는 것이 목적이므로 자신이 베푼 경기 결과에 예민하여, 대인관계에서 짜증이나 신경질이 늘어나면서 혼자 있거나 대인관계에서 철수되는 경우도 흔하다. 이러한 상황이 반복되면, 결국 도박에 대한 심리적 의존으로 인해 도박 관련 생각이 지속되고 집착하게 된다.

신체적 변화뿐만 아니라 심리·사회적 변화가 많은 청소년기에 온라인 도박과 같이 중독이 강한 요소들이 개입될 경우 우울, 불안 등이 심각해질 뿐만 아니라 합리적 판단을 하기 어렵기 때문에 또 다른 범죄나 비행으로 빠져들 수 있다. 따라서 청소년 온라인 도박에 대한 대응과 개입이 필요하다(Gambling Research Exchange Ontario, 2017).

3. 도박문제 관련 설명 모델

가. 중독일반이론(General Theory of Addiction)

Durand F, Jacobs(1986년)는 중독이 만성적인 스트레스 상태를 벗어나기 위한 하나의 대안에서 점차 의존되는 상태라고 제안하고 있다. 즉, 병적 도박을 비롯한 모든 중독행동은 내부와 외부의 높은 스트레스를 회피하고, 특정 물질과 행동에 탐닉하면서 스트레스 수준이 낮아지는 의식 상태를 경험하며, 이후 이러한 상태를 경험하기 위해 의도적으로 선택한다고 보고 있다(Derevensky & Gupta, 2004).

중독일반이론에서는 각성 수준이 낮거나 높은 경우와 자존감이 낮고 열등감 같은 심리적 특성 요인이 충족될 때, 중독 행위를 통해 적절한 수준으로 유지한다고 보고 있다(Jacobs, 1989) Jacobs(1989년)는 도박중독이 우울하고 각성 수준이 낮아서 지루해하며, 자존감이 낮은 사람에게서 발생할 가능성이 높으며, 도박에 주의를 기울이면서 적정 각성 수준으로 조정해 주는 역할을 한다고 보고 있다.

나. 중독 증후군의 모형(Model of the Addiction Syndrom)

Howard J. Shaffer 등은 중독증후군의 진행 과정을 <그림 1>와 같이 ‘중독증후군의 선행 사건’, ‘중독증후군의 병전 상태’, ‘중독증후군의 표현, 징후와 후유증’으로 나타냈다. 이 때, 중독증후군의 선행사건은 신경생리적 요소와 심리사회적 요소로 구성되는 개인의 기

저 취약성 수준과 중독을 유발할 수 있는 대상 혹은 행동에 노출되고 상호작용에 따른 만족 경험은 중독 행위를 지속하게 한다. 병전 단계에서 반복되는 중독 행위로 얻어지는 생리·심리·사회적 보상이 많을수록 보다 적극적으로 중독증후군 관련 행동을 추구하게 된다. 이때 개인은 건강한 행동과 건강하지 못한 행동 사이를 왔다 갔다 하면서 불안정한 상태를 유지한다고 한다. 그리고 마지막 단계에서는 중독 증후군의 구체적이고 독특한 모습으로 발현되어 고유의 징후와 후유증을 보이고 있으며, 공유하는 징후와 후유증을 나타낸다. 이러한 중독증후군 모형은 기존 중독에서 새로운 중독으로의 수평 이동을 뜻하는 중독의 교차 이동을 설명하기도 한다(Shaffer et al., 2004; 최삼욱, 2014).

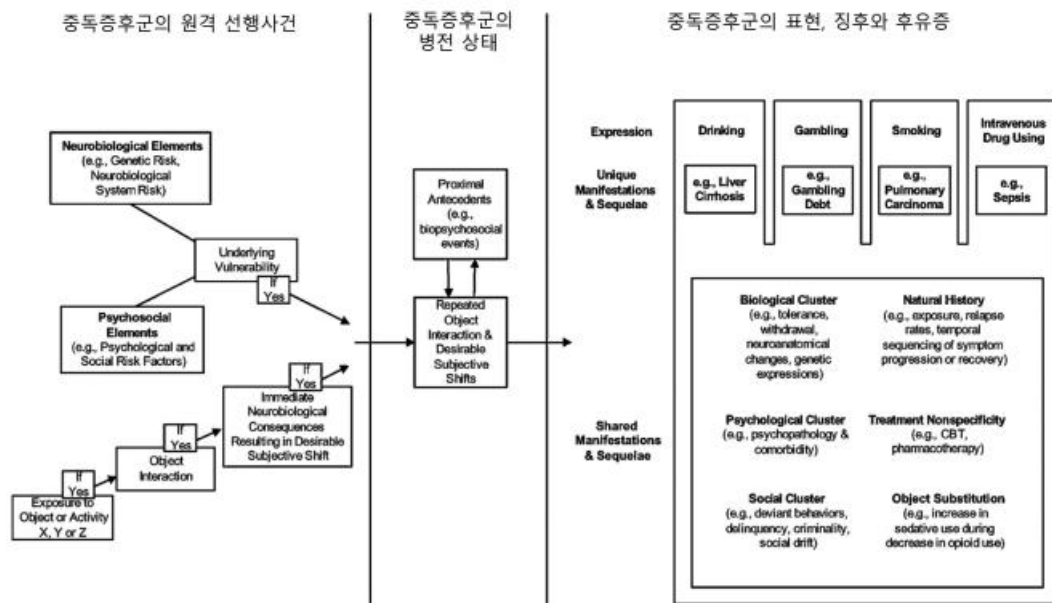


그림 1. 중독 증후군 모형 (Model of the addiction syndrome)

다. 도박의 경로 모형(A Pathways Model of Gambling)

Blaszczynski와 Nower(2002)은 생리, 성격, 발달, 인지, 학습 이론과 환경 요인들을 통합하여 도박의 경로 모형을 제안하였으며, 개인이 병적 도박에 이르는 것은 모두 같은 과정을 거치지 않고, <그림 2>와 같이 3가지 유형으로 구분될 수 있다고 한다(Blaszczynski, A., & Nower, L. 2002; 최삼욱, 2014). 이론에 의하면 3가지 경로가 모두 거쳐 가는 경로는 도박에 대한 가용성과 접근성이 증가되는 생태학적 요인인데, 도박의 게임화 및 온라인으로의 확장 등 도박 관련한 콘텐츠에 접근하게 용이하게 만들므로, 대중적으로 수용을 편하게 하는데

영향을 준다.

경로 1은 행동적으로 조건화된 문제 도박자 집단으로 사교나 오락의 목적으로 도박을 시작하여 도박에 반복 노출되는 경우이다. 이 경우, 생태학적 요인에서 반복 노출을 통해 고전적 및 조작적 조건화 과정 그리고 습관화를 거쳐 도박에 탐닉하게 되며, 마지막으로 도박 행동으로 인한 문제 발생으로 이어진다. 여기서 고전적 및 조작적 조건화 과정을 통해 도박 행동과 관련되어 있는 주관적 흥분과 생리적 각성 상태가 연합강화되고, 도박을 통해 기분이 나아질 수 있다는 비합리적 신념과 통제에 대한 왜곡된 인지 체계가 형성된다. 이후 습관적인 도박 행동 패턴을 보이는데, 이때는 각성이나 왜곡된 생각 없이 자동적으로 도박을 하게 된다. 이후 도박에 강박적으로 탐닉하게 되고 도박으로 인해 돈을 따거나 잃었을 때, 합리적인 판단을 하기 어려워지면서, 악순환 구조가 만들어진다. 경로 1은 도박 관련 어려움이 있는 경우 공통되게 거치는 것으로 경로 2와 3은 고전적 및 조작적 조건화 과정으로 넘어가기 전, 개인이 가지고 있는 취약성이 영향을 준다는 것이다. 경로 2는 정서적이고 생

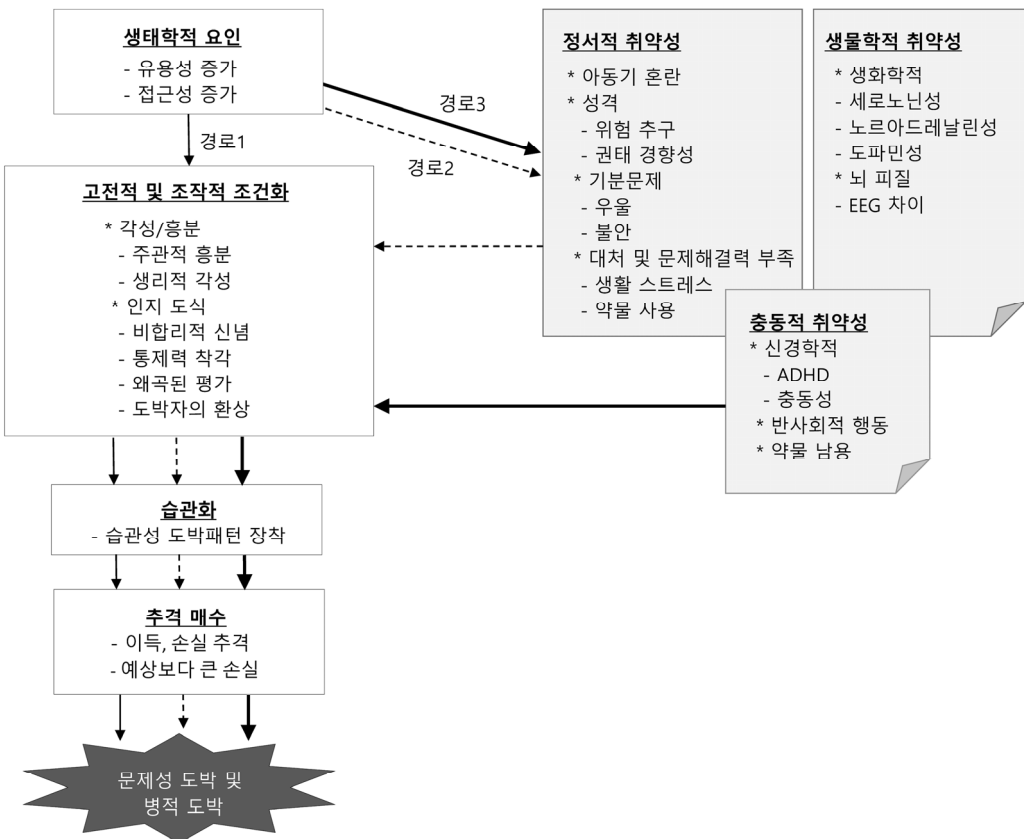


그림 2. 도박문제 통합모델 (Integrated model of problem gambling)

물학적 취약성을 갖는 도박자 집단으로 아동기의 부정적인 가족 경험, 기분 장애, 빈약한 문제 대처 능력 등의 배경을 가지고 있다. 이들은 단순히 오락의 목적으로 반복 노출된 경우 보다는 부정적인 기분이나 취약한 심리적 상태에서 벗어나기 위한 회피적 욕구에 따른 경우가 많다. 경로 2에서는 고전적 및 조작적 조건화 전에 정서적·생리학적 취약성을 거쳐서 이후 과정의 경로를 거치게 된다. 경로 3은 반사회적/충동성 특질의 도박자 집단으로 이들은 충동적이고 반사회적이며, 주의력 결핍 등의 특징들을 보인다. 이들은 도박을 시작하는 연령도 어리고, 심각도도 빠르게 증가하며, 도박 관련 범죄에도 연루될 가능성이 높은 집단이다(Blaszczynski, A., & Nower, L. 2002; 최삼욱, 2014).

4. 도박문제와 관련된 청소년의 특성

가. 위험요인

청소년 도박문제 관련 요인 중 연구동향으로 드러나는 위험요인으로는 크게 개인, 사회·환경, 가족영역으로 분류될 수 있다.

개인요인에서 반사회적 행동이 높은 비율을 차지하고 있는데, Stinchfield 등이 실시한 문제성 도박행동(SOGS-RA)과 관련 있는 변인을 확인하는 대규모 연구에서, 빈번한 도박과 관련된 주요 변인은 반사회적 행동, 남성, 알코올 사용 순으로 나타났다. 특히 반사회적 행동은 도박빈도와 가장 강한 관련변인으로 나타났으며, 이 때의 반사회적 행동은 기물 파괴, 신체적 다툼, 절도, 위험행위를 하며 느끼는 쾌감 네 가지로 측정하였다(Stinchfield, Cassuto, Winters & Latimer, 1997). 이후 1998년 연구에서도 도박빈도와 가장 강력하게 관련 있는 변인들 중 반사회적 행위가 포함되어 있는 것으로 보고되었으며, 각종 연구에서 절도를 비롯한 비행과 범죄 행동이 강력한 위험요인으로 작용하는 것으로 나타났다(Stinchfield, R. 2000; Winter, Stinchfield, Botzet & Anderson, 2002). 청소년 병적 도박자는 비병적 도박자에 비해 정기적인 약물·알코올·담배 사용을 나타낼 가능성이 높으며, 물질남용의 어려움을 보이기도 하였으며, 이른 도박시작 연령 역시 주요한 위험요인으로 나타났다(Gupta & Derevensky, 1998b; Winter, Stinchfield, Botzet & Anderson, 2002).

또한 도박 문제가 있는 청소년들은 자살사고 및 자살시도의 비율이 높았고(Nower, Gupta, Blaszczyński & Derevensky, 2004), 여러 정신건강 및 행동문제를 나타냈다. 더불어, 자존감이 더 낮고(Gupta & Derevensky, 1998b), 사회적 도박자에 비해 우울증상을 더 많이 보고하였다(Gupta & Derevensky, 1998a, 1998b; Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., &

Kaufman, 2006). 특히 박현숙과 정선영(2011)은 고등학생의 도박행위의 관한 연구에서 자기 통제력이 주요 설명요인임을 제시하였으며 임성범(2013)도 대학생 대상 도박중독 연구에서 낮은 자기통제력이 주요 설명요인임을 밝혀 청소년의 도박행위의 주요요인으로 자기통제력의 중요성을 제시하였다. 또한 비도박자에 비해 일반적인 대처기술이 부족하며, 주요한 외상적 생활 사건의 보고도 많았다(Bergevin et al., 2006). 문제성 도박이 있는 청소년은 성격적으로 잘 흥분하고, 외향적이고, 불안하고, 사회적 규준에 부합하는데 어려움이 있고, 자기 훈련에 어려움을 겪는 것으로 나타났으며, 상태-특성 불안척도에서 더 높은 점수를 보였다(Gupta & Derevensky, 1998b; Ste-Marie, Gupta, & Derevensky, 2006).

사회·환경 영역에서 도박문제 청소년은 어울리는 친구의 도박행동 경험 유무, 도박경험이 있는 친구 수가 중요한데, 청소년 주변의 도박에 대한 친밀도가 주요한 위험요인으로 보고되고 있다(박현숙 & 정선영, 2011). 더불어, 도박을 쉽게 접할 수 있는 환경적 요소가 중요한 위험요인으로 제시되었는데, 도박 관련된 사행성 행동과 관련된 높은 접근성을 갖는 환경, 도박에 대한 허용적인 문화가 만연한 환경적 특성이 보고되기도 하였다(Shead, Derevensky & Gupta, 2010; 하민정, 박소연, 2015). 또한 사회적 지지도 낮은 것으로 보고되고 있으며, 낮은 학업 수행과 학교성적부진, 잦은 결석 등도 위험요인으로 보고되었다(Gupta & Derevensky, 1998b; Ste-Marie, Gupta, & Derevensky, 2006).

도박문제 청소년의 위험요인 중 가족영역에서 부모의 도박행위가 주요요인으로 보고되고 있으며, 특별히 도박에 대한 긍정적인 태도와 허용적인 태도를 가지고 있을수록 도박가능성이 높아진다고 보았다. 또한 낮은 수준의 가족 관리와 부모 감독의 부재, 부모의 알코올중독과 약물사용 문제 등 청소년을 둘러싼 저하된 통제기능을 보고하고 있다(박현숙 & 정선영, 2011). 이와 더불어, 가족과의 유대가 부족하고, 가족간의 갈등이 심하고, 부모이혼 유무, 가족관계의 붕괴 경험 등이 주요한 위험요인으로 보고된다(박현숙 & 정선영, 2011; Gupta & Derevensky, 1998b).

나. 보호요인

청소년 도박 관련 요인 중 기존 연구에서 주로 언급되는 보호요인은 크게 개인, 가족, 사회영역으로 나눌 수 있다.

개인영역에서 자아존중감, 자아탄력성은 도박행동과 유의미한 부적 상관관계를 나타내고 있으며 특히 자아탄력성은 스트레스를 감소시켜 도박행동을 감소시킨다는 결과도 있다(강지영, 김현수, 2019). 물질 남용과 같은 다양한 문제 행동에 참여하는 정도가 적은 것, 사회

적 유능감이 높고, 최초 도박을 시작한 연령이 늦은 것 역시 보호요인으로 작용한다(한국도박문제관리센터, 2017).

선행연구에서는 가족요인도 주요한 보호요인으로 다루고 있는데, 부모와의 애착수준이 높고 가족관계가 만족스러울수록 도박행동은 감소하고, 부모신뢰와 의사소통이 감소할수록 문제행동이 증가하는 것으로 나타났다. 또한 부모지지, 부모감독 역시 도박행동과 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다(송은미, 2018, 강지영, 김현수, 2019). 가족영역은 가족 간의 유대를 강하게 하는 가족 관리가 이루어지고 있으며, 물질 사용 관련해서 집안 내력이 없고, 부모의 지지적인 태도와 기대 및 유대가 잘 인지되고 있는 경우이다. 더불어 부모의 지도·감독이 적절하며, 정서적 지지와 긍정적 연대가 이루어져 있고, 부모의 분명한 표현이 있는 것이다.

또래 및 사회 영역에서는 친사회적 규범을 가진 또래와의 관계가 많고, 학교에서의 생활이 적응적이고 학교에의 소속감과 긍정적 관여가 보호요인으로 작용한다. 더불어, 사회적 지지망이 잘 갖추어져 있고, 긍정적 연대를 이루고 있는 경우이다(한국도박문제관리센터, 2017).

5. 도박문제와 관련된 치유모델

가. 도박의 경로 모형(A Pathways Model of Gambling)

Blaszczynski와 Nower(2002)의 경로모형에 맞추어서 치유 과정을 계획할 수 있다. 도박의 경로 과정에서 피해를 최소화하기 위한 개입 방안들을 모델화 하였다(Nower & Blaszczynsk, 2004).

<그림 3>은 행동적으로 조건화된 문제성 도박자 집단으로 통제력 자체가 손상되었기 보다는 조건화의 결과로 경험하게 된다. 이들 집단에서도 불안과 우울이 심할 수 있으며, 도박에 대해 집착하고 잃은 돈을 찾기 위해 매달리는 모습을 보일 수 있으나, 이는 금전적 손해에 대한 결과일 가능성이 높다. 세 경로 중 도박 문제나 심각도에 있어서는 가장 낮은 것으로 보여지며, 이들에게는 왜곡된 인지를 직면하게 하는 교육적 방식이 성공적인 방식으로 활용된다(Derevensky & Gupta, 2004).

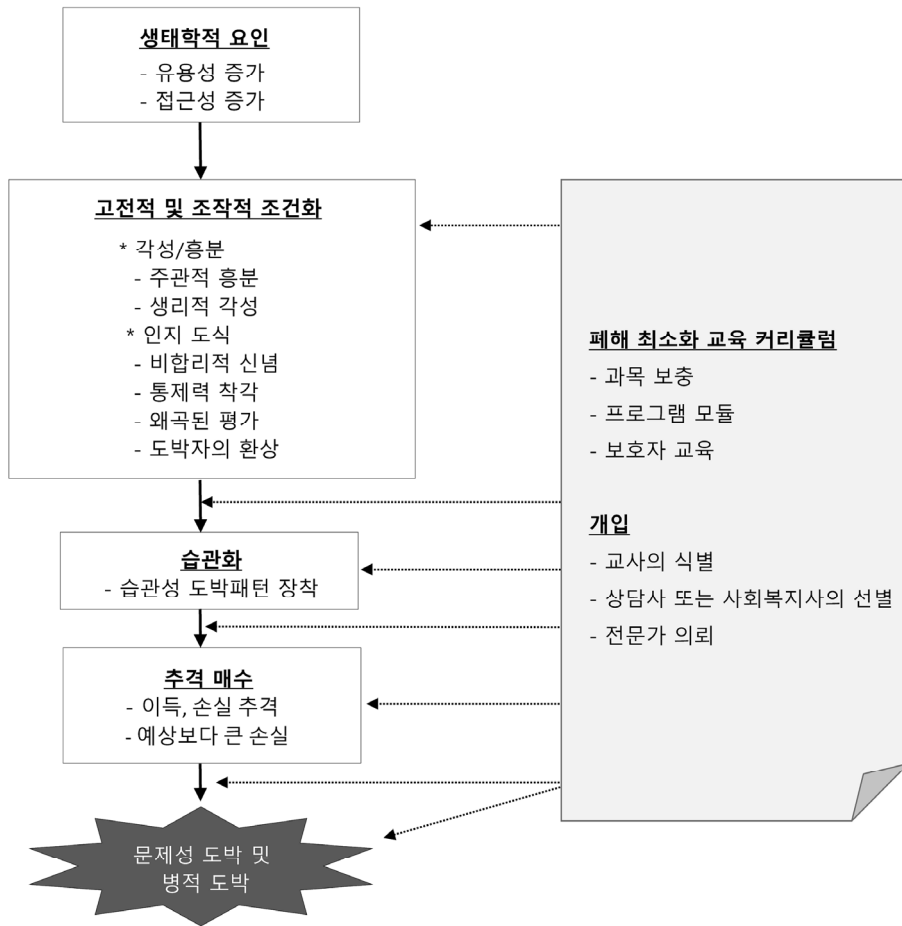


그림 3. 경로1 폐해 최소화 (Harm minimization with Pathway 1 gamblers)

〈그림 4〉는 정서적으로 취약한 문제성 도박자의 경로로 이들은 도박문제가 있기 전부터 우울증과 불안, 낮은 자존감과 빈곤한 문제해결 능력, 낮은 사회적 지지와 발달상의 문제행동을 보이는 경우도 있다. 이들은 자신의 부정적인 정서 상태를 줄이거나 특정한 심리적 욕구를 충족하기 위해 도박을 한다. 경로 2에 해당하는 경우, 정신병리적 어려움으로 인해 변화에 대한 저항이 심한데, 이들에게 도박은 증상을 줄이기 위한 도피적 성격이 강하므로, 이 경우 이면에 깔려 있는 심리적 취약성 해소를 위한 치료가 병행되어야 할 것이다. 이를 위해서 도박과 관련된 왜곡된 인지를 재구조화하는 것과 더불어 지지를 기반으로 한 심리치료가 병행되어야 한다. 특별히 이들은 스트레스에 대한 대응 능력과 문제 해결 능력의 결핍이 심한 바, 이에 초점화된 적극적인 교육적 접근이 필요하다(Derevensky & Gupta, 2004).

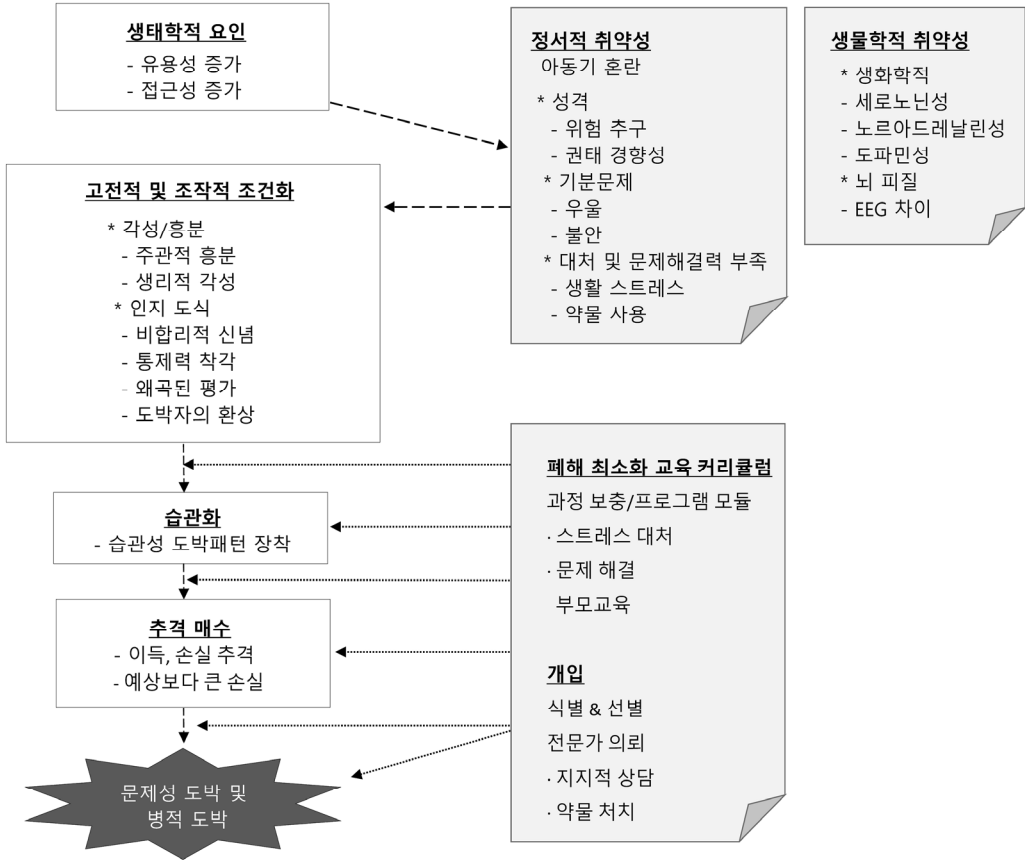


그림 4. 경로2 폐해 최소화 (Harm minimization with Pathway 2 gamblers)

<그림 5>는 반사회적 충동의 문제성 도박자 집단으로, 충동적이고 반사회적인 특징이 두드러져 부적응 행동을 보이며, 심리사회적 기능이 제대로 발휘하지 못하는 경우가 많다. 이 경로에 해당하는 도박자들의 치료가 가장 어려운 것으로 여겨지는데, 이들은 경로 2에 해당하는 집단처럼 정서적 불편함을 위로하기 위한 목적으로 도박을 하기도 하지만, 신경학적 특성과 낮은 스트레스 대처 능력이 복합적으로 작용하여 자극추구적인 경향과 각성 수준을 높게 유지하려고 한다. 이에 상담자의 개입에 순응적이지 않고, 재발률도 매우 높아, 안정적인 치료적 동맹을 맺을 수 있도록 노력해야 한다. 이들에게는 전반적으로 부족한 인내심과 문제해결 능력 향상 및 또래 관계에서의 회복을 위한 개입이 필요하다. 더불어, 이들에게는 보다 집중적인 치료적 개입이 필요한데, 충동조절과 관련하여 장기간의 인지행동적 치료가 유효할 것으로 보고된다(Derevensky & Gupta, 2004)

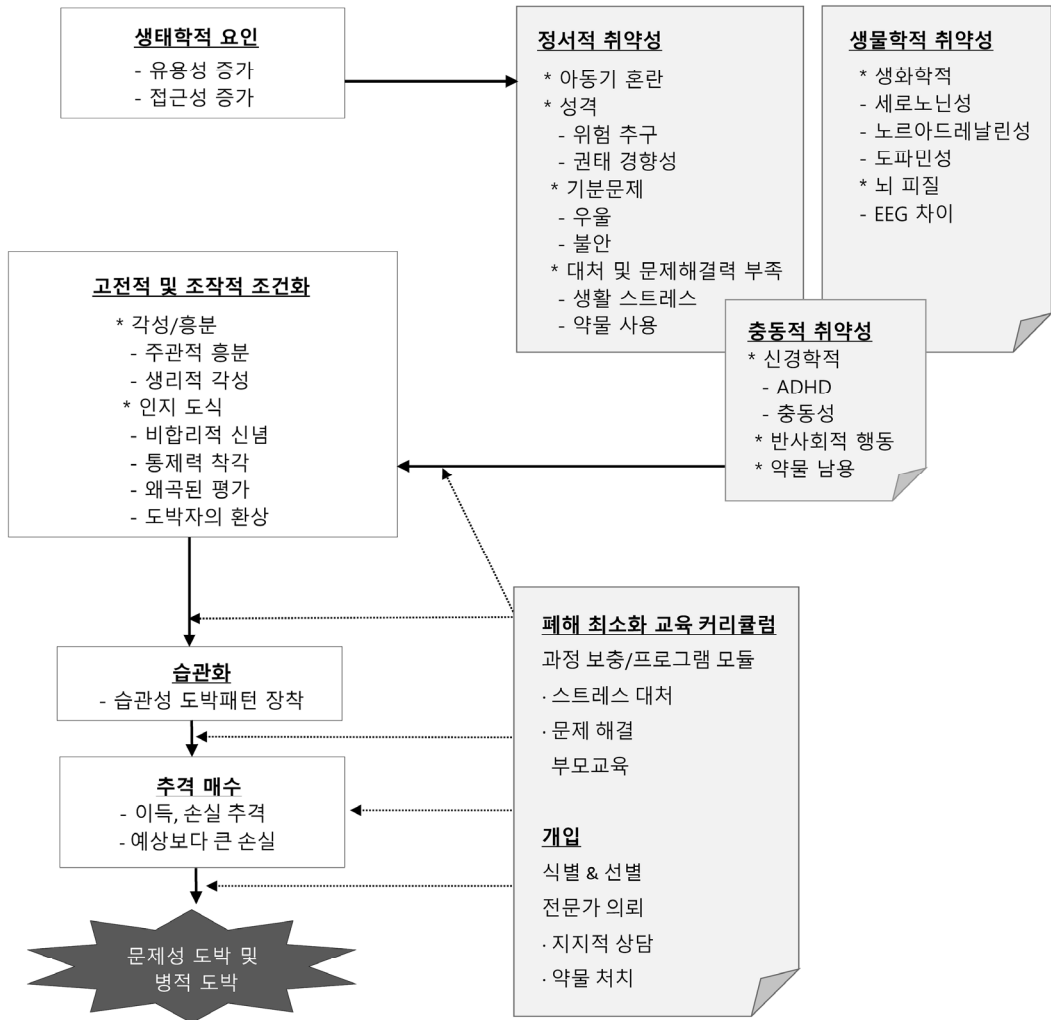


그림 5. 경로3 폐해 최소화 (Harm minimization with Pathway 3 gamblers)

나. 공중보건 관점

청소년의 도박문제는 한 개인의 문제로 시작되고 마무리 되는 것이 아니라, 공동체의 다양한 문제가 촉발을 하며, 사회의 건강과 생산성을 저해한다. 따라서, 청소년 도박문제를 개인의 관점에서 바라보기 보다는 지역사회에 초점을 둔 공중보건의 관점에서 바라볼 필요가 있다. <그림 6>에서의 도박은 위험이 없는 단계에서 도박문제가 있는 단계에 까지 연속적인 관점으로 바라볼 수 있으며, 각 단계에 대해 1차, 2차, 3차 예방으로 구분하여 개입할 수 있

다. 1차 예방은 아직 도박으로 인한 위험이 발견되지 않은 일반 청소년을 대상으로 하는 교육적 접근으로 매스 미디어 안에서 도박의 상업적 전략과 도박 문제 위험성 등을 교육하여 도박에 대한 현실적인 태도를 갖도록 하는데 그 목적이 있다. 2차 예방은 심각한 도박문제를 갖는 집단으로 발전될 수 있는 위험성이 있는 집단으로, 도박중독으로 발전되고 있거나 도박문제의 초기 단계 어려움이 있는 개인을 발견하여 도박사용을 살피고, 정보를 전달하며, 조절을 할 수 있는 도움을 주거나, 전문기관에 의뢰하는 역할을 수행한다. 특별히, 청소년상담복지센터와 같은 청소년기관에서 도박문제 청소년에 대한 개입은 대부분 2차 예방의 차원에서 진행될 가능성이 높겠다. 현실적으로 청소년기관이 도박문제를 전문적으로 개입할 수 있는 전문 기관은 아니지만, 방문하는 청소년들이 이미 해당 문제를 가지고 있거나 위험성이 높은 환경에 있는 경우가 많을 수 있기 때문이다. 따라서, 매뉴얼을 구성할 때, 공중보건 관점의 2차 예방에 해당하는 요소 반영을 고려해야 할 것이다. 3차 예방은 심각한 도박사용 관련된 어려움이 있는 단계로 치료에 대한 접근과 가용성을 높여 직접 서비스를 해주거나, 치료 받을 수 있도록 지원하는 역할을 한다. 또한 응급전화 같은 위급 상황에서 언제든지 도움을 받을 수 있게 하여, 개인과 가족 그리고 공동체의 피해가 최소화되도록 한다 (Messerlian, Derevensky & Gupta, 2005; 최삼욱, 2014).

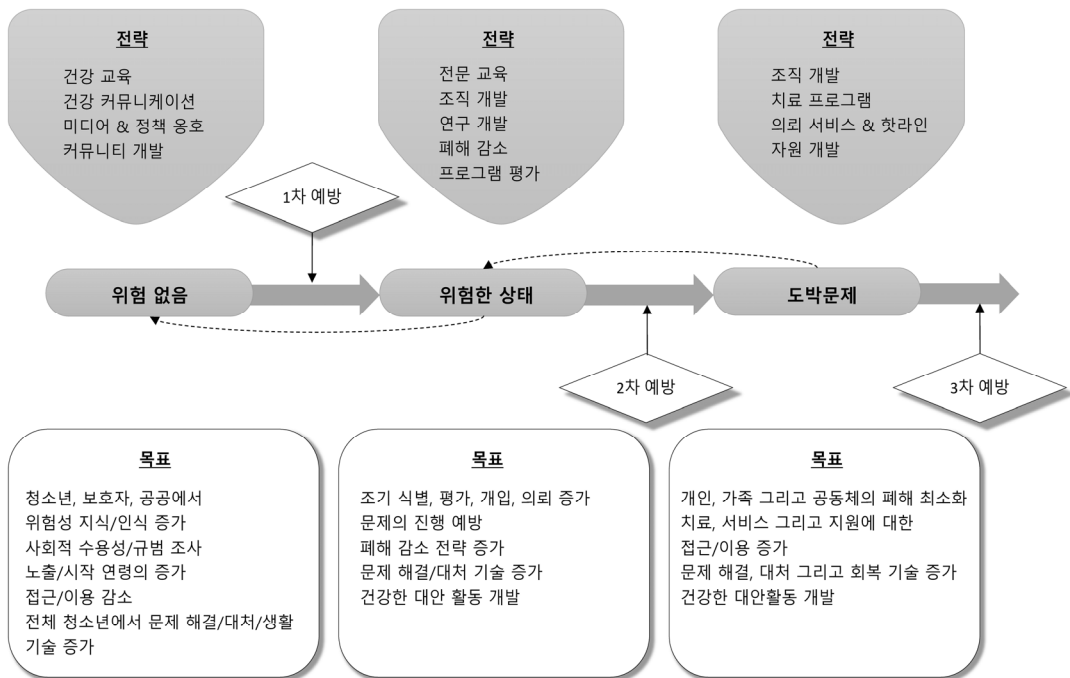


그림 6. 청소년 도박행동 위험 예방 모형 (Youth Gambling Risk Prevention model)

6. 도박문제 청소년을 위한 개입 체계

가. 도박문제 개입 체계(해외)

세계적으로 도박 및 사행산업에 대한 사회적 인식과 법률체계가 다르지만 사행산업에 대한 허가, 게임종류 제한, 머신게임 수 제한 등 다양한 공급규제를 통하여 각 국가는 자국의 규모에 적합한 사행산업 규모를 유지하고 있으며, 도박 및 사행 산업으로 인한 도박중독 등의 문제에 대해서는 전담기구를 설립하거나 서비스를 제공하는 등 국가 차원에서 예방·치유활동을 수행하고 있다.

1) 미국

비영리 민간단체인 전미도박문제위원회(National Council for Problem Gambling)는 도박문제의 영향을 받는 개인 및 가족을 지원하기 위한 포괄적 정책 및 프로그램을 개발하도록 주와 이해관계자를 이끌기 위하여 1972년 설립되었다. NCPG는 중요한 두 가지 원칙을 두고 있는데, 문제적 도박을 하는 개인과 가족을 옹호하는 기관의 역할을 하는 것과 합법적 도박에 대하여 옹호 또는 반대 입장을 가지지 않는 것을 원칙으로 하고 있다. NCPG는 각 주정부에서 도박문제 서비스 구축을 할 수 있도록 지원하고 있으며 예방·치유 부담금 제도를 만들었으며, 도박문제 서비스관리협회(Association of Problem Gambling Service Administrators, APGSA)를 설립하여 도박문제의 영향을 줄이기 위한 서비스 개발 및 제공을 지원하기 위하여 각 주의 도박문제 서비스를 위한 공공기금 관리자들과의 비영리 조직을 구성하고 있다. APGSA(2016)의 조사에 따르면 현재 40개의 주정부에서 도박문제 예방·치유 부담금을 지원하고 있다. APGSA는 각 주정부의 도박문제 공공기금 관리자들과의 파트너십을 강화하고, 이해관계자들과의 파트너십을 개발하여 협력 체계를 구축하는 것을 목표로 하고 있다.

위와 같이 미국은 주별로 도박문제 예방 관련 법적 제도가 존재하고 있으며 청소년 대상 프로그램 역시 주 정책에 근거해 진행되고 있다. 청소년 대상 도박 개입 프로그램은 주로 홍보 미디어를 제공, 공모전 실시, 학교 기반 예방교육 프로그램 제공 등 보편적인 예방에 중점을 두어 진행하고 있다.

미국 내에서 비교적 활발한 도박개입을 진행하고 있는 오리건주에서는 오리건주 사람들의 도박 관련 피해를 최소화 하기 위하여 문제도박 위원회(Oregon Council on Problem Gambling)를 운영하고 있다. 새로운 형태의 도박에 대한 허용 또는 접근성을 높이는 것에

대해 이에 따른 잠재적 사회적, 정서적 비용에 대해 파악하고, 모든 이해관계자 간의 협력을 유지하고자 한다.(Oregon Council on Problem Gambling, n.d.) 또한 문제도박 헬프라인(opgr.org)운영, 지역 커뮤니티를 통한 치료와 예방 제공, 관련 연구, 인력 양성, 재할 지원 등을 실시하고 있다. 도박중독의 경우 자발적으로 치료 과정에 진입하는 경우가 드문 점을 고려하여 전문기관 및 전문가들과 연계하여 잠재적으로 도박문제가 있을 수 있는 내담자를 선별하고 치유기관으로 의뢰 할 수 있도록 내담자 발굴 아웃리치 연계 시스템을 갖추고 있다. 이 밖에도 문제성 도박 치료 프로그램인 GEAR(Oregon's Gambling Evaluation and Reduction Program) 등 다양한 프로그램을 지역사회와 연계하여 진행하고 있다.

미네소타주는 공공보건연구소(Minnesota Institute of Public Health)에서 개발한 청소년 도박예방 프로그램(Improving Your Odds) 등 학교 기반 예방교육 프로그램을 제공을 통해서 도박문제에 대한 민감성을 높이고, 도박의 위험요인인 도박에 대한 우호적 태도, 도박 확률에 대한 편향된 사고 등에 대해 비판적으로 생각해 볼 수 있도록 돕고 있다. 또한 주변인의 도박행위가 의심될 때 대처 방법 등을 안내함으로써 지역사회 내 도박 문제에 대한 대응능력을 향상시키는 것을 목표로 하고 있다.

네바다 주는 네바다 주 보건부(Nevada State Health Division)와 비영리 기관인 네바다 주 도박문제위원회(Nevada Council on Problem Gambling)의 공통 노력으로 도박문제 예방·치유 서비스를 제공하고 있다. 다른 주와 마찬가지로 다양한 프로그램을 통해 문제성도박의 징후에 대한 대중의 인식을 높이고, 개인과 가족이 도움을 받을 수 있도록 안내하고 있다. 문제 도박자를 위한 24시간 무료 헬프라인(Help-line)을 운영하고 있으며, 위기 개입과 의뢰 서비스가 제공될 수 있도록 하고 있다. 또한 고용주에게는 문제성도박을 직장 복지 문제로서 효과적으로 다룰 수 있는 정보와 자원을 제공하며, 아동·청소년의 문제성도박을 감소시키고 예방하는 다양한 프로그램도 진행하고 있다

2) 캐나다

캐나다 정부는 사행산업에 대해서 형법상 금지 및 허가 사항 이상에 대해서 최소한의 개입을 원칙으로 하고 있다. 모든 주는 캐나다 연방 정부의 복권 제도에 참여하지만, 주별·지역별로 도박에 대한 허가권을 갖고 다양한 종류의 게임을 제공하고 있다. 주마다 사행산업 규제나 운영 제도가 다르고, 주정부 재량으로 개별 게임 및 복권 제도를 허가하거나 금지하고 있다(감사원, 2019; 사행산업통합감독위원회, 한양대학교, 2013)

앨버타주는 문제 도박으로 인하여 영향을 받는 주 인구가 8~10%에 달하는 것으로 파악

하고, 그 중 9%에 해당하는 사람만이 도박 치유를 위한 개입을 받는 것으로 파악하고 있다. 이에, 이러한 한계를 극복하기 위하여 책임도박 5개년계획(2015~2020년)을 수립하고, 홍보·교육, 개입 확대, 책임도박 여건조성을 위하여 관련 사업을 실행하고 있다(감사원, 2019).

온타리오 주의 책임도박협의회는 도박중독 예방·치료를 위해 다음의 세 가지 사항에 주력하고 있다. 첫째, 도박중독 서비스 모니터링은 관리정보 시스템을 통한 정기적인 보고와 현지 방문 평가를 통해 이루어지고 있다. 서비스 대상자에게는 서비스를 즉각 제공하여야 하며, 주말이나 휴일에도 서비스 접근을 위한 대안을 마련해줘야 한다. 둘째, 치유상담 서비스는 도박중독에 대한 치료적 상담과 재정 문제에 대한 상담으로 구분된다. 셋째, 기본적인 재정지원(Basic funding)은 보건장기요양부와 계약이 체결되면 매년 일정한 기금을 지원을 받는다. 이와는 별도로 특별한 서비스나 사업이 필요한 경우 일회성 기금 지원도 실시한다(한국도박문제관리센터 2018a).

브리티시컬럼비아주에서는 BCLC(British Columbia Lottery Corporation)를 통해 자발적으로 슬롯머신이 있는 게임장(카지노 포함), 상업적 빙고장, 온라인 도박 사이트 등에 출입을 차단을 신청할 수 있도록 하고 있다(British Columbia Lottery Corporation, n.d.).

3) 영국

영국은 책임도박기금을 두어 매년 모금하고, 책임도박전략위원회(RGSB)와 도박인식단체(GambleAware)를 통해 예방·치유 서비스 사업자에 전달하여 RET 서비스 사업자를 통해 서비스를 제공한다. 그 중 겜케어(Gam Care)는 교육·훈련, 상담, 헬프라인 서비스를 운영하고 있다. 교육과 훈련 파트에서는 청소년 대상의 교육 콘텐츠를 개발하고, 사업 종사자들을 대상으로 교육하는 등 교육·훈련을 실시한다. 청소년의 도박문제 관련 서비스 제공을 위한 별도 홈페이지를 개설, 안내하고 있다. 전문 교육과 훈련을 받은 숙련 상담자를 육성하여 면대면 상담, 온라인 상담, 단기 주거치료를 실시하고 있다. 헬프라인 서비스는 도박으로 인해 어려움을 겪는 사람들에게 정확한 정보를 제공하고, 정서적인 안정을 제공하는 것을 우선으로 하며 무료로 서비스가 제공되고 있다. 내담자에게 필요한 경우 면대면 상담으로 연계하기도 한다.(한국도박문제관리센터, 2018a).

4) 뉴질랜드

2003년 도박법(Gambling Act, 2003)에 따라 2004년 7월부터 관련 서비스 제공 및 재정 지

원을 하고 있다. 웹사이트, 전화, 문자 등을 통한 헬프라인 팀을 운영하고 있으며, 다양한 문화적 배경(마오리족, 아시안 등) 및 연령(청소년 등)에 맞춘 지원을 체계화 하고 있다. 지역별로 도박문제 관련 지원 서비스를 제공하는 기관을 두고 있어 원하는 경우 무료 대면 서비스를 받을 수 있다.

5) 마카오

마카오의 중국반환 이후 2002년 카지노 시장의 개방된 이후 더욱 도박 시장이 커지게 되어 도박 관련 폐해도 늘어남에 따라 2005년 복지부 산하에 재활센터를 설립하게 되었다. 많은 성인들이 사행산업에 연관된 일에 취업하고, 도박에 친숙한 문화가 되어감에 따라 도박 문제를 겪는 청소년의 비율이 높아졌다. 이에 마카오 정부와 함께 마카오 신중국 청소년 협회, 마카오 기독교 청년 협회, 보스코 청소년 봉사 네트워크, 마카오 청소년자원봉사자 협회 등과 같은 비영리 단체들과 협력하여 예방서비스를 제공하고 있으며, 재활센터 등을 통해 치료 재활 서비스를 제공하고 있다(한국도박문제관리센터 2018a).

6) 호주

호주는 게이밍 머신법(Gaming Machine Act 2004)에 따라 주정부 별 최대 허용 기계수를 설정하는 총 공급량을 규제하고 있다. 호주는 문제성도박의 속성과 범위, 효과적인 개입 전략에 대한 이해를 향상시키기 위해서 모든 관할권이 연합하여 재정을 지원하는 호주 도박 연구 센터(Australian Gambling Research Center)를 2012년 설립하여 도박 관련 국가적 조사 연구와 자료를 수집하고 있다. 주요 연구 주제로는 도박으로 인해 문제 도박자 및 가족과 커뮤니티에 초래되는 피해, 피해를 줄이기 위해 취할 수 있는 조치, 여가성 도박에 대한 통계 및 데이터에 대한 정보를 수집, 분석한다. 이렇게 분석한 결과를 실용적인 정책 및 프로그램을 제안하고 있다(Australian Gambling Research Center, n.d.).

호주의 빅토리아 주에서는 여가성 도박이 문제성 도박으로 이어지는 것을 방지하기 위한 책임도박 환경을 구축하는 것에 힘을 기울인다. 도박자 스스로 도박시간을 줄이는 것을 도울 수 있도록 하는 전략(도박시간 사전 설정, 금융거래 통제) 등을 개발하여 실행하고 있다. 빅토리아 주는 헬프라인 서비스를 통해 문제도박과 재정 상담 서비스, 지역사회 교육, 다문화 가정을 위한 상담 서비스를 제공하고 있다.

많은 국가에서 도박으로 인한 폐해에 대응하기 위하여 기금을 모금하고, 예방활동, 헬프

라인 치유서비스, 아웃리치를 실시하며 가족과 주변사람을 위한 게임논(Gam-Anon)을 운영 하지만, 청소년에 특화된 서비스 절차를 찾아보기는 어려운 실정이다. 주로 도박문제개입 모델은 성인과 청소년을 구분하지 않고 문제 개입을 위한 절차모델이 구성되어 있으며, 청소년의 도박문제는 성인에 준하여 개입되거나 주로 예방을 위한 교육을 위주로 다루어지고 있는 것을 알 수 있다.

나. 도박문제 개입 체계(국내)



그림 7. 도박문제 개입체계(국내)

2007년 사행산업통합감독위원회법을 근거로 탄생한 사행산업통합감독위원회는 국무총리 소속으로 카지노, 경마, 경정, 경륜, 복권, 체육진흥투표권, 소싸움경기 등 7개 사행산업을 관리·감독하고 있다. 그러나 위원회 형태로 국가 차원의 도박중독 예방 치유 사업을 전개 하기에는 재정적, 인력적 한계가 존재하여 2012년 도박문제 및 중독의 예방과 치유 등 부작용 해소를 위한 업무를 전문적으로 담당하는 ‘한국도박문제관리센터’의 설립을 골자로

하는 사행산업통합감독위원회법 개정을 실시하고 2013년 본부센터인 한국도박문제관리센터
를 설치하였다. 2019년 현재 총 14개의 센터를 설치되어 운영되고 있으며, 지역 센터가 없
는 지역의 경우 민간상담전문기관, 병원과의 MOU 체결을 통해 서비스를 제공하고 있다. 이
에, 사행산업통합감독위원회를 중심으로 사행산업사업자 및 소관부처와 불법사행산업에 대
한 수사기관 간 업무 조정 및 협조가 이루어지며, 부작용을 방지하기 위한 교육 및 홍보, 치
유서비스 제공은 한국도박관리문제센터 및 지역센터를 중심으로 전국적으로 이루어지고 있
다. 이 밖에도 사행산업사업자 내에도 도박 중독 관련 상담 및 교육, 예방 캠페인 등 운영을
위한 치유 기관 또는 부서를 두어 운영하고 있다.

표 1. 사행산업사업자 도박중독 예방치유 전담기관 현황

구분	사행산업사업자	치유기관·부서	주요 프로그램
카지노	강원랜드	강원랜드 중독관리센터	도박중독예방캠페인, 교육, 중독상담, 치유프로그램
경마	한국마사회	유켄센터	도박중독예방캠페인, 교육, 중독예방홍보, 중독상담
경륜경정	국민체육진흥공단	희망길벗	도박중독예방캠페인, 교육, 중독상담
	창원경륜공단	고객서비스팀	도박중독예방캠페인, 교육, 상담의뢰
	부산지방공단 스포원	행복지기 중독 예방상담센터	도박중독예방캠페인, 교육, 중독상담
복권	주식회사동행복권	동행클리닉센터	도박중독예방교육, 중독상담

다. 청소년 도박문제 게임 프로그램

한국도박문제관리센터에서는 현재 청소년 도박문제에 대응하기 위하여 예방교육과 치유
프로그램을 제공하고 있다. 우선 예방교육과 관련하여서는 대상 청소년의 연령을 고려하여
예방교육을 실시하고 있으며, 청소년들이 게임으로 쉽게 접하기 시작하여 도박 문제로 이어
지므로 이에 대한 정확한 정보 제공을 목표로 하고 있다. 온라인 자료 제공과 오프라인 교
육 제공 모두 이루어지고 있다. 특히 예방 사업의 중점 대상을 청소년으로 두고 교육부 및
유관기관과의 연계를 활성화하고 있다. 한국도박문제관리센터에서 청소년을 대상으로 실시
하는 예방교육은 아래 <표 2>와 같다.

표 2. 대상자별 청소년 도박문제 개입 프로그램 주제 및 내용

대상	주제	내용
초등학생	친구들과 함께 놀아요	<ul style="list-style-type: none"> • 욕심이란 개념을 이해하고 잘못된 욕심을 지나치게 부릴 경우의 결과를 확인 • 내기놀이 속에 숨겨진 욕심에 대한 이해
중·고등생	게임과 도박 구별하기	<ul style="list-style-type: none"> • 게임과 도박의 차이 • 사행성 게임과 도박 이해 • 사행성 게임의 종류 및 도박중독의 과정 • 도박문제 예방법 및 도움 요청 방법
대학생	도박의 또 다른 이름, 쪽박	<ul style="list-style-type: none"> • 게임과 문제도박의 차이, 문제도박의 실태 및 예방을 위한 리더십 등

또한 고위험 청소년을 대상으로 적용하기 위한 치유 프로그램을 개발하여 적용하고 있는데(한국도박문제관리센터, 2019b), 선택의 중요성과 그에 따른 책임을 경험하는 것에 중점을 둔 프로그램이다. 대상은 청소년도박문제선별검사(CAGI)에서 문제 수준이 RED(6점 이상)인 청소년을 대상으로 진행하며 7~8명 대상의 집단상담 형태로 구성되어 있다. 청소년들은 프로그램을 통해 도박이 자신의 삶에 미치는 영향에 대해 확인하고, 도박에 대한 올바른 정보와 현실 세계의 자신에 대해 돌아보는 시간을 가진다. 또한 도박 중독 단계를 살펴보고 반복되는 도박행동의 결과에 대해 인식함으로써 변화를 추구한다.

한국도박문제관리센터에서는 도박문제 해결을 위하여 다양한 치유재활 프로그램을 제공하고 있으며 세부 내용은 <표 3>과 같다.

표 3. 한국도박문제관리센터의 치유재활 프로그램

단계	구분	세부내용
1단계	교육프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 도박문제자 및 가족을 대상으로 도박중독에 대한 개념과 이와 관련된 심리사회적인 문제점 등에 대한 정보 제공으로 관련 인식을 증진 • 도박중독과 관련된 여러 문제들에 대한 궁금증을 해결하여 단도박에 대한 동기를 강화 • 가족에게 당면한 문제를 적절하게 대처할 수 있도록 도움
2단계	치유 - 심리·정서 집단상담	<ul style="list-style-type: none"> • 인지, 동기, 정서 집단상담 실시 • 심리·정서 집단상담을 통하여 도박행동에 대한 자기조절능력 향상과 통제력 증진을 통해 재발을 방지 • 중독과 자신에 대한 이해를 바탕으로 타인 이해증진과 자기성장을 경험 • 도박중독 이전의 긍정적이고 안정된 대인관계 능력 회복과 가족에 대한 이해를 증진을 위한 프로그램

단계	구분	세부내용
3단계	자조모임	<ul style="list-style-type: none"> • 도박중독은 만성질환이며 자신과의 싸움이기 때문에 상당히 오랜시간(생을 마감할 때까지)을 함께 같이 회복의 길을 가야할 동료가 필요하므로 지역센터를 통해서 단도박을 시작했다면 그 회복을 유지하기 위해서는 단도박 모임(GA)등에 지속적으로 참여해야만 가능 • 현재 지역센터에서는 단도박을 지속하기 위해 GA(익명의 도박자 모임), Gam-Anon(익명의 도박자 가족 모임)으로 적극 연계하고 있으며 단도박 모임을 위한 장소 제공 및 센터 자체 회복모임을 운영
기타 프로그램	대안 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 중독문제나 심리적 문제를 다루지 않더라도 센터 직원, 중독전문가, 특정 영역의 전문가가 강연/교육, 신체활동이나 체험활동 등 대안활동을 통해 중독 치유를 돕기 위해 집단을 대상으로 진행하는 프로그램
	재정·법률·법무 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 도박문제로 인해 재정적·법률적 어려움을 겪는 대상자와 그 가족을 대상으로 전문적인 재정·법률 교육프로그램과 개인 상담 서비스를 제공하여 경제적·법률적 제약과 심리적 압박감을 최소화시키고 현실적인 채무 변제 계획을 수립할 수 있도록 지원
	관계회복 및 사회적응 유지 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 전인적 건강 회복을 꾀하는 신체적 활동, 정서적 활동, 가족 단위의 체험활동을 할 수 있는 기회를 제공하기 위해 마련한 가족명랑운동회, 1박2일 가족캠프, 송년 가족 프로그램에 참석하여 직접 체험할 수 있도록 도움

III. 연구 방법

1. 도박문제 청소년 개입매뉴얼 개발 과정

본 연구의 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발 연구 절차는 <그림 8>과 같다. 김창대 등(2011)이 제안한 프로그램 개발의 3단계인 프로그램 기획 → 구성 → 프로그램 실시 및 평가 단계를 적용하였다.

가. 기획 단계

1) 요구 분석1 : 빅카인즈(BIGKinds)시스템을 활용한 ‘청소년 도박’ 관련 언론 기사 분석

가) 분석 목적

최근 청소년의 도박과 관련된 이슈가 많아지면서 언론에서 청소년 도박을 다루는 경우가 많아졌다. 도박문제 청소년에 대한 사회적 이슈는 미디어 매체에 의해 선택되고 부각되면서 현실에 대한 이해를 도울 수 있으며, 특정 주제가 미래에 어떻게 진행될지에 대한 예측에도 영향을 미친다(심정원, 김현정, 김운한, 2020). 더불어, 시기에 따라 언론에서 다루는 청소년 도박문제의 변화를 빅데이터 관점에서 분석하는 것은 과거에 비해 현재 중요한 영역을 변별하여 경향성에 대한 정보를 제공할 수 있어 유용하다. 또한 도박 문제가 있는 청소년에 대한 직접적인 인터뷰가 어려운 상황에서 간접적으로 청소년의 도박 행태를 확인하고, 뉴스 기사를 활용하여 그들이 겪고 있는 도박 행동과 관련한 문제에 대해 파악하고자 분석을 실시하였다. 분석결과를 통해 도박 문제 청소년을 발굴하고, 개입 및 연계를 위한 개입 매뉴얼의 기초자료로 활용하였다.

나) 분석 대상

본 연구에서는 최근 청소년 도박 경향을 알아보기 위해 청소년 도박이 일탈행위에서 또래 간 게임의 형태로 많이 즐기기 시작했다고 보여지는 시점부터 기사를 분석하였고, 자료 수집을 위한 검색어는 ‘청소년 도박’ 으로 선정하였다. 이에 따라 2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 3년 9개월 간 ‘청소년’ 관련 전체기사 대비 ‘청소년 도박’ 과 관련된 기

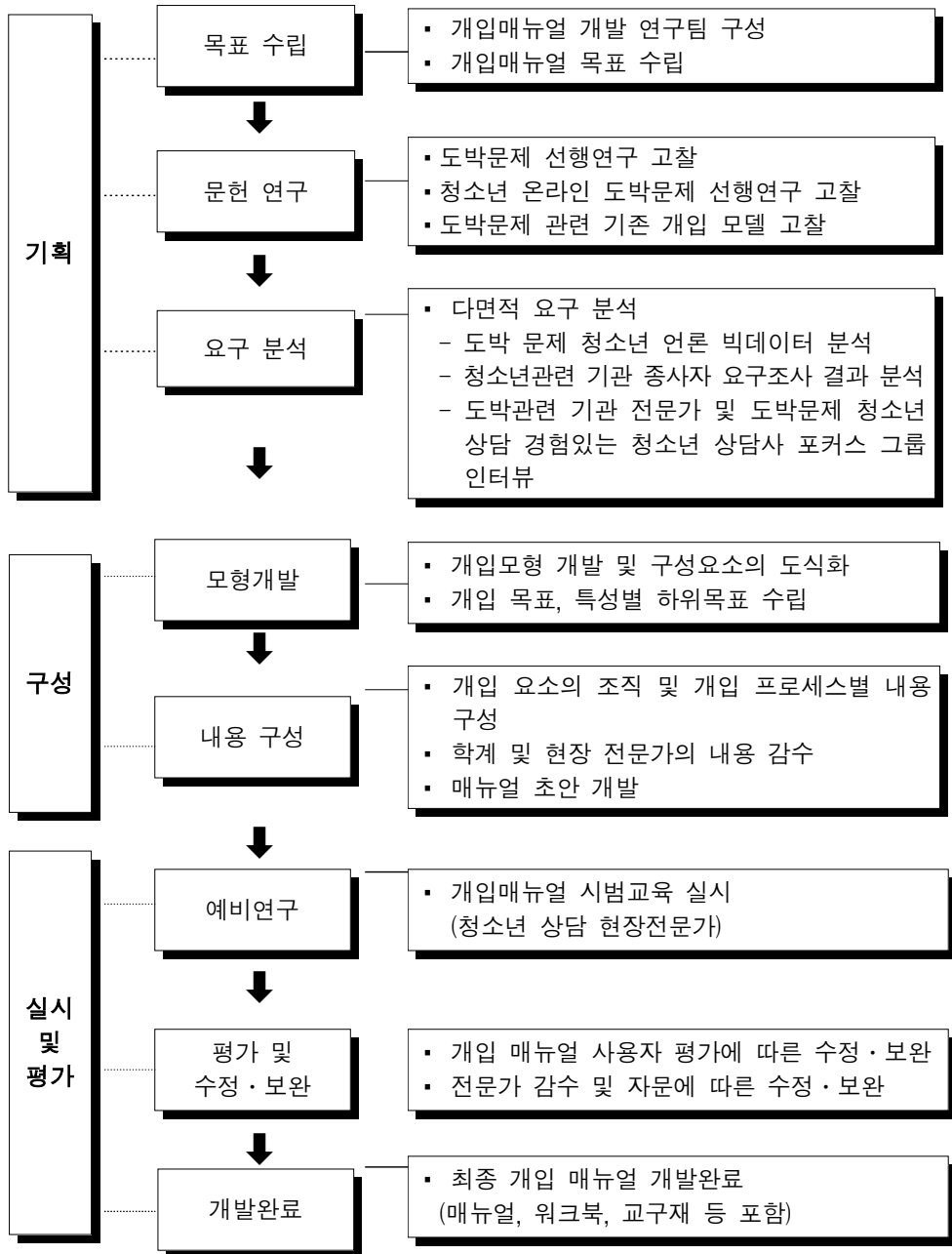


그림 8. 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발

사를 분석하였다. 언론 보도 자료 수집 및 분석의 특성 상 검색어 선정이 중요하므로 특정 키워드에 편향된 결과를 초래하지 않기 위해 검색어를 선정하는 과정에서 연구목적을 객관적으로 달성할 수 있는 충분한 양의 데이터를 수집할 수 있는 검색어를 선정하였다.

다) 분석 주제

주제 1. 2017년부터 2020년 9월 30일까지 청소년 도박이 언급된 기사 수는 얼마나 되며 빈도수는?

주제 2. 청소년 도박 관련 기사는 2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 어떤 개념들과 연관되어 보도되었는가?

주제 3. 성인 도박과 청소년 도박의 연관어와 워드클라우드는 어떤 차이가 있는가?

라) 분석 방법

본 연구에서는 한국언론재단의 빅카인즈(BIGKinds)시스템을 활용하여 분석하였다. 최근 3년 9개월 축적된 청소년 관련 기사들의 수는 263,125건이다. 이중 2020년 9월 30일 기준, 청소년 도박에 관련된 기사는 1,834건이며, 언론사별로는 중앙지 11개, 경제지 6개, 지역종합지 28개, 방송사 5개, 전문지 2개 매체의 기사가 해당되며, 국내의 모든 언론 기사들을 분석 대상으로 하지는 않았다. 본 연구에서 사용한 빅카인즈 분석은 관련기사 건수, 기사빈도수, 연관어 추출 및 워드클라우드 분석 등이다. 언론 기사에서 ‘청소년 도박’이라는 키워드를 분석하면 여러 개념들과 연관되어 나타난다. 연관어 중 센터장, 업무협약, 센터, 병원 키워드는 제외하였다. 이런 연관어들을 분석하여 언론에서 ‘청소년 도박’이라는 개념이 어떤 맥락을 가지고 보도되는지 확인할 수 있었다. 각 구간마다 청소년 도박과 연관된 단어들을 토픽랭크 알고리즘 기준으로 분석하였다. 연관어 분석은 분석 뉴스 건수를 1,000건으로 설정하였다.

마) 분석 결과

결과 1. 2017년부터 2020년 9월 30일까지 청소년 도박이 언급된 기사 수는 얼마나 되며 빈도수는?

2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 청소년 도박이 언급된 기사 수는 총 1,834건으로 2017년부터 2019년까지 지속적으로 기사 수가 증가(0.59%→0.69%→0.83%)하고 있음을 알 수 있다(20년은 9월까지로 수치로 제외). <표 4 참고>

표 4. ‘청소년 도박’관련 언론 기사 빈도수

연도	청소년 전체기사	청소년 도박	
2017	67,678	398	0.59%
2018	68,172	473	0.69%

연도	청소년 전체기사	청소년 도박	
2019	77,686	645	0.83%
2020	49,589	318	0.64%
계	263,125	1,834	0.70%

결과 2. 청소년 도박 관련 기사는 2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 어떤 개념들과 연관되어 보도되었는가?

2017년부터 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 청소년 도박의 연관어로 언급된 주요 개념 중 가중치가 가장 높은 키워드 3가지는 스마트폰> 예방교육> 무료 상담이다. 또 키워드 빈도순으로는 예방교육> 스마트폰> 사행성이 연관어로 나왔으며 그 외에도 고등학생, 음란물, 학교폭력, SNS 등의 키워드가 연관어로 나타났다. <표 5 참고>

참고로 ‘청소년 도박 and 온라인’ 키워드분석 결과, 연관 키워드로는 ADHD> 피해자> 도박민이 나왔으며 ‘청소년 도박’ 키워드 분석 결과와 비교 분석을 시도하였으나 해당 기간 내 ‘청소년 도박 and 온라인’ 키워드 기사 건수가 2건에 불과하여 별도 분석을 실시하지 않았다.

표 5. ‘청소년 도박’ 키워드 연관어 분석

키워드	가중치	키워드 빈도수
스마트폰	59.54	482
예방교육	53.57	673
무료 상담	51.93	225
고등학생	42.88	164
무료숙식	33.68	6
대상자	30.89	101
무료입원	30.67	30
음란물	29.87	264
법률 위반	26.54	51
대책 마련	24.12	50
사행성	23.68	306
A군	19.89	91
학교폭력	19.29	169
SNS	18.96	141
친구들	17.52	172

2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 ‘청소년 도박’의 연관어 워드클라우드에는 <그림 9>, <그림 10>과 같다. 먼저 분석 뉴스 내에서 의미적 유사도가 높은 키워드 순(토픽랭크 알고리즘 기준)으로 했을 때 언론 보도에서 ‘청소년 도박’과 가장 연관성이 높은 키워드는 ‘스마트폰’으로 나타났다. 다음으로 키워드 빈도수로 분석했을 때는 ‘예방교육’이 가장 높게 나타났다.

결과 3. 성인 도박과 청소년 도박의 연관어와 워드클라우드에는 어떤 차이가 있는가?

2017년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 ‘성인 도박’의 연관어 워드클라우드에는 아래 <그림 9>, <그림 10>과 같다. 언론 보도에서 ‘성인 도박’과 가장 연관성이 높은 키워드는 무료상담(광주북구센터무료상담 포함) > 야간보호 > 주간보호센터 > 무료입원 > 통원치료 순이었으며, 키워드 빈도수에서도 무료상담 키워드가 1,297건으로 압도적으로 높은 수치를 나타냈다. 이는 ‘청소년 도박’ 키워드와 다소 다른 결과로 청소년 도박에서는 스마트폰이 가장 높게 나타났고 다음으로 예방 교육, 무료 상담 등이 연관어로 확인된 반면, 성인 도박에서는 무료상담과 주·야간보호 및 병원치료 등의 연관어가 높게 나타났다.



그림 9. 가중치 기준 워드클라우드(2017년-2020년)



그림 10. 키워드 빈도수 기준 워드클라우드(2017년-2020년)

바) 본 연구에의 시사점

본 연구는 언론기사 검색 시스템인 빅카인즈(BIGKinds)분석을 통해 ‘청소년 도박’에 관한 기사들의 트렌드를 분석하고 워드클라우드를 구현하여 해당 키워드에 대한 객관적인 현상을 확인할 수 있었다. 빅카인즈 분석 연구의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 최근 3년간 청소년 도박과 관련한 언론보도 빈도수가 증가하고 있고, 증가폭도 더욱 커지고 있어, 최근 청소년 도박과 관련한 사회적 이슈가 빈번하게 발생되고 있음을 확인할 수 있었다. 이에 따라 청소년 도박에 특화된 상담개입 매뉴얼 개발의 시의적절성을 보여주고 있다.

둘째, 청소년 도박의 연관 키워드로 ‘스마트폰’이 59.5%에 달하는 가중치를 보였다. 이는 최근 청소년 도박이 온라인을 기반으로 하여 이뤄지고 있음을 보여 주는 결과로, 스마트폰이라는 매우 접근성이 높은 도구를 활용하여 청소년 도박이 이뤄지고 있다는 점을 알 수 있다. 이는 청소년 도박 문제 개입을 위해 온라인 도박에 대한 이해와 이를 토대로 한 개입이 필요하다는 점을 시사해주었다. 더불어, 키워드 빈도수에서 사행성과 음란물이 비율이 높게 나타나는데, 청소년의 도박문제가 인터넷·스마트폰 유해성과도 깊은 관계가 있음을 알 수 있다. 또한 학교폭력과 친구들의 키워드 빈도수도 눈에 띄는 바, 청소년의 도박행동이 또래 안에서 이루어지고 있으며, 이후 학교폭력과의 관련성을 보이고 있음을 예측할 수 있다. 한편 예방교육이나 무료상담과 같은 키워드가 함께 연관어로 분석되고 있어, 청소년 도박의 연관어 키워드로 분석된 자료를 토대로 개입의 기틀이 만들어질 필요를 시사하고 있다.

셋째, 청소년 도박과 성인 도박의 워드클라우드에서 같은 도박이라는 카테고리 안에서도 전혀 다른 연관어 분석결과가 나타났다. 이는 기존 성인 도박에서 무료상담 또는 입원, 통원치료, 주야간보호센터 등 치료적 접근의 키워드가 많았던 것과 달리 청소년 고유의 특성이 있음을 보여주는 결과로 청소년 도박의 특성이 반영된 개입방법이 필요하다는 점을 시사해주었다.

이처럼 청소년 도박문제는 스마트폰 등 온라인을 기반으로 하여 지속적으로 증가하고 있는 추세며 그 특징이 성인 도박과는 다른 형태를 가지고 있어 청소년 온라인 도박에 관한 개입 매뉴얼 연구의 필요성을 시사하고 있다.

이러한 결과를 토대로 도박문제를 가지고 있는 청소년에 대한 적절한 개입 전략을 제시하여 청소년 도박 문제 해결을 위한 기초자료로 활용할 수 있을 것으로 보인다.

2) 요구 분석 2 : 청소년 관련 기관 종사자 대상 요구조사 결과 분석

가) 조사목적

본 연구를 통해 개입 매뉴얼을 개발함에 있어 실제 청소년상담자들이 경험하는 도박 문제의 유형 및 인지 과정, 주 개입방법, 매뉴얼에 포함되어야 할 필요 내용 등을 파악하여 개입 매뉴얼의 구성요소 도출을 위한 기초자료를 제공받고자 해당기관 종사자를 대상으로 요구조사를 실시하였다.

나) 조사 대상 및 방법

청소년 도박문제 개입 매뉴얼에 대한 요구 및 사례에 대한 청취를 위하여 2020년 5월 18일부터 25일까지 해당기관 전산망을 통해 안내 공지를 보내고 설문조사 실시 링크를 공유하여 이루어 졌으며 중복응답자 등을 제외한 최종 참여 인원은 90명이었다. 참여 대상은 청소년의 도박 관련 문제를 직접적으로 개입한 경험이 있거나, 간접적으로 도박 관련 문제 개입 절차를 관찰한 경험이 있는 상담자로 한정하여 진행하였다. 요구조사 내용은 다음과 같다.

표 6. 요구조사 영역 및 세부내용

조사 영역	문항별 세부내용
상담자의 인적 사항	성별, 연령, 지역, 소속, 학력, 전공
온라인 도박문제 개입 경험	1. 유무(있는 경우 사례 수/회기 수)
	2. 경험한 사례내용 및 개입방법
	3. 개입 시 성공 요인
	4. 개입 시 실패 요인(어려움 등)
도박문제 개입이 어려운 이유	도박문제 개입 시 가장 어려운 점(예상되는 어려움 등)
도박문제 개입을 위한 매뉴얼 요구	매뉴얼 필요 정도, 매뉴얼 개발 시 포함/고려사항

요구조사에 참여한 상담자의 구성을 살펴보면 여성 66명(73.3%), 남성 24명(26.7%)이었으며, 연령은 30대 33명(36.7%)으로 가장 많았고 다음으로 40대(28명, 31.1%)가 많았다. 소속기관 별로는 시군구청소년상담복지센터가 37명(41.1%)로 가장 많았고 학교밖청소년지원센터(23명, 25.6%), 시도청소년상담복지센터(22명, 24.4%) 순으로 참여자가 많았다. 응답자의 53.3%인 48명이 석사 졸업의 학력을 가지고 있었으며 학사졸업이 21명, 석사 재학이 14명 순으로 나타났다. 전공은 상담(심리)학 전공자가 50명으로 절반 이상을 차지했으며 사회사업(복지)학, 교육학 순이었다.

표 7. 응답자 인적사항

구 분		명(n)	백분율(%)
성 별	여자	66	73.3%
	남자	24	26.7%
계		90	100%
연 령	20대	13	20%
	30대	33	36.7%
	40대	28	31.1%
	50대	10	11.1%
	60대 이상	1	1.1%
계		90	100%
지 역	서울·인천·경기	24	26.7%
	강원	3	3.3%
	충청	13	14.4%
	전라	23	25.6%
	경상	25	27.8%
	제주	2	2.2%
계		90	100%
소 속 기 관	시·도 청소년상담복지센터	22	24.4%
	시·군·구 청소년상담복지센터	37	41.1%
	학교밖청소년지원센터 (꿈드림)	23	25.6%
	청소년복지시설 (쉼터, 자립지원관, 회복시설)	7	7.8%
	기타 (도박문제관리센터)	1	1.1%
계		90	100%
학 력	학사 졸업	21	23.3%
	석사 재학	14	15.6%
	석사 졸업	48	53.3%
	박사 재학	2	2.2%
	박사 수료	4	4.4%
	박사 졸업	1	1.1%
계		90	100%

다) 요구조사 결과

각 질문에 대한 자세한 응답 결과를 요약한 내용은 다음과 같다.

(1) 청소년 도박문제 관련 상담 개입 경험

청소년 도박 문제와 관련한 경험으로는 타 호소 문제를 다루던 중 도박 관련 문제를 발견하여 개입한 경험(27명, 30%)이 가장 많았다. 직접 상담 개입 경험이 있는 경우(50명) 개입한 사례는 3.55사례 수준으로 나타났다. 그 중 1~2 사례는 33명이었으며, 3~5사례는 12명, 10사례 이상 경험자는 4명이었고 최대 40 사례를 상담한 응답자도 있었다. 응답자별 진행한 회기수를 사례수로 나누어 사례 당 평균 회기 수를 살펴보면, 평균 6.04회기가 진행되었으며 최대 13회기 진행한 경우도 포함되었다.

표 8. 응답자 상담 경험

상담 경험	명(n)	백분율(%)
① 주호소문제로 상담한 경험이 있다	23	25.6 %
② 타 호소문제 상담 중 도박문제가 있음을 발견, 개입한 경험이 있다	27	30 %
③ 타 호소문제 상담 중 도박문제가 있음을 인지하였으나 개입하지 않았다	14	15.6 %
④ 주변 동료의 개입 등을 통한 간접 경험이 있다	26	28.9 %
합계	90	100%

(2) 청소년 도박문제 관련 주요 사례 내용

청소년 도박문제를 직간접적으로 경험한 상담자들이 보고한 사례내용에 나타난 도박문제 관련 호소문제는 32건의 반응수를 보인 빛 문제가 포함된 재정문제가 반응수 46건으로 가장 많았다. 또한 불법도박 운영과 절도, 사기와 같은 범죄부터 가출 등 비행 관련 호소문제가 37건으로 나타났다. 이어 도박을 중지하기 어려운 단도박 문제가 11건, 학업진로문제와 가족대인관계 문제가 각각 9건으로 나타났다. 이어 도박빛과 관련한 폭력 및 협박과 관련된 안전에 대한 위협이 7건으로 나타났으며, 도박 빛과 관련하여 극심한 스트레스를 경험하는 정신건강문제도 5건으로 보고되었다. 도박문제의 호소문제에서는 도박빛과 직간접적으로 관련되어 있는 경우가 많은 것으로 보고되었다.

표 9. 호소문제 구분

구분(반응수)	주요 호소문제(반응수)
단도박문제 (11)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박 욕구 및 충동(9) : 돈을 잃고 있음에도 끊기가 어려움 • 본전/빚으로 도박을 끊지 못함(5) : 만회해야 한다는 생각으로 끊지 못함
금전문제 (46)	<ul style="list-style-type: none"> • 빚(32) : 도박으로 인한 채무 증가 및 채무 압박 경험 • 탕진(12) : 도박을 위해 가산/물건 등을 탕진함 • 돈에 대한 가치관 문제(2) : 성실하게 돈 버는 것이 무의미하다고 생각함
비행 (37)	<ul style="list-style-type: none"> • 불법도박 운영 연루(10) : 도박사이트 개설, 운영 등 불법 도박 운영 등 연루 • 도박자금 마련 위한 폭력(3) : 도박자금을 마련하기 위하여 가족, 친구 등에 폭력 행사 및 갈취 • 절도(6) : 도박자금 마련을 위해 절도(부모 통장/카드 절도, 아르바이트 금고 등) • 사기(10) : 돈을 빌리고 갚지 못하거나 중고물품 거래 사기를 침 • 이자놀이(4) : 도박 자금에 대한 고리대금 또는 계좌대여 거래 수수료 수취 등 • 가출(4) : 도박 빚, 탕진 등 이유로 가출
학업진로문제 (9)	<ul style="list-style-type: none"> • 학교에 나가지 않음(6) : 도박 빚/중독으로 인해 학교에 나가지 못함 • 학업의 어려움(3) : 도박 문제로 학업 집중의 어려움 발생
정신건강문제 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 불안, 스트레스, 우울 등(5) : 도박 채무 압박 등으로 인하여 극심한 스트레스 경험
가족대인관계 문제 (9)	<ul style="list-style-type: none"> • 부모와의 갈등(5) : 반복되는 도박문제로 부모-자녀 갈등 발생 • 친구와의 갈등(3) : 채무관계 등으로 교우관계 멀어짐 • 기타(1) : 보호자의 정신건강문제(우울증) 발생
안전에 대한 위협 (7)	<ul style="list-style-type: none"> • 폭행 당함(3) : 도박 빚을 갚지 못해 폭행 피해를 당함 • 협박 당함(4) : 도박 빚을 갚지 못해 집이나 학교로 찾아오는 등 가족 및 본인이 협박 당함

(3) 청소년 도박문제 인지 경위 및 개입 방법

청소년 도박문제를 직간접적으로 경험한 상담자들이 도박문제를 인지하게 되는 사례를 의뢰받게 되는 경로와 이유는 다음과 같다. 청소년 도박문제를 인지하여 개입하게 되는 경로는 청소년 기관에 상담이 의뢰되어 서비스를 수행하는 경우로 총 33건으로 나타났으며, 상담과 상담을 통해서 각각 5건으로 청소년 기관을 통한 의뢰가 총 43건으로 보고되었다. 이어 법원과 경찰과 같은 사법기관에서 의뢰되는 경우는 각각 15건과 5건으로 나타났다.

표 10. 도박문제 인지 경위

구분(반응수)	진술 예문(반응수)
법원(15)	<ul style="list-style-type: none"> • 위탁상담(2) : 법원위탁 상담 하면서 도박문제 인지 • 교육명령(3) : 사기 등으로 교육명령을 받으면서 의뢰 • 수강명령(5) : 폭행, 절도 등으로 인한 수강명령으로 의뢰 • 보호관찰(4) : 비행, 절도 등으로 보호관찰 중 의뢰 • 기타(1) : 무면허운전으로 법원 의뢰(1)
경찰(5)	<ul style="list-style-type: none"> • 사기(2) : 인터넷 사기 등으로 의뢰 • 도박(1) : 도박문제로 선도프로그램에 참여하게 되면서 의뢰 • 기타(2) : 경찰청 사랑의 교실을 통해 의뢰
청소년 상담기관 (33)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박(1) : 도박문제가 발견되어 상담에 의뢰 • 비행(3) : 비행문제로 상담에 의뢰 • 학교폭력(3) : 학교폭력문제로 상담에 의뢰 • 학교폭력 피해(1) : 학교폭력피해 상담으로 의뢰 • 학교폭력 가해(3) : 또래에게 학교폭력을 행사하여 의뢰 • 도박(9) : 교내에서 도박을 하는 등의 문제로 의뢰 • 부모갈등(1) : 부모자녀간의 갈등으로 상담에 의뢰 • 학교부적응(3) : 결석이 잦은 등의 문제로 상담에 의뢰 • 학업중단숙려제(2) : 학업중단숙려제로 상담에 의뢰 • 우울·자살(1) : 우울과 자살문제로 상담에 의뢰 • 빛(1) : 지인에게 돈을 빌리는 등 빚문제로 상담에 의뢰 • 공격성(1) : 공격적 성격으로 상담에 의뢰 • 진로(1) : 진로고민으로 상담에 의뢰 • 절도(1) : 절도로 인하여 상담에 의뢰 • 미디어과의존(1) : 인터넷중독으로 상담에 의뢰 • 품성(1) : 품성문제로 상담에 의뢰
쉼터(5)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박(2) : 도박 빚으로 피해 다니다가 입소되는 등의 경로로 도박문제 인지 • 가출(1) : 가출 후 쉼터 입소 상담 중에 인지 • 기타(2) : 단기쉼터 입소 중 도박문제 인지
학교밖청소년 지원센터 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어과의존(1) : 미디어과의존문제 탐색 중 도박문제 인지 • 진로(1) : 학교 밖 청소년과 진로 상담 중 도박문제 인지 • 기타(3) : 상담 진행 중 도박문제 인지
학교(5)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박(1) : 도박으로 인해 학교 징계 받으면서 문제 인지 • 사기(1) : 인터넷사기로 담임에 의해 도박문제 인지 • 기타(3) : 특별교육대상으로 상담의뢰 되는 등의 경로로 도박문제 인지
아웃리치(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박(1) : 아웃리치 상담 중 불법 도박문제 인지

이러 청소년 도박문제를 인지한 상담자들이 보고한 개입방법으로 전문기관 연계가 28건으로 나타났으며, 청소년상담기관에서 개인 및 집단을 통해 직접 상담하는 경우 역시 27건으로 보고되었다. 이와 함께 상담자가 청소년에게 도박 관련된 교육을 하거나, 부모 상담을 통해 직접 개입하는 경우가 각각 5건으로 사실상 청소년기관에서 직접 개입하는 경우가 37건으로 높은 비율을 보이고 있다.

표 11. 도박문제 개입방법

구분(반응수)		진술 예문(반응수)
전문기관 연계(28)		<ul style="list-style-type: none"> • 도박문제관리센터(24) : 도박문제 전문상담을 위해 연계 • 보호관찰소(2) : 보호관찰소 연계하여 서비스 제공 • 병원(1) : 병원치료와 병행하여 상담 진행 • 정신건강복지센터(1) : 전문사례관리 서비스 제공
직접교육(5)		<ul style="list-style-type: none"> • 경제교육(1) : 경제개념 교육 서비스 제공 • 위험성안내(2) : 도박의 위험성 안내 • 특별교육(1) : 10시간 특별교육 프로그램 제공 • 예방교육(1) : 도박예방교육 제공
직접상담 (27)	개인상담 (26)	<ul style="list-style-type: none"> • 도박(14) : 도박 관련 호소 문제를 확인하고 상담 개입 • 도박위험성(4) : 도박의 위험성과 심각성에 대해 상담 개입 • 도박인지(2) : 도박에 대한 인지행동치료 개입 • 자기조절(1) : 상담을 통해 자기조절능력을 키울 수 있도록 개입 • 도박금지(3) : 도박금지를 위한 상담 개입 • 대안활동(1) : 도박문제 감소를 위해 대안활동으로 개입 • 기타(1) : 지속적인 상담 개입
	집단상담 (1)	<ul style="list-style-type: none"> • 선도프로그램(1) : 표준 선도프로그램 8회기 개입
부모상담(5)		<ul style="list-style-type: none"> • 부모-자녀관계개선(1) : 부모와의 관계개선을 통한 개입 • 도박(2) : 도박 관련 부모상담 및 교육으로 개입 • 기타(2) : 도박문제 감소를 위해 부모상담 개입
기타(3)		<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회자원 연계(1) : 지역사회자원을 활용한 개입 • 대안활동(1) : 봉사활동, 체육 등의 대안활동을 통한 개입 • 자치단체(1) : 경제적 도움 제공

(4) 청소년 도박문제 개입의 어려움

상담자들이 느끼는 도박문제 개입과 관련한 어려움에 대한 질문에 대하여 청소년 또는 보호자에게 개입하기가 어려운 정도가 5점 만점 기준 4.25점 수준으로 나타났다. 주요한 어려움의 이유로는 도박문제와 관련하여 청소년과 보호자에게 어떻게 개입해야 하는지에 대한 지식과 훈련이 부족(21.1%)한 것을 가장 큰 이유로 들었으며, 청소년의 비협조적 태도, 보호자의 무관심(18.1%)이 그 뒤를 이었다.

표 12. 도박문제 개입이 어려운 이유

도박문제 개입이 어려운 이유	명(n)	백분율(%)
(온라인)도박 문제 관련 청소년 및 보호자에 대한 개입 지식 및 훈련 부족	57	21.1 %
(온라인)도박 문제 청소년의 비협조적 태도 및 보호자의 무관심 등	49	18.1 %
연계기관 부족 혹은 연계기관 관련 정보의 부족(연계 방법 등)	36	13.3 %
(온라인)도박 문제 수준 평가의 어려움	34	12.6 %
법률 혹은 경제 관련 개입 지식의 부족	34	12.6 %
(온라인)도박 문제에 대한 식별의 어려움	30	11.1 %
(온라인)도박 문제 관련 상담자의 지식 부족 및 막연한 두려움	30	11.1 %
합계	270	100%

※ 중복응답 문항

(5) 청소년 도박문제 개입 성공 및 실패 요인

상담자들이 도박문제 개입한 경험에서 개입이 잘 진행된 경우와 개입이 어려웠던 경우 영향을 미친 주요 요인에 대해 질문한 결과 크게 청소년, 보호자, 상담자, 환경적 측면에서 그 요인을 발견할 수 있었다. 응답한 내용을 정리한 결과는 아래 <표 13>과 같다.

표 13. 도박문제 개입 성공 및 실패 요인

	성공 요인	실패 요인
청소년 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 도박에 대한 양가감정 확인 - 문제의 심각성 인식 및 변화 동기 (행동에 대한 통찰, 자신의 모습 돌아보기 등) - 내담자의 협조적인 태도 (변화 의지) - 빠른 자기 인식 - 미래 진로에 대한 의지 	<ul style="list-style-type: none"> - 반복적 도박 행동으로 상담 포기 - 주변에서 도박으로 돈을 따는 친구가 있음 - 청소년의 잘못된 가치관 (물질만능주의 등) - 도박을 돈을 버는 수단으로 여김 - 개입 거부 (비협조적 태도, 보호자 알림 거부) - 문제의 심각성 인식 부족 (문제의식 없음) - 청소년의 기질적 충동성 - 돈을 딸 수 있다는 비합리적 기대 - 도박을 그만두고 싶어하지 않음
보호자 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 적극적인 관심과 정서적 유대감 회복 - 신속한 보호자 개입 상담 - 보호자의 적극적인 개입 - 보호자의 관심과지지 	<ul style="list-style-type: none"> - 보호자의 문제의 심각성 인식 부족 - 보호자의 도박적 성향 - 보호자의 상담 거부 및 비협조적 태도 (무관심, 포기, 체면 등) - 보호자가 돈을 자꾸 갚아주춤 - 약간의 호전 후 상담 조기 중단

	성공 요인	실패 요인
상담적 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 문제 발생 조기 개입(예방교육 등) - 상담자의 도박문제에 대한 지식 - 내담자의 강점 활용 - 현실적이고 산술적인(확률 등) 접근으로 설득 - 도박에 빠지게 된 원인 탐색 - 익명 채팅상담 이용 	<ul style="list-style-type: none"> - 도박 사이트 운영 방식, 시스템 등 온라인 도박에 대한 지식 부족 - 도박 관련 법적 지식의 부족 - 도박 개입 경험 부족, 매뉴얼 미비 - 전문기관 선정의 어려움, 정보력 부족
환경 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 사회자원 연계 - 도박문제관리센터 연계 	<ul style="list-style-type: none"> - 도박문제관리센터 접근성이 떨어짐 - 주변 친구들이 지속적으로 도박을 함 - 도박관련 SNS 광고 문자

성공적 개입의 주요인은 청소년 스스로의 문제인식과 변화 동기, 그리고 보호자의 적극적 개입이었다. 청소년이 도박으로 인해 자신이 경험하고 있는 법적, 금전적, 심리적 불편한 상황을 통해 도박 관련 문제인식이 분명한 것이 개입 성공에 도움이 된 것으로 나타났다. 또한 보호자의 지지와 적극적인 개입도 중요한 것으로 나타났다.

개입이 어려웠던 주요인으로는 상담자의 온라인 도박에 대한 지식 부족, 보호자의 무관심 등 비협조적 태도, 그리고 청소년의 문제의식 부재 등이었다. 온라인 도박을 하고 있다는 사실은 인지했으나 내담자가 이야기하는 온라인 도박의 운영방식에 대한 이해가 부족하여 정확한 정보 전달이 어려웠고, 필수연계기관, 법적 책임 문제 등 정보 부족으로 인한 개입이 어려웠음을 보고하였다. 또한 문제와 개입방법을 정확히 인지하였더라도 청소년 스스로가 개입에 대한 필요성을 느끼지 못하거나 보호자가 문제 인식이 부족한 경우 추가로 개입하는 것이 불가능하여 개입이 어려웠음을 보고하였다. 특히 보호자가 금전적 문제 해결에만 초점을 두어 계속해서 빚을 해결해주는 경우에 도박문제가 지속되어 개입의 어려움으로 보고되었다.

(6) 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 개발 관련 의견

청소년의 온라인 도박문제 개입 매뉴얼 개발의 필요성과 반드시 포함되어야 하는 내용에 대한 조사에서는 필요성에 대해서 5점 기준, 평균 4.7점으로 현장에서 활용할 도박관련 문제 개입 매뉴얼에 대한 필요성을 강하게 느끼는 것으로 나타났다. 온라인 도박 문제 개입을 위한 매뉴얼에 대한 세부 구성 내용에 대한 제언으로는 크게 도박관련 정보 제공, 관련 법률 정보 제공, 구체적 상담 개입 방안으로 나눌 수 있으며 세부 내용은 아래 <표 14>와 같다.

표 14. 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 개발 관련 의견

구 분	매뉴얼 내 포함 필요 내용
도박관련 정보제공	<ul style="list-style-type: none"> • 도박문제 변별 • 온라인 도박 문제 파악 방법 • 도박문제 종류, 원인, 증상 등과 관련 이론 • 도박 관련 최신 정보 • 도박문제 관련 연계기관 리스트 • 청소년들에게 도박이 불법임을 정확하게 전달할 수 있는 안내서
관련 법률 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 도박 관련 법률 지식 • 법적 구제 방법
상담 개입 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 부모상담 및 코칭법 • 상담거부 시 대응 방법 • 도박문제 청소년 행동변화 전략 • 청소년의 동기강화 • 도박문제 발견 후 초기 개입방법 / 연계 설득 방안 • 긴급대응 시 초기 대처 방안 • 도박 문제 관련 사회적 지지체계 구축 • 상담 사례를 통한 대처 과정 공유

라) 요구조사 결과에 따른 시사점

청소년 도박 문제 관련 직간접적 개입 경험이 있는 상담자를 대상으로 한 매뉴얼 개발을 위한 요구조사를 실시한 결과를 바탕으로 한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박 문제와 관련한 조기 개입을 위해서는 도박 문제 관련 징후, 관련 문제 등 사정을 위한 정보를 상담자들에게 제시할 필요가 있다. 요구조사 결과 청소년 도박 문제 개입 경험이 있는 상담자들은 청소년 상담 중 도박문제를 발견하거나 보고 받는 경우가 많았다. 이는 도박, 비행, 학교폭력, 학교 부적응 등 다양한 호소문제로 상담에 의뢰된 청소년들이 상담 중에 도박과 관련한 문제를 보고하여 개입이 이루어지는 경우가 많음을 보여준다. 이는 청소년들이 자신의 도박문제를 쉽게 공유하지 않거나 문제의식이 없기 때문에 주 호소문제로 상담의뢰하는 경우가 적으며, 면밀한 초기 상담 또는 라포 형성 이후 청소년과의 대화를 통해 도박문제를 발견하는 경우가 많음을 알 수 있다, 따라서 상담자들이 도박문제가 아닌 타 호소문제로 상담을 하는 중에도 도박 문제를 발견할 수 있도록 참고할 수 있는 관련 징후, 정보 등을 안내할 필요가 있다.

둘째, 실제 현장에서 도박문제에 개입할 때 지역 내 전문기관과의 협업 및 직접개입을 위한 매뉴얼이 필요하다. 청소년 도박 문제를 인지한 경우 어떤 개입방법을 적용하였는지 질

문한 결과, 전문기관 연계가 가장 많았고, 다음으로 개인 상담을 통한 개입이 많았다. 가장 연계가 많이 이뤄진 전문기관은 한국도박문제관리센터의 지역센터들이었으며 그 이유는 호소문제의 특성상 전문상담기관의 개입이 필요해서라고 하였다. 이는 실제 현장에서 도박문제에 개입할 때 지역 내 전문기관과의 협업이 중요함을 시사한다고 볼 수 있다. 더불어, 도박 문제가 있는 청소년에 대한 교육적 접근 및 보호자에 대한 안내 까지 포함하여 청소년 기관에서 도박문제와 관련해 직접적인 개입을 하는 경우도 상당하다는 것을 확인할 수 있었다. 이는 본 매뉴얼에서 전문 기관으로의 연계 뿐만 아니라, 청소년 기관에서 활용할 수 있는 도박문제 개입을 위한 가이드가 필요함을 보여준다.

셋째, 성공적인 도박문제 개입을 위해서는 청소년의 참여와 보호자의 협력을 이끌기 위한 체계적인 접근 방식을 제시할 필요가 있다. 도박문제 개입의 청소년 및 보호자 관련 성공 요인에서 보호자의 적극적인 개입, 청소년의 자기 문제 인식을 통한 변화 동기 강화가 중요한 것으로 나타났다. 반면 실패 요인을 살펴보면 청소년의 문제의식 없음, 상담 개입 거부, 보호자의 무관심이 주요한 요인으로 나타났다. 이에 효과적인 개입을 위해서는 내담자와 보호자에게 도박문제의 시급성을 정확하게 전달하고, 각자에게 필요한 정보와 상담 방법, 변화를 위한 체계적인 접근 등 변화 동기를 높이고 개입 과정이 명료화 될 수 있도록 안내하는 것이 중요함을 보여준다.

넷째, 청소년 도박 문제에 관한 개입 매뉴얼의 필요성에 관한 질문에 만점에 가까운 결과를 보여 현장에서의 요구는 매우 높은 것으로 나타났다. 특히 도박 문제에 대한 개입이 어려운 이유로 가장 많은 상담자들이 도박문제 관련 청소년 및 보호자에 대한 개입 지식 및 훈련 부족을 꼽았다. 실제 청소년 상담 현장에서 상담자가 느끼는 청소년 도박문제에 관한 개입의 어려움은 매우 높은 수준으로 나타났고, 도박 관련 정보나 법률 지식, 상담개입 방안이 필요하다고 느끼는 상담자가 대다수였음을 확인할 수 있었다.

이와 같이 청소년 현장의 상담자들은 도박 문제를 호소하는 청소년을 인지하고 개입하는 과정 전반에 걸쳐 전문가의 도움이나 관련 지식, 정보를 필요로 하였으며, 무엇보다 청소년 도박문제 관련 개입지식과 훈련 부족이 효과적으로 서비스를 제공하는데 큰 장애 요소임을 보여주었다. 따라서 청소년 상담자들을 위한 도박문제 개입지식과 훈련 기회 마련을 위해 본 매뉴얼에서는 개입과 관련된 절차와 방법 및 청소년 기관의 도박 관련 역량 향상을 위한 협력 방안과 과정을 제시할 필요가 있겠다.

3) 요구 분석3 : 현장전문가 대상 그룹 인터뷰 조사

가) 조사목적

본 연구는 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터(꿈드림), 쉼터 등 청소년을 대면해 서비스를 제공하는 기관에서 도박 문제가 있는 청소년을 접할 경우, 효과적이고 적합한 대응 방안을 마련하기 위한 것이다. 이를 위해, 현재 도박전문기관의 전문가와 청소년기관에서 도박문제 청소년 개입 경험이 있는 현장전문가의 도박문제 청소년에 대한 평가와 개입, 연계 시 필요사항에 대한 정보를 수집하고 이로부터 개입 매뉴얼 개발의 시사점을 얻고자 한다.

우선, 도박문제 청소년의 사정 및 평가, 긴급 개입 및 일반개입에서 필요한 방법과 절차, 연계를 통한 개입을 위한 자원과 절차와 효과적인 개입 경험에 대한 의견을 알아볼 필요가 있다. 더불어, 청소년기관의 상담자들이 여러 경로를 통해 도박문제를 접해온 바, 이들 상담자들이 어떻게 개입을 하였고, 어떤 어려움을 겪고 있으며, 개입 및 연계를 위한 매뉴얼 제작 시 요구되는 내용이 무엇인지 생생한 현장의 소리를 전할 수 있을 것으로 기대한다. 이들 전문가들의 경험 진술을 함께 분석함으로써 청소년 상담 현장에서 필요한 요소와 전문가적 입장에서 만들어지고 보완되어야 할, 절차가 반영된 개입 모형을 완성할 수 있을 것으로 보여 진다.

나) 조사 대상 및 방법

그룹인터뷰는 한국도박문제관리센터, 유켄센터, 청소년상담복지센터, 학교밖청소년지원센터, 스마트쉼센터 등 도박전문기관과 청소년기관의 현장전문가를 서울, 충북, 경남, 대전, 부산, 제주 등 다양한 지역 특성이 반영될 수 있도록 구성하여, 총 4그룹을 연구 대상으로 인터뷰를 진행하였다. 다만, 코로나바이러스 감염증으로 인한 사회적 거리두기를 반영해 5~6명을 한 집단으로 구성하고자 한 기존 방침을 수정하여 최소 인원으로 계획을 수정하여, 2~3명을 한 집단으로 구성하였다. <표 15> 참고. 청소년기관 상담자의 경우 모두 여성으로 이루어졌으며, 6년~11년 정도 상담업무를 해왔으며 상담, 정신보건 등의 전공자로 이루어졌다. 한국도박문제관리센터를 비롯해 도박전문기관에 참여한 상담자는 남성 2명, 여성 4명이었으며, 상담경력은 5년~12년이고, 임상심리, 사회복지, 중독 상담, 상담, 교육학 등의 전공자로 이루어졌다.

표 15. 포커스그룹 참여자들의 인구학적 배경

유형	대상자	성별	연령대	상담경력	소속
청소년기관	센터①	여	50대	6년	청소년상담복지센터
	센터②	여	30대	7년	학교밖청소년지원센터
	센터③	여	50대	7년	청소년상담복지센터
	센터④	여	30대	11년	스마트심센터
도박전문기관	도박①	남	40대	9년	한국도박문제관리센터
	도박②	여	40대	5년	한국도박문제관리센터
	도박③	남	30대	5년	한국도박문제관리센터
	도박④	여	60대	12년	유켄센터
	도박⑤	여	40대	10년	한국도박문제관리센터
	도박⑥	남	30대	4년	한국도박문제관리센터

다) 그룹인터뷰 면접 질문지의 구성

그룹인터뷰 면접질문지는 다수의 질적 연구 경험이 있는 교육학 박사 1인과 임상심리학 박사 1인, 임상심리학 박사수료 1인, 교육학 및 아동가족학 석사 3인이 참여하여 구성절차에 따라 협의하여 개발하였다. 우선 본 매뉴얼 개발을 위한 도박문제의 범위와 개념에 대한 합의를 위한 논의가 이루어졌다. 둘째, 합의된 개념을 바탕으로 도박문제 전문가와 청소년상담 전문가의 역할 특성에 맞춘 연구 질문 아이디어를 산출하였다. 셋째 연구 질문 아이디어를 합의하여, 반구조화된 질문형태를 구성하였다. 그룹인터뷰 대상에 따라 질문의 내용은 다르게 구성되었지만, 질문형태는 도입질문, 소개 질문, 전환 질문, 주요 질문, 마무리 질문으로 구성되었다(Krueger & Casey, 2014).

라) 자료 수집 및 내용 분석

포커스그룹의 인터뷰는 2020년 7월 15일부터 8월 12일까지 이루어졌으며, 한국도박문제관리센터에 직접 방문하여 2집단 실시하였고, 그 외 집단의 경우 한국청소년상담복지개발원에서 온라인과 오프라인으로 이루어졌다. 포커스그룹 인터뷰 진행은 연구진 중 프로그램개발 및 면접경험이 많은 1인이 진행하였으며, 교육학 박사 및 석사학위소지자 2인이 보조하였다. 모든 집단에서 인터뷰가 진행되기 전 목적과 내용을 설명하고, 면접내용이 녹음이 되고 있으며, 추후 연구에 활용되는 것을 설명 후 동의를 받았다. 인터뷰 소요시간은 각 집단마다 다소 차이가 있으나, 평균 120분 내외로 진행되었다. 녹음된 내용은 전사하여 분석에

사용되었다.

자료 분석의 경우 전사된 축어록과 인터뷰 진행자가 작성한 현장노트가 활용되었으며, 본 연구의 자료분석은 주제 파악 후 결과를 범주에 맞춰 분류하고 해석하는 방식을 사용하였다(Krueger & Casey, 2014). 각자 진행한 자료를 집단별로 1차 분석을 하여 주제 및 범주를 추출하였으며, 축어록의 진술 문장을 그대로 가져와 범주화 하는 방식으로 진행하였다. 1차 분석모임에서 각자가 검토한 주제와 범주를 상호검토한 후, 각 자료에 대한 1차 명명화 작업을 실시하였다. 초기 범주화 자료를 지지하기 위한 데이터들을 취합해, 공통적인 의미들로 재 범주화하면서, 하위범주를 추출하였다. 2차 모임에서 범주와 하위범주를 수정하였으며, 이에 부합되는 의미단위를 합의하여 정리하였다. 한편, 분석의 신뢰성 확보를 위해 자료는 상담 전문가 1인의 감수를 받아 수정 보완하였다.

마) 포커스그룹 인터뷰 내용분석 결과

(1) 청소년 도박 문제의 특성

포커스 그룹 인터뷰 결과 도박전문기관 참여자와 청소년기관 참여자는 청소년 도박문제의 특성에 대해 도박에 초점을 두면 청소년이 경험하는 도박의 특성, 도박행동 특성으로 범주화 되어졌고, 도박을 둘러싼 환경 및 청소년에 초점을 두면 사회문화적 특성, 청소년기 특성, 도박문제 의심 징후, 도박행동 촉발요인으로 구분될 수 있는 것으로 나타났다. <표 16 참고>

표 16. 청소년 도박문제 특성

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위	
청소년 도박 문제 특성	청소년이 경험하는 도박의 특성	도박의 게임방식	○		미니게임의 형태를 뱀	
			○		게임 형식으로 저항감 떨어짐	
		도박과 게임의 경계 모호	○		도박의 게임 방식 모방으로 경계가 모호	
			○		사행성 게임의증가로 도박과의 경계 모호	
		온라인으로 인한 높은 접근성		○	스마트폰을 주로 사용해 스마트폰 과의존으로 혼란 초래	
			○	○	온라인 사용으로 시·공간 확대	
		다양한 콘텐츠 이용		○	○	청소년 도박은 대부분 온라인 활용
			○		○	새로운 온라인 도박 콘텐츠도 쉽게 이용
			○		○	청소년이 사용하는 온라인 도박의 종류가 성인보다 많음
				○		○

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위	
청소년 도박 문제 특성	사회 문화적 특성	청소년 도박률 증가	○		청소년들 사이에서 도박문제 증가	
			○		청소년기에 도박을 처음 접하는 현상 증가	
		청소년 놀이 문화로 유입	○	○	청소년들이 놀이 문화로 인식	
				○	도박 심각성에 대한 인식 없음	
			○	청소년 사이에서 많이 하는 추세		
	청소년기 특성	자극추구		○		스트레스 해소
				○		유희 목적
					○	쾌감 추구
				○		즉각적인 보상
					○	새로운 관계 추구
		부러움과 인정 추구		○		돈을 벌고 있다는 자신감
				○	○	도박경험을 또래 사이에서 영웅담 대우
				○	○	친구들에게 베풀면서 인정받는 경험
				○		명품 구입으로 또래에서 인정
					○	스스로가 뭔가 했다는 느낌
					○	부모님에게 돈으로 자신을 드러내고 싶음
		또래의 도박행동 동조		○		또래 행동을 모방하면서 도박 전파
				○		청소년은 집단적 문제로 발생
				○		또래 집단에서 금전적 채무 높음
	도박행동 특성	조직적 관리		○		또래에 도박을 관리해주는 총판이 있음
				○		돈을 잃은 친구에게 팁을 주며 독려
				○		학교 외부의 성인들이 개입되어 조직적으로 관리
				○		이벤트 머니 등으로 유혹하여 관리
				○		또래 집단의 압력
		재발 위험성 높음		○		도박에서 재발은 필연적인 과정임
				○		부모님의 대리변제가 재발의 주 원인
		도박행동 통제에 대한 과도한 자신감		○		자신이 언제든지 딸 수 있다고 믿음
			○		자신이 마음 먹으면 언제든 그만 할 수 있다고 믿음	

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위	
청소년 도박 문제 특성		도박관련 거짓말	○		도박으로 진 빚 규모에 대한 거짓말	
			○		도박을 할 수 있는 마지막까지 거짓말	
				○	단도박 하는 것처럼 꾸밈	
			○		문제 행동이 다른 이유인 것처럼 꾸밈	
		Big Win의 경험	○		베팅에서 1억 이상을 따는 경험	
				○	대박 경험 보다 실패의 경험이 적음	
		도박문제 의심 징후	도박관련 행동 관찰	○		청소년들의 도박 관련 용어(은어) 사용
				○		스포츠 경기 결과에 과도한 반응
	○				계속해서 스마트폰에만 집중	
	○				참여하는 도박의 시간적 특성이 반영된 활동	
	고가의 새로운 물건 취득		○		새로운 물건이 자주 생김	
			○		주어진 용돈보다 과한 지출	
	불안정한 정서 상태		○		우울한 정서상태가 드러남	
			○		일어나길 힘들어하고 짜증이 많아짐	
			○		어두운 느낌의 얼굴표정이 두드러짐	
	돈에 대한 가치관의 변화			○	소액의 돈에 대한 감흥이 없어짐	
				○	돈에 대한 집착이 많아짐	
	주변 현금성 물건 분실		○		청소년이 있는 기관에서 돈과 물건이 없어짐	
			○	○	집안에서 돈이나 물건이 없어짐	
	비행문제 발생		○		폭력 및 사기에 연루	
				○	청소년에게 돈 갈취	
				○	일탈 빈도 증가	
	경제적인 문제 발생	○		주변에 돈을 빌리고 다님		
			○	수상한 거래 내역이 통장이 남음		
	도박행동 촉발요인	학업, 교우 스트레스		○	관계 부적응 해소를 위한 접근	
				○	학업 스트레스에 대한 회피	
		부모와 자녀의 부정적 관계	○		부모로부터 떨어져 나오고 싶은 욕구	
				○	부모님과의 심한 갈등	
				○	가정 내 폭력	
				○	부모님의 심한 통제	

① 청소년 경험하는 도박의 특성

청소년이 경험하는 도박의 특성으로는 온라인으로 청소년의 접근성이 높아졌으며, 도박이 게임의 성격을 띠면서 점차 도박과 게임의 경계가 모호해졌고, 도박 콘텐츠가 다양해진 것으로 보고되었다.

“카드라던지 화투라던지 이런 이미지였을 때, 거부감이 있었을 텐데 이미지 자체가 게임의 형식을 띄어버리니까 도박에 접근하는 저항감이 굉장히 떨어진게 현재 추세”

(도박의 게임방식, 도박③)

“게임과 도박의 경계선이 계속 허물어지는건데, 이미지나 사운드 같은 거를 도박이 굉장히 모방을 해왔어요 도박이 게임의 어떤 형태를 취하는데 사실 속 내용을 다 까보면은 그냥 훌쩍이예요”(도박과 게임의 경계 모호, 도박③)

“청소년이 온라인으로 불법 스포츠 토트를 할 수 밖에 없는 환경은 성인이나 청소년이나 마찬가지로입니다. 일주일 내내 14시간~18시간을 베팅 할 수 있는 조건이잖아요 한번 손을 대면 과몰입으로 들어 갈 수 밖에 없는 환경 속에 놓여있어요”

(온라인으로 인한 높은 접근성, 도박④)

“청소년들이 하고 있는 도박 종류들은 성인보다 오히려 많다고 보여지거든요”

(다양한 콘텐츠 이용, 도박①)

② 사회문화적 특성

청소년 도박의 사회문화적 특성은 도박을 처음 접하게 되는 연령이 낮아져 청소년의 도박률 증가가 두드러진다고 보고되고 있으며, 청소년 사이에 놀이문화로 유입되어 도박에 대한 심각성 없이 많은 청소년들이 참여하고 있는 것으로 보고되었다.

“청소년에서 2년 사이에 두배 가까운 증가율을 보이고 있다라고 이해하시면 될 것 같습니다. 증가 추세에, 연령층이 낮아지고 있습니다. 현재는 15~16세 청소년들도 상담을 의뢰하고 있습니다”(청소년 도박률 증가, 도박⑤)

“2019년 미니 게임이 확 퍼지면서는 완전 문화가 돼서 청소년 문화로, 실태는 그냥 일상적인 이들의 놀이 문화가 된 상태”(청소년 놀이 문화로 유입, 도박②)

③ 청소년기 특성

청소년의 도박행동에는 청소년기 특유의 발달적 특징들이 반영되는데, 특히 유희목적과

쾌감 추구 같은 자극추구 욕구와 또래 친구들에게 베풀거나 많은 돈을 벌고 있다는 부러움과 인정추구에 대한 욕구가 보고되고 있다. 또한 도박행동이 집단적 문제로 발생하는 등 또래의 도박행동 동조와 또래 집단에서 돈으로 엮이는 현상이 보고되었다.

“정말 도박의 세계로, 이거를 하는 과정에서 뭔가 쾌감을 느끼는 것 같아요 진짜 도파민이 나와서 현실을 잊게 만드는 것이 아닌가 생각해요” (자극추구, 센터③)

“딴 돈으로 친구들 밥 사줄 때, 그 때 친구들이 고맙다하고 너 밖에 없다 이러면서, 내가 베풀 수 있다는 것, 자기가 베풀어서 그 경험을 잊지 못하는, 친구들 밥 사주고 아이들 배불리 먹는 거에서 내가 뭔가를 한다는 거죠” (부러움과 인정 추구, 센터③)

“또래들 사이에서서도 일종의 무용담처럼 도박으로 큰 돈을 딴 경험들이 공유가 되기 때문에, 성공 경험이 있는 친구들이 우대를 받고 환영을 받는 느낌이 있어요”
(부러움과 인정 추구, 도박⑥)

“또래 문화니까, 학교에 도박 문제로 한 명이 발견된다하면 그 주위를 조사하면 사실 거의 다 연결되어 있는 상황들이 줄줄이 나올 수 있어요” (또래의 도박행동 동조, 도박⑤)

“또래집단에서 돈 빌리는 빈도가 다른 대학생들보다는 더 많으니까 학교를 이탈할 수 있는 이들의 빈도가 높게 나타나죠” (또래집단에서 금전적 채무 높음, 도박③)

④ 도박행동 특성

청소년에게 나타나는 도박행동의 특성에는 도박 관련된 거짓말을 많이 하고, Big Win의 경험이 있으며, 도박행동 통제에 대한 과도한 자신감 및 재발 위험성이 높은 특징이 보고되었다. 특별히 청소년은 도박행동을 할 때 조직적인 관리가 이루어진다는 보고가 많았다.

“애초에 총판시스템 자체가 니가 돈을 잃어야 내가 돈을 버는 시스템, 그렇게 홍보를 해서 여러 고객을 확보 하는거, 총판들이 수수료 얼마를 더 준다고 하면서 꼬드기기도 하고, 친구들이 나의 고객님들인거죠” (조직적 관리, 도박③)

“22살 정도의 친구들을 바지사장으로 내세워서, 18살 정도 친구들에게 돈을 쥐서 우리 돈을 쓰게끔 해라, 이런 식으로 하다보면 결국 이 아이가 돈을 갚지 않았을 경우에 학교에서 조직적으로 왕따를 시켜버립니다” (조직적 관리, 도박⑥)

“상담을 하는 도중에 다시 재발을 한다고 해도 그건 너무나 정상이라는 것, 회복 하는 과정에 재발은 너무나 정상입니다” (재발 위험성 높음, 도박④)

“재 보다는 더 딸 수 있다라는 자만심이 딱 차있는 경우가 있어요, 나는 반드시 이걸 해 가

지고 돈을 맞출 수가 있는 능력이 있어, 그 능력이 있지만 난 하지는 않습니다”

(도박행동 통제에 대한 과도한 자신감, 도박④)

“도박문제의 핵심증상이 거짓말이거 때문엔 끝까지 할 수 있을 만큼 거짓말을 해요”

(도박관련 거짓말, 도박⑥)

“베팅에서 가장 많이 뒀을 때가 1억 4천을 뒀고,” (Big Win의 경험, 도박②)

⑤ 도박문제 의심 징후

상담 진행 도중 발견되는 비율이 높은 청소년 기관에서 도박문제를 의심할 수 있는 징후들에는 도박관련 행동이 관찰되거나, 고가의 새로운 물건 혹은 주변에 현금성 물건 분실이 보고되었다. 또한 청소년의 돈에 대한 가치관의 변화와 불안정한 정서 상태, 비행문제와 경제적인 문제 발생도 보고되었다.

“애들이 쓰는 단어에서 도박에서 쓰는 단어가 있잖아요. 단폴이라든지 마틴이라든지, 그런 용어를 쓰는 자체가 일단 도박이 시작되고 있는 분위기가 조성” (도박관련 행동 관찰, 도박①)

“환경을 통제할 수 있고, 집중할 수 있는 시간들을 찾아가다 보니까 혼자있는 것과 스포츠 도박 같은 경우는 경기나 리그때마다 시간이 정해져 있어요 사다리라든지 실시간 라이브 게임들을 할 때는 아이가 계속해서 핸드폰을 놓지 않습니다” (도박관련 행동 관찰, 도박⑥)

“주어진 용돈보다 더 과하게 돈을 쓰거나, 내가 주지도 않았는데 명품 같은 것들을 가지고 있고” (고가의 새로운 물건 취득, 도박⑤)

“낮빛이 어둡고, 스트레스를 엄청 받기 때문에 아이들에게 우울감이 느껴져요. 딱 보면 눈도 마주치지 않고, 같이 함께 어울리지도 않고, 말수가 급격하게 줄어들고”

(불안정한 정서 상태, 도박⑤)

“유홍에 사용하는 돈보다 더 큰 금액을 애들이 취하려고 할 때 의심스럽더라고요. 유홍이나 친구들 만나서 밥 먹고, 10, 20만원에 대해서 되게 좋아하고, 그런 소액을 버는 거에 대한 기쁨을 누리는 반면에, 이 친구는 그거에 대한 감흥이 전혀 없어요. 작은 금액은 별로 큰 감흥이 없어요” (돈에 대한 가치관의 변화, 센터②)

“집 안에서 물건이 자꾸 없어지니까, 부모님이 맞벌이고 바쁘시니까 선물 받은 걸 안 쓰고 놔두는 것들이 있나 봐요. 그런 것들을 갈취하고, 그 다음에 통장을 보니까 돈이 없는 거예요”

(주변 현금성 물건 분실, 센터①)

“폭력문제나 사기문제나 이런거 연류가 된다고 하면 일단 도박을 의심해보고 심도있게 접근

해볼 필요가 있고” (비행문제 발생, 도박①)

“얼마 전에는 수급 받는 통장에서 이상한 거래 내역이 있어서 저에게 물어보시는데, 알 수 없는 코드 같은 숫자가 계속 찍혀 있고, 돈이 계속 빠져나갔더라고요 불법 토트예요 자기이름으로 등록해 놓은 수급통장도 다 그런 식으로 사용이 됐던 거예요” (경제적인 문제 발생, 센터②)

⑥ 도박행동 촉발요인

청소년에게 도박행동을 촉발하는 요인으로 보고된 것은 크게 학업 및 교우 스트레스와 부모와 자녀의 부정적 관계로 나타났다.

“기숙사로 들어가면서 관계에서 접근하는 게 힘들고, 그러다보니까 노트북을 이용해서 도박을 하게 됐어요 그래서 계속 지속되고” (도박행동 촉발 요인, 센터①)

“호소 문제 같은 경우는 부모님이 싫다, 부모님하고의 관계가 안 좋다. 그래서 부모님하고의 갈등이 많아요 그냥 부모님이 싫어하니까 더 하는 경우도 있고, 부모님을 부끄럽게 만들어 버리려고 그래요” (부무와 자녀의 부정적 관계, 센터①)

(2) 청소년 도박문제 발생 시 어려움

포커스그룹 인터뷰 결과 도박전문기관과 청소년기관 참여자는 청소년에게 도박문제 발생 이후 생길 수 있는 어려움을 도박문제의 심각도에 따른 특성과 도박관련 피해로 범주화하였다. <표 17> 참고. 도박문제의 심각도에 따른 특성은 높은 심각도와 낮은 심각도로 구분하였으며, 도박관련 피해는 가족내 갈등, 심리적 어려움, 학교 등 일상 부적응과 빚과 폭력적인 추심, 경제 관련 등 위법 행위, 도박 관련 조직에 합류로 보고되었다.

표 17. 도박문제 발생 시 어려움

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
도박문제 발생 시 어려움	도박문제의 심각도에 따른 특성	(높은)급격한 감정기복과 성격변화	○		도박결과에 따른 심한 정서변화 및 성격변화
		(높은)도박관련 비행 행동	○		중고나라 사기 및 절도
			○	○	폭력 등 비행문제 발생
			○		법률 문제 발생

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위
도박문제 발생 시 어려움	도박문제의 심각도에 따른 특성	(높은)도박으로 인한 금전문제 발생	○		경제적인 한도를 넘어서는 대출
				○	금전문제 발생 이후 연쇄적인 가정 및 학교에서의 어려움
			○		지속되는 대리변제가 있음
			○		다른 사람의 돈으로 하는 경우
		○		잃은 돈 회수하기 위해 계속해서 도박을 함	
		(높은)지속적이고 반복되는 도박행동	○		소액으로 하지만 도박 행동이 지속됨
			○		단도박 결심을 하지만 도박 행동 지속
		(낮은)사교/재미를 위한 일시적 참여		○	재미로 일시적으로 하는 경우
	○			자신의 돈 소액으로 몇 차례 하는 경우	
	○			자녀의 채무로 인한 갈등	
	도박관련 폐해	가족내 갈등	○		도박문제 청소년의 부적응으로 인한 부모의 심리적 흔들림
			○		부모님에 대한 폭력
				○	부모님에 대한 폭력
		학교 등 일상 부적응	○		채무 관련된 또래 관계 갈등
				○	등교거부
				○	현실적응의 어려움
		경제 관련 등 위법 행위	○		사채가 돈이 되는 경험
				○	집안의 고가 물건을 허락 없이 팔아치움
				○	금융거래 사기
				○	절도
		도박 관련 조직에 합류	○		채무가 있는 또래 추심하고 수당받기
			○		불법도박을 수당 받고 홍보
		심리적 어려움	○		삶에 대한 무망감 경험
			○	충동조절과 우울 문제로 정신과 치료	
			○	심한 불안 문제	
	○		도박문제가 있다는 낙인감		
○	○		공격적이고 폭력적으로 변화		

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위
		빛과 폭력적인 추심	○		추심에 대한 압박으로 자살 시도
			○		보호자에게 채무 상환 압력
			○		채무 관계에 성인들 연결되어 악질적 추심
			○		채무 상환으로 유산까지 날림

① 도박문제의 심각도에 따른 특성

도박문제 청소년의 문제 심각도에 따른 특성에서 높은 심각도에 해당하는 보고는 도박결과에 따른 심한 정서 및 성격변화 발생과 도박 자금 마련을 위한 비행행동 발생, 자신의 경제적인 한도를 넘어선 금전문제 발생, 지속적이고 반복되는 도박행동이었다. 반면에 낮은 심각도는 자신의 소액의 돈으로 사교/재미를 위한 일시적인 도박 참여로 보고되었다.

“잃으면 우울하고 따면 세상을 다 가진 듯 좋아하고 하루에도 수십번 왔다 갔다하는, 나중엔 성격이 변해서 기분이 언짢을 때 친구가 건드리면 더 짜증내고”

((높은)급격한 감정기복과 성격변화 발생, 도박①)

“도박문제 플러스 사기나 절도, 비행이나 이런 문제와 연결되는 부분이 될수록 더 힘들죠, 회복도 어렵고, 더 심해지고” ((높은)도박 관련 비행 행동, 도박⑤)

“핸드폰 소액대출을 폴로 받아서 문상 팔아서 하는 것들 있잖아요 30만원 갠에서 한다던지, 내가 가지고 있는 한도의 경제권을 넘어설 정도로 하고 있다는거니까”

((높은)도박으로 인한 금전문제 발생, 도박③)

“몇 차례 대리변제가 있었고, 계속해서 그 행동을 하고 있으면 누가봐도 고위험으로 매우 심각한 위기 상태이고” ((높은)도박으로 인한 금전문제 발생, 도박①)

“안하려고 했는데 자꾸 됩니다. 엄마가 속상해하는 것을 보고 혼나서 더 이상 안하려고 결심을 했는데 자꾸 됩니다. 더 이상 자제가 안 되는 거잖아요”

((높은)지속적이고 반복되는 도박행동, 도박④)

“친구들끼 재밌게 하는 정도로 몇 번 했습니다. 저는 딱 만원만 하고 더 이상 하지 않습니다” ((낮은)재미를 위한 일시적 참여, 도박④)

“내 돈만으로 했냐 이거가 그림을 파악하는 기본이 아닌가”

((낮은)사교/재미를 위한 일시적 참여, 도박③)

② 청소년 도박문제 발생 시 도박관련 피해

도박관련 피해에 대한 주요 보고 내용은 자녀의 채무 등으로 인한 가족내 갈등, 등교 거부나 채무 관련 또래 갈등에 따른 학교 등 일상의 부적응, 도박문제로 촉발되는 우울과 불안 등 심리적 어려움을 보고하고 있다. 더불어, 빚과 폭력적인 추심과 채무를 해결하고 도박 자금 마련을 위한 위법행위 발생과 불법도박 알선 등 도박관련 조직에 합류도 보고되었다.

“학교 내에서 친구한테 돈 빌려서 학부모가 스트레스 받는 경향이 있고, 애들이 학교를 안 간다든지 그만둔다든지 그런 협박을 해서 부모를 고달프게 하죠” (가족 내 갈등, 도박③)

“어머님 얼굴을 치고, 머리를 잡아당기고 폭력을, 컴퓨터를 못하게 하니까, 그리고 통장으로 돈이 몇 백이 나가고 이런 것들이 화가 나시니까, 갈등이 엄청 나죠” (가족 내 갈등, 센터①)

“친구관계에서 내가 신의를 저버리는 것은 굉장히 두려워하고, 돈을 못 갚게 되면 등교 거부를 합니다. 학교에 가면 뉘인다 라는 거죠, 수치심이 드니까 아이들이 그걸 못 견디는 거예요 고개 들고 학교를 못 다니죠” (학교 등 일상 부적응, 도박⑤)

“판결문에 보면 거의 다 사기, 금융거래사기 이래가지고 비행으로 오는 아이들은 토토에서 잘 안되니까 사기로 다 옮겨가는 거예요” (경제 관련 등 위법 행위, 센터③)

“FX마진이라는 홍보하는 걸로 불법 관련된 걸로, 핸드폰 매장, 도박사이트 홍보 관련된거, 유사한 다단계 같은 쪽으로 가서, 결국에 일하면서 번 돈으로 도박하니까 그 세계에서 못 빠져 나오고” (도박관련 조직에 합류, 도박③)

“자존감이 쪽 떨어지는 것 같아요, 왜냐면 빚은 이만큼 있고, 제일 많이 하는 게 이제 인생 망쳤다. 아직 10대인데, 이제 까마득하다. 끝장났다” (심리적 어려움, 도박③)

“너무 불안 행동을 보이는 거예요, 엄마 앞에서 엄마 나 죽을 것 같아. 엄마한테는 되게 아동적이고 불안한 모습을 보인다고 하더라고요” (심리적 어려움, 센터②)

“폭력성이라고 봐요. 언어폭력도 엄청나고 다른 애 같아요” (심리적 어려움, 센터①)

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

(빚과 폭력적인 추심, 도박②)

(3) 청소년 도박문제 사례개입에 영향을 주는 요인

도박전문기관과 청소년 기관의 전문가들이 진술하는 청소년 도박문제 사례개입 과정에서 영향을 주는 요인은 개입에 긍정적인 가정특성, 사회환경 특성, 개인특성과 개입에 부정적

인 가정특성, 사회환경특성, 개인특성으로 구분되었다. <표 18> 참고

표 18. 청소년 도박문제 사례 개입에 영향을 주는 요인

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위	
청소년 도박 문제 사례 개입에 영향을 주는 요인	개입에 긍정적인 가정특성	보호자의 적극적 대처	○		보호자의 대처가 개입의 키	
			○		부모와 가족 역할이 중요함	
		보호자의 양육태도 변화		○		부모님이 중심을 잡고 청소년을 보듬어주는 것 중요
			○		자녀를 대하는 태도의 변화	
	개입에 긍정적인 사회환경 특성	지역사회 기관 및 자원의 적극적 협력	○		학교 선생님의 적극적인 협조	
			○		도박문제 회복을 위해서는 지역사회 자원의 지원 반드시 필요	
				○	낙인감 경험을 최소화하도록 주변 지지체계 중요	
			○		보호자와 학교 선생님의 개입 필요	
	개입에 긍정적인 개인특성	도박행동에 대한 양가적 태도	○		도박을 더 하면 부모님에게 나쁜 사람이 된다는 마음	
			○		도박문제에서 벗어나야 한다는 마음	
		변화에 대한 자발적 노력	○		개인 및 집단상담에 적극적 참여	
			○		성취경험으로 자발적인 노력 증가	
	개입에 부정적인 개인특성	결과에 대해 책임지는 기회 부족	○		폐해에 대해 감당하는 경험이 없어 재발이 쉬움	
			○		비행문제, 사기, 절도 등 도박 외 행동문제 공존	
		도박 외 여러 문제 공존	○		도박이 아닌 다른 문제가 복합적으로 나타나 개입에 한계	
				○	도박문제 외 심각한 문제 개입으로 도박 개입 전혀 못함	
				○	폭력문제 공존	
			○		충동조절이 어려운 자제력 상실 상태	
		변화 동기가 없는 태도	○		개입 초기에 변화 동기가 없는 태도	
			○		다수의 상담 경험으로 모범답안 같은 대답만 함	
○			○	부모님 손에 억지로 끌려와서 상담 거부		

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위		
청소년 도박 문제 사례 개입에 영향을 주는 요인				○	도박이 심각한 어려움과 연결될 수 있다는 인식이 없음		
				○	상담 받는 것을 처벌로 여기는 태도		
				○	문제가 여러 번 반복되어 자포자기 상태		
	개입에 부정적인 가정특성	기대가 없는 보호자의 태도		○		보호자는 이제 상관하지 않고 포기한다는 태도	
				○		도박을 잠깐 스쳐 지나가는 문제로 여김	
		일시적인 이탈로 보는 보호자의 태도		○		자녀를 믿고 몇 차례 대리변제	
				○		도박은 치료 받을 문제가 아니라는 생각	
				○		보호자가 도박 관련 여러 문제를 앞장서서 해결	
		보호자의 성급한 대응		○		무조건적인 통제로 갈등 심화	
				○		성급한 대리변제	
			○		도박문제 개입하면서 바로 학업 수행에 대한 기대		
			○		도박문제 의심이 되도 기관에서 다루는 시도를 꺼려함		
	개입에 부정적인 사회환경 특성	지역사회 기관 및 자원과의 협력 어려움		○		도박문제가 있는 학생에 대한 학교의 소극적 대응	
				○		도박문제가 심해도 전문기관을 통한 개입의 강제성 없음	
				○		집단이 관여되어 있으나 개인의 문제로 보는 학교의 대응	
				○		지역사회 관련 기관들의 협조 미흡	
				○		청소년기관의 도박개입 절차 부재	
		청소년기관의 도박개입 절차 부재		○		청소년기관의 도박 문제 판단하는 과정이 없음	
				○		청소년기관의 도박문제 개입 과정이 없음	
			협소한 부분에만 치중된 개입		○		채무 관계 정리하는 것에만 집중된 대처
					○		학업복귀를 우선된 목적으로 하는 개입
					○		중독문제에만 집중된 개입
			잘못된 초기 대응		○		초기 잘못된 대응은 심각한 상황을 초래
	○			초기 관련기관의 대리변제 증용			

① 개입에 긍정적인 가정특성

청소년 도박문제 사례개입 시 긍정적인 가정특성으로는 보호자의 적극적 대처와 보호자

의 양육태도 변화로 구분된다. 참여자들은 개입에 있어서 보호자의 대처가 주요한 키라고 하며, 보호자가 중심을 잡고 청소년을 보듬어주는 것이 중요하며, 보호자의 청소년에 대한 태도 및 의사소통의 변화가 개입에 긍정적으로 작용함을 보고하였다.

“부모님의 영향이 매우 크다고 생각해요. 청소년같은 경우는 부모들이 어떻게 대처해 나가느냐가, 정말로 어떻게 보면 부모가 키를 쥐고 있는 것 같아요” (보호자의 적극적 대처, 도박①)

“나의 변화는 어떠한지, 내가 뭘 놓쳤는지 그리고 내가 뭘 변화해야 하는지 이걸 계속 하다보니까, 애가 고2에서 고3이 되니까, 우리 엄마가 예전에 나를 대하던게 달라진 것 같다. 특히 나를 조심스럽게 대해주는 것 같다고 말했어요. 나를 존중해주려고 하시는구나”

(보호자의 양육 태도 변화, 도박③)

② 개입에 긍정적인 사회환경 특성

청소년 도박문제 사례개입 시 긍정적인 사회환경 특성으로는 학교 등 관련 기관의 적극적인 협조와 청소년 주변의 안정적인 지지체계가 있는 것 등 지역 사회 기관 및 자원의 적극적 협력을 보고하였다.

“선생님이 버텼던거 상담 가라고 하면 무조건 거기가서 출석체크 해 줄 테니 가라, 그리고 상담 잘 갔는지, 청소년들이 어른들 되게 싫어하는데, 어른들이 자기를 버리면 되게 절망하거든요” (지역사회 기관 및 자원의 적극적 협력, 도박③)

“회복을 하는 과정에 있어서 최대한 낙인감을 경험하지 않으면서 회복과정을 거칠 수 있도록 주변에 지지체계를 살피는 일이 굉장히 중요하다고 생각하고, 주로 부모님과 학교교사였던 것 같아요” (지역사회 기관 및 자원의 적극적 협력, 센터④)

③ 개입에 긍정적인 개인특성

청소년 도박문제 사례개입 시 긍정적인 개인특성으로는 도박에 대한 양가적 태도와 변화를 위한 자발적인 노력으로 보고되었다.

“저는 더 하면 부모님에게 나쁜 사람이 됩니다. 저는 효자가 되고 싶습니다. 이게 아이들의 절실한 마음입니다. 아주 많이 하는 아이들도 마음 한 면에 가지고 있습니다”

(도박행동에 반하는 양가적 태도, 도박④)

“개입에 대한 것도 잘 따라와 주고, 심지어 집단에 다 어른인데 저 혼자 참여하기도 하고 그런 노력이 있으니까 좋게 마무리 되요” (변화에 대한 자발적 노력, 도박③)

④ 개입에 부정적인 개인특성

청소년 도박문제 사례개입 시 부정적인 개인특성으로는 도박문제 폐해를 본인이 감당하지 않는 결과에 대해 책임지는 기회가 부족하거나, 비행과 심리적 어려움 등 도박 외 여러 문제가 공존하고, 억지로 끌려오거나 도박에 문제의식이 없이 변화 동기가 없는 태도를 갖는 경우로 보고되었다.

“폐해가 발생했으면 폐해를 내가 선택한거에 대해서 감당을 해내가는 과정이 있어야 하는데, 그 과정에 다 생략된거예요 애는 좋은 것만 취하고 나쁜 건 경험해 본적 이 없는거죠 그러니까 또 유혹이 발생되었을 때는 또 도박을 하게 되는거죠”

(결과에 대해 책임지는 기회 부족, 도박①)

“비행문제가 병행이 된다거나 사기, 절도 같은 병행되면서 환경적인 보호요인이 없는 상황에서 도박문제까지 일어나게 될 경우, 쉽게 회복이 안 될 것 같아요”

(도박 외 여러 문제 공존, 도박⑤)

“청소년들의 문제들이 단순하게 도박만 나타나는 것이 아니라 복합적으로 문제가 나타나는 경우, 도박뿐 아니라 가족문제, 학교문제, 저희가 세팅자체가 도박코스이다 보니까 개입하기에 한계가 있다”(도박 외 여러 문제 공존, 도박⑥)

“초기에 동기가 없는 아이들에 대해서 뭔가 해서 이 문제를 다른 긍정적인 방향으로 바꾸기에는 거의 어렵다고 봐요”(변화 동기가 없는 태도, 도박①)

“억지로 와서 상담 받는 것이 내가 무언가 제재 받고, 처벌 받고 있구나 하는 아이들이 많아요 상담을 받는 것조차 자신에게 주어지는 처벌이라고 생각을 하고, 부담을 가지는 친구들이 중도탈락이 많이 되는 것 같아요”(변화 동기가 없는 태도, 센터④)

⑤ 개입에 부정적인 가정특성

청소년 도박문제 사례개입 시 부정적인 가정특성으로는 기대가 없는 보호자의 태도, 도박을 잠깐 스치고 지나가는 문제로 여겨 일시적인 이탈로 처리하는 보호자의 태도 그리고 재정문제만을 성급하게 해결하는 등 보호자의 성급한 대응이 보고되었다.

“나 재 이제 상관 안한다. 포기한 상태에서 오시는 경우도 계세요 밑하든 상관하지 않겠다. 그런 경우는 개입이 어렵죠, 부모도 자식에 대해서 포기 한 듯 발언들을 하고 거기에서 개선을 기대하기는 쉽지 않아요”(기대가 없는 보호자의 태도, 도박①)

“청소년의 도박을 잠깐 지나가는 열병 정도로 생각하시는 부모님들이 많이 계세요. 저러다 말겠지, 도박은 중독이라는 문제가 있어서 성인이 되면 더 큰 문제로 가는 경우가 많아서, 저러다 말겠지 이렇게 생각하고 개입을 하니 개입이 잘못된 것이 많이 이루어지거든요”

(일시적인 이탈로 보는 보호자의 태도, 도박①)

“재정적인 문제, 관계나 학교에서 다양한 문제들이 발생할 텐데, 그 문제들을 부모가 앞장서서 다 해결해줘요. 빠르게 정말로 싹 해결해주고, 공부해 이렇게 되는 거죠”

(보호자의 성급한 대응, 도박①)

“부모님들이 아이를 통제하려는 시도를 많이 합니다. 휴대폰을 먼저 빼앗고, 외출을 못하게 하고, 금전 제한을 시작하지만 아이들과의 요구에서는 계속 부딪치고 부모님들도 본인이 중단할 수 있는데 왜 그것을 중단하지 못하느냐면서 정서의 골이 굉장히 심해짐”

(보호자의 성급한 기대, 도박⑥)

⑥ 개입에 부정적인 사회환경 특성

청소년 도박문제 사례개입 시 부정적인 사회환경 특성은 도박문제를 개입하는 것을 꺼려하는 등 지역사회 기관 및 자원과의 협력 어려움과 청소년기관에 도박문제 개입을 위한 절차가 부재하고, 재정문제나 특정 도박 행동에만 관심을 두고 임시방편적인 문제처리를 하는 협소한 부분에만 치중된 개입 그리고 도박문제 초기에 대응이 잘못된 경우로 보고되었다.

“도박문제가 있는거를 찾아내려면 물어봐야해요. 너 도박하고 있니 돈 어떻게 사용하고 있니, 근데 그걸 물어본다는걸 주저하는거죠, 전문가집단에서조차도”

(지역사회 기관 및 자원과의 협력 어려움, 도박②)

“학교 등에서 개인적인 측면으로 돌리는 경우가 아주 많습니다. 근데 아이 하나만 문제가 일어나는게 아니라 학교 전체에서 문제가 있음에도 한 아이를 처벌적인 측면에서 보니 문제가 발생하는 본인이나 부모님들은 정말 나가고 싶어도 나갈 수가 없는 상황이 많습니다”

(지역사회 기관 및 자원과의 협력 어려움, 도박⑥)

“지역사회 후견인 역할을 하시는 선생님들도 너무 위험하다 안 된다라는 생각에 지역사회에 도 후견인을 못 찾고.” (지역사회 기관 및 자원과의 협력 어려움, 도박②)

“상담자들이 해야 된다 라고만 상담자들에게 얘기하고, 센터에 도박에 대해서 개입해라 이런 부분들은 없는 것 같아요” (청소년기관의 도박개입 절차 부재, 센터②)

“비효과적인 것은 돈에만 초점을 맞추다보면 진짜를 알아내지 못하는 거, 이것은 굉장히 비효과적인 결과가 올 수 있다” (협소한 부분에만 치중된 개입, 도박④)

“초기에 잘못되게 이루어져서 문제가 더 심각한 쪽으로 가는 경우가 매우 많아요”

(잘못된 초기 대응, 도박①)

(4) 청소년 도박문제 개입방법

도박전문기관과 청소년기관 전문가의 개입방법에 대한 경험 진술을 토대로 보호자 교육 및 상담, 내담자 특성에 맞춘 개입, 문제 상황에 맞춘 개입으로 범주화하였다. <표 19> 참고.

표 19. 청소년 도박문제 개입방법

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위	
청소년 도박문제 개입방법	보호자 교육 및 상담	청소년 스스로 책임을 지는 과정에 집중	○		청소년이 자신의 힘으로 채무를 해결할 수 있도록 하는 과정 필요	
			○		청소년에게 책임감을 부여하기 위한 부모와의 조율 필요	
			○		대리변제는 안 된다는 원칙하에 개입	
			○		도박으로 인한 청소년의 어려움을 조기에 해결하려고 하지 않기	
			○		불법으로 인한 합당한 처벌을 받을 수 있게 해 줌	
		청소년 도박 현상에 대한 이해	○		○	청소년의 도박 이유 등에 대한 이해
			○			도박 관련 안전장치에 대한 안내
			○			우선 안심할 수 있도록 정보 교육
			○	○		도박중독에 대한 올바른 이해
		양육태도 관련	○			청소년 자녀와의 의사소통 개선
			○	○		보호자가 감정에 치우쳐 반응하지 않도록 교육
			○			보호자의 변화로 환경 변화를 유도
					○	보호자의 폭력적인 양육 방식 변화
		금전 문제 관리	○			자녀의 금전 상황 전반에 대한 대처
			○			대리변제 하지 않고 상황 계획을 관련자들과 함께 합의
			○			대리변제 위험성에 대한 교육
			○			청소년의 단도박을 방해하는 재정 환경 관리
						당장 발생한 금전문제에 함께 개입
		도박관련 심리적 어려움 이해	○			가족들의 심리적 어려움에 대해 다루기
			○			도박문제 해결 이후에도 남은 어려움에 대해 다루기

주제	범주	하위범주	도박 전문 기관	청소년 기관	의미단위	
청소년 도박문제 개입방법	보호자 교육 및 상담	구체적인 대처 방안 제시	○		청소년의 심리적 안정을 위해 보호자가 해 줄 수 있는 부분 교육	
			○		세부적으로 관리가 필요한 영역 교육	
			○		도박문제 해결을 위한 정보 전달	
			○		도박문제 관련 개입 지침	
			○		도박문제 초기 상황에서 취할 수 있는 금전 및 환경 관리 방법	
		장기적 관점 가지기	○		눈앞에 문제가 아닌 장기적 관점을 가지고 접근해야 함	
			○		채무 해결을 위한 계획을 세움	
			○		보호자가 여유를 가지면서 접근하도록 도움	
		내담자 특성에 맞춘 개입	도박 외 청소년의 다양한 어려움을 함께 다루기	○		도박 외 청소년의 다양한 문제 다루기
				○		자살이나 자해 등 위기상황 지원
				○	부모님과의 관계 개선을 위한 노력	
				○	임상적인 어려움이 있어 관련 치료 병행	
			○	청소년이 주요 어려움을 다루어줌		
	내담자와의 라포 형성		○		상담 초기 도박중독을 다루기 전에 자신의 이야기를 하도록 라포형성	
			○		친한 친구와 같은 관계를 맺음	
	청소년의 강점 반영		○		격려해주고 인정해주는 경험	
			○		청소년이 잘 할 수 있는 요소 찾아주기	
	상담 과정이 추구할 목표			○	현실 기반한 구체적인 목표 설정	
			○		도박 책임은 청소년 본인에게 있다는 목표 설정	
	심리적 욕구와 불편감을 다룸		○		심리적 압박감에 대한 공감과 안심을 위한 안내	
			○	도박 경험으로 채워지는 욕구에 대해 다루기		
			○	청소년의 내재된 욕구 다루기		
	대안활동 관리	○		자극추구 성향 고려한 대안활동 계획		
	문제 상황에 맞춘 개입	도박과 관련한 교육적 개입	○	○	도박과 중독에 대한 개념적 이해 필요	
			○		돈의 개념과 가치에 대해 다루기	
				○	도박 중독의 위험성 알리기	
		문제해결에 필요한 정확한 정보 전달	○		도박문제 해결을 위해 어떠한 과정을 진행할 것인지에 대한 안내	
			○		채무에 대해서 급하게 하지 않아도 된다는	

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
청소년도박문제개입방법	문제상황에맞춘개입				정보 전달
			○		불법 도박 관련한 법적 처벌 관련 정보
			○		이자 책정에 대한 정확한 정보
		개입 우선 순위 설정	○		채무 관련해서 너무 급하게 서두르지 말고 전문가 조언을 안내
			○		재정문제를 너무 앞세워서 처리하지 않아야 함
			○		재정문제를 너무 불안해 할 수 있으므로, 문제 해결 과정을 알려줌
		대리 변제 금지의 예외도 존재	○		대리변제를 해 줄 수 밖에 없는 상황에서 함께 계획세우기
			○		사정 상 일부의 변제를 진행해도 청소년이 그에 상응하는 대가를 함
		부채 형성 과정에 따라 다른 대응	○		친구들 간 부채와 포털사이트 소액대출에 대한 대응은 다름
			○		미성년자들끼리의 채무는 당장 갚지 않아도 되므로 천천히 확인
			○		채무 대상자 중 상환 우선순위 정하기

① 보호자 교육 및 상담

도박문제 청소년에 대한 개입방법에서 도박전문기관 전문가들이 가장 강조한 부분은 보호자가 상담에 참여할 수 있도록 돕는 것이었다. 도박전문기관과 청소년 기관 전문가들의 진술을 바탕으로 정리해 보자면, 청소년 스스로 책임을 지는 과정에 집중 될 수 있도록 상담자가 보호자를 안내하는 것이 필요하고, 청소년의 도박 욕구와 도박중독 등 도박 현상에 대한 이해와 어떤 과정을 통해서 개입하는 등 구체적인 대처방안을 위한 정보 전달을 보고하였다. 또한 보호자의 양육태도와 청소년의 금전문제를 관리할 수 있도록 교육하는 것이 필요하고, 청소년과 가족이 경험할 수 있는 도박관련 심리적 어려움을 이해하는 것이 필요함을 보고하였다. 더불어, 당면한 문제에만 초점을 두어 개입하기 보다는 보다 여유로운 태도로 장기적인 관점을 가지도록 돕는 것을 보고하였다.

“내가 어떤 것을 책임지고 다 할 수 있도록 그런 부분에 대해 부모와의 약속이 필요합니다. 부모와 자녀 간에 집안일을 하는 것이 대가 일 수 있고, 해야 할 것들을 잘하거나 무언가를 함

으로 일정 부분 감당할 수 있는 책임감을 부여하는 것이 필요하죠”

(청소년 스스로 책임을 지는 과정에 집중, 도박⑤)

“자기 용돈을 줄여가면서 혹은 아르바이트 한 비용을 가지고 혹은 집에서 가사일을 도와줘서 용돈을 더 받는다고, 이런 과정들이 애한테 고통스러울 수 있지만 내가 선택한 거에 대한 책임을 저가는 과정이잖아요”(청소년 스스로 책임을 지는 과정에 집중, 도박①)

“부모가 우리 아이가 왜 도박을 하는지 이해를 하고 도박문제의 양상을 어떻게 해결할지에 대해서 이해를 하고 부모가 어떻게 개입하는게 치료적인 개입인지를 알면, 부모의 대처가 달라지기 때문에 예전과 다르네 하면서 아이도 동기가 생기기 시작한다는 거예요

(청소년 도박 현상에 대한 이해, 도박①)

“도박이라는 단어를 쓰지 않고 게임을 했어요 라고, 처음에 충분히 도박중독에 대한 이해만 있어도 이게 최근에 아이들이 많이하는 사회적 현상이 일어나고 있구나, 우리 아이한테만 특별하게 일어나는 특정한 범죄가 아니야, 충분히 일어날 수 있구나, 하는 것이 도움이 된 것 같습니다”(청소년 도박 및 현상에 대한 이해, 도박⑥)

“대화를 할 때 지시적으로 대화를 많이 하고 얘가 이야기하면 무시하는 발언을 하시던 분이었는데, 그걸 바꾼거죠 아이의 의견을 인정하고, 아버지가 바라는 점, 우려하는 점에 대해서 얘기할 수 있게 아버지 정서에 대해서 표현할 수 있도록 훈련을 계속 했어요”

(양육태도 관련, 도박①)

“부모님이 훈육하는 과정에서 좀 잘못된 부분이 있단 말이에요 너 그러면 병원간다, 이런 말들 그게 감정 조절이 안됐을 때 부모님이 이렇게 올라오세요 부모 교육을 해드렸는데, 정말 그런 부분이 엄청 도움이 된다”(양육태도 관련, 센터①)

“도박은 환경 조성이나 주의와 지지나 이런 것들이 대처를 잘 해주셔야지 끊는 것이 수월한데, 예를 들어 아이가 도박을 하고 있는데 부모가 계속 돈을 대주고 있는 상황이라고 하면 이거는 애 혼자 애쓴다고 될 문제가 아닌 거잖아요”(금전 문제 관리, 도박⑤)

“오랜 기간 반복되어 왔다하면 가족도 굉장한 스트레스 상태에 있어요 심리적으로도 힘들고 우울감을 나타낸다거나 그런 것들을 많이 호소하시는 가족 분들인 경우에는 정서적인 부분에 대한 것들이 좀 다루어 저야겠죠”(도박관련 심리적 어려움 이해, 도박⑥)

“약간 세부적인 주제로 한다면 스마트폰 관리를 어떻게 할 거냐? 빗 문제가 생겼을 때 부모가 어떻게 할 것 이냐? 라는 것들이 세부 주제로 나올 수가 있을 것 같습니다”

(구체적인 대처 방안 제시, 도박③)

“장기적인 관점에서 접근을 해야하고, 눈앞에 문제해결에 전전공공하면 결국 배우는거 없이 버티다 끝난다는거죠 도박문제에서 벗어나기 위해서 애쓰고 있는 동안 다른거 신경을 못쓰거든

요 대학가는게 문제가 아니라 쉽게 돈버는 방법에 온 마음이 가 있는 친구를 스스로 애쓰고 수고하고 노력해서 땀 흘리면서 버는게 얼마나 가치있는가 하는 정말 장기적인 관점에서 봐야합니다”(장기적 관점 가지기, 도박②)

② 내담자 특성에 맞춘 개입

도박전문기관과 청소년기관 현장전문가들의 개입경험 진술을 통한 내담자 특성에 맞춘 개입 방법으로는 상담 초기 청소년 내담자와의 라포 형성과 상담 과정에서 추구할 목표를 현실에 기반해 구체적으로 설정하며, 도박 외 청소년의 다양한 어려움을 함께 다루고, 청소년의 강점을 반영하여 다루어 줄 것을 보고하고 있다. 더불어, 청소년이 경험하는 심리적 욕구와 불편감을 다루고, 청소년의 자극추구 성향을 고려한 대안활동 관리를 보고하였다.

“도박은 도박대로 여기서 전문적으로 케어한다고 치면은 다른 문제도 있을거 아니에요 가정 문제라던지 진로문제라던지 연애문제라든지 있기 때문에 이걸 이것대로 다른 부분은 잘 끊어주시고 서로 의사소통을 하다보면”(도박 외 청소년의 다양한 어려움을 함께 다루기, 도박③)

“저희에게 오는 친구들중에서도 보면 임상적으로도 문제가 있다라고 보여지는 친구들이 확실히 있어요. 그럴 경우에 부모님께 말씀을 드려서 검사를 받게 한다던지, 치료와 병행하는 경우도 있거든요.”(도박 외 청소년의 다양한 어려움을 함께 다루기, 센터④)

“첫 회기 같은 경우에는 본인이 도박에 대해 이야기 하지 않는 이상에는 굳이 다루려고 하지는 않아요. 아이들이 도박중독에 대한 단어를 꺼냈을 때 굉장히 불편감을 많이 느낍니다 처음부터. 그래서 도박중독에 대해서 본인들이 내가 이해할 수 있도록 시간을 좀 천천히 가져가야 합니다”(내담자와의 라포 형성, 도박⑥)

“비난만 많이 듣지 칭찬, 격려 이런 것들을 받아보는 경험이 적거든요. 본인이 안좋은 거 알아요. 도박이 안 좋은거 아니까 숨기고 싶은데, 격려해주고, 사람으로서 인정해주는 거에 대해서 충분히 해주는 것이 필요하겠죠”(청소년의 강점 반영, 도박③)

“애한테 목표를 가지면서 계속 목표를 찾도록 했더니 학교로 다시 돌아가고 싶다. 그게 목표였어요. 그래서 그걸 목표로 두고 병원 학교로 연계하고 했어요”

(상담과정이 추구할 목표, 센터①)

“심리적인 압박이 크다 라고 이해를 하시고 그것을 잘 공감해주고 그럴 수 있겠다 하지만, ‘이렇게 하다보면 해결할 수 있으니까 기다려라’”(심리적 욕구와 불편감을 다룸, 도박⑤)

“도박문제 자체에 포커스를 두면 사람을 못 본단 말이에요. 그렇기 때문에 계속 위기감을 느끼고 너무 어렵다고 느낄 수 있기 때문에 문제를 확대해서 보기보다는 내재된 것을 끄집어 내

고, 드러나게 하면서 이거를 바꿔줘야 되잖아요. 욕구를 발산을 시켜보는 거죠”

(심리적 욕구와 불편감을 다룸, 센터①)

“여기서 놀던 아이들이 여기 극단에 있는 대안으로 채워질 수가 없어요. 그러면 저는 중간단계가 필요하다고 생각이 돼요. 유튜브 보는거, 게임하는거, 이것에 대한 촘촘한 관리를 하면서 갈 필요가 있죠. 왜냐면 이것도 중독 성향들이 있는 것이니까”(대안활동 관리, 도박①)

③ 문제 상황에 맞춘 개입

문제 상황에 맞춘 개입 관련 제안은 도박 관련한 교육적 개입을 제외하고는 대부분 도박 전문기관 전문가에 의해 보고되었다. 진술된 의견으로는 도박문제 해결을 위한 다양한 정보에 대한 정확한 전달, 청소년 상황을 고려한 개입 우선 순위를 결정, 부채 형성 과정에 따라서 다른 대처가 필요함을 보고하고 있다. 더불어, 대리 변제 금지를 원칙으로 하고 있지만, 이에 대한 예외도 존재하므로 상황에 따른 유연한 대응을 보고하고 있다.

“저위험 상태에서는 도박과 중독에 대한 제대로 된 개념을 가지고 초기교육만으로도 저위험 상태 혹은 사교적 수준에서 도박을 하는 경우엔 충분히 위험함을 감지하고 중지를 하기도 해요”(도박과 관련한 교육적 개입, 도박②)

“초기나 저위기 단계에서는 저희가 조절력의 문제를 교육적으로 개입을 해서 회복이 되고, 줄여지는 경우가 종종 있는데요”(도박과 관련한 교육적 개입, 센터④)

“안심을 시켜주고, 이 문제가 이렇게 해결될 수 있다 라는 정보만 제공해 주는 것으로도 안심을 한다는 거예요. 초기 접수를 하는 상담선생님들이 이 부분에 대한 이해를 조금 하시고 계시면, ‘아 그게 이런 거야 괜찮아’, ‘이렇게 하면 이렇게 해결해 줄 수 있을 거야’ 라든지 이런 거에 대한 지침만 조금 알려줘도 쉽게 안심해요”

(문제해결에 필요한 정확한 정보 전달, 도박⑤)

“도박에 관련해서 지금 당장 돈을 갚지 않아도 괜찮다. 그리고 친구의 위협이 있었을 때 우리가 신변을 어떻게 보호해 줄 수 있어. 네가 지금 가지고 있는 빚의 채무가 예를 들어서 이자는 우리가 안 갚아도 괜찮아”(문제해결에 필요한 정확한 정보 전달, 도박⑥)

“그중에서도 도박중독 양상에서 드러나는 재정문제가 먼저 앞장 세우면 안 된다는 그런 기준은 좀 필요할 거 같아요. 어떠한 사항들이 정리되어감에 따라서 재정문제는 나중에, 다루는 것이 좋겠다 라는 이야기가 좀 필요한 것 같습니다”(개입 우선 순위 설정, 도박⑥)

“심지어 원칙은 갚지 말아야 됩니까라는 원칙하에 부모님이 갚아줄 수밖에 없는 상황도 있어요. 그러면 어떻게 갚을 것인가 부모님이 대리변제를 해주되 어떻게 해줄 것인가도 저희는 같

이 설계를 해주거든요” (대리변제 금지의 예외도 존재, 도박②)

“현실적인 부분을 볼 때 아이들에게 무작정 돈을 갚아주지 않았을 때 이 친구들이 더 나빠지는 경우도 사실은 많이 봅니다. 아예 자포자기 하고 “답 없다.”, “나 학교 안갈래” 이런식으로 나오게 되면, 청소년 같은 경우 개인적인 절충안이라고 이해를 하셔도 좋습니다. 못 갚는다 생각하며 막나가게 되는 상황이 생기니까 일부의 변제를 부모가 하더라도 그에 상응하는 대가를 아이들이 꼭 지불할 수 있도록. 책임의 문제입니다 “(대리변제 금지의 예외도 존재, 도박⑤)

“도박 부채도 누구에게 어떻게 형성되었는지 탐색하고 대처가 굉장히 다양할 수 있거든요 친구들 사이에서 생긴부채와 네이버에서 소액대출해서 굉장히 달라요 학교 친구들은 친구들이라서 개들을 직접 만나서 설득하고 부모를 만나서 설득하면되는데 네이버는 소액대출은 성인들을 상대해야하는 것들이예요” (부채 형성 과정에 따라 다른 대응, 도박②)

(5) 청소년 도박문제 개입을 위한 연계

도박문제 청소년에 대한 도박전문기관과 청소년기관 전문가의 연계에 대한 경험 진술을 토대로 통합적 관리, 연계 협력의 어려움, 연계 협력 환경 조성, 청소년 기관의 연계 여부 판단으로 범주화하였다. <표 20> 참고.

표 20. 청소년 도박문제 개입을 위한 연계

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위		
청소년 도박문제 개입을 위한 연계	통합적 관리	기관 담당자의 지속관리	○		도박문제와 청소년 삶의 문제를 함께 다루어야 하므로 중심적인 사례관리를 청소년기관에서 함		
			○		중심사례관리자가 있는 통합적인 사례관리가 필요함		
				○	청소년기관에서도 도박문제를 다룰 수 있는 기능이 마련되어야 함		
					○	○	연계된 사례에 대해서도 지속적인 공유 체계가 마련되어야 함
		각자의 전문 분야를 바탕으로 협력	○			도박문제 외 청소년 혹은 부모-자녀 관계 어려움 등은 전문기관의 도움 필요	
			○			진로 문제 등은 청소년기관에서 다루어줌	
			○			법률 문제 등 전문 영역은 전문 기관에 의뢰	

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
청소년 도박문제 개입을 위한 연계	통합적 관리	각자의 전문 분야를 바탕으로 협력	○		청소년을 둘러싼 여러 영역을 서로 공유하면서 다루기
			○		공권력의 도움을 받을 부분에 대한 협력
				○	보호자의 복합적인 부분에 대한 상당은 청소년 기관에서 협력
			○		도박전문기관의 보호자 프로그램 활용
			○	집단으로 할 수 있는 단도박 프로그램	
		단기 개입 형태로 일시적 연계	○		도박문제를 일시적으로 연계해서 도박기관에서 방문하여 단기 상담
	연계 협력의 어려움	연계 기관의 부족	○		대도시 위주로만 도박전문기관 배치
				○	주변에 연계할 기관이 없음
			○		도박 관련 훈련프로그램이 제대로 마련된 곳이 없음
		도박치료 기관에 대한 편견	○		도박전문기관에 대한 부정적 인식
			○		도박전문기관 방문 기록이 남을 것에 대한 두려움
				○	도박전문기관으로의 연계를 환자 취급하는 것으로 인식
	연계시 경험한 심리적 불편감		○	도박 기관 연계시 청소년이 경험할 불편감	
	연계 협력 환경 조성	보호자를 개입에 준비 시키기	○		청소년 사례 연계 시 부모를 함께 연계
			○		부모님이 도박 문제 상황들을 인식하도록함
				○	부모님이 안심할 수 있도록 정보 설명
		협력 체계 구성	○		청소년기관 상담사에 대한 교육 등을 위한 협력
				○	도박문제관리센터와 업무 협약 통한 상호 협력
		연계 할 기관에 대한 이해	○	○	도박 전문 기관에서 하는 서비스에 대한 이해 필요
	○			도박전문기관에 가더라도 처벌 받는 것은 아님을 알림	

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
	청소년기관의 연계 여부 판단	문제 심각도에 따른 연계	○		상담사가 흔들리겠다 싶으면 빨리 연계
				○	도박문제가 높은 심각도이면 연계
				○	도박문제로 일상생활 어려움 뚜렷하면 연계
		심각한 행동 문제 발생		○	겉으로 드러나는 행동 문제 분명하면 연계
				○	대화를 비롯해 통제가 되지 않을 때 연계

① 통합적 관리

현장전문가들은 효과적인 연계 협력을 위해서는 통합적 관리의 필요성을 제안하고 있다. 중심 사례관리자의 지속적인 관리, 각 기관들이 각자의 전문 분야를 바탕으로 협력하고, 전문 기관들에게 단기 개입 형태로 일시적 연계를 하는 방법을 보고하였다.

“중심적인 사례관리는 청소년상담복지센터에서 해주시고 아이한테 도박문제만 있는게 아니고 삶의 문제가 있기 때문에 그 뒤에 어떻게 이 친구들을 관리할 것이고 무엇을 계속 확인할 것인가는 중심되는 사례 관리자가 다루는 것” (기관 담당자의 지속관리, 도박②)

“심각한 상황에 있는 친구들은 도박센터에 연계를 하는데 연계를 해서 끝이 아니라 그 사례를 지속적으로 공유를 하면서 그 친구를 관리를 해야한다고 보구요. 그 친구가 도박센터에 연계가 되어서 도박문제가 어느 정도 해결이 되고, 법률적인 문제 등등을 포함한 문제가 해결이 되고 다시 저희센터로 와서 중독과 관련된 부분들을 다시 지속적으로 상담을 하고, 관리를 해나가야 한다고 보는 부분이거든요. 그래서 연계를 한다고 하더라도 기관과의 공유나 관리, 체계 같은 것들이 좀 더 탄탄하게 구성되어있으면 좋겠다” (기관 담당자의 지속관리, 센터④)

“지역사회 다른 전문기관에 연계를 할 필요도 있는거죠 예를 들어 법률구조공단이면 아이가 돈을 빌리고 외부에서 불법 추심을 받으면 법률적으로도 해결해야할 부분이 있잖아요. 그러면 상담사가 끌어안고 다 아는 것처럼 가져가면 문제가 더 꼬일 수 있죠 그래서 그런건 빠르게 법적적인 문제는 전문기관에 의뢰해서 도움을 받을 수 있도록 안내”

(각자의 전문 분야를 바탕으로 협력, 도박①)

“진로, 학습, 부모와 학생간의 관계. 만약 이렇게 통합사례를 한다면 나도 부족하고, 저기도 부족하니까 같이 좀 이야기하면서 공유가 되고나면 같이 성장할 수 있는 것 들이 토대가 분명히 될 것 같다” (전문 분야를 바탕으로 협력, 도박③)

“센터에서 일정기간 상담실 하나 오픈해서 사례 관리하는 선생님이 사례를 관리하시면서 일정시간 오게 만들고 저희는 상담자들이 일정시간 가서, 방문상담 하고, 끝나고 다른 삶의 문제를 다루시는 것도 방법이겠다고 들구요 3,4회기 설계하고 들어가는 단기 상담 형태”

(단기 개입 형태로 일시적 연계, 도박②)

② 연계 협력의 어려움

현장전문가들이 보고하는 연계 협력의 어려움은 연계 기관의 부족, 도박치료 기관에 대한 내담자들의 편견, 연계 시 청소년 기관에서 경험하는 심리적 불편감이었다.

“충동적으로 부모를 칠지도 모르고, 아주 막 과격한 아이로 변해있는 이 상태의 아이를 어디에 보내서 보호하면서 개선 시킬 수 있을까라고 우리의 사회구조를 봤을 때 그런 애들을 위한 장소가 없다는 것을 말씀드린거예요”(연계 기관의 부족, 도박④)

“애들이 기관에 대한 편견이 있겠죠 도박문제상담센터라니까 좀 이상한 곳이고 좀 험한 사람들만 있는 곳이고 이런 부정적인 인식이 있고 어른도 그런 거예요 그래서 뭔가 여기에 간 것이 병원가고 나면 기록 남듯이 남아가지고 앞으로 사회생활이나 학교생활에 지장을 주지 않을까 부모님들 우려하시거든요”(도박치료 기관에 대한 편견, 도박⑤)

“도박뿐만 아니라 다른 기관에 연계했을 때 그 기관에 가서 반복적으로 이야기하는 것에 대해서 아이가 되게 힘들겠다 라는 생각을 개인적으로 많이 하고 있고, 그래서 연계에 대해서 되게 조심스럽거든요 아이가 고통 받을 거에 대한”(연계 시 경험하는 심리적 불편감, 센터②)

③ 연계 협력 환경 조성

도박전문기관과 청소년기관 전문가들은 원활한 연계 협력을 위한 환경 조성을 위해서는 연계 시 보호자를 개입 준비시켜야 하며, 청소년 기관과 도박전문기관 간 협력 체계를 구성할 필요가 있고, 연계 할 기관의 서비스 및 정보를 미리 파악하여 이해해야 함을 보고하고 있다.

“청소년 사례를 연계한다고 하면 부모와 함께 연계해줬으면 좋겠어요 청소년만 연계해서는 사례를 관리할 수 없어요 부모가 할 수 있는게 더 커요”

(보호자를 개입에 준비 시키기, 도박①)

“저희가 제공드릴 수 있는 부분들은 유관기관이나 이런데서 상담사를 대상으로 교육을 요청하신다 하시면 저희가 그런 부분에 대한 지원도 가능한 부분들이 있으니까 조금 공정한 협력체계를 만들어서 서로 상호 협력을 하면 좋지 않을까 라는 생각이 듭니다”(협력 체계 구성, 도박⑤)

“기관들이 저희 센터가 어떤 역할을 하는지에 대해 잘 이해를 하는게 필요하고 연계를 시켜 준다고하면 어떤 문제가 발생했을 때 어떻게 연결을 하면 어떤 도움 받을수 있겠다. 기관들이 우리 센터에 대해서 알고 있어야 원활히 되겠죠” (연계할 기관에 대한 이해, 도박①)

④ 청소년 기관의 연계 여부 판단

청소년 기관에서 연계 여부를 판단 할 때는 도박 문제가 심각해 상담사가 감당이 어렵거나 일상생활 어려움이 뚜렷한 문제 심각도에 따른 연계와 심각한 행동 문제 발생이 있는 상태를 보고하였다.

“금전적인 문제가 발생을 하고, 고위기로 넘어가면서부터는 도박에 관한 부분들을 도박센터로 연계를 하며 상담연계를 지금은 위주로 하고 있어요” (문제 심각도에 따른 연계, 센터④)

“도저히 대화가 안 된다던지 도박이 통제가 안 되겠다 싶을 때는 그렇게 해야 되는 거고”
(심각한 행동 문제 발생, 센터③)

(6) 청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량

도박문제 청소년에 개입을 위해 현장전문가들이 진술하는 청소년기관 실무자가 갖추어야 하는 역량은 도박문제 관련 지식과 도박문제에 대한 태도를 갖는 것으로 범주화되었다. <표 21> 참고

표 21. 청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량	도박문제 관련 지식	도박에 관여되는 복잡한 상황 파악	○		도박의 법적이고 재정적인 문제의 특수성에 대한 이해
			○		도박문제는 계속 변화되므로 이에 대한 지식 필요
				○	도박문제 심각성과 위험성에 대한 이해
				○	도박중독의 이론적 이해
			○		도박중독의 변화 모델 이해
			○	도박 문제 감지할 수 있는 특수성 이해	
		도박문제 발생 및 회복 관련 심리적 요인		○	도박을 통해 채우고자 하는 욕구를 이해
		○	도박을 하면서 청소년이 경험하는 긍정적인 심리적 경험 이해		

주제	범주	하위범주	도박전문기관	청소년기관	의미단위
청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량	도박문제 관련 지식	도박문제 개입 특성에 대한 이해	○		초기 과정에서 다루어야 할 안전장치에 대한 이해
			○		도박문제 개입을 위한 기본적인 부분에 대한 이해
			○		도박 관련 심리 교육에 대한 이해
			○		도박문제 파악을 위한 도구 숙지
	도박문제에 대한 태도	성급하게 처리하지 않는 태도	○		천천히 가면서 하나씩 수습하는 급하지 않는 태도
			○		빨리 해결하려는 것에 흔들리지 않는 태도
		편견 없는 시각	○		도박이 어렵다는 선입견을 갖지 않는 태도
				○	'왜 그런 걸 하니?'와 같은 마음을 갖지 않는 태도

① 도박문제 관련 지식

청소년기관 실무자에게 갖추어야 할 도박문제 관련 지식은 도박에 관여하는 복잡한 상황을 파악하고, 도박문제의 발생과 회복 관련 심리적 요인을 이해하며, 도박문제 개입 특성을 이해하는 것으로 보고되었다.

“상담자가 굉장히 복합적인 문제를 다룰 수 있어야 해요, 재발도 감당할 수 있어 법적인 문제 재정적인 문제가 났을 때 일반적인 재정적인 법적인 문제를 해결하는 방법이란 다르거든요” (도박에 관여되는 복잡한 상황 파악, 도박②)

“원인이라든지, 이제 좀 이론적인 거 그런 것들도 좀 알아야 되겠다 그래야지 그거를 부모님한테 설명을 해요. 얘가 문제가 아니다. 청소년들의 뇌, 중독의 뇌 이런 것들을 저희들이 좀 이론적으로 알면, 부모님을 안심시키는 데도 도움이 될 거 같아요”

(도박에 관여되는 복잡한 상황 파악, 센터①)

“이 친구는 현실에서 뭔가가 좌절된 욕구를 충족시키려고 그거를 하는 거잖아요 본인도 어떤 도구적인 걸로 하게 된 거에 대한 진짜 올바른 이해. 내가 삶을 살아가야 되는데 이런 안 좋은 자극이 왔을 때 이거라도 해야 되는 그 절박한 심정을 좀 알아서 해야 되는 것”

(도박과 관련된 심리적 요인, 도박③)

“자살, 우울 이런 것들은 되게 만나지는 슬픈 감정들은 금방 케치하잖아요 근데, 짜릿함, 기분 좋음 이런 것들은 애들이 받으면서도 내가 짜릿하다, 기분 좋다 이런 긍정적인 감정들을 케치하기 스스로도 인식하지 못하더라고요. 긍정적인 감정을 케치하는 거에 예민하면 아 이게 도

박으로 갈 수 있구나를 인식하게 되는 거 같은데”(도박과 관련된 심리적 요인, 도박②)

“전반적인 이해를 가지고 있어야 초기에 다양한 문제들이 있고 기본적으로 해야 할 안전장치들이 있는데 그걸 건너뛰고 가면 더 큰 문제들이 생기거든요 그래서 초기개입을 하더라도 대강의 흐름이나 이해는 충분히 있어야 초기개입을 할 수 있는거죠”

(도박문제 개입 특성에 대한 이해, 도박①)

“도박중독 상담은 일반적인 심리 상담과는 좀 차이점이라고 한다면, 사이 사이에 심리 교육이 좀 많이 들어간다는 부분들이 있어요 그래서 도박중독을 제대로 이해하고 내가 어느 수준에 있는지를 보고 이런 것들에 대한 자극만 되더라도 이해할 수 있으니까”

(도박문제 개입 특성에 대한 이해, 도박⑤)

② 도박문제에 대한 태도

청소년 기관의 실무자가 도박문제 청소년을 개입하기 위해서 갖추어야 할 태도는 성급하게 처리하지 않는 태도와 도박에 대한 편견 없는 시각이 필요하다고 보고되었다.

“역량 중에서 가장 크게 상담사가 급하지 않는게 맞는거 같아요 사기문제에 있어가지고 법 절차를 밟는데 민간상담이라던지 도박 관련된 빨리 해결해줘야지. 부모도 빨리 해결하길 바라고 본인도 빨리 해결하길 바라지만, 저희는 빨리 해결안된다 천천히 가자 하나씩 수습해 나가야한다. 급한 마음이 다 문제를 영키게 한다는 생각이 들거든요”

(성급하게 처리하지 않는 태도, 도박③)

“선입견들이 저는 가장 어려운 요소라고 생각합니다. 선생님들이 생각하시는 도박하면 이미 내가 어려운 거라고 선입견을 가지신다는 거죠 사실상 인터넷 중독이나 도박 중독이나 물론 나타나는 양상은 다를 수 있지만, 이 아이들도 같은 아이들이라는 거죠 벌써부터 상담사가 이 아이는 도박을 했으니까 범죤자고, 이 아이에 대해서 내가 다를 수 없다 라는 선입견이 있으면 라 포를 형성하는데 어려움을 줄 수 있다고 생각합니다”(편견 없는 시각, 도박⑥)

(7) 청소년 기관의 개입

도박전문기관과 청소년기관 전문가들은 청소년 기관에서 도박문제 청소년에 대한 개입을 위해서 매뉴얼화된 과정 계획과 청소년 기관의 직접 개입을 위한 필요 요인을 범주화하여 보고하고 있다. <표 22> 참고.

표 22. 청소년 기관 개입

주제	범주	하위범주	도박전문 기관	청소년 기관	의미단위
청소년 기관 개입	매뉴얼화된 과정 계획	표준화된 개입 과정 제시	○	○	구조화된 틀을 제안하여 따르도록 함
			○		도박문제 상황을 대비하는 것으로 표준과정 준비
				○	청소년의 문제 상황에 따라 상담단계를 정해 개입
		사례에 맞춘 유연한 매뉴얼 적용	○		단기로 개입할 수 있는 과정 제시 후 문제 생기면 다시 처음부터 진행
	청소년 기관의 직접개입시 필요 요인	개입을 위한 장기 계획 필요	○	○	청소년 기관의 소속 상담자들의 역량을 키우기 위한 중장기 계획 수립
				○	청소년 문제 중 하나로 인식하여 준비 하는 것 필요
			○		청소년기관 자체의 도박문제 역량을 장기적으로 끌어올림
		전문적인 중독 개입 파트 강화	○		청소년 기관 내부적으로 도박문제를 다루는 파트를 보완

① 매뉴얼화된 과정 계획

청소년 기관의 개입을 위해서는 매뉴얼화된 과정에 대한 계획이 필요한데, 구조화된 틀과 같은 표준화된 개입 과정이 제시될 필요가 있으며, 단기 개입 과정을 지속적으로 반복하는 등 사례 특성에 맞추어 유연하게 매뉴얼을 적용하는 방법도 제안하고 있다.

“상담사가 어떻게 해야 할지 아예 중앙차원에서 결정을 해주셔서 그 정리된 대로 계속 굴러가는거예요 저희도 그렇게 좀 구조하려고 애쓰고 있거든요 그냥 루틴하게 짜주고 가게하는거죠” (표준화된 개입 과정 제시, 도박②)

“상담자가 상담 접근하는 방법들을 구조화를 시켜주면 좋겠다고 저는 그렇게 생각해요” (표준화된 개입 과정 제시, 센터①)

“초기에 어떻게 개입할 것인가 이런 단계로 개입하고 종결처리하는 단계를 만들어주시고 예를 들어서 첫회를 1회기부터 4회기까지하구요 거기서 문제가 해결 안될꺼거든요 다시 문제가 생기면 다시 1회기로 가게되고” (사례에 맞춘 유연한 매뉴얼 적용, 도박③)

② 청소년 기관의 직접 개입시 필요 요인

도박전문기관과 청소년기관 전문가들은 장기적으로 청소년 기관에서 청소년 도박문제에

대한 직접 개입이 필요하며, 이것이 청소년을 위해서도 긍정적인 방향이라고 보고되고 있다. 더불어, 청소년기관의 도박문제 청소년 직접 개입을 위해서는 장기간에 걸쳐 기관 역량을 끌어 올릴 수 있는 중장기적 계획이 필요하며, 청소년기관 내 중독 개입 파트를 강화하는 것이 필요함을 보고하고 있다.

“가장 좋은 건 청소년 상담기관들이 역량을 키워서 이거를 하는거예요. 청소년문제의 경우는 개입을 해 나가는게 저는 가장 좋다고 봐요. 각 센터에 종사하시는 선생님들의 도박문제에 대한 역량을 키워주기 위한 작업을 장기적으로 보고 계속 하셨으면 좋겠어요. 청소년들이 앞으로 도박을 계속 할꺼고 문제는 심각해질꺼니까 이 문제에 대해서 역량을 키워줄 중장기적인 계획들이 있으셨으면 좋겠어요” (개입을 위한 장기적인 계획 필요, 도박①)

“청소년 문제이기 때문에, 어디까지가 이게 아니고, 차라리 청소년 문제를 많이 다루는 곳에서 보안을 하여 아이들을 커버 할 수 있는 힘을 키우는 것이 훨씬 더 청소년을 보호하는 일이다” (개입을 위한 장기적인 계획 필요, 도박④)

“청소년상담복지센터에서 중독 프로그램을 전문으로 하는 전문상담사가 있고 중독 프로그램을 전문으로 하는 것을 하나 딱 만들어서 차라리 너 이쪽에 가서 프로그램을 더 받는 것이 좋을 것 같아. 어디로 연계하는게 중요한게 아니라 청소년상담복지센터에서 보안을 해서, 연계가 능사는 아니니까” (전문적인 중독 개입 파트 강화, 도박④)

(8) 도박문제 개입매뉴얼 개발 위한 도박 및 청소년기관 그룹인터뷰 분석 결과에 따른 시사점

본 연구에서는 도박전문기관과 청소년기관에서 도박문제 청소년 사례 개입 경험이 풍부한 전문가들의 주관적 경험을 토대로 도박문제 청소년의 실태와 효과적인 개입 및 연계 그리고 청소년기관의 개입을 위한 필요 요소에 대해 살펴보고자 하였다. 이를 위해서 도박전문기관 2개 집단과 청소년기관 2개 집단을 대상으로 포커스그룹 인터뷰를 수행하고 분석하였다. 그 결과 7개의 주제, 25개의 범주, 88개의 하위 범주, 261개 의미단위가 확인되었다. 7개의 주제로는 ‘청소년 도박문제 특성’, ‘도박문제 발생 시 어려움’, ‘청소년 도박문제 사례개입에 영향을 주는 요인’, ‘청소년 도박문제 개입방법’, ‘청소년 도박문제 개입을 위한 연계’, ‘청소년 도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량’, ‘청소년 기관의 개입’ 이 도출되었다. 분석된 결과를 통해 아래와 같은 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 도박전문기관과 청소년기관 전문가들이 경험하는 청소년 도박문제의 특성은 최근 온라인 중심의 도박 특성과 청소년 시기의 발달적 특징이 반영되어 있음을 보고하였다. 최근 도박이 저연령화되어 청소년의 도박률이 증가되고 있는 특성을 보고하고 있으며, 도박

유입 경로가 온라인으로 변화되어 접근성이 상당히 높고, 최신 도박이 게임방식을 취하고 있어, 도박과 게임의 경계가 모호해져 청소년들의 도박에 대한 유입이 훨씬 수월해졌으며, 거부감도 덜하다고 보고되었다. 이를 통해 청소년의 도박문제와 인터넷·스마트폰과의존 문제가 중첩되어 나타날 가능성이 높아져 이에 대한 변별의 필요성이 제기되고 있다. 또한, 최근 청소년 사이에 도박이 유행처럼 퍼지면서, 또래 사이의 놀이문화로 정착되고 있는 점은 심히 우려되는 상황인데, 특히 청소년 시기의 또래 동조성의 영향으로 쉽게 도박행동을 모방하며, 개인의 문제에서 그치지 않고, 또래 집단 전체에까지 영향을 미치고, 또래들 사이에서 조직적인 관리까지 이루어진다고 보고되었다. 더불어, 청소년 도박문제는 발달적 특징인 자극추구 성향과 또래 사이에서 부러움과 인정에 대한 추구 욕구가 반영되는 경향이 있는 바, 도박문제가 발생하였을 때, 성인과 청소년을 같은 맥락에서 개입하기 보다는 발달적 특징을 고려한 대응 계획이 필요하겠다. 따라서, 본 매뉴얼에서는 청소년 기관에서 최근 도박의 흐름에 대해 이해할 수 있는 내용 구성이 필요하겠으며, 도박 중독에 치중된 개입에서 벗어나 청소년의 발달적 특징을 고려한 구성이 있어야 하겠다.

둘째, 청소년기관에서는 도박문제로 직접 의뢰되는 비율이 적고 대부분 상담을 진행하면서 도박문제를 발견하게 되어 개입하는 경우가 많은데, 이 때문에 도박문제 의심징후를 명확히 인지하는 것이 중요하다고 보고하고 있다. 이를 위해 청소년들이 많이 사용하는 도박 관련용어와 도박 종류에 따른 행동 특징들을 잘 알고 있어야 한다고 보고하고 있으며, 도박 문제가 있을 때 발생할 수 있는 행동 문제나 특이점들에 대해서도 잘 인지하고 있는 것이 조기에 도박문제 청소년을 발굴하는데 중요한 요소라고 한다. 이러한 결과는 청소년 기관에서 도박문제를 개입할 때, 도박문제의 폐해 외에도 일상에서 발견할 수 있는 도박 의심 징후에 관심을 기울이고 문제 발견 시 적극적인 개입이 필요함을 시사한다.

셋째, 청소년 도박문제 개입에는 다양한 요소들이 영향을 주는 것으로 보고되고 있는데, 대표적인 3가지 영역은 개인과 가정 그리고 사회환경이다. 각각은 개입에 긍정적이거나 부정적인 영향을 미치는데, 특별히 보호자의 적극적 개입과 양육태도의 변화 그리고 관련 기관과의 협력이 원활할 때, 개입에 긍정적으로 작용한다고 보고한다. 반면에 개입에 부정적인 영향을 미치는 요인으로는 도박 관련 재정문제에만 성급하고 치중된 대응을 할 때와 초기 대응에 실패했을 때등으로 보고되었다. 더불어, 도박문제 청소년을 둘러싼 지역사회 자원의 지원 중요성을 강조하는데, 도박전문기관 전문가의 표현에 의하면 지역사회 자원의 지원이 없이는 99% 이상은 실패한다고 보고하기도 한다. 이러한 결과는 개입에 영향 줄 수 있는 요인들을 개입 및 연계 과정과 함께 제시하여, 효과적인 개입을 위해 청소년기관에서 관심을 가지고 확인할 영역이 있음을 시사한다.

넷째, 청소년의 도박문제 개입을 위해서 가장 중요한 요소 중 하나는 보호자를 상담 과정에 적극적으로 참여시키는 것이다. 도박전문기관과 청소년기관의 전문가들은 모두 보호자가 상담과정에 적극적으로 참여하여 현재 상황에 대해 이해하고, 장기적인 관점을 가지고 대응하면서, 평소 갈등을 야기했던 양육태도에 변화가 나타날 때, 청소년의 변화 가능성이 높다고 보고하고 있다. 이를 위해 특별히 강조된 부분은 청소년이 도박문제로 발생한 어려움에 대해 스스로 책임을 질 수 있도록 돕는 것인데, 이 때 보호자가 청소년의 불안한 상태에 휩쓸려 성급하게 대응하지 않고, 금전 문제와 도박으로 인한 심리적 어려움을 경험하는 청소년을 지지해주면서 함께 할 수 있도록 돕는 것이 중요하다고 보고하고 있다. 이러한 과정을 잘 밟아가기 위해 상담자는 보호자에게 명확한 개입 과정을 제안하면서 안심시키는 것도 필요하다고 한다. 이러한 결과는 본 매뉴얼이 청소년의 도박문제 개입과 연계에만 치중되지 않고, 청소년 주변의 중요한 대상인 보호자를 비롯한 가족의 참여를 높일 수 있는 방안에 대해 구체적으로 제시해 주는 것이 필요함을 시사한다.

다섯째, 현장전문가들의 보고에 의하면 도박문제가 있는 청소년이 가장 힘들어 하는 영역은 채무를 비롯한 재정 문제이지만, 개입 시 이 문제에만 치중하여 성급하게 대응하면 쉽게 재발이 되고, 해당 문제가 피상적으로 해결되지만 해도 더 이상 개입 과정을 이어가지 못한다고 보고한다. 이 때문에, 재정 문제는 청소년 도박에 대한 양가적 태도, 욕구, 심리적 불편감, 역기능적 신념 등을 충분히 다루고 나서 보호자와 함께 협력하여 다루는 것이 필요하다고 현장전문가들은 진술한다. 이 때, 청소년이 재정 문제로 인해 불안감이 심할 때는 관련된 법률 및 정보 그리고 해결 절차를 알려주어 안정감을 갖게 하는 것도 필요하다고 보고한다. 따라서, 본 매뉴얼에서 청소년기관에서 직접 개입 하기 위한 단기 개입 과정을 구성할 때, 제안된 개입 원칙을 반영하여 구성해야 할 것이다.

여섯째, 현장에서 청소년 도박문제 개입이 효과를 나타내기 위해서는 도박문제 청소년에 대한 개입 및 연계 시 주도적으로 관리하든, 전문기관으로 의뢰를 하든 지속적인 모니터링이 이루어지는 통합적 관리가 필요하다고 보고한다. 이를 위해 청소년기관과 도박전문기관이 업무 협약을 바탕으로 견고한 협력 체계를 구성하여, 초기에는 교육적 교류와 사례회의를 통한 협력 기반을 만드는 것을 제안하고 있다. 현장전문가들이 제안하는 통합적 관리는 서비스가 필요한 청소년의 다양한 어려움을 종합적으로 관리할 수 있는 능력이 전제되는데, 이를 위해서는 도박문제 청소년의 어려움을 도박에 한정시켜서 바라보지 않는 기관의 자세가 필요하겠다. 따라서, 본 매뉴얼에서는 제안된 통합적 관리를 구현하기 위한 사례관리 절차 흐름도를 제안하는 것이 필요하며, 이에 따른 단계별 특징에 맞는 과정을 제안하는 것이 필요하다.

일곱째, 청소년 기관 전문가들의 보고에 의하면, 현실적인 한계로 인해 도박문제 청소년을 도박전문기관에 연계할 수 없는 경우가 있다. 더불어, 도박전문기관과 청소년기관 전문가들은 장기적인 측면에서 청소년문제의 하위영역으로 자리매김하고 있는 도박문제를 도박전문기관에 연계하는 것에만 의존하는 것은 한계가 있는 바, 청소년기관에서는 중장기적으로 도박문제 청소년에 대한 개입을 준비하는 것이 필요함을 보고한다. 이를 위해서 청소년기관에서는 상담자들의 역량 강화와 청소년 기관 자체적으로 도박문제를 다룰 수 있는 장치를 마련하는 것이 필요하다고 한다. 더불어, 청소년기관에서 즉각적으로 활용할 수 있는 표준화된 개입 과정의 필요성을 제안하는데, 이를 위해 본 매뉴얼에서는 청소년 기관에서 활용 가능한 단기 개입 과정을 제시하는 것이 필요하겠다.

나. 매뉴얼 구성 단계

1) 도박문제 청소년 개입매뉴얼의 구성 원리

가) 도박문제 청소년 개입매뉴얼은 청소년 기관 종사자를 대상으로 제작한다.

본 연구에서는 청소년 기관 종사자들의 청소년 도박문제에 대한 이해를 높이고 실제적인 개입을 돕기 위한 개입 매뉴얼 개발을 목표로 하고 있다. 이에, 청소년기관 종사자들을 대상으로 한 요구조사와 도박전문기관 전문가와 청소년 도박문제 개입 경험이 있는 청소년기관 전문가를 대상으로 청소년 도박문제 개입 시 어려운 점, 개입 및 연계 시 필요한 내용 등을 조사한 결과를 반영하여 내용을 구성하였다. 특히, 도박문제보다는 학교적응문제, 학교폭력, 대인관계문제 등 다양한 문제들로 연계되어 상담을 진행하다가 도박문제가 발견되는 경우가 많으므로, 조기 발견을 위한 여러 징후들을 안내하고, 발견 시 가능한 조치를 취하고 개입 및 연계가 가능하도록 개입 모델을 제시함으로써 청소년기관 종사자들의 개입 효능감을 높이고자 한다.

나) 도박문제 청소년에게 효과적인 개입을 위한 통합적 관리를 제안한다.

도박 개입과 관련한 전문성을 모든 기관에서 갖추는 것은 한계가 있으므로, 도박 문제에 대한 개입과 그 외 발생하는 문제에 대한 개입을 청소년기관에서 직접 혹은 연계를 통해 개입 할 때, 한 기관이 중심적인 역할을 하면서 지속적으로 사례관리하는 통합적 관리 모델을 제시하고자 하였다. 이로써 청소년 내담자는 도박에 대한 전문적인 개입을 받는 동시에 도박문제로 인하여 발생하는 심리사회적 어려움에 대한 상담 및 지원을 끊기지 않고 받을 수 있으며, 지속적인 사례 관리를 통해 문제의 재발 가능성을 낮출 수 있을 것으로 기대된다.

다) 청소년 기관에서 직접 개입해야 하는 상황을 고려해 단기 개입 할 수 있는 상담 과정을 제시한다.

도박관련 문제에 대한 개입은 한국도박문제관리센터에 연계를 우선적으로 하나, 현장에서는 상담 인력 및 지역적 한계, 내담자의 저항 등으로 연계가 쉽지 않은 상황이 발생하기도 한다. 이와 같이 청소년의 도박문제에 대한 개입이 시급하나 연계가 불가능한 상황을 대비하여 청소년 기관에서 개입할 수 있는 단기 개입 과정을 제시하고자 하였다. 단기 개입 과정은 사전접수단계를 포함하여 초기, 중기, 종결 총 7단계로 구성할 예정인데, 각각의 구성 단계에서 필수적인 주제를 정하고 활용 가능한 구체적인 방법을 제안하므로 활용도를 높이고자 한다.

라) 도박문제 청소년 개입 시 반드시 고려해야 하는 보호자를 위한 교육 등 필수 지식 사항을 포함한다.

도박은 단순히 재정적 어려움을 넘어 심리·정서적인 고통, 비행, 대인관계 문제 등 다양한 어려움을 야기 할 수 있다. 자칫 방대하게 느껴져 해결이 어려운 것으로 보일 수 있는 도박문제 개입에 대한 효능감을 높이기 위하여 청소년 도박문제를 다룰 때에 상담자가 가져야 하는 필수적인 지식사항을 전달하고자 한다. 이를 위해 청소년의 도박문제 개입 시 가장 중요한 요인인 보호자의 협력을 강화하기 위한 지식과 청소년 기관에서는 생소한 재정과 법률에 대한 지식을 포함시키고자 한다.

2) 도박문제 청소년 개입매뉴얼 초안 구성

도박문제 청소년 개입매뉴얼 초안은 빅카인즈 분석과 의견조사 결과, 도박문제 개입 경험이 풍부한 도박전문기관과 청소년기관 전문가 대상 포커스그룹 분석으로부터 추출된 내용, 기개발된 도박관련 각종 매뉴얼, 연구진의 브레인스토밍 내용 등을 기반으로 개발되었다.

개발한 초안에 대해 도박문제 개입 경험이 풍부한 도박전문기관 전문가에게 내용타당도를 점검받았으며, 수정사항을 피드백으로 받아 수정한 후 제시하였다.

가) 청소년기관의 도박문제 청소년 개입의 목표

청소년기관에서 청소년 도박문제에 대해 서비스를 제공해야 하는 경우, 그 목표는 다음과 같다.

- 첫째, 청소년 도박문제에 대한 이해와 징후와 위기도를 변별할 수 있도록 한다.
- 둘째, 청소년 도박문제 개입시 필요한 전문적 지원(도박, 법률, 재정 지원 등)에 대한 정보를 제공할 수 있도록 한다.
- 셋째, 도박문제 청소년을 위한 연계 및 상담, 교육 등 청소년기관에서 제공할 수 있는 서비스 계획을 수립할 수 있도록 한다.
- 넷째, 도박문제 청소년의 실수 및 재발 방지를 위한 정보를 제공한다.
- 다섯째, 보호자, 교사 등 도박문제 청소년을 둘러싼 지지 체계와 협력할 수 있도록 돕는다.

나) 도박문제 청소년 개입매뉴얼의 구성 및 세부내용

본 개입 매뉴얼에서는 청소년 도박문제가 대부분 온라인 도박으로 이루어지는 점을 고려하여, 온라인 도박으로 제한하지 않고 청소년 도박문제로 명명하며, 세부적으로 도박 행위에 대한 설명이 필요할 때는 온라인 도박이라고 칭하겠다. 청소년 도박문제 개입 매뉴얼은 크게 1장 청소년 도박문제에 대한 이해, 2장 청소년 도박문제 사례관리 절차 모형, 3장 청소년 도박문제 개입의 실제 I: 도박문제 발견 및 평가, 4장 청소년 도박문제 개입의 실제 II: 도박문제 연계와 통합적 관리, 5장 청소년 도박 개입의 실제 III: 청소년 기관에서의 도박문제 개입, 6장 청소년 도박문제 개입을 위해 필요한 지식으로 구성되어 있으며 매뉴얼의 세부구성은 다음과 같다.

첫째, 청소년 도박문제에 대한 이해를 돕기 위해 1장에서는 도박의 정의 및 종류, 청소년 도박문제의 특성, 도박에 유입되는 경로 및 도박에 빠지는 단계, 청소년 도박문제로 발생 가능한 피해를 소개하였다.

둘째, 본 청소년 도박문제 개입 매뉴얼은 도박문제 발견 및 평가, 도박문제 통합적 관리와 연계, 청소년기관에서의 도박문제 직접 개입으로 구성되어 있으며, 문제 파악 및 개입, 종결 및 사후관리 일체의 과정을 보여주는 청소년 도박문제 사례관리 절차 흐름도를 제안하고 있다

도박문제 발견 및 평가 단계에서는 도박문제 청소년을 발견하기 위한 징후 파악을 위한 정보를 제안하며, 도박문제 수준 평가를 위한 도구 활용 방법을 소개하였다.

통합적 관리와 연계에서는 청소년 기관이 주 관리자가 되어 직접 개입을 하거나 필요 시 단기 연계를 추진하고, 청소년 기관에서 사례관리가 불가능한 경우에는 전문기관에 의뢰하는 통합적 관리를 제안하고 있다. 더불어, 도박문제 청소년의 자살자해와 같은 위기 수준을 파악해 위기개입 과정을 소개하였다.

셋째, 청소년기관에서의 도박문제 직접 개입에서는 크게 청소년기관에서 도박문제 개입

을 위해서 준비해야 할 사항과 직접 개입을 고려한 단기 개입 과정으로 구성되었다. 청소년 기관에서 준비해야 할 사항으로 청소년 도박에 알아야 할 지식, 도박문제 개입 특성과 상담자가 갖추어야 할 태도와 청소년 기관의 개입 역량을 갖추기 위한 장기 계획 수립을 제안하고 있다. 도박문제 청소년에 대한 직접 개입을 위한 단기 개입 과정에서는 총 7단계를 제안하고 있으며, 이는 도박문제 위기수준 및 상담을 구조화하기 위한 사전접수단계와 초기, 중기, 종결 과정을 소개하였다. 또한 청소년기관에서 도박문제 개입 시 궁금증을 가질 수 있는 몇 가지를 Q&A로 추가 제시하였다.

넷째, 본 청소년 도박문제 개입 매뉴얼에서는 청소년기관에서 반드시 알아야 할 지식을 보호자 교육, 금전 관련 교육, 법률 문제를 중심으로 제안한다.

단, 본 매뉴얼에서 제안한 청소년 도박문제 개입의 실체는 1차에서 3차에 걸친 단계적 절차가 아닌, 개입을 범주화한 것으로 필요에 따라 선택적으로 활용할 수 있는 모듈식 구조이다.

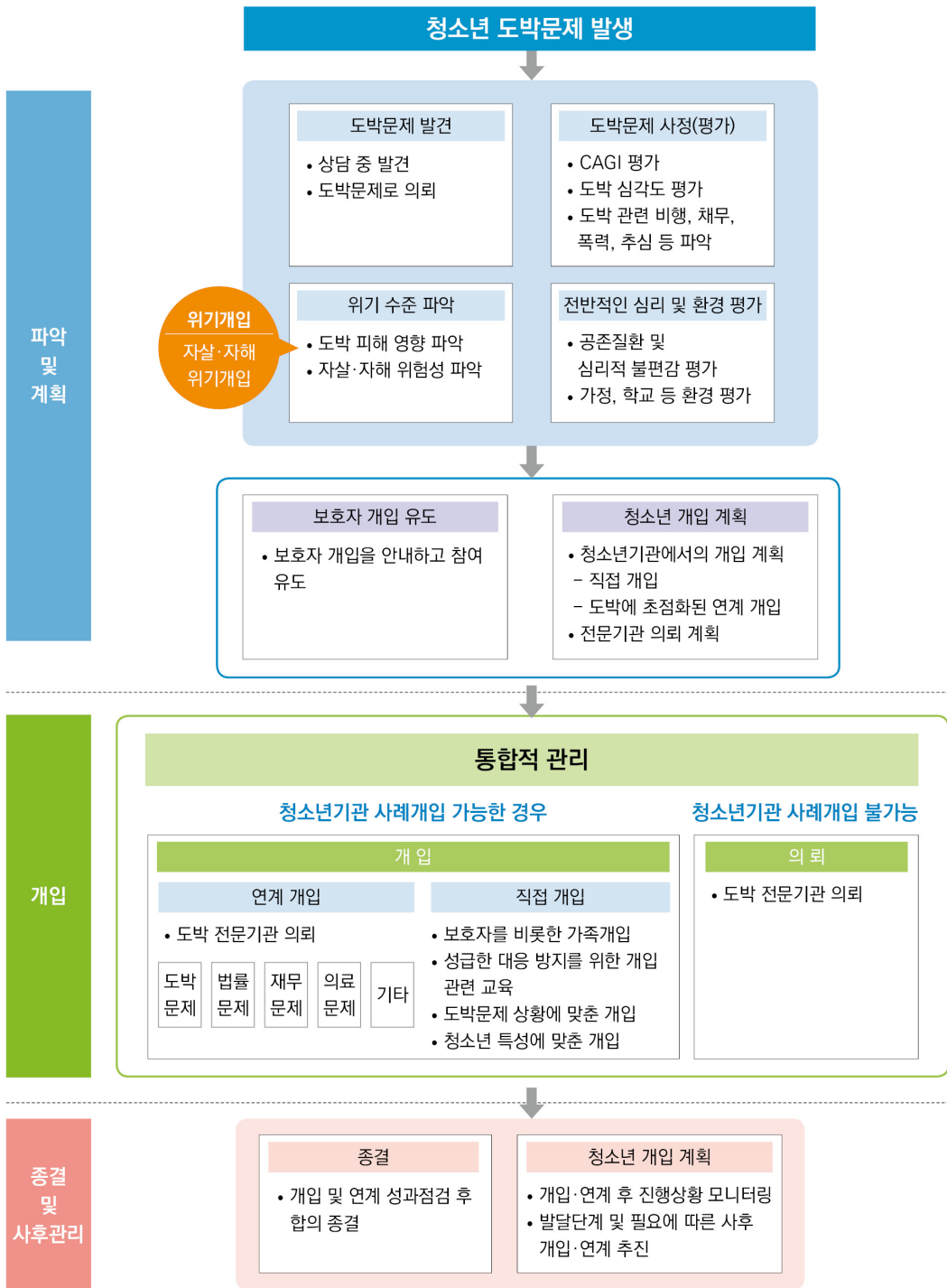
청소년 도박문제 개입매뉴얼의 개괄은 <표 23>에 제시되어 있다.

표 23. 청소년 도박문제 개입매뉴얼의 개괄

영역	전달내용	주요내용
청소년 도박문제에 대한 이해	청소년 도박문제 특징에 대한 개괄적 이해	1) 도박의 정의 및 종류 2) 청소년 도박문제의 특성 3) 도박에 유입되는 경로 / 도박에 빠지는 단계 4) 청소년 도박문제로 발생 가능한 폐해
청소년 도박문제 사례관리 절차 모형	사례관리 모형 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 도박문제 사례관리 절차 모형 - 도박문제 파악 및 계획 - 위기개입 및 통합적 관리 - 종결 및 사후관리
청소년 도박문제 개입의 실제 I (도박문제 발견 및 평가)	청소년 상담시 도박문제 발견 및 개입 준비를 위한 평가 방법 안내	1) 도박문제의 발견(징후) 2) 도박문제 수준 파악하기 - 청소년 도박문제 선별척도(CAGI) 활용 - 도박 수준별 징후
청소년 도박문제 개입의 실제 II (도박문제 연계와 통합적 관리)	청소년 도박문제 개입을 위한 연계 및 통합적 관리 소개	1) 통합적 관리 - 통합적 관리 체계도 - 통합적 관리 적용 시 청소년기관의 역할 2) 연계를 통한 개입 - 연계개입의 방법 및 지원내용 3) 위기개입 4) 전문기관 의뢰

영역	전달내용	주요내용
청소년 도박문제 개입의 실제 III (청소년 기관에서의 도박문제 개입)	청소년 기관의 직접개입을 위한 단기 개입 모델 제안	<ol style="list-style-type: none"> 1) 청소년 도박문제 개입을 위한 청소년기관 준비사항 2) 도박문제 청소년을 위한 개입 방안(단기 개입 모델) <ul style="list-style-type: none"> - 사전접수단계: 도박문제 위기수준 및 상담구조화 - 초기: 도박행동 변화를 결심하기 - 중기1: 도박을 이해하고 관련된 청소년의 신념 점검하기 - 중기2: 부정적 정서 개입 및 도박 총동 극복하기 - 중기3: 자신이 책임지는 재정계획 세우기 - 중기4: 관계와 미래 계획 회복하기 - 종결: 재발 방지 및 평가 3) 청소년기관의 도박문제 개입 Q&A
청소년 도박문제 개입을 위해 필요한 지식	청소년 도박문제 개입을 위한 추가적 지식 안내	<ol style="list-style-type: none"> 1) 보호자 교육 2) 금전 관련 교육 3) 법률 문제
부록	개입시 참고 가능한 부록 제시	<ol style="list-style-type: none"> 1) 도움 받을 수 있는 기관 2) 지역에서 활용할 수 있는 각종 서류와 체크리스트 등

본 매뉴얼의 가장 주요한 목표는 청소년 기관에서 도박문제 청소년을 발견했을 때, 적절한 개입 및 연계 계획을 세워 실시하는 것이다. 청소년 도박문제를 청소년기관에서 관리하기 위한 절차 흐름도는 다음과 같이 구성된다. 초기 도박문제를 발견하여 도박 및 위기수준을 파악하는 파악 및 개입 단계 → 파악된 결과를 반영하여 위기 개입 혹은 청소년 기관에서 직접 개입 혹은 필요에 따른 연계 개입을 하거나, 전문 기관에 의뢰하는 개입 단계 → 개입을 종결하거나 의뢰된 사례의 경우 사후관리를 하는 종결 및 사후관리로 구성된다. 이를 쉽게 이해하기 위해 개입 흐름도를 나타내면 <그림 11>과 같다.



개입

통합적 관리

청소년기관 사례개입 가능한 경우	청소년기관 사례개입 불가능											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #d9ead3; text-align: center;">개입</th> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> 연계 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰 <table style="width: 100%; text-align: center; font-size: small;"> <tr> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">도박 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">법률 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">채무 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">의료 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">기타</td> </tr> </table> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> 직접 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 보호자를 비롯한 가족개입 • 성급한 대응 방지를 위한 개입 관련 교육 • 도박문제 상황에 맞춘 개입 • 청소년 특성에 맞춘 개입 </td> </tr> </table>	개입		연계 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰 <table style="width: 100%; text-align: center; font-size: small;"> <tr> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">도박 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">법률 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">채무 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">의료 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">기타</td> </tr> </table>	도박 문제	법률 문제	채무 문제	의료 문제	기타	직접 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 보호자를 비롯한 가족개입 • 성급한 대응 방지를 위한 개입 관련 교육 • 도박문제 상황에 맞춘 개입 • 청소년 특성에 맞춘 개입 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="background-color: #d9ead3; text-align: center;">의뢰</th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰 </td> </tr> </table>	의뢰	<ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰
개입												
연계 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰 <table style="width: 100%; text-align: center; font-size: small;"> <tr> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">도박 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">법률 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">채무 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">의료 문제</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">기타</td> </tr> </table>	도박 문제	법률 문제	채무 문제	의료 문제	기타	직접 개입 <ul style="list-style-type: none"> • 보호자를 비롯한 가족개입 • 성급한 대응 방지를 위한 개입 관련 교육 • 도박문제 상황에 맞춘 개입 • 청소년 특성에 맞춘 개입 						
도박 문제	법률 문제	채무 문제	의료 문제	기타								
의뢰												
<ul style="list-style-type: none"> • 도박 전문기관 의뢰 												

종결 및 사후관리

종결 <ul style="list-style-type: none"> • 개입 및 연계 성과점검 후 합의 종결 	청소년 개입 계획 <ul style="list-style-type: none"> • 개입·연계 후 진행상황 모니터링 • 발달단계 및 필요에 따른 사후 개입·연계 추진
---	--

그림 11. 청소년 도박문제 개입 흐름도

2. 개입 매뉴얼 시범운영 실시 및 평가

가. 시범교육의 개요

1) 연구 설계

청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육에 참여한 청소년 상담자의 도박문제 개입지식, 자기효능감, 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화가 어떻게 변화하는지를 알아보기 위해 사전, 사후의 변화 정도를 비교하여 개입 매뉴얼의 효과를 분석하였다. 또한 참여자관점 평가 결과를 통해 개입 매뉴얼 수정·보완을 위한 시사점을 얻었다.

시범교육의 내용은 <표 24>, 연구 설계는 <표 25>와 같다.

표 24. 시범교육 내용

소요시간	내용	
30분	사전검사	- 청소년 도박문제 개입지식 - 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감 - 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화
60분	이론적 배경	- 청소년 도박문제에 대한 이해 - 청소년 도박문제 개입에 필요한 지식
30분	청소년 도박문제 개입 I	- 도박문제 발견 및 초기 사정 과정
30분	청소년 도박문제 개입 II	- 도박문제 연계와 통합적 관리
60분	청소년 도박문제 개입 III	- 개입을 위한 청소년기관의 준비사항 - 도박문제 청소년을 위한 상담 개입방안
30분	질의응답	- 매뉴얼에 대한 질의응답 및 논의
30분	사후검사	- 청소년 도박문제 개입지식 - 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감 - 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 - 참여자관점 평가

표 25. 시범교육 연구 설계

연구대상	사전검사	처치	사후검사
실험집단	O ₁	X	O ₂

O₁ : 사전검사(도박문제 개입지식, 자기효능감, 도박사례에 대한 상담자 자기대화)

O₂ : 사후검사(사전검사와 동일)+참여자관점 평가

X : 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육

2) 측정 도구

본 연구에 사용한 측정 도구는 다음과 같다.

가) 청소년 도박문제 개입지식

시범교육에 참여한 상담자의 ‘청소년 도박문제 개입지식’ 정도를 측정하기 위하여 도박지식 척도를 살펴보았으나 표준화된 도박지식 척도가 존재하지 않아, 가장 유사하게 개발된 한국도박문제관리센터(2018)의 도박문제 예방사업의 효과성 연구에 사용된 측정 도구를 참고하여 연구진이 질문을 구성하였다. 구성된 질문지는 도박 관련 전문가 3인에게 보여 내용타당성을 검토 받았다.

질문은 청소년 도박문제 개입 시 반드시 알아야 할 내용으로 4지 선택형 12문항, 2지 선택형 6문항의 총 18개 문항으로 구성되었으며, 문항별로 정답은 1, 오답은 0점으로 채점되어 총점은 0~18점에 이른다. 점수가 높을수록 청소년 도박문제 개입지식이 많음을 의미한다. <부록 4> 참고

나) 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감

시범교육 이후 상담자의 청소년 도박문제 개입에 대한 효능감 향상이 기대되므로 이를 측정하기 위해 자기효능감 척도를 사용하였다. 본 연구에서 자기효능감이란 청소년 도박문제가 발생하였을 때 개입을 수행할 수 있는 개인의 능력에 대한 판단으로 정의된다. 이를 측정하기 위해 박정미(2006)의 자기효능감 도구 중 구체적 자기효능감 도구 12문항을 한국청소년상담복지개발원(2014)이 수정한 척도를 토대로 청소년 도박문제 개입 개념에 맞게 본 연구진이 재수정한 후, 상담전공 박사 1인, 교육학전공 박사 1인에게 내용타당성을 검토받았다.

이 측정 도구는 총 12개 문항으로 구성되어 있으며, 5점 척도에 응답하게 되어 있으며 역채점 문항 2개를 포함하고 있다. 한국청소년상담복지개발원(2014)의 연구에서 자기효능감 척도의 신뢰도(Cronbach α)는 .92였고, 본 연구에서의 신뢰도(Cronbach α)는 .902로 나타났다. <부록 4> 참고

다) 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화

시범교육에 참여한 후 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자의 자기대화에 변화가 있을 것으로 예상되므로, 이를 측정하기 위해 상담자 자기대화 척도를 사용하였다. 상담자 자기대화 척도는 최윤미(1987)와 심혜원(2005)이 타당화한 상담자 자기대화 평정 목록 중 ‘상담 계획이나 의도’ 범주를 기반으로 연구진이 주축이 되어 본 연구의 목적에 맞게 수정하여

사용하였다.

청소년 도박문제 사례를 시범교육 참여자에게 제공한 후, 참여자가 제시된 사례를 상담한다고 가정하고 개입방법 및 상담 내용에 대해 문법이나 문장의 완성도를 고려하지 않고 자유롭게 작성하도록 하였다.

이를 위해 연구진이 다수의 도박사례를 참고하여 청소년 도박문제 사례 2건을 개발한 후, 도박 관련 전문가 3인에게 내용타당성을 검토 받아 최종 1건을 선정하여 사용하였다. <부록 4> 참고

라) 참여자관점 평가

본 연구에서는 사전-사후검사를 통한 시범교육의 효과성 평가 외에도 참여자관점 평가를 실시하였다. 참가자관점의 평가란 교육 참가자가 교육내용과 함께 그 과정 전체를 어떻게 받아들이고 있는가를 스스로 평가하는 것으로, 교육의 성과와 함께 과정적 측면에 대한 정보를 제공한다는 점에서 종합평가의 의미를 갖는다. 참여자관점 평가를 위해 사후검사 직후 시의적절성, 목적부합성, 실용성, 유익성, 결과기여도 총 5문항을 5점 척도에 응답하도록 하였다. <부록 5> 참고

3) 연구 참여자

청소년 도박문제와 관련하여 기초 지식을 가진 참여자를 시범교육에 참여시키기 위해 2020년 8월에 진행된 도박 게이트키퍼 교육 이수자 중 자발적 참여의사가 있는 청소년상담 실무자 15명을 실험집단으로 구성하였다. 참여자의 주요 특성은 <표 26>에 제시하였다.

참여자의 인구통계학적 특성은 전체 남자가 3명(20%), 여자가 12명(80%)이며, 나이는 평균 40대로 나타났으며, 상담학 전공자(54%)가 절반 이상이며 상담 경력 5년 이상(60%)인 참여자가 가장 많았다.

표 26. 시범교육 참여자의 특성

	구분	인원(명)	백분율(%)
성별	남	3	20
	여	12	80
나이	20대	1	7
	30대	2	13
	40대	7	47

	구분	인원(명)	백분율(%)
	50대	5	33
전공 분야	상담학	8	54
	사회복지학	3	20
	청소년학	2	13
	교육학	2	13
상담 경력	3년 미만	2	13
	3년 이상~5년 미만	4	27
	5년 이상	9	60
지역	강원도	1	7
	경기도	1	7
	경상남도	2	13
	광주광역시	2	13
	울산광역시	3	20
	전라남도	1	7
	제주특별자치도	2	13
	충청남도	1	7
	충청북도	2	13

4) 연구 절차

본 연구의 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육 및 평가 절차는 다음과 같다.

2020년 8월에 실시된 도박 게이트키퍼 교육 이수자 대상 ‘청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육’ 을 안내하고 2020년 10월 5일 ~ 10월 14일 사이에 참여자를 모집하였다.

시범교육을 시작하기 30분 전에 메일을 통해 사전검사지(도박문제 개입지식, 자기효능감, 상담자 자기대화)를 보내었고, 참석자는 사전검사지를 작성 후 시범교육 실시 전까지 모두 연구진에게 회신하였다. 시범교육은 Zoom을 이용하여 온라인 실시간 강의로 3시간 30분 동안 진행되었으며 모든 참석자는 비디오 화면을 통해 수업 진행여부가 확인되었다. 시범교육 종료 후 메일을 통해 사후검사지(사전검사와 동일)와 참가자관점 척도가 배포되었으며, 즉시 작성 완료 후 연구진에게 모두 회신처리 하였다.

자료를 처리하기 위해 SPSS 21 프로그램을 사용하여 대응표본 t-검증을 실시하였다.

나. 시범교육의 평가

1) 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육의 효과

사전-사후검사 점수 차이를 통해 청소년 도박문제 개입 시범교육이 참여자의 청소년 도박문제 개입지식, 자기효능감에 미치는 효과를 살펴보고자 대응표본 t-검증(a paired-difference test)을 실시하였다.

가) 시범교육 참여에 따른 청소년 도박문제 개입지식의 변화

시범교육에 따른 참여자의 청소년 도박문제 개입지식이 시범교육 이전과 차이가 어떠한지 알아보기 위해 대응표본 t-검증을 실시하였고 결과는 <표 27>와 같다.

<표 27>에 제시된 바와 같이 참여자의 도박문제 개입지식이 사전검사에 비해 사후검사에서 $t=-7.734$, $p=0.000$ 으로 유의수준 0.001을 기준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. 이와 같은 결과는 참여자의 청소년 도박문제 개입지식이 시범교육을 받은 직후 더 높아졌다고 할 수 있다.

표 27. 도박문제 개입지식 사전·사후검사 평균, 표준편차, 대응표본 t검증 결과

변인		평균	표준편차	t
청소년 도박문제 개입지식	사전	11.267	2.0862	-7.734***
	사후	15.000	1.9640	

*** $p<.001$

나) 시범교육 참여에 따른 참여자의 자기효능감의 변화

시범교육에 따른 참여자의 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감이 시범교육 이전과 차이가 어떠한지 알아보기 위해 대응표본 t-검증을 실시하였고 결과는 <표 28>와 같다.

<표 28>에 제시된 바와 같이 참여자의 도박문제 개입에 대한 자기효능감이 사전검사에 비해 사후검사에서 $t=-11.136$, $p=0.000$ 으로 유의수준 0.001을 기준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. 이와 같은 결과는 참여자의 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감이 시범교육을 받은 직후 더 높아졌다고 할 수 있다.

표 28. 도박문제 개입에 대한 자기효능감 사전·사후검사 평균, 표준편차, 대응표본 t검증 결과

변인		평균	표준편차	t
청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감	사전	31.133	5.2081	-11.136***
	사후	46.533	5.3701	

*** $p<.001$

2) 청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육에 따른 상담자 자기대화의 변화

가) 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 평정 및 내용 분석

청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 분석에서는 서술내용이 분석에 부적합한 1명의 자료를 제외하고 총 14명의 자료를 분석하였다. 분석을 위해 최윤미(1987)와 심혜원(2005)이 타당화한 상담자 자기대화 평정 목록 중 ‘상담 계획이나 의도’ 범주를 근거로 하여 상담자 자기대화를 질적으로 분석하고, 이를 근거로 빈도를 평정하여 사전-사후검사 비교를 실시하였다. 상담자 자기대화 평정에는 질적 연구 경험이 있는 교육학 박사 1인, 임상심리학 박사수료 1인, 교육학 석사 1인이 참여하였다.

청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화를 분석한 결과, ‘지지’, ‘정보 수집’, ‘명료화’, ‘통찰 및 변화 유도’, ‘자원 탐색’의 5개 범주로 나타났으며, <표 29>에 제시하였다.

첫째, ‘지지’ 범주는 내담자와 친밀감(rapport), 신뢰감을 형성하고 지지적인 관계를 증진시키기 위한 형태의 내용을 말한다. 예를 들면 단도박의 어려움 공감하기, 문제 해결에 대한 자신감 심어주기 등이 있다.

둘째, ‘정보 수집’ 범주는 도박문제와 관련된 내담자의 과거 경험과 현재의 상태에 대한 사실을 파악하고 정보를 수집하는 형태의 내용을 말한다. 내담자의 주 도박과 빈도 파악하기, 도박으로 인한 금전거래 파악하기를 예로 들 수 있다.

셋째, ‘명료화’ 범주는 도박문제로 인해 애매하고 혼란스러운 내담자의 상황을 정리하고 명료화하기 위한 형태의 내용을 말한다. 도박 채무에 대한 복잡한 상황 조율하기, 도박으로 인한 부정적 영향을 살펴보고 해결 순위 정하기를 예로 들 수 있다.

넷째, ‘통찰 및 변화 유도’ 범주는 내담자를 도박문제 상황에서 긍정적 방향으로 이끌기 위해 행동, 생각의 변화를 유도하는 형태의 내용을 말한다. 도박 경험으로 형성된 돈에 대한 잘못된 가치를 회복시키거나, 관계 회복을 위한 의사소통 훈련을 예로 들 수 있다.

다섯째, ‘자원 탐색’ 범주는 내담자 주변 자원을 탐색하여 지지자원을 확보하고 필요 시 연계하기 위한 형태의 내용을 말한다. 내담자의 가족 자원을 활용한다든지, 도박 관련기관을 연계하는 것을 예로 들 수 있다.

표 29. 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 분류 결과

범주	개념 및 예시
지지	내담자에게 지지적이고 신뢰감과 친밀감(rapport)을 증진시키기 위한 형태 (예시) 단도박의 어려움을 공감하고 격려하기 스스로의 책임과 노력에 의해 해결할 수 있다는 자신감과 희망을 심어주기
정보 수집	내담자의 과거 경험, 현재 상태에 관한 사실을 알아보기 위한 형태 (예시) 주로 하는 도박 종류와 빈도 파악하기 도박으로 인한 금전거래 파악하기
명료화	내담자의 애매하고 혼란스러운 상황을 분명하게 정리하고 명료화하기 위한 형태 (예시) 채무자들과 삼자대면을 하고 복잡한 상황 조율하기 도박문제가 내담자 생활에 미치는 영향을 살펴보고 시급한 순위를 정해보기
통찰 및 변화 유도	내담자의 긍정적 변화를 이끌어내기 위한 행동, 생각을 유도하는 형태 (예시) 내담자의 돈에 대한 가치를 회복시키기 정상적인 삶의 궤도로 복귀하고자 하는 욕구 자각시키기 가족관계 회복을 위한 의사소통 훈련하기
자원 탐색	내담자 주변 자원을 탐색하고 지원 및 연계하기 위한 형태 (예시) 가족의 적극적인 협조 유도 및 보호자 교육 실시 도박관련 전문기관에 대한 안내를 통해 전문적 도움 주기

나) 시범교육 참여에 따른 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화의 변화
시범교육 참여에 따른 상담자 자기대화의 변화를 알아보기 위해 사전-사후검사에 나타난 각 범주별 빈도를 측정하여 <표 30>에 제시하였다.

<표 30>에 제시된 바와 같이 ‘자원 탐색’ 과 ‘명료화’ 범주는 시범교육 참여 이후 빈도가 3배 증가하였고, ‘통찰 및 변화 유도’ 범주도 2배 이상 증가하였다. 그러나 ‘지지’와 ‘정보 수집’ 범주는 시범교육 참여 전후로 큰 차이를 보이지 않았다.

이와 같은 결과는 시범교육이 청소년 도박문제 상담 시 내담자의 문제 상황을 명료화하고 주변 자원을 탐색하며 변화를 유도하는 사례개입 과정을 이해하고 적용하는데 도움이 된다고 할 수 있다. 특히 사후검사에서 ‘명료화’ 범주가 가장 많이 언급되었다는 것은, 시범교육 참여자에게 생소하고 혼란스러울 수 있는 도박문제 상황을 명료화하여 개입의 방향을 설정할 수 있는 것으로 보여진다. 또한 ‘자원 탐색’ 범주가 시범교육 전 가장 적게 언급되었으나 사후검사에서 급속한 증가를 보인 점은, 도박문제 해결을 위해 주변 자원이 함께 개입되어야 하며 필요 시 전문기관과 연계할 수 있음을 이해한 것으로 보인다.

표 30. 청소년 도박문제 개입에 대한 상담자 자기대화 분석 결과

범주	사전검사 시 반응수(회)	사후검사 시 반응수(회)
지지	3	4
정보 수집	23	23
명료화	13	38
통찰 및 변화 유도	6	14
자원 탐색	3	18

3) 참여자관점 평가 결과

시범교육을 실시한 후 참여자 15명을 대상으로 참여자관점 평가를 실시하였다. 평가는 본 매뉴얼의 시의적절성, 목적부합성, 실용성, 유익성, 결과기여도에 관한 5개 질문에 대해 ‘전혀 아니다’에서 ‘매우 그렇다’의 5점 척도에 응답하는 것으로 되어 있다.

평가 결과 모든 문항에서 90점 이상의 높은 점수를 나타냈다. 5개 질문 중 동의도가 높았던 내용은 매뉴얼 개발의 시의적절성(98.7점)과 청소년(보호자)에게의 유익성(97.3점)이었다. 상대적으로 점수가 낮은 내용은 매뉴얼의 현장 실용성(93.3점)이었으며, 이 결과는 본 매뉴얼이 현장에서 활용하기 수월하도록 내용과 형태로 좀 더 수정·보완 되어야 함을 보여준다.

표 31. 시범교육 참여자관점 평가 결과

질문	평균 (100점 환산)
1. 본 매뉴얼의 개발은 시의적절하다고 생각하십니까?	98.7
2. 본 매뉴얼이 개발 목적에 맞게 잘 개발되었다고 생각하십니까?	94.7
3. 본 매뉴얼이 현장에서 활용되기에 실용적이라고 생각하십니까?	93.3
4. 본 매뉴얼이 청소년(보호자)에게 적용할 경우 유익할 것이라고 생각하십니까?	97.3
5. 본 매뉴얼이 현장에서 활용된다면 기여도가 높다고 생각하십니까?	94.7

3. 개입매뉴얼 수정·보완 및 개발

청소년 도박문제 개입 매뉴얼 시범교육 평가 결과를 토대로 1차 매뉴얼 수정 후 전문가 감수를 실시하였고, 이를 반영하여 2차 수정·보완하여 매뉴얼 개발을 완료하였다. 또한 청소년기관의 도박문제 개입에 대한 이해도를 높이기 위해 매뉴얼의 핵심 내용으로 구성된 동영상 제작 계획을 수립하였다.

청소년 도박문제 개입 매뉴얼의 수정방향을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 시범교육을 통해 청소년 도박문제 개입지식과 자기효능감, 상담자 자기대화에서 긍정적 변화가 있는 것으로 나타났고 참가자관점 평가에서도 5개의 모든 항목에서 90점 이상의 높은 평가를 받았기 때문에 매뉴얼의 전체적 구성 및 하위 구성요소를 유지하였다.

둘째, 도박문제 청소년을 위한 상담개입 과정을 보완하였다. 각 회기별 내용을 요약·정리하여 직관적으로 이해할 수 있는 시각화 자료를 추가 제시하였고, 상담 상황에 따른 활용성을 높이기 해 모듈 형식으로 제시하여 상담자의 현장 적용이 편리하도록 하였다.

셋째, 비도박자에게 생소할 수 있는 도박 관련 용어를 청소년기관 실무자 및 청소년에게 적절한 용어로 일관성 있게 변경하여 제시하였고, 도박문제와 관련된 각종 자료에 대해 더욱 자세한 설명과 명료화 작업을 추가하였다. 또한 중요하지만 매뉴얼 내용 중에 서술하기 애매한 내용들은 목록화 하여 별도 배치하였으며, 중요 내용과 참고 내용을 다르게 표시하여 가독성을 높였다.

넷째, 도박 선별과정과 실수와 재발 부분을 강조하거나, 청소년 위기수준 파악을 별도 과정이 아닌 도박문제 사정에 포함하는 등 청소년 도박문제 개입과정에서 좀 더 강조해야 하거나, 시급성을 요하여 순서를 변경해야 하는 등의 지적사항을 고려하여 일부 내용을 수정하였다

IV. 요약 및 논의

1. 연구의 요약

청소년도박은 인터넷과 모바일 상용화로 인해 온라인도박의 형태로 청소년사이에 급속도로 확산되고 있다. 특히 온라인 게임에서 청소년을 표적화한 마케팅 전략으로 청소년들의 도박에 대한 접근성이 용이해지고 있으며 청소년의 발달적 특성으로 인해 청소년들의 도박 문제의 위험성도 더욱 높아지고 있다.

한국도박문제관리센터(2018)에서 발표한 ‘청소년도박문제 실태 조사’에 의하면 2015년(158명)과 비교했을 때 2018년(1,027명)에 도박문제로 상담을 받은 청소년은 6배 정도 증가한 것으로 나타났으며 특히 학교 밖 청소년의 경우에는 도박문제 위험군이 12.5%로 재학생인 청소년에 비해 2배 가까이 높은 것으로 나타났다. 비단 이러한 결과가 아니어도 실제로 우리 주변의 청소년은 도박의 중독성 및 위험성에 대해 인지하지 못하고 단순히 친구들과의 놀이로 인식하고 있으며, 온라인 도박의 경우에도 온라인 게임으로 여기고 있다. 이로 인해 청소년의 게임 접근성이 커지고 이용률이 증가할수록 청소년의 온라인 도박 이용률 또한 높아질 뿐만 아니라 이로 인한 폭력 및 정신건강 문제 등 위기상황 노출의 가능성도 커지고 있다.

청소년도박문제는 한국도박문제관리센터와 전국의 14개 지역센터에서 예방·치유·재활 중심의 서비스 제공으로 지원되고 있다. 그러나 많은 청소년의 경우 자신들이 하는 행위가 불법적인 도박이라기보다는 일종의 놀이라는 인식이 강하며 이로 인해 발생하는 문제 해결에는 둔감한 경향을 보이고 있다. 실제로 많은 청소년들은 도박으로 인해 채무, 폭력, 절도 등의 고위기 상황에 노출되어 부모나 교사로부터 센터에 의뢰되는 경우가 많으며 자발적으로 방문하는 경우는 극히 드물다. 그러나 우리나라에는 400여개의 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터가 지역사회를 기반으로 촘촘한 전달체계를 구성하고 있으며, 위기청소년 대상 상담복지 서비스를 제공하고 있다. 실제로 이러한 청소년기관에서 발굴하여 서비스가 제공되고 있는 청소년 중 도박문제를 지닌 청소년사례가 있으며 이에 대한 개입과 지원이 필요하다. 그러나 청소년도박문제는 많은 경우 위법적인 성격이 강하고 경제적 및 법적 문제가 결부되는 경우가 많아 관련된 지식과 심리정서적인 지원 등이 복합적으로 진행

되어야 한다, 따라서 청소년도박 관련 전문성이 확보되지 않은 상담자의 경우 상담진행에 부담을 가질 수 밖에 없다.

이에 본 연구에서는 청소년 도박의 대부분을 차지하는 청소년 온라인 도박문제를 중심으로 청소년 현장의 다각적이고 경험적 자료를 수집하고 국내외 선행연구 결과 등을 분석하여 청소년상담복지센터 및 학교밖청소년지원센터에서 온라인 도박문제를 효과적으로 개입할 수 있는 매뉴얼을 개발하였다.

이를 위해 수행한 개입매뉴얼 개발과정을 요약하면 다음과 같다.

우선 기획단계에서 청소년도박의 현황을 확인하기 위하여 빅카인즈 시스템을 활용하여 2017년 1월1일부터 2019년 9월 30일까지의 ‘청소년도박’ 관련 언론기사를 분석하였다. 분석 결과 매년 청소년도박 관련 기사 수가 증가하고 있음을 확인할 수 있었다. 또한 청소년도박 연관어로 언급된 내용에는 스마트폰, 예방교육, 무료상담이 가장 높은 빈도의 키워드로 추출되었다. 이러한 결과는 현재 청소년온라인 도박문제의 증가에 따른 실제 상담 및 예방교육의 필요성이 공유되고 있음을 확인할 수 있다.

둘째 청소년 온라인 도박문제에 직·간접적인 경험이 있는 상담자를 대상으로 요구조사를 실시하였으며 그 결과 상담자는 다른 상담 중에 도박문제를 발견하거나 관련된 내용이 다루어진 경우가 있음을 확인하였다. 특히 도박이나 비행, 학교폭력 등의 문제로 의뢰된 청소년 중 도박관련문제가 연루되어 있어 이에 대한 개입이 필요했음이 보고되었다. 이에 개입 시 전문기관과의 협업과 직접상담개입을 할 수 있는 매뉴얼 개발을 요구하였다.

셋째 도박전문기관 및 청소년전문기관의 현장전문가 대상 포커스그룹 인터뷰를 통해 효과적인 개입 및 대응방안을 마련하였다. 인터뷰 내용의 분석결과 7개의 주제, 25개의 범주, 88개의 하위범주, 261개의 의미단위가 확인되었다. 7개의 주제에는 청소년도박문제의 특성, 도박문제발생시 어려움, 청소년도박문제 사례개입에 영향을 주는 요인, 청소년도박문제 개입 방법, 청소년도박문제 개입을 위한 연계, 청소년도박문제 개입을 위한 청소년 기관의 실무자 역량, 청소년기관의 개입이 도출되었다. 그 결과를 살펴보면 청소년도박문제의 특성에서는 청소년 도박률의 증가, 게임형식의 온라인 도박이 주를 이루어 도박과 게임의 경계가 모호하여 청소년의 도박으로의 유입이 수월해짐을 확인할 수 있었다. 특히 청소년 도박문제가 또래동조성의 발달적 특징과 결부되어 개인의 도박행동뿐만 아니라 학급이나 또래집단 전체에 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있었다. 특히 청소년의 경우 자극추구 성향과 또래의 인정과 부러움에 대한 욕구 충족때문에 도박행동이 강화되는 것으로 나타났다. 또한 청소년 기관의 경우 도박문제로 직접적으로 의뢰되는 경우가 적기 때문에 도박관련용어 및 행동적 특성 등 의심 징후를 정확히 인지하여 개입이 이루어져야 한다. 청소년 도박의 경우 단순한

심리·정서적 문제가 아닌 도박 빚으로 인한 추심과 더 나아가 범죄조직과 연루되거나 폭력 등의 문제에 휘말리는 등 가족의 일상 자체도 붕괴시킬 수 있는 위험을 지니고 있다. 즉 관련 문제를 지니고 있는 청소년의 경우 대부분 도박의 위험도와 심각도가 높은 편이다. 이러한 청소년 도박문제의 개입을 위해서는 보호자가 상담과정에 함께하는 것이 매우 중요한데, 특별히 청소년의 행동변화에 부모가 흔들리지 않고 살피주어야 한다. 부모는 청소년이 도박 문제로 발생하는 다양한 문제를 스스로 책임질 수 있도록 조력하는 역할을 맡아야 할 것이다. 금전문제의 경우도 부모가 신속히 해결해주는 것이 문제해결에 도움이 되지 않음을 알아야 한다. 현장에서는 청소년도박문제의 효과적 개입을 위해서는 해당 청소년을 통합적으로 관리할 필요가 있음을 제안하였다. 이를 위해 초기 청소년문제에 대한 평가와 청소년상담센터의 직접 개입과 도박문제 전문기관과의 연계 지원 등에 대한 계획을 수립하고 진행되는 사례에 대한 지속적인 모니터링이 이루어져야 할 것이다. 또한 청소년상담센터에서 직접 개입시 필요한 가이드 등이 필요함을 알 수 있었다.

넷째, 해당 조사 내용을 토대로 매뉴얼을 구성 하였다. 우선 청소년 기관에서 도박문제의 개입 시 설정해야 하는 청소년 상담의 목표를 제시하였으며, 개입매뉴얼의 구성 및 세부내용을 기술하였다. 이에 따라 1장은 청소년온라인 도박문제의 이해, 2장은 청소년 도박문제 사례관리 절차 모형, 3장은 청소년 도박문제 개입의 실제(도박문제 발견 및 평가), 4장은 청소년 도박문제 개입의 실제(도박문제연계와 통합적 관리), 5장은 청소년 도박문제 개입의 실제(청소년기관에서의 도박문제 개입), 6장은 청소년 도박문제 개입을 위해 필요한 지식으로 구성하였다.

다섯째, 현장 적용성 확인을 위하여 개발된 매뉴얼에 대한 시범교육을 실시하였다. 교육 전후로 청소년 도박문제의 개입지식, 청소년 도박문제 개입에 대한 자기효능감, 청소년도박문제에 대한 상담자 자기대화의 변화를 살펴보았다. 그 결과 시범교육 참여 이후에 도박문제 개입지식($t=-7.734, p<.001$), 자기효능감($t=-11.136, p<.001$)이 상승한 것으로 나타나 상담자가 개발된 매뉴얼을 통해 전문성 역량이 향상되었음을 확인할 수 있었다. 또한 상담자의 자기대화에 있어서는 ‘자원탐색’ 과 ‘명료화’ 범주는 교육 후 빈도가 3배 증가하였고, ‘통찰 및 변화 유도’ 범주가 2배 이상 증가하였다. 이는 매뉴얼이 청소년도박문제 상담 시 문제 상황을 명료화하고 자원을 탐색하는데 도움이 될 수 있음을 보여준다. 이밖에 교육 참여자관점의 평가를 통해서 해당 매뉴얼 개발의 시의적절성, 유의성이 높게 나타나 현장에서의 필요성을 볼 수 있었다. 그러나 실용성 부분에서는 상대적으로 낮은 점수를 보여 매뉴얼 수정 보완이 필요함을 알 수 있었다.

2. 논의 및 제언

청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발은 다음과 같은 점에서 의의를 찾을 수 있다.

첫째, 최근 문제의 심각성이 더욱 고조되고 있는 청소년 도박에 대한 상담복지 분야의 적극적 개입을 위한 매뉴얼을 개발하였다는 점이다.

청소년상담복지센터는 정신건강, 폭력, 미디어 중독, 가출 등 위기청소년을 위한 통합사례 지원 및 관리를 수행하고 있다. 그러나 청소년 도박문제에 대한 개입에 있어서는 전문기관으로의 연계에 치중하여 왔다. 실제로 청소년 도박문제는 청소년상담복지센터에서 쉽게 발굴되는 사례라고는 할 수 없으며 간혹 이루어지는 경우에도 미디어중독 문제영역에 포함되어 충분한 케이스 스터디가 이루어지지 못하였다. 실제로 청소년 도박의 경우 채무 및 폭력 등 위법적인 행위로 인해 법률적 지식을 필요로 하는 경우가 많아 청소년의 변화를 이끌어 내기가 어렵다. 이에 사례관리 중 청소년 도박이 확인되면 전문기관으로의 연계가 최선이라고 여기는 경우가 많았다. 그러나 최근 청소년 도박문제는 또래집단을 중심으로 증가하고 있으며 조기개입이 이루어지지 않는 경우에는 자살, 폭력, 범죄 등 심각한 위기상황에 노출되는 경우가 많아 이에 대한 예방과 조기개입의 필요성이 그 어느 때보다도 커지고 있다. 이에 본 매뉴얼을 통해 청소년상담복지센터 등에서는 도박문제를 호소하는 청소년을 접하게 되는 경우 1차적으로 도박문제의 위험성 수준을 평가하고, 수준별 필요한 서비스를 계획하여 제공 및 연계할 수 있을 것으로 기대한다.

둘째, 현장의 의견을 적극적으로 확인하고 반영함으로써 현장 적용성 및 실용성을 높이고자 하였다. 개발된 매뉴얼은 청소년상담복지센터에서 활용할 수 있기를 기대하며 청소년 도박문제를 개입하는데 있어 청소년 상담자에게 보완되어야 할 역량을 집중적으로 도출하였다. 즉 청소년의 온라인 도박문제에 대한 이해, 도박문제의 발견 및 평가, 구체적인 사례개입 및 연계 절차 등 실제로 청소년 상담분야의 현장전문가와 도박전문기관의 전문가 의견을 수용하고 필요 요소를 반영하여 실효성 있는 매뉴얼을 구성하였다.

셋째, 청소년상담복지센터 및 학교밖청소년지원센터, 한국도박문제관리센터 간의 협업과 효과적인 사례관리를 위한 통합적인 사례관리 체계를 구성하였다. 본 연구에서는 청소년상담복지센터 중심의 사례개입과 도박문제전문기관 중심의 사례관리를 구분하되, 주도적으로 도박문제 청소년을 관리하는 기관을 설정하여 통합적 관리가 이루어지도록 하며, 두 기관 간 협업을 바탕으로 한 협력 체계를 발전시킬 것을 제안하였다. 이러한 제안을 기반으로 사례에 대해 책임 있는 통합 사례관리가 가능하기를 기대한다.

넷째, 현장적용성과 실효성이 검증된 매뉴얼을 개발하였다. 본 매뉴얼에서는 단계별 수행해야 할 업무를 기술하고 예시를 제시함으로써 청소년 도박문제에 대한 실제 대처가 부족한 상담자도 상담자로서의 자기효능감과 업무수행을 위한 지식과 이해능력 향상에 기여하고자 하였다

마지막으로 본연구의 제한점과 개선방향은 다음과 같다.

우선 매뉴얼에 제시된 절차를 상담 현장에서 도박문제를 지닌 청소년에게 개입하여 그 효과를 평가할 수 없었다는 점이다. 그 대신 청소년도박문제 개입매뉴얼의 교육효과를 확인하여 현장적용성의 가능성을 확보하고자 하였다. 이를 위해 청소년 상담 현장의 실무자를 대상으로 시범교육을 실시하여 청소년 도박문제에 대한 개입지식, 자기효능감, 상담자 자기 대화의 변화를 살펴보고 참여자관점 평가를 통해 참여자의 변화 정도를 확인하고 전문가의 자문을 통한 의견 수렴 등의 노력을 기울였으나 직접적인 효과 검증의 한계를 지니고 있다. 이에 차년도 후속연구를 통해 본 매뉴얼을 활용한 도박문제 청소년 개입 및 연계 서비스 시범운영과 효과검증이 이루어져야 할 필요가 있다.

둘째, 청소년도박에 대해 다양한 관련기관의 의견과 자료를 검토할 필요가 있으나, 본 연구에서는 현재 특화된 도박문제전문기관의 자료 중심의 작업이 이루어졌다는 점이다. 이는 해당 기관이 도박문제에 대한 전문성이 확보되어 있고, 사례관리에 대한 축적된 경험을 지니고 있어 가장 신뢰로운 선행자료를 참고하였다고 할 수 있으나 청소년 분야의 현장적용성과 특수성의 반영은 다소 미흡할 수 있다. 이에 매뉴얼에 대한 상담현장에서의 적용과 효과성 평가를 토대로 보다 지속적인 개선작업과 정교화 과정이 필요할 것이다

이 밖에도 매뉴얼의 효과를 증진하기 위해서는 본 매뉴얼을 사용할 상담자뿐 아니라 학교관리자, 교사, 청소년안전망을 운영하는 지자체의 전담공무원 및 통합사례관리사 등을 대상으로 하는 교육이 필수적으로 이루어져야 할 것이다. 즉, 청소년 도박문제는 또래집단을 중심으로 시작되기에 한 학생의 문제가 발굴되는 경우 적어도 청소년이 속한 학급 전체에서 도박행위가 이루어지고 있다고 해도 과언이 아니다. 교사 및 학교관리자는 이러한 움직임을 면밀히 관찰할 필요가 있다. 이밖에 지자체의 청소년안전망 팀의 전담공무원과 통합사례관리사는 지역사회내의 위기청소년에 대한 발굴과 지원, 모니터링 업무를 수행하고 있으며, 이에 위기사례 중에 도박문제 징후를 보이거나 도박행동문제를 보이는 경우 적극적인 개입과 지원이 필요하기 때문이다.

청소년도박문제는 폭력 및 채무, 절도 등 다양한 범죄와 연루되어 있을 가능성이 높다. 청소년 중 단순한 놀이로 일시적으로 이루어지는 행위를 제외한다면 도박과 관련된 대부분

의 문제는 그 위험 수준이 높다. 이에 따라 청소년상담복지센터 등에서는 도박전문기관과의 연계 뿐만 아니라 경찰, 법률, 정신건강복지센터, 보건소, 비행예방센터 등 필수연계기관의 구체적이고 적극적인 업무 협조 방안을 마련하고 사례관리를 진행해야 할 것이다.

청소년도박문제는 조기 발견하고 적극적인 개입을 통해 예방가능하다. 이에 청소년상담복지센터 및 청소년관련기관 등 청소년을 접하는 곳에서는 해당문제에 대한 보다 깊은 관심을 지니고 문제해결을 위한 전문역량을 향상을 위한 노력을 기울여야 할 것이다. 더불어, 날이 갈수록 늘어나고 있는 청소년 도박문제의 현상을 고려할 때, 청소년상담복지센터를 비롯한 청소년 기관에서 직접 개입의 필요성도 제기되고 있는 것이 사실이다. 하지만, 도박문제는 상당한 전문성을 요하는 영역으로 상담사 개인의 준비만으로는 감당하기 어려울 수 있다. 이에, 장기적으로 청소년 기관에서 활용할 수 있는 상담매뉴얼의 개발 및 직접서비스를 통한 효과성 검증을 위한 추후 연구의 필요성이 있다. 이러한 노력으로 많은 청소년이 도박의 위험에서 벗어나 일상생활에서의 적응과 만족을 경험할 수 있을 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- 강지영, 김현수. (2019). 청소년 도박행동 위험요인과 보호요인에 관한 메타분석-비문제성 도박 집단을 중심으로. **한국사회복지교육**, 48, 203-232.
- 감사원(2019). **사행산업 관련 도박문제 예방 및 관리 실태**.
<http://www.bai.go.kr/bai/search/search.do> 에서 검색
- 경기도교육연구원(2019). **경기도 학생 도박 실태 분석 및 예방 정책 방향 연구**.
경기:경기도교육연구원
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군(2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략. **한국심리학회지: 건강**, 12(1), 1-19.
- 권복순, 김영호(2011). 한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유행률 조사. **정신보건과 사회사업**, 39, 5-28
- 권준근(2011). **청소년의 인터넷 도박게임 행동과 정책적 제안에 대한 연구**. 명지대학교 박사학위논문.
- 김교현, 권선중, 김세진 (2010). 인터넷 도박의 과제와 쟁점. **한국심리학회지: 건강**, 8(2), 187-202.
- 김교현. (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. **한국심리학회지: 건강**, 11(2), 243-274.
- 김두원(2018). **온라인 도박과 형사처벌의 한계에 관한 연구 : 온라인 도박의 관리시스템 구축을 중심으로**. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김영경 (2012). 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 24(1), 175-195.
- 김영화, 신성만, 이해주(2012). 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계. **한국심리학회지: 건강**, 17(4), 927-941.
- 김예나, 권선중(2020). 청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정에 대한 질적연구. **한국심리학회지: 건강**, 25(1), 125-151.
- 김창대, 김형수, 신을진, 이상희, 최한나 (2011). **상담 및 심리교육 프로그램 개발과 평가**. 서울: 학지사.

- 김한우(2013). **왜 우리는 도박에 빠지는 걸까?**. 서울: 소울메이트
- 김현주. (2009). **청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 석사학위논문. 충남대학교 대학원.
- 노컷뉴스(2019.09.26.). **농어촌지역 유병률 ↑ ‘도박’과 노는 아이들**
<http://news.zum.com/articles/55223142>에서 검색
- 류항진, 최이순, 장효강, 김정은 (2012). **청소년 도박중독의 특성에 관한 연구**. **보건의료산업학회지**, 6(1), 153-161.
- 박재욱, 이인혜. (2006). **비임상 집단에서 충동성과 불안이 도박 행동에 미치는 효과: Corr 의 결합하위체계 가설을 중심으로**. **한국심리학회지: 건강**, 11(4), 853-870.
- 박정미 (2006). **자기주도적 학습이 심폐소생술 수행능력 및 유지에 미치는 효과**. 경북대학교 박사학위논문.
- 박현숙, & 정선영. (2011). **고등학생 도박행동 관련 요인**. **정신간호학회지**, 20(3), 219-232.
- 사행산업통합감독위원회, 한양대학교(2013). **2013년 세계 주요국 사행산업 정책 및 제도 비교연구**.
- 사행산업통합감독위원회(2018). **2018년 사행산업 이용실태 조사**.
http://www.prism.go.kr/homepage/entire/retrieveEntireDetail.do?sessionId=E84627165B147FB4664E95A32950757D.node02?cond_research_name=&cond_research_start_date=&cond_research_end_date=&research_id=1371000-201900007&pageIndex=74&leftMenuLevel=160에서 검색
- 성용은, 조제성 (2018). **청소년 온라인 도박경험과 범죄행동: 자기회귀교차지연모델을 통한 검증**. **한국경찰학회보**, 20(6), 191-217.
- 송은미(2018). **청소년의 온라인도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 연구**. 광운대학교 석사학위논문.
- 신치재 (2009). **사이버 도박에 대한 법적 규제와 대책**. **과학기술법연구**, 15(1), 163-203.
- 심정원, 김현정, 김운환(2020). **언론보도에 나타난 정신건강 연관어의 맥락 및 프레임에 대한 탐색적 연구**, **광고연구**, 124, 128-163
- 심혜원 (2005). **상담자 발달 및 불안 수준에 따른 자기 대화 내용의 차이 분석**. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 여성가족부(2013). **2012년도 청소년유해환경 접촉 종합실태조사**.

<http://www.mogef.go.kr/kor/skin/doc.html?fn=24256.pdf&rs=/rsfiles/202010/>
에서 검색

- 연미영(2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. **한국심리학회지: 문화 및 사회문제**, 12(1), 1-14.
- 오세연(2018). 가출팜 청소년들의 범죄피해대상자 선택에 관한 연구. **한국경찰연구**, 17(2), 177-200.
- 이민규, 김교현, 김정남(2003). 도박중독 실태와 도박 중독자의 심리사회적 특성: 지역 별 비교를 중심으로. **한국심리학회지: 건강**, 8(2), 399-414.
- 이성식, 박정선(2014). 청소년 모바일매체 이용 상의 문자폭력 원인: 세 주요 요인들의 통합적 모색. **한국범죄학**, 8(3), 3-29.
- 이홍표(2002). **비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계**. 고려대학교 박사학위논문.
- 임성범(2013). 대학생의 도박중독 요인에 관한 연구: 도박동기, 자기효능감, 자기조절의 매개효과를 중심으로. **보건사회연구**, 33(2), 489-524.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향요인. **정신건강과 사회복지**, 37, 348-381.
- 장정임, & 김성봉. (2014). 제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구. **청소년학연구**, 21(3), 113-139.
- 전지연 (2019). 사이버도박의 형사법적 대응에 관한 연구. **원광법학**, 35(2), 77-101.
- 정보통신정책연구원(2007). 온라인 도박의 현황 및 쟁점. **KISDI 이슈리포트**, 07(14), 1-37.
- 정찬모, 이원태, 유지연, 황지연, 권현영, 이현수. (2007). **온라인 도박의 규제**. 정보통신정책연구원 연구보고서. 경기: 정보통신정책연구원
- 조제성, 김상균 (2018). 학업중단 청소년의 온라인 도박경험 경로 연구. **한국범죄심리 연구**, 14(1), 133-146.
- 최삼욱 (2014). **행위중독**. 경기도: 눈
- 최윤미 (1987). **상담자의 반응의도와 상담회기의 효율성에 관한 분석적 연구**. 이화여자대학교 박사학위논문
- 하민정, & 박소연. (2015). 청소년 도박중독 과정에 대한 연구: 청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로. **정신건강과 사회복지**, 43(3), 220-249.

- 한국도박문제관리센터(2015). 2015 청소년 도박문제 실태조사.
<https://www.kcgp.or.kr/np/recsroom/2/recsroomSearch.do>에서 검색
- 한국도박문제관리센터(2017). 도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 청소년 도박예 방 모델 개발. <https://www.kcgp.or.kr/np/recsroom/2/recsroomSearch.do>에서 검색
- 한국도박문제관리센터(2018a). 2017 도박문제 관리백서.
<https://www.kcgp.or.kr/np/recsroom/2/recsroomSearch.do> 에서 검색
- 한국도박문제관리센터(2018b). 도박문제 예방사업의 효과성 연구.
kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER_ID=3714349&MEDIA_TYPE=IMG 에서 검색
- 한국도박문제관리센터(2018c). 청소년 도박문제 실태조사.
https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER_ID=3749446&MEDIA_TYPE=IMG 에서 검색
- 한국도박문제관리센터 (2019a). 2019 청소년 도박문제 선별안내서.
<https://www.kcgp.or.kr/np/recsroom/2/recsroomSearch.do>에서 검색
- 한국도박문제관리센터 (2019b). 도박문제관리를 위한 신규과제 기획연구.
https://kcgp.egentouch.com/egentouch.web/detailview.do?action=viewMedia&MASTER_ID=4290267&MEDIA_TYPE=IMG 에서 검색
- 한국정보화진흥원 (2012). 인터넷이용실태조사.
https://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=99870&bcIdx 에서 검색
- 한국청소년상담복지개발원 (2014). 성폭력 피해 청소년 개입매뉴얼 개발 -1차년도 청소년 상담연구, 177. 부산: 한국청소년상담복지개발원
- 한국형사정책연구원 (2020). 청소년 사이버도박 실태 및 대응방안.
<https://www.kic.re.kr/pubdata/public/Read.jsp?paramNttID=12123¶mPage=1>에서 검색
- 한영옥(2012). TCI 반응 양상을 통해 본 남성 병적 도박자의 기질 및 성격 특성.
한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 24(4), 873-889.
- APGSA(2016). *2016 Survey of Problem Gambling Services in the United States*.
 Retrieved from
https://www.apgsa.org/wp-content/uploads/2018/01/2016_Survey_of_PGS_USA.pdf

- Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., & Kaufman, F. (2006). Adolescent gambling: Understanding the role of stress and coping. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 195-208.
- Bossler, A. M., & Holt, T. J. (2009). On-line activities, guardianship, and malware infection: An examination of routine activities theory. *International Journal of Cyber Criminology*, 3(1). 400-420
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (Eds.). (2004). *Gambling problems in youth*(한영옥, 이재갑, 김한우, 김태우, 김현정, 홍주학, 이연숙 역. 청소년의 도박문제). 서울: 시그마프레스
- Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 21-34.
- Gambling Research Exchange Ontario(2017). *Applying a public health perspective to gambling harm*. Retrieved from <https://www.greo.ca/en/programs-services/resources/Applying-a-public-health-perspective-to-gambling-harm---October-2017.pdf>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M., & Barnes, A. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194-204.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998a). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of gambling studies*, 14(4), 319-345.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998b). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory?. *Journal of gambling studies*, 14(1), 17-49.
- Hopley, A. A., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker

- playing. *Cyberpsychology, Behavior, and social networking*, 13(4), 379-385.
- Hume, M., & Mort, G. S. (2011). Fun, friend, or foe: Youth perceptions and definitions of online gambling. *Social Marketing Quarterly*, 17(1), 109-133.
- Hyder, A. A., & Juul, N. H. (2008). Games, gambling, and children: Applying the precautionary principle for child health. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 21(4), 202-204.
- Jacobs, D. F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of gambling behavior*, 2(1), 15-31.
- Jacobs, D. F. (1989). A general theory of addictions: Rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors. In H. J. Shaffer, S. A. Stein, B. Gambino, & T. N. Cummings (Eds.), *Compulsive gambling: Theory, research, and practice* (p. 35 - 64)
- Jeffrey L. Derevensky, Rina Gupta.(2004). *Gambling Problems In Youth*.(한영옥, 이재갑, 김한우, 김태우, 김현정, 홍주학, 이연숙 역. 청소년의 도박문제). 서울: 시그마프레스
- Krueger, R. A. & Casey, M. A.(2014). 포커스그룹:응용조사 실행방법. (민병오, 조대현 공역). 서울: 명인문화사
- 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.
- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: A public health perspective. *Health Promotion International*, 20(1), 69-79.
- National Council for Problem Gambling.(n.d.). *Mission & Values*. Retrieved from <https://www.ncpgambling.org/about-us/mission-values/>
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2004). The pathways model as harm minimization for youth gamblers in educational settings. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 21(1), 25-45.
- Nower, L., Gupta, R., Blaszczynski, A., & Derevensky, J. (2004). Suicidality and depression among youth gamblers: A preliminary examination of three studies. *International Gambling Studies*, 4(1), 69-80.
- Oregon Council on Problem Gambling (n.d.). *Mission & Goals*. Retrieved from

<https://oregoncpg.org/mission-goals/>

- Price, R. H. (1974). The taxonomic classification of behaviors and situations and the problem of behavior-environment congruence. *Human Relations*, 27(6), 567-585.
- Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C. (1982). Transtheoretical therapy: toward a more integrative model of change. *Psychotherapy: theory, research & practice*, 19(3), 276-288.
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard review of psychiatry*, 12(6), 367-374.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39-58.
- Ste-Marie, C., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance use. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 15(4), 55-74.
- Stinchfield, R. (2000). Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 153-173.
- Stinchfield, R., Cassuto, N., Winters, K., & Latimer, W. (1997). Prevalence of gambling among Minnesota public school students in 1992 and 1995. *Journal of Gambling Studies*, 13(1), 25-48.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of addictive behaviors*, 16(1), 3-9.

부 록

-
1. 청소년기관 종사자 대상 요구조사 문항
 2. 도박전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지
 3. 현장전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지
 4. 시범교육 사전검사지
 5. 시범교육 사후검사지
-

「온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼」 개발

청소년상담자 요구조사

안녕하십니까?

항상 청소년들의 건강한 성장을 위해 애써주시는 선생님들께 진심으로 감사드립니다.
최근 청소년의 도박문제가 새로운 사회 문제로 부각되고 있습니다. 이에 한국청소년상담복지개발원에서는 청소년들에게 직접 서비스를 제공하는 현장에 적합한 ‘온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼’을 개발하기 위해 연구를 수행하고 있습니다. 이를 위해, 도박 관련 어려움을 보이는 청소년과 보호자를 직접 접해보셨거나, 관찰 혹은 사례 논의를 통해 간접경험이 있으신 선생님들을 대상으로 본 매뉴얼 개발에 관한 의견을 듣고자 합니다.

응답해주신 내용은 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발의 중요한 자료로 사용되며, 연구목적 이외에는 사용되지 않음을 약속드립니다.

바쁘신 가운데 시간 내어 답변해주셔서 진심으로 감사합니다.

한국청소년상담복지개발원 미디어중독예방부 드림

설문 응답 답례품 지급을 위한 동의

*한국청소년상담복지개발원에서는 「개인정보보호법」에 의거하여 개인정보를 수집·이용·제공함에 있어 필요한 최소 정보에 대하여 아래와 같이 동의를 받고 있습니다.

1. 개인정보 수집 이용 목적: 설문 응답에 대한 답례품 발송 용도
2. 개인정보 수집 항목: 이름, 연락처
3. 개인정보의 보유 및 이용 기간 : 제출일로부터 5년간 보관
4. 동의 거부 및 동의거부 시 불이익 내용: 동의에 거부할 권리가 있으며 동의 거부 시 답례품 지급이 제한됨
5. 개인정보제공 및 제 3자 제공 기관
 - 제공기관 : 한국청소년상담복지개발원, 답례품 지급 업체
 - 제3자제공기관: 여성가족부, 한국재정정보원(이나라도움) 및 주식회사의 외부감사에 관한 법률 제3조에 따른 (한국청소년상담복지개발원이 지정한) 정산보고서 외부감사인

이름 : () 연락처 : ()

본인은 답례품 지급을 위하여 이름, 연락처 개인정보 제공에 동의합니다.

동의함 동의하지 않음

I. 귀하의 인적사항에 대한 질문입니다. 해당사항에 답변해주시시오.

1. 성별 ① 남 ② 여
2. 연령 ① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상
3. 지역 ① 서울·인천·경기 ② 강원 ③ 충청 ④ 전라 ⑤ 경상 ⑥ 제주
4. 소속 ① 시·도 청소년상담복지센터 ② 시·군·구 청소년상담복지센터
③ 학교박청소년지원센터(꿈드림)
④ 청소년복지시설(쉼터, 자립지원관, 회복시설)
⑤ 기타()
5. 귀하의 학력은 어떻게 되십니까?
① 고등 졸업 ② 학사 졸업 ③ 석사 재학 ④ 석사 졸업
⑤ 박사 재학 ⑥ 박사 수료 ⑥ 박사 졸업
6. 귀하의 전공은 무엇입니까?
① 상담(심리)학 ② 사회사업(복지)학 ③ 교육학 ④ 청소년학
⑤ 아동(복지)학 ⑥ 기타()

II. 다음은 청소년 온라인 도박문제 개입 매뉴얼 개발을 위한 질문입니다. 해당 사항에 답변해주시시오.

1. (온라인)도박 문제가 있는 청소년 혹은 보호자를 대상으로 한 상담관련 경험이 있습니까?
① 주호소문제로 상담한 경험이 있다
② 타 호소문제 상담 중 도박문제가 있음을 발견, 개입한 경험이 있다.
③ 타 호소문제 상담 중 도박문제가 있음을 인지하였으나 개입하지 않았다.
④ 주변 동료의 개입 등을 통한 간접 경험이 있다

1-1. ①또는 ②에 체크한 경우, 개입한 총 사례수와 회기 수는?

총 사례 수 ()사례, 평균()회기

2. 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?

① 전혀 필요 없다 ② 불필요하다 ③ 보통이다 ④ 필요하다 ⑤ 매우 필요하다

3. 직·간접적으로 경험하신 (온라인)도박 문제 사례의 사례 내용과 개입방법을 기술해주시시오.

(개인정보 제외한 학년, 성별, 도박문제 유형 및 인지 경위, 주요 호소문제 등을 중심으로 기술)

(예시)

사례내용	(예) 고2 남학생이 학교 출석을 거부하여 상담에 의뢰되어 왔음. 약 3회기 상담을 진행하는 중, 현재 친구들에게 빚을 많이 져서 어려움이 있음을 알게 되었음. 고1때부터 스포츠 토트를 시작하여 고2 들어와서 빚을 많이 지게 되어 이후, 학교 폭력에 시달리고 있는 상태였음.
개입방법	(예) 접수 면접 후 전문기관 연계, 상담서비스 제공 등 접수 면접 후, 도박 관련 호소 문제를 확인하여 지역 내 도박문제관리센터에 사례연계하였고, 본 센터 상담개입과 별도로 전문사례관리를 받을 수 있도록 조치함

(작성)

사례내용	
개입방법	

4. (온라인)도박 문제가 있는 청소년 혹은 보호자 개입에 있어 어려움은 어느 정도입니까?

- ① 전혀 없다 ② 적다 ③ 보통이다 ④ 많다 ⑤ 매우 많다

5. 청소년의 (온라인)도박문제 개입 시 (예상되는)가장 큰 어려움은 무엇입니까?(3가지 선택)

- ① (온라인)도박 문제에 대한 식별의 어려움
 ② (온라인)도박 문제 수준 평가의 어려움
 ③ 연계기관 부족 혹은 연계기관 관련 정보의 부족(연계 방법 등)
 ④ (온라인)도박 문제 관련 청소년 및 보호자에 대한 개입 지식 및 훈련 부족
 ⑤ 법률 혹은 경제 관련 개입 지식의 부족
 ⑥ (온라인)도박 문제 청소년의 비협조적 태도 및 보호자의 무관심 등
 ⑦ (온라인)도박 문제 관련 상담자의 지식 부족 및 막연한 두려움
 ⑧ 기타()

Ⅲ. 아래 질문에 대하여 자유롭게 기술하여 주십시오.

1. (온라인)도박 문제가 있는 내담자에게 성공적으로 개입한 경험이 있다면 성공 요인은 무엇이었나요? (예) 도박 초기 상황에서 예방 교육 참여 기회 제공 등

2. (온라인)도박 문제 개입에서 성공적이지 못했던 경험이 있다면, 실패 요인은 무엇이라고 생각하시나요? 더불어 도박 문제 관련한 개입에서 어려운 점은 무엇이라고 생각하시나요?

(예) 온라인 도박문제를 인지하여 부모님에게 이야기 하여, 이후 상담이 중단됨 등

3. 청소년 상담자의 온라인 도박문제 개입 역량 강화를 위해 본 매뉴얼 개발에 꼭 포함되거나 고려되어야 할 사항이 있다면 말씀해주십시오.

(예) 도박문제 변별 및 개입에 관한 정보제공, 도박문제 청소년 발굴 시 긴급 대응 및 연계방안 안내, 관련 법률 안내 등

☆ 설문에 응답하여 주셔서 진심으로 감사드립니다 ☆

[부록 2]

도박전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지

<도입 질문>

1. 현재 근무처와 담당 업무를 소개해 주세요.
2. 본인의 전문 분야(심리학, 상담, 임상, 사회복지, 간호학 등) 및 현재 업무는 무엇입니까?

<소개 질문>

3. 전문가적 관점에서 청소년 도박문제 특히 온라인 도박문제 관련한 현재 실태에 대해서 말씀해 주십시오
4. 청소년 도박문제 관련한 개입 경험에 대해서 말씀해 주십시오

<전환 질문>

5. 도박 전문기관이 아닌 곳에서 청소년 도박문제를 인지하기 위해서 알아야 할 징후에는 무엇이 있을까요? (경험적 사례/전문가 견해 둘 다 포함)
6. 청소년 도박문제의 위기 수준(예: 고위기, 중위기, 저위기)을 구분할 수 있을까요? 각 수준별 특징을 경험적인 관점에서 말씀해 주십시오.

<주요 질문>

7. 청소년 도박문제와 관련하여 ‘긴급 개입’ 이 필요한 경우, 어떠한 개입이 가장 효과적 일까요? 도박 전문 기관이 아닌 경우 취할 수 있는 방법에 대해 말씀해 주십시오
8. 청소년 도박문제 관련하여 ‘연계를 통한 개입’ 이 필요한 경우,
 - 8-1. 연계개입이 필요한 도박문제 위기 수준은 어떻게 될까요?
 - 8-2. 연계개입을 위해 청소년기관에서 해야 할 개입과 절차는 무엇일까요?
 - 8-3. 전문기관 연계에 대해 청소년이 거부감을 보일 경우, 어떠한 조치를 취하면 좋을까요?
 - 8-4. 연계개입을 원하나 주변에 도박문제관리센터가 없는 경우, 대안이 될 수 있는 기관과 연계방법이 있을까요?
9. 청소년 도박문제 관련하여 ‘연계가 필요 없는 경우’ ,
 - 9-1. 연계 개입이 필요없이 직접 개입해야 하는 도박문제 위기 수준은?
 - 9-2. 연계하지 않고 직접 개입해하는 경우 청소년기관에서 취할 수 있는 조치는 어떤 것이 있을까요?
10. 성인과 달리 청소년에게 특히 효과적/비효과적인 개입방법은?

<마무리>

11. ‘청소년기관 상담자를 위한 도박문제 개입 매뉴얼’ 에 꼭 포함 되어야 할 내용은 무엇 일까요?
12. 현장에서 청소년 도박문제를 마주하는 청소년기관 상담자에게 하시고 싶은 말씀은?

현장전문가 포커스그룹 인터뷰 질문지

<도입 질문>

1. 현재 근무처와 담당 업무를 소개해 주세요.
2. 본인의 전문 영역과 관련된 배경(심리학, 임상, 사회복지 등)은 어떻게 되나요?

<소개 질문>

3. 청소년 (온라인) 도박문제 관련 개입경험은 어떻게 되나요?
4. 도박 전문기관도 아닌데, 보통 청소년의 (온라인) 도박문제를 어떻게 인지하게 되나요?

<전환 질문>

5. (온라인) 도박 관련 어려움이 있는 청소년의 특징과 주된 호소문제는 무엇인가요?
6. 청소년 도박문제의 위기 수준(예: 고위기, 중위기, 저위기)이 나누어 질 수 있는가요?
나누어진다면, 이에 대한 기준(척도 또는 경험적 기준)이 있는가요?

<주요 질문>

7. (온라인) 도박 문제가 있는 청소년이 발견될 때, 보통 개입절차에는 어떻게 되는가요?
8. (온라인) 도박 문제 청소년 개입 관련
 - 8-1. 도박 문제의 위기 수준에 따라 현장에서의 차이가 있나요? 차이가 있다면 어떤 차이가 있나요?
 - 8-2. 전문기관 연계가 필요한 경우에 대한 판단 기준은 무엇이며, 절차는 어떻게 되나요?
 - 8-3. (온라인) 도박문제 청소년에 대해 직접 개입하거나 관리하는 경우는 어떻게 되나요?
 - 8-4. 개입 경험 중에 효과적이었던 방법과 그렇지 못했던 경험이 있나요?
 - 8-5. 청소년 도박 문제 개입에서 어려운 점은 무엇인가요?
9. 청소년 (온라인) 도박문제에 대해 현재 소속기관의 역할은 어디까지라고 생각하시나요?

<마무리 질문>

10. 현재 소속기관에서 (온라인) 도박문제가 있는 청소년을 전문기관에 연계하거나, 직접 개입을 해야 할 때, 포함되길 바라는 내용은 무엇인가요?
11. 본 매뉴얼에 반드시 포함되어야 할 내용은 무엇인가요?

[부록 4]

시범교육 사전검사지

사전 검사	성함 : _____
<p>청소년들의 미디어 과의존을 예방하기 위해 불철주야 애쓰시는 여러 선생님들께 진심으로 감사드립니다. 한국청소년상담복지개발원에서는 ‘청소년 도박문제 개입을 위한 매뉴얼’을 마련하고자 연구를 수행하고 있습니다. 본 조사는 개인의 인적사항 등에 관한 비밀이 보장되며, 연구 및 향후 지원 목적 이외에는 결코 사용되는 일이 없을 것입니다. 한 문항이라도 누락 되면 연구 자료로서의 가치를 상실하게 되므로 바쁘고 번거로우시더라도 솔직하고 정확한 답변을 부탁드립니다.</p> <p>조사에 응답해 주셔서 고맙습니다.</p> <p style="text-align: right;">2020년 10월 한국청소년상담복지개발원</p>	

<p>청소년 도박 개입지식</p> <p>제시된 문항을 읽고 해당된다고 생각되는 번호에 O표를 해 주십시오.</p>
--

1. 다음 중 불법 도박으로 보기 어려운 것은?
 ① 청소년의 달팽이게임 스마트폰 접속 후 베팅
 ② 성인의 사다리게임 사이트 PC 접속 후 베팅
 ③ 성인의 온라인 배트맨 사이트 PC 접속 후 베팅
 ④ 청소년의 소셜그래프게임 사이트 접속 후 베팅

2. 다음 사행산업 중 주무부처가 다른 하나는?
 ① 카지노
 ② 스포츠 토토
 ③ 소싸움
 ④ 경정

3. 다음 중 도박의 정의에 필수적인 요소가 아닌 것은?
 ① 돈, 가치 있는 소유물

- ② 짜릿함
- ③ 손실의 위험성
- ④ 결과가 불확실한 일에 걸기

4. 도박 관련 용어 중 틀린 것은?

- ① 졸업 : 손실금액이 커서 더 이상 진행할 수 없다는 의미
- ② 국밥배터 : 배팅 최소가(5천원)를 배팅하는 소액 배터를 지칭
- ③ 픽스터 : 도박 경기 결과를 예측해서 제공하는 사람
- ④ 가족놀이터 : 회원 기반으로 운영되는 사설 토토 사이트를 의미

5. 청소년 도박문제 선별척도검사(CAGI)에 포함된 내용이 아닌 것은?

- ① 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?
- ② 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?
- ③ 지난 6개월 동안 돈 내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?
- ④ 밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?

6. 다음 중 청소년 도박문제 선별 검사 시 지켜야 할 사항이 아닌 것은?

- ① 상담자가 판단적인 자세가 아닌 수용적인 태도로 잘 듣고 있다는 것을 보여주어야 한다
- ② 많은 청소년들이 도박을 하고 있으며, 문제를 가진 청소년도 많다는 것을 전제로 질문해야 한다
- ③ 청소년이 거부하거나 응급상황에 있는 경우에도 청소년의 동의 없이 바로 시행해야 한다
- ④ 상담자의 염려와 걱정 등 선의를 솔직히 표현해야 한다

7. 청소년기관과 도박 전문기관의 연계에 대한 설명이다. 다음 중 가장 적절한 것은?

- ① 청소년에게 도박문제가 발견될 시 개인정보보호를 위해 청소년기관에서 도박 관련 대응을 진행하고 전문기관에 사례 의뢰는 최소한으로 하는 게 좋다
- ② 청소년기관은 도박에 대한 전문기관이 아니므로, 도박문제에 관한 영역은 전문기관으로 전부 이관하고 청소년기관은 도박을 제외한 영역만 관리하는 것이 좋다.
- ③ 도박문제는 당사자가 책임지는 것이 중요하므로 되도록 보호자는 연계기관 개입에 참여시키지 않는다.
- ④ 전문기관으로 연계했다라도 청소년의 참여 정도나 만족도를 지속적으로 관리하는 역할은 청소년기관의 역할이다

8. 도박문제를 가진 청소년에 대한 보호자의 자세로 올바른 것은?

- ① 학교에도 문제 상황을 알리고, 필요시 전문기관에 도움을 요청한다.

- ② 금전문제를 제외한 나머지 부분은 청소년이 감당하도록 책임을 부담한다.
- ③ 도박문제는 빨리 빠져나오는 것이 중요하므로 시급한 문제는 주변의 요구사항을 최대한 수용하여 해결한다.
- ④ 청소년기의 도박경험은 호기심에 의한 단회성인 경우가 많으므로 문제 삼지 않고 지켜본다.

9. 도박문제에 개입 할 때, 효과에 영향 미치는 다양한 요인들이 있다. 다음 중 개입에 긍정적으로 미치는 요인은?

- ① 청소년의 도박행동을 일시적인 이탈로 보고 차별하게 처리하는 보호자의 태도
- ② 도박문제와 기타문제를 구분하여 개입하는 기관의 방침
- ③ 도박문제 중 재정 등 특정 부분에 집중하여 개입
- ④ 보호자의 심리적 요동을 막기 위해 보호자의 참여를 제한한 개입

10. 도박문제 개입은 초기접수 및 동기화가 중요하다. 다음 중 개입 초기내용에 해당하지 않는 것은?

- ① 도박의 긍정적인 면과 부정적인 면인 양가성 확인
- ② 도박이 경제 및 학업 등 생활에 미치는 영향 확인
- ③ 도박을 끊어야 하는 이유 탐색
- ④ 도박 관련한 신념 및 가치 탐색

11. 청소년 도박문제에 대한 재정문제 개입 중 **잘못된** 것은? (2개 선택)

- ① 채무에 대한 스트레스가 상당한 바, 자금 마련 기회 제거 등의 개입을 바로 해야 함
- ② 재정관리는 개인이 하기는 어려운 면이 있는 바, 도와 줄 수 있는 대상 선정 필요
- ③ 돈이 들어오는 모든 경로를 보호자에게 공개하는 것이 필요
- ④ 재정문제에 있어 빚 상황에 우선순위를 두고 계획을 세우는 것이 필요

12. 청소년 도박문제 종결 과정에서 다루어야 할 설명 중 **잘못된** 것은? (2개 선택)

- ① 단도박 결심을 하였으나, 도박충동이 일어날 수 있으므로 도박충동에 대한 활동계획을 세움
- ② 도박 종결 이후, 발생하는 실수는 재발에 해당하는 바, 관련한 대응 준비를 해야 함
- ③ 도박을 하게되었을 때, 이를 분석하여 본인이 어떤 상황에서 하게 되었는지 확인 함
- ④ 도박 문제가 다시 발생하는 것은 자연스러운 것으로 교육함

※ 다음 문항을 읽고 맞으면 ‘예’, 틀리면 ‘아니오’ 에 O표를 해 주십시오

문 항	응답	
13. 명절에 돈을 걸고 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다.	예	아니오
14. 친구와 게임에서 지는 사람이 자신의 5천원 상당 물건을 주기로 한 것은 도박이다.	예	아니오
15. 청소년이 하는 도박은 모두 불법이다.	예	아니오
16. 특별한 기술을 이용하면 도박에서 승자나 패자를 예측하는 것은 가능하다.	예	아니오
17. 도박에 중독되면 스스로 도박을 중단하는 것은 어렵다.	예	아니오
18. 도박중독은 치료가 필요한 질병이다.	예	아니오

자 기 효 능 감

자신이 다음 행위를 얼마나 잘 수행할 수 있다고 생각하는 지를 묻는 질문입니다.
 자신감 정도를 가장 잘 표현한 곳에 O표를 해주시기 바랍니다. 자신이 '원하는 상태'가 아닌 '현
 상태'를 나타내주십시오.

문 항	전혀 그렇지 않다					매우 그렇다				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. 도박문제가 있는 청소년을 접할 경우 나는 효과적으로 대처할 수 있다고 확신하다.	1	2	3	4	5					
2. 청소년 도박문제에 개입하는 것은 내게 너무 힘들다.	1	2	3	4	5					
3. 나는 청소년 도박문제 사례를 접한다면 어떻게 해야 할 지 난감할 것 같다.	1	2	3	4	5					
4. 나는 청소년 도박문제로 나타날 수 있는 여러 가지 문제들을 다룰 수 있는 지식과 능력이 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5					
5. 나는 청소년에게 도박문제가 발생한 직후 필요한 조치를 취할 수 있다.	1	2	3	4	5					
6. 나는 청소년 도박문제가 발생한 상황에서 가족에게 필요한 정보와 도움을 제공할 수 있다.	1	2	3	4	5					
7. 나는 청소년 도박문제로 다른 청소년이 영향을 받았을 때 적절하게 대처할 수 있다.	1	2	3	4	5					
8. 나는 청소년에게 도박문제가 발생한 상황에서 도움을 청할 수 있는 외부기관을 알고 있다.	1	2	3	4	5					
9. 나는 도박문제로 청소년이 영향을 받았을 때 적절하게 대처할 수 있다.	1	2	3	4	5					
10. 나는 청소년 도박문제가 발생한 상황에 개입하는데 편안함을 느낀다.	1	2	3	4	5					
11. 나는 도박문제의 심각성을 식별할 수 있다.	1	2	3	4	5					
12. 나는 청소년들에게 도박과 관련된 잘못된 인식이 퍼지지 않도록 교육 할 수 있다.	1	2	3	4	5					

상담자 자기대화

선생님께서 아래의 사례를 의뢰받고 상담 예정이라고 가정해 보십시오.
사례 개입 시 꼭 다루어야 할 부분 및 필요한 상담내용에 대해 자유롭게 작성해 주십시오.

▷ 내담자 : 16세, 중3 남자청소년

내담자는 온라인 게임을 좋아하는데 그날따라 게임플레이도 잘 안되고 아이템도 다 써서 기분이 찜찜하던 중, 상품권을 2배로 충전해 준다는 사이트 광고를 솔깃하여 회원가입을 하게 되었다. 처음엔 뭔가 의심스러웠지만 귀여운 캐릭터와 짧은 몇 초에 바로 결과가 나오는 짜릿함, 운이 좋은 날은 정말 2배로 충전되는 재미에 푹 빠져 반복적으로 접속하게 되었다. 이후 유사한 형태의 도박게임을 찾아다니며 접속하였고, 용돈으로 감당할 수 없게 되자 학교 친구들에게 돈과 상품권을 빌리는 횡수가 점점 많아지게 되었다.

15만원을 빌려주고 받지 못한 친구의 신고로 담임 선생님이 상황을 알게 되었고, 학교 친구들에게 빌린 돈이 200만원 가까이 된다는 것을 알게 되었다. 학교측의 권유에 따라 부모님이 친구들에게 빌린 돈을 갚아주는 걸로 마무리하고 더 이상 도박사이트에 접속하지 않기로 약속하였다.

그러나 내담자는 부모님이 친구들에게 갚아준 만큼만 따서 부모님께 돌려 드리자는 생각에, 소개받은 형에게 원금 200만원, 일주일 이자 10만원, 이자가 늦어질 경우 하루 5만원씩 추가하기로 약속하고 돈을 빌리게 되었다. 그러나 도박은 생각만큼 잘 풀리지 않고 이자가 원금을 뛰어넘어 도저히 갚을 수 없는 수준에 이르렀고, 돈 빌려준 형은 학교로 찾아와 행패를 부리는 일이 몇 차례 있었다.

결국 결석이 잦아졌고 졸업일수를 채우지 못하는 지경에 이르게 되자, 부모님 손에 이끌려 학업중단숙려제의 일환으로 청소년상담센터를 방문하게 되었다.

[부록 5]

시범교육 사후검사지

사후 검사	성함 : _____
<p>청소년들의 미디어 과의존을 예방하기 위해 불철주야 애쓰시는 여러 선생님들께 진심으로 감사드립니다. 한국청소년상담복지개발원에서는 ‘청소년 도박문제 개입을 위한 매뉴얼’을 마련하고자 연구를 수행하고 있습니다. 본 조사는 개인의 인적사항 등에 관한 비밀이 보장되며, 연구 및 향후 지원 목적 이외에는 결코 사용되는 일이 없을 것입니다. 한 문항이라도 누락되면 연구 자료로서의 가치를 상실하게 되므로 바쁘고 번거로우시더라도 솔직하고 정확한 답변을 부탁드립니다.</p> <p style="text-align: center;">조사에 응답해 주셔서 고맙습니다.</p> <p style="text-align: right;">2020년 10월 한국청소년상담복지개발원</p>	

청소년 도박 개입지식
 제시된 문항을 읽고 해당된다고 생각되는 번호에 O표를 해 주십시오..

1. 다음 중 불법 도박으로 보기 어려운 것은?
 ___ ① 청소년의 달팽이게임 스마트폰 접속 후 베팅
 ___ ② 성인의 사다리게임 사이트 PC 접속 후 베팅
 ___ ③ 성인의 온라인 배트맨 사이트 PC 접속 후 베팅
 ___ ④ 청소년의 소셜그래프게임 사이트 접속 후 베팅
2. 다음 사행산업 중 주무부처가 다른 하나는?
 ___ ① 카지노
 ___ ② 스포츠 도토
 ___ ③ 소싸움
 ___ ④ 경정
3. 다음 중 도박의 정의에 필수적인 요소가 아닌 것은?
 ___ ① 돈, 가치 있는 소유물
 ___ ② 짜릿함
 ___ ③ 손실의 위험성

___ ④ 결과가 불확실한 일에 걸기

4. 도박 관련 용어 중 틀린 것은?

- ___ ① 졸업 : 손실금액이 커서 더 이상 진행할 수 없다는 의미
___ ② 국밥배터 : 배팅 최소가(5천원)를 배팅하는 소액 배터를 지칭
___ ③ 픽스터 : 도박 경기 결과를 예측해서 제공하는 사람
___ ④ 가족놀이터 : 회원 기반으로 운영되는 시설 토토 사이트를 의미

5. 청소년 도박문제 선별척도검사(CAGI)에 포함된 내용이 아닌 것은?

- ___ ① 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?
___ ② 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?
___ ③ 지난 6개월 동안 돈내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?
___ ④ 밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?

6. 다음 중 청소년 도박문제 선별 검사 시 지켜야 할 사항이 아닌 것은?

- ___ ① 상담자가 판단적인 자세가 아닌 수용적인 태도로 잘 듣고 있다는 것을 보여주어야 한다
___ ② 많은 청소년들이 도박을 하고 있으며, 문제를 가진 청소년도 많다는 것을 전제로 질문해야 한다
___ ③ 청소년이 거부하거나 응급상황에 있는 경우에도 청소년의 동의 없이 바로 시행해야 한다
___ ④ 상담자의 염려와 걱정 등 선의를 솔직히 표현해야 한다

7. 청소년기관과 도박 전문기관의 연계에 대한 설명이다. 다음 중 가장 적절한 것은?

- ___ ① 청소년에게 도박문제가 발견될 시 개인정보보호를 위해 청소년기관에서 도박 관련 대응을 진행하고 전문기관에 사례 의뢰는 최소한으로 하는 게 좋다
___ ② 청소년기관은 도박에 대한 전문기관이 아니므로, 도박문제에 관한 영역은 전문기관으로 전부 이관하고 청소년기관은 도박을 제외한 영역만 관리하는 것이 좋다.
___ ③ 도박문제는 당사자가 책임지는 것이 중요하므로 되도록 보호자는 연계기관 개입에 참여시키지 않는다.
___ ④ 전문기관으로 연계했다라도 청소년의 참여 정도나 만족도를 지속적으로 관리하는 역할은 청소년기관의 역할이다

8. 도박문제를 가진 청소년에 대한 보호자의 자세로 올바른 것은?

- ___ ① 학교에도 문제 상황을 알리고, 필요시 전문기관에 도움을 요청한다.
___ ② 금전문제를 제외한 나머지 부분은 청소년이 감당하도록 책임을 부담한다.

- ③ 도박문제는 빨리 빠져나오는 것이 중요하므로 시급한 문제는 주변의 요구사항을 최대한 수용하여 해결한다.
- ④ 청소년기의 도박경험은 호기심에 의한 단회성인 경우가 많으므로 문제 삼지 않고 지켜본다.

9. 도박문제에 개입 할 때, 효과에 영향 미치는 다양한 요인들이 있다. 다음 중 개입에 긍정적으로 미치는 요인은?

- ① 청소년의 도박행동을 일시적인 이탈로 보고 차분하게 처리하는 보호자의 태도
- ② 도박문제와 기타문제를 구분하여 개입하는 기관의 방침
- ③ 도박문제 중 재정 등 특정 부분에 집중하여 개입
- ④ 보호자의 심리적 요동을 막기 위해 보호자의 참여를 제한한 개입

10. 도박문제 개입은 초기접수 및 동기화가 중요하다. 다음 중 개입 초기내용에 해당하지 않는 것은?

- ① 도박의 긍정적인 면과 부정적인 면인 양가성 확인
- ② 도박이 경제 및 학업 등 생활에 미치는 영향 확인
- ③ 도박을 끊어야 하는 이유 탐색
- ④ 도박 관련한 신념 및 가치 탐색

11. 청소년 도박문제에 대한 재정문제 개입 중 **잘못된** 것은? (2개 선택)

- ① 채무에 대한 스트레스가 상당한 바, 자금 마련 기회 제거 등의 개입을 바로 해야 함
- ② 재정관리는 개인이 하기는 어려운 면이 있는 바, 도와 줄 수 있는 대상 선정 필요
- ③ 돈이 들어오는 모든 경로를 보호자에게 공개하는 것이 필요
- ④ 재정문제에 있어 빚 상황에 우선순위를 두고 계획을 세우는 것이 필요

12. 청소년 도박문제 종결 과정에서 다루어야 할 설명 중 **잘못된** 것은? (2개 선택)

- ① 단도박 결심을 하였으나, 도박충동이 일어날 수 있으므로 도박충동에 대한 활동계획을 세움
- ② 도박 종결 이후, 발생하는 실수는 재발에 해당하는 바, 관련한 대응 준비를 해야 함
- ③ 도박을 하게되었을 때, 이를 분석하여 본인이 어떤 상황에서 하게 되었는지 확인 함
- ④ 도박 문제가 다시 발생하는 것은 자연스러운 것으로 교육함

※ 다음 문항을 읽고 맞으면 ‘예’, 틀리면 ‘아니오’ 에 O표를 해 주십시오

문 항	응답	
13. 명절에 돈을 걸고 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다.	예	아니오
14. 친구와 게임에서 지는 사람이 자신의 5천원 상당 물건을 주기로 한 것은 도박이다.	예	아니오
15. 청소년이 하는 도박은 모두 불법이다.	예	아니오
16. 특별한 기술을 이용하면 도박에서 승자나 패자를 예측하는 것은 가능하다.	예	아니오
17. 도박에 중독되면 스스로 도박을 중단하는 것은 어렵다.	예	아니오
18. 도박중독은 치료가 필요한 질병이다.	예	아니오

자 기 효 능 감

자신이 다음 행위를 얼마나 잘 수행할 수 있다고 생각하는 지를 묻는 질문입니다. 자신감 정도를 가장 잘 표현한 곳에 O표를 해주시기 바랍니다. 자신이 '원하는 상태'가 아닌 '현 상태'를 나타내주십시오.

문 항	전혀 그렇지 않다					매우 그렇다				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. 도박문제가 있는 청소년을 접할 경우 나는 효과적으로 대처할 수 있다고 확신하다.	1	2	3	4	5					
2. 청소년 도박문제에 개입하는 것은 내게 너무 힘들다.	1	2	3	4	5					
3. 나는 청소년 도박문제 사례를 접한다면 어떻게 해야 할 지 난감할 것 같다.	1	2	3	4	5					
4. 나는 청소년 도박문제로 나타날 수 있는 여러 가지 문제들을 다룰 수 있는 지식과 능력이 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5					
5. 나는 청소년에게 도박문제가 발생한 직후 필요한 조치를 취할 수 있다.	1	2	3	4	5					
6. 나는 청소년 도박문제가 발생한 상황에서 가족에게 필요한 정보와 도움을 제공할 수 있다.	1	2	3	4	5					
7. 나는 청소년 도박문제로 다른 청소년이 영향을 받았을 때 적절하게 대처할 수 있다.	1	2	3	4	5					
8. 나는 청소년에게 도박문제가 발생한 상황에서 도움을 청할 수 있는 외부기관을 알고 있다.	1	2	3	4	5					
9. 나는 도박문제로 청소년이 영향을 받았을 때 적절하게 대처할 수 있다.	1	2	3	4	5					
10. 나는 청소년 도박문제가 발생한 상황에 개입하는데 편안함을 느낀다.	1	2	3	4	5					
11. 나는 도박문제의 심각성을 식별할 수 있다.	1	2	3	4	5					
12. 나는 청소년들에게 도박과 관련된 잘못된 인식이 퍼지지 않도록 교육할 수 있다.	1	2	3	4	5					

상담자 자기대화

선생님께서 아래의 사례를 의뢰받고 상담 예정이라고 가정해 보십시오.
사례 개입 시 꼭 다루어야 할 부분 및 필요한 상담내용에 대해 자유롭게 작성해 주십시오.

▷ 내담자 : 16세, 중3 남자청소년

내담자는 온라인 게임을 좋아하는데 그날따라 게임플레이도 잘 안되고 아이템도 다 써서 기분이 찜찜하던 중, 상품권을 2배로 충전해 준다는 사이트 광고를 솔깃하여 회원가입을 하게 되었다. 처음엔 뭔가 의심스러웠지만 귀여운 캐릭터와 짧은 몇 초에 바로 결과가 나오는 짜릿함, 운이 좋은 날은 정말 2배로 충전되는 재미에 푹 빠져 반복적으로 접속하게 되었다. 이후 유사한 형태의 도박게임을 찾아다니며 접속하였고, 용돈으로 감당할 수 없게 되자 학교 친구들에게 돈과 상품권을 빌리는 횡수가 점점 많아지게 되었다.

15만원을 빌려주고 받지 못한 친구의 신고로 담임 선생님이 상황을 알게 되었고, 학교 친구들에게 빌린 돈이 200만원 가까이 된다는 것을 알게 되었다. 학교측의 권유에 따라 부모님이 친구들에게 빌린 돈을 갚아주는 걸로 마무리하고 더 이상 도박사이트에 접속하지 않기로 약속하였다.

그러나 내담자는 부모님이 친구들에게 갚아준 만큼만 따서 부모님께 돌려 드리자는 생각에, 소개받은 형에게 원금 200만원, 일주일 이자 10만원, 이자가 늦어질 경우 하루 5만원씩 추가하기로 약속하고 돈을 빌리게 되었다. 그러나 도박은 생각만큼 잘 풀리지 않고 이자가 원금을 뛰어넘어 도저히 갚을 수 없는 수준에 이르렀고, 돈 빌려준 형은 학교로 찾아와 행패를 부리는 일이 몇 차례 있었다.

결국 결석이 잦아졌고 졸업일수를 채우지 못하는 지경에 이르게 되자, 부모님 손에 이끌려 학업중단숙려제의 일환으로 청소년상담센터를 방문하게 되었다.

참여자 관점 척도

매뉴얼의 내용 및 구성이 어느 정도 도움이 되었는지 골라 O표를 해주십시오.

문 항	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 본 매뉴얼의 개발은 시의적절하다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
2. 본 매뉴얼이 개발 목적에 맞게 잘 개발되었다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
3. 본 매뉴얼이 현장에서 활용되기에 실용적이라고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
4. 본 매뉴얼을 청소년(보호자)에게 적용할 경우 유익할 것이라고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
5. 본 매뉴얼이 현장에서 활용된다면 기여도가 높다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5

Abstract

Gambling among adolescents is increasingly becoming a concern with its easier accessibility for young people. According to the Survey on Youth Gambling Problems (Korea Center on Gambling Problems, 2018), an alarming six-fold increase was recorded from 2015 to 2018 in the number of adolescents who were referred to counseling due to gambling problems. More worryingly, many young people, still in their developmental years, tend to consider gambling a pastime with friends or an online game, putting them at a higher risk of developing a gambling problem.

In Korea, a total of 17 Centers on Gambling Problems nationwide provide services to address gambling problems in youth focusing on prevention, treatment, and rehabilitation. Still, many adolescents are vulnerable to issues associated with gambling including debt, school violence, and stealing particularly given that few of them seek professional help for themselves. In this context, youth centers have a vital role to play for intervention and support since they provide community-based counseling/welfare services for at-risk youth. However, youth gambling is a complex problem involving economic and legal issues; tackling it requires deep knowledge and comprehensive psychological/emotional support, which could put a burden on the intervening counselor who may not necessarily be equipped with much expertise in this particular area.

Against this backdrop, this study set out to develop a manual for youth centers to enable effective intervention for online gambling among adolescents based on our practical experience as well as a literature analysis. We first identified the rise of online gambling problems in adolescents and the need for counseling intervention by using the BIG KINDS as an analysis tool, and conducted a demand survey on counseling practitioners at youth centers who have direct/indirect experience dealing with youth gambling. Moreover, focus group interviews were carried out with field experts to provide counselors with appropriate knowledge for intervention and referral including gambling terms and indicators.

With the focus on practicality for youth centers, we organized the study on

“Development of an Intervention Manual for Online Gambling of Adolescents” as follows:

First, we described how to identify problem gamblers and assess the severity. After that, youth centers would determine the feasibility of intervention. For cases where an intervention would be appropriate, we prescribed both referral services for legal, financial, and medical support to address gambling-related issues, and direct intervention including personal/family counseling and prevention programs. When an intervention would not be applicable, we suggested that the case be referred to problem gambling centers, followed by either termination or follow-up care.

After developing the manual, we ran a pilot training program on 15 youth counselors to examine its applicability. The effectiveness of the training was measured by pre- and post-training surveys on knowledge about adolescent gambling, self-efficacy for intervention, and counselor’s self-talk as well as the participants’ evaluation of the program. The result showed a significant improvement in subject matter knowledge and self-efficacy. It also appeared that the participants developed self-talks to help them better understand the overall process of intervention from clarifying the problem to exploring available resources and facilitating change. Lastly, the participants’ feedback was positive, with all evaluation criteria rated 90 points or higher.

Against the emerging problem of adolescent gambling, the value of our study lies in that we devised a manual to enable more active intervention by youth centers rather than relying only on specialized institutions while also reflecting inputs from the field. Moreover, we contributed to building an integrated case management system between youth centers and problem gambling centers, and presented a useful tool for counselors to build knowledge and self-efficacy.

Since this study was conducted amid the COVID-19 outbreak, we were unable to directly work with adolescents having online gambling problems to test the manual. Evaluation was instead carried out with the training program on counselors and feedback from experts, lacking practical application to actual clients. Further work needs to be done to test the manual in practice and examine its effectiveness. Additionally, taking feedback from practitioners experienced in gambling intervention will add more expert perspectives to make a stronger manual.