

협동연구총서 24-46-01

연구보고24-일반04

사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I : 사이버도박

임지연 · 황진구 · 성윤숙 · 조제성

한국청소년정책연구원은 청소년과 함께
지속가능한 미래사회를 만들어갑니다.



협동연구총서 24-46-01
연구보고 24-일반04

사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I: 사이버도박

저 자 임지연, 황진구, 성윤숙, 조제성

연구진 연구책임자_임지연(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
공동연구원_황진구(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
_성윤숙(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
_조제성(한국형사법무정책연구원 부연구위원)
연구보조원_허효주(한국청소년정책연구원 연구원)

경제·인문사회연구회 협동연구 총서

“사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I : 사이버도박”

1. 협동연구 총서 시리즈

협동연구 총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
24-46-01	사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I : 사이버도박	한국청소년 정책연구원

2. 참여연구진

연구기관	연구책임자	참여연구진	
협력 연구 기관	한국청소년 정책연구원	임지연 선임연구위원 (총괄책임자)	황진구(한국청소년정책연구원 선임연구위원) 성윤숙(한국청소년정책연구원 선임연구위원) 조제성(한국형사법무정책연구원 부연구위원) 허효주(한국청소년정책연구원 연구원)
주관 연구 기관	한국청소년 정책연구원	임지연 선임연구위원 (총괄책임자)	황진구(한국청소년정책연구원 선임연구위원) 성윤숙(한국청소년정책연구원 선임연구위원) 허효주(한국청소년정책연구원 연구원)

보고서를 펴내며

가속화된 디지털 사회환경의 변화로 청소년의 유해환경 접촉이 불법으로 이어지는 경계가 모호해짐에 따라, 청소년 보호정책 방향 및 추진 방식의 새로운 전환이 요구되고 있습니다. 최근 신변종 유해환경이 등장해 온라인을 통한 도박사이트 확산, 마약류, 유해업소 등으로 10대 청소년의 도박 빛으로 인한 불법사금융 이용과 피해가 확산하고 있습니다. 도박 빛 마련을 위한 마약 배달, 보이스피싱, 절도, 자살 등 2차 위험으로 연결되어 청소년 피해가 심각한 상황입니다. 청소년은 사이버도박이 불법이고 위험하다고 생각하지만, 실제 도박 빛의 위험성에 대해서는 인지하지 못하고 도박 문제 2차 위험에 무방비로 노출된 것을 알 수 있었습니다.

실제로 올해 본 연구에서 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 설문 조사한 바에 의하면, 도박으로 인한 청소년들의 2차 위험은 불법 행위(사기, 폭력, 도박 등), 개인정보 범죄, 고리대금뿐 아니라 조직적 범죄(성 착취 및 성매매, 유해업소 아르바이트, 마약 배달, 보이스피싱)에 연루되는 심각성을 실증적으로 확인할 수 있습니다.

청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로는 주변 친구로 나타났습니다. 무엇보다 청소년 사이버도박은 특정 청소년의 문제가 아닌 모든 청소년을 둘러싼 또래 놀이문화와 유해환경에 의해 촉발되는 사회문제라는 인식이 중요합니다. 이에 본 연구는 실증자료에 기반하여 정책목표를 사이버도박 유해환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화로 제시하였습니다. 초기 접촉 유해환경을 차단할 수 있는 법·제도를 마련하고, 도박 문제의 심각성을 인지할 수 있도록 사전 예방 교육을 위한 정책을 제시하였습니다.

연구 과정에서 만난 사이버도박으로 인해 도박 빚을 진 청소년들의 목소리를 본 연구에서 모두 전달하기에는 한계가 많습니다. 그럼에도 대책 마련에 도움을 주신 관련 기관 종사자 및 연구자, 학부모, 경찰청, 여성가족부, 법무부, 교육부, 교육청 학교 관계자, 한국형사법무정책연구원, 한국법제연구원 연구자분들께 감사드리며 청소년 도박 문제를 해결하는데 이 보고서가 도움이 되길 바랍니다.

2024년 12월

연구진을 대표하여 임지연

연구 요약

■ 연구 목적

- 본 연구는 ‘청소년의 사이버도박 경험 및 인식’을 주제로 유해매체의 접촉과 불법 행위로의 유입과 초기대응, 이에 영향을 미치는 유해환경 요인을 비롯하여 도박 및 피해 등의 2차 위험(교차 위험)을 실증적으로 파악하고, 도출된 결과를 토대로 관련 법령 개정(안)과 대응 정책을 마련하는 데 있음.

■ 연구 내용

- 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산, 청소년 사이버도박의 유형과 개념 정의, 청소년 사이버도박의 현황에 대한 양적, 질적 2차 자료 분석(기존 실태조사와 동영상 자료 분석), 돈 벌기 게임 초기 접촉/대응, 청소년 사이버도박 관련 처벌 기준, 환경요인과 경로분석, 해외 대응 사례분석을 통하여 조사 도구 초안을 개발하고 정책 방향의 개념 틀로 활용함.
- 청소년 사이버도박에 대한 경험 조사 분석을 통하여 초기 접촉, 실행 참여, 도박 및, 2차 위험 피해, 피해자에서 가해자로 연결고리까지 전 단계를 실증적으로 파악하여 정책과제의 근거로 활용함. 이를 위해 면담 조사(청소년과 전문가)와 설문조사(사이버도박을 경험한 청소년 505명)의 결과를 분석함.
- 정책 현황 및 관련 법령 개정(안)과 정책 마련을 위하여 현행 법률이 변화된 사회환경 및 제도적 이슈를 담는 데 한계가 있어 「청소년 보호법」을 비롯한 관계 법령 개정안을 마련하고, 현안 이슈에 대한 실증자료를 통해 필요한 제도적 장치들을 「청소년 보호법」과 관련 법령의 개정에 반영함. 이러한 법 제도가 잘 실행될 수 있도록 관련 정책과제를 개발하여 제시함.
- 예방 교육정책으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화의 실증적 근거 마련을 위하여 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발 및 개인별 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼을 활용하여 교육과정 연계 시범 활동을 수행함.

■ 연구 방법

- (문헌분석) 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산, 청소년 사이버도박의 유형과 개념 정의, 청소년 사이버도박의 실태에 대한 양적, 질적 2차 자료 분석(실태 조사와 동영상 자료 분석), 사이버도박 초기 접촉/대응, 청소년 사이버도박 관련 유해환경 처벌, 환경요인과 경로분석, 해외 대응 사례 등을 분석하여 연구 방향 틀과 조사 도구 개발과 정책 제안에 활용함.
- (법제도 및 정책분석) 청소년을 사이버도박 신변종 유해환경으로부터 보호하기 위한 청소년 보호정책 개선방안과 현안 이슈의 법제도 정책 분석하여 정책 제안에 활용함.
- (면담 조사) '사이버도박으로 인한 도박 빚 경험이 있는 청소년'을 대상으로 심층 면담(청소년 8명과 전문가 4명)을 실시하여 유해환경 접촉 경로, 피해 실태, 대응 방안 마련과 설문조사 문항 개발에 활용함.
- (설문조사) '사이버도박 경험이 있는 청소년'을 대상으로 설문조사(N=505)를 실시하여 조사 영역(초기 접촉, 실행 과정, 도박 빚, 2차 위험 피해, 피해자에서 가해자로 연결고리) 문항에 대해 성별, 학교급, 가족 지지, 경제 수준, 학업 수준, 부모 학력을 배경 변인으로 하여 빈도분석, χ^2 검증, t-검증 등 실증적으로 파악하여 정책적 대응 방안 마련에 활용함.
- (정책실무협의회 및 청소년정책포럼) 정부 부처 정책실무협의회를 통하여 정책 현황과 법제도 개선안 논의, 설문조사 협조 요청을 받았으며, 정책포럼, 국제심포지움을 통해 관련 기관 전문가, 부처, 경찰청, 교육청, 교사의 의견을 수렴하여 정책에 활용함.
- (기타) 콜로키움 개최, 전문가 자문, 시범 활동(교육과정 연계 사이버도박 예방 교육)을 실시하여 정책 제안에 활용함.

■ 연구 결과

주요 연구 결과

- 청소년을 사이버도박 산변종 유해환경으로부터 보호하기 위해서는 사이버도박 유해 환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화가 요구됨. 정책 영역은 청소년보호 종합대책 마련뿐만 아니라 개인별 맞춤형 예방 교육정책으로 확장되어야 함.
- 법제도 및 정책분석 결과, 1) 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화, 2) 불법 도박사이트 차단 절차 간소화, 3) 정보통신망사업자의 의무강화, 4) 계좌 차단, 5) 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등이 도출됨
- 해외의 청소년 사이버도박에 대한 주요 대응 사례는 연령제한 의무화, SNS에서의 도박 광고 규제, 실시간 도박 모니터링 결과제공, 강제 휴식 시간의 확보, 거래 계좌 차단 예방 교육 활성화, 불법 사이버도박 운영자에 대한 벌금 등을 포함한 모니터링 작업에 국가의 적극적인 개입을 알 수 있음.
- ‘사이버도박으로 인한 도박 빚 경험’이 있는 청소년을 대상으로 심층 면담 분석 결과 1) 도박 초기 접촉 경로는 학교나 동네에서 친구가 도박하는 모습을 보거나 돈을 뺏다는 얘기를 듣고 시작, 2) 도박하는 이유는 사행심(한방에 쉽게 돈 벌기), 3) 도박 빚을 갚기 위해 사채 경험(친구와 인터넷 불법 대출), 4) 2차 위험 피해로 폭력, 범죄연루, 학업 중단, 노숙, 자살 시도 등, 5) 도박 재발이 쉬우며 도박 중단은 제도권의 도움 필요 등으로 나타남.
- ‘사이버도박 경험이 있는 청소년’을 대상으로 설문조사(N=505) 분석 결과 1) 사설 온라인 스포츠 도박과 온라인 카지노게임, 온라인 복권 등을 주로 하며, 도박이 불법이고 위험하다고 생각하지만, 실제 도박 빚의 피해를 인지하지 못함. 2) 초기 접촉 경로는 대부분 주변 친구(62.2%)로 나타남. 3) 초기 접촉 시기는 학년과 중고 학교급이 바뀌는 전환기의 1학년이 높게 나타나며 중-고-초 순서임, 3) 도박 빚 등 손실액은 남성과 경제 수준이 높을수록 2배 이상 크게 나타남, 4) 청소년이 사이버도박을 하는 이유 1순위는 사행심(66.1%), 5) 도박 중단이 힘든 이유 1순위는 도박사이트 접근성(53.7%), 6) 도박 중단을 위해 가장 필요한 것은 문화예술여가 프로그램으로 나타남. 7) 청소년의 도박자금 사채 경험(38.6%), 도박 빚 사채 경험(12.7%)으로 나타남. 8) 청소년의 도박피해 및 도박빚은 초기시점에 제도적 지원시스템이 중요한 것으로 나타남.

핵심 정책 제언

정책목표 : 사이버도박 유해환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화

- 정책과제1. 중장기 청소년 보호정책 전략 수립(제5차 청소년보호 종합대책 반영)
 - 1-1. 사이버도박 초기 차단과 청소년 주도적 대응 역량 강화
 - 1-2. 청소년 도박채무 문제해결을 위한 원스톱 서비스 실행시스템 구축

- 정책과제2. 신변중 유해환경 접촉 차단을 위한 법제도 실행 체계 마련
 - 2-1. 유해환경 초기 차단 및 형벌 강화 법제도 개선
 - 2-3. 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화

- 정책과제3. 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화
 - 3-1. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발
 - 3-2. 개인별 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영
 - 3-3. 교육과정과 연계한 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대
 - 3-4. 청소년 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축

- 정책과제4. 청소년 사이버도박 문제 통합지원 협업방안 마련
 - 4-1. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련
 - 4-2. 학교-가정-경찰-기업-전문기관-NPO-정부의 다분야 협업 모델 개발

사회환경 변화에 따른
청소년 보호정책 개선
방안 연구 I :
사이버도박

연구보고 24-일반04

I. 서론

- 1. 연구의 필요성 및 목적 3
- 2. 연구 추진체계 6
- 3. 연구 내용 12
- 4. 연구 방법 13

II. 이론적 배경 및 선행연구 고찰

- 1. 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산 23
- 2. 청소년 사이버도박의 개념과 유형 32
- 3. 청소년 사이버도박의 현황 분석(2차 자료 분석) 38
- 4. 청소년 사이버도박 관련 선행연구 분석 72
- 5. 해외 대응 사례 분석 87

III. 청소년 사이버도박 경험 면담 및 설문 조사

- 1. 조사 도구 및 설계 105
- 2. 면담 조사 : 사이버도박으로 인한 도박 빛 경험 110
- 3. 설문 조사 : 사이버도박 경험과 피해 실태 151
- 4. 종합 소결 227

IV. 법·제도 현황과 법령 개정(안)

1. 청소년 사이버도박 관련 법령 체계 및 주요 내용 … 233
2. 현행 법령의 한계와 개선 방향 … 244
3. 소결 … 255

V. 결론 및 정책 제언

1. 정책 개발 과정 및 결론 … 259
2. 정책 제언 … 263

참고문헌 … 305

부 록

- [부록1] 면담 조사도구 … 324
- [부록2] 전문가 면담 조사도구 … 334
- [부록3] 설문 조사도구 … 335
- [부록4] 시범활동 결과보고서 양식 … 343

국문초록 … 345

Abstract … 347

표 목차

표 I-1. 연도별 주요 사항	9
표 I-2. 전문가 자문회의 개요	13
표 I-3. 면담 조사 개요	14
표 I-4. 설문 조사 개요	15
표 I-5. 정책실무협의회 개최 및 업무협약	16
표 I-6. 콜로키움 및 정책포럼	16
표 I-7. 교육과정 연계 시범 활동 개요(개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용)	17
표 I-8. 교육과정 연계 시범 활동 결과분석(개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용)	18
표 I-9. 학생 수업 활동 결과자료(개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용)	19
표 II-1. 청소년 사이버도박 범정부 대응 전략	26
표 II-2. 2023년 도박 행동에 따른 2차 범죄에 관한 사례 분류	30
표 II-3. 10대 도박 범죄 관련 검거 현황	31
표 II-4. 10대 도박중독 진료 현황	32
표 II-5. 현행 법령 및 판례상 도박 등 개념 정의	33
표 II-6. 청소년 사이버도박의 개념 정의	34
표 II-7. 청소년 사이버도박의 유형 - 청소년의 사이버도박 경험에 대한 측정 문항	37
표 II-8. 청소년 온라인 사행심 유발 게임	38
표 II-9. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교(용어, 정의)	43
표 II-10. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교(측정)	45
표 II-11. 2016년~2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사: 온라인 도박성 게임 경험률 추이	46
표 II-12. 2016년~2022년 스마트폰 과의존 실태조사: 온라인 도박성 게임 경험률 추이	47
표 II-13. 사이버도박 유형별 경험률	48
표 II-14. 2016년~2022년 청소년 도박 문제 실태조사: 도박 문제(중독) 수준 추이	49

표 II-15. 2022년 청소년 도박 문제 실태조사: 학교급별 도박 문제(중독) 수준	50
표 II-16. 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험	51
표 II-17. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교	53
표 II-18. 청소년 사이버도박 관련 동영상 2차 자료 개요	55
표 II-19. 청소년 사이버도박에 대한 유해환경 참여 과정 시나리오	70
표 II-20. 청소년 도박 초기대응 문제 및 대응 전략	74
표 II-21. 청소년 사이버도박 관련 해외 대응사례와 시사점	92
표 II-22. 청소년 사이버도박 주요 해외 대응 사례	98
표 III-1. 청소년 면담대상자 특성	112
표 III-2. 전문가 간담회 참여자 특성	112
표 III-3. 청소년 면담 내용 및 분석 틀	113
표 III-4. 전문가 간담회 조사 내용 및 분석 틀	114
표 III-5. 면담 조사 주요 결과 및 시사점 (도박 빚 경험 청소년)	150
표 III-6. 설문 구성 및 문항 (청소년의 사이버도박 경험 조사)	152
표 III-7. 설문조사 대상 및 조사 방법	154
표 III-8. 응답자의 인구통계학적 특성	156
표 III-9. 또래 친구의 사이버도박 경험(중복 응답)	158
표 III-10. 나의 사이버도박 경험(중복 응답)	160
표 III-11. 확률형 아이템 과소비 경험	161
표 III-12. 사이버도박 첫 접촉 경로	163
표 III-13. 사이버도박 첫 접촉 경로에 대한 차이 분석	164
표 III-14. 처음 사이버도박을 시작한 시기	166
표 III-15. 사이버도박의 위험성	168
표 III-16. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험	169
표 III-17. 의도적인 사이버도박 전파 목격 경험	171
표 III-18. 사이버도박을 하는 이유(중복 응답)	173
표 III-19. 사이버도박을 하는 이유에 대한 차이 분석	174
표 III-20. 친구가 돈을 빌려달라고 했을 때 드는 생각(중복응답)	175
표 III-21. 사이버도박에 활용한 은행 계좌 수	177
표 III-22. 사이버도박으로 인한 손실액	179
표 III-23. 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험	182
표 III-24. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황 (중복 응답)	184
표 III-25. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황에 대한 차이 분석	185
표 III-26. 감당 못 할 도박 빚의 해결 방법(중복 응답)	186

표 III-27. 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유	188
표 III-28. 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황	190
표 III-29. 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험(중복 응답) ..	192
표 III-30. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유(중복 응답)	194
표 III-31. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유(중복 응답) ..	196
표 III-32. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유에 대한 차이 분석	197
표 III-33. 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것(중복 응답)	199
표 III-34. 또래 친구 불법 행위 목격(중복 응답)	201
표 III-35. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못하는 이유 (중복 응답)	203
표 III-36. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못하는 이유에 대한 차이 분석	204
표 III-37. 친구의 사이버도박 중독 발견 시 대처(중복 응답)	206
표 III-38. 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항(중복응답) ..	208
표 III-39. 설문조사 주요 결과 및 시사점 (사이버도박 유경험 청소년 조사)	224
표 IV-1. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」상 사행행위영업의 종류	237
표 IV-2. 청소년 보호법 일부개정법률안(의안번호: 6908)	246
표 IV-3. 청소년 보호법 일부개정법률안(의안번호: 210757)	246
표 IV-4. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(의안번호: 6027)	247
표 IV-5. 학교보건법(2022.6.29. 시행)	248
표 IV-6. 청소년 보호법 개정(안)	249
표 IV-7. 불법 도박사이트 차단 절차 간소화 법령 개정(안)	250
표 IV-8. 정보통신망사업자의 의무 강화 법령 개정(안)	251
표 IV-9. 계좌 차단 법령 개정(안)	253
표 IV-10. 불법적 행위에 이용된 전화번호의 이용 중지 에 관한 입법례	254
표 IV-11. 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등 법령 개정(안)	255
표 V-1. 정책 개발 과정: 연구 결론 및 시사점	261
표 V-2. 사이버도박 대응 마련을 위한 청소년보호 정책 중·장기 전략	267

표 V-3. 청소년의 사채 경험과 도박채무로 인한 피해 실태, 구제제도 필요	268
표 V-4. 청소년의 유형별 사이버도박 경험 실태와 유해환경 초기 차단 강화	271
표 V-5. 사이버도박 유해환경 접촉 차단 및 형벌 강화 법제도 개선과 실행 체계 마련	273
표 V-6. 청소년 사이버도박 유해환경 접근 차단을 위한 관련 법령 개정(안) 개요	274
표 V-7. 사이버도박 중단이 어려운 이유는 접근성이며 유해환경 모니터링 강화가 필요	275
표 V-8. 청소년 사이버도박 관련 해외의 모니터링 사례 요약	277
표 V-9. OECD에서 제시한 디지털 환경에서의 위험 유형	278
표 V-10. 청소년 사이버도박 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화 방안	279
표 V-11. 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로 현황 및 사전 예방 교육 강화	280
표 V-12. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발 추진 방안	281
표 V-13. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발 내용(예시)	281
표 V-14. 청소년이 개인별 맞춤형 교육에 참여할 수 있는 혁신적인 교육방식 필요	283
표 V-15. 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 수업사례	284
표 V-16. 개인별 맞춤형 콘텐츠의 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영 (수업 도구) 제안	286
표 V-17. 개인별 맞춤형 디지털기반 교육플랫폼(수업도구)의 추진 방안	287
표 V-18. 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 가장 필요한 것은 여가 프로그램	288
표 V-19. 사이버도박 초기 접촉 시기는 학년 초이며 새로운 학교 환경 및 교우 관계 적응 프로그램 필요	289
표 V-20. 청소년의 사행심 근절과 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육 필요	289
표 V-21. 교육과정 연계 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대의 추진 방안	291

표 V-22. 학교를 통한 사이버도박 접촉에 따른 교육부의 컨트롤 타워 예방 교육 역할 필요	292
표 V-23. 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화를 위한 법령 개정(안) 개요	293
표 V-24. 학생 수 대비 사이버도박 예방 교육 현황 (기준: '23년) ...	294
표 V-25. 교육부의 학교 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축의 추진 방안	295
표 V-26. 보호자의 자녀 사이버도박 문제 인지상황과 학교-가정-전문기관 연결시스템 필요	297
표 V-27. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련을 위한 추진 방안	298
표 V-28. 도박 문제 피해 경험 및 도박 빛 초기시점에 실행 지원시스템 부재	299
표 V-29. 청소년이 도박 빛으로 인해 범죄에 연루되는 이유 및 도움 요청 시스템 부재	299
표 V-30. 사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유와 지원시스템 부재	300
표 V-31. 도박 빛으로 인해 또래 친구가 경험한 불법 행위와 법률 지원시스템 부재	300
표 V-32. 다분야 협업 모델 개발의 추진 방안	303

그림 목차

그림 Ⅰ-1. 연도별 주요 사항	10
그림 Ⅰ-2. 2024년 본 연구에서 청소년 사이버도박의 특성 파악을 위한 개념적 분석 틀	11
그림 Ⅱ-1. 디지털 환경에서의 청소년 보호 정책 정책 접근 방식의 개선	84
그림 Ⅲ-1. 조사 도구 개발 틀 : 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림(안)	107
그림 Ⅲ-2. 조사설계 과정	109
그림 Ⅲ-3. 또래 친구의 사이버도박 경험(중복 응답)	157
그림 Ⅲ-4. 나의 사이버도박 경험(중복 응답)	159
그림 Ⅲ-5. 확률형 아이템 과소비 경험	161
그림 Ⅲ-6. 사이버도박 첫 접촉 경로	162
그림 Ⅲ-7. 처음 사이버도박을 시작한 시기	165
그림 Ⅲ-8. 사이버도박의 위험성	167
그림 Ⅲ-9. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험	170
그림 Ⅲ-10. 의도적인 사이버도박 전파 목격 경험	170
그림 Ⅲ-11. 사이버도박을 하는 이유(중복 응답)	172
그림 Ⅲ-12. 사이버도박에 활용한 은행계좌 수	176
그림 Ⅲ-13. 사이버도박으로 인한 손실액	178
그림 Ⅲ-14. 사채를 쓴 경험	180
그림 Ⅲ-15. 친구가 도박자금 및 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 것을 듣거나 본 경험	181
그림 Ⅲ-16. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황 (중복 응답)	183
그림 Ⅲ-17. 감당 못 할 도박 빚의 해결 방법(중복 응답)	186
그림 Ⅲ-18. 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유	187
그림 Ⅲ-19. 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황	189
그림 Ⅲ-20. 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험(중복 응답)	191

그림 Ⅲ-21. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유(중복 응답)	193
그림 Ⅲ-22. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유(중복 응답)	195
그림 Ⅲ-23. 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것(중복 응답)	198
그림 Ⅲ-24. 또래 친구 불법 행위 목격(중복 응답)	200
그림 Ⅲ-25. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못 하는 이유(중복 응답)	202
그림 Ⅲ-26. 친구의 사이버도박 중독 발견시 대처(중복응답)	205
그림 Ⅲ-27. 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항(중복응답)	207
그림 V-1. 정책목표 및 정책과제	263
그림 V-2. 제5차 청소년보호 종합대책 제안 내용	266
그림 V-3. 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축 방안	270
그림 V-4. 청소년 사이버도박 중단을 위한 문화예술 콘텐츠 개발 및 관련 프로그램 연계	290
그림 V-5. 청소년 사이버도박 근절을 위한 민관 다분야 협업으로 집합적 영향력	301
그림 V-6. 다분야 협업 추진 단계 개념	302
그림 V-7. 정책추진 로드맵	304

○ — 제1장 서론

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구 추진체계
- 3. 연구 내용
- 4. 연구 방법

1. 연구의 필요성 및 목적

디지털화가 가속화되는 사회환경 변화로 청소년의 유해환경 접촉이 불법으로 이어지는 경계가 모호해짐에 따라, 청소년 보호 정책 방향 및 추진 방식의 새로운 전환이 요구되고 있다. 최근 온라인을 통한 신변종 유해환경이 등장해 마약류, 유해업소, 사이버도박 등에 접근이 쉬워지고, 10대 청소년의 도박 빚으로 인한 불법사금융 이용과 그 피해가 확산하고 있다. 이에 도박자금 마련을 위한 마약 배달, 보이스포싱 가담, 절도 및 자살 등 2차 위협으로 이어져 청소년 피해가 심각한 상황이다.

‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사(여성가족부)’에 의하면 일반 청소년의 사이버도박 경험률은 2.8%, ‘2022년 스마트폰 과의존 실태조사(과학기술정보통신부)’에서는 8.8%로 나타났다. 또한, 한국도박문제예방치유원(2019, 2022a)에 따르면 청소년 도박의 99%가 사이버도박인 것으로 나타났다. 즉, 청소년 도박 문제에서 이를 경험한 평균 연령이 16.5세로 중학생의 비율이 점차 커지고 있고, 주로 불법 온라인 카지노, 불법 스포츠도박, 온라인 실시간 도박 등을 이용하며, 평균 손실액이 1,411만 원에 달하는 것을 알 수 있다. 이는 청소년기 사이버도박의 심각성을 알려주며, 불법도박 이용자의 70% 이상이 청소년기에 도박 경험이 있는 것으로 나타나(윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈, 2023) 청소년기의 도박 경험이 성인이 된 이후에도 불법도박을 지속하게 하는 데 미치는 영향이 적지 않다고 할 수 있다.

지금까지 청소년기에 자신이 하는 행위 자체를 도박으로 인지하지 못하는 문제가 이슈였다면, 2024년 수행한 본 연구에서는 청소년들이 사이버도박을 불법 범죄라고 인지하고 있었지만, 도박 빚의 위험성은 인지하지 못하는 문제가 대두되었다. 현재 청소년 도박 실태에 대한 주요 이슈는 사이버도박으로 인한 청소년 도박채무와 도박 관련 다양한 학교

폭력이 연계된다는 점, 청소년을 노린 사채가 이미 성행한다는 점, 도박 빚 때문에 또 다른 범죄의 가해자 또는 피해자가 될 가능성이 높다는 점이다(조운오, 2020b; 고도현, 김상미, 2021; EBS NEWS, 2023.11.17.; 부민서, 조운오, 2023a). 세계적으로 디지털 강국인 우리나라의 기술 발전은 청소년들의 사이버도박 접근을 쉽게 한다. 특히 온라인상에서 유해환경 접촉 속도가 빨라지고 접촉 방식도 다양하게 변화하고 있어, 유해환경 접촉이 합법인지 불법인지 경계가 모호해지고 있다. 이에 따라 ‘청소년 사이버도박’ 유형별 개념과 그 범위도 확대되고 있으며, 도박 특성(위법성, 사행성, 환금성), 빚질 가능성, 청소년 적법성 여부, 청소년 접근성 정도가 증가하고 있다.

그러나 현행 법령에서 ‘청소년 사이버도박’의 개념 정의는 부재한 상황이다. 현행 법령에서 사이버도박에 참여한 성인과 청소년의 처벌기준이 명확하지 않으며, 불법 도박장에 불법 도박장에 청소년을 유인하는 데 성인과 구별되는 법률적·제도적 처벌 규정이 아직 마련되지 않았기 때문이다. 이는 청소년 사이버도박에 대한 청소년의 피해와 그 심각성을 인지하지 못하고 있음을 방증한다. 현재 사행산업통합감독위원회의 불법사행산업 감시신고센터에 불법 사이버도박 운영업자를 신고해도 즉각적인 조치 권한이 없어 방송통신위원회 심의를 최소 한 달 이상 기다려야 차단 조치하는 실정이다. 이에 도박사이트 차단과 계좌 정지 등의 대응체제 마련이 매우 시급함을 알 수 있다. 청소년 사이버도박 등 불법유해환경을 선제적으로 초기에 차단해서 청소년을 안전하게 보호하고, 신·변종 유해환경을 빠르게 발견하여 차단할 수 있는 종합대책이 필요하다. 청소년의 사행성 게임 및 사이버도박 경험으로 인한 2차 위험 확산의 심각성을 인지하고 유해환경에 대응하는 새로운 패러다임이 필요하다. 이러한 새로운 패러다임에는 법제도 및 정책적 측면의 보완, AI 기술 적용의 감시체계 도입 등으로 실효성 있는 정책과 특히 예방과 초기대응 측면에서 청소년 중심의 법제도 개정과 정책 대응이 매우 절실하다.

따라서 청소년 유해환경의 범위 확장과 함께, 디지털 기술을 매개로 청소년 유해환경 접촉에 따른 청소년 보호와 관련한 이슈의 양상이 이전과는 달라졌으며, 이에 적극적으로 대응하기 위해서는 현행 「청소년 보호법」에 근거하여 수립추진되는 청소년 보호 정책개선이 요구되는 시점이다. 이에 정부는 현안 이슈 문제 대응 관련하여 최근 관계 부처 합동으로 ‘신·변종 유해환경으로부터 청소년 보호 강화 방안’(2023.5.9.), ‘온라인 불법도박 근절과 청소년 보호’를 위한 범정부 대응팀 출범(2023.11.3.), 정부 합동 ‘홀덤팀 불법 대응 TF’(2023.7.20.) 등을 발표하였으며, 여성가족부에서 도박 및 사행심 조장 게임 제공업소

청소년 출입·고용금지업소 결정 고시안 행정예고(2023.10.10.), '인터넷·스마트폰 과의존 초등학생 증가 추세 뚜렷' 보도자료(2022.5.26.), '새로운 불법유해환경으로부터 청소년 안전 지키다'(2022.6.30.), '불법·유해환경으로부터 청소년 보호 강화 방안, 현장에서 찾는다'(2023.6.23.), '사이버도박 청소년 발굴·치유 강화'(2024.1.16.), 청소년유해매체물(방송물) 고시(2023.12.26.), 청소년은 홀덤펍·홀덤펍카페 출입 금지(도박 및 사행심 조장 게임 제공업소, 청소년 출입·고용금지업소로 결정·고시, 2024.5.17.), 대통령 직속 도박 극복 프로젝트 특별위원회 출범(2023.2.29.), 사행산업통합감독위원회 제4차 사행산업 건전 발전 종합계획에 청소년 도박 문제 예방 체계 강화 등을 발표하였다. '신·변종 유해환경으로부터 청소년 보호 강화 방안'(2023.5.9.)은 청소년 보호의 사각지대 해소를 위한 것으로 사이버도박 등 사행심 차단 및 예방 강화, 마약류 등 유해 약물 차단 및 치유지원, 청소년 유해업소 단속 및 신·변종 발굴 강화, 사이버폭력 방지 및 피해 회복 지원, 디지털 성범죄 조기 감지 및 대응 체계 강화 등 5가지 중점 추진 과제를 중심으로 한다(여성가족부 보도자료, 2023.5.9.).

OECD에서는 국가 전략적으로 디지털 환경하에 발생하는 각종 유해환경에 대응하기 위해 단편적인 정책 대응(fragmented policy response)의 문제점을 지적하고 교차 위험(Cross-cutting risks)을 인식하여 통합적 접근 방식으로 대응하도록 제안하였다(OECD, 2022: 10-20). 변화된 청소년의 성장환경을 고려하고, 디지털 기술을 매개로 새롭게 나타나는 문제 양상에 대응하기 위한 정책 방향 및 정책 접근 방식의 전환이 필요하다. 다양한 유해환경 영역이 연계된 교차 위험의 확산, 일상에서 접하는 유해와 불법의 모호한 경계에 따른 청소년 불법 행위로의 유입 가속화 등에 대한 적절한 실증 기반 정책 수립이 요구된다.

선행연구를 살펴보면 청소년 사이버도박 관련 실태조사와 면담 조사 연구물은 있었지만(한국도박문제예방치유원, 2022a; 김지경 외, 2022; 이승현 외, 2019), 본 연구와 같이 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 초기 접촉부터 도박 빚, 피해자에서 가해자로의 연결까지 전 단계를 면담 조사와 설문 조사를 통해 실증적으로 조사한 연구물은 찾아보기가 어렵다. 또한, 이 연구는 3개년 연속 연구로서 청소년을 둘러싼 성장환경, 그중에서도 디지털 기술을 매개로 신·변종 유해환경의 확산 및 새로운 양상으로 나타나는 청소년 보호 정책 이슈(사이버도박, 유해 약물, 신·변종 유해업소 등)에 청소년 보호 정책이 적극적으로 대응할 수 있는 개선안을 모색하고, 이에 필요한 실증자료를 제공하고자 한다. 첫째, 청소년 보호 정책의 기본적인 틀 및 구조와 관련된 것으로 현행 법률이 변화된

사회환경 및 제도적 이슈를 담는 데 한계가 있어 「청소년 보호법」을 비롯한 관계 법령의 개정을 통해 이를 해결하고자 한다. 둘째, 현행 법률에서 규정되지 않는 현안 이슈들에 대한 파악과 대응 정책방안을 모색하고자 한다.

본 연구의 목적은 1차년도(2024년)에는 ‘청소년의 사이버도박 경험’을 주제로 유해매체의 접촉과 불법 행위로의 유입과 초기대응, 이에 영향을 미치는 유해환경 요인을 비롯하여 도박 빚 피해 등의 2차 위험(교차 위험)을 실증적으로 파악하고, 도출된 결과를 토대로 관련 법제도 개정(안)과 대응 정책을 마련하는 데 있다.

연구 내용은 첫째, 청소년 사이버도박의 유형과 개념, 교차 위험 2차 위험의 확산, 초기 접촉/대응, 정책 현황분석 등 문헌 연구를 통하여 조사 도구 초안과 정책 방향의 개념 틀을 마련하였다. 둘째, 사이버도박에 대한 청소년의 경험 조사 분석을 통해 초기 접촉, 실행 참여, 도박 빚, 2차 위험 피해, 피해자에서 가해자로 연결고리까지 전 단계를 실증적으로 파악하기 위해 면담 조사(청소년과 전문가)와 설문 조사(사이버도박을 경험한 청소년 505명)를 실시하였다. 셋째, 「청소년 보호법」과 관련 법령의 개정(안)을 제시하고 이러한 법 제도가 잘 실행될 수 있도록 관련 정책과제를 개발하여 제시하였다. 넷째, 예방 교육정책으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화 정책 개발을 위하여 교육과정 연계 시범 활동을 수행하였다. 이러한 연구 내용을 종합하여 사이버도박 유해환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화를 위한 정책추진 과제를 제안하였다.

2. 연구 추진체계

청소년 보호 정책 개선 방안 관련 선행연구로는 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사(김지경, 송현주, 김균희, 정윤미, 2022), 청소년 보호법 체계 개선 방안 연구(김지경, 장근영, 고은아, 2019), 청소년 보호 정책 현황분석 및 개선 방안 연구(김지연, 정소연, 2017), 청소년 보호의 시대적 중요성과 미래의 바람직한 방향(이유진, 배규한, 2014) 등이 있다. 본 연구에서는 디지털 기술을 매개로 한 청소년 유해환경의 확산 및 변화양상에 대응하는 정책추진 기반 개선안 마련, 변화된 환경의 영향으로 새롭게 나타난 청소년 보호 정책 이슈(도박, 약물, 산변종업소)에 적극적으로 대응하는 정책 방안 마련, 3개년 연속 협동 연구를 통해 변화된 사회환경을 고려한 청소년 정책추진 방향 및 추진 방식의 전환 근거 및 실증자료 제공하고자 한다.

구 분	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 기술을 매개로 한 청소년 유해환경의 확산 및 변화양상에 대응하는 정책추진 기반 개선안 마련 - 변화된 환경의 영향으로 새롭게 나타난 청소년 보호 정책 이슈(도박, 약물, 산변종업소)에 적극적으로 대응하는 정책 방안 마련 - 3개년 연속 협동 연구를 통해 변화된 사회환경을 고려한 청소년 정책추진 방향 및 추진 방식의 전환 근거 및 실증자료 제공 <p>* 3개년 협동 연구로 추진</p>	* 총 3개년도 연구 내용 구성		
		구분	주제	내용
		1차-3차 공동		<ul style="list-style-type: none"> - 유해환경 영역 간 연계성 분석 - 교차 위험 수준 분석
		1차년도 (2024)	청소년 사이버 도박	<ul style="list-style-type: none"> - 유입 과정 및 초기대응 - 영향 요인 및 2차 문제 - 정책 방안 및 법률 개정안
		2차년도 (2025)	청소년 유해 약물	<ul style="list-style-type: none"> - 술담배 대리구매 경험 - 마약류 접촉/구매 경험 - 영향 요인 및 2차 문제 분석 - 정책 방안 및 법률 개정안
3차년도 (2026)	청소년 유해업소	<ul style="list-style-type: none"> - 출입·고용금지업소 - 영향 요인 및 2차 문제 분석 - 정책 방안 및 법률 개정안 		

연구의 목적을 성공적으로 달성하기 위하여 본 연구에서는 시대와 사회환경 변화에 따른 “청소년 보호 정책의 개선”이라는 큰 주제 아래 기존 법률 규정만으로는 대응의 한계가 있는 현안 이슈들(온라인 도박, 약물, 산변종업소)을 중심으로 3개년 연구 주제를 구성하였다.

[1차년도(2024년)]에는 ‘청소년의 사행성 게임 및 도박 경험’을 주제로 유해매체의 접촉과 불법 행위로의 유입과 중독의 과정, 이에 영향을 미치는 요인을 비롯하여 도박자금을 위한 불법사금융 이용과 피해 등의 교차 위험(cross-cutting risk)을 실증적으로 파악하고 도출된 결과를 토대로 정책 대응 방안을 도출하고자 한다.

「사행산업통합감독위원회법」 제14조 제1항 7호(청소년의 도박중독에 관한 조사 및 연구)에 근거하여 ‘청소년도박문제실태조사’가 실시되고 있으나, 도박에 유입되고 중독되는 과정에서 빚어지는 불법 사금융 이용과 그 과정에서 발생하는 불법추심, 개인정보의 유출, 담보로써 이루어지는 몸캠 피싱 등이 디지털 성범죄로 연계되는 교차 위험에 대해서는 그 맥락과 실태를 파악할 수 있는 실증자료가 현재까지는 부재한 실정이다. 게다가 도박자금 확보를 위한 2차 범죄 발생(학교 폭력, 절도 등)도 사례로써만 보고될 뿐 정책적으로 활용할 수 있는 실증자료로는 확보되지 않고 있다. 기존 실태조사와는 달리, 본 연구에서는 단순히 실태 파악을 넘어 ‘교차 위험’의 지점과 문제 발생의 맥락을 면밀하게 파악할 수 있는 실증자료를 확보하고, 체계적인 자료 분석을 통하여 청소년의 온라인 도박 유입과 중독, 그에 따른 2차 범죄로의 연계를 차단할 수 있는 개입 지점을 밝히고자 한다.

[2차년도(2025년)]에는 ‘청소년의 유해 약물 접촉 및 구매 경험’을 주제로 술·담배의 대리구매, 마약류 접촉 및 구매의 과정 및 이에 영향을 미치는 요인을 실증분석하고, 그 과정에서 빚어지는 불법 행위와 피해 등에 관한 구체적인 사실을 파악하여 분석을 통해 도출된 결과를 토대로 정책 대응 방안을 도출하고자 한다.

「마약류 관리에 관한 법률」 제51조의4 제1항에 규정된 바에 따라 3년마다 ‘마약류 중독자 실태조사’가 실시되어 중독자들의 마약류를 초기 사용 시기와 중독 상태에 대한 실태는 파악되고 있으나, 접촉과 중독에 이르는 과정에서의 중요한 요인이 되는 청소년 시기 부정 경험(학대, (성)폭력, 방임)에 대해서는 적절하게 대응하지 못하는 실정이다. 무엇보다도 청소년들이 마약에 접촉하고 중독에 이르는 과정에 있어 술, 담배, 환각성 물질의 중독 또는 마약류와의 교차중독이 이루어진다는 측면에 대해서는 이제까지 명확하게 실증적으로 확인된 바가 없다. 전반적으로 청소년들의 유해환경 접촉이 디지털 기술을 매개로 교차 위험의 양상으로 변화하고 있음을 고려해 볼 때, 10대 청소년 시기 취약한 성장환경에서의 부정 경험과 술·담배, 환각성 물질의 접촉 그리고 마약류에 대한 접촉과 중독이 어떠한 메커니즘으로 이루어지고 있는지에 대한 구체적인 현황 파악이 실증자료를 통해 이루어져야 한다.

본 연구에서는 단순히 청소년들의 마약류 접촉이나 마약범죄에의 연루의 실태에 주목하는 것이 아닌, 어떠한 요인들과 과정의 맥락이 청소년 마약류 접촉과 중독을 결정하는지 실증적으로 파악하고, 이들 요인의 교차 위험의 영향력을 분석하고자 한다. 이를 통해 현행과 같이 분절적으로 각기 다른 목적을 가지고 이루어지는 술·담배 예방 교육, 환각성 물질 예방 교육, 마약류 예방 교육을 상호 연계 추진할 수 있는 기초자료를 제공하고자 한다.

[3차년도(2026년)]에는 ‘청소년의 유해업소 이용 경험’을 주제로 법령에서 규정하는 “청소년 출입·고용금지업소”의 구체적인 이용 경험 실태 및 이에 영향을 미치는 요인을 체계적으로 실증분석하고, 그 과정에서 빚어지는 불법 행위와 피해 등에 관한 구체적인 사실을 파악하고자 하며, 분석을 통해 도출된 결과를 토대로 정책 대응 방안을 도출하고자 한다. 무인 숙박업소의 증가와 규제 기준에서 비껴가고자 기존의 청소년 유해업소들이 끊임없이 새로운 업소로 변형하면서 영업하고 있는 상황에서, 최근 일부 개정된 「청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」에 ‘롭카페’가 청소년 출입·고용금지업소로 추가 지정되었다. 밤 10시 이후 청소년 출입제한 업소를 이용한다거나, 아예 출입·고용이 금지된 업소를 이용하는 청소년들은 또 다른 유해환경에 노출될 가능성이 있어, 이러한 교차 위험에 대해서도 체계적인 분석이 요구된다. 이에 본 연구에서는 청소년의 유해업소 이용 경험과 그에 따른 교차 위험에 관한 실증자료를 분석함으로써 단순히 현행과 같은 업소의 점검과 단속의 대응만이 아닌, 이용자 측면에서의 효과적인 예방 교육의 지점을 발굴하고, 정부의

정책 개입 지점을 명확하게 도출하고자 한다.

[연구 추진방법] 계획된 3개년의 연구 주제를 통해 “청소년 보호 정책의 개선”이라는 연구의 목적을 제한된 시간과 예산 안에서 효율적으로 달성하기 위해, 본 연구는 전문성 있는 기관의 연구진이 참여하는 방식의 협동 연구로 수행하고자 한다.

표 1-1. 연도별 주요 사항

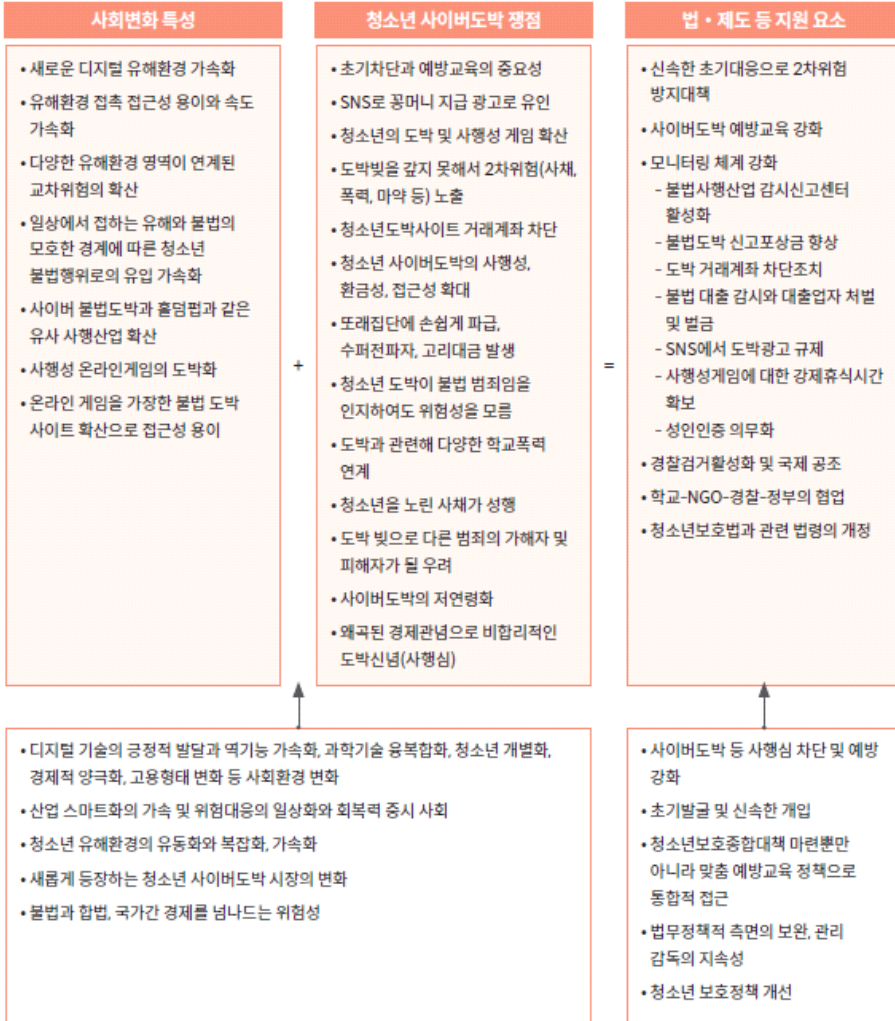
구분	주제	주관연구기관 (본원)	협동 연구기관 (한국형사법무정책연구원)	협조 연구기관 (한국법제연구원)
1차년도 (2024)	사이버 도박	- 사행성 게임/사이버도박 경험 조사 - 실증분석 결과 도출	- 사이버도박 법제도 현황 및 개선 방향 - 정책적 시사점 도출	- 사이버도박 판례 분석 - 관계 법령 개정(안) 도출
2차년도 (2025)	유해악물	- 술담배 대리구매 경험 조사 - 실증분석 및 결과 도출	- 청소년 유해 악물 법제도 현황 및 개선 방향 - 정책적 시사점 도출	- 청소년 유해 악물 판례 분석 - 관계 법령 개정(안) 도출
3차년도 (2026)	유해업소	- 청소년 출입·고용금지업소 이용 경험 조사 - 실증분석 및 결과 도출	- 유해업소 법제도 현황 및 개선 방향 - 정책적 시사점 도출	- 산변종업소 판례 분석 - 관계 법령 개정(안) 도출

○ 연도별 주요 사항

1차년도 (2024년)	연구 목적	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년 온라인 도박 문제 이슈를 중심으로 한 청소년 보호 정책개선 방안 도출
	주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인 사행성 게임/도박 접촉을 통한 유해환경 영역 간 연계 양상 및 수준 2차 자료 분석 · 청소년(중고생, 학교 밖 청소년) 도박 경험에 관한 설문 조사 및 심층 면접조사 · 청소년 보호법 및 관계 법령 개정(안) 도출 · 청소년 도박 초기 접촉 및 대응지원 정책 방안 도출 · 청소년 도박 문제 발굴 및 개입 정책방안 도출
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 문헌 고찰 및 분석 · 2차 자료 분석 · 정책포럼 · 협동 연구기관 - 한국형사법무정책연구원 · 전문가 자문 및 간담회 · 설문 조사 및 심층 면접조사 및 분석 · 정책연구실무협의회 · 협조(연구)기관 - 한국법제연구원 - 한국도박문제예방차유원
2차년도 (2025년)	연구 목적	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년 유해 약물(술·담배 대리구매 및 마약류 접촉구매 확산) 이슈를 중심으로 한 청소년 보호 정책개선 방안 도출
	주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인 유해 약물(술·담배 대리구매 및 마약류) 접촉구매 경험 2차 자료 분석 · 청소년(중고생, 학교밖 청소년) 온라인 유해 약물(술·담배 대리구매 및 마약류) 경험에 관한 설문 조사 및 심층 면접조사 · 청소년 마약류 접촉구매 과정 및 경험에 관한 분석 · 청소년 보호법 및 관계 법령 개정(안) 도출 · 청소년 유해 약물 초기 접촉 및 대응지원 정책 방안 도출 · 청소년 온라인 유해 약물 문제 발굴 및 개입 정책방안 도출
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 문헌 고찰 및 분석 · 2차 자료 분석 · 정책포럼 · 협동 연구기관 - 한국형사법무정책연구원 · 전문가 자문 및 간담회 · 설문 조사 및 심층 면접조사 및 분석 · 정책연구실무협의회 · 한국법제연구원
3차년도 (2026년)	연구 목적	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년 유해업소 난립 이유를 중심으로 한 청소년 보호 정책개선 방안 도출
	주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 유해업소 이용을 중심으로 한 영역 간 유해환경 접촉 연계 양상 및 수준 2차 자료 분석 · 청소년(중고생, 학교 밖 청소년) 청소년 출입·고용금지업소 이용 경험에 관한 설문 조사 및 심층 면접조사 · 청소년 보호법 및 관계 법령 개정(안) 도출 · 청소년 보호법 위반 사례에서 나타난 기존 제도의 한계 도출 · 산변종 유해업소 대응 정책 방안 도출
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 문헌 고찰 및 분석 · 2차 자료 분석 · 정책포럼 · 협동 연구기관 - 한국형사법무정책연구원 · 전문가 자문 및 간담회 · 설문 조사 및 심층 면접조사 및 분석 · 정책연구실무협의회 · 한국법제연구원

그림 1-1. 연도별 주요 사항

○ 2024년도 청소년 사이버도박 연구 추진체계



* 참고: 본 개념적 분석들은 청소년 사이버도박 변화 특성 파악을 위하여 조윤오, 2020b; 고도현, 김삼미, 2021; 부민서, 조윤오, 2023a; 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2022 등의 청소년 사이버도박의 다양성과 복잡성에 대한 논의를 참고하여 구성하였음.

그림 1-2. 2024년 본 연구에서 청소년 사이버도박의 특성 파악을 위한 개념적 분석 틀

3. 연구 내용

1) 청소년 사이버도박에 관한 이론적 배경 및 선행연구 분석

사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산, 청소년 사이버도박의 유형과 개념 정의, 청소년 사이버도박의 실태에 대한 양적, 질적 2차 자료 분석(실태조사와 동영상 자료 분석), 돈 벌기 게임 초기 접촉/대응, 청소년 사이버도박 관련 처벌 기준, 환경요인과 경로분석, 해외 대응 사례 분석을 통하여 조사 도구 초안을 개발하고 정책 제언의 틀로 활용하였다.

2) 청소년의 사이버도박에 대한 경험 조사 분석

1차년도(2024년)에는 ‘사이버도박 경험’을 주제로 초기 접촉(사이버도박 인지 및 접근), 실행 과정(사이버도박 참여 경험), 결과(도박 빚), 종료(사이버도박으로 인한 2차 위험), 도박 재발(피해자에서 가해자로 연결고리)를 면담 조사와 설문 조사를 통하여 실증적으로 파악하였다.

3) 법제도 현황 및 관련 법령 개정(안)

현행 법률이 변화된 사회환경 및 제도적 이슈를 담는 데 한계가 있어 「청소년 보호법」을 비롯한 관계 법령 개정안을 마련하고, 현안 이슈들의 문제를 실증자료를 통해 필요한 제도적 장치들을 법령의 개정(안)에 반영하고자 한다. 청소년 사이버도박에 대한 초기대응을 중심으로 신속한 발굴 및 개입, 발굴-과정-종결까지 통합적 지원, 사이버도박으로 인한 2차 위험에 대한 통합적 접근으로 법·제도 현황 및 개선 방향을 제시하고, 이를 토대로 「청소년 보호법」과 관련 법령 개정(안)을 제시하였다.

4) 유해환경 초기 접촉 차단과 청소년의 주도적 역량 강화를 위한 정책 마련

본 연구의 선행연구 고찰, 정책 현황분석과 실증적 자료 분석을 종합하여 정책적 시사점을 도출하였다. 이에 기반하여 청소년을 사이버도박 신·변종 유해환경으로부터 보호하기 위한 청소년 보호 정책 개선과 현안 이슈의 실증자료에 기반한 대응 정책을 마련하였다.

4. 연구 방법

1) 문헌 연구

문헌 연구를 통해 청소년 사이버도박에 대한 현안 이슈를 파악하고 전반적인 논의를 진행하고자 한다. 먼저 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산, 청소년 사이버도박의 유형과 개념 정의, 청소년 사이버도박의 실태에 대한 양적, 질적 2차 자료 분석(실태 조사와 동영상 자료 분석), 돈 벌기 게임 초기 접촉/대응, 청소년 사이버도박 관련 유해환경 처벌, 환경요인과 경로분석, 해외 대응 사례 분석, 법·제도 현황 및 관련 법령분석 등을 통하여 양적, 질적 조사 도구 초안을 개발하고 정책 방안의 틀로 활용하고자 한다. 또한, 최근 정부에서 추진되고 청소년 사이버도박 대응 대책과 다부처 연계협력 내용을 개관하여 연계 가능성을 검토하고자 한다.

2) 전문가 자문회의

연구 추진의 방향성 설정과 청소년 사이버도박 관련 정책 현황 파악을 위해 연구 실행계획 단계부터 전문가 자문회의를 실시하고자 한다. 전문가 자문은 학계, 지자체 및 중앙부처 공무원, 현장 전문가 등 관련 경험이 있거나 관련 업무를 담당하는 전문가들을 대상으로 진행할 예정이다. 전문가 자문회의를 통해 개발된 양적·질적 조사 도구의 타당성 검토와 법·제도 현황 및 관련 법령 개정(안)을 마련, 정책 방안에 대한 자문회의를 진행하고자 한다.

표 1-2. 전문가 자문회의 개요

횟수	자문영역	자문진	비고
1	연구 방향 및 추진 방법에 관한 자문	○ 학계, 지자체 및 정부부처 공무원, 현장 전문가 10명 내외	
2	청소년 사이버도박 현황 관련 자문		
3	양적·질적 조사 문항 개발 및 분석 자문		
4	부처 간 사업 현황 및 연계 가능성 관련 자문		
5	추진 과제 및 정책 방안 관련 자문		

3) 심층 면담 조사

‘청소년의 사이버도박 경험’에 대한 면담 조사를 통해 유해환경 접촉 경로와 피해 실태를 확인하고, 대응방안을 마련하기 위한 설문 문항을 개발하고 청소년 대상 심층 면담 조사를 실시하였다. 이를 위해 먼저 문헌 연구를 통해 면담 조사 문항을 개발하고, 전문가 자문회의와 학교 현장의 사전 테스트를 통해 최종 면담 내용을 확정하였다(구체적 내용은 본 연구 3장 참조). 조사 대상은 사이버도박 경험이 있는 청소년으로서 1:1 화상회의로 심층 면담을 하였다(면담 조사에 대한 기관생명윤리위원회(IRB) 심의통과 완료(NYPI-202403-HR-고유-004-01)). 현장 전문가 면담은 간담회 형식으로 실시하였다.

표 1-3. 면담 조사 개요

주요 요소	내용
조사 대상	청소년 사이버도박 경험으로 도박 빚을 진 청소년 및 관련 전문가(경찰, 민간 단체 대표, 학자, 학부모)
면담 대상	청소년 8명, 현장 전문가 4명
면담 방법	1:1 심층 면담(청소년 8명), 전문가 간담회(전문가 4명) 반구조화된 질문에 대한 인터뷰
면담 시간 및 횟수	2024년 5~6월, 1시간 30분~2시간 소요
면담자	본원 연구자

4) 설문 조사

‘청소년 사이버도박 경험’에 대한 설문 조사를 통하여 유해매체 접촉과 불법 행위로의 유입과 초기대응, 이에 영향을 미치는 요인을 비롯하여 도박 빚과 피해 등의 2차 위험을 실증적으로 파악하여 정책적 대응 방안을 마련하고자 한다.

조사 대상은 사이버도박 경험이 있는 청소년 520명이며, 데이터크리닝을 통한 최종 분석 대상은 505명이다. 설문 응답은 구조화된 설문지에 온라인과 오프라인을 병행하여 자기기입식으로 진행하였다(설문 조사에 대한 기관생명윤리위원회(IRB) 심의통과 완료(NYPI-202407-HR-고유-023-02)).

표 1-4. 설문 조사 개요

주요 요소	내용
조사 대상	사이버도박을 경험한 청소년
분석 대상	505명
표집 방법	전문기관을 통한 목적적 표집
조사 도구	구조화된 설문지 (온라인, 오프라인 병행) ※ 구체적인 설문지 개발 및 조사 과정은 본 연구 3장 참조.
조사 시기	2024년 7월

5) 정책연구실무협의회 및 정책포럼 개최

○ 전문연구기관과 협동 연구

‘청소년 보호 정책의 개선’이라는 연구의 목적을 제한된 시간과 예산 안에서 효율적으로 달성하기 위해, 본 연구는 전문성 있는 기관의 연구진이 참여하는 방식의 협동 연구를 진행하였다. 청소년 사이버도박 관련하여 한국형사법무정책연구원과 함께 협동 연구를 진행하였으며 한국법제연구원과 함께 협력하여 연구하였다.

○ 정책연구실무협의회 개최 및 업무협약 체결

중앙부처 및 지자체, 전문기관의 사업 담당자와 정책연구실무협의회를 개최하여 현장에 대한 정책적 핵심 사항을 파악하고, 실제 조사 과정에 도움을 받았으며, 정책적 지원방안을 도출하는 데 활용하였다. 이를 위해서 정책 현황과 관련 법령 개정(안)을 위한 문제점과 개선 방향에 관한 정책연구실무협의회를 개최하였다. 다양한 정책부서의 기존정책을 검토하고 새로운 정책 방향을 공유하며, 이들 정책에 대한 종합적 관점으로 재구조화하는 작업을 하였다. 각 정책기관 담당자 대상의 정책실무협의회를 통한 심도 있는 인터뷰를 진행하여 각 기관의 정책적 고민을 파악하고 실현 가능성 높은 정책대안을 제시하고자 하였다. 사행산업통합감독위원회(사행산업통합감독위원회법), 법무부(청소년 도박 문제 대책), 여성가족부(청소년 보호 종합대책), 교육부(사이버도박 예방 교육), 과학기술정보통신부(스마트폰 인터넷 과의존 예방 및 해소 종합계획수립), 보건복지부(정신건강 종합대책)의 국내 정책 동향을 파악하여 반영하였다.


표 1-5. 정책실무협의회 개최 및 업무협약

번호	날짜	내용	비고
1	2.26	사행산업통합감독위원회 예방치유과 (연구 방향 및 법제도 정책방안 논의)	
2	6.24	법무부 범죄예방정책국 (법제도 정책방안 논의 및 조사 협조)	
3	7.5	여성가족부 청소년보호환경과 (법제도 정책방안 논의 및 조사 협조)	
4	7.10	한국도박문제예방치유원 업무협약 체결 (법제도 정책방안 논의 및 조사 협조, 청소년 정책포럼 공동기획)	

○ 콜로키움 및 정책포럼

첫째, 콜로키움 개최를 통하여 청소년 사이버도박 관련 전문가와 학계의 전문가를 대상으로 현장에서 체감하는 청소년 사이버도박의 문제점과 대처방안을 논의하고 청소년 보호 정책 및 법령 개선(안) 마련에 활용하였다. 둘째, 본 연구의 협동 연구기관인 한국형사·법무정책연구원과 함께 주최한 청소년 사이버도박 국제심포지움(2024.8.12.)에서 국내외 전문가와 대책 마련 논의한 결과를 정책방안에 활용하였다. 셋째, 청소년정책포럼(청소년 사이버도박 어떻게 대처할 것인가)(2024.9.12.)을 개최하여 법무부, 경찰청, 교육청, 한국도박문제예방치유원 등의 현장 전문가의 대응과 예방 교육에 관한 의견을 수렴하여 정책 방안에 반영하였다. 한국도박문제예방치유원과 업무협약 체결(2024.7.10)을 통해 협력사업으로 청소년정책포럼(24.9.12)을 디지털 교육플랫폼의 사이버도박 예방 교실 (<https://zep.us/play/25B7ev>)에서 개최하였다.

표 1-6. 콜로키움 및 정책포럼

번호	날짜	내용	
1	4.18	사이버도박 콜로키움 개최	
2	8.12	사이버도박 국제심포지움 발표 및 논의	
3	9.12	청소년정책포럼 개최	

6) 교육과정 연계 시범 활동 : 디지털 기반 교육플랫폼을 활용

사이버도박 예방 교육을 위한 가상공간 교육플랫폼(수업 도구)을 활용하여 시범 활동을 초등학교와 중학교에서 실시하였다. 이와 관련하여 '사이버도박 청소년정책포럼'(9.12)을 디지털 교육플랫폼(가상공간 내 사이버도박 예방 교실)에서 실시하고, 전문가들과 학교에서의 디지털 플랫폼을 활용한 예방 교육에 대한 내용을 논의하였다. 이에 논의된 내용을 바탕으로 디지털 교육플랫폼을 활용하여 학교 교육과정과 연계한 사이버도박 예방 교육 시범 활동을 초등과 중등학교를 섭외하여 약 50명의 청소년을 대상으로 수업을 진행하고 수업 결과보고서와 제안 내용을 작성하였다. 수업 결과보고서 분석은 수업개요 및 수업지도안과 (1) 학생 소감, (2) 교사 소감, (3) 수업 활용에서 제안점을 분석하였다. 개인별 맞춤형 가상공간 교육플랫폼(수업도구)을 활용한 교육과정 연계 수업 결과로 사이버도박 예방 교육의 효과와 제안점을 분석하여 정책 제언에 활용하였다.

표 1-7. 교육과정 연계 시범 활동 개요(개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용)

구분	내용
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정과 연계한 사이버도박 예방 교육으로 학습효과 증진 개인별 맞춤형 콘텐츠로 가상공간 교육플랫폼(수업 도구)을 활용한 학습효과 증진
활동기간	2024년 9월 12일 - 10월 18일 (사전예행연습과 수업 시행)
참여학교	초등학교와 중등학교 1개 학급씩
참여대상	초등생 25명, 중등생 22명, 교사 2명
활동장소	디지털 교육플랫폼 (가상공간 내 사이버도박 예방교실) https://zep.us/play/25B7ev
활동방법	<ol style="list-style-type: none"> 청소년정책포럼(9.12)에 참여하여 디지털 교육플랫폼에서 도슨트의 안내를 통해서 1부 전시 관람, 2부 정책포럼 참여 교육과정과 연계한 사이버도박 예방 교육 수업 시행
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정과 연계한 각자가 원하는 도박 예방 자료를 선택하여 능동적 학습을 하고 토론을 통해 심화학습 청소년 스스로 도박 문제 인식을 개선할 수 있는 학습 방식으로 청소년 주도적 대응 역량을 강화

표 1-8. 교육과정 연계 시범 활동 결과분석(개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용)

구분	초등학교 시범 활동	중학교 시범 활동
수업개요	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정과 연계하여 2차시 수업 진행 초등학교 4학년 학습 목표: (초등 고학년) 사이버도박의 구체적인 사례와 도박의 중독성 및 사회적 문제와의 연관성을 설명 	<ul style="list-style-type: none"> 교과와 연계하여 1차시 수업 진행 중학교 1학년 수학 중 '자료의 정리와 해석' 단원과 연계 학습 목표: 사이버도박의 위험성을 통계자료로 확인하고 사이버도박에 대한 경각심을 느끼고 위험성을 설명
학생활동	<ul style="list-style-type: none"> 동기 유발하기 가상공간 사이버도박 예방 교실 알아보기(콘텐츠와 Zep, AI 활용) 아비타로 가상공간에서 AI 추천시스템이나 전시물을 보고 원하는 자료를 선택해서 주도적 체험 학습 활동 활동 소감 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들은 Zep을 활용한 가상공간 교육플랫폼 내에서 아비타로 이동하면서 스스로 원하는 자료를 교육플랫폼 내의 AI 추천시스템을 통하여 선택하여 개인별 맞춤형 체험 학습 활동 자료를 해석하고 사이버도박의 위험성을 인지하고 예방 대책을 발표함.
학생소감	<ul style="list-style-type: none"> "나는 가상공간에서 이 체험을 하면서 사이버도박이 얼마나 심각한지 느꼈다. 청소년들이 돈을 잃고 빌리는 영상을 보고 나는 도박의 위험성과 하면 안 되는 이유를 알게 되었다." "청소년 도박으로 인해 돈을 다 잃고 그러다가 자살도 하는 것이 무섭고 나는 어른이 되어도 도박 같은 건 하지 말아야겠다는 생각이 들었다." "아이들이 스마트폰으로 도박을 한다는 것을 알고 절대 하지 말아야겠다고 생각했다." "나는 이 체험을 하기 전에는 도박이 실제로 이렇게 심각한지는 몰랐다. 나는 이 체험을 하면서 도박을 안 하면 좋겠고 다른 사람도 그러면 좋겠다." 따라서 기타 등으로 도박의 위험성과 도박 빛에 대해 경각심을 갖고 이해함 	<ul style="list-style-type: none"> '이번 교육을 통해 사이버도박의 위험성에 대해 충분히 이해할 수 있었다', '청소년 사이버도박의 심각성에 대해 새롭게 인식하게 되었다', '이번 교육은 사이버도박을 예방하는 방법에 대해 실질적인 정보를 제공했다'라는 항목에 90.9%(20명)가 '매우 그렇다'라고 답하였으며, '이번 교육에서 제공된 사례나 자료가 교육 내용을 이해하는 데 도움이 되었다'는 86.4%(19명), '이번 교육은 내 생활에 변화를 줄 수 있는 동기를 제공하였다'에는 77.3%(17명)가 '매우 그렇다'라고 응답함. '도박은 심각한 중독이고, 하면 나뿐만 아니라 나 주변 사람들도 망칠 수 있다는 걸 느꼈음', '도박이 시작부터 남을 등쳐먹기 위한 것임을 알게 되었다', '절대 안 해야겠다' 등의 기타의견을 통해 도박의 위험성에 대해서 충분히 이해하는 모습을 확인함.
교사소감	<ul style="list-style-type: none"> 심화된 학생 도박 예방 교육자료가 필요 한데, 이 가상공간 교육플랫폼(가상공간 내 사이버도박 예방 교실)은 학생 스스로 도박 문제에 대한 인식을 개선할 수 있는 학생 주도 수업 도구로 활용할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 수업에서 활용할 때, 교사는 메타버스 활용에 대해서 지도하고 이후 시간은 학생들이 스스로 돌아다니며 학습할 수 있게 해주고 중간중간 학생들의 질문을 받고 콘텐츠에 대해 설명하면 학생 주도형 수업의 도구로 활용할 수 있음



제2장 이론적 배경 및 선행연구 고찰

- 1. 사회환경 변화에 따른
유해환경 교차 위험의 확산
- 2. 청소년 사이버도박의 개념과
유형
- 3. 청소년 사이버도박의 현황 분석
(2차 자료 분석)
- 4. 청소년 사이버도박 관련
선행연구 분석
- 5. 해외 대응 사례 분석

이 연구는 청소년 보호 정책개선 방안을 위한 3개년 연속 협동 연구로서 2024년도 연구 주제는 ‘청소년 사이버도박’이다. 디지털 기술을 매개로 한 청소년 유해환경의 확산 및 변화양상에 따른 청소년 사이버도박에 대응하는 정책추진 기반 개선안 마련을 위한 문헌을 고찰하였다. 이를 위해 이 장에서는 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산, 청소년 사이버도박의 유형과 개념, 청소년 사이버도박의 현황(양적, 질적 2차 자료 분석)으로 기존 실태조사 분석과 동영상 2차 자료 분석, 온라인 실시간 게임 초기 접촉/대응, 청소년 사이버도박 관련 처벌 기준, 환경요인과 경로분석, 해외 대응 사례 분석을 통하여 조사 도구의 초안을 개발하고 정책 방안의 틀로 활용하고자 한다.

1. 사회환경 변화에 따른 유해환경 교차 위험의 확산¹⁾

1) 도박에 관련된 청소년 유해환경에 대한 논의

청소년의 사이버도박은 사회환경의 변화로 그 문제가 심각해지고 있다. 유해환경이라는 차원에서 우리 사회는 청소년이 사이버도박에 빠져들도록 방조하고 있거나 묵과하고 있다고 느껴질 정도이다. 유해환경이라는 것이 심각한 유해성이 아니라고 하더라도 1) 스마트폰 보급²⁾, 2) 계좌개설의 편의성³⁾, 3) 도박 빛에 의한 2차 범죄 가-피해 가능성⁴⁾ 등 사이버도박 관련 유해환경이 급변한다는 것을 알 수 있다. 이러한 유해환경에 청소년의

1) 이 절은 조제성 부연구위원(한국형사법무정책연구원)이 작성하였음.

2) 스마트폰 보급으로 사이버도박에 대한 광고 및 접속에 대해 매우 쉽게 노출되어 있어 접근성이 매우 높아진 상황임.

3) 최근 은행 계좌를 악용한 청소년 대상 범죄가 늘어나고 있는 시점으로 관련 사안에 대해서 도박이 상당 부분을 차지하고 있음.

4) 이미 도박 빛의 탕감을 위해 성 착취 피해를 보거나 온라인 사기 가해자가 되는 등 많은 사건이 보도된 바 있음.

심리적 취약성이 더해져 더 심각한 사회문제가 파생될 수 있다는 것이 가장 큰 문제점이다. 관련 논의에 대해서 청소년의 도박 행동에는 비합리적 도박 신념이 도박 문제에 영향을 미친다는 결과가 있었으며, 이 결과는 성인과 달리 청소년이 도박을 통해 형성된 심리적 기제가 도박 문제에 취약하도록 발전할 수 있음을 지적하고 있다(김에스터, 권선중, 2022).

사이버도박 관련 유해환경 대응에 대한 쟁점으로 국내에서는 5기 방심위 출범 이후 통신 심의 총 41만 2,051건에서 도박이 9만 7,837건으로 가장 많음에도 불구하고, 방통위에 접수된 디지털 성범죄 관련 통신 민원은 시정조치까지 평균 하루 소요되나 그 외의 인터넷 불법 정보(도박 포함)는 시정조치까지 평균 한 달 가까이 소요되어 온라인 불법도박의 대응에 어려움이 있는 실정이다(연합뉴스, 2023.10.10.). 온라인상의 불법 정보(특히, 도박)는 홈페이지가 차단 되더라도 URL 일부 숫자만 바뀌 사이트 운영을 지속하는 특징도 있어 이러한 특징과 유형을 파악하는 것만으로도 매우 의미가 있다. 따라서 도박에 대한 방송통신심의위원회의 전자심의 도입 추진에 따라 관련 실태조사와 생태 파악에 대한 필요성이 높아졌으며, 이러한 생태적 변화의 필요성은 그 어떤 대상보다 청소년에게 선제적으로 적용 및 관리되어야 한다.

또한, 코로나19 이후 온라인 불법도박은 매우 정교해지고 확산하고 있으며, 온라인 불법도박은 추가 범죄에 노출될 가능성을 포함하고 있어 범죄에 대한 가해 및 피해로 연결될 수 있다(김예나, 권선중, 2020). 온라인에서는 도박 1가지에 대한 정보뿐만 아니라 디지털 성범죄, 불법 의약품, 성매매 등의 범죄 관련 정보도 함께 노출되는 경향이 있다(조윤오, 김남규, 최병욱, 2023). 따라서 판결문을 통해 도박과 함께 온라인에서 범죄에 가담했거나 피해 내용에 대한 면밀한 확인이 요구되고, 다른 범죄 관련 행위에 노출되었다. 도박으로 유입되는 경로 확인 및 도박으로 시작해 다른 범죄로 유입되는 경로를 확인해 대응 차원의 정책을 제시해야 할 시기이다. 앞서 언급된 2차 위험성에 대해서 구체적으로 짚고 넘어가자면, 도박을 호기심 등으로 시작한 청소년에게 빛이 생기게 되면 빛의 탕감을 위한 수단으로 범죄의 가해 또는 피해자가 되도록 우리 사회(도박 운영책)가 내몰고 있다는 점이 강조되어야 한다. 이러한 메커니즘은 도박 빛을 탕감하기 위해 청소년 스스로 온라인 상에서 사기로 물건을 판매하거나 성매매에 나서기도 하며, 불법추심의 수단으로 디지털 성범죄의 피해자가 되거나 마약 운반 등의 불법적인 노동으로 빛을 갚도록 종용받는 것이 쟁점이라 하겠다. 따라서 이런 악의적인 메커니즘을 끊어내기 위해 유해환경의 변화 전략

과 법제 정비 그리고 예방을 위한 정책이 매우 중요한 시점이다. 이어 집필된 내용에는 이러한 전략을 위해 청소년 도박 실태에 따른 유해환경의 새로운 패러다임을 이해하고 관련 정책(청소년 보호 정책), 법률 검토(청소년 보호법), 제도 보완(디지털 순기능과 역기능 중심)의 큰 틀에서 그 대응 전략에 대해 언급하여, 실질적인 우리 사회의 변화를 통해 청소년 유해환경의 급변에 어떻게 대응할지에 대해 기술하였다.

2) 청소년 도박 실태(인식 문제)와 유해환경의 새로운 패러다임

이 연구에서 언급되는 유해환경의 뉴 패러다임은 청소년 도박에 대한 현실적인 논의에서 출발한다. 1) 도박의 저연령화, 2) 도박의 온라인 확산과 그에 따른 대응, 3) 도박 빛에 의해 파생되는 범죄 가해 또는 피해가 주요 쟁점이라 하겠다. 이러한 새로운 패러다임의 대응으로 청소년 보호 정책의 틀이 거시적으로 개선되어야 하며, 이러한 개선안에는 청소년 보호 정책, 「청소년 보호법」에 대한 개정논의, 디지털 순기능과 역기능에 대한 제도적 고찰이 요구된다. 따라서 이에 대한 대안을 구체적으로 제시하기 전에 관련 논의에 관해 기술하고자 한다.

(1) 청소년 보호 정책 관련

지난 2023년 10월 10일 대통령의 인터넷 방송, 게임 그리고 SNS에 대해 불법도박 적결을 위한 범정부 총력 대응에 대한 지시가 있었다. 이는 9개의 관계 부처가 범정부 대응팀 운영이라는 거시적 대응 체계에 시동이 되었다. 관련 대응팀 주요 쟁점은 1) 도박으로 인한 자살, 2) 도박 빛 탕감을 위한 범죄(특수절도, 사기 등), 3) 도박중독 등 청소년의 취약성에 대한 경각심 등이 주를 이루었다(범정부 대응팀 보도자료, 2023.11.3.). 이러한 쟁점에 대한 대응은 크게 4개 과업을 통해 대응될 수 있도록 준비될 필요가 있다. 이러한 대응에 대해서 보는 시각에 따라 단순할 것으로 느껴질 수 있으나 각 대응에는 매우 구체적인 전략과 법제적 검토가 수반되어야 한다.

먼저, 수사/단속의 영역에서 이미 온라인이 대부분을 차지하는 도박 시장에서 조세 포탈과 특별단속이 어떻게 가능할지에 대해 구체적인 논의가 필요하다. 논의는 계좌 확인, 가상화폐 추적 등에 대한 법제 검토뿐만 아니라 수사역량 강화를 위한 제도적 보완(잠입수사 및 포상제 운영: 이하 구체적인 논의 기술)도 요구된다. 치유/재활의 영역에서 상담뿐만

아니라 치료 개념의 개입과 조기 발굴 과정에서 우리 사회의 유해환경이 어떻게 변화되고 있는지에 대한 현실적인 파악이 선행되어야 한다. 교육/홍보 역시 이와 동일하게 청소년 사이에 하나의 호기심으로 시작하는 놀이로서가 아니라 심각한 사회적 문제로서 경각심이 필요한 시점이다. 조사/연구에 대해서도 교사와 학부모 대상 문제 인식뿐만 아니라 청소년 대상의 인식 조사도 병행되어야 한다.

표 II-1. 청소년 사이버도박 범정부 대응 전략

구분	내용	관계 부처
수사/단속	<ul style="list-style-type: none"> 범죄조직의 조세 포탈 혐의 등 적극 의율 및 청소년 도박 특별단속 불법 사이트 및 도박 광고 신속 심의 방안 강구 및 불법사행산업 감시 	법무부 경찰청 문화체육관광부 여성가족부
치유/재활	<ul style="list-style-type: none"> 맞춤형 상담 치유 프로그램 개발 및 도박 위험군 조기 발굴과 사례관리 	사감위 여성가족부 보건복지부
교육/홍보	<ul style="list-style-type: none"> 비행청소년 및 소년원 대상 법교육 운영 학생 도박 예방 교육 강화 도박 예방을 위한 집중 홍보 기간 운영 및 홍보 다양화 방안 검토 	법무부 교육부 사감위 문화체육관광부
조사/연구	<ul style="list-style-type: none"> 학생 도박 예방 교육 실시 현황 실태조사 교사 및 학부모 대상 청소년 도박 문제 인식 연구 추진 	교육부 사감위

* 출처: 범정부 대응팀 보도자료(2023.11.3.), '온라인 불법도박 근절과 청소년 보호'를 위한 범정부 대응팀 출범. pp.3-5 재구성.

범정부 대응을 위한 계획이 논의되고 최근까지 국민통합위원회의 1개 분과로서 도박 문제에 대한 현안을 다루고 있으나 실효적인 결과를 도출하기 위해서 법률의 개정과 제도적 보완 그리고 실질적인 근거 기반의 정책이 도출될 수 있도록 제반의 연구 등 다양한 노력이 요구된다. 이는 청소년 유해환경의 변화에 방점을 두고 그 변화에 따른 사회적 대응이 필수적이기 때문이다.

(2) 청소년 보호법

「청소년 보호법」은 청소년에게 유해한 환경에 대해 매체물, 약물, 유해업소 등 포괄적인 범위의 대상으로부터 청소년의 건강한 성장을 돕도록 하는 것을 목적으로 명시하고 있다.

다만, “유해한 환경”이라 함은 시대의 변화와 그 요구에 따라 법제적인 측면 역시 변화되어야 할 필요성을 법률안에서도 내포하고 있다는 점을 명심해야 하며, 이러한 변화는 오프라인에서 온라인으로 이동되었기 때문에 온라인 환경에 대한 법제적 대응에 한계가 있다는 지적이 이미 5년 전에 제기되기도 했다(김지경, 장근영, 고은아, 2019: 14-16).

「청소년 보호법」은 당초에 그 취지 자체가 청소년이 접할 수 있는 모든 환경(유해한)에 대해 규제할 수 있도록 하는 특성이 부여되었다는 점에서 의미가 있는 법률이다. 다만, 법률 규정 내용 자체에 형사법적 성격이 약해 실질적인 억제 등에는 한계가 있어 보인다. 형사소송 판례가 존재하나 과거(2019년 기준) 판례에 대한 구분은 물질(담배, 주류) 사용, 유해업소 출입, 유해매체 등으로 한정되어 있고 주로 담배와 주류 판매에 중점을 두어 유통에 대한 사건이 대부분이었다. “유통”이라는 측면에서 보면 하나의 뉴 패러다임으로 볼 수 있는 것이 과거 음주 및 흡연에 대한 오프라인 유통이 문제가 되었다면, 오늘날에는 대리구매를 통한 온라인상 유통과 도박 관련 대리 배팅 등 새로운 유통과 거래기록에 대한 문제들이 생겨나고 있기 때문이다. 따라서 여전히 문제가 되는 “유통”에 대한 부분이 온라인으로 옮겨지고 특히나 도박에 관한 많은 문제와 직접적인 연결점이 확인되고 있다는 점에서 관련 법안에 명시된 목적과 범위에 대한 구체적인 개정이 논의되어야 할 적절한 시점이라고 볼 수 있다. 다만, 과거부터 논의되었던 헌법 가치와의 조화와 규제 도구의 적절성에 대해 심도 있는 논의는 필요하다. 헌법상의 자율성과 부모의 교육 권리 침해에 대해서는 차치하고라도 규제 도구의 적절성 측면에서 청소년의 생활 체계와 보호 환경의 변화가 새로운 동향을 보이는 지금 자율규제의 확대에 대해 법률적 근거로서 굳건히 할 필요가 있다. 이후 현실적으로 검토가 필요한 구체적인 내용에 대해서도 논의하고자 한다.

(3) 디지털 순기능 역기능 발달 연관성

청소년 도박 실태에 대한 이슈는 1) 청소년기 자신이 하는 행위 자체를 도박으로 인지하지 못하는 문제(조운오, 2020b), 2) 도박 관련 다양한 학교 폭력이 연계된다는 점(고도현, 김상미, 2021), 3) 청소년을 노린 사채가 이미 성행한다는 점(EBS NEWS, 2023.11.17.), 4) 도박 빚 때문에 또 다른 범죄의 가해자 또는 피해자가 될 우려가 높다는 점(부민서, 조운오, 2023a)으로 요약할 수 있다. 따라서 관련 연구를 통해 청소년 도박 실태에 대한 쟁점을 도출하고 또 다른 비행과 범죄로 연결되는 경로를 파악할 필요성이 있다. 다만, 이러한 현상들이 온라인에서 발생하다 보니, 디지털 순기능과 역기능의 차원에서 청소년을 둘러싼

유해환경(여기서는 사이버 공간의 유해환경)에 대해 어떻게 좋은 방향 혹은 문제가 되는 방향으로 나아가는지 연관성에 대해 고민할 필요가 있다.

먼저, 역기능의 측면으로 청소년의 도박실태에 대한 범죄와의 가-피해 연결고리는 새롭게 등장하는 도박 시장의 변화와도 연관 지을 수 있다. 현재 홀덤 펍(술과 함께 카드 게임을 하는 업장)은 네이버에 검색만 해도 여러 매장이 있을 정도로 확산하고 있으며, 업장의 운영에 거액의 상금을 내걸고 도박성 변칙 운영하는 정황이 포착되어 언론에 보도⁵⁾된 바 있다. 이러한 환경적인 변화는 청소년기 도박에 대한 인식과 성인이 되어서 자연스럽게 도박과 연결될 수 있는 환경으로 매우 용이하게 변화되어 이에 대한 정책적 대응이 반드시 요구되는 시점이다. 관련해 국회에서 변종 홀덤 펍을 유사 카지노로 보고 사행산업 통합감독위원회가 이를 대대적으로 단속하겠다는 의지를 보이기도 했다. 여기서 주목할 부분이 단순히 사이버도박의 문제로 끝나는 것이 아니라 사이버도박이라는 디지털 역기능이 오프라인의 또 다른 문제와도 연결될 수 있다는 점이다. 따라서 이러한 부분이 정책과 제도를 통해 보완될 수 있도록 해야 한다.

순기능의 측면으로 봤을 때, 우리 사회에서 제공되는 빠른 인터넷과 누구든 그 인터넷에 접속할 수 있는 도구(스마트폰 등)가 충분하다는 점으로 예방과 대응이 역설적으로 사이버 공간에서 더 효율적으로 이루어질 수 있다는 점이 되겠다. 여성가족부의 보도 자료에 따르면 우리나라 청소년은 유해사이트 등 차단 프로그램 설치율이 낮고 온라인상에서의 미디어 윤리 규범이 미흡한 상황으로 보고되고 있다(여성가족부 보도자료, 2022.6.30.). 이는 유해사이트 차단 프로그램이 제대로 작동이 된다면, 그리고 온라인상의 미디어 윤리 규범이 잘 인식되도록 교육할 수 있다면 상당 부분 많은 문제들을 예방할 수 있다는 것으로 해석해도 문제가 없을 것이다. 따라서 디지털 미디어 교육을 위한 기반 확충 등 유해환경에 대한 안전을 보장받도록 해야 할 것이다.

3) 청소년의 도박 빙으로 인한 2차 위험

(1) 청소년의 도박 위험성에 대한 인지적 취약성

청소년 재학 중 도박 문제 수준은 2021년 기준 위험성이 2.5배 증가하였다는 보고가 있으며, 온라인 도박 참여율은 2배 이상 증가하였음이 보고되고 있다(한국도박문제예방치

5) 노컷뉴스(2022.12.13.). [르포]“청소년 출입 무방비”...전주 ‘도박 홀덤 펍’ 성행.
<https://www.nocutnews.co.kr/news/5863832>에서 2024년 2월 4일 인출.

유원, 2022a). 현실적인 측면에서 보았을 때 현재 온라인 도박 참여율은 더 높아졌을 것이며, 이에 따른 도박 문제 수준 역시 증가하였을 것으로 충분히 예측해 볼 수 있다. 특히, 이러한 도박 경험에 대한 연령⁶⁾이 해마다 낮아지고 있어 문제의 심각성을 더 높이고 있다. WHO ICD-11의 Gambling Disorder에 따르면 도박중독은 지속적이고 반복적인 도박행위의 패턴으로 고유의 병태생리를 가지는 뇌 질환으로 정의되고 있으며, 특히, 청소년에게 도박에 대한 발달 특성이 고려되어야 한다는 점이 지적되기도 한다. 따라서 정신건강 행동 문제와의 연관성이 있어 포괄적인 평가와 개입이 필요한 취약계층으로 명백히 분리되고 있다. 이러한 취약성은 인지적 취약성 때문으로 볼 수 있는데, 도박이라는 것이 1) 기본적 범죄성이 크다는 점, 2) 도박 빚으로 인한 사기, 절도, 폭력과의 연관성이 크다는 점, 3) 여타 비행과 연관성이 크다는 점, 4) 초기에서 위험군까지 진행 속도가 빠르다는 점, 5) 초기 성인기까지 심각도가 지속될 수 있다는 점에 대해 청소년은 상대적으로 인지하지 못한다는 특성이 있다는 것이다. 따라서 이러한 인지적 취약성에 대해 예방 및 교육정책이 적절히 수행되어야 할 시기라 할 수 있다. 이는 여성가족부의 전수조사(2023년 4월 3일 - 4월 28일) 결과 중학교 1학년에서 고등학교 1학년 중 사이버도박 문제 위험군이 전체의 3.29%로 나타났다는 점에서 그 심각성⁷⁾을 더하고 있다. 이에 반해 인지적 취약성의 대안으로 지속해서 제공되는 교육의 영역에서는 사안의 심각성만큼 그 변화가 미진한 상황이다. 따라서 현재 학교보건법 개정에 따라 청소년 도박 문제 집중 예방 교육이 시행되었으나, 도박 문제의 게이트 키퍼 역할을 할 수 있는 종사자 교육 등 교육의 질적 차원과 현실적인 문제가 반영될 수 있도록 해 청소년의 도박에 대한 인지적 취약성이 보완될 수 있도록 해야 한다고 본다. 이러한 보완의 노력은 포괄적으로 이루어져야 하며, 사행성 게임 및 게임 내에 도박성 아이템 뽑기와 같은 현안에 대해 규제를 적절히 할 수 있도록 범정부적 정책이 수반되어야 한다. 이는 사행성 게임과 게임 내의 확률형 아이템 뽑기가 도박과의 구분이 모호하다는데 가장 큰 맹점이 있으며, 이러한 경험을 하나의 관문으로 삼아 청소년이 더 심각한 도박에 쉽게 빠져들 수 있다는 문제로 연결되기 때문이다. 이러한 노력이 청소년의 유해환경이라는 측면에서 인지적 취약성을 위한 예방 및 교육, 사회적인 환경의 변화로서 도박성 게임에 대한 규제 등에 적절히 적용될 수 있어야 하겠다.

6) 국민통합위원회 보도자료(2024.6.28.)에 따르면, 2018년 12.6세에서 2022년 11.3세로 보고됨.

7) 법무부 대응팀 보도자료(2023.11.3.)에 의하면 사이버도박 조사 표본 총 877,660명 중 위험군은 28,838명으로 전체의 3.29%를 차지함.

(2) 2차 위험(범죄 가-피해) 쟁점

청소년의 인지적 취약성이 중요한 이유는 도박을 호기심으로 시작했지만, 그 후에 발생할 문제들은 매우 심각하다는 점이다. 2차 위험에 노출될 가능성이 매우 높기 때문이며, 그 위험이 매우 심각하고 청소년에게 치명적일 수 있기 때문이다. OECD에서 제시한 디지털 환경에서의 위험 유형(OECD, 2022)에서도 국경을 초월하여 위험 발생징후를 제시하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 경험할 수 있는 다양한 위험을 4가지 범주로 모니터링하고, 정책 수립과 규제 방안을 모색하도록 권고하였다.

도박으로 인한 청소년의 2차 위험으로는 먼저 도박 빚 발생 등으로 우울, 자살, 협박과 폭력에 시달림, 혼자 감당 못 하는 문제를 떠안게 되면서 피해를 보게 된다. 이후 도박 빚을 갚기 위해 도박을 하는 도박 재발 단계에서 피해자에서 가해자로 연결되어 폭력, 사기, 절도, 마약 등에 손을 대는 경우가 발생한다. 이러한 연결은 범죄의 피-가해뿐만 아니라 유해환경이라는 큰 틀에서 마약이라는 거대 카르텔과 실질적인 연관성이 있으며, 변종이 되어가는 유해업소 등에도 밀접한 관련이 있다. 이러한 관련성이 높으므로 올해, 이 연구에서 수행되는 청소년 도박에 관련된 유해환경의 변화가 더 중요한 것이라 할 수 있다.

도박에서 파생될 수 있는 대표적인 범죄 가해에는 폭력, 사기, 절도 등이 있다. 이는 이미 많이 알려진 것처럼 학교 폭력을 통한 도박자금 마련, 사기 및 절도를 통한 도박 빚 탕감 등이 자연스럽게 연결되기 때문이다. 여기까지는 모두가 많은 연구와 보도 자료를 통해 알고 있었지만 실제로 심각한 점은 학교 폭력이라는 것이 도박 운영 총책과 연결되어 있을 가능성이 존재한다는 점과 도박에서 나아가 마약을 운반하는 일을 청소년에게 강요하는 문제 거기서 발생하는 마약 경험과 사회적 파장 등이 이미 청소년 사이에서 시작된 지 오래라는 점이다.

표 II-2. 2023년 도박 행동에 따른 2차 범죄에 관한 사례 분류

구분	사기	폭행·협박	절도	명의도용	불법알바	기타
범죄 및 비행	11	6	3	3	3	12

* 출처: 한국도박문제예방치유원(2023a). 도박문제 사례 분석, 2차 범죄에 대한 부분 재구성.

한국도박문제예방치유원에 따르면, 도박 행동에 따른 2차 범죄에 관한 사례 분류에서 사기 범죄가 가장 높은 비율을 차지해 도박 빛의 해소를 위해 가장 많은 비행을 하는 것을 확인할 수 있었다. 주목할 것은 불법 알바에, 향정신성 약물 배달 아르바이트가 포함 되어 있다는 점으로 2차 범죄에 대한 심각성이 매우 높다는 점을 확인할 수 있었다는 것이다. 특히, 이러한 도박 범죄 관련 검거 현황에서 그 비율이 많이 증가하고 있다는 점을 보면 우리 사회의 대응이 미진하다는 것을 알 수 있다. 2013년 대비 2022년 약 6배 이상의 범죄소년이 증가하였다는 것을 알 수 있기 때문이다.

표 II-3. 10대 도박 범죄 관련 검거 현황

구분	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
범죄소년	12	31	59	175	84	71	72	91	63	74	171
촉법소년	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	15

* 출처: 한국청소년상담복지개발원(2024). ISSUE PAPER 청소년 사이버도박: 중독과 불법의 경계에서 도박을 보다. p.4 인용
경찰청 보도자료(2024.5.3.). p.2 인용.

이러한 실태를 참작하여 볼 때, 유해환경의 변화에 대한 당위성은 매우 높다고 할 수 있다. 1) 도박 관련 유해환경이 될 수 있는 온라인 공간에 대한 법제 및 정책 도출, 2) 마약과 같은 중대범죄에 노출되지 않도록 하는 유해환경 대응, 3) 도박, 마약 등과 같은 범죄에 누적적인 연결고리 역할을 하는 유해업소 등에 대한 대응이 매우 중요하다는 것이다. 이는 매우 복합적인 연결고리로 불법 폭력조직과의 카르텔 그리고 그 카르텔에 학교 비행 청소년이 연루될 수 있다는 점이 중요한 쟁점이 된다.

범죄의 가해뿐만 아니라 피해에도 매우 위험한 쟁점이 있다. 도박 빛의 탕감을 위해 직접 범죄에 가담하는 청소년이 있지만, 자의 또는 타의로 성매매 피해를 경험하거나 유해업소에 출입하게 되는 상황에 직면하기도 하기 때문이다. 그뿐만 아니라 도박 빛이 아니라고 하더라도 도박 장애가 발생하였을 때, 술, 담배와 같은 물질 중독, 양극성 장애 스펙트럼, 주요 우울증에 영향을 줄 수 있다는 결과가 발표되기도 했다(Sam-Wook, Choi, et. al., 2016). 이러한 논의는 도박 경험이 도박 자체로서의 피해뿐만 아니라 정신질환, 약물의존 등으로 파생되기도 한다는 위험성을 확인해 주는 대목이기도 하다. 여기에 범죄의 가해와 피해를 동시에 경험하는 청소년이라면 더 심각한 고립 상태에 빠질

수 있다는 점에서 그 심각성이 더해진다고 본다. 이러한 논의는 도박중독이 공존 질환(물질 사용 장애, 알코올 사용 장애, 기분장애, 불안장애, 우울 등) 유병률이 높다는 지적과도 동일한 연구 결과이며(Lorains, et. al., 2011), 문제도박 군의 자살 충동이 매우 높다는 연구 결과(Marionneau & Nikkinen, 2022)와도 결을 같이하고 있다.

표 II-4. 10대 도박중독 진료 현황

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
진료현황	93	98	127	102	167

* 출처: 건강보험심사평가원 국민관심질병통계 자료. <https://opendata.hira.or.kr/op/opc/olapMfrnIntrslInslInfoTab3.do>에서 각 년도 자료를 인출하여 정리함.

이러한 논의와는 무색하게 아직 국내 도박중독에 대한 심각성에 대해 실제 지원과 정책은 그 수준에 부합하지 못하는 것 같다. 앞서 제시된 10대 도박중독 진료 현황만 보더라도 매년 진료 현황이 증가추세에 있다는 점을 알 수 있기 때문이다. 따라서 우리 사회에 더 심각한 문제로 자리 잡기 전에 청소년의 도박 관련 유해환경에 대한 심층적인 대안이 요구된다.

2. 청소년 사이버도박의 개념과 유형

현행 법령에서 ‘청소년 사이버도박’의 개념 정의는 부재인 상황이다. 「사행산업통합감독위원회법」은 ‘불법사행산업’, 「게임산업진흥에 관한 법률」 ‘사행성 게임물’, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 ‘사행행위’에 관하여 정의하고 있지만, 청소년 사이버도박 또는 청소년 사행행위 등에 대한 규정은 찾아볼 수 없다. 이는 청소년 사이버도박에 관한 현행 법령의 한계를 입증하고 있다.

표 II-5. 현행 법령 및 판례상 도박 등 개념 정의

번호	구분	내용
1	「사행산업통합감독위원회법」상 '불법 사행 산업'	① 사행산업과 관련하여 금지 또는 제한하는 행위를 업으로 하는 행위, ② 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성 게임물을 이용하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위를 업으로 하는 행위, ③ 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 통하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위(제1호에 따른 사행산업 및 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위영업은 제외한다)를 업으로 하는 행위
2	「게임산업진흥에 관한 법률」상 '사행성 게임물'	① 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, ② 연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, ③ 한국마사회법에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, ④ 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, ⑤ 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, ⑥ 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 제2조 제2호에 따른 사행행위영업을 모사한 게임물, ⑦ 「복권 및 복권기금법」 제2조 제1호에 따른 복권을 모사한 게임물, ⑧ 전자소싸움경기에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 소싸움을 모사한 게임물
3	「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」상 '사행행위'	여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 "재물 등"이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위
4	판례상 도박의 개념	“도박”이라 함은 참여한 당사자가 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것을 의미하며, '영리의 목적'이란 도박개장의 대가로 불법한 재산상의 이익을 얻으려는 의사를 의미하는 것으로, 반드시 도박개장의 직접적 대가 아니라 도박개장을 통하여 간접적으로 얻게 될 이익을 위한 경우에도 영리의 목적이 인정되고, 또한 현실적으로 그 이익을 얻었을 것을 요하지는 않는다.”

* 출처: 1) 사행산업통합감독위원회법(2023.6.20. 일부개정, 법률 제19482호).
 2) 게임산업진흥에 관한 법률(2023.3.21. 일부개정, 법률 제19242호).
 3) 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법(2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호)
 4) 대법원(2002.4.12. 선고, 2001도5802 판결)

현행 법령 및 판례상 도박 등 개념 정의를 통하여 '청소년 사이버도박'의 주요 개념 지표는 '온라인상에서 이루어지는 사행행위' 및 '청소년의 참가'로 볼 수 있다. 이를 정리하면 청소년 사이버도박은 “청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것”으로 정의가 가능하다.

이러한 현행 법령에서 다음과 같은 청소년 사이버도박 관련 벌칙의 한계를 알 수 있다. 첫째, 각 법률은 도박 및 불법 사행행위 등에 관한 벌칙을 규정하고 있다. 그러나 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에서 청소년을 입장시키거나 청소년의 참가를 허용하여 영업을 한 자에 대한 벌칙을 규정하고 있으나 형벌의 수준(1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의

벌금)이 타 행위에 비해 약하다고 할 수 있다. 또한 허가를 받지 않은 불법 사행행위 업장 또는 불법 도박장에 청소년을 입장시키거나 청소년 참가를 허용하였을 때 대한 별도의 벌칙은 찾아볼 수 없다. 즉 사이버도박에 대한 성인 참여와 청소년 참여의 현행 법령에서 차별 구분이 불명확하며, 불법적인 도박장에 청소년을 참여시키는 것에 대한 법률적 차별 규정이 없다고 볼 수 있다.

청소년 사이버도박의 개념을 법적 개념과 협의/광의의 개념으로 논의할 수 있다. 첫째, 청소년 사이버도박의 법적 개념은 청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 사행행위에 참가하는 것으로 청소년이 사행산업에 참가하는 것은 모두 불법이다(대법원 2002 판례 참고). 둘째, 협의의 청소년 사이버도박의 개념은 청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것이다(예, 대리 배팅, 화투나 포커 등 온라인 사행성 게임)(이승현, 서민수, 조운오, 2019). 셋째, 광의의 청소년 사이버도박의 개념은 재물의 득실을 다투지 않아도 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 청소년에게 사행심을 유발하는 것이다(예, 온라인 사행심 유발 게임으로서 확률형 아이템 용돈 이상의 과소비 구입 등)(한국도박문제예방치유원, 2022a, 2019; 한국청소년상담복지개발원, 2020; 배상률, 김영한, 황현정, 2023). 앞으로 신변종 디지털 사회환경 변화에 따라서 청소년 사이버도박의 범위가 확대될 수 있다. 이러한 개념의 구분은 청소년 사이버도박 유형의 다양성을 인정하고 유형별로 개념 범위, 도박의 특성(위법성, 사행성, 환금성), 빚질 가능성, 청소년 접근성 정도 등을 함께 고려하여 사이버도박 경험의 수준을 논의할 수 있기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 청소년 사이버도박의 개념을 청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것으로 정의하였다.

표 II-6. 청소년 사이버도박의 개념 정의

구분	내용
청소년 사이버도박의 개념	청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것이다. (예: 대리 배팅, 온라인 사행성 게임, 온라인 실시간 게임 등)

주1) 현행 법령에서 '청소년 사이버도박'의 개념 정의는 부재함으로 관련 법령과 판례로 정의함. 즉, 「사행산업통합감독위원회법」은 '불법사행산업', 「게임산업진흥에 관한 법률」 '사행성 게임물', 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 '사행행위'에 관하여 정의하고 있지만, 청소년 사이버도박 또는 청소년 사행행위 등에 대한 규정은 찾아볼 수 없음. (대법원 2002.4.12. 선고 2001도5802 판결을 참고함.)

- 주2) 「사행산업통합감독위원회법」 상 사행산업 : 사행산업(카지노업, 경마, 경륜·경정과, 복권, 체육진흥투표권, 소싸움), 불법사행산업(사행산업 중 해당 사행산업과 관련하여 금지 또는 제한하는 행위, 사행성 게임물을 이용하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위, 정보통신망을 통하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위)
- 주3) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 상 사행행위영업 : 복권발행업, 현상업, 그 이외에 영리를 목적으로 하는 회전판 돌리기, 추첨, 경품 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기구 또는 방법 등을 이용하는 영업
- 주4) 「게임산업진흥에 관한 법률」 상 사행성 게임 : 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 경마와 이를 모사한 게임물, 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 카지노와 이를 모사한 게임물 및 동법의 시행령의 사행행위영업을 모사한 게임물, 복권을 모사한 게임물, 소싸움을 모사한 게임물
- 주5) 사행산업, 사행행위영업, 사행성 게임은 각각 이를 규정하는 법률과 그에 따른 행위에 차이가 있다. 그러나 모두 요행에 의한 수입이나 손실이 있는 행위이며, 기본적으로 행위자의 사행심에 기초하고 있기 때문에 같은 개념으로 이해하는 것이 적절하다(사행산업통합감독위원회, 2022: 22).
- 주6) 사행행위는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조에 '여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위'로 규정되어 있다.
- 주7) 도박행위의 요건인 사행성은 '우연에 의하여 재물이나 재산상 이익을 취득할 수 있는 성질'을 의미한다(강윤석, 2018: 177). 그리고 여기에서 우연이란 '확률형으로 득실이 결정된다는 것을 의미한다(사행산업통합감독위원회, 2022: 20).
- 주8) 온라인 게임과 사이버도박은 환전 가능성(환금성)에 의해 구분된다. 온라인 게임은 도박의 수단으로 활용되는 다양한 게임을 제공한다는 점에서 같으나 그로 인하여 재물의 득실이 귀속되지 않기 때문에, 온라인 사이트에서 서비스하는 게임을 하고 그 속에서 게임머니를 얻거나 잃는 것으로는 온라인 도박에 해당하지 않는다(강윤석, 2018: 177). 그러나 게임을 통해 얻은 게임머니를 다시 재물이나 재산상 이익 등으로 전환하거나 현금화하는 경우 온라인 도박에 해당한다(강윤석, 2018: 177).
- 주9) 청소년 미디어 이용 습관 진단 조사 문항(초1초4 중1 고1)에서 사이버도박을 온라인에서 돈(또는 물건을) 걸고 이기는 경우 돈(물건)을 따고 질 경우 돈(물건)을 잃는 방식으로 진행되는 내기 게임으로 제시(예, 카드, 화투, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등)하였으며, 청소년보호법에서는 청소년이 도박하는 건 모두 불법으로 규정하고 있다.
- 주10) 청소년보호법에서 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것을 청소년유해 매체물로 결정한다. 청소년보호법은 청소년에게 유해한 매체물과 악물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고 청소년을 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. "청소년"이란 만 19세 미만인 사람을 말한다. 다만, 만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외한다.
- 주11) 온라인 실시간 게임(사이버도박)은 카드나 화투, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서, 승자일 경우 그 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임을 의미한다(배상률 외, 2023).

- * 출처: 1) 전지연(2019). 사이버도박의 형사법적 대응에 관한 연구, p.81
 2) 이승현, 서민수, 조윤오(2019). 청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구, 한국형사정책연구원. p.16
 3) 한국청소년상담복지개발원(2020). 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발. p.1
 4) 한국도박문제예방치유원(2022a). 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.7
 5) 한국도박문제예방치유원(2019). 온라인 도박과 인터넷 게임 내 사행심 촉발요인에 관한 연구. p.2
 6) 한국청소년상담복지개발원(2020). 청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발. p.1
 7) 배상률 외(2023). 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구 한국청소년정책연구원. p.129
 8) 대법원(2002.4.12. 선고, 2001도5802 판결)

8) 출처: <https://www.kcgp.or.kr/portal/bbs/B0000036/list.do?menuNo=200013&pageIndex=2&cl1CdValue=02&cl2CdValue=4&searchWrd=에서> 2024년 10월 15일 인출.

본 연구는 청소년 사이버도박 경험을 조사하여 사회문화적 현상을 토대로 청소년 도박 문제의 심각성과 초기 접촉, 초기대응, 사이버도박으로 인한 2차 위험 등을 파악하고자 한다. 경험 조사의 목적인 신변중 유해환경에 대처하여 선제적 초기대응으로 청소년을 보호하고 영업자를 규제하는 「청소년 보호법」과 관련 법률 개정 조치를 마련하는 실증적 자료를 수집하고자 한다.

우리나라는 인터넷 인프라 강국으로 인터넷 등 정보통신망, 스마트폰 등으로 현재 청소년들의 사이버도박 접근성이 너무나도 쉽다. 합법인지 불법인지 그 경계도 모호해지고 있으며, 속도도 빨라지고 운영 방식도 빠르게 변화하고 있다. 이에 각 문항의 유형별 개념 범위, 도박 특성(위법성, 사행성, 환금성), 빚질 가능성, 청소년 적법성 여부, 청소년 접근성 정도를 함께 고려하여 경험 문항의 초안을 개발하였다.

아래의 표와 같이 청소년들이 경험하는 사이버도박의 유형을 살펴보면, 인터넷 복권 구입, 인터넷 스포츠 도박(베트맨), 불법 인터넷 스포츠 도박, 불법 인터넷 실시간 게임, 불법 인터넷 카지노게임, 타인을 통한 대리 베팅, 인터넷 내기 방송 시청을 통한 참여, 온라인 웹보드 게임, 온라인 확률형 아이템으로 나타났다(배상률 외, 2023; 사행산업통합 감독위원회, 2022; 김지경 외, 2022; 한국도박문제예방치유원, 2022a; 이승현 외, 2019).

표 II-7. 청소년 사이버도박의 유형 - 청소년의 사이버도박 경험에 대한 측정 문항

구분	문항 내용/출처	범위	도박 특성	빛질 가능성	청소년 적법성 여부	청소년 접근성 정도
1	인터넷 복권 (‘동행복권’ 홈페이지 이용 출처1)2)3)4)5)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	매우 높음	불법	매우 낮음
2	합법 온라인 스포츠 도박 (‘베트맨’ 홈페이지 이용 출처2)3)4)5)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	매우 높음	불법	매우 낮음
3	사설 온라인 스포츠 도박 (사설 토트/프로트, ‘베트맨’ 홈페이지 외 이용 등) 출처1)2)3)4)5)6)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	매우 높음	불법	매우 높음
4	온라인 실시간 게임 (사다리, 빙고, 달팽이 등) 출처2)3)4)5)6)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	매우 높음	불법	매우 높음
5	온라인 카지노게임 (바카라, 블랙잭, 홀덤 등) 출처2)4)5)6)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	매우 높음	불법	매우 높음
6	온라인 대리 베팅 (개인 방송 등에서 온라인 실시간 게임에 대리 베팅을 통한 간접적 참여) 출처5)	법적 개념	위법성, 사행성, 환금성	높음	불법	높음
7	온라인 웹보드 게임 (고스톱, 섯다, 포커 등) 출처1)2)3)4)5)	협의 개념	사행성, 불법적 환금성	높음	불법	높음
8	기타 이외에 베팅하는 온라인 실시간 게임	협의 개념	사행성, 불법적 환금성	높음	불법	높음

주1) 온라인 게임과 사이버도박은 환전 가능성(환금성)에 의해 구분된다. 온라인 게임은 도박의 수단으로 활용되는 다양한 게임을 제공한다든 점에서 같으나 그로 인하여 재물의 특성이 귀속되지 않기 때문에, 온라인 사이트에서 서비스하는 게임을 하고 그 속에서 게임머니를 얻거나 잃는 것으로는 온라인 도박에 해당하지 않는다(강윤석, 2018: 177). 그러나 게임을 통해 얻은 게임머니를 다시 재물이나 재산상 이익 등으로 전환하거나 현금화하는 경우 온라인 도박에 해당한다(강윤석, 2018: 177).

주2) 확률형 아이템의 경우 다른 사행행위들과 달리 게임에서의 확률형 아이템 소비는 불법의 영역이 아니라는 점에서 사용자에게 책임을 물을 다른 근거가 없다(사행산업통합감독위원회, 2022: 228).

주3) 표의 ‘채무’는 해당 사이버도박 행위로 빛을 질 위험성(가능성)에 대한 순위를 논의한 것이다. 해당 순위는 선행연구 고찰을 통해 ① 청소년의 사이버도박에 대한 접근성, ② 게임당 사용할 수 있는 금액의 액수와 사용 금액의 제한 여부, ③ 사이버도박 1회에 걸리는 시간을 종합적으로 고려하였다.

주4) 구분의 ‘1’과 ‘2’는 성인에게 합법이라 할지라도 청소년에게는 구입 행위 자체가 불법이기 때문에 불법으로 구분하였다.

주5) 청소년의 돈내기게임 경험률은 온라인 그 외 내기 게임(12.9%), 온라인 카트/화투 게임(7.8%), 기타 인터넷 카지노 게임(3.5%), 인터넷 복권 구입(2.4%), 베트맨 외 다른 곳(2.3%), 베트맨 이용(2.2%) 순으로 나타났다(한국도박문제지원원, 2022a).

주6) 합법도박과 불법도박의 차이: 도박은 합법이 될 수도 불법이 될 수도 있다. 처벌을 판단하는 기준은 시간, 장소, 직업, 재산 등에 따라 결정되며, 불법도박은 베팅 액수의 제한과 장소, 시간의 제약이 없고 접근성이 좋아서 도박에 빠질 위험성이 더욱 크며, 불법도박을 하다 적발되는 경우 특별법에 따라서 형법상의 도박죄보다 더욱 엄중하게 다루어진다(한국도박문제지원원(2024). 합법도박과 불법도박의 차이, <https://www.kcgp.or.kr> 에서 2024년 2월 6일 인출).

주7) 청소년 스마트 디지털 미디어 실태조사(노원구중독관리통합지원센터, 2023)에서는 온라인 도박 경험으로 타인을 통한 대리 베팅(유튜브, 아프리카 tv, 트위치tv 등), 이의 온라인용 내기 게임(1.1%), 한게임, 넷마블 등에 있는

카드/화투 게임(0.9%), 인터넷 복권 구입(0.8%), 이외의 인터넷 카지노게임(0.7%), 인터넷 스포츠 배팅이 아닌 다른 곳 이용(0.6%), 인터넷 스포츠 배팅(0.5%) 순으로 나타났다.

주8) 사이버도박 초기 접촉에서 OTT 서비스는 규제적 측면에서 압축된 동영상이나 음악 등을 전송하는 것이기에 방송이 아닌 데이터 서비스에 속해 새로운 플랫폼으로서의 규제가 덜하다. OTT 제공사이트는 청소년 돈을 내지 않고 영상다운 사이트 도박 배너 등을 제공한다.

* 출처: 1) 배상률 외(2023). 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. 한국청소년정책연구원, p.279
 2) 사행산업통합감독위원회(2022). 제5차 불법도박 실태조사. p.252.
 3) 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사, p.453
 4) 한국도박문제예방치유원(2022a). 2022년 청소년 도박문제 실태조사, p.366.
 5) 한국도박문제관리센터(2020). 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.305
 6) 이승현 외(2019). 청소년 사이버도박 실태 및 대응 방안 연구. 한국형사정책연구원.

표 II-8. 청소년 온라인 사행심 유발 게임

문항 내용/출처	범위	특성	빛질 가능성	청소년 적법성 여부	청소년 접근성 정도
온라인 사행심 유발 게임 (예시, 온라인 확률형 아이템 과소비로서 확률형 랜덤박스(뽑기), 강화, 합성 등 출처 ¹⁾²⁾ (예시, 피파온라인 게임에서 선수 뽑기 및 능력치 강화) (예시, 롤 게임에서 프레스티지 스킨 상자 구매)	광의 개념	사행심 유발, 불법적 환금성	높음	합법	가장 높음

* 참고: 1) 배상률 외(2023). 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. 한국청소년정책연구원, p.279
 2) 사행산업통합감독위원회(2022). 제5차 불법도박 실태조사. p.252.
 3) 한국도박문제관리센터(2020). 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.305

3. 청소년 사이버도박의 현황 분석(2차 자료 분석)⁹⁾

이 절에서는 청소년 사이버도박의 현황과 청소년이 사이버도박에 참여하게 되는 경로, 그리고 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험을 파악하기 위해 양적 실태조사 2차 자료와 동영상 2차 자료를 분석하였다. 청소년 사이버도박의 현황을 파악할 수 있는 실태 조사는 다양한 부처에서 실시되고 있다. 먼저, 법령에 따라 정기적으로 이루어지는 조사는 「사행산업통합감독위원회법」¹⁰⁾에 근거하여 한국도박문제예방치유원이 실시하는 ‘2022

9) 이 절은 홍명기(경기대학교 범죄학 박사)와 임지연 선임연구위원이 작성하였음.

10) 「사행산업통합감독위원회법」 제14조 제1항에 따르면, “사행산업 또는 불법사행산업으로 인한 중독 및 도박 문제 예방과 관련한 다음 각 호의 사업과 활동을 하기 위하여 한국도박문제예방치유원을 설립한다”. 또한, 본 항의 제7호에는 “청소년 도박에 관한 조사 및 연구”를 한국도박문제예방원의 사업(활동) 중 하나로 규정하고 있다(사행산업통합감독위원회법, 2023.6.20. 일부개정, 법률 제19482호).

년 청소년 도박 문제 실태조사', 「청소년보호법」¹¹⁾에 따라 여성가족부에서 진행하고 있는 '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사', 「지능정보화 기본법」¹²⁾에 근거한 과학 기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원의 '2022년 스마트폰 과의존 실태조사'가 존재한다. 추가로, 여성가족부의 '2023년 청소년 미디어 이용 습관 진단 조사', 한국청소년정책연구원의 '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구' 일부에서도 청소년 사이버도박의 현황을 확인할 수 있다.

다음으로, 청소년 사이버도박의 동영상 2차 자료는 한국도박문제예방치유원에서 제작한 두 편의 단편 영화¹³⁾와 사이버도박 경험 청소년과 불법 사설 도박사이트 운영자의 인터뷰를 중심으로 한 MBC의 '탐사기획 스트레이트'¹⁴⁾와 SBS의 '그것이 알고 싶다'¹⁵⁾ 프로그램의 영상 및 유튜브 '씨리얼'¹⁶⁾의 영상과 불법 도박사이트에 실시간 카지노 영상을 중계하는 해외 카지노 시설을 취재한 내용으로 구성된 KBS의 '추적60분'¹⁷⁾ 그리고 청소년 사이버도박 관련 전문가 인터뷰를 중심으로 한 연합뉴스TV¹⁸⁾, 박미경 TV¹⁹⁾의 영상이다. 해당 영상은 사이버도박을 경험한 청소년들이 어떻게 사이버도박에 참여하게 되었으며, 사이버도박으로 인해 생긴 빚으로 인하여 어떤 2차 위험을 겪는지를 확인할 수 있다. 또한, 도박사이트 운영자가 어떤 방식으로 청소년들이 사이버도박에 참여하도록 유도하는

-
- 11) 「청소년보호법」 제33조 제4항은 “여성가족부 장관은 종합대책의 효과적 수립·시행을 위하여 청소년의 유해환경에 대한 접촉 실태조사를 정기적으로 실시하여야 하고, 관계 중앙행정기관 또는 지방자치단체의 장과 협력하여 청소년 유해환경에 대한 종합적인 점검 및 단속 등을 실시할 수 있다.”를 규정하고 있다(청소년보호법, 2021.12.7. 일부개정, 법률 제18550호).
 - 12) 「지능정보화 기본법」 제12조 제3항 제6호는 “정보격차의 해소, 지능정보서비스 과의존 예방·해소 등 지능정보사회 역기능 해소를 위한 지원 및 연구”를 한국지능정보사회진흥원의 사업 중 하나로 규정하고 있으며, 제67조 제2항 제4호에서는 “지능정보서비스 과의존 실태, 관련 교육 및 조치 현황”을 보고하도록 규정하고 있다(지능정보화 기본법, 2021.7.20. 타법 개정, 법률 제18298호).
 - 13) 한국도박문제예방치유원(2016a). 「홀릭」(중학생 대상), 한국도박문제예방치유원(2016b). 「아라마달로」(고등학생 대상)
 - 14) MBC(2023). 막대한 빚 무섭다: 아이들 파고든 '바카라' 중독. 스트레이트 231회. <https://www.youtube.com/watch?v=Mr6bSozLtM0>에서 2024년 2월 22일 인출.
 - 15) SBS(2021). 설계된 늪: 어린 '꾼'들의 위험한 베팅. 그것이 알고 싶다 1283회. <https://www.youtube.com/watch?v=VWHRAIWkrlr>에서 2024년 2월 22일 인출.
 - 16) 씨리얼(2024). 청소년 없이는 도박판이 안 굴러가요. <https://www.youtube.com/watch?v=DYfQ2ye9XqU>에서 2024년 4월 8일 인출
 - 17) KBS(2024). “3억 원을 날렸어요” 바카라 도박에 빠진 아이들: 2024 중독사회 2부. 추적60분 1357회. https://www.youtube.com/watch?v=up0yJhz_zVo에서 2024년 3월 8일 인출.
 - 18) 연합뉴스TV(2023). 빚만 수억 원 도박에 빠진 청소년들. 연합뉴스TV 스페셜. <https://www.youtube.com/watch?v=s837clBU8WQ>에서 2024년 2월 22일 인출.
 - 19) 박미경TV(2023). 현직교사 충격증언! 중고등학생 'XX' 이 정도로 심각하다고?. - 박정현 선생님 '중독된 아이들' 20분 책 한권 마약 카페인 탈출 책 추천. https://www.youtube.com/watch?v=m9PenbMx_U0에서 2024년 2월 22일 인출.

지, 그리고 각계의 전문가들이 제시하는 대응 방안은 무엇인지를 파악할 수 있다는 장점이 있다. 따라서 본 연구에서는 청소년 사이버도박에 대한 2차 양적 자료와 질적 자료를 통해 현시점에서 청소년 사이버도박의 현황과 사이버도박의 진입 경로와 2차 위험 그리고 대응이 필요한 환경에 대해 분석하고자 한다.

1) 청소년 사이버도박 실태조사에 대한 자료 분석

본 연구의 2차 자료 분석에 활용되는 양적 조사들의 연구 목적과 연혁 그리고 표본에 대해 살펴보면 다음과 같다. 첫 번째로, 한국도박문제예방치유원의 ‘청소년 도박 문제 실태조사’는 ‘국내 청소년 도박 문제에 대한 실태와 현황을 조사하여 청소년 도박 문제의 예방·치유·재활 프로그램 및 콘텐츠 개발, 정책 마련을 위한 기초자료로 활용한다’(한국도박문제예방치유원, 2022a: 4)는 목적하에 이루어지는 조사이다. 따라서 청소년의 도박 경험을 비롯하여 도박 문제 수준 및 행동, 도박 관련 인식 등에 대한 문항을 파악할 수 있는 문항을 포함하고 있다(한국도박문제예방치유원, 2022a). 해당 조사는 2015년을 시작으로 2018년(2차), 2021년(3차), 그리고 현재 2022년(4차)까지 완료되었다. 최근 2022년 조사를 기준으로, 재학 중 청소년의 경우 확률 표집을 통해 초등학교 고학년(4~6학년), 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년에 재학 중인 청소년 18,444명, 학교 밖 청소년의 경우 비확률 표집을 통해 학교밖청소년지원센터에 소속된 청소년과 청소년쉼터에 머무는 청소년 500명에 대한 조사가 이루어졌다(한국도박문제예방치유원, 2022a: 10-16).

두 번째로, 여성가족부의 ‘청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’는 ① 청소년 보호정책 분야 시계열 비교가 가능한 양질의 국가승인통계자료 구축, ② 청소년의 매체 이용 및 유해환경 접촉 현황과 실태 파악, ③ 분석 결과를 토대로 추진 정책의 작동 실태 및 정책 개입 지점의 발견이라는 3가지 목적을 명시하고 있다(김지경 외, 2022: 4). 즉, 청소년에게 부정적인 영향을 미치는 유해환경 전반에 대한 조사이기 때문에, 사이버도박에 관련된 내용은 유해환경 중 ‘매체 영역’의 일부에서 제시되고 있다(김지경 외, 2022). 해당 조사는 ‘청소년 매체 이용 실태조사’와 ‘청소년 유해환경 접촉 종합실태조사’가 통합된 2016년부터 2년 주기로 현재 2022년까지 조사가 진행되었다. 최근 2022년 조사 기준, 확률 표집을 통해 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년에 재학 중인 청소년 17,140명에 대한 조사를 완료하였다(김지경 외, 2022: 6-19).

세 번째로, 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원의 ‘2022년 스마트폰 과의존

실태조사'는 '스마트폰 과의존 예방·해소 정책의 성과 평가와 효과적인 정책 수립 및 개선 방안 도출을 위한 기초 정책통계 생산'이라는 목적하에 이루어지는 조사이다(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2022: 2). 따라서 사이버도박은 별도의 주제로 제시되지 않고, 스마트폰을 통해 이용하는 콘텐츠(서비스)에서 여가 중 하나의 행위로 측정되고 있다. 해당 조사는 2004년 처음 시작되어 1년 주기로 2022년 현재까지 이루어졌다. 최근 2022년 조사 기준, 전국 10,000개 가구 내 3-69세 스마트폰(인터넷) 이용자를 조사 대상으로 선정하였으며, 확률 표집을 통해 10,000가구 내 24,638명(청소년 2,227명)에 대한 조사를 완료하였다(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2022: 16-17).

네 번째로, 여성가족부의 '청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사'는 '인터넷·스마트폰 과의존 청소년에게 치유 서비스를 제공하기 위한 기초자료로 활용'(여성가족부 보도자료, 2023.5.26.)하기 위해 진행되어 온 조사이다. 2009년부터 1년 주기로 실시되었으며, 2022년까지는 K-척도(인터넷 과의존)와 S-척도(스마트폰 과의존)를 활용하였다. 그러나 2023년에는 '변화하는 청소년 유해환경에 적극적으로 대응하기 위해 한국도박문제예방치유원에서 개발한 청소년 도박 문제 측정 도구(사이버도박)를 추가하였다(여성가족부 보도자료, 2023.5.26.). 해당 조사는 다른 실태조사와 달리 전수조사의 성격을 가지며, 최근 2023년 기준 전국 11,572개의 초·중·고등학교에 재학 중인 학령 전환기 청소년 1,276,789명이 참여하였다. 다만, 사이버도박은 초등학생을 제외한 중·고등학생 877,660명에 한정하여 조사되었다(여성가족부 보도자료, 2023.5.26.).

마지막으로, 한국청소년정책연구원의 '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'는 디지털 환경에서 청소년에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 유해환경과 위험 행동의 현황을 종합적으로 파악하고, 이러한 환경과 행동의 특성을 분석하여 효과적인 정책 대응 방안을 제안하는 것을 목적으로 한다(배상률 외, 2023). 여기에서 사이버도박은 청소년의 위험 행동 유형 중 하나로 제시된다. 해당 조사는 확률 표집을 통해 중·고등학교에 재학 중인 청소년 2,117명을 대상으로 진행되었다.

(1) 청소년 사이버도박 실태조사별 사이버도박에 대한 정의와 측정

청소년 사이버도박 관련 실태조사에서는 사이버도박을 지칭하는 용어를 다양하게 활용하고 있으며, 용어에 따른 정의에 차이가 있는 것을 확인할 수 있다. 대표적으로, '실시간 게임'은 청소년 도박 문제 실태조사가 처음 시행된 2015년부터 현재까지 사용되고 있는

용어로, '온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임'(한국도박문제예방치유원, 2022a: 7)으로 정의된다. 이는 한국도박문제예방치유원에서 조사 대상자가 청소년임을 고려하여 도박을 다르게 표현한 것이라고 할 수 있다.

'돈내기 게임'은 한국도박문제예방치유원에서 개발한 측정 문항을 활용하는 '2022년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사'와 '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태연구'에서도 사용되고 있는 것으로 나타난다. 다만, 동일하게 '돈내기 게임'이라는 표현을 활용하더라도 그 정의에 약간의 차이가 존재한다. '2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사'는 '돈내기 게임'에 대한 특징이 아닌 사이버도박에 해당하는 구체적인 행위들을 제시하고, 이에 해당하는 행위를 '돈내기 게임'으로 정의한다. 반면에, '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'는 정의를 동일하게 제시하고 있으나, '반드시 본인의 돈(물건)이 지출된 경우만 해당'(한국도박문제예방치유원, 2022a: 4)한다는 조건은 명시하고 있지 않은 것으로 나타났다.

이외에도 '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'는 '온라인 도박성 게임'을, '2022년 스마트폰 과의존 실태조사'에서는 '사행성 게임'과 같은 용어를 사용한다. '온라인 도박성 게임'은 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임으로 정의되며(김지경 외, 2022: 446), 사행성 게임은 인터넷을 통해 경기, 승부 결과 등에 실제 돈을 걸고 잃거나 따는 등 금전거래가 이뤄지는 것으로 명시되어 있다(과학기술정보통신부, 2022: 13). 결과적으로, 여러 조사에서 다양한 용어와 정의를 사용하고 있으나, 공통적인 부분은 온라인이라는 환경에서 돈, 포인트, 사이버머니, 물건 등과 같은 것을 거는 행위에 참여하는 것을 전제로 하고 있다는 점이다. 이는 법적으로 '청소년 사이버도박'이라는 행위가 규정되어 있지 않아, 행위적 측면에서 사행심을 유발하여 청소년에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 행동에 초점을 맞추는 것이라고 해석할 수 있다.

표 II-9. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교(용어, 정의)

구분	용어	정의
2022년 청소년 도박 문제 실태 조사1)	온라인 돈내기게임	• 온라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임 (반드시 본인의 돈(물건)이 지출된 경우만 해당)
2022년 청소년 매체 이용 유해환경 실태 조사2)	온라인 도박성 게임	• 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임(돈이나 본인 소유물을 걸고 하는 게임은 모두 도박에 해당함)
2022년 스마트폰 과의존 실태 조사3)	사행성 게임	• 인터넷을 통해 경기, 승부 결과 등에 실제 돈을 걸고 잃거나 따는 등 금전거래가 이뤄지는 것(금전거래가 이뤄지지 않고 단순히 즐기는 '게임'과는 구분됨)
2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사4)	온라인 돈내기게임	• 카드/화투 게임, 온라인용 내기 게임, 인터넷 복권 구입, 인터넷 스포츠 도박 이외의 인터넷 카지노게임에 해당하는 것
2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구5)	온라인 돈내기게임	• 온라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임

* 출처: 1) 한국도박문제예방추진위원회(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.4
 2) 김지경 외(2022), 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. p. 55, 446
 3) 과학기술정보통신부(2022), 「스마트폰과의존실태조사」 통계정보보고서. p13.
 4) 여성가족부 보도자료(2023.5.26.), 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과 발표. p.20
 5) 배상률 외(2023), 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. p.279

전술한 사이버도박의 용어와 정의에 따라 청소년 사이버도박 관련 실태조사들이 활용한 구체적인 측정 유형과 문항들을 살펴보면 다음과 같다. 사이버도박에 대한 측정은 조사의 목적에 따라 크게 ‘사이버도박 경험’과 ‘도박 문제(중독)’로 구분된다. 먼저, 사이버도박 경험은 실제로 사이버(온라인) 공간에서 도박행위에 참여하였는지를 확인하는 것으로, 과거에 구체적인 사이버도박 행위에 참여한 경험 여부 혹은 경험 빈도를 측정하는 방법이다. 이는 청소년의 사이버도박 경험 현황을 파악하는 것을 목적으로 하는 ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’, 청소년의 유해환경 접촉 현황을 확인하고자 하는 ‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’와 ‘2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구’에서 측정되고 있다. 해당 조사들에서는 공통으로 ‘카드/화투 게임’, ‘인터넷 복권’, ‘인터넷 스포츠 도박’, ‘사다리 게임과 같은 온라인 내기(사행성) 게임’을 구체적인 사이버도박 행위로 제시하고 있는 것으로 나타난다. 반면에, ‘인터넷 카지노게임’은 ‘2022년

청소년 도박 문제 실태조사'에서만, '확률형 아이템 게임'과 '인터넷 내기 방송'은 '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'에서만 제시되고 있었다. 추가로, 스마트폰을 통한 콘텐츠 이용의 유형과 정도를 파악하는 '2022년 스마트폰 과의존 실태조사'에서는 '사행성 게임(스포츠 도박, 온라인 도박 등)'과 같은 단일 문항을 활용하여 온라인에서 도박에 관련된 콘텐츠의 이용 정도를 확인하는 것으로 나타났다.

다음으로, 도박 문제(중독)는 도박으로 인한 중독 현상 및 중독으로 인한 피해의 정도를 파악하는 측정 방법이다. 이는 청소년 도박 문제의 치유 및 재활 프로그램 등의 개발을 위한 기초자료 제공이라는 목적을 갖는 '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'와 청소년의 유해환경에 대한 적극적 대응을 목적으로 하는 '2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사'에서 측정되고 있다. 다만, 두 조사의 도박 문제(중독) 측정 문항과 중독 수준을 구분하는 방법에 차이가 존재한다. '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서는 캐나다 청소년 도박 척도(CAGI) 내 도박 문제 심각성 하위척도(GPSS)의 9가지 문항을 활용하고 있다. 그리고 중독 수준은 9가지의 문항의 점수를 더하여 비문제 수준(0-1점), 저위험에서 중위험 수준(2-5점), 문제 수준(6점 이상)과 같이 3가지 유형으로 구분하고 있다. 반면에, '2023년 청소년·인터넷 스마트폰 이용 습관 진단 조사'에서는 한국도박문제예방치유원(2022b)에서 세계보건기구(WHO) 국제질병분류체계 11판(ICD-11)을 기반으로 개발한 척도를 활용하고 있다. 또한, 중독 수준은 10가지 문항의 점수를 더해서 일반군(0점), 주의군(1-4점), 위험군(5-30점)으로 구분하는 것을 확인할 수 있다.

본 연구에서는 청소년들의 사이버도박 문제(중독)보다 청소년들이 사이버도박 경험을 파악하는 것에 초점을 맞추고자 한다. 왜냐하면, 본 연구는 청소년들의 사이버도박 중독을 치유하기 위한 청소년의 심리에 초점을 맞추기보다, 청소년의 사이버도박 경험을 조사함으로써 유해환경을 선제적으로 차단하여 도박 빔 등으로 인한 폭력, 마약 등 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험(교차 위험)의 발생을 방지하고 피해 청소년에 대한 신속한 초기대응에 초점을 맞추는 것을 목적으로 하기 때문이다.

표 II-10. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교(측정)

구분	사이버도박 경험 측정	도박 문제(중독) 측정
2022년 청소년 도박문제 실태조사 ¹⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 3개월 간의 경험 • 복수 문항(6개), 빈도(8점 척도) <ol style="list-style-type: none"> ① 카드/화투 게임 ② 온라인용 그 외 내기 게임(사다리 게임 등) ③ 인터넷 복권 구입 ④ 인터넷 스포츠 베팅("베트맨" 이용) ⑤ 인터넷 스포츠 베팅("베트맨" 이외 이용) ⑥ 이외의 인터넷 카지노게임 	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 3개월 간의 경험 • 복수 문항(9개), 빈도(4점 척도) <ul style="list-style-type: none"> - 캐나다 청소년 도박 척도(CAGI) 내 도박 문제 심각성 하위 척도(GPSS) • 문제 수준(중독) 구분 <ul style="list-style-type: none"> - 9가지 문항의 점수를 더하여 비문제 수준(0-1점), 저위험에서 중위험 수준(2-5점), 문제 수준(6점 이상)으로 구분
2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 ²⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 1년간 경험, 단일 문항, 이용 여부 <ul style="list-style-type: none"> - 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 • 지난 6개월간 경험 복수 문항(5개), 이용 여부 <ol style="list-style-type: none"> ① 인터넷 복권 구입 ② 인터넷 스포츠 베팅("베트맨" 등) ③ 카드/화투 게임 ④ 온라인 도박게임(사다리 게임 등) ⑤ 기타 	
2022년 스마트폰 과의존 실태조사 ³⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 1년 간의 경험 • 단일 문항, 이용 정도(8점 척도) <ul style="list-style-type: none"> - 사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등) 	
2023년 청소년 미디어 이용습관 진단조사 ⁴⁾		<ul style="list-style-type: none"> • 지난 3개월 간의 경험 • 복수 문항(10개), 빈도(4점 척도) <ul style="list-style-type: none"> - 세계보건기구(WHO)의 국제질병분류체계 11판(ICD-11)을 기반으로 한국도박 문제예방치유원⁶⁾에서 개발한 척도 • 문제 수준(중독) 구분 <ul style="list-style-type: none"> - 10가지 문항의 점수를 더해서 일반군(0점), 주의군(1-4점), 위험군(5-30점)으로 구분
2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구 ⁵⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 1년 간의 경험 • 복수 문항(6개), 빈도(5점 척도) <ol style="list-style-type: none"> ① 온라인 카드나 화투 혹은 온라인 사행성 게임(사다리 게임 등) ② 인터넷 사행성 게임: 확률형 아이템 게임 ③ 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅(사설 토토) ④ 인터넷 내기 방송 	

* 출처: 1) 한국도박문제예방치유원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사, p.366
 2) 김지경 외(2022), 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사, p. 453.

- 3) 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2022), 2022년 스마트폰 과의존 실태조사, p143.
- 4) 여성가족부 보도자료(2023.5.26.), 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과 발표, p.20
- 5) 배상률 외(2023), 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구, p.279
- 6) 한국도박문제예방치유원(2022b), 청소년 도박문제 측정도구 개발, p.163

(2) 청소년 사이버도박 관련 실태조사의 결과

첫째, **청소년 사이버도박 전체 경험률 및 추이**를 살펴보면 다음과 같다. '2016년~2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에 따르면, 청소년의 사이버도박 경험률은 2016년 4.4%에서 2020년 5.0%로 증가하였으나, 2022년에 2.8%로 감소하였다. 학교급별로 구분하면, 2016년과 2018년에는 고등학생의 비율이 각각 6.5%, 6.8%로 초등학생(2016년: 2.7%, 2018년: 2.1%)과 중학생(2016년: 3.5%, 2018년: 3.0%)의 사이버도박 경험률보다 높게 나타났다. 다만, 2020년에는 초등학생의 사이버도박 경험률이 6.2%로, 2018년 대비 4.1% 증가하면서, 중학생(3.4%), 고등학생(5.2%)보다 높아졌으며, 전체 청소년의 사이버도박 경험률(5.0%)을 웃돌았다. 2022년에는 2020년 대비 모든 학교급에서 사이버도박 경험률이 감소하였다. 주의해서 살펴볼 점은 2016년 조사에서는 고등학생과 초등학생의 경험률 차이가 3.8%, 고등학생과 중학생의 차이가 3.0%였으나, 2022년에는 이러한 차이가 각각 1.4%, 1.0%로 줄어들었다는 것이다.

표 II-11. 2016년-2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사: 온라인 도박성 게임 경험률 추이

구분	2016	2018	2020	2022
전체	4.4	4.2	5.0	2.8
초등학생(4-6학년)	2.7	2.1	6.2	2.2
중학생(1-3학년)	3.5	3.0	3.4	2.6
고등학생(1-3학년)	6.5	6.8	5.2	3.6

* 출처: 여성가족부(2016). 2016년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사, p.86
 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사, p.111

주1) '지난 1년 간 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임을 이용해 본 적이 있나요?'에 이용한 적이 있다고 응답한 비율임.

'2016년~2022년 스마트폰 과의존 실태조사'에 따르면, 청소년의 사이버도박 경험률이 2016년(0.8%)부터 2019년(2.2%)까지 소폭 증가하다가, 2020년에 10.4%로 급격하게 상승하였다. 그러나 2021년(10.1%)부터 다시 감소하기 시작하여 2022년에는 사이버도

박을 경험한 청소년의 비율이 8.8%로 나타났다. 학교급별 사이버도박 경험률을 살펴보면, 모든 조사 연도에서 고등학생은 2021년의 경험률(12.9%), 중학생은 2020년의 경험률(10.5%), 초등학생은 2021년의 경험률(5.8%)이 가장 높았다. 해당 조사에서는 2020년과 2021년의 중학생 사이버도박 경험률이 전체 청소년의 경험률을 웃도는 것으로 나타났다.

표 II-12. 2016년~2022년 스마트폰 과의존 실태조사: 온라인 도박성 게임 경험률 추이

구분	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
청소년 전체	0.8	0.6	2.2	2.2	10.4	10.1	8.8
초등학생	0.5	0.2	0.0	0.5	4.4	5.8	2.5
중학생	0.5	0.7	0.0	1.8	10.5	10.4	8.2
고등학생	0.8	0.2	4.7	1.9	12.4	12.9	11.3

* 출처: KOSIS(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2016-2022 스마트폰 과의존 실태조사) https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=127&tblId=DT_120019N_2016_003&conn_path=13에서 인출

주1) 여기에서 청소년은 만 10세 이상 19세 미만인 자를 말함.

주2) '사행성 게임(스포츠토토 배팅, 온라인 도박 등)에 대한 이용 정도를 선택해 주십시오'에 '전혀 이용하지 않는다'에 응답한 대상자를 제외한 비율임.

두 조사의 청소년 사이버도박 경험률 추이에서 주의해야 할 부분은 2019년까지 증가한 경험률이 2020년을 기점으로 2022년까지 경험률이 감소하는 경향을 보인다는 점이다. COVID19로 인한 청소년의 일상생활 변화에 따른 결과로 추측할 수 있다. 사이버도박은 온라인 환경에서 이루어지기 때문에, 청소년의 인터넷 사용 시간과 연관성이 높다. 선행연구에서도 청소년의 인터넷 사용 시간이 증가할수록 사이버도박을 경험할 가능성이 높은 것으로 나타났다(배상률 외, 2023). '2023년 청소년 통계'에 따르면, 청소년(10대)의 인터넷 주 평균 이용 시간은 2019년 17.6시간에서 2020년 27.6시간으로 증가하였으나, 2021년에는 24.9시간, 2022년에는 24.3시간으로 점차 감소하는 추이를 보였으며, 청소년 사이버도박 경험률 추이와 유사하다. 이는 COVID19 이후 청소년들이 집에서 PC와 스마트폰을 이용하며 보내는 시간이 증가하였다(아동권리보장원, 2021), COVID19가 완화되며, 학교를 포함한 외부 활동이 재개됨에 따라 인터넷 사용 시간이 감소한 결과라고 볼 수 있다. 결과적으로, 2020년부터 감소하는 청소년 사이버도박 경험률 추이는 사이버도박 접근 가능성에 해당하는 청소년의 인터넷 사용 시간의 감소에 영향을 받았을 것으로 해석할 수 있다.

둘째, **청소년 사이버도박 유형별 경험률**을 살펴보면 다음과 같다. ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’에서 사이버도박 유형 중 가장 높은 경험률을 보이는 행위는 온라인 내기 게임(12.9%)이었다. 그 뒤로, 온라인 카드/화투 게임(7.8%), 기타 인터넷 카지노게임(3.5%), 인터넷 복권(2.4%), 배트맨 이용 스포츠 토토(2.3%), 배트맨 외 스포츠 토토(2.2%) 순이었다. 그리고 온라인 실시간 게임의 유형과는 별도로 측정한 확률형 아이템 경험률은 20.8%, 2020년에 조사된 대리 배팅의 경험률은 2.1%로 나타났다. 또한, ‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’에서는 온라인 카드/화투 게임이 4.6%로 가장 높은 비율을 보였으며, 온라인 내기 게임(2.8%), 인터넷 스포츠 토토(1.6%), 인터넷 복권(0.9%) 순으로 나타났다. 그리고 ‘2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구’의 경우 확률형 아이템이 20.4%로 가장 높았고, 온라인 카드/화투 게임 또는 온라인 내기 게임(6.3%), 인터넷 내기 방송 참여(4.7%), 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 토토(2.8%) 순이었다.

표 II-13. 사이버도박 유형별 경험률

구분	온라인 카드/화투 게임	온라인 내기 게임 ^{주6)}	인터넷 복권	인터넷 스포츠 토토 (배트맨)	인터넷 스포츠 토토 (배트맨외)	기타 인터넷 카지노게임	인터넷 내기 방송	대리 배팅	확률형 아이템
2022년 청소년 도박문제 실태조사	7.8	12.9	2.4	2.3	2.2	3.5	-	2.1 ^{주1)}	20.8 ^{주2)}
2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사	4.6	2.8	0.9	1.6 ^{주3)}	-	-	-	-	-
2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구	6.3 ^{주4)}	-	-	2.8 ^{주5)}	-	-	4.7	-	20.4

* 출처: 한국도박문제예방차유원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.29, 207
 한국도박문제관리센터(2020), 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.43
 김지경 외(2022), 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. p.202
 배상률 외(2023), 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. p.129

주1) ‘타인을 통한 대리 배팅’은 ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’에서 조사되지 않아, ‘2020년 청소년 도박 문제 실태조사’의 결과를 제시한 것임.

- 주2) '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서 '확률형 아이템'은 온라인 실시간 게임의 유형 중 하나로 측정되지 않고, 별도의 문항인 '최근 3개월간 온라인 게임을 하면서 확률형 아이템을 구입해 본 적이 있나요?'로 측정되었음.
- 주3) '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에서는 배트맨을 이용한 인터넷 스포츠 토토와 배트맨 이외에 사설 불법 도박사이트를 이용한 인터넷 스포츠 토토를 구분하지 않았음.
- 주4) '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'에서는 온라인 카드/화투 게임과 온라인 내기 게임을 구분하지 않았음.
- 주5) '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'에서는 인터넷 복권과 인터넷 스포츠 토토를 구분하지 않았음.
- 주6) '온라인 내기 게임'에 대한 용어는 각 연구마다 조금씩 차이가 나타남. '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서는 온라인용 그 외 내기 게임, '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에서는 온라인 도박게임, '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'에서는 온라인 사행성 게임으로 표현됨. 다만, 모든 연구에서 사다리, 달팽이 게임을 예시로 들고 있어 사실상 동일한 유형의 사이버도박을 설명하고 있음.

셋째, **사이버도박 중독(도박 문제) 현황과 추이**를 살펴보면 다음과 같다. '2015년~2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에 따르면, 도박 문제(중독) 위험집단의 비율은 2015년부터 2018년까지 5.1%에서 6.4%로 증가하였다. 그러나 2020년에 2.4%로 감소하였고, 최근 조사인 2022년에는 4.8%로 다시 증가하는 것으로 나타났다. 또 다른 조사인 '2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사'에서는 학령 전환기의 중·고등학생(중학교 1학년, 고등학교 1학년) 88만 명 중 사이버도박 문제 위험군²⁰⁾에 해당하는 청소년은 3.2%(28,838명)이었다(여성가족부 보도자료, 2023.5.26.).

표 II-14. 2016년~2022년 청소년 도박 문제 실태조사: 도박 문제(중독) 수준 추이

구분	2015	2018	2020	2022
위험집단 (문제군+위험군)	5.1	6.4	2.4	4.8
문제군(Red)	1.1	1.5	0.7	0.9
위험군(Yellow)	4.0	4.9	1.7	3.9
비문제군(Green)	94.9	93.6	97.5	95.2

* 출처: 한국도박문제관리센터(2020). 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.37
한국도박문제예방차우원(2022a). 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.27

주1) 연도별로 조사 대상자가 다르므로 연도별 비교 시 주의가 요구됨. 2015년~2018년은 중학교 1학년부터 고등학교 2학년까지 조사되었음. 그러나 2020년에는 고등학교 3학년이 추가되었으며, 2022년에는 초등학교 4학년부터 6학년이 추가되었음.

20) 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사에서는 10문항의 측정 점수에 따라 일반군(0점), 주의군(1-4점), 위험군(5-30점)으로 구분하였다.

특히, ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’에서는 2015년~2020년 조사에서 초등학교를 조사 대상에 포함하였기 때문에 초·중·고등학교 학생의 중독(도박 문제) 수준을 비교할 수 있다. 중요한 점은 학교급별 위험집단의 비율이 초등학교생은 6.0%, 중학생은 5.1%로 고등학생(3.2%)보다 높았으며, 전체 청소년의 위험집단 비율인 4.8%를 웃도는 것으로 나타난다는 것이다. 이는 2022년을 기준으로 고등학생뿐만 아니라 초등학교생과 중학생의 도박 문제(중독)가 심각하다는 것을 보여주는 결과이다.

표 II-15. 2022년 청소년 도박 문제 실태조사: 학교급별 도박 문제(중독) 수준

구분	비문제군(Green)	위험군(Yellow)	문제군(Red)	위험집단 (문제군+위험군)
전체	95.2	3.9	0.9	4.8
초등학생(4~6학년)	94.0	5.3	0.7	6.0
중학생(1~3학년)	94.9	4.0	1.1	5.1
고등학생(1~3학년)	96.8	2.3	0.9	3.2

* 출처: 한국도박문제예방치유원(2022a). 2022년 청소년 도박 문제 실태조사. p.27

다섯째, **사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험 현황**을 살펴보면 다음과 같다. ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’에서는 재학 중인 청소년 중 ‘주변 사람으로부터 돈을 빌린 경험’을 한 비율은 14.9%, ‘가족/주변 사람들과 다툰 경험’은 13.4%, ‘학교생활에 문제가 발생한 경험’은 9.2%, ‘타인의 돈 혹은 물건을 훔치거나 뺏은 경험’은 9.1%, ‘자살을 생각한 경험’(초등학교생 제외)은 8.8%이었다(한국도박문제예방치유원, 2022a: 138). 또한, ‘2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구’의 결과에서는 ‘잃은 돈을 되찾기 위해 도박을 다시 한 경험’이 1.8%로 가장 높았으며, ‘온라인 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀 경험’(1.5%), ‘온라인 도박을 위해 친구/지인에게 돈을 빌린 경험’(1.3%), ‘학업에 지장을 초래한 경험’(0.9%)로 나타났다(배상률 외, 2023).

표 II-16. 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험

구분	주변 사람으로부터 돈을 빌린 경험	가족/주변 사람들과 다툰 경험	학교생활에 문제 경험	남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 훔치거나 뺏은 경험	자살 생각 경험 (초등학생 제외)	잃은 돈을 찾기 위해 도박을 다시 한 경험	온라인 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느끼는 경험
2022년 청소년 도박문제 실태조사	14.9	13.4	9.2	9.1	8.8	-	-
2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구	1.3	-	0.9	-	-	1.8	1.5

* 출처: 한국도박문제예방추진원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.138
 배상률 외(2023), 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. p.135

- 주1) '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'의 결과는 '지금까지 살아오면서 돈내기게임으로 인해 아래와 같은 상황을 경험한 적이 있었나요?'에 대한 문항에 있다고 응답한 비율로 오프라인과 온라인 돈내기게임을 모두 포함한 경험으로 파생된 2차 위험의 결과이다.
- 주2) '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'의 결과는 '온라인으로 돈내기 게임이나 도박을 하다가 겪을 수 있는 경험들에 대한 동의 수준을 선택해 주세요'에 대한 문항에서 '그렇다'와 '매우 그렇다'에 응답한 비율을 합친 것임.

(3) 시사점

청소년 사이버도박 관련 조사의 주요 결과에 대한 요약과 시사점은 다음과 같다. 첫째, 2022년 기준 청소년의 사이버도박 경험률은 '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에서 2.8%, '2022년 스마트폰 과의존 실태조사'에서 8.8%로 나타났다. 두 조사의 결과는 조사 대상에 차이가 있어 직접적인 비교가 어렵지만 2020년에 비해 2022년의 청소년 사이버도박 경험률이 감소하는 추세가 공통되게 발견되었다. 이는 청소년 사이버도박의 위험성이 감소하였다고 해석하기보다 COVID-19 상황의 완화로 인한 일상 활동의 변화가 불러온 결과라고 추측할 수 있다. 실제로 '2020년~2022년 청소년 도박 문제 실태조사' 결과, 도박 문제(중독) 위험집단의 비율은 경험률과 반대로 2020년 2.4%에서 2022년 4.8%로 증가하였기 때문이다. 결과적으로, 사회환경이 다시 변화한 현시점에서 청소년 사이버도박 경험률을 파악하고, 이를 줄이기 위한 연구가 수행되어야 한다.

둘째, 구체적인 사이버도박 행위별 경험률의 경우 인터넷 복권 및 인터넷 스포츠 도박이 다른 유형의 사이버도박보다 낮은 경험률을 보이는 것으로 나타났다(한국도박문제예방추진

유원, 2022a; 김지경 외, 2022; 배상률 외, 2023). 이것은 성인에게는 합법적인 도박사이트로서 청소년의 이용 및 환전의 편의성, 접근성이 차단된 결과로 볼 수 있다. 인터넷 복권과 인터넷 스포츠 도박은 엄격한 성인인증 절차를 요구하며, 가입자의 명의 계좌를 통해 환전이 이루어진다. 즉, 청소년이 부모 또는 타인의 명의를 도용하여 회원가입을 하더라도 환전에 제약이 발생한다는 점이 낮은 경험률에 영향을 준다고 할 수 있다. 추가로, 확률형 아이템 이용 경험은 '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서 20.8%로 나타났으며, '2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태 연구'에서는 확률형 아이템 이용 경험률이 20.4%로 다른 사이버도박 행위의 경험률에 비해 약 3배에서 7배 이상 높은 것으로 나타났다. 확률형 아이템은 게임의 일부로 간주하지만, 문제는 확률형 아이템 구매 경험이 다른 도박행위에 대한 참여 의향을 높이고, 문제도박(중독)에 영향을 준다는 점이다(임숙희, 2023; 이재경, 박향진, 박애란, 황선영, 2020). 따라서 사행심을 유발하는 확률형 아이템으로부터 청소년을 보호할 수 있는 대책이 마련되어야 할 필요가 있다.

셋째, 사이버도박으로 인하여 파생되는 2차 위험(교차 위험)을 살펴보면, 조사마다 측정 문항과 수치가 편차가 있으나 가장 높은 비율을 보이는 위험은 '돈을 빌린 경험'으로 나타났다. 그 뒤로, 가족/주변 사람과의 다툼, 학교생활(학업) 문제, 절도, 자살 생각, 잃은 돈을 찾기 위해 도박을 다시 한 경험, 도박 충동 순으로 나타났다(한국도박문제예방지유원, 2022a; 배상률 외, 2023). 즉, 사이버도박을 이용한 청소년은 또 다른 유해환경의 노출 또는 문제 행위를 저지를 수 있어 사이버도박의 경험이 2차 위험으로 이어지는 경로를 실증적으로 파악하고, 그에 대한 보호 방안을 마련할 필요가 있다.

표 II-17. 청소년 사이버도박 관련 주요 조사 비교

구분	주관기관	주요 결과	표본(설계)
2022년 청소년 도박문제 실태조사	한국도박 문제예방 치유원	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박 유형별 경험률¹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 그 외 내기 게임(12.9%), 온라인 카드/화투 게임(7.8%), 기타 인터넷 카지노 게임(3.5%), 인터넷 복권(2.4%), 배트맨 이용 스포츠 토트(2.3%), 배트맨 외 스포츠 토트(2.2%), 대리 배팅(2.1%)²⁾ • 확률형 아이템 구입(20.8%)³⁾ • 도박문제(중독) 위험집단 비율 및 추이⁴⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 2015년(5.1%), 2018년(6.4%), 2020년(2.4%), 2022년(4.8%)⁵⁾ 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 단위/확률 표집¹²⁾ • 재학 중 청소년(초4~고3) 18,444명 • 학교 밖 청소년 500명 (비확률표집)
2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사	여성 가족부	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박 경험률 및 추이⁶⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 2016년(4.4%)⁷⁾, 2018년(4.2%), 2020년(5.0%), 2022년(2.8%) • 청소년 사이버도박 유형별 경험률⁸⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 카드/화투 게임(4.6%), 온라인 도박 게임(2.8%), 인터넷 스포츠 토트(1.6%), 인터넷 복권(0.9%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 단위(가구)/확률 표집⁴⁾ • 재학 중 청소년(초4~고3) 16,500명
2022년 스마트폰 과의존 실태조사	과학기술 정보 통신부	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박 경험률 및 추이⁹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 2016년(0.8%), 2017년(0.6%) - 2018년(2.2%), 2019년(2.2%) - 2020년(10.4%), 2021년(10.1%) - 2022년(8.8%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 단위(가구)/확률 표집⁴⁾ • 스마트폰(인터넷 이용자) <ul style="list-style-type: none"> - 아동(만3~9) 1,541명 - 청소년(만10~19) 2,227명 - 성인(만20~59) 16,428명 - 60대 4,442명
2023년 청소년 인터넷· 스마트폰 이용습관 진단조사	여성 가족부	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 문제(중독) 위험군 비율¹⁰⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 3.2%(28,838명) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 단위/전수¹⁵⁾ • 재학 중 학령기 청소년 <ul style="list-style-type: none"> - 초4: 399,129명 - 중1: 439,655명 - 고1: 438,005명 ※ 초4 사이버도박 측정 X
2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구	한국 청소년 정책 연구원	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박 유형별 경험률¹¹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 확률형 아이템(20.4%), 온라인 화투 또는 온라인 사행성 게임(6.3%), 인터넷 내기 방송 참여(4.7%), 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 토트(2.8%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 단위/확률 표집¹⁶⁾ • 재학 중 청소년(중1~고3) 2,117명

* 출처: 1) 한국도박문제예방치유원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.29
 2) 한국도박문제관리센터(2020), 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.43
 3) 한국도박문제예방치유원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.207
 4) 한국도박문제관리센터(2020), 2020년 청소년 도박문제 실태조사. p.37
 5) 한국도박문제예방치유원(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. p.27

- 6) 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. p.111
- 7) 여성가족부(2016). 2016년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. p.86
- 8) 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. p.202
- 9) KOSIS(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2016-2022 스마트폰 과의존 실태조사) https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=127&tblId=DT_120019N_2016_003&conn_path=I3에서 인출
- 10) 여성가족부 보도자료(2023.5.26.). 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과 발표. p.4
- 11) 배상률 외(2023). 2023년 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. 2023, p.135
- 12) 한국도박문제예방추진위원회(2022a), 2022년 청소년 도박문제 실태조사. pp.4-16.
- 13) 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사. pp.4-19.
- 14) 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2022). 2022년 스마트폰 과의존 실태조사. pp.2-17.
- 15) 여성가족부 보도자료(2023.5.26.). 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과 발표. p.1
- 16) 배상률 외(2023). 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. pp.6-9.

- 주1) 위험집단은 위험군(2~5점)과 문제군(6점 이상)에 해당하는 청소년을 의미함.
- 주2) 2022년 청소년 도박 문제 실태조사의 청소년 사이버도박 유형별 경험률에서 '타인을 통한 대리 배팅'은 '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서 조사되지 않아, '2020년 청소년 도박 문제 실태조사'의 결과를 보여줌.
- 주3) '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서 '확률형 아이템'은 온라인 돈내기게임의 유형 중 하나로 측정되지 않고, 별도의 문항인 '최근 3개월간 온라인 게임을 하면서 확률형 아이템을 구입해 본 적이 있나요?'로 측정되었음.
- 주4) 2022년 청소년 도박 문제 실태조사의 도박 문제(중독) 위험집단 비율 및 추이는 연도별로 조사 대상자가 달라서 연도별 비교 시 주의가 요구됨. 2015년~2018년은 중학교 1학년부터 고등학교 2학년까지 조사되었음. 그러나 2020년에는 고등학교 3학년이 추가되었으며, 2022년에는 초등학교 4학년부터 6학년이 추가되었음.
- 주5) 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사의 청소년 사이버도박 경험을 및 추이는 '지난 1년간 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 갖고 하는 도박성 게임을 이용해 본 적이 있나요?'에 이용한 적이 있다고 응답한 비율임.
- 주6) 2022년 스마트폰 과의존 실태조사의 청소년 사이버도박 경험을 및 추이는 '사행성 게임(스포츠 배팅, 온라인 도박 등)에 대한 이용 정도를 선택해 주십시오'에 '전혀 이용하지 않는다'에 응답한 사람을 제외한 비율임.
- 주7) 위험군은 10문항의 측정 점수를 합하여 5점 이상 나온 청소년을 의미함.

2) 청소년 사이버도박 관련 동영상 자료 분석

본 연구에서는 청소년 사이버도박의 유해환경 차단 시나리오를 작성하기 위하여 Cornish(1994)의 범죄 대본(crime script)을 분석 틀로 활용하고자 한다. 이는 특정 행위를 단순하게 하나의 사건(event)이 아닌 과정(process)로 이해함으로써 사이버도박을 둘러싼 환경과 청소년의 의사결정을 순서대로 구조화한 분석 틀이라고 할 수 있다(김은혜, 홍명기, 황의갑, 2021). 따라서 본 연구에서는 이러한 분석 틀을 활용하여 본 연구에 적용이 필요한 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림을 제시하고자 한다. 이러한 경로 그림의 장점은 청소년의 사이버도박 경험 과정을 단계별로 분해함으로써, 각 단계에서 개입이 필요한 지점을 보여줄 수 있다는 점이다. 특히, 청소년이 사이버도박에 참여하도록 유도하거나, 사이버도박으로 인해 파생된 2차 위험을 강화하는 환경들을 발견하여 사이버도박과 그로 인한 2차 위험 예방에 대한 실마리를 제공한다. 이를 통해 본 연구의 목적인 청소년의 사이버도박 경험에 영향을 미치는 유해환경을 선제적으로 차단하여 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험을 방지하고, 피해 청소년에 대한 신속한 초기대응에

필요한 논의를 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구에서는 동영상 2차 자료 분석을 위해 아래의 표에 제시된 영상들을 선정하여 활용하였다. 한국도박문제예방치유원에서 제작된 2개의 교육자료 영상(단편 영화)은 청소년의 사이버도박 경험부터 그로 인해 발생하는 2차 위험까지를 순차적으로 보여준다는 점에서 사이버도박 행위를 사건이 아닌 과정으로 이해하는 것에 도움을 준다. 그 밖의 기관에서 제작된 영상들은 사이버도박을 경험한 청소년들의 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박에 접근하는 유형과 사이버도박으로 인해 파생되는 2차 위험의 사례를 파악할 수 있다. 그리고 공공기관(형사사법기관, 사행산업통합감독위원회)과 학계의 전문가 그리고 교사의 인터뷰를 통해 나타나는 청소년 사이버도박의 위험성과 원인을 확인할 수 있다. 추가로, 불법 도박사이트 운영자에 대한 인터뷰 및 불법도박을 생중계하는 해외 카지노 취재 영상을 통해 불법 도박사이트가 청소년을 사이버도박으로 유인하는 과정과 확률 조작 및 사이트 폐쇄를 통해 청소년이 돈을 잃게 되는 구조를 파악할 수 있다. 즉, 해당 영상들은 청소년이 사이버도박에 접근하여 빚을 지고 2차 위험을 겪는 경로와 이를 둘러싼 유해환경 요인을 도출하기 위한 정보를 제공하고 있다는 점에서 의의가 있다.

표 II-18. 청소년 사이버도박 관련 동영상 2차 자료 개요

구분	제작기관	주요 내용
단편 영화 “중학생 대상 「홀릭」” ¹⁾	한국도박 문제예방 치유원	• 중학생의 사이버도박에 대한 인식과 접근과정, 그리고 사이버도박에 중독되는 과정을 묘사
단편 영화 “고등학생 대상 「아르마딜로」” ²⁾		• 고등학생 집단에서 사이버도박을 경험하는 과정, 사이버도박으로 인한 2차 위험을 묘사
마약만큼 무섭다 - 아이들 파고든 '바카라' 중독 ³⁾ (스트레이트 231회)	MBC	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년에 대한 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박을 접하는 과정에서 2차 위험을 겪는 과정을 설명 • 청소년 사이버도박에 대한 전문가의 인터뷰를 통해 사이버도박이 청소년에게 미치는 영향과 사이버도박의 원인을 설명 • 불법 도박사이트 운영자에 대한 인터뷰를 통해 확률 조작 및 청소년을 유인하는 과정을 설명
설계된 늪 - 어린 '꾼'들의 위험한 베팅 ⁴⁾ (그것이 알고싶다 1283회)	SBS	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년에 대한 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박을 시작하는 과정과 청소년이 겪는 2차 위험의 사례를 설명 • 실험을 통해 불법 도박사이트 운영자의 확률 조작 방법에 대한 설명 • 불법 도박사이트 운영자에 대한 인터뷰를 통해 확률 조작 및 청소년을 유인하는 과정을 설명

구분	제작기관	주요 내용
		<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박에 대한 전문가의 인터뷰를 통해 청소년 사이버도박의 문제점 및 치료 방법에 대한 설명
빛만 수억 원 도박에 빠진 청소년들 ⁵⁾ (연합뉴스 스페셜)	연합뉴스	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년에 대한 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박을 접하는 과정과 비합리적 도박 신념으로 인하여 많은 돈을 잃는 과정을 설명 • 청소년 사이버도박에 대한 전문가 인터뷰를 통해 사이버도박에 대한 청소년의 인식 및 원인에 대한 설명 • 공식 통계자료 및 해외사례를 통해 청소년 사이버도박의 대응 방안에 대한 설명
현직 교사 충격 증언! 중고등학생 'XX' 이 정도로 심각하다고? ⁶⁾ (박정현 선생님 '중독된 아이들' 20분 책 한 권 마약 카페인 탈출 책 추천)	박미경 TV	<ul style="list-style-type: none"> • 교사 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박을 접하는 과정과 피해 사례 그리고 일상생활에서 발생하는 문제에 대한 설명
"3억 원을 날렸어요" 바카라 도박에 빠진 아이들 - 2024 중독사회 2부 ⁷⁾ (추적60분 1357회)	KBS	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년에 대한 인터뷰를 통해 참여한 사이버도박의 유형과 2차 위험 피해에 대한 설명 • 사이버도박을 송출하는 해외 카지노 취재를 통해 불법 도박사이트 및 대리 베팅의 과정과 방법에 대한 설명 • 청소년 사이버도박 전문가와 피해 가족에 대한 인터뷰를 통해 청소년에게 필요한 지원과 대응 방안 설명
"청소년 없이는 도박판이 안 굴러가요" ASKED	씨리얼	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년과 학부모에 대한 인터뷰를 통해 청소년이 사이버도박에 접근하는 과정 및 청소년이 겪는 2차 위험 피해를 설명 • 청소년 사이버도박 전문가 인터뷰를 통해 불법 도박사이트의 특성과 대응 방안에 대한 설명

* 출처: 1) 한국도박문제예방치유원(2016a). 단편 영화 “중학생 대상 ‘홀릭’”, 한국도박문제예방치유원 내부자료.
2) 한국도박문제예방치유원(2016b). 단편 영화 “고등학생 대상 ‘아르마딜로’”, 한국도박문제예방치유원 내부자료
3) MBC(2023). 마약만큼 무섭다: 아이들 파고든 ‘바카라’ 중독, 스트레이트 231회. <https://www.youtube.com/watch?v=Mr6bSozLTM0>에서 2024년 2월 22일 인출.
4) SBS(2021). 설계된 늪: 어린 ‘꾼’들의 위험한 베팅. 그것이 알고싶다 1283회. <https://www.youtube.com/watch?v=VWHRAIWKlrI>에서 2024년 2월 22일 인출.
5) 연합뉴스TV(2023). 빛만 수억 원 도박에 빠진 청소년들. 연합뉴스TV 스페셜. <https://www.youtube.com/watch?v=s837cBU8WQ>에서 2024년 2월 22일 인출.
6) 박미경TV(2023). 현직교사 충격증언! 중고등학생 ‘XX’ 이 정도로 심각하다고?. - 박정현 선생님 ‘중독된 아이들’ 20분 책 한권 마약 카페인 탈출 책 추천. https://www.youtube.com/watch?v=m9PenBmX_U0에서 2024년 2월 22일 인출.
7) KBS(2024). “3억 원을 날렸어요” 바카라 도박에 빠진 아이들: 2024 중독사회 2부. 추적60분 1357회. https://www.youtube.com/watch?v=up0yJhz_zVo에서 2024년 3월 8일 인출.
8) 씨리얼(2024). 청소년 없이는 도박판이 안 굴러가요. <https://www.youtube.com/watch?v=DYfQ2ye9XqU>에서 2024년 4월 8일 인출.

(1) 초기 접촉 단계: 사이버도박 인지 및 접근

초기 접촉 단계는 청소년이 사이버도박을 경험하기 전에 어떻게 사이버도박을 알게 되며, 사이버도박에 참여할 수 있는 공간에 어떻게 접근하는지를 확인할 수 있는 단계이다. 많은 청소년은 사이버도박을 학교 내 친구 혹은 선배를 통해 알게 되는 것으로 나타난다. 특히, 영상 속 전문가들은 ‘슈퍼전파자’라는 용어를 사용하는데, 한 명의 청소년이 다른 친구들에게 사이버도박을 알리면, 그 주변으로 사이버도박이 급속도로 퍼지게 된다는 것이다. ‘슈퍼전파자’의 경우 단순히 자신이 돈을 따거나 잃는 경험을 언급하며 사이트를 알려주는 유형도 있으나, 불법 사설 도박사이트로부터 보너스(금전)를 받기 위해 친구에게 사이버도박을 권유하거나, 후술할 총책의 역할로 주변에 사이버도박을 전파하는 유형도 존재하는 것으로 나타난다.

[상황설명 - 사이버도박이 또래 집단 내에서 확산하는 과정]

- 또래 집단 안에서 한 사람이 ‘슈퍼전파자’가 되면 이 아이 때문에 다른 아이들이 끌려오기 되게 쉽다는 것이예요. (스트레이트, 21:44)
- 청소년 사이버도박은 한 명의 ‘슈퍼전파자’를 통해 시작되는 경우는 대부분입니다. 일종의 ‘김염병’이라고 생각하거든요. 어떤 친구가 도박을 하고 있고 돈 따는 걸 보고 주위 애들이 부러워하거나 혹은 그런 친구들과 어울리면 자연스럽게 하게 되는 등 이런 상황에 쉽게 빠져드는 거 같습니다. (그알, 4:44)
- 3학년들 많이 하죠. 아는 형, 저랑 친한 형이 있는데 그 형은 대놓고 저한테 돈을 뺏다고 돈 잃었다고 막 저한테 사이트를 알려주겠다. (스트레이트, 9:30)
- 학교에 가도 쉬는 시간에 놀 때면, 다 항상 도박 얘기 ‘오늘은 어디다 걸 거냐’ (씨리얼, 00:07)
- 중학교 1학년 때 친구를 알게 되었는데 그 친구가 저한테 한가지 권유를 하는 거예요. ‘도박 해볼 생각 없냐고’ (씨리얼, 00:28)
- 친구들이 나도 한번 해볼까 이러면 제 사이트를 소개해 주죠. 만약에 그렇게 하면 그 친구들이 돈을 잃으면 저한테 보너스가 주어지기 때문이에요. (연합뉴스, 10:53)
- (도박 영업장 운영자는 청소년을) 고객으로 끌어들이는 게 아니라 홍보나 영업적으로 이용하기까지 한다. (스트레이트, 16:30)

청소년들이 온라인 공간에서 사설 불법 도박사이트를 목격하고, 접근하는 방법을 살펴 보면, 가장 쉬운 것은 인터넷에 ‘도박사이트’ 등과 같은 키워드를 입력하는 것이다. 검색엔진에 해당 키워드를 입력하면 다수의 불법 도박사이트로 접근할 수 있는 링크를 검색할 수 있는 것으로 나타난다. 청소년이 ‘도박’을 목적으로 온라인 공간을 이용하지 않더라도 무료로 영화와 드라마를 보기 위한 불법 OTT 사이트, 최신 회차의 웹툰을 빠르게 보기 위한 불법 웹툰 사이트에 존재하는 수많은 불법 도박사이트 광고를 목격할 수 있다. 또한, 인터넷 방송을 보다가 불법도박을 생중계하는 채널의 영상을 확인할 가능성도 존재한다.

이외에도 청소년 문자나 카카오톡 계정을 통해 ‘돈을 벌 수 있다’는 내용을 담은 광고를 통해 사이버도박에 접근할 수 있는 것으로 보인다.

[상황설명 - 청소년이 사이버도박을 인지 및 접근하는 과정]

- 인터넷 사이트에 간단한 키워드를 검색하는 것만으로도 불법 도박사이트를 검색할 수 있다. 불법 웹툰 사이트에 도박 광고가 게시되어 있음. 심지어 인터넷 방송으로도 불법도박을 생중계하기도 합니다. (연합 뉴스, 6:30)
- 최신 영화나 드라마를 공짜로 볼 수 있는 불법 OTT 사이트, 인기 프로그램을 공짜로 보여줍니다. **화면 상단에는 광고 배너가 붙어있는데 모두 불법 도박사이트입니다. 공짜 콘텐츠로 유인해** (청소년을) 도박사이트로 끌어들이는 겁니다. **불법 웹툰 사이트에도 불법 도박사이트 광고가 많습니다.** (스트레이트, 13:04)
- 어린 친구들은 돈이 별로 없기 때문에 애들은 (무료 만화 사이트로) 많이 유인하고 (불법) 웹툰으로 들어오는 사용자는 대부분 70~80%가 애들이예요 (추적60분, 16:11)
- 웹툰 미리 보려고 쓰는 애들 많죠. **배너 광고가 차라락 뜨니까 거기에서 그냥 아무거나 들어간 게 그 카지노 사이트였던 거죠.** ... 성인 사이트하고, 동영상, 영화 보는 사이트, 드라마 보는 사이트에 불법 도박 사이트 광고가 있고 (스트레이트 13:53, 17:28)
- 불법 웹툰 사이트에 광고가 있는데 **그게 거의 다 불법 도박사이트**여서 거길 클릭하면 바로 들어가기 때문에 (그알, 3:41)
- 문자를 통해 '5만 원 게임' **광고를 학생들이 받게 됩니다.** (그 광고에는 접속하면 재미있는 게임이 있고 많은 돈을 벌 수 있다고 하는 내용이 있습니다. (이러한 광고는) 카톡 계정을 타겟팅해서 보낼 수도 있습니다. (박미경 TV, 5:30)
- PC방과 같이 청소년이 이용하는 시설에서 주변 사람들이 사이버도박을 하는 것을 보고 인지하며, 많은 돈을 벌 수 있다는 것은 청소년에게 매력적인 행위로 보일 수 있음. (홀릭, 3:00)

사실 불법 도박사이트 운영자들은 청소년들을 사이버도박으로 유인하기 위하여 자극적인 영상을 유포하기도 하며, 영상을 빌미로 도박사이트에 가입을 요구하거나, 돈을 충전하도록 하는 수법을 활용하는 것으로 나타난다.

[상황설명 - 사이버도박과 또 다른 유해환경 노출과의 연관성]

- 최근에 n번방, 박사방 등이 있지만 이 방들이 최초에 원래 시작됐을 때 시발점 이름이 뭐였냐 다 불법 도박사이트 영업방이었던 말이지요. **회원 유입하려면 너도나도 자극적인 거 놔야 하니까** (그알, 15:54)
- 불법도박 광고로 유인되는 사람 대부분이 청소년입니다. 대표적으로 보시면 '○○○ 빨간방'이라는게 있습니다. 오픈 채팅으로 운영을 하고요. 흔하게 볼 수 없는 어디서 추출된 거 같은 영상 '맛보기'라고 하는 거죠. **전체 영상이 궁금하면 5번 방에서 4번 방으로 가는 조건부가 붙는 건데 사이트에 가입해야 합니다.** 가입을 하면 3분까지 나오게 되고, 조금 더 긴 버전을 원한다 그러면 이제 불법 도박사이트에 얼마 이상을 충전해야 합니다. (그알, 16:23)

청소년이 사이버도박을 하기 위해서는 불법 도박사이트에 회원가입을 하는 것이 필요하다. 문제는 대부분의 불법 사이트에서는 주민등록번호를 요구하는 등의 성인인증 절차를 요구하지 않거나 청소년이라고 하더라도 가입하는 것에 무리가 없다는 것이다.

[상황설명-주민등록번호도 필요하지 않은 불법 도박사이트 인증 절차]

- 주민등록번호도 필요 없습니다. 이름과 전화번호, 계좌만 입력하면 됩니다. 한 곳을 제외하면 학생도 회원가입이 가능하였습니다. 가입부터 도박을 시작할 때까지 5분도 걸리지 않았다. 성인인증이라든지 별다른 제재가 없어서 접근성이 되게 용이합니다. (스트레이트, 14:11)
- 주민등록번호 쓰게 없어서 제 전화번호 그리고 제 이름, 제 계좌번호 그거만 쓰면 바로 되더라고요. (그알, 3:57)
- 문제는 이러한 사이트에 누구나 쉽게 가입이 가능하다는 것입니다. 성인인증 절차가 없어 접근이 쉽습니다. 인증 절차가 필요하더라도 사이트에서 인증코드를 알려주기 때문에 사이트 내에서 자체적으로 해결할 수 있습니다. (연합뉴스, 5:31)
- 도박사이트 가입도 너무 쉽습니다. 미성년자인지 신원 확인 절차도 없습니다. (추적60분, 5:12)

회원가입을 마친 청소년이 사이버도박에 참여하는 것을 쉽게 결정하는 이유 중 하나는 ‘퐁머니’(처음에 공짜로 주어지는 포인트)가 지급되기 때문이다. 처음에는 자기 돈이 아닌 ‘퐁머니’로 사이버도박을 할 수 있어 시작하게 된다는 것이다. 또한, 도박사이트 운영자는 퐁머니로 돈을 따더라도 환전해 주겠다는 조건을 달아두고 있는 것으로 나타난다. 그리고 이러한 퐁머니에 대한 정보가 학교라는 공간에서 전파되어 사이버도박이 확산하는 것을 확인할 수 있다.

[상황설명 - 청소년이 도박사이트로 유인하는 공짜 머니]

- (도박사이트 운영자는) 퐁머니를 뿌리고 실제로 정말 수익을 내면 어느 정도 금액까지는 환전해주겠다는 조건에 퐁머니를 만들어 줍니다. (그알 11:29)
- 애들은 딱 성향이 있어요 포인트를 더 달라 그리고 바로바로 돈 만 원도 환전하거든요. “포인트를 더 주겠다”, “퐁머니를 더 주겠다” (고 이야기를 하죠) (추적60분, 15:13)
- 처음에는 돈 없이 그냥 사이트 가입하면 주는 ‘퐁머니’라고 공짜 머니 5천원으로 시작했어요. 저희 반에 5명이 있었는데 공짜 머니 준다고 하니깐 5명에서 10명이 되고 10명에서 15명이 되고 진짜 거의 반 몇몇 학생을 제외하고는 퐁머니로 도박을 하게 되었어요. (그알, 4:10)

사이버도박을 인지하고 접근하는 단계에서 청소년들은 사이버도박의 위험성을 정확하게 인지하지 못하고 있는 것으로 나타난다. 특히, 도박행위를 ‘도박’으로 인지하기보다

일종의 ‘게임’으로 인지한다는 것이 가장 큰 문제라고 할 수 있다. 사이버도박을 호기심과 재미의 영역에서 접근할 가능성이 높다고 볼 수 있다.

[상황설명 - 게임처럼 보이지만 사이버도박의 위험성을 인지하지 못하는 청소년들]

- (도박의) 위험성을 인식하지 못하는 것 그것 자체가 일단 문제고요. (스트레이트, 1:29)
- 청소년들은 자기들이 하는 걸 **도박**이라고 안부릅니다. **게임**이라고 부르죠. 그러다 보니까 첫 번째로 청소년들이 **도박에 접근할 때 경계심, 위험 인식이 현저히 낮아요** 그리고 **호기심만 높은 거죠**. (스트레이트, 11:02)
- **청소년들의 입문용 도박은 게임과 비슷하고, 규칙이 단순하다. 겉보기에는 게임처럼 보이지만 온라인 게임머니를 돈으로 바꿀 수 있는 엄연한 불법도박이다.** 그래서 **대부분의 청소년은 온라인 도박을 확률형 게임으로 인식하기도 한다.** (연합뉴스, 3:50)

(2) 실행단계: 사이버도박 참여 과정

실행단계는 청소년이 실제 사이버도박에 참여하는 과정에 해당한다. 가장 먼저, 청소년들은 불법 도박사이트 내에 있는 달팽이 게임, 사다리 타기, 훌쩍 맞추기와 같이 간단한 게임부터 사이트에서 생중계되는 카지노게임의 유형 중 하나인 바카라에 참여하는 것으로 나타난다. 이러한 게임들은 그 방법이 매우 단순하여 누구나 쉽게 이해할 수 있으며, 시작되고 종료되는 시간이 매우 짧다는 공통점을 가진다. 따라서 빠르게 많은 베팅 금액이 오고 가며, 청소년이 몰입하기 쉽다는 문제가 존재한다. 또한, 불법 스포츠 도도는 스포츠를 좋아하는 청소년이 쉽게 다가갈 수 있으며, 일반적인 스포츠 도도(‘베트맨’)와 달리 승패뿐만 아니라 스포츠의 모든 상황에 베팅이 가능하고 한 번에 많은 돈을 베팅할 수 있는 특징을 갖는다.

[상황설명 - 청소년들이 참여하는 사이버도박의 유형]

- 훌쩍 맞추기와 같이 단순한 도박, 그중에서도 **바카라**라는 카드 도박입니다. **단순해서 몰입감도 크고, 중독성도 큼니다.** 뱅커와 플레이어 둘 중 한 명에게 베팅하는 것인데 **승패는 10초 안에 결정됩니다.** (스트레이트, 8:43)
- 바카라는 카드를 2장씩 돌려 더한 수의 끝자리가 9에 가까운 쪽이 이기는 간단한 게임입니다. 플레이어와 뱅커 어느 한쪽에 돈을 걸고 기다리면 승부가 납니다. 심지어 한 판에 30초도 걸리지 않습니다. ... 빠른 승부와 즉각적인 보상, 중독성도 더 강합니다. (추적60분, 4:41)
- 바카라의 베팅 시간이 15초 정도라서 ... 이런 게임은 전부 이런 게임은 **전부 단시간 내에 끝나고 큰 보상을 막 만들어주거든요.** (그알, 6:09)
- 단순한 도박도 많습니다. 사다리 타기, 훌쩍 맞추기, 달팽이 경주, **초등학생도 한 번만 보면 어떻게 하는지 알 수 있습니다.** (스트레이트, 10:33)

- 처음 했던 건 **파워볼**이었어요. 공에 숫자가 적혀서 올라오는데 그걸 다 합친게 홀수인지 짝수인지 그런 거 맞추는 그냥 완전 반반 확률 게임이어서 그렇게 게임하는게 어렵지 않았어요. (씨리얼, 1:07)
- 처음에는 달팽이, 사다리 게임으로 시작하다가 바카라로 (넘어가게 됐죠) (씨리얼 1:18)
- 청소년들이 가장 접하기 쉬운 도박은 불법 스포츠도박입니다. 불법 스포츠도박은 **한 번에 수백만 원이 오갑니다**. 승패뿐만 아니라 첫 득점, 첫 홈런, 첫 삼점슛 거의 **모든 상황에 베팅이 가능합니다**. (스트레이트, 10:09)
- 스포츠 토트를 기반으로 한 스포츠도박도 있었고, 사다리 같은 경우처럼 훌쩍이라든지 경우의 수를 맞추는 게임들도 많았고, 거기에서 카드, 포커 같은 게임으로 전환하려는 시도까지 발견이 됐습니다. (연합뉴스, 1:37)

이러한 사이버도박은 불법 도박사이트에서 제공하고 있고, PC와 스마트폰을 가리지 않고 접속이 가능하므로 현실에서의 도박과 달리 특정 장소로 이동하지 않아도 어디서든 사이버도박에 참여할 수 있다. 또한, 24시간 내내 바카라와 같은 도박을 생중계하고 있어, 언제든지 사이버도박에 참여할 수 있는 환경이 준비되어 있다. 따라서 청소년들은 스마트폰을 이용하여 집과 학교 등 다양한 공간에서 사이버도박을 경험할 수 있고, 특히, 청소년은 미성년자 계좌를 통해 불법 도박사이트에 돈을 입금하고, 딴 돈을 환전하는 경우가 많아서 보호자가 초기에 자녀의 사이버도박 경험 여부를 파악하는 것에 한계가 있다.

[상황설명 - 스마트폰과 미성년자 계좌를 통해 사이버도박에 쉽게 참여하고 환전하는 청소년들]

- 바카라는 **24시간 수많은 사이트에서 생중계**되고 있습니다. 강원랜드를 가지 않아도 **스마트폰만 있다면 언제든 도박**을 할 수 있습니다. (스트레이트, 11:20)
- 카지노에 가지 않아도 **스마트폰만 있으면 언제 어디서든 가능해진 불법도박** 그래서 온라인에 익숙한 청소년에게 더 치명적일 수 밖에 없습니다. (추적60분, 5:20)
- 사이버도박의 경우 **어디에 몰려가서 하는게 아니고 각 개인마다 방에서 원래 쓰던 스마트폰으로 조용히 하는 것**이기 때문에 더 수면 위로 드러나지 않았던 겁니다. (추적60분, 35:19)
- 특히, 7777로 시작하는 계좌가 정말 많았습니다. 이는 카카오�뱅크에서 미성년자에게 발급해 주는 계좌번호입니다. **한 불법 도박사이트에서만 청소년 전용 계좌가 최소 7677개나 발견**되었습니다. (추적60분, 34:24)
- (회원 정보에는) 7777로 시작하는 카카오�뱅크 계좌번호가 많습니다. **미성년자용 계좌번호**입니다. (스트레이트, 21:37)

청소년이 사이버도박으로 몇 번 돈을 판다고 하더라도 결과적으로 사이버도박으로 돈을 버는 일은 존재할 수 없다. 왜냐하면, 불법 도박사이트 운영자가 확률을 조작하거나, 약속한 돈을 지급하지 않고 사이트를 폐쇄하기 때문이다. 또한, 청소년이 지속해서 사이버도박을 하도록 조금씩 돈을 잃게 조작하고, 더 큰 금액을 걸 수 있는 도박으로 유도한다.

[상황설명 - 절대 돈을 딸 수 없는 불법 도박사이트의 구조]

- 절대 돈을 딸 수 없는 구조입니다. 도박업체가 승패를 조작합니다. 승률이 5:5처럼 보이더라도 원하는 카드를 뽑을 수 있도록 설계합니다. (스트레이트, 15:19)
- 사이버도박은 딸 수 없는 구조로 이루어져 있습니다. 운영자에게 이익이 되는 쪽으로 조작합니다. 실제 실시간 카지노게임도 녹화방송을 제공하는 경우가 있습니다. (그알, 12:01)
- 슬롯 게임 같은 경우는 100% 사기라고 보면 되고 파워볼도 거의 사기라고 보면 돼요. 그나마 바카라 같은 경우는 그나마 승률이 있어요. 그런데 문제는 100만 원을 입금해서 500만 원을 따면 절대 환전 안 해줘요. (씨리얼, 2:26)
- 돈을 따더라도 돈을 지급하지 않고, 지연하다가 사이트를 폐쇄하기도 하는 등 불법 사이버도박으로는 돈을 벌 수 없습니다. (박미경 TV, 10:13)
- 처음에는 청소년이 이기도록 확률을 조작함. 교묘하게 9만 원까지 올리지만 돈을 찾기(환전하기) 위해서는 10만 원부터라고 이야기합니다. 여기에서부터는 조금씩 잃도록 만드는 구조로 설계되어 있습니다. 그리고 고배당 게임으로 유도합니다. 청소년들이 좋아하는 축구 등 스포츠 도박으로 하도록 유도하는 거죠. (박미경 TV, 6:50)

이러한 불법 도박사이트는 감시와 처벌을 피하려고 주로 해외에 서버 또는 사무실을 두고 운영되는 것으로 나타난다. 해외 카지노와 계약을 맺고, 카지노 내에서 바카라와 같은 카지노게임을 불법 도박사이트를 통해 국내로 송출하는 방식을 취하고 있다. 또한, 유튜브를 통해 카지노에서 도박하는 모습을 생중계하여 이용자들의 베팅을 대신 해주는 유투버들도 존재하는 것으로 확인되었다. 불법 도박사이트 운영자와 대리 베팅 유투버들은 자신의 행위에 대한 처벌 가능성을 낮게 보고 있으며, 현지에서도 공공연하게 불법도박이 송출되고 있는 현실이다.

- (불법 도박사이트 운영을) 한국에서 하면 IP가 잡히니까 한국은 CCTV가 많잖아요 ... 그러니까 본사는 안전하게 해외에 두는 거죠. (추적60분, 18:29)
- (불법도박 운영) 사무실이 여기(해외)에 있잖아. 한국 경찰이 여기까지 안 와 (추적60분, 27:46)
- (해외 카지노) 현장에서는 공공연하게 불법 송출이 이루어지고 있었습니다. 옥외에 온라인으로 송출한다는 광고도 있었습니다. 그 누구의 규제도 받지 않고 성행하고 있었습니다. (추적60분, 32:14)
- 유튜브를 통해 바카라를 생중계하면 그 영상을 본 시청자들이 댓글로 베팅합니다. 한국에 있는 사람을 대신해서 베팅을 해주는 대리 도박 유투버들입니다. 한국에 있는 시청자들이 베팅하고, 돈을 잃으면 그 일부를 유투버가 갖습니다. (추적 60분, 28:36)

이 시점에서 청소년은 처음 돈을 댄 기억 때문에 지속해서 사이버도박에 참여하게 된다. 돈을 잃더라도 나중에는 돈을 딸 수 있다는 착각에 빠지는 것이다. 이 과정에서

현실감을 상실하기도 하며, 자신이 도박에 재능이 있다고 생각하는 청소년도 존재하는 것으로 나타난다. 결국 청소년은 자신이 감당할 수 없는 금액을 사이버도박에 투입한다.

[상황설명 - 청소년들의 왜곡된 경제관념으로 비합리적인 도박 신념 강화]

- 돈을 뺐던 기억이 있으면 난 돈을 뺐으니까, 나중이라도 하면 더 딸 수 있겠다. 이런 생각 때문에 하고 (스트레이트, 1:02)
- 소액 베팅을 통해 청소년이 돈을 따게 되면 더 많은 돈을 딸 수 있다는 착각에 빠지게 됩니다. 결국 도박에 가는 금액이 커지게 됩니다. ... 만원 정도 걸었는데 10만 원 정도가 되더라고요 그때부터 시작하게 되었어요. 그 맛을 못 잊는 거죠. 한번 돈을 크게 딴 것에 대한 맛을 (연합뉴스, 8:15)
- 돈이 약간 게임머니처럼 느껴지고 이제 현실성이 없어져서 ... 점점 단위가 커지다 보니까 제가 지금까지 11억 정도 잃었는데 1~2억 따고 싶어서 계속하다가 그렇게 되었습니다. (그알, 5:47)
- 처음 100만 원에서 시작해서 200만 원을 만들고 400만 원을 만들고, 마지막에 한 번 더 베팅을 400만 원(올인)을 하였고, 모두 잃었어요. (그알, 3:17)
- 그때 5천원 준거로 5만 원인가 뺐어요. 그래서 계속했고, 10만 원을 넣었는데 200만 원을 딴 거예요. 그래서 나는 도박에 재능이 있다고 생각을 해서 총전하는 금액이 막 100만 원, 300만 원 이렇게 뺐던 거 같아요. (그알, 5:13)
- 처음에는 만 원으로 10만 원을 따다가 10만 원으로 30만 원을 따고 (그걸 다시) 베팅을 해서 다 잃고 (씨리얼, 2:15)
- 청소년이 단기간에 벌 수 없는 많은 돈을 딴 경험은 비합리적인 도박 신념을 강화하는 것에 영향을 주는 요인임. (아르마딜로, 04:23)
- 1만 원으로 10만 원 이상의 금액을 딴 경험이 사이버도박을 계속하는 것에 영향을 줌. (홀릭, 8:45)

(3) 결과단계: 사이버도박으로 인한 빛

결과단계는 청소년이 사이버도박으로 빛을 얻는 과정이라고 할 수 있다. 전술한 바와 같이 절대 돈을 딸 수 없는 구조에서 청소년은 자신이 감당할 수 없는 많은 금액을 사이버도박에 사용하였기 때문에 필연적으로 많은 돈이 필요하게 된다. 이 금액은 적지 않은데, 대략 천만 원 단위에 이르는 사례도 존재한다. 처음에는 자신의 용돈을 사용하지만, 부모 또는 가족의 돈을 훔치기도 하며, 주변 친구들에게 각서를 쓰고 돈을 빌리는 경우도 발생한다. 문제는 높은 이자율을 조건으로 하는 불법 대출을 하는 청소년이 존재한다는 것이다. 부모의 핸드폰을 통해 대출을 시도하기도 하며, 대출의 담보로 부모의 핸드폰 번호 혹은 직장 주소와 같은 개인정보를 넘기기도 하는 것으로 나타난다.

[상황설명 - 청소년들이 불법 사이버도박 사이트를 통해서 빚을 지는 상황]

- (빚이) 최소 2천만 원에서 4천만 원 사이 정도 되는 것 같아요. (그알, 2:53)
- 빚이 1,500만 원까지 댔었어요. '개인 돈'으로만 (그알, 8:47)
- (교육) 영상에 나온 애는 몇 달에 5천만 원을 날렸는데 저는 그것보다 짧은 기간에 더 많은 돈을 날리기도 했고 ... (제가 잃은 돈은) 8개월 3억이요. (추적60분, 2:43)
- 처음에는 용돈으로 하다가 **부모님의 돈에 손을 댔습니다.** ... 친구들에게 돈을 빌리게 되었고 각서도 쓰게 되었습니다. (스트레이트, 2:47)
- 부모님의 지갑에서 돈을 훔쳐 사이버도박을 하는 모습이 나타남. (홀릭, 15:45)
- 저한테 돈을 빌리고 막 그래요. 개네가 최근 빌린 게 한 30~40만 원 정도 댔는데 (스트레이트, 9:58)
- (친구한테) 900만 원을 빌려서 500만 원을 갚았고, **이자를 포함해서 760만 원을 갚아야 한 대요.** (그알, 7:59)
- **부모의 핸드폰을 가져가서 몰래 대출합니다.** 또한 소액 대출 시스템도 존재합니다. (박미경TV, 8:44)
- 도박 빚을 마련하기 위하여 **고금리 불법 사채까지 알아보게 되었습니다.** 30만 원을 빌리면 일주일애 50만 원을 갚아야 합니다. 돈을 빌려주기 전 **담보가 없으니 지인 핸드폰 번호나 부모님 핸드폰 번호 부모님 직장 주소를 적어주기도 합니다.** (연합뉴스, 10:00)
- 인터넷에 마성년자에게 소액 대출을 해주겠다는 홍보 글을 보고 연락을 했는데 **주민등록번호하고 전화번호 호랑 통신사랑 이름이랑 생년월일을 알려달라고 하더라고요.** 다 알려주고 나서 그 사람들이 차용증을 쓰라고 하니깐 (씨리얼, 3:08)
- 돈 빌려주는 형들한테 빌렸어요. **'50만 원 빌리면 150만 원으로 갚아야 한다'** 이러면 도박을 너무 하고 싶으니까 150만 원도 오케이하고 '따서 갚으면 되지. 에이 몰라' 이런 식으로 (추적60분, 7:12)
- 돈이 없을 때 주변에서 친구들이나 형들이 도박에서 딴 돈으로 빌려주고 **2배로 이자를 받거나,** 처음에는 100만 원을 빌렸고, **일주일 안에 150만 원을 갚는 거였는데, 일주일 안에 못 갚고 3주~4주 뒤에 갚았는데** **마지막에는 300만 원까지 (이자) 올라가 있더라고요.** (씨리얼, 2:41)

(4) 종료 단계: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해

종료 단계는 청소년이 사이버도박으로 진 빚 때문에 발생하는 2차 위험에 빠지는 과정을 의미한다. 사이버도박을 경험한 청소년은 학업에 집중하지 못하고, 친구들과 어울리지 못하거나, 가족과의 다툼이 발생하는 등 관계에서 문제가 발생하기도 한다. 더 큰 문제는 친구로부터 빌린 돈을 갚지 못해 협박 또는 폭행을 당하는 등의 피해를 겪기도 한다는 것이다. 나아가 도박 빚으로 인한 심리적 부담감으로 인하여 자살을 시도하는 사례도 발견된다. 즉, 사이버도박을 경험한 청소년은 필연적으로 빚을 지게 되며, 이러한 빚을 감당하지 못해 또 다른 2차 위험에 무방비하게 노출된다고 할 수 있다.

[상황설명 - 2차 위험 피해에 노출되는 청소년들]

- 친구들에게 돈을 빌리고, 꼭 갚겠다고 각서도 썼습니다. 이른바 **일진들은 아버지 가게로 몰려와 200만 원을 갚으라고 한 적도** 있습니다. (스트레이트, 3:00)

- 물고문을 당하며, 큰돈을 빼앗긴 이유도 온라인 도박 때문이었습니다. (그알, 3:01)
- 돈을 빌려준 친구에게 아르바이트를 해서 갚도록 하겠다고 이야기했는데, **대답에 성의가 없다는 등 하면서 아이를 때린 거죠.** (그알, 7:58)
- 대화 자체가 불가능할 정도로 아이가 **도박에 중독이 돼 있기 때문에 아이한테 손찌검도 해봤어요.** 그래서 경찰조사도 받고, 가정폭력으로 (스트레이트, 3:57)
- 저는 (사이버도박 때문에) 일상생활이 안 돼서 학교생활도 못 하고, 밥도 못 먹고 그냥 하루 종일 핸드폰만 보고 (씨리얼, 10:13)
- 사이버도박으로 인해 **학업에 집중하지 못하는 모습**이 나타나며, **친구들과 어울리지 못하는 문제**가 발생함. (홀릭, 07:55, 16:00)
- 사이버도박으로 인하여 **가족과의 다툼이 발생하는 등 관계적 문제**가 발생함. (아르마딜로, 13:55)
- (자살을 시도했던 학생은) **괴롭힘, 폭력, 협박** 이렇게 다양하게 문제가 좀 있었던 것 같고, 그래서 이유는 무엇이나고 얘기했을 때 **'금전적인 문제다'**라고 대답을 했던 걸로 기억합니다. (그알, 2:30)

(5) 도박 문제 재발 단계: 피해자에서 가해자로 연결되는 환경구조

재참여 단계는 사이버도박의 피해자인 청소년이 도박 빚으로 인해 다른 범죄의 가해자가 될 것을 강요받거나, 사이버도박을 끊지 못하고 다시 참여하게 되는 과정을 의미한다. 먼저, 사이버도박을 경험한 청소년은 불법 대출업자 또는 돈을 빌려준 친구로부터 범죄를 저질러 돈을 갚을 것을 강요받는다. 구체적으로, 청소년에게 돈을 빌려준 이들은 중고거래 사기부터 마약 던지기, 성매매, 절도 등을 저지를 것을 요구하며, 다른 친구들의 카카오톡 계정 또는 계좌를 모아오도록 지시하기도 한다. 이 단계에서 청소년은 사이버도박으로 생긴 빚을 갚기 위해 가해자가 될 것을 협박받기 때문에 사이버도박의 피해자에서 또 다른 범죄의 가해자가 되는 악순환이 반복된다. 즉, 사이버도박으로 인한 빚과 그에 따른 강요가 피해자와 가해자의 연결고리를 형성한다고 볼 수 있다.

[상황설명 - 피해자와 가해자의 연결고리]

- '너는 돈 갚을 능력이 없으니까 **중고 거래 사기 처라**' 이라서 제가 01년생, 지금 21살 형한테 한 이틀 동안 잡혀 있었던 거 같아요. (그알, 8:46)
- 친구들에게 돈을 빌리는데 돈이 없다고 하면 **협박하거나 때리는 행위**를 하기도 합니다. 또한, **친구의 계좌번호를 가져가 새로 도박사이트에 가입**하여 무료 포인트를 받습니다. (스트레이트 24:36)
- **금연방에 침입하여 물건을 훔치는 사례**도 나타납니다. 도박 빚 50만 원 때문에 벌어진 일입니다. 돈을 빌려준 학생이 빚을 갚으라고 하여 범행하게 되었습니다. (스트레이트 27:06)
- 빌린 돈을 갚지 못하자 **강요로 중고 거래 사기까지 저지르게 되었습니다.** 차탈이, 술 취한 아저씨를 때리고 돈을 빼앗기도 합니다. (그알, 9:01)
- 돈을 갚지 못하는 경우 심각한 경우에는 **성매매, 최근에 마약 던지기까지 이어지기도 합니다.** 사이버도박은 **다른 범죄를 수반하고 있습니다.** (그알, 10:37)
- 다른 친구의 **카카오톡 계정을 빼앗는 사례**도 나타납니다. 카카오톡 계정을 빼앗는 이유는 **도박업자들에게**

돈이나 게임머니를 받고 팔기 위해서입니다. 이는 텔레그램 방에서 거래되는데, **광고 홍보 계정으로 활용됩니다.** (스트레이트, 25:46)

- 돈을 갚을 수 없으면, 카카오톡 계정을 모아오도록 지시하기도 합니다. (박미경TV, 9:09)

또한, 사실 불법 도박사이트 운영자는 청소년이 ‘슈퍼전파자’로서 영향력이 크다는 것을 인지하고 있기에, 이들을 홍보나 영업책으로 이용하는 등 사이버도박 운영에 가담시키기도 하는 것으로 나타난다. 운영자들은 한 명의 청소년을 사이버도박에 중독시키고, 소개한 친구들이 잃은 금액의 일부를 수수료로 지급할 것을 약속하는 것으로 보인다. 또한, SNS를 통해 총판을 모집한다는 광고를 올려 청소년들을 유인하는 것으로 확인된다. 실제로 사이버도박에 참여한 청소년은 빚을 갚기 위해 또는 강요 때문에 불법 도박사이트를 친구에게 도박사이트를 홍보하는 역할을 하는 것으로 나타난다. 또한, 도박사이트를 홍보하는 역할에 그치지 않고, 주변에서 사이버도박으로 돈을 잃은 친구 또는 선후배에게 높은 이자율과 담보를 조건으로 돈을 빌려주는 일에 연루되는 청소년도 나타난다.

[상황설명 - 청소년을 홍보나 영업책으로 활용하는 불법 도박사이트 운영자]

- (청소년을) 고객으로 끌어들이는 게 아니라 **홍보나 영업책으로 이용**하기까지 합니다. 조직원으로 가담. 총판을 모집하고, 수수료를 지급한다는 광고가 많습니다. (스트레이트, 16:30)
- SNS에는 **총판을 모집한다는 광고(미성년자 가능)를 쉽게 찾아볼 수 있습니다.** 또한, 청소년들의 눈길을 끄는 해시태그(10대 코드, 패션 등)를 달아놓고, 미성년자도 가능하다고 홍보도 합니다. (스트레이트, 20:21)
- **테려온 사람이 돈 잃을 때마다 수수료(금액)를 지급하는 형식**을 취합니다. (스트레이트, 20:53)
- 아는 형의 소개로 2년 동안 총판으로 일했습니다. SNS에 **광고 글 혹은 전화를 돌렸습니다.** 총판으로 일해 한 달에 2~3천만 원 해당 돈으로 사채를 굴리기도 했습니다. 하루 10%이자, 담보대출, 고리대금, 안 갚으면 불법추심도 직접 하기도 했습니다. (스트레이트, 19:02)
- (도박사이트 운영자는) **애들 모이는 데 찾아가서 애를 하나 꼬시고, 그 애를 통해서 애들이 모여 있는 단톡방 가고 이러면서 영업을 해요. 그런 애들을 중독시켜요. ... 한 명을 중독시키면 일주일이면 그 학교에서 테려오는 친구들이 30명 가까이 돼요.** (씨리얼, 4:26)

다음으로, 사이버도박을 끊기 위해 노력을 하였으나, 사이버도박에 쉽게 접근할 수 있는 환경(스마트폰) 혹은 지속해서 오는 도박 광고로 인하여 다시 사이버도박에 빠져드는 청소년도 발견할 수 있다. 사실 불법 도박사이트 운영자들은 한번 사이버도박에 참여한 청소년들의 정보를 매매하기 때문에, 사이버도박에 참여한 청소년들은 계속해서 도박 광고에 유혹될 수밖에 없는 환경에 놓이는 것으로 나타난다.

[상황설명 - 청소년을 다시 사이버도박으로 유인하는 유해환경]

- (사이버도박을 끊겠다고 결심하였습니다.)그러나 2주 만에 또 무너졌습니다. **아버지의 스마트폰**으로 도박사이트에 접속하였다가 들켰습니다. 취재진을 만나기 전까지도 **아는 형 핸드폰**으로 도박을 하였습다. (스트레이트, 6:36)
- **도박 홍보 전화를 피하려고 전화번호도 바꾸었습니다.** (스트레이트, 7:33)
- 도박사이트에 **한 번 가입하면 (운영자들이) 끈질기게 연락합니다.** 기프트콘 주고, 보너스를 얼마 주겠다고 사이트 가입을 유도합니다. **가입한 적도 없는 곳에서도 연락이 오게 됩니다.** (스트레이트, 22:02)
- (도박사이트 홍보 문자가) 진짜 많이 와요 다 해외 발신이거든요. **번호를 하나 (수신) 차단해도 계속 (다른 번호로) 돌아가면서 와요.** (추적 60분, 14:08)
- 홍보책 전화가 오거나 인스타 릴스를 보다가 도박 배너 광고가 뜨면 그때마다 (도박에 대한 유혹을) 이겨내기가 되게 힘들죠. 그런 부분이 좀 두렵죠. (씨리얼, 6:24)
- **텔레그램 대화방에서 회원 정보(도박이용자)의 DB를 사고파는 것으로** 나타납니다. (스트레이트, 22:37)
- 불법 도박사이트 운영자는 DB 안에는 이름, 전화번호, 계좌번호, 입출금 금액 등 회원들의 모든 활동 정보가 수집되어 있으며, 이를 매매하는 것으로 나타납니다. 또한, 여기에는 인간관계, 거주지, 나이, 베틱 성향, 평균 베틱 금액까지 모두 기록되어 있습니다. (추적60분, 33:42)
- 청소년은 한 군 데에 가입했지만 자신의 연락처가 다른 사이버도박 업체에 다 팔리는 거죠. 그러면 **청소년이 자중하고 절제하고 싶어도 생각이 안 날 때쯤 되면 스팸이 오고 스팸이 와서 결국에는 그 유혹을 뿌리칠 수 없어서** 또 하게 되고 또 보게 되니까 (그랄, 17:13)

(6) 시사점

본 연구에서는 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로를 통해 청소년이 사이버도박을 인지하고 접근하는 과정에서부터 사이버도박으로 인한 2차 위험과 사이버도박에 재참여하기까지의 과정을 아래의 표와 같이 ‘초기 접촉-실행-종료-결과-재참여’ 5가지 단계로 구분하였다. 각 단계에서 분석한 청소년들의 의사결정(행위)과 이를 둘러싸고 있는 환경에 대한 시사점은 다음과 같다. 첫째, 초기 접촉 단계를 살펴보면, 현재 청소년이 사이버도박을 인지하고 또래 집단에 손쉽게 파급할 수 있는 환경이 조성되어 있다. 오프라인의 경우 친구 혹은 선후배 한 명이 ‘슈퍼전파자’가 되어 주변에 사이버도박을 퍼트리는 것으로 나타났다(MBC, 2023; SBS, 2021). 문제는 ‘슈퍼전파자’ 중 일부는 도박사이트 운영자에게 이용당하는 청소년이 존재한다는 점이다(MBC, 2023). 온라인의 경우 불법 OTT 사이트, 불법 웹툰 사이트, 인터넷 방송, 성인 음란물 유포 대화방과 같이 청소년이 자주 이용하거나 자극적인 콘텐츠를 활용한 도박사이트 광고가 존재하는 것으로 나타났다(MBC, 2023; SBS, 2021). 또한, 이러한 사이트(콘텐츠)에 접근하지 않더라도 간단한 검색을 통해 도박사이트를 찾을 수 있으며, SNS 혹은 문자를 통해 도박사이트에 대한 광고 문구

(링크)를 접할 수 있다(연합뉴스TV, 2023; 박미경 TV, 2023). 그리고 불법 도박사이트는 청소년이 쉽게 가입할 수 있는 구조로 이루어져 있으며, ‘꼼머니’를 지급하여 청소년이 사이버도박에 쉽게 참여하도록 유도하고 있다. 따라서 준비 단계에서의 개입은 청소년 개인보다는 집단에 초점을 두어 사이버도박이 전파되는 경로를 차단할 필요가 있다. 특히, 청소년이 가장 많은 시간을 보내는 공간인 학교에서 사이버도박이 전파되고 있다는 점을 고려할 때 교육부 차원에서 사이버도박의 확산을 예방하기 위한 대책을 신속하게 마련해야 한다. 또한, 사이버도박의 접근 경로가 될 수 있는 불법 OTT 사이트, 불법 웹툰 사이트 등에 대한 차단과 처벌 그리고 검색엔진과 인터넷 방송을 운영하는 기업이 사이버도박과 관련된 키워드 혹은 콘텐츠를 억제하기 위한 노력을 수행할 필요가 있다.

둘째, 실행단계를 살펴보면, 청소년은 불법 도박사이트에 존재하는 사다리 타기, 달팽이 게임을 비롯하여 불법 스포츠 토토에 참여하고 있는 것으로 나타난다. 이와 같이, 다양한 사이버도박은 쉬운 규칙과 빠른 시간에 이루어지기 때문에 청소년이 몰입하기 쉽고, 많은 돈을 한 번에 잃는 것이 가능하다. 특히, 도박사이트가 승패를 조작한다는 것도 문제이지만, 청소년에게 처음 돈을 따는 긍정적인 기억을 제공하고, 조금씩 돈을 잃게 만들어 더 많은 금액을 베풀하도록 만드는 것이 가장 큰 문제이다(박미경 TV, 2023). 실행단계의 개입은 두 가지로 구분할 수 있는데, 하나는 청소년이 사이버도박에 참여하지 못하도록 불법 도박사이트를 제거하는 것이다. 현재 정부에서는 AI를 활용한 도박사이트 모니터링과 신속한 차단을 위한 방안을 적극 검토하고 있으며(국무조정실, 2023.12.13.), 제재의 실효성을 높이기 위해 불법도박 계좌를 동결하는 방안을 마련하고 있다(머니투데이, 2023.12.11.). 또한, 불법 도박사이트에서 송출하는 바카라와 같은 사이버도박은 주로 해외의 카지노에서 이루어지고 있기에 해외공조를 통해 이를 적극적으로 차단해야 한다(KBS, 2024). 또 다른 개입은 청소년이 사이버도박에 참여하기 위해 사용하는 계좌와 관련한 대응이 필요하다. 청소년은 불법 도박사이트에서 환전을 위해 ‘7777’로 시작하는 미성년자 전용 계좌²¹⁾를 사용하는 것으로 나타났으며(MBC, 2023), 2024년 현재까지도 변함없이 사용되고 있다(KBS, 2024). 해당 계좌는 청소년 자신이 비대면으로 개설할 수 있다는 점에서 편리하지만, 보호자가 해당 계좌의 존재와 어떻게 사용되는지를 알 수가 없어, 청소년 사이버도박 초기에 개입할 수 없는 문제가 발생한다. 동영상 2차 자료에

21) ‘카카오뱅크 미니(mini)’는 만 7세부터 만 18세 이하까지 계좌개설이 가능하며, 다만 14세 미만의 청소년이 계좌를 개설할 경우에는 부모의 카카오뱅크 앱 등의 등 유효한 법정대리인의 동의가 필요하다.

서 공통으로 나타나는 문제는 이 단계에서 부모 또는 보호자가 청소년이 사이버도박에 참여한 것을 알지 못한다는 것이다(한국도박문제예방치유원, 2016a; 2016b; MBC, 2023; SBS, 2021). 이승현 외(2019)에서도 이러한 문제를 지적하면서, 계좌개설 시 부모에게 알림이 가도록 하거나, 입출금 내역이 부모에게 통지되는 서비스 의무화의 필요성을 제시하였다.

셋째, 결과단계를 살펴보면, 청소년은 사이버도박에 참여하면서 필연적으로 돈을 잃게 되며, 그 금액을 충당하기 위해 빚을 지게 된다. 부모의 핸드폰으로 대출하거나, 높은 이자율을 조건으로 하는 불법 대출을 이용하는 것으로 나타났다(연합뉴스TV, 2023; 박미경 TV, 2023). 나아가 청소년들 사이에서도 각서를 쓰고 이자를 조건으로 돈을 빌려주어 채무 관계가 형성되는 것을 확인할 수 있었다(SBS, 2021). 해당 단계에서의 개입은 청소년이 대출로 인하여 빚을 지는 상황을 줄이는 것이다. 불법 대출에 관한 광고는 SNS에 많이 노출되어 있어서(SBS, 2021), 공공기관과 SNS 운영 기업의 연계를 통하여 광고를 차단하고, 불법 대출업자를 처벌하는 대응을 확대할 필요가 있다.

넷째, 종료 단계를 살펴보면, 사이버도박을 경험한 청소년은 가족과의 다툼 또는 친구와 잘 어울리지 못하는 등 관계적 측면에서 문제가 발생하는 것으로 나타났다. 또한, 사이버도박으로 진 빚을 갚지 못하는 경우 돈을 빌려준 친구 또는 선후배에게 폭행과 협박을 당하는 등 학교 폭력의 피해자가 되는 사례도 발견하였다. 이러한 문제들은 청소년에게 정서적·심리적 압박으로 작용하며, 결국 자살 생각 또는 시도로 이어지게 된다. 즉, 사이버도박을 경험한 청소년은 빚과 같은 경제적 문제로 인하여 무방비 상태로 2차 위험에 노출된다고 할 수 있다. 따라서 종료 단계에서의 개입은 표면적으로 드러나는 문제의 해결보다는 직접적인 원인이 되는 사이버도박으로 인한 빚을 해결하는 과정을 통해 청소년이 2차 위험의 피해자가 되는 경로를 억제하는 것에 초점을 두어야 한다. 특히, 학교 내 친구 또는 선후배 간에 발생하는 채무 관계가 학교 폭력으로 이어지기 때문에, 학교와 교육부가 주축이 되어 채무 관계의 위험성에 대한 예방교육과 2차 위험의 피해자가 된 청소년을 조기에 발견하고 대응하는 방안을 모색할 필요가 있다.

다섯째, 재참여 단계를 살펴보면, 청소년은 빚 또는 강요로 인하여 도박사이트의 총책(영업, 홍보)으로 이용되는 것으로 나타났다. 또한, 중고 물품 거래 사이트에서 사기를 치거나, 친구를 폭행하여 돈 혹은 계정과 계좌를 빼앗도록 협박당하며, 나아가 성매매 혹은 마약 던지기와 같은 범죄에 연루되는 사례도 확인할 수 있었다(연합뉴스TV, 2023;

MBC, 2023; SBS, 2021). 이는 청소년이 사이버도박의 피해자에서 가해자가 되는 연결고리를 보여주는 것이라고 할 수 있다. 추가로, 이 단계에서 청소년은 지속해서 오는 광고 문자(전화)로 인하여 유혹을 이겨내지 못하고 사이버도박에 재참여하는 것으로 나타났다(MBC, 2023). 따라서 재참여 단계에서의 개입은 종료 단계와 마찬가지로 청소년이 '사이버도박의 피해자'라는 관점에서 가해자로 나아갈 수 없도록 방지하는 것에 초점을 맞춘 대책이 요구된다. 또한, 청소년이 사이버도박에서 완전히 빠져나올 수 있도록 지속적인 관찰과 보호가 이루어져야 할 것이다.

표 II-19. 청소년 사이버도박에 대한 유해환경 참여 과정 시나리오

단계	유해환경	청소년 상황
<p>〈초기 접촉〉 사이버도박 인지·접근</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 한 명의 청소년이 '슈퍼전파자'가 되어 사이버도박이 주변에 퍼지게 됨. • 도박사이트에 접근이 가능한 링크는 간단한 인터넷 검색으로 가능함. • 불법 OTT 사이트, 불법 웹툰 사이트 내 수많은 도박사이트 광고/배너가 존재함. • 인터넷 방송에서 도박을 생중계하는 채널을 확인할 수 있음. • SNS 혹은 문자를 통해 사이버도박 관련 광고를 받을 수 있음. • 성인 음란물을 유포하는 대화방에서 도박 사이트 회원가입 및 입금을 요구함. • 대부분 도박사이트는 주민등록번호를 요구하지 않아, 청소년도 쉽게 가입할 수 있음. • 불법 도박사이트 운영자는 '꼼매니'를 지급하여 청소년을 사이버도박으로 유인함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년은 사이버도박의 위험성을 정확하게 인지하지 못함. • 사이버도박을 '도박'보다는 '게임'으로 인지하는 경향이 있음. • 주변인의 영향을 많이 받으며, 주변에서 도박으로 돈을 따는 것을 보고 사이버도박에 접근함. • 청소년은 사이버도박을 하기 위해 불법 도박사이트에 회원가입을 함.
<p>〈실행〉 사이버도박 참여 과정</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 달팽이 게임, 사다리 타기, 훌쩍 맞추기, 바카라와 같은 게임은 간단한 규칙과 빠르게 진행이 이루어져 몰입감이 큼. • 불법 스포츠 토토는 스포츠를 좋아하는 청소년들이 쉽게 접근할 수 있으며, 모든 상황에 많은 금액을 베팅할 수 있음. • 불법 도박사이트는 스마트폰을 통해 접속이 가능하며, 미성년자 계좌를 허용하고 있음. • 사이버도박은 승패를 조작하기 때문에 돈을 딸 수 없는 구조임. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년은 불법 도박사이트 내에 존재하는 다양한 사이버도박에 참여함. • 청소년은 주로 달팽이 게임, 사다리 타기, 훌쩍 맞추기, 바카라와 같은 게임과 불법 스포츠 토토에 참여하는 것으로 나타남. • 청소년은 스마트폰을 통해 언제든지 사이버도박에 참여하며, 미성년자 계좌를 통해 돈을 입금하고 환전하는 것으로 나타남. • '꼼매니' 혹은 소액을 베팅하여 돈을 땀던 기억 때문에 점점 베팅 금액을 늘려 많은

단계	유해환경	청소년 상황
	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 돈을 따더라도 사이트를 폐쇄하여 돈을 지급하지 않음. • 청소년이 돈을 조금씩 잃도록 설계하여 고배당 게임으로 유도함. 	돈을 잃게 됨.
〈결과〉 사이버도박 빚	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년들은 담보가 없어 부모의 핸드폰 번호, 직장 주소와 같은 개인정보를 넘김. • 불법 대출은 높은 이자율을 조건으로 함. • 친구들 사이에서도 이자를 조건으로 돈을 빌리는 사례가 나타남. 	<ul style="list-style-type: none"> • 돈을 딸 수 없는 구조에서 청소년은 자신이 감당할 수 없는 금액을 잃게 됨. • 부모의 돈을 훔치거나, 친구에게 빌림. • 부모의 핸드폰으로 대출하거나, 불법 대출을 시도함. • 대출받은 금액으로 다시 도박을 하지만 모두 잃어 빚을 지는 상황에 다다름.
〈종료〉 사이버도박 2차 위험 피해	<ul style="list-style-type: none"> • 돈을 빌려준 친구 또는 선후배는 빚을 갚지 못하는 청소년을 폭행하거나, 부모에게 돈을 갚을 것을 강요함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박을 경험한 청소년은 친구들과 어울리지 못하거나, 부모와 다투는 등 관계적 측면에서 문제가 나타남. • 청소년은 돈을 빌려준 친구 또는 선후배에게 빚을 이유로 폭행당함. • 빚을 갚지 못하는 청소년은 빚에 대한 심리적 압박으로 인하여 자살을 시도함.
〈재발〉 피해자에서 가해자 역할로 협박받음	<ul style="list-style-type: none"> • 불법 대출업자는 청소년이 돈을 갚지 못할 경우, 범죄를 저질러 돈을 갚을 것을 요구하거나, 친구의 카카오톡 계정, 계좌번호를 모아오도록 지시함. • 도박사이트 운영자는 청소년을 홍보나 영업책으로 이용함. • SNS에 미성년자도 일할 수 있고, 수수료를 지급한다는 광고가 존재함. • 도박사이트 운영자는 회원 정보 DB를 매매하여 한번 사이버도박을 경험한 청소년에게 지속해서 광고 문자를 보냄. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년은 협박 또는 강요로 인하여 중고 물품 거래 사기, 폭행, 갈취, 절도, 성매매, 마약 단지기과 같은 범죄에 연루됨. • 사이버도박을 끊고 싶은 청소년도 지속적인 광고 문자와 접촉하기 쉬운 환경으로 인해 다시 사이버도박에 참여하게 됨.

* 출처: 한국도박문제예방지원재단(2016a, 2016b), MBC(2023), SBS(2021), 연합뉴스TV(2023), 박미경TV(2023), KBS(2024), 씨리얼(2024)의 내용을 바탕으로 연구진이 재구성하였음.

4. 청소년 사이버도박 관련 선행연구 분석²²⁾

1) 청소년기 돈벌기게임/도박 초기 접촉에 대한 선행연구

(1) 청소년기 돈벌기게임/도박 초기 접촉의 위험성

최근 발간된 보고서에 의하면 2030 세대는 도박 중독비율이 가장 높은 것으로 나타났으며, 이 중 70%²³⁾는 청소년기 도박 경험이 있는 것으로 나타나 청소년의 도박 실태에 대한 실증적인 연구가 요구되는 것으로 제시하고 있다(윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈, 2023). 이러한 실태가 중요한 것은 1) 청소년기 자신이 하는 행위 자체를 도박으로 인지하지 못하는 문제, 2) 도박 관련 다양한 학교 폭력이 연계된다는 점, 3) 청소년을 노린 사채가 이미 성행한다는 점, 4) 도박 빚 때문에 또 다른 범죄의 가해자 또는 피해자가 될 우려가 높다는 점으로 요약할 수 있을 것이다(윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈, 2023). 따라서 관련 연구를 통해 청소년 도박 실태에 대한 쟁점을 도출하고 또 다른 비행과 범죄로 연결되는 경로를 파악할 필요성이 있으며, 실태조사뿐만 아니라 청소년을 노린 사채 및 이와 관련된 범죄의 실태 역시 함께 조사되어야 할 실정이다.

선행연구에 따르면, 사이버도박에 의한 피해 관련 연구에서 도박 빚 탕감을 목적으로 성매매 및 성매매 알선이 관련성이 있다는 내용(조운오, 김남규, 최병욱, 2023), 도박 빚 탕감을 이유로 운영자에게 성 착취 및 절도 등을 요구받는 상황에 관한 내용이 보고되고 있다(고도현, 김상미, 2021). 가해 관련 연구에서는 마약 운반, 포주, 학교 폭력 등 제2의 범죄에 가담하는 상황이 발생할 수 있다는 우려와(부민서, 조운오, 2023a) 도박으로 인한 중독 및 학교 폭력이 스트레스와 매우 높은 관련성이 있다는 결과도 있었다(이주재, 신예림, 김순규, 2021; 이승우, 남재성, 2023). 최근 실제 불법도박 경험자를 대상으로 실시된 실태조사에서는 불법도박이 범죄(마약, 인신매매, 테러 등)와 연관되는지에 관한 질문에 53.3%-65.6% 사이의 분포로 범죄와의 연관성이 있다고 응답하였다(윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈, 2023). 이러한 결과에 주목해야 할 점은 실제 청소년기 도박 경험이 성인이 되어서도 이어질 수 있고 그 과정에서 범죄의 가-피해로 연결될 가능성²⁴⁾에 대해 반증하

22) 이 절은 1) 조제성 부연구위원(한국형사정책연구원), 2) 홍명기 박사(경기대학교 범죄학), 3) 김동균 부연구위원(한국법제연구원)이 작성하였음.

23) 불법도박 이용자를 대상으로 한 인식 조사 결과를 살펴보면, 전체 응답자의 20대와 60대에서 70% 이상이 청소년기 도박 경험이 있는 것으로 나타났으며, 이러한 경험이 현재 도박 이용에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다(윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈, 2023).

는 결과이기 때문이다.

(2) 초기-중기-말기 신속한 발굴 및 개입의 중요성

불법도박의 경험에 대해서는 환경 및 심리적인 요인에 관한 많은 연구에서 그 원인을 제시하고 있다. 특히, 온라인상에서는 동기유발 특징에 대해 접근성, 편의성, 비현실성, 익명성, 다양성, 유인전략, 회원 관리 전략, 무제한성의 8개 범주의 특징에 대해 정리하고 있다(김광현, 맹성준, 강준혁, 2022). 이러한 특징은 온라인상의 도박에 대한 규제와 회복을 위한 실천적이고도 정책적 함의가 매우 필요한 시점임이 강조되는 부분이다. 관련해 선행연구들에서 청소년의 초기와 중기 그리고 말기에 대한 신속한 발굴 및 개입의 중요성에 대해 언급하고 있는데, 초기에 가장 중요하게 여겨지는 원인은 도박에 대한 비합리적 신념이라고 할 수 있다. 다양한 논문에서 이러한 비합리적 신념에 대해 감사 성향, 충동성, 감각 추구 성향이 결합하여 도박 행동을 더 자극한다고 밝히고 있다(나지훈, 이성규, 2021; 김진영, 이세림, 전종철, 2021; 김에스터, 권선중, 2022). 즉, 초기에 청소년 대상으로 심리적 요인에 대한 관리가 도박 경험 이후 중기까지 관리 측면에서 매우 중요하다는 점이다. 따라서 이러한 개념에 대해서 국내 청소년의 도박중독 및 유병률에 대한 논의가 실증적으로 이어질 수 있도록 척도가 개발되고 분석될 필요성이 있고 그 결과에 따른 발굴과 개입 전략이 요구된다는 것이다. 관련해 한 연구에서는 청소년의 도박 문제 발달과 자발적 회복 과정에 대해서 친한 친구와 주변인, 불법도박에 대한 징계에 대해 관련 요인이 유형화의 기준에 활용될 수 있음을 제시하고 있다. 즉, 개인의 심리적인 요인뿐만 아니라 환경의 측면에서 도박 경험에 대한 관리(처벌을 해야 할 것인가에 대한 논의)와 주변 친구들과의 관계 등 보다 구체적인 접근이 필요하다는 것이다. 말기에 대한 논의는 기존 선행연구에서 다루고 있지 않으나 이는 성인으로 연결되는 과정에서 중독 및 더 나아가 병질적인 문제로 연결되는 경우도 포함되어 이후 논의될 발굴에서 종결까지의 통합지원의 관점에서 접근하였다.

24) 조사 결과에 따르면, 청소년기 불법도박 경험은 76.8%가 도박중독 가능성이 높다고 인식되었으며, 청소년기 불법도박 경험은 71.2%가 불법추심(도박 빚 탕감에 대한) 경험 가능성이 높을 것이라고 인식되었다.

표 11-20. 청소년 도박 초기대응 문제 및 대응 전략

구분	내용	출처
초기대응 문제	<ul style="list-style-type: none"> • 도박문제점 인식 부재 • 범죄 가해(폭력 등) 연계성 • 범죄 피해(사채 등) 연계성 	윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈(2023)
	• 도박 빚 탕감 위한 성매매	조윤오, 김남규, 최병욱(2023)
	• 도박 빚 탕감 위한 성 착취	고도현, 김상미(2021)
	• 2차 가해(마약 운반 등)	부민서, 조윤오(2023a)
	<ul style="list-style-type: none"> • 도박중독 문제 • 도박중독 문제 	이주재, 신예림, 김순규(2021) 이승우, 남재성(2023)
발굴 및 개입전략	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인상 동기유발 특징(유인전략, 회원 관리 전략 등) 파악 필요 	김광현, 맹성준, 강준혁(2022)
	<ul style="list-style-type: none"> • 비합리적 신념 특성(감사 성향, 충동성, 감각 추구 성향 등) 파악 필요 	나지훈, 이성규(2021)
		김진영, 이세림, 전종철(2021)
		김에스터, 권선중(2022)
발굴과정 및 통합지원	<ul style="list-style-type: none"> • 도박에 대한 기본심리 욕구로서 동기부여의 수준과 대인 존재감 활용 필요 	김서희, 신성만(2021)
	• 범죄적 사회자본 해소 전략 필요	성용은, 조제성(2018)
	• 또래, 교사, 부모 관계 형성 지원 필요	조제성, 김상균(2018)
	• 2차 범죄 피해로서 알코올 중독 등에 대한 지원 필요	차명희(2022)
	• 특히, 남성에 대해 도박장 진입로 봉쇄 및 가족 회복 기반 구축 전략 필요	유숙경, 이지향, 김용섭(2022)
	• 도박을 병질적인 문제로 보고 치료중신 전환 필요	윤우석(2020)

(3) 발굴-과정-종결까지 통합적 지원

도박에 대한 기본심리 욕구는 동기부여의 수준과 대인 존재감에 대한 부분이 핵심이라는 논의가 있었다(김서희, 신성만, 2021). 이는 도박중독 및 도박이용자에 대해 일상에서 나타나는 동기 또는 대인에 대한 존재감에 대해 발굴 이후에 치료 및 상담 지원의 핵심 변인으로 그 방향성을 설정해야 한다는 것이다. 이 대목에서 청소년과 연결해 볼 점은 청소년의 도박 경험이 사회 유대적인 측면에서 어긋난 유대(Criminal Social Capital)에서 비롯된다는 논의와 그 맥을 같이하기 때문이다(성용은, 조제성, 2018). 특히, 청소년기 학업 중단 및 교사, 부모, 친구와의 관계 형성이 도박 경험에 중요하게 영향을 미치

기 때문에(조제성, 김상균, 2018) 이후 성인기의 대인 존재감과 연결한 심리 상담 지원이 필요하다 하겠다.

일상 및 환경적인 측면의 논의에서는 중독과 연결된 알코올 중독에 대한 논의도 있었다(차명희, 2022). 특히 남성에게서 도박생태계 해체 과정의 일환으로 도박장 진입로 봉쇄, 가족의 보호를 통한 회복 기반 구축, 전향적 도박자 회복 서비스, 국가의 도덕적 권위 회복의 측면에 대한 해외 논의가 회복을 위한 지원체계에 도움이 될 것이라는 주장도 있었다(유숙경, 이지향, 김용섭, 2022). 또한 더 나아가 치료 중심의 제안도 있었는데, 도박을 하나의 병질적인 문제로 보고 도박에서 파생될 다양한 범죄를 방치하는 것보다 치료 중심으로 전환이 요구되는 시점임이 강조된 연구도 있었다(윤우석, 2020).

도박 경험에 대한 발굴과 종결에 대해서 청소년기 치료와 통합적 지원에 대한 논의보다 예방과 관리에 대해 관심이 더 많았던 것으로 파악된다. 다만, 불법도박이 온라인으로 이미 확산한 지 오래고 차단과 관리가 사실상 불가능한 상황이라고 진단되는 만큼 그 시선을 발굴과 치유로 옮기는 시도가 필요해 보이기도 하다. 하지만 그만큼 중요한 점은 아직 심각한 단계에 접어들지 않은 청소년을 대상으로 1) 인식개선, 2) 심리지원, 3) 관계 지원, 4) 치료지원 등의 발굴과 개입이 중요할 것으로 보인다. 더 나아가 성인으로써 이어지는 중독군과 청소년기 이미 범죄의 가-피해 경험에 대한 집단에 대해서는 또 다른 접근이 필요하고 관련 법제의 정비가 반드시 수반되어야 할 것으로 판단된다.

2) 사이버도박 경험 청소년의 특징과 환경요인 경로에 대한 선행연구

(1) 사이버도박 경험 청소년의 특징에 대한 선행연구

「청소년 보호법」과 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따르면, 청소년의 도박행위는 모두 불법으로(윤해성 외, 2023), 불법 도박사이트를 이용한 불법적인 사행산업뿐만 아니라 전자복권과 같이 성인에게 허용되는 합법적인 사행산업이 모두 포함된다. 따라서 청소년이 사이버도박을 하는 것은 일종의 비행이라고 볼 수 있기에(배상률 외, 2023), 범죄학에서 제시된 일탈과 비행에 대한 이론을 통해 청소년의 사이버도박 행위 원인을 분석하고자 한다. 대표적인 이론으로는 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson, Hirschi, 1990), 일반긴장이론(Agnew, 1992), 사회학습이론(Akers, 1998)이 존재한다. 해당 이론들은 ‘청소년’ 자체에 초점을 맞추어, 어떤 특성을 가진 청소년

년이 비행을 저지르는지를 설명한다.

‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’의 결과를 살펴보면, 청소년들은 보호자 또는 가족과의 관계를 대체로 긍정적으로 인식하고 있으며(89.5점), 친구(81.8점), 선생님(82.4점)과의 관계에 대한 인식도 긍정적인 편이었다.²⁵⁾ 해당 조사에서는 가족과 친구 그리고 선생님과과의 관계와 청소년 사이버도박 경험 간의 관계를 검증하지 않았으나, 도박 전문기관 및 청소년기관의 전문가들은 부모와 자녀의 부정적 관계를 도박 행동 촉발 요인으로 제시하고 있다(한국청소년상담복지개발원, 2020). 또한, ‘2020년 청소년 도박 문제 실태조사’에 따르면, 도박 위험집단(문제군+위험군)이 비문제군에 비해 부모님과과의 관계에 대한 만족도와 친구 관계에 대한 만족도가 낮았으며²⁶⁾, 강지영과 김현수(2019)의 연구에서도 부모에 대한 애착, 가족원 간의 정서적 유대, 가족 지지가 청소년의 도박 행동 수준을 유의미하게 낮추는 것으로 나타났다. 즉, 비행은 인간과 사회 간의 유대에 의해 통제된다는 사회통제이론의 논의와 같이 청소년이 부모(가족), 친구, 선생님과과의 관계를 긍정적으로 인식할수록 사이버도박 경험이 낮아진다고 볼 수 있다.

이와 같은 맥락에서 순간 만족과 충동성을 통제 혹은 조절할 수 있는 내적 성향인 자기통제력도 청소년의 사이버도박 경험을 낮추는 요인이 될 수 있다. ‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’에서는 사이버도박을 경험한 청소년은 그렇지 않은 청소년보다 자율적 통제 능력²⁷⁾이 낮은 것으로 나타났다. 부민서와 조윤오(2023b)는 자기통제력이 높을수록 보호관찰을 받은 비행 청소년의 도박 문제 수준이 감소하였다. 또한, 이성식과 박정선(2016)에 따르면, 자기통제력이 높을수록 오프라인 환경에서의 도박 경험과 온라인 환경에서의 도박 경험 모두 감소하는 것으로 나타났다. 결과적으로, 자기통제력이 낮으면 눈앞의 즉각적 만족과 즐거움에 집착하고, 행위에 부수되는 잠재적 비용의

25) 김지경 외(2022: 441)에서는 사회적 관계를 가족, 친구, 선생님으로 구분하였으며, ① 내가 사랑과 보살핌을 받고 있다고 느끼게 해준다. ② 내가 고민되는 문제에 대해 이야기하면 기꺼이 들어줄 것이다. ③ 내가 마음 놓고 의지할 수 있다. ④ 항상 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다. ⑤ 내가 결단을 내리지 못하고 망설일 때에 격려해주고 용기를 줄 것이다. 등과 같은 5가지 문항으로 측정하였다.

26) 한국도박문제관리센터(2020: 304)에서는 ‘여러분은 친구들과과의 관계에 만족하고 있습니까?’라는 문항을 통해 친구 관계 만족도를, ‘여러분은 부모님과과의 관계에 만족하고 있습니까?’라는 문항을 활용하여 부모님과과의 관계 만족도를 측정하였다.

27) 김지경 외(2022: 440)에서는 자율적 통제능력을 ① 나는 어떤 행동을 할지 결정하기 전에 결과를 예측한다. ② 나는 장기적인 관점에서 바람직하다고 판단되는 방향으로 행동한다. ③ 나는 미래를 예측하고 그에 따라 행동 계획을 수정한다. ④ 나는 행동의 결과가 내 미래에 도움이 되도록 행동한다. ⑤ 나는 내 행동에 따른 결과를 미리 생각한다. ⑥ 나는 내 행동이 다른 사람에게 어떤 영향을 미치는지 생각하고 행동한다. 등과 같은 6가지 문항으로 측정하였다. 이는 김기현 외(2008)의 척도를 수정한 것으로, 장·단기적으로 자신의 행위가 유발하는 결과를 예측하고 행동하는 능력을 의미한다(김기현 외, 2008).

범위를 넓게 고려하지 않아 도박에 대한 위험이 크다고 할 수 있다(사행산업통합감독위원회, 2022).

‘제7차 청소년 기본계획’에서는 코로나19 이후 청소년의 신체적 건강을 비롯하여 우울증, 불안장애 등과 같이 정신·정서적 문제의 증가를 지적하고 있으며, 이러한 정서·심리 문제 심화로 위기에 빠지지 않도록 조기 개입 및 지원이 필요하다는 점을 시사하고 있다(관계부처합동, 2023). 일반긴장이론은 청소년이 경험할 수 있는 일상생활의 긴장이 비행 원인이 되는데, 이러한 긴장으로 발생하는 화, 우울, 분노와 같은 부정적 감정을 해소하기 위해 비행을 저지른다고 설명한다(김도선, 정임수, 이창배, 2021). 한국청소년상담복지개발원(2020)의 전문가 FGI에서는 학업 스트레스에서 회피하기 위해 도박에 참여할 수 있다는 의견이 제시되었으며, ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’의 결과 청소년 중 일부는 ‘고민이나 스트레스를 잊기 위해’(5.5%) 또는 ‘우울, 불안, 분노, 짜증 등의 기분을 잊기 위해’(1.7%) 실시간 게임을 경험한 것으로 나타났다. 이외에도 성용은(2023)은 청소년에게 나타날 수 있는 5가지의 스트레스(가족, 학업, 친구, 외모, 물질(재산))를 통합하여 청소년의 불법 온라인 도박과의 관계를 살펴보았는데, 분석 결과 스트레스가 많은 청소년들이 불법 온라인 도박 경험이 높은 것으로 나타났다. 또한, 최춘호 외(2018)에서는 스트레스를 학교, 가정, 대인, 자아로 구분하였는데, 각각의 스트레스와 도박 경험 무무와의 관계를 분석한 결과, 도박 행동을 경험한 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 자아 스트레스가 유의미하게 높은 것으로 확인되었다.

청소년들은 서로에 대한 동질감과 친밀감으로 관심을 공유하고 사회적 지지와 안정을 얻게 되며, 긍정적인 또래 관계를 유지하기 위해선 신뢰감을 형성하고 민감하게 반응하며 개방적인 행동을 취하게 된다(이승현 외, 2019). 따라서 청소년은 또래의 행동에 동조하고, 그들로부터 부러움과 인정을 추구하는 욕구를 가지며, 이러한 특성이 청소년의 도박 경험과 도박이 집단적 문제로 발생하는 것에 영향을 준다(한국청소년상담복지개발원, 2020). ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’에 따르면, 청소년 중 일부는 ‘친구를 사귀거나 친구들과 어울리기 위해서’(7.7%), ‘친구나 선후배가 하라고 시켜서’(1.4%)를 이유로 실시간 게임을 경험한 것으로 나타났다. 또한, 부모, 가족, 친구 등 주변 사람 중 실시간 게임을 자주 하는 사람이 존재하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 도박 문제(중독) 수준이 높으며, 성인이 되어서도 실시간 게임을 할 의향이 높았다. 이외에도 이승우와 남재성(2023)은 비행 친구와의 접촉을 친구의 도박 소개, 친구와 함께 도박행위, 친구의 도박

행위, 친구 관계와 같은 4가지 문항으로 구성하였으며, 비행 친구와의 접촉이 높을수록 오프라인과 온라인 도박 모두에 대한 경험이 증가하는 것으로 나타났다. 또한, 성용은과 조제성(2018)은 도박하는 친구와 접촉하고 도박에 대한 학습은 계속해서 도박 경험을 증가시키고, 이후에 도박 경험이 있는 친구와의 접촉과 학습을 계속해서 심화시키는 과정을 거친다는 것을 확인하였다(성용은, 조제성, 2018: 209). 또 다른 선행연구에서도 도박 행위를 경험한 친구들과의 접촉이 도박행위 또는 도박 문제(중독)를 높이는 요인이라는 점을 도출하였다(김예나, 권선중, 2020; 김지혜, 2021).

게다가 선행연구에서는 전술한 이론적 요인 이외에 '비합리적 도박 신념'은 청소년의 도박행위를 설명하는 데 있어 중요하게 고려되고 있는 것을 확인할 수 있다. 비합리적 도박 신념은 도박의 과정 혹은 도박 결과에 대해 갖는 잘못된 인지적 기대 혹은 사고로 정의되며, 도박 결과에 대한 통제력의 착각, 특정한 행동이 승리 기회를 증가시킬 수 있다는 미신적 신념, 도박자의 오류, 기술에 대한 과대평가 등이 포함된다(정은주, 김옥란, 2023). 권선중(2018)에서는 기존 성인용 도박 관련 신념 목록을 참고하여 청소년의 비합리적 도박 신념을 7가지 문항으로²⁸⁾ 구성하였다. 선행연구에 따르면, 비합리적 도박 신념은 오프라인과 온라인 도박 경험을 높이거나(김진영, 이세림, 전종설, 2021), 도박 문제(중독) 수준을 높이는 요인이 되는 것으로 나타났다(정은주, 김옥란, 2023; 김예스더, 권선중, 2022).

사이버도박 경험 청소년의 특징에 대한 선행연구를 종합하면, 사회와의 유대관계 특히, 부모 또는 가족과의 애착이 낮을수록, 자기통제력이 낮을수록, 일상생활에서 발생하는 긴장과 그로 인한 부정적 감정 수준이 높을수록, 도박을 경험한 친구와의 접촉이 많을수록, 그리고 비합리적 도박 신념이 높을수록 청소년이 사이버도박을 경험할 가능성이 높다고 할 수 있다. 여기에서 부모 또는 가족과의 애착과 자기통제력은 보호 요인, 긴장과 부정적 감정, 도박 경험 친구와의 접촉, 비합리적 도박 신념은 위험 요인이라고 볼 수 있다. 다만, 이러한 보호 요인과 위험 요인은 독립적이기보다는 다양한 상호작용(Agnew, 1992)을 통해 사이버도박 경험에 영향을 미칠 수 있다는 점에 유념할 필요가 있다. 따라서 배상률

28) 청소년 대상 비합리적 도박 신념 척도는 ① 적은 돈으로 재미 삼아 하는 돈내기게임은 문제 될 것 없다. ② 돈내기게임에서 이기려면 전략을 잘 세워야 한다. ③ 돈내기게임의 결과는 나의 판단력과 기술에 달려있다. ④ 돈을 잃을 경우, 돈내기게임을 통해 본전을 찾는 것이 가장 빠른 방법이다. ⑤ 돈내기게임에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다. ⑥ 적게 자주 따는 것보다는 몇 번 크게 따는 것이 낫다. ⑦ 지난 결과를 바탕으로, 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다 등과 같이 7문항으로 구성된다(권선중, 2018: 32).

외(2023)가 언급한 바와 같이 청소년들에 대해 단순히 처벌을 강화하는 것보다는 위험 요인을 제거하고, 보호 요인을 강화하는 방식을 통해 청소년의 사이버도박 문제를 해결해야 할 것이다.

(2) 청소년 사이버도박의 환경요인과 경로에 대한 선행연구

청소년 사이버도박의 원인을 청소년의 특성에 찾으려고 시도하며, 개인의 치료와 사회구조의 개선을 통해 위험 요인의 제거와 보호 요인의 강화하는 방안을 제시한다고 할 수 있다. 그러나 이러한 문제해결은 사회 구성원의 합의가 필요하고, 한 기관의 노력으로만 이루어질 수 없으며, 그 효과가 나타나는 데 많은 시간을 요구한다는 한계가 존재한다(홍명기, 2023). 반면에, 환경범죄학적 접근은 ‘개인’보다는 ‘행위’에 초점을 맞추어 개인을 치료하거나, 사회구조를 변화시키기보다는 즉각적인 상황(환경)을 개선하여 범죄를 예방하는 것을 목적으로 한다(Wortely, Townsley, 2016). 따라서 환경범죄학은 개인의 특성과 행위라는 미시적 관계에서 볼 수 없었던 행위를 둘러싼 환경적 요소와 특정 행위의 진행 과정을 분석하는 관점을 제공한다.

환경범죄학의 대표적인 이론 중 하나인 일상활동이론(Cohen, Felson, 1979)에서는 범죄의 구성요소를 ① 동기화된 범법자, ② 범행에 적합한 대상물, ③ 사람이나 재산에 대한 감시 가능성을 같이 제시하였으며, 이러한 세 가지 요소가 하나의 시·공간에 수렴하였을 때 범죄가 발생할 가능성이 높다고 설명한다. 이를 청소년의 사이버도박에 대입하면, 동기화된 범법자는 ‘사이버도박의 동기를 가진 청소년’, 범행에 적합한 대상물은 ‘사이버도박을 할 수 있는 사이트’, 사람이나 재산에 대한 감시 가능성은 ‘사이버도박을 차단할 수 있는 감시와 제도’로 표현할 수 있다. 중요한 점은 이 3가지의 구성요소 중 어느 하나를 제거한다면, 이들의 수렴을 막아 청소년이 사이버도박을 경험할 가능성을 줄일 수 있다. 따라서 본 연구에서는 선행연구를 통해 3가지 구성요소를 발생 또는 증폭시키는 환경적 요인을 분석하고자 한다.

첫 번째는 청소년의 사행심을 촉발하는 환경으로 ‘사이버도박의 동기를 가진 청소년’과 관련된 요인이다. 청소년에게 있어 우연(확률)에 의해 자신이 건 재화보다 높은 가치의 물건 또는 금전을 얻는 경험 또는 그러한 경험을 통해 형성된 비합리적인 도박 신념은 추후의 도박 문제 수준을 높이는 것으로 나타난다(김에스터, 권선중, 2022). 현재 연구자와 현장 전문가들이 주목하고 있는 대표적인 사행심 촉발 요인²⁹⁾ 온라인 게임 내에

있는 '확률형 아이템'이다(권선중, 김예나, 김에스터, 2020). '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에 따르면, 확률형 아이템을 구입한 경험이 있는 청소년은 20.8%로 나타났다. 또한, 게임과 관련된 경험에서 '언제든 이용 가능한 유/무료 확률형 아이템이나 캐릭터 뽑기' 경험이 44.9%로 가장 높았다(한국도박문제예방치유원, 2022a: 222). 확률형 아이템은 법적으로 도박에 분류되지 않지만, 우연(확률)에 의해 보상으로 아이템을 획득한다는 점에서 사행성을 유발하는 유사 도박행위로 볼 수 있다(한국도박문제예방치유원, 2023a: 권선중 외, 2020). 또한, 청소년(10대) 중 19.4%가 게임머니 또는 아이템을 개인이나 중개사이트를 통해 현금으로 매매하는 '아이템 현금거래'를 이용한 경험이 있어(한국콘텐츠진흥원, 2022: 78), 사이버도박과 마찬가지로 '금전적인 이익'을 목적으로 확률형 아이템을 구입하는 청소년이 나타나고 있다(한국도박문제예방치유원, 2022a). 무엇보다 선행 연구들에서는 청소년의 확률형 아이템 구입이 사이버도박 경험 또는 도박 문제(중독)를 높인다는 결과를 제시하고 있다(임숙희, 2023; 권선중 외, 2020; 이재경 외, 2020). 그러나 확률형 아이템이 청소년 사이버도박에 미치는 위험성에도 불구하고, 확률형 아이템으로부터 청소년을 보호하는 규제는 미비하다고 볼 수 있다. 최근 확률형 아이템에 대한 규제를 위해 개정된 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」이 2024년 3월에 시행될 예정이지만, 개정안 제19조의2에는 확률형 아이템에 대한 확률정보 표기에 대한 의무를 담고 있지, 확률형 아이템으로부터 청소년을 보호하는 조문은 존재하지 않는다. 따라서 현실에서 청소년이 확률형 아이템을 이용하는 것을 제한할 수 있는 법적 근거는 존재하지 않으며, 게임을 이용하는 개인들이 각자 확률형 아이템을 조심스럽게 대하고 필요한 한도 내에서만 이용하도록 하는 것(이재경 외, 2020; 윤영석, 2022)이 유일하다고 볼 수 있다.

두 번째는 사이버도박에 접근하기 쉬운 환경으로 '사이버도박을 할 수 있는 사이트'와 관련된 요인이다. 온라인 공간은 시공간의 제약을 초월하기에 누구나 인터넷에 접속하기만 한다면, 언제든지 사이버도박을 즐길 수 있다. 문제는 온라인 공간에서 사이버도박 사이트의 탐색 및 접근이 쉽다는 것이다(이범오, 2020), 윤우석(2016)에 따르면, 온라인

29) 권선중 외(2020)에서는 인터넷 게임 중 사행심 촉발경험을 측정할 수 있는 척도를 개발하였다. ① 돈내기 게임이나 토트 사이트를 홍보하는 캐릭터를 본 적이 있다(돈내기 게임: 예, 사다리, 달팽이, 그래프 등) ② 한정판이나 고가(희귀) 아이템, 캐릭터 등을 뽑은 적이 있다 ③ 강화나 합성(조합)을 하다가 아이템이나 캐릭터를 잃은 적이 있다 ④ 강화나 확률형 뽑기를 할 때 고가(희귀) 아이템이나 캐릭터를 아쉽게 놓친 적이 있다 ⑤ 도박을 닮은 '게임 속 미니게임'을 이용한 적이 있다 ⑥ 언제든 이용 가능한 유료 확률형 아이템이나 캐릭터 뽑기를 한 적이 있다 ⑦ 아이템이나 캐릭터를 강화하거나 합성(조합)하는 영상을 찾아본 적이 있다 ⑧ 다른 유저들과 게임머니나 아이템을 걸고 하는 내기 게임 판에 참여한 적이 있다 ⑨ 직접 고가(희귀) 아이템 정보를 정리하거나 확률표를 만든 적이 있다 ⑩ 유료 이벤트(기간 한정) 확률형 아이템이나 캐릭터 뽑기를 한 적이 있다

도박 관련 주제어(스포츠 토토, 카지노, 바다이야기, 경마 등)를 검색하였을 때, 구글과 네이버에서는 총 226개의 도박사이트가 검색되었으며, 페이스북과 유튜브에서도 각각 8개에서 27개의 사이트가 홍보되고 있는 것으로 나타났다. 또한, 송봉규(2022)에 따르면, 불법 웹툰 사이트는 트위터, 텔레그램, 카카오톡과 같은 SNS 계정을 통해 홍보하고 있었으며, 사이트들의 86.9%가 첫 페이지(메인)에 불법 도박사이트를 광고하고 있었다. 이외에도 성인 음란물 사이트, 불법 OTT 사이트에도 불법 도박사이트 광고가 존재하는 것으로 나타났다(송봉규, 2020). 이는 온라인 환경에서 청소년들이 소비하는 콘텐츠와 긴밀하게 연결되어 있어, 사이버도박에 관심이 없는 청소년들도 사이버도박을 쉽게 인지할 수 있고, 참여 의사가 있는 청소년이 사이버도박에 쉽게 접근할 수 있는 환경이 조성되어 있다고 할 수 있다. 무엇보다 불법 도박사이트는 성인인증이 엄격하지 않거나 존재하지 않아 청소년이 쉽게 가입할 수 있고(윤우석, 2016), 미성년자가 혼자 쉽게 발급할 수 있는 계좌를 활용할 수 있어서(이승현 외, 2019) 현재의 온라인 환경에서 청소년이 사이버도박에 참여하는 것은 어렵지 않다. '2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에 따르면, 사이버도박을 경험한 청소년 중 성인인증을 위해 나이를 확인하지 않았다고 응답한 비율이 40.5%로 나타났다.

세 번째는 사이버도박에 대한 감시·보호가 어려운 환경으로 '사이버도박을 차단할 수 있는 감시와 제도'와 관련된 요인이다. 윤우석(2020)에 따르면, 사이버도박이 만연하는 이유 중 하나는 수사기관에 의한 단속이 쉽지 않다는 점이며, 이는 불법 온라인 도박이 주요한 서버를 국내에 두기보다는 다국적인 운영이 이루어지며 잦은 주소변경 및 서버변경이 가능하기 때문이다. 현재는 「정보통신망법」에 근거하여 사행행위에 해당하는 정보를 유통하는 사이트가 있는 경우 방송통신위원회는 심의위원회의 심의를 거쳐 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자로 하여금 그 처리를 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수가 있다(사행산업통합감독위원회, 2022). 따라서 사행산업통합감독위원회의 감시센터나 경찰이 불법 도박사이트를 폐쇄하려면 불법 사이트를 인지하고, 운영 화면을 채증하고, 방송통신심의위원회에 폐쇄심의의뢰를 해야 한다(사행산업통합감독위원회, 2022). 그러나 이러한 절차를 거쳐 불법 도박사이트가 폐쇄되는 시간보다 도박사이트 운영자가 새로운 사이트를 개설하는 시간이 더 빠르므로 실질적인 효과를 보지 못하는 것으로 평가된다(윤우석, 2016). 또한, 불법 도박사이트 운영자들은 대부분 해외에 서버를 두고 운영하고 있어 단속과 처벌이 어려우며(한성희, 정대용, 권현영, 2022), 체포되더라도 불기소

처분의 비율이 10% 이상이기 때문에 도박사이트를 근절하는 것에는 한계가 존재한다고 볼 수 있다. 또한, 불법도박에 사용된 계좌를 차단하기 위해서는 최소 1~2주 간의 시일이 소요되는데, 운영자들은 계좌가 차단되더라도 즉시 대체계좌를 마련하여 이용자들에게 알리기 때문에 입금 계좌의 차단을 통한 도박사이트의 폐쇄도 쉽지 않은 실정이다(한성희 외, 2022). 다만, 사행산업통합감독위원회는 '제4차 사행산업 건전 발전 종합계획'을 통해 ① 불법 온라인 도박 감시 통합센터(가칭)를 신설, ② 통합감시시스템 구축과 AI 기반 불법 도박사이트 모니터링 및 분석 시스템 구축, ③ 불법도박 사이트의 신속한 차단을 위한 제도개선 및 불법도박 이용 계좌 거래 정지 제도 도입 등의 방안을 마련하고 있어(사행산업통합감독위원회 보도자료, 2023.12.13.) 추후 이러한 제도가 사이버도박의 감시와 보호가 어려운 환경을 개선하였는지 평가할 필요가 있다.

추가적으로, 청소년 사이버도박 경험은 또 다른 2차 위협으로 이어지는 결과를 초래한다. 오세연(2018)에 따르면, 청소년은 빚이나 도박자금을 해결하기 위해 사이버도박을 경험한 이후 인터넷 사기, 금품 절도, 협박 또는 폭행을 저지르는 것으로 나타났다. '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에 따르면, 실시간 게임을 경험한 청소년 중 15.8%가 돈을 빌린 경험이 있었으며, 적게는 1만 원 이하, 많게는 100만 원 이상을 빌리는 청소년이 존재하는 것으로 나타났다. 그리고 부모님(53.6%), 친구나 선후배(40.8%), 형제, 자매, 친인척(21.2%) 이외에도 대출업자(3.5%)를 통해 돈을 빌린 것으로 확인되었다(한국도박문제예방추진단, 2022a: 95). '2022년 매체 이용 및 유해환경 실태조사'에서도 사이버도박 경험 청소년 중 8.4%가 소액 대출 서비스를 이용한 것으로 나타났다. 문제는 불법 대출업자 등 범죄조직이 대출한 돈을 갚지 못하는 청소년을 이용하여 성매매, 도박사이트 관리 등과 같은 범죄 행위에 공범으로 가담시키는 사례가 존재한다는 것이다(오세연, 2018). 보호처분을 받은 청소년을 대상으로 질적연구를 수행한 송진희 외(2019)에 따르면, 청소년은 도박으로 잃은 돈을 회복하거나, 도박을 다시 하기 위해 불법적으로 사채를 빌리는데, 빚을 갚지 못하면 폭행을 당하게 되며, 여기에서 벗어나기 위해 사기와 절도와 같은 범죄를 저지르는 것으로 나타났다. 성용은과 조제성(2018)은 청소년의 온라인 도박 경험과 범죄 행동 간의 관계를 양적으로 검증하였는데, 분석 결과 일관적이지는 않지만, 이전 시점의 도박 경험이 이후 시점의 재산범죄로 이어지고, 다시 도박 경험으로 나아가는 경로가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉, 청소년의 사이버도박 경험은 그 자체로 그치는 것이 아니라 정상적인 사회·경제활동의 어려움 때문에 다른 심각한 재산범죄 행위

로 나아갈 수 있다는 점을 시사한다(성용은, 조제성, 2018). 또한, 2차 범죄 이외에도 사이버도박을 경험한 청소년은 학업 중단, 적응, 징계, 성적하락과 같은 학교 문제, 부모와의 갈등, 폭력과 같은 가족 관계 문제, 금전 관련 갈등과 같은 또래 관계의 문제 그리고 우울과 불안, ADHD와 같은 정신건강 문제 등의 문제를 보이는 것으로 확인된다(한국도박문제예방치유원, 2023b).

청소년 사이버도박의 환경요인과 경로에 대한 선행연구를 종합하면, 확률형 아이템과 같이 청소년의 사행심을 촉발하는 행위가 존재하는 환경, 청소년이 사이버도박에 참여할 수 있는 공간(사이트)에 쉽게 접근할 수 있는 환경, 그리고 불법 도박사이트 및 도박 계좌 차단에 긴 시간이 소요되고, 도박사이트 운영자에 대한 처벌이 엄격하고, 확실하게 이루어지지 않는 환경이 청소년의 사이버도박 경험을 증가시키는 환경적 요인이라고 할 수 있겠다. 일상활동이론에서 논의한 바와 같이 청소년의 사이버도박 경험을 줄이기 위해서는 모든 환경을 완벽하게 통제하기보다 한 가지의 구성요소라도 제거하여 구성요소들의 시·공간적 수렴을 억제하는 것이 필요하다. 따라서, 위에서 언급한 3가지 환경 중 가장 빠르게 개선이 가능한 환경을 선별하여 청소년 사이버도박에 신속히 대응하는 것이 중요하다. 또한 청소년 사이버도박에 대한 대응에 있어 가장 중요한 것은 다양한 유해환경 영역 간의 관련성을 고려(김지경 외, 2022)해야 한다는 점이다. 청소년의 사이버도박 접근은 검색엔진을 통한 직접적인 접근도 존재하지만, 디지털 환경에서 청소년이 주로 이용하는 매체(SNS) 또는 성인 음란물, OTT, 웹툰 등과 같은 신·변종 매체를 통한 간접적인 접근도 나타난다(윤우석, 2016; 송봉규, 2022; 송봉규, 2020). 또한, 사이버도박에서 2차 위험으로 이어지는 경로에서도 청소년은 성매매와 같은 유해업소와 연결되며(오세연, 2018), 불법 대출(소액), 폭력 등과 같은 유해 행위에 가담하거나 그 피해자가 될 가능성이 높다(김지경 외, 2022; 한국도박문제예방치유원, 2022a; 송진희 외, 2019; 성용은, 조제성, 2018). 즉, 유해환경 영역 각각의 고유성을 고려하여 영역 중심으로 접근한 기존의 정책 대응(김지경 외, 2022)만으로는 청소년 사이버도박에 적절하게 대응할 수 없다. 따라서 청소년의 사이버도박 경험을 높이는 환경요인 및 사이버도박의 진행경로에서 나타나는 다른 유해환경 영역과의 관련성을 실증적으로 확인해야 하며, 대응에도 사이버도박과 다른 유해환경 영역을 포함한 통합적 접근이 요구된다.

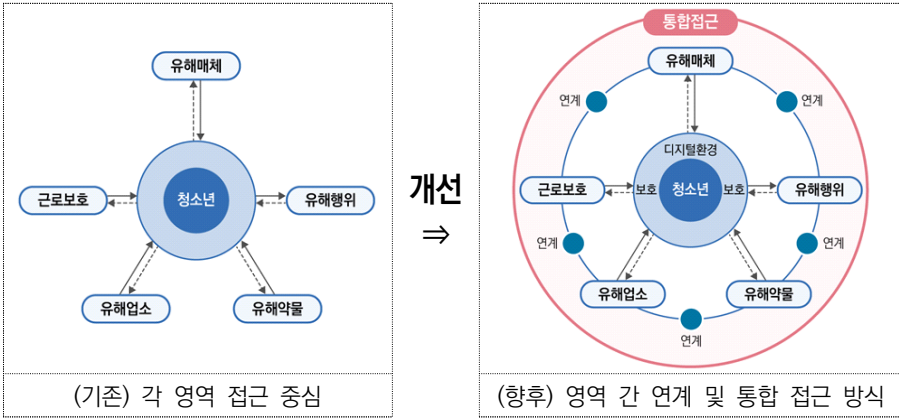


그림 II-1. 디지털 환경에서의 청소년 보호 정책 정책 접근 방식의 개선

* 출처: 김지경 외(2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사. p.354.

3) 청소년 사이버도박 유해환경 처벌에 대한 선행연구

(1) 청소년 도박 또는 사행행위 관련 주요 현행 법령과 주요 내용

도박 또는 사행행위를 규율하고 있는 현행 법령으로는 「형법」, 「사행산업통합감독위원회 회법」, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 및 「국민체육진흥법」 등이 있다. 먼저, 형법 제274조는 도박개장죄를 규정하고 있으며, 불법 사설 인터넷 도박사이트 운영 시 도박개장죄가 적용된다. 「사행산업통합감독위원회법」은 ‘합법적 사행산업’과 ‘불법사행산업’의 법적 개념을 정의하고³⁰⁾, 사행산업에 관한 감독 업무와 불법사행산업에 관한 감시 업무를 수행하는 사행산업통합감독위원회의 설치. 불법사행산업 등의 신고 절차, 불법사행산업 감시·신고센터 운영 등에 관하여 규정하고 있다.

「게임산업진흥에 관한 법률」은 사행성 게임물³¹⁾을 정의하고 “게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려두지 아니할 것” 등 사업자의 의무³²⁾, 이를 위반한 사업자에 대한 벌칙³³⁾, 불법 게임물 등의 유통금지 등³⁴⁾ 및 이에 대한 행정제

30) 「사행산업통합감독위원회법」 제2조제1호 및 제3호.

31) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1의2.

32) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조.

33) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조 및 제45조.

재 처분(영업정지 등)³⁵⁾과 벌칙³⁶⁾ 등을 규정하고 있으며, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 사행행위의 개념을 법적으로 정의³⁷⁾하면서 사행행위영업 허가³⁸⁾, 사행행위 영업자의 의무³⁹⁾, 무허가 사행행위 영업자에 대한 벌칙⁴⁰⁾ 등을 규정하고 있다. 「국민체육진흥법」의 경우에는 서울올림픽기념국민체육진흥공단과 수탁사업자가 아닌 자가 체육진흥투표권 또는 이와 비슷한 것을 발행(정보통신망에 의한 발행 포함)하여 결과를 적중시킨 자에게 재물이나 재산상의 이익을 제공하는 행위, 체육진흥투표권이나 이와 비슷한 것을 발행하는 시스템을 설계·제작·유통 또는 공중이 이용할 수 있도록 제공하는 행위 및 유사 행위를 위하여 해당 운동경기 관련 정보를 제공하는 행위 등을 금지하고⁴¹⁾ 이를 위반한 자에 대한 벌칙⁴²⁾을 규정하고 있다.

청소년 도박 또는 사행행위와 관련해서는 「청소년 보호법」은 「사행산업통합감독위원회법」, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위영업을 하는 업소를 ‘청소년 출입·고용금지 업소’로 규정⁴³⁾하고 있으며, 「사행산업통합감독위원회법」은 사행산업통합감독위원회 및 한국도박문제예방치유원의 업무로 각각 ‘청소년을 대상으로 한 도박중독 예방 교육’ 및 ‘청소년의 도박중독에 관한 조사 및 연구’를 규정하고⁴⁴⁾ ‘청소년 도박중독 예방 교육과 학교 교육의 연계⁴⁵⁾’에 관하여 규정하고 있다. 그리고 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 사행행위 영업자가 사행행위 영업소에 청소년을 입장시키거나 인터넷 등 정보통신망을 이용하는 사행행위영업에 청소년이 참가를 허용하지 않아야 한다는 의무를 규정하고 있다.⁴⁶⁾

(2) 청소년 사이버도박 관련 현행 법령의 한계

-
- 34) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항.
 - 35) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제35조.
 - 36) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조 및 제45조.
 - 37) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제1호.
 - 38) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제4조.
 - 39) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제12조.
 - 40) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제30조.
 - 41) 「국민체육진흥법」 제26조.
 - 42) 「국민체육진흥법」 제47조 및 제48조.
 - 43) 「청소년 보호법」 제2조제5호가목.
 - 44) 「사행산업통합감독위원회법」 제5조제1항 및 제14조제1항.
 - 45) 「사행산업통합감독위원회법」 제18조의4제1항.
 - 46) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제12조제4호

「사행산업통합감독위원회법」은 ‘불법사행산업’, 「게임산업진흥에 관한 법률」은 ‘사행성 게임물’ 및 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 ‘사행행위’에 관하여 정의하고 있지만, ‘청소년 사이버도박’ 또는 ‘청소년 사행행위’ 등을 직접적으로 정의하고 있는 법령상 규정은 찾아볼 수 없다. 청소년 사이버도박의 개념 정의를 위해서는 먼저, 도박과 사행행위의 관계에 관한 검토가 요구된다. 형법이 도박의 개념을 구체적으로 제시하고 있지는 않지만, 대법원은 도박을 “참여한 당사자가 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것”⁴⁷⁾으로 설명하고 있다. 그리고 사행행위는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따라 “여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 “재물 등”이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위”를 의미한다. 문헌에 따라서는 양자를 구분하기도 하지만 실무상 양자는 유사한 의미로 사용된다. 판례도 양자를 엄격하게 구분하고 있지 않다. 이러한 관점에서 청소년 도박은 ‘청소년이 재물을 걸고 우연한 승부를 통해 재물의 득실을 다투는 것’으로 정의가 가능하며, 청소년 사이버도박은 공간적 측면에서 청소년 도박이 인터넷 등 정보통신망을 통해 이루어지는 것으로 이해할 수 있다. 다시 말해 “청소년이 인터넷 등 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것”을 ‘청소년 사이버도박’의 개념 정의를 위한 하나의 안으로 제안이 가능하다.

청소년 사이버도박 관련 현행 법령상의 또 다른 한계는 관련 개별 법령에서 청소년에 관한 규정을 찾아볼 수는 있지만, 청소년 사이버도박에 관한 대응 방안에 대한 절차 및 관련 처벌 기준에서 찾아볼 수 있다. 구체적으로 사행산업통합감독위원회가 불법사행산업의 감시 업무 등을 수행하고 있지만 실무적으로 적절한 대응을 기대할 수 있는지 의문이며, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에서 ‘청소년을 입장시키거나 청소년의 참가를 허용하여 영업을 한 자’에 대한 벌칙을 규정하고 있지만 이에 대한 처벌 기준(1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금)이 도박 등 관련 타 행위에 비해 적절한지 의문이다. 특히 현행법상 허가를 받지 않은 불법 사행행위 업장 또는 불법 도박장에 대한 벌칙 규정은 찾아볼 수 있지만, 이와 같은 불법적인 업장에서 청소년을 입장시키거나 청소년 참가 허용에 대한 기중처벌 등을 찾아볼 수 없다는 점을 지적할 수 있다. 따라서 청소년 사이버도박에 대한 실효적 대응을 위한 절차 및 거버넌스 등에 관한 논의와 청소년 사이버도박 관련 처벌 기준을 강화하기 위한 논의가 요구된다.

47) 대법원(2002.4.12. 선고, 2001도5802 판결)

5. 해외 대응 사례 분석⁴⁸⁾

1) 국내 선행연구에서 제시한 해외 대응사례 고찰

본 연구의 정책 제안에 활용하기 위해 해외 사례를 조사·분석하였다. 이를 위해 국내 선행연구에서 제시된 정책 과제를 검토하고, 이를 바탕으로 해외 사례 조사의 범위를 설정하였다. 청소년 사이버도박과 관련하여 어떠한 문제점과 대응 정책이 있는지 최신 동향과 사례를 살펴보았다. 국내 선행 연구를 통해 살펴본 국가별 청소년 사이버도박 주요 대응 사례와 시사점은 다음과 같다.

(1) 시작부터 끝까지 적극 행정하는 영국의 사이버도박 예방 정책

영국은 2005년 「도박법(Gambling Act)」을 제정하여 사이버 도박을 포함한 상업 도박 및 도박 광고의 시청 가능 연령을 18세 이상으로 규정했다. 따라서 18세 미만 청소년의 도박 행위와 도박이 이루어지는 장소 출입은 모두 불법이며, 이들에게 도박 관련 광고를 노출하는 행위 또한 금지되어 있다. 영국에서는 합법적인 도박행위 면허를 획득해야 하며, 이를 가진 운영자들은 관련 법령에 따라 ‘사회적 책임 의무 조항’을 따라야 하며, 도박위원회의 권고사항을 지속적으로 따라야 한다(조운오, 2020b).

20여 년 전, 영국 정부는 2005년 제정된 「도박법(Gambling Act 2005)」에 따라 온라인 도박에 대해 비교적 유연한 태도를 유지했으나, 2014년 이후로 영국의 도박 정책은 점차 강경한 대응 방안으로 전환되기 시작했다. 예를 들어, 영국은 2019년 4월 1일부터 슬롯머신에 해당하는 ‘고정 확률 베팅 터미널’(Fixed Odds Betting Terminal; FOBT)에 대해 베팅 상한선을 대폭 축소하는 정책을 시행했다. 기존에는 20초마다 최대 100파운드(약 15만 원)까지 베팅할 수 있었으나, 새로운 규정에 따라 상한선이 2파운드(약 3천 원)로 낮아졌다. 이는 룰렛과 같은 온라인 카지노 게임의 과도한 베팅을 억제하기 위한 조치였다.

영국은 사이버 게임 내 확률형 아이템인 ‘랜덤 박스’(Loot Box)에 대한 규제를 시도했다. 이는 게임 플레이어가 가상의 상자를 열었을 때 슬롯머신처럼 무작위로 특정 아이템이 제공되는 과정을 불법 도박의 일종으로 간주한 데에서 출발한다. 특히, 영국은 게임 아이템

48) 이 절은 홍정윤 청년보좌역(법무부 장관실)과 임지연 선임연구위원이 작성하였음.

의 특정 기능을 화폐와 유사한 속성으로 판단해 이를 통제한 점에서 중요한 정책적 의미를 가진다. 실제로 2017년 영국 도박위원회(Gambling Commission)는 청소년들이 즐기는 온라인 게임의 루트 박스를 활용한 베팅을 도박 행위로 분류했다. 이에 더해, 도박위원회는 불법적인 ‘스킨 도박’을 운영하는 인터넷 사이트를 적발해 기소하고, 관련 운영자들에게 사이트 폐쇄 명령을 지시하는 등 강력한 조치를 취했다. 또한, 해외에 서버를 둔 불법 도박 사이트를 차단하기 위해 영국 정부는 국제적 협력을 통해 선제적으로 대응하기 시작했다.

영국에서 2018년 책임도박 전략 위원회(Responsible Gambling Strategy Board)가 발간한 『Children, Young People and Gambling: A Case for Action』 연구 보고서에서는, 청소년 사이버도박 예방을 위한 정책과 프로그램이 준수해야 할 9가지 핵심 원칙을 제시하고 있다. 첫째, 영국 내 모든 상업적 도박은 아동과 청소년에게 절대 노출되어서는 안 되며, 이는 사회 전반에서 아동이 도박에 접근하지 못하도록 해야 한다는 공감대를 바탕으로 이루어져야 한다. 둘째, 청소년이 도박으로 겪는 피해는 성인의 경우와 본질적으로 다르다는 점을 명확히 인식하고, 이들이 도박으로 인해 직간접적으로 고통받지 않도록 해야 한다. 셋째, 원격 온라인 도박(remote gambling)과 지상 기반 도박(land-based gambling) 모두에서 청소년의 접근을 철저히 차단해야 하며, 변화하는 기술 환경과 사회적 흐름에 맞춘 종합적 보호 대책이 필요하다. 넷째, 아동과 청소년을 도박으로부터 보호하는 것이 도박 근절 정책의 최우선 목표가 되어야 하며, 특히 사이버도박으로부터의 보호가 시급하다. 다섯째, 아동과 청소년은 도박 광고에 노출되지 않아야 하며, 이를 위해 모든 구성원이 광고의 부작용을 경계해야 한다. 여섯째, 도박 광고와 마케팅은 아동과 청소년에게 도박에 대한 과도한 매력이나 환상을 심어주는 형태로 제작되어서는 안 된다. 일곱째, 청소년은 도박의 위험성과 그로 인해 발생할 수 있는 문제에 대해 사전에 명확히 교육받아야 하며, 이에 대한 정보 접근 권리를 보장받아야 한다. 여덟째, 부모와 보호자는 도박의 위험성을 충분히 이해하고, 자녀가 이러한 문제를 겪지 않도록 적극적인 역할을 수행해야 한다. 아홉째, 도박 문제를 겪고 있는 청소년은 물론, 잠재적 피해 가능성이 있는 이들도 사회적 지원과 자원을 충분히 제공받아야 한다. 이는 중독 상태에 있는 청소년뿐만 아니라 도박으로 인한 피해를 경험할 가능성이 있는 이들에게도 적용된다. 요약하자면 위 원칙들은 청소년 보호를 위한 도박 규제 정책의 핵심 방향성을 제시하고 있으며, 도박 문제를 예방하고 해결하기 위한 사회적 노력을 강조하고 있다.

영국에서 합법적으로 도박 면허(LCCP: Licence Conditions and Codes of Practice)를 취득한 운영업체는 국가가 요구하는 “사회적 책임 의무조항”을 철저히 준수해야 할 의무가 있다. 이러한 책임에는 “연령 확인(age verification)” 시스템을 사전에 작동시켜 18세 미만 청소년이 도박에 참여하지 못하도록 하는 것이 포함된다. 운영업체는 아동과 청소년이 도박장에 입장하지 못하도록 방지해야 하며, 이러한 의무는 사이버도박에서도 동일하게 적용된다. 만약 청소년이 도박에 참여해 베팅을 하더라도, 해당 베팅은 무효(void)로 간주된다. 또한, LCCP 면허를 보유한 도박 운영자는 도박 참여자의 문제 도박 여부, 자금 세탁 의도 가능성, 그리고 도박 중독 위험 수준(risk assessment)을 정기적으로 점검하고 평가해야 한다. 특히, 도박 참여자가 청소년일 경우 이러한 의무는 더욱 강화되며, 반드시 준수해야 할 핵심 책임으로 여겨진다. 이 같은 규정은 청소년 보호와 도박 운영의 윤리적 기준을 높이기 위한 필수적인 조치로 자리 잡고 있다.

영국에서 시행 중인 책임도박 계획(RG Initiatives: Responsible Gambling Initiatives)은 매우 다양하게 구성되어 있다. 이 계획은 도박 참여자들이 자신이 경험하는 도박의 원리와 승률을 명확히 이해하도록 돕고, 특히 청소년과 같은 취약 계층이 문제 도박에 빠지지 않도록 지원하는 데 중점을 둔다. 주요 기능으로는 도박 참여자가 자신의 도박 행동을 스스로 진단할 수 있는 구조화된 도구 제공, 도박 시간과 잃은 금액 등을 실시간으로 확인할 수 있는 행동 추적 및 피드백 시스템이 포함된다. 또한, 도박 베팅 시간과 금액을 사전에 설정해 제한할 수 있는 기능, 경고 메시지 알람, 그리고 도박의 위험성을 이해시키기 위한 교육 비디오 제공 등이 있다. 이러한 책임도박 프로그램들은 도박 플레이어들에게 자신의 행동을 통제할 수 있는 유용한 수단을 제공하며, 실제로 영국에서 폭넓게 활용되고 있다.

(2) 속도감 있게 대응하는 미국의 사이버도박 정책

미국은 사이버도박과 관련해서 연방 정부 차원에서 구체적인 규제를 받지 않고 있다 (Wood & Williams, 2007). 대신 미국에서는 주마다 서로 다른 기준으로 사이버도박을 규제하고 있다. 예를 들어, 유타주와 하와이주는 여전히 사이버도박과 관련된 구체적인 법적 규정을 명문화하지 않은 상태다. 미국 도박 정책의 변화에서 주목할 만한 사건은 2006년에 제정된 「불법 인터넷 도박 집행법(Unlawful Internet Gambling Enforcement Act: UIGEA)」이다. 이 법은 당시 미국 사이버도박 카지노 시장에 큰 영향

을 미쳤으며, 연방 정부가 온라인 도박과 관련된 자금 흐름을 직접 규제할 권한을 부여했다. 특히, 베팅 자금을 처리하는 금융기관에 대한 감독과 처벌을 강화함으로써, 사이버도박의 운영을 억제하려는 목적을 담고 있다. 이전에는 해외 기반의 사이버도박 업체들이 미국인을 대상으로 비교적 자유롭게 베팅 서비스를 제공하며 막대한 수익을 올릴 수 있었으나, 「불법 인터넷 도박 집행법」 시행 이후, 미국 시장에서 수익을 창출하기가 훨씬 어려워졌다. 이 법안은 미국 내 사이버도박 규제의 중요한 분기점이 되었다.

미국의 사이버도박 시장은 국가 차원의 엄격한 관리보다는 시장 내 경쟁 시스템에 의해 일정 부분 자율적으로 통제되고 있는 것으로 보인다. 각 사이버도박 사이트가 제공하는 고유한 서비스와 운영의 “질적 수준(quality)”이 서로 다르기 때문에, 자연스럽게 인기 있는 대형 사이트로 이용자들이 집중되는 현상이 나타나고 있다. 특히, 질적으로 우수한 몇몇 대형 온라인 도박 사이트는 상대적으로 더 신뢰할 수 있는 자금 환전 시스템을 갖추고 있으며, 도박 과정에서 발생할 수 있는 “트래픽 정보 송수신 오류” 문제를 효과적으로 처리하는 점이 강점으로 작용한다. 이러한 이유로 이용자들은 경쟁력이 높은 사이트를 선호하는 경향을 보인다. 또한, 미국 내에서 다수의 이용자를 확보한 주요 사이트들은 대부분 “사이버도박 면허권”을 보유한 합법적인 플랫폼으로 운영되고 있어, 이들이 더욱 안정적이고 신뢰받는 선택지로 자리 잡고 있다. 또한, 미국에서는 청소년의 사이버도박 중독 원인으로 “최초 사이버도박 시작 연령(onset)”을 가장 중요하게 다룬다(Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004). 즉, 청소년의 최초 사이버도박 경험 연령이 언제인지에 따라 도박과 관련된 문제점 및 피해 심각성이 달라진다는 연구 결과가 나오고 있는 것이다(International Social Games Association, 2013).

미국은 기본적으로 어린이와 청소년이 참여하는 사이버도박을 강력히 금지하고 있다. 도박 운영자들이 페이스북과 같은 SNS에 직접적으로 특정 사이버도박 사이트를 광고하는 것 역시 불법으로 간주된다(Korn, Norman, & Reynolds, 2010). 하지만 무료 "사이버 카지노 게임"에 대한 규제는 부족한 실정이다. 사이버 카지노 게임의 확산을 방지하기 위한 규제는 아직 명확히 마련되지 않았다. 또한, 많은 미국의 부모들이 카지노 게임의 위험성을 제대로 인식하지 못하고 있는 상황이다. 이를 해결하기 위해서는 부모의 모니터링 기능 강화를 중요한 대안으로 고려해야 한다. 실제 미국의 많은 연구에서 10대들이

하는 도박성 사이버 게임이 부모와 학교 선생님들에게는 중요한 문제로 인식되지 않고 있고, 오히려 전혀 해가 없는 일반 게임과 유사한 것으로 오도되고 있는 것으로 나타났다(Campbell, Derevensky, Meerkamper & Cutajar, 2011). 또한, 미국은 도박행위 전반에 대해 국가 차원에서 "사회적 책임 준수사항(Social Responsibility Obligations)" 가이드라인을 설정하고, 전자 장치를 통한 자동 연령 확인 절차를 필수적으로 요구하고 있다. 더불어, 사이버도박을 효과적으로 통제하고 관리하기 위해 "고급 지리정보 확인 기술(Advanced Geolocation Technology)"을 활용하고 있으며, 이를 통해 특정 면허를 보유한 사이트가 실제로 해당 지역의 사용자만을 대상으로 포커 게임 서비스를 제공하는지 파악하기 위해 게임 참가자의 위치를 실시간으로 추적하는 시스템을 운영하고 있다.

(3) 기타 주목할만한 일본과 유럽의 사이버도박 대응 사례

일본은 사이버도박보다는 오프라인 도박에 더 익숙한 문화가 자리잡고 있다. 이로 인해 사이버도박의 위험성에 대한 인식이 낮고, 그에 대한 대응책도 부족한 상황이다. 그러나 2012년, '컴플리트 가차'라는 게임에서 이용자들이 희귀 아이템을 얻기 위해 반복적으로 가차(제비뽑기) 시스템을 사용하면서 사행성 문제가 발생했다. 한 청소년이 부모의 휴대폰을 통해 이 게임을 하다 예상보다 높은 금액이 청구되는 사례가 보고되자, 일본의 소비자청은 즉각 규제를 도입하기로 결정했다. 여기서 주목할 점은 초기에 정부가 규제를 검토함에 따라 게임업체에서 자발적으로 사업을 중단했다는 점이다(이승현 외, 2019). 게임 이용자들의 과도한 참여로 인해 해당 기업이 자발적으로 사업을 종료하기로 한 결정은, 현재 우리나라 게임 사이트 관리자의 책임에 대해 중요한 교훈을 제공한다.

유럽에서는 청소년과 취약계층을 보호하기 위한 사이버도박 정책이 마련되어 있다. 18세 이상의 연령 제한을 기본으로 하며, 사이버도박 예방을 위한 교육 활동도 활발히 이루어지고 있다. 도박 서비스 공급사이트에서 과도한 베팅이나 위험 도박을 하는 플레이어에게 임의로 하는 일시 강제 차단 정책과 지속적인 도박행위를 24시간이라는 단시간 제한하는 타임아웃제도, 24시간 이상의 도박참여 행위를 제한하는 '자기 배제' 제도를 사용하고 있다(이승현 외, 2019).

표 II-21. 청소년 사이버도박 관련 해외 대응사례와 시사점

구분	주요 쟁점(키워드)	주요 내용	정책적 시사점
영국 ¹⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 합법 도박행위 면허권 • 사회적 책임 의무 준수 • 연령 확인 의무화 • 책임 도박 활용 계획 • 확률형 아이템 	<ul style="list-style-type: none"> • 합법적 도박행위 면허권 취득, 수시로 관리 감독 • 사회적 책임 의무 조항 준수 • 연령 확인 의무화 • 청소년 도박 행위 시 베팅행위 무효화 • 책임 도박 활용 계획(베팅 최대 금액, 도박 참여 시간 상한제도, 도박 참여 시간, 금액 실시간 모니터링) • 확률형 아이템 자체가 불법 도박의 시작으로 간주 	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 참여자의 연령 확인을 의무화 • 사이버도박 사이트 운영자의 철저한 관리 감독 • 사이버도박 베팅 금액의 상한선을 지정하고, 실시간으로 도박 참여시간과 잃은 금액을 모니터링할 수 있도록 제공
미국 ²⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 베팅 자금 규제 • SNS 사이버도박 광고 실시간 차단 • 부모 교육 확대 • 기술을 활용한 사이버도박 예방 	<ul style="list-style-type: none"> • 연방 정부가 사이버도박 베팅 자금을 통제할 수 있고, 충전시 활용한 은행 기관을 규제, 처벌할 수 있음 • 사이버도박 면허권을 부여하고 수시로 관리 감독 • SNS에서 사이버도박 사이트를 광고하는 것 자체를 불법으로 간주 • 부모 교육의 중요성 강조 • 기술을 활용하여 사이버도박 참여자의 연령과 접속지역을 실시간으로 확인 	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 베팅 자금 상한선을 두고, 해당 결제 시스템을 지원한 은행을 규제하거나 처벌 • SNS상에서 사이버도박 광고는 불법 행위 • 기술을 활용하여 사이버도박 참여자의 연령과 접속지역을 확인하여, 불법의 징후를 사전에 포착하고자 하는 예방적 활동 진행
일본 ³⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 확률형 아이템 • 기업의 자발적 참여 • 기업의 사회적 책임 (CSR; Corporate Social Responsibility) 	<ul style="list-style-type: none"> • 정부가 확률형 아이템 규제를 검토함에 따라 게임업체에서 자발적으로 관련 사업을 중단한 사례가 존재 • 게임 사용자들의 과열된 양상에 기업이 자율적 판단으로 서비스 종료를 내린 점은 국내 게임 사이트에 대한 관리자의 책임 측면에서 시사하는 바가 큼 	<ul style="list-style-type: none"> • 정부가 확률형 아이템을 규제하고자 하니, 자발적으로 게임업체에서 확률형 아이템 운영을 중단한 사례가 존재 • 모바일 게임을 포함한 온라인 게임 속에서 확률형 아이템의 정확한 확률값을 정기적으로 공개하고, 불필요한 확률형 아이템이 생산되지 않도록 기업차원의 자발적 참여가 필요

구분	주요 쟁점(키워드)	주요 내용	정책적 시사점
유럽 ⁴⁾	<ul style="list-style-type: none"> 연령 제한 예방 교육 강제 차단 정책 	<ul style="list-style-type: none"> 연령 제한 정책 사이버도박 예방 교육 고위험군 도박자 일시 강제 차단 정책 24시간 이상의 도박 참여 제한 정책 	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박의 경우, 18세를 기준으로 하는 최소 연령 제한 원칙 적용 사이버도박 예방 교육활동의 정기적 실시 사이버도박 운영 사이트에서 과도한 베팅이나 위험 도박을 하는 이용자에게 일시 강제 차단 정책 지속적인 도박행위자의 경우 24시간 동안 제한하는 타임아웃 제도

* 출처:

- 1) 조윤오 (2020b). 영국의 청소년 사이버도박 대응 정책에 관한 소고. 한국중독범죄학회보, 10(1), 87-110.
- 2) 조윤오 (2020a). 사이버도박 규제방향 및 청소년 보호 정책에 관한 소고: 미국을 중심으로. 한국경찰학회보, 22(4), 1-24.
- 3) 장우정, 한재경 (2021). 청소년 사이버도박의 문화적 이해와 대응방식의 전환. 한국중독범죄학회보, 11(4), 51-73.
- 4) 이승현, 서민수, 조윤오 (2019). 청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구. 한국형사정책연구원 연구총서.

2) 주요 해외 대응사례 분석

(1) 디지털 환경의 아동·청소년에 관한 OECD 권고사항의 합동 문서⁴⁹⁾

2021년 5월 31일에 채택된 OECD의 아동·청소년 디지털 환경 권고사항을 실천하는데 필요한 구체적인 내용은 다음과 같다. 해당 권고사항은 정부와 이해 당사자들이 아동·청소년을 디지털 환경에서 보호하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 얻을 수 있는 기회를 최대한 활용할 수 있도록 강력한 정책적 판단 기준을 수립하는 것을 목표로 하고 있다.

아동·청소년들은 점점 더 어린 시기부터 디지털 환경에 참여하고 있으며, 온라인에서 보내는 시간이 증가하고 있다. 디지털 환경은 사회화 및 학습과 같은 많은 기회를 제공하지만, 유해 콘텐츠 노출 및 개인정보 침해와 같은 위험한 요소 또한 존재한다.

정부는 아동·청소년을 보호하고 디지털 환경에서 얻을 수 있는 혜택을 최대화하기 위해 정책을 수립하고 규제 방안을 모색하는 중요한 역할을 해내야 한다. 물론, 아동·청소년 또한 자신들이 디지털 환경에서의 경험에 영향을 미치는 여러 의사결정 과정에 주체적으로 참여할 필요가 있다. 관련해서 디지털 콘텐츠 사업자는 아동·청소년이 온라인 공간

49) 출처 : OECD(2022). Companion Document to the OECD Recommendation on Children in the Digital Environment, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/a2ebec7c-en>, p.8-11.

에서 안전한 환경을 설계하고 아동·청소년에게 안전하고 유익한 디지털 콘텐츠를 제공해야 한다. 아동·청소년의 부모와 선생님들은 디지털 환경에서 아동·청소년이 올바르게 성장할 수 있도록 디지털 콘텐츠의 유익한 점과 해로운 요소 모두를 제대로 이해할 수 있도록 필요한 교육을 제공해야 한다.

OECD는 디지털 환경에서 아동과 청소년에게 가해지는 위협이 국경을 넘나든다는 점을 감안하여, 국제적인 협력을 통해 공동의 정책적 기준을 신속하게 마련할 것을 권고하고 있다. 특히, 아동과 청소년을 보호하는 동시에 디지털 환경에서 이들이 누릴 수 있는 기회를 최대한 활용할 수 있도록, 효과적인 정책을 수립하는 데 필요한 종합적인 지침을 제공하고 있다.

OECD는 2021년에 디지털 환경에서 아동과 청소년이 직면할 수 있는 다양한 위협 유형을 정리하였다. 이들 위협은 크게 네 가지 주요 범주로 나뉜다. 첫 번째는 콘텐츠 위협으로, 이는 아동과 청소년이 유해하거나 부적절한 콘텐츠에 노출될 가능성을 의미한다. 두 번째 범주는 행동적 위협으로, 온라인에서 아동과 청소년이 스스로 문제를 일으킬 수 있는 행동과 관련된 위협을 포함한다. 예를 들어, 사이버 학교폭력 같은 상황이 이에 해당한다. 세 번째는 접촉 위협으로, 이는 아동과 청소년이 온라인에서 의도하지 않게 위험한 사람들과 접촉하게 될 가능성이다. 예를 들어, 낯선 사람과의 접촉으로 인해 위험한 상황에 처할 수 있다. 마지막으로 소비자 위협은 아동과 청소년이 온라인에서 불공정한 거래나 상거래 행위에 노출될 위험을 뜻한다.

위 유형론은 4가지 위협 범주를 넘어서서 아동·청소년의 삶에 큰 영향을 미칠 수 있는 3가지 교차적 위험요소 또한 구분하고 있다. 첫 번째는 개인정보 유출의 위험인데, 아동·청소년의 개인정보 보호와 관련된 위험요소이다. 두 번째는 첨단 기술이 활용된 위험인데, AI(인공지능) 등 첨단 기술 사용과 관련된 위험이다. 최근에 이슈가 되고 있는 딥페이크 기반의 범죄를 예시로 들 수 있으며, 해당 딥페이크 기반 범죄에서 첫 번째 아동·청소년의 개인정보가 온라인 공간에 유출되고 있는 위험한 현 실태를 예시로 들 수 있다. 마지막 건강 및 웰빙에 관한 위험은 디지털 환경이 아동·청소년의 신체적·정신적 건강에 미치는 악영향을 포함하고 있다. 이러한 유형론은 지난 10년간 발생한 정보통신 기술의 발전과 다양한 기업의 사업적 모델의 변화에 따른 디지털 환경의 위험한 요소들을 반영하여 제안되었다.

(2) 온라인 공간에서의 사회 안전망 구축

청소년 사이버도박 예방 관련해서 청소년의 관점에서 정책을 수립하는 것은 매우 중요하다. 특히, 사이버도박의 접근성과 가용성을 줄이고 사이버도박 플랫폼 환경을 개선하여 온라인 공간에서의 광고를 선제적으로 차단하는 것은 매우 중요한 과업이다(Pitt et al., 2022). 초기 단계에서 청소년을 도박으로 유인하는 온라인상의 도박 광고를 실질적으로 단속하고 차단하려면 SNS 관련 규정의 개선이 필요하다. 왜냐하면 SNS에 게시되는 도박 관련 콘텐츠에 청소년들이 지속적으로 노출되면 불법 사이버도박으로 충분히 전환될 수 있기 때문이다(Delfabbro & King, 2023). 따라서 실제로 돈 내기를 하지 않는 형태의 게임에서도 온라인 도박에 대한 이용자 보호 조치를 선제적으로 취하여 청소년을 보호하는 것은 매우 중요하다(Hing et al., 2022). 관련해서 해외의 사이버도박 관련 규정 또한 현재의 실태를 완전히 반영하지 못하기 때문에 정책 입안자들은 앞으로 SNS상의 도박 광고로부터 아동·청소년을 보호해 나갈 방안을 적극적으로 마련할 필요가 있다(Rossi & Nairn, 2022). 앞으로의 정부 정책은 온라인 사용자의 인터넷 문화를 개선하여 안전한 온라인 환경을 조성하고 온라인 도박 산업의 정보 보안 가이드 라인을 수립하는 데 중점을 두어야 할 것이다(Giménez Lozano & Morales Rodríguez, 2022).

청소년들을 대상으로 기존 학교에서의 사이버도박 예방 프로그램은 효과성을 나타내고 있지만, 도박의 심리·정서적 측면에 초점을 둔 장기적인 해결책을 제공할 수 있는 예방 프로그램이 앞으로 개발되어야 할 것이다(Kaakinen, Sirola, Savolainen & Oksanen, 2020). 또한, 사이버도박의 부정적인 측면, 지출하게 된 총비용, 자신에 대한 객관적인 평가 등을 장려할 수 있는 균형 잡힌 메시지가 온라인 공간에서 청소년에게 주기적으로 전달된다면 사이버도박을 예방하는데 실질적인 도움이 될 것이다(Shi, Colder Carras, Potenza & Turner, 2021).

(3) 사이버도박으로 이어지는 경로 차단

사이버도박으로부터 청소년을 보호하기 위한 해외의 구체적인 대응 사례는 다음과 같다. 우선 청소년 도박 및 관련된 2차 피해를 최소화하기 위해 사이버도박 플랫폼에 청소년 연령 제한을 의무적으로 시행해야 한다. 그리고 사이버도박 플랫폼에 노출되는 청소년이 도박중독으로 이어지지 않도록, 연령 제한과 함께 공익광고 및 도박의 위험성을 알릴

수 있는 경고 팝업창의 의무 사용을 촉진 시켜야 한다(Shi, Colder Carras, Potenza & Turner, 2021). 예를 들어서, 청소년이 사이버도박을 위해 접속하는 첫 번째 화면의 눈에 잘 띄는 곳에 경고 팝업창이 제시되어야 하고, 해당 경고 팝업창에는 도박중독으로 인한 부정적인 결과를 현실감 있게 묘사할 수 있는 강렬하고 다채로운 맞춤형 그래픽을 사용하여 청소년들에게 경각심을 심어줘야 한다.

다음으로, 캐나다의 사이버도박 플랫폼에서 청소년 연령 제한을 위한 구체적인 방법으로는 크게 4가지가 존재한다(Elton-Marshall, Leatherdale & Turner, 2016). 첫 번째로는 사이버도박 플랫폼은 이용자에게 회원가입시 주민등록증, 운전면허증, 여권과 같은 공식적인 신분증을 제출하여야만 최종 가입이 가능하도록 조치하고 있다. 두 번째로는 타사 인증 서비스를 활용하는 방법이 있는데, 이용자의 연령 확인을 전문으로 하는 타사의 연령 확인 서비스를 활용하여 회원가입을 승인할 수 있다. 이러한 방법은 국내의 네이버, 카카오, PASS 인증서를 활용해서 신원확인이 이루어지는 방법과 유사하고, 연령 정보 확인의 정확성을 보장할 것이다. 세 번째로는 사전에 부모 동의를 절차를 의무화하는 것이다. 사이버도박 플랫폼은 특정 연령 미만의 청소년이 사이버도박 플랫폼에 접속할 때 부모의 동의를 의무적으로 요구되는 시스템을 구축할 수 있다. 여기에는 비대면 전자 서명 형태의 동의서를 받거나, 이용자가 접속한 기기의 자녀 보호 설정을 활용하는 것을 포함시킬 수 있다. 마지막으로 인터넷 서비스 제공업체(ISP)와의 협력 방안이 있다. 사이버도박 플랫폼은 ISP에 협조하여 청소년의 사이버도박 플랫폼 접속 자체를 차단하는 연령 제한 필터를 구현할 수 있다. 비슷한 예시를 들자면, 불법 성인 영상물이 업로드되는 국내 사이트 접속 자체를 인터넷 회사 통신망(SK, KT, LG 등)에서 자체적으로 접속을 차단하는 사례가 이와 유사하다. ISP는 자녀 보호 옵션을 자체적으로 제공하여 접속 자체를 제한할 수 있다. 물론 이러한 접속 차단을 우회하기 위해 https 또는 VPN(Virtual Private Network: 가상 사설망)을 활용하여 우회 접속이 가능하지만, VPN 구매 시 상당히 높은 비용이 요구되고, 국내 인터넷망 사용 전체와 관련된 내용이기에는 방송통신위원회 디지털유해정보대응과와 협력하여 별도의 예방책을 추후 논의할 필요가 있다.

(4) 사이버도박 광고 차단

영국의 광고 자율 규제 기관인 ASA(Advertising Standard Authority)는 사이버도박 광고에 대한 규제가 필요하다는 주장을 지속적으로 펼쳐왔다. 과거에는 SNS에서 도박

관련 게시글이 개인의 자유로운 의견 표현으로 간주되어 ASA의 규제 대상이 아니라고 판단되었다. 이는 명확성과 일관성 측면에서, 예를 들어 엑스(구 트위터)와 같은 SNS에서 도박 광고의 많은 부분이 상업적 성격을 명확히 나타내는 상표를 포함하지 않아, 사용자들이 이를 광고로 즉시 인식하기 어려웠기 때문이다. 그러나 최근 ASA는 개인이 올린 도박 관련 SNS 게시물도 광고로 간주될 수 있다는 점을 인정하고, 이에 따라 관련 규정 에 대한 입장을 수정하였다. 따라서 ASA는 해당 개인의 SNS 도박 관련 게시글이 상업적 성격과 잠재적 피해를 유발한다는 것을 모든 이용자들이 즉시 이해할 수 있도록 해당 도박 광고 게시글에 명확한 상표 표기와 도박의 위험성을 필수적으로 기술해야 한다는 것을 강조했다(Rossi & Nairn, 2022). 또한, ASA는 SNS에서 발생하는 도박 광고 문제를 해결하기 위해 광고 규정을 신속하게 업데이트하고 개선하는 데 적극적으로 노력해왔다. 최근까지 ASA는 주요 사례들을 영국 도박 위원회(United Kingdom Gambling Commission; UKGC)에 전달하여 검토를 요청하였고, 이와 같은 활동은 ASA가 온라인 도박 광고, 특히 SNS에서의 문제를 사전에 해결하려는 의지를 보여준다. ASA는 도박 광고의 부정적 영향으로부터 아동과 청소년을 포함한 개인을 보호하기 위해 더 명확한 규정과 관련 당국에 사례 회부, 광고 상표 및 경고 문구 의무화에 중점을 둘 필요가 있다는 점을 지속적으로 알리고 있다(Rossi & Nairn, 2022).

(5) 실시간 모니터링 예방 정책

스페인의 도박중독 예방 정책을 살펴보면, 스페인에서는 사이버도박이 대부분 합법화 되어 있어 도박 관련 플랫폼들이 법률에 따라 책임감 있게 도박 예방 조치를 취해야 한다. 주요 정책으로는 이용자들에게 도박의 위험성을 명확히 알리고, 도박 중독을 예방할 수 있는 방법을 주기적으로 안내하여 중독으로 인한 피해를 최소화하는 데 중점을 두고 있다. 예를 들어서 스페인의 도박 사업자와 온라인 플랫폼은 서로 협력하여 이용자의 도박행위를 주기적으로 모니터링한 결과를 제공하고, 도박에 소비하는 개인의 시간과 비용의 최대치를 제한하여, 총 이용 시간에 따른 도박중독 위험성에 대한 경고 알람을 실시간으로 제공하는 자체 시스템을 구축하였다(Chóliz & Marcos, 2022). 이 시스템은 이용자가 실시간으로 사이버도박에 소모한 금액과 참여 시간을 확인할 수 있게 하여, 이들이 자신의 도박 활동이 얼마나 큰 금액을 소비하고 있는지, 그리고 얼마나 오랜 시간을 소비했는지를 명확히 인식하도록 돕는다. 이를 통해 도박중독으로 발전하지 않도록 예방하는 효과를

기대할 수 있다. 또한, 도박중독으로 어려움을 겪고 있는 이용자들을 위해 개인 상담, 집단 상담, 24시간 전화 상담(헬프 라인) 등의 치료적 지원 서비스를 제공하고 있다. 또한, 정부 차원에서 도박중독의 원인과 위험 요인을 실증적으로 분석하기 위한 연구를 적극적으로 수행하고 해당 지식을 활용하여 예방 전략을 지속적으로 수립하고자 한다(Becoña & Becoña, 2018). 그럼에도 불구하고, 스페인은 사이버도박을 합법화하고 장려한 이후에도 청소년들이 도박중독으로 이어지는 문제를 효과적으로 차단하지 못한 것으로 드러났다. 실제로 스페인 청소년의 도박중독 장애 유병률은 일반 성인의 3배로 보고되었는데, 이는 기존에 시행된 정책의 효과성이 미비했음을 시사한다(Chóliz & Marcos, 2022).

끝으로, 유럽에서는 도박 냉각기 제도(cool-off period or time outs)를 사이버도박 이용자들에게 적용하고 있다. 도박 냉각기 제도는 이용자가 온라인 도박 과정에서 의무적으로 가져야 하는 강제 휴식 시간을 도박 플랫폼 운영자가 제공하는 것을 의미한다(Hopfgartner, Auer, Santos, Helic & Griffiths, 2023). 이러한 강제 휴식 시간은 장기간의 도박 몰입을 방지하고 이용자가 중독에서 잠시나마 벗어날 수 있는 순간을 제공하기 위해 적용된다. 해당 강제 휴식 시간의 목적은 심각한 중독으로 이어지는 도박행위를 예방하고 책임감 있는 도박 환경을 조성하고자 하는 것이다. 해당 휴식 시간 동안 이용자는 도박 환경에서 잠시 벗어나 자신의 행동을 스스로 되돌아볼 것을 권장 받는다. 도박 냉각기 제도가 도박중독에 영향을 미치고 책임감 있는 도박 환경을 조성하는 데 있어서 얼마만큼의 효과성이 있는지는 앞으로 관련 종사자들의 관심이 높은 분야이다.

표 II-22. 청소년 사이버도박 주요 해외 대응 사례

구분	주요 대응
연령 제한 의무화 ¹⁾	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 플랫폼 회원가입 시 청소년 연령 제한을 의무적으로 시행 사이버도박 플랫폼 회원가입 시 공식적인 신분증 제출을 통해 최종 승인 타사의 연령 확인 서비스(관련 예시: 네이버, 카카오 인증서 또는 PASS 앱 활용)를 통해 연령 확인 후 회원가입 승인 인터넷 서비스 제공업체의 자녀 보호 옵션을 활용하여 청소년의 사이버도박 플랫폼 접속 차단
SNS에서의 도박 광고 규제 ²⁾	<ul style="list-style-type: none"> SNS에 게시되는 도박 관련 콘텐츠에 청소년이 노출되지 않도록 온라인상의 도박 광고 차단 규정의 개선이 필요함 SNS에서의 도박 광고 게시글 작성 시, 의무적으로 광고 상표 및 도박의 위험성을 알리는 경고 문구 표기 (사사점)방송통신위원회와 협업하여 SNS 공간에서의 도박 관련 홍보 게시글의 선제적

구분	주요 대응
	<p>차단이 필요함, 경우에 따라 AI 기술을 활용하여 특정 도박 홍보 문구에 대해 자연어 처리 기술을 접목할 수 있음</p>
<p>실시간 도박 모니터링 결과 제공³⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박의 부정적인 측면, 지출하게 된 총비용, 자신에 대한 객관적인 평가 등을 주기적으로 인식할 수 있도록 관련 메시지가 이용자에게 제공되어야 함 도박에 소비하는 개인의 시간과 비용의 최대치를 제한하여, 총 이용 시간에 따른 도박중독 위험성에 대한 경고 알람을 실시간으로 제공하는 자체 시스템을 구축 도박으로 인한 이득뿐만 아니라, 전액을 잃을 수 있다는 이중적인 메시지를 이용자에게 제공하는 것은 사이버도박 중독 예방에 실질적인 도움이 됨
<p>강제 휴식 시간의 확보⁴⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> 도박 냉각기 제도(cool-off period or time outs)를 운영 온라인 도박 과정에서 의무적으로 가져야 하는 강제 휴식 시간을 도박 플랫폼 운영자가 제공하는 것을 뜻함
<p>거래계좌 차단⁵⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> 불법도박 사이트의 조직적인 범죄가 확인된 경우, 해당 조직이 활용한 거래 계좌(대포 통장)를 최소 6개월 이상 지급 정지하고, 해당 범죄수익을 몰수하고 추징
<p>예방 교육 활성화⁶⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> 청소년을 대상으로 사이버도박의 위험성과 관련된 교육은 인식 제고의 형태로 사이버도박 중독 예방효과를 가져올 수 있음 청소년을 대상으로 사이버도박이 건강에 미치는 부정적인 영향을 효과적으로 알릴 수 있는 대중매체 기반 캠페인과 교육자료가 다수 필요함 불법 사이버도박의 위험성과 관련된 교육은 학교에서 실시될 수 있으며, 정규 교과 과정에 청소년 사이버도박 중독 예방과 관련된 내용을 공식적으로 포함시킬 수도 있음 도박에 중독된 청소년 주변 사람들(가족, 친구 등)을 대상으로 도박자금을 빌려주는 것에 대한 위험성을 함께 교육할 필요가 있음
<p>불법 사이버도박 운영자에 대한 벌금⁷⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 사이트가 청소년보호법을 위반했을 경우, 해당 업체나 개인 운영자에게 벌금을 부과할 수 있음. 벌금의 규모는 위반행위의 심각성과 반복성 등을 고려하여 재판부에서 결정
<p>해외 청소년보호정책 청소년 보호법에서의 청소년 사이버도박 관련 내용⁸⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> (영업 정지) 불법 사이버도박 사이트의 운영을 금지하거나 중단시킬 수 있음. 해당 조치는 청소년을 보호하고 사이버도박의 확산을 막기 위한 목적으로 실시됨 (면허 취소) 영국에서는 사이버도박 사이트의 운영을 위해 발급된 면허를 취소시킬 수 있음. 이는 해당 업체의 사업 활동을 중단시킴으로써, 불법 사이버도박의 확산을 방지함 (형사처벌) 심각한 경우에는 벌금이나 영업 정지 조치 외에도 형사처벌을 재판부에서 부과할 수 있음. 이는 법률에 따라 범죄 행위로 간주되는 불법 사이버도박 관련 행위에 대해 공식적으로 처벌하는 것을 뜻함
<p>해외 사례의 주요 특징 및 정책적</p>	<ul style="list-style-type: none"> 해외의 경우 금전적 베테랑이 없는 사이버도박은 불법도박으로 간주하지 않음. 그러나 무료 도박 관련 게임의 경험은 청소년기 불법 사이버도박으로 이어질 가능성을 매우 높임 청소년 사이버도박을 슬담배와 같이 엄격한 연령 제한 대상으로 규제해야 예방적 효과

구분	주요 대응
시사점 ⁹⁾	<p>가 나타남</p> <ul style="list-style-type: none"> • 또한, 단순히 사이버도박의 연령만을 제한하기보다는, 사이버도박의 위험성을 알리는 경고 문구가 담긴 스포츠 형태의 광고를 제작하여 SNS뿐만 아니라 각종 웹사이트에 시각적으로 알리는 것이 실효성 있는 예방효과를 창출함(예: 팝업창 반복 제시, 도박 근절 챌린지 동참, 스포츠 영상 제작) • 해외의 경우 확률형 아이템뿐만 아니라, 온라인 게임에서 아이템이나 캐릭터의 외형을 변형시키는 “스킨(게임 강화용이 아닌 단순 장식용 아이템)” 구매 행위 또한 사행성을 조장하는 도박행위로 간주하고 있음 • 다양한 청소년 사이버도박 근절을 위한 정책이 존재하나, 실증적인 연구로 명확히 입증된 정책은 아직 부족하여 관련 정책 연구의 지속적인 지원과 관심이 필요함

* 출처:

- 1) Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021), Elton-Marshall, Leatherdale & Turner(2016)
- 2) Pitt et, al,(2022), Delfabbro & King (2023), Rossi & Narin(2022)
- 3) Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021), Chóliz & Marcos(2022)
- 4) Hopfgartner, Auer, Santos, Helic & Griffiths(2023)
- 5) 현재 관련 법률 개정안을 검찰에서 24년 상반기 내 추진 예정
- 6) Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021)
- 7) Lindt(2023), Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021)
- 8) Jayan, Reji(2014), Lindt(2023)
- 9) Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021)

3) 소결 및 시사점

디지털 환경의 아동·청소년에 관한 OECD 권고사항(2021년 채택)에서는 국경을 초월하여 디지털 정부와 이해 당사자들이 아동·청소년을 디지털 환경에서 보호하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 얻을 수 있는 기회를 최대한 활용할 수 있도록 강력한 정책적 판단 기준을 수립하는 것을 목표로 제시하고 있다.

해외 대응사례에서 사이버도박으로부터 청소년을 보호하기 위한 주요 대응 중 하나는, 청소년 연령 제한을 의무적으로 시행하는 것이며, 구체적인 방법으로는 크게 4가지가 존재한다(Elton-Marshall, Leatherdale & Turner, 2016). 첫 번째로는 사이버도박 플랫폼은 이용자에게 회원가입시, 주민등록증, 운전면허증, 여권과 같은 공식적인 신분증을 제출하여야만 최종 가입이 가능하도록 조치하는 것이다. 두 번째로는 이용자의 연령 확인을 전문으로 하는 타사의 연령 확인 서비스를 활용하여 회원가입을 승인할 수 있다. 세 번째로는 특정 연령 미만의 청소년이 사이버도박 플랫폼에 접속할 때 부모의 동의를 의무적으로 요구되는 시스템을 구축하는 것이다. 마지막으로 사이버도박 플랫폼은 인터넷 서비스 제공업체(ISP)에 협조하여 청소년의 사이버도박 플랫폼 접속 자체를 차단하는 연령 제한

필터를 구현하는 것이다.

영국의 광고 산업의 자율 규제 기관인 ASA(Advertising Standard Authority)는 SNS 도박 관련 게시글이 상업적 성격과 잠재적 피해를 유발한다는 것을 모든 이용자들이 이해할 수 있도록 해당 게시글에 명확한 상표 표기와 도박의 위험성을 필수적으로 기술하는 것을 강조한다(Rossi & Nairn, 2022).

스페인인 도박 사업자와 온라인 플랫폼이 서로 협력하여 이용자의 도박행위를 주기적으로 모니터링한 결과를 제공하고, 도박에 소비하는 개인의 시간과 비용의 최대치를 제한하여, 총이용 시간에 따른 도박중독 위험성에 대한 경고 알림을 실시간으로 제공하는 자체 시스템을 구축하였다(Chóliz & Marcos, 2022). 해당 시스템은 실시간으로 사이버도박에 소모한 비용을 점검하여, 해당 비용이 자신에게 얼마나 큰 금액인지, 그리고 도박에 참여한 시간이 얼마만큼 흘렀는지 등을 이용자 스스로 명확히 인식할 수 있도록 하여, 도박중독 장애로 발전되지 못하도록 예방하는 효과를 가져온다.

끝으로, 유럽에서는 도박 냉각기 제도(cool-off period or time outs)를 사이버도박 이용자들에게 적용하고 있다. 도박 냉각기 제도는 이용자가 온라인 도박 과정에서 의무적으로 가져야 하는 강제 휴식 시간을 도박 플랫폼 운영자가 제공하는 것을 의미한다(Hopfgartner, Auer, Santos, Helic & Griffiths, 2023). 이러한 강제 휴식 시간은 장기간의 도박 몰입을 방지하고 이용자가 중독에서 잠시나마 벗어나 자신의 행동을 스스로 되돌아볼 것을 권장 받는다.

요컨대, 디지털 대변혁의 시대에 청소년과 성인을 위험요소로부터 구분하여 보호하고 새로운 기회를 제공하는 것이 기술적 정책적으로 쉽지 않은 일이다. 그러나 해외의 대응사례들은 사전에 다양한 모니터링 사업과 법제도를 통하여 국가가 적극적으로 개입하고 선제적 차단으로 청소년의 안전한 환경을 조성하고자 힘쓰고 있음을 알 수 있다. 이러한 맥락에서 OECD의 아동·청소년 디지털 환경 권고사항은 정책적 판단 기준을 수립하는데 큰 의미가 있으며, 실효성 있는 청소년 연령확인 의무화, 책임도박활용계획, 결제 시스템을 지원한 은행 규제나 처벌, SNS상에서 사이버도박 광고를 불법으로 간주, 기술을 활용하여 참여자 연령과 지역 등을 실시간 모니터링, 기업의 사회적 책임을 강조하여 관련 기업에서 자발적으로 유해환경을 모니터링하고 청소년보호에 동참, 적극적인 학교 예방교육, 24시간 이상 도박 참여 강제차단정책 등은 우리나라에 시사하는 바가 크다. 사실 우리나라는 세계적인 디지털 강국으로서 대부분 국민이 스마트폰을 소지하고 있을 정도로 인프라

가 잘 구축되어 있어서 신변종 유해환경에서의 사이버도박에도 노출이 많이 되어있다고 볼 수 있다. 해외 대응사례들이 청소년을 사이버도박에서 보호하기 위하여 사전에 예방하기 위한 차원에서 유해환경 모니터링에 매우 집중하고 있음을 알 수 있다.



제3장 청소년 사이버도박 경험 면담 및 설문 조사

- 1. 조사 도구 및 설계
- 2. 면담 조사 :
사이버도박으로 인한 도박
및 경험
- 3. 설문 조사 : 사이버도박
경험과 피해 실태
- 4. 종합 소결

1. 조사 도구 및 설계

1) 조사 도구 개발 틀⁵⁰⁾

본 조사는 청소년 사이버도박 경험의 특성 파악을 위한 개념적 분석 틀(그림 III-1)에 입각하여 사회환경 변화에 따른 청소년 사이버도박 유해환경을 선제적으로 차단하고 청소년을 보호하기 위한 대응 마련과 법 제도를 개선하려는 것에서 출발하였다. 조사 도구 개발은 청소년 사이버도박 관련 양적 실태조사 자료와 질적인 동영상 자료를 분석하여 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림을 조사 도구 틀로 개발하였다.⁵¹⁾ 조사 도구 틀은 질적, 양적 조사 도구 개발에 활용하였으며, 먼저 면담 조사 결과분석을 반영하여 온라인 설문 조사 도구를 개발하였다. ‘청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림’은 양적 실태조사와 동영상 2차 자료 분석을 통해 도출된 사이버도박 유해환경 참여 과정을 도식화한 것이다. 경로 그림의 위에 있는 순서도는 사이버도박을 인지하고 접촉하는 순간부터 피해자에서 가해자의 역할을 헝박받는 과정까지 사이버도박을 경험한 청소년이 겪을 수 있는 상황들을 의미한다. 또한, 아래에 있는 키워드는 각 단계에서 나타나는 청소년의 상황에 영향을 미치는 유해환경을 표현한 것이다. 조사 도구의 틀은 5단계로서 초기 접촉 단계(사이버도박 인지 및 접근), 실행단계(사이버도박 참여 과정), 결과단계(도박 빚), 종료 단계(사이버도박 2차 위험 피해), 재발 단계(피해자에서 가해자로 연결)로 제시하였다.

50) 홍명기 박사(경기대학교 범죄학)가 일부 작성함.

51) 한국도박문제예방치유원이 실시하는 ‘2022년 청소년 도박 문제 실태조사’, 「청소년보호법」에 따라 여성가족부에서 진행하고 있는 ‘2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’, 「지능정보화 기본법」에 근거한 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원의 ‘2022년 스마트폰 과의존 실태조사’, 여성가족부의 ‘2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용 습관 진단 조사’, 한국청소년정책연구원의 ‘디지털 유해환경과 청소년 위험 행동 실태연구’를 참고하였다. 다음으로, 청소년 사이버도박의 동영상 2차 자료는 한국도박문제예방치유원에서 제작한 두 편의 단편 영화와 사이버도박 경험 청소년과 불법 사설 도박사이트 운영자의 인터뷰를 중심으로 한 MBC의 ‘탐사기획 스테이티브’와 SBS의 ‘그것이 알고 싶다’ 프로그램의 영상 및 유튜브 ‘씨리얼’의 영상과 불법 도박사이트에 실시간 카지노 영상을 중계하는 해외 카지노 시설에 관한 취재 내용으로 구성된 KBS의 ‘추적60분’ 그리고 청소년 사이버도박 관련 전문가 인터뷰를 중심으로 한 연합뉴스TV, 박미경 TV의 영상을 참고하였다. .

첫째, 초기 접촉 단계에서 청소년은 사이버도박의 위험성을 인지하지 못하고, 사이버도박을 게임으로 인식하는 경향이 있다. 그리고 학교에서 사이버도박을 확산시키는 친구 또는 선후배(슈퍼전파자)의 영향을 받아 사이버도박에 접근하기 시작한다. 이러한 상황에서 불법 OTT 사이트, 웹툰 사이트, SNS, 문자를 통한 광고와 도박 생중계 채널, 성인물 유포방은 청소년이 사이버도박에 접근할 가능성을 높인다. 또한, 불법도박사이트의 회원 가입 절차는 청소년이 사이버도박에 쉽게 참여하도록 만드는 환경이다.

둘째, 실행단계에서 청소년은 주로 사다리 타기, 달팽이 게임, 바카라를 주로 하는 것으로 나타난다. 이러한 유형의 사이버도박은 청소년이 몰입하기 쉽도록 간단한 규칙과 짧은 시간 안에 종료되도록 설계되어 있다. 불법 스포츠 토토는 스포츠에 관심이 많은 청소년이 참여할 가능성이 높다. 중요한 점은 불법도박사이트의 경우 확률을 조작하고, 사이트를 폐쇄하여 환전을 거부하기 때문에 청소년이 돈을 따는 것은 불가능하며, 청소년을 고배당 게임으로 유인하는 방법을 사용한다. 따라서 사이버도박을 시작한 청소년은 처음에 돈을 딴 경험을 통해 경제적 관념이 왜곡되고, 비합리적 도박 신념이 강화되어 더 많은 금액을 베팅하게 되는 상황이 발생한다.

셋째, 결과단계는 도박 빚을 떠안게 되는 단계로서 청소년은 사이버도박으로 잃은 금액을 만회하고자 친구에게 돈을 빌리거나, 불법(소액) 대출을 이용하기도 한다. 그러나 이렇게 빌린 돈은 높은 이자율과 담보를 조건으로 하기에, 청소년은 감당할 수 없는 빚을 지는 상황에 이르게 된다.

넷째, 종료 단계에서는 사이버도박 2차 위협의 피해가 발생하는 단계로서 사이버도박으로 인해 부모 또는 친구와의 관계에 문제가 발생하며, 도박으로 빌린 돈을 갚지 못해 친구 또는 선후배로부터 폭행(학교 폭력)을 당하기도 한다. 그리고 빚을 갚지 못하는 청소년은 심리적 압박으로 자살을 시도하는 등 다양한 2차 위협 피해에 무방비하게 노출되는 것으로 나타난다.

다섯째, 재참여(재발) 단계에서 도박 빚을 감당하지 못해 피해자에서 가해자로 연결되는 단계이다. 돈을 빌려준 친구 또는 대출업자로부터 빚을 갚을 것을 강요받아 증고 거래 사기, 성매매, 마약, 절도, 고리대금 등 범죄에 연루된다. 또한, 도박사이트 운영자는 청소년 사이에서 사이버도박이 쉽게 전파된다는 특징을 고려하여 청소년을 홍보 수단으로 이용하기도 한다. 무엇보다 이 단계에서 청소년이 사이버도박을 중단하고자 해도 회원 정보가 다른 업자에게 매매되고 있어서 도박 광고 문자에 지속적으로 노출되게 한다. 이는 청소년이 다시 사이버도박을 시작하게 하는 원인이 된다.

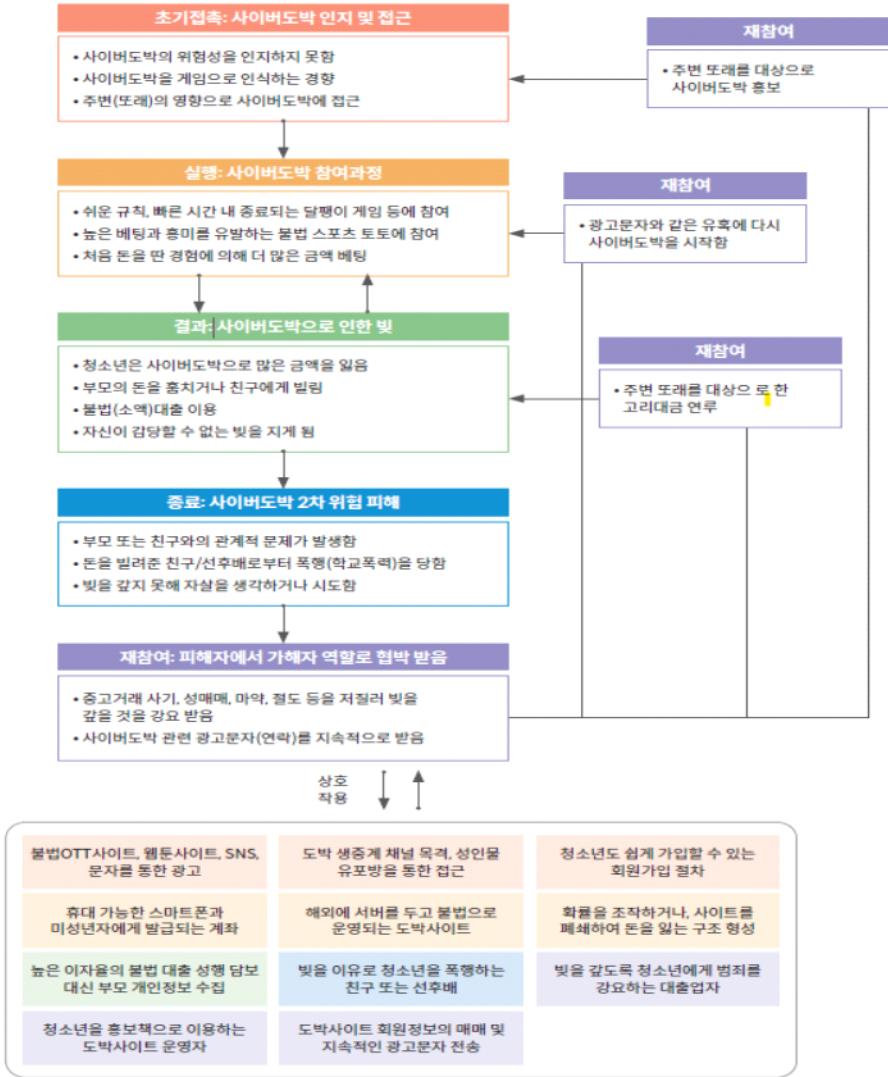


그림 III-1. 조사 도구 개발 틀 : 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림(안)⁵²⁾

* 출처: 한국도박문제예방차우원(2016a; 2016b), MBC(2023), SBS(2021), 연합뉴스TV(2023), 박미경TV(2023), KBS(2024), 씨리얼(2024), 정우정, 한재경(2021), 이재경 외(2020), 이승현 외(2019), 오세연(2018)을 바탕으로 연구진이 재구성하였다.

주) 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림은 사이버도박 경험 청소년, 전문가, 불법 도박사이트 운영자, 도래 집단 등 기타 관련자의 인터뷰 내용을 정리하여 그림으로 표현한 것임.

52) 유해환경 차단 사례로 참고하기 위하여 Comish(1994)의 범죄 대본(crime script) 분석 틀을 수정보완하여 활용하였음. 그리고 이 분석 틀을 활용하여 본 연구에 적용이 필요한 청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림을 제시함

결과적으로, 청소년 사이버도박은 단순히 경험에서 끝나는 것이 아니라 도박 빚으로 인한 2차 위협의 피해로 내몰릴 수밖에 없으며, 사이버도박의 피해자인 청소년이 협박 또는 강요로 인하여 또 다른 범죄의 가해자가 되는 결과를 초래한다(이승현 외, 2019; 오세연, 2018). 무엇보다 사이버도박은 특정 청소년의 문제가 아닌 청소년을 둘러싼 유해 환경에 의해 촉발되는 사회문제이기 때문에, 청소년 사이버도박의 책임을 청소년에게 전가하기보다 청소년의 사이버도박 경험과 피해를 초래하는 환경들을 개선하여 문제를 해결해야 한다. 그리고 교육부 차원에서 사이버도박의 위험성(장우정, 한재경, 2021; 이재경 외, 2020)을 청소년에게 인지시키고, 학교 내 확산을 막기 위한 적극적인 예방 교육이 필요하다.

2) 조사설계 과정

본 연구의 대상인 사이버도박을 경험한 청소년 면담 조사와 설문조사를 통합적 방법으로 조사설계하였다. 따라서 문헌 고찰을 통해서 조사 도구 개발 틀을 마련하고, 면담 조사를 통하여 구체적인 청소년의 경험 양상을 파악하여 설문조사 문항을 개발하고 설문조사를 실시하였다. 본 연구의 목적은 사이버도박으로 인한 청소년들의 피해와 2차 위협을 실증적으로 파악하고자 조사 대상을 사이버도박 경험 청소년으로 한정하였다. 그동안 사이버도박의 유형에 오프라인 인형 뽑기, 확률형 아이템 구입도 포함된 연구들이 많았지만(한국도박문제예방치유원, 2022a; 한국도박문제관리센터, 2020), 2024년 청소년 도박의 범주를 현장 전문가 자문회의와 문헌 고찰 결과, 오프라인 인형 뽑기와 확률형 아이템 구입을 제외하였다(본 연구의 사이버도박 개념은 pp.32-36 참조). 따라서 본 연구는 청소년 사이버도박의 유형을 온라인 복권, 합법온라인 스포츠도박, 사설온라인 스포츠도박, 온라인 실시간 게임, 온라인 카지노게임, 온라인 대리 베팅, 온라인 웹보드 게임, 기타 베팅하는 온라인 실시간 게임으로 조사하였다. 청소년 사이버도박을 경험한 청소년의 초기 접촉 경로와 피해 현황을 실증적으로 파악하여 사이버도박 피해로 인한 2차 위협을 파악하고 청소년 보호를 위한 법 제도와 유해환경 차단, 도박 예방 교육을 위한 정책적 대응책을 마련하고자 한다.

연구방향 개념들과 설문구성 개발은 정책과제 및 법제도 개선안 개발로 연결



그림 III-2. 조사설계 과정

2. 면담 조사 : 사이버도박으로 인한 도박 빚 경험

1) 면담 조사 개요

(1) 면담목적 및 면담 대상

면담 목적은 최근 청소년들 사이에서 사이버도박 경험과 그로 인한 피해가 급증하고 있는 상황을 엄중하게 인식하면서, 구체적인 경험 양상 및 피해 상황을 파악하여 청소년 사이버도박 유해환경을 초기에 차단하고 예방할 수 있는 관련 정책 마련과 설문 문항 개발 반영에 있다.

면담 대상은 첫째, 사이버도박을 경험한 청소년으로서 사이버도박 '경험'에서 나아가 '도박 빚'이라는 구체적인 피해 경험이 있는 경우를 대상으로 선정하였다. 그러나 사이버도박 경험은 청소년들 스스로 불법이고 떳떳하지 못한 일임을 잘 알고 있어서 현실적으로 사이버도박 경험이 있는 '검증된' 면담대상자를 만나는 것 자체가 매우 어려운 과정이다. 또한 조사 대상자가 청소년인 만큼, 해당 청소년뿐만 아니라 법정대리인(보호자)의 동의를 받는 등 관련 IRB 규정⁵³⁾도 지켜야 하는 상황이었기 때문에 스노우볼링 기법을 적용하기 어렵고 관련 전문기관의 소개가 필수적이었다. 한국도박문제예방치유원은 도박 예방 및 치유 활동을 하는 공공기관으로, 서울의 중앙센터를 포함하여 총 14곳의 지역센터(이하 센터)를 보유하고 있다. 각 센터에서는 도박 문제를 겪고 있는 성인뿐만 아니라 청소년들도 상담 등의 치유 활동을 하는 만큼, 실제로 도박 빚을 진 '도박 참여 이력이 검증된' 청소년을 만날 수 있을 뿐만 아니라 부모 또는 센터의 상담사가 청소년의 연구 참여 윤리를 담보할 수 있는 기관인 것으로 판단되었다.

면담대상자의 특성으로 청소년의 경우 한국도박문제예방치유원에 내담자로 등록된 경우가 주를 이루었다. 도박 문제가 발생하여 이를 인지한 부모님 등의 보호자가 센터에 상담을 요청, 센터 관리하에 있는 청소년이 주를 이뤘다. 총 8명 중 7명은 이러한 센터 내담자라는 특징을 가지고 있는데, 남자 고등학생 4명, 여자 고등학생 1명, 남자 중학생 3명이며, 섭외된 지역적 특성으로는 서울지역 1명, 경기 남부지역에서 3명, 전남지역에서 2명, 전북지역에서 1명이다(치유원 본원에서 1명, 경기 남부센터에서 3명, 광주센터에서

53) 면담조사에 대한 기관생명윤리위원회(IRB) 심의통과 완료(NYPI-202403-HR-고유-004-01)

2명, 전복센터에서 1명을 소개). 나머지 1명은 도박 관련 민간 단체에서 사이버도박 빛을 진 경험을 가진 중학생 1명을 소개받았다.

둘째, 전문가 면담은 전문가 간담회 형식으로 진행되었으며 경찰과 도박 관련 민간 단체 대표, 관련 분야 연구 경험이 풍부한 교수로 구성하여 민·관·학계의 전문성이 모두 포함되도록 하였다. 청소년과 전문가 리쿠르팅(Recruiting) 과정에서 자녀의 도박 문제를 겪은 부모도 치유원으로부터 소개를 받았는데, 장기간에 걸쳐 깊이 있는 추적과 체계적인 연구 과정을 경험한 부모임이 증명되어서, 전문가 인터뷰 대상으로 포함하였다.

(2) 면담 방법 및 자료 분석

청소년 면담은 줌(ZOOM)을 통한 1:1 비대면 인터뷰로 진행되었는데, 대상자로부터는 IRB 규정에 따른 연구 참여 동의서와 개인정보 수집 이용 동의서를 청소년과 법정대리인 모두에게 받았고, 동의서 수합이 완료된 청소년을 대상으로 본원 연구진이 직접 인터뷰하였으며, 면담 진행에는 한국갤럽연구소의 연구진이 함께하였다. 비밀보장 및 자유로운 연구 참여 및 중단 등에 대해서 알렸고, 인터뷰 진행 하루 전 및 당일 1시간 전까지 최종적으로 진행 가능 여부를 확인한 후 인터뷰가 진행되었다.

자료 수집은 2024년 4월 24일부터 5월 21일까지 진행되었으며, 청소년은 모두 ZOOM을 활용한 1:1 온라인 심층 면담(In-Depth Interview) 방식으로 이루어졌다. 조사당 면담 시간은 1시간 30분~2시간이 소요되었다. 전문가 면담은 ‘청소년 사이버도박을 어떻게 대처할 것인가’에 대하여 간담회 형식으로 진행되었다.

자료 분석은 분석 틀에 입각하여 청소년 면담 내용의 경우 영역별로 초기 접촉, 도박 경험, 도박 빛, 2차 위협 피해, 도박 문제 재발, 어려움과 요구사항에 대해 면담자들의 주요 의견을 분석하였고, 학교급별, 성별을 참고하여 살펴보았다. 전문가 면담 내용의 경우에는 영역별로 초기 접촉, 실행 과정 도박 빛, 2차 위협 피해, 도박 문제 재발, 기타 법·제도 대안 등으로 구성되었다. 질적 자료 분석은 반복적 비교분석 방법을 활용하였다.

표 III-1. 청소년 면담대상자 특성

번호	PID	도박 빚 (단위: 백만 원)	도박 시작 나이	현재 학령/성별	이름
1	10001	300	초등학교 6학년	중학교 3년 / 남	문OO
2	10002	700	중학교 2학년	중학교 3년 / 남	곽OO
3	10003	1,200	중학교 1학년	중학교 3년 / 남	김OO
4	10004	5,000	중학교 2학년	고등학교 3년 / 남	이OO
5	10005	150	중학교 1학년	고등학교 3년 / 남	이OO
6	10006	1,000	중학교 3학년	고등학교 3년 / 남	김OO
7	10007	700	고등학교 2학년	고등학교 3년 / 남	김OO
8	10008	400	고등학교 1학년	고등학교 2년 / 여	권OO

표 III-2. 전문가 간담회 참여자 특성

번호	PID	지역	소속	성별	이름
1	20001	경찰관	경찰	남자	하OO
2	20002	대표	도박 단절 민간 단체	남자	조OO
3	20003	교수	OO 대학교 (사이버도박 관련 연구 경험)	남자	권OO
4	20004	부모	사이버도박 경험 청소년의 모	여자	서OO

표 III-3. 청소년 면담 내용 및 분석 틀

단계	면담 내용 및 분석 틀
1. 초기 접촉: 사이버도박 인지 및 접근	처음 실시간게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요? 1) 주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접근 2) 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부 3) 청소년이 도박하는 것에 관한 생각
2. 실행 과정: 사이버도박 참여 경험	온라인 실시간 게임(사이버도박)에 참여했던 경험을 말해주세요? 1) 사행심 유발로 비합리적인 도박 신념 (왜곡된 경제관념) 2) 청소년이 도박에 활용한 은행 계좌와 금액 한도
3. 결과: 사이버도박 빚	온라인 실시간 게임(사이버도박)으로 인한 도박 빚을 진 경험이 있나요? 1) 도박 빚을 갚기 위해 돈을 빌린 경험 2) 부모님에게 도박 문제(도박 빚)로 인한 도움을 요청하게 된 과정
4. 종료: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해	온라인 실시간 게임 빚(도박 빚)으로 인한 위험, 고통은 무엇이었나요? 1) 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인과 방해되는 요인 2) 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유
5. 도박 문제 재발: 피해자에서 가해자로 내몰린 환경	어떻게 온라인 실시간 게임(사이버도박) 문제가 재발하게 되었나요? 1) 도박을 그만두는 것이 힘든 이유 2) 학교에서 도박을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)
6. 어려움과 요구사항	어려움과 요구사항은 무엇인가요? 1) 도박 문제 해결을 위해 도움을 요청해 본 경험 2) 친구가 불법도박을 할 경우 대처 3) 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항

표 III-4. 전문가 간담회 조사 내용 및 분석 틀

단계	조사 내용 및 분석 틀
<p>1. 초기 접촉: 사이버도박 인지 및 접근</p>	<p>무엇을 고쳐야 초기 접촉을 막을 수 있나요? (청소년을 둘러싼 디지털 신종 유해환경에 대한 관점에서 말해주세요.)</p> <p>(현상) 사이버도박을 게임으로 인식, 사이버도박의 위험성 인지, SNS/주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접근, 불법도박사이트에 회원가입, 공짜 머니를 받은 경험, 사이버도박 학교 예방 교육 실효성 등</p>
<p>2. 실행 과정: 사이버도박 참여 경험</p>	<p>무엇을 해야 사이버도박 실행 중간에 멈출 수 있나요?</p> <p>(현상) 온라인 실시간 게임(도박) 실행 과정의 환경, 사행심 유발(왜곡된 경제관념), 꼼머니, 사이버도박 승패 조작 인지, 처음 돈을 딴 경험, 도박 빚 갚기 위해 더 많은 금액 베팅</p>
<p>3. 결과: 사이버도박 빚</p>	<p>사이버도박으로 인한 도박 빚에 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상) 자신이 감당할 수 없는 금액을 잃었나요, 온라인 실시간 게임으로 인한 빚으로 초기 금액과 최고 금액은 얼마인가요/ 부모의 돈을 훔치거나 친구에게 빌림/ 불법(소액) 대출 이용</p>
<p>4. 종료: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해</p>	<p>온라인 실시간 게임 빚(도박 빚)으로 인한 2차 위험 피해에 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상) 협박 사기(중고 매매), 폭행, 마약, 성범죄 등의 피해를 경험/ 빚을 갚기 위해 범죄(불법 아르바이트)를 저지름</p>
<p>5. 도박 문제 재발: 피해자에서 가해자로 강요된 환경 생성</p>	<p>도박 문제가 재발하였을 때 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상) 학교에서 슈퍼전파자가 되어 온라인 실시간 게임을 주변에 퍼뜨림/ 안 하려고 해도 계속 연락이 옴(개인정보 유출/SNS DM 또는 트위터, FaceBook 노출)/ 협박과 강요로 사기(중고 물품 거래 시), 폭행, 갈취, 절도, 성매매, 마약, 보이스피싱 등 범죄(불법 아르바이트)에 연루됨</p>
<p>6. 기타: 어려움과 요구사항</p>	<p>청소년들이 도박 문제 피해자, 강요된 가해자가 되는 상황을 고칠 수 있는 법제도 방안은 무엇인가요?</p> <p>(현상) 법제도/ 교육부 역할/여성가족부 역할/민간 단체 역할/ 가정-학교-경찰-NGO-상담-정부/ 기타</p>

2) 면담 조사 결과분석

(1) 초기 접촉 단계 : 사이버도박 인지 및 접근

	처음 온라인 실시간 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요?
1. 초기 접촉: 사이버도박 인지 및 접근	1) 주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접촉 2) 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부 3) 청소년이 도박하는 것에 관한 생각 - 게임, 문화, 처벌 없고 빠르고 재미있고 쉽고, 감추지 않고 드러내놓고 도박, 또래문화

초기 접촉 단계에서 사이버도박 인지 및 접근 관련한 경험에 대하여 질문하였다. ‘처음 온라인 실시간 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요?’라는 질문을 통해 ① 주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접근, ② 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부, ③ 청소년이 도박하는 것에 관한 생각 면담 결과를 면담자 전반, 학급별, 성별을 참고하여 분석하였다.

① 주변 친구의 영향으로 사이버도박에 접촉

면담자 대부분은 주변 친구의 영향으로 사이버도박에 처음 접촉한 것으로 나타났다. 학교급별, 연령, 성별과 관계없이 사이버도박에 대한 초기 접촉은 대부분 학교에서 사이버도박을 하는 친구의 모습을 지켜본 뒤 흥미가 생겨서 접촉한 경우가 가장 빈번했다. 특히 초기 접촉 과정에서 사이버도박을 하는 친구를 보게 된다면 친구가 말로 권유하지 않더라도, 사이버도박에 대한 호기심과 흥미로 인해서 빠져드는 것으로 나타났다. 또한 사이버도박 사이트의 ‘추천인 이벤트’ 등이 사이버도박 초기 접촉에 영향을 주는 것으로 나타났다.

“제가 처음 하게 된 건 그냥 친구들이랑 있을 때 친구들 하는 거를 보고 접하게 됐는데 친구들이 이제 너도 해봐라 이런 식으로 하는 거는 아니고... (중략) 돈을 따는 거를 보고 저도 관심이 생겨서 그때 처음으로 시작한 것 같습니다. 그리고 저도 그런 식으로 친구들한테 추천인 류의 이벤트 때문에 친구들 번호를 몇 번 쓰기도 했었고 그것 때문에 점점 많이 늘어나고 있는 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 김00)

“중학교 올라가면서 요즘 요즘도 아니겠지만 학교마다 좀 뭐랄까 불량한 친구들이라고 할 수 있죠. 그런 친구들이 이게 뭔지 모르겠지만 뭔가, (중략) 되게 신기하고 재밌어 보이는 거예요. 또 친구가 또 이걸로 인해 돈을 많이 딴 걸 보니까 나도 이렇게 돈 많이 따서 내가 사고 싶은 거 사고, 먹고 싶은 거 먹어서 이렇게 뭐랄까 소소하게 즐기면서 하고 싶다는 생각이 처음에 들었는데.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“중3 때 이제 친구가 하는 거 보고 시작을 했었는데 처음에는 빛이 그렇게 많지 않았어요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“처음에는 그냥 별로 하고 싶다는 생각도 없었는데, (중략) 그냥 처음에는 10만 원 20만 원을 그 친구한테 주다가 저도 돈이 모자라는 데 그 친구를 돕고 싶은 마음에 순간 혹해서 그 도박에 빠지게 됐다가 점점 한 번 딴 돈이 돈의 맛을 보고 점점 빠지게 된 것 같아요.” (고등학교 2학년 여성 권OO)

“네 저는 중학교 2학년 중반쯤에... 그 친구가 이제 도박을 해서 처음에 알게 돼서 이제 조금 관심 약간 흥미 같은 게 좀 생겨서 어떻게 하냐고 물어봐서 친구가 이제 알려줘서 사이트를 접속을 해서 이제 그 친구가 회원가입하고 아이디랑 비밀번호를 만들어줬어요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“저는 중학교 1학년 때 도박을 시작했는데, 그때 같은 학교의 바로 위 학년 선배가 해보라고 권유해서 시작하게 되었어요.” (중학교 3학년 남성 구OO)

또래/친구의 영향으로 시작했다는 답변과는 별개로, 본인이 스스로 직접 SNS 광고를 통해서 사이버도박에 접촉하고, 사이버도박에 빠져든 사례도 나타났다. 이 경우 초기 접촉 과정에서 사이버도박에 빠져들 유인으로 작용한 것은 ‘사행심’으로 확인되었다. 해당하는 학생은 추후 본인의 친구들에게 사이버도박을 전파하는 것으로도 확인되었다. (일명 슈퍼 전파자로 확인됨)

“저 6학년 여름에 시작했어요. 처음에는 모르는 사람이 저한테 돈을 주면 불러준다 해서 다른 사람한테 맡기다가 이건 좀 안 되겠다 해서 제가 인터넷을 찾았어요. 디스코드에서 사이트 같은 게 있길래 거기 회원가입하고 제가 혼자서 충전을 해서 했어요.” 중학교 3학년 남성 문OO)

사이버도박 접촉 경로를 질의하여 본 결과, 도박 광고 등을 불법 OTT 사이트나 게임 사이트 등에서 배너 등으로 ‘보기는’ 하지만, 그것을 보고 직접 들어가지는 않는다는 답변이 압도적으로 많았다. 그러한 배너 광고 등이 무엇을 의미하는지 몰라서이기도 하고, 나중에 알게 된다고 하더라도 믿음이 가지 않기 때문에 주변 친구들을 통해서 소개되거나 인증된 사이트에서 즐기는 것으로 나타났다.

“(연구진: 웹툰, 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고 보고도 친구들이 많이 들어가나 궁금해요) 아니요. 그런 데는 의외로 안 들어가요. 그런 데는 사기 사이트가 너무 많아요.
(연구진: 그런 거를 친구들도 알고 있군요? 사기 사이트인지, 아닌지?) 다 알죠. 제 친구 중에서도 막 몇십만 원씩 먹튀 당하고 그런 애들 많아서요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“이게 처음 접하는 친구들은 대부분 이게 이런 광고 보고 들어가지는 않아요. 이게 어떻게 하게 되느냐면 친구한테 물어봐요. 너 혹시 도박해 봤어? 그러다가 계속 물어보다 보면 한 명쯤 나올 거예요. 그 한 명에서 나온 거에서 계속 들어요. 얘기를 도박하는 걸 듣다 보다가 이거 그래도 돈 딸 수 있겠는데 라고 생각해서 바로 이렇게 되는 경우가 많지, 그냥 광고만 보고는 들어가지 않습니다.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“그게 그 도박하는 그게 원래 인스타그램에 안 뒀었어요. (중략) 솔직히 그게 도박을 안 하는 애들은 도박 배너를 봐도 무슨 말인지 몰라요. 그래서 그냥 아예 관심이 없어요. (중략) 도박을 많이 한 경험이 있는 애들이라면 웹툰 보러다가 노출된 불법도박 배너 보고 그거를 보고 이 사이트 괜찮다 하면은 거기서 들어가서 하고 하는데, 도박을 접해보지도 못한 애들은 그러니까 도박을 접해보지도 못한 애들이 그 배너 보고 들어갈 일은 절대 없다고 봐요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

② 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부

면담자들은 전반적으로 초기 접촉 시에 전반적으로 도박이 불법이란 것을 인지하고 있었다. 하지만 실질적으로 도박에 참여한 면담자들을 처벌하기가 힘들다는 점을 인지하고 있었으며, 처벌받는 경우가 없다 보니 도박이란 행위에 참여하는 것에 경각심을 가지지 못하는 것으로 확인되었다.

“(연구진: 그럼에도 불구하고 하게 된 이유는 뭘까요? 불법이고 도박인지 알면서 한 거는?) 어차피 안 걸릴 거라고 생각했고 이후는 재밌었어요. 하는 게.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“(불법을) 모르고 하는 경우는 없죠. (중략) 다 돈 때문이죠. 어찌 됐든 간에 그러니까 무슨 이유에서든 불법이든 아니든 그렇게 따지면 차탈이든 저희가 범죄인 걸 아는데 왜 했겠어요?” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“(연구진: 하는 거가 사이버도박이 불법이라는 거를 시작할 때 처음부터 알고 있었는지요?) 네, 알고 있어요. 근데 이런 거에 들어가도 경찰이 안 잡는구나! 라는 것도 알아요. 이걸 해도 나한테 아무런 문제가 없구나라는 것도 알아요. 그러니까 이것도 당연히 해도 아무런 문제가 없겠구나 하고선 그냥 하는 거예요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“(연구진: 그러면 처음 온라인 이게 도박할 때 그게 불법이라는 거 알고 있나요? 모르고 하셨나요?) 알고 이거는 모를 수가 없죠. 애초에 돈이 오가고 있는 거고. 그리고 또 도박 이제 위험하다는 광고도 많이 떴기 때문에 불법인 걸 알고 해야죠.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“(연구진: 그러면 처음 온라인 게임 도박 도박을 시작할 때 그게 불법이라는 거 알고 있었나요?) 알고 있었죠. (연구진: 알고 있었는데도 하게 된 이유는 뭘까요?) 안 걸리겠다는 생각을 해서, 근데 처벌이 없으니까.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“그냥 나도 한번 돈을 벌어볼까~ 쉽게 이렇게 접근하는 경우가 많죠.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“(연구진: 그러면 도박이 불법인지도 처음부터 아셨을까요?) 네, 당장 그때는 나이가 어려서 알바를 써줄 데도 없고 용돈도 그렇게 충족히 받는 편도 아니어서 그냥 도박이 제일 제 생각엔 쉽게 돈 벌 수 있다는 생각에만 빠져서 불법 이런 거는 신경 안 쓰고 했던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

“도박인지, 불법인지, 나쁜 건지 다 알고 시작하죠. 모르고 시작하지 않았어요. 그냥 게임이라고 생각하지는 않는 거죠. 나쁜 건 알지만 하는 건 그냥 담배와 똑같아요. 누구나 다 담배가 나쁜 건 알지만 계속하잖아요. 돈 따는 맛이 있고, 단기간에 돈을 그렇게 쉽고 많이 벌 수 있으니까.” (중학교 3학년 남성 구00)

다만, 불법도박인 것을 인지하는 것과는 별개로 면담자들은 사이버도박에서 돈을 잃기 전까지는 사이버도박 빛의 위험성을 크게 인지하지 못하는 것으로 나타났다.

“(연구진: 모르는데 이게 도박이 위험하다고 생각하세요?) 네, 저는 많이 위험하다고 생각해요. (연구진: 근데 친구들은 위험한지 모르잖아요. 이게 돈을 안 잃어보면?) 네.” (중학교 3학년 남성 문00)

“(연구진: 처음부터 도박이 이렇게 위험한 줄 알았으면 안 할 친구들이 많지 않겠어요?)

그렇죠. 근데 애네가 뭐지 주변에서 이 도박이 조작 확률 조작 게임이고 이런 걸 알려줘도 무슨 개소리야 이라고 그냥 씹어버리기 때문에 선생님들이 담배도 그래요. 담배도 끊어라, 몸에 안 좋다. 100번 천 번 말하는데 계속 피잖아요. 그거랑 약간 비슷한 거예요.” (중학교 3학년 남성 곽00)

“(연구진: 이게 위험하다는 걸 위험성을 인식시키라는 얘기네요) 네, 위험성을 인식해야 돼요. 그냥 OTT 사이트하고 불법 웹툰 사이트하고 똑같이 생각을 하니까 애네가 이걸 위험한 건 줄 모르고 그냥 해요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“아무리 이게(도박) 위험하다 도박을 하면 이렇게 된다 해봤자, 솔직히 이걸 새겨듣는 사람들은 많이 없어요.” (고등학교 3학년 남성 김00)

“(연구진: 도박 빛의 위험성을 알고 있을까 싶어서요) 아니요. 거기까지는 생각을 안 했었어요.” (고등학교 2학년 여성 권00)

특히 초기 접촉 시에 사이버도박이 불법도박임을 인지하고 있음에도 위험성을 인지하지 못하고 이를 대수롭지 않게 생각하는 것은, 그 이전부터 다양한 “불법도박사이트”에 노출되면서 이러한 불법도박에 무뎌져서 그렇다는 의견들도 나타났다.

“불법인 건 다 알아요. 근데 저희는 어렸을 때부터 초등학교 때부터 너무 많은 그런 불법 웹툰

사이트 음란물 사이트 불법 OTT 사이트 그런 거에 너무 많이 길들었으니까, 그런 거에 들어가도 아무런 처벌이 없고 나한테 연락이 오거나 그럴 건 없다는 걸 알기 때문에, 이것 또한 똑같다고 생각하고 그것도 그냥 아무런 죄책감 없이 그냥 들어갈 수 있는 거예요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“좀 범죄라는 걸 좀 각인을 많이 시켜줘야 할 것 같아요. 저희는 그냥 불법이라고만 생각하고 딱히 그런 건 생각 안 하고 불법은 솔직히 어디서나 많이 접할 수 있으니까 저 어릴 때 게임도 불법다운로드를 많이 받고 그런 경험들이 있으니까 이제 불법은 그냥 그렇게 딱 크게 생각 안 하는 것 같아요. 그렇게 안 위협적이예요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

③ 청소년이 도박하는 것에 관한 생각

주변 친구들을 통해서 사이버도박에 접촉한 면담자들은, 전반적으로 친구의 사이버도박 행위를 직접 확인하고, 호기심을 가졌던 것으로 나타났다. 사이버도박을 하는 친구의 적극적인 권유가 없었더라도, 면담자들은 공통되게 사이버도박에 호기심을 느낀 뒤 사이버도박을 통해 돈을 버는 친구의 모습을 확인하고, 사행심이 유발되어서 도박에 참여하는 것으로 나타났다.

“그게 사실상 친구들이 막 한번 해볼래? 이런 식으로 말을 하진 않아요. 이제 저희가 어딜 놀러 가면은 핸드폰만 하고 있기 그러니까 막 이야기하다가 이제 막 계속 핸드폰만 하고 있으면 개 폰을 봐요. 이렇게 슬쩍 봐요. 뭐를 하는지 근데 이제 그러면은 이렇게 사람이 카드를 막 까고 있거든요. 그게 이제 바카라인데 그때는 몰랐죠. 그래서 그걸 보고 이거 뭐냐 물어봤죠.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“그것도 있었고 그다음에 또 중학교 올라가면서 모르는 친구들이랑 또 사귀다 보니까 이렇게 얘기를 하면서 이제 도박이라는 걸 좀 봤어요. 친구한테 봤는데 뭔가 그때는 파워볼이 되게 유행했거든요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“중3 때 이제 친구가 하는 거 보고 시작을 했었는데 처음에는 빗이 그렇게 많지 않았어요. (중략) 친구들이 하는 거 보면 하고 싶고 딱히 뭐 다른 걸로는 그런 거 별로 관심이 없는데 저도 그렇고 그냥 제 친구들만 봐도 그냥 친구들이 하는 거 보면 그거 보고 호기심 느끼고 하는 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“제가 처음 하게 된 건 그냥 친구들이랑 있을 때 친구들 하는 거 보고 접하게 됐는데 친구들이 이제 너도 해봐라 이런 식으로 하는 거는 아니고 그 사이트에서 이제 다른 사람 명의로 추천이라는 거를 써서 내 친구가 가입을 하면 얼마를 더 넣어주고 이런 게 있기 때문에 제 휴대폰 번호를 써서 이제 추천인을 했을 때 주는 보상만 받겠다. 이런 식으로 해서 제 휴대폰으로 도박하고 그걸로 인해서 돈을 따는 거를 보고 저도 관심이 생겨서 그때 처음으로 시작한 것 같습니다.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“학교 선배가 해보라고 해서 시작하게 되었지만, 중학교 2학년 때부터는 본격적으로 하게 된 것 같아요. 처음에는 2만 원이 10만 원이 되는 정도로 시작했지만 더 따게 되기도 하고 하니까 돈 벌기 되게 쉽다고 생각하게 되었거든요. 지금은 재미 삼아 1~2만 원으로 가끔, 친구들과하고 어울릴 때 하는 정도... 어쨌든 도박을 하고 빚을 지고 이런 거는 개인 선택인 거고, 개인이 책임지는 거예요. 빨리 빠져나와야지... 라는 스스로의 생각이나 각오가 있어야 할 것 같아요” (중학교 3학년 남성 900)

본인이 직접 사이버도박에 흥미를 느껴서 참여한 면담자의 경우, 쉽게 돈을 벌고자 하는 ‘사행심’이 사이버도박 초기 접촉에 영향을 미쳤던 것으로 확인하였다. 또한 사이버도박을 통해 돈을 딴 경험을 자랑함으로써 주변 친구들의 사행심을 자극하여 사이버도박에 자발적으로 참여하도록 유도하는 것으로 나타났다.

“처음에는 모르는 사람이 저한테 돈을 주면 불러준다 해서 다른 사람한테 맡기다가 이걸 좀 안 되겠다 해서 제가 인터넷을 찾아서요. 디스코드에서 (중략) 그 사람이 하는 것보다는 제가 하는 게 좀 더 나은 것 같아서, 디스코드에서 사이드 같은 게 있길래 거기 회원가입하고 제가 혼자서 충전을 해서 했어요. (중략) 저는 친구들한테 막 공유는 안 해주고 그냥 전 계속 혼자 했는데 친구들이 막 저, 제가 그때 돈 자랑을 했거든요. 그것 때문에 친구들이랑 자기도 하고 싶다 해서 많이 했어요.” (중학교 3학년 남성 문00)

청소년들이 전반적으로 사이버도박이 불법인 점을 인지하고 있지만, 도박 초기에는 친구들을 통해서 친구들과 함께 놀이문화의 하나처럼 생각하는 것으로 보인다.

“그냥 두세 명 한두 명 이렇게 가지는 것 같아요. 최대 3명까지 가지” (중학교 3학년 남성 문00)

“그냥 처음에 접할 때는 이제 친구들이랑 같이하는 게 많은 것 같고요. (중략) 이제 막 학교에서도 그렇고 학원 같은 데서도 그렇고 아니면 그냥 뭐 노래방이나 이런 데서도 그렇고 자주들 하니까. (중략) 별로 안 된 애들 보면 이제 학교 점심시간이나 그럴 때 하고 학원에서 쉬는 시간에 하고 막 그런 애들 많이 봤고 근데 이제 좀 심해지고 돈 빌리고 하는 정도까지 되면은 그냥 집에서 혼자 하죠. 방해받는 게 싫으니까” (고등학교 3학년 남성 김00)

“요즘 저도 솔직히 그냥 이런 것 같아요. 요즘 애들 반응이 애, 도박하는구나. 그래 도박하는구나, 애한테 돈 빌려주면 안 되겠구나. 이런 분위기라” (고등학교 3학년 남성 이00)

“친구들끼리 디스코드라는 앱에서 같이 공유하면서 하는 경우도 본 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

“굳이 막 드러내지 않는데 그렇다고 막 또 숨어서 하는 건 아닌 것 같아요. 그러니까 다 알아요. 애들이 하는 걸” (고등학교 3학년 남성 김00)

(2) 실행 과정 : 사이버도박 참여 경험

	온라인 실시간 게임 빗(사이버도박)에 참여했던 경험을 말해주세요.
2. 실행 과정: 사이버도박 참여 경험	1) 사행심 유발로 비합리적인 도박 신념(왜곡된 경제관념) - 처음 돈을 딴 경험, 사행심 욕심, 재미 2) 청소년이 도박에 활용한 은행 계좌와 금액 한도 - 현재 가지고 있는 은행 계좌 수(어떤 은행)와 학생증으로 한도 없는 계좌, 금액

실행 과정 단계에서 사이버도박 경험에 대하여 질문하였다. ‘온라인 실시간 게임(사이버도박)에 참여하였던 경험을 말해주세요’ 질문을 통하여 ① 사행심 유발로 비합리적인 도박 신념(왜곡된 경제관념), ② 청소년이 도박에 활용한 은행 계좌와 금액 한도에 대한 면담 결과를 면담자 전반, 학급별, 성별 특성을 참고하여 분석하였다.

① 사행심 유발로 비합리적인 도박 신념(왜곡된 경제관념)

면담자들은 전반적으로 사행심이 유발되어서 사이버도박에 참여하였다고 응답했다. 초기에는 소액으로 사이버도박에 참여했으나, 돈을 딴 경험 이후에는 더 큰 돈을 따기 위해, 혹은 이번에는 돈을 딸 수 있겠다는 생각으로 사이버도박에 빠져든 것으로 확인된다.

“처음 시작은 게임을 하면서 뭐라 해야 하지? 도박사이트에 있었는데 돈을 부릴 수 있다고 하길래 한번 처음에 1~2만 원 갖고 재미있게 하다가 계속 따고 하니깐 계속 재밌기도 하고 (중략) 계좌에 돈만 이제 있으면 1~2만 원만 해볼까? 하고, 1~2만 원 잃으면, 복구한다. 이런 생각으로 소액이니까 괜찮겠지 해서요.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“그런데 이제 저는 용돈을 일주일로 받아서 해봤자 1만 원, 2만 원 이렇게 했는데. 그다음으로는 그냥 조금 돈 액수가 이제 10만 원은 그나마 그렇게 현혹되지 않았을 텐데 100만 원까지가 막 이야기가 나오고 많이 나오면 막 천만 원까지 이야기가 나와버리니까 그냥 그런 데에 관해서 조금 마음이 흔들렸던 것 같아요. (중략) 몇 번 더 하다 보니까 돈이 또 따져서 따니까 이제 또 더 딸 수 있겠지, 이러면서 했는데 또 잃고 또 이제 그거를 잃으면 그냥 원금만 다시 가지고 오자라는 그런 생각으로 다시 또 하고 그게 그러니까 계속 반복이 되는 것 같아요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“소소하게 즐기면서 하고 싶다는 생각이 처음에 들었는데 이제 하다 보니까 금액이 커지고 그다음에 또 금액을 많이 뺏을 때 희열도 많이 느끼고 그래서 계속 시작했던 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“근데 이제 제가 고1 들어가는 겨울방학 때 그때 이제 세뱃돈을 받고 제가 처음으로 이제 고액으로 해봤단 말이예요. 그때 이제 20만 원으로 100만 원을 딴 거예요. (중략) 처음에는 그냥 소액으로만 진행했다가 점점 갈수록 욕심도 커져서 거의 한 8월쯤에는 400만 원가량의 빚이 있었고 제 친구들 경우에는 주변에 한 5명 6명 정도 있었는데 그 친구들은 거의 그 친구들도 거의 100만 원이 넘는 돈이 빚이 있었던 것 같아요. 저는 그냥 재미나 아니면은 돈을 뺏을 때의 쾌감 그런 것들이나, 아니면 자기가 평소에 생활할 때 필요한 돈들을 마련해야 해서 그런 도박을 하게 된다는 생각이 든 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“처음에는 10만 원 정도로 따는 식으로 시작했다가, 한 6개월 만에 빚이 원금과 이자 포함해서 1,200만 원 정도 되었던 것 같아요, 원금 900에 이자 300정도. 근데 그 6개월 안에 딸 때는 2천만 원을 따기도 했어요” (중학교 3학년 남성 구OO)

그리고 사이버도박에 참여한 참여자 대부분은 사이버도박을 통해서 “재미”를 느꼈다고 응답했으며, 이러한 재미도 사이버도박에 지속해서 참여하게 되는 주요한 동기로 나타났다.

“이유는 그냥 돈 뿌리는 게 좋기도 하고 좀 처음 다른 사람한테 맡겼을 때 한 번 따주니까 좀 기분 좋고, 시작하니까 막 도파민도 엄청 나오고 해서 쉬었던 것 같아요. 언젠가 딸 수도 있다는 생각이 들었어요.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“네 근데 이제 그것도 그게 가장 큰데 하다 보니까 이게 막 하면서 막 재미도 느끼고 이게 막 떨지 말지 막 두근두근하고 그러잖아요. 근데 이제 그런 거를 느끼려고 막 하는 그런 경우도 있었어요.” (중학교 3학년 남성 광OO)

“그리고 나중에는 도박을 돈을 따기 위해서 하지 않는 경우도 많아요. 그냥 그때 그 도파민이 올라오는 그 느낌을 받고 싶어서 하는 경우도 많아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“네 돈도 이제 바로 이제 그 파워볼이라는 게 5분 제약이 있는데 그 5분 동안에 내가 어떤 게 나올까를 생각을 한 다음에 베팅하는 건데 보다 보니까 공 굴러가는 것도 재미있고 그냥 돈도 바로바로 들어오다 보니까 그렇게 시작된 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“솔직히 잘 모르겠어요. 그러니까 이게 그냥 진짜 제가 재미있어서 한 건지 아니면 그러니까 물론 빚을 갚으려고 한 건 맞는데 그걸 빼고 생각을 해보면 돈을 벌려고 한 건지 아니면 재미있어서 한 건지 둘 다인 것 같습니다. 전 이미 한 번에 제가 이제 만질 수 없는 큰돈을 만졌잖아요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“잠깐씩 돈 오가면서 따고 잃고 할 때 나오는 도파민이 그것 말고는 대체할 수 있는 무언가가 없을 정도로 크기 때문에” (고등학교 3학년 남성 김OO)

그러나 사이버도박에 참여함으로써 얻는 재미보다는, 사이버도박에 참여함으로써 한방에 큰돈을 따는 경제적 이득(사행심)이 더 주요한 참여 동기라는 응답도 있었다.

“저랑 제 친구들은 거의 돈이 필요해서 돈을 중요하게 생각해서 한 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

사이버도박으로 경제적인 이득을 얻은 청소년들은 소비 욕구를 충족하는 데 돈을 사용했다. 남성 사이버도박 참여자들은 공통되게 또래 친구들과의 친구들과 놀이 활동 혹은 교우 관계를 돈독히 하는데 돈을 사용한 것으로 나타났다.

“저는 갖고 싶은 게 좀 많아서 그때 그냥 일단 생각나는 대로 일단 하나는 아이패드 에어팟 닌텐도 옷은 그냥 애들이 막 그래도 친구들 음식 좀 사주고 그랬던 것 같아요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“200만 원을 따고 제가 한 30만 원에서 40만 원 정도는 막 놀 때 애들한테 담배 사주고 밥 먹으면서 제가 사고 그러면 썼는데 나머지 한 180, 아니 160만 원 그 정도를 제가 다 도박으로 날렸어요. (...) 친구들도 똑같아요. 그냥 지네가 돈을 좀 많이 따면 그냥 친구들한테 밥 한 번씩 사주고 뭐 담배 막 이렇게 사주고 술도 한 번씩 막 자기들이 사고 그냥 그런 식으로 해요.” (중학교 3학년 남성 광00)

“저는 도박으로 번 돈으로 그냥 엄청 의미 없게 썼던 것 같아요. (...) 1,400만 원 따고 한 한 달 정도는 편안하게 지냈어요. (...) (돈을) 먹긴 했지만 100만 원도 못 썼어요. 제가 1,400만 원을 댔는데 100만 원도 못 쓰고 다 잃었던 적이 있어서” (고등학교 3학년 남성 이00)

“저는 근데 유희비로 꽤 많이 썼어요. (...) 그냥 친구들이랑 불링도 치고 막 술도 비싼 거 먹어보고 그런 여행도 한 번 갔었고 아르망디 같은 거 있잖아요. (...) 당시에 이제 저랑 제 여자 친구랑 제 친구랑 제 친구 여자 친구랑 이렇게 넷이 여행 다녀오고” (고등학교 3학년 남성 김00)

“맨 처음에는 옷이랑 명품을 좀 사긴 했었는데” (고등학교 3학년 남성 김00)

“저는 그 돈으로 또 도박을 하거나 아니면은 미용 목적으로 쓴 적이 있었던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

“도박 빚 갚고, 남은 건 명품 옷도 좀 사고, 친구들과 먹고 놀고, 밥도 좀 사주고, 돈 빌려주기도 하고 그랬어요” (중학교 3학년 남성 구00)

사이버도박에 참여한 모든 면담자는 공통적으로 딴 돈을 다시 도박에 투자하였고, 결국 경제적 이득을 보지 못한 것으로 나타났다.

“하고 30만 원 남았었는데 별로 재미 삼아 해보겠다 하다가 그 30 끝았는데 기본 너무 나빠서 산 물건 싹 다 팔고 다시 했다가 다 꼬았어요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“조금 돈이 남으면 그걸로 다시 도박하고” (중학교 3학년 남성 곽00)

“... 도박하게 되고 그냥 돈이 많이 생기는 것 또한 좋지 않죠.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“그 돈을 다시 충전해서 다시 그 룰렛, 룰렛을 해서...” (고등학교 3학년 남성 김00)

“저는 그 도박으로 딴 돈을 도박으로도 했죠.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“전 다 도박으로 나갔어요.” (고등학교 3학년 남성 김00)

“저는 그 돈으로 또 도박하거나 아니면 미용 목적으로 쓴 적이 있었던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

② 청소년이 도박에 활용한 은행 계좌와 계좌이체 금액 한도

도박에 활용한 은행 계좌와 계좌이체 금액 한도와 관련해서는 면담자별로 다양한 응답들이 나타났다. 면담자별로 은행 계좌를 최소 2개에서 많게는 18개까지 보유한 것으로 나타났으며 최대한도를 명확하게 인지하고 있는 면담자가 있는 반면에 인지하고 있지 못한 면담자들도 있었다.

“저 지금 카카오펙, 토스, 농협까지 해서 총 4개 가지고 있어요. (중략) 한 달에 100에서 250으로 되는 걸로 알아요. (중략) (카카오펙) 돈을 아예 갖고 있을 수 있는 한도는 딱 50밖에 못 가지고 있어요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“그게 애들이 많이 쓰는 건 토스뱅크, 카카오펙, 리브 넥스트랑 그런 게 많아요. 농협(곡 뱅크)까지 합쳐서 3개 저는 애초에 리브 넥스트를 안 썼어요. (중략) 가상계좌는 카카오펙을 기준으로 하면 카카오펙은 한 달에 내가 계좌이체를 할 수 있는 게 30만 원이거든요. (중략) 이제 토스뱅크는 내가 받을 수 있는 금액이 한 달에 100만 원이거든요. (중략) 저는 애초에 한 번에 돈을 딸 때 좀 크게 크게 막 50만 원 60만 원 이렇게 따다 보니까 한도가 금방금방 사라져요. 그래서 저는 어떻게 했냐면 엄마 아빠한테 엄마한테 말을 해서 저는 농협을 만들었어요.” (중학교 3학년 남성 곽00)

“신한은행 계좌랑 하나은행 계좌 그냥 청소년 예금 통장 뭐 그런 거 있었습니다. 원래는 100만 원까지였는데 한 1천만 원 정도까지 올려봤습니다. 저 같은 경우에는 이제 알바하고 또, 또 옷을 사려고 제가 좀 한도를 좀 올려달라 했는데 흔쾌히 올려주셨어요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“(계좌는) 농협이랑 카카오뱅크요. (중략) 농협은 하루에 100만 원이고 카카오뱅크는 하루에 30만 원이고. 그리고 카카오뱅크는 월 한도도 있어서 월에 200만 원이에요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“(본인) 계좌가 17개 18개 이 정도 있어요. 7~8개 은행별로 돈이 오고 가고…. 부모님과 함께 만든 계좌도 있고. (중략) 토스 미니 뱅크 등을 도박사이트에서 안 받아주는 건 차후 송금 반환이 쉬워서 안 받아줘요. (중략) 그게 만 17세 되기 전에는 하루에 50만 원 한 달에 200만 원일 거고요. 저는 이제 만 17세에 하루 50 하고 한 달 200이요. 만 17세 이후 계좌 하나당 하루 100만 원씩 월 한도 없어요, “한도가 있어서 친구 계좌도 빌려서 써요. (중략) 도박으로만 1회에 잃은 돈은 500만 원, 합쳐서는 4천만 원이에요” (고등학교 2학년 남성 김OO)

“그리고 그때는 국민카드랑 우리은행 계좌가 있었는데 그거는 보유 한도가 딱히 없었던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“저는 은행별로 가지고 있는데, 한 6개 정도 되는 것 같아요. 국민, 농협, 우리, 신한, 카카오뱅크, 토스 이렇게 6개. 다 한도가 있죠. 신한은 일일 30만 원 정도인 것 같고 나머지는 일일 50만 원 정도인 곳도 있는 것 같고요. 한도가 있으니까, 계좌를 여러 개 가지고 있는 거예요. 근데 이 한도가 받는 건 상관없어요, 청소년이라 체크카드를 쓸 수밖에 없는데, 이렇게 체크카드 쓸 때, 송금할 때가 한도가 막혀있는 거지, 송금받는 건 얼마여도 상관없어요” (중학교 3학년 남성 구OO)

면담자 중에선 본인 계좌의 한도가 막혀있더라도 친구 명의의 계좌로 도박사이트에 가입하여, 친구 명의의 아이디로 도박 금액을 입금하고 도박한 사례가 있었다.

“제가 농협에서 부모님께 연락이 갔는데, 가게 할 수 있고 안 가게 할 수 있어서 친구 중에 안 가게 하는 애들이 있거든요. 그래서 걔네 계좌로 도박해서 최대 4배까지인가 3배까지 갖고 있었던 걸로 기억해요.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“혹시 도박하는 친구나 아니면 그냥 친구한테 부탁해서, 야 이거 사이트 가입 좀 해줘 내가 너한테 돈 보낼 테니까 여기다가 돈만 보내주면 돼 라고 하면 되는 거예요. 그러니까 친구들이 웬만해서는 이렇게 그 친구들 돈이 나가는 건 아니잖아요. (중략) 그리고 나는 하루에 하루 송금 한도가 30만 원 정도 되는 경우가 많은데 근데 내가 뭐 하루에 송금 한도 30만 원을 다 쓸 일도 많이 없고 학생이니까 알겠어~ 하면서 그냥 해주는 경우가 많아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

면담자들은 전부 미성년자이기에 계좌에 한도가 있었으나 일부 특이 사례로 한도가 없는 면담자들이 있었다. 게다가 계좌에 한도가 있을지라도 아르바이트를 이유로 들어 한도를 올리는 등 악용하는 사례가 있어 계좌 한도에 대한 논의가 필요하다는 것을 알 수 있었다.

“원래 한도가 5천만 원인가 그럴 거예요. 성인 게 근데 이게 청소년용이라 청소년용 이어서 아마 천만 원인 걸로 하는데 그게 카드로 쓸 수 있는 하루 금액이 3만 원이거든요.” (중학교 3학년 남성 꺾OO)

“학생증을 할 때 그걸 카드로 해주면서 계좌를 만들어주는 경우가 많은데 그 계좌는 한도가 없어요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“만 17세 이후에는 하루에 100만 원씩 계좌 하나당요. 월 한도는 없어져요. 그때부터. (중략) 마음먹고 이제 막 돈을 오고 가고를 많이 하게 되면 억 단위로 이제 오고 갈 수도 있는 그게 되죠.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“원래는 100만 원까지였는데 한 1천만 원 정도까지 올려봤습니다. 저 같은 경우에는 이제 알바하고 또 또 옷을 사려고 제가 좀 한도를 좀 올려달라 했는데 흔쾌히 올려주셨어요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“그리고 그때는 국민카드랑 우리은행 계좌가 있었는데 그거는 보유 한도가 딱히 없었던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

(3) 결과단계 : 도박 빚

<p>3. 결과: 사이버도박 빚</p>	<p>온라인 실시간 게임(사이버도박)으로 인한 도박 빚을 진 경험이 있나요?</p> <p>1) 도박 빚을 갚기 위해 돈을 빌린 경험 2) 부모님에게 도박 문제(도박 빚)로 인한 도움을 요청하게 된 과정 (자살 생각까지 한 다음에 어쩔 수 없이 부모님에게 알림) - 성적, 다툼, 우울 불안, 도박 빚, 자살 생각, 자살계획 및 시도 이후 단계</p>
-------------------------------	---

사이버도박의 결과단계에서 도박 빚 관련한 경험에 대하여 질문하였다. ‘온라인 실시간 게임(사이버도박)으로 인한 도박 빚을 진 경험이 있나요?’ 질문을 통하여 ① 도박 빚을 갚기 위해 돈을 빌린 경험, ② 부모님에게 도박 문제(도박 빚)로 인한 도움을 요청하게 된 과정에 대한 면담 결과를 면담자 전반, 특성(학교급별, 성별)을 참고하여 분석하였다.

① 도박 빚을 갚기 위해 돈을 빌린 경험

면담자들은 모두 도박자금을 마련하기 위해서 친구들에게 돈을 빌리는 모습을 보였다. 돈을 빌리는 대상은 친구가 대부분이었으며 적게는 1명 많게는 20명에 가까운 친구들에게 돈을 빌렸다. 친구에게 빌린 돈을 도박에 탕진하고, 이를 다시 갚기 위해 돈을 빌리면서

도박 빛이 늘어난 사례가 많았다. 도박을 위해 빌린 금액은 건수에 따라 면담자별로 다양하게 나타나 공통점을 발견하기 힘들다, 1회에 친구에게 빌린 도박자금은 건별로 1만 원에서 400만 원 사이로 나타났다.

“제가 했을 때는 여러 명한테 안 빌리고 딱 한 명한테 빌렸어요. 그 친구가 계속 도박하는 이유였는데 개는 딴 상태였고 저는 끈 상태여서... 그때 80 빌렸어요” (중학교 3학년 남성 문OO)
“처음에는 용돈으로 많이 했는데 이제 용돈으로는 부족하니까 그러다 제 친구들한테 돈을 빌리고 그냥 그렇게 했던 것 같아요. 그래서 친구한테 빌렸던 것 중에 가장 큰 거는 30만 원 정도 되는 것 같고 제 친구들은 막 100만 원 넘는 애들도 있었고 좀 다양했어요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“저는 용돈을 한 달에 30만 원 정도 받았었고, 그리고 도박 빛을, 저는 처음에는 한 달 동안 100만 원 정도 썼고 두 번째는 한 달 동안 300만 원 정도 썼고, 그리고 그다음부터는 700만 원 1천만 원 그렇게 준 것 같아요. (중략) 10명 가까이 되는 친구들한테 돈을 빌리고 못 갚고 있는 상황인데...” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“진짜 제일 많았을 때는 700 몇십만 원까지 있었어요. (중략) 대부분은 2주 3주 안에는 달라고 하고 좀 형들한테 빌렸다 하면 그 형들은 성인이니까 언제까지 달라 이런 말 딱히 안 하고 그냥 빌려주는 형들도 있고 그랬어요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“중학교 때 제가 빛을 13만 원 정도 썼는데 이게 중학교 때 감당이 안 돼서... (중략)

내 사정 때문에 뭐 그게 필요하다 이렇게 빌릴 수 있느냐 이렇게 말했죠. 그리고 또 제가 알바하다 보니까 알바 핑계를 좀 많이 댔어요. 이때쯤에 나는 알바 돈이 들어오니까 그때 갚겠다...그런 걸 좀 많이 했었죠.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“어떤 때는 몇십만 원 어떤 때는 5만 원 3만 원 이렇게 했던 것 같은데, 3만 원만 빌려줘~ 할 때도 있고 어떤 때는 막 한 20~30 빌려달라 할 때도 있고 (중략) 그냥 저랑 좀 알면 다 빌렸던 것 같아요. (중략) 대충 한 20명 언저리 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“그때그때 상황에 따라 다르죠, 얼마를 빌리는지는. 빌려달라고 얘기하면 그 애가 자기가 쓸 돈 좀 남겨두고 나머지를 빌려주고 그러는 거죠. 이런 식으로 개네들이 그때 가지고 있는 돈에서 빌리는 거라 뭐 대략 얼마를 빌리고 이런 게 없어요. (안 하는) 애들은 그 정도의 돈이 없죠. 없으니까 아예 빌리려고 해도 나오지도 않는 거고. 한 번에 제일 작게 빌려본 게.. 160만 원인가 그랬던 것 같아요. 대부분 다 도박하는 애들한테 빌리는 거죠. 서로 빌려주고 갚고. (중학교 3학년 남성 구OO)

또한 면담자 중에서 친구들에게 빌린 돈을 갚기 위해 사채를 알아보거나(실제 대출로 이어지지는 않았음) 친구의 어머니가 친구에게 맡겨놓은 돈을 빌려서 도박한 특이 사례도 있었다.

“근데 저 사채 쪽에 연락을 많이 해봤었어요. (중략) 전화하거나 아니면 대출해 준다고 한 적도 있는데 그때 마침 제가 다른 곳에서 돈이 빌려서 그냥 대출 안 한다고 하고 그래도 대출은 좀 불안하니까 그래서 대출 안 받고 그냥 그 돈으로 하고 다시 돈 구하러 다니고 막 그런 적은 있어요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“계속 빌려서 하니까 친구들한테… (중략) 380만 원이었어요. 한 친구한테요 그게 그 친구 어머니 가 그 친구한테 잠깐 돈을 맡겨둔 건데 그걸 저한테 빌려줬었어요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

친구들과 함께 사이버도박을 한 경우, 서로 돈을 빌려주고 빌리며 채무자와 채권자가 자주 바뀌는 상황도 벌어진 것으로 나타났다. 한편, 흔하지 않은 사례로서 도박으로 판 돈으로 빚을 갚고, 그 돈으로 이자를 받는 돈놀이를 통해서 수익을 내는 청소년도 있었다.

“처음에는 제가 빌려줬던 경험이 있는데 되게 친한 친구였었는데 한 100 얼마가 필요하다고 계속 그렇게 얘기를 하길래 제가 받은 용돈들 모아놓은 게 있었거든요. 그걸 좀 빌려줬었는데 제가 그걸 바로 다음 날 갚으면서 돈을 펄펄 쓰고 다니고 막 이랬었어요. 그걸로 도박을 해서 뺏는지 그랬던 경험도 있고 제가 막 친구들한테 20~30만 원씩 빌려서 같은 학교 애들한테 그래서 500만 원 600만 원씩 빚이 늘어났던 적도 있고” (고등학교 3학년 남성 김00)

“10명 가까이 되는 친구들한테 돈을 빌리고 못 갚고 있는 상황인데… (중략) 보통 많이 빌려주면 100만 원 넘게 빌려주는 경우도 많고요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“처음에는 제가 빌려줬던 경험이 있는데… (중략) 제가 막 친구들한테 20~30만 원씩 빌려서 같은 학교 애들한테 그래서 500만 원 600만 원씩 빚이 늘어났던 적도 있고” (고등학교 3학년 남성 김00)

“내 사정 때문에 뭐 그게 필요하다 이렇게 빌릴 수 있느냐 이렇게 말했죠. (중략) 저도 친구한테 돈을 빌려준 적이 있어요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“저는 6개월 만에 도박 빚이 1,200만 원까지 늘었는데, 그 6개월 안에 도박으로 따서 갚기도 했어요. 친한 애가 도박 빚을 감당 못 해서 맞고 그러는 거 보고 조금 갚아주기도 하고… 도박하는 애들한테 돈을 빌려주기도 했고요. 이자는 빌려주는 사람 마음이지요.” (중학교 3학년 남성 구00)

② 부모님에게 도박 문제(도박 빚)로 인한 도움을 요청하게 된 과정

면담자들은 도박 빚 때문에 다양한 문제로 고통을 받았으며, 주로 ‘정신건강 관련 문제’를 시작으로 심한 경우 자살계획 시도까지 경험해 본 것으로 나타났다.

“일단은 가족 관계 문제, 도박 빚 금전 관련 문제, 자살 생각까지 생각해 봤습니다. (중략) 저요? 저 자살 생각하고 부모님께 말했어요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“저는 가족 관계에 문제가 좀 많았어요. 그리고 정신건강 이렇게 2개. (중략) 가족 관계는 이제 제가 도박하려고 엄마 아버지한테 거짓말해서 돈을 받으면 엄마 아버지가 이제 저가 돈을 진짜 막 날마다 타 갔거든요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“아 학교생활 문제부터 자살계획 및 시도까지 다 있었어요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“정신건강 문제, 도박 빚 금전 문제 조금씩 있고 나머지는…” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“정신건강 문제이었던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“저는 자살 생각이나 시도 빼고는 다 겪어봤거나 주변 사례를 본 것 같습니다.” (중학교 3학년 남성 구OO)

면담자들은 공통되게 도박 빚 때문에 가족 문제, 정신건강 문제, 학교생활 문제, 도박 빚 금전 문제, 자살 생각 및 시도 등 엄청난 고통을 겪음에도 불구하고 대부분은 도박 빚을 혼자 힘으로 해결하려고 시도하였다. 도박 빚이 도저히 혼자 감당할 수준을 넘어섰다고 판단했을 때나 정신 문제, 자살 시도 등의 어려움을 심하게 겪은 후에야 어쩔 수 없이 부모님께 도움을 요청한 것으로 나타났다.

“저는 빚이 너무 많이 생겨서요. (중략) 해결하려고 하다가 계속 늘어나다 보니까 부모님께 요청했던 것 같아요. (중략) 보통 친구들한테 빌려서 도박을 해서 돈을 따서 갚아야겠다는 생각을 가장 많이 하죠. 그렇게 해서 돈을 갚아지 하고서는 돈을 계속 빌리다가 힘들어서 결국에는 친구들한테 막 이렇게 질타를 많이 받고 그리고 나서 부모님께 얘기하는 경우가 많아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“친구들한테도 빌리고 형들한테도 빌리고 다 빌렸다가 이제 엄마 아버지한테 내가 이만큼 빚이 있는데 좀 갚아달라 이러면서. (중략) 형 따지면 그냥 아무 말 없이 갚아주신 게 한 2천만 원 되고요. 그리고 막 그 이후에 이제 단위가 조금 늘어났거든요. 막 500만 원, 천만 원씩 그때 이제 갚아주시면서 센터 가는 거를 좀 권유를 하셔서 알겠다 하고 다니고 그렇게 됐어요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“중학교 때 몇 살 때쯤은 기억은 자세히 안 나지만 중학교 때 제가 빚을 13만 원 정도 졌는데 이게 중학교 때 감당이 안 돼서 어머니한테 말씀드렸죠. 이거 갚아달라.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“친구 어머니가 그 친구한테 잠깐 돈을 맡겨둔 건데 그걸 저한테 빌려줬었어요. (중략) 제가 말해서 (부모님이 알게 됐어요.)” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“근데 제가 한 번에 300을 한 게 아니라 60 몇 달 단기로 했는데 60 빚 만들고 그것도 (부모님이) 갚아주고 막 70 만들고 갚아주고 또 70 만들고 갚아주고 이렇게 했어요. (중략) 갚아주고 또 제가 또 빚 만들고 갚아주고 또 빚 만들고 이랬어요.” (중등학교 3학년 남성 문00)

“그때 제가 감당이 안 되어서 제가 빚이 너무 많아서, 계속 재촉을 하고 제가 당장 갚을 수가 없는데 이렇게 큰돈을, 감당이 안 돼서 엄마한테 처음 말했죠.” (고등학교 3학년 남성 김00)

어떤 경우는 도박 문제 해결을 위해서 부모님에게 도움을 요청한 뒤 정신병동까지 들어간 사례가 있었으며, 어떤 경우는 도박 빚 해결을 위해서 일명 “차털이”라 불리는 범죄를 저지르고 범죄 행위가 발각되면서 부모님에게 알려진 사례도 있었다.

“저는 일단은 학교생활은 한 달 동안 학교를 못 가게 됐고요. 그냥 제가 다니고 있던 정선과에서 학교를 한동안 안 보내는 게 좋을 것 같다. 이래서 학교를 못 가게 됐고 그리고 학교를 못 가고 있던 그 사이에 또 도박을 해서 정신병동에 들어 갔었어요.”

(고등학교 3학년 남성 이00)

“네 그러니까 도박 빚 때문에 차털이를 하니까 차털이를 하고 나서 내가 돈을 훔쳤는데 이게 걸릴까 말까 사람이 굉장히 두렵고 좀 그러잖아요. 그렇죠. 그러니까 내가 잘못을 한 걸 아니까 이게 잡힐지 말지 막 그러니까 사람이 막 더 불안해지고 막 초조해지고 그러거든요. (연구진: 그러면 이게 경찰에 걸려서 부모님께 얘기한 거지 안 걸렸으면 부모님께 얘기 안 했을까요?) 그렇죠. 안 걸렸으면은” (중학교 3학년 남성 문00)

(4) 종료 단계: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해

<p>4. 종료 단계: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해</p>	<p>온라인 실시간 게임(도박 빚)으로 인한 위험, 고통은 무엇이었나요? 1) 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인과 방해되는 요인 2) 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유</p>
--	--

종료 단계에서 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해와 관련한 경험에 대하여 질문하였다. ‘온라인 실시간 게임 빚(도박 빚)으로 인한 위험, 고통은 무엇이었나요?’ 질문을 통하여 ① 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인과 방해되는 요인, ② 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유에 대한 면담 결과를 면담자 전반, 특성(학급별, 성별)을 참고하여 분석하였다.

① 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인과 방해되는 요인

면담자들은 대부분 도박하게 되는 환경(핸드폰, 주변 친구)으로부터 단절되는 것이 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인이었다고 응답하였다. 또한 자기 자신이 사태의 심각성을 깨닫고 도박을 멈추는 것이 도박을 끊는 데 가장 중요한 요인이었다고 응답하였으며, 가족에 대한 고마움과 미안함을 도움을 주는 요인으로 응답한 사례도 있었다. 이외로 휴대폰에 대한 통제와 부모님의 관심 등을 도박 단절의 요인으로 든 사례도 있었다.

“도박을 끊는 데 도움이 된 요인은 일단 부모님이 관심을 너무 많이 가져주셨고, 그리고 핸드폰에 대한 통제가 좀 필요해요. (중략) 계좌를 할 때는 처음이었으면 이렇게 그걸로 바꾸는 게 좋을 것 같아요. 부모님께 연락 가는 계좌로. (중략) 가장 필요한 건 부모님의 관심이 아니지 않을까 싶습니다.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“그냥 이제 저처럼 막 끊고 싶은 의지를 가진 친구들하고만 좀 만나고. 네 치료센터 있거든요. 중독치료 센터라고 그냥 가서 상담받고 오고 그런 게 있어요. 근데 그냥 그런 식으로 이제 뭐라도 하는 것 자체가 그냥 도움이 되는 것 같아요. 뭐라도 하면. (중략) 계좌 잠그는 것도 해봤고 휴대폰 안 들고 다니는 거 막 그런 거 막 자기 전에 휴대폰 다 바깥에 꺼내놓고 밤에 혼자 있으면 할까 봐 그리고 이제 카드 같은 거 사용하는 내역 같은 거 엄마한테 다 문자 가게 해놓는 거. 이거는 왜냐하면 갑자기 돈이 있을 리가 없는 데 막 돈 쓰고 그러면은 했다는 거니까. 그리고 인스타 같은 것도 이제 계정 엄마 아버지한테 알려주고 올릴 때 이제 뭐 하고 노나 뭐 사나 이런 거 다 볼 수 있게 오픈하는 걸 많이 시도했어요. (중략) 인스타랑 카드내역 보여드리는 게 뭘 할 수가 없더라고요. 일단 부모님이 알아야 할 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“미성년자 같은 애들은 안 하게끔 할 수 있는 게 간단한 그게 뭐냐 하면 핸드폰을 없애거나 그다음에 계좌번호를 다 정지시키면 끝입니다. (중략) 제가 좀 전화로 했었어요. 저도 이제 심각한 걸 알아서 상담받으려고 1336인가 거기로 전화했는데, 도박 센터 거기서 이제 상담도 한번 받아봤는데 제가 상담받아 본 사람으로서 상담은 중요하지 않아요. 그냥 자기가 자기 컨트롤이 중요하다고 생각해요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“부모님께 너무 죄송하고... (중략) 그런 거 다 부질없고 그냥 이제 아르바이트도 할 수 있는 나이니까 아르바이트 정직하게 그냥 벌어서 내 돈 써야겠다는 생각으로 끊었던 것 같아요. (중략) 했다가 한 번 자기가 충격을 받아야 안 하게 되는 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“그때 빚져서 부모님이 갚아줬는데 너무 미안해서 이제 하면 안 되겠다고 생각해서요. (중략) 도박을 했던 사람이 끊었거든요. 그 사람처럼 편지를 주고받고 했어요. 어떻게 끊었냐 이런 식으로 그 사람도 상담받았던 사람인데 손 편지로 했어요. 도박 선생님이 그 분한테 갖다주시면 제가 답장하고 이렇게 하는 거” (중학교 3학년 남성 문OO)

“도움 되는 건 그래도 자기 주변 친구들이 같이 끊는 게 가장 도움이 커요. 왜냐면 중학교 중학교

부터 그래도 고등학교 한 1, 2학년 시절까지는 주변 친구들이 되게 도움이 많이 되고 그래서 이제 부모님들이 좋은 친구 사귀라는 이유도 그거인 것 같아요. 이제 이해가 좀 되는데, 그렇죠. 그게 친구들을 따라서 할 수밖에 없거든요.” (중학교 3학년 남성 광00)

“저는 부모님 영향도 많이, 엄청 컸고요. 일단 친구들 일단 도박하는 친구들은 일단 환경부터 바뀌어야 하는 것 같아요. 자기 자신의 환경. 그다음에 광고 문자가 오는 걸 저는 전화번호를 봤거든요. 안 오니까 딱히 생각도 잘 안 들고 그냥 자기 환경을 바꾸는 게 가장 중요한 것 같아요. 쉽게 노출될 수 없는 환경에 가는 게. (중략) 저는 그리고 약간 저 스스로도 약간 계속 생각을 해서, 끝낸다고 여기서 만약에 한 번 더 해버리면 평생 못 끊는다고 생각을 하면서 결제를 해서 저는 그러다 끊었거든요. (중략) 부모님 없는 친구들은 상담센터가 저는 가장 좋다고 생각을 해요. 뭔가 부모님이 있든 없든 상담센터가 가장 좋다고 생각을... (중략) 이걸 털어놓는다는 것 자체가 우선 심리적인 안정감도 들고 약간 기댈 수 있다는 게 생기는 게 그 의지를 할 수 있는데 그게 생기는 게 되게 중요하다고 보거든요” (고등학교 3학년 남성 김00)

“사실 가장 중요한 건 시작하고 즐기는 게 개인 선택이었으니까, 그만두는 것도 내가 빨리 언제까지, 어느 선에서(얼마를 따거나 잃는) 빠져나와야지 하는 각오가 없으면 안 될 것 같아요. 그게 아니라면 도박에서 오는 쾌감을 억누르는 강한 자극이 있어야 할 것 같고요. 부모님께 엄청 혼이 나든지. 스마트폰을 뺐든지, 아니면 키즈폰이라 그러나 그런 제한이 많이 걸린 폰을 쓰게 하든지. 부모님이 나 선생님의 관심이 중요한 것 같은데, 저는 아빠한테 걸렸었는데, 나쁜 거니까 하지 말라고 하셔서... 사실, 학교 선생님께 직접 이런 방법으로 얼마를 뺐다, 이체받은 문자까지도 보여드렸는데, 관심이 없으셨던 건지, 장난이라고 생각하셨던 건지 심각하게 반응하지는 않으셨어요.” (중학교 3학년 남성 문00)

방해되는 요인으로는 도박하는 친구들이 주변에 있음으로써 계속 도박을 접하게 되는 것을 공통으로 꼽았으며, 도박사이트에서 발송하는 문자 메세지, 핑머니 등도 도박을 중단하는 데 방해되는 요소로 꼽았다.

“그냥 휴대폰, 휴대폰이나 주변 친구들이 이제 방해되는 것 같아요. (중략) 도박사이트 가입하면 문자 인증한다고 했잖아요. 인증하면 전번이 많이 팔리거든요. 그러면 이제 문자가 진짜 많이 온단 말이에요. (중략) 여기 핑머니 많이 준다 이러면서 그러면 제가 끊었으면 이제 이거 그냥 내 돈만 안 끌면 된다. 내 개인 돈만 안 끌면 된다 해서 그냥 핑머니만 엄청 많이 찾았거든요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“보통 사이트에서 전화 오는 거 그리고 메시지 오는 거 그리고 이제 주변 친구들이 도박하는 그런 분위기면은 어쩔 수 없이 또 할 거예요. 조금 약간 의지가 좀 많고 자기가 딱 지키는 건 지킨다 하는 애들은 안 할 수도 있긴 하지만 웬만한 애들은 분위기라는 게 있으니까 그 분위기를 따라가야 하거든요. 요즘 또래 애들은 그렇죠. 그래서 그 분위기를 따라가야 애들이랑 더 어울릴 수 있고 그러니까 그게 도박을 끊는다고 해도 조금 힘들 거예요. (중략) 그러니까 자기가 이제 그 무리에서 떨어진다는 그게 되게 싫은 거죠.” (중학교 3학년 남성 광00)

“학교에서 친구들이 도박하고 있는 게 제일 힘들죠” (고등학교 3학년 남성 이00)

“주변 애들이 계속하는 그런 거” (고등학교 3학년 남성 김00)

② 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유

다수의 면담자는 도박이 불법이고 도박 빛이 생기는 상황 자체가 창피하거나, 혼나는 것을 이유로 들어 도움을 요청하지 못했다고 하였다. 또한 학교에서의 상담(위클래스 등)은 소문이 퍼질까 두려워서 꺼리는 모습도 있었으며 학교 내에서의 소문을 피하려고 학교 밖에서의 상담이나 부모님과의 대화를 통해 학교 밖에서 도움을 요청하는 경향을 보였다. 어디서든 도움을 줄 것 같지 않아서, 어디서 상담하는지 몰라서 등과 같은 이유도 컸다.

“일단은 불법이기도 하고 돈을 딴 것도 아니고, 끈 건데 부모님께 말하면 좀 많이 혼날까 봐 무섭기도 할 것 같아서 말 거의 안 하는 것 같아요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“첫 번째는 혼날까 봐요. 왜냐면 도박이라는 것 자체가 불법이 아니고 청소년이 하면 안 되는 거고, 그리고 그게 말한다고 해서 갚아줄지 안 갚아줄지도 확실히 모르는 거고 그러니까 부모님이라고 다 갚아주지 않거든요. (중략) 그렇기 때문에 말을 해도 그냥 네가 알아서 갚아라 이라는 부모님들도 있어서 그게 이제 돈을 갚아줄지 안 갚아줄지도 모르고 또 혼날까 봐 또 무섭고 근데, 근데 또 돈은 내가 갚아야 하고 이러니까 그냥 사람이 계속 불안하고 그런 거죠.” (중학교 3학년 남성 곽00)

“근데 이게 참 어려운 게 도박 빛이 생겼을 때는 그 빛이 너무 힘드니까 나한테 해줄 수 있는 도움은 돈을 갚아주는 것밖에 없다고 생각을 해요. 그런데 부모도 아닌 사람들이 내 돈을 갚아줄 거라고 당연히 생각을 안 하잖아요. (중략) 연락을 다른 사람들한테 도움을 취하거나 그러지 않는 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“쪽팔려서죠. 그리고 말할 용기가 없거나 말했을 때 부모님이 나를 보는 시선이 무섭거나 여러 가지 있을 수 있죠.” (고등학교 3학년 남성 김00)

“이제 부모님 같은 데는 이제 계속 욕하고” (고등학교 3학년 남성 이00)

“학교에 일단 말할 데가 없고요. 학교는... 지금 생각을 해보면 딱히 말할 생각도 안 했던 것 같은데 만약 말한다고 해도 말할 데가 없고 경찰은 말하면 제가 잡혀가잖아요. 그러니까 말할 못 했죠. (중략) 전(상담센터 청소년 1388 등) 몰랐어요.” (고등학교 3학년 남성 김00)

“학교는 그래도 친구들이 다 소문낼 수도 있으니까 그래도 학교는 학교보다는 경찰이나 부모님께 연락하는 게 더 나을 것 같아요. (중략) 그냥 자기가 한 짓에 대한 그렇게 떳떳하지 못하니까

말하기가 힘들어서 말 못 한 것 같아요. (중략) 그냥 부끄러워서” (고등학교 1학년 여성 권00)

(5) 도박 문제 재발 단계 : 피해자에서 가해자로 내몰린 환경

<p>5. 도박 문제 재발: 피해자에서 가해자로 내몰린 환경</p>	<p>어떻게 온라인 실시간 게임(사이버도박) 문제가 재발하게 되었나요? 1) 도박을 그만두는 것이 힘든 이유 - 도박 친구들, 사행심, 광고, 꿈머니 2) 학교에서 도박 얘기를 숨기지 않고 하는 친구, 도박을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)</p>
---	---

도박 문제 재발 단계에서 피해자에서 가해자로 내몰린 환경 관련한 경험에 대하여 질문 하였다. ‘어떻게 온라인 실시간 게임(사이버도박) 문제가 재발하게 되었나요?’ 질문을 통하여 ① 도박을 그만두는 것이 힘든 이유, ② 학교에서 도박 얘기를 숨기지 않고 하는 친구, 도박을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)에 대한 면담 결과를 면담자 전반, 특성(학급별, 성별)을 참고하여 분석하였다.

① 도박을 그만두는 것이 힘든 이유

면담자들은 대부분 사행심, 재미 등이 도박을 그만두기 힘들게 하는 가장 큰 이유라고 말하였으며, 유튜브를 통한 유혹, 꿈머니, 돈을 다시 따겠다는 복수심 등도 도박을 그만두기 힘들게 하는 요소라고 말하였다.

“몸이 끌리던데요. 계좌에 돈만 이제 있으면 1~2만 원만 해볼까 하고, 1~2만 원 꼬면 복구한다, 이런 생각으로 기울어요. (중략) 일단은 주변에 있는 친구들이 제일 문제인 것 같고요. 옆에서 도박하고 얼마 댔다 이렇게 자랑하면 되게 부럽잖아요. 돈 딱 게 그런 것도 있고 유튜브나 이런 데 보면 하는 사람들 진짜 많거든요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“그게 사실상 도박을 하면서 지금 그러니까 전에 내가 돈을 얼마를 잃고 한 건 신경이 안 쓰여요. 지금 따는 게 중요해서 그전에 건 그냥 거의 잃어버리듯이 그냥 기억이 사라지고 지금 내가 돈을 벌고 하고 있는 이 게임이 중요한 거예요. 그러니까 지금 이 순간만 딱 중요하게 느껴져서 그런 건 다 잃어버리고 그냥 거기에 집중해서 또 해요. (중략) 토토 이제 사장님이라 해서 저희가 부르는, 그냥 별칭 같은 건데 토사장이라고 하거든요. 그런 사람들에게 전화가 와서 여기 어디 어디 사이트 인데 이벤트하고 있다 가입을 하면은 꿈머니라고 있는데, 그 꿈머니를 얼마 주겠다 이러거나 아니면 어디 상품권을 주겠다, 이런 식으로 말을 해서 이제 자네 사이트 쓰게끔 이렇게 만드는 그런 것도 있고 메시지가 계속 와요. 핸드폰으로 여기 어디 사이트인데 지금 실시간 이벤트 한다 막 이런

식으로 계속 와요.” (중학교 3학년 남성 권OO)

“도박을 한 이유는 이번엔 딸 거라는 생각이 가장 커요. 그리고 나중에는 도박을 돈을 따기 위해서 하지 않는 경우도 많아요. 그냥 그때 그 도파민이 올라오는 그 느낌을 받고 싶어서 하는 경우도 많아요. (중략) 내 돈 잃으면 어떡하지... 하는 생각을 제일 많이 하는데, 내가 어차피 도박을 했어도 처음에 3만 원 넣을 거였는데 사이트에서 3만 원 준다네 (꼼머니) 이러면 그냥 생각 없이 해보지 뭐 했는데 그때 따고 그리고 그러면 더 하면 더 따겠네, 하고서는 제 돈까지 넣다가 그러다가 더 잃는 거죠.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“그냥 처음부터 끝까지 무조건 잃지만 지금 한 번 하는 거는 이길 수도 있을 것 같거든요. 잠깐씩 돈 오가면서 따고 잃고 할 때 나오는 도파민이 그것 말고는 대체할 수 있는 무언가가 없을 정도로 크기 때문에” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“알바하다가도 이게 월급 들어올 때 힘들잖아요. 이걸 계속 알바를 이렇게 힘들게 해서 이렇게 받았는데 좀 편하게 돈도 있겠다. 편하게 좀 벌어들까 하는 생각으로 계속하는 것 같아요. (중략) 뭐랄까 복수심 같은 거죠. 어떻게 보면. 그냥 이 사이트에서 내 돈을 다 뺏아갔으니까 나도 역으로 좀 상대방 사이트에서 돈을 좀 다시 뺏아가겠다는 복수심도 있고 그다음에 또 짜증 나기도 해요. 그 돈을 잃다 보면 그거 있잖아요. 제 친구가 돈을 뺏어가면 기분 나쁜 것처럼 그것처럼 좀, 좀 기분 나빠지고 계속하게 되는 것 같긴 해요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“저는 그냥 재미나 아니면은 돈을 뺏을 때의 쾌감 그런 것이나, 아니면 자기가 평소에 생활할 때 필요한 돈들을 마련해야 해서 그런 도박을 하게 된다는 생각이 든 것 같아요. (중략) 성격이 약간 안 좋게 나왔을 때 이런 거 스트레스 풀려고 하는 애들도 본 것 같아요. (중략) 아무 생각이 없어도 없어도 갑자기 꼼머니가 생긴다는 그런 그냥 심리적인 이유 때문에 다시 시작하는 경우도 있는 것 같아요. (중략) 저도 한 번 한참 빠져 있었을 때 그런 문자가 와서 그때는 돈도 없고 돈은 없는데 도박을 하고 싶고 해서 이런 문자에 혹했던 적이 있어서 다른 친구들도 충분히 혹할 만한 상황인 것 같아서” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“자기가 다시 도박을 되찾는다는 생각도 있었고 그다음에 금액이 너무 크다 보니까 이 그렇게 한 번 그렇게 큰 금액을 이제 이제 얻을 수 있는 게 도박밖에 없잖아요. 그래서 도박했었죠. (중략) 빛이 너무 커서 한 번 따고 접으려는 생각이었던 것 같아요. (중략) 빛이라는 이유가 좀 큰 것 같고요. (중략) 이제 사실 빛을 이제 따서 갚는다고 생각을 하니까... 잃는 것보다는 다른 걸 생각을 하니까 그런 것 같아요. (중략) 전 이미 한 번에 제가 이제 만질 수 없는 큰돈을 만졌잖아요. (중략) 그때 약간 뭐라 해야 하지 그 희열감을 느끼지 못 잊는 거죠” (고등학교 3학년 남성 김OO)

② 학교에서 도박 이야기를 숨기지 않고 하는 친구, 도박을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)

학교에서 도박 얘기를 숨기지 않고 하는 일명 슈퍼전파자에 관한 사례를 모든 면담자에 게서 들을 수 있었다. 직접적으로 도박을 권유하지는 않더라도, 친구가 도박하는 모습을 보고 호기심과 흥미를 느끼게 되며, 도박으로 번 돈 얘기를 듣고 유혹에 빠지는 사례가

가장 많았다. 친구 외에도 병원에서 만난 성인 슈퍼전파자 사례를 이야기한 면담자도 있었다.

“주변 친구들도 이제 거의 다 친구들 영향이 많긴 한데 그게 요즘에는 SNS 보면 막 거기에도 뜨고 그러거든요. 옛날에는 안 그래서 그게 그때 당시에는 애들이 어떻게 이거를 하게 된 건지 모르겠는데 그게 애초에 저희가 도박을 전혀 안 했어요. 안 했는데 그 친구(전학생)가 오고 나서부터 애들이 전체가 다 시작한 거예요. (중략) 그게 사실상 친구들이 막 한번 해볼래 이런 식으로 말을 하진 않아요. 실제로는 그게 대부분은 어떻게 되는 거냐면 도박을 처음으로 시작한 친구가 이제 저희가 카페를 가던가 어디 가면 핸드폰을 계속 보거든요. 이제 저희가 어딜 놀러 가면은 핸드폰만 하고 있기 그러니까 막 이야기하다가 이제 막 계속 핸드폰만 하고 있으면 개 폰을 봐요. 그걸 보고 이거 뭐냐 물어봤죠. 저는 물어봐서 그걸 알려주니까 저도 1만 원 가지고 막 10만 원도 10만 원까지 부릴 수 있고 100만 원도 부릴 수 있다 이런 식으로 이제 이야기를 해줘서 그 말에 이제 조금 혹한 거죠.” (중학교 3학년 남성 꺾OO)

“그냥 포털 사이트 이렇게 총판이라고 해서 그냥 바지 사장 세워놓고 경찰 오면은 그 친구 넘겨주는 식으로 이렇게 사이트 관리한다고만 들었어요. (중략) 저는 병원에 있을 때 성인들이 전부 다 성인들이었는데 병원이 안 좋았던 이유 중 하나가 성인들이 너무 질이 안 좋은 사람들이 많았어요. (중략) 병원인데 청소년들만 있고 그러면 상관없을 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“한 명이 있죠. 한 명이 학교도 한 학교를 그렇게 만드는 것도 가능해요. 저희 학교는 아닌데 그냥 추천인 아까 말씀드린 것처럼 그런 식으로 이제 사람을 많이 모으면 돈을 많이 주니까 이제 친구 많은 애들이 한 번 그게 눈이 뜨이면은 이제 친구의 친구 친구의 친구 이렇게 가면서 계속 그게 되는 거죠.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“그 친구가 솔직하게 말해서 저도 도박 한번 호기심에 봤죠. 도박을 보다가 야 이거 괜찮은데 나도 한번 해볼래 이렇게 해서 시작했습니다. (중략) 네, 주변 또래 친구들의 소개 및 영향 이게 좀 되게 큰 것 같아요. 이게 처음 접하는 친구들은 대부분 이게 이런 광고 보고 들어가지는 않아요. 이게, 이게 어떻게 하게 되느냐면 친구한테 물어봐요. 너 혹시 도박해봤어? 그러다가 계속 물어보다 보면 한 명쯤 나올 거예요. 그 한 명에서 나온 거에서 계속 들어요. 얘기를 도박하는 걸 듣다 보다가 이거 그래도 돈 딸 수 있겠는데 라고 생각해서 바로 이렇게 되는 경우가 많지, 그냥 광고만 보고 들어가지 않습니다.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“제 친구들은 아마 형들이 하는 거 보고 소개를 받거나 아니면 형이 하시는 거 보고 그랬던 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

어떤 경우는 본인이 슈퍼전파자가 되어서 친구들에게 도박을 전파한 사례도 나타났으며, 직접적으로 도박을 하라고 권유하는 것은 아니지만, 도박자금을 고리로 빌려주고 이자를 받는 돈놀이를 하거나 도박하는 행위를 응원하면서 소위 “보찌(개평, tip 등의 의미)”를 달라고 하는 등 도박 전파에 기여하는 행위도 나타났다.

“저는 친구들한테 막 공유는 안 해주고 그냥 전 계속 혼자 했는데 친구들이 막 저, 제가 그때 돈 자랑을 했거든요. 그것 때문에 친구들이랑 자기도 하고 싶다 해서 많이 했어요. (중략) 저 때문에 시작한 친구 엄청 많아요. 한 10명은 될 거라 생각하고 있습니다.” (중학교 3학년 남성 문00)

“굳이 제가 도박을 해서 돈을 벌지 않아도 제 수중에 있는 돈으로 친구들한테 돈을 빌려주는데, 거기서 나온 이자가 있잖아요. 그런 것만 받아도 제가 지금 밖에 나가서 먹고 싶은 거 먹고 사고 싶은 거 살 수 있는 능력이 되니까 굳이 뭐 도박을 할 필요는 없죠. 그래서 지금은 어쩌다가 친구들이랑 1~2만 원 정도로 재미로 하는 거 외에는 도박을 잘 안 하고 있습니다. (중략) 그리고 저는 이제 공지라고 하죠. 그 홀덤 펍에서 돈 다 잃고 더 치고 싶은데 돈이 없는 사람들을 위해 구제 서비스, 그러니까 이제 공지를 때준다고 하는데, 선이자 10% 떼고 100만 원 빌려주는, 그 공지를 때주고 있습니다. (중략) 친구들한테 ‘도박하면 안 돼’ 이런 식의 이야기는 하지 않습니다. 얼마로 그만두는 게 목표냐 이런 이야기는 하죠. 이게 무슨 뜻이냐면 이제 ‘몇 총 몇 마감’이냐고 묻는 건데, 예를 들어서 어떤 친구가 2만 원을 충전해서 하고 있다고 하면, 제가 옆에서, 야 너 지금 2만 원 충전했는데 얼마 따서, 네 계좌로 꽂히는 게 목표냐 다들 이런 질문은 하죠. 아니면 이제 옆에서 이제 응원해 주고 따는 돈에 보찌를 받는대거나 다 이제 대부분 그러죠. 누가 친구한테 도박하지 마 그건 너무 위험한 거야라고 하지는 않습니다. 웃기죠. 그 장면 자체가” (중학교 3학년 남성 구00)

(6) 어려움과 도움 요청 단계 : 어려움과 요구사항

<p>6. 어려움과 요구사항</p>	<p>어려움과 요구사항은 무엇인가요?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 도박 문제 해결을 위해 도움을 요청해 본 경험 <ul style="list-style-type: none"> - 도박 빚에 집중된 도박 문제 2) 친구가 불법도박을 할 경우 대처 <ul style="list-style-type: none"> - 돈 빌려주기, 신고에 대한 생각, 슈퍼전파자 차단, 예방 교육 3) 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항은? <ul style="list-style-type: none"> - 경찰서, 상담소, 학교, 부모님 등
---------------------	--

어려움과 도움 요청 단계에서 사이버도박으로 인한 어려움과 요구사항 관련한 경험에 대하여 질문하였다. ‘어려움과 요구사항은 무엇인가요?’ 질문을 통하여 ① 도박 문제 해결을 위해 도움을 요청해 본 경험, ② 친구가 불법도박을 할 경우 대처, ③ 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항에 대한 면담 결과를 면담자 전반, 특성(학급별, 성별)을 참고하여 분석하였다.

① 도박 문제 해결을 위해 도움을 요청해 본 경험

처음부터 부모님께 도움을 요청한 면담자는 한 명도 없었다. 도박 빚을 갚기 위해 도박을 한 뒤, 감당할 수 없을 만큼 늘어난 빚을 감당하지 못하여 부모님께 도움을 청한 면담자가 대부분이었다. 면담자 중에서 학교 내에서 해결하고자 한 경우는 전혀 없었다. 부모님께 도움을 청하기 전후로 센터 상담을 받는 면담자들이 많았다.

“전 부모님께, 부모님께 도움을 요청했었고요. 학교나 경찰에 요청한 적은 없습니다.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“없어요. 없는 이유가 저희 학교에 예전에 이제 그런 문제 때문에 상담받는 애가 상담을 받으려고 하는 애가 한 명 있었는데 그거를 이제 막 위클래스라고 하잖아요. 막 이런 상담받는 데서 상담을 받다가 전교에 소문이 다 나버린 거예요. 그 이후로 이제 뭔가 학교 안에서 상담받겠다, 이런 생각은 안 해봤고 아마 그런 이유로 이제 소문나는 게 저희한테는 더 정신적인 그게 크니까. (중략) 중독치료 센터라고 그냥 가서 상담받고 오고 그런 게 있어요. 근데 그냥 그런 식으로 이제 뭐라도 하는 것 자체가 그냥 도움이 되는 것 같아요. 뭐라도 하면” (고등학교 3학년 남성 김00)

“(학교 경찰 관련 기관)저는 솔직히 그런 거 솔직히 그런 거 있어도 이게 딱히 저 불필요할 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이00)

“도박 상담센터 간 적은 있었어요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

“상담한다 해서 바뀐 거고 자기 마음가짐이 되게 중요한 것 같아요.” (중학교 3학년 남성 문00)

“아빠가 전화를 해서 보호자 동의하고 그러고 센터 한 번 가서 처음에 서류랑 작성하고 그렇게 해서 이제 다니게 됐어요.” (중학교 3학년 남성 곽00)

“(부모님께) 얘기하기 전예요. 상담센터를 다니고 있어요.” (고등학교 3학년 남성 김00)

한편, 치유원 등의 상담을 경험하지 않은 면담자의 경우에는 이러한 사회적 지지 체계에 대한 불신이 상당히 높았다. 도박 관련 기관에서 상담받아도 여러 기관에 계속 연계되다가 결국에는 정신병원 가서 약 먹는 게 끝이 아니냐고 신뢰할 수 없다는 반응을 보였다.

“도박 상담 지원 센터는요, 그냥 거기를 가는 순간 그냥 저는 도박에 미친 사람이라고 인정하는 꼴이 되거든요. 거기 간다는 것은, 제가 봤을 때는 도박으로 인해서 패가망신해도 저는 저 같으면 안 갑니다. 도박을 하면 했지 차라리 범죄 절도를 하지 치유센터를 가지는 않습니다. 그냥 가게 되면 일단 상담할 거잖아요. 뭐 때문에 왔는지 뭐가 그렇게 힘든지. 상담하다 보면 그냥 뭐 상담하는

상담사들도 월급받고 일하는 데 자극을 주지 않을 거 아니에요. 그냥 예 맞습니다. 힘드셨겠군요. 저희가 지금 상담자분의 힘든 사정에 맞춰서 저희가 다른 기관을 연결해 드리겠습니다. 해서 기관 연결해서 가면, 이제 그렇게 돌고 저렇게 돌아서 막상 마지막으로 하는 게 결국은 그 정신병 약 먹는 거 아닌가요? 아마 지금 길 가는 사람들 10명 붙잡아서 물어봐도 과연 저랑 똑같은 대답을 하는 사람이 저는 더 많을 거라고 거의 100% 확신하고 있습니다.” (중학교 3학년 남성 구OO)

② 친구가 불법도박을 할 경우 대처

면담자 대부분이 친구가 불법도박을 할 경우 설득을 통한 교화에 대한 해결책을 제시하는 것과 처벌, 혼을 낸다는 것을 대처 방법으로 뽑은 면담자로 구분되었다.

“일단 옆에 가서 일단 막 엄마한테 딱 자랑하면 안 되고 그다음 그냥 개네 부모님께 말해서 이제 좀 많이 혼내라고 하면 안 할 것 같은데요.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“그러니까 자기가 도박을 하고 무슨 상황인데 그거를 빠져나오는 방법을 알려주는 게 아니고 그러니까 그걸 말했을 때, 네 잘못이 아니고 이거는 너를 처벌하려고 하는 게 아닌 걸 알려줘야 되는 거죠. 왜냐하면 애들이 말하기 무서운 이유가 혼날까 봐 거든요. 왜냐하면 이미 나는 불법을 해버렸고 말했을 때 혼나면 어떡하지 내가 이걸로 처벌받으면 어떡하지, 이런 것 때문에, 말을 못 하는 건데 그런 걸 말을 안 해주고 그냥 무슨 일이 생기면 선생님께 말하고, 경찰관한테 말하고, 이렇게 말해라 이러면 이런 거 자체가 애초에 그냥 이상하다고 생각해요. 저는 그러니까 그거를, 방법을 알려줘야지 그러니까 그거를, 목적어를 알려줘야지 그냥 방법만 대충 설명해 주고 끝내버리면 안 된다고 생각하거든요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“사실대로 친구들한테 사실대로 말하고 그 기간까지는 잠시 기다려 달라 말해야 할 것 같아요. (중략) 내가 벌어서 쓰는 돈은 내가 도박을 해도 되지만 도박을 해도 빚은 지지 말자는 말을 하고 싶어요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“괜찮으니까 상담 한번 받아보라고 근데 이렇게 위로로 말해주면 한 번쯤은 받아볼 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권OO)

“처벌하면 좀 들을 수 있을 거 같아요. 가입 권유한 애들부터 해서. (중략) 학교는 거의 의미 없을 것 같고요. 약간 형사 처벌이 저는 가장 좋다고 생각을 해요.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“근데 도박을 했다면, 그래도 최대한, 최대한 많이 혼을 내서 다시는 안 하게 하는 게 제일 좋습니다.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“그러니까 처음에는 처음 걸린 애들은 이제 상담센터랑 부모님께 알리고 약간 좀 학교에서 관리를 하게 해주던가 약간 이게 처음에는 약간 좀 회복 느낌으로 생각하고, 만약 두 번째 걸린다, (그러면) 그때부터 형사 처벌하면 좋지 않을까요?” (고등학교 3학년 남성 김OO)

③ 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항

면담자들은 대부분 부모님에게 도움을 요청하여 관리 감독을 받는 것이 매우 필요하다고 말하였다. 도박의 어려움은 청소년 혼자 힘으로는 극복할 수 없으며 타인의 도움이 필요한 상황으로 청소년이 보살핌을 받는 것을 느껴야지 도박에서 멀어질 수 있다는 의견이 대부분이었다. 한편 처벌의 중요성 혹은 의지의 중요성을 강조하는 학생들도 있었다.

“저처럼 빚 엄청 만들었다가 부모님이 갚아주든가 아니면 진짜 한번 두들겨 맞아 봐야 알아요. 부모님이랑 상담 기관에만 말해보는 게 좋을 것 같아요. (중략) 일단은 따서 갚을 생각하지 말고 부모님께 말하든 한번 알바를 찾아보든 해야 할 것 같아요.” (중학교 3학년 남성 문OO)

“부모님들 중에서도, 그런, 그러니까 시간적 여유가 있어도 관심을 안 주시는 그러니까 자식이 담배를 피우든 말든 알아서 하라고 하시는 분들도 있고, 그리고 이제 너무 애를 아끼니까 애가 하고 싶은 거 다 해주게 하시는 부모님들도 있고 그러다 보니까 도박하는 거는 거의 다 그런 거거든요. 그런 부류의 애들이예요. 왜냐하면 부모님이 핸드폰 검사하고 그러는데 도박 메시지 오고 그러면 당연히 무조건 걸리니까 절대 못 하거든요.” (중학교 3학년 남성 곽OO)

“누군가가 케어해줘야 한다고 생각을 해요. 청소년 때는... (중략) 청소년 개인한테 저는 상담을 일단 해줬으면 좋겠어요. 저는 일단은 부모님한테 걸렸다 하면은 일단은 뒤지게 혼내고 그리고 부모님이 돈 갚아주시고 그리고 막 부모님이 너 이거 하면 경찰서 가 봐 이렇게 얘기하는 것보다 그냥 조용히 끌고 가서 상담 맡기는 게 부모님이 막 이렇게 좀 흥분하신 체로 얘기하면은 뭐 당연히 혼나죠. 그러니까 이번에 당연히 혼난 거구나 이렇게 생각할 텐데 상담가서 천천히 설명 들으면서 약간 심각성을 느끼면 안 할 것 같아요.” (고등학교 3학년 남성 이OO)

“(부모님이 빚을) 안 갚아주는 게 나은 것 같아요. (중략) 그냥 부모님께 말씀을 먼저 드려보는 게 그냥 부모님께 한 번 혼내고 이제 100만 원 200만 원 갚으면 될 걸 성범죄하고, 미약 범죄하고, 그것보다 낫다고 생각해요. 근데 그래도 계속 갚아주다 보면 이제 저처럼 세상 물정 모르고 과락에 찌들어서 몇천만 원씩 써버리기 때문에 경제관념이 안 잡혀요. 갚아주면 그걸 제가 느꼈어요. 갚아주는 거는 아니라고 생각하고 본인이 일을 해서 알바를 해서 돈을 갚든 하는 게 맞다고 생각해요. 저도 지금은 그러고 있고” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“제가 좀 전화로 했었어요. 저도 이제 심각한 걸 알아서 상담받으려고 1336인가 거기로 전화했는데, 도박 센터 거기서 이제 상담도 한번 받아봤는데 제가 상담 받아본 사람으로서 상담은 중요하지 않아요. 그냥 자기가 자기 컨트롤이 중요하다고 생각해요.” (고등학교 2학년 남성 이OO)

“이걸 직접 경험해 보기 전까지는 모르니까 그러니까 차라리 저는 예방 교육도 물론 중요하지만, 저는 그것보다는 이제 처벌을 더 세게 하면 애들도 무서울 거 아니예요? 이게 그러니까 이제 공포심으로 아예 못하게 하는 거죠. 그러면 걸리면 안 된다는 마인드로... (중략) 근데 사실 끊으려면 본인의 의지가 가장 중요한 것 같은데.” (고등학교 3학년 남성 김OO)

“그래도 부모님이나 이런 전문기관에서 하지 말라고 좀 더 강력하게 나오거나 친구들도 조금 더 세게 하지 말라고 했으면은 그래도 안 할 가능성이 있긴 있는데 친구들도 그냥 방치하고 부모님들도 어떻게 해야 할지 몰라서 그냥 냅두니까 더 빠지게 됐던 것 같아요.” (고등학교 1학년 여성 권00)

(7) 전문가 간담회 : 청소년 사이버도박 어떻게 대처할 것인가?

청소년 사이버도박, 어떻게 대처할 것인가	1) 무엇을 고쳐야 초기 접촉을 막을 수 있나요? 2) 무엇을 해야 사이버도박 실행 중간에 멈출 수 있나요? 3) 사이버도박으로 인한 도박 빛에 어떻게 대처해야 할까요? 4) 온라인 실시간 게임 빛(도박 빛)으로 인한 2차 위험 피해에 어떻게 대처해야 할까요? 5) 도박 문제가 재발했을 때 어떻게 대처해야 할까요?
---------------------------------	--

전문가 간담회에서 ‘청소년 사이버도박, 어떻게 대처할 것인가’에 대하여 질문하였다. 질문을 통하여 ① 무엇을 고쳐야 청소년 사이버도박 초기 접촉을 막을 수 있는지, ② 무엇을 해야 사이버도박 실행 중간에 멈출 수 있는지, ③ 사이버도박으로 인한 도박 빛에 어떻게 대처해야 할지, ④ 온라인 실시간 게임 빛(도박 빛)으로 인한 2차 위험 피해에 어떻게 대처해야 할지, ⑤ 도박 문제가 재발했을 때 어떻게 대처해야 할 지에 대한 면담 결과를 분석하였다.

① 무엇을 고쳐야 초기 접촉을 막을 수 있나요?

전문가들은 OTT 사이트, 웹툰 사이트 등에서 노출이 가장 많이 이루어지기 때문에 이러한 사이트 등에서 광고가 이루어지지 못하게 막는 것이 중요한데, 단순한 사이트 차단이 아니라 자금줄을 끊는 것이 중요하다고 말하였다. 현실적으로 공급자를 차단하는 것보다 학생들에게 도박한다는 것은 사기 범죄의 피해자가 된다는 인식을 갖도록 하는 게 더 중요한 것 같다고 말하였다. 물리적 차단과 심리적 차단 방법이 있을 수 있으며, 물리적 차단인 경우 사이트 폐쇄, 계좌 정지 등의 방법이며, 심리적 차단인 경우 기존 집단 교육방식 등에서 벗어나 개별화되고, 더 강력하고 심각한 메시지를 전달하는 방식으로 경각심을 주는 것이 좋겠다고 언급하였다.

“불법 OTT나 웹툰 사이트 같은 경우 청소년들이 거의 다 보기 때문에 이것을 차단해야 하는데, 보통 한 달에 들어가는 트래픽 사용료(유지비)가 3억에서 5억 들어갑니다. 불법 도박을 하기 위해서

만든 사이트이기 때문에 자금출만 끊으면은 광고가 끊어집니다. 계좌를 죽이면 됩니다. 실제로 저희가 신고를 통해서 계좌를 정지시키는 작업을 하고 있는데, 통장을 죽인다는 소문이 나니까 그 사이트들은 성인인증 절차를 철저히 하더라 말이지요.” (도박 관련 민간 단체 대표 조OO)

“이런 초기 접촉을 막을 수 있는 방법에 대해서는 일단 좀 딸 수 있다 또 이게 수익을 낼 수 있다 이런 것보다는 이것 자체가 피해다, 이거는 우연에 의해 승패를 좌우할 수 있는 도박의 그런 개념보다는, 도박 참여는 사기 범주의 피해자라는 인식을 학생들이 했으면...” (경찰관 하OO)

“지금 거의 대부분 교육이 1시간 정도의 긴 정보 전달 중심인데, 저는 이제 담뱃갑 표면의 메시지가 바뀐 형태를 결국 따라가야 한다는 입장입니다. 담뱃갑 내용이, 기존에는 담배 피우면 여러 가지 위험해요, 하다가 이제 징그러운 사진 넣어서, 소위 말해 앓 뜨거워하게 만드는 식으로 바꿨더니 국가 단위에서 흡연을 등이 줄어들었다는 데이터가 전 세계적으로 나오는 거거든요. 그래서 결국 예방 교육의 내용도, 너희들 조심해라는 식은 어차피 안 먹힐 게 뻔하고 굉장히 심각한 피해 사례를 중심으로 아이들이 진짜 깜짝 놀랄 만한 메시지를 강력하게 전달하는 내용 형태로 바뀌어야 이게 심리적 차단이 있지 않겠냐는 생각이 좀 들어서.” (교수 권OO)

전문가들이 공통된 의견은 사이트 차단과 같은 그간의 수동적인 방식으로는 도박 관련 사이트, 불법 홍보사이트 등을 완벽하게 차단할 수 없다는 점이었다.

“그러니까 차단한다는 거는 온라인이 활발하게 되어 있어서, 눈에 보이는 웹툰이나 아동 사이트나 이런 거를 차단할 수는 있겠지만, 그 애의 핸드폰에는 하루에도 수백 개의 문자가 오기 때문에 얼마든지 다른 데서 팔 수 있는 그런 여지는 있다는 거죠.” (도박 관련 민간 단체 대표 조OO)

“지금은 스마트폰으로 시간이라든지 장소 제약이 없이 이제 무분별하게 공급자를 이제 바로 직접적으로 맞이할 수 있는 그런 구조가 됐기 때문에 저희가 초기 접촉을 막을 수 있는 방법, 우리 대표님도 말씀하셨지만, 가장 좋은 것은 이런 사이트라든지 이런 부분에서 이제 좀 많이 섣달운시키면 좋겠지만, 글썄요, 지금 저희가 보기에는 이 수많은 정말 많은 진짜 너무 많은 이런 공급자들을 제약하는 것이 정말 좀 현실적으로는 지금 경찰의 관리 대상에서 벗어났다고 보는 것이.” (경찰관 하OO)

“물리적 차단은 앞에 이제 두 분께서 말씀하신 것처럼 결국에는 공급자와 공급자의 사이트가 차단돼야 배너든 문자든 이런 것들이 다 이제 줄어드는 거니까 공급자와 공급자 사이트를 차단하는 거는 결국 국가권력이 해야 하는데, 현실적으로 매우 어렵죠.” (교수 권OO)

② 무엇을 해야 사이버도박 실행 중간에 멈출 수 있나요?

전문가들은 일단 사이버도박을 한번 시작하면 실행 중간에 멈추는 것이 자력으로는 매우 어렵다고 말하였다. 따라서 사이버도박 초기 접촉 단계에서 청소년들에게 주변과 보호자 등이 최대한 초기에 도박 유해환경 모니터링을 통해 발견해 내어 선제적으로 차단

하고, 위험성을 강력하게 경고 전달하는 방식이 효과적이라고 말하였다. 어느 정도 중독이 된 경우에는 경직된 사고를 풀어주는 작업 후에 상담이 진행되는 것이 효과적이라고 말하였다. 사이버도박을 실행 중간에 멈추게 하기 위해서는 외부의 상담 등 개입이 필요하며, 제도권화되는 것이 중요하다고 언급하였다.

“경험이 초기에 한두 번 있는 친구들은 그런 친구들을 이제 어른들이나 보호 체계가 최대한 빨리 모니터링해서 발견해 내가지고 그 친구들에게 이 행위의 위험성을 아주 강력하고도 엄하게 전달하는 이런 방식이 현실적인 것 같고, 이미 경험이 적어도 이제 3~4회 처음 그냥 호기심에 한두 번이 아닌 적어도 이제 본인이 적극적으로 발을 들여서 3~4회 이상 넘어가면 그때부터는 실제로 굉장히 사고의 경직성이 심하게 인지적으로 발생하기 때문에 설득해서 그만하게 하는 거는 안 먹힐 가능성이 높죠. 이제 그럴 때는 실제로는 이제 경직된 사고를 심리적으로 풀어주는 작업이 선행되고 그렇게 하고 나서 이제 이 행위의 위험성을 본인이 자각하게 하는 단계로 넘어가는 소위 말해 진짜 상담스러운 개입이 들어가야...” (교수 권OO)

“도박을 스스로 그만둘 수 있다는 것은 상당히 좀 어려운 것 같고, 교수님이 말씀하신 것처럼 외부에서 외부 기관에서 아니면 그 부모라든지 다른 사람이 제 3자가 오픈화 시켜야지 제도권 안에 넣어야지만 어느 정도...” (경찰관 하OO)

“말씀하신 것 같이 제도권화가 제일 중요합니다. 근데 그 제도권화가 어떤 식으로 되어야 하나면, 애네들 스스로가 인정을 하고 고백하게 해야 해요. 이 제도권화가 되게 부드럽게 너네 도박을 하면은 처벌한다 이래버리면 제도권 하나가 될 수가 없죠. 숨어버리니까, 숨어서 더 음지로 더 가니까. 이거를 피해서, 너네는 잘못된 게 아니다. 어른들이 이 환경을 만들지 못하고 이거 막지 못 해가지고 그런 거니까, 이제 그런 환경을 만들어보려고 하니 니네가 게임했던 사이트 URL이랑 계좌랑 이런 거 좀 얘기해라 그러면서 되게 부드럽게 아주 그냥 나쁜 게 아니라 이런 식으로 계속 유지를 해 나가는 게 그게 답이구요.” (도박 관련 민간 단체 대표 조OO)

특히, 청소년기에는 학교라는 특수한 집단에 속해있기 때문에 학교 안에서 친구의 영향으로 사이버도박에 호기심을 갖고 친구들과 함께 도박문화, 도박자금 빌리기, 도박 빚 등이 선후배 간에도 연결되어 있으므로 더 벗어나기가 어렵고, 이미 하나의 도박생태계가, 경제적 체계로까지 구축되어 있어서 이를 무너뜨리는 것이 시급하다고 강조하였다.

“애들이니까 좀 잘 가르치고 좀 이렇게 하면 교화되었지가 아니라, 제일 중요한 거는 그러한 교육이나 교화는 니중 문제고, 학교 내에 있는 이런 경제 구조화부터 깨야 됩니다.. 돈을 하루에 수백만 원씩 벌던 애가 학교를 졸업하면은 사이트를 만들어서 다시 학교에 침투합니다. 그러면 다시 또 그런 문화가 자기 후배를 통해서 또 이어지고, 그리고 또 졸업을 하면은 그 후배는 그 사이트에 가서 일을 한 1년 배우고 독립을 하고..지금 불법 도박 총책들의 나이가 상당히 다 어려요...(중략)

그리고 지금 중요한 거는 엄청 많은 사이트 수천 개가 되는 사이트에서 애들이 막 무작위로 게임을 하는 게 아니에요. 그러니까 선배가 추천하는 사이트는 먹튀 없고 안전하고 이런 걸 기준으로 삼거든요. 제일 중요한 게 그 구조의 제일 윗 단계만 끊어버린다면, 애들은 원만하면 아무 사이트나 무작위로 안 들어갑니다. 그런 게 있기 때문에 학교 내에 있는 최고 위에서 사이트를 부리는 그 선배의 그 사이트만 차단해도 효과는 상당히 많습니다.” (도박 관련 민간 단체 대표 조OO)

③ 사이버도박으로 인한 도박 빚에 어떻게 대처해야 할까요?

전문가들은 청소년들이 사이버도박으로 인한 도박 빚에 대처하기 위해서는 대리 입금이나 관련 법(이자제한법) 등에 대해서 알리는 것이 필요하다고 지적하였다. 일부분 교육이나 홍보, 개입 등이 필요한 부분이 있긴 하지만, 학생들이 또래 집단에서 법적으로는 안 갚아도 되는 도박 빚일지라도 안 갚으면 소위 왕따가 될 수 있는 위험이 있어서 매우 해결책 마련이 어려운 부분이라고 언급하였다. 도박중독과 도박 빚 수준에 따라서 맞춤형 접근 방식이 필요하며 도박을 중독 질병으로 보고 치유하는 접근과 처벌되니 절대 하면 안 된다는 접근이 균형을 잡는 것은 매우 어려운 일일 것이라고 언급하였다.

“학생들한테 정확하게 이런 대리 입금이라든지 이자제한법이라든지 불법 금융업과 관련된 내용에 대해서는 반드시 신고가 필요하다는 걸 알리는 게 중요할 것 같습니다. 지금 금융감독원에서는 이런 사인 간의 거래에 대해서 신고 기관을 운영하고 있습니다. 그것처럼 이제 이런 불법 대출이라든지와 같은 문제도 함께 이 도박 문제와 같이 병행해서 좀 처리를 해 나가야 된다 이런 생각을 말씀드립니다.” (경찰관 하OO)

“이 부분은 참 어려운데 보통 아이들이 대리 입금도 어차피 말씀하셨다시피 어 기관에서 빌리는 게 아니라 다 개인 개인이 빌린다는 거거든요, 이자제한법을 벗어나기 위해서. 그럼 애들이 보통 같이 친구들끼리 빌립니다. 근데 상당히 고리 대출이죠. 고리 이자를 해가지고 돈 빌리는데 이거는 솔직히 어느 기관의 개입이나 어른의 개입이 필요하긴 한 거는 있어요. 왜냐면 이게 이자제한법이라는 것도 있고 니네 채무 추징도 그렇게 하면 안 되고 이러면서, 이걸 문제다 하고 애들한테 가리키고 어차피 법안으로 이렇게 된 돈은 불법이다, 이런 다 안 갚아도 된다, 그리고 어른들한테 도움을 요청하라 이렇게 얘기를 애들한테 할 수 있는데, 이게 어려운 게 뭐냐면 친구들은 자기도 인간관계가 있습니다. 스스로 맺은 인간관계가. 근데 여기서 어느 선배가 빌려줬는데 자기가 이거 못 갚겠다 하고 어른이 개입을 시켜버리면 애는 왕따가 돼요. (중략) 만약에 돈을 안 갚겠다고 어른이 개입한다면은 그 애는 아마 개 또래집단에서는 매장이 되는 관계이기 때문에... 그래서 제일 중요한 거는 도박 때문에 다 이루어진 거니까 도박의 차단이 제일 중요하다고 저는 생각을 하고 있어요.” (도박관련 민간단체 대표 조OO)

“이제 자기가 오랜 시간을 투자해서 그런 빚을 갚아야 되는데, 도박 빚을 외부에서 갚아주면 그게 또 다른 빚백 경험이기도요. 자기가 감당할 수 없을 만큼 경제적으로 큰 부담을 줬는데 그걸 자기의 진짜 피담 흘리는 고생이 아닌 외부의 힘으로 한 번에 갚아주면 당연히 도박 문제에서 회복될 수가 없죠. 그렇기 때문에 진짜 목숨을 걸고 싸우면서 빚은 부모가 대리 면제를 한 번에 해주거나

이런 거는 막아야 되는 게 이제 중독 상담에서 원칙이니까 그런 부분 하나 좀 짚어놓고 싶고… (중략) 겁이 나기 시작하면 혹은 문제가 생기기 시작하면 바로 얘기해 이런 문화를 만들어줘야 하는데 이걸 이제 예방의 메시지와 연결돼 있어서 복잡한 문제죠. 그것을 진짜 질병이라고 이렇게 프레임 잡고 들어가면 이게 주는 위험이라는 메시지가 또 악화되잖아요. 너희들 이거 하겠다면 진짜 처벌받아 이렇게 돼야 놀라는데 이거 질병이야 그럼 눈에 안 보이는, 소위 말해 정신질병이라고 그럴까 이렇게 될 수 있어서 이게 참 균형 잡는 게 너무 힘든 주제라 그 참 답이 쉽게 안 나오는 것 같습니다.” (교수 권OO)

④ 온라인 실시간 게임 빗(도박 빗)으로 인한 2차 위험 피해에 어떻게 대처해야 할까요?

외부에서의 개입밖에는 대안이 없다고 보고 있는 가운데 교육 당국, 사법당국, 경찰, 지자체 등 유관기관이 모두 협력하여 종합적인 해결 방안을 만들어서 접근하는 것이 필요하다고 말하였다. 아이들이 이러한 2차 위험 피해에 노출되어서 가해 상황으로까지 가게 되면 어떠한 사법절차를 겪는지, 결국에는 소년원에 가게 된다는 걸 알리는 것이 효과적일 것이라고 언급하였다. 구체적으로 어떠한 피해가 발생하는지에 대해 알리고 지금이 그 위험 상황을 빠져나오는 가장 최선의 시점임을 인식시키는 것이 중요하다고 말하였다.

“학교 폭력 관련해서도, 이제 이 도박 빗을 마련하기 위해서 다른 학생들을 때려서 가해자로서 이런 돈을 갚아야 하는지 이런 부분도 있는데 그냥 착한 애가 그냥 돈만 빌렸는데 돈을 갚지 못해서 또 맞아서 피해자가 되는 경우도 있고… 물고 물리는 이런 악순환적인 그런 상황이 발생하죠. 어차피 이런 거는 혼자 힘으로 이렇게 벗어날 수가 없고 어떻게든 아가 민간단체 대표님께서 말씀하신 것 제도권화 시켜가지고 어른들이 이제 개입을 할 수 있는 방법밖에 없다. (중략) 그리고 도박 이런 카테고리에 이러한 카르텔이 있다고 한다면 교육 당국하고 사법 당국, 경찰 당국하고, 지자체 포함해가지고 이런 카르텔이 확인이 되거나 이런 걸 경제 구축 체계를 단절시킬 수 있는 그런 종합적인 솔루션이 가져야 되지 않을까라는 생각이 듭니다.. 교육당국 학교 측도 당연히 알아야 되고, 이런 카르텔을 끊기 위해서 종합적으로 이제 솔루션을 제공해야지만 가능하지 않겠나. 이 이후에 그 사람에 대한 채무 변제라든지 권리 구제라든지 그다음에 이 사람들에 대한 중독에 대한 치유라든지 이런 부분도 종합적으로 접근해야 될 것 같습니다.” (경찰관 하OO)

“저는 이게 제일 중요한 것 같아요, 소년원을 간다는 거. 소년원을 간다는 그러한 벌을 받는다는 걸 아이들이 아는 게 상당히 중요한 것 같아요. 애들이 그걸 되게 무서워하거든요.” (도박관련 민간단체 대표 조OO)

“증상이 어쨌든 쌓이면 회복이 힘들기 때문에 최대한 지금 단계에서 증상이 더 심화되지 않도록 어쨌든 증상 관리만 시작을 하는 건 굉장히 좋은 시작이다. 이렇게 보통 증상 쪽에서 얘기하듯이 피해 쪽도 마찬가지로 프레임이고, 소위 말해서 눈이 확 뒤집혀가지고 범죄에 연루되는 행동을 선택하고 해서 같이 인생 다 끝나고 어차피 이제 내 인생은 이제 끝장이야 이제 몰라 이렇게 방치하면 피해가 쌓여서 나중에 회복의 기회가 찾아와도 돌아오기가 너무 힘들어지니까 피해도 지금 시점이

이 피해를 쌓는 걸 멈출 수 있는 최선의 시점이다라는 인식이 어쨌든 관리하는 개입하는 측면에서는 굉장히 중요한 포인트여서 그런 것들을 이제 앞서 말씀해 주신 거에 좀 더해서 하고 싶습니다.” (교수 권00)

⑤ 도박 문제가 재발했을 때 어떻게 대처해야 할까요?

도박 문제가 발생한 청소년들은 폭력이나 사기 등의 피해를 경험하게 되고, 여기에서 그치는 것이 아니라 강요된 가해자가 되기도 한다. 학교에서 이른바 슈퍼전파자가 되어 다른 학생이 도박을 하도록 강요, 협박하거나 절도, 보이스피싱, 불법 아르바이트 등의 범죄에 연루되기 때문이다. 반면, 청소년들에게 도박 문제가 재발했을 때 중범죄로 이어지는 경우는 극히 드물다. 대부분 경범죄에 그치고 있었는데, 어쨌든 학교 안에서는 친구이기 때문에 폭행과 같은 심각한 상황보다는 친하면 이자 없이 돈을 빌려주고 친하지 않으면 이자 받고 돈을 빌려주는 정도를 일반적인 재발 문제상황으로 보았다. 따라서 도박 문제 재발을 막기 위해서는 보호자의 도박 단절을 위한 지지 모임이 생성되는 것이 중요하다. 현재의 선도 체계는 경찰, 검찰, 법원 등에 개별화되어 있어서, 이러한 체계가 통합되어 작동될 필요가 있다.

“지금은 바뀐 게 뭐냐면은 그 애들이 돈을 안 뺏고 애들한테 자금을 내어주는 거예요. 폭력을, 친구들을 두들겨 패고 막 이런 경우는 거의 없어요. 왜냐하면 친구라고 생각을 하잖아요. 그 외중에도 애들이 이런 게 있긴 해요. 자기랑 친한 친구들은 이자를 안 받고 돈을 빌려줍니다. 안 친할수록 이자율이 높아지고. 그리고 많이 안 친한 애들은 채권 추심을 강력하게 하죠. 그러니까 애들이라고 해서 체계적으로, 마치 회사같이 항상 이자율을 받는 게 아니라 친한 친구, 안 친한 친구 이런 식으로 나눠서 이자율을 받고 이렇게 하거든요.” (도박관련 민간단체 대표 조00)

“완전한 회복이란 건 어려운 얘기지만, 어쨌든 같이 거주나... 이것이 되게 중요한 이슈인데요, 이 재발 문제에 있어서 결국 성인들 중독 문제는 거의 모든 전문기관이 이 병의 중독자 모임에 연결을 하고, 회복이 되고 나면 이제 계속 조심하면서 살아야 되니까, 중독자 모임에서 계속 정기적으로 서로를 지지하고 가는데 아동·청소년은 그런 모임을 정기적으로 하기가 너무 힘들고, 가능하지도 않죠. 그러니까 결국 아동·청소년 재발 문제는, 보호자의 지지 모임을 만들어져야 한다고 봅니다.” (교수 권00)

“경찰 단계, 검찰 단계, 법원 단계 이 세 단계가 있을 때 지금은 어떻게 움직이냐면 각각의 선도 활동이라든지 선도 프로그램들이 다 개별화되어 작동하고 있습니다. 경찰 단계에서도, 아가 한국도 박문제예방치유원하고 같이 한 활동 말씀드린 것처럼, 어떤 서브 프로그램 운영을 하고, 검찰 단계에서도 교육 조건부 기소 유예제도, 별도로 소년 보호 사건과 관해서 소년법원에서도 별도의 보호관찰 제도를 운영하고 있거든요. 근데 각각의 기관의 입장에 맞게끔 관리가 되고 있지만,

점차 나중에는 이게 고도화가 되어서, 한 학생 그리고 이 한 현상을 가지고 여러 기관이 같이 통합해서 관리를 해야 하는 것이 맞지 않을까 싶습니다.” (경찰관 하OO)

마지막으로, 도박 관련된 여러 어려움(법이나 환경, 제도적인 부분)을 해소할 방안에 대해 전문가들은 사행산업통합감독위원회의 기능과 역할이 확대되는 것이 우선이고 이어 제도나 관련 법 등의 개정, 범국가적인 협업 체계 등이 필요하다고 진단하였다. 관계기관(상담센터, 병원 등)과 연계된 프로그램의 참여가 청소년 도박 문제에 효과가 있었음을 언급하면서도 아이들이 거부하면 참여시킬 방법이 없으므로 학교나 교육청(부)에서 출결, 신분 노출 등에 구애받지 않고 프로그램에 참여할 수 있도록 제도가 보완되어야 함을 지적하였다. 한편, 이러한 관계기관의 수용력이 이미 포화상태여서 수용력을 확대해야 함을 지적하였다. 또한 새로운 법 제도를 마련하는 데는 많은 시간이 소요되기 때문에 현재 제도 내에서 계좌 정지, 한도 초기화 등의 조치가 가능하게 하는 것이 효율적임을 재차 강조하였다.

“이것은 국가가 전력을 다해서 제도를 손보면서 국가적 아젠다로 세팅하고 다뤄야 하는구나로 가는 방향이기 때문에 그런 것들이 순차적으로 있지 않겠나 싶습니다. 그래서 첫 번째는 사감위 강화이고, 이어 제도적 법적으로 뒷받침되어야 하지 않을까 싶습니다.” (교수 권OO)

“처음 저희가 인지된 상태에서 이 학생들을 어떻게 하면 재발을 막을 수 있을지에 실질적인 이런 프로그램을 같이 참여하고 운영을 해봤더니 실질적인 효과가 있었습니다. 그런데 다만 문제가 뭐냐 하면 실질적으로 그 학생들을 연계하려고 했더니 학생들이 거부하게 되면 아무런 강제성이 없습니다. 강제성도 없고 이 학생들에 대해서 어떻게 할 수 없었습니다. 아이 입장에서는 빚을 안 갚으면 그렇게 왕따가 될 정도인데 애가 예를 들어서 수업을 빼먹고 이런 전문기관의 치유를 받는다면 상담을 받는다면 그건 있을 수가 없겠죠. 그러니까 학생들 입장도 있겠지만 참여율을 높이기 위해서 출결 문제라든지, 비밀이, 신분이 보장된다든지 그런 제도화가 되어야 한다고 봅니다. (중략) 또 한 가지 더, 더 현실적인 말씀을 드리면 그렇게 해서 연계를 한다고 하더라도 지금 받아줄 곳이 없습니다.” (경찰관 하OO)

“법제화는 계류되고, 계류되고 몇 년 지나면 또 사장 되고 항상 그래요. 이 도박에 대한 법제화라는 건, 개인적인 피해자가 생기기 때문에 법제화 쉽지 않을 겁니다. 야당이 반대하든 여당이 반대하든 그런 게 있고요. (중략) 불법 도박 막는 건 생각보다 간단할 수도 있습니다. 계좌 문제예요. 계좌 수급이 참 어려운 것이거든요. 환전 어떻게 하고 있느냐, 충전 어떻게 하고 있느냐. 이것만 파악하게 되면, 불법 도박은 충전, 환전만 딱 막아버리면은 됩니다. 불법 도박 업자들의 가장 큰 고민은 열이면 열 계좌입니다” (민간단체 대표 조OO)

3) 요약 및 시사점⁵⁴⁾

‘사이버도박으로 인한 도박 빚 경험이 있는 청소년’을 대상으로 심층 면담을 진행한 결과, 초기 접촉 차단과 초기대응이 우선시 되어야 함이 발견되었다. 더불어 사전에 접촉하지 못하게 신변중 유해환경을 차단하고 사전 예방 교육을 하는 것이 가장 효과적임을 알 수 있다.

청소년 면담자들은 사이버도박 초기 접촉을 학교에서 친구⁵⁵⁾가 도박하는 모습을 보거나 돈을 댔다는 얘기를 듣고 가장 크게 영향을 받았고, 도박 경험 단계에서는 사행심(한방에 쉽게 돈 벌기, 욕심 등) 때문에 계속해서 하게 된다고 말하였다. 도박을 지속하면서 도박으로 돈을 딸 수 있다는 비합리적인 도박 신념이 강화되고 있었으며, 도박을 위한 다수의 은행 계좌를 소지하고 있었다. 또한 청소년들은 도박이 게임이 아니고 불법도박이고 위험하다는 것을 잘 알고 있었지만, 도박 빚의 위험성은 거의 알지 못함이 발견되었다.

도박 빚을 갚기 위해 사채(친구에게 높은 이자로 빌리거나 인터넷 불법 대출)를 사용하였고, 도박 빚 포함한 손실액은 10만 원에서 2천만 원 이상까지 범위가 넓었다. 면담자들은 감당 못 할 도박 빚 등으로 인한 2차 위험에 노출되어 있었는데 폭력, 범죄 가담, 학업 중단, 노숙, 자살 시도 등을 경험했다고 말하였다.

도박의 결과로 생긴 도박 빚은 폭력이나 협박 등 2차 위험에 시달리는 피해자가 되거나, 도박 빚에 시달려서 추가 범죄에 가담하게 되어 피해자에서 가해자로 전환되는 등 위험에 무방비로 노출되어 있음을 알 수 있었다. 이를 통해 도박 빚을 경험한 청소년들은 자력으로 감당할 수 없는 상황임을 알면서도 불법 행위와 도박 빚 채무에 시달리다가 정신적 육체적으로 몰려 자살 시도까지 마음먹거나, 크고 작은 2차 범죄(차탈이, 사기 등)에 휘말리게 되는 등 벼랑 끝까지 몰린 후에야 부모님께 도움을 요청하게 되는 사례가 빈번함을 발견하였다.

도박 재발은 도박을 한 번 하면 사행심 또는 도박 빚을 갚아야 한다는 생각에 도박에서 벗어나지 못하기 때문에 초기에 사이버도박에 접하지 못하도록 선제적으로 신변중 유해환경을 차단하는 법 제도가 필요하다.

청소년 면담자들은 도박을 안 하기는 쉬워도 도박을 멈추기는 혼자 힘으로 불가능하다

54) 본 연구의 3장의 시사점에는 2024년 8월 12일 개최된 한국청소년정책연구원, 한국형사법무정책연구원의 「2024 제1회 청소년-형사·법무 국제심포지엄」에서 발표 및 논의된 내용을 수정·보완하여 제시함.

55) 학교 친구나 선후배, 또래, 동네 친구나 선후배 등

고 생각하고 있었는데, 전문가 면담을 통해 사이버도박 예방 교육(도움, 전문기관, 신고, 상담, 법률 서비스) 참여가 도박 문제를 겪는 청소년들에게 효과적임을 알 수 있었다. 이에 따라 초기 접촉 차단과 청소년 주도적 대응 역량을 강화할 수 있는 청소년 눈높이의 콘텐츠와 교육 방법을 발굴하는 일이 필요하다고 생각된다.

이를 통한 정책적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 초기 접촉을 막기 위해서 학교 내의 도박 영업 근절, 불법도박사이트의 계좌 정지가 필요하다. 둘째, 사행심 근절과 합리적 경제관념 교육이 필요하다. 셋째, 청소년의 사채는 불법임으로 벌금형 등 처벌을 강화해야 하고, 청소년 도박 빚을 신고하고 대처할 수 있는 시스템 마련이 시급하다. 넷째, 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해를 막기 위해서는 도박 빚 초기대응이 중요하며, 이를 위해서는 교사와 보호자의 관심과 인식 변화, 대처 교육이 필요하다. 다섯째, 도박 재발로 피해자에서 가해자로 연결되지 않도록 하기 위해서는 도박 중단이 우선되어야 한다. 이를 위해 학교 내 도박 전파 강력 근절 교육과 도박 중단을 위한 제도권의 도움이 필수적으로 이루어져야 한다.

표 III-5. 면담 조사 주요 결과 및 시사점 (도박 및 경험 청소년)

영역	현황	정책적 시사점
1. 초기 접촉 단계: 사이버도박 인지 및 접근		
1. 초기 접촉	<ul style="list-style-type: none"> 주변 친구의 영향으로 초기 접촉 사이버도박을 하는 친구 모습을 보고 흥미가 생겨서 초기 접촉 도박이 불법이고, 처벌이 없다는 점을 인지하고 있지만, 도박의 위험성(도박 빚 등에 대한 인지는 부족함) 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 내의 도박 영업조직 근절 강력한 학교 도박 예방 활동: 학교 친구나 동네 친구를 통한 초기 접촉 방지를 위한 예방 교육 강화 도박 빚으로 인한 위험성, 2차 피해에 대한 예방 교육 강화 불법도박사이트의 게재 정지 도박 접근이 쉬운 유흥환경의 선제적 차단 조치
2. 실행 과정 단계: 사이버도박 참여 경험		
2. 실행 과정	<ul style="list-style-type: none"> 도박하는 이유는 사행심(욕심) 유발과 비합리적인 도박 신념 강화, 접근성 용이 청소년이 도박에 활용한 다수의 은행 계좌 수 	<ul style="list-style-type: none"> 사행심 근절과 합리적 경제관념 교육 청소년의 핸드폰과 청소년 계좌 관리 강화
3. 결과단계: 도박 빚		
3. 결과: 도박 빚	<ul style="list-style-type: none"> 도박자금을 빌리거나 빌린 경험 도박 빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구에게 높은 이자 지불)를 쓴 경험 도박 빚을 포함한 손실액(10만 원~2천만 원 이상) 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 사채는 불법으로 처벌강화 미성년자의 대출은 불법 도박 빚 신고 및 대처방안 지원 심리 상담 및 법률 상담
4. 종료 단계: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해		
4. 종료 단계	<ul style="list-style-type: none"> 부모(보호자)의 자녀 사이버도박 문제인지 초기가 아니라 자해 및 자살 시도 후 보호자가 알게 되거나, 범죄를 저지르고 경찰 통해서 감당 못 할 도박 빚으로 인한 2차 위험 피해 폭력, 범죄 기담, 학업 중단, 노숙, 자살 시도 등 	<ul style="list-style-type: none"> 교사와 보호자의 인식 및 대처 교육 강화 청소년의 도박으로 인한 피해(도박 빚, 폭력, 우울, 대인기피 등) 상담 및 신고센터 24시간 운영
5. 도박 문제 재발: 피해자에서 가해자로 연결고리		
5. 도박 재발	<ul style="list-style-type: none"> 청소년들이 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유 사행심, 접근성 용이, 처벌 없음, 친구들의 도박놀이, 게임처럼 재미, 도박 광고 문자, 도박 빚 등) 도박 빚을 갚기 위한 불법 행위 경험 사기(중고 물품 온라인 사기 판매 등), 절도, 폭력, 개인정보 판매, 성착취, 마약 배달, 유해업소/불법 아르바이트 등), 도박사이트 홍보, 보이스포싱, 도박자금 대출로 고리대금 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 내의 도박 전파 강력 근절 교육 도박 중단은 제도권의 도움 필요 외부의 개입, 청소년 혼자 감당 안 됨. 도박 빚을 통한 채무 발생의 마지막은 범죄로 귀결 부모-학교-친구-경찰-정부 상담 종합지원 경찰-도박 전문기관-학교 연계 법제도 개선 도박 빚 2차 피해(도박 빚 마련을 위해 폭력 가해자, 사기, 범죄연루) 스마트폰 절제 구체된 환경 마련(자녀유 프로그램 입소, 입원 등) 학교와 부모의 사이버도박 인식교육

3. 설문 조사 : 사이버도박 경험과 피해 실태⁵⁶⁾

1) 설문조사 개요

(1) 설문조사 도구

설문조사의 구성 틀은 ‘청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로 그림’(그림 III-1 참조)과 같으며, 초기 접촉 단계(사이버도박 인지 및 접근), 실행단계(사이버도박 참여 과정), 결과단계(도박 빗), 종료 단계(사이버도박 2차 위험 피해), 재발 단계(피해자에서 가해자로 연결)로 구성하였다.

본 연구의 면담 조사 결과(초기 접촉, 도박 참여 과정, 도박 빗, 도박 문제로 인한 피해와 2차 위험, 도움 요청 어려움 및 필요 사항 등)를 세부 설문 문항과 구성 틀로 활용하였다.

본 연구의 특징은 학교 안팎의 청소년을 대상으로 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 도박 경험을 초기 접촉 단계부터 참여 과정, 도박 빗 실태, 2차 위험, 피해자에서 가해자로 연결되는 과정, 어려움과 요구사항을 조사하여 실증적 자료를 제시한 것에 있다. 그동안 청소년을 대상으로 도박 실태조사(한국도박문제치유원, 2022a)를 하거나 면담 조사를 한 선행연구물(이승현 외, 2019)은 있지만, 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 면담과 설문조사를 실시한 연구물은 찾을 수가 없다. 따라서 본 연구의 설문조사를 통해서 청소년들의 사이버도박 경험과 피해 실태와 요구사항을 실증적으로 살펴보고자 한다.

56) 홍명기 박사(경기대학교 범죄학)가 경로 단계 분석과 시사점 일부를 작성함.

표 III-6. 설문 구성 및 문항 (청소년의 사이버도박 경험 조사)

단계	경험 조사 내용	참고
1. 초기 접촉: 사이버도박 인지 및 접근	처음 사이버도박을 알게 된 경로와 인식 1) 사이버도박 유형별 경험 여부 2) 초기 접촉 경로와 이유, 시기 3) 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부 4) 청소년들이 도박하는 것에 관한 생각 5) 학교 등에서 도박을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)	한국도박문제에 방지유원 (2022a) 등, 면담 조사 결과
2. 실행 과정: 사이버도박 참여 경험	사이버도박에 참여했던 경험과 인식 1) 사이버도박을 하는 이유 2) 청소년이 도박에 활용한 은행 계좌 3) 친구에게 도박자금을 빌려주는 것에 대한 인식	MBC(2023), SBS(2021), 연합뉴스 TV(2023) 등, 면담 조사 결과
3. 결과: 도박 빚	사이버도박으로 인한 도박 빚을 진 경험과 인식 1) 도박 빚(갚았거나 갚아야 하는 돈)을 갚기 위해 돈을 빌린 경험 2) 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 대처 3) 도박 빚에 대한 인식 4) 친구에게 돈을 빌려준 이유	면담 조사 결과
4. 종료: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해	사이버도박(도박 빚 등)으로 인한 피해 및 인식 1) 부모님에게 도박 문제(도박 빚)로 인한 도움을 요청하게 된 과정 2) 도박 빚으로 인한 피해 및 인식	SBS(2021), KBS(2024) 등, 면담 조사 결과
5. 도박 재발: 피해자에서 가해자로 연결고리	사이버도박 문제 재발로 피해자에서 가해자로 연결 1) 도박을 그만두는 것이 힘든 이유 2) 온라인 실시간 게임을 끊는 데 도움을 준 요인 3) 도박 빚을 갚기 위한 행위 및 인식	면담 조사 결과
6. 기타: 어려움과 요구사항	어려움과 요구사항 1) 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유 2) 도박 문제 해결을 위해 도움을 요청해 본 경험 3) 친구가 불법도박을 할 경우 대처 4) 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항	KBS(2024), 씨리얼(2024) 등, 면담 조사 결과

(2) 설문조사 대상

본 설문조사의 대상은 사이버도박을 경험한 청소년이다. 사이버도박이 불법임으로 이러한 청소년을 찾는 것은 매우 어려운 일이다. 따라서 관계 정부부처와 정책실무협의회를 개최하여 청소년 사이버도박 문제해결을 위한 법제도 정책을 논의하고 설문조사 협조를 받아서 조사 대상을 섭외하였다.

조사 대상은 첫째, 법무부 산하기관 중에서는 소년분류심사원과 청소년비행예방센터가 조사에 참여하였는데, 소년분류심사원의 경우 조사원이 직접 방문하여 수 개의 교실을 순회하면서 직접 현장 통제 후, 응답 주의 사항 등을 설명하고 질의 사항에 직접 대응하면서 조사를 완료하였다. 이러한 과정으로 총 110부가 회수되었다. 한편 청소년비행예방센터에서는 18개 각 센터 담당자들이 QR코드를 청소년에게 제공하는 모바일 조사로 진행되었는데, 그중 서울남부청소년비행예방센터는 조사원이 직접 방문하여 기관의 운영 상황을 파악하고 현장을 직접 통제하여 조사를 진행하였다. 이 과정으로 회수된 청소년비행예방센터의 총 응답 수는 58명이다.

둘째, 여성가족부 산하기관 중에서는 청소년상담복지센터, 학교밖청소년지원센터, 청소년쉼터, 청소년자립지원관, 청소년회복지원시설, 국립청소년인터넷드림마을, 국립중앙청소년디딤센터, 국립대구청소년디딤센터가 조사에 참여하여 주었는데, 이 기관들을 이용하고 있는 청소년들은 모두 모바일로 참여하였다. 법무부 청소년비행예방센터와 마찬가지로 각 기관에서 청소년들을 직접 관리하고 있는 상담사 등의 선생님들이 기관에 찾아온 청소년들에게 QR코드를 제공하거나, 확보 중이었던 연락처를 통해 조사 URL을 송부하는 방식으로 진행되었다. 이 과정으로 회수된 응답 수는 총 320개이다.

셋째, 한국도박문제예방치유원 역시 기본적으로 QR코드를 통한 모바일 조사로 진행되었는데, 서울 중앙센터의 경우는 상담사가 내담 과정에서 직접 종이 조사표를 청소년들에게 배포하고 응답을 하도록 하는 방식으로 진행된 3개가 있으며, 그 외 센터에서는 모바일 조사로 총 29개이다. 이 과정을 통해 총 32개가 회수되었다.

조사 방법은 기본적으로 '모바일 조사'로 설계되었다. 이는 사전로직에 따른 신뢰성 있는 응답 데이터 확보에 유리할 뿐만 아니라 단기간에 불특정 다수를 대상으로 조사를 진행할 수 있는 효과적인 방법이기 때문이었다. 그러나 짧은 조사 기간과 본 연구에 협조한 기관의 운영 특성에 따라 모바일 조사가 어려운 경우는 종이 조사표를 활용한 집단 면접조사 방식을 병행하였다.

표 III-7. 설문조사 대상 및 조사 방법

구분	내용
조사 대상 (조사 직후 응답자 수)	조사 대상은 사이버도박을 경험한 청소년(학교 안팎의 중·고등학생 연령) - 법무부 168부 (소년분류심사원 110부+청소년비행예방센터 58부) - 여성가족부 320부 (세부 참여기관 구분 불가) - 한국도박문제예방치유원 32부 총 520부(조사 직후의 응답자 수로 최종 유효 표본크기와는 다름)
분석대상	- 데이터 클리닝을 완료한 505명
조사방법	- 구조화된 웹 질문지에 의한 모바일 조사 단, 일부 기관의 상황에 따라 종이 조사표를 활용한 집단 면접조사도 병행
조사기간	- 모바일 조사: 2024년 7월 5일 ~ 7월 22일 - 종이 조사표 조사: 2024년 7월 8일 ~ 7월 22일

(3) 설문조사 실시 및 분석

설문조사는 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 학교 안팎의 중·고등학생 연령을 대상으로 7월 5일부터 7월 22일까지 실시되었다. 먼저 화상 면담조사를 통해 설문 문항을 개발·확정하고 모바일 및 오프라인 설문조사를 병렬적 통합방법설계로 질적·양적 자료를 수집하고 상호 보완적인 방식으로 분석하였다. 분석 방법은 기술통계, χ^2 검증 등을 활용하여 분석하였다.

2) 설문조사 결과분석

(1) 응답자 특성

최종적으로 분석에 사용된 표본 사례 수는 505명이었으며 응답자 특성은 다음의 <표 III-8>과 같다. 전체 응답자 중 남자 청소년은 396명(78.4%)이었으며 여자 청소년은 109명(21.6%)으로 남학생이 여학생보다 많았다. 연령에 따르면 13세 11명(2.2%), 14세 39명(7.7%), 15세 85명(16.8%), 16세 166명(32.9%), 17세 119명(23.6%), 18세 78명(15.4%), 19세 7명(1.4%)으로 16세가 가장 많았고 다음으로 17세, 15세, 18세, 14세, 13세, 19세 순이었다. 학년으로는 중학생 135명(26.7%), 고등학생 370명(73.3%)이다. 학업성적은 중위권이 266명(52.7%)으로 가장 많았고 상위권 88명(17.4%), 하위권 151명(29.9%)인 것으로 나타났다.

생활을 도와주는 가족이 한 명이라도 있는지를 의미하는 가족 지지는 464명(91.9%)이 있는 것으로 나타났다. 경제 수준의 경우 상위권 78명(15.4%), 중위권 374명(74.1%), 하위권 53명(10.5%)으로 중위권이 가장 많은 것으로 분석되었다.

부모 학력은 어머니의 경우 고졸 이하 103명(20.4%), 대졸 325명(64.4%), 대학원졸 38명(7.5%), 모름/안 계심 33명(6.5%), 무응답 6명(1.2%)이었으며, 아버지의 경우 고졸 이하 116명(23.0%), 대졸 318명(63.0%), 대학원 졸 34명(6.7%), 모름/안 계심 32명(6.3%) 무응답 5명(1.0%)인 것으로 나타나 대졸이 가장 많은 것으로 분석되었다.

전반적으로 응답자의 특성을 살펴보면, 성별, 중등학교 연령별로 분포되어 있다. 경제 수준이 보통(74.1%), 부모 학력은 대졸 이상(64.4%, 63.0%), 학업 수준은 중위권 이상(52.7%), 대부분 가족 지지 기반이 있는(91.9%) 것으로 나타났다. 이와 같이 응답자의 특성은 학년별, 경제 수준별, 가족 지지 등에 있어 특정 취약계층이 아니라 일반적인 특성이 나타난 것으로 보인다.

표 III-8. 응답자의 인구통계학적 특성

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	비율(%)
전체	505	100.0
성별	남학생	396
	여학생	109
연령	13세	11
	14세	39
	15세	85
	16세	166
	17세	119
	18세	78
	19세	7
학교급	중학교	135
	고등학교	370
학업수준	상	88
	중	266
	하	151
가족지지	있다	464
	없다	41
경제수준	상	78
	중	374
	하	53
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	103
	대졸	325
	대학원 졸	38
	모름/안 계심	33
	무응답	6
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	116
	대졸	318
	대학원 졸	34
	모름/안 계심	32
	무응답	5

(2) 초기 접촉: 사이버도박 인지 및 접근

① 사이버도박 유형별 경험 여부

가. 또래 친구의 사이버도박 경험

또래 친구가 사이버도박을 하는 것을 본 적이 있는지 유형별로 응답하게 한 결과, '사설 온라인 스포츠도박'을 하는 것을 보았다는 응답이 60.4%로 가장 높게 나타났다. 한편, 학업 수준과 경제 수준이 높아질수록 또래 친구가 사설온라인 스포츠도박을 하는 것을 보았다는 응답 비율도 높아지는 경향을 보였다.

다음으로 '온라인 카지노게임' (51.9%), '온라인 실시간 게임' (42.8%), '온라인 복권' (41.2%), '합법온라인 스포츠도박' (36.2%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 기타 응답으로는 가위바위보 돈내기 게임, 돈빵, 판치기 등의 응답이 있었다.

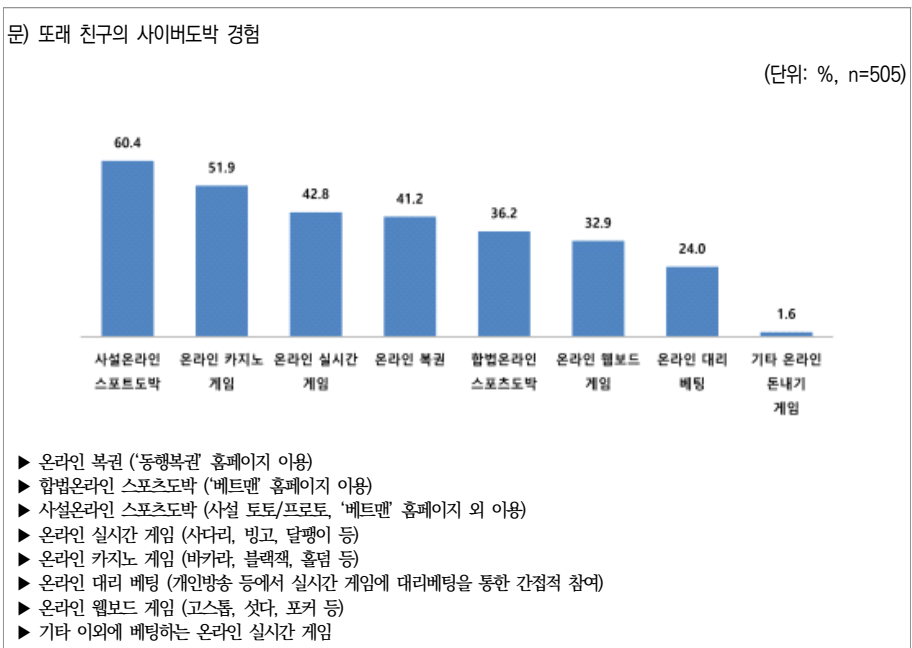


그림 Ⅲ-3. 또래 친구의 사이버도박 경험(중복 응답)

표 III-9. 또래 친구의 사이버도박 경험(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	온라인 복권	합법 온라인 스포츠 도박	사설 온라인 스포츠 도박	온라인 실시간 게임	온라인 카지노 게임	온라인 대리 베팅	온라인 웹보드 게임	기타 온라인 돈내기 게임	
전체	(505)	41.2	36.2	60.4	42.8	51.9	24.0	32.9	1.6	
성별	남학생	(396)	39.9	37.1	62.4	42.4	51.8	24.5	30.6	1.0
	여학생	(109)	45.9	33.0	53.2	44.0	52.3	22.0	41.3	3.7
학년	중학생	(135)	38.5	31.1	51.1	39.3	57.0	21.5	33.3	3.0
	고등학생	(370)	42.2	38.1	63.8	44.1	50.0	24.9	32.7	1.1
학업 수준	상	(88)	31.8	31.8	70.5	52.3	58.0	29.5	34.1	2.3
	중	(266)	50.4	42.1	60.9	42.1	45.1	24.1	33.8	1.9
	하	(151)	30.5	28.5	53.6	38.4	60.3	20.5	30.5	0.7
가족 지지	있다	(464)	37.9	32.8	59.5	44.6	53.4	24.1	33.0	1.7
	없다	(41)	78.0	75.6	70.7	22.0	34.1	22.0	31.7	0.0
경제 수준	상	(78)	39.7	43.6	71.8	53.8	71.8	35.9	39.7	5.1
	중	(374)	40.4	36.4	59.6	42.5	48.9	22.2	32.6	1.1
	하	(53)	49.1	24.5	49.1	28.3	43.4	18.9	24.5	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	27.2	19.4	50.5	28.2	60.2	16.5	27.2	0.0
	대졸	(325)	47.7	41.5	60.9	45.2	42.2	24.6	33.2	1.5
	대학원 졸	(38)	42.1	42.1	71.1	63.2	73.7	23.7	28.9	2.6
	모름/안 계심	(33)	27.3	30.3	78.8	39.4	87.9	42.4	51.5	6.1
	무응답	(6)	0.0	33.3	33.3	50.0	100.0	16.7	33.3	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	27.6	21.6	54.3	33.6	60.3	16.4	27.6	0.0
	대졸	(318)	49.4	41.8	61.9	45.6	40.9	23.9	33.3	1.9
	대학원 졸	(34)	32.4	38.2	61.8	50.0	79.4	26.5	29.4	2.9
	모름/안 계심	(32)	25.0	34.4	71.9	40.6	93.8	50.0	53.1	3.1
	무응답	(5)	0.0	20.0	20.0	40.0	100.0	20.0	20.0	0.0

주) 또래 친구의 사이버도박 유형별 경험 여부 문항에서 “예”라고 응답한 응답 비율임.

나. 나의 사이버도박 경험

내가 어떤 사이버도박을 경험했는지 유형별로 응답하게 한 결과, ‘사설온라인 스포츠도박’ (44.2%), ‘온라인 카지노게임’ (44.0%), ‘온라인 복권’ (33.5%), ‘온라인 실시간 게임’ (30.7%), ‘합법온라인 스포츠도박’ (26.5%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 특이할 점은 가장 높은 응답 비율을 보여준 ‘사설온라인 스포츠도박’을 해봤다는 응답은 학업

수준과 경제 수준이 높을수록(좋을수록) 같이 높아지는 경향이 뚜렷하게 나타났다. 또한 앞서 응답한 “또래 친구가 하는 것을 본” 항목별 응답 비율보다는 모두 낮게 나타났으나, ‘사설온라인 스포츠도박’ - ‘온라인 카지노게임’ - ‘온라인 실시간 게임’ - ‘온라인 복권’ 순으로 응답 형성 경향이 유사하게 나타나는 것으로 분석되었다. 기타 응답으로는 돈방, 친구끼리 게임으로 실시간 돈내기 등의 응답이 있었다.

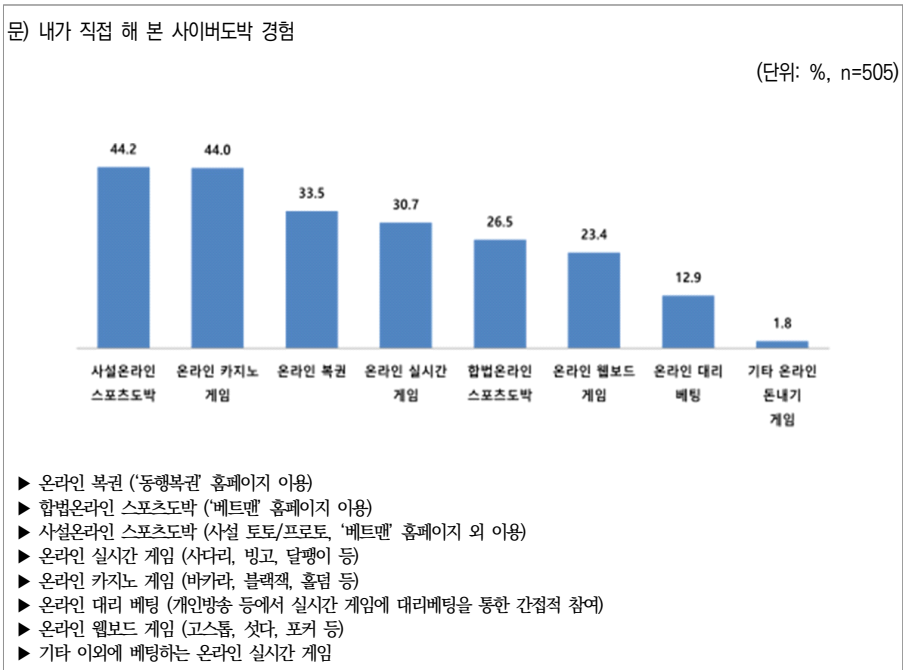


그림 III-4. 나의 사이버도박 경험(중복 응답)

표 III-10. 나의 사이버도박 경험(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	온라인 복권	합법 온라인 스포츠 도박	사실 온라인 스포츠 도박	온라인 실시간 게임	온라인 카지노 게임	온라인 대리 베팅	온라인 웹보드 게임	기타 온라인 돈내기 게임	
전체	(505)	33.5	26.5	44.2	30.7	44.0	12.9	23.4	1.8	
성별	남학생	(396)	32.1	27.3	46.0	30.1	43.7	13.4	22.7	1.3
	여학생	(109)	38.5	23.9	37.6	33.0	45.0	11.0	25.7	3.7
학년	중학생	(135)	36.3	25.2	40.0	34.1	51.1	13.3	25.9	4.4
	고등학생	(370)	32.4	27.0	45.7	29.5	41.4	12.7	22.4	0.8
학업 수준	상	(88)	28.4	22.7	48.9	31.8	43.2	13.6	18.2	3.4
	중	(266)	41.7	33.5	45.5	28.2	36.8	10.2	23.3	1.9
	하	(151)	21.9	16.6	39.1	34.4	57.0	17.2	26.5	0.7
가족 지지	있다	(464)	29.3	22.6	42.2	29.5	45.7	12.9	23.9	1.9
	없다	(41)	80.5	70.7	65.9	43.9	24.4	12.2	17.1	0.0
경제 수준	상	(78)	23.1	21.8	53.8	33.3	69.2	19.2	29.5	3.8
	중	(374)	36.4	28.6	43.6	29.9	41.2	11.5	22.5	1.6
	하	(53)	28.3	18.9	34.0	32.1	26.4	13.2	20.8	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	19.4	11.7	32.0	25.2	59.2	9.7	26.2	1.9
	대졸	(325)	40.6	33.2	46.5	31.4	31.7	11.1	21.2	0.9
	대학원 졸	(38)	31.6	21.1	55.3	34.2	68.4	21.1	21.1	2.6
	모름/안 계심	(33)	15.2	18.2	54.5	33.3	78.8	30.3	36.4	9.1
	무응답	(6)	0.0	0.0	0.0	50.0	100.0	16.7	33.3	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	18.1	12.1	37.1	27.6	56.9	9.5	25.9	1.7
	대졸	(318)	42.5	34.3	46.5	32.4	31.4	11.0	19.8	1.3
	대학원 졸	(34)	23.5	17.6	47.1	23.5	67.6	17.6	35.3	2.9
	모름/안 계심	(32)	15.6	15.6	50.0	31.3	87.5	37.5	37.5	6.3
	무응답	(5)	0.0	0.0	0.0	40.0	100.0	20.0	20.0	0.0

다. 확률형 아이템 과소비 경험

확률형 아이템으로 과소비를 한 적이 있는지를 묻은 결과, 응답자 10명 중 5명(49.7%) 정도는 과소비 경험이 있다고 응답하였다. 확률형 아이템이 도박의 성격을 갖고 있다는 것에 대해 여러 의견이 대립하고 있는 상황에서, 사이버도박을 경험한 청소년의 절반은 확률형 아이템을 과소비했다고 응답하였으며, 절반은 과소비를 하지 않았다고 응답하였다.

문) 확률형 아이템으로 과소비(용돈 이상)를 한 적이 있나요?

(단위: %, n=505)

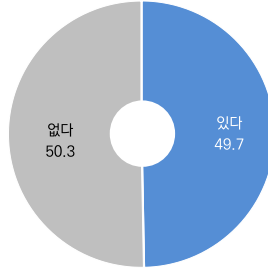


그림 III-5. 확률형 아이템 과소비 경험

표 III-11. 확률형 아이템 과소비 경험

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	있다	없다	계	
전체	(505)	49.7	50.3	100.0	
성별	남학생	(396)	55.3	44.7	100.0
	여학생	(109)	29.4	70.6	100.0
학년	중학생	(135)	45.9	54.1	100.0
	고등학생	(370)	51.1	48.9	100.0
학업 수준	상	(88)	35.2	64.8	100.0
	중	(266)	50.8	49.2	100.0
	하	(151)	56.3	43.7	100.0
가족 지지	있다	(464)	51.7	48.3	100.0
	없다	(41)	26.8	73.2	100.0
경제 수준	상	(78)	37.2	62.8	100.0
	중	(374)	49.2	50.8	100.0
	하	(53)	71.7	28.3	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	54.4	45.6	100.0
	대졸	(325)	50.5	49.5	100.0
	대학원 졸	(38)	42.1	57.9	100.0
	모름/안 계심	(33)	39.4	60.6	100.0
	무응답	(6)	33.3	66.7	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	50.0	50.0	100.0
	대졸	(318)	50.9	49.1	100.0
	대학원 졸	(34)	38.2	61.8	100.0
	모름/안 계심	(32)	53.1	46.9	100.0
	무응답	(5)	20.0	80.0	100.0

② 초기 접촉 경로와 이유, 시기

가. 사이버도박 첫 접촉 경로

처음에 사이버도박을 어떻게 접촉하게 되었는지 묻은 결과 ‘주변 친구들이 하는 것을 보고’ 접촉하였다는 응답(62.2%)이 가장 많았다. 다음으로 ‘불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고’(16.0%), ‘SNS(카카오톡, 디스코드 등)의 광고를 보고’(15.8%), ‘스마트폰으로 온 광고 문자(회원 가입한 사이트 등)’(5.5%) 순으로 높게 나타났다.

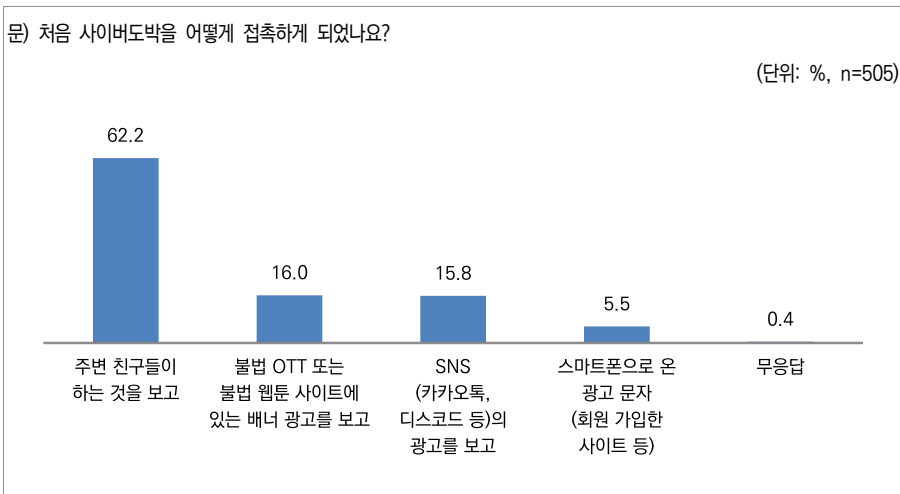


그림 III-6. 사이버도박 첫 접촉 경로

표 III-12. 사이버도박 첫 접촉 경로

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	주변 친구 들이 하는 것을 보고	불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이 트에 있는 배너 광고 를 보고	SNS (카카오톡, 디스크드 등)의 광고 를 보고	스마트폰으 로 온 광고 문자 (회원 가입 한 사이트 등)	무응답	계	
전체	(505)	62.2	16.0	15.8	5.5	0.4	100.0	
성별	남학생	(396)	63.4	16.4	14.4	5.6	0.3	100.0
	여학생	(109)	57.8	14.7	21.1	5.5	0.9	100.0
학년	중학생	(135)	60.7	13.3	22.2	3.0	0.7	100.0
	고등학생	(370)	62.7	17.0	13.5	6.5	0.3	100.0
학업 수준	상	(88)	62.5	15.9	17.0	4.5	0.0	100.0
	중	(266)	61.3	17.3	16.2	4.5	0.8	100.0
	하	(151)	63.6	13.9	14.6	7.9	0.0	100.0
가족 지지	있다	(464)	64.4	15.9	14.4	4.7	0.4	100.0
	없다	(41)	36.6	17.1	31.7	14.6	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	70.5	15.4	7.7	5.1	1.3	100.0
	중	(374)	63.1	14.2	17.6	4.8	0.3	100.0
	하	(53)	43.4	30.2	15.1	11.3	0.0	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	63.1	15.5	13.6	7.8	0.0	100.0
	대졸	(325)	59.7	17.5	17.8	4.9	0.0	100.0
	대학원 졸	(38)	65.8	15.8	13.2	5.3	0.0	100.0
	모름/안 계심	(33)	78.8	6.1	9.1	6.1	0.0	100.0
	무응답	(6)	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	66.4	13.8	12.9	6.9	0.0	100.0
	대졸	(318)	58.8	17.9	17.9	5.3	0.0	100.0
	대학원 졸	(34)	70.6	11.8	14.7	2.9	0.0	100.0
	모름/안 계심	(32)	71.9	12.5	9.4	6.3	0.0	100.0
	무응답	(5)	60.0	0.0	0.0	0.0	40.0	100.0

표 III-13. 사이버도박 첫 접촉 경로에 대한 차이 분석

(단위: %, n=503)

구분	사례 수 (명)	친구	디지털 환경			차이 검증 (χ^2)
		주변 친구들이 하는 것을 보고	불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트 에 있는 배너 광고를 보고	SNS (카카오톡, 디 스코드 등)의 광 고를 보고	스마트폰으로 온 광고 문자 (회원 가입한 사 이트 등)	
전체	(503)	62.4	16.1	15.9	5.6	-
학교급	중학생 (134)	61.2	13.4	22.4	3.0	7.868*
	고등학생 (369)	62.9	17.1	13.6	6.5	
가족 지지	있다 (462)	64.7	16.0	14.5	4.8	18.403***
	없다 (41)	36.6	17.1	31.7	14.6	
경제 수준	상 (77)	71.4	15.6	7.8	5.2	18.989**
	중 (373)	63.3	14.2	17.7	4.8	
	하 (53)	43.4	30.2	15.1	11.3	

주) “무응답”은 검정 변수에서 제외
*p < .05, **p < .01, ***p < .001.

처음에 사이버도박을 어떻게 접촉하게 되었는지 묻은 결과 ‘주변 친구들이 하는 것을 보고’ 접촉하였다는 응답(62.2%)이 가장 많았다. 다음으로 ‘불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고’(16.0%), ‘SNS(카카오톡, 디스코드 등)의 광고를 보고’(15.8%), ‘스마트폰으로 온 광고 문자(회원 가입한 사이트 등)’(5.5%) 순으로 높게 나타났다.

학년, 가족 지지, 경제 수준에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 특이할 점은 가족 지지가 있는 경우(64.7%) ‘주변 친구들이 하는 것을 보고’ 접촉하게 되었다는 응답이 가족 지지가 없는 경우(36.6%)보다 약 28% 높게 나타났다. 경제 수준에 따르면 ‘하’인 경우에 ‘주변 친구들이 하는 것을 보고’ 접촉하게 되었다는 응답 비율이 43.4%로 ‘중(63.3%)’이나 ‘상(71.4%)’보다 매우 낮게 나타났다. 사이버도박 초기 접촉은 경제 수준별 주변 친구 영향(상: 71.4% vs. 하: 43.4%), 디지털 환경영향(상: 28.6% vs. 하: 56.5%)으로 나타났다. 따라서 사이버도박 첫 접촉 경로는 가족 지지가 있고 경제 수준이 높을수록 친구를 통한 접촉이 높은 것을 알 수 있다.

나. 사이버도박을 처음 시작한 시기

처음 도박을 시작한 시기를 살펴본 결과, '고등학교 1학년'에 도박을 시작했다는 응답이 30.9%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '중학교 1학년'(20.2%), '중학교 2학년'(19.2%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 이는 전체 응답자 중 고등학교 1학년에 해당하는 만 16세가 32.6%로 가장 많고, 중·고등학생으로 구분하였을 때도 고등학생인 경우가 73.3%로 다수를 차지하고 있어 단정적으로 의미를 부여할 수는 없지만, 이 시기는 학생들이 진급하여 급격한 환경 변화를 겪게 되는 중요한 시기이기도 하다. 이 시기에 학생들이 새로운 교육환경에 잘 적응하여 사이버도박에 노출되지 않도록 조기에 적합한 교육을 제공할 필요가 있다.

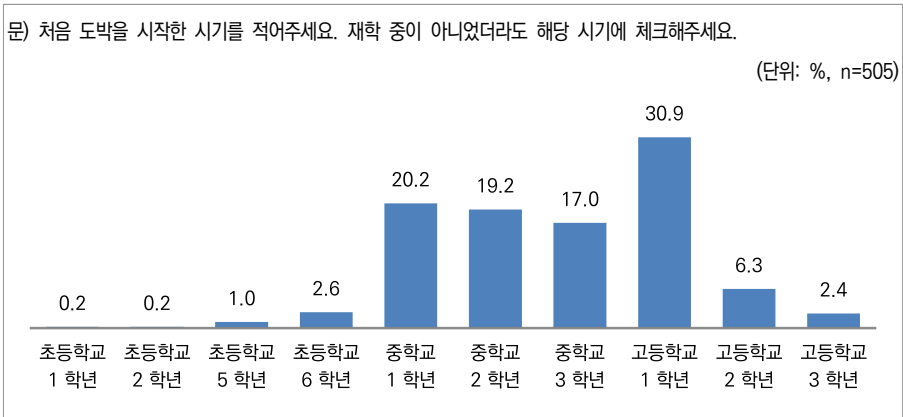


그림 III-7. 처음 사이버도박을 시작한 시기

표 III-14. 처음 사이버도박을 시작한 시기

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	초1	초2	초5	초6	중1	중2	중3	고1	고2	고3	계	
전체	(505)	0.2	0.2	1.0	2.6	20.2	19.2	17.0	30.9	6.3	2.4	100.0	
성별	남학생	(396)	0.3	0.0	1.0	2.5	14.4	19.9	17.9	34.1	7.6	2.3	100.0
	여학생	(109)	0.0	0.9	0.9	2.8	41.3	16.5	13.8	19.3	1.8	2.8	100.0
학년	중학생	(135)	0.0	0.0	2.2	7.4	51.9	25.2	13.3	0.0	0.0	0.0	100.0
	고등학생	(370)	0.3	0.3	0.5	0.8	8.6	17.0	18.4	42.2	8.6	3.2	100.0
학업 수준	상	(88)	0.0	0.0	2.3	1.1	18.2	20.5	18.2	26.1	10.2	3.4	100.0
	중	(266)	0.0	0.0	1.1	3.0	20.7	16.2	14.7	35.7	6.0	2.6	100.0
	하	(151)	0.7	0.7	0.0	2.6	20.5	23.8	20.5	25.2	4.6	1.3	100.0
가족 지지	있다	(464)	0.2	0.0	0.6	2.2	17.5	20.3	17.7	32.5	6.5	2.6	100.0
	없다	(41)	0.0	2.4	4.9	7.3	51.2	7.3	9.8	12.2	4.9	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	1.3	1.3	1.3	2.6	16.7	25.6	20.5	20.5	5.1	5.1	100.0
	중	(374)	0.0	0.0	1.1	2.7	19.5	17.9	16.0	34.2	6.7	1.9	100.0
	하	(53)	0.0	0.0	0.0	1.9	30.2	18.9	18.9	22.6	5.7	1.9	100.0
부모 님 학력 (어머 니)	고졸 이하	(103)	1.0	0.0	0.0	1.0	27.2	25.2	17.5	22.3	3.9	1.9	100.0
	대졸	(325)	0.0	0.3	1.2	2.8	16.3	17.8	14.2	37.2	7.7	2.5	100.0
	대학원 졸	(38)	0.0	0.0	0.0	5.3	28.9	13.2	21.1	21.1	7.9	2.6	100.0
	모름/안 계심	(33)	0.0	0.0	3.0	3.0	21.2	18.2	39.4	12.1	0.0	3.0	100.0
	무응답	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	33.3	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0
부모 님 학력 (아버 지)	고졸 이하	(116)	0.0	0.0	0.9	1.7	28.4	22.4	15.5	20.7	5.2	5.2	100.0
	대졸	(318)	0.3	0.3	1.3	2.2	17.0	18.2	14.2	37.7	7.2	1.6	100.0
	대학원 졸	(34)	0.0	0.0	0.0	8.8	20.6	11.8	23.5	23.5	8.8	2.9	100.0
	모름/안 계심	(32)	0.0	0.0	0.0	3.1	15.6	25.0	43.8	12.5	0.0	0.0	100.0
	무응답	(5)	0.0	0.0	0.0	0.0	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	100.0

③ 사이버도박에 대한 위험성 인지 여부

사이버도박의 위험성에 관한 질문을 한 결과 응답자 10명 중 9명(89.1%)이 '위험하다'라고 응답하였다. 자세히 살펴보면, '매우 위험하다'라는 응답이 45.7%로 제일 높게 나타났다으며, '위험하다'라는 응답도 43.4%로 나타나, 사이버도박 경험 청소년들 스스로 고백하는 위험성이 매우 높음을 알 수 있다.

성별로 살펴보면, '매우 위험하다'라고 응답한 비율은 남성(49.5%)이 여성(32.1%)보다 높게 나타나며, 고등학생(48.6%)이 중학생(37.8%)보다 더 높게 나타났다.

학업 수준으로 살펴보면 '매우 위험하다'라고 응답한 비율은 학업 수준이 낮을수록 높게 나타나며(상 40.9% → 하 51.7%), 반대로 경제 수준에서는 낮을수록 낮게 나타났다(상 50.0% → 하 39.6%).

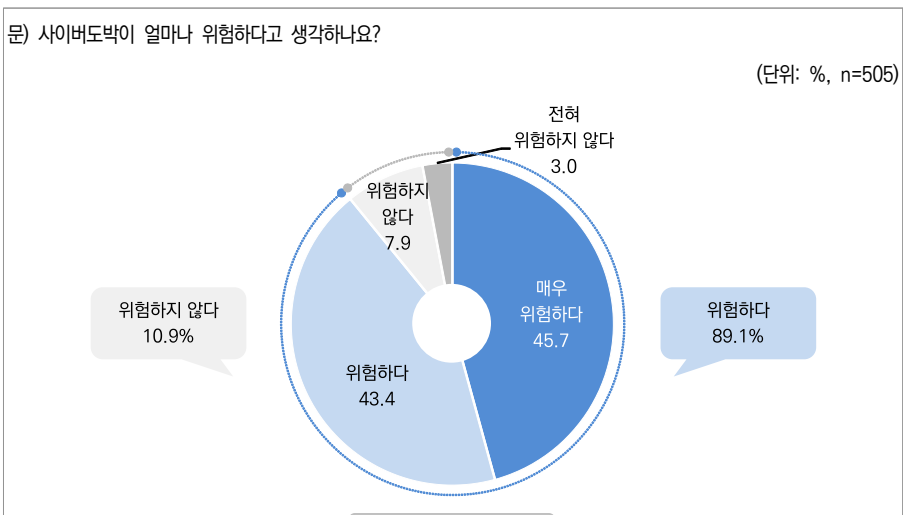


그림 III-8. 사이버도박의 위험성

표 III-15. 사이버도박의 위험성

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	매우 위험하다	위험하다	위험하지 않다	전혀 위험하지 않다	계	
전체	(505)	45.7	43.4	7.9	3.0	100.0	
성별	남학생	(396)	49.5	39.1	7.8	3.5	100.0
	여학생	(109)	32.1	58.7	8.3	0.9	100.0
학년	중학생	(135)	37.8	48.9	8.9	4.4	100.0
	고등학생	(370)	48.6	41.4	7.6	2.4	100.0
학업 수준	상	(88)	40.9	39.8	10.2	9.1	100.0
	중	(266)	44.0	47.4	6.8	1.9	100.0
	하	(151)	51.7	38.4	8.6	1.3	100.0
가족 지지	있다	(464)	48.9	40.7	7.1	3.2	100.0
	없다	(41)	9.8	73.2	17.1	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	50.0	29.5	11.5	9.0	100.0
	중	(374)	45.7	45.5	7.2	1.6	100.0
	하	(53)	39.6	49.1	7.5	3.8	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	51.5	42.7	3.9	1.9	100.0
	대졸	(325)	43.1	47.1	8.3	1.5	100.0
	대학원 졸	(38)	42.1	23.7	13.2	21.1	100.0
	모름/안 계심	(33)	57.6	33.3	9.1	0.0	100.0
	무응답	(6)	50.0	33.3	16.7	0.0	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	54.3	39.7	5.2	0.9	100.0
	대졸	(318)	40.9	46.9	8.5	3.8	100.0
	대학원 졸	(34)	52.9	29.4	11.8	5.9	100.0
	모름/안 계심	(32)	56.3	37.5	6.3	0.0	100.0
	무응답	(5)	40.0	40.0	20.0	0.0	100.0

④ 청소년들이 도박하는 것에 관한 생각

친구가 도박하는 것을 보고 다른 친구가 도박을 따라 하는 경우를 본 적이 있는지를 묻은 결과, 응답자 10명 중 8명가량은 있다(84.0%)고 응답하였다. 이는 같이 어울리는 주변 또래의 영향을 많이 받는 청소년의 시기적 특성을 고려했을 때 시사하는 바가 매우 크다 할 수 있다.

표 III-16. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험

(단위: 명, %)

구분		사례 수 (명)	있다	없다	계
전체		(505)	84.0	16.0	100.0
성별	남학생	(396)	87.1	12.9	100.0
	여학생	(109)	72.5	27.5	100.0
학년	중학생	(135)	74.1	25.9	100.0
	고등학생	(370)	87.6	12.4	100.0
학업수준	상	(88)	83.0	17.0	100.0
	중	(266)	82.3	17.7	100.0
	하	(151)	87.4	12.6	100.0
가족지지	있다	(464)	88.8	11.2	100.0
	없다	(41)	29.3	70.7	100.0
경제수준	상	(78)	89.7	10.3	100.0
	중	(374)	84.0	16.0	100.0
	하	(53)	75.5	24.5	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	85.4	14.6	100.0
	대졸	(325)	82.8	17.2	100.0
	대학원졸	(38)	84.2	15.8	100.0
	모름/안 계심	(33)	90.9	9.1	100.0
	무응답	(6)	83.3	16.7	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	89.7	10.3	100.0
	대졸	(318)	80.8	19.2	100.0
	대학원졸	(34)	85.3	14.7	100.0
	모름/안 계심	(32)	93.8	6.3	100.0
	무응답	(5)	80.0	20.0	100.0

문) 친구가 도박을 함으로써 다른 친구가 도박을 따라 하는 경우를 본 적이 있습니까?

(단위: %, n=505)

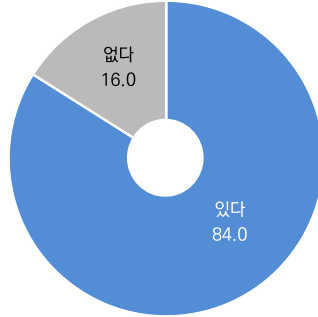


그림 III-9. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목적 경험

⑤ 의도적으로 사이버도박 전파 목적 경험(슈퍼전파자)

의도적으로 학교 등에서 도박을 퍼뜨리는 친구를 본 적이 있는지를 묻은 결과, 응답자 2명 중 1명은 있다(50.3%)고 하였다. 단순한 권유 차원을 넘어서서 일부러 다른 친구들에게 도박을 하도록 일부러 유도하는 친구를 본 적이 있다는 응답이 2명 중 1명 수준으로 상당히 높게 나타난 것을 볼 때, 학교 안에서 '목적성'을 가지고 도박 관련 활동을 하는 청소년들이 존재한다는 것이 증명된다고 하겠다.

문) 학교 등에서 의도적으로 도박을 퍼뜨리는 친구를 본 적이 있나요?

(단위: %, n=505)

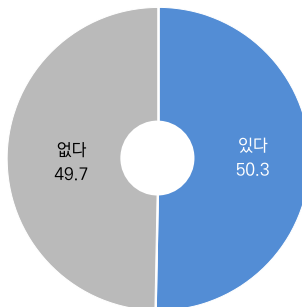


그림 III-10. 의도적인 사이버도박 전파 목적 경험

표 III-17. 의도적인 사이버도박 전파 목적 경험

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	있다	없다	계	
전체	(505)	50.3	49.7	100.0	
성별	남학생	(396)	53.3	46.7	100.0
	여학생	(109)	39.4	60.6	100.0
학년	중학생	(135)	41.5	58.5	100.0
	고등학생	(370)	53.5	46.5	100.0
학업 수준	상	(88)	48.9	51.1	100.0
	중	(266)	54.9	45.1	100.0
	하	(151)	43.0	57.0	100.0
가족 지지	있다	(464)	52.2	47.8	100.0
	없다	(41)	29.3	70.7	100.0
경제 수준	상	(78)	42.3	57.7	100.0
	중	(374)	52.7	47.3	100.0
	하	(53)	45.3	54.7	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	41.7	58.3	100.0
	대졸	(325)	56.0	44.0	100.0
	대학원 졸	(38)	50.0	50.0	100.0
	모름/안 계심	(33)	30.3	69.7	100.0
	무응답	(6)	0.0	100.0	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	37.1	62.9	100.0
	대졸	(318)	59.4	40.6	100.0
	대학원 졸	(34)	38.2	61.8	100.0
	모름/안 계심	(32)	28.1	71.9	100.0
	무응답	(5)	0.0	100.0	100.0

(3) 실행 과정 : 사이버도박 참여 경험

① 사이버도박을 하는 이유

사이버도박을 하는 이유를 살펴본 결과, '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)'이라는 응답이 66.1%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '돈을 땀을 때 짜릿한 느낌(쾌감) 때문에'(43.6%), '그동안 도박으로 잃었던 돈(도박 빚)을 벌기 위해'(31.1%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 기타 응답으로는 꿈돈 벌려고, 호기심에 등의 응답이 있었다.

사이버도박을 하는 데 있어 성별, 학업 수준, 가족 지지, 경제 수준에 따라 유의미한

영향을 미치는 것으로 나타났다. 성별에 따르면 '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)'(70.2%)이라고 응답한 비율은 남학생(70.2%)이 여학생(51.4%)보다 약 19% 높게 나타나 사행심에 더 취약한 경향을 보였다.

학업 수준이 높은 학생은 '그동안 도박으로 잃었던 돈(도박 빚)을 벌기 위해서'나 '한 번 하면 그만두기 어려워서(중독)'와 같은 범주에서 학업 수준이 낮은 학생보다 상대적으로 낮은 응답률을 보였다.

가족 지지에 따르면 가족 지지가 있는 경우 '사행심(70.0%)'이나 '쾌감(44.6%)'의 이유로 도박을 하지만, 가족 지지가 없는 경우에는 '도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서'라는 응답이 34.1%로 가장 높게 나타나 도박 이유에 있어 차이를 보였다.

한편, 경제 수준이 높아질수록 '사행심'을 고른 응답 비율도 높아지는 경향을 보이는데 (하 45.3% → 중 68.2% → 상 70.5%), 특히 경제 수준이 '하'인 경우에는 사행심에 이어 '돈을 땀 때 짜릿한 느낌(쾌감)'과 '도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서'라는 응답도 30.2%(공동 2위)로 나타나 차이를 보였다.

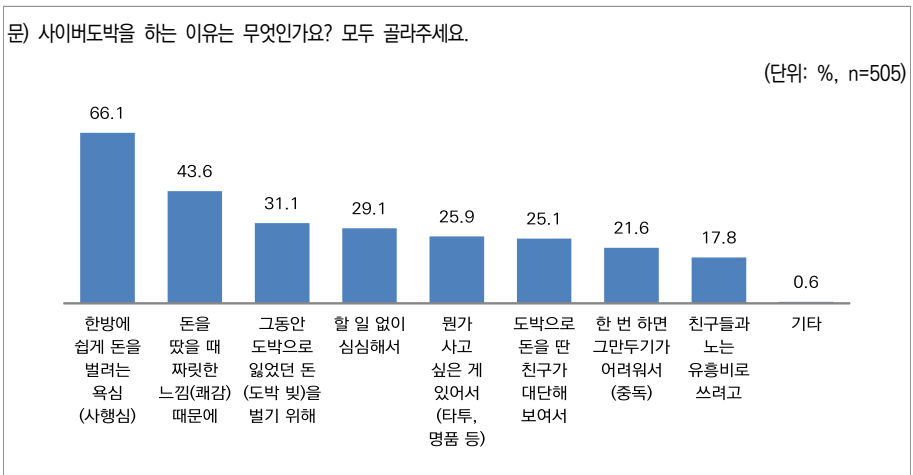


그림 III-11. 사이버도박을 하는 이유(중복 응답)

표 III-18. 사이버도박을 하는 이유(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	사행심	쾌감	도박 빛	심심해 서	뭔가 사고 싶어서	대단해 보여서	중독	유흥비	기타	
전체	(505)	66.1	43.6	31.1	29.1	25.9	25.1	21.6	17.8	0.6	
성별	남학생	(396)	70.2	41.4	30.3	30.8	24.2	24.0	19.9	15.4	0.8
	여학생	(109)	51.4	51.4	33.9	22.9	32.1	29.4	27.5	26.6	0.0
학년	중학생	(135)	57.0	41.5	24.4	25.9	28.1	25.9	22.2	21.5	0.7
	고등학생	(370)	69.5	44.3	33.5	30.3	25.1	24.9	21.4	16.5	0.5
학업수준	상	(88)	59.1	50.0	27.3	22.7	30.7	17.0	20.5	18.2	2.3
	중	(266)	68.4	42.5	29.7	32.7	20.7	25.2	20.3	13.5	0.4
	하	(151)	66.2	41.7	35.8	26.5	32.5	29.8	24.5	25.2	0.0
가족지지	있다	(464)	70.0	44.6	32.3	29.5	27.8	24.4	22.4	19.2	0.6
	없다	(41)	22.0	31.7	17.1	24.4	4.9	34.1	12.2	2.4	0.0
경제수준	상	(78)	70.5	47.4	39.7	30.8	32.1	17.9	30.8	34.6	0.0
	중	(374)	68.2	44.7	31.0	30.2	25.1	25.9	20.6	15.2	0.8
	하	(53)	45.3	30.2	18.9	18.9	22.6	30.2	15.1	11.3	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	68.0	46.6	33.0	27.2	34.0	24.3	26.2	25.2	1.0
	대졸	(325)	63.4	41.8	30.5	30.8	21.2	26.2	17.8	12.3	0.3
	대학원 졸	(38)	68.4	39.5	26.3	34.2	28.9	23.7	31.6	26.3	0.0
	모름/안 계심	(33)	81.8	51.5	33.3	15.2	36.4	24.2	30.3	33.3	3.0
	무응답	(6)	83.3	66.7	50.0	16.7	66.7	0.0	33.3	50.0	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	68.1	47.4	32.8	26.7	34.5	19.8	24.1	24.1	0.0
	대졸	(318)	61.6	40.9	28.9	30.8	20.4	26.7	19.2	12.6	0.9
	대학원 졸	(34)	79.4	47.1	47.1	35.3	35.3	29.4	20.6	26.5	0.0
	모름/안 계심	(32)	87.5	46.9	28.1	15.6	34.4	28.1	34.4	34.4	0.0
	무응답	(5)	80.0	80.0	40.0	20.0	60.0	0.0	40.0	40.0	0.0

표 III-19. 사이버도박을 하는 이유에 대한 차이 분석

(단위: %, n=502)

구분		사행심	쾌감	도박 빛	심심 해서	뭔가 사고 싶어서	대단해 보여서	중독	유흥비	차이 검증 (χ^2)
성별	남학생	70.2	41.4	30.3	30.8	24.2	24.0	19.9	15.4	34.477
	여학생	51.4	51.4	33.9	22.9	32.1	29.4	27.5	26.6	***
학업 수준	상	59.1	50.0	27.3	22.7	30.7	17.0	20.5	18.2	32.663 **
	중	68.4	42.5	29.7	32.7	20.7	25.2	20.3	13.5	
	하	66.2	41.7	35.8	26.5	32.5	29.8	24.5	25.2	
가족 지지	있다	70.0	44.6	32.3	29.5	27.8	24.4	22.4	19.2	69.152
	없다	22.0	31.7	17.1	24.4	4.9	34.1	12.2	2.4	***
경제 수준	상	70.5	47.4	39.7	30.8	32.1	17.9	30.8	34.6	54.480 ***
	중	68.2	44.7	31.0	30.2	25.1	25.9	20.6	15.2	
	하	45.3	30.2	18.9	18.9	22.6	30.2	15.1	11.3	

주) "기타" 응답은 검정 변수에서 제외
*p < .05, **p < .01, ***p < .001.

② 친구에게 도박자금을 빌려주는 것에 대한 인식

친구가 도박을 하기 위해 돈을 빌려달라고 했을 때 어떤 생각이 드는지 모두 고르게 하였다. 응답에 따르면 '돈이 있어도 빌려주지 않는다'라는 응답이 43.2%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '몇만 원 이하면 빌려줘도 되지만, 몇만 원 이상이면 빌려주면 안 된다'(29.5%), '거리를 둔다'(20.6%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

한편, '이자를 받으려고 빌려준다'는 이익 추구형 응답도 14.9%로 나타나, 성인들의 돈놀이 행태가 청소년들에게도 어느 정도 퍼져있을 수 있음을 시사한다.

성별, 학년별, 학업 수준별로는 크게 주목할 만한 차이가 나타나지는 않았지만, 경제 수준별로 보면 '상'인 경우에 빌려주지 않거나 거리를 둔다는 응답이 10명 중 7~8명(76.9%=50.0%+26.9%)인 반면, '하'인 경우에는 10명 중 4~5명(47.2%=28.3%+18.9%) 정도에 그치고, 이자를 받으려고 빌려주거나(24.5%), 또는 이자는 받지 않고 가능한 금액을 빌려준다(24.5%)는 응답이 비교적 높게 나타나는 것으로 분석된다.

표 III-20. 친구가 돈을 빌려달라고 했을 때 드는 생각(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	돈이 있어도 빌려주지 않는다 (돈이 없다고 한다)	몇만 원 이하이면 빌려줘도 되지만 몇만 원 이상이면 빌려주면 안된다	거리를 둔다	이자를 받으려고 빌려준다	이자는 받지 않고 가능한 금액을 빌려준다	친한 친구면 돈이 없어도 빌려서라도 빌려준다	
전체	(505)	43.2	29.5	20.6	14.9	14.5	3.6	
성별	남학생	(396)	41.7	30.6	22.2	13.6	14.4	3.5
	여학생	(109)	48.6	25.7	14.7	19.3	14.7	3.7
학년	중학생	(135)	41.5	26.7	11.9	18.5	15.6	5.9
	고등학생	(370)	43.8	30.5	23.8	13.5	14.1	2.7
학업 수준	상	(88)	48.9	17.0	26.1	13.6	18.2	5.7
	중	(266)	41.7	32.3	20.7	13.9	13.9	1.9
	하	(151)	42.4	31.8	17.2	17.2	13.2	5.3
가족 지지	있다	(464)	44.4	31.0	21.8	13.6	12.9	3.7
	없다	(41)	29.3	12.2	7.3	29.3	31.7	2.4
경제 수준	상	(78)	50.0	15.4	26.9	20.5	16.7	6.4
	중	(374)	43.9	32.6	19.5	12.3	12.6	2.9
	하	(53)	28.3	28.3	18.9	24.5	24.5	3.8
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	46.6	23.3	19.4	20.4	15.5	5.8
	대졸	(325)	39.7	32.3	21.5	14.2	13.2	2.8
	대학원 졸	(38)	44.7	23.7	21.1	13.2	21.1	5.3
	모름/안 계심	(33)	60.6	27.3	18.2	6.1	15.2	3.0
	무응답	(6)	66.7	33.3	0.0	16.7	16.7	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	44.0	32.8	22.4	17.2	14.7	2.6
	대졸	(318)	38.7	29.9	21.4	14.2	15.7	3.5
	대학원 졸	(34)	58.8	26.5	20.6	20.6	5.9	8.8
	모름/안 계심	(32)	62.5	18.8	9.4	9.4	12.5	3.1
	무응답	(5)	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0

③ 사이버도박에 활용한 은행 계좌

사이버도박에 활용한 은행 계좌 수를 물어본 결과, '1~2개'라는 응답이 73.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '3~5개'(16.8%), '6~7개'(5.0%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 한편, '21개 이상'을 선택한 응답자가 1명 있었는데, 직접 기재한 계좌 수는 '45개'였다. 학년으로 살펴보면, '1~2개'라고 응답한 비율은 '고등학생'(76.2%)이 '중학생'(67.4%)보다 높게 나타났다.

학업 수준에 따르면 '하'인 경우에 '3~5개'라는 응답 비율은 28.5%로 다른 층에서 11~12% 수준으로 나온 것에 비해 2.3배 이상 더 높게 나타났다.

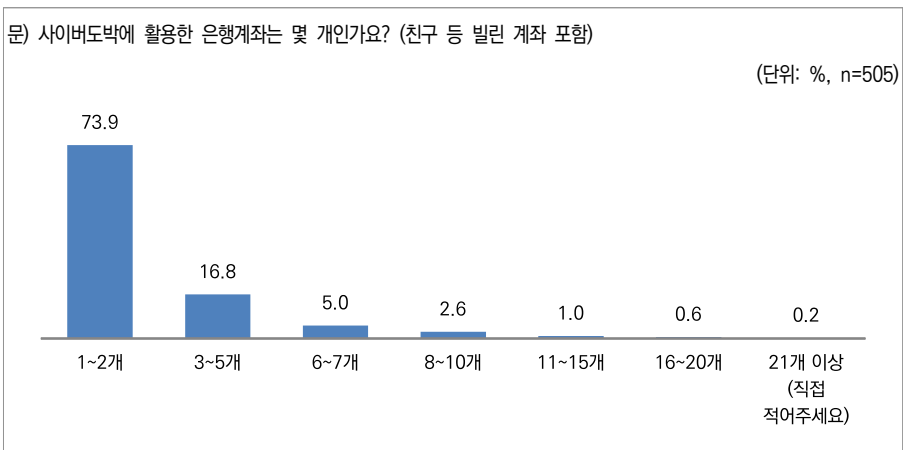


그림 III-12. 사이버도박에 활용한 은행계좌 수

표 III-21. 사이버도박에 활용한 은행 계좌 수

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	1~2개	3~5개	6~7개	8~10개	11~15개	16~20개	21개 이상	계	
전체	(505)	73.9	16.8	5.0	2.6	1.0	0.6	0.2	100.0	
성별	남학생	(396)	73.2	16.7	5.1	3.3	1.0	0.5	0.3	100.0
	여학생	(109)	76.1	17.4	4.6	0.0	0.9	0.9	0.0	100.0
학년	중학생	(135)	67.4	22.2	6.7	1.5	1.5	0.0	0.7	100.0
	고등학생	(370)	76.2	14.9	4.3	3.0	0.8	0.8	0.0	100.0
학업 수준	상	(88)	76.1	12.5	3.4	4.5	2.3	1.1	0.0	100.0
	중	(266)	78.9	11.7	6.4	2.3	0.4	0.0	0.4	100.0
	하	(151)	63.6	28.5	3.3	2.0	1.3	1.3	0.0	100.0
가족 지지	있다	(464)	75.0	17.5	4.1	1.9	0.6	0.6	0.2	100.0
	없다	(41)	61.0	9.8	14.6	9.8	4.9	0.0	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	64.1	19.2	7.7	3.8	1.3	3.8	0.0	100.0
	중	(374)	75.7	15.5	4.8	2.7	1.1	0.0	0.3	100.0
	하	(53)	75.5	22.6	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	69.9	25.2	3.9	0.0	0.0	1.0	0.0	100.0
	대졸	(325)	77.5	12.0	4.9	3.4	1.5	0.6	0.0	100.0
	대학원 졸	(38)	63.2	26.3	7.9	2.6	0.0	0.0	0.0	100.0
	모름/안 계심	(33)	66.7	21.2	6.1	3.0	0.0	0.0	3.0	100.0
	무응답	(6)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	71.6	25.0	3.4	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	대졸	(318)	77.4	11.0	5.3	3.8	1.6	0.9	0.0	100.0
	대학원 졸	(34)	58.8	35.3	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	모름/안 계심	(32)	65.6	21.9	6.3	3.1	0.0	0.0	3.1	100.0
	무응답	(5)	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

(4) 결과: 도박 빚

① 사이버도박으로 인한 손실액

사이버도박으로 인한 손실액(도박을 통해서 손해 본 액수, 도박 빚을 포함한 도박으로 잃은 돈 총액수)을 살펴본 결과, '10만 원 미만'이라는 응답이 36.0%로 가장 높게 나타났다. '10~50만 원 미만'(23.4%), '없음'(16.6%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 한편, 손실액이 '2천만 원 이상'이라는 보기를 선택한 응답자들이 직접 기재한 손실액은 2천만 원(1명), 3천만 원(1명), 4천만 원(1명), 5천만 원(2명), 7천5백만 원(1명), 1억 3천만 원(1명)으로 나타났다.

성별로 살펴보면, '없다'라는 응답 비율은 '여성'(28.4%)이 '남성'(13.4%)보다 더 높게 나타났다. 경제 수준별로 보면, '하'에서는 9.4%만 없다고 응답한 반면, '상'에서는 23.1%가 없다고 응답하여 손실 발생 '유무'에 차이가 났다. 다만, '상'인 경우에 200만 원 이상의 손실이 있다고 응답한 비율이 '중' 또는 '하'보다 더 높게 나타났다.

따라서 청소년 도박 빚은 소외계층만의 문제가 아니며 남성, 경제수준이 높을수록 오히려 심각한 경향을 보이고 있다. 도박 문제해결을 위해서는 학교, 사회, 가정이 연계하여 청소년 도박 빚 처리 시스템 마련이 필요하다.

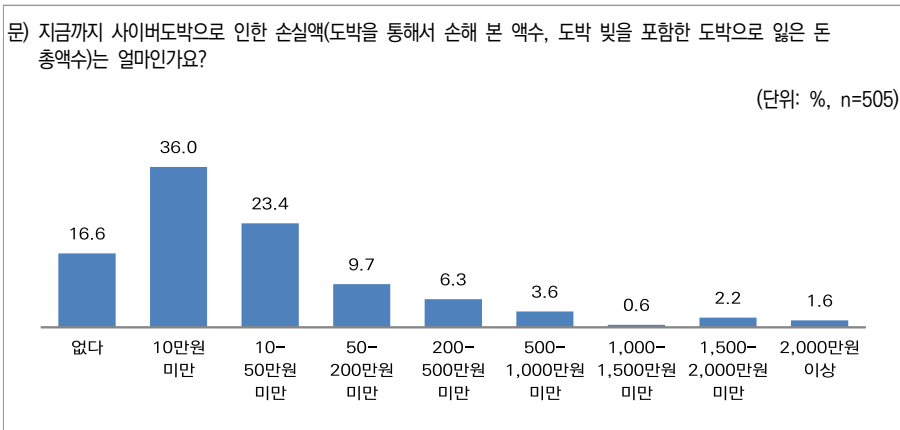


그림 III-13. 사이버도박으로 인한 손실액

표 III-22. 사이버도박으로 인한 손실액

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	없다	10만 원 미만	10- 50만 원 미만	50- 200만 원 미만	200- 500만 원 미만	500- 1,000 만 원 미만	1,000 ~ 1,500 만 원 미만	1,500 ~ 2,000 만 원 미만	2,000 만 원 이상	계	
전체	(505)	16.6	36.0	23.4	9.7	6.3	3.6	0.6	2.2	1.6	100.0	
성별	남학생	(396)	13.4	36.6	22.5	10.9	7.1	4.5	0.8	2.8	1.5	100.0
	여학생	(109)	28.4	33.9	26.6	5.5	3.7	0.0	0.0	0.0	1.8	100.0
학년	중학생	(135)	19.3	34.1	26.7	7.4	4.4	5.9	0.0	1.5	0.7	100.0
	고등학생	(370)	15.7	36.8	22.2	10.5	7.0	2.7	0.8	2.4	1.9	100.0
학업 수준	상	(88)	21.6	36.4	21.6	5.7	5.7	5.7	1.1	1.1	1.1	100.0
	중	(266)	15.0	41.0	22.9	10.5	5.6	2.3	0.4	1.1	1.1	100.0
	하	(151)	16.6	27.2	25.2	10.6	7.9	4.6	0.7	4.6	2.6	100.0
가족 지지	있다	(464)	17.9	35.3	22.4	9.9	6.0	3.7	0.6	2.4	1.7	100.0
	없다	(41)	2.4	43.9	34.1	7.3	9.8	2.4	0.0	0.0	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	23.1	17.9	21.8	9.0	12.8	6.4	1.3	3.8	3.8	100.0
	중	(374)	16.3	41.7	22.5	8.3	4.5	2.9	0.5	1.9	1.3	100.0
	하	(53)	9.4	22.6	32.1	20.8	9.4	3.8	0.0	1.9	0.0	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	23.3	25.2	18.4	13.6	7.8	5.8	0.0	1.9	3.9	100.0
	대졸	(325)	13.8	42.8	22.2	8.6	6.2	2.8	0.9	2.2	0.6	100.0
	대학원졸	(38)	18.4	23.7	34.2	7.9	7.9	5.3	0.0	0.0	2.6	100.0
	모름/안 계심	(33)	15.2	18.2	42.4	12.1	0.0	3.0	0.0	6.1	3.0	100.0
	무응답	(6)	50.0	33.3	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	19.8	31.0	18.1	10.3	12.9	5.2	0.0	0.9	1.7	100.0
	대졸	(318)	14.2	39.9	24.8	9.1	4.4	2.5	0.9	2.8	1.3	100.0
	대학원졸	(34)	20.6	29.4	20.6	8.8	8.8	5.9	0.0	0.0	5.9	100.0
	모름/안 계심	(32)	18.8	21.9	34.4	15.6	0.0	6.3	0.0	3.1	0.0	100.0
	무응답	(5)	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

② 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험

가. 본인이 친구에게 도박자금을 빌린 경험

지금까지 본인이 친구에게, 도박을 하기 위한 돈을 빌린 경험이 있는지 물어본 결과, '아니오'라는 응답이 61.4%로 나타났다. 다시 말하자면, 사이버도박을 경험한 청소년 10명 중 4명 가량(38.6%)은 도박을 하기 위해 친구에게 돈을 빌려본 경험이 있는 것으로 분석된다.

학년으로 살펴보면, '예'라고 응답한 비율은 '중학생'(50.4%)이 '고등학생'(34.3%)보다 훨씬 높게 나타났다. 학업 수준별로 살펴보면, 학업 수준이 낮을수록 "예"라는 응답이 많았으며 '하'인 경우 과반 이상(51.7%)이 해당하는 것으로 나타났다.

경제 수준으로 살펴보면 '예'라고 응답한 비율은 '하'인 경우 가장 높고(50.9%), '중'인 경우 가장 낮으며(35.6%), '상'인 경우 다시 높아지는(44.9%) 경향을 보였다. 즉, 경제 수준이 높거나 낮은 층에서 돈을 빌려서까지 도박하는 경우가 많고, 경제 수준이 보통인 경우에 돈을 빌려서까지 하는 경우는 상대적으로 많지 않음을 살펴볼 수 있다.

나. 본인이 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험

도박 빚을 갚기 위해 본인이 사채를 쓴 경험이 있는지를 살펴본 결과, '아니요'라는 응답이 87.3%로 나타났다. 반대로 서술하면, 사이버도박 경험 청소년의 10명 중 1명은 도박 빚을 갚기 위해 인터넷 불법 대출이나 친구에게 고리대금 사채까지 썼음을 시사한다. 성별, 학년, 학업 수준별로는 뚜렷하게 응답 차이가 있다고 단정지을 수 없지만, 경제 수준별로 살펴보면 경제 수준이 높을수록 사채까지 써봤다는 응답이 높아지는 경향이 나타났다. 즉, '하' 층에서는 9.4%, '중' 층에서는 11.8%에 그치나 '상' 층에서는 19.2%의 응답 비율이 나타났다.

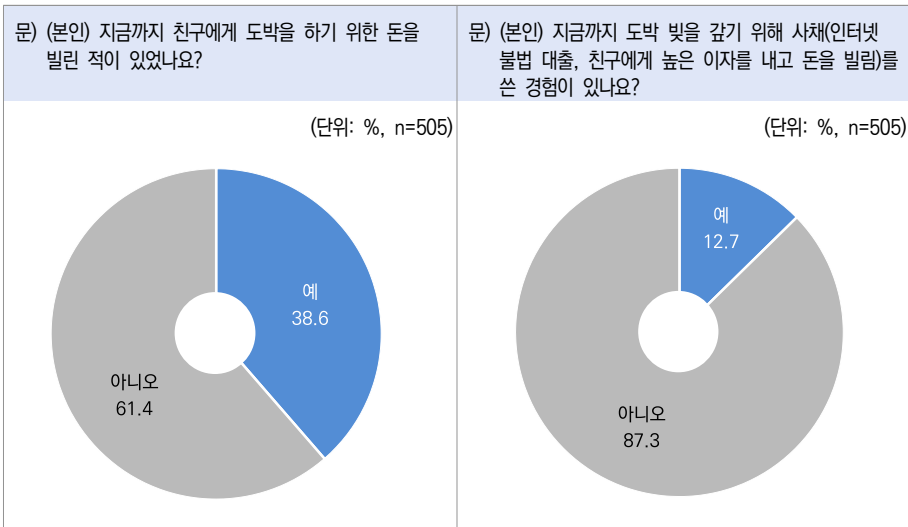


그림 III-14. 사채를 쓴 경험

다. 친구가 도박자금을 빌린 것을 듣거나 본 경험

친구가 도박을 하기 위해 (다른 사람에게) 돈을 빌린 경험을 듣거나 본 적이 있는지 살펴본 결과, '예'라는 응답이 67.9%로 나타났다. 이는 앞서 살펴본 '본인'이 빌려봤다는 응답(38.6%)보다 약 1.7배 이상 높게 나타났다.

성별이나 학년별, 학업 수준별 등에서는 크게 차이가 나타나지는 않았으나, 경제 수준별로 살펴보면 경제 수준이 높을수록 친구가 도박자금을 빌린 경험을 듣거나 보았다는 응답이 높아지는 경향성을 볼 수 있다(하 56.6% → 중 66.0% → 상 84.6%).

라. 친구가 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 것을 듣거나 본 경험

친구가 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험을 듣거나 본 적이 있는지를 살펴본 결과, '예'라는 응답이 29.7%로 나타났다. 이러한 응답은 앞서 본인이 사채를 쓴 적이 있다는 응답 12.7%보다 약 2.3배 가량 더 높게 나타났다.

성별이나 학년, 학업 수준별로는 응답 차이가 크게 벌어지지 않으나, 경제 수준별로 보면 '상'(47.4%)인 경우 '중'(25.7%)인 경우보다 21.7%p 더 높게 나타났다.

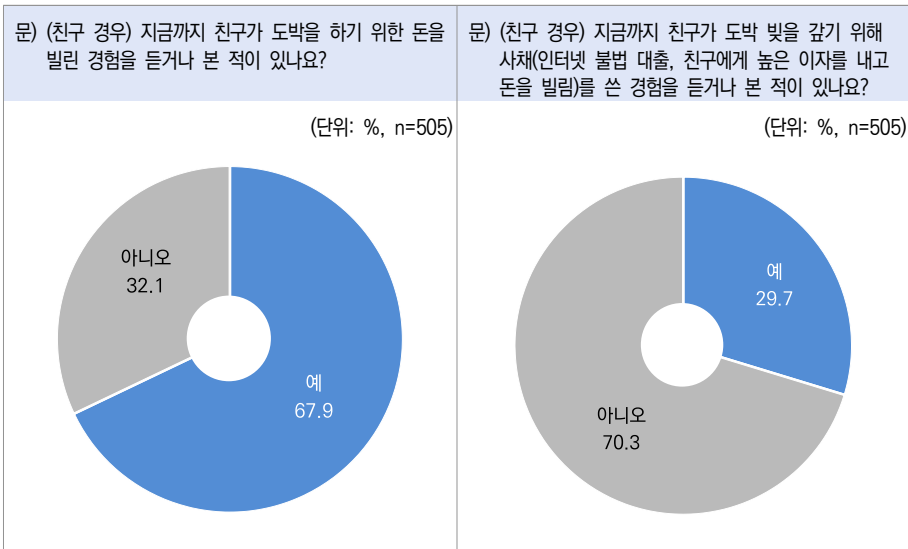


그림 III-15. 친구가 도박자금 및 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 것을 듣거나 본 경험

표 III-23. 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	본인이 친구에게 도박자금을 빌린 경험	본인이 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험	친구가 도박자금을 빌린 것을 듣거나 본 경험	친구가 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 것을 듣거나 본 경험	
전체	(505)	38.6	12.7	67.9	29.7	
성별	남학생	(396)	38.9	14.4	69.2	28.8
	여학생	(109)	37.6	6.4	63.3	33.0
학년	중학생	(135)	50.4	14.1	65.9	26.7
	고등학생	(370)	34.3	12.2	68.6	30.8
학업수준	상	(88)	31.8	12.5	71.6	27.3
	중	(266)	33.5	9.8	65.4	27.1
	하	(151)	51.7	17.9	70.2	35.8
가족지지	있다	(464)	36.0	11.6	69.6	30.4
	없다	(41)	68.3	24.4	48.8	22.0
경제수준	상	(78)	44.9	19.2	84.6	47.4
	중	(374)	35.6	11.8	66.0	25.7
	하	(53)	50.9	9.4	56.6	32.1
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	44.7	12.6	68.9	34.0
	대졸	(325)	32.3	12.6	64.6	28.0
	대학원졸	(38)	60.5	18.4	81.6	28.9
	모름/안 계심	(33)	60.6	9.1	75.8	33.3
	무응답	(6)	16.7	0.0	100.0	33.3
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	37.9	9.5	72.4	31.0
	대졸	(318)	35.5	13.5	64.5	28.3
	대학원졸	(34)	47.1	14.7	67.6	26.5
	모름/안 계심	(32)	68.8	15.6	81.3	43.8
	무응답	(5)	0.0	0.0	100.0	20.0

주) 도박 빚에 관한 유형별 경험 여부 문항에서 '예'라고 응답한 응답 비율임.

③ 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 대처

사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 사항을 모두 고르도록 하였다. 응답을 살펴본 결과, '부모님께 말한다'(57.4%), '친구에게 말한다'(29.3%), '혼자 고민한다'(28.1%), '도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속한다'(14.5%), '빚을 갚으려고 범죄에 유혹당하기 쉬울 것 같다'(14.3%), '전문기관에 전화요청을 한다'(10.1%), '교사에게 말한다'(8.9%), '괴로운 자살을 생각할 수 있다'(6.9%), '도망다닌다'(6.7%), '기타'(1.2%) 순으

로 응답이 높게 나타났다.

성별에 따르면 '부모님께 말한다'라고 응답한 비율은 '남성'(59.6%)이 '여성'(49.5%)보다 높게 나타났다.

학년, 학업 수준, 경제 수준에 따라 사이버도박으로 감당할 수 없는 빚에 관한 생각과 반응에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

학년에 따라 살펴보면, 중학생보다 고등학생이 도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속하는 것을 고려하는 경우가 15.7%, 빚을 갚으려고 범죄에 유혹당하기 쉬울 것 같다고 생각하는 경우가 15.9%로 위험한 행동 경향이 더 높게 나타났다.

학업 수준에 따르면 중위권의 경우 '도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속한다'(9.8%), '빚을 갚으려고 범죄에 유혹당하기 쉬울 것 같다'(10.8%), '괴로워 자살을 생각할 수 있다'(4.5%) 등 극단적인 행동을 고려하는 문항에 대한 응답 비율이 상위권, 하위권의 학생들보다 낮게 나타났다.

경제 수준이 '하' 층에서는 '부모님께 말한다'가 34.0%로, 타 층의 60% 전후의 응답 비율에 비해 상대적으로 매우 낮게 나타났으며, '자살을 생각할 수 있다(13.2%)' 응답은 타 층에 비해 비교적 높게 나타났다. 이러한 응답 특성을 반영하여 관리 및 지원이 필요할 것으로 보인다.

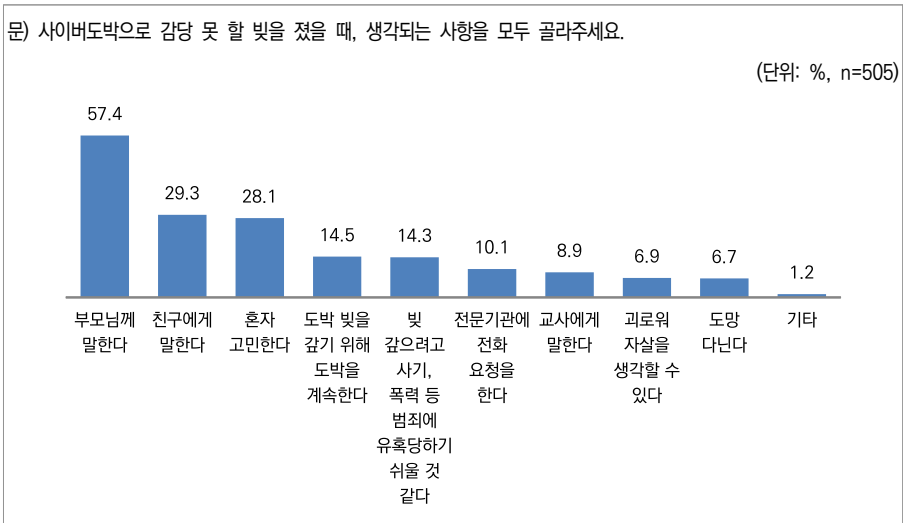


그림 III-16. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황(중복 응답)

표 III-24. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	부모님 께 말 한다	친구 에게 말 한다	혼자 고민하 다	도박 빚 을 갚기 위해 도 박을 계 속한다	빚 갚으 려고 사 기, 폭력 등 범죄 에 유혹 당하기 쉬울 것 같다	전문 기관에 전화 요 청을 한 다	교사에 게 말 한다	괴로워 자살을 생각할 수 있다	도망 다닌다	기타	
전체	(505)	57.4	29.3	28.1	14.5	14.3	10.1	8.9	6.9	6.7	1.2	
성별	남학생	(396)	59.6	28.5	26.3	13.1	15.2	9.8	8.1	6.8	5.6	1.0
	여학생	(109)	49.5	32.1	34.9	19.3	11.0	11.0	11.9	7.3	11.0	1.8
학년	중학생	(135)	51.1	34.1	31.9	11.1	9.6	15.6	7.4	5.9	10.4	1.5
	고등학생	(370)	59.7	27.6	26.8	15.7	15.9	8.1	9.5	7.3	5.4	1.1
학업 수준	상	(88)	58.0	37.5	19.3	15.9	13.6	9.1	10.2	9.1	9.1	0.0
	중	(266)	61.3	24.8	28.6	9.8	10.9	9.4	8.3	4.5	3.8	1.5
	하	(151)	50.3	32.5	32.5	21.9	20.5	11.9	9.3	9.9	10.6	1.3
가족 지지	있다	(464)	59.9	30.8	27.4	15.5	14.2	11.0	8.4	7.1	7.1	1.3
	없다	(41)	29.3	12.2	36.6	2.4	14.6	0.0	14.6	4.9	2.4	0.0
경제 수준	상	(78)	60.3	32.1	23.1	25.6	20.5	12.8	7.7	6.4	12.8	1.3
	중	(374)	60.2	28.9	29.1	12.8	12.8	10.2	9.1	6.1	6.4	1.1
	하	(53)	34.0	28.3	28.3	9.4	15.1	5.7	9.4	13.2	0.0	1.9
부모 님 학력 (어머 니)	고졸 이하	(103)	49.5	38.8	29.1	28.2	17.5	12.6	9.7	7.8	10.7	1.0
	대졸	(325)	61.2	22.8	27.4	8.9	13.5	7.7	9.2	4.6	4.9	0.6
	대학원졸	(38)	50.0	50.0	26.3	18.4	18.4	21.1	5.3	18.4	7.9	2.6
	모름/안 계심	(33)	57.6	36.4	33.3	15.2	6.1	9.1	9.1	15.2	9.1	6.1
	무응답	(6)	33.3	50.0	33.3	50.0	16.7	33.3	0.0	0.0	16.7	0.0
부모 님 학력 (아버 지)	고졸 이하	(116)	52.6	34.5	24.1	24.1	17.2	13.8	8.6	7.8	6.9	2.6
	대졸	(318)	60.4	24.2	26.7	10.4	13.2	6.0	9.4	4.7	6.0	0.3
	대학원졸	(34)	52.9	50.0	38.2	17.6	17.6	26.5	2.9	17.6	8.8	2.9
	모름/안 계심	(32)	56.3	34.4	43.8	12.5	9.4	15.6	12.5	15.6	9.4	3.1
	무응답	(5)	20.0	60.0	40.0	40.0	20.0	40.0	0.0	0.0	20.0	0.0

표 III-25. 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 상황에 대한 차이 분석

(단위: %, n=501)

구분	사례 수(명)	부모님 께 말 한다	친구에 게 말 한다	혼자 고민한 다	도박 빚 을 갚기 위해 도 박을 계 속한다	빚 갚으 려고 사 기, 폭력 등 범죄 유혹에 당하기 쉬울 것 같다	전문 기관에 전화요 청을 한 다	교사에 게 말 한다	괴로워 자살을 생각할 수 있다	도망 다닌다	차이 검증 (χ^2)	
학년	중학생	134	51.1	34.1	31.9	11.1	9.6	15.6	7.4	5.9	10.4	21.979 **
	고등학생	367	59.7	27.6	26.8	15.7	15.9	8.1	9.5	7.3	5.4	
학업 수준	상	88	58.0	37.5	19.3	15.9	13.6	9.1	10.2	9.1	9.1	48.703 ***
	중	263	61.3	24.8	28.6	9.8	10.9	9.4	8.3	4.5	3.8	
	하	150	50.3	32.5	32.5	21.9	20.5	11.9	9.3	9.9	10.6	
경제 수준	상	78	60.3	32.1	23.1	25.6	20.5	12.8	7.7	6.4	12.8	40.978 **
	중	371	60.2	28.9	29.1	12.8	12.8	10.2	9.1	6.1	6.4	
	하	52	34.0	28.3	28.3	9.4	15.1	5.7	9.4	13.2	0.0	

주) "기타" 응답은 검정 변수에서 제외

*p < .05, **p < .01, ***p < .001.

④ 도박 빚에 대한 인식

감당 못 할 빚을 졌을 때 생각되는 사항을 조사한 결과, '스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다'라는 응답이 59.4%로 가장 많았다. 즉, 청소년 약 10명 중 6명이 도박 빚을 자기 힘으로 해결하려고 생각하고 있다 할 수 있다. 이로 인해 청소년들은 잠재적으로 정상적인 학업이나 교우관계를 이어나가기 어려운 환경에 놓일 수 있다.

다음으로 '부모님이나 가족이 대신 갚아줘야 한다'(22.2%), '법적으로 불법임으로 안 갚아도 된다'(20.6%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

성별로 살펴보면, '스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다'라고 응답한 비율은 '여성'(67.0%)이 '남성'(57.3%)보다 높게 나타났다.

경제 수준별로 보면, '하' 층의 경우 스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다는 응답은 49.1%로 다른 두 층이 해당 보기를 60% 이상 선택한 것에 비하면 낮게 나타났다. 반면에 '도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다는 응답'이 17.0%로 타 층에 비해 상대적으로 높게 나타나고 있어 부정적인 행동 경향을 완화하려는 노력이 필요하다.

문) 감당 못 할 도박 빚은 어떻게 해야 한다고 생각하나요? 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

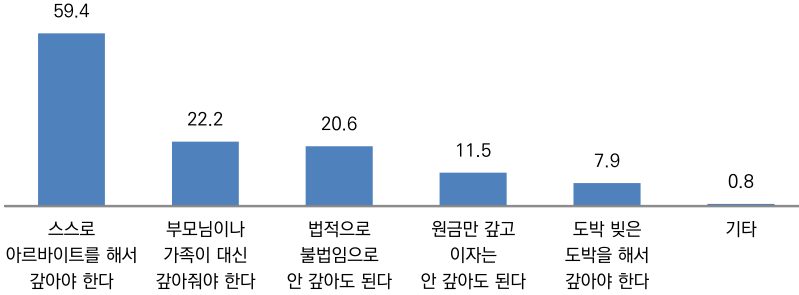


그림 III-17. 감당 못 할 도박 빚의 해결 방법(중복 응답)

표 III-26. 감당 못 할 도박 빚의 해결 방법(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다	부모님이나 가족이 대신 갚아줘야 한다	법적으로 불법임으로 안 갚아도 된다	원금만 갖고 이자는 안 갚아도 된다	도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다	기타	
전체	(505)	59.4	22.2	20.6	11.5	7.9	0.8	
성별	남학생	(396)	57.3	24.5	21.5	11.4	7.8	0.8
	여학생	(109)	67.0	13.8	17.4	11.9	8.3	0.9
학년	중학생	(135)	60.0	20.7	17.8	11.1	8.9	1.5
	고등학생	(370)	59.2	22.7	21.6	11.6	7.6	0.5
학업수준	상	(88)	56.8	22.7	19.3	8.0	6.8	1.1
	중	(266)	57.9	21.4	24.4	12.8	7.1	0.4
	하	(151)	63.6	23.2	14.6	11.3	9.9	1.3
가족지지	있다	(464)	61.9	21.8	19.2	11.9	7.8	0.9
	없다	(41)	31.7	26.8	36.6	7.3	9.8	0.0
경제수준	상	(78)	60.3	24.4	19.2	9.0	10.3	1.3
	중	(374)	60.7	22.7	21.1	11.8	6.1	0.8
	하	(53)	49.1	15.1	18.9	13.2	17.0	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	66.0	13.6	11.7	20.4	9.7	1.9
	대졸	(325)	56.9	25.5	24.9	8.3	6.2	0.0
	대학원졸	(38)	55.3	23.7	18.4	10.5	18.4	2.6
	모름/안 계심	(33)	66.7	18.2	12.1	15.2	6.1	3.0
	무응답	(6)	66.7	0.0	0.0	16.7	16.7	0.0

구분	사례 수(명)	스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다	부모님이 나 가족이 대신 갚아 줘야 한다	법적으로 불법임으로 갚아도 된다	원금만 갚고 이자는 안 갚아도 된다	도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다	기타	
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	69.8	15.5	12.9	17.2	8.6	0.9
	대졸	(318)	52.5	26.4	25.2	8.8	7.2	0.9
	대학원졸	(34)	70.6	14.7	14.7	14.7	14.7	0.0
	모름/안 계심	(32)	78.1	15.6	12.5	12.5	3.1	0.0
	무응답	(5)	60.0	0.0	0.0	20.0	20.0	0.0

⑤ 도박자금을 친구에게 빌려준 경험

도박자금인 것을 눈치챘지만, 친구에게 돈을 빌려준 경험이 있는지 물어보았다. 응답 결과, ‘예’라고 응답이 134명(26.5%)으로 나타났다. 즉, 도박에 쓰이게 될 돈을 알면서도 사이버도박 경험 청소년 10명 중 2~3명은 친구에게 돈을 빌려준 경험이 있었다. 그렇다면 도박자금인 것을 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유는 무엇인지 알아보기 위해 조사한 결과, ‘친구가 어렵다고 해서 도와주려고’가 39.6%로 가장 높게 나타났다. 이는 친구 관계를 매우 중요하게 생각하는 청소년 시기의 특징이 잘 나타나고 있다고 보여진다. 다음으로는 ‘이자를 받을 수 있어서(13.4%)’, ‘친구가 너무 사정을 해서(13.4%)’ 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

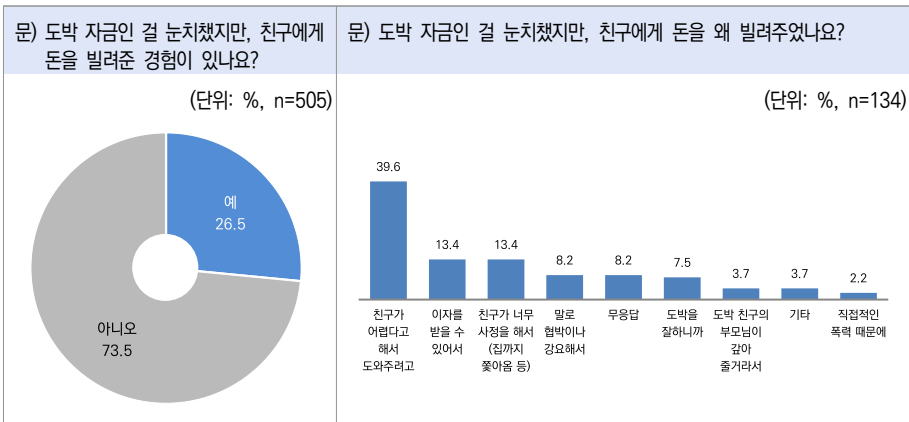


그림 Ⅲ-18. 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유

표 III-27. 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	도박자 금을 친구에게 빌 려준 경험	도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유									
			친구가 어렵다 고 해 서 도와 주려고	이자를 받을 수 있 어서	친구가 너무 사 정을 해 서 (집까지 쫓아옴 등)	말로 협박이 나 강 요해서	무응답	도박을 잘하니 까	도박 친구의 부모님 이 갚아 줄 거라서	기타	직접적 인 폭 력 때 문에	
전체	(505)	26.5	39.6	13.4	13.4	8.2	8.2	7.5	3.7	3.7	2.2	
성별	남학생	(396)	27.0	45.8	11.2	15.0	9.3	3.7	6.5	3.7	1.9	2.8
	여학생	(109)	24.8	14.8	22.2	7.4	3.7	25.9	11.1	3.7	11.1	0.0
학년	중학생	(135)	31.1	28.6	9.5	14.3	11.9	9.5	7.1	7.1	9.5	2.4
	고등학생	(370)	24.9	44.6	15.2	13.0	6.5	7.6	7.6	2.2	1.1	2.2
학업 수준	상	(88)	29.5	26.9	23.1	15.4	7.7	0.0	15.4	3.8	0.0	7.7
	중	(266)	20.3	53.7	9.3	9.3	7.4	7.4	3.7	3.7	5.6	0.0
	하	(151)	35.8	31.5	13.0	16.7	9.3	13.0	7.4	3.7	3.7	1.9
가족 지지	있다	(464)	28.0	40.0	13.8	12.3	7.7	8.5	7.7	3.8	3.8	2.3
	없다	(41)	9.8	25.0	0.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
경제 수준	상	(78)	41.0	43.8	15.6	9.4	6.3	6.3	9.4	3.1	3.1	3.1
	중	(374)	22.2	38.6	14.5	12.0	6.0	9.6	8.4	3.6	4.8	2.4
	하	(53)	35.8	36.8	5.3	26.3	21.1	5.3	0.0	5.3	0.0	0.0
부모 님 학력 (어머 니)	고졸 이하	(103)	35.0	50.0	11.1	11.1	0.0	13.9	2.8	5.6	5.6	0.0
	대졸	(325)	21.2	39.1	10.1	14.5	14.5	5.8	7.2	2.9	2.9	2.9
	대학원졸	(38)	39.5	20.0	26.7	26.7	6.7	0.0	6.7	0.0	6.7	6.7
	모름/안 계심	(33)	36.4	41.7	16.7	0.0	0.0	8.3	25.0	8.3	0.0	0.0
	무응답	(6)	33.3	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
부모 님 학력 (아버 지)	고졸 이하	(116)	36.2	40.5	7.1	19.0	4.8	16.7	2.4	4.8	4.8	0.0
	대졸	(318)	22.0	37.1	17.1	11.4	10.0	2.9	11.4	4.3	2.9	2.9
	대학원졸	(34)	23.5	37.5	0.0	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0	12.5	12.5
	모름/안 계심	(32)	37.5	58.3	16.7	8.3	8.3	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0
	무응답	(5)	40.0	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(5) 종료: 사이버도박으로 인한 2차 위험 피해

① 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황

보호자가 응답자 본인이 사이버도박을 한 것을 어떤 상황에서 알게 되었는지 물어본 결과, ‘끝까지 보호자가 알지 못함’이라는 응답이 30.3%로 가장 높게 나타났다.

다음으로 ‘초기에 보호자(부모님)께 스스로 알려서’(26.3%), ‘보호자(부모님)가 먼저 물어봐서’(19.4%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 이는 청소년 10명 중 2~3명만이 스스로 보호자에게 도박 사실을 알린 반면에, 나머지는 모두 타의에 의해서 알게 되거나 아예 끝까지 숨기는 것을 의미한다.

성별로 살펴보면, 남학생(27.3%)에 비해 ‘끝까지 보호자가 알지 못함’이라고 답한 비율은 여학생(41.3%)이 높게 나타났다. 또한 ‘끝까지 보호자가 알지 못함’ 보기를 선택한 비율은 학업 수준이 ‘상’(46.6%)인 경우와 경제 수준이 ‘상’(39.7%)인 경우가 가장 높았다. 이러한 응답 특성을 통해 학업 수준과 경제 수준이 높을수록 보호자에게 청소년 스스로 숨기는 경향이 더 높은 것으로 판단된다.

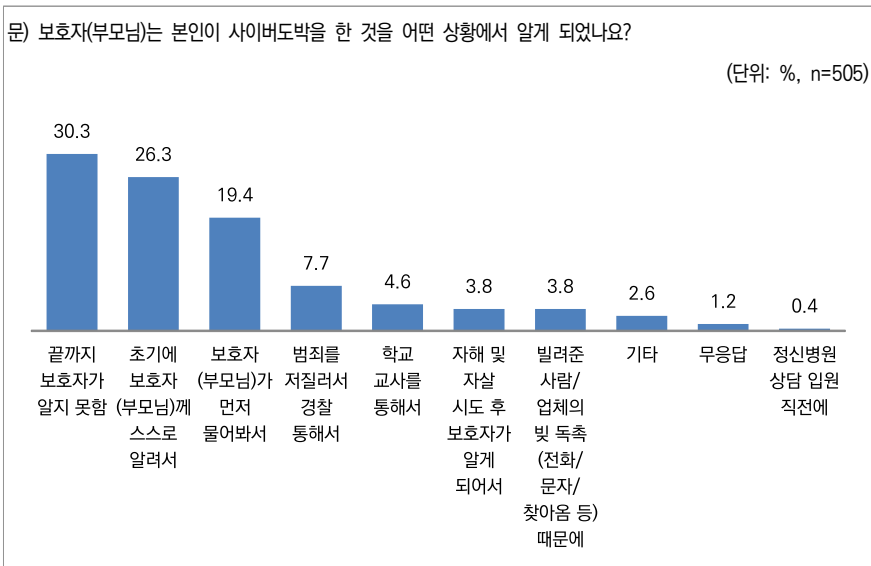


그림 III-19. 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황

표 III-28. 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	끝까지 보호자가 알지 못함	초기에 보호자(부모님)께서 알려서	보호자(부모님)가 먼저 물어봐서	범죄를 저질러서 경찰에서	학교교사를 통해서	자해 및 자살 시도 후 보호자가 알게 되어서	빌려준 사قم/업체의 독촉(전화/문자/찾아옴 등) 때문에	기타	무응답	정신병원 상담입원 직전에	계	
전체	(505)	30.3	26.3	19.4	7.7	4.6	3.8	3.8	2.6	1.2	0.4	100.0	
성별	남학생	(396)	27.3	27.5	20.5	9.3	5.1	1.8	4.3	2.3	1.5	0.5	100.0
	여학생	(109)	41.3	22.0	15.6	1.8	2.8	11.0	1.8	3.7	0.0	0.0	100.0
학년	중학생	(135)	28.9	23.0	18.5	8.9	4.4	8.9	1.5	3.7	1.5	0.7	100.0
	고등학생	(370)	30.8	27.6	19.7	7.3	4.6	1.9	4.6	2.2	1.1	0.3	100.0
학업 수준	상	(88)	46.6	20.5	13.6	5.7	3.4	3.4	4.5	1.1	1.1	0.0	100.0
	중	(266)	25.2	27.8	22.9	6.4	4.5	4.9	3.4	3.0	1.1	0.8	100.0
	하	(151)	29.8	27.2	16.6	11.3	5.3	2.0	4.0	2.6	1.3	0.0	100.0
가족 지지	있다	(464)	32.8	27.2	18.8	6.9	4.3	1.5	4.1	2.8	1.3	0.4	100.0
	없다	(41)	2.4	17.1	26.8	17.1	7.3	29.3	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
경제 수준	상	(78)	39.7	17.9	14.1	5.1	5.1	1.3	12.8	1.3	2.6	0.0	100.0
	중	(374)	29.1	28.3	20.9	7.8	4.3	3.2	2.1	2.7	1.1	0.5	100.0
	하	(53)	24.5	24.5	17.0	11.3	5.7	11.3	1.9	3.8	0.0	0.0	100.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	31.1	24.3	15.5	8.7	3.9	3.9	2.9	6.8	2.9	0.0	100.0
	대졸	(325)	27.4	28.6	23.4	7.4	4.3	3.7	3.1	1.2	0.3	0.6	100.0
	대학원졸	(38)	39.5	21.1	13.2	2.6	7.9	5.3	10.5	0.0	0.0	0.0	100.0
	모름/안 계심	(33)	42.4	18.2	3.0	15.2	6.1	3.0	6.1	6.1	0.0	0.0	100.0
	무응답	(6)	50.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	100.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	37.9	23.3	13.8	9.5	3.4	1.7	2.6	6.0	1.7	0.0	100.0
	대졸	(318)	26.1	26.4	23.9	6.6	4.4	5.0	4.1	1.9	0.9	0.6	100.0
	대학원졸	(34)	35.3	41.2	8.8	2.9	5.9	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	100.0
	모름/안 계심	(32)	34.4	21.9	9.4	18.8	9.4	3.1	3.1	0.0	0.0	0.0	100.0
	무응답	(5)	60.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	100.0

② 도박으로 인한 피해 및 경험

사이버도박으로 인해 어떠한 상황을 겪어보았는지 살펴본 결과, 보기로 제시된 어떤 상황도 겪어보지 않았다는 응답이 52.1%로 가장 많이 나타났다. 이어 '부모님에게 도움 요청'라는 응답이 22.0%로 높게 나타났다. 다음으로 '관련 기관 상담'(13.7%), '길거리나 놀이터 노숙'(8.3%), '그냥 도망다니거나 잠적'(6.9%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

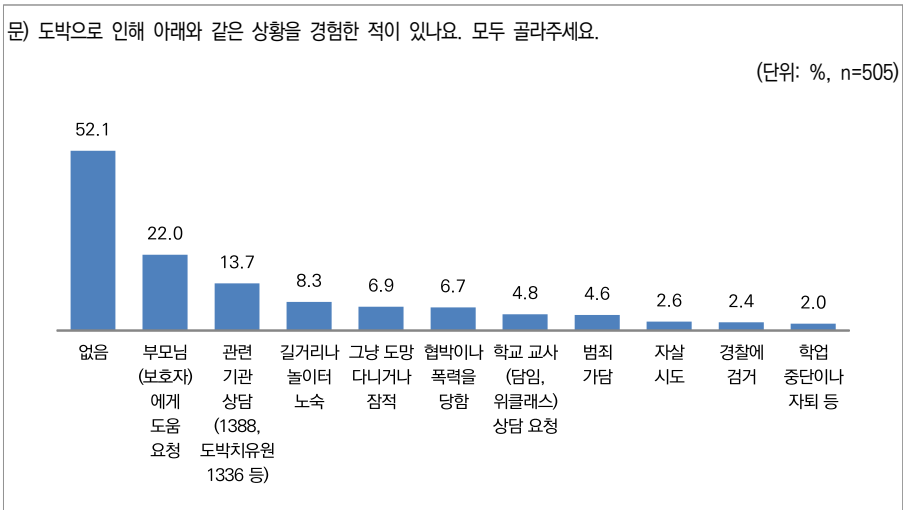


그림 III-20. 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험(중복 응답)

표 III-29. 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	없음	부모님 (보호 자)에 게 도움 요청	관련 기관 상담 (1388 , 도박 차유원 1336 등)	길거 리나 놀이 터 노 숙	그냥 도망 다니 거나 잠적	협박 이나 폭력 을 당 함	학교 교사 (담임, 위클래 스 상 담 요 청	범죄 가담	자살 시도	경찰 에 검 거	학업 중 단이나 자퇴 등	
전체	(505)	52.1	22.0	13.7	8.3	6.9	6.7	4.8	4.6	2.6	2.4	2.0	
성별	남학생	(396)	51.0	22.7	15.7	7.8	6.8	7.3	5.3	5.1	2.5	3.0	2.0
	여학생	(109)	56.0	19.3	6.4	10.1	7.3	4.6	2.8	2.8	2.8	0.0	1.8
학년	중학생	(135)	52.6	20.7	7.4	8.9	8.1	6.7	0.7	3.7	2.2	3.7	2.2
	고등학생	(370)	51.9	22.4	15.9	8.1	6.5	6.8	6.2	4.9	2.7	1.9	1.9
학업 수준	상	(88)	62.5	14.8	12.5	5.7	5.7	9.1	2.3	2.3	1.1	0.0	1.1
	중	(266)	49.2	28.9	17.7	7.5	5.6	3.8	6.8	3.4	2.6	2.6	1.5
	하	(151)	51.0	13.9	7.3	11.3	9.9	10.6	2.6	7.9	3.3	3.3	3.3
가족 지지	있다	(464)	55.8	20.5	13.1	6.3	6.5	7.3	4.5	5.0	2.6	2.4	2.2
	없다	(41)	9.8	39.0	19.5	31.7	12.2	0.0	7.3	0.0	2.4	2.4	0.0
경제 수준	상	(78)	55.1	21.8	11.5	6.4	7.7	12.8	5.1	3.8	3.8	2.6	3.8
	중	(374)	53.7	22.7	14.7	8.8	5.6	4.5	5.3	5.1	1.6	2.7	1.3
	하	(53)	35.8	17.0	9.4	7.5	15.1	13.2	0.0	1.9	7.5	0.0	3.8
부모 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	59.2	11.7	3.9	7.8	10.7	6.8	3.9	5.8	3.9	4.9	2.9
	대졸	(325)	49.2	27.4	17.5	8.0	5.8	5.8	5.5	4.3	1.8	0.9	1.5
	대학원졸	(38)	52.6	10.5	15.8	10.5	2.6	13.2	2.6	0.0	5.3	0.0	2.6
	모름/ 안 계심	(33)	60.6	12.1	6.1	9.1	12.1	6.1	3.0	9.1	3.0	12.1	3.0
	무응답	(6)	33.3	33.3	0.0	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
부모 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	58.6	12.1	3.4	6.9	6.9	6.0	2.6	2.6	3.4	2.6	4.3
	대졸	(318)	48.1	28.0	19.5	8.2	6.6	7.2	6.3	5.3	2.5	1.6	1.6
	대학원졸	(34)	64.7	11.8	5.9	8.8	2.9	5.9	0.0	2.9	2.9	0.0	0.0
	모름/ 안 계심	(32)	56.3	9.4	3.1	12.5	15.6	3.1	3.1	6.3	0.0	12.5	0.0
	무응답	(5)	40.0	20.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(6) 도박 문제 재발: 피해자에서 가해자로 연결

① 도박을 그만두는 것이 힘든 이유

사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유를 묻는 질문에 ‘도박사이트에 쉽게 접근할 수 있어서’라는 응답이 53.7%로 가장 많았다. 이는 마음만 먹으면 언제든지 쉽게 도박사이트에 접근할 수 있기 때문에 청소년들이 사이버도박에서 벗어나기 어렵다고 여기게 한다. 이러한 사이버도박 사이트들의 접속규제를 강화하고 폐쇄하는 것이 사이버도박 노출에서 예방하는 데 중요함을 시사한다.

그다음으로는 ‘도박해서 돈을 뺏던 쾌감이 커서’(44.4%), ‘돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니’(40.2%), ‘어울리는 친구들이 도박을 하니’(38.0%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

성별로 살펴보면, 남자 청소년의 경우 ‘도박사이트에 쉽게 접근할 수 있어서(57.3%)’라는 응답이 가장 많고 이어 ‘도박해서 돈을 뺏던 쾌감이 커서(41.4%)’, ‘돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니(40.2%)’ 등의 순서로 나타났다. 그러나 여자 청소년의 경우 ‘도박해서 돈을 뺏던 쾌감이 커서(55.0%)’라는 응답이 가장 많고, ‘돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니(45.0%)’, ‘어울리는 친구들이 도박을 하니(42.2%)’ 등의 순으로 나타났다.

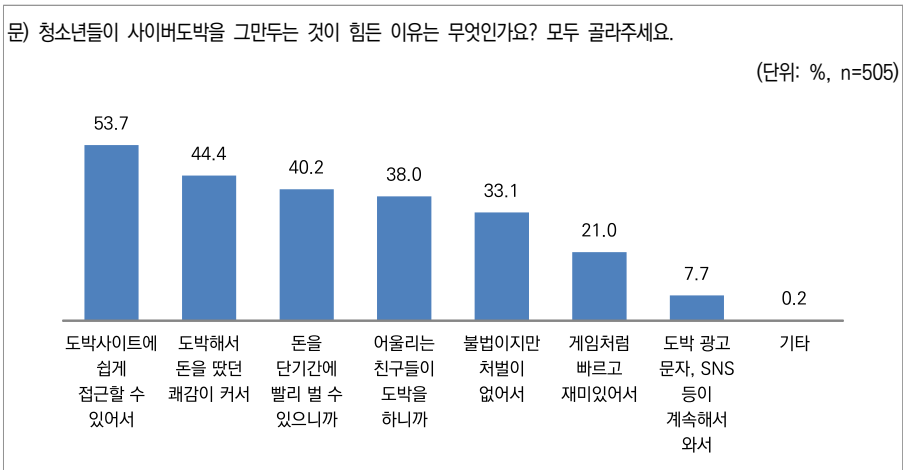


그림 III-21. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유(중복 응답)

표 III-30. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	도박사 이트에 쉽게 접 근할 수 있어서	도박해 서 돈을 뺏던 쾌 감이 커 서	돈을 단 기간에 빨리 벌 수 있으 니까	어울리 는 친구 들이 도 박을 하 니까	불법이 지만 처 벌이 없 어서	게임처 럼 빠르 고 재미 있어서	도박 광 고 문자, SNS 등 이 계속 해서 와 서	기타	
전체	(505)	53.7	44.4	40.2	38.0	33.1	21.0	7.7	0.2	
성별	남학생	(396)	57.3	41.4	38.9	36.9	35.1	20.2	7.8	0.3
	여학생	(109)	40.4	55.0	45.0	42.2	25.7	23.9	7.3	0.0
학년	중학생	(135)	45.9	46.7	37.8	40.0	19.3	24.4	5.2	0.7
	고등학생	(370)	56.5	43.5	41.1	37.3	38.1	19.7	8.6	0.0
학업수준	상	(88)	54.5	42.0	44.3	42.0	28.4	15.9	8.0	0.0
	중	(266)	54.1	45.1	34.6	38.3	38.7	18.0	5.3	0.0
	하	(151)	52.3	44.4	47.7	35.1	25.8	29.1	11.9	0.7
가족지지	있다	(464)	56.7	44.6	42.2	37.3	34.1	22.2	8.2	0.2
	없다	(41)	19.5	41.5	17.1	46.3	22.0	7.3	2.4	0.0
경제수준	상	(78)	59.0	50.0	56.4	35.9	33.3	29.5	10.3	0.0
	중	(374)	57.2	44.7	39.3	39.6	33.2	20.6	7.0	0.3
	하	(53)	20.8	34.0	22.6	30.2	32.1	11.3	9.4	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	44.7	48.5	53.4	35.9	19.4	29.1	11.7	1.0
	대졸	(325)	56.0	39.1	31.7	37.8	40.3	17.5	6.2	0.0
	대학원졸	(38)	57.9	57.9	44.7	34.2	21.1	21.1	7.9	0.0
	모름/안 계심	(33)	51.5	63.6	69.7	45.5	21.2	24.2	9.1	0.0
	무응답	(6)	66.7	66.7	83.3	66.7	16.7	50.0	16.7	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	46.6	51.7	58.6	36.2	22.4	32.8	12.1	0.0
	대졸	(318)	54.1	38.4	29.9	37.4	39.6	14.2	6.3	0.3
	대학원졸	(34)	79.4	52.9	44.1	35.3	32.4	32.4	8.8	0.0
	모름/안 계심	(32)	46.9	62.5	65.6	50.0	12.5	31.3	6.3	0.0
	무응답	(5)	60.0	80.0	80.0	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0

② 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유

청소년이 감당 못 할 도박 빚으로 범죄에 연루되게 되는 이유가 무엇이라고 생각하는지 물은 결과, '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고'라는 응답이 49.9%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '도움을 요청할 방법을 몰라서'(48.3%), '가족 내 도와줄 사람이 없어서'(17.8%), '교사 등 아무도 도와주지 않아서'(15.4%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

남자 청소년의 경우, '도움을 요청할 방법을 몰라서(51.0%)'와 '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고(50.8%)' 라는 응답이 거의 동률로 높게 나타났지만, 여자 청소년의 경우 '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고(46.8%)'에 더 많이 응답이 집중되어 있어 금전적인 이유에 더 취약한 것으로 나타났다.

또한 가족 지지와 경제 수준에 따라 도박 빚으로 인한 범죄 개입에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족 지지가 없거나 경제 수준이 낮을수록 범죄에 연루될 가능성이 밀접하게 연관되어 있으므로 이를 완화할 수 있는 지원시스템을 갖출 필요가 있다.

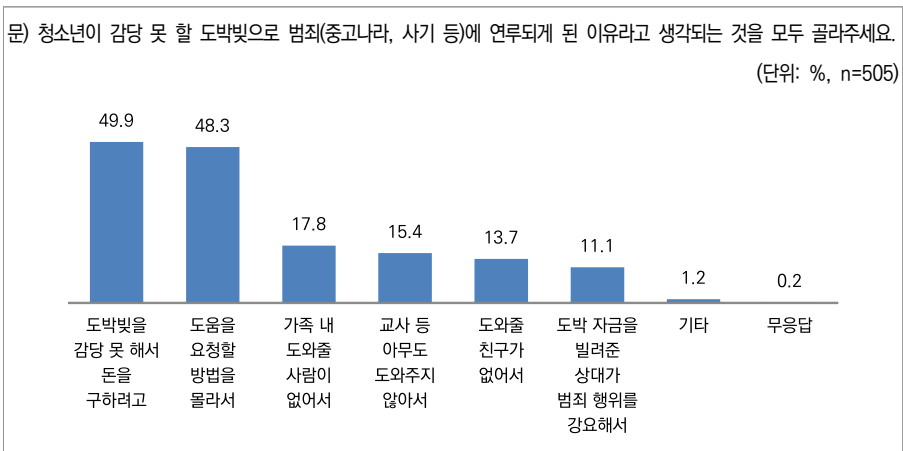


그림 III-22. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유(중복 응답)

표 III-31. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고	도움을 요 청할 방법 을 몰라서	가족 내 도와줄 사 람이 없어 서	교사 등 아무도 도 와주지 않 아서	도와줄 친 구가 없어 서	도박자금 을 빌려준 상대가 범 죄 행위를 강요해서	기타	무응답
전체	(505)	49.9	48.3	17.8	15.4	13.7	11.1	1.2	0.2
성별	남학생 (396)	50.8	51.0	18.7	16.7	12.1	10.6	0.5	0.3
	여학생 (109)	46.8	38.5	14.7	11.0	19.3	12.8	3.7	0.0
학년	중학생 (135)	48.9	45.2	17.8	12.6	17.8	11.1	0.0	0.0
	고등학생 (370)	50.3	49.5	17.8	16.5	12.2	11.1	1.6	0.3
학업수준	상 (88)	53.4	48.9	20.5	13.6	15.9	11.4	2.3	1.1
	중 (266)	48.5	53.4	19.5	14.3	12.4	9.8	1.1	0.0
	하 (151)	50.3	39.1	13.2	18.5	14.6	13.2	0.7	0.0
가족지지	있다 (464)	50.4	50.0	17.5	15.3	12.9	12.1	1.3	0.2
	없다 (41)	43.9	29.3	22.0	17.1	22.0	0.0	0.0	0.0
경제수준	상 (78)	57.7	34.6	20.5	17.9	11.5	15.4	2.6	0.0
	중 (374)	50.0	53.2	17.1	13.9	14.2	11.0	1.1	0.3
	하 (53)	37.7	34.0	18.9	22.6	13.2	5.7	0.0	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하 (103)	47.6	39.8	17.5	11.7	28.2	20.4	1.0	0.0
	대졸 (325)	47.7	52.3	20.0	16.3	8.9	9.5	1.2	0.3
	대학원졸 (38)	52.6	44.7	5.3	23.7	13.2	7.9	0.0	0.0
	모름/안 계심 (33)	69.7	45.5	12.1	12.1	12.1	3.0	3.0	0.0
	무응답 (6)	83.3	16.7	16.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하 (116)	50.9	35.3	18.1	14.7	23.3	13.8	0.9	0.0
	대졸 (318)	47.5	52.2	18.9	15.7	10.1	10.1	0.9	0.3
	대학원졸 (34)	55.9	64.7	14.7	20.6	11.8	8.8	0.0	0.0
	모름/안 계심 (32)	59.4	43.8	9.4	12.5	12.5	15.6	6.3	0.0
	무응답 (5)	80.0	20.0	20.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0

표 III-32. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유에 대한 차이 분석

(단위: %, n=500)

구분		사례 수 (명)	도박 빚을 감당 못 해 서 돈을 구 하려고	도움을 요 청할 방법 을 몰라서	가족 내 도 와줄 사람 이 없어서	교사 등 아 무도 도와 주지 않아 서	도와줄 친 구가 없애 서	도박자금 을 빌려준 상대가 범 죄 행위를 강요해서	차이 검증 (χ^2)
가족 지지	있다	459	50.4	50.0	17.5	15.3	12.9	12.1	16.247*
	없다	41	43.9	29.3	22.0	17.1	22.0	0.0	
경제 수준	상	77	57.7	34.6	20.5	17.9	11.5	15.4	26.687**
	중	370	50.0	53.2	17.1	13.9	14.2	11.0	
	하	53	37.7	34.0	18.9	22.6	13.2	5.7	

주) "기타" 및 무응답은 검정 변수에서 제외

*p < .05, **p < .01, ***p < .001.

③ 사이버도박을 그만두는 데 도움을 준 요인

사이버도박을 끊는 데 도움이 되는 것을 물어본 결과, '사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램'이라는 응답이 39.8%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '기존 핸드폰 번호를 바꿔서 도박 문자 등이 오지 않게 하는 것'(36.6%), '전문 상담'(32.9%), '스마트폰을 사용 안 하는 것'(30.9%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

남자 청소년의 경우 '기존 핸드폰 번호를 바꿔서 도박 문자 등이 오지 않게 하는 것'이라고 응답한 비율이 39.1%로, 여자 청소년의 응답 27.5%보다 11.6%p 더 높게 나타났으며, '전문 상담'을 꼽은 비율도 35.1%로 여자 청소년의 응답 15.6%보다 19.5%p 더 높게 나타났다.

한편, 사이버도박을 끊는 데 도움을 준 요인으로 '스마트폰을 사용 안 하는 것'이 중학생(40.0%), 학업 수준이 '상(42.0%)' 또는 '하(35.8%)'인 경우, 그리고 경제 수준이 '상(38.5%)'인 경우에서 가장 많은 응답을 받았다.

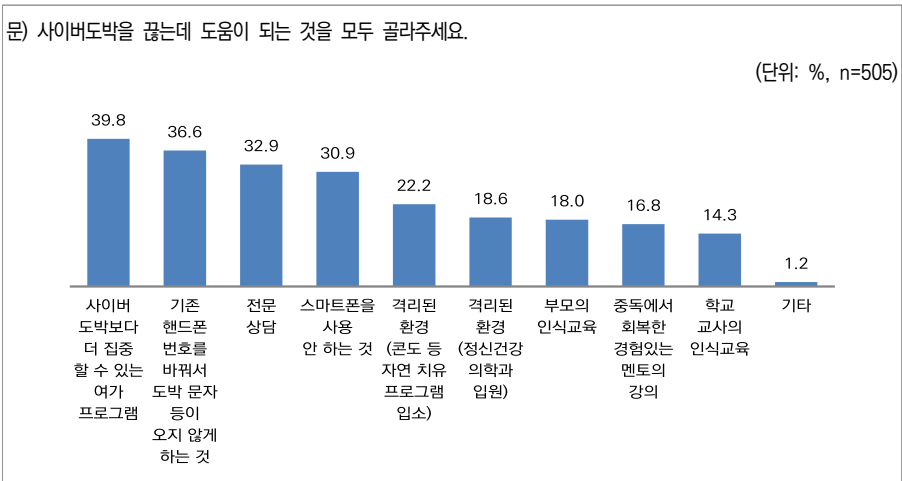


그림 III-23. 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것(중복 응답)

표 III-33. 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	사이버 도박보 다 더 집중할 수 있는 여가 프 로그램	기존 핸 드폰 번 호를 바 꿔서 도 박 문자 등이 오 지 않게 하는 것	스마트 폰을 사 용 안 하는 것	전문 상 담	격리된 환경 (콘도 등 자연 치유 프 로그램 입소)	격리된 환경 (정신건 강의학 과 입 원)	부모의 인식교 육	중독에 서 회복 한 경험 있는 멘토의 강의	학교 교 사의 인 식교육	기타	
전체	(505)	39.8	36.6	32.9	30.9	22.2	18.6	18.0	16.8	14.3	1.2	
성별	남학생	(396)	39.9	39.1	31.3	35.1	21.5	18.7	16.9	16.4	14.4	1.0
	여학생	(109)	39.4	27.5	38.5	15.6	24.8	18.3	22.0	18.3	13.8	1.8
학년	중학생	(135)	36.3	23.0	40.0	23.0	17.0	22.2	25.2	20.7	8.1	0.0
	고등학생	(370)	41.1	41.6	30.3	33.8	24.1	17.3	15.4	15.4	16.5	1.6
학업 수준	상	(88)	30.7	33.0	42.0	31.8	20.5	25.0	20.5	15.9	20.5	0.0
	중	(266)	46.2	38.7	28.2	33.5	25.2	19.2	18.4	12.8	12.8	0.4
	하	(151)	33.8	35.1	35.8	25.8	17.9	13.9	15.9	24.5	13.2	3.3
가족 지지	있다	(464)	40.1	38.8	34.3	33.2	22.0	17.9	19.4	18.3	15.3	1.3
	없다	(41)	36.6	12.2	17.1	4.9	24.4	26.8	2.4	0.0	2.4	0.0
경제 수준	상	(78)	33.3	33.3	38.5	28.2	26.9	24.4	25.6	17.9	14.1	1.3
	중	(374)	44.7	38.8	32.9	34.5	21.7	17.6	17.4	16.6	15.2	1.1
	하	(53)	15.1	26.4	24.5	9.4	18.9	17.0	11.3	17.0	7.5	1.9
부모 학력 (어머 니)	고졸 이하	(103)	30.1	31.1	44.7	19.4	17.5	26.2	27.2	28.2	16.5	1.0
	대졸	(325)	42.5	38.8	25.5	33.8	24.6	17.8	14.5	12.6	14.2	1.2
	대학원졸	(38)	44.7	39.5	39.5	42.1	15.8	10.5	15.8	15.8	5.3	0.0
	모름/안 계심	(33)	39.4	30.3	57.6	24.2	24.2	12.1	21.2	24.2	15.2	3.0
	무응답	(6)	33.3	33.3	50.0	33.3	0.0	16.7	50.0	16.7	33.3	0.0
부모 학력 (아버 지)	고졸 이하	(116)	31.0	27.6	44.0	19.8	13.8	20.7	25.0	26.7	13.8	2.6
	대졸	(318)	40.6	40.3	26.7	34.0	26.7	17.9	14.5	11.6	13.8	0.9
	대학원졸	(34)	58.8	38.2	32.4	44.1	17.6	26.5	26.5	23.5	20.6	0.0
	모름/안 계심	(32)	43.8	34.4	53.1	25.0	15.6	9.4	15.6	25.0	9.4	0.0
	무응답	(5)	40.0	20.0	40.0	40.0	0.0	20.0	40.0	20.0	40.0	0.0

④ 도박 빚을 갚기 위한 행위 및 인식(또래 친구 불법 행위 목적)

감당 못 할 도박 빚으로 인해 또래 친구가 경험한 것을 알게 된 불법 행위들이 무엇인지 물어본 결과, '도박 빚 갚으려고 불법도박'이라는 응답이 57.0%로 가장 높게 나타났다. 이는 도박으로 인해 다시 불법도박에 빠지는 악순환에 놓인 경우가 가장 많은 것을 나타낸다. 다음으로는 '사기'(36.2%), '절도'(22.2%), '개인정보 판매'(14.3%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

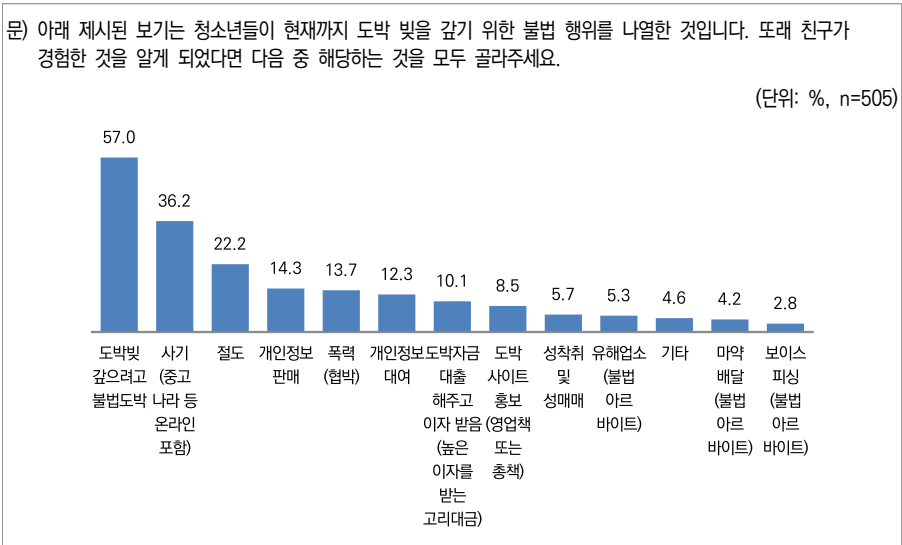


그림 III-24. 또래 친구 불법 행위 목적(중복 응답)

표 III-34. 또래 친구 불법 행위 목적(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	도박 빛깔 오려 고 불법 도박	사기 (중 고 나라 등 온 라인 포 함)	절도	개인 정보 판매	폭력 (협박)	개인 정보 대여	도박 자금 대출 해주 고 이 자 받 음	도박 사이 트 홍 보 (영 업 채 또 는 총 책)	성착 취 및 성매 매	유해 업소 (불 법 아 르 바 이 트)	기타	마약 배달 (불 법 아 르 바 이 트)	보이 스피 싱 (불 법 아 르 바 이 트)
전체	(505)	57.0	36.2	22.2	14.3	13.7	12.3	10.1	8.5	5.7	5.3	4.6	4.2	2.8
성별	남학생 (396)	60.9	35.6	22.7	14.6	13.9	11.1	8.6	7.1	3.3	3.3	4.0	2.5	2.5
	여학생 (109)	43.1	38.5	20.2	12.8	12.8	16.5	15.6	13.8	14.7	12.8	6.4	10.1	3.7
학년	중학생 (135)	40.0	40.0	24.4	15.6	8.9	14.1	10.4	8.9	9.6	6.7	8.1	4.4	3.0
	고등학생 (370)	63.2	34.9	21.4	13.8	15.4	11.6	10.0	8.4	4.3	4.9	3.2	4.1	2.7
학업 수 준	상 (88)	56.8	33.0	15.9	13.6	13.6	4.5	14.8	11.4	5.7	10.2	9.1	8.0	3.4
	중 (266)	59.4	33.5	20.7	13.5	15.4	13.5	8.6	7.5	7.1	4.9	3.8	4.5	3.4
	하 (151)	53.0	43.0	28.5	15.9	10.6	14.6	9.9	8.6	3.3	3.3	3.3	1.3	1.3
가족 지지	있다 (464)	61.0	36.4	21.6	14.4	13.8	12.3	11.0	9.3	5.4	4.7	4.7	3.9	2.6
	없다 (41)	12.2	34.1	29.3	12.2	12.2	12.2	0.0	0.0	9.8	12.2	2.4	7.3	4.9
경제 수준	상 (78)	56.4	57.7	33.3	17.9	21.8	14.1	21.8	17.9	14.1	10.3	6.4	10.3	6.4
	중 (374)	59.9	32.9	21.4	13.9	12.8	11.8	8.3	7.2	4.3	4.3	4.5	2.9	1.9
	하 (53)	37.7	28.3	11.3	11.3	7.5	13.2	5.7	3.8	3.8	5.7	1.9	3.8	3.8
부모님 학력 (어머 니)	고졸 이하 (103)	52.4	46.6	32.0	15.5	12.6	12.6	9.7	18.4	7.8	8.7	2.9	3.9	1.9
	대졸 (325)	57.8	31.4	17.8	14.2	14.2	12.0	9.5	4.6	4.6	4.0	3.1	4.3	2.8
	대학원졸 (38)	60.5	44.7	23.7	15.8	10.5	13.2	13.2	10.5	2.6	2.6	13.2	7.9	5.3
	모름/안 계심 (33)	60.6	39.4	30.3	12.1	12.1	15.2	15.2	15.2	9.1	9.1	15.2	0.0	3.0
	무응답 (6)	50.0	50.0	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	16.7	0.0	0.0	0.0
부모님 학력 (아버 지)	고졸 이하 (116)	52.6	39.7	25.9	16.4	12.1	14.7	6.9	17.2	6.9	8.6	3.4	5.2	3.4
	대졸 (318)	58.5	32.4	18.9	14.2	13.5	11.0	10.1	6.0	5.3	4.7	3.8	4.7	2.5
	대학원졸 (34)	61.8	44.1	29.4	11.8	17.6	14.7	11.8	5.9	0.0	0.0	8.8	0.0	2.9
	모름/안 계심 (32)	56.3	50.0	31.3	12.5	12.5	15.6	21.9	6.3	6.3	3.1	12.5	0.0	3.1
	무응답 (5)	40.0	60.0	40.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0

(7) 기타: 어려움과 요구사항

① 사이버도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유

사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못했던 이유를 파악하기 위해 해당하는 응답을 모두 고르도록 하였다. 응답으로는 ‘어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서’라는 응답이 40.0%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘불법이기 때문에 처벌 받을까봐’(38.8%), ‘부모님께 혼날까봐’(37.8%), ‘도박 빛은 아무도 도와줄 수 없는 문제라고 생각해서’(31.3%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

성별에 따르면 남학생의 경우 ‘어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서’라는 응답이 41.9%로 가장 높게 나타난 반면, 여학생의 경우 ‘불법이기 때문에 처벌 받을까봐’라는 응답이 38.5%로 가장 높게 나타났다. 학업 수준, 가족 지지, 경제 수준에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

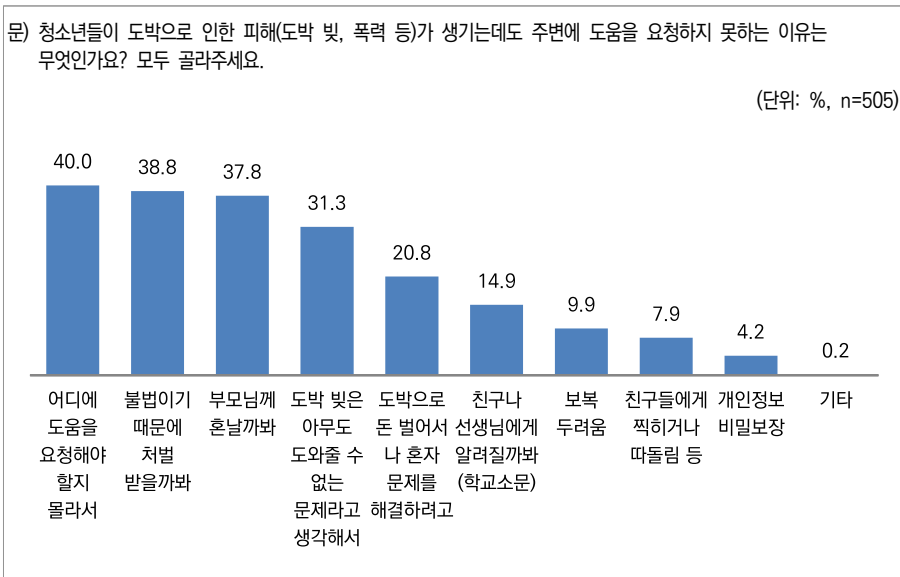


그림 III-25. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못 하는 이유(중복 응답)

표 III-35. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못하는 이유(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	어디에 도움을 요청해 야 할지 몰라서	불법이 기 때문 에 처벌 받을까 봐	부모님 께 혼날 까봐	도박 빚 은 아무 도 도와 줄 수 없는 문 제라고 생각해 서	도박으 로 돈 벌어서 나 혼자 문제를 해결하 려고	친구나 선생님 에게 알 려질까 봐(학 교소 문)	보복 두 려움	친구들 에게 찌 히거나 따돌림 등	개인정 보 비밀 보장	기타	
전체	(505)	40.0	38.8	37.8	31.3	20.8	14.9	9.9	7.9	4.2	0.2	
성별	남학생	(396)	41.9	38.9	39.1	33.3	18.4	15.2	9.3	7.6	4.5	0.0
	여학생	(109)	33.0	38.5	33.0	23.9	29.4	13.8	11.9	9.2	2.8	0.9
학년	중학생	(135)	36.3	34.1	34.1	23.0	21.5	11.9	9.6	6.7	2.2	0.0
	고등학생	(370)	41.4	40.5	39.2	34.3	20.5	15.9	10.0	8.4	4.9	0.3
학업 수준	상	(88)	40.9	43.2	39.8	26.1	21.6	21.6	13.6	13.6	6.8	0.0
	중	(266)	43.6	36.5	37.2	38.3	21.4	13.2	8.6	6.4	3.0	0.0
	하	(151)	33.1	40.4	37.7	21.9	19.2	13.9	9.9	7.3	4.6	0.7
가족 지지	있다	(464)	42.2	40.7	40.1	31.3	19.4	14.7	10.6	8.2	4.1	0.2
	없다	(41)	14.6	17.1	12.2	31.7	36.6	17.1	2.4	4.9	4.9	0.0
경제 수준	상	(78)	37.2	43.6	47.4	29.5	16.7	14.1	12.8	14.1	2.6	0.0
	중	(374)	43.0	38.2	38.0	33.7	21.9	15.2	8.6	7.5	3.7	0.3
	하	(53)	22.6	35.8	22.6	17.0	18.9	13.2	15.1	1.9	9.4	0.0
부모 학력 (어머 니)	고졸 이하	(103)	35.0	30.1	36.9	24.3	26.2	12.6	15.5	4.9	7.8	1.0
	대졸	(325)	42.2	38.2	33.8	32.6	18.5	13.5	8.3	8.3	3.1	0.0
	대학원졸	(38)	39.5	50.0	50.0	28.9	23.7	18.4	10.5	15.8	0.0	0.0
	모름/안 계심	(33)	36.4	57.6	57.6	45.5	27.3	30.3	9.1	6.1	9.1	0.0
	무응답	(6)	33.3	50.0	83.3	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
부모 학력 (아버 지)	고졸 이하	(116)	41.4	37.1	38.8	17.2	20.7	15.5	16.4	4.3	7.8	0.9
	대졸	(318)	38.4	36.8	33.6	36.5	20.4	13.8	7.9	8.8	2.5	0.0
	대학원졸	(34)	55.9	44.1	44.1	29.4	20.6	11.8	8.8	8.8	5.9	0.0
	모름/안 계심	(32)	37.5	59.4	62.5	34.4	28.1	25.0	9.4	12.5	6.3	0.0
	무응답	(5)	20.0	40.0	80.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0

표 III-36. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못하는 이유에 대한 차이 분석

(단위: %, n=504)

구분	사례 수 (명)	어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서	불법이기 때문에 처벌받을까 봐	부모님께 혼날까 봐	도박 빚은 아무도 도와줄 수 없는 문제라고 생각해서	도박으로 돈을 벌어서나 혼자 문제를 해결하려고	친구나 선생님에게 알려질까 봐(학교 소문)	보복 두려움	친구들에게 찍히거나 따돌림 등	개인 정보 비밀 보장	차이 검증 (χ^2)
학업 수준	상 (88)	40.9	43.2	39.8	26.1	21.6	21.6	13.6	13.6	6.8	32.600*
	중 (266)	43.6	36.5	37.2	38.3	21.4	13.2	8.6	6.4	3.0	
	하 (150)	33.1	40.4	37.7	21.9	19.2	13.9	9.9	7.3	4.6	
가족 지지	있다 (463)	42.2	40.7	40.1	31.3	19.4	14.7	10.6	8.2	4.1	43.807***
	없다 (41)	14.6	17.1	12.2	31.7	36.6	17.1	2.4	4.9	4.9	
경제 수준	상 (78)	37.2	43.6	47.4	29.5	16.7	14.1	12.8	14.1	2.6	39.606**
	중 (373)	43.0	38.2	38.0	33.7	21.9	15.2	8.6	7.5	3.7	
	하 (53)	22.6	35.8	22.6	17.0	18.9	13.2	15.1	1.9	9.4	

주) "기타" 응답은 검정 변수에서 제외

*p < .05, **p < .01, ***p < .001.

② 친구가 불법 도박을 할 경우 대처

친구가 사이버도박에 중독된 것을 발견한다면 어떻게 대처할 것인지 살펴본 결과, ‘학교 선생님에게 알린다’라는 응답이 32.5%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘친구 부모님께 알린다’(32.3%), ‘도박 관련 전문상담 기관을 소개하여 주겠다’(30.7%), ‘친구에게 직접적으로 도박을 하지 말라고 말하겠다’(27.7%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

남자 청소년들의 경우 학교선생님에게 알림, 친구 부모님에게 알림, 전문상담 기관에 소개 등의 응답이 골고루 34%대로 나타났다.

여자 청소년들의 경우에는 ‘친구에게 직접적으로 도박을 하지 말라고 말하겠다’라는 응답이 36.7%로 가장 높게 나타났다.

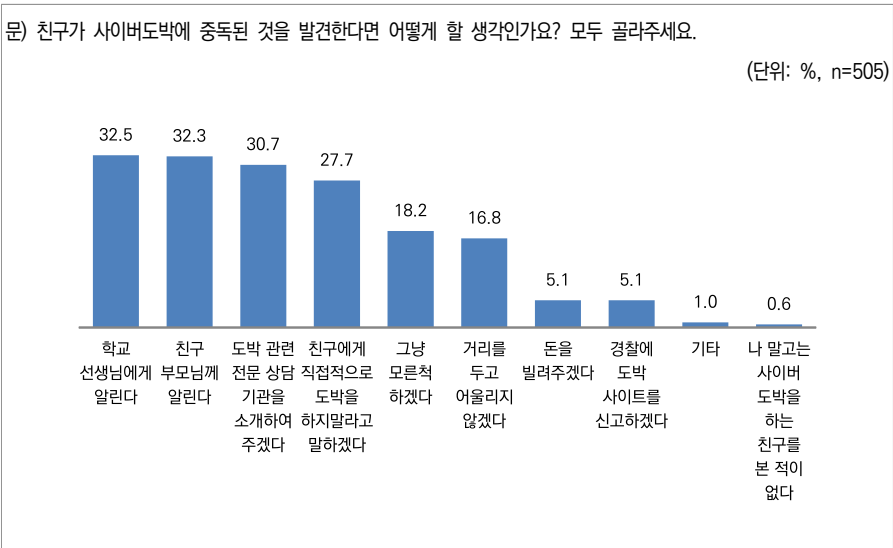


그림 III-26. 친구의 사이버도박 중독 발견시 대처(중복응답)

표 III-37. 친구의 사이버도박 중독 발견 시 대처(중복 응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수 (명)	학교 선생님에게 알린다	친구 부모님께 알린다	도박 관련 전문 상담 기관을 소개하여 주겠다	친구에게 직접적으로 도박을 하지 말라고 말하겠다	그냥 모른척 하겠다	거리를 두고 어울리지 않겠다	돈을 빌려 주겠다	경찰에 도박 사이트를 신고하겠다	기타	나 말고는 사이버 도박을 하는 친구를 본 적이 없다	
전체	(505)	32.5	32.3	30.7	27.7	18.2	16.8	5.1	5.1	1.0	0.6	
성별	남학생	(396)	34.3	34.8	34.3	25.3	16.7	16.2	5.3	4.8	0.3	0.5
	여학생	(109)	25.7	22.9	17.4	36.7	23.9	19.3	4.6	6.4	3.7	0.9
학년	중학생	(135)	20.0	25.9	19.3	36.3	20.0	21.5	8.9	5.2	0.7	0.7
	고등학생	(370)	37.0	34.6	34.9	24.6	17.6	15.1	3.8	5.1	1.1	0.5
학업수준	상	(88)	27.3	31.8	22.7	29.5	26.1	21.6	10.2	5.7	1.1	1.1
	중	(266)	42.5	36.1	36.5	24.4	14.3	17.3	3.4	4.1	0.0	0.0
	하	(151)	17.9	25.8	25.2	32.5	20.5	13.2	5.3	6.6	2.6	1.3
가족지지	있다	(464)	32.3	33.4	32.5	28.7	19.0	15.5	4.3	5.2	1.1	0.6
	없다	(41)	34.1	19.5	9.8	17.1	9.8	31.7	14.6	4.9	0.0	0.0
경제수준	상	(78)	21.8	29.5	28.2	30.8	24.4	10.3	11.5	7.7	2.6	1.3
	중	(374)	35.6	35.0	32.9	28.1	16.6	17.4	4.0	4.5	0.8	0.5
	하	(53)	26.4	17.0	18.9	20.8	20.8	22.6	3.8	5.7	0.0	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	17.5	26.2	25.2	36.9	22.3	13.6	3.9	6.8	1.0	1.0
	대졸	(325)	40.6	35.4	34.8	23.1	13.5	16.0	5.2	3.1	0.6	0.0
	대학원졸	(38)	15.8	23.7	21.1	31.6	28.9	26.3	10.5	13.2	0.0	5.3
	모름/안 계심	(33)	24.2	30.3	18.2	33.3	39.4	24.2	0.0	12.1	6.1	0.0
	무응답	(6)	0.0	33.3	33.3	66.7	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	16.4	26.7	22.4	40.5	23.3	18.1	4.3	6.9	1.7	0.9
	대졸	(318)	42.5	33.6	33.6	19.8	13.8	16.0	5.7	3.5	0.6	0.0
	대학원졸	(34)	14.7	38.2	41.2	38.2	20.6	17.6	5.9	14.7	2.9	5.9
	모름/안 계심	(32)	15.6	31.3	21.9	43.8	40.6	18.8	0.0	6.3	0.0	0.0
	무응답	(5)	0.0	40.0	20.0	60.0	20.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0

③ 도박으로 어려움이 있을 때 필요한 사항

도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항을 살펴본 결과, ‘도박치유 전문기관의 접근성 용이’라는 응답이 50.7%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘친구가 도박하면 학교에 신고 활성화(38.2%)’, ‘심리 상담 서비스(32.3%)’ 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

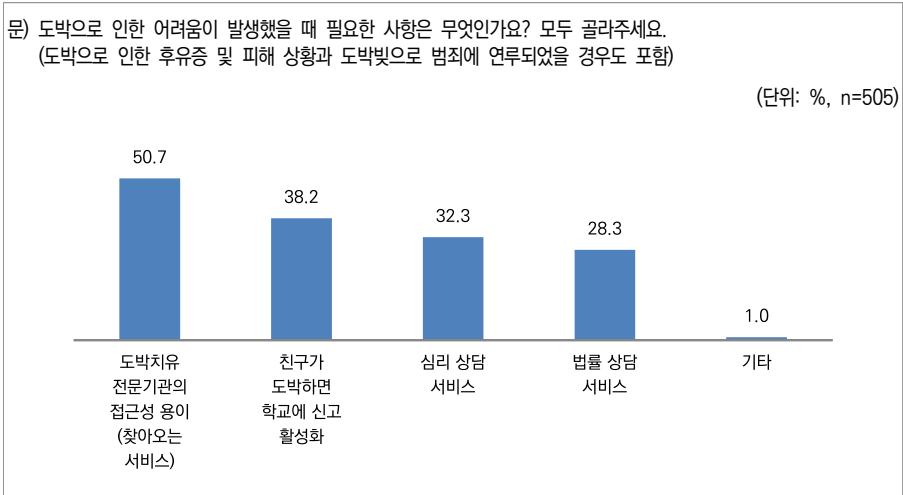


그림 Ⅲ-27. 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항(중복응답)

표 III-38. 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	사례 수(명)	도박치유 전 문기관의 접근성 용이 (찾아오는 서 비스)	친구가 도박 하면 학교에 신고 활성화	심리 상담 서 비스	법률 상담 서 비스	기타	
전체	(505)	50.7	38.2	32.3	28.3	1.0	
성별	남학생	(396)	53.5	42.7	30.3	26.5	0.5
	여학생	(109)	40.4	22.0	39.4	34.9	2.8
학년	중학생	(135)	42.2	26.7	34.8	31.9	1.5
	고등학생	(370)	53.8	42.4	31.4	27.0	0.8
학업수준	상	(88)	40.9	34.1	43.2	36.4	0.0
	중	(266)	54.9	44.7	27.4	27.8	0.8
	하	(151)	49.0	29.1	34.4	24.5	2.0
가족지지	있다	(464)	53.2	38.6	34.1	26.1	1.1
	없다	(41)	22.0	34.1	12.2	53.7	0.0
경제수준	상	(78)	38.5	32.1	39.7	34.6	1.3
	중	(374)	55.1	41.7	31.6	26.5	1.1
	하	(53)	37.7	22.6	26.4	32.1	0.0
부모님 학력 (어머니)	고졸 이하	(103)	51.5	26.2	37.9	24.3	1.9
	대졸	(325)	52.0	45.2	28.3	30.8	0.3
	대학원졸	(38)	44.7	34.2	39.5	26.3	5.3
	모름/안 계심	(33)	42.4	18.2	42.4	24.2	0.0
	무응답	(6)	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
부모님 학력 (아버지)	고졸 이하	(116)	54.3	21.6	35.3	24.1	1.7
	대졸	(318)	48.7	47.2	28.9	31.1	0.3
	대학원졸	(34)	61.8	32.4	38.2	23.5	5.9
	모름/안 계심	(32)	43.8	21.9	46.9	25.0	0.0
	무응답	(5)	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0

3) 요약 및 시사점

지금까지 살펴본 설문조사 분석 결과를 통한 주요 발견점과 시사점을 살펴보고자 한다.

(1) 청소년의 유형별 사이버도박 경험 실태와 불법 도박사이트 운영자 처벌강화

청소년 자신의 사이버도박 유형별 경험을 살펴보면, 사설온라인 스포츠도박이 44.2%로 가장 높았으며, 그 뒤로 온라인 카지노게임(44.0%), 온라인 복권(33.5%), 온라인 실시간 게임(30.7%), 합법온라인 스포츠도박(26.5%), 온라인 웹보드 게임(23.4%), 온라인 대리 베팅(12.9%) 순으로 나타났다(표 III-10 참조). 즉, 청소년들은 불법도박이든 합법도박이든 상관없이 다양한 사이버도박을 경험하고 있다는 것을 의미한다. 따라서, 불법도박사이트 운영자에 대한 처벌을 통해 사이버도박 유해환경을 제거해야 하며(정형정, 2022), 합법도박 사이트에 대해서는 서비스 제공자에 대한 청소년보호 의무 사항 준수를 강화하고(김지경 외, 2022: 55), 실시간 모니터링 등의 방법을 통해 청소년의 사이버도박 접촉을 차단하려는 노력이 필요하다. 즉, 처벌의 대상에 있어 사이버도박을 경험한 청소년을 처벌하는 것이 아닌, 사이버도박 관련 유해환경을 제공하는 자들에 초점을 맞추어야 한다는 점을 시사한다.

특히, 응답 비율이 가장 높은 사설온라인 스포츠도박의 경우 경제 수준에 따라 살펴보면 '상'(53.8%), '중'(43.6%), '하'(34.0%)로 나타나 경제 수준이 높을수록 도박 경험도 함께 높아지는 경향을 보였다. 또한, 학업 수준에 따라서도 '상'(48.9%), '중'(45.5%), '하'(39.1%)로 유사한 경향성을 확인할 수 있었다. 또래 친구가 사이버도박 하는 것을 본 적이 있는지에 대한 유형별 목격 경험의 경우에도 사설온라인 스포츠도박이 60.4%로 가장 높았으며, 응답 비율에 따른 나머지 유형의 순서도 청소년 자신의 사이버도박 경험과 유사하게 나타났다(표 III-9 참조). 그뿐만 아니라 경제 수준과 학업 수준이 높을수록 또래 친구가 사설온라인 스포츠도박하는 모습을 보았다는 응답 비율이 높아지는 경향도 동일하게 발견되었다. 본 조사의 응답자 특성을 살펴보면, 경제 수준은 보통(74.1%), 부모 학력은 대졸 이상(부: 64.4%, 모: 63.0%), 학업 수준은 중위권 이상(52.7%), 가족 기반이 있는(91.9%) 청소년들로 나타났다(표 III-8 참조). 이러한 점들을 고려할 때, 사이버도박 경험은 특정 취약계층의 청소년에게 나타나는 현상이 아니며, 청소년 전체에 광범위하게 퍼지고 있는 문제라고 할 수 있다.

(2) 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로 현황 및 사전 예방 교육 강화

사이버도박의 초기 접촉 경로를 살펴보면, 62.2%의 청소년이 '주변 친구들이 하는 것을 보고' 접촉하였고 응답하였다. 그 뒤로는 '불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고(16.0%), SNS(카카오톡, 디스코드 등) 광고를 보고(15.8%), 스마트폰으로 온 광고 문자(회원 가입한 사이트 등)를 보고(5.5%) 순이었다. 이는 도박행위를 경험한 또래 친구와의 접촉이 사이버도박 경험을 높인다는 선행연구(김예나, 권선중, 2020, 김지혜, 2021)와 일치하는 결과라고 할 수 있다.

특히, 초기 접촉 경로는 학교급별, 가족 지지 유무, 경제 수준에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다(표 III-13 참조). 학교급의 경우 중학생과 고등학생 모두 '주변 친구들이 하는 것을 보고 접촉하였다'는 응답이 60% 이상으로 나타났다. 그러나 그다음으로 높은 응답을 보인 문항의 경우 중학생은 SNS의 광고를 보고(22.4%)에, 고등학생은 불법 OTT 또는 웹툰 사이트의 배너 광고를 보고(17.1%)로 차이가 존재하였다.

가족 지지가 있는 청소년의 경우 '주변 친구들이 하는 것을 보고 접촉'하였다는 응답이 64.7%로 나타났으나, 가족 지지의 경우 지지가 없는 청소년은 36.6%에 불과하였다. 반면에, SNS 광고와 스마트폰으로 온 광고 문자를 통한 접촉은 가족 지지가 없는 청소년의 응답 비율이 더 높은 것으로 확인되었다. 경제 수준의 경우 '주변 친구들이 하는 것을 보고'에 대해 '상'은 71.4%, '하'는 43.4%였으나, 나머지 온라인 환경의 광고에 대해서는 '하'인 청소년이 '상'인 청소년에 비해 응답 비율이 높게 나타났다. 가족 지지가 없는 경우는 친구보다는 광고 문자에, 경제 수준이 높을수록 광고보다는 친구의 영향을 더 많이 받는 것으로 나타났으며, 중학생이 고등학생보다 SNS 광고 영향을 더 많이 받는 것으로 나타났다. 이러한 학교급, 가족 지지나 경제 수준에 따라 사이버도박의 처음 접촉 경로가 달라지는 경향은 '2022년 청소년 도박 문제 실태조사'에서도 나타난다는 점을 고려할 때, 이러한 청소년의 학교급별, 가족 지지, 경제 수준 특성에 따른 예방 정책의 논의가 다각도로 이루어져야 한다.

또래 친구의 영향력과 관련하여, 다수의 청소년이 친구가 도박을 함으로써 다른 친구가 도박을 따라 하는 경우를 본 적이 있다(84%)고 응답하였다(표 III-16 참조). 이와 함께 학교 내에서 의도적으로 사이버도박을 전파하는 친구를 본 적이 있다(50.3%)고 응답하였다(표 III-17 참조). 즉, 10명 중 8명의 청소년이 친구 따라 도박을 경험하고 10명 중 5명의 청소년이 학교 내에서 일부러 사이버도박을 하도록 유도하는 또래 친구를 목격하고

있다고 볼 수 있다. 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로에서 청소년 시기에는 또래 친구의 영향력이 사이버도박을 경험하는 것에 큰 영향을 준다는 점을 고려할 때(성용은, 조제성, 2018), 학교 내 사이버도박 행위가 목적 또는 전파되지 않도록 학교 차원의 대책 마련이 매우 필요하다는 점을 시사한다. 구체적으로, 학교 내 사이버도박 확산을 근절하기 위해서는 교육부와 교육청 그리고 일선 학교가 앞장서서 사이버도박 예방 교육을 시행해야 한다. 예를 들어, 한국청소년정책연구원에서 시범 운영한 디지털 기반 교육플랫폼은 사이버도박의 위험성을 알리는 자료와 교사와 학생, 학부모를 대상으로 교육할 수 있는 공간을 제공하고 있다. 교육 현장에서 이를 적극적으로 활용·연계한다면, 보다 ‘구체적이고 전문적인 내용’이 담긴 예방 교육(이승현 외, 2019)이 이루어질 수 있을 것으로 기대한다.

(3) 청소년의 사이버도박 초기 접촉 시기 현황 및 새로운 학교 환경 및 교우관계 적응 프로그램 필요

사이버도박에 대한 청소년의 첫 경험 시기를 학교급별로 살펴보면, 중학생이 56.4%, 고등학생이 39.6%, 초등학생이 4.0%로 나타났다. 세세히 들여다보면, 고등학교 1학년이 30.9%로 가장 높았다. 그 뒤로, 중학교 1학년(20.2%), 중학교 2학년(19.2%), 중학교 3학년(17.0%), 고등학교 2학년(6.3%), 초등학교 6학년(2.6%) 순이었다(표 III-14 참조). 초기 접촉 시기 응답 비율이 높은 고등학교 1학년과 중학교 1학년 시기는 청소년기 중 학교급이 변화하면서 청소년들이 새로운 환경에 적응하고 관계를 맺어가는 ‘전환기’라고 할 수 있다. 이러한 학년 또는 학교급 전환기의 청소년들이 사이버도박의 접촉에 유혹되지 않고 새로운 교육환경에서 잘 적응하고 올바른 교우관계를 맺는 데 도움을 주는 적절한 프로그램이 필요하다.

(4) 청소년의 사행심 근절과 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육 필요

청소년이 사이버도박을 하는 이유를 살펴보면, ‘한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)’이 66.1%로 가장 높게 나타났다. 그 뒤로, ‘돈을 뺏을 때 짜릿한 느낌(쾌감)’(43.6%), 그동안 도박으로 잃었던 돈(도박 빚)을 벌기 위해(31.1%), 할 일이 없이 심심해서(29.1%), 뭔가 사고 싶은 게 있어서(25.9%), 도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서(25.1%), 한 번 하면 그만두기가 어려워(21.6%), 친구들과 노는 유흥비로 쓰려고(17.8%) 순으로

나타났다(표 III-18 참조). 이를 유형화하면, 사행심과 쾌감 그로 인한 중독 및 도박 빚, 명품, 유희비 등에 필요한 금전이 사이버도박을 하는 중요한 이유로 확인되었다. 이뿐만 아니라 주변 친구가 돈을 따는 모습과 심심함도 사이버도박을 하는 이유라고 볼 수 있다.

한편, 사이버도박을 하는 이유는 성별, 학업 수준, 가족 지지, 경제 수준에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보였다(표 III-19 참조). 성별의 경우 남성은 사행심(70.2%)과 심심함(30.8%)에서 여성보다 높은 응답 비율을 보였고, 여성의 경우 쾌감을 비롯한 도박 빚 등 나머지 이유에서 남성보다 응답 비율이 더 높게 나타났다. 학업 수준의 경우 도박을 하는 범주에 따라 살펴보면 '상'인 청소년은 쾌감(50.0%), '중'인 청소년은 사행심(68.4%)과 심심함(32.7%), '하'인 청소년은 도박 빚(35.8%), 뭔가 사고 싶어서(32.5%), 대단해 보여서(29.8%), 중독(24.5%), 유희비 마련(25.2%)에서 응답 비율이 높은 것으로 나타났다. 가족 지지의 경우 가족 지지가 있는 청소년은 사행심(70.0%)이란 응답이 가장 높았으나, 가족 지지가 없는 청소년은 도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서(34.1%)라는 응답이 가장 높게 나타났다. 경제 수준의 경우 사행심이 '상'(70.5%), '중'(68.2%), '하'(45.3%) 순으로 경제 수준이 높아질수록 응답 비율도 높아지는 경향을 보였으나, '하'인 청소년의 경우 도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서라는 응답이 30.2%로 사행심 다음으로 높은 응답률을 보였다. 이러한 결과는 청소년의 사이버도박 예방에 있어 청소년들의 심리적 정서적 치료와 함께 왜곡된 경제관에 대한 교육, 사이버도박을 하는 친구와의 단절, 여가생활을 위한 프로그램 등의 다양한 정책을 청소년의 상황에 맞게 적용해야 한다는 점을 시사한다.

(5) 사이버도박으로 인한 손실액 실태와 청소년 도박 빚 지원시스템 마련

청소년의 사이버도박으로 인한 손실액(도박을 통해서 손해 본 액수, 도박 빚을 포함한 도박으로 잃은 돈 총액수)을 살펴보면, 없다는 16.6%, 200만 원 미만 69.1%, 200만 원 이상 14.3%로 나타났으며, 손실액이 2천만 원 이상(1.6%)이라고 응답한 참여자가 직접 기재한 손실액은 2천만 원(1명), 3천만 원(1명), 4천만 원(1명), 5천만 원(2명), 7천5백만 원(1명), 1억 3천만 원(1명)으로 나타났다. 도박 빚 손실액이 '없다'는 응답은 성별(여성:28.4% vs. 남성:13.4%), 경제 수준(상: 23.1% vs. 하: 9.4%)에 따라 손실 발생 유무의 차이가 나타났다. 게다가 200만 원 이상의 도박 빚 손실액에서는 경제 수준이 '상'인 경우 '중' 또는 '하'인 경우보다 더 높게 나타나고 있다(표 III-22 참조). 즉, 여성보다

남성이 도박 빚 경험이 2배 이상 많고 경제 수준이 높을수록 도박 빚 경험이 낮은 것으로 나타났으나, 200만 원 이상으로 손실액이 커질 때는 경제 수준이 높은 층에서 경험이 많아지는 경향이 나타났다.

따라서 도박 빚 문제는 소외계층의 문제라기 보다는 남성, 경제 수준이 높을수록 오히려 도박손실액이 더 심각하게 나타나는 경향을 보이고 있다. 이렇게 도박으로 인해 손실을 본 청소년들은 보호자나 교사에게 도박 빚 채무를 알리지 못하고 혼자서 도박 빚을 감당하려다 채무압박으로 고통스러운 상황에 직면하게 된다. 이러한 청소년들이 감당 못 할 도박 빚으로 벼랑 끝 자살이나 범죄에 가담되지 않도록 '청소년 도박 빚 채무 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축'이 시급하다.

(6) 청소년이 사채를 쓴 경험 현황과 고리대금을 막기 위한 경제 진로 교육 필요

청소년이 도박을 하기 위해 도박자금을 빌린 경험 38.6%, 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험은 12.7%로 나타났다(표 III-23 참조). 구체적으로 살펴보면, 성별에 따라서는 남성(38.9%)이 여성(37.6%)보다, 학교급별로는 중학생(50.4%)이 고등학생(34.3%)에 비해, 가족 지지의 경우 가족 지지가 없는 청소년(68.3%)이 지지가 있는 청소년(36.0%)에 비해 돈을 빌린 경험이 많은 것으로 확인되었다. 또한, 경제 수준이 '하'인 청소년(50.9%)은 '상'(44.9%)와 '중'(35.6%)에 비해 돈을 빌린 경험이 높았으며, 학업 수준이 낮을수록(하 51.7% - 중 33.5% - 상 31.8%) 친구에게 돈을 빌린 경험을 하였다는 응답 비율이 높아지는 경향을 보였다.

한편, 도박 빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구의 고리대금)를 쓴 경험에 '예'라는 응답은 12.7%로, 사이버도박을 경험한 청소년 10명 중 1명이 도박 빚을 해결하기 위해 사채를 쓴 것으로 확인되었다. 자세히 살펴보면, 남성(14.4%)이 여성(6.4%) 보다, 가족 지지가 없는 청소년(24.4%)이 지지가 있는 청소년(11.6%)에 비해, 학업 수준의 경우 '하'인 청소년(17.9%)이 '상'(12.5%)과 '중'(9.8%)에 비해 사채를 쓴 경험이 높은 것으로 나타났다. 반면에 경제 수준이 높을수록 사채를 쓴 경험에 대한 응답 비율이 높아지는 경향(상 19.2% - 중 11.8% - 하 9.4%)을 확인할 수 있었다. 이와 같이 청소년이 사이버도박을 하기 위해 도박자금을 친구에게 빌리거나, 도박 빚을 갚기 위해 인터넷 불법 대출 또는 고리대금 사채를 쓰는 행태는 청소년 도박 빚이라는 심각한 문제를 초래할 수 있다. 따라서 사이버도박 경험이 감당하지 못할 도박 빚으로 연결되는 경로를 차단하기 위한

제도적 개선과 청소년에게 사채를 빌려주는 자들에 대한 처벌을 강화할 필요가 있다.

여기에 더하여 도박자금인 것을 눈치챘지만 친구에게 돈을 빌려준 경험을 살펴보면, 26.5%의 청소년이 빌려주었다고 응답하였다. 빌려주게 된 구체적인 이유로는 ‘친구가 어렵다고 해서 도와주려고’가 39.6%로 가장 높은 응답 비율을 보였으며, 이자를 받을 수 있어서(13.4%), 친구가 너무 사정을 해서(13.4%), 말로 협박하거나 강요해서(8.2%), 도박을 잘하니까(7.5%), 도박 친구의 부모님이 갚아 줄거라서(3.7%), 직접적인 폭력 때문에(2.2%) 순으로 나타났다(표 III-27 참조).

문항들을 유형화하면, 청소년의 10명 중 5명(53.0%)은 친구의 어려움을 해결해 주기 위해 돈을 빌려준 것(친구가 어렵다고 해서 + 친구가 너무 사정해서)으로 나타나지만, 10명 중 1명(10.4%)은 친구의 협박과 강요 또는 직접적인 폭력에 의해 강제로 돈을 빌려준 경험도 존재하는 것으로 확인되었다.

무엇보다도 13.4%의 청소년은 ‘이자를 받을 수 있어서’라고 응답하여 금전적 이익을 목적으로 친구에게 돈을 빌려준 것이 확인되었다. 이를 청소년 특성에 따라 살펴보면 여학생(22.2%)이 남학생(11.2%)보다, 고등학생(15.2%)이 중학생(9.5%)보다, 학업 수준이 ‘상’인 청소년(23.1%)이 ‘중’(9.3%) 또는 ‘하’(13.0%)인 청소년보다, 가족 지지가 있는 청소년(13.8%)이 없는 청소년(0.0%)보다, 경제 수준이 높을수록(상 15.6% - 중 14.5% - 하 5.3%) 이자를 받기 위해 친구에게 도박자금을 빌려준 경험이 높아지는 경향이 나타났다. 도박자금을 빌려준다는 것은 청소년이 사이버도박을 지속할 수 있게 만드는 기회이며, 빌려주는 과정에서 협박과 폭력이 수반될 수 있고, 고리대금으로 이어질 가능성이 존재한다. 따라서 청소년이 친구에게 도박자금을 빌려주기보다 도박을 끊을 수 있는 도움을 유도할 수 있도록 캠페인 또는 교육이 이루어져야 할 것이다.

(7) 청소년의 사이버도박 위험성 인지 현황과 도박 빚 위험 ‘예방캠페인’ 및 ‘청소년도박 빚 채무 해결 원스톱 서비스’ 제도 마련

사이버도박의 위험성 인지 여부를 살펴보면, 청소년의 89.1%는 사이버도박이 위험하다(매우 위험하다 + 위험하다)고 응답하였으며, 10.9%만이 사이버도박이 위험하지 않다(위험하지 않다 + 전혀 위험하지 않다)고 응답하였다(표 III-15 참조). 즉, 청소년 대부분이 스스로 사이버도박이 놀이의 한 종류가 아닌 위험한 행위를 인식하고 있다는 것을 의미한다. 청소년의 특성에 따라서 위험성 인지의 차이가 나타나는데, 성별의 경우 남성

(49.5%)이 여성(32.1%)보다 '매우 위험하다'고 응답한 비율이 높은 것으로 나타났다. 학교급의 경우에는 고등학생(48.6%)이 중학생(37.8%)에 비해 응답 비율이 더 높은 것으로 확인되었다. 다만, 학업 수준과 경제 수준별로는 응답 비율에 차이가 있었는데, 학업 수준은 '하'(51.7%)가 '상'(40.9%)보다 응답 비율이 높은 반면, 경제 수준은 '상'(50.0%)이 '하'(39.6%)에 보다 응답 비율이 높은 것으로 나타났다. 특히, 주의 깊게 살펴보아야 하는 부분은 가족 지지에 따른 위험성 응답 비율의 차이이다. 가족 지지가 있는 청소년은 '매우 위험하다'에 대해 48.9%의 응답률을 보였으나, 가족 지지가 없는 청소년은 9.8%에 불과하였다.

사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 대처 사항(복수 응답)으로, 혼자 대처한다(70.5%), '부모님께 말한다'(57.4%), '친구에게 말한다'(29.3%), '전문기관에 전화요청을 한다'(10.1%), '교사에게 말한다'(8.9%) 순으로 나타났다. 혼자 대처한다는 구체적으로 '혼자 고민한다'(28.1%), '도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속한다'(14.5%), '빚을 갚으려고 범죄에 유혹당하기 쉬울 것 같다'(14.3%), '괴로워 자살을 생각할 수 있다'(6.9%), '도망간다'(6.7%)로 응답하였다(표 III-24 참조).

즉, 청소년들은 감당 못 할 도박 빚을 졌을 때, 대부분 혼자 대처하려고 애를 쓰며, 도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속하거나 범죄 연루되거나 자살이나 도망을 생각한다는 사실을 알 수 있다. 도박 빚 문제를 친구에게 말한다(29.3%)는 의미는 청소년 도박 빚을 지원하는 제도나 성인을 신뢰하지 못하고 친구로부터 위로를 받고자 하는 차원으로 보인다. 청소년들은 도박 빚으로 감당하지 못할 빚을 지는 어려운 상황에서 도움을 요청할 수 있는 대상이 부모라고 생각하지만, 부모에게 말할 수 없어 부정적 또는 극단적인 결과를 고려하는 것으로 보인다. 따라서 실질적으로 청소년을 도박 빚으로부터 구제할 수 있는 법률 상담 처리 원스톱 서비스를 지원하여 도박 빚과 2차 피해 간의 경로를 적극적으로 차단하는 제도 마련이 필요하다.

사이버도박으로 감당할 수 없는 빚에 대해서 학교급, 학업 수준, 경제 수준에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 중학생보다 고등학생이 도박 빚 범죄 등 위험한 행동이 크게 나타났고, 학업 수준이 '하'인 학생이 '상' 또는 '중'인 학생들보다 위험 행동(범죄 가담)과 극단적인 행동을 고려하는 응답이 높게 나타났으며, 경제 수준이 '하'인 경우 부모님께 말하지 못하고 자살을 생각한다는 응답이 높게 나타났다. 따라서 이러한 응답 특성을 반영한 사이버도박 예방 교육콘텐츠 개발과 교육, 상담 및 법률지원 서비스 제도가

마련될 필요가 있다.

청소년들은 사이버도박으로 인한 빚을 해결하는 방법으로 ‘스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다’가 59.4%로 가장 높은 응답 비율을 보였다. 그 뒤로 부모님이나 가족이 대신 갚아줘야 한다(22.2%), 법적으로 불법임으로 안 갚아도 된다(20.6%), 원금만 갚고 이자는 안 갚아도 된다(11.5%), 도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다(7.9%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-26 참조). 성별에 따른 인식의 차이를 살펴보면, ‘스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다’에 대해 여성(67.0%)이 남성(57.3%)보다 높은 응답 비율을 보였으나, 동시에 ‘도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다’ 응답 또한 여성(8.3%)이 남성(7.8%)보다 응답 비율이 높았다. 학교급에 따라서는 중학생이 고등학생에 비해 ‘스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다’와 ‘도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다’는 응답이 모두 높게 나타났다. 가족 지지의 경우 지지가 있는 청소년의 61.9%가 스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다고 생각하였으나, 지지가 없는 청소년은 31.7%만이 스스로 아르바이트를 해서 갚는다고 응답하였다. 특히, 경제 수준에 따라 살펴보면 ‘상’과 ‘중’인 청소년의 약 60%가 스스로 아르바이트를 해서 갚는다고 응답하였으나, ‘하’인 청소년의 응답 비율은 49.1%에 불과하였으며, 다른 수준의 청소년과 비교하였을 때 도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다고 응답한 비율이 17.0%로 높게 나타났다. 이러한 점을 고려할 때 다수의 청소년은 자신의 힘으로 도박 빚을 해결하려고 생각하고 있으나, 특성에 따라 청소년 일부는 도박 빚을 도박으로 갚으려는 위험 행동을 생각하고 있으므로 이러한 잘못된 인식을 전환하기 위한 예방캠페인 및 예방 교육 노력이 요구된다.

따라서 청소년은 사이버도박의 위험성을 높게 인지하는 반면 그로 인한 도박 빚에 대해서는 심각하게 받아들이지 않는 경향을 보이는 것으로 나타났다. 사이버도박은 그 자체로도 청소년의 심리와 정서에 심각한 영향을 미치고, 도박 빚은 자살 등과 같은 심각한 2차 피해와 함께 범죄에 연루될 가능성을 증가시킨다. 청소년은 경제적·재무적인 이해력이 완성되지 않았기 때문에 부채의 위험성을 과소평가할 가능성이 높아 다른 범죄에 연루될 가능성 역시 높다(한국도박문제관리센터, 2021: 269). 이러한 점을 고려할 때 사이버도박 예방 교육에서 도박 빚의 결과와 심각성을 부각하여 ‘구체적이고 현실적인 내용’(한국도박문제관리센터, 2021: 269)을 청소년에게 가르칠 필요가 있으며, 청소년의 인식을 개선할 수 있는 캠페인과 같은 홍보가 이루어져야 한다.

(8) 보호자의 자녀 사이버도박 문제인지 상황과 가정-학교-사회 연결시스템 필요

보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황을 살펴보면, 보호자가 끝까지 알지 못하는 경우가 30.3%로 응답 비율이 가장 높았다. 다음으로 초기에 보호자에게 스스로 알려서(26.3%), 보호자가 먼저 물어봐서(19.4%), 범죄를 저질러 경찰을 통해(7.7%), 학교 교사를 통해서(4.6%), 자해 및 자살 시도 후 보호자가 알게 되어(3.8%), 빗 독촉으로 인해(3.8%), 정신병원 상담 입원 직전에(0.4%) 순의 응답 비율이 나타났다(표 III-28 참조). 즉, 청소년의 10명 중 2~3명(26.3%)만이 스스로 보호자에게 사이버도박 경험 사실을 알렸으나, 그 이외에는 모두 타의에 의해 알려지게 되거나 끝까지 감춘다고 할 수 있다.

성별의 경우 여성(41.3%)이 남성(27.3%)보다, 학업 수준의 경우 '상'인 청소년(46.6%)이 '중'(25.2%)과 '하'(29.8%)인 청소년보다, 경제 수준의 경우에도 '상'인 청소년(39.7%)이 '중'(29.1%)과 '하'(24.5%)인 청소년보다 끝까지 보호자가 알지 못하였다는 응답 비율이 높았다. 특히, 가족 지지에 따라서는 가족지지가 있는 청소년(32.8%)이 가족지지가 없는 청소년(2.4%)에 비해 끝까지 보호자에게 숨기는 비율이 높게 나타났다. 문제는 범죄와 빗 독촉 그리고 자살 시도와 정신병원 상담과 같이 사이버도박으로 발생하는 2차 위험 피해가 발생하고 나서야 보호자가 알게 되는 상황이 15.7%에 달하였으나, 학교 교사를 통해 보호자가 알게 되었다는 응답 비율은 4.6%에 불과하였다는 점이다.

따라서 청소년의 사이버도박으로 인한 2차 피해가 발생하기 전에 부모(보호자)와 교사가 먼저 이들의 사이버도박 문제를 인지하고 도움 방법이 모색되어야 한다. 즉, 부모나 교사에 의한 보호 체계가 사이버도박에 대한 위험을 인식하고 청소년들의 길잡이와 보호자가 되어야 한다(한국도박문제관리센터, 2021: 268). 따라서 가정뿐만 아니라 학교와 지역사회가 연계하여 청소년의 사이버도박 경험을 즉각적으로 인지 및 도움을 주는 방안을 모색할 필요가 있다.

(9) 도박 문제 피해 경험과 도박 빗 초기시점에 제도적 지원시스템 마련

사이버도박 빗으로 인한 문제의 상황을 경험한 적이 없다는 응답이 52.1%로 가장 많다. 다시 말하면, 적지 않은 응답자(47.9%)는 도박 빗으로 문제상황을 경험했다는 뜻이다. 문제상황에 따라 살펴보면 부모님에게 도움 요청(22.0%), 관련 기관 상담(13.7%), 길거리나 놀이터 노숙(8.3%), 그냥 도망 다니거나 잠적(6.9%), 협박이나 폭력을 당함(6.7%),

학교 교사 상담 요청(4.8%), 범죄 가담(4.6%), 자살 시도(2.6%), 경찰에 검거(2.4%), 학업 중단이나 자퇴 등(2.0%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-29 참조).

청소년 특성에 따른 차이를 살펴보면, 성별의 경우 남성은 부모님에게 도움을 요청하거나(22.7%), 관련 기관 상담(15.7%)순으로 응답이 많았던 반면에 여성은 부모님에게 도움 요청(19.3%) 다음으로 노숙(10.1%), 도망 또는 잠적(7.3%)한다는 응답이 높게 나타났다. 이는 문제상황에서 여성이 남성보다 회피하려는 경향이 높은 것으로 보인다. 학교급의 경우 고등학생과 중학생의 경험을 비교했을 때, 고등학생에게서 중학생보다 부모님에게 도움을 요청하거나(고: 22.4% vs. 중: 20.7%) 관련 기관 상담(고: 15.9% vs. 중: 7.4%), 학교 교사 상담 요청(고: 6.2% vs. 중: 0.7%) 응답 비율이 높게 나타나, 고등학생이 중학생 보다는 문제상황에 따른 도움 및 상담 경험이 더 많은 것으로 나타났다. 학업 수준의 경우, 수준이 '하'인 청소년은 다른 수준의 청소년에 비해 도움 요청 또는 상담과 같은 상황의 응답 비율이 낮았으나, 노숙과 도망, 폭력 및 협박, 범죄 가담, 자살 시도 등 부정적 상황의 응답 비율은 더 높게 나타났다. 특히, 가족 지지가 있는 청소년(55.8%)은 가족 지지가 없는 청소년(9.8%)보다 사이버도박으로 인한 문제 상황을 겪은 경험이 없는 것으로 나타나서, 가족 지지가 사이버도박으로 발생하는 문제를 줄이는데 커다란 영향을 주는 것으로 나타났다.

따라서 청소년은 사이버도박 문제로 인하여 다양한 상황에 직면하게 되는데, 이때 누군가에게 도움을 요청하거나 관련 기관을 인지하고 상담을 받는 것이 매우 중요하다. 도박 빚으로 고통받는 초기시점에 제도적으로 도움받지 못하는 경우 청소년은 도박 빚을 혼자 감당하면서 노숙, 도망, 협박 및 폭력, 범죄, 자살 시도 등 부정적 상황을 겪게 되며, 이는 청소년의 신체와 정서에 악영향을 준다. 따라서 청소년이 언제든지 도움을 요청할 수 있도록 이들의 상황에 따른 맞춤형 제도 및 연결 서비스가 필요하다.

(10) 청소년이 도박 빚으로 인해 범죄에 연루되는 이유 및 도움 요청 시스템 부재

청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유로 '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고'가 49.9%로 응답 비율이 가장 높았다. 그다음으로, 도움을 요청할 방법을 몰라서(48.3%), 가족 내 도와줄 사람이 없어서(17.8%), 교사 등 아무도 도와주지 않아서(15.4%), 도와줄 친구가 없어서(13.7%), 도박자금을 빌려준 상대가 범죄 행위를 강요해서(11.1%) 순으로 나타났다(표 III-31 참조).

청소년의 상황에 따라서는 성별의 경우 남성은 도움을 요청할 방법을 몰라서(51.0%)와 도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고(50.8%) 응답 비율이 거의 동률로 높게 나타났지만, 여성은 도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고(46.8%)에 좀 더 많은 응답이 집중되어 있어 금전적인 이유에 더 취약하다고 추측할 수 있다.

또한, 가족 지지와 경제 수준에 따라 도박 빚으로 인한 범죄 개입에 통계적으로 유의미한 차이가 발견되었다(표 III-32 참조). 가족 지지 기반의 여부에 따라 ‘도움을 요청할 방법을 몰라서’라는 응답에 대해 가족 지지가 있는 청소년(50.0%)은 가족 지지가 없는 청소년(29.3%)에 비해 높은 응답률을 보인다. 특히 가족 지지가 없는 청소년의 경우 가족 내 도와줄 사람이 없거나(22.0%) 교사 등 아무도 도와주지 않아서(17.1%), 도와줄 친구가 없어서(22.0%) 응답 비율이 가족 지지가 있는 청소년에 비해 높게 나타났다. 이는 가족 지지가 없는 청소년은 가족 지지 기반이 있는 청소년보다 도움을 요청하는 방법을 알고 있을지라도, 이들이 신뢰할 수 있는 가족이나 사회적 지지와 관계되는 기반이 없기 때문에 도박 빚으로 인한 범죄에 연루될 가능성이 높아질 수 있음을 시사한다. 경제 수준의 경우, 경제 수준이 높아질수록 도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하기 위해서(상 57.7% - 중 50.0% - 하 37.7%)와 도박자금을 빌려준 상대가 범죄 행위를 강요해서(상 15.4% - 중 11.0% - 하 5.7%)에 대한 응답 비율이 높아지는 것으로 나타났다. 이는 경제 수준이 높을수록 도박 빚 문제를 직접적으로 해결하려는 경향이 강해지는 것을 보여준다. 이러한 상황은 더 큰 경제적 손실과 문제상황을 야기할 수 있다. 반면에 경제 수준이 ‘하’인 경우 교사 등 아무도 도와주지 않아서(22.6%) 응답이 다른 수준에 비해 응답 비율이 높게 나타났으나, 도박자금을 빌려준 상대가 범죄 행위 강요해서 응답은 5.7%로 다른 수준에 비해 2배 이상 응답 비율이 낮게 나타났다. 게다가 가족 지지 기반이 없을 경우에는 0.0%로 나타났는데, 경제적 수준이 낮을수록 도움받을 수 있는 가족 지지나 사회적 지지 기반과의 연결이 제한되어 아이러니하게도 문제상황 선택지가 줄어드는 것으로 나타난다.

종합하면, 도박 빚을 진 청소년은 금전적인 문제와 도움을 요청할 수 있는 가족 및 사회적 지지 기반(시스템)이 미약할 때 범죄에 연루될 가능성이 높아진다고 추측할 수 있다. 따라서 어려움에 놓인 청소년이 즉각적으로 주변의 도움을 받을 수 있도록 가정-학교-지역사회가 연계한 상담 및 지원 서비스를 고려할 필요가 있다. 그리고 가족 지지와 경제 수준이 범죄연루 가능성에 영향을 미치는 만큼, 사이버도박의 피해로부터 안전한 가정 환경을 지원할 수 있는 정책이 요구된다.

(11) 사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유와 지원 시스템 부재

청소년이 사이버도박으로 인해 피해를 겪었음에도 도움을 요청하지 못한 이유로 '어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서'가 40.0%로 응답 비율이 가장 높았다. 그다음으로 불법이기 때문에 처벌받을까 봐(38.8%), 부모님께 혼날까 봐(37.8%), 아무도 도와줄 수 없는 문제라고 생각해서(31.3%), 도박으로 돈을 벌어서 혼자 문제를 해결하려고(20.8%), 친구나 선생님께 알려질까 봐(14.9%), 보복 두려움(9.9%), 친구들에게 찍히거나 따돌림(7.9%), 개인정보 비밀보장(4.2%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-35 참조). 유형별로 살펴보면, ① 도움을 구할 곳을 인지하지 못하거나, ② 법적 처벌 또는 부모에게 혼나는 것을 두려워하거나, ③ 누구도 도와줄 수 있는 문제가 아니며, 도박을 통해서라도 혼자 해결하려고 하거나, ④ 개인정보가 유출되어 보복, 따돌림, 소문을 두려워하는 것으로 구분할 수 있다. 이에 따라 청소년들이 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 정보 부재, 시스템 부재, 인식 부족, 개인정보 보호 등의 이유로 도움 요청을 못하고 있으므로 청소년들이 신뢰할 수 있고 도움을 요청할 수 있는 지원시스템 마련이 필요하다는 것을 알 수 있다.

청소년의 학업 수준, 가족 지지, 경제 수준에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 학업 수준의 경우 '상'인 청소년은 처벌이나 개인정보 유출 관련 문항들에서 '중' 또는 '하'인 청소년보다 응답 비율이 높은 것으로 나타났으며, 경제 수준의 경우 '상'인 청소년은 처벌 및 또래와의 관계에서 따돌림 관련 문항에서, '중'인 청소년은 도움에 관한 정보나 인식 부재 및 학교 소문 등의 문항에서, '하'인 청소년은 보복에 대한 두려움과 개인정보 보호 관련 문항에서 다른 수준의 청소년들에 비해 높은 응답 비율을 보였다. 가족 지지의 경우 가족 지지가 있는 청소년은 도움을 구할 곳을 모르는 것(42.2%)과 법적 처벌(40.7%)과 부모에게 혼나는 것(40.1%)에 대한 두려움에 응답 비율이 집중되어 있었으나, 가족 지지가 없는 청소년은 아무도 도와줄 수 없는 문제라고 생각(31.7%)과 도박으로 돈을 벌어서 혼자 문제를 해결(36.6%)에 응답이 집중되는 것으로 나타났다(표 III-36 참조). 이러한 결과는 청소년의 상황에 맞는 다양한 구제 방안을 모색해야 한다는 점을 시사한다. 특히 청소년이 관련 기관 등에 도움을 요청할 때, 개인정보가 유출되어 학교나 친구들에게 소문나는 것을 두려워하여 도움 요청을 포기하는 상황을 줄이기 위해 관련 기관과 학교의 세심한 접근과 노력이 요구된다.

이와 연결하여 사이버도박으로 인한 어려움 발생 시 청소년들이 필요로 하는 사항을 살펴보면, ‘도박치유 전문기관의 접근성 용이’가 50.7%로 응답 비율이 가장 높았다. 그 뒤로, 친구가 도박하면 학교 신고 활성화(38.2%), 심리 상담 서비스(32.3%), 법률 상담 서비스(28.3%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-38 참조). 청소년 특성별로 응답 비율의 차이를 살펴보면, 성별에 따라 남성은 친구가 도박하면 학교에 신고 활성화(42.7%) 응답이 여성보다 약 2배 가까이 높은 응답 비율을 보였다. 이는 여성이 남성보다 친구와 더 친밀하고 감정적으로 복잡한 관계를 맺고 있어 친구의 불법을 신고하는 행동은 올바름 보다는 배신과 같은 감정과 행동을 요구하는 것처럼 여겨지기 때문으로 보인다. 학교급의 경우 고등학생은 전문기관 접근성 용이(53.8%)와 신고 활성화(42.4%)에서 중학생보다 높은 응답 비율을 보였으며, 중학생은 심리 상담 서비스(34.8%)와 법률 상담 서비스(31.9%)에서 고등학생보다 응답 비율이 높게 나타났다. 가족 지지의 경우 가족 지지가 없는 청소년은 법률 상담 서비스(53.7%)를 가장 필요로 하였으며, 가족 지지가 있는 청소년은 전문기관 접근성 용이(53.2%)에 응답 비율이 가장 높았다. 경제 수준의 경우 수준이 ‘상’인 청소년은 심리 상담 서비스(39.7%)에 가장 높은 응답 비율을 보였으나, ‘중’(55.1%)과 ‘하’(37.7%)에 해당하는 청소년은 접근성 용이를 가장 필요로 하였다.

따라서 도박으로 어려운 상황에 놓인 청소년을 지원하기 위해서는 관련 전문기관 접근성을 높여 쉽고 빠르게 도움을 요청할 수 있도록 해야 하며, 청소년들이 자신이 처한 상황에 따라 필요한 심리 또는 법률 상담 서비스를 받을 수 있도록 제도적 지원방안이 마련되어야 한다. 또한, 학교 안에서 친구가 도박을 하면 또래 친구에게 영향력을 행하기 전에 즉각적으로 신고하여 차단할 수 있도록 학교의 신고 활성화를 위한 교육과 노력이 필요하다.

(12) 도박 빛으로 인해 친구의 불법 행위 목격 경험과 사법적 지원시스템 구축

도박 빛으로 인해 또래 친구의 불법 행위를 목격한 청소년의 경험을 살펴보면, ‘도박 빛 깊으려고 불법 도박’이 57.0%로 가장 높은 응답 비율을 보이는 것으로 나타났다. 다음으로는 사기(36.2%), 절도(22.2%), 개인정보 판매(14.3%), 폭력(13.7%), 개인정보 대여(12.3%), 고리대금(10.1%), 도박사이트 홍보(8.5%), 성 착취 및 성매매(5.7%), 유해업소 아르바이트(5.3%), 마약 배달(4.2%), 보이스피싱(2.8%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-34 참조). 본 연구 2장에서 이루어진 질적 영상 분석에서는 도박 빛으로 인해

주로 불법 도박 재참여, 사기(중고나라 등), 폭력, 도박사이트 홍보 등의 불법 행위가 포착되었으나, 본 연구에서는 도박 빚을 진 청소년들이 더 조직적이고 위험성이 높은 불법 행위(성 착취 및 성매매, 유해업소 아르바이트, 마약 배달, 보이스피싱)에 연루되는 것을 확인할 수 있었다.

성별에 따르면, 남성은 불법 도박의 재참여(60.9%) 응답 비율이 반수 이상으로 여성보다 높게 나타났으며, 여성은 개인정보 대여(16.5%), 고리대금(15.6%), 성 착취 및 성매매(14.7%), 유해업소 아르바이트(12.8%), 마약 배달(10.1%), 보이스피싱(3.7%) 응답이 남성보다 2배에서 많게는 4배 이상 높게 나타났다. 이는 여성이 도박 빚으로 인해 남성보다 위험성이 높은 불법 행위에 연루될 가능성이 높으며, 불법 행위에 더 취약한 상황에 놓일 수 있다는 사실을 시사한다. 가족 지지의 경우, 가족 지지가 있는 청소년(61.0%)은 없는 청소년(12.2%)에 비해 불법 도박 재참여 응답 비율이 5배 이상 높게 나타났으며, 가족 지지가 없는 청소년은 성 착취 및 성매매, 유해업소 아르바이트, 마약 배달, 보이스피싱 등 고위험 불법 행위(34.2%) 응답이 가족 지지가 있는 청소년(16.6%)보다 약 2배 높은 응답 비율을 보였다. 또한, 학업 수준과 경제 수준이 높을수록 앞서 언급한 고위험 불법 행위에 또래 친구가 연루되는 것을 목격한 응답 비율이 높아지는 경향이 확인되었다. 이를 통해 상당수의 청소년이 도박 빚을 갚기 위해 불법도박에 재참여하거나 사기와 절도 등의 불법 행위를 하는 것을 알 수 있었다. 한편으로는 여성, 가족 지지 기반이 없는 경우, 학업 수준과 경제 수준이 높을수록 상대적으로 더 위험한 결과를 초래할 수 있는 조직적이고 고위험의 불법 행위에 노출되고 있으며, 연루될 가능성이 높다고 추측할 수 있다.

따라서 사이버도박으로 인해 발생한 도박 빚이 청소년의 불법 행위로 나아가지 않도록 위험한 상황에 놓인 청소년을 미리 포착하고, 도움을 줄 수 있는 사법적 지원시스템을 마련해야 한다. 이러한 지원시스템은 선제적인 예방뿐만 아니라, 이미 범죄에 연루된 청소년에 대한 처리 과정이 종결될 때까지 부정적 영향과 추가적인 피해를 최소화할 수 있도록 사후적인 지원 서비스도 병행되어야 한다. 이를 위해서는 형사사법기관과 가정-학교-지역 사회 간의 긴밀한 협조가 필요하다. 특히, 사후 대책에 있어서는 사이버도박 청소년을 '보호의 대상'으로 인식(이승현 외, 2019: 323-324)하고 접근하여 보호의 관점에서 정책들이 설계되고 운영되어야 할 것이다.

(13) 사이버도박 중단이 힘든 이유는 접근성(53.7%)이며, 도박 중단은 제도권의 도움이 필요하며 유해환경 접근 차단이 필수임

청소년의 사이버도박 중단이 힘든 이유로 가장 높은 응답 비율을 차지하는 것은 ‘도박사이트에 쉽게 접근할 수 있어서’(53.7%)로 나타났다. 그 뒤로 도박해서 돈을 뺏던 쾌감이 커서(44.4%), 돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니까(40.2%), 어울리는 친구들이 도박을 하니까(38.0%), 불법이지만 처벌이 없어서(33.1%), 게임처럼 빠르고 재미있어서(21.0%), 도박 광고 문자, SNS 등이 계속해서 와서(7.7%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표 III-30 참조).

유형별로 접근하면, 청소년이 사이버도박을 그만두는 것을 방해하는 요인을 4가지로 구분할 수 있다. ① 청소년이 사이버도박에 쉽게 접근할 수 있는 온라인 환경(‘도박사이트에 쉽게 접근할 수 있어서’ + ‘도박 광고 문자, SNS’), ② 사행심 및 쾌감과 재미(‘도박해서 돈을 뺏던 쾌감’ + ‘돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니까’ + ‘게임처럼 빠르고 재미있어서’) ③ 또래 친구의 영향(‘어울리는 친구들이 도박을 하니까’), ④ 사이버도박에 대한 처벌 가능성(‘불법이지만 처벌이 없어서’)과 같다.

이러한 결과는 청소년 사이버도박에 대한 일원적인 해결책은 존재하지 않는다는 점을 시사한다. 사이버도박의 접촉을 줄이기 위한 환경 개선과 불법도박 처벌을 위한 법제도 강화뿐만 아니라 청소년이 사이버도박 중독에서 벗어나고 건강한 경제관념을 가질 수 있도록 적극적인 치료가 필요하다. 즉, 스스로 벗어날 수 없는 중독의 치유를 위한 외부의 도움이 요구된다는 것을 의미한다.

(14) 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 필요한 것은 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램

사이버도박을 그만두는 데 도움이 되는 요인 중 ‘사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램’이 39.8%로 가장 높은 응답 비율을 보였다. 그 뒤로, 기존 핸드폰 번호를 바꿔서 도박 문자 등이 오지 않게 하는 것(36.6%), 전문 상담(32.9%), 스마트폰을 사용 안 하는 것(30.9%), 콘도 등 자연 치유 프로그램 입소를 통한 격리된 환경 제공(22.2%), 정신건강의학과 입원(18.6%), 부모의 인식 교육(18.0%), 중독에서 회복한 경험 있는 멘토의 강의(16.8%), 학교 교사의 인식 교육(14.3%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다(표

III-33 참조). 유형별로 살펴보면, ① 여가 활동 및 치유를 위한 프로그램(‘여가 프로그램’ + ‘콘도 등 자연 치유 프로그램 입소’), ② 사이버도박 접근성 제한(‘기존 핸드폰 번호 변경’ + ‘스마트폰을 미사용’ + ‘정신건강의학과 입원’), ③ 전문 상담과 강의(‘전문 상담’ + ‘멘토의 강의’), ④ 교사·부모 인식 교육(‘부모의 인식 교육’ + ‘학교 교사의 인식 교육’)과 같이 4가지로 구분할 수 있다. 이러한 결과는 청소년의 사이버도박 중단을 위해 사이버도박 관련 유해환경 제거뿐만 아니라 학교 또는 청소년센터, 스포츠센터 등과 연계한 여가 프로그램을 개발하여 청소년들이 일상생활에서 사이버도박이 아닌 건전한 활동을 선택할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다는 점을 시사한다. 이와 같은 맥락에서 학교 수업에서 예술·체육활동, 동아리 그리고 외부 강의 시간을 확대하는 방안도 고려할 수 있다. 이러한 정책은 청소년들이 또래 친구들과 함께 건전한 여가 활동을 보냄으로써 사이버도박의 주요 진입 경로로 확인된 친구의 영향력도 자연스럽게 감소시킬 수 있을 것으로 기대한다.

표 III-39. 설문조사 주요 결과 및 시사점 (사이버도박 유경험 청소년 조사)

조사 항목	주요 결과	정책적 시사점
[실태조사 결과]		
1. 초기 접촉 사이버도박 인지 및 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 자신과 또래 친구 모두 다양한 유형의 사이버도박 중 ‘사설온라인 스포츠 도박’(44.2%, 60.4%) 경험이 가장 높았음. 특히, 경제 수준과 학업 수준이 높을수록 사설온라인 스포츠도박을 경험하였다는 응답이 높아지는 경향성이 발견됨 • 62.2%의 청소년이 ‘주변 친구들이 하는 것을 보고’ 사이버도박에 처음으로 접촉한 것으로 나타남. 또한, 고등학교 1학년(30.9%)과 중학교 1학년(20.2%) 순으로 사이버도박을 처음 시작하는 청소년의 비율이 가장 높은 것으로 확인됨. • 청소년의 89.1%가 사이버도박이 위험하다는 것을 인지하고 있음. 한편, 주변 친구들이 도박을 따라 하는 것을 보거나(84.0%) 학교 내의 도적으로 사이버도박을 퍼뜨리는 친구를 목격(50.3%)하였다는 응답 비율이 높게 나타남. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 경험은 특정 취약계층의 청소년에게 나타나는 현상이 아니며, 청소년 전체에 광범위하게 퍼지고 있는 문제로 인식해야 함. • 청소년은 불법도박(사설)사이트뿐만 아니라 ‘동행복권’, ‘베타맨’과 같은 합법도박사이트에서도 타인의 명의를 사용하여 사이버도박에 참여하기 때문에 불법도박사이트 운영자에 대한 처벌과 함께 정보통신망 사업자의 의무를 강화하여 실시간 도박 모니터링, 명의도용 차단을 높이는 정책이 필요함. • 전환기에 청소년들이 새로운 교육환경에 잘 적응하여 사이버도박의 접촉을 줄일 수 있는 사전 교육을 제공하여야 함. • 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로에서 청소년 시기에는 또래 친구의 영향력이 사이버도박을 경험하는 것에 큰 영향을 준다는 점을 고려할 때 학교 내 사이버도박 행위를 목격 또는 전파되지 않도록 학교 구성원의 사이버도박 예방교육과 교사의 인식 제고가 필요함.

조사 항목	주요 결과	정책적 시사점
<p>2. 실행 과정: 사이버 도박 참여 경험</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 사이버도박을 하는 이유 중 가장 높은 응답 비율을 차지하는 것은 '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)'(66.1%)과 '돈을 뺏을 때 짜릿한 느낌(쾌감)'(43.6%)으로 나타남. 또한, 도박 빚을 갚기 위해(31.1%), 심심해서(29.1%), 사고 싶은 게 있어서(25.9%) 등의 이유도 존재함. • 사이버도박을 경험한 청소년 38.6%가 도박을 하기 위해 친구에게 돈을 빌린 경험이 있었으며, 12.7%는 도박 빚을 갚기 위해 인터넷 불법 대출이나 친구에게 고리대금 사채를 쓴 경험이 있는 것으로 확인됨. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 사이버도박 참여 이유가 다양한 만큼 청소년들의 심리·정서적 치료와 함께 왜곡된 경제관에 대한 교육, 사이버도박을 하는 친구와의 단절, 여가생활을 위한 프로그램 등 정책의 다변화가 요구됨. • 사이버도박을 위해 친구에게 돈을 빌리거나, 인터넷 불법 대출 또는 고리대금 사채를 쓰는 것은 도박 빚으로 이어져 청소년에게 심각한 결과를 초래할 수 있음. 따라서 사이버도박 경험이 감당하지 못할 도박 빚으로 연결되는 경로를 차단하기 위한 제도적 개선 및 사채를 빌려주는 자들에 대한 처벌을 강화해야 함.
<p>3. 결과: 도박빚</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때 청소년은 부모님에게 말할 것이라고 응답함(57.4%). 한편, 도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속하거나(14.5%), 범죄에 쉽게 유혹 당할 수 있다(14.3%)는 부정적인 응답 비율에 비해 교사에게 말하거나(8.9%), 전문가관에 도움을 요청(10.1%)한다는 비율이 낮은 것으로 나타남. • 감당 못 할 빚을 졌을 때 청소년의 59.4%는 스스로의 힘으로 도박 빚을 갚아야 한다는 생각을 가지고 있음. 다만, 다시 도박을 해서 도박 빚을 갚아야 한다고 생각하는 청소년(7.9%)이 존재하는 것으로 확인됨. • 26.5%의 청소년은 도박자금임을 알고 있음에도 불구하고 친구에게 돈을 빌려준 것으로 나타남. 그 이유로 친구의 어려움을 돕기 위해 응답(39.6%)한 비율이 가장 높았으나, 13.4%는 '이자를 받을 수 있다'와 같이 경제적인 이익을 얻기 위해 돈을 빌려주었다고 응답함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년들은 도박 빚으로 감당하지 못할 빚을 지는 어려운 상황에서 도움을 요청할 수 있는 대상이 부모라고 생각하지만, 한편으로 부모에게 말하기를 주저하고 부정적 또는 극단적인 결과를 고려하는 것으로 보임. 따라서, 사이버도박의 2차 피해가 발생하기 이전에 부모 또는 교사의 사이버도박 인지 가능성을 높일 수 있는 방안을 모색해야 함. • 다수의 청소년은 스스로의 힘으로 도박 빚을 해결하려는 생각을 가지고 도박 빚을 도박으로 갚으려는 부정적인 행위를 생각하기 때문에 청소년 도박 빚의 현실적인 해결을 위한 법률지원 원스톱 상담서비스가 필요함. • 도박자금을 빌려준다는 것은 청소년이 사이버도박을 지속할 수 있게 만드는 기회이며, 빌려주는 과정에서 협박과 폭력이 수반될 수 있고, 고리대금으로 이어질 가능성이 존재함. 따라서 청소년이 친구에게 도박자금을 빌려주기보다 도박을 끊을 수 있는 도움을 유도할 수 있도록 캠페인 또는 교육이 이루어져야 함.
<p>4. 총요: 사이버 도박으로 인한 2차 위험</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 중 30.3%는 끝까지 보호자가 도박 사실을 알지 못하였고, 26.3%만이 스스로 알려져 보호자가 인지하게 됨. 특히, 범죄(7.7%)나 자살(3.8%), 빚 독촉(3.8%)과 같은 부정적 상황을 통한 인지 경로에 비해 학교 교사를 통해 알게 된 비율(4.6%)이 낮은 것으로 확인됨. • 청소년의 일부는 사이버도박 문제로 부모님(보 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 사이버도박의 2차 피해가 발생하기 이전에 부모와 교사를 통한 도박 인지 및 피해서비스 지원시스템을 마련해야 함. • 청소년은 사이버도박으로 인하여 다양한 상황에 직면하게 되는데, 이때 누군가에게 도움을 요청하거나 관련 기관을 인지하고 상담을 받는 것이 매우 중요함. 도움을 받지 못하는 경우 노

조사 항목	주요 결과	정책적 시사점
	<p>호자)에게 도움을 요청(22.0%)하거나, 관련 기관(13.7%)과 교사(4.8%)에게 상담을 요청한 것으로 나타남. 반면에, 노숙(8.3%), 도망(6.9%), 협박 또는 폭력(6.7%), 범죄 가담(4.6%), 자살 시도(2.6%), 검거(2.4%), 자퇴(2.0%)와 같은 부정적 상황을 겪었다고 응답한 청소년도 존재하였음.</p>	<p>숙, 도망, 협박 및 폭력, 범죄, 자살 시도 등 부정적 상황을 겪게 됨. 특히, 가족 지지와 경제 수준이 범죄 연루 가능성에 영향을 미치는 만큼, 사이버도박의 피해로부터 안전한 가정 환경을 지원할 수 있는 정책이 필요함.</p>
<p>5. 도박 재발: 피해자에서 가해자로 연결</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년들은 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 가장 큰 이유로 도박사이트에 접근하기 쉽기 때문이라고 응답함(53.7%). 이와 함께, 도박해서 돈을 댔던 쾌감(44.4%)과 돈을 단기간에 벌 수 있다(40.2%)는 '사행심'도 사이버도박을 끊는 것을 어렵게 하는 중요한 이유로 확인됨. • 청소년들이 응답한 사이버도박을 끊는 데 도움을 줄 수 있는 방법을 4가지로 구분하면, ① 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가(39.8%) 또는 자연 치유 프로그램(22.2%), ② 변호 변경(36.6%), 스마트폰 미사용(32.9%), 격리된 환경(18.6%)과 같은 유해환경 차단 ③ 전문 상담(30.9%)과 강의(16.8%), ④ 부모(18.0%) 및 교사(14.3%) 인식교육과 같음. • 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유로 높은 응답 비율을 보인 단일 항목은 '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고'(49.9%)로 확인됨. 다만, 항목 전체를 고려하였을 때 도움을 요청할 방법을 모르거나(48.3%), 가족(17.8%), 교사(15.4%), 친구(13.7%) 중 도와줄 사람이 없어서와 같이 주변 사람들의 도움을 받지 못한다는 이유의 응답이 가장 높은 것으로 확인됨. • 청소년이 목격한 또래 친구의 (도박 빚으로 인해 경험한) 불법 행위 중 가장 높은 응답 비율을 보인 행위는 다시 불법도박을 하는 것(57.0%)이었으며, 그 뒤로 사기(36.2%), 절도(22.2%), 개인정보 판매(14.3%), 폭력 또는 협박(13.7%) 순으로 확인됨. 한편, 응답 비율이 상대적으로 낮지만, 성 착취 및 성매매(5.7%), 유해업소 아르바이트(5.3%), 마약 배달(4.2%), 보이스피싱(2.8%)과 같이 조직적으로 이루어지는 범죄에 또래 친구가 연루된 것을 목격한 사례도 존재함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박의 접촉을 줄이기 위한 환경 개선과 불법도박 처벌을 위한 법제도 강화뿐만 아니라 청소년이 사이버도박 중독에서 벗어나고 건강한 경제관념을 가질 수 있도록 적극적인 치료와 경제교육이 필요함. • 학교 내 사이버도박 확산을 근절하기 위해서는 교육부와 교육청 그리고 일선학교가 앞장서서 사이버도박 예방 교육을 실시해야 함. 예를 들어, 한국청소년정책연구원에서 시범운영한 디지털기반 교육플랫폼은 사이버도박의 위험성을 알리는 자료와 교사와 학생 그리고 부모를 대상으로 한 교육이 이루어질 수 있는 공간을 제공하고 있음. 교육 현장에서 이를 적극적으로 활용·연계한다면, 보다 효과적인 예방 교육이 이루어질 수 있음. • 사이버도박 관련 유해환경의 제거뿐만 아니라 학교 또는 청소년센터, 스포츠센터 등 지역사회와 연계한 여가 및 치유 프로그램의 내용과 운영 방식에 대한 혁신적인 개발이 필요함. • 청소년들이 일상생활에서 사이버도박이 아닌 건전한 활동을 선택할 수 있는 기회를 제공해야 함. 이와 같은 맥락에서 학교 수업에서 예술·체육활동, 동아리 그리고 외부 강의 시간을 확대하는 방안도 고려할 수 있음. • 어려움에 놓인 청소년이 즉각적으로 주변의 도움을 받을 수 있도록 가정-학교-지역사회가 연계한 상담 및 지원 서비스를 마련할 필요가 있음. • 사이버도박으로 인해 범죄에 연루된 청소년에 대한 처리 과정이 종결될 때까지 부정적 영향 및 추가적인 피해를 최소화할 수 있는 사후적인 지원서비스가 필요함. 이를 위해서는 형사사법기관과 가정-학교-지역사회 간의 긴밀한 협조가 필요함.

조사 항목	주요 결과	정책적 시사점
6. 기타:	<ul style="list-style-type: none"> • (어려움) 사이버도박으로 피해가 발생했음에도 청소년이 도움을 요청하지 못한 이유로 어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서(40.0%)라는 응답이 가장 높게 나타남. 다음으로 법적 처벌(38.8%), 부모님께 혼나는 것(37.8%), 도움을 받을 수 없는 문제라고 생각(31.3%), 도박으로 해결(20.8%), 사이버도박을 했다는 사실이 밝혀지면서 발생하는 문제를 걱정하는 순으로 나타남. 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 관련 기관에 도움을 요청할 때 요청 사실 등 개인정보가 유출되어 도움을 요청하는 것을 두려워하는 상황을 줄이기 위해 개인정보 보호에 대한 인식 및 제도 개선과 같은 청소년의 눈높이에 맞는 지원이 필요함
	<ul style="list-style-type: none"> • (요구사항) 청소년은 도박으로 인해 어려움이 발생할 경우 필요한 사항으로 도박치유 관련 전문기관의 접근성 용이(50.7%)의 응답 비율이 가장 높은 것으로 확인됨. 또한, 학교 내 신고 활성화(38.2%)와 함께 심리(32.3%)·법률(28.3%) 상담 서비스에 대한 필요성도 존재함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 어려운 상황에 놓인 청소년은 관련 전문기관에 쉽고 빠르게 도움을 받는 것을 기대하고 있음. 또한, 심리 또는 법률 상담을 가장 필요로 하는 청소년도 존재함. 따라서 청소년들이 상시적으로 도움을 요청할 수 있도록 관련 기관의 접근성과 심리·법률 상담 서비스에 대한 적극적인 홍보가 필요함.

4. 종합 소결

청소년의 사이버도박 및 도박 빚 경험에 대해 알아보기 위해 시행한 심층 면담과 설문조사(57)의 분석 결과와 시사점에 근거한 종합 소결은 다음과 같다.

첫째, 사이버도박 초기 접촉을 살펴보면, 청소년들의 초기 접촉 경로는 대부분 주변 친구(62.2%)를 통해서 이루어지고 초기 접촉 시기는 고등학교 1학년과 중학교 1학년 시기가 가장 많았으며, 중학교 때 시작하는 사례가 가장 많았다. 따라서 학교에서의 사이버도박 예방 교육은 필수이며 학년이나 학교급 전환기에 새로운 학교 환경과 친구 관계 적응 프로그램이 필요함을 알 수 있다.

둘째, 청소년이 도박에 참여하는 가장 큰 이유는 사행심(한방에 쉽게 돈 벌기, 욕심 등)(66.1%)으로 나타났는데, 이는 청소년의 비합리적인 도박 신념과 왜곡된 경제관념을 강화시키는 작용을 한다. 또한 청소년들은 도박이 불법이고 위험하다고 생각하고 있었지

57) 면담 조사의 대상은 사이버도박 및 경험에 있는 청소년 8명과 전문가 4명이며, 설문조사의 대상은 사이버도박 경험이 있는 청소년 505명으로 학교 안팎의 청소년을 포함하여 조사하였다.

만, 도박 빚의 위험성에 대해서는 인지하지 못하였다. 따라서 사행심 근절과 합리적 경제관념 교육이 요구된다.

셋째, 청소년이 도박을 하기 위해 도박자금을 빌린 경험은 38.6%, 도박 빚을 갚기 위해 사채 쓴 경험은 12.7%으로 나타났다. 이에 따라 발생한 도박 빚 문제로 폭력, 범죄 가담, 학업 중단, 노숙, 자살 시도 등 2차 위험 피해를 겪고 있었다. 이러한 청소년의 도박 빚 문제는 도박 빚을 갚기 위해 불법도박(57.0%), 사기(36.2%), 절도(22.2%), 개인정보 판매(14.3%), 폭력 또는 협박(13.7%) 등의 불법 행위를 저지르거나, 성 착취 및 성매매(5.7%), 유해업소 아르바이트(5.3%), 마약 배달(4.2%), 보이스피싱(2.8%)과 같이 보다 조직적이며 위험한 범죄에도 연루되는 사실을 확인할 수 있었다.

넷째, 청소년들은 도박 빚으로 폭력(협박) 등 2차 위험에 노출되어 피해자가 되고, 도박 빚으로 강제로 범죄 행위에 가담하게 되어 피해자에서 가해자로 전환되어 더욱 위험한 상황에 무방비로 놓인다는 사실을 알 수 있었다. 도박 빚을 경험한 청소년들은 자력으로는 감당할 수 없음에도 불구하고 혼자 감당하려다 정신적, 육체적으로 도박 빚 채무에 시달리다가 자살 시도를 하는 등 벼랑 끝에 가서야 부모님께 도움을 요청하였다. 이렇게 도박 빚을 혼자 해결하려다가 차탈이, 사기 등 크고 작은 2차 범죄에 휘말리게 되는 경우를 실증적으로 발견하기도 하였다.

다섯째, 도박은 한번 시작해서 돈을 따게 되면 사행심이 생기고 도박중독으로 이어져, 이후 도박 빚이 발생하면 도박 빚을 갚아야 한다는 생각에 도박을 다시 시작하게 되면서 벗어나지 못하고 도박 재발이 발생하는 것으로 나타났다. 따라서 초기에 사이버도박을 접하지 못하도록 선제적으로 신변중 유해환경을 차단하는 법 제도가 필요하며, 사이버도박 예방 교육(전문기관 도움, 신고, 상담, 법률 서비스)이 매우 중요하고 효과적임을 알 수 있다.

종합하면, 일단 도박을 시작해서 돈을 따게 되면 쉽게 사행심과 쾌감에 빠지게 되고, 이는 도박을 계속해서 시도하게 하고 도박중독으로 이어지게 한다. 이러한 도박중독 행동은 필연적으로 도박 빚 문제를 발생하게 한다. 하지만 청소년들은 도박의 위험성은 알고 있었지만, 도박 빚의 위험성은 인지하지 못하고 있었기 때문에 도박 빚 문제에 처하게 된다. 도박 빚을 갚기 위해서 도박을 다시 하게 되고, 도박 빚은 더 늘어나게 되는 악순환의 굴레에 빠지게 된다. 청소년들은 이러한 사실을 누구에게도 말 못 하고 혼자서 감당하려다가 채무압박으로 자살하는 청소년들이 생기고 있다. 한국도박문제예방치유원에 의하면

도박 빚 채무압박으로 고민하다 자살을 시도한 청소년들의 상담 요청 사례가 많은 것으로 확인되고 있다. 이를 막기 위해서는 청소년 도박 빚 채무 해결을 위한 원스톱 서비스 제도 마련이 시급하다. 도박 중단은 제도권의 도움이 필수적으로 요구되며 청소년 상황과 눈높이에 맞는 도움이 필요한 영역이다. 특히 청소년들은 처음부터 도박을 시작하지 않는 것이 쉽지, 일단 도박을 시작하면 도박 중단은 혼자 힘으로는 불가능하다고 말하였다.

따라서 사전에 접촉할 수 없도록 신변중 유해환경의 접촉을 차단하고 사전 예방 교육을 통하여 사이버도박에 대한 청소년의 주도적 대응 역량을 강화하는 것이 가장 효과적임을 알 수 있다.

○ — 제4장 법·제도 현황과 법령 개정(안)

- 1. 청소년 사이버도박 관련
법령 체계 및 주요 내용
- 2. 현행 법령의 한계와 개선 방향
- 3. 소결

1. 청소년 사이버도박 관련 법령 체계 및 주요 내용⁵⁹⁾

1) 「청소년 보호법」

(1) 청소년 유해 물건과 청소년 출입·고용금지업소

청소년 보호에 관한 기본법이라고 할 수 있는 「청소년 보호법」은 ‘청소년유해물건’에 관하여 규정하고 있는데, 동법 제2조제4호나목에 따라 “청소년에게 음란성·포악성·잔인성·사행성 등을 조장하는 완구류 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 손상시킬 우려가 있는 물건”은 청소년유해물건에 해당한다. 그리고 동법 제2조제5호가목에 따라 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위영업소, 「한국마사회법」 제6조제2항에 따른 장외발매소, 「경륜·경정법」 제9조제2항에 따른 장외매장은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 청소년 출입·고용금지업소에 포함된다.

(2) 청소년유해매체물의 결정

① 청소년유해매체물의 정의

「청소년 보호법」제2조제3호에 따르면 청소년유해매체물은 청소년보호위원회 및 다른

58) 이 장은 김동균 부연구위원(한국법제연구원)이 한국청소년정책연구원에서 개최한 정책연구실무협의회와 콜로키움, 청소년정책포럼에서 논의된 내용을 기반으로 하여 작성하였음.

59) 청소년 보호법(2021.12.7. 일부개정, 법률 제18550호), 형법(2023.8.8. 일부개정, 법률 제19582호), 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법(2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호), 풍속영업의 규제에 관한 법률(2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호), 사행산업통합감독위원회법(2023.6.20. 일부개정, 법률 제19482호), 게임산업진흥에 관한 법률(2024.10.22. 일부개정, 법률 제20485호)의 주요 내용을 정리하여 제시함.

법령에 따라 해당 매체물의 윤리성·건전성을 심의할 수 있는 기관 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물을 의미한다. 이에 따라 현재 7개의 청소년유해매체물 결정 고시가 제정·시행되고 있으며, 이 중에는 2009년 청소년보호위원회의 결정에 따른 「게임아이템거래중개사이트 청소년유해매체물 결정 고시」가 포함되어 있다.

동 고시에 따르면 게임아이템거래중개사이트 즉, 「게임산업진흥에 관한 법률」상의 게임물을 이용하여 획득한 유무형의 결과물의 거래를 중개하는 웹사이트 중 ① 점수, 경품, 게임머니, 게임 아이템 등의 게임물의 이용을 통하여 획득한 결과물의 거래를 소개, 알선, 중개, 매개하는 사이트, ② 게임상의 캐릭터, 게임 계정(게임 ID) 등의 거래를 소개, 알선, 중개, 매개하는 사이트, ③ 게임물을 이용하여 획득한 유무형의 결과물(점수, 경품, 게임머니, 게임아이템 등)의 물품명, 거래가격 및 판매자 및 구매자 정보, 연락처 등 거래 정보를 제공하는 사이트는 청소년유해매체물에 해당한다. 물론, 게임 아이템의 유형 및 종류, 게임의 이용 방법 등 단순히 게임 이용을 위한 정보를 제공하는 사이트는 청소년유해매체물에 해당하지 않는다.

② 청소년유해매체물의 심의 기준

다른 법령에 따라 해당 매체물의 윤리성·건전성을 심의할 수 있는 기관이 존재하는 경우를 제외하고 일반적으로 청소년유해매체물 여부를 심의·결정하는 주체는 청소년보호위원회이다. 「청소년 보호법」 제9조는 청소년유해매체물의 심의 기준으로 ① 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것, ② 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것, ③ 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것, ④ 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것, ⑤ 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것, ⑥ 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것을 제시하고 있다.

③ 청소년유해매체물 결정의 효과

「청소년 보호법」 제13조제1항에 따라 청소년유해매체물은 청소년에게 유해한 것임을

나타내는 표시를 하여야 하는데, 예를 들어 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물이 청소년의 도박과 사행심을 조정하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있어 청소년유해매체물로 결정·고시된 경우 해당 게임물을 제작·수입·복제한 자 또는 제공하는 자는 해당 매체물에 청소년유해표시를 하여야 한다.

또한 「청소년 보호법」 제16조에 따라 청소년유해매체물에 해당하는 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물을 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하려는 자는 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 하고, 청소년에게 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하여서는 안 된다.

④ 행정제재와 벌칙

「청소년 보호법」 제45조제1항에 따라 여성가족부장관 및 시장·군수·구청장은 청소년유해매체물에 청소년유해표시를 하지 아니한 자 등에 대해 시정명령을 할 수 있으며, 이러한 시정명령을 이행하지 않는 경우에는 500만원 이하의 과태료가 부과된다. 또한 동법 제59조제1호에 따라 청소년유해매체물 또는 청소년유해약물등에 청소년유해표시를 하지 아니한 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금, 동법 제58조제1호에 따라 청소년에게 청소년유해매체물을 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.

「청소년 보호법」은 외국 매체물에 대한 특별한 규정을 함께 두고 있는데, 동법 제22조에 따르면 누구든지 외국에서 제작·발행된 매체물로서 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 매체물을 영리를 목적으로 청소년을 대상으로 유통해서는 안 되며, 이를 위반한 경우에는 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처한다.

나아가 「청소년 보호법」 제54조제2항에 따라 청소년유해표시를 하지 않거나 외국에서 제작·발행된 매체물로서 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 매체물을 영리를 목적으로 청소년을 대상으로 유통함으로써 이익을 취득한 자에 대해서는 1천만 원 이하의 과징금이 부과될 수 있다.

2) 형법

형법은 도박과 관련하여 도박죄와 도박장 개설죄를 규정하고 있다. 형법 제246조에 따르면 일시오락 정도에 불과한 경우를 제외하고 도박을 한 사람은 1천만 원 이하의 벌금에 처하며, 상습적으로 도박을 한 사람은 3년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처한다. 이러한 도박죄는 형법 제9조에 따라 14세 미만의 형사미성년자에게 적용되지 않지만, 14세 미만의 청소년은 「소년법」상 소년보호처분을 받을 수 있다. 또한 도박죄의 공소시효는 5년이기 때문에 성인이 된 후 도박죄 처벌이 가능할 수도 있다.

대법원은 “형법 제247조의 도박개장죄는 영리의 목적으로 스스로 주재자가 되어 그 지배하에 도박 장소를 개설함으로써 성립하는 것으로 도박죄와는 별개의 독립된 범죄이다. ‘도박’이란 참여한 당사자가 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 것을 의미하며, ‘영리의 목적’이란 도박개장의 대가로 불법한 재산상의 이익을 얻으려는 의사를 의미하고, 반드시 도박개장의 직접적 대가가 아니라 도박개장을 통하여 간접적으로 얻게 될 이익을 위한 경우에도 영리의 목적이 인정되고, 또한 현실적으로 그 이익을 얻었을 것을 요하지는 않는다.”고 판시⁶⁰⁾하며, 성인PC방 운영자가 손님들로 하여금 컴퓨터에 접속하여 인터넷 도박게임을 하고 게임머니의 충전과 환전을 하도록 하면서 게임머니의 일정 금액을 수수료 명목으로 받은 행위를 도박개장죄로 인정하였다.

또한 대법원은 인터넷 도박게임 사이트와 관련하여 “형법 제247조의 도박개장죄는 영리의 목적으로 도박을 개장하면 기수에 이르고, 현실로 도박이 행하여졌음은 묻지 않는바, 영리의 목적으로 속칭 포커나 바둑이, 고스톱 등의 인터넷 도박게임 사이트를 개설하여 운영하는 경우, 현실적으로 게임이용자들로부터 돈을 받고 게임머니를 제공하고 게임이용자들이 위 도박게임 사이트에 접속하여 도박을 하고, 위 게임으로 획득한 게임머니를 현금으로 환전해 주는 방법 등으로 게임이용자들과 게임 회사 사이에 있어서, 재물이 오고 갈 수 있는 상태에 있으면, 게임이용자가 위 도박게임 사이트에 접속하여, 실제 게임을 하였는지 여부와 관계없이, 도박개장죄의 기수에 이른다고 할 것이다.”라고 판시⁶¹⁾하였으며, 인터넷 고스톱 게임 사이트를 유료화하는 과정에서 사이트를 홍보하기 위하여 고스톱대회를 개최하면서 참가자들로부터 참가비를 받고 입상자들에게 상금을 지급한 행위에 대해서도 도박개장죄를 인정⁶²⁾하고 있다.

60) 대법원(2008.10.23. 선고, 2008도3970 판결)

61) 대법원(2009.12.10. 선고, 2008도5282 판결)

나아가 대법원은 “사설 인터넷 도박사이트를 운영하는 사람이, 먼저 소셜 네트워크 서비스 앱에 오픈채팅방을 개설하여 아동·청소년 이용 음란 동영상을 게시하고 1:1 대화를 통해 불특정 다수를 위 오픈채팅방 회원으로 가입시킨 다음, 그 오픈채팅방에서 자신이 운영하는 도박사이트를 홍보하면서 회원들이 가입 시 입력한 이름, 전화번호 등을 이용하여 전화를 걸어 위 도박사이트 가입을 승인해 주는 등의 방법으로 가입을 유도하고 그 도박사이트를 이용해 도박하게 하였다면, 영리를 목적으로 도박 공간을 개설한 행위가 인정됨은 물론, 나아가 영리를 목적으로 아동·청소년이용음란물을 공연히 전시한 행위도 인정된다”고 판시⁶³⁾하여 불법 사설 인터넷 도박사이트 운영자에 대한 도박개장죄를 인정하고 있다.

3) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」

(1) 사행행위영업 허가

사행행위는 “여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위”를 말한다. 사행행위영업은 복권발행업⁶⁴⁾과 현상업, 회전판돌리기업, 추첨업, 경품업으로 구분된다(법 제2조제1항제2호 및 법 시행령 제1조의2).

표 IV-1. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」상 사행행위영업의 종류

복권발행업	특정한 표찰(컴퓨터프로그램 등 정보처리능력을 가진 장치에 의한 전자적 형태를 포함한다)을 이용하여 여러 사람으로부터 재물 등을 모아 추첨 등의 방법으로 당첨자에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업
현상업	특정한 설문 또는 예측에 대하여 그 답을 제시하거나 예측이 적중하면 이익을 준다는 조건으로 응모자로부터 재물 등을 모아 그 정답자나 적중자의 전부 또는 일부에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업

62) 대법원(2002.4.12. 선고, 2001도5802 판결)

63) 대법원(2020.9.24. 선고, 2020도8978 판결)

64) 특정한 표찰(컴퓨터프로그램 등 정보처리능력을 가진 장치에 의한 전자적 형태를 포함한다)을 이용하여 여러 사람으로부터 재물등을 모아 추첨 등의 방법으로 당첨자에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업

회전판돌리기업	참가자에게 금품을 걸게한 후 그림이나 숫자 등의 기호가 표시된 회전판이 돌고 있는 상태에서 화살등을 쏘거나 던지게 하여 회전판이 정지되었을 때 그 화살등이 명중시킨 기호에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업
추첨업	참가자에게 번호를 기입한 증표를 제공하고 지정일시에 추첨등으로 당첨자를 선정하여 일정한 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업
경품업	참가자에게 등수를 기입한 증표를 제공하여 당해 증표에 표시된 등수 및 당첨금의 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업

* 출처: 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법(2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호) 제2조제1항제2호
 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 시행령 (2022.12.20. 타법개정, 대통령령 제33112호) 제1조의2 내용을 정리함.

이와 같은 사행행위영업을 하는 자는 법 제3조에서 규정하고 있는 시설 및 사행기구를 갖추고 시·도경찰청장의 허가를 받아야 하며(법 제4조1항). 사행행위영업은 ① 공공복리의 증진을 위하여 특별히 필요하다고 인정되는 경우, ② 상품을 판매·선전하기 위하여 특별히 필요하다고 인정되는 경우, ③ 관광 진흥과 관광객 유치를 위하여 특별히 필요하다고 인정되는 경우에만 허가될 수 있다(제5조제1항).

(2) 사행행위영업자의 의무와 벌칙

법 제12조제4호에 따라 사행행위영업자는 회전판돌리기영업소에 청소년을 입장시키거나 인터넷 등 정보통신망을 이용하는 사행행위영업에 청소년이 참가하는 것을 허용하지 않아야 하며, 이를 위반하여 청소년을 입장시키거나 청소년의 참가를 허용하여 영업을 한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다(법 제30조제3항).

4) 「풍속영업의 규제에 관한 법률」

(1) 풍속영업자의 의무

법 제2조제1호에 따라 풍속영업의 범위에는 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업 및 같은 법 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업이 포함되며, 법 제3조제4호에 따라 허가나 인가를 받지 아니하거나 등록이나 신고를 하지 아니하고 풍속영업을 하는 자를 포함하여 풍속영업을 하는 모든 자는 도박이나 그 밖의 사행행위를

하게 하는 행위를 해서는 안 된다.

(2) 의무위반 조치

전술한 의무를 풍속영업자가 위반한 경우 경찰서장은 허가관청에 알리고 과세에 필요한 자료를 국세청장에서 통보하여야 한다(제6조제1항). 그리고 이를 통보 받은 허가관청은 허가취소, 영업정지 등 필요한 행정처분을 할 수 있으며 그 결과를 경찰서장에게 알려야 한다(제6조제2항). 또한 풍속영업자가 도박이나 그 밖의 사행행위를 하게 한 경우 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다(제10조제2항).

5) 「사행산업통합감독위원회법」

(1) 사행산업 및 불법사행산업의 정의

법 제2조제1호에 따르면 사행산업은 ① 「관광진흥법」과 「폐광지역개발 지원에 관한 특별법」의 규정에 따른 카지노업, ② 「한국마사회법」의 규정에 따른 경마, ③ 「경륜·경정법」의 규정에 따른 경륜과 경정, ④ 「복권 및 복권기금법」의 규정에 따른 복권, ⑤ 「국민체육진흥법」의 규정에 따른 체육진흥투표권, ⑥ 「전통 소싸움경기에 관한 법률」에 따른 소싸움경기를 말한다. 이에 대해 ‘불법사행산업’은 개별 사행산업 관련 법률에서 해 금지 또는 제한하는 행위, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성게임물을 이용하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 통하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위(전술한 합법적 사행산업 및 「사행행위 등 규제 및 처벌 특별법」에 따라 허가를 받은 사행행위영업을 제외)를 업으로 하는 행위를 말한다.

(2) 사행산업통합감독위원회를 통한 불법사행산업 감시

① 사행산업통합감독위원회의 업무

사행산업통합감독위원회(이하 “위원회”라 한다)는 사행산업에 대한 감독 업무와 불법사행산업의 감시를 위해 설치된 위원회이다(제4조제1항). 보다 구체적으로 위원회는 ① 사행산업의 통합적인 관리·감독 및 건전화와 불법사행산업의 근절을 위한 종합계획의

수립·시행에 관한 사항, ② 사행산업 업종 간의 통합 또는 개별 사행산업 업종의 영업장의 수, 매출액 규모 등에 관한 총량의 적용 또는 조정(계획수립을 포함한다. 이하 같다)이 필요한 경우로서 사행산업 관련 기관·단체 또는 개별 업계 등의 요청에 의한 협의·조정 또는 권고에 관한 사항, ③ 과도한 사행심 유발 방지를 위하여 사행산업사업자에 대한 현장 실태 확인과 지도·감독에 관한 사항, ④ 불법사행산업의 감시에 관한 사항, ⑤ 사행산업 및 불법사행산업으로 인한 중독 및 도박 문제의 예방과 치유 등 사회적 부작용 해소를 위한 대책의 수립·시행에 관한 사항, ⑥ 「국민체육진흥법」 제19조제2항에 따른 사행산업중독예방치유계정의 관리·운영에 관한 사항, ⑦ 사행산업을 건전한 레저산업으로 발전시키고 불법사행산업을 근절하는 데 필요한 조사·연구 및 평가에 관한 사항, ⑧ 사행산업에 대한 사회적 인식전환과 과도한 사행행위 유발 방지를 위한 통합적인 교육 프로그램 개발과 홍보에 관한 사항, ⑨ 청소년을 대상으로 한 도박 중독 예방 교육의 실시에 관한 사항 등에 관한 업무를 수행한다.

② 불법사행산업 감시신고센터 운영

위원회는 불법사행산업의 감시를 위해 불법사행산업 감시신고센터를 설치·운영하고 있으며, 누구든지 불법사행산업 또는 사행산업사업자의 과도한 사행심 유발행위나 준수사항 위반행위를 알게 된 경우에는 이를 위원회 또는 불법사행산업신고센터에 신고할 수 있다. 신고를 접수한 위원회는 고발 및 수사의뢰 등 필요한 조치를 할 수 있으며, 신고를 한 자에 대해서는 5천만원 이내의 신고포상금이 지급된다(제18조).⁶⁵⁾ 보다 구체적으로 불법사행산업신고는 사이트 신고 및 현장 신고로 구분되는데, 불법사행행위 사이트가 신고되면 방송통신심의위원회의 심의를 거친 후 접속차단, 이용해지 등의 조치가 이루어지며, 불법사행행위 운영자 인적사항 활동지역 등에 관한 사항에 관한 현장신고의 경우에는 사실확인 및 증거수집 등 현장 감시활동에 따라 수사기관 고발 및 수사의뢰가 이루어진다.⁶⁶⁾

65) 포상금 지급 기준 관련 구체적인 절차는 사행산업통합감독위원회 불법사행산업감시신고센터 홈페이지 https://singo.ngcc.go.kr/singo/portal/guide/guide_04.do 참조.

66) 구체적인 절차는 사행산업통합감독위원회 불법사행산업감시신고센터 홈페이지 https://singo.ngcc.go.kr/singo/portal/guide/guide_03.do 참조.

(3) 도박문제 예방 및 치유

① 한국도박문제예방치유원의 업무

한국도박문제예방치유원(이하 “예방치유원”이라 한다)은 사행산업 또는 사행산업으로 인한 중독 및 도박 문제 예방을 목적으로 설립되었다(법 제14조제1항). 예방치유원은 예방·치유를 위한 상담·교육·홍보 및 관련 프로그램의 개발·보급, 예방사업 및 중독자 치유·재활 사업 지원, 청소년의 도박 중독에 관한 조사 및 연구, 그 밖에 사행산업이나 불법사행산업으로 인한 중독 및 도박 문제의 예방·치유를 위하여 필요한 사업 또는 활동을 수행한다. 보다 구체적으로 예방치유원은 도박문제 전화상담을 위한 헬프라인을 운영하고 있으며, 도박문제 예방을 위해 홍보 및 교육활동을 수행하고 있다. 특히 초등학교 저학년·중학년·고학년, 중학생, 고등학생 및 학교 외 청소년, 교사, 학부모, 대학생, 일반인 등 대상별 교육 신청을 받고 강사를 파견하여 예방교육을 실시하고 있다.⁶⁷⁾

② 청소년 도박중독예방교육과 학교교육의 연계

법 제18조의4제1항은 위원회에 대해 「청소년 도박중독예방교육과 교육기본법」에 따른 학교 교육을 연계할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다는 의무를 부여하고 있으며, 현재 강원특별자치도교육청, 경기도교육청, 경상남도교육청, 경상북도교육청, 광주광역시교육청, 대구광역시교육청, 대전광역시교육청, 부산광역시교육청 및 서울특별시교육청은 학생 도박 예방 교육 조례를 운영하고 있다.

6) 「게임산업진흥에 관한 법률」

(1) 사행성게임물의 정의 및 유통금지

「게임산업진흥에 관한 법률」제1의2에 따르면 ‘사행성게임물’은 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제2호에 따른 사행행위영업을 모사한 게임물, 「복권 및 복권기금

67) 한국도박문제예방치유원 홈페이지 <https://www.kcgp.or.kr/pp/prevntEdc/2/edcGuidance.do> 참조.

법」 제2조제1호에 따른 복권을 모사한 게임물, 「전통소싸움경기에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 소싸움을 모사한 게임물로서 그 결과에 따라 재상상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

(2) 사행성게임물에 대한 정부 및 게임물 관련 사업자의 의무

「게임산업진흥에 관한 법률」은 사행성게임물을 합법적 게임물의 범위에 포함하지 않는다. 이에 따라 동법 제9조는 정부는 사행성게임물의 유통방지를 위한 시책을 수립·추진하여야 한다고 규정하고 있으며, 제12조는 사행성 조장 등 게임의 역기능을 예방하기 위한 정책개발 및 시행을 위한 사업을 추진하여야 한다고 규정하고 있다. 그리고 문화체육관광부장관 및 지방자치단체의 장은 게임물의 사행성 조장 방지를 위해 필요하다고 인정되는 때에는 게임물 관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다(제31조제2항).

게임물 관련 사업자의 경우에는 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 않아야 하며, 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 것도 금지된다. 또한 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하여야 한다(법 제28조제2의2, 제3호 및 제6호).

나아가 게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행성을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위는 금지되며(법 제34조제1항제4호), 게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자는 정보통신망 및 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신을 이용하여 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물을 설치 또는 게시하여서는 안 된다(법 제34조제2항).

(3) 사행성게임물에 대한 등급분류 거부

법 제16조제1항에 따라 게임물관리위원회는 게임물의 윤리성 및 공공성 확보, 사행성 유발 또는 조장 방지, 청소년 보호 및 불법 게임물의 유통 방지를 위해 게임물의 등급분류,

청소년 유행성 확인, 게임물의 사행성 확인 등에 관한 사항을 심의·의결하는 기능을 수행한다(제16조제1항).

게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 법 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 하는데(제21조제1항), 등급분류 신청을 받은 위원회는 당해 게임물이 사행성게임물에 해당하는지 여부를 확인하여야 하며, 그 기준은 해당 게임물의 이용 결과 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있는지 여부이다(법 시행규칙 제8조제3항). 위원회는 사행성게임물에 해당하는 게임물에 대해 등급분류를 거부할 수 있으며(제22조제2항), 이 경우 신청인에게 그 결정의 내용과 이유를 기재한 서류를 지체 없이 교부하여야 한다(제22조제3항). 청소년게임제공업자의 경우에는 도박·사행행위 금지를 포함하는 일정 크기 이상의 안내문을 게시하여야 하며, 경품을 제공하려는 경우에는 경품을 환전, 환전 알선, 재매입하거나 다른 물품으로 교환하여 주어서는 안 된다(법 시행령 별표 2).

(4) 행정제재 및 벌칙

게임제작업 또는 게임배급업의 등록을 한 자가 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 둔 경우, 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장한 경우, 경품 등을 제공하여 사행성을 조장한 경우, 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 않은 경우 및 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위를 한 경우 지방자치단체의 장은 6월 이내의 영업정지 또는 영업폐쇄를 명할 수 있다(법 제35조제1항)

문화체육관광부장관 및 지방자치단체의 장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임물이 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물에 해당하는 경우에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있으며(법 제38조제3항제2호), 이러한 게임물이 정보통신망을 통해 제공되는 경우에는 사전에 위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거친 후 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하

는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한다(법 제38조제7항). 또한 문화체육부장관은 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 자에 대하여 그 운영방식을 개선하거나 그 기기·장치 등을 개선 또는 삭제하도록 하는 등의 시정을 명할 수 있다(법 제38조제8항)

별칙과 관련해서는 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 둔 게임물 관련사업자, 경품 등을 제공하여 사행성을 조장한 게임물 관련사업자 및 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관한 자 및 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위를 한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금형을 받는다(제44조제1항).

2. 현행 법령의 한계와 개선 방향

1) 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화

(1) 한계 및 개선 방향

「청소년 보호법」은 청소년에게 사행성을 조장하는 완구류 등을 청소년유해물건으로 규정하고, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위영업소, 「한국마사회법」 제6조제2항에 따른 장외발매소, 「경륜·경정법」 제9조제2항에 따른 장외매장에 청소년의 출입 및 고용을 금지하고 있다. 또한 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것을 청소년유해매체물 결정의 기준으로 제시하고 있다.

「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」의 경우에는 사행행위영업자에 대해 인터넷 등 정보통신망을 이용하는 사행행위영업에 청소년이 참가하는 것을 허용하지 않아야 한다는 의무를 부여하고 이를 위반한 경우에 대한 벌칙을 규정하고 있다. 그리고 「사행산업통합감독위원회법」은 「관광진흥법」 및 「한국마사회법」 등 개별법에 따른 합법적 사행산업을 규정함과 동시에 이를 제외한 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성게임물 이용하여 사람들

이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 통하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위를 불법적인 것으로 규정하고 있다.

이상을 종합하면, 청소년은 합법적인 사행행위영업소에 출입하여 도박을 하는 경우와 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성게임물 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 이용하여 도박하는 경우 모두 법적으로 금지된다. 그러나 문제는 합법적인 사행행위영업소에 청소년을 고용하거나 청소년이 출입하는 것을 금지하는 규정은 찾아볼 수 있지만, 청소년이 사행성 게임물 또는 정보통신망을 이용해 도박하는 것을 특별히 다루고 있는 현행법상 규정은 찾아볼 수 없다. 특히 합법적 사행행위 영업자의 의무 또는 불법적 사행행위영업자에 대한 벌칙은 찾아볼 수 있지만, 직접적으로 청소년의 도박을 금지하는 규정, 청소년 도박 예방 및 도박중독 청소년에 대한 지원제도에 관한 특별한 규정은 찾아볼 수 없다. 물론, 앞서 살펴본 바와 같이 사행산업통합감독위원회는 청소년을 포함하여 모든 사람이 이용할 수 있는 불법 사행행위사이트를 감시하고 있고, 한국도박문제치유원에서는 모든 학생을 대상으로 하는 도박 문제 예방 교육을 하고 있지만, 청소년 도박 문제는 일반 성인 도박의 문제보다 더욱 특별한 관리가 요구되는 사안이기 때문에 청소년 도박 또는 청소년 사이버도박 문제를 체계적으로 관리하고 지원할 수 있는 법제 정립이 요구된다.

이를 위한 방안으로는 (가칭)청소년 사이버도박 예방 및 피해 청소년 지원을 위한 특별법을 제정하는 방안과 현행 법령의 개정을 통해 관련 내용을 규율하는 방안을 고려할 수 있는데, 후자의 경우 무엇보다 청소년 사이버도박을 정의하고 정부의 청소년 사이버도박 예방 및 도박 중독 청소년 등을 지원하기 위한 법적 근거를 마련하는 것을 제안할 수 있다.

동일한 관점에서 이미 21대 국회에는 2건의 청소년 보호법 일부개정법률안⁶⁸⁾이 발의되었지만, 임기 만료로 폐기되었다. 먼저, 2020년 12월 발의된 청소년 보호법 일부개정법률안은 청소년 도박 범죄와 이에 따른 2차 범죄가 증가하고 있고 도박중독으로 인한 청소년 안전이 위협받고 있는 상황에서 이에 대한 선제적 대응을 위해 인터넷 게임 중독과 같이 도박중독으로 피해받은 청소년에 대해 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원하는 규정을 청소년 보호법 개정을 통해 규정하고자 하였다.

68) 의안번호 2107157.

표 IV-2. 청소년 보호법 일부개정법률안(의안번호: 6908)

현행	개정안
제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원) ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다.	제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원) ① ----- ----- ----- ----- 및 도박 중독 등 ----- ----- -----.
② (생략)	② (현행과 같음)

2021년 1월 발의된 청소년 보호법 일부개정법률안도 현행 「청소년 보호법」상 ‘인터넷 게임 중독 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해받은 청소년’ 대한 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원하는 규정은 찾아볼 수 있지만 도박중독 청소년에 대한 지원 규정이 부재하다는 점을 지적하면서 「청소년 보호법」 개정을 통해 인터넷 게임 등 중독과 동일하게 도박중독 학생들에 대해 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원하는 규정의 도입을 시도하였다.

표 IV-3. 청소년 보호법 일부개정법률안(의안번호: 210757)

현행	개정안
제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원) ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다.	제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원) ① ----- ----- ----- ----- 말한다. 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성게임무로 인한 도박 중독 등 ----- ----- -----.
② (생략)	② (현행과 같음)

이에 대해 「게임산업진흥에 관한 법률」의 개정을 통해 게임물을 이용한 도박 또는 사행 행위 방지 및 중독 예방에 관한 교육을 시행하고자 하는 노력도 존재하였다. 구체적으로 2020년 12월 발의된 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」은 스마트폰의 보급과 게임산업의 성장이 가속화되면서 청소년이 온라인 사행성 게임물에 노출되는 빈도가 급격히 증가하고 있고, 한국도박문제관리센터의 조사에 따라 청소년 도박 관련 상담 건수는 2014년 90여 건에서 2019년 1,500여 건으로 15배 이상 증가하였고 청소년 도박의 상담 수는 온라인 게임을 통한 접근으로 나타나고 있다는 것을 배경으로 국가 및 지방자치단체가 게임물의 올바른 이용, 청소년의 게임물을 이용한 도박 또는 그 밖의 사행행위 방지 및 중독 예방에 관한 교육을 지원하고, 학교의 장은 청소년을 대상으로 연 2회 이상 게임물 이용 교육을 시행하도록 의무화하는 규정을 도입하였다.

표 IV-4. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(의안번호: 6027)

현행	개정안
제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) ① 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있다.	제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) ① 국가 및 지방자치단체는 게임물의 올바른 이용, 청소년의 게임물을 이용한 도박 또는 그 밖의 사행행위 방지 및 중독 예방에 관한 교육(이하 이 조에서 “게임물 이용 교육”이라 한다)-----.
② 정부는 학교교육에서 게임물의 올바른 이용을 위한 교육을 실시하도록 노력하여야 한다.	② 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 게임물 이용 교육을 실시하여야 한다.
③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임물 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 교육부장관에게 협력을 요청할 수 있다.	③ ----- 게임물 이용----- ----- -----.
④ 문화체육관광부장관은 게임물 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.	④ ----- 이용----- ----- -----.

마지막으로 「학교보건법」 개정을 통해 학교에서 시행하는 보건교육 대상에 도박중독 예방 교육이 포함되었다. 동 개정의 배경(학교보건법 일부개정법률안(의안번호 : 5676)에는 첫째, 현행법상 학교에서 성교육, 음주·흡연과 약물 오용·남용 예방 등을 위하여

보건교육을 실시하고 있으나, 도박중독 예방 교육은 포함하고 있지 않다는 것이다. 둘째, 최근 달팽이 경주, 사다리 게임, 불법 스포츠도박 등 스마트폰을 이용한 도박게임으로 인하여 청소년 도박 문제가 심각해지고 있다는 점이다. 한국도박문제관리센터에 따르면 청소년 100명 중 6명은 도박중독으로 조사되었고 한 번이라도 돈내기 게임을 한 경험이 있는 청소년은 47.8%에 달했으며, 센터에 치유 서비스를 신청한 청소년 수가 2014년 65명에서 2019년에는 1,236명으로 급증하고 있었다. 셋째, 청소년 시기의 도박 문제는 성인까지 지속될 가능성이 높으므로 청소년에 대한 도박중독 예방 교육을 강화할 필요가 있다는 점을 근거로 학교 보건교육 내용에 도박중독의 예방 교육을 포함하여 학생의 건강 증진에 기여하고자 함이다.

다만, 이와 같은 입법적 노력에도 불구하고 청소년 사이버도박 예방 또는 도박중독 청소년 지원을 위한 내용을 어느 법률에서 규정하여야 하는지에 대해서는 추가적인 논의가 필요한 부분이다. 그리고 청소년 도박에 관한 문제가 지속적으로 심화하고 있는 현실에서 청소년 도박 문제를 해결하기 위한 특별법의 제정을 고려하지 않는다면, 도박 관련 청소년 보호에 관한 내용은 청소년 보호의 기본법이라고 할 수 있는 현행 「청소년 보호법」 개정을 통해 규정하는 것이 적절하다. 무엇보다 청소년 보호법을 통해 청소년 사이버도박의 개념을 명확히 정의함과 동시에 청소년 사이버도박 예방 및 피해 지원을 위한 체계적인 거버넌스와 교육 및 지원제도를 구축할 필요가 있다. 이에 따라 이하에서는 청소년 보호법 개정을 제안하고자 한다.

표 IV-5. 학교보건법(2022.6.29. 시행)

현행
제9조(학생의 보건관리) 학교의 장은 학생의 신체 발달 및 체력 증진, 질병의 치료와 예방, 음주·흡연과 마약류를 포함한 약물 오용(誤用)·남용(濫用)의 예방, 성교육, 이동통신단말장치 등 전자기기의 과의존 예방, 도박중독의 예방 및 정신건강 증진 등을 위하여 보건교육을 실시하고 필요한 조치를 하여야 한다.

이와 같이 국회는 청소년 보호법 일부개정법률안, 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 법률안, 학교보건법을 통해 청소년 도박을 예방하고 도박중독 청소년을 지원하기 위한 입법적 노력을 기울이고 있다. 개정의 대상이 되는 법률은 다르지만, 그 내용은 대동소이하다고 할 수 있다. 물론, 청소년 도박 예방 또는 도박중독 청소년 지원을 위한 내용을

어느 법률에서 규정하여야 하는지에 대한 문제는 논의가 필요한 부분이다. 다만, 청소년 도박에 관한 문제가 지속해서 심화하고 있는 현실에서 청소년 도박 문제를 해결하기 위한 특별법의 제정을 고려하지 않는다면, 도박 관련 청소년 보호에 관한 내용은 청소년 보호의 기본법이라고 할 수 있는 현행 「청소년 보호법」 개정을 통해 규정하는 것이 적절하다고 생각된다. 이에 따라 이하에서는 청소년 보호법 개정을 제안하고자 한다.

(2) 법령 개정(안)

표 IV-6. 청소년 보호법 개정(안)

청소년 보호법	개정안
〈신설〉	제2조 정의 9. “청소년 사이버도박”이란 청소년이 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 방법에 의해 재물의 득실을 다투는 것을 말한다.
〈신설〉	제27조의2(청소년 사이버도박 예방 및 피해 청소년 지원) ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 청소년 사이버도박으로 인해 신체적·정신적·사회적·재산적 피해를 입은 청소년과 그 가족에 대하여 상담·교육 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다. ② 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 청소년 사이버도박 예방 교육을 실시하여야 한다. ③ 여성가족부장관은 청소년 사이버도박 예방 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 교육부장관에게 협력을 요청할 수 있다. ④ 여성가족부장관 및 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 청소년 사이버도박 예방에 관한 교육을 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

2) 불법 도박사이트 차단 절차 간소화

(1) 한계 및 개선 방향

전술한 바와 같이 사형산업통합감독위원회는 불법사행산업을 감시하는 사무를 수행하고 있다. 불법사행산업 감시는 위원회가 직접적으로 수행하기도 하지만, 신고에 의해 관련 절차가 진행되기도 한다. 그러나 문제는 위원회가 불법 도박사이트 폐쇄 및 거래 계좌 정지 등의 권한을 가지고 있지 않기 때문에 수사기관이나 방송통신심의위원회에 의지할 수밖에 없는 현실이다. 그렇다고 해서 다른 기관이 가지고 있는 권한을 위원회에 부여하는

것은 현실적으로 어렵고, 법 체계적 측면에서도 적절하지 않다.

청소년 사이버도박의 문제가 계속해서 심화하고 있는 현실에서 위원회와 타 기관과의 적극적 협력체의 구축이 요구되며, 절차적 측면에서는 불법 도박사이트를 신속하게 차단할 수 있는 절차의 마련이 요구된다. 청소년의 불법 도박사이트 이용은 재산상 피해만을 발생시키는 것이 아니고 성폭력 및 마약 등 2차 피해로도 이어질 수 있기 때문이다. 또한 불법 도박사이트를 신속하게 차단하는 경우 사이트 운영자와 이용자 간 신뢰 관계를 허물고 이용자의 불만으로 인해 이탈을 확대할 수도 있다(감사원, 2019).

불법 도박사이트 신속한 차단을 위한 방안으로는, 2019년 청소년 성범죄에 대한 신속한 대응을 위해 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물에 대한 방송통신심의위원회의 심의를 서면으로 대체할 수 있도록 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률」이 개정된 바 있는데, 이와 동일하게 불법 도박사이트에 대한 방송통신심의위원회의 심의를 서면심의로 전환할 수 있는 법 개정을 제안할 수 있다.

(2) 법령 개정(안)

표 IV-7. 불법 도박사이트 차단 절차 간소화 법령 개정(안)

방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률	개정안
제22조(회의 등) ④ 제3항에도 불구하고 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다) 등으로 인하여 침해된 권리를 신속히 구제하기 위하여 긴급히 의결할 필요가 있을 때에는 심의위원회 규칙으로 정하는 바에 따라 서면(전자문서를 포함한다)으로 의결할 수 있다. 이 경우 재적위원 과반수의 찬성으로 의결한다.	제22조(회의 등) ④ 제3항에도 불구하고 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다) 및 「사행산업통합감독위원회법」 제2조제3호에 따른 불법사행산업 등으로 인하여 침해된 권리를 신속히 구제하기 위하여 긴급히 의결할 필요가 있을 때에는 심의위원회 규칙으로 정하는 바에 따라 서면(전자문서를 포함한다)으로 의결할 수 있다. 이 경우 재적위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

3) 정보통신망사업자의 의무 강화

(1) 한계 및 개선 방향

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7제1항제6호에 따르면 누구든지 정보통신망을 통하여 법령에 따라 금지되는 사행행위에 관한 정보를 유통할 수 없으며, 방송통신위원회는 방송통신심의위원회의 심의를 거친 후 정보통신서비스 제공

자 또는 게시판 관리·운영자로 하여금 불법사행행위에 대한 정보의 처리를 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수 있다. 또한 동법 제44조의9제1항은 정보통신서비스 제공자가 불법촬영물등의 유통방지를 위해 책임자를 지정하여야 한다는 의무를 부여하고 있다. 그러나 문제는 정보통신서비스를 통해 불법도박 관련 정보들이 유통되고 있음에도 불구하고 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」상 정보통신서비스 제공자가 불법도박 정보를 특별히 관리하여야 한다는 규정은 찾아볼 수 없다는 점이다. 특히 현행법상 정보통신서비스 제공자는 성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물 등의 유통을 방지하기 위한 책임자를 지정하여 관리하도록 하고 있는 바, 그 범위에 불법도박 관련 정보를 포함할 필요가 있다.

(2) 법령 개정(안)

표 IV-8. 정보통신망사업자의 의무 강화 법령 개정(안)

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률	개정안
<p>제44조의9(불법촬영물등 유통방지 책임자) ① 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액, 사업의 종류 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 자신이 운영·관리하는 정보통신망을 통하여 일반에게 공개되어 유통되는 정보 중 다음 각 호의 정보(이하 “불법촬영물등”이라 한다)의 유통을 방지하기 위한 책임자(이하 “불법촬영물등 유통방지 책임자”라 한다)를 지정하여야 한다.</p> <p>1. 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다)</p> <p>2. 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조의2에 따른 편집물·합성물·가공물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다)</p> <p>3. 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제2조제5호에 따른 아동·청소년성착취물 <신설></p> <p>② 불법촬영물등 유통방지 책임자는 「전기통신사업법」 제22조의5제1항에 따른 불법촬영물등의 삭제·접속차단 등 유통방지에 필요한 조치 업무를 수행한다.</p> <p>③ 불법촬영물등 유통방지 책임자의 수 및 자격요건, 불법촬영물등 유통방지 책임자에 대한 교육 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p>제44조의9(불법촬영물등 유통방지 책임자) ① 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액, 사업의 종류 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 자신이 운영·관리하는 정보통신망을 통하여 일반에게 공개되어 유통되는 정보 중 다음 각 호의 정보(이하 “불법촬영물등”이라 한다)의 유통을 방지하기 위한 책임자(이하 “불법촬영물등 유통방지 책임자”라 한다)를 지정하여야 한다.</p> <p>1. 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다)</p> <p>2. 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조의2에 따른 편집물·합성물·가공물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다)</p> <p>3. 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제2조제5호에 따른 아동·청소년성착취물</p> <p>4. 법령에 따라 금지되는 사행행위</p> <p>② 불법촬영물등 유통방지 책임자는 「전기통신사업법」 제22조의5제1항에 따른 불법촬영물등의 삭제·접속차단 등 유통방지에 필요한 조치 업무를 수행한다.</p> <p>③ 불법촬영물등 유통방지 책임자의 수 및 자격요건, 불법촬영물등 유통방지 책임자에 대한 교육 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>

4) 계좌 차단

(1) 한계 및 개선 방향

현행 불법 도박에 이용되는 계좌를 차단하는 절차는 수사기관이 직접 불법 도박사이트 회원가입 → 계좌 확인 및 채증 → 수사보고서 작성 및 압수 영장 신청 → 압수 영장 집행 → 금융기관 자료회신 → 부정 계좌등록 및 계좌 지급정지 공문 발송 순으로 이루어지며, 기간은 최소 1~2주일 정도의 기간이 소요된다(한성희, 정대용, 권현영, 2022).

불법 도박으로 인해 피해를 최소화하기 위해서는 불법 도박사이트 접속차단도 중요하지만, 실질적으로 불법 도박에 이용되는 계좌를 신속하게 차단하는 것이 중요하다. 이를 위한 방안으로는 보이스피싱 계좌 차단과 동일하게 금융기관이 수사기관이 제공하는 정보에 따라 관련 계좌를 차단할 수 있는 법적 근거의 마련이 요구된다. 특히 불법 사행행위 계좌가 전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법상 사기 이용 계좌 범위에 포함되는 경우 불법 사행행위 계좌의 명의인에 대한 전자금융거래가 제한된다.

전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법

제13조의2(사기이용계좌의 명의인에 대한 전자금융거래 제한) ① 금융감독원은 제4조제2항에 따라 지급정지 조치에 관한 사항을 통지받거나 제4조제1항에 따라 지급정지 조치를 받은 적이 있는 명의인이 다음 각 호에 해당하는 사실을 확인한 경우 해당 명의인을 전자금융거래가 제한되는 자(이하 이 조에서 "전자금융거래제한대상자"라 한다)로 지정하여야 한다.

1. 「전자금융거래법」 제49조제4항제1호부터 제3호까지의 어느 하나에 해당(전기통신금융사기와 관련된 경우에 한정한다)하면서 접근매체를 양도하거나 대여한 자 또는 접근매체에 대한 질권설정자로서 벌금형을 선고받은 날부터 3년이 경과하지 아니하거나 징역형(집행유예를 포함한다)을 선고받은 날부터 5년이 경과하지 아니한 것으로 확인된 경우
 2. 「전자금융거래법」 제49조제4항제5호에 해당(전기통신금융사기와 관련된 경우에 한정한다)하면서 계좌와 관련된 정보를 제공한 자로서 벌금형을 선고받은 날부터 3년이 경과하지 아니하거나 징역형(집행유예를 포함한다)을 선고받은 날부터 5년이 경과하지 아니한 것으로 확인된 경우
 3. 그 밖에 전기통신금융사기를 목적으로 한 범죄로 벌금형을 선고받은 날부터 3년이 경과하지 아니하거나 징역형(집행유예를 포함한다)을 선고받은 날부터 5년이 경과하지 아니한 것으로 확인된 경우
- ② 금융감독원은 제1항에 따라 명의인을 전자금융거래제한대상자로 지정한 경우 지체 없이 금융회사 및 명의인에게 이를 통지하여야 한다. 다만, 명의인의 소재를 알 수 없는 경우에는 제5조제2항에 따른 공고로 명의인에 대한 통지가 이루어진 것으로 본다.
- ③ 금융회사는 제2항에 따라 통지받은 전자금융거래제한대상자의 전자금융거래를 처리하여서는 아니 된다.
- ④ 금융감독원은 제1항에 따라 전자금융거래제한대상자로 지정된 자가 제8조제1항에 따라 전자금융거래의 제한이 해제된 때에는 전자금융거래제한대상자의 지정을 취소하고 이를 금융회사 및 명의인에게 통보하여야 한다.

(2) 법령 개정(안)

표 IV-9. 계좌 차단 법령 개정(안)

전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 〈신설〉	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 2의3. “불법사행행위”란 「사행산업통합감독위원회법」 제2조제3호 각호에 따른 행위를 말한다.
〈신설〉	4의2. “불법사행행위계좌”란 불법사행행위로 인하여 피해자의 자금이 송금·이체된 계좌, 피해자가 교부하였거나 피해자의 계좌에서 출금된 자금이 입금된 계좌 및 해당 계좌로부터 자금의 이전에 이용된 계좌를 말한다.
제4조(지급정지) ① 금융회사는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 거래내역 등의 확인을 통하여 전기통신금융사기의 사기이용계좌로 의심할 만한 사정이 있다고 인정되면 즉시 해당 사기이용계좌의 전부에 대하여 지급정지 조치를 하여야 한다. 1. 제3조제1항에 따른 피해구제 신청이나 같은 조 제2항 또는 제4항에 따른 지급정지 요청이 있는 경우 2. 수사기관 또는 「금융위원회의 설치 등에 관한 법률」에 따라 설립된 금융감독원(이하 “금융감독원”이라 한다) 등으로부터 사기이용계좌로 의심된다는 정보제공이 있는 경우 3. 제2조의5제2항에 따른 피해의심거래계좌에 대한 본인확인조치 결과 사기이용계좌로 추정되는 경우 4. 그 밖에 대통령령으로 정하는 경우	제4조(지급정지) ① 금융회사는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 거래내역 등의 확인을 통하여 전기통신금융사기의 사기이용계좌로 의심할 만한 사정이 있다고 인정되면 즉시 해당 사기이용계좌의 전부에 대하여 지급정지 조치를 하여야 한다. 1. 제3조제1항에 따른 피해구제 신청이나 같은 조 제2항 또는 제4항에 따른 지급정지 요청이 있는 경우 2. 수사기관 또는 「금융위원회의 설치 등에 관한 법률」에 따라 설립된 금융감독원(이하 “금융감독원”이라 한다) 등으로부터 사기이용계좌 및 불법사행행위계좌로 의심된다는 정보제공이 있는 경우 3. 제2조의5제2항에 따른 피해의심거래계좌에 대한 본인확인조치 결과 사기이용계좌로 추정되는 경우 4. 그 밖에 대통령령으로 정하는 경우

5) 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등

(1) 한계 및 개선 방향

불법 사이버도박에 이용된 전화번호의 이용을 빠르게 중지시키는 것도 청소년 등 불법도박으로 인한 피해자의 확산을 방지하는 데 중요하다. 이미 불법적 행위에 이용된 전화번호의 이용 중지에 관한 내용은 다수의 법률에서 찾아볼 수 있다. 예를 들어 「대부업 등의 등록 및 금융이용자 보호에 관한 법률」제9조의6 제1항은 시·도지사 등이 불법적 광고를

발견한 경우, 과학기술정보통신부장관에게 해당 광고에 사용된 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다고 규정하고 있으며, 「전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법」 제13조의3 제1항도 “검찰총장, 경찰청장 또는 금융감독원장은 전기통신금융사기에 이용된 전화번호를 확인한 때에는 과학기술정보통신부장관에게 해당 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다.”고 규정하고 있다. 「전자금융거래법」 제6조의2제1항도 불법 광고에 이용된 전화번호의 이용 중지를 규정하고 있다. 이와 같이 불법 사이버도박에 이용된 전화번호의 이용 중지에 관한 규정의 도입이 요구되며, 다만, 타 입법례와 달리 불법 사이버도박 사이트 등을 감시하는 주체는 사행산업 감독위원회이기 때문에 동 위원회가 불법 도박에 이용된 전화번호의 이용 중지를 과학기술정보통신부장관에게 요청할 수 있는 법적 근거의 마련을 제안할 수 있다.

표 IV-10. 불법적 행위에 이용된 전화번호의 이용 중지에 관한 입법례

구분	내용
<p>대부업 등의 등록 및 금융이용자 보호에 관한 법률</p>	<p>제9조의6(불법 대부광고에 사용된 전화번호의 이용중지 등) ① 시·도지사 등 대통령령으로 정하는 자는 제9조의2제1항 및 제2항을 위반한 광고를 발견한 때에는 과학기술정보통신부장관에게 해당 광고에 사용된 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p>② 시·도지사등은 제9조제2항부터 제4항까지 또는 제9조의3제1항을 위반한 광고를 발견한 경우 광고를 한 자에게 기한을 정하여 해당 광고의 중단을 명할 수 있으며, 그 명을 따르지 아니하는 경우에는 과학기술정보통신부장관에게 광고에 사용된 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p>③ 제1항 또는 제2항에 따른 요청으로 전기통신역무 제공이 중지된 이용자는 전기통신역무 제공의 중지를 요청한 기관에 이의신청을 할 수 있다.</p> <p>④ 제3항에 따른 이의신청의 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법</p>	<p>제13조의3(전기통신금융사기에 이용된 전화번호의 이용중지 등) ① 검찰총장, 경찰청장 또는 금융감독원장은 전기통신금융사기에 이용된 전화번호를 확인한 때에는 과학기술정보통신부장관에게 해당 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p>② 제1항에 따른 요청으로 전기통신역무 제공이 중지된 이용자는 전기통신역무 제공의 중지를 요청한 기관에 이의신청을 할 수 있다.</p> <p>③ 제2항에 따른 이의신청의 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>전자금융거래법</p>	<p>제6조의2(불법 광고에 이용된 전화번호의 이용중지 등) ① 검찰총장, 경찰청장 또는 금융감독원장(「금융위원회의 설치 등에 관한 법률」 제29조에 따른 금융감독원장을 말한다. 이하 같다)은 제6조제3항제5호에 따른 불법광고에 이용된 전화번호를 확인한 때에는 과학기술정보통신부장관에게 해당 전화번호에 대한</p>

구분	내용
	<p>전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p>② 제1항에 따른 요청으로 전기통신역무 제공이 중지된 사람은 전기통신역무 제공의 중지를 요청한 자에게 이의신청을 할 수 있다.</p> <p>③ 제2항에 따른 이의신청의 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>

* 출처: 대부업 등의 등록 및 금융이용자 보호에 관한 법률 (2023.9.14. 타법개정, 법률 제19700호)
전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법 (2024.2.27. 일부개정, 법률 제20368호)
전자금융거래법 (2023.9.14. 일부개정, 법률 제19734호)

(2) 법령 개정(안)

표 IV-11. 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등 법령 개정(안)

사행산업통합감독위원회법	개정안
(신설)	<p>제18조의5(불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용중지 등) ① 위원회 또는 수사기관은 불법사행산업에 이용된 전화번호를 확인한 때에는과학기술정보통신부장관에게 해당 전화번호에 대한 전기통신역무제공의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p>② 제1항에 따른 요청으로 전기통신역무 제공이 중지된 이용자는 전기통신역무 제공의 중지를 요청한 기관에 이의신청을 할 수 있다.</p> <p>③ 제2항에 따른 이의신청의 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>

3. 소결

현행 청소년 사이버도박과 관련한 법률로는 「청소년 보호법」, 「형법」, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「풍속영업의 규제에 관한 법률」, 「사행산업통합감독위원회법」, 「게임산업진흥에 관한 법률」 등이 있다. 「청소년 보호법」은 사행행위가 청소년에게 유해하다는 것을 규정하고 있으며, 「사행산업통합감독위원회법」은 불법사행산업의 감시와 도박 문제 예방과 치유 등을 규정하고 있다. 「게임산업진흥에 관한 법률」은 사행성 게임물에 관하여 규정하고, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 인터넷 등 정보통신망을 이용하는 사행행위영업에 청소년이 참가하는 것을 허용하지 않아야 한다는 사행행위 영업자의 의무 등을 규정하고 있다.

이와 같은 현행 법제의 체계상 문제점은 다수의 법률에서 불법 도박, 불법 사행성게임물 및 불법 사행행위 등을 개별적으로 규정함으로써 법률 간 연계성을 쉽게 찾아볼 수 없다는 점이며, 이는 도박 문제에 대한 효과적 대응에 있어서 일정한 한계로 작용할 수 있다. 또한 청소년 도박 문제에 대한 특별한 대응이 요구됨에도 불구하고 별도의 관련 내용을 찾아볼 수 없다는 점과 불법사행행위 또는 불법도박에 대한 처벌을 중심으로 규정되어 있다는 점도 문제제기가 가능하다.

청소년 불법 도박의 문제는 재산상 문제만을 발생시키지 않으며, 마약 및 성폭력 다양한 2차 피해를 불러올 수 있다. 이러한 관점에서 불법 도박사이트 운영자 등을 처벌하는 것도 중요하지만, 청소년에 대한 도박 문제 예방 교육과 더 큰 피해가 발생하지 않도록 신속하게 대응할 수 있는 절차의 마련이 필요하다. 이러한 관점에서 본 연구에서는 현행 불법 도박 대응 체계를 보완하여 불법 도박사이트 및 이를 위해 이용되는 계좌의 신속한 차단 및 불법 도박에 이용된 전화번호의 이용 중지를 위한 법령 개정 방안을 제시하였다.

한편, 청소년 사이버도박 문제 효과적 대응을 위해서는 앞서 제시한 법제적 대응 방안뿐만 아니라 정책적 대응 방안에 관한 충분한 논의도 요구된다. 예를 들어 청소년을 대상으로 도박 문제 예방 교육을 실시하는 경우에는 청소년이 일상생활에서 준수하여야 하는 사항, 실제 도박중독 사례 등의 소개 등 청소년의 이해도를 높이고 공감대를 형성할 수 있는 교육 내용이 포함되어야 한다.

○ — 제5장 결론 및 정책 제언

- 1. 정책 개발 과정 및 결론
- 2. 정책 제언

1. 정책 개발 과정 및 결론

지금까지 본 연구의 정책 개발 과정과 분석 결과를 정리하면 다음과 같다(표 V-1).

첫째, 청소년 사이버도박 피해의 심각성에 비해 청소년과 교사, 보호자, 관련자들의 인식과 대응이 미흡한 것으로 나타났다. 청소년들은 도박을 경험한 이후 예상하지 못한 심리적 경제적 사회적 피해를 겪게 되지만, 지원시스템이 부족하여 도움을 요청하기가 쉽지 않은 상황이다. 청소년들이 도박을 경험하지 않도록 초기 접촉을 차단하는 방안이 가장 효과적이다. 디지털 환경의 아동·청소년에 관한 OECD 권고사항(2021년 채택)은 정책적 판단 기준을 수립하는 데 의미가 있다. 해외 대응 사례들을 살펴보면, 청소년을 사이버도박에서 보호하기 위해 유해환경 모니터링에 매우 집중하고 있으며 유해환경 접촉 차단에 적극 개입하고 있었다. 반면, 디지털 인프라가 잘 구축된 우리나라의 경우 사이버도박 등 신변종 유해환경에 점차 청소년의 노출 빈도가 높아지고 있으나 아직 국가적인 대응 방안 마련이 미흡한 실정이다. 이에 청소년의 사이버도박 초기 접촉을 막을 수 있는 신변종 유해환경 차단 지원 정책뿐 아니라, 청소년 눈높이에 맞는 혁신적 교육이 필요하다. 이를 위해서는 도박 빗 위험성과 2차 위험 피해 방지를 위한 콘텐츠 개발과 사전 예방 교육이 가장 효과적이다. 사이버도박 예방 교육의 내용과 방식의 혁신이 중요하며 개인별 맞춤형교육을 위한 능동적이고 혁신적인 학습 방식이 필요하다. 초기 접촉 유해환경 차단 정책에서 효과적인 것은 도박사이트 계좌 차단이다. 청소년 사이버도박은 일부 소외계층의 문제가 아니라 모든 청소년의 문제이기 때문에 학교 예방 교육이 필수적으로 이루어져야 하며, 상급학교로 진학하는 전환기에 새로운 교육환경에 적응하고 적절한 교우 관계를 맺는 데 도움을 주는 프로그램이 마련되어야 한다.

둘째, 모든 청소년을 대상으로 하는 사이버도박 예방 교육 시스템 및 지원 정책이 부족

하다. 청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유는 한방에 큰돈을 벌기 위한 사행심(욕심)으로 나타났다. 이러한 왜곡된 경제관념을 바로잡을 수 있는 경제 및 진로교육의 교육 내용 개선과 활성화가 시급하다. 유해환경 차단 차원에서는 계좌 차단, 가상계좌 점검 등 유해환경 모니터링으로 초기 발견하여 선제적 차단 및 교육하는 지원 정책이 마련되어야 한다.

셋째, 청소년이 처한 상황에 맞는 개별적 맞춤 지원시스템이 마련되지 못하였다. 이에 청소년의 도박 빛과 도박 피해 수준에 따른 맞춤 접근 방식이 필요하다. 또한 연령, 성별, 경제 수준, 가족 지지 등 배경 변인의 차이가 통계적으로도 유의하게 나타났음을 고려하여 접근하여야 한다. 도박 빛 피해는 경제적 손실뿐 아니라 청소년의 삶을 한순간에 망가뜨릴 수 있는 위험 사안으로 청소년 도박 빛을 전문으로 지원할 수 있는 사법적 종합지원시스템이 필요하다. 도박 빛, 사채탕감, 소생, 사행심, 경제관념 등을 포함한 캠페인도 병행되어야 한다.

넷째, 가정/학교/관련 기관의 개별적 접근으로 통합적 접근을 위한 정책적 지원이 부족하다. 도박 유해환경 차단과 교사와 보호자, 전문기관 종사자의 인식 교육, 청소년이 신뢰하고 도움을 요청할 수 있는 초기 발굴에서 문제 해결까지 원스톱 시스템 지원이 필요하다.

다섯째, 청소년들은 단지 도박을 '불법이고 위험하다'라고 막연하게 생각하고 있었으며, 실제 사이버도박 피해와 2차 위험의 심각성에 대해서는 인지하지 못하고 있었다. 청소년이 이러한 위험성을 사전에 정확하게 알기만 하여도 피해는 많이 줄어들 수 있으므로 청소년 주도적 역량 강화가 필요한 측면이다. 학교에서 도박을 퍼뜨리는 슈퍼전파와 고리대금 차단 캠페인, 학교-교육청(부)의 도박 해결 프로그램에 학생 의견 반영이 필요하다. 도박 중단을 위해서는 문화예술체육 여가 프로그램의 활성화가 가장 필요한 것으로 나타났다. 이는 유해환경과의 격리 차단이나 처벌만으로는 효과가 제한적이며, 반드시 청소년이 주도적으로 대응할 수 있는 역량 함양이 필요함을 시사한다. 문화예술 프로그램 개발, 도박 경각심 캠페인 등 적극적으로 청소년이 도박 외에 다른 문화예술에 집중할 수 있고 늘 수 있는 프로그램의 참여 기회를 확대하여야 한다.

요컨대, 청소년을 사이버도박 신변중 유해환경으로부터 보호하기 위해서는 사이버도박 유해환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화가 요구되며, 정책 영역은 청소년보호 종합대책 마련뿐만 아니라 개인별 맞춤 예방 교육정책으로 확장이 필요하다.

표 V-1. 정책 개발 과정: 연구 결론 및 시사점

구분	분석 결과(주요근거)	문제점 및 시사점	정책과제 도출
1. 초기접촉: 사이버 도박 인지 및 접근	<p>(정책분석) 청소년 사이버도박 예방 교육 및 캠페인 중요성 확대, 모니터링 강화, 유해환경 초기 차단을 위해 보호법상의 역할(여가부:청소년보호법)과 처벌법상의 역할(경찰청:형법) 법률 개정 필요</p> <p>(법령분석) 현행 법령에서 청소년 사이버도박 또는 청소년 사행행위 등에 대한 규정은 찾아볼 수 없음, 청소년 참가를 허용한 경우, 기준차별 등 특별한 대응 필요</p> <p>(해의사례) 시작부터 끝까지 적극 행정, 속도감 있게 대응하는 사이버도박 예방 정책 및 개발프로그램 원칙, 모니터링 강화에 국가가 적극 개입, 기업의 사회적 책임</p> <p>(면담조사) 대부분 학교에서 친구가 도박하는 모습을 보고 사이버도박에 초기 접촉, 도박이 불법이지만 처벌하지 않는다는 점도 알고 있고, 실제 돈을 잃기 전에는 도박 빛의 위험성을 인지하지 못함. 도박 초기에는 또래 놀이문화처럼 가볍게 인식</p> <p>(설문조사) 초기 접촉 경로 1순위는 주변 친구, 중고생 1학년 전환기에 경험 많음. 도박 위험성은 알지만 도박 빛 위험 인지 부족, 학교 등 슈퍼 전파자, 첫 접촉 경로는 가족 지지가 있고, 경제 수준이 높을수록 친구를 통한 접촉이 높음</p> <p>(전문가조사) 도박사이트 계좌 차단, 공급자차단보다 사전 예방 교육 중요</p> <p>(시범활동) 디지털 교육플랫폼을 통한 교육과정 연계 사이버도박 예방 교육</p>	<p>(문제점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 초기 유해환경 차단 정책지원과 청소년 눈높이에 맞는 혁신적 교육방식 부족 <p>(시사점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 초기 접촉, 도박 빛 위험성과 2차 위험 피해 방지를 위한 사전 예방 교육 개인별 맞춤형교육을 위한 능동적이고 혁신적인 학습 방식 필요 도박사이트 계좌 차단 등 모니터링에 국가의 적극 개입 필요 청소년 사이버도박은 소외계층 문제가 아니며, 모든 청소년을 대상으로 하는 학교 전체의 예방 교육 필요 학교 전환기에 새로운 교육환경과 적절한 교우 관계를 맺는 데 도움을 주는 프로그램 필요 	<p>과제1. 중장기 청소년보호 정책 전략 수립</p> <p>과제2. 신변중 유해환경 차단을 위한 선제적 대응체계 마련</p> <p>과제3. 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화</p>
2. 도박실행: 사이버 도박 참여경험	<p>(정책분석) 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화, 불법 도박사이트 차단 절차 간소화, 정보통신망 사업자의 의무 강화</p> <p>(해의사례) 책임도박 활용 계획, 기업의 자발적 참여, 기업의 사회적 책임, 연령 제한, 24시간 이상 도박 참여 강제 차단, 강제 휴식 시간, 광고산업의 자율규제(도박 위험성 필수 기술)</p> <p>(면담조사) 사행심으로 비합리적 도박 신념, 쾌감, 왜곡된 경제관념, 딴 돈으로 또다시 도박, 은행 계좌 2-18개까지 보유</p> <p>(설문조사) 사설(불법) 사이트 운영자 처벌과 실시간 도박 모니터링, 명의도용 통한 청소년 이용 차단 방안</p> <p>(전문가조사) 실행 중간 멈춤의 어려움, 도박 초기 발견하여 선제적 차단과 위험성 경고 전달, 상담, 학교 내 도박생태계 근절 등 개입은 청소년 도박 대응의 제도권화 필요</p>	<p>(문제점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 모든 청소년을 대상으로 하는 사이버도박 예방교육 시스템 및 지원정책 부족 <p>(시사점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 청소년 사이버도박 1순위 이유는 사행심(욕심)이며 왜곡된 경제관념을 바로잡을 수 있는 경제진로교육 필요, 도박 계좌와 가상계좌, 이체 한도 모니터링 강화 도박 유해환경 모니터링 강화로 선제적 차단 및 교육 	<p>과제2. 신변중 유해환경 차단을 위한 선제적 대응체계 마련</p> <p>과제3. 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화</p>
3. 도박결과: 도박빚	<p>(정책분석) 학교 사전 예방 교육 활성화</p> <p>(면담조사) 대부분 친구에게 도박자금과 도박 빚 사채 경험, 도박자금 빌려주는 이자놀이, 보호자에게 도박 빚을 알리게 된 과정은 자살 시도 등 이후 뒤늦게 보호자에게 도움을 요청함. 도박 문제는 보호자 등 관리 감독 지원시스템이 필수적임</p>	<p>(문제점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 청소년이 처한 상황에 맞는 개별적 맞춤 지원시스템 부족 <p>(시사점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 도박 중독과 도박 빚, 도박 피해 수준에 따른 맞춤 접근 방식이 필요 	<p>과제2. 신변중 유해환경 차단을 위한 선제적 대응체계 마련</p>

구분	분석 결과(주요근거)	문제점 및 시사점	정책과제 도출
	<p>(설문조사) 손실액(도박 및 포함)은 여성보다 남성이 도박 및 경험이 2배 이상 많고 경제 수준이 높을수록 도박 및 경험과 200만 원 이상 손실액이 2배 높은 경향, 도박자금 사채경험(38.6%), 도박 및 사채 경험(12.7%), 고리대금 경험(13.4%)으로 나타나 심각성 대두</p> <p>(전문가조사) 도박 중독과 도박 및 수준에 따른 맞춤 접근 방식이 필요. 대리 입금과 이자제한법 등 교육 필요</p>	<ul style="list-style-type: none"> 연령, 성별, 경제수준, 가족 지지 등 배경 변인 차이에 따른 맞춤 접근 필요 청소년 도박 및 사법적 전문 지원시스템이 필요, 원스톱 법률 지원시스템 도박 및 사채탐감, 소생, 사행심, 경제관념 등을 포함한 지속 가능한 캠페인 필요 	정책과제 도출
<p>4. 도박중료: 사이버도박으로 인한 2차위험 피해</p>	<p>(법령분석) 산재된 관련 법률 통합 및 법정형을 높여 처벌 필요</p> <p>(해외사례) OECD에서 제시한 디지털 환경에서의 위험 유형(교차 위험 요소)</p> <p>(면담조사) 사이버도박을 끊는 데 도움을 준 요인은 핸드폰, 주변 친구와 단절, 심각성 깨달음/ 도박으로 피해가 생겼는데 도움을 요청하지 못했던 이유는 불법, 창피, 소문, 신뢰할 수 있는 어른과 도움 주는 장소를 모름</p> <p>(설문조사) 청소년 대부분은 도박문제를 혼자서 감당(69.6%)하려고 하다가 범죄, 자해, 자살 등 버랑 끝으로 몰림, 사이버도박 피해에도 도움을 요청하지 못하는 이유는 지원시스템 부재, 도박 및 초기시점에 사법적 지원시스템 중요,</p> <p>(전문가조사) 교육 당국, 사법당국, 경찰, 지자체, 전문기관 등 유관기관 협력</p>	<p>(문제점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 가정/학교/관련 기관 개별적 접근으로 통합적 지원의 부재, 정책적 지원 부족 <p>(시사점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 도박 유해환경 차단과 교사와 보호자, 전문기관종사자 인식 교육 중요 청소년이 신뢰하고 도움 요청할 수 있는 시스템 마련 	<p>과제4. 청소년 사이버도박 문제 통합지원 협업방안 마련</p>
<p>5. 도박재발: 피해자에서 가해자로 연결고리</p>	<p>(정책분석) 관계 부처와 기관별 협력관계에 있으나 제도적 장치 미흡(기능 중복, 법제도 인력 한계)</p> <p>(면담조사) 도박 재발 이유는 스마트폰 광고 문자, 도박 친구들, 도박 및 값어려도 도박, 사행심, 재미 등이며, 학교에서 도박을 퍼뜨리는 슈퍼전파와 고리대금이 있음.</p> <p>(설문조사) 사이버도박 중단이 힘든 이유는 1순위 접근성으로 유해환경 접근성 차단이 필수음, 도박 중단을 위해서 청소년에게 필요한 것은 집중할 수 있는 여가 프로그램, 청소년이 도박 및으로 범죄에 연루되는 이유는 도움 요청 시스템 부재</p> <p>(전문가조사) 재발 시 경범죄, 중범죄로 이어짐, 보호자의 도박 단절 지지 모임 활성화, 법제도 개정, 범국가적 협업 체계(개별화된 경찰-검찰-법원의 선도 체계 통합작동 필요, 사감위 기능 확대, 학교-교육청(부)의 도박 해결 프로그램에 학생 참여 제도 지원 필요, 상담센터-병원 연계), 현재 가능한 제도 내에서 제작 정치, 한도 초기화 등 필요, 유해환경 차단 법제화</p>	<p>(문제점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 실제 도박 및 피해와 2차 위험의 심각성을 청소년이 사전에 인지하지 못하고 있음 <p>(시사점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 학교에서 도박을 퍼뜨리는 슈퍼전파와 고리대금 차단 캠페인 유해환경 차단 법제화와 주도적 대응 역량 강화 필요 학교-교육청(부)의 도박 해결 프로그램에 학생 의견 참여 제도 지원 도박 중단을 위해서는 유해환경 격리 차단만으로는 한계가 있으며, 주도적 대응 역량을 강화할 수 있는 문화에 솔체육 여가 프로그램 활성화가 필요 	<p>과제3. 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화</p> <p>과제4. 청소년 사이버도박 문제 통합지원 협업방안 마련</p>

2. 정책 제언

1) 정책목표 및 정책과제

정책목표 : 사이버도박 유해환경 초기 차단과 청소년의 주도적 대응 역량 강화	
<p style="text-align: center;"> 정책과제1. 중장기 청소년보호 정책 전략 수립 (제5차 청소년 보호 종합대책 반영) </p>	<p>1-1. 사이버도박 초기 차단과 청소년 주도적 대응 역량 강화</p> <p>1-2. 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 원스톱 서비스 실행시스템 구축</p>
<p style="text-align: center;"> 정책과제2. 신변중 유해환경 접촉 차단을 위한 법제도 실행 체계 마련 </p>	<p>2-1. 유해환경 초기 차단 및 형벌 강화 법제도 개선</p> <p>2-2. 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화</p>
<p style="text-align: center;"> 정책과제3. 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화 </p>	<p>3-1. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발</p> <p>3-2. 개인별 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영</p> <p>3-3. 교육과정과 연계한 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대</p> <p>3-4. 청소년 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축</p>
<p style="text-align: center;"> 정책과제4. 청소년 사이버도박 문제 통합지원 협업방안 마련 </p>	<p>4-1. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련</p> <p>4-2. 학교-가정-경찰-기업-전문기관-NPO-정부의 다분야 협업 모델 개발</p>

그림 V-1. 정책목표 및 정책과제

2) 정책과제 및 세부 추진 과제

정책 과제

1

중장기 청소년보호 정책 전략 수립 (제5차 청소년보호 종합대책 반영)

중장기 청소년보호 정책 전략 수립(제5차 청소년보호 종합대책 반영)으로 첫째, 사이버 도박 초기 차단과 교육 강화(제5차 청소년보호 종합대책), 둘째, 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 윈스톱 서비스 시스템 구축을 제안하였다.

1-1

사이버도박 초기 차단과 청소년 주도적 대응 역량 강화

제안 배경

「청소년 보호법」을 비롯하여 관계 법령의 현행 법률이 청소년 사이버도박 관련하여 변화된 사회환경 및 제도적 이슈를 담는 데에 한계가 있다. 따라서 청소년보호 정책을 개선하고 「청소년 보호법」을 비롯한 관계 법령 개정안을 마련하기 위해서는 현안 이슈들의 실증자료를 통해 도출된 제도적 장치들을 법령의 개정에 반영하는 것이 필요하다. 청소년의 사이버도박 초기 접촉을 차단하고 청소년의 주도적 대응 역량을 강화할 수 있도록 학교를 중심으로 관련 기관과 협력하여 다양한 예방 교육이 필요하다.

이를 위해서는 제5차 청소년보호 종합대책(2025-2027)에 신변중 사이버도박으로부터 청소년을 보호하고 안전하게 살아갈 권리를 보장하며 주도적 대응 역량을 강화할 수 있는 예방 교육정책을 명시하여 중장기적 전략과 법·제도, 재원확보, 협력체계를 통한 정책추진 기반을 마련해야 한다.

추진 내용

청소년보호 정책에서는 신변중 사이버도박 유해환경으로부터 청소년에게 안전한 환경을 조성하고, 적극적인 예방 교육을 통하여 청소년이 주도적 대응 역량을 강화할 수 있도록 중장기 추진 전략이 필요하다(김승경, 배정희, 2021). 이를 위해서 청소년 사이버도박에 대한 중장기 청소년보호 정책 전략 수립으로 제5차 청소년보호 종합대책(2025-2027)에 반영이 필요하다. 청소년 사이버도박 대책 수립에 관련하여서는 부처별로는 여성가족부

(청소년보호 종합대책), 사행산업통합감독위원회(사행산업통합감독위원회법), 법무부(청소년 도박 문제 대책), 교육부(사이버도박 예방 교육), 과학기술정보통신부(스마트폰 인터넷 과의존 예방 및 해소 종합계획수립), 보건복지부(정신건강 종합대책 수립)의 국내 정책 동향을 함께 고려할 필요가 있다. 청소년보호 종합대책에 청소년 사이버도박 대응을 위한 중장기 전략과 법·제도, 재원, 협력체계 구축을 통해서 실행할 수 있는 정책추진 기반이 마련되어야 한다.

첫째, 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화가 필요하다. 「청소년 보호법」은 사행성 게임물 또는 정보통신망을 이용해 도박하는 것을 특별히 다루고 있는 현행법상 규정은 찾아볼 수 없다. 특히 합법적 사행행위 영업자의 의무 또는 불법적 사행행위 영업자에 대한 벌칙은 찾아볼 수 있지만, 직접적으로 청소년의 도박을 금지하는 규정, 청소년 도박 예방 및 도박 중독 청소년 지원제도에 관한 특별한 규정은 찾아볼 수 없다. 청소년 도박에 관한 문제가 지속해서 심화하고 있는 현실에서 청소년 도박 문제를 해결하기 위한 특별법의 제정을 고려하지 않는다면, 도박 관련 청소년보호에 관한 내용을 반영한 「청소년 보호법」 개정이 필요하다.

둘째, 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로가 대부분 친구를 통해 이루어졌기 때문에 유해환경 차단뿐 아니라, 학교 사전 예방 교육을 통해서 청소년의 주도적 대응 역량 강화가 필요하다. 이를 위해 학교 내 사이버도박 행위가 목격 또는 전파되지 않도록 교육과정 연계 예방 교육이 강화되어야 한다. 제5차 청소년보호 종합대책(2025-2027)에 반영될 수 있는 내용은 아래 그림과 같다.

제4차 청소년보호 종합대책 (2022-2024) 관련 내용		제5차 청소년보호 종합대책 (2025-2027) 반영 제안
1. 미디어 이용 환경 조성 1-1. 청소년 이용자 보호 1-2. 청소년의 자율적 대응 역량 강화 1-3. 피해 청소년 치유지원 강화	→	정책목표: <ul style="list-style-type: none"> • 신변종 사이버도박 유해환경 초기 차단 • 청소년의 주도적 대응 역량 강화
2. 유해환경에서 안전한 권리 보장 2-1. 법·제도 정비 및 청소년 대상 온라인 불법 근절 2-2. 음주·흡연 등 예방 교육 강화 2-3. 청소년 지원 및 선도 보호 강화		<ul style="list-style-type: none"> • 사이버도박 유해환경 초기 차단 ✓ 도박 광고 신속 차단 및 근절 ✓ 사이버도박 피해 청소년의 초기 발굴 및 지원시스템 마련(사법적, 정신적, 치유적 종합) ✓ 유해환경 등으로부터 안전한 권리 보장 ✓ 국가 시행산업 건전발전 종합계획(2024-2028)에 불법도박 근절을 위한 청소년보호 정책추진 내용 반영
3. 사이버폭력에서 안전한 사회문화 조성 3-1. 조기 감지 및 대응강화 3-2. 유해 행위에 대한 대응능력 강화 3-3. 피해 회복 및 재발 방지		<ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 주도적 대응역량 강화 ✓ 청소년 사이버도박 교육과정 연계 예방교육 ✓ 도박빛 위험성 인식캠페인 (청소년, 교사, 보호자, 관계자) ✓ 청소년 사이버도박 증장기 계획 수립 및 예산 확보

그림 V-2. 제5차 청소년보호 종합대책 제안 내용

제5차 청소년보호 종합대책은 중기 전략으로서 사이버도박에 대한 청소년보호 정책 차원의 다양한 모니터링 전략을 마련하고, 단위학교 전 학년 차원의 획일적 예방 교육의 실효성을 높이며, 도박채무 등 문제 해결을 위한 협력체계를 마련할 필요가 있다. 이를 위해 장기 전략으로는 청소년이 사이버도박에서 안전한 환경조성 모니터링 이해평가, 청소년 주도적 역량 강화를 위한 개인별 맞춤형 사이버도박 교육플랫폼(입체적 수업 도구) 확산, 청소년 도박채무 등 문제 해결을 위한 범정부 거버넌스 구축 및 운영을 위한 전략이 필요하다.

표 V-2. 사이버도박 대응 마련을 위한 청소년보호 정책 중·장기 전략

현재	청소년보호 정책 중기 전략 제5차 청소년보호 종합대책	청소년보호 정책 장기 전략
<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박에 대한 청소년보호 정책 차원의 전략 부재 • 단위학교 전 학년 차원의 획일적 예방 교육 실효성 한계 • 도박채무 등 문제 해결 협력체계 부재 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 사이버도박 유해환경 초기 접촉 차단을 위한 다양한 모니터링 정책 수립 • 청소년 주도적 역량 강화를 위한 예방 교육 내용과 방식에 변화(청소년의 다양한 상황별 대응 역량 교육) • 교사, 보호자, 관련 기관종사자 역량 강화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 사이버도박에서 안전한 환경조성 모니터링 이해평가 • 청소년 주도적 역량 강화를 위한 개인별 맞춤형 사이버도박 교육플랫폼(입체적 수업 도구) 확산 • 청소년 도박 문제 해결을 위한 범정부 거버넌스 구축 및 운영

1-2

청소년 도박채무 문제 해결을 위한 원스톱 서비스 실행시스템 구축

제안 배경

청소년이 도박 문제로 사채를 쓴 경험과 도박 문제 피해에도 도움을 요청하지 못하고 범죄에 연루되거나 자살을 선택하는 안타까운 일이 벌어지고 있다. 이를 예방하기 위해 도박 빚 초기시점에 제도적 원스톱 지원시스템 마련과 함께 실행 사업이 시급한 것을 알 수 있다.

표 V-3. 청소년의 사채 경험과 도박채무로 인한 피해 실태, 구제제도 필요

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태1) 청소년이 사채를 쓴 경험은 도박자금 빌린 경험(38.6%), 도박 빚 사채 경험(12.7%)으로 나타남. 청소년들이 친구에게 사이버 도박자금을 빌린 경험은 38.6%, 도박자금을 빌려준 경험은 26.5%로 나타남. 또한, 12.7%의 청소년이 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험이 있는 것으로 확인됨. 특히, 도박자금을 빌려준 청소년 중 13.4%는 이자를 받을 수 있어서 빌려주었음.

(실태2) 청소년들은 도박 문제 피해로 고통받을 때, 도움을 요청하는 대상이 보호자(22.0%), 관련 기관(13.7%), 교사(4.8%) 순으로 나타남. 이에 반해 혼자 감당하려는 청소년은 도박 빚으로 인해 노숙(8.3%), 도망(6.9%), 협박 또는 폭력(6.7%), 범죄(4.6%), 자살 시도(2.6%) 등과 같은 고통스러운 상황을 겪는 것으로 나타남.

(시사점) 첫째, 도박 빚으로 고통받는 초기시점에 제도적 시스템으로 도움받지 못하는 경우 청소년 혼자 감당하면서 노숙, 도망, 협박 및 폭력, 범죄, 자살 시도 등 2차 위험 피해를 겪게 되며, 이는 청소년의 신체와 정서를 망가뜨림. 따라서 청소년이 언제든지 도움을 요청할 수 있도록 도박 문제상황에 따른 맞춤형 제도 및 연결 서비스가 필요함. 둘째, 보호자나 교사에게 도박 빚 채무를 알리지 못하고 혼자서 도박 빚 채무압박으로 고통당하는 청소년 구제 제도가 필요함. 청소년들이 감당하기 어려운 도박 빚으로 벼랑 끝 자살이나 추가 범죄에 기담되지 않도록 청소년 도박 빚 채무 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축이 시급함.

[참고]

표 III -23. 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험.

표 III -27. 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 빌려준 이유.

표 III -29. 청소년이 도박 문제(도박 빚)으로 인해 직접 겪은 경험.

추진 내용

청소년을 대상으로 한 대리 입금, 내구제 대출(휴대폰깡) 등 불법사금융 광고가 기승을 부리고 있다. 최근 금융감독원의 ‘청소년 대리 입금 피해 경보 발령’의 배경에는 청소년 도박채무 문제가 있다(경향신문, 2023.6.21.). 그동안 청소년의 채무 문제는 사회적 이슈로 다루어지지 않았다. 현행법상에서는 청소년이 채무를 질 수 없기 때문이지만, 불법과 합법을 모호하게 넘나드는 신변중 사이버도박이 확산하면서 디지털 친화적 환경에서 자라온 청소년들이 도박 빚 채무 문제로 인하여 자살을 선택하거나 범죄에 연루되는 일이 발생하고 있다. 실제로 올해 본 연구에서는 사이버도박을 경험한 청소년을 대상으로 설문조사 결과, 도박으로 인한 청소년들의 2차 위험은 불법 행위(사기, 폭력, 도박 등), 개인정보 범죄, 고리대금뿐 아니라 조직적 범죄(성 착취 및 성매매, 유해업소 아르바이트, 마약

배달, 보이스피싱)에도 연루되고 있는 것으로 나타나, 그 심각성을 실증적으로 확인할 수 있었다.

성인도 채무 문제로 자살 등 비극적인 선택으로 이어지는 경우가 빈번한데, 청소년 채무에 대해서는 어떠한 지원시스템도 마련되어있지 않다. 물론 현행법상에서는 청소년이 채무를 질 수 없지만, 불법 도박채무로 인해 고통받는 청소년을 지원하지 않는다면 사회적으로 더 큰 손실이 야기될 것이다. 즉, 도박 중독 치료비용, 예방비용, 법적 비용, 학업 손실 비용, 가족복지 비용, 미래의 성인중독비용과 노동력 손실 비용 등으로 우리 사회가 감당해야 할 사회적 경제적 손실 비용이 적지 않을 것으로 판단되기 때문에 신속한 문제 해결 대응 방안이 마련되어야 한다.

첫째, 다양한 분야의 전문가들이 함께 청소년 도박채무 문제를 이슈화하여 실제적 대책을 마련할 수 있는 정부 사업이 시급하다. 사이버도박이 급속도로 확산하고 있는 신변중유해환경 속에서 청소년들이 안전하게 청소년기를 보낼 수 있도록 국가 차원의 청소년 도박채무 문제 지원방안 논의가 필요한 시점이다. 더불어 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 법 제도가 마련되어야 할 것이다.

둘째, 청소년 도박채무 문제를 해결하기 위해서는 금융감독원을 포함한 범정부 거버넌스가 필요하다. 온라인 불법도박 근절과 청소년보호를 위한 범정부 대응팀 출범(범정부 대응팀 보도자료, 2023.11.3.)에는 청소년 불법도박이 마약 배달, 보이스피싱 등 2차 범죄로 연계되고, 도박 빚을 감당하지 못한 청소년이 자살하는 사례가 발생하는 등 폐해를 지적하고 있다. 범정부 대응팀은 불법도박으로부터 청소년보호를 위해 수사 단속, 치유 재활, 교육 홍보, 조사연구를 주요 방안으로 제시하고 있다. 그러나 청소년 도박 빚에 대한 채무 문제에 대한 대책 마련은 찾아보기 어렵다. 이에 **법무부, 교육부, 문화체육관광부, 보건복지부, 여성가족부, 방송통신위원회, 대검찰청, 경찰청, 사행산업통합감독위원회 등 9개 부처로 구성된 범정부 대응팀에 금융감독원이 포함될 필요가 있다.** 따라서 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 범정부 거버넌스 마련이 시급하게 필요하다.

셋째, 청소년 도박채무 전담 창구에서 상담부터 문제 해결, 사후관리까지 원스톱 서비스 지원이 필요하다. 청소년채무 문제가 상담 위주로 이루어지거나 분절적으로 대응된다면 실질적인 청소년의 자살이나 재발, 범죄 가담 등의 문제를 방지하는 데 어려움이 따를 것으로 판단된다. 청소년 도박채무 문제가 단순히 상담이나 정보제공에 그치지 않고, 절차가 복잡하고 시간이 걸리지 않도록 청소년 도박채무 전담 창구에서 상담부터 문제 해결,

사후관리까지 이루어질 수 있도록 절차를 간소화한 원스톱 지원 서비스가 필요하다. 이는 채무압박에서 이어지는 청소년 자살 문제를 방지하는 데 실질적인 지원방안이 국가 차원의 사업으로 추진되어야 함을 의미한다. **현행법에서는 청소년 채무문제는 논의가 어려우며 불법 사각지대에 있다.** 그러나 도박채무 문제로 고통을 당하고 있는 청소년들이 지속적으로 많이 발생하고 있는 현실을 감안했을 때 청소년 도박채무 문제 해결 시범사업과 법제도 논의가 함께 병행될 필요가 있다.

금융감독원 성인중심 신용회복위원회	청소년 도박채무 문제 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축
<p>사민생활의안정과울른 신용관리 문화육성(사민의 경제적 회생에 필요한 사항지원)</p>	<p>채무압박으로 고민하다 자살 및 범죄에 이용당하는 청소년 구제제도 마련</p>
<p>1. 개인 채무조정 - 채무조정(개인워크아웃) - 이자율 채무조정(프리워크아웃) - 연체 전 채무조정(신속채무조정)</p>	<p>1. 다양한 분야의 전문가들이 함께 청소년채무 문제를 이슈화하여 실제적 대책 마련할 수 있는 신속한 정부 사업 마련</p> <p>2. 청소년 도박채무 문제를 해결하기 위해서는 금융감독원을 포함한 범정부 거버넌스 구축</p> <p>3. 청소년 도박채무 전담 창구에서 상담을 통한 문제 해결, 사후관리까지 원스톱 서비스를 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청소년채무 상담 전화 개설 (소액 금융, 부채관리) • 청소년채무 문제 조정제도 시범사업 마련 • 추진체계: 범정부 거버넌스 운영 • 사업실행: 금융감독원 신용회복위원회-사감위 한 국도박문제예방치유원-지자체 변호사 연계협력 체계 활용 (채무-상담-법률 협력체계)(안)
<p>2. 소액 금융 - 신용회복위원회 개인 채무조정 혹은 개인회생을 통해 성실하게 채무를 상환한 분을 대상으로 생활 안정 자금, 운영자금 등 긴급자금 지원</p>	
<p>3. 신용교육 - 초·중고 학생 및 일반인 대상으로 다양한 신용교육 활동 실시</p>	
<p>4. 신용복지컨설팅 - 채무조정 이용자가 보다 빨리 신용 생활의 안정을 찾고 건강한 금융소비자가 될 수 있도록 지원</p>	
<p>5. 금융감독원 불법사금융 피해신고센터에 신고</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="177 1208 366 1456"> </div> <div data-bbox="370 1208 555 1456"> </div> </div>	
<p>출처: 경향신문(2023.6.21.). 급전 빌려줄게, 청소년 대상 불법사금융 광고 기승.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년을 대상으로 한 대리 입금, 내구제 대출(휴대폰강) 등 불법사금융 광고 차단이 필요함 • 법정 금리 기준 지급 등 법률지원이 필요함 • 금융감독원 불법사금융 피해신고센터에서 신고뿐만 아니라 원스톱 서비스 실행지원이 필요함 • 아르바이트를 하면서 도박 빚을 갚는 청소년들 지원 • 청소년이 신뢰할 수 있는 시스템과 내용 필요 • 금감원은 청소년과 보호자에게 불법사금융 관련 정보의 제공뿐만 아니라, 상담 및 구제제도 마련 필요

그림 V-3. 청소년 도박채무 문제 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축 방안

신변종 유해환경 접촉 차단을 위한 법제도 실행 체계 마련을 위해서 첫째, 유해환경 초기 차단 및 형벌 강화 법제도 개선, 둘째, 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화를 제안하였다.

2-1

유해환경 초기 차단 및 형벌 강화 법제도 개선

제안 배경

청소년은 사설 온라인 스포츠 도박(44.2%), 온라인 카지노게임(44.0%)을 많이 하며, 청소년에게 모든 도박은 불법이며 성인에게 합법인 온라인 복권(33.5%)과 합법 온라인 스포츠 도박(26.5%) 순으로 이용하는 것으로 나타났다. 따라서, 청소년 대상의 모든 도박 사이트 운영자에 대한 벌금 및 형벌 강화, 불법 도박사이트의 계좌 차단, 불법 도박사이트 차단 절차 간소화, 정보통신망 사업자의 의무 강화, 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등 법령 개정안 마련이 필요함을 알 수 있다.

표 V-4. 청소년의 유형별 사이버도박 경험 실태와 유해환경 초기 차단 강화

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태) 청소년의 유형별 사이버도박 경험을 살펴보면, '사설 온라인 스포츠 도박'(44.2%), '온라인 카지노 게임'(44.0%) 순으로 높게 나타남. 다만, '동행복권'과 '베트맨'처럼 성인에게는 합법이지만 청소년에게는 불법인 온라인 복권(33.5%)과 합법 온라인 스포츠 도박(26.5%)에 청소년이 접속하여 사이버도박을 이용한 문제가 드러남.

초기의 도박 진입 경로는 학교 등에서 주변 친구들(62.2%)을 통한 접촉 경로가 대부분이며, 이미 도박을 실행한 이후에는 도박사이트로의 접근성 용이(53.7%)가 가장 높게 나타남.

(사시점) 유해환경 접근성 차단, 청소년 대상의 모든 도박사이트 운영자에 대한 벌금 및 형벌 강화, 도박 계좌 차단, 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지, 명의도용 방지 등 법령 개정안 마련이 필요함.

[참고]

- 표 III - 10. 나의 사이버도박 경험.
- 표 III - 12. 사이버도박 첫 접촉 경로.
- 표 III - 30. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유.

추진 내용

현행 청소년 사이버도박 관련 법률로는 「청소년 보호법」, 「형법」, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「풍속영업의 규제에 관한 법률」, 「사행산업통합감독위원회법」, 「게임산업진흥에 관한 법률」 등이 있다. 「청소년 보호법」은 사행행위가 청소년에게 유해하다는 것을 규정하고 있으며, 「사행산업통합감독위원회법」은 불법사행산업의 감시와 도박 문제 예방과 치유 등을 규정하고 있다. 「게임산업진흥에 관한 법률」은 사행성 게임물에 관하여 규정하고, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 인터넷 등 정보통신망을 이용하는 사행행위영업에 청소년이 참가하는 것을 허용하지 않아야 한다는 사행행위 영업자의 의무 등을 규정하고 있다.

이와 같은 현행 법제의 체계상 문제점은 다수의 법률에서 불법도박, 불법 사행성 게임물 및 불법 사행행위 등을 개별적으로 규정함으로써 법률 간 연계성을 쉽게 찾아볼 수 없다는 점이며, 이는 도박 문제에 대한 효과적 대응에 있어서 일정한 한계로 작용할 수 있다. 또한 청소년 도박 문제에 대한 특별한 대응이 요구됨에도 불구하고 별도의 관련 내용을 찾아볼 수 없다는 점과 불법 사행행위 또는 불법 도박에 대한 처벌을 중심으로 규정되어 있다는 점도 문제 제기가 가능하다.

현행 불법도박 대응 체계를 보완하여 불법도박사이트 및 이를 위해 이용되는 계좌의 신속한 차단 및 불법도박에 이용된 전화번호의 이용 중지를 위한 법령 개정 방안을 제시하였다. 불법도박으로 인해 피해를 최소화하기 위해서는 불법 도박사이트 접속차단도 중요하지만, 실질적으로 불법도박에 이용되는 계좌를 신속하게 차단하는 것이 현실적으로 더 효과적이다. 불법 사이버도박에 이용된 전화번호의 이용을 빠르게 중지시키는 것도 청소년 등 불법도박으로 인한 피해자의 확산을 방지하는 데 중요하다.

이러한 법제도 실행을 위해서는 청소년 도박 문제를 일으키는 도박 진입 경로 차단이 필요하다. 본 연구의 조사 결과, 초기의 도박 진입 경로는 현재는 학교 내에서 주변 친구들과(62.2%)을 통한 경로가 대부분이며, 이미 도박을 실행한 이후에는 유해환경 도박사이트의 접근성 용이(53.7%)가 문제로 나타났다.

표 V-5. 사이버도박 유해환경 접촉 차단 및 형벌 강화 법제도 개선과 실행 체계 마련

현황 및 필요성	추진 내용 및 방법	기대효과	담당 부서
<ul style="list-style-type: none"> • 청소년들이 많이 이용하는 사이버도박은 사설 온라인 스포츠 도박과 온라인 카지노, 온라인 복권, 합법 온라인 스포츠 도박으로 조사됨 • 성인에게는 합법이지만 청소년에게는 불법인 도박사이트를 성인 명의도용으로 이용하는 문제 • 불법 도박사이트 운영자 형벌 강화 • 관련 법률간 연계성 부족 	<ul style="list-style-type: none"> • 불법 도박사이트 운영자 벌금 및 형벌 강화 • 실시간 도박 모니터링과 계좌 차단 연계사업 • 명의도용 차단 방안 • 안전한 환경조성을 위한 범정부 협력체계 구축 • 유해환경 접촉 차단 관련 교육 	<ul style="list-style-type: none"> • 도박 진입 경로 차단 • 도박사이트 공 급자 처벌강화로 경각심 • 청소년 사이버 도박 근절 캠페인 	<ul style="list-style-type: none"> • 사행산업통합 감독위원회 • 여성가족부 • 교육부 • 법무부 • 경찰청

청소년 사이버도박 유해환경 접근 차단을 위한 법령 개정(안)의 핵심 내용은 아래의 <표V-6>과 같다.

첫째, 계좌 차단 법령 개정(안)으로 「전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법」 제4조(지급정지) 금융감독원(이하 “금융감독원”이라 한다) 등으로부터 사기 이용 계좌 및 불법 사행행위 계좌로 의심된다는 정보제공이 있는 경우 계좌 차단이 가능하도록 명시하였다.

둘째, 불법 도박사이트 차단 절차 간소화 법령 개정(안)은 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률」 제22조(회의 등) ④ 「사행산업통합감독위원회법」제2조 제3호에 따른 불법사행산업 등 차단을 위해서 긴급하게 의결할 필요가 있을 때는 서면(전자문서 포함)으로 의결을 명시하였다.

셋째, 정보통신망 사업자의 의무 강화 법령 개정(안)은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의9(불법촬영물등 유통방지 책임자) ① 4. 법령에 따라 금지되는 사행행위를 명시하였다.

넷째, 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등 법령 개정(안)은 사행산업통합감독위원회법에 <신설> 제18조의5(불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등)의 내

용을 명시하였다(구체적인 내용은 본 연구보고서의 IV장 법령 개정안 내용 참조).

표 V-6. 청소년 사이버도박 유해환경 접근 차단을 위한 관련 법령 개정(안) 개요

구분	법령 개정(안) 주요핵심
<ul style="list-style-type: none"> • 계좌 차단 법령 개정(안) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법 <ul style="list-style-type: none"> - 제4조(지급정지) ① 금융회사는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 거래 내역 등의 확인을 통하여 전기통신금융사기의 사기 이용 계좌로 의심할 만한 사정이 있다고 인정되면 즉시 해당 사기 이용 계좌의 전부에 대하여 지급정지 조치를 하여야 한다. 2. 수사기관 또는 「금융위원회의 설치 등에 관한 법률」에 따라 설립된 금융감독원(이하 “금융감독원”이라 한다) 등으로부터 사기 이용 계좌 및 불법 사행행위 계좌로 의심된다는 정보제공이 있는 경우 명시
<ul style="list-style-type: none"> • 불법 도박사이트 차단 절차 간소화 법령 개정(안) 	<ul style="list-style-type: none"> • 방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 <ul style="list-style-type: none"> - 제22조(회의 등) ④ 제3항에도 불구하고 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조에 따른 촬영물 또는 복제물(복제물의 복제물을 포함한다) 및 「사행산업통합감독위원회법, 제2조 제3호에 따른 불법사행산업 등 침해된 권리 구제를 위해 긴급히 의결할 필요가 있을 때는 서면(전자문서 포함)으로 의결을 명시
<ul style="list-style-type: none"> • 정보통신망 사업자의 의무 강화 법령 개정(안) 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 <ul style="list-style-type: none"> - 제44조의9(불법 촬영물 등 유통 방지 책임자) <ul style="list-style-type: none"> ① 4. 법령에 따라 금지되는 사행행위 명시
<ul style="list-style-type: none"> • 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등 법령 개정(안) 	<ul style="list-style-type: none"> • 사행산업통합감독위원회법 <ul style="list-style-type: none"> - <신설> 제18조의5(불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등) <ul style="list-style-type: none"> ① 위원회 또는 수사기관은 불법사행산업에 이용된 전화번호를 확인한 때에는 과학기술정보통신부 장관에게 해당 전화번호에 대한 전기통신역무 제공의 중지를 요청할 수 있다. ② 제1항에 따른 요청으로 전기통신역무 제공이 중지된 이용자는 전기통신역무 제공의 중지를 요청한 기관에 이의 신청할 수 있다. ③ 제2항에 따른 이의신청의 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제안 배경

본 연구 조사 결과, 청소년들이 사이버도박 중단이 힘든 이유로는 도박사이트로의 접근성 용이로 나타났다. 청소년 사이버도박 유해환경 접근 차단을 위해서는 법령 개정뿐만 아니라 법 제도가 원활하게 실행될 수 있도록 현장 모니터링 및 신고 체계의 강화가 필요하다. 청소년 사이버도박 유해환경 접근 차단을 위한 법령 개정(안)으로 계좌 차단, 불법 도박사이트 차단 절차 간소화, 정보통신망 사업자의 의무 강화, 불법사행산업에 이용된 전화번호의 이용 중지 등을 제안하였다. 이러한 법률이 잘 실행되기 위해서는 불법 사행행위 계좌 추적, 명의도용을 통한 청소년의 이용 차단, 불법사행산업의 긴급한 차단을 위해서 신고 및 대응조치, 불법사행산업에 이용된 전화번호 등의 현장 모니터링 및 신고 체계의 강화가 요구된다.

표 V-7. 사이버도박 중단이 어려운 이유는 접근성이며 유해환경 모니터링 강화가 필요

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태) 청소년의 사이버도박 중단이 힘든 이유는 도박사이트로의 접근성 용이(53.7%), 쾌감(44.4%), 단기간에 돈을 벌 수 있음(40.2%), 친구(38.0%), 처벌이 없어서(33.1%) 순으로 나타남.

(시사점) 청소년 사이버도박 중단을 위해서는 일원적 해결책이 존재하기보다는 여러 요인이 비슷하게 연결되어 있어 다각적으로 접근해야 함을 알 수 있으며, 사이버도박에 관련된 유해환경 접근 차단을 실행하기 위해서는 **실시간 도박 모니터링 및 신고 체계 강화**가 필요함.

[참고]

표 III - 30. 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유.

추진 내용

청소년보호 증진과 유해환경 감지 및 대응향상을 위해서 유해환경 모니터링 및 신고 체계를 마련하고자 한다. 디지털 가속화 시대에 신변종 유해환경을 실시간으로 감시하고 위험을 관련 기관에 알리는 시스템이 강화되어야 한다. 청소년을 위한 사이버도박 유해환경 모니터링으로 인터넷상에서 청소년 도박 활동을 감시하고 분석하여 청소년의 유해환경

노출을 최대한 방지하여야 한다. 초기 차단을 위하여 기술적인 수단으로 청소년이 접근할 수 있는 도박사이트나 애플리케이션을 식별하고 이에 청소년 참여 여부를 감지하며, 데이터 분석을 통해 위험한 도박활동을 조기에 발견하고 적절히 조치하는 것이 중요하다.

모니터링 시스템 구축은 기술적 접근 방식, 법적 및 정책적 지원이 필요하며 이를 통해 청소년보호, 중독위험감소, 법적 규제를 준수하게 하고 유해환경에 대한 인식을 높일 수 있다. **첫째, 기술적 접근으로는 불법 도박사이트 모니터링으로 데이터를 분석하고 실시간 감시 기술을 적용한 경고 시스템 및 자동 개입, 관련 기관에 자동으로 보고서를 제출하고 필요한 대응조치를 취하도록 하여야 한다.** 아래 제시한 해외의 모니터링 사례 표를 살펴보면 SNS상에서 사이버도박 광고 자체를 불법 행위로 간주, 기술을 활용하여 사이버도박 참여자의 연령 또는 접속 지역을 실시간 확인하여 불법의 징후를 사전에 포착 등 국가가 적극적으로 개입하고 있음을 알 수 있다.

둘째, 법적 정책적 지원방안으로는 앞에서 청소년 도박 관련 법규에서 계좌 차단, 도박사이트 차단 절차 간소화 등을 제안하였다. 현재 사행산업통합감독위원회에서 불법사행산업 감시신고센터를 운영하고 있으며, 신고 시 포상금을 지급하는 사업을 추진하고 있다. 「사행산업통합감독위원회법」에서는 사행산업통합감독위원회를 통한 불법사행산업 감시, 청소년을 대상으로 한 도박 중독 예방 교육 등이 명시되어 있다. 불법사행산업 감시신고센터 운영을 통해 불법 사행행위 사이트가 신고되면, 다시 추가 절차를 밟아 방송통신심의위원회의 심의를 거친 후에 접속차단, 이용 해지 등의 조치가 이루어지고 있다.⁶⁹⁾

해외 모니터링 사례를 통해서 각 국가가 청소년 도박 관련 국가 차원의 모니터링을 매우 중요하게 생각하고 있으며, 적극 개입하고 있음을 알 수 있다. 책임도박활용계획(도박 참여 시간 및 금액을 실시간 모니터링), 결제 시스템을 지원한 은행을 규제하거나 처벌하고, 불법의 징후를 사전에 포착하고자 하는 예방적 활동 진행, 관련 기업의 자발적 참여와 기업의 사회적 책임(CSR: Corporate Social Responsibility) 강조, 고위험군 도박자 강제 차단 정책 등을 실행하고 있다. 이와 같이 국가가 청소년 도박 차단을 위한 모니터링을 다양한 제도와 사업을 통해서 적극적으로 개입하고 있음을 알 수 있다. 특히 책임도박활용계획에 따르면, 사이버도박 참여자에게 총도박 시간, 잃은 액수를 실시간으로 알려주고, 도박에 참여할 수 있는 시간과 최대 금액의 상한선을 설정하여 도박에 중독되지 않도록

69) 구체적인 절차는 사행산업통합감독위원회 불법사행산업 감시신고센터 홈페이지 https://singo.ngcc.go.kr/singo/portal/guide/guide_03.do 참조.

적극적으로 정부가 개입하는 모습이 확인되었다. 연령 확인이 의무화라고 해도 청소년이 명의도용을 한다면 성인과 청소년을 구분하여 모니터링하는 것은 기술적으로 쉽지 않은 측면이 있다. 따라서 국내에서도 불법도박이든지 합법도박이든지 간에 사이버도박 모든 참여자에게 실시간으로 총도박 참여 시간, 현재까지 잃은 액수를 알려주고, 하루 최대 충전 금액을 제한할 수 있는 정책이 적극적으로 수립되어야 한다(본 연구 II장 5절 해외사례의 아래 요약표를 참조).

표 V-8. 청소년 사이버도박 관련 해외의 모니터링 사례 요약

주요 내용	정책적 시사점
<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경의 아동·청소년에 관한 OECD 권고사항의 합동 문서⁷⁰⁾ • 2021년 5월 31일에 채택된 OECD의 아동·청소년 디지털 환경 권고사항은 정부와 이해 당사자들이 아동·청소년을 디지털 환경에서 보호하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 얻을 수 있는 기회를 최대한 활용할 수 있도록 강력한 정책적 판단 기준을 수립하는 것을 목표로 하고 있음 • OECD에서도 위험 발생징후를 제시하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 경험할 수 있는 다양한 위험을 4가지 범주로 모니터링하고, 정부가 아동·청소년을 보호하고 디지털 환경에서 얻을 수 있는 혜택을 최대화하기 위해 정책을 수립하고 규제 방안을 모색하도록 권고함(표 V-9. OECD에서 제시한 디지털 환경에서의 위험 유형 참고). 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 대응 사례들이 청소년을 사이버도박에서 보호하기 위하여 사전 예방하기 위한 차원에서 유해환경 모니터링에 매우 집중하고 있음
<ul style="list-style-type: none"> • (영국) 청소년 연령 확인 의무화, 관련 기업의 사회적 책임 의무 준수, 책임도박활용계획(도박 참여 시간 및 잃은 액수를 실시간 모니터링하고 공지함), 확률형 아이템 자체를 불법도박의 시작으로 간주, 청소년 도박 행위 시 베팅행위 무효화 • (미국) 연방 정부가 사이버도박 베팅 자금 상한선을 두고, 해당 결제 시스템을 지원한 은행을 규제하거나 처벌, SNS상에서 사이버도박 광고는 불법 행위, 기술을 활용하여 사이버도박 참여자의 연령과 접속 지역을 실시간 확인 • (일본) 정부가 확률형 아이템을 규제하고자 하니, 자발적으로 게임업계에 서 확률형 아이템 운영을 중단한 사례가 존재, 게임이용자들의 과열된 양상에 기업 스스로가 자율적인 사업종료를 내린 점은 국내 게임 사이트에 대한 관리자의 책임 측면에서 기업의 사회적 책임을 시사하는 바가 큼 • (유럽) 연령제한, 예방 교육, 강제 차단 정책(24시간 이상의 도박 참여 제한 정책⁷¹⁾) 	<ul style="list-style-type: none"> • OECD의 아동·청소년 디지털 환경 권고사항은 정책적 판단 기준을 수립하는 데 의미가 있음 • 해외 각 국가가 청소년 도박 관련하여 국가 차원에서 모니터링을 매우 중요하게 생각하고 있으며 적극 개입하고 있음
<ul style="list-style-type: none"> • (유럽) 연령제한 의무화, SNS에서의 도박 광고 규제, 실시간 도박 모니터링 결과제공, 강제 휴식 시간의 확보, 예방 교육 활성화, 거래 계좌 차단, 불법 사이버도박 운영자에 대한 벌금⁷²⁾ 	

70) OECD (2022). Companion Document to the OECD Recommendation on Children in the Digital Environment.

OECD(2022)에서도 국경을 초월하여 위험 발생징후를 제시하고 아동·청소년이 디지털 환경에서 경험할 수 있는 다양한 위험을 4가지 범주로 모니터링하고, 정부가 아동·청소년을 보호하고 디지털 환경에서 얻을 수 있는 혜택을 최대화하기 위해 정책을 수립하고 규제 방안을 모색하도록 권고하였다. 이러한 OECD 권고사항은 디지털 환경에서 아동·청소년 대상의 위험 요소를 모니터링하는 정책 마련의 틀로 활용될 수 있다.

표 V-9. OECD에서 제시한 디지털 환경에서의 위험 유형

디지털 환경에서의 아동·청소년 대상 위험 요소				
위험 유형	• 콘텐츠 위험 요소	• 행동적 위험 요소	• 접촉 위험 요소	• 소비자 위험 요소
교차적 위험 요소	• 개인정보 유출의 위험			
	• 첨단 기술이 활용된 위험			
	• 건강 및 웰빙에 관한 위험			
위험 발생 징후	• 혐오 콘텐츠	• 혐오적 행동	• 혐오적 접촉	• 마케팅적 위험
	• 유해 콘텐츠	• 유해한 행동	• 유해한 접촉	• 상업적 위험
	• 불법 콘텐츠	• 불법적 행동	• 불법적 접촉	• 금전 관련 위험
	• 허위 정보	• 사용자가 유발하는 문제 행동	• 기타 문제적 접촉	• 보안 관련 위험

* 출처: OECD(2022). Companion Document to the OECD Recommendation on Children in the Digital Environment. p.10.

OECD의 아동·청소년 디지털 환경 권고사항은 정책적 판단 기준을 수립하는 데 의미가 있다. 해외 대응 사례들이 청소년을 사이버도박에서 보호하기 위하여 사전 예방하기 위한 차원에서 유해환경 모니터링에 매우 집중하고 있으며, 해외 각 국가가 청소년 도박 관련하여 국가 차원에서 모니터링을 매우 중요하게 생각하고 있으며 적극 개입하고 있다. 세계적인 디지털 강국인 우리나라는 여러모로 신변중 유해환경 사이버도박에 청소년들이 더 많이 노출될 수밖에 없지만, 그에 대한 국가적 대응은 미흡한 실정이다.

청소년 사이버도박 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화 방안은 유해환경의 선제적 차단과 법령을 실행하기 위해서는 필수적인 사안이다. 그동안의 모니터링 내용과 기능의 부족 문제, 청소년과 성인의 구분 없이 신고, 조치하는 문제 등을 해결하기 위해서는 기술

71) 조윤오(2020a), 조윤오(2020b), 장우정, 한재경(2021), 이승현 외(2019). 구체적 내용은 본 연구의 해외사례 참고
72) Shi, Colder Carras, Potenza & Turner(2021). 구체적 내용은 본 연구의 해외사례 참고.

적 접근과 법적 정책적 접근이 필요하며, 이를 활성화하기 위해서는 신고 포상금제도 확대, 국경을 초월한 디지털 유해환경 모니터링 콘텐츠와 기능 개발이 요구된다.

표 V-10. 청소년 사이버도박 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화 방안

현황 및 필요성	추진내용 및 방법	기대효과	담당부서
<ul style="list-style-type: none"> 유해환경 선제 차단과 법령 실행을 위해서는 모니터링 및 신고 체계 강화가 필수 모니터링 내용과 기능 부족 청소년과 성인의 구분이 없이 신고접수 신고접수와 뒤늦은 대응조치의 불일치 문제점 	<ul style="list-style-type: none"> 기술적 접근 방식 신고 포상금 제도 확대 법적 및 정책적 지원 국경을 초월한 디지털 유해환경 모니터링 내용과 기능 개발 <ul style="list-style-type: none"> - AI 기술 온라인 감시 - 모니터링 전문가 양성 - 기업의 사회적 책임 강화 - 교내 상담교사 권한 부여 - 미성년자 계좌관리 강화 - 가상계좌 점검 통계 - 도박계좌 즉각적 차단 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년보호 환경 조성 유해환경 사전 감지 및 주도적 대응 향상 	<ul style="list-style-type: none"> 사행산업감독위원회(불법사행산업 감시신고센터) 경찰청 과학기술정보통신부 법무부 지자체 여성가족부 교육부

정책
과제

3

예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화

예방 교육으로 청소년이 주도적 대응 역량 강화를 위해서 첫째, 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발, 둘째, 개인별 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영(중추조직), 교육과정 연계 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 교육 편성, 청소년 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축(교육부 중심으로 관련 부처 협력)을 제안하였다.

3-1

교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발

제안 배경

청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로 실태를 통해서 학교의 사전 예방 교육 강화의

필요성을 알 수 있다. 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로가 대부분 친구를 통해서로 나타났기 때문에 유해환경 차단뿐 아니라, 학교 사전 예방 교육을 통해서 청소년의 주도적 대응 역량 강화가 필요함을 시사한다. 이를 위해서는 학교 내 사이버도박 행위가 목적 또는 전파되지 않도록 사전 예방 교육이 강화되어야 하며, 교육과정 연계 예방 교육프로그램 개발이 필요하다.

표 V-11. 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로 현황 및 사전 예방 교육 강화

- 본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505) -

(실태) 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로를 살펴보면, 청소년의 대부분은 '주변 친구들이 하는 것을 보고(62.2%)' 사이버도박에 처음으로 접촉한 것으로 나타남. 그 다음으로는 불법 배너광고(16%), SNS 광고(15.8%), 스마트폰 광고 문자(5.5%)로 나타났음.

특히, 청소년의 대다수는 도박하는 친구를 보고 다른 친구가 도박을 따라 하는 것을 본 적이 있으며 (84.0%), 청소년 과반수는 학교 내 의도적으로 사이버도박을 퍼뜨리는 친구를 본 적이 있다(50.3%)고 응답함. 즉, 사이버도박 초기 접촉 경로로 청소년 10명 중 8명의 청소년이 친구 따라 도박을 경험하고 있으며, 10명 중 5명의 청소년이 학교 내에서 일부러 사이버도박을 하도록 유도하는 또래 친구를 목격하고 있음.

(시사점) 학교 내 사이버도박 행위가 목적 또는 전파되지 않도록 사전 예방 교육이 강화되어야 하며, 디지털 교육플랫폼 도구 등을 활용한 혁신적인 교육방식의 접근으로 흥미를 유발하여 개인별 맞춤형교육과 학교 수업을 통한 지속 가능하며 실효성 있는 예방 교육이 필요함.

[참고]

표 III - 12. 사이버도박 첫 접촉 경로.
 표 III - 16. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험.
 표 III - 17. 의도적인 사이버도박 전파 목격 경험.

추진 내용

현재 학교에서 사이버도박 예방 교육은 대체로 학년별로 방송을 통해서 강의를 듣거나 모여서 동영상을 시청하는 수준의 사이버도박 예방 교육이 대부분이다. 그러나 청소년의 디지털 문화와 의식, 접근성을 볼 때 획일적인 형식적 예방 교육으로는 한계가 있음이 나타났다. 학교에서 교육과정 연계 사이버도박 예방 교육프로그램 개발을 통해서 교사의 인식이 함양되고, 효과적인 수업 설계를 통해 학생들이 도박 문제를 심화 학습하고 토론할 수 있는 기회가 생긴다. 이는 OECD에서도 디지털 환경의 아동·청소년에 대하여 권고하였듯이 디지털을 기회로 잘 활용하고 위험 요소를 배척할 수 있는 학생 주도적 학습 역량에

기초가 될 수 있다. 이를 위하여 교육과정을 연계한 사이버도박 프로그램 개발의 내용을 본 연구의 교육과정 연계 시범 활동 결과물인 수업 활용 결과보고서 분석(본 연구의 19 p.)을 통하여 제시하고자 한다.

표 V-12. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발 추진 방안

현황 및 필요성	추진내용 및 방법	기대효과	담당부서
<ul style="list-style-type: none"> 본 연구의 시범 활동⁷³⁾을 통해서 교육과정 연계 수업 효과 확인 청소년 주도적 역량 강화 획일적 형식적 예방 교육의 한계 	<ul style="list-style-type: none"> 본 연구 시범 활동 결과를 기반으로 수업 설계 지도안 개발 전문가 자문 교육과정과 연계하여 학습 목표와 수업 진행, 수업 결과에 대한 사례발표 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 주도적 대응 역량 강화에 기여 교육과정과 연계한 사이버도박 예방 교육으로 학습효과 증진 학교 내 친구를 통한 초기 접촉의 방지 효과 교사의 인식 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부 사행산업통합감독위원회(한국도박문제예방치유원)

표 V-13. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발 내용(예시)

구분	초등학교	중고등학교
수업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정과 연계하여 2차시 수업 진행 초등학교 4학년 학습 목표: (초등 고학년) 사이버도박의 구체적인 사례와 도박의 중독성 및 사회적 문제와의 연관성을 설명 수업지도안: 본시 주제, 학습 목표, 학생 주도 배움 활동(도입, 전개, 정리) 사이버도박 학습자료를 교사에게 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 교과와 연계하여 1차시 수업 진행 (1차시씩 연결 수업 가능) 중학교 1학년 수학 교과에서 '자료의 정리와 해석' 단원과 연계 학습 목표: 사이버도박의 위험성을 통계자료로 확인하고 사이버도박에 대한 경각심을 느끼고 위험성을 설명 수업지도안: 본시 주제, 학습 목표, 학생 주도 배움 활동(도입, 전개, 정리) 사이버도박 학습자료를 교사에게 제공

73) 본 연구에서 실행한 교육과정 연계 시범활동 결과(표 I-9) 참고.

제안 배경

디지털 세대에 맞추어 다양한 교육방식의 활용이 필요하다. 청소년의 사이버도박 초기 접촉과 도박 빗 등 문제의 어려움들은 청소년마다 맞닥뜨린 상황별로 접근해야만 해결할 수 있다. 도박 문제의 수준과 상황도 다양하고 청소년이 처한 학교급, 연령, 가족 지지, 경제 수준 별로 차이가 크기 때문에 획일적인 예방 교육만으로는 신변중 유해환경에서 청소년을 보호하고 주도적 대응 역량을 키우기는 어렵기 때문이다.

본 연구의 설문조사 결과, 실증적으로도 사이버도박 초기 접촉 경로와 도박 빗 등 경험은 학교급, 가족 지지, 경제 수준별로 통계적으로 유의한 차이⁷⁴⁾가 나타났으며, 이는 다양한 상황에 맞닥뜨린 청소년들이 개인별 맞춤 형식의 예방 교육에 참여할 수 있는 혁신적인 교육방식이 필요함을 시사한다. 따라서 개인별 맞춤형 콘텐츠를 활용할 수 있는 디지털 기반 교육플랫폼(수업 도구)을 개발 운영할 필요가 있다. 이러한 디지털 기반 교육플랫폼은 가상공간 내에 다양하고 많은 콘텐츠를 유형화하고 정리하여 전시하고 AI 추천 시스템을 통해 개인별 맞춤형 자료를 학생 스스로 선택할 수 있도록 해주는 능동적 학습 도구로서 혁신적인 교육방식이며 청소년의 주도적 대응 역량을 강화하는데 기여할 수 있다.

74) 본 연구의 실태조사 결과 <표 Ⅲ-13>, <표 Ⅲ-19>, <표 Ⅲ-25>, <표 Ⅲ-32>, <표 Ⅲ-36> 참고.

표 V-14. 청소년이 개인별 맞춤형 교육에 참여할 수 있는 혁신적인 교육방식 필요

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태) 청소년 사이버도박의 초기 접촉 경로는 중고 학교급별, 가족 지지, 경제 수준에 따라서 통계적으로 유의한 차이가 나타남. 경제 수준이 높을수록 광고보다는 친구의 영향을 더 많이 받는 것으로 나타났으며, 가족 지지가 없는 경우에는 주변 친구의 영향(36.1%)만큼 SNS 광고(31.7%)에도 많은 영향을 받는 것으로 나타남. 또한, 고등학생보다 중학생이 SNS 광고의 영향을 더 많이 받는 것으로 통계적으로 유의하게 나타남. 이러한 **청소년의 학교급별, 가족 지지, 경제 수준 특성에 따른 사전 예방 교육정책의 논의가 다각도로 필요함.**

(시사점) 청소년 사이버도박 사전 예방 교육의 혁신적인 교육방식 접근이 필요함. **청소년의 눈높이에 맞는** 디지털 기반 교육플랫폼(수업 도구) 등을 활용한 혁신적인 교육방식의 접근으로 흥미를 유발하여 청소년 주도적 역량을 강화할 수 있는 교육방식이 필요함. 또한 청소년 스스로 자료를 선택하여 학습할 수 있도록 개인별 맞춤교육이 필요함.

[참고]

표 III - 13. 사이버도박 첫 접촉 경로에 대한 차이 분석.

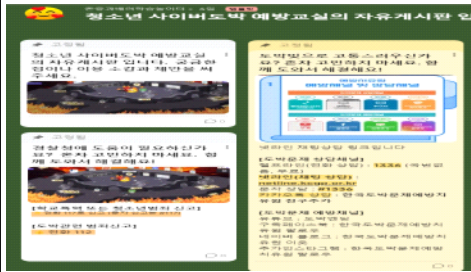
본 연구의 시범 활동 결과, 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 수업사례를 통해서, 교육플랫폼이 입체적인 수업 도구로써 AI를 통하여 방대한 콘텐츠를 개인별 맞춤형으로 제공할 수 있고 상호작용 능동적 학습 방식의 수업 도구 및 예방 교육으로 청소년의 주도적 대응 역량 강화에 기여할 것으로 생각된다.

표 V-15. 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 수업사례

초등학교 활동자료	중학교 활동자료
-----------	----------



- 학생들이 수업 시간에 Zep을 활용한 가상공간 교육플랫폼 내에서 아바타로 이동하면서 원하는 자료를 시와 전시물을 통해 스스로 선택하여 개인별 맞춤형 체험 학습 활동 모습 (능동적 학습과 학습 실재감)



- 교육플랫폼 내의 AI 추천시스템과 전시자료를 활용하여 스스로 원하는 사이버도박 자료를 선택 (개인별, 맞춤형 학습)
- 질문과 정보제공을 위한 상호작용 게시판
- 참조: 본 연구의 시범 활동 결과 <표 1-7>~<표 1-9> 17-19.pp.

추진 내용

디지털 교육플랫폼(수업 도구) 등을 활용한 혁신적인 교육방식의 접근으로 흥미를 유발하여 청소년 주도적 역량을 강화할 수 있는 교육방식이 필요하다. 또한, 청소년 상황에

적합한 자료를 선택하여 학습할 수 있도록 개인별 맞춤교육과 학교 수업을 통한 지속 가능하며 실효성 있는 예방 교육에 기여할 수 있다.

본 연구의 실태조사 결과, 사이버도박 첫 접촉 경로, 사이버도박을 하는 이유, 도박 빚 대처, 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유, 도움을 요청하지 못하는 이유에 대하여 중고생별, 가족 지지, 경제 수준별에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이러한 조사 결과의 의미는 획일적인 단체 예방 교육으로는 효과를 보기 어렵다는 것이다. 따라서 수업 시간에 활용할 수 있는 개인별 맞춤 수업이 가능한 수업 도구가 필요하다. 이러한 수업 도구를 통해서 스스로 원하는 학습자료를 선택하여 개별적 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼을 개발 운영할 필요가 있다.

본 연구에서는 학교 시범 활동⁷⁵⁾을 통해 AI 맞춤형 가상공간 교육플랫폼을 활용한 수업을 진행하였으며, 그 결과를 정책 제언에 활용하였다. 본 연구의 시범 활동 결과, 가상공간 내 청소년 사이버도박 예방 교실(디지털 교육플랫폼 도구 등)에서 이루어진 청소년 사이버도박 예방 교육은 학생들의 디지털 교육플랫폼 상호작용 도구 활용을 통한 교육이 학생에게 개인별 맞춤형 콘텐츠를 제공하고, 능동적 학습을 통해 주도적 대응 역량 함양에 효과적임을 확인하였다. 이러한 시범 활동 결과(〈표 I-9〉 참조)를 기반으로 아래 〈표 V-16〉과 같이 교육플랫폼 개발 및 운영에 관한 내용을 제안하였다.

75) 본 연구의 시범활동 결과 참조(〈표 I-9〉 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용).

표 V-16. 개인별 맞춤형 콘텐츠의 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영(수업 도구) 제안

구분	초등학교	중등학교
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 맞춤형 콘텐츠로 가상공간 교육플랫폼(수업 도구)을 활용한 학습효과 증진 	
활동장소	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 기반 교육플랫폼 (가상공간 내 사이버도박 예방 교실) https://zep.us/play/25B7ev 	
교육플랫폼 특성	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 기반 교육플랫폼은 학교 수업에 활용할 수 있는 입체적 수업 도구이다. 디지털 기반 교육플랫폼은 학교에서 수업 도구로 활용할 수 있다. 학생들이 원하는 개인별 맞춤형 콘텐츠를 선택할 수 있도록 AI 디지털 보조교재로 활용할 수 있다. 실제 많은 양의 좋은 콘텐츠를 전시하고 분류하고 있으며, AI 맞춤으로 선택하여 주도적 학습 역량을 키울 수 있는 수업 도구이다. 능동적 학습과 아바타를 통한 학습 실재감으로 상호작용이 가능한 수업 도구이다. 	
활동안내	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 학습자료를 학생들이 선택할 수 있도록 제공함 사전예행연습과 수업 시행 사이버도박 예방 교육과 정보에 대한 전시물, 카드뉴스, 동영상 등이 업로드된 교육플랫폼(수업 도구) 제공(한국청소년정책연구원과 한국도박문제예방차유원에서 협력하여 제공) 	
학생활동	<ul style="list-style-type: none"> 동기 유발하기 가상공간 사이버도박 예방 교실 알아보기(콘텐츠와 Zep, AI 활용) 아바타로 가상공간에서 원하는 자료를 시나 전시물을 보고 선택해서 주도적 체험 학습 활동 활동 소감 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들은 Zep을 활용한 가상공간 교육플랫폼 내에서 아바타로 이동하면서 스스로 원하는 자료를 교육플랫폼 내의 AI 추천시스템을 통하여 선택하여 개인별 맞춤형 체험 학습 활동 자료를 해석하고 사이버도박의 위험성을 인지하고 예방 대책을 발표함.
교사활동	<ul style="list-style-type: none"> 심화된 학생 도박 문제를 고려한 학생 도박 예방 교육자료가 필요한데, 이 가상공간 교육플랫폼(가상공간 내 사이버도박 예방 교실)은 학생 스스로 도박 문제에 대한 인식을 개선할 수 있는 학생 주도 수업 도구로 활용할 수 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 수업에서 활용할 때, 교사는 메타버스 활용에 대해서 지도하고 이후 시간은 학생들이 스스로 돌아다니며 학습할 수 있게 해주고 중간중간 학생들의 질문을 받고 콘텐츠에 대해 설명하면 학생 주도형 수업의 도구로 활용할 수 있음
학교에서 활용제한	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 예방 교육이 일부 학교에서는 여전히 형식적으로 이루어지고 있으며 특정 시기에 공문으로 제공되는 자료(인터넷 링크, 학습지 등)가 있으나 실제 교실 수업에 활용하는 경우는 극히 일부여서 실질적인 효과를 거두지 못하고 있다. 이에 따라 학생들이 생활 속에서 실제로 접할 수 있는 사례 중심의 교육, 작-간접적인 체험을 통해 자연스럽게 체득하는 교육, 사회적 이슈에 따른 적시성 있는 교육이 필요하며, 나아가 교사의 수업을 위한 양질의 교육자료에 대한 접근성을 강화할 수 있는 사이버도박 예방 교육플랫폼 개발이 절실한 현실 혁신적인 수업 도구로 활용하여 교과 연계, 자치활동 또는 창의적 체험 학습 시간에 활용 	
<p>• 본 연구의 사범 활동 결과(표 1-9) 참조)를 기반으로 교육플랫폼 개발 및 운영에 대한 내용을 제안함</p>		

디지털 교육플랫폼 도구를 활용한 사이버도박 예방 교육 수업은 교사, 부모, 전문기관 종사자, 학생을 대상으로 활용될 수 있다. 첫째, 개인별 맞춤형 혁신적 학습 방식으로 전체 체험, 조별 체험, 개인별 맞춤 학습이 가능하다. 이를 통해 학습 정보를 축적하여 AI 추천시스템을 통하여 학습자가 스스로 필요한 정보를 찾고 문제 해결을 할 수 있다. 둘째, 능동적 학습을 위한 상호작용 소통방식으로 소통 게시판, 설문, AI 추천시스템, 홈페이지 연동, 동영상, 조별 회의실, 개인별 채팅 기능 등을 디지털 기반 교육플랫폼(수업 도구) 안에서 활용할 수 있는 장점이 있다. 셋째, 디지털 교육플랫폼은 홈페이지나 줌을 활용한 교육보다 콘텐츠가 체계적으로 분류 및 전시되어 있으며, AI 추천시스템으로 지속적인 활용이 가능하다. 또한, 콘텐츠를 업데이트하고 관리하는 데 홈페이지 관리보다 비용이 적어 지속 가능한 디지털 보조교재이다. 이에 따른 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼(수업 도구)의 추진 방안은 아래 <표 V-17>에 제시하였다.

표 V-17. 개인별 맞춤형 디지털기반 교육플랫폼(수업도구)의 추진 방안

현황 및 필요성	추진내용 및 방법	기대효과	담당부서
<ul style="list-style-type: none"> 본 연구의 시범 활동⁷⁶⁾을 통해서 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 수업 효과 확인 개인별 맞춤 능동적 학습으로 청소년 주도적 역량 강화 획일적 형식적 예방 교육의 한계 극복 	<ul style="list-style-type: none"> 본 연구 시범 활동 결과를 기반으로 수업 도구(교육플랫폼)의 설계개발 운영 전문가 협업 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 개발 - 가상공간 교육플랫폼 설계개발 - AI 추천시스템 개발, 교사 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 수업 결과에 대한 사례발표 	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 맞춤형 콘텐츠로 가상공간 교육플랫폼(수업 도구)를 활용한 학습 효과 증진 청소년 스스로 도박 문제 인식을 개선할 수 있는 학습 방식으로 청소년 주도적 대응 역량을 강화 전문가들이 자료와 수업 결과보고서를 상호 업로드하고 공유할 수 있는 학습동맹 플랫폼으로서 전문가들의 중추지원조직으로 네트워크 협업 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부 사행산업통합감독위원회(한국도박문제예방치유원)

76) 본 연구의 개인별 맞춤형 디지털 기반 교육플랫폼을 활용한 시범 활동 개요 참조(<표 1-7>)

제안 배경

사이버도박 중단을 위해서 청소년에게 가장 필요한 것은 여가 프로그램으로 나타났다. 그다음으로 자연치유 프로그램, 전화번호 변경, 전문 상담, 스마트폰 미사용, 부모와 교사의 인식 교육 순으로 나타났다. 이는 격리된 환경뿐 아니라 적극적으로 문화체육예술 여가 프로그램의 활성화가 필요함을 알 수 있다. 청소년 사이버도박 정책에 있어 유해환경의 차단과 격리를 위한 제도개선뿐 아니라 청소년에 초점을 맞춘 여가 및 자연치유 프로그램의 내용과 운영 방식에 대한 혁신적인 개발이 필요하고, 격리된 환경뿐 아니라 문화체육예술 여가 프로그램의 활성화가 요구됨을 알 수 있다.

표 V-18. 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 가장 필요한 것은 여가 프로그램

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태) 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 필요한 것은 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램(39.8%)으로 나타나 격리된 환경뿐 아니라 문화체육예술 여가 프로그램의 활성화가 필요함.

① 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가(39.8%) 또는 자연치유 프로그램(22.2%), ② 전화번호 변경(36.9%), 스마트폰 미사용(32.9%), 격리된 환경(18.6%)과 같은 유해환경 차단 ③ 전문 상담(30.9%)과 강의(16.8%), ④ 부모(18.0%) 및 교사(14.3%) 인식 교육으로 나타남.

(시사점) 청소년 사이버도박 정책에 있어 유해환경의 차단과 격리를 위한 제도개선뿐 아니라 청소년에 초점을 맞춘 여가 및 자연치유 프로그램의 내용과 운영 방식에 대한 혁신적인 개발이 필요함. 격리된 환경뿐 아니라 문화체육예술 여가 프로그램의 활성화가 요구됨.

[참고]

표 III -33. 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것.

청소년의 사이버도박 초기 접촉 시기는 고등학교 1학년(30.9%)과 중학교 1학년(20.2%) 순으로 나타났으며, 학교급별로 중학생이 56.4%, 고등학생이 39.6%, 초등학생이 4.0%로 나타났다. 따라서 학년과 학교급이 바뀌는 전환기에 청소년이 사이버도박의 접촉에 유혹되지 않고 새로운 친구와 교육환경에 잘 적응하도록 적절한 교육을 제공할 필요가 있다.

표 V-19. 사이버도박 초기 접촉 시기는 학년 초이며 새로운 학교 환경 및 교우 관계 적응 프로그램 필요

<p>-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p> <p>(실태) 청소년의 사이버도박 초기 접촉 시기는 고등학교 1학년(30.9%)과 중학교 1학년(20.2%) 순으로 나타났으며, 학교급별로 중학생이 56.4%, 고등학생이 39.6%, 초등학생이 4.0%로 나타났음.</p> <p>(시사점) 학년과 학교급이 바뀌는 전환기의 청소년이 새로운 교육환경과 적절한 교우 관계를 맺는 데 도움을 주는 프로그램이 필요함.</p> <p>[참고] 표 III - 14. 처음 사이버도박을 시작한 시기.</p>
--

청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유는 한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)으로 나타났으며, 이와 같이 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육이 필요함을 알 수 있다.

표 V-20. 청소년의 사행심 근절과 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육 필요

<p>-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p> <p>(실태) 청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유는 '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심'(사행심)(66.1%)과 '돈을 땀을 때 짜릿한 느낌'(쾌감)(43.6%)으로 나타남.</p> <p>(시사점) 청소년기 사이버도박으로 인하여 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육이 필요함.</p> <p>[참고] 표 III - 18. 사이버도박을 하는 이유.</p>
--

추진 내용

교육과정과 연계한 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대를 위해서는 첫째, 도박 중단을 위해서 문화예술체육 여가 프로그램 참여의 기회가 확대되어야 한다. 둘째, 청소년의 사이버도박 초기 접촉 시기가 중학교 1학년, 고등학교 1학년에서 가장 많이 나타남으로 새로운 학교 환경 및 교우 관계 적응 프로그램 개발과 연계하는 것이 필요하다. 셋째, 청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유는 '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심'(사행심)(66.1%)으로 나타나 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육 프로그램과 연계하여 실행하는 것이 효과적임을 실태조사⁷⁷⁾를 통해 알 수 있다.

따라서 유해환경 차단과 더불어 청소년을 위한 여가 프로그램 개발이 되어야 하며, 이를 학교 교육과정과 연계하여 청소년 참여도를 제고할 필요가 있다. 이를 위해서는 청소년 눈높이에 맞는 콘텐츠 개발과 흥미를 유발할 수 있는 참여 방식이 고려되어야 한다.



그림 V-4. 청소년 사이버도박 중단을 위한 문화예술 콘텐츠 개발 및 관련 프로그램 연계

77) 본 연구의 실태조사 결과(〈표 III-14〉, 〈표 III-18〉, 〈표 III-33〉) 참조.

표 V-21. 교육과정 연계 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대의 추진 방안

현황 및 필요성 ⁷⁸⁾	추진내용 및 방법	기대효과	담당부서
<ul style="list-style-type: none"> 설문 조사 결과, 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 필요한 것은 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램으로 나타남 청소년의 사이버도박 초기 접촉 시기가 중학교 1학년, 고등학교 1학년 때가 가장 많이 나타남으로 새로운 학교 환경 및 교우 관계 적응 프로그램 개발과 연계하여 실행 청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유는 사행심으로 나타나 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육 프로그램과 연계하여 실행 	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정 연계 프로그램 추진 시기 및 내용 연계 ① 문화예술 여가 프로그램의 콘텐츠 개발 및 참여 확대 ② 고1, 중1 학년 초에 새로운 학교 환경과 친구 적응 프로그램 연계 ③ 사행심 근절과 왜곡된 일과 경제관념을 바로잡는 프로그램과 연계 문화예술 여가 프로그램 + 중1, 고1 학년 초 전환기 + 사행심 근절 내용과 연계하여 추진하는 것이 효과적임을 실태 조사를 통해 알 수 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 사이버도박 중단 효과 증진 초기 접촉 시기를 집중적으로 대응함으로써 학년 초에 새로운 학교 환경과 친구 관계에 대한 대응 역량 향상 한방에 큰돈을 벌려는 사행심 근절과 올바른 일과 경제관념 향상 청소년 스스로 도박 문제 인식을 개선할 수 있는 학습 방식으로 청소년 주도적 대응 역량을 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부 문화체육관광부 사행산업통합감독위원회(한국도박문제예방치유원)

3-4

청소년 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축

제안 배경

다수의 청소년이 도박하는 친구를 보고 다른 친구가 도박을 따라 하는 경우를 본 적이 있다(84%)고 응답하였다(표 III-16 참조). 이와 함께 학교 내에서 의도적으로 사이버도박을 전파하는 친구를 본 적이 있다(50.3%)고 응답하였다(표 III-17 참조). 즉, 10명 중 8명의 청소년이 친구 따라 도박을 경험하고 10명 중 5명의 청소년이 학교 내에서 일부러

78) 본연구의 실태조사 결과표(〈그림 III-11〉, 〈그림 III-23〉) 참조

사이버도박을 하도록 유도하는 또래 친구를 목격하고 있다고 볼 수 있다. 이는 학교 내 사이버도박 행위가 목격 또는 전파되지 않도록 학교 차원의 대책 마련이 시급하다는 점을 시사한다.

표 V-22. 학교를 통한 사이버도박 접촉에 따른 교육부의 컨트롤 타워 예방 교육 역할 필요

<p>-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p>
<p>(실태) 청소년의 대다수는 친구가 도박을 함으로써 다른 친구가 도박을 따라 하는 것을 본 적이 있으며 (84.0%), 응답자 과반수는 학교 내 의도적으로 사이버도박을 퍼뜨리는 친구를 본 적이 있다(50.3%)고 응답함. 즉 청소년 10명 중 8명의 청소년이 친구 따라 도박을 경험하고 있으며, 10명 중 5명의 청소년이 학교 내에서 일부러 사이버도박을 하도록 유도하는 또래 친구를 목격하고 있음.</p>
<p>(시사점) 학교 내 사이버도박 행위가 목격 또는 전파되지 않도록 사전 예방 교육이 강화되어야 하며, 적극 행정 대책이 필요함</p>
<p>[참고] 표 III - 16. 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험. 표 III - 17. 의도적인 사이버도박 전파 목격 경험.</p>

추진 내용

청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화를 위한 법령 개정(안)의 핵심 내용은 아래의 표와 같다. 이와 같이 국회는 「청소년 보호법」 일부개정법률안, 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부개정법률안, 「학교보건법」(2022.6.29. 시행)을 통해 청소년 도박을 예방하고 도박 중독 청소년을 지원하기 위한 입법적 노력을 기울이고 있다. 개정의 대상이 되는 법률은 다르지만, 그 내용은 대동소이하다고 할 수 있다. 그리고 청소년 사이버도박 예방을 위해서 현행 「청소년 보호법」 개정을 제안하였다.

표 V-23. 청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화를 위한 법령 개정(안) 개요

구분	법령 개정(안) 핵심내용
청소년 사이버도박 예방 및 지원 근거 명확화	<ul style="list-style-type: none"> • 「청소년 보호법」 일부개정법률안(의안번호: 210757) <ul style="list-style-type: none"> - 제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년지원)에서 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성 게임물로 인한 도박 중독 등을 명시 • 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부개정법률안(의안번호 : 6027) <ul style="list-style-type: none"> - 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) ① 국가 및 지방자치단체는 게임물의 올바른 이용, 청소년의 게임물을 이용한 도박 또는 그 밖의 사행행위 방지 및 중독 예방에 관한 교육(이하 이 조에서 “게임물 이용 교육”이라 한다) ② 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 게임물 이용 교육을 실시하여야 한다를 명시 • 「학교보건법」(2022.6.29. 시행) <ul style="list-style-type: none"> - 제9조(학생의 보건관리)에서 도박 중독의 예방 등을 위하여 보건교육을 실시하고 필요한 조치를 하여야 한다고 명시 • 「청소년 보호법」 개정(안) <ul style="list-style-type: none"> - 〈신설〉제2조 정의 : 9. “청소년 사이버도박”이란 청소년이 「정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 이용하여 재물을 걸고 우연한 방법에 의해 재물의 득실을 다투는 것을 말한다. - 〈신설〉제27조의2(청소년 사이버도박 예방 및 피해 청소년 지원) <ul style="list-style-type: none"> ① 여성가족부 장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 청소년 사이버도박으로 인해 신체적·정신적·사회적·재산적 피해를 입은 청소년과 그 가족에 대하여 상담·교육 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다. ② 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 청소년 사이버도박 예방 교육을 실시하여야 한다. ③ 여성가족부 장관은 청소년 사이버도박 예방 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 교육부장관에게 협력을 요청할 수 있다. ④ 여성가족부 장관 및 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 청소년 사이버도박 예방에 관한 교육을 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다를 명시

2018년 서울지역 조례 제정을 시작으로 20년까지 17개 시도의 청소년 도박 문제 예방 교육 지방자치단체 조례가 제정되었다. 게다가 청소년 도박 문제 예방 입법화 추진, 청소년 주체 도박 예방 의제 발굴 및 지역사회 촉구 활동, 국회의원 연계 청소년 도박 예방 공론장 마련 등의 노력으로 2022년 「학교보건법」 일부개정을 통해 학교에서 실시하는 보건교육에 ‘도박 중독의 예방’이 추가 되었다. 그러나 도박 중독 예방 교육의 의무화에도 불구하고, 2023년 초중고 교육 인원이 약 27% 수준으로 나타나 학교 현장의 참여가 제고되어야

한다. 따라서 사이버도박 예방 교육 관련 학교의 참여가 미흡한 현실을 근거로 하여 도박 예방 교육에 대한 교육부의 컨트롤 타워 역할이 필요함을 알 수 있다.

표 V-24. 학생 수 대비 사이버도박 예방 교육 현황 (기준: '23년)

구분	초등학교				중학교				고등학교			
	전체 인원 (명)	교육 횟수 (회)	교육 인원 (명)	교육 비율 (%)	전체 인원 (명)	교육 횟수 (회)	교육 인원 (명)	교육 비율 (%)	전체 인원 (명)	교육 횟수 (회)	교육 인원 (명)	교육 비율 (%)
20년	2,693,716	1,271	75,205	2.8	1,315,846	2,201	181,594	13.8	1,337,312	1,633	148,524	11.1
21년	2,672,340	2,787	116,487	4.4	1,350,770	2,941	252,714	18.7	1,299,965	1,581	145,682	11.2
22년	2,664,278	4,057	180,835	6.8	1,348,428	3,314	303,812	22.5	1,262,348	1,309	158,837	12.6
23년	2,603,929	6,715	484,552	18.6	1,326,831	4,577	557,616	42.0	1,278,269	1,952	366,874	28.7

* 출처: 교육통계서비스 <https://kess.kedi.re.kr>에서 2024년 10월 10일 인출.

「사행산업통합감독위원회법」제18조의4 제1항(청소년 도박중독예방교육과 학교 교육의 연계)은 사행산업통합감독위원회에 대해 청소년 도박중독예방교육과 교육기본법에 따른 학교 교육을 연계할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다는 의무를 부여하고 있다. 학교 내에서 사이버도박의 접촉 경로가 대부분 친구이며 이는 학교나 동네 친구로서 학교 안에서 도박하는 친구를 쉽게 목격하거나 이야기를 듣고 있다는 조사 결과에 근거하여 교육부가 사이버도박 예방 교육을 위한 시도교육청과 일선 학교와 연계를 지원하고, 관련 전문기관과 협력을 지원할 필요가 있다.

본 연구의 실증자료(〈표 III-12〉 참조)에서 나타났듯이, 청소년의 대부분은 학교에서 친구들이 도박하는 모습이나 소식을 듣고 사이버도박을 처음 접촉하는 것으로 나타난 상황에서, 교육부는 사이버도박 예방 교육에 대한 교육정책의 중심으로 정책을 수립하여 프로그램의 내용과 방향을 제시하고, 지역교육청과 관련 기관의 협업 체계를 구축하여 교육이 전국적으로 일관되게 이루어질 수 있도록 지원하는 역할을 해야 한다. 또한 학교 현장에서의 도박 예방 교육프로그램 실행과 자료 배포 및 활용 지원, 교육효과를 분석 및 평가하여 개선하는 역할이 요구된다. 이를 위한 교육부의 컨트롤 타워 구축의 추진 방안은 아래 표에 제시하였다.

표 V-25. 교육부의 학교 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축의 추진 방안

현황 및 필요성	추진내용 및 방법	기대효과	담당부서
<ul style="list-style-type: none"> • 설문 조사 결과, 사이버도박의 접촉 경로는 친구이며 학교에서 전파되고 있음(표 III-12. 사이버도박 첫 접촉 경로 참고) • 청소년 도박중독예방교육과 학교 교육의 연계 법적 근거(사행산업통합감독위원회법제18조의4제1항) • 학교 연계 교육에 대한 관련 법률 내용 및 교육 참여가 미흡한 실정 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육부의 학교 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 역할 ① 정책 수립 및 프로그램 기획 <ul style="list-style-type: none"> - 교육프로그램의 내용과 방향 제시 - 교육프로그램 개발 ② 협력 및 조정 <ul style="list-style-type: none"> - 시도별 교육청과 관련 부처, 관련 기관 협업 체계 구축 - 교육이 전국적 일관되게 진행되도록 지원 (학교 내외 교육 참여 지원) ③ 교육 실행 및 관리 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 현장에서 교육프로그램 실행, 세미나, 자료 배포 및 활용 지원 ④ 평가 및 피드백 <ul style="list-style-type: none"> - 교육효과 분석 및 평가 - 프로그램 내용 업데이트 - 문제점 및 개선 방안 	<ul style="list-style-type: none"> • 전국적으로 일관된 교육 내용과 방향 제공으로 교육의 품질과 효과 증진 • 정책과 실천의 연계 강화로서 사이버도박 예방 교육의 실행력 강화에 기여 • 협력 강화 • 지속적 모니터링과 평가로 교육적 대응 기반 마련 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육부 • 여성가족부

청소년 사이버도박 문제 통합지원 방안 마련을 위해서 첫째, 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 연계성 강화, 둘째, 학교-경찰-기업-전문기관-NPO-정부의 다분야 협업 모델 개발을 제안하였다.

4-1

학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련

제안 배경

부모(보호자)가 자녀의 도박 문제를 인지하게 되는 상황은 도박 문제를 혼자 감당하려 하다가 범죄를 저질러 경찰을 통하거나(7.7%) 학교를 통해서(4.6%), 자해(3.8%), 빗 독촉(3.8%) 등과 같은 심각한 문제가 발생한 이후에 보호자가 인지하는 경우가 69.9%인 것으로 나타났다. 또한 부모(보호자)의 30.3%는 자녀의 사이버도박 문제 사실을 끝까지 모르는 것으로 나타났다. 이는 가정 내에서 부모(보호자)가 자녀의 도박 문제를 알아채는 것이 어렵다는 것을 뜻한다. 이에 사이버도박 예방 및 대처를 위한 학부모 교육, 교사 교육, 전문기관 종사자 교육이 필수적으로 병행되어야 한다. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 연계성을 강화하여 청소년의 도박 문제를 대처하며, 특히 청소년들이 보호자나 성인을 신뢰하고 도움을 요청할 수 있는 시스템으로 마련되어야 한다.

표 V-26. 보호자의 자녀 사이버도박 문제 인지상황과 학교-가정-전문기관 연결시스템 필요

-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-

(실태) 보호자(부모님)의 자녀 사이버도박 문제인지 상황을 살펴보면, 보호자가 끝까지 모름(30.3%), 초기에 보호자에게 스스로 알림(26.3%), 보호자가 먼저 물어본 경우(19.4%), 문제 발생(범죄, 자해/자살 시도, 빗 독촉, 정신병원) 등으로 보호자가 인지한 경우(15.7%), 학교 교사를 통해서(4.6%), 기타/무응답(3.8%) 순으로 나타남.

사이버도박을 한 것에 대하여, 청소년의 26.3%만이 초기에 보호자(부모님)에게 스스로 알렸으며, 청소년의 73.7%는 보호자에게 알리지 않았음으로 정책적 개입이 없는 상태에서는 범죄, 자해, 자살 시도, 빗 독촉 등의 2차 위험 피해에 노출될 가능성이 높게 예측됨. 이는 가정 내 보호자 만으로는 도박 문제를 해결하기 어렵다는 점을 알 수 있음.

(시사점) 사이버도박 예방 및 대처를 위한 학부모 교육, 교사 교육이 필수적으로 병행이 필요함. 가정-학교-사회가 연결시스템을 구축하여 청소년의 도박 문제를 해결해야 하며, 청소년들이 보호자나 성인을 신뢰하고 도움을 요청할 수 있는 시스템을 시급하게 마련해야 함.

[참고]

표 III - 28. 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황.

추진 내용

도박 행동은 겉으로 잘 드러나지 않지만, 도박의 특성을 이해하고 발생징후를 이해하고 있다면 도박 문제가 있는 청소년들을 조기에 발견하고 도움을 줄 수 있다(한국도박문제에 방치유원, 2022c: 7).

청소년의 사이버도박 문제는 초기 발굴이 중요하며, 사이버도박 문제는 가정이나 학교에서 단독 해결할 수 있는 문제가 아니므로 가정, 학교, 전문기관이 상호 도움을 줄 수 있도록 연계성을 강화해야 한다. 이를 통하여 사이버도박 초기 발굴로 청소년이 혼자 감당하려고 하다가 2차 위험에 빠지는 것을 방지할 수 있으며, 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련은 사회경제적 비용 절감 효과가 크다.

표 V-27. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련을 위한 추진 방안

현황 및 필요성	추진 내용 및 방법	기대효과	담당 부서
<ul style="list-style-type: none"> 설문 조사 결과, 보호자의 자녀 사이버도박 문제인지 상황을 살펴보면, 청소년의 26.3%만이 스스로 보호자(부모님)에게 알렸으며, 청소년의 73.7%는 보호자에게 알리지 않았음으로 정책적 개입이 없는 상태에서 범죄, 자해, 자살 시도, 빚 독촉 등의 2차 위험 피해에 노출될 가능성이 높게 예측됨. 청소년의 사이버도박 문제는 초기 발굴이 중요함 사이버도박 문제는 가정이나 학교에서 단독 해결할 수 있는 문제가 아니므로 가정, 학교, 전문기관이 상호 도움을 줄 수 있도록 연계성 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 초기 발굴 시스템 구축을 위해서 <ul style="list-style-type: none"> -학교: 사이버도박의 위험성을 교육하고, 상담 및 모니터링, 교사와 학부모 대상 사이버도박 초기 발굴 및 대응 교육 -가정: 사이버도박 징후 탐지와 대처 방법, 온라인 활동 모니터링 -전문기관: 협력 네트워크 구축, 전문 상담 및 치료, 모니터링 연구 초기 발굴-초기대응-관련 기관 연계-후속 조치까지 원스톱 서비스의 첫 단계 	<ul style="list-style-type: none"> 도박 초기 발굴로 청소년이 혼자 감당하려고 하다가 2차 위험에 빠지는 것을 방지할 수있음 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련은 사회경제적 비용 절감 효과 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부 사행산업통합감독위원회(한국도박문제예방치유원) 법무부 여가부

4-2

학교-가정-경찰-기업-전문기관-NPO-정부의 다분야 협업 모델 개발

제안 배경

청소년 사이버도박을 예방하기 위해서는 다분야 협업이 필수적이다. 정부나 어느 한 기관의 노력만으로는 해결할 수 없는 다각적인 정책적 문제이기 때문이다. 본 연구의 실태조사 결과, 도박 문제 피해를 경험하면서도 도박 빚 초기시점에 도움을 요청할 수 있는 관련 전문기관을 알지 못하거나 성인을 신뢰하지 못하고 혼자 감당하려다가 범죄에 연루되거나 자살을 시도까지 벼랑으로 내몰리는 것을 알 수가 있다. 도박 문제 관련 도움

지원은 상담 치유에 집중되어 있고, 도박 빚 등 금전적 물리적 문제에 대한 실행지원 시스템은 부재한 실정이다. 이러한 실정에서 청소년이 도박 문제 특히 도박 빚으로 인해 고통에 시달릴 때조차도 제도적 지원시스템이 없어서 혼자 감당하는 청소년이 대부분이며 이들은 방치되고 있다 할 수 있다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해서는 정부 혼자만의 힘만으로는 어려우며 다분야 협업이 요구된다.

표 V-28. 도박 문제 피해 경험 및 도박 빚 초기시점에 실행 지원시스템 부재

<p>-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p>
<p>(실태) 청소년들은 도박 문제 피해로 고통받을 때, 도움을 요청하는 대상이 보호자(22.0%), 관련 기관(13.7%), 교사(4.8%) 순으로 나타남. 또한 도박문제 피해를 혼자 감당하게 된 청소년은 노숙(8.3%), 도망(6.9%), 협박 또는 폭력(6.7%), 범죄(4.6%), 자살 시도(2.6%) 등과 같은 고통스러운 상황을 겪는 것으로 나타남. 특히, 가족지지가 없는 청소년(9.8%)보다 가족지지가 있는 청소년(55.8%)이 도박문제 피해경험이 없는 것으로 나타남.</p>
<p>(사시점) 도박 빚 등으로 고통받는 초기시점에 제도적 시스템으로 도움받지 못하는 경우 청소년 혼자 감당하면서 노숙, 도망, 협박 및 폭력, 범죄, 자살 시도 등 2차 위험 피해를 겪게 되며, 이는 청소년의 신체와 정서를 망가뜨림. 따라서 청소년이 언제든지 도움을 요청할 수 있도록 도박 문제 상황에 따른 개인별 맞춤형 지원제도 및 연결 서비스가 필요함.</p>
<p>[참고] 표 III -29. 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험.</p>

표 V-29. 청소년이 도박 빚으로 인해 범죄에 연루되는 이유 및 도움 요청 시스템 부재

<p>-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p>
<p>(실태) 청소년이 도박 빚으로 인해 범죄에 연루되는 이유는 '도박 빚을 감당 못 해서 돈을 구하기 위함'(49.9%), '도움을 요청할 방법을 모름'(48.3%), '도와줄 가족(17.8%), 교사(15.4%), 친구(13.7%)가 없어서' 순으로 나타남.</p>
<p>(사시점) 도박 빚으로 어려움에 놓인 청소년이 즉각적으로 주변의 도움을 받을 수 있도록 지역사회 연계 지원 서비스가 요구됨. 또한, 가족 지지와 경제 수준이 범죄연루 가능성에 영향을 미치는 만큼, 사이버도박의 피해로부터 안전하도록 가정과 사회를 연결·지원하는 정책이 필요함.</p>
<p>[참고] 표 III -31. 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유.</p>

표 V-30. 사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유와 지원시스템 부재

<p style="text-align: center;">-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p> <p>(실태) 사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유는 ① 도움을 찾지 못하거나 (40.0%), 도움을 받을 수 없는 문제로 생각(31.3%), 도박으로 돈을 벌어서 혼자 문제 해결(20.8%), ② 법적 처벌(38.8%) 또는 부모에게 혼나는 것(37.8%)에 대한 두려움, ③ 소문(14.9%), 보복(9.9%), 따돌림(7.9%), 비밀보장(4.2%)과 같은 정보 노출로 인한 결과에 대한 두려움으로 나타남. 실제로 청소년이 가장 필요로 하는 지원은 도박 치유 관련 전문기관의 접근성 용이(50.7%)로 나타남. 이와 함께 학교 내 신고 활성화(38.2%), 심리(32.3%)·법률(28.3%) 상담 서비스가 필요한 것으로 확인됨.</p> <p>(시사점) 청소년들이 상시로 도움을 요청할 수 있도록 관련 기관의 접근성과 법률 상담 서비스에 대한 적극적인 홍보, 개인정보 보호를 위한 인식 및 제도개선과 같은 청소년의 눈높이에 맞는 지원이 요구됨. 또한 지속 가능한 정보공유와 상시로 소통할 수 있는 디지털 사이버도박 예방 교육플랫폼의 활용이 효과적임.</p> <p>[참고] 표 III - 35. 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못하는 이유. 표 III - 38. 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항.</p>

표 V-31. 도박 빚으로 인해 또래 친구가 경험한 불법 행위와 법률 지원시스템 부재

<p style="text-align: center;">-본 연구의 2024 청소년 사이버도박 경험이 있는 청소년 실태조사 결과(N=505)-</p> <p>(실태) 도박 빚으로 인해 또래 친구가 경험한 불법 행위는 도박 빚을 갚으려고 불법도박(57.7%), 사기(36.2%), 절도(22.2%), 개인정보 판매(14.3%), 폭력 또는 협박(13.7%) 순으로 나타남. 그리고 성 착취 및 성매매(5.7%), 유해업소 아르바이트(5.3%), 마약 배달(4.2%), 보이스피싱(2.8%)과 같이 조직적으로 이루어지는 범죄에 또래 친구가 연루된 것을 목격한 사례가 나타남.</p> <p>(시사점) 선제적 사전 예방 교육뿐만 아니라 이미 도박 피해로 고통받는 청소년을 구제하는 청소년의 자살, 폭력, 도박 빚, 범죄연루에 대한 법률지원 시스템 구축이 필요함.</p> <p>[참고] 표 III - 34. 또래 친구 불법 행위 목격.</p>

추진 내용

청소년 사이버도박 근절을 위한 민관 다분야 협업은 집합적인 영향력이 효과적임으로 여러 학자와 현장 실무자를 통해서 꾸준히 강조되어 왔다(임지연, 황세영, 김도영, 2019). 청소년 사이버도박 근절이라는 아젠다는 국가 정책적으로 풀어야 해결이 되는 문제이기

때문에 다분야 협업이 필수적으로 요구된다.

[그림 V-5]와 같이 학교-가정-경찰-기업-전문기관-NPO-정부로 이어지는 다분야 협업 구성체는 청소년 사이버도박 근절이라는 공통 의제를 중심으로 집합적인 영향력을 발휘할 수 있을 것이다. 이를 위해 먼저 협업 조직에 구체적인 역할을 부여하고 관련 사업을 발굴하여 자원 배분 및 관리 감독 역할을 할 수 있는 중추적인 조직이 마련될 필요가 있다. 이러한 중추조직은 비전을 세워서 의제를 발굴하고 추진체계 수립하여 전략적으로 연구 정보를 홍보 및 공유하고, 실무 지원을 통해 현장을 촉진하는 역할까지 포괄되어야 할 것이다. 본 연구에서 다분야의 의미는 다수의 여러 기관이 함께하는 협업을 의미하는 것이 아니라, 소수의 기관이 함께하더라도 섹터가 다른 기관들, 즉 학교, 정부, NPO 등과 같이 이질적 분야의 협업을 의미한다. 이러한 다분야 협업의 필요성은 사이버도박 근절과 같이 국내외적으로 큰 정책적 이슈에 매우 적합한 추진체계이다.

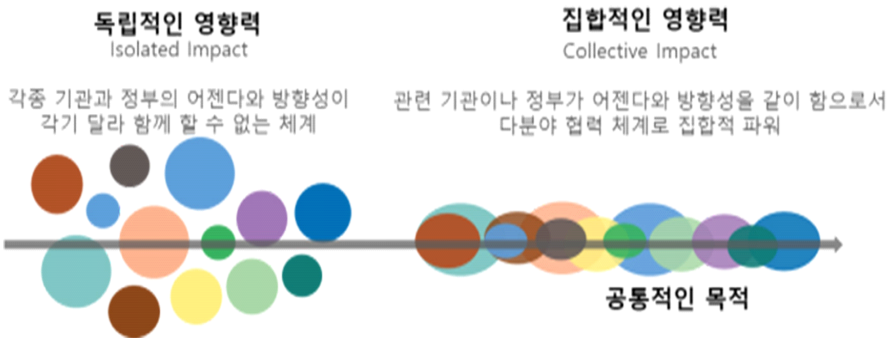


그림 V-5. 청소년 사이버도박 근절을 위한 민간 다분야 협업으로 집합적 영향력

* 출처: Kania J. & Kramer M.(2011). Collective Impact, Stanford Social Innovation Review. Winter. 39-41.

협업 단계의 흐름 : 집합적 임팩트 접근



출처: Kania J. & Kramer, M.(2013). Embracing Emergence: How Collective Impact Addresses Complexity. Stanford Social Innovation Review 10th Anniversary. P 9의 들에 Collective Impact Forum (n.d.). Tools for Backbones. pp.3-5. <https://www.collectiveimpactforum.org> (검색일: 2019년 6월 28일)의 중추조직 기능을 보완하여 제시함.

그림 V-6. 다분야 협업 추진 단계 개념

* 출처: 임지연, 황세영, 김도영(2019). 청소년 체험활동 활성화를 위한 기업사회공헌 사업과의 협업 추진 방안 연구. p.188에서 재인용

다분야 협업 모델 개발의 추진 방안은 아래 <표 V-23>과 같다. 청소년 도박 문제가 급속하게 증가하고 있는 상황에서 청소년 사이버도박 문제는 단일문제가 아닌 복합적인 문제로서 단독기관의 힘만으로는 사이버도박의 2차 위협으로부터 청소년 보호 및 문제를 해결할 수 없기 때문에 정책적 해결을 위해 사업을 실행할 수 있는 다분야 협업을 요구된다.

따라서 청소년 사이버도박 해결 문제는 다분야 협업과 국내외 협업이 함께 진행되어야 실효성이 있는 정책문제이다. 협업의 추진 단계는 공통 의제 공유(청소년 사이버도박 문제 해결), 중추 지원 조직 구성(전략적 일관성, 조정, 실무그룹 지원, 기금모금), 협치와 비전 전략 수립(조정위원회), 행동계획 수립(실무그룹), 실행조직(다분야 파트너 기관들), 현장 지역사회 참여 촉진(지역사회 구성원)이다. 협업의 핵심은 중추조직의 역할이며, 초기 발굴-초기대응-관련 기관 연계-후속 조치까지 원스톱 서비스에 대한 중추조직의 지원 및 관리를 통해 집합적 영향력으로 강력한 힘을 발휘하여 문제를 해결할 수 있을 것이다.

정리하자면, 집합적 임팩트 접근은 청소년 사이버도박 문제해결과 같은 정책적 이슈에

적합하며, 단순한 문제해결을 위해서는 다분야 협업을 통한 집합적 임팩트 접근이 의미가 없다. 이러한 다분야 협업 모델 개발은 단일 기관에서 할 수 없는 일을 정부-학교-기업-NPO가 다분야 협업을 통해서 강력한 집합적 임팩트로 청소년 사이버도박 문제해결에 기여할 수 있고, 다분야 협업을 통한 문제해결로 청소년 사이버도박으로 인한 치료+예방+법적+학업 손실+가족 문제+성인기에 도박중독+미래 노동력 손실 등의 사회경제적 비용 절감 효과를 기대할 수 있다.

표 V-32. 다분야 협업 모델 개발의 추진 방안

현황 및 필요성	추진 내용 및 방법	기대효과	담당 부서
<ul style="list-style-type: none"> 설문 조사 결과, 도박 문제 관련한 어려움을 실제로 해결해 줄 수 있는 실행지원 시스템이 부재 청소년의 사이버도박 문제는 단일문제가 아닌 복합적인 문제로서 단독기관이 해결할 수 없으며, 정책적 해결을 위해 사업을 실행할 수 있는 다분야 협업이 요구됨 	<ul style="list-style-type: none"> 공통의 아젠다 공유 (청소년 사이버도박 근절) 중추 지원 조직 구성(전략적 일관성, 조정, 실무 그룹 지원, 기금모금) 협치와 비전 전략 수립 (조정위원회) 행동계획 수립 (실무그룹) 실행조직 (다분야 파트너 기관들) 현장 지역사회 참여 촉진 (지역사회 구성원) 초기 발굴-초기대응-관련 기관 연계-후속 조치 까지 원스톱 서비스에 대한 중추조직의 역할로 협업 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 사이버도박 문제해결 단일 기관에서 할 수 없는 일을 다분야 협업을 통해서 정부-학교-기업-NPO가 다분야 협업을 통해서 강력한 집합적 임팩트로 문제해결에 기여 다분야 협업을 통한 문제해결로 청소년 사이버도박으로 인한 치료+예방+법적+학업 손실+가족 문제+성인기에 도박중독+미래 노동력 손실 등의 사회경제적 비용 절감 효과 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부 여성가족부 법무부 문화체육관광부 사행산업통합감독위원회(한국도박문제예방치유원) 금융감독원 지자체

정책목표 : 사이버도박 유해환경 초기 차단 과 청소년의 주도적 대응 역량 강화			
정책과제 및 세부 추진 과제	추진시기		주관
	단기	중장기	
1. 중장기 청소년 보호정책 전략 수립 (제5차 청소년 보호 종합대책 반영)	1-1. 사이버도박 초기 차단과 청소년 주도적 대응 역량 강화 (제5차 청소년보호 종합대책)	○	여성가족부 교육부 사행산업통합 감독위원회
	1-2. 청소년 도박채무 문제해결을 위한 원스톱 서비스 실행시스템 구축	○	교육부, 법무부 경찰청, 지자체, 금융감독원, 사행산업통합감독위원회, 보건복지부
2. 신변중 유해환경 접촉차단을 위한 법제도 실행체계 마련	2-1. 유해환경 초기 차단 및 형벌 강화 법제도 개선	○	여성가족부 법무부 사행산업통합감독위원회
	2-2. 유해환경 모니터링 및 신고 체계 강화	○	사행산업통합감독위원회 여성가족부 과학기술정보통신부
3. 예방교육으로 청소년의 주도적 대응역량 강화	3-1. 교육과정 연계 청소년 사이버도박 예방 교육프로그램 개발	○	교육부 한국도박문제예방치유원
	3-2. 개인별 맞춤형 콘텐츠로 디지털 기반 교육플랫폼 개발 운영	○	교육부 여성가족부 한국도박예방문제치유원
	3-3. 교육과정과 연계한 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 참여 확대	○	교육부 지자체
	3-4. 청소년 사이버도박 예방 교육 컨트롤 타워 구축(교육부)	○	교육부, 지자체 여성가족부
4. 청소년 사이버도박문제 통합지원 협업방안 마련	4-1. 학교-가정-전문기관의 초기 발굴 시스템 마련	○	교육부 여성가족부 지자체
	4-2. 학교-가정-경찰-기업-전문기관-NPO-정부의 다분야 협업 모델 개발	○	교육부, 여성가족부 법무부, 경찰청 지자체, 금융감독원, 사감위, 기업

그림 V-7. 정책추진 로드맵



참고문헌

참고문헌

[국내 문헌]

- 강윤석 (2018). 온라인 도박의 특성과 형사규제에 대한 고찰. **KHU 글로벌 기업법무 리뷰**, 11(1), 173-198.
- 강지영, 김현수 (2019). 청소년 도박행동 위험요인과 보호요인에 관한 메타분석: 문제성 도박 집단을 중심으로. **한국사회복지교육**, 48, 203-232.
- 고도현, 김상미 (2021). 청소년 도박의 국내 연구동향 분석. **한국산학기술학회 논문지**, 22(1), 660-671.
- 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2022). **2022년 스마트폰 과의존 실태조사**. 서울: 과학기술정보통신부.
- 관계부처합동 (2023). 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027).
- 권선중 (2018). 청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 탐색: 우울과 불안의 촉진효과. **한국심리학회지 중독**, 3(2), 27-38.
- 권선중, 김예나, 김에스터 (2020). 인터넷 게임 중 사행심 촉발경험 척도 개발 및 타당화. **한국심리학회지 건강**, 25(4), 651-666.
- 김광현, 맹성준, 강준혁 (2022). 온라인 도박의 동기유발 특성에 관한 연구: 온라인 도박중독 경험을 중심으로. **생명연구**, 64, 85-112.
- 김기현, 김지연, 장근영 (2008). **청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I: 자율적 행동에 관한 생애핵심역량 측정도구 개발**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 김도선, 정임수, 이창배 (2021). 청소년의 일반긴장 요인이 사이버비행에 미치는 영향: 스마트폰 의존도의 조절된 매개효과를 중심으로. **한국경찰학회보**, 23(4), 113-140.
- 김서희, 신성만 (2021). 도박이용자의 기본심리욕구 만족이 도박행동에 미치는 영향: 일반동기와 대인존재감의 이중매개효과. **한국심리학회지: 문화 및 사회문제**, 27(4), 585-607.

- 김승경, 배정희 (2021). **제4차 청소년보호종합대책 수립을 위한 기초연구** (연구보고 2021-07). 서울: 여성가족부.
- 김에스터, 권선중 (2022). 청소년의 도박행동이 도박문제에 미치는 영향: 비합리적 도박신념과 감사성향의 조절된 매개효과. **청소년학연구**, 29(10), 687-706.
- 김예나, 권선중 (2020). 청소년 도박문제 발달 및 자발적 회복 과정에 대한 질적연구. **한국심리학회지 건강**, 25(1), 125-151.
- 김은혜, 홍명기, 황의갑 (2021). 범죄대본을 통한 청소년 성매매 알선 범죄분석: 범죄의 진행과정과 예방 전략을 중심으로. **한국셉테드학회지**, 12(2), 75-119.
- 김지경, 송현주, 김균희, 정윤미 (2022). **2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사** (연구보고22-수탁12). 서울: 여성가족부.
- 김지경, 장근영, 고은아 (2019). 「**청소년보호법**」 체계 개선 방안 연구. <https://www.pris m.go.kr/homepage/entire/researchDetail.do?researchId=1382000-202000042&menuNo=10000002>에서 2024년 1월 12일 인출.
- 김지연, 정소연 (2017). **청소년보호정책 현황분석 및 개선방안 연구** (연구보고 17-R02). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김지혜 (2021). 청소년의 도박행동 특성과 도박관련 환경이 문제성 도박에 미치는 영향: 학교 청소년과 학교 밖 청소년의 차이를 중심으로. **사회복지정책과실천**, 7(2), 5-38.
- 김진영, 이세림, 전종설 (2021). 청소년 도박문제 관련요인: 온라인과 오프라인 도박경험자의 비교를 중심으로. **한국정신건강사회복지학회 학술발표논문집**, 316-337.
- 나지훈, 이성규(2021). 충동성과 감각추구성향이 청소년의 도박행동에 미치는 영향: 비합리적 도박신념의 매개효과를 중심으로. **학습자중심교과교육연구**, 21(7), 193-208.
- 배상률, 김영한, 황현정 (2023). **디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구** (연구보고 23-기본05). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 부민서, 조운오 (2023a). 비행청소년의 문제도박 실태 및 특성 유형화 연구. **한국치안행정 논집**, 20(1), 35-52.
- 부민서, 조운오 (2023b). 보호관찰 청소년의 도박문제 실태 및 관련 요인에 대한 연구. **한국중독범죄학회보**, 13(2), 63-85.
- 사행산업통합감독위원회 (2022). **제5차 불법도박 실태조사**. 과천: 사행산업통합감독위원회.

- 성용은 (2023). 한국 청소년 불법 온라인 도박의 실태분석과 시사점. **한국치안행정논집**, 20(2), 109-128.
- 성용은, 조제성 (2018). 청소년 온라인 도박경험과 범죄행동: 자기회귀교차지연모형을 통한 검증. **한국경찰학회보**, 20(6), 191-217.
- 송봉규 (2020). 불법-유해 웹사이트 연결 실태와 대응방안: 배너광고를 중심으로. **한국경찰학회보**, 22(1), 121-149.
- 송봉규 (2022). 불법웹툰사이트를 통한 아동·청소년의 불법도박에 관한 연구. **한국중독범죄학회보**, 12(2), 1-17.
- 송진희, 서종건, 김용석 (2019). 학교 밖 청소년의 도박관련 범죄 경험에 대한 탐색적 연구: 보호처분을 받은 청소년을 대상으로. **정신건강과 사회복지**, 47(2), 97-126.
- 아동권리보장원 (2021). **코로나19와 아동의 삶 설문조사 보고서**. 서울: 아동권리보장원.
- 여성가족부 (2016). **2016년 청소년 매체이용 유해환경 실태조사** (연구보고-2017-04). 세종: 여성가족부.
- 오세연 (2018). 청소년의 인터넷 도박중독으로 인한 2차 범죄 실태와 대책방안에 관한 연구. **한국범죄정보연구**, 4(1), 79-95.
- 유숙경, 이지향, 김용섭 (2022). 불법도박 예방과 도박중독 회복을 위한 정책 마련에 대한 질적 연구: 남성 도박중독 회복자를 중심으로. **한국웰니스학회지**, 17(4), 291-299.
- 윤영석 (2022). 확률형 아이템에 대한 법적 규제 필요성. **법학논총**, 35(1), 87-131.
- 윤우석 (2016). 불법온라인 도박의 운영방식과 현황파악에 관한연구: 관찰조사를 중심으로. **한국공안행정학회보**, 25(3), 139-165.
- 윤우석 (2020). 불법온라인 도박의 현황, 폐해, 그리고 대응방안에 관한 연구. **한국경찰학회보**, 22(5), 31-58.
- 윤해성, 조제성, 임정재, 이상훈 (2023). **불법사행산업 실태조사 및 대응방안 연구**. 경기: 한국마사회.
- 이범오 (2020). 사이버도박의 주요유형과 처벌법규 및 대응방안 연구. **법이론실무연구**, 8(4), 277-298.
- 이성식, 박정선 (2016). 오프라인과 온라인상의 도박행위 원인 비교. **한국범죄학**, 10(1), 39-62.
- 이승우, 남재성 (2023). 청소년의 온오프라인 도박행위 영향요인 비교 연구: 차별접촉이

- 론을 중심으로. **교정복지연구**, 82, 45-68.
- 이승현, 서민수, 조운오 (2019). **청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구** (연구총서 19-AA-04). 서울: 한국형사정책연구원.
- 이유진, 배규한 (2014). **청소년보호의 시대적 중요성과 미래의 바림직한 방향** (연구보고 (수시과제) 14-R21). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 이재경, 박향진, 박애란, 황선영 (2020). 청소년의 확률형 아이템 구매경험과 도박행동의 관계. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(8), 386-396.
- 이주재, 신예림, 김순규 (2021). 청소년 스트레스와 도박행동과의 관계에서 도박접근성의 조절효과. **학교사회복지**, 55, 105-127.
- 임숙희 (2023). 확률형 아이템 위험사용과 도박중독의 관계에서 성별과 도박인식의 다중가산조절효과. **문화와융합**, 45(7), 393-401.
- 임지연, 황세영, 김도영 (2019). **청소년 체험활동 활성화를 위한 기업사회공헌 사업과의 협업 추진 방안 연구** (연구보고 19-R05). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 장우정, 한재경 (2021). 청소년 사이버 도박의 문화적 이해와 대응방식의 전환. **한국중독범죄학회보**, 11(4), 51-73.
- 전지연 (2019). 사이버도박의 형사법적 대응에 관한 연구. **원광법학**, 35(2), 77-101.
- 정은주, 김옥란 (2023). 청소년의 비합리적 도박신념과 도박문제의 관계. **안전문화연구**, 227-247.
- 정현정 (2022). 청소년 사이버도박의 실태 분석 및 예방대책에 관한 연구. **한국자치경찰논총**, 1(2), 117-136.
- 조운오 (2020a). 사이버 도박 규제방향 및 청소년 보호 정책에 관한 소고: 미국을 중심으로. **한국경찰학회보**, 22(4), 1-24.
- 조운오 (2020b). 영국의 청소년 사이버도박 대응 정책에 관한 소고. **한국중독범죄학회보**, 10(1), 87-110.
- 조운오, 김남규, 최병욱 (2023). 청소년-부모 유대관계와 도박중독과의 관계: 비행청소년을 중심으로. **한국중독범죄학회보**, 13(1), 53-65.
- 조제성, 김상균 (2018). 학업중단 청소년의 온라인 도박경험 경로 연구. **한국범죄심리학회**, 14(1), 133-146.
- 차명희 (2022). 한국과 일본의 도박중독 대처에 대한비교연구. **교정담론**, 16(3), 281-308.

- 최춘호, 고성희, 김지영 (2018). 청소년의 도박행동에 영향을 미치는 요인. **학습자중심교과교육연구**, 18(13), 327-344.
- 한국도박문제관리센터 (2020). **2020년 청소년 도박문제 실태조사** (연구개발-21-01). 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2021). **2020년 청소년 도박문제 실태조사** (연구개발-21-01). 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제예방치유원 (2019). **온라인 도박과 인터넷 게임 내 사행심 촉발요인에 관한 연구** (예방홍보-19-11). 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제예방치유원 (2022a). **2022년 청소년 도박문제 실태조사** (정책협력-22-07). 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 한국도박문제예방치유원 (2022b). **청소년 도박문제 측정도구 개발** (정책협력-22-05). 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 한국도박문제예방치유원 (2022c). **청소년 도박문제 측정도구 매뉴얼** (정책협력-22-06). 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 한국도박문제예방치유원 (2023a). **도박유형 재분류 검토 보고**. 한국도박문제예방치유원 내부자료.
- 한국도박문제예방치유원 (2023b). **2023년 치유서비스 현황 분석**. 서울: 한국도박문제예방치유원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2022). **2022 게임이용자 실태조사 보고서**. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- 한성희, 정대용, 권현영 (2022). 불법 온라인 도박 입금 계좌 신속차단정책 제안. **한국경찰학회보**, 24(4), 153-173.
- 홍명기 (2023). **범죄자의 이동성에 대한 연구**. 경기대학교 대학원 박사학위논문.

Agnew, R. (1992). Foundation for a General Strain Theory of Crime and Delinquency. *Criminology*, 30(1), 47-87.

Akers, R. L. (1998). *Social Learning and Social Structure: A General Theory of Crime and Deviance*. Boston: Northeastern University Press.

Becoña, E., & Becoña, L. (2018). Gambling regulation in Spain. *Gambling Policies in European Welfare States: Current Challenges and Future Prospects*, 83-97.

- Campbell, C., Derevensky, J., Meerkamper, E., & Cutajar, J. (2011). "Parents' perceptions of adolescent gambling: A Canadian national study". *Journal of Gambling Issues*, 25, 36-53.
- Chóliz, M., & Marcos, M. (2022). "That's No Country for 'Young' Men": A Critical Perspective on Responsible Online Gambling Policies for Gambling Disorder Prevention in Spanish Minors. *Journal of Gambling Issues*, 49.
- Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Extend access to American Sociological Review. *American Sociological Review*, 44(4), 588-608.
- Cornish, D. B. (1994). The procedural analysis of offending and its relevance for situational prevention. *Crime prevention studies*, 3(1), 151-196.
- Delfabbro, P., & King, D. (2023). The evolution of young gambling studies: digital convergence of gaming, gambling and cryptocurrency technologies. *International Gambling Studies*, 1-14.
- Elton-Marshall, T., Leatherdale, S. T., & Turner, N. E. (2016). An examination of internet and land-based gambling among adolescents in three Canadian provinces: Results from the youth gambling survey (YGS). *BMC public health*, 16, 1-10.
- Giménez Lozano, J. M., & Morales Rodríguez, F. M. (2022). Systematic review: Preventive intervention to curb the youth online gambling problem. *Sustainability*, 14(11), 6402.
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A General Theory of Crime*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of addictive behaviors*, 18(2), 170.
- Hing, N., Dittman, C.K., Russell, A.M.T. et al. (2022). Adolescents who play and spend money in simulated gambling games are at heightened risk of gambling problems. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(17), 10652.

- Hirschi, T. (1969). *Causes of delinquency*. Berkeley: University of California Press.
- Hopfgartner, N., Auer, M., Santos, T., Helic, D., & Griffiths, M. D. (2023). Cooling Off and the Effects of Mandatory Breaks in Online Gambling: A Large-Scale Real-World Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-18.
- International Social Games Association. (2013). Best practice principles. London: Author.
- Jayan, R. (2014). Gambling in Young People. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 13(2), 87-92.
- Kaakinen, M., Sirola, A., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2020). Young people and gambling content in social media: An experimental insight. *Drug and Alcohol Review*, 39(2), 152-161.
- Kania J. & Kramer M.(2011). Collective Impact, *Stanford Social Innovation Review*. Winter. 39-41.
- Korn, D., Norman, C., & Reynolds, J. (2010). *Youth, gambling and Web 2.0: Towards and understanding of the net generation and how they gamble*. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Lindt, R (2023). A gap in criminal law harmonization: different reactions to illegal gambling in different cultures. *International Journal of Legal and Social Order*, 3(1), 212-229.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490-498.
- Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2022). Gambling-related suicides and suicidality: a systematic review of qualitative evidence. *Frontiers in psychiatry*, 13, 980303.
- OECD (2022). *Companion Document to the OECD Recommendation on Children in the Digital Environment*. <https://www.oecd.org/publications/compani>

on-document-to-the-oecd-recommendation-on-children-in-the-digital-environment-a2ebec7c-en.htm에서 2024년 2월 7일 인출.

Pitt, H., Thomas, S. L., Randle, M., Cowlishaw, S., Arnot, G., Kairouz, S., & Daube, M. (2022). Young people in Australia discuss strategies for preventing the normalisation of gambling and reducing gambling harm. *BMC Public Health*, 22(1), 956.

Rossi, R., & Nairn, A. (2022). New Developments in Gambling Marketing: the Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth. *Current Addiction Reports*, 9(4), 385-391.

Sam-Wook Choi, Young-Chul Shin, HyunChul Youn, Se-Won Lim and Juwon Ha(2016). Pharmacotherapy and group cognitive behavioral therapy enhance follow-up treatment duration in gambling disorder patients. *Annals of General Psychiatry*, 15(1). 1-8.

Shi, J., Colder Carras, M., Potenza, M. N., & Turner, N. E. (2021). A perspective on age restrictions and other harm reduction approaches targeting youth online gambling, considering convergences of gambling and videogaming. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 601712.

Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). "Problem Gambling on the Internet: Implications for Internet Gambling Policy in North America". *New Media & Society*, 9(3), 520-542.

Wortley, R., & Townsley, M. (2016). Environmental criminology and crime analysis: Situating the theory, analytic approach and application. In R. Wortley & M. Townsley(Eds), *Environmental criminology and crime analysis*. (pp. 20-45). Routledge.

[참고 사이트]

EBS NEWS (2023.11.17.). 역대 빛에 고리사채까지... 청소년 도박 위험군 2만 8천여 명. <https://home.ebs.co.kr/ebsnews/menu1/newsAllView/60416366/N?eduNewsYn=N>에서 2023년 2월 2일 인출.

<https://www.kcgp.or.kr/portal/bbs/B0000036/list.do?menuNo=200013&pageIndex=2&cl1CdValue=02&cl2CdValue=4&searchWrd=>에서 2024년 10월 15일 인출.

KBS (2024). “3억 원을 날렸어요” 바카라 도박에 빠진 아이들: 2024 증독사회 2부. 추적60분 1357회. https://www.youtube.com/watch?v=up0yJhz_zVo에서 2024년 3월 8일 인출.

KOSIS (과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, **2016-2022 스마트폰 과의존 실태조사**) https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=127&tblId=DT_120019N_2016_003&conn_path=I3에서 2024년 2월 14일 인출.

MBC (2023). 마약만큼 무섭다: 아이들 파고든 ‘바카라’ 증독. 스트레이트 231회. <https://www.youtube.com/watch?v=Mr6bSozLtM0>에서 2024년 2월 22일 인출.

SBS (2021). 설계된 늪: 어린 ‘꾼’들의 위험한 베팅. 그것이 알고싶다 1283회. <https://www.youtube.com/watch?v=VWHRAIWKIrI>에서 2024년 2월 22일 인출.

감사원 (2019). **사행산업 관련 도박문제 예방 및 관리 실태** (감사보고서). <https://www.bai.go.kr/bai/result/branch/detail?sno=2358>에서 2024년 9월 10일 인출.

건강보험심사평가원 국민관심질병통계 자료. <https://opendata.hira.or.kr/op/opc/olapMfrnIntrslInsInfoTab3.do>에서 2024년 6월 26일 인출.

게임산업진흥에 관한 법률 (2023.3.21. 일부개정, 법률 제19242호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>에서 2024년 2월 3일 인출.

게임산업진흥에 관한 법률 (2024.10.22. 일부개정, 법률 제20485호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>에서 2024년 10월 22일 인출.

경향신문 (2023.6.21.). 급전 빌려줄게... 청소년 대상 불법사금융 광고 기승. <https://www.khan.co.kr/economy/finance/article/202306211240001>에서 2024년 10월 1일 인출.

과학기술정보통신부 (2022). 「**스마트폰과의존실태조사**」 통계정보보고서. <https://www.k-stat.go.kr/metascv/msba100/statsdccta?orgId=127&statsConfmNo=120019&kosisYn=Y>에서 2024년 2월 11일 인출.

교육통계서비스 <https://kess.kedi.re.kr>에서 2024년 10월 10일 인출.

국무조정실 (2023.12.13.). 불법온라인도박감시통합센터 신설… 불법 도박 근절, <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148923748&pWise=sub&pWiseSub=J1>에서 2024년 2월 22일 인출.

국민체육진흥법 (2023.3.14. 타법개정, 법률 제19234호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/국민체육진흥법>에서 2024년 2월 3일 인출.

노원구중독관리통합지원센터 (2023). **2022년 노원구 청소년 스마트 디지털 미디어 조사 실태조사 결과 보고서**. <http://www.nowon-addiction.or.kr/bbs/archives/read.jsp?reqPageNo=1&no=85>에서 2024년 2월 14일 인출.

노컷뉴스 (2022.12.13.). “청소년 출입 무방비”... 전주 ‘도박 홀덤 펌’ 성행. <https://www.nocutnews.co.kr/news/5863832>에서 2024년 2월 2일 인출.

대법원 (2002.4.12. 선고, 2001도5802 판결). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/판례-해석례등/도박개장에서> 2024년 9월 9일 인출.

대법원 (2008.10.23. 선고, 2008도3970 판결). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/판례-해석례등/도박개장에서> 2024년 9월 9일 인출.

대법원 (2009.12.10. 선고, 2008도5282 판결). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/판례-해석례등/도박개장에서> 2024년 9월 9일 인출.

대법원 (2020.9.24. 선고, 2020도8978 판결). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/판례-해석례등/도박개장에서> 2024년 9월 9일 인출.

대부업 등의 등록 및 금융이용자 보호에 관한 법률 (2023.9.14. 타법개정, 법률 제19700호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/대부업등의등록및금융이용자보호에관한법률>에서 2024년 9월 22일 인출.

머니투데이 (2023.12.11.). [단독] “사이트 또 만들면 돼” 제재 비웃는 불법도박 제작자 막는다. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023121011183353184>에서 2024년 2월 22일 인출.

박미경TV (2023). 현직교사 충격증언! 중고등학생 ‘XX’ 이 정도로 심각하다고?. - 박정현 선생님 ‘중독된 아이들’ 20분 책 한권 마약 카페인 탈출 책 추천. https://www.youtube.com/watch?v=m9PenbMx_U0에서 2024년 2월 22일 인출.

사행산업통합감독위원회 불법사행산업감시신고센터 홈페이지 <https://singo.ngcc.go>.

kr/singo/portal/guide/guide_03.do에서 2024년 9월 9일 인출.

사행산업통합감독위원회 불법사행산업감시신고센터 홈페이지 https://singo.ngcc.go.kr/singo/portal/guide/guide_04.do에서 2024년 9월 9일 인출.

사행산업통합감독위원회법 (2023.6.20. 일부개정, 법률 제19482호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/사행산업통합감독위원회법>에서 2024년 2월 3일 인출.

사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 (2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/사행행위등규제및처벌특례법>에서 2024년 2월 3일 인출.

사행행위 등 규제 및 처벌 특례법 시행령 (2022.12.20. 타법개정, 대통령령 제33112호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/대통령령/사행행위등규제및처벌특례법시행령>에서 2024년 2월 3일 인출.

씨리얼 (2024). 청소년 없이는 도박판이 안 굴러가요. <https://www.youtube.com/watch?v=DYfQ2ye9XqU>에서 2024년 4월 8일 인출.

연합뉴스 (2023.10.10.). “불법 도박사이트 적발 5만 건 넘는데… 심의까지 평균 56일”, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20231009063500017>에서 2024년 2월 4일 인출.

연합뉴스TV (2023). 빛만 수익 원 도박에 빠진 청소년들. 연합뉴스TV 스페셜. <https://www.youtube.com/watch?v=s837cIBU8WQ>에서 2024년 2월 22일 인출.

전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법 (2024.2.27. 일부개정, 법률 제20368호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/전기통신금융사기피해방지및피해금환급에관한특별법>에서 2024년 9월 22일 인출.

전자금융거래법 (2023.9.14. 일부개정, 법률 제19734호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/전자금융거래법>에서 2024년 9월 22일 인출.

지능정보화 기본법 (2021.7.20. 타법개정, 법률 제18298호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/지능정보화기본법>에서 2024년 2월 3일 인출.

청소년 보호법 (2021.12.7. 일부개정, 법률 제18550호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>에서 2024년 2월 3일 인출.

풍속영업의 규제에 관한 법률 (2020.12.22. 타법개정, 법률 제17689호). 법제처 국가법

- 령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/풍속영업의규제에관한법률>에서 2024년 8월 8일 인출.
- 한국도박문제예방치유원 (2016a). 홀릭 (중학생용 영화 콘텐츠). 한국도박문제예방치유원 내부자료.
- 한국도박문제예방치유원 (2016b). 아르마딜로 (고등학생용 영화 콘텐츠). 한국도박문제예방치유원 내부자료.
- 한국도박문제예방치유원 (2024). 합법도박과 불법도박의 차이. <https://www.kcgp.or.kr> 에서 2024년 2월 6일 인출.
- 한국도박문제예방치유원 홈페이지 <https://www.kcgp.or.kr/pp/prevntEdc/2/edcGuidance.do>에서 2024년 9월 9일 인출.
- 한국청소년상담복지개발원 (2020). **청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발** (2020 청소년상담연구 218). https://www.kyci.or.kr/fileup/lib_pdf/2020-109.pdf에서 2024년 2월 2일 인출.
- 한국청소년상담복지개발원 (2024). **청소년 사이버도박: 중독과 불법의 경계에서 도박을 보다**. 청소년상담 이슈페이퍼 2024 Vol. 01. https://www.kyci.or.kr/fileup/issuepaper/IssuePaper_2024%EB%85%84%201%ED%98%B8.pdf 에서 2024년 5월 5일 인출.
- 형법 (2023.8.8. 일부개정, 법률 제19582호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/형법>에서 2024년 8월 8일 인출.

[보도 자료]

- 경찰청 보도자료 (2024.5.3.). 경찰청, 청소년 사이버 불법도박 근절을 위해 중독성 범죄 선도프로그램 연계등 종합 대응 시행. https://www.police.go.kr/user/bbs/BD_selectBbs.do?q_bbsCode=1002&q_bbscttSn=20240503093431587&q_tab=&q_searchKeyTy=sj___1002&q_searchVal=%EB%8F%84%EB%B0%95&q_rowPerPage=10&q_currPage=1&q_sortName=&q_sortOrder=&에서 2024년 6월 26일 인출.
- 국민통합위원회 보도자료 (2024.6.28.). 도박 극복 프로젝트 특별위원회 제안 발표 및 성과보고회 개최. <https://k-cohesion.go.kr/PCNC/contents/P30300000000.d>

o?schM=view&id=20240628105953684990&schBcid=normal에서 2024년 5월 5일 인출.

범정부 대응팀 보도자료 (2023.11.3.). 온라인 불법도박 근절과 청소년 보호를 위한 범정부 대응팀 출범. https://www.mohw.go.kr/board.es?mid=a10503000000&bid=0027&act=view&list_no=1478784&tag=&nPage=39에서 2024년 3월 3일 인출.

사행산업통합감독위원회 보도자료 (2023.12.13.). 제4차 사행산업 건전발전 종합계획 발표. <https://www.ngcc.go.kr/board/reportView.do#none>에서 2024년 4월 4일 인출.

여성가족부 보도자료 (2022.6.30.). 새로운 불법·유해환경으로부터 청소년 안전 지킨다. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbsn=708631 에서 2024년 1월 12일 인출.

여성가족부 보도자료 (2023.5.26.). 2023년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과 발표. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbsn=709305에서 2024년 2월 3일 인출.

여성가족부 보도자료 (2023.5.9.). 정부 합동 ‘신변중 유해환경으로부터 청소년 보호 강화 방안’ 발표. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbsn=709265에서 2024년 2월 13일 인출.

○ — 부 록

부록

부록1. 면담 조사도구

부록2. 전문가 면담 조사도구

부록3. 설문 조사도구

부록4. 시범활동 결과보고서 양식

부록1. 면담 조사도구

[2024 청소년의 사이버도박 경험조사] 심층면담 조사지	
<p>○ 연구 목적 및 대상 본 심층면담은 청소년 사이버도박 문제를 경험한 청소년에게 발생한 문제와 이에 대한 해결방안, 설문조사지 개발에 필요한 정보 등을 획득하고자 수행하는 것임. 이에 심층면담의 대상은 사이버도박으로 인해 빛을 친 경험이 있는 중·고등학교 연령인 학교안팎의 청소년임</p> <p>○ 핵심 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> - 면담 대상자와의 친밀감 형성 필요 <ul style="list-style-type: none"> → 자신이 한 행위가 위법하다는 것을 알고 있기 때문에, 청소년이 솔직하게 이야기하기 어려울 수 있음 → 면접 대상자인 청소년이 위축되지 않도록 "학생 본인의 상황이 아니더라도 친구나 주변사람의 얘기를 해도 좋다"고 설명해주고, "솔직하게 응답해 주면 도박 문제로 어려움을 겪는 많은 친구들을 도울 수 있는 방안 마련에 큰 도움이 된다"는 멘트로 응답자의 참여 동기 강화 필요 - 반복되는 내용 진행 요령 <ul style="list-style-type: none"> → 중요한 질문은 반복되어 제시됨. 앞에서 '충분이 응답되었다고 판단되는 경우'에는 다음 질문으로 SKIP - 별도 보조자료의 활용 <ul style="list-style-type: none"> → 보기항목 등을 시각화한 별도의 보기카드가 있으며, 중간중간 직접 보여주면서 활용 필요 <p>○ 조사진행 유의점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터뷰 진행 시 <ul style="list-style-type: none"> → 본 가이드의 질문을 그대로 진행, 선행연구 내용이나 도박중독 치유목적의 질문과 같은 질문은 자체 필요 또한 약속된 시간내에 인터뷰를 끝내는 것이 필요(총료 20분 전에 연구보조자(한국갤럽 연구진 등)가 줌 메시지 등으로 알림 예정) - 기타 유의점 <ul style="list-style-type: none"> → 심층면담 시작 전 IRB에 따른 청소년 및 법정대리인의 연구동의서 싸인 수취 필수(연구보조자가 확인 자원 예정), 연구참여 후에도 언제든지 연구의 참여를 그만둘수있음을 알림 → 내담자 기본정보(연령, 성별, 교급, 학교밖청소년 여부 등)를 꼭 본인이 직접 말하도록 유도 필요 <p>○ 심층면담 전체 진행과정</p> <ul style="list-style-type: none"> - (연구보조자) 줌을 통한 녹화 → (연구보조자) 대상자 본인 여부 확인 및 심층면담이 가능한 독립된 공간과 시간적 여유가 확보되었는지 확인 → (연구보조자) Rapport 형성을 위한 인사 및 유의사항(녹화 고지, 개인정보 수집 동의, 솔직한 응답 요청 및 인적사항 말하게 하기, NYPI연구진 소개 등 → (NYPI 연구진) 심층면담 진행 → (연구보조자) 완료 후 녹화(녹음) 파일 추출 및 스크립트 등 정리/참석자 사례지급 등 행정처리 <p>참고: 청소년 사이버도박의 정의</p> <ul style="list-style-type: none"> → 온라인 돈내기 게임(사이버도박)은 온라인(모바일)에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임 	
<p>주관기관 : 한국청소년정책연구원 문의전화 : 임지연 선임연구위원 044-415-2226</p>	<p>수행기관 : 한국갤럽조사연구소 문의전화 : 김민재 부장 02-3702-2158</p>

청소년의 사이버도박 경험에 대한 면담내용 구성틀

단계	경험 조사내용
1. 초기접촉: 사이버도박 인지 및 접근	처음 돈내기 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요? (처음 접촉) 1) 사이버도박을 게임으로 인식 2) 사이버도박의 위험성 인지 3) SNS/주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접근 4) 불법 도박사이트에 회원가입 5) 공짜 머니를 받은 경험
2. 실행과정: 사이버도박 참여경험	돈내기 게임(사이버도박)에 참여했던 경험을 말해주세요? 1) 어떤 돈내기게임을 경험해 보았나요. 2) 어떤 돈내기게임을 많이 하나요 3) 사행심 유발로 왜곡된 경제관념 (비합리적인 도박신념) 4) 사이버도박 승패조작 때문에 돈을 딸 수 없는 구조 5) 처음 돈을 딴 경험에 의해 도박을 멈출 수 없음 6) 잃은 돈을 되찾기 위해 더 많은 금액 배팅
3. 결과: 도박빚	돈내기게임(사이버도박)으로 인한 도박 빚을 진 경험이 있나요? 1) 자신이 감당할 수 없는 금액을 잃었나요, 돈벌기 게임으로 인한 빚으로 초기 금액과 최고 금액은 얼마인가요 2) 부모의 돈을 훔치거나 친구에게 빌림 3) 불법(소액)대출 이용
4.종료: 사이버도박으로 인한 2차위험 피해	돈내기 게임 빚(도박빚)으로 인한 위험, 고통은 무엇이었나요? 1) 협박 사기(중고매매), 폭행, 마약, 성범죄 등의 피해를 경험 2) 빚을 갚기위해 범죄(불법아르바이트)를 저지름
5. 도박문제 재발: 피해자에서 가해자로 연결	어떻게 돈내기게임(사이버도박) 문제가 재발하게 되었나요? 1) 학교에서 쉬퍼전파자가 되어 돈내기게임을 주변에 퍼뜨림 2) 안 하려고 해도 지속적으로 계속 연락이 올 (개인정보 유출/SNS DM 또는 트위터, FaceBook 노출) 3) 협박과 강요로 사기(중고물품거래사), 폭행, 갈취, 절도, 성매매, 마약, 보이스피싱 등 범죄(불법아르바이트)에 연루됨
6. 기타: 어려움과 요구사항	어려움과 요구사항은 무엇인가요? 1) 돈내기 게임으로 생긴 어려움을 해결하기 위해 필요했던 점은 무엇인가요? 2) 청소년들이 돈내기 게임을 하는 것에 대해서 어떻게 생각하나요 3) 나에게 돈내기 게임은 어떤 의미/ 돈벌기 게임하면 떠오르는 말 4) 돈내기게임으로 어려움이 있을 때, 요구사항은 무엇인가요

심층면접의 시작

※ 최대한 부드러운 분위기를 조성하는 것에 목적이 있습니다 ※

- 면담자 소개 : 진행자 본인 소개, 환영 및 감사 인사, 면담 진행의 목적, 총 예정 소요시간, 참여 보상, 응답 비밀 유지 보장, IRB에 따른 기본 안내(중도 중단 불이익 없음 등) 및 연구참여와 개인정보수취 동의 안내
- 반드시 존칭 사용 주의
- 경계 낮추기 : 내담자 자기소개 유도(어디에 사는 몇 살의 누구인지, 어떻게 본 면담에 참여하게 되었는지, 요새 별 문제 없이 지내는지, 요새 무슨 일에 흥미/관심을 갖고 있거나 자주하는지 등등). "학생 본인 또는 친구나 주변 사람에게 경험에 대해 말해도 된다, 이야기해주면 도박문제로 어려움을 겪는 많은 친구들에게 큰 도움이 될 것이다"라는 멘트 실시

Part 1. 초기접촉 : 사이버도박 인지 및 접근

※ 친구나 본인의 경험을 이야기해주세요 ※

- 처음 돈내기 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요, 처음 접촉을 어떻게 하게 되었는지에 대한 질문

(Guideline) 답변을 기다렸다가, 지인 및 친구, 부모, 인터넷 홍보, 도박홍보, 유튜브 등의 예시를 제시

- Q1) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임을 한 것을 본 적이 있나요?
Q1-1) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임으로 돈을 번 것을 자랑한 적이 있나요? 어떤 생각이 들었나요?
Q1-2) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임을 추천하거나 사이트를 알려준 적이 있나요? 어떤 생각이 들었나요?
- Q2) 최근 청소년들 사이에 사이버도박이 유행하고 있는데, 온라인 돈내기 게임을 할 수 있는 사이트를 어떻게 알게 되었나요?
- Q3) 처음 돈내기 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요, 처음 접촉을 어떻게 하게 되었나요?

(Guideline) 질문 후 답변을 기다렸다가 듣고 난 후에, 아래 예시 항목 13개를 화면(보기카드)으로 보여주고 자신이 알게 된 경로를 자유롭게 이야기하게 들어본다

(Guideline) 하나씩 질문을 했을 때 지루하게 반응하였음. 13개를 보여주고 자신이 알게 된 경로를 자유롭게 이야기하도록 하면 본인이 체크하여 답변할 수 있으므로, 융통성있게 실시하도록 함 (시간 단축, 더 많은 이야기 가능)

Q3) 처음 돈내기 게임(사이버도박)을 어떻게 알게 되었나요, 처음 접촉을 어떻게 하게 되었나요

화면 예시(보기카드)

- 1) 검색엔진(네이버, 구글, 다음 등)에 도박 관련 단어(도박, 도박사이트, 토토 등)를 검색하여
- 2) 불법 OTT 사이트 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고
- 4) 성인 영상물 또는 간행물(성인용 만화, 소설, 잡지, 사진) 사이트에 있는 배너 광고를 보고
- 5) 성인음란물 유포 대화방(오픈채팅)을 통해
- 6) 인터넷 방송(치지직, 아프리카tv, 유튜브)에서 도박을 생중계하는 것을 보고
- 7) 온라인게임/카페 등의 회원 게시물/댓글 등
- 8) 이메일로 온 광고 메일/쪽지 등
- 9) 스마트폰으로 온 광고문자
- 10) SNS(카카오톡, 페이스북, 인스타그램, 틱톡, X(구 트위터), 디스코드 등의 광고
- 11) 주변 또래 친구들의 소개 및 영향
- 12) 부모님이 사이버도박을 하는 것을 보고
- 13) 기타

Q4) (10개 항목을 보여주며) 온라인 돈내기 게임이 도박에 해당한다고 생각하나요? 어떠한 면에서 그런가요?

(참고: 도박인지 알았는지, 도박에 대한 인지를 알아보는 문항)

(Guideline) 질문 후 답변을 기다렸다가 듣고 난 후에, 아래 예시 항목 10개를 화면 예시(보기카드)로 보여주고 자신이 알게 된 경로를 자유롭게 이야기하게 들어본다

Q4) (10개 항목을 보여주며) 온라인 돈내기 게임이 도박에 해당한다고 생각하나요? 어떠한 면에서 그런가요?

화면 예시(보기카드)

- 1) 온라인 복권(파워볼, 스피드키노, 캐치미 등 '동행복권' 홈페이지 이용)
- 2) 온라인 스포츠 베팅(토토/프로토, '벳맨' 홈페이지 이용)
- 3) 온라인 스포츠 베팅(사설 토토/프로토, '벳맨' 홈페이지 외 이용)
- 4) 온라인 확률형 내기 게임(사다리, 빙고, 달팽이 등)
- 5) 온라인 카지노 게임(블랙잭, 바카라, 홀덤 등)
- 6) 온라인 스포츠 대리 베팅(유튜브, 아프리카tv, 치지직 등)
- 7) 사행성 방송(돈내기 게임, 확률형 아이템 구입 등) 시청 및 참여
- 8) 온라인 웹보드 게임(고스톱, 섯다, 포커 등, '넷마블', '한게임', '피망' 홈페이지 이용)
- 9) 온라인 게임(스마트폰) 내 확률형 아이템 구입(확률형 랜덤박스(뽑기), 강화, 합성 등)
(예시, 피파온라인 게임에서 선수 뽑기 및 능력치 강화, 롤게임에서 프레스티지 스킨 상자 구매 등)
- 10) 기타

Q4) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임을 한 것을 본 적이 있나요?

Q4-1) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임으로 돈을 번 것을 자랑한 적이 있나요? 어떤 생각이 들었나요?

Q4-2) 주변의 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임을 추천하거나 사이트를 알려준 적이 있나요? 어떤 생각이 들었나요?

■ 사행성게임/확률형 아이템 경험

Q5) 온라인 게임 내 확률형 아이템이 무엇인지 알고 있나요?

Q1) 온라인 게임 내 확률형 아이템이 무엇인지 알고 있나요?

Q4) 의 화면 예시를 보여주기

화면 예시(보카카드)

확률형 아이템은 확률형 랜덤박스(뽑기), 강화, 합성 등

(예시, 피파온라인 게임에서 선수 뽑기 및 능력치 강화, 롤게임에서 프레스티지 스킨 상자 구매 등)

Q6) PC 또는 스마트폰으로 온라인 게임을 하면서 확률형 아이템을 사본 적이 있나요?

Q6-1) 어떤 게임에서 어떤 유형의 확률형 아이템을 사 보았나요?(랜덤박스, 확률형 강화 등)

Q6-2) 확률형 아이템을 산 이유는 무엇인가요?

Q7) 게임머니 또는 아이템을 개인이나 중개사이트를 통해 현금으로 매매하는 '아이템 현금거래'를 한 적이 있나요?

Q8) 확률형 아이템을 구입하는 것이 온라인 돈내기 게임(사이버 도박)을 하는 것에 영향을 준다고 생각하나요?
그 이유는 무엇인가요?

Q9) 확률형 아이템이 있는 게임을 도박으로 생각하시나요? 그렇다면 어떤 이유로 도박으로 생각하시나요?
만약 도박이라고 생각하지 않는다면 그 이유는 무엇인가요?

Q10) 청소년들이 많이 하는 온라인게임이 건전한 놀이문화로 정착되기 위해 어떻게 하면 좋을까요?

Part 2. 실행: 사이버도박 참여

※ 주변, 친구나 본인의 경험을 이야기해달라고 강조 ※

■ 온라인(모바일) 돈내기 게임(도박)에 참여했던 경험을 말해주세요.

Q1) 언제 온라인 돈내기 게임(도박)을 처음 시작하였나요? 그리고 시작한 이유는 무엇이었나요?

Q1-1) 처음 온라인 돈내기 게임을 시작할 때 그것이 불법이라는 것을 알고 있었나요?

Q2) 장소, 함께한 사람, 주로 도박을 한 시간대(아간, 주말, 평일 등)를 말해주세요(도박문제 발생 시 환경 탐색)

Q3) 온라인 돈내기 게임 사이트(불법 도박사이트)에 가입할 때 어떤 절차를 거쳤나요? (인증방법, 성인인증여부 확인방법 등)

Q3-1) (본인 또는 친구 경우) 주변인의 명의를 도용한 적이 있나요?

Q4) 온라인 돈내기 게임을 시작할 때 공머니(공짜 머니)를 받았나요?

Q4-1) 공짜머니를 어떻게 받았나요?(광고, 문자, SNS 등)

Q4-2) 공짜머니를 얼마나 받았나요?

Q4-3) 공머니(공짜머니)가 온라인 돈내기 게임을 시작하는 것에 어떤 영향을 주었나요?

Q5) 처음 온라인 돈내기 게임(도박)을 시작한 이후부터 현재까지 어떤 온라인 돈내기 게임을 하였나요?

Q5-1) (친구또는 본인) 자신이 감당할 수 없는 금액을 잃어본 적이 있나요? 용돈보다 빛이 더 많았나요?

Q5-2) 지금까지 온라인 돈내기 게임으로 인해 얼마나 많은 금액을 잃었나요?

Q5-3) 많은 돈을 잃었음에도 불구하고 계속 온라인 돈내기 게임(도박)을 한 이유는 무엇인가요?

Q5-4) 온라인 돈내기 게임(도박)에서 베팅금액이 점차 늘어나거나요? 언제부터 또는 어떤 유형의 온라인 돈내기 게임을 할 때 베팅금액이 늘어났나요?

- Q6) 도박으로 번 돈을 어디에 활용하였나요?
- Q7) 온라인 돈내기 게임을 할 수 있는 불법 사이트에서 확률을 조작하여 이용자가 절대 돈을 딸 수 없다는 사실을 알고 있었나요?
Q7-1) (알고 있었다면) 절대 돈을 딸 수 없음에도 온라인 돈내기 게임을 한 이유는 무엇인가요?
- Q8) 온라인 돈내기 게임에서 어떤 게임을 하면 돈을 더 많이 딸 수 있다고 이야기를 들은 적이 있었나요?
Q8-1) 주변 친구 혹은 인터넷 커뮤니티 또는 영상물 스트리밍 플랫폼 등 어디에서 들었나요?
Q8-2) (들은 적이 있다면) 어떤 게임을 하면 돈을 많이 딸 수 있다고 하였나요?
- Q9) 온라인 돈내기 게임을 하기 위해 어떤 방법을 통해 돈 또는 물건을 걸었나요?
(예시, 계좌이체, 문화상품권, 신용카드 결제, 현금이나 물건으로 직접, 기프트카드 등)
Q9-1) (계좌이체를 사용한 경우) 사용한 계좌는 어떤 계좌인가요? (부모명의 혹은 자신의 명의)
Q9-2) (자신 명의인 경우) 계좌를 만든 사실을 부모님도 알고 계신가요?
- Q10) 본인이 이용하는 온라인 돈내기 게임 사이트(불법 도박사이트)가 차단되었던 적이 있었나요?
Q10-1) 온라인 돈내기 게임 사이트를 차단하는 것이 온라인 돈내기 게임을 그만두는 것에 영향을 준다고 생각하나요?
그 이유는 무엇인가요?
- Q11) 도박문제 발생 초기 부모님, 학교, 경찰, 관련 기관으로부터 도움을 요청해 본 적이 있었나요?
Q11-1) 도움요청을 하지 못했다면 그 이유는 무엇인가요?
Q11-2) 향후 다른 청소년들을 돕기 위해서 어떤 도움을 출수 있을까요?

Part 3. 결과: 도박 빚 경험

※ 주변, 친구나 본인의 경험을 이야기해달라고 강조 ※

■ 돈내기 게임(도박)으로 인해 도박 빚을 진 경험에 대한 질문

(Guideline) 중요문항은 반복적으로 제시됩니다. 다시 한번 질문하여주시고 기다렸다가 넘어가 주세요.

- Q1) 온라인 돈내기 게임을 하면서 떼거나 잃은 금액은 얼마인가요? (1회 충전금액, 하루 충전 금액, 한번에 잃은 금액 등)
(충전금액이 아닌 경우 사용금액을 알려주세요)
- Q2) 지금까지 온라인 돈내기 게임으로 인해 진 빚은 얼마인가요? 내 용돈은 얼마인가요?
- Q3) 온라인 돈내기 게임(도박)을 하기 위한 돈을 어떻게 마련하였나요?
Q3-1)어디에서 어떤 방법으로 돈을 마련하였나요? 돈을 마련하기 위해 중고나라나 당근에 중고 물품을 올려서 판매해본 적은 없나요?
- Q4) [친구에게 빌림] 온라인 돈내기 게임(도박)을 하기 위해 친구 또는 선후배에게 돈을 빌린 적이 있었나요?
Q4-1) 주변에 돈을 빌려주고 이자를 받는 친구 또는 선후배가 있나요?
Q4-2) 친구 또는 선후배에게 돈을 빌리면서 물건을 맡기거나, 각서 등을 쓴 적이 있었나요?
Q4-3) 친구 또는 선후배가 돈을 빌려주면서 이자(이자율)를 요구하였나요?
Q4-4) 돈을 빌리고 갚지않아 협박을 당한 경우가 있나요?
- Q5) [불법 대출] 온라인 돈내기 게임을 하기 위해 불법 대출(델구, 휴대폰깡 등)을 받은 적이 있었나요?
Q5-1) 불법 대출을 어떻게 알게 되었나요?

- Q5-2) 불법 대출을 하기 위해 부모님 또는 본인의 개인정보를 대출업자에게 넘긴 적이 있었나요?
 Q5-3) 불법 대출의 이자율은 얼마였나요? 그리고 이자율이 높음에도 불구하고 불법 대출을 받은 이유는 무엇인가요?
 Q6) (주변 또는 본인) 온라인 돈내기 게임/도박빚으로 인해 어떤 문제를 보거나 겪은 적이 있나요?

(Guideline) 직전 페이지 Q11과 비슷한 취지의 질문이지만, 다시 한 번 확인한다. 질문 후 답변을 기다렸다가 아래 예시들을 물어본다

- Q6) (주변 또는 본인) 온라인 돈내기 게임/도박빚으로 인해 어떤 문제를 보거나 겪은 적이 있나요?

화면 예시(보기가든)

- 예시1) 학교생활 문제(학업중단, 적응, 징계, 성적하락, 진로목표 상실 등)
 예시2) 가족관계 문제(부모와의 다툼, 부모에게 거짓말, 가정폭력 등)
 예시3) 정신건강 관련 문제(우울, 불안, 분노, 폭력, 충동조절, 과잉행동장애, 감정기복 등)
 예시4) 도박빚 금전문제(금전 관련 갈등(채무), 관계 형성의 어려움, 폭행 피해)
 예시5) 자살 생각
 예시6) 자살 계획 및 시도

- Q7) 도박빚 발생시 부모님, 학교, 경찰, 관련 기관으로부터 도움을 요청하여 본 적이 있나요?
 Q7-1) 도움 요청을 하지 못했다면 그 이유는 무엇인가요?
 Q7-2) 향후 다른 청소년들을 돕기 위해서 어떤 도움을 줄 수 있을까요?
 Q8) 지금까지 온라인 돈내기 게임으로 떠 돈은 얼마인가요?
 Q8-1) 떠 돈을 어떻게 환전했나요?
 Q8-1) 떠 돈이 많았나요, 아니면 잃은 돈이 많았나요?

(Guideline) 중요질문으로 반복되는 문항입니다. 다시 한번 질문하여 주시고 답변을 하거나 없거나 기다렸다가 넘어가시면 됩니다.

- Q9) 지금까지 온라인 돈내기 게임으로 인해 진 빚은 얼마인가요?
 Q9-1) 내 용돈은 얼마인가요
 Q9-2) 내 용돈보다 빚이 많을까요

Part 4. 종료: 사이버도박 2차 위험 피해

※ 주변, 친구나 본인의 경험을 이야기해달라고 강조 ※

(Guideline) 중요질문으로 반복되는 문항입니다. 다시 한번 질문하여 주시고 답변을 하거나 없거나 기다렸다가 넘어가시면 됩니다.

- Q1) (주변 또는 본인) 온라인 돈내기 게임/도박빚으로 인해 어떤 문제를 보거나 겪은 적이 있나요?

(Guideline) 질문 후 답변을 기다렸다가 아래 예시들을 물어본다

Q1) (주변 또는 본인) 온라인 돈내기 게임/도박빚으로 인해 어떤 문제를 보거나 겪은 적이 있나요?

화면 예시(보기카드)

- 예시1) 학교생활 문제(학업중단, 적응, 징계, 성적하락, 진로목표 상실 등)
- 예시2) 가족관계 문제(부모와의 다툼, 부모에게 거짓말, 가정폭력 등)
- 예시3) 정신건강 관련 문제(우울, 불안, 분노, 폭력, 충동조절, 과잉행동장애, 감정기복 등)
- 예시4) 도박빚 금전문제(금전 관련 갈등(채무), 관계 형성의 어려움, 폭행 피해)
- 예시5) 자살 생각
- 예시6) 자살 계획 및 시도

Q2) 온라인 돈내기 게임으로 인해 친구 또는 선후배로부터 폭행 또는 괴롭힘을 당한 경험이 있나요?
그리고 폭행 또는 괴롭힘을 당한 이유는 무엇인가요?

Q3) 온라인 돈내기 게임으로 인한 빚을 갚기 위해 다음과 같은 행위를 한 적이 있나요?

(Guideline) 행위를 한 순서대로 응답하도록 유도

Q3) 온라인 돈내기 게임으로 인한 빚을 갚기 위해 다음과 같은 행위를 한 적이 있나요?

화면 예시(보기카드)

- 1) 중고물품 거래 사기(중고나라, 당근마켓, 번개장터 등) → 사기
- 2) 친구를 폭행 또는 협박하여 돈 또는 물건을 빼앗음 → 폭력(협박)
- 3) 다른사람의 돈 또는 물건을 훔침 → 절도
- 4) 주변(친구)사람의 카카오톡 계정, 계좌 등 개인정보 판매 → 명의판매
- 5) 자신의 계좌를 빌려주고 돈 또는 물건을 받음 → 명의대여
- 6) 성착취 영상물 피해 및 성매매 → 성착취 및 성매매
- 7) 마약 배달(마약 던지기) → 마약 (불법 아르바이트)
- 8) 불법 보이스피싱 금액 이체 아르바이트 → 피싱 (불법 아르바이트)
- 9) 청소년 제한 금지업소에서 아르바이트 → 유해업소 (불법 아르바이트)
- 10) 도박사이트 홍보(영업책 또는 총책) → 사이버도박 가담 (불법 아르바이트)

Q4) 위의 행위를 한 적이 있는 경우 이러한 행위를 하도록 누군가가 강요 또는 협박 하였나요?

Q5) 온라인 돈내기 게임으로 인해 친구 또는 선후배로부터 폭행 또는 괴롭힘을 당한 경험이 있나요? 그리고 폭행 또는 괴롭힘을 당한 이유는 무엇인가요?

Q6) 도박으로 인한 범죄 유혹시 부모님, 학교, 경찰, 관련 기관으로부터 도움을 요청해 본적이 있습니까?

Q6-1) 도움 요청을 하지 못했다면 그 이유는 무엇인가요?

Q6-2) 향후 다른 청소년들을 돕기 위해서 어떤 도움을 출수 있을까요?

Q7) 현재까지 온라인 돈내기 게임(도박)을 끊어야겠다고 생각하거나 실제로 끊은 적이 있나요? 그 이유는 무엇인가요?

Q7-1) 온라인 돈내기 게임을 끊기 위해 어떤 시도를 하였나요?

Q7-2) 온라인 돈내기 게임을 끊는데 도움을 준 요인은 무엇인가요?

Q7-3) 온라인 돈내기 게임을 끊을 때 가장 힘든 것 그리고 방해되는 것은 무엇이었나요?

Q7-4) 온라인 돈내기 게임을 끊으려고 하는 청소년에게 가장 필요한 도움은 무엇이라고 생각하나요?

Q8) (다시 한 경우) 온라인 돈내기 게임을 다시 하게 된 이유는 무엇인가요?

Part 5. 도박문제 재발: 피해자에서 가해자로 연결고리

※ 친구나 본인의 경험을 이야기해주세요 ※

- Q1) 어떻게 온라인 돈내기 게임에 재참여(=도박문제가 재발)하여 도박문제 위험을 다시 겪게 되었나요? (쉽게 돈을 딸 것 같은 사행심 등)
- Q1-1) 재참여를 통해 도박 피해자 입장에서 가해자 입장이 된 경우를 본 적이 있나요?
- Q2) 처음 돈을 딴 경험을 자세히 이야기해 주세요. 처음 돈을 딴 경험으로 인해 도박을 그만두는 것이 힘들다고 생각하나요?(돈을 딴 때의 짜릿함을 잊을 수 없음, 다시 하면 그 때처럼 딸 것 같음 등)
- Q3) 잃은 돈을 되찾기 위해 더 많은 금액을 베푼 적이 있나요? (주변 친구나 선후배들이) 그렇게 베푼다는 경우를 본 적이 있나요?
- Q4) 온라인 돈내기 게임을 한 이후 주변에 온라인 돈내기 게임을 하는 친구 또는 선후배에게 이자 또는 담보를 조건으로 돈을 빌려준 적이 있었나요?
- Q5) 온라인 돈내기 게임을 한 이후 주변에 자신이 접속하고 있는 사이트를 홍보하거나, 추천한 적이 있었나요?
- Q5-1) (있었다면) 친구들에게 사이트를 추천 또는 홍보한 이유는 무엇인가요?
- Q5-2) (있었다면) 누군가가 친구들에게 사이트를 추천 또는 홍보할 것을 강요 또는 지시하였나요? 그리고 추천 또는 홍보할 것을 강요한 사람은 누구였나요?
- Q5-3) (있었다면) 친구들에게 사이트를 추천 또는 홍보하면서 든 생각은 무엇이었나요?
- Q6) 학교에서 친구 또는 선후배에게 온라인 돈내기 게임을 퍼뜨리는 친구(슈퍼전파자)가 있나요?
- Q6-1) (있다면) 그 친구 또는 선후배는 주로 어디에서 온라인 돈내기 게임(도박)을 퍼뜨리나요?
- Q6-2) (있다면) 그 친구 또는 선후배가 온라인 돈내기 게임을 퍼뜨리는 이유를 알고 있나요?
- Q7) (재질문) 도박을 멈추었다가 다시 하게 되었을 때, 어떤 방법을 통해 다시 하게 되었나요?

(Guideline) 질문 후 답변을 기다렸다가 듣고 난후에, 아래 예시 항목 13개를 보여주고 답변을 다시 들음

Q7) (재질문) 도박을 멈추었다가 다시 하게 되었을 때, 어떤 방법을 통해 다시 하게 되었나요?

화면 예시(보기카드)

- 1) 검색엔진(네이버, 구글, 다음 등)에 도박 관련 단어(도박, 도박사이트, 토토 등)를 검색
- 2) 불법 OTT 사이트 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고
- 4) 성인 영상물 또는 간행물(성인용 만화, 소설, 잡지, 사진) 사이트에 있는 배너 광고를 보고
- 5) 성인음란물 유포 대화방(오픈채팅)을 통해
- 6) 인터넷 방송(치지직, 아프리카tv, 유튜브)에서 도박을 생중계하는 것을 보고
- 7) 온라인게임/카페 등의 회원 게시물/댓글 등
- 8) 이메일로 온 광고 메일/쪽지 등
- 9) 스마트폰으로 온 광고문자
- 10) SNS(카카오톡, 페이스북, 인스타그램 등)의 광고
- 11) 주변 또래 친구들의 소개
- 12) 부모님이 사이버도박을 하는 것을 보고
- 13) 기타

Q8) 도박을 다시 하게 되었을 때 부모님, 학교, 경찰, 관련 기관으로부터 도움을 요청해 본적이 있나요?

Q8-1) 도움요청을 하지 못했다면 그 이유는 무엇인가요?

Q8-2) 향후 다른 청소년들을 돕기 위해서 어떤 도움을 줄수 있을까요?

Part 6. 어려움과 요구사항

※ 친구나 본인의 경험을 이야기해주세요 ※

Q1) 온라인 돈내기 게임으로 생긴 어려움을 해결하기 위해 필요했던 점은 무엇인가요?

Q2) 도박문제로부터 회복을 위해 부모님, 학교, 경찰, 관련 기관으로부터 도움을 요청해 본 적이 있나요?

Q2-1) 도움요청을 하지 못했다면 그 이유는 무엇인가요?

Q2-2) 향후 다른 청소년들을 돕기 위해서 어떤 도움을 줄수 있을까요?

Q3) 청소년들이 돈내기 게임을 하는 것에 대해서 어떻게 생각하나요?

Q4) 나에게 돈내기 게임은 어떤 의미인가요?

Q5) 돈내기 게임하면 떠오르는 말은 어떤 것들이고, 도박하면 떠오르는 말은 어떤 것들이고?

Q6) 학교에서 도박 예방교육을 받아본 적이 있나요? 도박 예방교육이 효과적이라고 생각하나요?

Q7) 돈내기 게임(도박)으로 어려움이 있을 때, 필요한 사항은 무엇인가요?

Q7-1) 초기 대처를 위해 필요한 지원서비스(도박 초기에 필요한 도움은?)

Q7-2) 시후 대처를 위해 필요한 지원서비스(도박 이후 문제발생한 후 필요한 도움은?)

Q7-3) 도움을 받을 수 있는 기관은 어디라고 생각하나요?

Q7-4) 서비스 이용시 비밀보장이 중요한가요?

Q8) 친구가 불법도박을 할 경우 신고 할 수 있나요? 만약 신고하지 않거나 못한다면 그 이유는 무엇인가요?

Q9) 기타 마지막으로 하고싶은 말이 있으면 편하게 이야기 해주세요.(잠시 기다려준다)

※감사합니다※

부록2. 전문가 면담 조사도구

단계	대처방안 조사내용
<p>1. 초기접촉: 사이버도박 인지 및 접근</p>	<p>무엇을 고쳐야 초기 접촉을 막을 수 있나요? (청소년 사이버도박) (청소년을 둘러싼 디지털 신중유해환경에 대한 관점에서 말해주세요)</p> <p>(현상) 사이버도박을 게임으로 인식, 사이버도박의 위험성 인지, SNS/주변(또래)의 영향으로 사이버도박에 접근, 불법 도박사이트에 회원가입, 공짜 머니를 받은 경험, 사이버도박 학교예방교육 실효성 등</p>
<p>2. 실행과정: 사이버도박 참여경험</p>	<p>무엇을 해야 사이버도박 실행 중간에 멈출 수 있나요?</p> <p>(현상) 실시간게임(도박) 실행과정의 환경, 사행심 유발(왜곡된 경제관념), 꿈머니, 사이버도박 승패조작 인지, 처음 돈을 딴 경험, 도박빚 갚기 위해 더 많은 금액 배팅</p>
<p>3. 결과: 사이버도박 빚</p>	<p>사이버도박으로 인한 도박 빚에 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 자신이 감당할 수 없는 금액을 잃었나요, 실시간게임으로 인한 빚으로 초기 금액과 최고 금액은 얼마인가요 2) 부모의 돈을 훔치거나 친구에게 빌림 3) 불법(소액)대출 이용
<p>4.종료: 사이버도박으로 인한 2차위험 피해</p>	<p>실시간게임 빚(도박빚)으로 인한 2차위험 피해에 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 협박 사기(중고매매), 폭행, 마약, 성범죄 등의 피해를 경험 2) 빚을 갚기 위해 범죄(불법아르바이트)를 저지름
<p>5. 도박문제 재발: 피해자에서 가해자로 강요된 환경생성</p>	<p>도박문제가 재발되었을 때 어떻게 대처해야 할까요?</p> <p>(현상)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 학교에서 슈퍼전파자가 되어 실시간게임을 주변에 퍼뜨림 2) 안 하려고 해도 지속적으로 계속 연락이 옴 (개인정보 유출/SNS DM 또는 트위터, FaceBook 노출) 3) 협박과 강요로 사기(중고물품 거래사), 폭행, 갈취, 절도, 성매매, 마약, 보이스 피싱 등 범죄(불법아르바이트)에 연루됨
<p>6. 기타: 어려움과 요구사항</p>	<p>청소년들이 도박문제 피해자, 강요된 가해자가 되는 상황을 고칠 수 있는 법제도 방안은 무엇인가요?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 법제도 2) 교육부 역할/여성가족부 역할/민간단체 역할 3) 기타

부록3. 설문 조사도구

개인정보 보호법 제15조(개인정보의 수집·이용)

① 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 개인정보를 수집할 수 있으며 그 수집 목적의 범위에서 이용할 수 있다.
1. 정보주체의 동의를 받은 경우

NO.

--	--	--	--

청소년 사이버도박 경험 인식조사

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 아동과 청소년에 대한 조사 및 연구를 통해 관련된 국가정책을 개발하는 국무총리산하 국책연구기관입니다.

이 조사는 사이버도박(온라인 돈내기 게임) 경험이 있는 **청소년(만14~18세)**의 구체적인 참여 경험을 알아보고, 청소년 여러분들에게 노출되어 있는 사이버도박 환경이 어떠한지를 파악하여 **사이버도박으로 인한 청소년들의 피해와 어려움을 예방하고 대책을 마련하기 위한 조사**입니다.

본 설문조사는 조사전문기관인 한국갤럽조사연구소에 위탁되어 수행됩니다. 조사 과정에서 입수된 응답은 **절대 다른 사람이나 기관에 공개되지 않고 개인정보보호법 제3조에 의거하여 비밀이 보장됩니다.** 이름이나 주소 등과 같은 개인정보는 수집하지 않습니다. 다만, **조사 참여 보상(모바일 상품권 발송)을 위한 목적**으로 여러분의 휴대전화번호를 수집합니다. 그러나 이 휴대전화번호는 한국갤럽조사연구소의 서버에 저장된 후 오직 답례품 발송 업체로만 전달되며, 발송 즉시 완전 폐기되기 때문에 **여러분들이 전혀 개별적으로 식별되지 않으니 안심하셔도 됩니다.**

※ 조사문형은 23문항 정도이며 5분 내외 소요됩니다.

이에 귀찮더라도, 잠시만 시간을 내어 솔직하게 응답하여 주시기를 부탁드립니다. 감사합니다.

2024. 6.

조사주관	 인국청소년정책연구원 <small>National Youth Policy Institute</small>	조사수행	 한국갤럽
문의처	한국청소년정책연구원 임지연 선임연구위원 / 허효주 연구원 (주)한국갤럽조사연구소 김민재 부장 / 임정용 선임연구원		☎ 044-415-2226 / 2189 ☎ 02-3702-2158 / 2102
	"조사 참여자로서 귀하의 권리와 이익에 대한 문의 사항이 있다면 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회로 연락해주시기 바랍니다." ※ 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회 044-415-2188		

조사 참여 동의

- 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었으며, 언제라도 이 조사의 참여를 그만둘 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 알니다.
- 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

동의함

동의하지 않음

시작 문항

S1 여러분은 평소 여가시간에 주로 무엇을 하나요?

- ① OTT나 유튜브 등에서 영상을 본다 ② 웹툰, 웹소설 등을 본다
- ③ PC방이나 집에서 PC, 모바일게임을 한다 ④ SNS 활동을 한다
- ⑤ 사이버 도박(온라인 돈내기 게임)을 한다 ⑥ 기타 활동(적어주세요: _____)

S2 최근 청소년들이 사이버도박을 많이 하는 것으로 알려지고 있습니다. 주된 이유라고 생각되는 것을 모두 골라주세요.

- ① 친구들이 하는 것을 보고 ② 스마트폰으로 쉽게 할 수 있어서
- ③ 처벌하지 않기 때문에 ④ 친구의 권유로
- ⑤ SNS/문자를 통한 도박 광고를 보고 ⑥ 친구가 돈을 뺏다는 얘기를 듣고
- ⑦ 웹툰 및 게임 사이트 내에서 도박 광고를 보고

1 아래 보기 중에서 해당사항에 표시해 주세요.

사이버도박(=온라인 돈내기 게임)이란?

온라인(인터넷, 모바일)에서 돈(또는 물건을 겹고서 이기는 경우 돈(물건)을 따고, 질 경우에는 돈(물건)을 잃는 방식으로 진행되는 내기 성격의 게임을 의미합니다. (본인의 돈(물건)이 지출된 경우만 해당)

구분	모래 친구가 하는 것을 볼	내가 직접 해 볼
1) 온라인 복권 (‘동행복권’ 홈페이지 이용)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
2) 공식 온라인 스포츠 베팅 (‘베트맨’ 홈페이지 이용)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
3) 사설 온라인 스포츠 베팅 (사설 토트/프로토, ‘베트맨’ 홈페이지 외 이용)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
4) 온라인 돈내기 게임 (사다리, 빙고, 달팽이 등)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
5) 온라인 카지노 게임 (바카라, 블랙잭, 홀덤 등)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
6) 온라인 대리 베팅 (개인방송 등에서 돈내기 게임에 대리베팅을 통한 간접적 참여)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
7) 온라인 웹보드 게임 (고스톱, 섯다, 포커 등)	① 예 ② 아니오	① 예 ② 아니오
8) 기타 이외에 베팅하는 인터넷 돈내기 게임	① 예(직접 써주세요) ② 아니오	① 예(직접 써주세요) ② 아니오

2 확률형 아이템으로 과소비(용돈 이상)를 한 적이 있나요?

- (예시, 확률형 랜덤박스(뽑기), 강화, 합성 등)
(예시, 피파온라인 게임에서 선수 뽑기 및 능력치 강화, 롤게임에서 프레스티지 스킨 상자 구매 및 타사이트에서 판매 등)

- ① 있다 ② 없다

3 처음 사이버도박을 어떻게 접촉하게 되었나요?

- ① 불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트에 있는 배너 광고를 보고
- ② SNS (카카오톡, 디스코드 등)의 광고를 보고
- ③ 주변 친구들이 하는 것을 보고
- ④ 스마트폰으로 온 광고 문자(회원 가입한 사이트 등)

4 처음 도박을 시작한 시기를 적어주세요. 재학 중이 아니더라도 해당 시기에 체크해주세요.

- ① 초등(____학년)
- ② 중등(____학년)
- ③ 고등(____학년)

5 사이버도박이 얼마나 위험하다고 생각하나요?

- ① 매우 위험하다
- ② 위험하다
- ③ 위험하지 않다
- ④ 전혀 위험하지 않다

6 친구가 도박을 함으로써 다른 친구가 도박을 따라 하는 경우를 본적이 있습니까?

- ① 있다
- ② 없다

7 학교 등에서 의도적으로 도박을 퍼뜨리는 친구를 본적이 있나요?

- ① 있다
- ② 없다

8 사이버도박을 하는 이유는 무엇인가요? 모두 골라주세요.

- ① 한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심(사행심)
- ② 할 일 없이 심심해서
- ③ 그동안 도박으로 잃었던 돈(도박 빚)을 벌기 위해
- ④ 돈을 썼을 때 짜릿한 느낌(쾌감) 때문에
- ⑤ 도박으로 돈을 딴 친구가 대단해 보여서
- ⑥ 한 번 하면 그만두기가 어려워(중독)
- ⑦ 뭔가 사고 싶은 게 있어서(타투, 명품 등)
- ⑧ 친구들과 노는 유희비로 쓰려고
- ⑨ 기타 (적어주세요: _____)

9 친구가 도박을 하기위해 돈을 빌려달라고 하면 어떤 생각이 드나요? 모두 골라주세요.

- ① 몇 만원 이하면 빌려줘도 되지만, 몇 만원 이상이면 빌려주면 안된다
- ② 이자를 받으려고 빌려준다
- ③ 이자는 받지 않고 가능한 금액을 빌려준다
- ④ 돈이 있어도 빌려주지 않는다(돈이 없다고 한다)
- ⑤ 거리를 둔다
- ⑥ 친한 친구면 돈이 없어도 빌려서라도 빌려준다

10 사이버도박에 활용한 은행계좌는 몇 개인가요? (친구 등 빌린 계좌 포함)

- ① 1~2개
- ② 3~5개
- ③ 6~7개
- ④ 8~10개
- ⑤ 11~15개
- ⑥ 16~20개
- ⑦ 20개 이상(작성 적어주세요)

11 본인 또는 주변 친구에 대한 질문입니다.

구분	응답
1-1) 지금까지 친구에게 도박을 하기위한 돈을 빌린 적이 있었나요?	① 예 ② 아니오
1-2) 지금까지 친구가 도박을 하기위한 돈을 빌린 경험을 듣거나 본 적이 있나요?	① 예 ② 아니오
2-1) 지금까지 도박빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구에게 높은 이자를 내고 돈을 빌림)를 쓴 경험이 있나요?	① 예 ② 아니오
2-2) 지금까지 친구가 도박빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구에게 높은 이자를 내고 돈을 빌림)를 쓴 경험을 듣거나 본 적이 있나요?	① 예 ② 아니오
3) 도박 자금이 걸 눈치했지만, 친구에게 돈을 빌려준 경험이 있나요?	① 예 ② 아니오
3-1) (위 3에서 예인 경우만) 도박 자금이 걸 눈치했지만, 친구에게 돈을 왜 빌려주었나요?	① 친구가 어렵다고 해서 도와주려고 ② 이자를 받을 수 있어서 ③ 말로 협박이나 강요해서 ④ 직접적인 폭력 때문에 ⑤ 친구가 너무 사정을 해서(집까지 찾아옴 등) ⑥ 도박 친구의 부모님이 갚아 줄거라서 ⑦ 도박을 잘하니까 ⑧ 기타(직접 적어주세요: _____)

12 지금까지 사이버도박으로 인한 손실액(도박을 통해서 손해 본 액수, 도박빚을 포함한 도박으로 잃은 돈 총액수)는 얼마인가요?

- ① 없다
- ② 10만원 미만
- ③ 10~50만원 미만
- ④ 50~200만원 미만
- ⑤ 200~500만원 미만
- ⑥ 500~1000만원 미만
- ⑦ 1000~1500만원 미만
- ⑧ 1500~2천만원 미만
- ⑨ 2천만원 이상(적어주세요: _____)

13 사이버도박으로 감당 못 할 빚을 졌을 때, 생각되는 사항을 모두 골라주세요.

- ① 친구에게 말한다
- ② 혼자 고민한다
- ③ 부모님께 말한다
- ④ 교사에게 말한다
- ⑤ 빚 갚으려고 사기, 폭력 등 범죄에 유혹당하기 쉬울 것 같다
- ⑥ 괴로워 자살을 생각할 수 있다
- ⑦ 전문가관에 전화 요청을 한다
- ⑧ 도박 빚을 갚기 위해 도박을 계속한다
- ⑨ 도망 다닌다
- ⑩ 기타(적어주세요: _____)

14 감당 못 할 도박 빚은 어떻게 해야 한다고 생각하나요? 모두 골라주세요.

- ① 스스로 아르바이트를 해서 갚아야 한다
- ② 법적으로 불법임으로 안 갚아도 된다
- ③ 부모님이나 가족이 대신 갚아줘야 한다
- ④ 도박 빚은 도박을 해서 갚아야 한다
- ⑤ 원금만 갚고 이자는 안 갚아도 된다
- ⑥ 기타(적어주세요: _____)

15 보호자(부모님)는 본인이 사이버도박을 한 것을 어떤 상황에서 알게 되었나요?

- ① 초기에 보호자(부모님)께 스스로 알려서
- ② 보호자(부모님)가 먼저 물어봐서
- ③ 자해 및 자살 시도 후 보호자가 알게 되어서
- ④ 범죄를 저질러서 경찰 통해서
- ⑤ 학교 교사를 통해서
- ⑥ 정신병원 상담 입원 직전에
- ⑦ 빌려준 사람/업체의 빚 독촉(전화/문자/찾아옴 등) 때문에
- ⑧ 끝까지 보호자가 알지 못함
- ⑨ 기타(적어주세요: _____)

16 도박으로 인해 아래와 같은 상황을 경험한 적이 있나요. 모두 골라주세요.

- ① 협박이나 폭력을 당함
- ② 그냥 도망 다니거나 잠적
- ③ 길거리나 놀이터 노숙
- ④ 부모님(보호자)에게 도움 요청
- ⑤ 관련 기관 상담(1388, 도박치유원 1336 등)
- ⑥ 학교 교사(담임, 위클래스) 상담 요청
- ⑦ 자살 시도
- ⑧ 범죄 가담
- ⑨ 경찰에 검거
- ⑩ 학업 중단이나 자퇴 등
- ⑪ 기타(적어주세요: _____)
- ⑫ 없음

17 청소년들이 사이버 도박을 그만두는 것이 힘든 이유는 무엇인가요? 모두 골라주세요.

- ① 도박사이트에 쉽게 접근할 수 있어서
- ② 불법이지만 처벌이 없어서
- ③ 어울리는 친구들이 도박을 하니까
- ④ 도박해서 돈을 썼던 쾌감이 커서
- ⑤ 돈을 단기간에 빨리 벌 수 있으니까
- ⑥ 게임처럼 빠르고 재미있어서
- ⑦ 도박 광고 문자, SNS 등이 계속해서 와서
- ⑧ 기타(적어주세요: _____)

18 청소년이 감당못할 도박빚으로 범죄(중고나라, 사기 등)에 연루되게 된 이유라고 생각되는 것을 모두 골라주세요.

- ① 교사 등 아무도 도와주지 않아서
- ② 도움을 요청할 방법을 몰라서
- ③ 도박빚을 감당 못 해서 돈을 구하려고
- ④ 가족 내 도와줄 사람이 없어서
- ⑤ 도와줄 친구가 없어서
- ⑥ 도박 자금을 빌려준 상대가 범죄 행위를 강요해서
- ⑦ 기타(적어주세요: _____)

19 아래 제시된 보기는 청소년들이 현재까지 도박 빚을 갚기 위한 불법행위를 나열한 것입니다. **모든 친구가 경험한 것을** 알게 되었다면 다음 중 해당하는 것을 모두 골라주세요.

- ① 도박빚 갚으려고 불법도박
- ② 사기(중고나라 등 온라인 포함)
- ③ 폭력(협박)
- ④ 절도
- ⑤ 개인정보 판매
- ⑥ 개인정보 대여
- ⑦ 성착취 및 성매매
- ⑧ 마약 배달 (불법 아르바이트)
- ⑨ 유해업소 (불법 아르바이트)
- ⑩ 보이스피싱 (불법 아르바이트)
- ⑪ 도박사이트 홍보 (영양책 또는 총책)
- ⑫ 도박자금 대출 해주고 이자 받음 (높은 이자를 받는 고리대금)
- ⑬ 기타(적어주세요: _____)



기타

1 귀하의 성별은요?

① 남성

② 여성

2 귀하는 몇 년도에 태어나셨나요?

_____년

3 귀하가 생각하는 본인의 학업수준은 어느정도인지요? (학교를 다니지 않는 경우는 재학시절 경험 기준으로 표시)

① 매우 못하는 수준

② 못하는 수준

③ 중간

④ 잘하는 수준

⑤ 매우 잘하는 수준

4 귀하의 생활을 돌봐주는 가족이 한 명이라도 있나요?

① 있다

② 없다

5 귀하 자신이 생각하기에 집의 경제 수준이 어느 정도인 것 같나요?

① 상의 상 ② 상의 하

③ 중의 상 ④ 중의 하

⑤ 하의 상 ⑥ 하의 하



6 부모님의 학력은 다음 중 어디에 해당하나요?

아버지 _____ 어머니 _____

① 초등학교 졸업

② 중학교 졸업

③ 고등학교 졸업

④ 전문대 졸업

⑤ 4년제 대학 졸업

⑥ 대학원 졸업

⑦ 모름/안 계심

◆ 설문에 응해주셔서 감사합니다 ◆



조 사 후 기 록

[개인정보 수집·이용 동의서]

한국갤럽조사연구소(이하 "한국갤럽")는 개인정보보호법 제3조에 의거하여, 개인정보를 수집·이용함에 있어 정보주체로부터의 이용 동의 여부를 사전에 고지하고 있습니다. 정보주체가 되는 이용자께서는 아래 내용을 확인하시고, 동의 여부를 결정하여 주시기 바랍니다.

1. 개인정보의 수집 및 이용 목적

- 한국갤럽은 '청소년 사이버도박 경험인식 조사'를 실시하고 답례품(모바일 상품권) 지급을 위해 개인 정보를 수집·이용하고자 합니다.

2. 수집하는 개인정보의 항목

- 휴대전화 번호

3. 개인정보의 보유 및 이용 기간

- 2024년 7월 응답참여일로부터 ~ 2024년 7월 30일

4. 개인정보의 제3자 제공에 관한 사항

- 한국갤럽은 수집·보유하고 있는 개인정보를 이용자의 동의 없이 제3자에게 제공하지 않습니다. 다만, 답례품(모바일 상품권) 발송을 위해 일시적으로 개인정보를 위탁할 수 있습니다.

5. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 안내

- 이용자는 개인정보 수집에 대한 거부를 할 수 있으며, 이 경우 답례품(모바일 상품권)을 받으실 수 없습니다.

개인정보 수집 및 이용에 대한 안내에 동의합니다.

예 아니요

응답자 연락처

휴대전화번호 (____) - (____) - (____)

부록4. 시범활동 결과보고서 양식

디지털기반 교육플랫폼(수업도구)을 활용한 교육과정 연계 사이버도박 예방교육 수업활동 결과보고서 양식

00초등/중등/고등학교 교사 000

1. 수업 목적 및 대상
학교

2. <디지털 교육플랫폼을 활용한 교육과정 연계 사이버도박 예방교육> 수업설계

본시 주제		일시 및 차시	
학습목표			
학습 단계 (분)	학생 주도 배움 활동	비고	
도입 (00)	<ul style="list-style-type: none"> ● • - ● 공부할 문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin-left: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">♣</div>	□□ ※	
전개 (00)			
정리 (00)			

3. 활용 후기
가. 학생
나. 교사

4. 수업장면 (사진)

참조: 시범활동 개요 및 결과분석에 대한 <표 1-7>~<표 1-9>.

본 연구의 목적은 디지털 가속화 사회에서 청소년을 사이버도박 유해환경 위험에서 보호하고 청소년 주도적 대응역량을 강화할 수 있는 법제도 및 대응정책방안을 마련하는데 있다. 이를 위해 청소년사이버도박의 주요 이슈와 핵심문제로서 청소년유해환경 참여과정 시나리오를 작성하여 초기접촉, 실행참여, 도박빚, 2차위험피해, 피해자에서 가해자로 연결고리에 대한 연구문제를 도출하였다. 해외 대응사례에서 청소년 사이버도박을 지원하는 정책현황을 분석함으로써 청소년 사이버도박 대응정책에서 청소년보호방안의 시사점을 탐색하였다. 신변중 유해환경으로부터 청소년이 안전한 사회환경에서 살 권리를 보장하기 위하여 사이버도박 초기접촉 차단과 계좌차단, 청소년대상 도박사업자의 형벌과 벌금 강화, 도박빚 초기대응 등 법제도 개정안을 논의하였다. 우리나라의 청소년보호정책을 안전한 보호환경 조성고 청소년의 주도적 대응역량 강화의 관점에서 분석하고 정책과제를 제시하였다. 이 연구에서는 면담조사를 실시하여 청소년의 도박빚 경험과 직접적인 의견을 경청하였다. 사이버도박을 경험한 청소년(N=505)을 대상으로 설문조사를 실시하여 초기접촉부터 2차위험 피해까지의 실증적 자료를 수집하였다. 또한 사이버도박 유해환경으로부터 청소년의 주도적 대응역량 강화를 위한 개인별 맞춤 교육모델의 실증적 근거를 마련하기 위하여 교육과정 연계 시범활동을 실시하였다. 시범활동은 교육과정 연계 사이버도박 예방교육으로서 AI·디지털기반 교육플랫폼을 활용하여 실시하였다. 이러한 연구결과를 기반으로 사이버도박 유해환경 초기차단과 청소년의 주도적 대응역량을 강화하는 정책과제를 도출하였다.

주제어: 사이버도박, 도박빚, 청소년보호정책, 유해환경, 청소년 주도적 역량, 도박예방교육

A b s t r a c t

ABSTRACT

Study on Improvement of Youth Protection Policy in Response to Social Environment Changes I: Cyber Gambling

The purpose of this study is to establish a legal system and response policy measures that can protect youth from the risks of harmful cyber gambling environments and strengthen youth-led response capabilities in a digitally accelerated society. To this end, a scenario of youth harmful environment participation process was created as a key issue and problem of youth cyber gambling, and research questions were derived on initial contact, participation in action, gambling debt, secondary risk damage, and the link from victim to perpetrator. By analyzing the current status of policies supporting youth cyber gambling in overseas response cases, implications for youth protection measures in youth cyber gambling response policies were explored. In order to guarantee youths' right to live in a safe social environment from new harmful environments, revisions to the legal system were discussed, such as blocking initial contact with cyber gambling, blocking accounts, strengthening punishment and fines for gambling operators targeting youth, and initial response to gambling debt. The youth protection policy in Korea was analyzed from the perspective of creating a safe protection environment and strengthening youth-led response capabilities, and policy tasks were

presented. In this study, interviews were conducted to listen to the experiences and opinions of adolescents with gambling debt. A survey was conducted on adolescents (N=505) who experienced cyber gambling to collect empirical data from initial contact to secondary risk damage. In addition, a pilot activity linked to the curriculum was conducted to establish empirical grounds for a personalized education model to strengthen adolescents' proactive response capabilities from the harmful cyber gambling environment. The pilot activity was conducted as a cyber gambling prevention education linked to the curriculum using AI-digital-based education platforms. Based on these research results, policy tasks were derived to block the harmful cyber gambling environment at an early stage and strengthen adolescents' proactive response capabilities.

Keywords: cyber gambling, gambling debt, youth protection policy, harmful environment, adolescent proactive capabilities, gambling prevention education

2024년 한국청소년정책연구원 발간자료 목록

기관고유과제

- 연구보고24-기본01 인구감소지역 청소년정책 강화방안 연구 / 김지경·송현주·김일우·김윤희
- 연구보고24-기본02 청소년의 생성형 AI 이용실태 및 리터러시 증진방안 연구 / 이창호·모상현·배상률·이세영
- 연구보고24-기본03 국제교류 활성화를 위한 한국형 Erasmus+ 모형 구축방안 연구 / 이윤주·김형주·오해섭·박대승
- 연구보고24-기본04 청소년 근로 실태 및 정책방안 연구 / 황여정·임희진·정은주·이수정
- 연구보고24-기본05 청소년활동을 통한 환경 실천 지원방안 / 황세영·김정숙·최정원·이은주·손윤희
- 연구보고24-기본06 청소년은 어떻게 범죄의 길에 빠지게 되는가 : 청소년 범죄 경로와 예방 대책 / 이지연·김영지·박지수·한윤선·박선영
- 연구보고24-기본07 고립·은둔형 청소년 실태 및 지원방안 연구 / 서정아·강경균·최홍일·허창수
- 연구보고24-일반01 2024 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권 실태 : 총괄보고서 / 유민상·이경상·서고운·유설희·유성렬
- 연구보고24-일반01-01 2024 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 기초분석보고서 / 유민상·이경상·서고운·유설희
- 연구보고24-일반05 2024 한국아동·청소년 패널조사 : 사업보고서 / 하형석·김기현·최인재·한지형
- 연구보고24-일반05-01 2024 한국아동·청소년 패널조사 : 데이터분석보고서 / 김기현·오병돈
- 연구보고24-일반06 2024 다문화청소년 종단연구 : 총괄보고서 / 신동훈·김희진·이정민·이용해·장윤선
- 연구보고24-일반06-01 2024 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서(2기패널) / 신동훈·김희진·이정민·이용해

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 24-44-01 청년종합연구Ⅲ: 정책소외계층 청년 실태 및 정책개발 / (자체번호 연구보고24-일반02) 김승경·김지연·백혜정·전현정·김성아

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 24-44-02 2024년 시설퇴소청년의 생활 실태 및 정책개발 /
(자체번호 연구보고24-일반02-01) 김승경·김지연·백혜정·전현정
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 24-45-01 청년 친화적인 지역인재양성 및 일자리 창출 방안 I /
(자체번호 연구보고24-일반03) 최용환·김영한·권오영·박윤수·오문준·이경아
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 24-46-01 사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I
(자체번호 연구보고24-일반04) : 사이버도박 / 임지연·황진구·성윤숙·조제성

수 시 과 제

- 연구보고24-수시01 청소년수련활동 인증제 개선방안 / 김정숙·조남익
- 연구보고24-수시02 일경험으로서 청년인턴 활성화 방안 연구 - 중앙행정기관 청년인턴을 중심으로
/ 이윤주·황세영·하형석·서고운·최홍일·이용해
- 연구보고24-수시03 청소년기 인문프로그램 효과성 분석 / 강경균·최홍일
- 연구보고24-수시04 학교폭력 전담조사관 제도 활성화 방안 연구 / 성윤숙

연구개발적립금 과제

- 연구보고24-연적금01 가정·학교 밖 이중 취약 청소년 실태연구 : 청소년 쉼터를 중심으로 /
김희진·김경준·박지수·조혜영
- 연구보고24-연적금01-01 가정·학교 밖 이중 취약 청소년 실태연구 : 청소년 쉼터를 중심으로 -
기초분석보고서 / 김희진·박지수
- 연구보고24-연적금02 미래지향 정책연구 수행사업 /
김대웅·이진아·이유정·김정숙·권오영·변주영·조은혜·이윤주

수 탁 과 제

<일반>

- 연구보고24-수탁01 2024년 학교폭력 실태조사 결과보고서 /
장근영·김기현·문호영·이용해·최홍일·구분호·이자경·서지형
- 연구보고24-수탁02 청년의 결혼 및 출산 의식과 세대지향적 저출생 정책지원망 구축 연구 /
김형주·정세정·박미선·김동훈·김지민

연구보고24-수탁03	2024 대안교육기관 실태조사 - 대안교육기관 현황조사 / 최인재·오해섭·권오영·유설희·김소연·박진수·윤철경
연구보고24-수탁03-01	2024 대안교육기관 실태조사 - 교원, 학생 및 학부모 실태조사 / 최인재·유설희·김소연·윤철경
연구보고24-수탁03-02	2024 대안교육기관 운영 사례집 / 최인재·오해섭·권오영·유설희·김소연·박진수
연구보고24-수탁04	제5차 청소년보호종합대책(2025~2027) 수립을 위한 기초연구 / 이지연·하형석·박지수
연구보고24-수탁05	2024년 특수교육대상자 인권실태조사 사업보고서 / 서고운·김영지·김지연·이정민·최홍일
연구보고24-수탁06	디지털기반 인성교육 플랫폼 운영지원 및 성과평가 / 임지연·하형석
연구보고24-수탁07	청소년 진로 및 디지털 활동 활성화 방안 연구 / 강경균
연구보고24-수탁08	2024년 학생 인성 함양 리더십새싹 캠프 결과보고서 / 최용환·이동성·박윤수·장혜윤·임채홍·임지영
연구보고24-수탁09	2024년 인성교육프로그램 인증제 운영 결과보고서 / 최용환·이창호·임지영
연구보고24-수탁10	2024년 중앙부처와 시도교육청의 인성교육 이행점검 및 인성교육정책 분석평가 / 최용환·박윤수·장혜윤·김보경·임지영·이경아
연구보고24-수탁11	2024년 인성교육 전문인력 양성기관 지정 및 지원관리 보고서 / 최용환·임지영·이경아
연구보고24-수탁12	2024년 청소년수련시설 종합평가 / 황진구·김영지·모상현·이용해·김경준
연구보고24-수탁13	광역지역단위 청소년활동 진흥 및 협력강화 방안 연구 / 황세영·유민상·남화성
연구보고24-수탁14	대안교육기관 실태조사 기초연구 / 조연수·하형석·유설희
연구보고24-수탁15	2024년 위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사 / 황여정·임희진·정은주·유설희
연구보고24-수탁15-01	2024년 위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사(부록: 기초통계결과표) / 황여정·임희진·정은주·유설희
연구보고24-수탁16	보호관찰 청소년 사이버도박 실태분석 및 지도감독 방안 / 박지수·이지연
연구보고24-수탁17	2024년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사 / 김지경·송현주·김균희·김일우
연구보고24-수탁18	학교안팎 지역사회 청소년 성장지원 사업 연구 / 유민상·이경상·황세영·최인재·최홍일
연구보고24-수탁19	취약청년 현황 및 지원방안 연구-1인가구 청년 및 경계선 지능 청년을 중심으로 / 유민상·김기현·신동훈·변민수·박미선·한지형
연구보고24-수탁20	2024년 청소년방과후아카데미 효과만족도 조사 연구 / 서정아·장여옥

〈학교폭력예방교육지원센터〉

- 연구보고24-학폭01 2024 학부모용 소식지 모음집 / 모상현·박재욱·전원지
- 연구보고24-학폭02 어울림 프로그램 개정 방향 모색을 위한 기초연구 / 모상현·김승혜·최희영·차민희·송채원
- 연구보고24-학폭03 2024 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 모상현·전원지·문은솔
- 연구보고24-학폭04 2023년 어울림 학생서포터즈단 결과보고서 / 모상현·박선영·김예지
- 연구보고24-학폭05 2024년 어울림 학생서포터즈단 운영안내서 / 모상현·박선영
- 연구보고24-학폭06 2023년 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 우수사례집 / 모상현·최지윤
- 연구보고24-학폭07 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(초등학교 1~2학년) / 모상현·정광훈·백성희·최인재·송채원 외
- 연구보고24-학폭08 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(중학교 1학년) / 모상현·정광훈·백성희·최인재·송채원 외
- 연구보고24-학폭09 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(고등학교 1학년) / 모상현·정광훈·백성희·최인재·송채원 외
- 연구보고24-학폭10 2024 학교폭력예방 컨설팅 매뉴얼 / 모상현·최지윤·문은솔

〈학업중단예방·대안교육지원센터〉

- 연구보고24-대안01 학업중단 숙려제 공동운영기준 / 황세영
- 연구보고24-대안02 청소년부모·한부모 지원매뉴얼 / 황세영·이진아·김시경·김미혜
- 연구보고24-대안03 학업에 어려움을 겪는 학생 실태조사 구축방안 / 김영지·임지연·유성렬·김강호·이종숙·정유경

〈위(WEE)프로젝트연구·지원센터〉

- 연구보고24-위센터01 2024년 위(Wee) 프로젝트 연구지원 사업 운영 결과보고서 / 김지연·김영지·백혜정·김승경·이정민·전현정·최홍일·양하나·김주영·문세진·나예인·이유진

자료 집

〈세미나〉

- 세미나24-01 청소년의 생성형 AI 리터러시 증진방안 세미나 (24.5.24.)

〈워크숍〉

- 워크숍24-01 소년사건의 이해: 경찰 사랑의 교실, 법원 수감명령 이해하기 (24.8.29.)
- 워크숍24-02 2024 꿈지락 운영 워크숍 (24.8.7.)

〈포럼〉

- 포럼24-01 청소년 금융활동 역량강화 방안 (24.3.18.)
- 포럼24-02 청소년-가족 시설간 정책 연계 협업 관련 다문화 청소년 진로지원 포럼 (24.4.29.)
- 포럼24-03 다문화청소년 심리·정서 및 진로·진학 지원 정책의 현안과 발전방안 (24.7.18.)
- 포럼24-04 제1회 청소년 형사 법무 국제심포지엄 청소년 약물 남용과 도박문제 (24.8.19.)
- 포럼24-05 청소년 디지털 역량 강화 방안 (24.12.10.)

〈콜로키움〉

- 콜로키움24-01 가명정보 활용절차의 이해 - 청년종합연구 III: 정책소외계층 청년 실태 및 정책개발 (24.4.24.)

〈기타자료집〉

- 자료24-01 2024년 저경력 전문상담교사 연수
- 자료24-02 위(Wee) 센터 실장 역량강화 연수 자료집
- 자료24-03 가정형 위(Wee)센터 컨설팅
- 자료24-04 제1회 청소년 형사 법무 국제심포지엄 청소년 약물 남용과 도박문제
- 자료24-05 지역사회 환경교육 협력을 위한 청소년수련시설 학교 연계 프로그램 운영 안내서
- 자료24-06 2024년 대안교육기관 교직원 연수 - [제1차] 연수 강의자료
- 자료24-07 2024년 대안교육기관 교직원 연수 - [제2차] 연수 강의자료
- 자료24-08 2024년 대안교육기관 교직원 연수 - [제3차] 연수 강의자료
- 자료24-09 위(Wee) 이슈브리프
- 자료24-10 (초등학교) 위기사안별 개인상담 개입 지도서
- 자료24-11 위(Wee) 클래스 및 센터 운영 가이드
- 자료24-12 가정형 위(Wee)센터 매뉴얼
- 자료24-13 제13회 위(Wee) 희망대상 우수사례집
- 자료24-14 위(Wee) 뉴스레터
- 자료24-15 제13회 한국아동·청소년패널 학술대회
- 자료24-16 2024 학교 내 대안교실 운영 매뉴얼
- 자료24-17 제11회 학업중단예방 우수사례 공모전 수상작품집

자료24-18 2024 학업중단예방·대안교육지원센터 연간사업보고서

자료24-19 2024 꿈지락 운영 워크숍 2차

학술지

「한국청소년연구」 제35권 제1호(통권 제112호)

「한국청소년연구」 제35권 제2호(통권 제113호)

「한국청소년연구」 제35권 제3호(통권 제114호)

「한국청소년연구」 제35권 제4호(통권 제115호)

기타 발간물

〈NYPI Bluenote 이슈 & 정책〉

151호 어울림 프로그램 현안 진단을 위한 탐색적 연구

152호 학교 밖 청소년의 취약성 분석 및 자립지원방안 연구

153호 가족환경 다변화에 따른 청소년 가족실태와 지원방안

〈NYPI Bluenote 통계〉

77호 청소년의 생성형 AI 이용실태조사

78호 청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구Ⅲ: 시민권과 참여

79호 소년보호재판 준비메모(2013~2018) 데이터 구축 및 주요 결과

80호 청소년활동 실태

81호 취약계층 청소년 지원정책 진단 및 제도보완 연구Ⅱ

82호 2023 아동·청소년 인권실태조사 주요 지표 결과

83호 청소년의 시민성 함양을 위한 정치참여 지원 방안 연구

84호 한국아동·청소년패널조사 2018 제6차년도 패널데이터 구축 및 주요 조사 결과

협동연구총서 24-46-01

연구보고 24-일반04

사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I: 사이버도박

인 쇄 2024년 12월 24일

발 행 2024년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 백 일 현

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)계문사

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.


구독문의 : (044) 415-2125(지식정보관)

ISBN 979-11-5654-434-0

협동연구총서 24-46-01

연구보고24-일반04

사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I : 사이버도박

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층

Social Policy Building, Sejong National Research Complex, 370, Sicheong-
daero, Sejong-si, 30147, Korea

Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369



ISBN 979-11-5654-434-0