한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems

청소년 빅데이터 속 도박





2020 청소년 도박문제 실태조사 & 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사

청소년들은 도박문제를 얼마나 겪고 있을까요?

2020년 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터)와 2020 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(여성가족부) 속 청소년 도박문제 현황을 알아봅니다.

도박문제 위험집단 2.4% # 도박성 게임 유경험률 5.0%
남학생 # 고등학생 #특성화고
도박문제 저연령화 # 초등학생
온라인 # 불법 # 접근성↑ # 도박 문제군 이행 가능성↑
예방교육

CONTENTS

- 2020년 청소년 도박문제 실태조사 (한국도박문제관리센터)
- 2020 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 (여성가족부)
- 언론보도 속 청소년 도박
- 청소년 도박 관련 언론보도 동향

2020년 청소년 도박문제 실태조사 눈여겨보기

1. 재학 중 청소년 도박문제 위험집단(위험군+문제군) **2.4%**
2. 학교 밖 청소년 도박문제 위험집단(위험군+문제군) **6.9%**
3. 남학생 / 고등학생 / 특성화고 대상 집중적 도박문제 예방 필요
4. 청소년 도박 행동의 온라인 비중 증가→불법 인터넷 도박→도박 문제군 이행 가능성 높음
5. 온라인 도박 → 청소년들의 사회 관계를 통한 도박문제 확산 및 통제 어려워
6. 돈내기 게임 참여의 저연령화
7. 예방교육 경험 증가(**62.9%**), 도박위험 홍보물이나 캠페인을 본 경험(**72.3%**)

2020 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 눈여겨보기

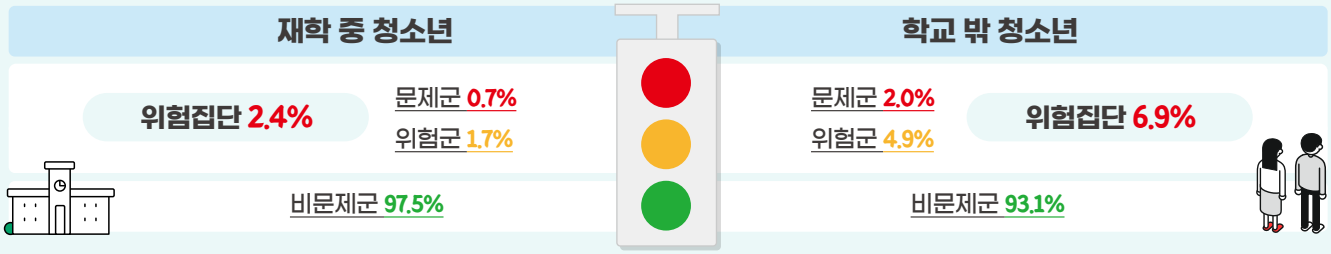
1. 돈 또는 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임의 유경험률 **5.0%**
2. 도박성 게임에서는 초등학생의 경험률(**6.2%**) 크게 증가
3. 청소년의 성인용 인터넷 게임이나 도박성 게임에 대한 접근성이 높아지는 것으로 우려
4. 온라인 도박 피해 예방 교육 경험률 **48.4%** 로 증가

< 실태조사 결과를 더 자세히 확인하고 싶다면>
* 2020년 청소년 도박문제 실태조사 원본은, 한국도박문제관리센터 홈페이지 https://www.kcgp.or.kr/ > 알림 · 참여 > 자료실 에서 확인할 수 있습니다.
* 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 원본은, 여성가족부 홈페이지 http://www.mogef.go.kr/ > 주제별 정책자료 > 청소년 에서 확인할 수 있습니다.

2020년 청소년 도박문제 실태조사 자세히보기

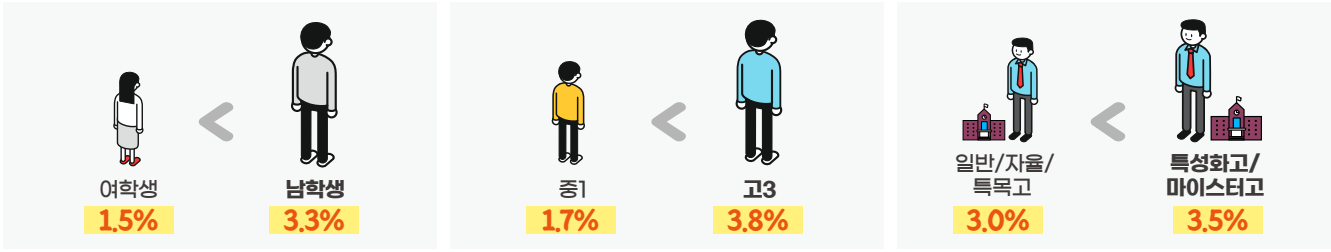
도박으로 인한 문제를 겪는 청소년 10명 중 2명?

2020년 청소년 도박문제 실태조사 결과를 보면 재학 중 청소년의 **2.4%**, 학교밖 청소년의 **6.9%**가 도박 문제로 인해 어려움을 겪고 있는 위험집단으로 확인되었습니다.



*위험군: 지난 3개월간 돈내기 게임 경험이 있으나 중간 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 문제가 발생한 상태
*문제군: 지난 3개월간 반복적인 돈내기 게임 경험이 있으며 심각한 수준의 조절 실패와 심리/사회/경제적 문제가 발생한 상태

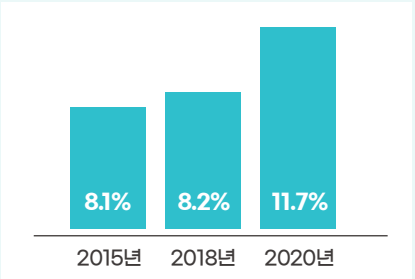
남학생 / 고등학생 / 특성화고 청소년의 위험집단 비율이 높아, 집중적 예방이 필요해요.



청소년 도박 행동의 온라인 비중 증가 → 불법 인터넷 도박 → 도박 문제군 이행 가능성 ↑

청소년들이 참여하는 돈내기 게임의 유형을 온라인과 오프라인 게임으로 나누어보았을 때, 온라인 게임의 비중은 뚜렷하게 높아졌습니다!
즉 **청소년들의 도박 행동에서 온라인의 비중이 증가**했다는 의미입니다!

온라인 도박은 원칙적으로 미성년자의 이용이 금지되어 있다는 점을 고려하면 청소년들이 스마트폰을 통해 접하는 온라인 도박은 불법 인터넷 도박일 가능성이 높다는 의미로 해석할 수 있습니다.
(이승현 외, 2019).



본 조사 결과 '불법 인터넷 도박'을 경험한 청소년 중 문제군(Red) 비율이 24.7%로 가장 높았다는 사실은 **불법 인터넷도박은 늦게 시작했어도 심각한 도박 문제군으로 이행할 가능성이 높다**는 것입니다!

<출처:2020 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2020)>

온라인 도박 → 청소년들의 사회 관계를 통한 도박문제 확산 및 통제 어려워



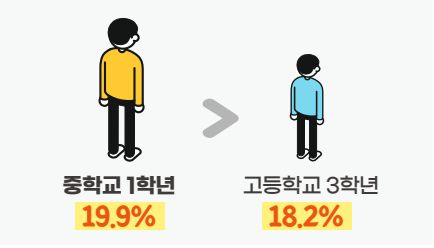
물리적인 환경의 영향을 적게 받는 온라인 도박의 특성을 주목할 필요가 있습니다. 2020년 청소년 도박문제 실태조사 결과 **스마트폰으로 돈내기 게임을 하는 청소년**들은 **인적 유해환경이 있는 청소년과 물적 유해환경이 없는 청소년에게서 높은 경향**이 발견되었습니다.

이러한 결과는 **온라인 도박은 물리적 환경보다는 청소년들의 사회 관계를 통해 확산**되며, 오프라인 환경에서 도박관련 유해요소를 통제하는 것만으로는 청소년들의 온라인 도박 참여를 통제하기 어렵다는 의미로 해석됩니다.

도박문제 저연령화, 초등학생이 도박이라구요?

최근 3개월간 돈내기 게임을 경험한 비율은 중학교 1학년이 19.9%로 가장 높았으며 고등학교 3학년에서는 오히려 18.2%로 낮았습니다.

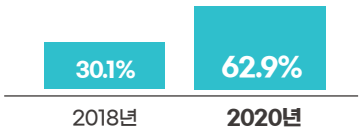
이는 고등학교 3학년이 최근 도박 경험이 가장 높을 것이라는 예측과 반대되는 결과입니다. 재학 중 청소년의 경우 제일 처음 돈내기 게임을 경험한 평균 연령은 **만12.5세**입니다.
이러한 양상은 돈내기 게임 참여경험이 저연령화 되고 있음을 나타내주고 있습니다.



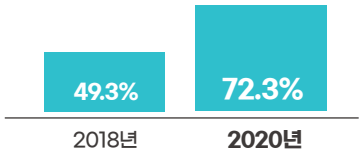
<최근 3개월간 돈내기 게임을 경험한 비율>

도박문제 예방교육의 확대 → 도박 행동의 감소를 유발한 원인

<최근 도박문제 **예방교육**을 받아 본 적 있다는 청소년들의 비율>



<도박위험 **홍보물이나 캠페인**을 본 경험이 있다는 청소년들의 비율>



도박문제 예방교육의 확대는 청소년들의 도박에 대한 경각심을 자극하여 전반적인 돈내기 게임 행동의 감소와 관계된 것으로 추정됩니다. 향후 보다 적극적인 도박예방 교육 실시가 필요합니다.

특히 앞서 기술한 도박 참여시기의 저연령화 현상을 고려하여 현재 실시하고 있는 초등학생 대상 도박 예방교육의 대상 연령을 12세(초등학교 4학년) 이전으로 확대하고 내용도 보다 구체적이고 현실적으로 강화할 필요가 있습니다. 재무적인 이해력이 완성되지 않은 청소년들의 경우, 부채의 위험성을 과소평가할 가능성이 높으며 이와 같은 도박 빚에 얽혀서 다른 범죄로 이행할 가능성 역시 매우 높습니다.

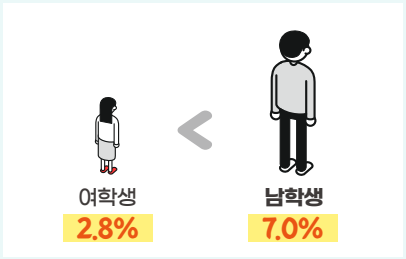
따라서 청소년들을 대상으로 한 생활경제 교육과 함께 도박 예방교육을 의무적으로 실시하여 적절한 재무설계 능력을 키움과 함께 충동적인 단기 고리대출의 위험성을 명확하게 인식시키고 이에 관련된 행동을 사전에 차단해야 합니다.

<출처:2020 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2020)>

2020 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 자세히보기

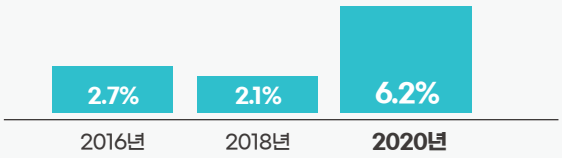
돈 또는 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임의 유경험률 5.0%

돈 또는 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임*의 유경험률은 5.0%로 나타났고, 여학생에 비해 남학생이 더 많았습니다.
(*온라인 고스톱, 포커, 경마 등)

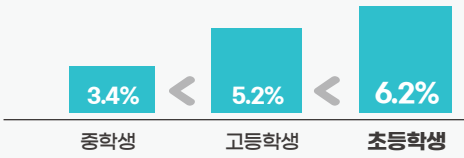


초등학생의 도박성 게임 경험률(6.2%) 크게 증가

<초등학생 도박성 게임 경험률 연도별 추이>



<초 · 중 · 고등학생 도박성 게임 경험률>



청소년이 성인용 인터넷 게임이나 도박성 게임에 대한 접근성 높아지는 것 우려

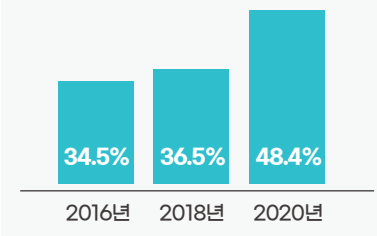
'성인용 인터넷 게임' 이용 시 나이를 확인했다(62.7%) '돈 또는 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임' 이용 시 나이 확인이 이루어졌다(40.3%)

'16년, '18년 조사 결과와 비교해보면, 나이 확인 절차가 이루어졌다고 응답한 비율은 지속적으로 감소하여,
청소년이 성인용 인터넷 게임이나 도박성 게임에 대한 접근성이 높아지는 것으로 우려된다고 밝히고 있습니다.



온라인 도박 피해 예방 교육 경험률 48.4%로 증가

최근 1년 동안 온라인 도박 피해 예방 교육을 받은 적이 있다고 답한 청소년 비율은 48.4%로,
'18년(36.5%)에 비해 11.9%p 증가하였습니다.



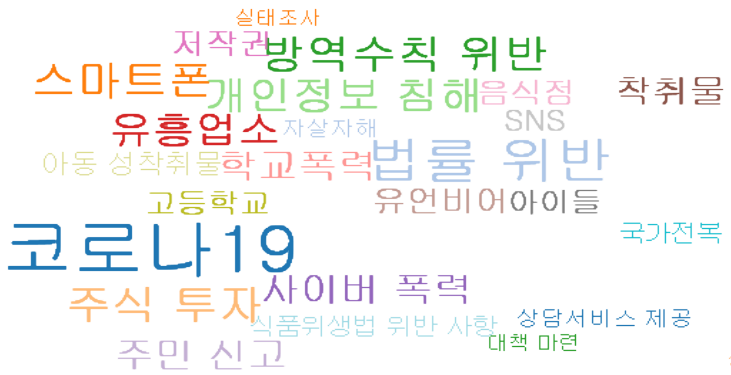
<출처:2020 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 (여성가족부, 2020)>

언론보도 속 청소년 도박 -
2020년 1분기, '청소년 도박' 관련 언론보도 분석

한국언론재단의 빅카인즈(BIGKinds)시스템*을 활용하여 2020년 1분기, 언론보도 속 '청소년 도박'을 들여다보았습니다.

*1분기동안 배포된 청소년 도박 관련 기사 97건의 보도자료를 분석 뉴스 건수 1,000건으로 설정, 가중치 기준으로 분석하였으며 특정 기관, 인물(직위), 지역은 분석에서 제외함.

연관어 분석 결과, 코로나19, 법률위반, 스마트폰, 주식 투자 키워드 가중치가 가장 높게 나타났습니다.



<한국언론재단의 빅카인즈 시스템을 통하여 분석 · 다운로드 하였습니다.>

청소년 도박과,

① 코로나19 - 많은 보도자료를 통해 코로나 시대, '온라인 도박', '인터넷 도박'으로 청소년들이 위험에 노출된 환경에 대한 우려를 엿볼 수 있었습니다.

② 법률위반 - 불법 도박사이트 가입을 유인하기 위해 도박사이트 홍보 SNS방 등을 이용하여 아동청소년 성착취 영상물을 배포한 사례들이 주요 기사로 확인되었습니다. 청소년 도박은 도박 그 자체의 문제로 그치지 않고, 수많은 2차 문제에 노출되기에 심각한 사회문제가 됩니다.

③ 스마트폰 - 2020년 청소년 도박문제 실태조사를 통해 확인했듯 온라인 도박의 증가는 청소년을 심각한 도박문제에 빠뜨릴 수 있습니다. 스마트폰은 잘못 활용되면 청소년들에게 '내 손안에 도박장'이 될 수 있어 청소년도박과 뗄 수 없는 관계입니다.

④ 주식투자 - 이른바 '10대 주린이'가 늘어나고 있습니다. 청소년 · 청년이 주식투자에 뛰어들고 있는데요. 한국도박문제관리센터에 주식으로 인한 상담을 요청하는 사례도 증가하고 있다고 합니다. 청소년들이 공부나 준비 없이 잘못된 판단으로 도박과 같은 형태로 주식투자에 접근하게 되면 문제수준으로 발전할 수 있어 금융 이해가 선행되어야 합니다.

⑤ 그밖에... 학교폭력, 사이버폭력, 자살자해, 개인정보침해와 같은 연관어도 확인할 수 있었는데요. 청소년은 경제적 기반이 취약하여 도박으로 인해 발생한 손실을 위험행동, 위법행위를 통해 복구하고자 할 수 있어 수많은 사회문제와 연관됩니다. 특히 도박자금 마련을 위한 금품갈취, 또래를 대상으로 개인정보를 탈취하여 불법 도박사이트 및 관련 사이트 가입을 강요하는 문제들이 많이 발생합니다. 이렇게 불법 도박사이트로 넘어간 개인정보는 향후 청소년을 협박하는 미끼로도 사용되기 때문에 유의가 필요합니다.

청소년 도박문제 뉴스클리핑

한국도박문제관리센터 및 도박 주제 보도자료

- [경제쏙] 10대 '주린이' 늘었는데…"금융 이해 선행돼야" [MBC, 21.03.12]
- [스포츠토토-스포츠조선 공동기획] 불법 스포츠도박 시장에 빠지는 청소년들, 사회문제 심각하다 [스포츠조선, 21.03.24]
- 동급생 SNS 계정 갈취해 불법도박사이트에 판매한 청소년들 검찰 송치[중부일보, 21.03.24]
- [긴급진단②] 사회적 문제로 떠오른 '청소년 불법스포츠도박'[한스경제, 21.03.25]
- "청소년 사이에서 온라인 도박이 일종의 놀이처럼 퍼지고 있다"[프레시안, 21.03.26]
- 코로나 시대, '온라인 도박'으로 눈 돌리는 대구 청소년들[매일신문, 21.03.29]
- "청소년이라 소액 이자로" 놀이 같던 베팅, 돈 떨어진 후 범죄로 이어졌다[매일신문, 21.03.29]
- [도박에 빠지는 대구 청소년] 도박 Q&A 이것도 도박인가요, 어떻게 도박을 끊어야 하나요? [매일신문, 21.03.29]
- 광고 문자 등으로 손쉽게 접근 청소년 '온라인 도박' 빠르게 증가[어린이 조선일보, 20.03.30]

한국도박문제관리센터로 청소년 도박문제 도움을 요청하고 싶다면?

도박문제 전문상담



청소년 도박문제 자가점검 바로가기

① 한국도박문제관리센터 홈페이지 > 예방홍보 > 도박이란? > 자가점검 접속하여 나의 도박문제 수준 알아보기
② 2점 이상이라면 조기개입 서비스 신청, 문자/이메일을 통한 조기 정보제공/상담
③ 내가 사는 마을의 지역센터에서 도박문제 전문/조기개입 서비스 이용하기

한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems

문의처 한국도박문제관리센터 청소년사업팀 서울특별시 중구 퇴계로 173, 8층
(02) 740-9041~5 life320@kcgp.or.kr