등 록 번 호 예방홍보-17-07









CONTENTS

들어가며..

도박의 오해와 진실 어른들은 모르는 청소년 도박의 세계

청소년 도박문제 실태

 도박문제 사례
 07
 어느 청소년의 미래 '내 꿈은 토사장'

 도박문제 현황
 09
 청소년 도박문제, 얼마나 심각할까요?

 도박문제 현장 인터뷰
 13
 서로 다른 관점에서 청소년 도박문제를 이해해 볼까요?

청소년 도박문제에 대한 이해

도박의 개념	17	청소년 도박, 얼마나 알고 있나요?
도박 용어	19	청소년 도박 은어, 들어봤나요?
도박문제 원인	20	청소년, 왜 도박에 중독될까요?
도박문제 위험요인	22	청소년의 도박문제를 심화시키는 위험요인들
도박문제 특성	23	청소년 도박문제, 이것만은 알아두세요!
도박에 관한 질의응답	24	청소년 도박에 관해 알고 계시나요?
도박문제 평가	25	청소년 도박문제, 검사해볼까요?

청소년 도박문제 예방 프로그램

아가는 맞춤형 예방교육	27	초·중·고 및 관련기관에서 교육 신청 방법
박문제 예방교육 연극	28	도박문제 예방교육 연극
유학기제	29	자유학기제 진로체험프로그램
1원 직무연수	30	교원 직무연수
은·오프라인 도박문제 예방교육 자료	31	청소년 도박문제, 예방교육 자료
l용안내 및 도 움 정보	34	도움 받을 수 있는 기관



어른들은 모르는

청소년 도박의 세계



도박의 오해와 진실

오해 1 청소년들은 소액으로 도박을 하겠지요.

진실1 NO! 그렇지 않습니다.

청소년이라고 해서 작은 금액으로만 도박을 하지는 않습니다. 상담실까지 찾아온 청소년들은 도박 빚이 200~300만원 정도 있는 경우가 대부분입니다. 총 도박금액이 5천만원을 넘는 경우도 있습니다. 작은 금액으로도 큰 돈을 딴 한 두번의 경험 때문에 베팅금액이 금세 커지곤 합니다. 또한 도박을 하는 친구들끼리 돈을 빌려 주고 갚고를 반복하다가 빚이 생겨 감당할 수 없는 돈 문제가 생기기도 합니다. 요즘 청소년은 과거 짤짤이나 뽑기처럼 심심풀이로 하던 것과는 차원이 다른 형태의 도박에 참여하고 있습니다. 불법 사행성을 부추기는 게임이나 불법 온라인 도박사이트의 활성화로 일부 청소년도 성인 못지않은 규모로 도박에 참여하고 있습니다.

 NEWS
 [쿠카뉴스 2016.09.27.]
 [월드투데이 2016.09.08.]
 NEWS

 부모 돈훔쳐 3억 탕진, 도박자금 빌려주는 청소년 사채업까지 횡행
 2년 만에 판돈 3억 날려 '청소년 도박중독 비상'

오해 2 청소년 도박문제는 몇 명의 문제 학생들에게만 해당되는 이야기겠지요.

<mark>진실 2</mark> 뭘 모르시는 말씀!

2000년대 초반 가정용 PC가 널리 보급되면서 청소년 사이에 PC 게임의 열풍이 불었던 것처럼 2017년 현재는 온라인 도박열풍이 불고 있습니다. 온라인 도박 게임은 게임이 주는 흥미요소에 돈이라는 매혹적인 요인까지 더해져 많은 청소년이 관심을 보이고 있으며 현재 수많은 불법 도박사이트가 성행하고 있는 실정입니다. 불법 도박 사이트는 정식 성인인증 절차를 밟지 않아도 될뿐만 아니라 어느 정도의 안정성(사이트 정보의 비공개)도 보장되기 때문에 많은 청소년이 또래친구들을 통해 쉽게 접속하고 있습니다. 도박문제는 개인의 타고난 기질, 가정환경, 도박환경에 노출 등 다양한 원인이 복합적으로 이루어져 나타나는데 특히 또래집단의 영향을 많이 받는 청소년은 이러한 도박문화에 더욱 취약할 수밖에 없습니다.

 NEWS
 [한국경제 2016.05.28.]
 [충청투데이 2016.11.24.]
 NEWS

 '달팽이 도박'에 빠져 500만원 잃고 전교 5등서 낙제생 전락
 *뽑기방' 우후죽순...
 청소년 도박조장 우려



도박의 오해와 진실



오해 3 도박문제는 청소년시기에 잠깐 나타날 수 있는 특징일 뿐이지요.

쯔실 3 ○ 아닙니다! 청소년기에 시작된 도박은 성인기에 더 심각한 문제로 진행될 수 있습니다!

성인 도박중독자의 도박시작 연령을 살펴보면 청소년기에 시작한 경우가 많습니다. 이러한 연구 결과들은 도박시작 연령이 어릴수록 도박중독의 위험이 높아짐을 시사합니다.

청소년기 도박문제가 심화되면 성인기까지 이어져 이혼 · 실직 · 자살 같은 심각한 문제로 확대 될 수 있습니다. 도박중독은 정신장애로 분류되어 전문 치료를 받아야 하는 질병으로 분류되어 있는 만큼 치료도 쉽지 않습니다. 청소년기 도박은 성인 도박중독으로 가는 지름길이라는 사실을 꼭 기억해주세요

NEWS

[경남도박신문, 2017.4.24.]

도박문제로 인해 청소년들의 정신적 물질적 피해가 심각한 수준

오해 4 사채 빚은 청소년과는 관계없는 이야기이지요.

전실 4 청소년도 불법적으로 대출을 받을 수 있는 곳이 있습니다.

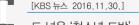
물론 청소년은 법적으로 대출을 받을 수 없는 연령입니다. <u>하지만 청소년과 대출업자를 연결해</u> <u>주는 브로커가 존재</u>합니다. 이런 불법 통로를 통해 청소년이 불법대출을 받고 도박자금을 마련하고 있다는 사실! 이렇게 청소년 도박이 범죄와도 연결되어 있는 경우가 있습니다.

도박이 주는 쾌감은 일상생활에서 느끼는 행복감이나 만족감과는 차원이 다른 쾌락입니다. 이런 쾌락을 경험해 본 청소년은 도박 이외에는 흥미를 보일만한 활동을 찾는 것이 매우 어렵기 때문에 도박행동을 자기 의지대로 중단하지 못하고 무리한 방법을 동원해서까지 점점 위험한 행동을 하게 되는 것입니다. 이는 도박하기 위한 돈을 마련하기 위해 중고나라 사기나 절도 등과 같은 이차적인 청소년 범죄가 증가하는 이유이기도 합니다.

NEWS

[경향신문 2016.12.2.]

도박 빚 대신 휴대폰 개통 후 '대포폰'으로 유통(청소년 대상사기)



도 넘은 '청소년 도박'...폭력, 사채놀이[뉴스따라잡기]

NEWS



청소년 도박문제 실태

도박문제 사례 도박문제 현황

도박문제 현장 인터뷰

청소년 도박문제 안내서



어느 청소년의 미래 '내 꿈은 토사장'

┗ 안전한 메이저 놀이터, 꽁머니 15,000원 지급, 무조건 첫충 20%, 매충 10% 추가지급. 카톡친추 3천원. 추천인·지인 가입만으로도 생계유지가능, 실시간 게임, 마틴 & 루틴베팅 무제한 가능, 먹튀검증완료

어느날엔가부터 SNS에서 이슈가 되는 게시물에는 비슷한 내용의 광고들이 수십개씩 꼬리를 물고 달리 기 시작했다. 도대체 어떤 광고이기에 이렇게 많은 홋보가 이루어지는지 궁금하던 차에 그 광고가 도박 사이트 광고라는 것을 알게 되었다. 호기심으로 광고 페이지를 클릭한 순간 도박 사이트로 자동 연결되 었고, 들어간 그 곳은 나에게 신세계였다. '스포츠 토토', '알라딘', '로하이', '달팽이', '사다리', '가위바 **위보'**, '파워볼' 등 다양한 게임이 돌아가고 있었고, 청소년인 나의 회원가입은 생각보다 간단했다. 사이트 계좌에 돈을 입금하면 곧바로 포인트로 전환이 되었고, 그 포인트로 바로 베팅을 시작할 수 있었다.

첫 시작은 사다리게임! 사다리의 결과가 홀/짝이 나올지 맞추면 되는 확률 50%의 간단한 게임이었다. 게다가 결과를 맞추면 베팅한 금액의 2배 가까운 포인트를 획득할 수 있었다. 5분에 한 번씩 베팅을 할 수 있었는데, 결과가 발표될 때의 스릴을 지금도 잊지 못한다. 처음에 재미삼아 만원을 걸었는데 15분 동안 몇번 베팅한 것이 전부 다 적중하여 10만원을 따는 짜릿한 경험을 하였다(그 짜릿함이 나의 발목 을 잡을 줄은 그때는 미처 몰랐다).

그 날 이후, 사다리 게임 이외에 다른 게임도 시도해보다가 축구를 좋아하던 나는 스포츠 경기결과에 베팅을 하는 불법 스포츠 도박(불법토토)에 관심을 가지게 되었다. 축구팀들의 전력과 주요 선수들의 특징들을 잘 알고 있었기에 경기결과에 대해 어느 정도 예측이 가능했다. 베팅을 하니 안그래도 재미 있던 축구가 훨씬 더 재미있게 느껴졌다. 그 어느 때 보다도 경기에 엄청나게 몰입하게 되었다. 중계를 보는 것이 이전의 어느 순간보다 재미있었고 스릴이 넘쳤다. 나는 이길 것 같은 안정성이 높은 경기에 베팅을 하였기 때문에 배당금은 낮았지만 천천히 돈이 모이기 시작했다. 물론 잃을 때도 있었지만 그런 일은 많지 않았다.

돈이 점점 모일수록 내 자신감도 커져만 갔다. 친구들에게도 소문이 나서 내가 이용하는 사이트와 나의 베팅 비결에 대해 물어보는 친구들이 생겨나기 시작했다. 쉽게 돈을 벌게 되니 힘들게 공부할 필요가 없게 느껴졌다. 잘 하지도 못하는 공부, 힘들게 해서 대학가서 운 좋게 취직된다 해도 비정규직일게 뻔 한데... 진짜 공부 같은거 안하고 평생 이렇게 살고 싶어졌다. 열심히 공부해서 대학가고. 취직하려는

어느 청소년의 미래 **'내 꿈은 토사장'**

도박문제 사례

친구들이 어리석게 느껴졌다. 내 미래는 토토를 잘해서 돈을 많이 벌어 생활을 유지하고, 더 나가서는 토토 전문가, 도박 사이트 운영자가 되고 싶었다. <u>내 꿈은 어느새 토사장</u>이 되어 있었다.

이때부터 내 생활은 많이 달라졌다. 매일 새벽까지 돈을 걸고 경기를 봤다. 당연히 학교수업시간에는 잠을 잤고, 성적은 떨어졌다. 그러다 이제는 배당이 낮은 안전한 경기에는 흥미를 덜 느끼기 시작했다. 점점 나는 과감하고 무모한 베팅을 하게 되었고, 베팅금액은 어마어마하게 커져서 300만원을 단 일주일 만에 다 잃는 경우도 생겼다. 베팅을 하면 할수록 잔고는 비어갔고, 나는 용돈을 비롯해 학원비, 교재비 등 도박할 돈을 만들기 위해 수많은 거짓말을 해야만 했다. 부모님께 돈을 타낼 구실이 없자 부모님 돈을 훔쳤고, 학원가는 시간에 배달 아르바이트를 시작하여 음식 값으로 받은 돈이나 거스름돈으로 도박을 하였다.

친구들에게는 50만원 빌려주면 70만원으로 갚는 식으로 여러 명에게 돈을 빌려 다 잃고, 지금은 수 백 만원의 빚이 생겼다. 내 머릿속에는 '본전만 찾으면 그만 해야지'라는 생각 뿐 이었다. 마음은 온통 가시방석이었지만 나는 계속 도박을 하고 있었다. **결코 멈출 수 없었다. 물론 내 거짓말도!**

한동안 그런 생활을 지속하다 돈을 빌려준 친구들이 부모님께 연락해서 돈을 갚아달라고 말하는 통에 부모님이 나의 도박사실을 알게 되었고, 지금 나는 도박할 수 없는 환경에 놓여 있다(돈이 없으니!). 그런데 오히려 마음은 이상하게 편하다. 못하니까!

※ 위 글은 한국도박문제관리센터 광주센터에서 상담했던 청소년의 사례를 참고하여 각색한 것입니다.





청소년 도박문제.

얼마나 심각할까요?

우리 주변 청소년들과 관련 없어 보이는 도박문제, 과연 청소년들의 도박문제는 어느정도 일까요? 2015년 전국 중학교 1학년부터 고등학교 2학년 재학생 대상으로 도박문제 실태조사 결과입니다.

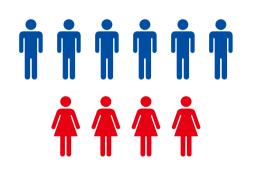
청소년들은 돈내기 게임을 얼마나 해 보았을까요?



돈내기 게임 경험 여부

[지난 3개월]

청소년 흡연율(9.2%) 보다 높고 도박문제를 경험하는 학생은 약 3만명에 이름니다.



돈내기 게임 경험 청소년의

성별 비율

돈내기 게임을 경험한 청소년의 성별 차이를 살펴보면 남학생 6: 여학생 4로 돈내기 경험에 대한 성별 차이가 크지 않습니다.



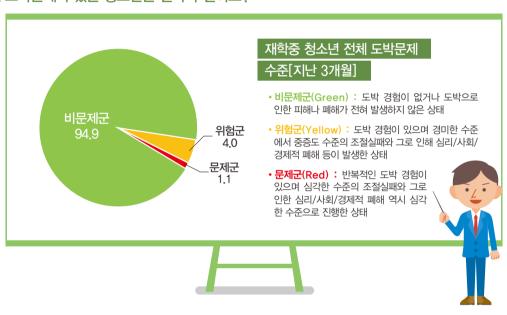
- 게임과 돈내기 게임의 차이 게임은 피로나 건강을 풀기 위해 게임, 춤, 노래 따위로 즐겁게 노는 일 돈내기 게임은 청소년들이 게임이나 놀이의 불확실한 결과에 돈을 거는 행동과 성인용 도박(불법 포함)에 참여하는 행동
- ※ 통계자료 출처: 2015 청소년 도박문제 실태조사 / 한국도박문제관리센터 / 시행산업통합감독위원회

청소년 도박문제,

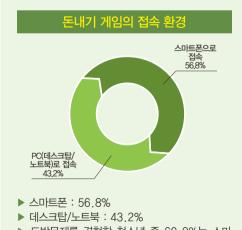
얼마나 심각할까요?

도박문제 현황

도박문제가 있는 청소년은 얼마나 될까요?



돈내기 게임의 접속 환경 및 돈내기 게임 장소



▶ 도박문제를 경험한 청소년 중 60.9%는 스마 트폰으로 접속

돈내기 게임장소



▶ 놀이터/길거리 등 : 26.9% ▶ PC방/오락실 등 : 22.5%

▶ 학년이 높아질수록학교(교실)에서 돈내기 게임 을 한다는 응답자 비율이 높음.

※ 통계자료 출처: 2015 청소년 도박문제 실태조사 / 한국도박문제관리센터 / 사행산업통합감독위원회



도박문제 현황

청소년들의 돈내기 게임에 대한 궁금증 해결!



돈내기 게임이란?

카드나 화투, (인형 등) 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/체육진흥투표권(스포츠토토) 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 건 돈(물건)을 가져오고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임으로 반드시 본인의 돈이나 물건이 지출된 경우만 해당하여 넓은 의미로 사행성 게임으로 볼 수 있음.

※ 통계자료 출처: 2015 청소년 도박문제 실태조사 / 한국도박문제관리센터 / 시행산업통합감독위원회

청소년 도박문제,

얼마나 심각할까요?



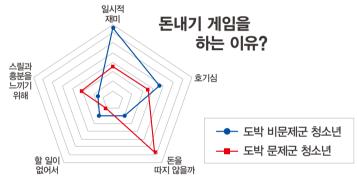
도박문제 현황

도박문제가 있는 청소년은 어떤 특징이 있을까요?



도박 비문제군 청소년 =



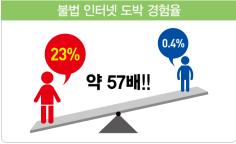


도박 비문제군 청소년은 일시적 재미나 호기심으로 돈내기 게임을 하였지만, 도박 문제군 청소년은 '돈을 따지 않을까'하는 이유가 가장 큰 것을 알 수 있습니다.



돈내기 게임 참여 빈도(일주일 2회 이상)







※ 통계자료 출처: 2015 청소년 도박문제 실태조사 / 한국도박문제관리센터 / 시행산업통합감독위원회

서로 다른 관점에서

청소년 도박문제를 이해해 볼까요?

현장 인터뷰

청소년과 학부모, 교사와 한국도박문제관리센터 상담사를 대상으로 청소년 도박문제를 바라보는 각자의 관점에 어떠한 입장 차이가 있는지 알아보겠습니다.

1. 청소년 도박문제. 얼마나 심각하다고 생각하시나요?



청소년

성인 비율보다 청소년 비율이 더 높을껄요? 어른들보다 청소 년들이 더 빠지기 쉽다니까요. 경찰이 아무리 단속을 해도 애

들이 도박하는 것을 막을 수 없을 거예요. 항상 도박하는 애들을 따라다니면서 단속할 수 없잖아요. 제 주변에도 많이 하고 있어 요. 많이 심각하죠.



지금 알려진 것은 빙산의 일각에 불과하다고 봅니 다. 부모나 학교 선생님들 이 그 심각성을 모른다는



것 또한 심각한 일이에요. 아들에게 물어보면 반에 1/3 이상은 도박을 한다고 봐야하는데 한 친구가 도박을 하면 어느새 주변도 따라하더라고요. 마치 전염병처럼 퍼질 수 있다고 생각해요.



교사

도박 빚으로 인해 하루 종일 아 르바이트를 하다가 자퇴를 하거 나 돈이 생겼다 하면 도박에만 몰입하여 금세 가진 돈을 탕진

할 정도로 도박에 빠진 청소년들을 간혹 만나 곤 합니다. 또한 친구들과 함께 도박에 빠져 서 주말이나 휴일이면 삼삼오오 모여 도박할 계획을 세우는 학생들이 있을 정도로 청소년 도박문제가 심각한 수준이라 생각합니다. 교 사들이 잘 모르는게 문제죠.

하국도박문제관리센터 상당사

도박문제 상담 연령이 점 차 낮아지고 있는 추세인 데요. 그 중 상당수가 청 소년 시기에 도박을 경험



했었고, 최근에는 센터를 방문하는 청소년들 도 많아지고 있습니다. 특히 도박이 청소년의 놀이문화로 빠르게 확산되어 가고 있다고 보 여지며, 이것이 스마트폰 그리고 불법과 결합 되면서 청소년 도박문제의 심각성이 더해지고 있다고 생각합니다.

[토막상식 1] 예방이 유일한 해결책입니다! Prevent is the only solution!

청소년들이 인터넷 방송이나 친구들과의 교류를 통해 스마트폰으로 도박을 쉽게 경험하는 기회는 많아지고 있지만 대부분의 청소년들은 그것을 도박으로 인지하지 못하고 재미있는 게임정도로만 여기는 것이 큰 문제입니다. 청소년들 사이에 불법 온라인 도박이 공공연한 놀이 문화로 급속하게 확산되어가고 있기 때문에 이러한 청소년 문화에 대응하기 위한 가장 효과적인 방법은 어른들의 인식변화와 예방입니다.



2. 청소년이 도박에 빠지는 이유는 무엇일까요?

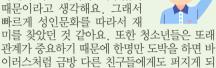
청소년

누구나 클릭만 하면 쉽게 가입할 수 있어요. 재 미로 하다가 점점 빠져서 본전 생각 때문에 더 못 빠져나오는 것 같아요. 본전을 찾아도 더 따 고 싶은 욕심이 생기고 돈에 대한 개념이 무너 져요. 하루 종일 최저시급 받으면서 알바하면 6~7만원 받을 수 있는데 도박은 힘들지 않게 가만히 앉아서 클릭만으로 짧은 시간에 돈을 벌 수 있어요

스마트폰의 사용으로 인해 도박 사이트에 쉽 게 접속할 수 있으며, SNS에도 각종 불법 도 박 사이트들에 대한 홍보가 넘쳐나다보니 호 기심에 도박을 쉽게 시작하는 것 같습니다 또 한 친구들과 함께 어울리기 위해 도박을 시작 했다가 자신도 모르게 도박에 빠지는 경우도 있습니다. 또래 친구들에게 동조하고, 자극 적이고 즉각적인 보상을 추구하는 청소년기의 발달적 특성이 도박에 빠지도록 하는 요인으 로 작용하는 것으로 보입니다

는 것 같아요

학교생활에 큰 관심이 없고 삶 자체가 무료하거나 지루했기



스마트폰이나 스포츠 도박 사이트가 흔하지 않았던 시절과 다르게 현재는 도박에 대한 접 근성이 매우 용이해졌습니다. 여기에 빈약한 놀이문화와 또래의 압력 스트레스 해소 장치 의 부재 등이 더해지면서 청소년이 쉽게 도박 을 접하고, 또 쉽게 중독에 빠져 들어간다고 보여집니다. 또한 청소년의 도박문제에 대한 어른들의 무관심이 개입 시기를 늦추는 것 같 습니다.

3. 청소년 도박이 문제가 되는 이유는 무엇일까요?

청소년

도박을 그만하기 위해서 노력 중인 데요. 솔직히 다른 것보다 도박이 더 재미있습니다. 그래서 다른 것 에는 관심이 안가요. 도박생각만 나고. 애들하고 도박이야기만 해요. 또 다 같이 도박하는 분위기라 안하는 사람은 좀 이상해져 서 많은 애들이 함께 문제가 되는 것 같아요.

교사

도박으로 인한 경제적 손실도 큰 문제이지만 교우관계를 중요하게 생각하는 청소년들이 돈 을 빌려가면서까지 도박을 하고, 또 빌린 돈을 갚지 못해서 친구들과 관계를 유지하는데 어 려움을 겪곤 합니다. 또한 도박으로 큰 돈을 따 본 학생들은 일상생활에 감흥이 없어지고 도박이 주는 자극과 쾌감에만 몰입하게 됩니 다. 그래서 도박은 청소년의 생활 전반에 영향 을 미치고, 일상을 파괴할 정도로 큰 영향력을 가지고 있다고 생각합니다.

학부모

또래관계가 중요하기 때문에 누구 한명이 도 박음 하게 되면 자연스럽게 다른 애들도 접하 게 되는 것 같아요. 지금의 학부모들은 인터넷 시대가 아니기 때문에 인터넷 도박에 대해 잘 알수가 없어요. 학부모 입장에서 무지했기 때 문에 아들이 몇 개월 동안 도박을 해도 아무것 도 몰랐습니다. 부모가 먼저 알아야 되죠.

한국도박문제관리센터 상담사

청소년의 뇌는 자극과 즉각적인 보상, 그리 고 또래 문화를 추구하는 뇌이기 때문에 도박 에 쉽게 빠지는 특성이 있고, 이로 인해 자존 감. 충동조절능력 등 정신건강의 발달과 성장 을 취약하게 만듭니다. 더욱이 불법 행위 참여 로 인해 다양한 청소년 위기 상황을 초래할 수 있으며, 돈과 직업, 노동에 대한 건강한 가치 관 형성을 저해하게 됩니다. 삶에 대한 왜곡된 가치관은 개인과 우리 사회 청소년 전체에 큰 영향을 미칠 수 있습니다.

청소년 도박문제 안내서



현장 인터뷰

4. 청소년 도박문제를 해결할 수 있는 방법은 무엇이 있을까요?

청소년

자기 자신이 끊어야 한다고 생각하고 스스로 노력하는 방법 밖에는 없어요. 도박이 중독성 이 심하다는 것을 인정하고 일상생활에서 긍 정적인 모습을 찾도록 노력하는게 중요한 것 같아요. 주변에서 도박을 끊으라고 백번 말해 도 스스로 마음을 먹지 않으면 힘들어요. 자신 의 마음이 흔들린다면 센터에 나와서 상담 받 는게 도움이 되요.

교사

불법 도박사이트들에 대한 단속과 처벌을 강화하고, 청소년들의 접속이 어렵도록 차단하는 등 제도적인 개선이 시급합니다. 또 학교에서는 도박문제를 사전에 예방할 수 있도록관심을 가져야 합니다. 청소년 스스로도 도박문제의 위험성에 대해 인지하고, 다른 즐거운활동들과 취미생활을 찾는 습관을 들여 도박에 빠지지 않도록 노력해야 합니다.

한부모

우리 주변에서는 청소년 도박문 제의 심각성을 잘 모르시는 것 같습니다. 저 또한 우리 아들이 도박을 하지 않았다면 관심도 없 고 몰랐을 겁니다. 청소년을 둘러싸고 있는 학 교, 가정, 사회가 삼위일체가 되어 청소년 도 박문제에 관심을 가져야 합니다. 그래야 해결 할 수 있습니다.

한국도박문제관리센터 상담사

청소년 도박문제는 여러 원인이 복합적으로 작용하기 때문에 문제해결을 위해서는 다양 한 접근이 필요합니다. 청소년 도박문제 해 결을 위해서는 가정과 학교, 지역사회에서 도박문제 보호요인은 증가시키고, 위험요인 은 제거해나가는 지속적인 노력을 해야 합니 다. 도박문제에 대한 최선의 해결방법은 사 전 예방이며, 각각의 역할을 가지고 힘을 모 아야 합니다

5. 마지막으로 도박문제로 고민을 하고 있는 청소년들에게 응원의 메시지 부탁드립니다.

청소년

저도 아직 끊는 중이라 당당하 게 말하긴 어렵지만, 도박을 이 미 경험했기 때문에 그 과정이 힘들다는 걸 잘 알아요. 그 경험 에 묶여 있지 말고 자신을 보고 미래를 봤으면

에 묶여 있지 말고 자신을 보고 미래를 봤으면 좋겠어요. 제일 중요한 건 다름아닌 바로 나 자신이니까요.

교사

도박문제로 인해 많이 마음고생하고, 힘들었을 것이라 생각이 듭니다. 도박문제로부터 벗어나고자 하는 마음을 가지게 된 것도 대단하게 느껴집니다. 힘들었던 만큼 의지를 가지고 노력하면 어느새 지금보다는 더 행복하고 즐거운 일상들이 기다리고 있을 것이라 믿습니다. 힘내요!

한부모

"사람은 누구나 실수할 수 있으니, 도박문제 도 살아가면서 발생할 수 있는 하나의 과정이 고 누구나 아픈 경험은 할 수 있으니 잘 이겨 낼 수 있다"는 말을 하고 싶네요. 엄마, 아빠 는 너희들을 항상 믿고 응원하겠다."이 말을 꼭 전하고 싶습니다.

한국도박문제관리센터 상담사

도박문제가 발생했다면 그것을 바로 전환점으로 삼아야 합니다. 자신과 세상과의 소통의 문앞에서 두려워하지 말고, 마음의 문을 열어보세요. 여러분이 열기를 두려워했던 문밖에는일상의 소소한 행복이 기다리고 있을 것입니다. 도박문제로 고민하고 있는 모든 청소년 여러분! 국범없이 1336을 꼭 기억해주세요.



청소년 도박문제에 대한 이해

도박의 개념 도박 용어 도박문제 원인 도박문제 위험요인 도박문제 특성 도박에 관한 질의응답 도박문제 평가

청소년 도박문제 안내서



청소년 도박, 얼마나 알고 있나요?

도박의 개념

▮ 도박이란 무엇일까요?

결과가 불확실한 사건에 돈이나 가치 있는 것을 거는 모든 행위

도박은 <u>경쟁을 포함하는 놀이</u>이고, <u>금전을 추구하는 행위</u>이며, <u>승패가 대체로 우연성에 의해 결정</u>되기 때문에 그 결과가 불확실한 행위입니다.

▍청소년들이 하는 도박의 종류를 알고 있나요?

- 당구, 축구, 야구, 농구 등 스포츠 경기를 하며 돈을 거는 내기 게임
- 판치기(뻑치기), 짤짤이, 쌈치기, 섯다, 화투, 카드 등 각종 내기 게임
- 사설 불법 온라인 도박(스포츠토토, 사다리, 달팽이, 로하이, 맞고, 포커, 섯다, 훌라, 도리짓고땡, 블랙잭, 룰렛, 바둑이, 슬롯머신 등)
- 복권(로또), 온라인 전자복권(행운의 파워볼, 주식로또649, 넘버스 게임, 스피드 키노 등)

이러한 것도 사행성이 있는 게임입니다!

- 학교 주변에 설치된 사행성 게임기(인형뽑기, 경품뽑기 등)
- 동전딱지, 유희왕, 세븐나이츠 카드 같은 각종 캐릭터 카드 등을 이용한 게임
- 게임머니를 사용하는 온라인 및 모바일 게임

[토막상식 2] 사행성 게임이란?



'사행(射倖/speculative)'은 '요행(거의 가능성이 없는 일이 우연히 이뤄져 뜻밖에 얻는 횡재, 이익, 행운 등)을 바람'이라는 뜻을 가지고 있는 단어입니다. 사행성 게임이란 사람들의 이러한 사행심을 이용하는 게임으로, 주로 돈이나 물질이 걸리는 게임이라고 할 수 있습니다. 경찰학사전에 의한 '사행행위'는 '타인으로부터 금품을 모아 우연의 결과에 의하여 특정인에게 재산상의 이익을 제공하고 다른 사람에게 손실을 미치게 하는 일체의 행위'를 말합니다. 사행행위는 사람들의 요행심을 조장하고 건전한 근로의욕을 해치기 때문에 법률로 금지, 처벌하고 있으나 법령에 의하거나 허가를 받은 경우에는 예외적으로 허용이 됩니다

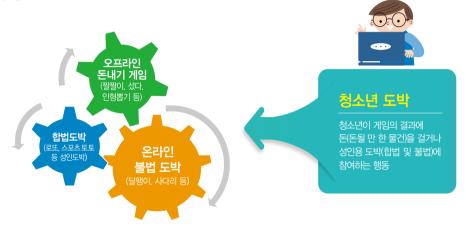
※ 참고: 경찰학사전(2012.11.), 신현기 외 8명, 법문사

청소년 도박, **얼마나 알고 있나요?**



도박의 개념

▍청소년 도박의 개념



▍청소년 도박 관련 법률

청소년 보호법

유해 매체물, 유해 업소 규정 및 규제

사행산업 관련법

사행산업 업소 출입 및 복권, 마권 판매 금지

청소년 보호법과 사행산업 관련법에 의거해 청소년의 복권이나 경마장 마권 구입 및 환전행위, 성인용 게임 및 각종 디지털 콘텐츠, 성인전용 오락실, 카지노 출입 행위를 금지하게 되어 있습니다.

⇒ 보호자를 동반하더라도 청소년이 하는 모든 도박행위는 불법입니다.

도박과 관련된 법률

최근 청소년이 많이 접하고 있는 불법도박 중 하나인 사설 스포츠 토토는 국민체육진흥법 제48조 제3호에 의하여 '5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금'으로 형법에 의한 도박죄보다 더 가중 처벌을 받게 됩니다. 또한 청소년은 도박장소를 개설하기 보다는 주변 친구들을 불법도박에 참여하게 함으로써 소개료 등의 명목으로 이익을 얻는 경우가 있는데, 이는 도박방조에 해당되는 부분으로 도박장소 개설이 아니더라도 <u>형법 제247조</u> 또는 <u>국민체육진흥법 제47조</u>에 저촉되어 처벌받을 수 있습니다.

청소년 도박문제 안내서



청소년 도박 **은어. 들어봤나요?**

도박 용아

청소년이 즐겨 사용하는 도박 용어(은어)를 알아두면 청소년 도박문제를 쉽게 발견할 수 있습니다. 다음은 청소년이 사용하는 대표적인 도박 용어들입니다.

• 토쟁이: 스포츠 토토를 즐겨하는 사람을 속칭하는 말

• 토사장: 불법스포츠도박 사이트를 운영하는 사람

• 총판: 토사장 밑에서 홍보와 모객을 책임지는 사람

• 먹튀: 사설 불법도박 사이트에서 당첨금을 주지 않고 일방적으로 운영을 중단하는 행위

• 졸업: 돈을 많이 딴 사람에게 더 이상 사이트 이용을 하지 말아주기를 권유하는 행위

• 강퇴: 돈을 많이 딴 사람의 개정을 삭제하여 사이트 접근을 차단하는 행위

• 총알: 베팅을 할 수 있는 개인 자본을 이르는 속어

• 픽: 도박결과에 대한 정보(힌트), 픽이 다른사람에게 알려지는 것을 유출픽이라 함

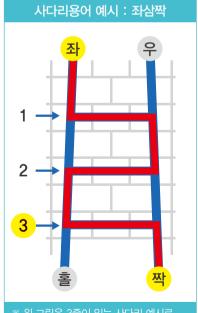
• 픽스터: 정보(힌트)를 물어다 주는 사람(이기는 결과를 알려주는 사람)

최근 문제가 되고 있는 청소년 도박 종류로는 사설 스포 츠 토토와 사행성 온라인게임, 사다리(달팽이, 로하이, 파워볼 등)이 있습니다. 이 중에서 가장 인기있는 것은 <u>사다리</u>입니다.

단순하게 홀과 짝, 둘 중의 하나에 베팅하는 방식의 도박 인데요, 불법 스포츠 토토는 베팅 후 경기 결과 확인을 위 하여 많은 시간을 기다려야 한다는 제한점이 있지만 사 다리 게임은 5분에 한 번씩 베팅을 할 수 있고, 5분에 한 번씩 결과가 공개되기 때문에 많은 청소년이 쉽게 이용하 고 있습니다. 쉬는 시간마다 사이트 접속률이 높다는 기 사가 보도된 적도 있습니다.

사다리 게임을 하는 청소년들이 암호처럼 사용하는 용어를 주목하면 큰 피해를 막을 수 있습니다.





※ 위 그림은 3줄이 있는 사다리 예시로, 좌사홀과 우사짝은 4줄이 있는 사다리에 적용됩니다.

청소년.

왜 도박에 중독될까요?



도박문제 원인

청소년 도박문제에 현명하게 대처하는 방법은 뭘까요? 정답은 왜 그러한 문제가 하필 이 시기에 발생했는가를 이해하는 것입니다. 상처를 잘 보고 왜 상처가 생겼는지를 알면 상처를 쉽게 치료할 수 있는 것과 같은 이치입니다. 청소년이 도박에 참여하는 이유와 도박문제가 발생하는 원인, 그리고 그러한 도박문제의 진행 과정에 대해 소개하겠습니다.

1. 청소년. 왜 도박할까요?

청소년이 도박에 참여하는 이유는 매우 다양하지만 대략 세 가지 정도로 요약할 수 있습니다.

<u> 도박 자체의 요인입니다.</u>

도박은 그 자체로 아주 재미있습니다. 즉, 놀이의 요소를 지니고 있습니다. 여기에 베팅하는 스릴과 쾌감, 그리고 돈을 따는 승리 경험까지 더해지면 그 매력이 훨씬 더 배가되겠지요? 그 렇다면 도박으로 큰 돈을 잃게 되면 그 매력이 반감되어야 하는데 도박의 특성상 쉽게 그렇게 되지는 않습니다. 즉, 잃은 돈 만큼 만회하고 싶은 마음 또한 강렬하게 생기게 됩니다.

둘째 사회 환경적인 요인이 있습니다.

주변에 친구나 선후배가 도박에 참여하고 있다면 쉽게 도박에 참여할 수 있는 환경이 조성되는 셈입니다. 즉, 친구들이 다들 하고 있고, 그것으로 인한 관계망이 형성되었다면 사실 자신의 도박 참여 의사와 상관없이 또래 압력으로 인해 쉽게 그러한 관계에 포함되게 됩니다. 더욱이 모바일 불법 도박일 경우에는 주변에서 하고 있기 때문에 불법에 대한 체감온도가 더욱 떨어지게 됩니다. 가족 환경(가족의 도박, 부모의 직업 등)이 도박과 친밀하다면 더더욱 그러한 환경은 자연스러워지게 됩니다.

셋째 <u>개인적인 요인입니다.</u>

청소년 시기에 드러나는 다양한 심리행동적 취약성은 청소년으로 하여금 쉽게 도박에 참여하게 할 수 있습니다. 학업 및 또래관계에서 오는 스트레스를 잠시나마 잊을 수 있고, 즉각적인 욕구 만족을 지연시킬 필요도 없으며, 특히 도박에서 돈을 따는 경험을 하게 되면 낮은 자존감을 보상받거나 또래로부터 영웅 대접을 잠시나마 받을 수 있는, 즉 마음의 위안과 만족을 한꺼 번에 얻을 수 있게 하는 아주 매력적인 수단이 될 수 있습니다

<mark>[도움정보]</mark> 청소년의 도박중독 과정

 도박연습
 도박환상
 전념
 일탈
 중독

 1단계
 2단계
 3단계
 4단계
 5단계

위 과정은 한 연구에서 청소년 도박중독의 과정을 분석하여 얻은 결과입니다. 청소년은 처음에는 호기심 등으로 간단한 도박행동을 연습하는 과정을 거쳐 도박으로 큰 승리를 경험한 사람들의 이야기를 듣고 긍정적인 정보들로 도박환상을 가지게 됩니다. 그 후 도박에 몰두하게 되는 전념 단계를 거쳐 오직 도박만이 유일한 길이라는 신념이 더욱 강화되어 일상생활에까지 부정적인 영향을 미치게 되는 일탈 단계를 거쳐 마침내는 헤어 나오기 힘든 중독의 과정까지이르게 됩니다. 도박중독의 심각성을 인지하지 못해 치료시기가 늦어지지 않도록 조기 개입이 필요합니다.

※ 출처 : 하민정, 박소연(2015) 청소년 도박중독 과정에 대한 연구 : 청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로, 정신보건과 사회사업, 43(3), 220-249.



도박문제 원인

2. 누구는 문제가 되고. 왜 누구는 문제가 안될까요?

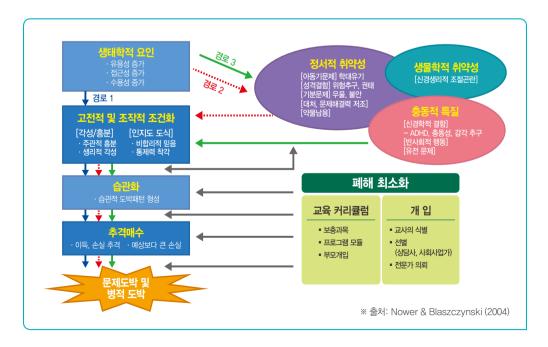
도박에 참여한다고 해서 모든 청소년에게 도박문제가 발생할까요? 그렇지 않습니다. 청소년 시기에 도박 혹은 도박문제를 경험한다 할지라도 상당수는 거기에서 벗어나기 마련입니다. 2015년 청소년 도박문제 실태조사(한국도박문제관리센터, 2015)를 보면 청소년의 약 5%에서만 도박문제가 발생했고, 대부분 청소년에게는 아무런 문제가 없었습니다. 자, 그렇다면 어떤 청소년에게 도박이 도박문제로 발전하게 되는 걸까요? 청소년 도박문제가 발생하는 경로 세가지에 대해 알아보겠습니다.

<u>경로 1</u>은 우연한 도박경험을 통해 도박이 습관화되어 문제가 되는 경우입니다. 기존에 별다른 문제는 없었던 경우에 해당하며, 습관을 수정하면 문제에서 벗어날 수 있게 됩니다.

<mark>경로 2</mark>는 우울이나 불안 등 정서적 취약성이 존재하는 청소년이 우연한 기회에 도박경험을 하게 되고, 점차 도박문제로 발전하게 되는 경우입니다. 정서적 문제에 대한 개입을 통해 도박문제 또한 개입 할 수가 있습니다.

마지막 <u>경로 3</u>은 충동성 등 기질적인 특성으로 인해 도박문제에 취약해지게 되는 경우로, 이에 대한 다각적인 형태의 개입이 효과적일 수가 있습니다.

이러한 경로 모델을 통해 도박문제를 지닌 청소년을 조기 식별할 수 있을 뿐 아니라 각각의 경로에 따라 예방 및 치료적 개입을 보다 효과적으로 할 수가 있습니다.



청소년의 도박문제를

심화시키는 위험요인들

청소년의 도박무제를 더욱 심화시킬 수 있는 위험요인들은 다음과 같습니다. 도박에 대한 노출경험, 또래 의 도박참여, 인터넷 중독의 정도, 또래 도박에 대한 심각성 자각 등은 청소년의 도박문제를 더 악화시킬 수 있는 것으로 나타났습니다.



▋이외에도 도박문제를 심화시키는 요인들이 있습니다.

- 도박을 하면서 돈 문제가 생길 경우. 도박을 통해서 돈 문제를 해결하고자 하며. 잃는 돈은 더 커집 니다.
- 도박을 하면서 심리적인 문제, 특히 우울과 불안이 있을 경우, 고통스런 현실에서 벗어나고 긴장을 줄이기 위해 더욱 게임도박에 몰두하게 됩니다.
- 자기 존중감이 도박으로 돈을 따고 잃는 것에 좌우될 경우, 돈을 따야 자존감이 올라가기 때문에 계 속해서 도박에 몰입하게 되고, 돈을 잃게 되면 자존감은 바닥으로 치닫게 됩니다. 결국 악순환의 고 리에 빠지게 되고. 급기야는 자기 불신의 늪에 빠지게 됩니다.

▮도박문제란 무엇일까요?

도박으로 인하여 많은 문제(대인관계 갈등, 재정적/사회적/법적 문제)가 발생하고 있음에도 불구하고 자신의 의지로 도박행동을 조절하지 못하는 상태를 의미합니다.

※ 결과가 불확실한 사건에 돈이나 재물을 거는 행위라면 그 어떤 놀이도 도박이 될 수 있다는 것을 기억할 필요가 있습 니다!



청소년 도박문제 이것만은 알아두세요!

▼도박문제, 어떤 특성을 지니고 있나요?

도박문제란, 도박 때문에 일상생활에서 여러 가지 문제가 생기고 있는 도박을 계속하는 햇위입니다. 즉, 자신이 감당할 수 있는 시간과 돈의 한계를 넘어섰는데도 이를 자제하지 못하고 반복적으로 도박을 한다면 도박문제가 발생한 것으로 의심해 보아야 합니다. 다음은 도박문제가 발생한 사람들에게 흔히 나타나는 특성들입니다.

통제력의 장애

내가 정한시간과 금액을 지키기 어려운 상태입니다

심리적 의존



도박에 대한 생각만 계속하게 되고. 도박에 진착합니다

내성



도박에 사용하는 시간과 금액이 점점 많아집니다



도박을 하지 않으면 불안하거나 예만해지고 거짓말이 늘어납니다. 신경질적이 됩니다



도과 관련되

▮ 왜 도박으로 돈을 딸 수 없는 걸까요?

성인이든 청소년이든 도박하는 사람들은 자신의 판단과 분석으로 얼마든지 도박에서 잃은 돈을 다시 딸수 있고, 대박을 터트릴 수 있다고 생각합니다. 하지만 도박판의 구조는 절대 딸 수 없는 구조로 되어 있다는 것을 알아야 합니다. 그 이유는 바로 환급률 때문입니다. '환급률'은 '매 게임이 끝난 후 도박을 한 당사자에게 돌아가는 평균금액'을 말합니다. 예를 들어. 불법 스포츠 토토 사이트에서 이것저것 사람 들을 속이는 요소를 다 제외하고 환급률(pay back) 80%에 5명이 200만원씩 베팅을 한다고 가정해 보 겠습니다. 그렇다면 아래 표처럼 매회 도박게임이 이루어집니다.

예시 : 불법 스포츠도박 사이트	트의 환급률 80%, 5명이 200만	원씩 베팅	(단위 : 만원)
횟수	베팅금액	사이트운영비(20%)	환 급금 액(80%)
1	1000	200	800
2	800	160	640
3	640	128	512
:	:	The same of the sa	:
14	55	11	••••• 44
15	44	9	35

이렇게 5명이 200만원씩 베팅을 하면 처음 1천만원의 환급금액은 800만원입니다. 하지만 15번을 계속 베팅하면 처음에는 1천만원으로 시작한 돈이 35만원만 환급해서 돌아오게 됩니다. 결국 도박을 계속하면 할수록 도박운영 사이트만 돈을 따게 되고 도박자들은 돈을 잃게 됩니다. 카지노. 경마. 인터 넷 도박 등 모든 도박게임은 수학적으로 필패(必敗)하는 구조로 설계되어 있음을 알아합니다.

청소년 도박에 관해 알고 계시나요?

도반에 과하 적의유단

도박에서 크게 따는 경험(Big Win)을 한번 하게 되면 자신도 모르게 서서히 빠져드는 경우가 생길 수있고, 심한 경우 중독이 될 수도 있습니다. 도박중독자들이 대부분의 도박에 관한 잘못된 생각(전문용어로 '인지적 오류'라 일컫습니다.)을 갖고 있는 경우가 많고, 일반인들 또한 도박에 관한 정확한 정보를 놓치고 있는 경우가 의외로 많습니다. 우리 아이들도 예외는 아닙니다. 도박에 관해 잘못 알려진 사실들, 몇 가지를 살펴 보겠습니다.

제임의 규칙을 연마하고, 실력을 닦으면 이길 확률이 높아지잖아요?(환급률)

A 규칙을 잘 알면 실력은 다소 늘 수 있지만, 그것과는 별개로 게임의 승률은 항상 불규칙적으로 작동합니다. 즉, 실력과 승률은 다른 차원의 문제라는 것입니다. 또한 합법적인 도박에 존재하는 환급률을 모르는 경우가 많은데요[환급률:1회의 게임 종료 후, 이용자에게 환급되는 금액으로, 국내 합법스포츠 토토의 경우, 연간 환급률은 50~70%입니다. 그 외의 금액은 운영자에게 돌아가게 됩니다]. 환급률이 존재하는 한, 도박자는 결국 돈을 잃을 수 밖에 없는 구조 속에서 도박을 하게 되는 것입니다. 특히, 불법 도박의 경우 이길 확률은 더더욱 낮아질 수밖에 없습니다. 이유인즉, 환급률의 조작이 운영자 중심으로 쉽게 가능하고, 자주 이기는 회원에 대한 강제 퇴출(IP 차단), 먹튀(회원에게 돌려줄 배당금이 많아지면 사이트를 폐쇄) 등 온갖 편법이 난무하기 때문입니다. 즉, 이길 수 없는 구조로 운영되는 것이 바로 불법 도박입니다.

Q 지금껏 계속 돈을 잃었으니 이제는 딸 때가 되었겠지?(무선성의 오류)

A 앞에서 한 도박의 결과가 다음에 하는 도박의 결과에 영향을 미치지 않습니다. 가령 홀짝 게임에서 5 번 연속해서 홀수가 나올 경우, 이제는 짝수가 나올 차례라고 단언하여 예측할 수 없습니다. 앞의 결과와 관계없이 뒤에 홀짝이 나올 확률은 반반입니다(확률론에서 이야기하는 뒤에 일어나는 사건은 앞사건과 관계없이 독립적으로 발생된다는 것을 의미합니다.).

Q 도박중독은 병이 아니며, 자신의 의지만으로도 극복할 수 있는 문제죠! (진단명:도박장애, Gambling Disorder)

A 도박중독은 만성적인 진행성 질환으로, '도박장애'라는 공식적인 진단명이 존재합니다. 물론 초기 단계에는 자기 인식 및 중동조절훈련, 혹은 주변 환경 개선 등을 통해 벗어날 여지가 있지만 중독단계에 이르면 '브레이크가 고장난 차'에 비유할 만큼 문제가 걷답을 수 없이 커집니다. 이때가 되면 도박에서 벗어나는 유일한 방법은 도박으로 크게 따는 것밖에 없다는 생각에 심하게 집착하게 되고, 본인의 의지와는 상관없이 계속 도박에만 매달릴 수밖에 없게 됩니다. 주변의 적극적인 도움과 전문적인 개입 없이는 쉽게 벗어날 수 없습니다.

Q 도박중독! 너무 드문 병, 아닌가요?(은밀한 중독)

A 도박중독은 알콜중독이나 마약중독과 달리, 겉으로 쉽게 드러나지 않는 특성 때문에 은밀한 중독 (Hidden addiction)이라고도 알려져 있습니다. 최근 조사결과에 따르면, 우리나라 성인인구 중 도박중독자의 비율은 5.1%로(사행산업통합감독위원회, 2016), 약 197만 명에 달할 만큼 전문적인 개입이 필요한 문제입니다.

"도박으로 번 돈은 결국 도박으로 다 잃게 된다. 그것을 극복할 수 있는 인간은 아무도 없다." -전프로감블러, 이태혁

청소년 도박문제 안내서



청소년 도박문제, 검사해볼까요?

도박문제 평가

청소년 도박문제 선별검사 (CAGI : Canadian Adolescent Gambling Inventory)

다음은 청소년들의 도박문제 수준이 어느 정도인지 알아볼 수 있는 설문지입니다.

아래 문항은 <mark>지난 1년 동안</mark> 자신이 이런 경험들을 겪었는지 겪었다면 얼마나 자주 겪었는지 해당하는 보기 번호에 체크표시(V)해 주세요.

		지난 1년 동안					
문 항	없다	가끔 있다	자주있다	거의 항상 있다			
1 . 돈내기 게임 때문에 단체 활동이나 연습에 빠진 적이 있나요?	0	1	2	3			
 돈내기 게임을 같이 하는 친구들과 어울리느라 다른 친구들과의 약속을 어긴 적 있나요? 	0	1	2	3			
3. 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?	0	1	2	3			
4. 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?	0	1	2	3			
5. 전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있나요?	0	1	2	3			
6. 돈내기 게임 하는 것을 부모나 가족 또는 선생님에게 숨긴 적이 있나요?	0	1	2	3			
7. 돈내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?	0	1	2	3			
아래 두 문항은 응답 보기가 위와 다릅니다.	없다	1~3회 있다	4~6회 있다	7회 이상 있다			
8. 밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?	0	1	2	3			
9. 돈내기 게임을 위해 남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 몰래 가져 온 적이 있나요?	0	1	2	3			

채점 ①~③까지 점수를 합산



해석

점수의 총합	해 석 내 용
0 ~ 1점	난 1년 동안 도박 경험이 없거나 도박으로 인한 피해나 폐해가 전혀 발생하지 않은 상태로 만약 도박 경험이 있다면 여가 목적으로 조절 가능한 수준에서 도박을 하고 있는 상태로 해석함.
2 ~ 5점	지난 1년 동안 도박 경험이 있으며 경미한 수준에서 중등도 수준의 조절 실패 와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상태로 문제 수준으로 진행 하고 있을 기능성이 의심되는 상태로 해석
6점 이상	지난 1년 동안 반복적인 도박 경험이 있으며 심각한 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 폐해 역시 심각한 수준으로 진행한 상태로, 도박중독 위험성이 높은 상태로 해석
	0 ~ 1점 2 ~ 5점



청소년 도박문제 예방 프로그램

찾아가는 맞춤형 예방교육 도박문제 예방교육 연극 자유학기제 진로체험프로그램 교원직무연수 온·오프라인 도박문제 예방교육 자료 이용안내 및 도움정보

청소년 도박문제 안내서

초·중·고 및 관련기관에서

교육 신청 방법



찾아가는 맞춤형 예방교육

에방교육 안내

대 상	내 용	시 간
청소년	인터넷, 돈내기 게임의 폐해 및 도박문제 예방법	40~45분
교사 및 학부모	돈내기 게임의 폐해 및 도박중독 원인과 진행과정, 아이 행동관찰 및 대처	1시간

에방교육 신청 및 문의

예방교육 신청 (온라인 신청)

한국도박문제관리센터 홈페이지(http://www.kcgxp.or.kr)

… 예방홍보 … 예방교육 … 교육신청

예방교육 문의

예방교육과 담당자(☎ 02-740-9075)

※ 예방교육이 필요한 초·중·고 및 관련기관에서는 언제든지 연락주시면 적극적인 도움으로 드리도록 하겠습니다.



도박문제

예방교육 연극



도박문제 예방교육 연극

【목 적

청소년 대상으로 예방교육 연극을 통해 도박문제 인식 제고

▋기획의도

스마트 미디어 및 인터넷 보급으로 사행성 게임에 의한 도박문제에 쉽게 노출되어 있는 청소년을 대상으로 도박문제 인식을 증진하고자 함.

▋ 공연내용

- ▶ 극 단 (주)토크앤플레이
- ▶ 공연규모 배우 4명 및 운영 2명 내외로 진행
- ▶ 공연제목 사건번호 1336

▶ 공연내용

- □ 교육대상자의 지발적 참여를 유도하도록 시나리오 구성하고 대상자가 가장 많이 이용하는 사행성 게임을 통해 관람자의 흥미를 유발
- □ 연극공연 관람과 내용 공감에 따라서 도박문제에 노출될 수 있는 자아 인식을 높이고 관련 예방 효과를 제고

╏ 공연 포스터 및 사진







자유학기제

진로체험프로그램

자유학기제

▮목 적

- 청소년 대상 도박문제 예방 · 치유사업에 대한 이해 증진
- 직업군 별 소통의 시간 통해 진로탐색 기회 제공

╏사업개요

- ▶ <mark>사 업 명</mark> 직업군 별 소통의 시간 통해 진로탐색 기회 제공
- ▶ 기 간 연중 10회 운영
- ▶ 장 소 한국도박문제관리센터 1층 교육실
- ▶ 대 상 전국 중·고등학생

세부일정

WITE8							
주 제	내 용						
기관소개 한국도박문제관리센터 기관 소개 - 홍보 동영상, 치유 및 예방활동 안내, 기관라운딩							
예방교육 청소년 도박문제의 이해							
	직업군 별 역할 소개 및 소통의 시간 ① <mark>간호사</mark>						
직업체험	직업군 별 역할 소개 및 소통의 시간 ② <mark>사회복지사</mark>						
	직업군 별 역할 소개 및 소통의 시간 ③ <mark>임상심리사</mark>						

※ 세부일정 및 강사는 사정에 따라 변경 가능



교원 직무연수



청소년 도박문제 예방과 실제

교원 직무연수

최근 인터넷과 스마트폰의 대중화로 언제 어디서든 손쉽게 할 수 있는 사행성게임이 성행하면서 청소 년의 도박문제 위험성이 더욱 높아지고 있습니다. 2015년 청소년 도박문제 실태조사 결과에 의하면. 국내 청소년 중 약 3만 명이 '문제군'(시급한 개입이 필요한 도박중독수준)으로 추정되며, 약 12만 명 이 '위험군'(도박중독에 빠질 가능성이 큰 수준)으로 예측됩니다. 이에 한국도박문제관리센터는 전국 초·중등교원을 대상으로 청소년 도박문제 인식을 제고하고 학교 내 도박문제 예방환경을 조성하기 위 해 아래와 같이 직무연수를 실시하고 있습니다.

¶ 연수개요

- □ 대 상 청소년 도박문제 예방과 실제
- □ 연수구분 전문성향상과정(생활지도)
- □ 연수장소 서울시 종로구 북촌로 18. 한국도박문제관리센터 1층 교육실
- □ 연수인원 전국 초 · 중등 교원 40명(40명×2개반)
- □ 이수기간 15시간(개강식 및 수료식 별도)/1학점
- □ 연수방침 출석교육(강의 및 참여)

※ 성적을 산출하지 않는 연수: 80%이상(12시간) 출석 시 수료증 수여

▋ 세부교과 진행표

일정	교시	1교시	2교시		3교시	4교시	5교시	6교시	7교시		8교시	9교시
	09:30~ 10:00	10:00~ 10:50	11:00~ 11:50	11:50~ 13:00	13:00~ 13:50	13:00~ 13:50	15:00~ 15:50	16:00~ 16:50	17:00~ 17:50	17:50~ 19:00	19:00~ 19:50	20:00~ 20:50
제 1일	접수 및 개강식	도박경 현황 5		중식	도박 중독의 현황 및 이해		박문제의 대처방안	청/ 도박문자	\년 와 법률	석식		도박문제 E 활용
제 2일	접수		도박문제 교육론	0 1	청소년 <u>9</u> 예당			고위험군 그램	수료식		귀가	

▮ 연수신청

- □ <mark>신청자격</mark> 초·중등 교원
- □ 문 의 처 예방교육과(02-740-9125)

청소년 도박문제, **예방교육 자료**

온라인 교육자료

개발연도		대 상	세부내용		
	초저학년		 욕심이란 개념을 이해하고 잘못된 욕심을 지나 치게 부릴 경우의 결과를 확인 내기놀이 속에 숨겨진 욕심에 대한 이해 		
2014년	초고학년		- 내기놀이의 특징을 지나친 욕심과 연결 지어 생각		
	초등학생 학부모	22727123	도박과 도박문제의 이해자녀의 게임도박 문제 예방법도움 요청 방법		
	중학생	게임속사행성	 청소년들이 자주 접하는 게임 안의 사행성 요소 및 청소년 도박이 불법임을 인식 		
	고등학생	TEXAS SEAS	- 도박의 확률론에 대해 이해 - 게임과 도박의 차이를 인식		
2015년	고위험군 청소년	2982 2982 2982 2982 2982 2982 2982 2982	- 도박이란 무엇일까? - 욕구점검 및 정서관리 훈련 - 생각/신념 이해하기 및 마음재검진		

청소년 도박문제,

예방교육 자료

오프라인 교육자료

개발연도	<u>.</u>	: 도박문제 예방교육 강의교인 대 상	세부내용		
	초저학년	82 REG STEWN NO BEN NO	 욕심이란 개념을 이해하고 잘못된 욕심을 지나 치게 부릴 경우의 결과를 확인 내기놀이 속에 숨겨진 욕심에 대한 이해 		
2014년	초고학년	친구들과 함께 놀아요	- 내기놀이의 특징을 지나친 욕심과 연결 지어 생각		
	초등학생 학부모	내기와 아동발달	도박과 도박문제의 이해자녀의 게임도박 문제 예방법도움 요청 방법		
2015년	고위험군 청소년	교위험군 도박문제 여행교육 100 No. 2	 도박이해하기, 도박문제회복을 위한 동기강화, 욕구점검 및 관리 훈련, 생각·신념점검 및 관리 훈련, 정서점검 및 대처훈련 등 		
2016년	중학생	E UL C XIII	- 2014년 중·고등학생 대상 예방교육 콘텐츠 업데이트 - 게임과 도박의 차이		
	고등학생	CHILCHI CHILCHI	사행성 게임과 도박 이해사행성 게임의 종류 및 도박문제 과정도박문제 예방법 및 도움 요청 방법		
	청소년 학부모 및 교사	MANY EVERY	– 학부모 및 교사가 알아야 할 청소년 도박문제 및 예방법		



문화 교육자료



여를

▶ 대 상 : 중·고등학생

▶ 제 목:『사건 번호 1336』

▶ 주요내용: 사행성 게임에 의해 도박문제가 발생하는 과정 및

청소년 도박은 불법임을 알려줌





영 회

▶ 대 상: 중·고·대학생, 총 3종

▶ 제 목: □ 중학생 대상 『홀릭』 □ 고등학생 대상 『아르마딜로』

□ 대학생 대상 『스무살 송이』

▶ 주요내용 : 대상층에 따라 사행성 게임 및 불법 스포츠 도박으로 도박문제가 발생하는

과정을 현실감 있게 묘사









무빙카툰

▶ 대 상 : 중학생 및 고등학생, 총 4종

▶ 제 목: 『그들의 1년』, 『청소년, 도박의 늪에 빠지다.』

『도박 조심해!』, 『마지막 메시지』

▶ 특 징: 2014년 및 2015년 예방 공모전 카툰 부문 수상작

▶ <mark>주요내용</mark> : 사행성 게임 및 불법 스포츠 도박으로 도박문제가 발생하는 과정을 현실감 있게 묘사









도움 받을 수 있는 기관



이용안내 및 도움정보

상담안내

상담과정

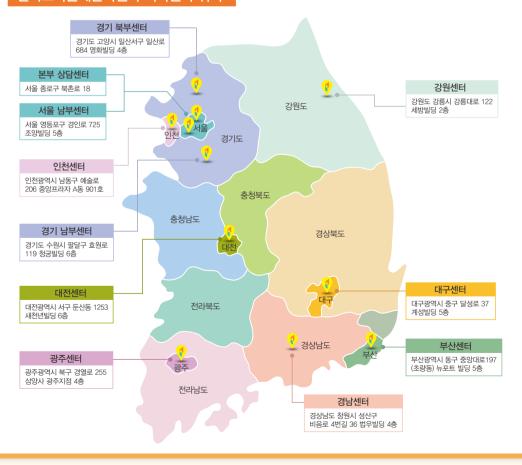


온라인 상담: 한국도박문제관리센터 홈페이지(http://www.kcgxp.or.kr)

…→ 헬프라인 …→ 온라인 상담

전화 상담: 국번없이 1336(24시간 365일 상담 가능)

한국도박문제관리센터 지역센터 위치





발 행 일 2017년 5월

발 행 인 황현탁

발 행 처 한국도박문제관리센터

서울시 종로구 북촌로 18

TEL: 02)740-9000 FAX: 02)740-9009

https://www.kcgxp.or.kr/ 헬프라인 무료상담전화 1336

편 집 처 예방홍보부 예방교육과

디자인·인쇄 (주)나무와달 TEL. 062)529-9179

- •2016년, 『도박, 그리고 청소년』, 한국도박문제관리센터 광주센터, 초판을 기반으로 제작하였습니다.
- •사전 승인없이 보고서 내용의 무단 복제를 금합니다.

