



청소년의 사이버도박 경험 실태 및 시사점¹⁾

임지연 선임연구위원

요약

- 조사목적** 사회환경 변화에 따른 청소년의 사이버도박 경험조사를 통해 접촉 과정과 초기대응, 영향요인 및 도박자금을 위한 불법사금융 이용과 피해 등의 2차 위험을 실증적으로 파악하고, 정책방안 및 법률개정(안) 마련의 기초자료를 제공하고자 함.
- 조사대상**
- 2024년 현재 대한민국에 거주하는 만13세~만19세의 청소년 중 사이버도박을 직접 해 본 청소년(현금 등을 걸고 사이버도박에 베팅해 본 청소년)
 - 사이버도박 경험이 있는 청소년 520명을 조사하였고, 데이터크리닝을 통한 최종 분석 대상은 505명
 - 성별(여 21.6%, 남 78.4%), 학교급(중 26.7%, 고 73.3%), 경제 수준 보통 이상(89.5%), 부모 학력 대졸 이상(69.7%, 71.9%), 학업 수준 중위권 이상(70.1%), 가족 지지 있음(91.9%).
- 조사방법** 구조화된 웹 질문지에 의한 모바일조사. 단, 일부 기관의 상황에 따라 종이조사표를 활용한 집단면접 조사도 병행(설문조사에 대한 기관생명윤리위원회(IRB) 심의를 거침).
- 조사기간** 2024년 7월
- 조사내용** 조사도구의 틀로 '청소년 사이버도박 경험의 유해환경 경로'를 5단계 그림으로 제시하였으며, 초기 접촉 단계(사이버도박 인지 및 접근), 실행 단계(사이버도박 참여 과정), 결과 단계(도박 빚), 종료 단계(사이버도박 2차 위험 피해), 재발 단계(피해자에서 가해자로 연결)로 구성하여 조사함.

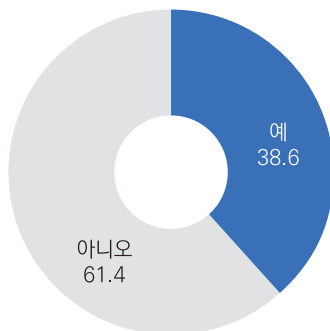
1) 본 통계 브리프는 한국청소년정책연구원의 2024년 연구과제인 「사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 I : 사이버도박」의 일부내용을 발췌·요약한 것임.

1 청소년 본인이 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험

- [도박 빚을 갚기 위해 본인이 사채를 쓴 경험]이 있는지를 살펴본 결과, '아니요'라는 응답이 87.3%로 나타났으며, 도박 빚 사채 경험은 12.7%로 나타남. 이는 사이버도박 경험 청소년의 10명 중 1명은 도박 빚을 갚기 위해 인터넷 불법 대출이나 친구에게 고리대금 사채까지 썼음을 시사함.
- 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 빌려줌.
- 청소년들은 도박 문제 피해로 고통받을 때, 도움을 요청하는 대상이 보호자(22.0%), 관련 기관(13.7%), 교사(4.8%) 순으로 나타났으며, 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(그림10 참조).
- [도박 빚으로 인해 또래 친구가 경험한 불법 행위]는 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 것으로 나타남(그림 9참조).
- 청소년의 도박채무 초기시점에 원스톱 서비스 시스템 구축이 필요함. 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, 이후 추가 범죄에 연루되는 상황에 노출됨. 청소년들이 감당하기 어려운 도박 빚으로 벼랑 끝 자살이나 추가 범죄에 가담되지 않도록 '청소년 도박 빚 채무 해결을 위한 원스톱 서비스 시스템 구축'이 시급함.

문) (본인) 지금까지 친구에게 도박을 하기 위한 돈을 빌린 적이 있었나요?

(단위: %, n=505)



문) (본인) 지금까지 도박 빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구에게 높은 이자를 내고 돈을 빌림)를 쓴 경험이 있나요?

(단위: %, n=505)

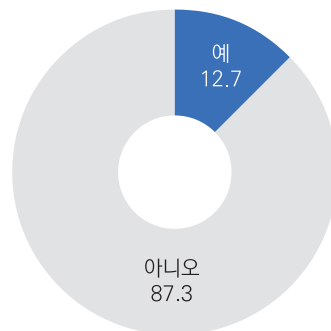
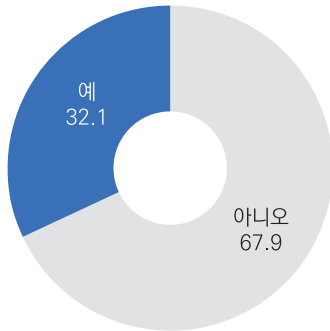


그림 1 본인이 도박빚을 갚기 위해 사채를 쓴 경험

문) (친구 경우) 지금까지 친구가 도박을 하기 위한 돈을 빌린 경험을 듣거나 본 적이 있나요?

(단위: %, n=505)



문) (친구 경우) 지금까지 친구가 도박 빚을 갚기 위해 사채(인터넷 불법 대출, 친구에게 높은 이자를 내고 돈을 빌림)를 쓴 경험을 듣거나 본 적이 있나요?

(단위: %, n=505)

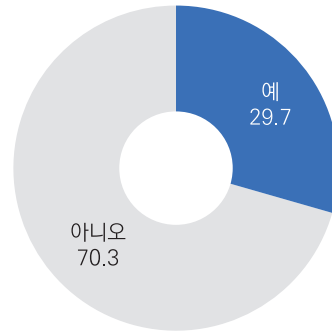
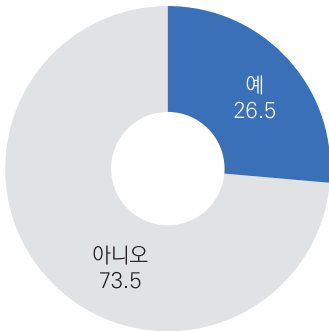


그림 2 친구가 도박자금 및 도박 빚을 갚기 위해 사채를 쓴 것을 듣거나 본 경험

문) 도박 자금인 걸 눈치챘지만, 친구에게 돈을 빌려준 경험이 있나요?

(단위: %, n=505)



문) 도박 자금인 걸 눈치챘지만, 친구에게 돈을 왜 빌려주었나요?

(단위: %, n=134)

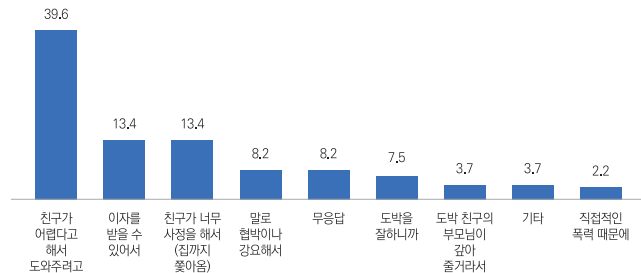


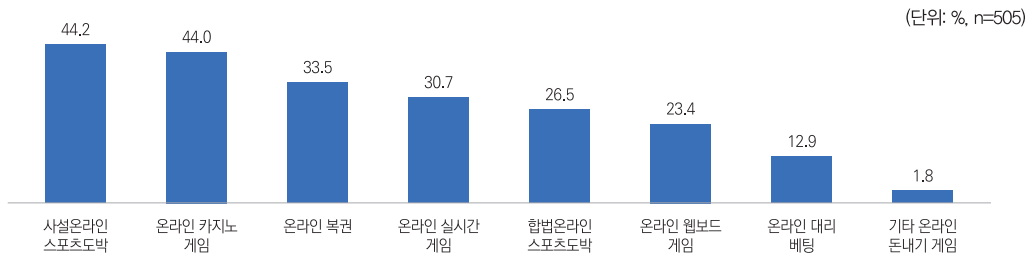
그림 3 도박자금을 친구에게 빌려준 경험 및 도박자금인 줄 알면서도 친구에게 돈을 빌려준 이유

2 청소년의 유형별 사이버도박 경험 실태

■ [청소년의 유형별 사이버도박 경험]을 살펴보면, '사설 온라인 스포츠 도박'(44.2%), '온라인 카지노게임'(44.0%) 순으로 높게 나타남. 청소년에게 모든 도박이 불법이며, 또한 '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 사이버도박 진입 경로]는 학교 등에서 주변 친구들(62.2%)을 통한 접촉 경로가 대부분으로 높게 나타났으며, 이미 [도박을 실행한 이후 멈추는 것이 힘든 이유]에는 도박사이트의 접근성 용이(53.7%)가 가장 높게 나타남.
- 모니터링을 통한 유해환경 초기 차단 강화가 필요함. 청소년의 사이버도박 예방교육과 함께 모니터링을 통한 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.

문) 내가 직접 해 본 사이버도박 경험



- ▶ 온라인 복권 ('동행복권' 홈페이지 이용)
- ▶ 합법온라인 스포츠도박 ('베트맨' 홈페이지 이용)
- ▶ 사설온라인 스포츠도박 (사설 토트/프로토, '베트맨' 홈페이지 외 이용)
- ▶ 온라인 실시간 게임 (사다리, 빙고, 달팽이 등)

- ▶ 온라인 카지노 게임 (바카라, 블랙잭, 홀덤 등)
- ▶ 온라인 대리 베팅 (개인방송 등에서 실시간 게임에 대리베팅을 통한 간접적 참여)
- ▶ 온라인 웹보드 게임 (고스톱, 섀도, 포커 등)
- ▶ 기타 이외에 베팅하는 온라인 실시간 게임

그림 4 나의 사이버도박 경험(중복 응답)

문) 처음 사이버도박을 어떻게 접촉하게 되었나요?

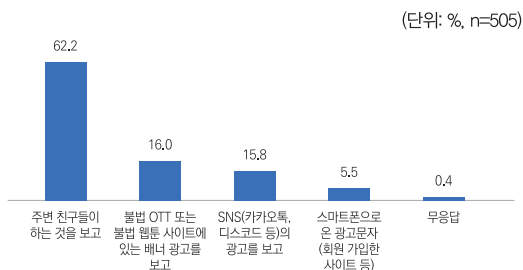


그림 5 사이버도박 첫 접촉 경로

문) 청소년들이 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유는 무엇인가요? 모두 골라주세요.

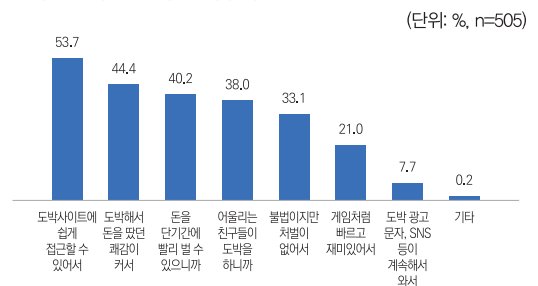


그림 6 사이버도박을 그만두는 것이 힘든 이유 (중복 응답)

3 청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로 실태

■ [청소년의 사이버도박 초기 접촉 경로]를 살펴보면, '주변 친구들이 하는 것을 보고(62.2%)' 사이버도박에 처음으로 접착한 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.
- 학교의 사전 예방교육 강화가 필수적임. 학교 내 사이버도박 행위가 목격 또는 전파되지 않도록 학교의 사전 예방 교육의 실효성을 높여서 청소년의 주도적 대응 역량을 강화하여야 함. 학교를 통한 사이버도박 접촉을 방지할 수 있도록 교육부의 사이버도박 예방교육 컨트롤 타워 역할이 필요함. 이러한 학교의 사전 예방교육 강화는 학교 안팎의 청소년 모두의 사전 예방교육 확대정책에 기여함.

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

(단위: %, n=505)

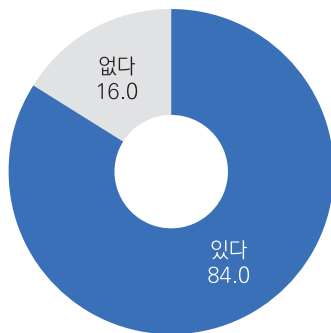


그림 7 친구로 인해 도박을 따라 하는 경우 목격 경험

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

(단위: %, n=505)

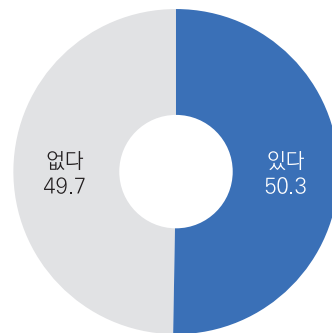


그림 8 의도적인 사이버도박 전파 목격 경험

4 청소년 응답자의 배경에 따른 사이버도박 초기접촉 경로의 특성

- [청소년 사이버도박의 초기 접촉 경로]는 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(36.6%)만큼 SNS 광고(31.7%)에도 많은 영향을 받는 것으로 나타남. 또한, 고등학생보다 중학생이 SNS 광고의 영향을 더 많이 받는 것으로 통계적으로 유의한 차이가 나타남. 이는 청소년의 학교급별, 가족 지지, 경제 수준 특성에 따른 사이버도박 사전 예방 교육정책의 논의가 다각도로 필요하다는 것을 시사함.
- 사이버도박 관련 청소년이 처한 상황에 맞는 개인별 맞춤 교육에 참여할 수 있는 혁신적인 교육방식 도입이 필요함. 청소년의 눈높이에 맞는 상호작용 온라인 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. 사이버도박 관련 상황별로 콘텐츠를 구축하고 분류하여 방대한 콘텐츠를 개인요구에 맞게 찾아 활용할 수 있는 24시간 학습정보자료 제공이 필요함. 이를 위해 AI시스템으로 학습자료를 선택할 수 있는 [상호작용 메타버스 AI맞춤 학습 플랫폼(수업도구)] 개발 등의 노력이 필요함.

표 1 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 보 고	불법 OTT 또는 불법 웹툰 사이트에 있 는 배너 광고를 보고	SNS (카카오톡, 디스코드 등)의 광고를 보고	스마트폰으로 온 광고 문자(회원 가입 한 사이트 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	

5 청소년이 사이버도박을 하는 이유와 요구 실태

■ [청소년이 사이버도박을 하는 가장 큰 이유]는 '한방에 쉽게 돈을 벌려는 욕심'(사행심)(66.1%)과 '돈을 땀을 때 짜릿한 느낌'(쾌감)(43.6%)으로 나타남.

- 청소년기 사이버도박으로 인하여 왜곡된 경제관념을 바로잡는 경제교육이 필요함. 사회환경 변화에 따른 청소년의 사행심 근절과 왜곡된 경제관념을 바로잡는 다방면의 교육이 필요함. 단지 디지털 가속화 환경 뿐 아니라 경쟁주의, 물질만능주의 등 청소년의 경제관념을 왜곡시키는 문제에 대처하는 교육이 필요함.

문) 사이버도박을 하는 이유는 무엇인가요? 모두 골라주세요.

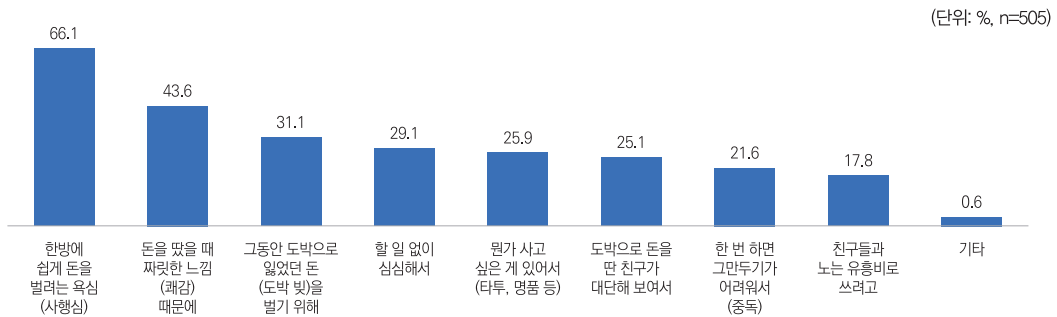


그림 7 사이버도박을 하는 이유(중복 응답)

■ 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.

- 사이버도박 초기 접촉 시기는 학년 초이며 새로운 학교 환경 및 교우 관계 적응 프로그램이 필요함. 학년과 학교급이 바뀌는 전환기의 청소년이 새로운 교육환경과 적절한 교우 관계를 맺는 데 도움을 주는 프로그램이 필요함.

문) 처음 도박을 시작한 시기를 적어주세요. 재학 중이 아니었다라도 해당 시기에 체크해주세요.

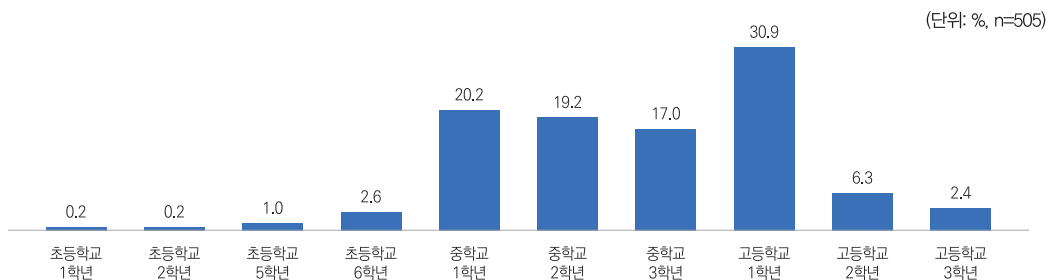


그림 8 처음 사이버도박을 시작한 시기

■ [사이버도박 중단을 위해 청소년에게 필요한 것]은 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가 프로그램(39.8%)이 1순위로 나타남. 도박중단을 위해서는 격리된 환경보다 문화체육예술 여가 프로그램을 원하는 것으로 나타났음. ① 사이버도박보다 더 집중할 수 있는 여가(39.8%) 또는 자연치유 프로그램(22.2%), ② 전화번호 변경(36.6%), 스마트폰 미사용(30.9%), 격리된 환경(18.6%)과 같은 유해환경 차단 ③ 전문 상담(32.9%)과 강의(16.8%), ④ 부모(18.0%) 및 교사(14.3%) 인식 교육으로 나타남.

- 사이버도박 중단을 위해 청소년에게 가장 필요한 것은 여가 프로그램으로 나타남. 청소년 사이버도박 예방 정책(사전과 재발 예방)에 있어 유해환경의 차단과 격리를 위한 제도개선뿐 아니라 청소년 요구에 맞춘 문화체육예술 여가 및 자연치유 프로그램의 내용과 운영 방식에 대한 혁신적인 개발이 필요함.

문) 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것을 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

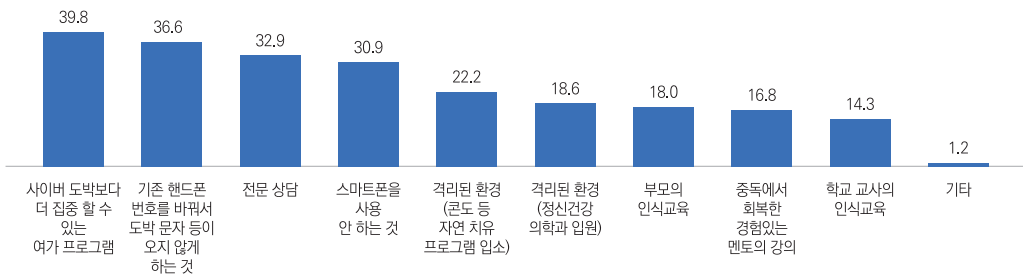


그림 9 사이버도박을 끊는데 도움이 되는 것(중복 응답)

6 청소년의 도박문제 피해경험 실태 및 도박빚 초기 시점의 어려움

■ [도박 빚으로 인해 또래 친구가 경험한 불법 행위]는 도박 빚을 갚으려고 불법도박(57.0%), 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.

- 청소년 사이버 도박 빚에 대한 법률 지원시스템 마련이 필요함. 선제적 사전 예방 교육뿐만 아니라 이미 도박 피해로 고통받는 청소년을 구제하는 청소년의 자살, 폭력, 도박 빚, 범죄연루에 대한 법률지원 시스템 구축이 필요함.

문) 아래 제시된 보기는 청소년들이 현재까지 도박 빚을 갚기 위한 불법 행위를 나열한 것입니다. 또래 친구가 경험한 것을 알게 되었다면 다음 중 해당하는 것을 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

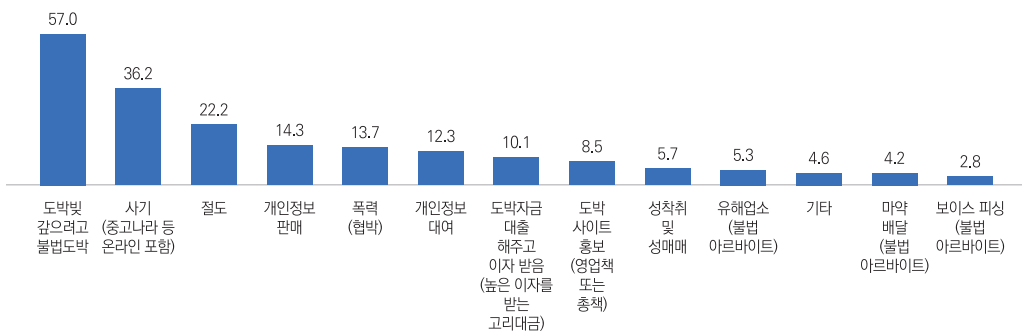


그림 9 도박 빚으로 인한 또래 친구 불법 행위 목격(중복 응답)

■ 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 감당하는 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.

- 청소년 사이버 도박 빚 초기시점에 대처 지원시스템 마련이 필요함. 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.

문) 도박으로 인해 아래와 같은 상황을 경험한 적이 있나요. 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

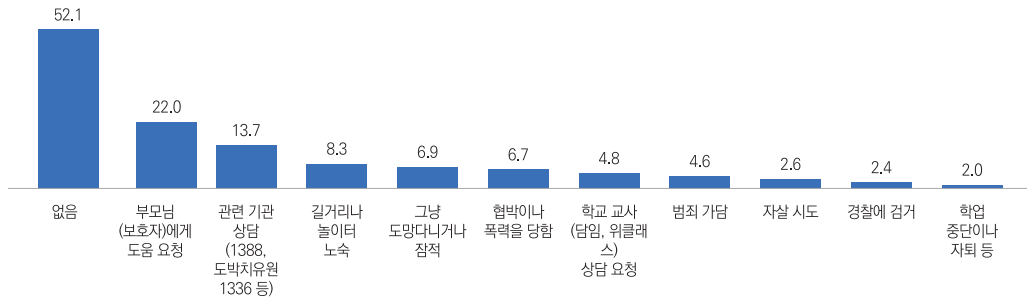


그림 10 청소년이 도박 문제로 인해 직접 겪은 경험(중복 응답)

■ [보호자(부모님)의 자녀 사이버도박 문제인지 상황 실태]를 살펴보면, 보호자가 끝까지 모름(30.3%), 초기에 보호자에게 스스로 알림(26.3%), 보호자가 먼저 물어본 경우(19.4%), 문제 발생(범죄, 자해/자살시도, 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 않았으므로 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.
- 학교-가정-전문기관 연결 시스템이 필요함. 사이버도박 예방 및 대처를 위한 학부모 교육, 교사 교육이 필수적으로 병행이 필요함. 가정-학교-전문기관이 연결시스템을 구축하여 청소년의 도박 문제를 해결해야 하며, 청소년들이 보호자나 성인을 신뢰하고 도움을 요청할 수 있는 시스템을 시급하게 마련해야 함.

문) 보호자(부모님)는 본인이 사이버도박을 한 것을 어떤 상황에서 알게 되었나요?

(단위: %, n=505)

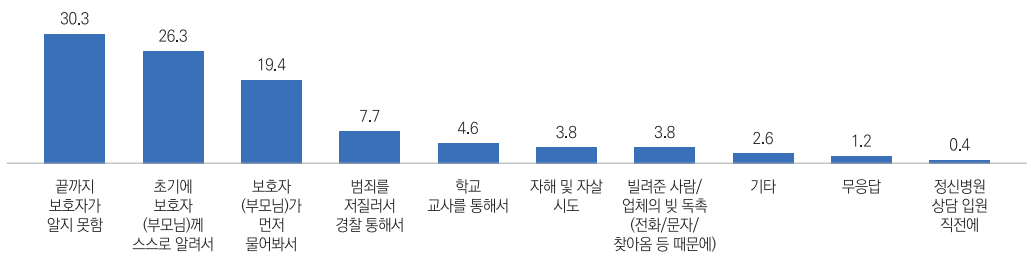


그림 11 보호자의 자녀 사이버도박 인지 상황

7 사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유

■ [청소년이 도박 빚으로 인해 범죄에 연루되는 이유]는 '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.

- 도박 빚으로 어려움에 놓인 청소년이 즉각적으로 주변의 도움을 받을 수 있도록 지역사회 연계 지원 서비스 마련과 홍보가 요구됨. 또한, 가족 지지와 경제 수준이 범죄연루 가능성에 영향을 미치는 만큼, 사이버도박의 피해로부터 안전하도록 가정과 사회를 연결·지원하는 정책이 필요함.

문) 청소년이 감당 못 할 도박빚으로 범죄(중고나라, 사기 등)에 연루되게 된 이유라고 생각되는 것을 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

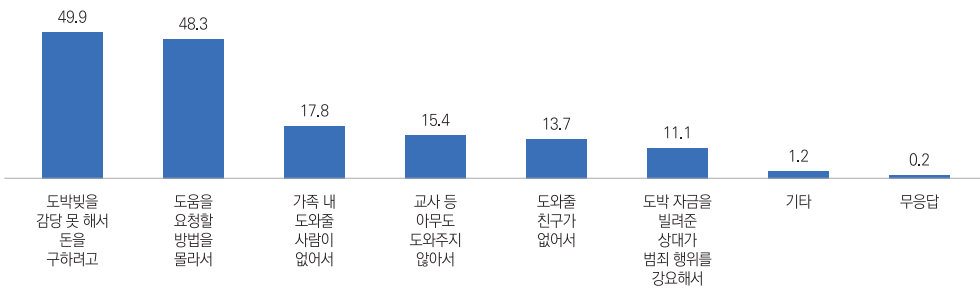


그림 12 청소년이 도박 빚으로 범죄에 연루되는 이유(중복 응답)

■ [사이버도박으로 인한 피해에도 청소년이 도움 요청을 하지 못한 이유]는 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 전문가의 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.

- 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 24시간 상시로 소통할 수 있는 디지털 온라인 사이버도박 예방 교육플랫폼의 활용이 요구됨.

문) 청소년들이 도박으로 인한 피해(도박 빚, 폭력 등)가 생기는데도 주변에 도움을 요청하지 못하는 이유는 무엇인가요? 모두 골라주세요.

(단위: %, n=505)

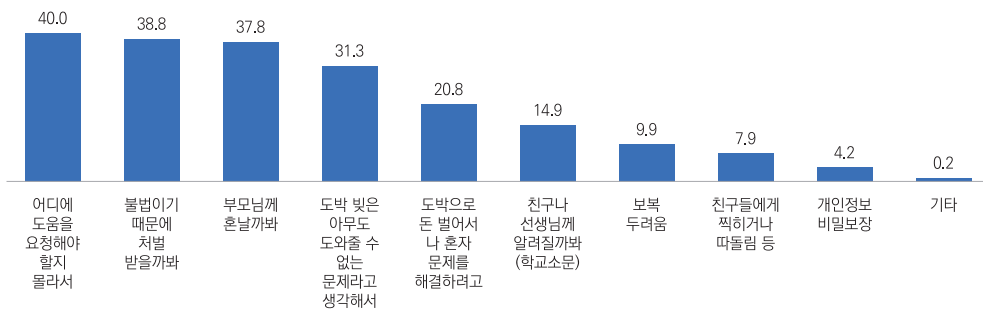


그림 13 사이버도박으로 인한 피해 발생에도 도움 요청을 못 하는 이유(중복 응답)

문) 도박으로 인한 어려움이 발생했을 때 필요한 사항은 무엇인가요? 모두 골라주세요.

(도박으로 인한 후유증 및 피해 상황과 도박빚으로 범죄에 연루되었을 경우도 포함)

(단위: %, n=505)

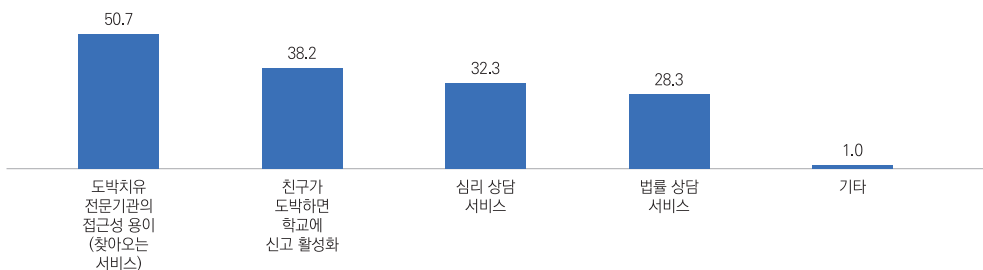


그림 14 도박으로 인한 어려움 발생 시 필요한 사항(중복응답)