

청소년 도박문제 선별 안내서



CONTENTS

04 들어가며(어른들은 모르는 청소년 도박의 세계)

PART 1. 도박이란 무엇인가?

- 06 도박이란?
 - 청소년들이 하는 도박의 종류
 - 청소년들이 하는 불법 온라인 도박
 - 게임속 사행심 촉발요인
- 07 청소년, 왜 도박을 할까요?
 - 청소년 도박문제 보호요인-위험요인
- 08 뇌 발달과 관련된 청소년 도박문제
- 09 왜 누구는 문제가 되고, 누구는 문제가 안 될까요?

PART 2. 선별이란 ?

- 10 선별과 사정평가
 - 선별의 목적/대상
 - 선별 진행시 지켜야 할 사항
- 11 청소년 도박문제 자가점검(CAGI)
 - 청소년 도박문제 자가점검(CAGI) 문항구성
- 12 청소년 도박문제 자가점검(CAGI) 설문지 문항 및 해석

PART 3. 단계별 선별 및 의뢰방법

- 14 1단계 - 도박 경험여부 확인하기
- 15 2단계 - 청소년 도박문제 자가점검(CAGI) 이용하여 선별하기
- 16 3단계 - 자가점검 결과 피드백
- 18 4단계 - 전문기관 의뢰

도움이 되는 정보

- 19 ① ‘인터넷 게임 중 사행심 촉발경험’ 검사 단축판
- 20 ② 청소년 도박문제 실태
- 22 ③ 청소년 도박문제 치료과정
- 24 ④ 청소년의 도박문제를 알 수 있는 방법
- 26 ⑤ 일반 게임과 사행성 게임의 비교
- 27 ⑥ 왜 “도박”에 빠지는가? - 심리학적 분석



어른들은 모르는 청소년 도박의 세계

오해1

청소년들은 소액으로 도박을 하겠지요.

진실

No! 그렇지 않습니다.

청소년이라고 작은 금액으로만 도박을 하지는 않습니다. 상담실까지 찾아온 청소년들은 도박으로 돈을 잃은 액수가 100~500만 원 정도가 대부분입니다. 총 도박 금액이 1억 원을 넘는 경우도 있습니다. 작은 금액으로도 큰 돈을 단 한두 번의 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 형태와는 차원이 다른 형태의 도박에 참여하고 있습니다. 불법 사행성을 부추기는 게임이나 불법 온라인 도박 사이트의 활성화로 일부 청소년도 성인 못지않은 규모로 도박에 참여하고 있습니다.

연론기사: 조직화되는 청소년 도박...그리사채까지 성행 [EBS NEWS, 2022.01.13.]

오해2

청소년 도박 문제는 몇 명의 문제 학생들에게만 해당되는 이야기겠지요.

진실

뭘 모르시는 말씀!

2000년대 초반 가정용 PC가 널리 보급되면서 청소년 사이에 PC 게임의 열풍이 불었던 것처럼 현재는 스마트폰의 보급 확대로 인해 불법 온라인 도박 열풍이 불고 있습니다. 불법 온라인 도박은 게임이 주는 흥미요소에 돈이라는 매혹적인 요인까지 더해져 많은 청소년이 관심을 보이고 있으며 현재 수많은 불법 도박 사이트가 성행하고 있는 실정입니다. 불법 도박 사이트는 정식 성인인증 절차를 밟지 않아도 될 뿐만 아니라 어느 정도의 안정성(사이트의 비공개)도 보장되기 때문에 많은 청소년이 또래 친구들을 통해 쉽게 접속하고 있습니다. 도박문제는 개인의 타고난 기질, 가정환경, 도박 환경에의 노출 등 다양한 요인이 복합적으로 이루어져 나타나는데 특히 또래집단의 영향을 많이 받는 청소년은 성행하는 도박 문화에 더욱 취약할 수밖에 없는 상황입니다.

연론기사: 도처에 널린 '유혹'...온라인 불법도박에 노출된 청소년들[오마이뉴스, 2022.05.06.]
청소년 도박중독 5년새 3배↑?"대책마련 시급"[연합뉴스TV, 2022.10.05.]

오해3

도박문제는
청소년 시기에
잠깐 나타날 수
있는 특징일
뿐이지요.

진 실

아닙니다! 청소년기에 시작된 도박은 성인기에
더 심각한 문제로 진행될 수 있습니다.

성인 도박중독자의 도박 시작 연령을 살펴보면 청소년기에 시작한 경우가 많습니다. 이러한 연구 결과들은 도박 시작 연령이 어릴수록 도박중독의 위험이 높아짐을 시사합니다. 청소년기 도박문제가 심화되면 성인까지 이어져, 이혼·실직·자살 같은 심각한 문제로 확대될 수 있습니다. 도박중독은 정신장애로 분류되어 전문 치료를 받아야 하는 질병으로 분류되어 있는 만큼 치료도 쉽지 않습니다. 청소년기 도박은 도박중독으로 가는 지름길이라는 사실을 기억해야 합니다.

언론기사: [청소년 도박의 뒤끝]③ 군대가도 못꿨는 도박...휴대전화 허용후 급증[연합뉴스 2020.08.02.]

오해4

사채 빚은
청소년과는
관계없는
이야기이지요.

진 실

청소년도 불법적으로 대출을 받을 수 있는 곳이 있습니다.

물론 청소년은 법적으로 대출을 받을 수 없는 연령입니다. 하지만 청소년과 대출업자를 연결해 주는 브로커가 존재합니다. 이런 불법 경로를 통해 청소년이 불법 대출을 받고 도박 자금을 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 행동을 찾는 것이 매우 어렵기 때문에 도박 행동을 자기 의지대로 중단하지 못하고 무리한 방법을 동원해서까지 점점 위험한 행동을 하게 되는 것입니다. 이는 도박하기 위한 돈을 마련하기 위해 중고 거래 사이트를 이용한 사기와 절도, 학교 폭력 등과 같은 이차적인 청소년 범죄가 증가하는 이유이기도 합니다.

언론기사: 불법도박 10대들, 절도·사기·협박에 불법자금 운반책까지 '2차 범죄'[한겨레 2020.05.26.]
"1200만원 잃고 중고사기까지..도박에 빠진 아이들"[노컷뉴스 2020.08.07.]

01

도박이란 무엇인가?

도박이란?

결과가 불확실한 사건에 돈이나 가치있는 것을 거는 모든 행위
 도박은 경쟁을 포함하는 놀이이고, 금전을 추구하는 행위이며, 승패가 대체로 우연성에 의해 결정되기 때문에 그 결과가 불확실한 행위입니다.

청소년들이 하는 도박의 종류

- 축구, 야구, 농구, 배구, 당구 등 스포츠 경기를 하며 돈을 거는 내기게임
- 판치기, 짤짤이, 섯다, 화투, 카드 등 각종 오프라인 도박
- 사설 불법 온라인 도박(사다리, 다리다리, 달팽이, 로하이, 소셜그래프, 사설 스포츠도박, 사설 파워볼 등)

청소년들이 하는 불법 온라인 도박

최근 문제가 되고 있는 청소년 불법 온라인 도박

최근 인터넷/스마트폰의 발달로 불법 사이트에서 진행되는 신종 불법 온라인 도박이 주를 이루고 있음. 성인인증 절차가 없어 청소년들도 쉽게 접근할 수 있고 사실상 베팅금액 제한이 없어 문제가 되고 있음.

도박종류	시간	내용	비고	
불법스포츠도박	사설 스포츠도박 시간 무제한	불법도박사이트		
불법인터넷도박	달팽이 경주	5분	세 마리(네임드) 달팽이에 돈 걸고 배당금 받음	성인 경마 유사
	사다리 게임	1분	홀짝 게임 유사	성인 바카라 유사
	로하이 게임	1분	홀짝 게임 유사	성인 바카라 유사
	소셜 그래프	초 단위	최근 파급력이 큰 게임	
	온라인 카지노	무제한	바카라, 룰렛 등	
	불법파워볼	2분	숫자합 게임	
기타	인터넷 내기방송 시간 무제한	윷놀이 등 각종 내기		

게임 속 사행심 촉발요인

최근 청소년들이 하고 있는 많은 합법적인 게임 내에 사행심 촉발요인이 있습니다. 게임 속 미니게임 중 도박의 외형을 그대로 모사한 것들을 자주 이용할 경우 온라인 도박문제 발생이 높아지므로 주의를 요합니다.

청소년, 왜 도박을 할까요?

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

첫째, 도박 자체의 요인입니다.

도박은 그 자체로 아주 재미있습니다. 즉, 놀이의 요소를 지니고 있습니다. 여기에 베팅하는 스릴과 쾌감, 여기에 돈을 따는 승리 경험까지 더해지면 그 매력이 훨씬 더 배가 되겠지요? 그렇다면 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.

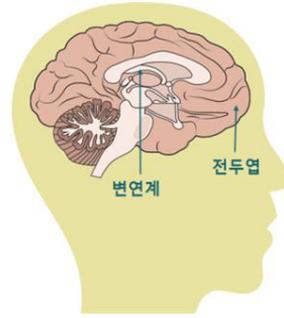
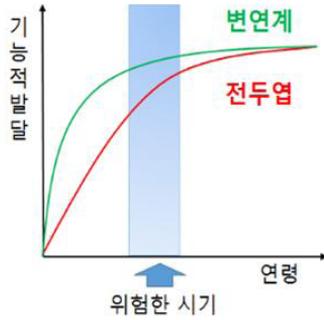
주변에 친구나 선후배가 도박에 참여하고 있다면 쉽게 도박에 참여할 수 있는 환경이 조성되는 셈입니다. 즉, 친구들이 다들 하고 있고, 그것으로 인한 관계망이 형성되었다면 자신의 도박 참여 의사와 상관없이 또래 압력으로 인해 쉽게 그러한 관계에 포함되게 됩니다. 더욱이 불법 온라인 도박의 경우에는 주변에서 하고 있기 때문에 불법에 대한 체감온도가 더욱 떨어지게 됩니다. 가족 환경(가족의 도박 등)이 도박과 친밀하다면 더더욱 그러한 환경은 자연스러워지게 됩니다.

셋째, 개인적인 요인입니다.

청소년 시기에 경험하는 다양한 심리 행동적 취약성은 청소년으로 하여금 쉽게 도박에 참여하게 할 수 있습니다. 학업 및 또래 관계에서 오는 스트레스를 잠시나마 잊을 수 있고, 즉각적인 욕구 만족을 지연시킬 필요도 없으며, 특히 도박에서 돈을 따는 경험을 하게 되면 낮은 자존감을 보상하거나 또래로부터 영웅 대접을 잠시나마 받을 수 있는, 마음의 위안과 만족을 경험할 수 있게 하는 매력적인 수단이 될 수 있습니다.



뇌 발달과 관련된 청소년 도박 문제



인간의 두뇌 발달은 청소년기에 완성된다고 생각하고 있으나, 25세까지도 지속되며, 특히 자제력, 절제력과 관련되는 부분의 뇌는 늦게 발달하고 성숙되는 특징이 있습니다.

- 청소년기의 뇌는 '감정의 뇌'라고 불리는 변연계가 '사고의 뇌'라고 불리는 전두엽보다 먼저 발달.
- 이는 기쁨, 슬픔, 분노 등 다양한 감정을 표현할 수 있어도 이러한 감정을 통제하고 조절할 수 있는 전두엽이 아직 덜 발달했기 때문에 충동성, 공격성 등 다양한 일탈 행동 및 문제행동 발현.

전두엽 자기인식, 행동계획, 정보통합, 감정/충동 욕구조절

변연계 감정적 반응 및 정서 그리고 동기 담당

- 청소년의 이러한 특성, 발달적 *특성과 도박 자체가 가지는 자극, 보상, 중독성 때문에 청소년은 도박에 취약.
- 도박을 시작한 연령이 낮을수록 도박중독 증상이 많거나 아동기(3세)에 충동 조절 능력이 약했던 아이들이 21세 때 무절제한 도박을 할 확률이 2배나 높다는 연구 결과 참고.

* ①신체적 활동 ②강한 흥분과 보상을 주는 활동 ③고강도의 자극을 촉발시키는 또래들과의 활동, ④새로운 것을 선호 ⑤감정적 흥분에 대한 자제력 취약 ⑥부정적 결과에 대한 고려가 부족 ⑦사회적인 관심사에 귀를 기울임 ⑧위험을 감수하는 행동이나 충동적 행동을 하는 경향 높음

** 출처: ONSET OF GAMBLING VARIABLES AND NUMBER OF LIFETIME SYMPTOMS (KESSLER ET AL., 2008)

왜 누구는 문제가 되고, 누구는 문제가 안 될까요?

도박에 참여한다고 해서 모든 청소년에게 도박문제가 발생하지는 않습니다. 그렇다면 어떤 청소년에게 도박문제가 발생하는지 청소년 도박문제가 발생하는 경로 세 가지에 대해 알아보겠습니다.

경로 1 : 행동적으로 조건화된 경우

우연한 도박 경험을 통해 큰 돈을 벌고 나서 도박이 습관화되고 잘못된 생각을 하게 되어 문제가 되는 경우입니다. 기존에 별다른 문제는 없었던 경우에 해당하며, 습관을 수정하면 문제에서 벗어날 수 있게 됩니다.

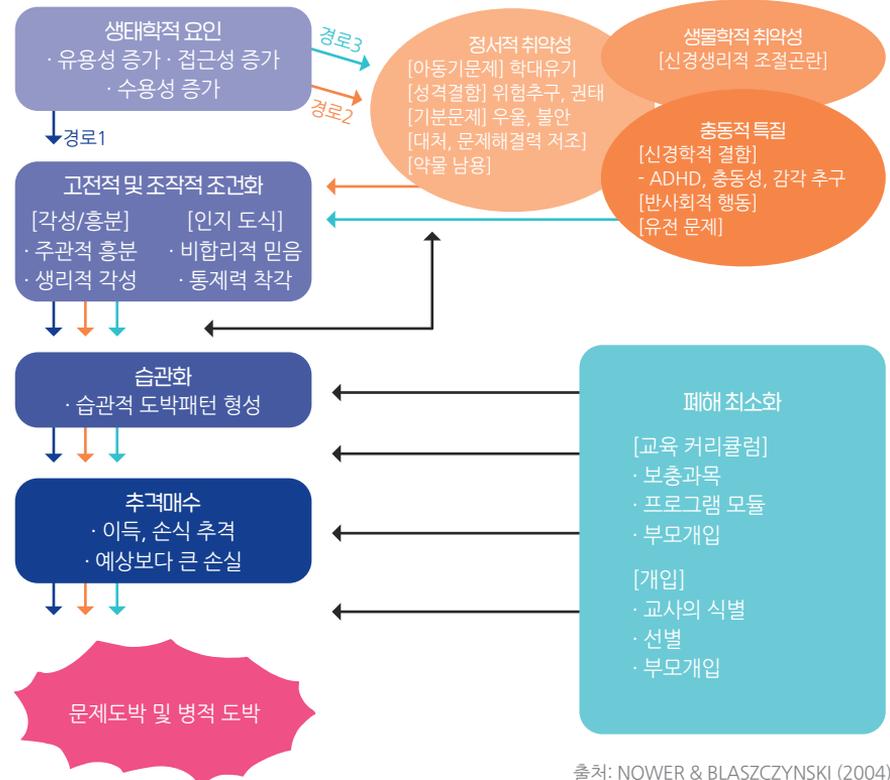
경로 2 : 정서적으로 취약한 경우

우울이나 불안 등 정서적 취약성이 존재하는 청소년이 우연한 기회에 도박 경험을 하게 되고, 정서적 상태를 조절하거나 특정 심리적 욕구를 충족하면서 점차 도박문제로 발전하게 되는 경우입니다. 정서적 문제에 대한 개입을 통해 도박문제 또한 개입을 할 수가 있습니다.

경로 3 : '반사회적 충동성' 성향이 있는 경우

충동성 성격, 반사회적 성격장애, 주의결함 등 기질적인 특성으로 인해 도박문제에 취약하게 되는 경우로, 이른 나이에 도박을 시작하게 되고 더 빨리 심각하게 되고 과도한 도박문제 에피소드를 만들 수 있으며, 결국 범죄와 관련된 행동에 빠지는 것과 관련 있습니다. 도박문제에 대한 다각적인 형태의 개입이 효과적일 수가 있습니다.

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





선별이란?

선별과 사정평가

선별(SCREENING)이란 대상자에 대한 더 자세한 평가를 위해 잠재적 사례를 확인하는 것이며, 확인된 잠재적 사례에 대해 사정평가(ASSESSMENT)를 통해 정확한 진단을 내려 적합한 치료방식을 결정하는 것입니다.

선별의 목적

도박과 관련한 문제를 갖고 있는 위험 대상자 사례를 확인하는 것입니다. 자세한 사정평가를 실시하고 조기에 단계개입을 실시함으로써 치료효과를 높일 수 있습니다.

선별의 대상

도박문제가 있는 청소년

선별 진행 시 지켜야 할 사항

- 우선 관계 형성에 초점을 두고 신뢰관계를 쌓아야 합니다.
- 비판단적인 자세를 가지고 잘 듣고 있다는 것을 보여주어야 합니다.
- 많은 청소년들이 도박을 하고 있으며, 문제를 가진 청소년도 많다는 것을 전제로 질문해야 합니다.
- 청소년의 변화에 대한 거부가 자연스러운 현상임을 이해하고 공감하는 태도를 가져야 합니다.
- 청소년이 거부하거나 응급상황에 있는 경우 바로 시행하지 말고 대상자가 동의 후 실시해야 합니다.
- 청소년의 현재 상황을 제대로 인지할 수 있도록 자가점검의 목적에 대해 명확히 전달해야 합니다.
- 청소년이 질문을 제대로 이해하고 정확히 답변할 수 있도록 각 문항의 의미를 설명해야 합니다.
- 외부로 표현되는 거부적 태도 이면의 청소년의 불안과 변화를 이해하고 변화에 장애가 되고 있는 장애물을 파악해야 합니다.
- 상담자의 염려와 걱정 등 선의를 솔직히 표현해야 합니다.
- 설문 결과는 비밀로 보호될 것이라는 점을 청소년에게 전달해야 합니다.

청소년 도박 문제 자가점검

(CAGI: CANADIAN
ADOLESCENT
GAMBLING
INVENTORY)

도박으로 인해 발생할 수 있는 피해나 폐해를 중심으로 13세에서 17세 청소년들의 도박문제를 측정하기 위해 TREMBLAY, STINCHFIELD, WIEBE 및 WYNNE(2010)이 개발한 자기보고식 측정도구

· 다른 청소년 도박문제 척도(예, SOGS-RA, DSM-IV-J 등)에 비해 심리측정적 속성이 우수하고 타당한 수준의 민감도와 특이도에 대한 연구 증거를 확보하고 있으며, 도박문제의 핵심에 관한 최신 연구증거에 기초하여 ‘조절 실패’를 중심으로 도박으로 인한 심리적, 사회적, 경제적 피해를 측정할 수 있도록 구성되어 있음. 특히 생물의학 모형에 기초하여 개인의 병리적 반응 중심의 구성개념 및 준거를 갖고 있는 DSM 계열의 측정 도구와 달리 행동 및 심리 사회적 수준의 피해나 폐해 중심의 준거를 갖추고 있어 정책 수립이나 예방 및 재활 등에 유용하게 활용할 수 있다는 장점이 있음.

청소년 도박 문제 자가점검 (CAGI) 문항구성

구분	항목
사회적 폐해	1. 돈내기 게임 때문에 단체 활동이나 연습에 빠진 적이 있나요?
	2. 돈내기 게임을 같이 하는 친구들과 어울리느라 다른 친구들과의 약속을 어긴 적 있나요?
	6. 돈내기 게임 하는 것을 부모나 가족 또는 선생님에게 숨긴 적이 있나요?
조절 실패	3. 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?
	5. 전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있나요?
심리적 폐해	4. 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?
	7. 돈내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?
경제적 폐해	8. 밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?
	9. 돈내기 게임을 위해 남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 몰래 가져온 적이 있나요?

청소년 도박
문제 자가점검
(CAG) 설문지
문항 및 해석

아래 문항은 지난 3개월 동안 자신이 이런 경험들을 겪었는지 겪었다면 얼마나 자주 겪었는지 해당하는 보기번호에 체크표시(V)해 주세요.

문항	없다	가끔 있다	자주 있다	거의 항상 있다
1. 돈내기 게임 때문에 단체 활동이나 연습에 빠진 적이 있나요?	①	②	③	④
2. 돈내기 게임을 같이 하는 친구들과 어울리느라 다른 친구들과의 약속을 어긴 적 있나요?	①	②	③	④
3. 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?	①	②	③	④
4. 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?	①	②	③	④
5. 전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있나요?	①	②	③	④
6. 돈내기 게임 하는 것을 부모나 가족 또는 선생님에게 숨긴 적이 있나요?	①	②	③	④
7. 지난 3개월 동안 돈내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?	①	②	③	④
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?	①	②	③	④
9. 돈내기 게임을 위해 남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 몰래 가져온 적이 있나요?	①	②	③	④

※ 돈내기 게임이 무엇인지 어려워할 경우 다음 페이지 『돈내기 게임 유형』을 참고하여 질문 하도록 함

채점 1번부터 9번까지 점수를 합산

온라인 자가진단 및 조기게임 서비스 신청

한국도박문제예방치유원 홈페이지(www.kcgp.or.kr) 메인화면 성인/청소년 도박문제 선별검사 > 하단 청소년 점검(CAG)에서 진행 > **2점 이상일 경우 문자, 이메일 상담 및 정보제공 서비스 신청(만14세 이상의 경우에만 온라인 신청 가능)**

해석



1수준 (Green) 도박신호등 초록불로, 비문제 수준에 해당되는 점수입니다. 도박으로 인한 피해가 전혀 발생하지 않은 상태입니다.



2수준 (Yellow) 도박신호등 노란불로, 위험 수준에 해당되는 점수입니다. 도박 경험이 있으며, 경미한 수준에서 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되므로, 도박중단이 가장 확실하고 안전한 방법입니다.



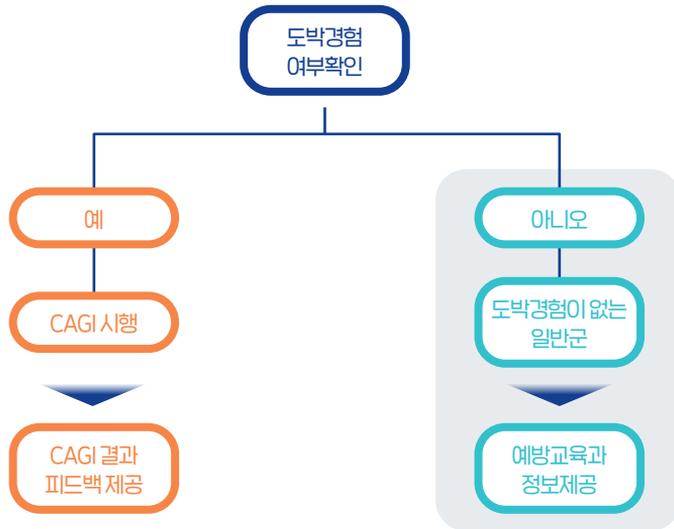
3수준 (Red) 도박신호등 빨간불로, 문제 수준에 해당되는 점수입니다. 반복적인 도박 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절 실패로 인해 도박중독 위험성이 높은 상태로 전문가의 도움이 시급합니다.

돈내기 게임 유형

돈내기 게임 유형		
오프라인	1. 카드나 화투를 이용한 게임 (카드: 홀라, 블랙잭, 바둑이, 유희왕 등) (화투: 고스톱, 섯다, 맞고, 땡보기 등)	
	2. 뽑기 게임(인형뽑기, 경품뽑기 등)	
	3. 스포츠 경기 내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등) ※ 친구, 가족들과 스포츠 경기를 직접 하거나 프로 스포츠의 승패/스코어 등에 돈이나 돈이 될 만한 물건을 거는 경우	
	4. 그 외 내기 게임(짬짜이, 사다리타기, 빙고 등)	
	5. 복권 구입(로또, 연금복권 등)	
	6. 체육진흥투표권 구입(토토, 프로토)	
	7. 경마, 경륜, 경정, 소싸움 투표권 구입	
온라인/ 모바일	8. 한게임, 넷마블 등에 있는 카드/화투 게임	
	9. 온라인용 그 외 내기게임(온라인 사다리타기, 온라인 빙고 등)	
	10. 인터넷 복권 구입(더블잭마이더스, 트레저헌터, 트리플럭, 캐치미/파워볼 등)	
	11. "벤토맨"이나 "스피드온" 이용	
	인터넷 스포츠베팅	12. "벤토맨"이나 "스피드온"이 아닌 다른 곳 이용
	13. 인터넷 카지노 게임	

1단계 도박경험 여부 확인하기

- 아니오: 도박문제 관련 예방교육과 정보 제공하고 종결
- 예: 2단계에서 CAGI 이용하여 선별



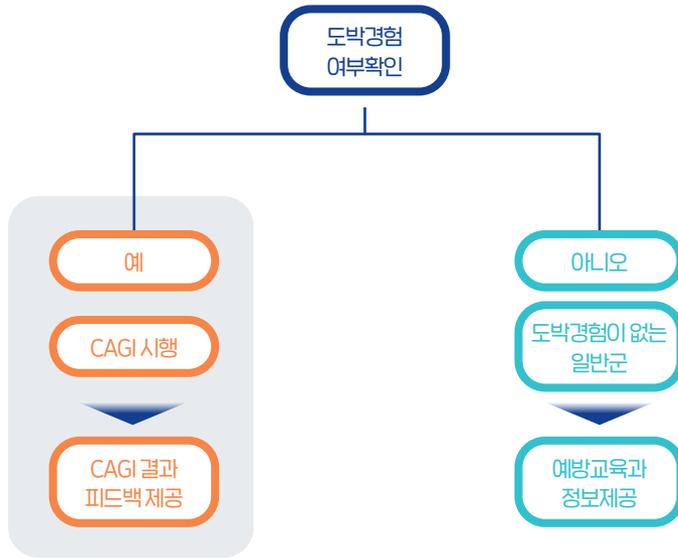
도박경험 질문에서 고려할 점

- 도박의 정의가 앞에 기술되어 있으나, 청소년이 생각하는 도박과 여전히 차이가 있을 수 있습니다.
- 예를 들어 베팅액이 적은 도박은 도박이 아니라고 생각할 수 있습니다. 따라서 도박의 정의 혹은 개념에 대해 구체적인 예를 제시하면서 도박 경험을 질문하는 것이 좋습니다.

TIP!

1. 먼저 현재 도박 경험을 하지 않고 있는 상황에 대해 지지해 줍니다.
2. 가장 중요한 것은 도박과 관련된 청소년 성향의 기질을 알아차리도록 돕는 것입니다.
ex) 한가지 일에 몰입하기 쉽거나 감각추구적인 성향을 가진 청소년의 경우 도박문제에 빠져들기 쉽기 때문에 도박을 하지 않는 것이 도움이 됨을 알려줍니다.
3. 스트레스 상황에서 건전하게 해소할 수 있는 자신만의 방법을 찾도록 권해줍니다.
4. 도박과 관련하여 어려움이 있을 시 전문기관에 도움을 요청하도록 안내합니다.
(도박문제 전문상담 국번없이 1336/ 온라인상담 netline.kcgp.or.kr / 문자정보제공 #1336 / 카카오톡 챗봇 '한국도박문제예방치유원')

2단계
 청소년 도박
 문제 자가점검
 (CAG)
 이용하여
 선별하기



자가점검 실시요령

- 감사의 표현: “자가점검에 참여해 주셔서 감사합니다.”
- 자가점검에 대한 안내와 실시이유: “지금부터 실시할 자가점검(CAG)은 9문항으로 구성되어 있으며, 청소년의 도박문제 수준을 파악하는 데 도움을 줄 수 있을 것입니다. 지난 3개월간의 경험을 바탕으로 진행해 주시면 됩니다.”
- 자가점검 실시방법: “자가점검지에 기술된 각 문항을 읽고 평소 자신의 모습이나 생각과 가장 일치되는 정도를 체크하면 됩니다. 자가점검 소요시간은 대략 2분~3분 정도 걸릴 수 있습니다.”
- 개인정보의 비밀보장 안내: “자가점검 실시결과와 학생의 도박 행동에 대해 파악하고 도움을 주기 위해서 사용할 것이며, 여기서 수집된 내용은 비밀 유지를 보장할 것을 약속드립니다.”

3단계

자가점검 실행 결과 피드백

1) 자가점검(CAGI) 시행결과 0~1점이면?

- 자가점검 결과 비문제 수준(GREEN)에 해당함. 도박으로 인한 피해나 폐해가 전혀 발생하지 않은 상태로, 만약 도박 경험이 있다면 여가 목적으로 조절이 가능한 수준에서 도박 경험을 하고 있는 상태임을 알려줘야 합니다.
- 하지만 도박을 자주 할 경우 언제든지 도박관련 문제가 나타날 수 있음을 조언해야 합니다.

피드백 안내

· 방금 시행한 자가점검 점수가 궁금하죠?

실제로 옆에서 같이 채점하면서 결과표와 설명 내용을 보여줍니다. 대부분의 참여자는 점수를 궁금해 합니다.

· 방금 시행한 자가점검 결과를 알려드리고 간단히 설명을 해 드릴게요.

“자가점검 결과 비문제 수준(GREEN)에 해당합니다. 도박문제가 거의 없거나 금액이나 시간을 어느정도 조절할 수 있는 상태라고 할 수 있습니다. 하지만 만일 도박을 자주 하면 언제든지 도박 문제가 나타날 수 있습니다.”

2) 자가점검(CAGI) 시행결과 2~5점이면?

- 자가점검 결과 위험 수준(YELLOW)에 해당함. 도박 경험이 있으며, 경미한(LOW) 수준에서 중증도 수준의 조절실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상태로, 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태임을 알려줘야 합니다.

피드백 안내

· 방금 시행한 자가점검 점수가 궁금하죠?

실제로 옆에서 같이 채점하면서 결과표와 설명 내용을 보여줍니다. 대부분의 참여자는 점수를 궁금해 합니다.

· 방금 시행한 자가점검 결과를 알려드리고 간단히 설명을 해 드릴게요.

“자가점검 결과 위험 수준(YELLOW)에 해당됩니다. 도박 경험이 있으며, 경미한(LOW) 수준에서 중증도 수준의 조절 실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상태로, 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태라고 할 수 있습니다.”

“따라서, 도박을 중단하는 것이 가장 확실하고 안전한 방법임을 권고해 드립니다. 만약 도박 중단을 위해 도움이 필요하다고 생각이 들면, 전문기관의 도움을 받을 수 있도록 도와드리겠습니다.”

3) 자가점검(CAGI) 시행결과 6점 이상이면?

- 자가점검 결과 문제 수준(RED)에 해당함. 도박 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 피해 역시 심각한 수준으로 진행된 상태로, 도박 중독 위험성이 높은 상태임을 알려줘야 합니다.
- 도박문제 관련 전문 상담이 필요하므로 상담기관을 방문하여 도움을 받을 것을 적극 권장합니다.

피드백 안내

·방금 시행한 자가점검 점수가 궁금하죠?

실제로 옆에서 같이 채점하면서 결과표와 설명 내용을 보여줍니다. 대부분의 참여자는 점수를 궁금해합니다.

·방금 시행한 자가점검 결과를 알려드리고 간단히 설명을 해 드릴게요.

“자가점검 결과 문제 수준(RED)에 해당됩니다. 도박 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절 실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 피해 등이 발생한 상태로, 도박중독 위험성이 높은 상태라고 할 수 있습니다.”

“따라서, 도박을 중단하는 것이 가장 확실하고 안전한 방법임을 권고해 드립니다. 만약 도박 중단을 위해 도움이 필요하다고 생각이 들면, 전문 기관의 도움을 받을 수 있도록 도와드리겠습니다.”

TIP!

문제수준(Red)의 특성과 해당 점수의 명확한 의미를 전달합니다. 만약 청소년이 도박문제를 인정하지 않는다면 그 결정을 존중해 주고 상담이 필요할 때 언제든지 상담이 가능함을 설명해 줍니다.

※ 문제수준의 특성

1. 문제수준은 조절 능력이 상실되고, 심리적 의존이 강합니다.
2. 문제수준은 시간이 지남에 따라 금전, 가족, 학교생활 문제 등의 심각성이 커집니다.
3. 치료가 빠를수록 효과적입니다. 더 많은 문제가 발생하기 전에 빨리 치료받는 것이 좋습니다.
4. 도움을 요청해야 합니다. 도박문제는 전문가의 도움을 받아 함께 해결해 나갈 수 있습니다.

4단계 전문기관 의뢰

자가점검 결과 피드백 이후 필요에 따라 전문상담 기관에 대상자를 의뢰하여 상담이 진행되도록 합니다.



안내의 예

한국도박문제예방치유원에서는 도박문제 전문상담, 치유서비스 지원, 법률 및 재정상담 지원 등 도박문제와 관련된 전문적 서비스를 무료로 받을 수 있습니다. 또한 지역 도박문제예방치유센터 이용자에게 도박문제와 함께 나타나는 우울증, 불면증, 기타 정신과적 어려움을 치료할 수 있도록 중독전문병원으로 연계하는 전문의료 서비스를 지원하고 있습니다.

청소년 도박문제 전문상담 채널 및 치유프로그램

개인 [상담 개입] 종합평가를 통한 문제수준 진단 후 도박문제 및 심리적 문제 개입
 [재정 및 법률문제] 빚문제, 절도 및 사기 문제 등에 대한 개입
 [치료지원] 병원치료가 필요한 경우, 전문 병원 연계 치료
 [부모개입] 부모교육, 양육환경 점검 및 변화조력, 대화법 훈련 등

집단 청소년 도박문제(CAGI)에서 문제수준(6점 이상)인 청소년을 대상으로 선택의 중요성과 그에 따른 책임을 경험하는 집단프로그램을 운영하고 있음. 지역 도박문제예방치유센터로 의뢰 시 진행 가능.

도움이 되는 정보

인터넷·스마트폰 과몰입 청소년을 만날 때 추가적으로 실시해보세요.

‘인터넷 게임 중 사행심 촉발경험’ 검사 단축판

· 아래 문항에는 게임과 관련된 다양한 경험들이 제시되어 있습니다. 최근 한 달을 회상해 볼 때, 다음과 같은 경험들을 얼마나 자주하셨는지 각 문항에 응답해 주시기 바랍니다.

나는 게임을 하다가		없다	가끔 있다	자주 있다	매번 있다
1	도박을 닮은 ‘게임 속 미니게임’을 이용한 적이 있다	0	1	2	3
2	다른 유저들과 게임머니나 아이템을 걸고 하는 내기 게임판에 참여한 적이 있다	0	1	2	3
3	돈내기 게임이나 토토 사이트를 홍보하는 캐릭터를 본 적이 있다 (돈내기 게임: 예, 사다리, 달팽이, 그래프 등)	0	1	2	3

결과해석

· 문항별 응답 점수를 합산한 총점을 기준으로 해석을 위한 문제 수준별 분류 기준점과 해석 방향은 아래 표와 같습니다.

총점 범위	비문제	위험	문제
0~9점	0점	1~2점	3점 이상
수준	해석		
비문제	인터넷 게임 중 사행심 촉발요인들을 게임 내 재미요소로 건전하게 사용하고 있을 가능성이 높고, 불법 온라인 도박을 경험하게 될 가능성이 낮은 상태입니다.		
위험	도박에 대한 호기심과 수용적 태도가 증가하여, 기회가 주어지거나 조건이 형성 된다면 불법 온라인 도박을 할 위험성이 증가한 경우로 예방 교육이 필요한 상태입니다.		
문제	도박에 대한 높은 수준의 호기심과 수용적 태도를 형성한 것에 더해 불법 온라인 도박을 할 수 있는 방법 혹은 경로를 이미 알고 있어 그 위험성이 매우 높아진 경우로 즉각적인 개입이 필요한 상태입니다.		

대응전략

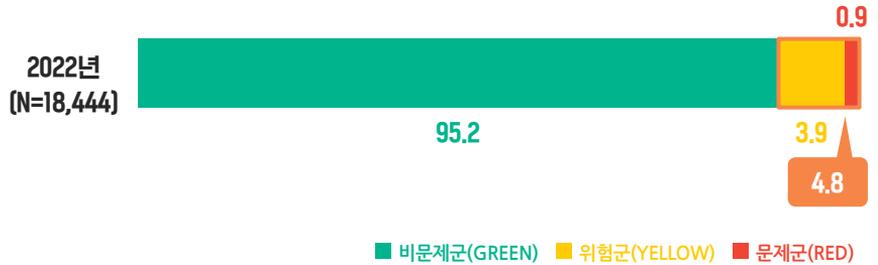
- 응답자가 ‘위험 혹은 문제 수준’에 해당할 경우, 아래 도박문제 전문기관에 의뢰 또는 연계하면 심층평가 및 예방/치유 서비스를 무료로 받을 수 있음.
- 도박문제 전문기관: 한국도박문제예방치유원(24시간 헬프라인 1336)

도움이 되는 정보2

청소년 도박문제 실태

- 2022년 우리나라 재학 중 청소년의 도박문제 수준은 4.8%임
- 도박문제 위험집단은 위험군(YELLOW)+문제군(RED)을 의미함
- ※ “재학 중 청소년”은 교육통계서비스의 ‘유초중등통계’를 모집단으로 하여 가중치를 부여한 값임 (2021년 10월 기준)

(단위: %)



도박문제 심각도 수준별 정의

- **비문제(GREEN) 수준:** 지난 3개월 간 도박경험이 없거나 도박으로 인한 피해나 폐해가 전혀 발생하지 않은 상태로, 만약 도박경험이 있다면 여가 목적으로 조절 가능한 수준에서 도박을 하고 있는 상태
- **위험(YELLOW) 수준:** 지난 3개월 간 도박경험이 있으며 경미한 수준에서 중증도 수준의 조절 실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상황으로 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태
- **문제(RED) 수준:** 지난 3개월 간 반복적인 도박경험이 있으며 심각한 수준의 조절실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 폐해 역시 심각한 수준으로 진행한 상황으로 도박 중독 위험성이 높은 상태

- 재학 중 청소년 도박문제 수준(성별, 인적·물적 유해환경)
 - 문제군 비율은 남학생(1.1%)이 여학생(0.7%)보다 높게 나타남.
 - 위험집단은 인적·물적 유해환경이 주변에 있음을 인식하는 것으로 나타남. 즉, 청소년들이 도박에 노출되지 않는 환경을 조성하는 노력이 필요함.

** 출처: 2022년 청소년 도박문제 실태조사(2022, 한국도박문제예방치유원)

돈내기 게임 시작 나이

(단위: %)



청소년 돈내기 게임 문제 심각성 인식 수준

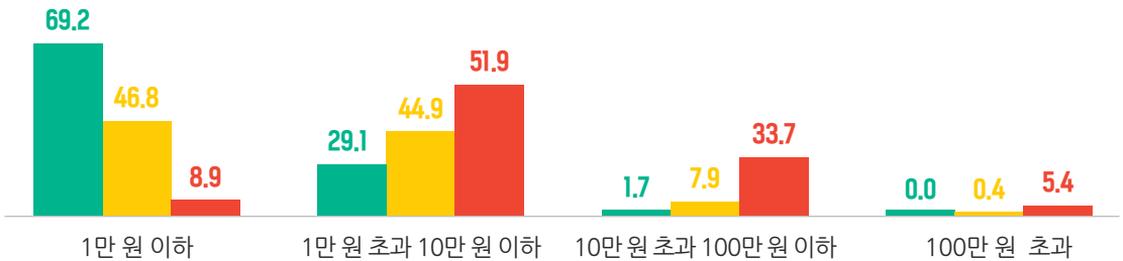
■ 비문제군(GREEN) ■ 위험군(YELLOW) ■ 문제군(RED)
(단위: %)



- 돈내기 게임에 대한 심각성 수준에 대해 '심각하다'는 응답이 절반 가까이 차지함

돈내기 게임에 사용한 금액

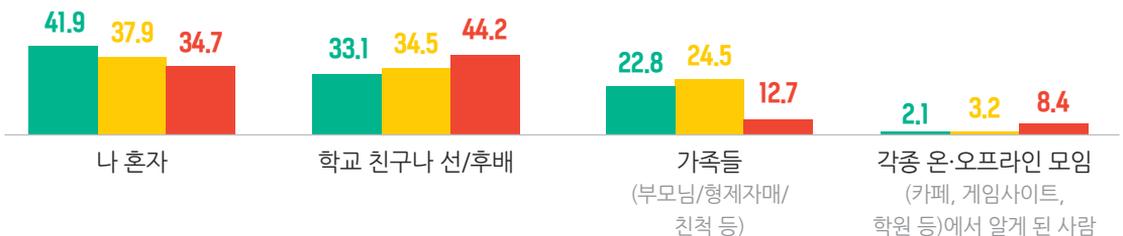
■ 비문제군(GREEN) ■ 위험군(YELLOW) ■ 문제군(RED)
(단위: %)



- 문제군(RED)에서 돈내기에 사용한 금액이 가장 큰 것으로 나타남

돈내기 게임을 주로 같이 한 사람

■ 비문제군(GREEN) ■ 위험군(YELLOW) ■ 문제군(RED)
(단위: %)



- 비문제군(GREEN)의 경우 '나 혼자', 문제군(RED)의 경우 '학교 친구나 선/후배'와 같이 돈내기 게임을 한다는 응답이 높게 나타남

도움이 되는 정보3

청소년 도박문제 치료과정

도박문제를 겪고 있는 청소년은 다음과 같은 과정을 통해 전문기관에 의뢰되어 치료과정을 밟게 됩니다. 다음은 한국도박문제예방치유원 치료과정을 토대로 도박문제 청소년의 치료과정을 나타낸 것입니다.

문제의 발견 빗 문제의 발견, 가출, 절도, 사기(중고거래 사이트) 등

상담실 방문 학교 징계, 경찰 조사, 주로 부모에 의해 비자발적 방문

선별 및 평가 ① 종합평가를 통한 문제수준 진단
 ② 면담을 통한 문제 상황 평가

전문적 개입 ① 도박문제 개입(개인상담, 집단상담)
 ② 재정, 법률문제 개입(빗 문제, 절도 및 사기 문제)
 ③ 심리적 문제개입
 ④ 전문병원 개입(병원, 약물치료가 필요한 경우)
 ⑤ 부모 개입(부모교육, 양육환경 점검 및 변화조력, 대화법 훈련)

추후관리 ① 상담종결 후 3, 6, 12개월 시점에 추적개입
 ② 재발방지를 위한 프로그램 진행

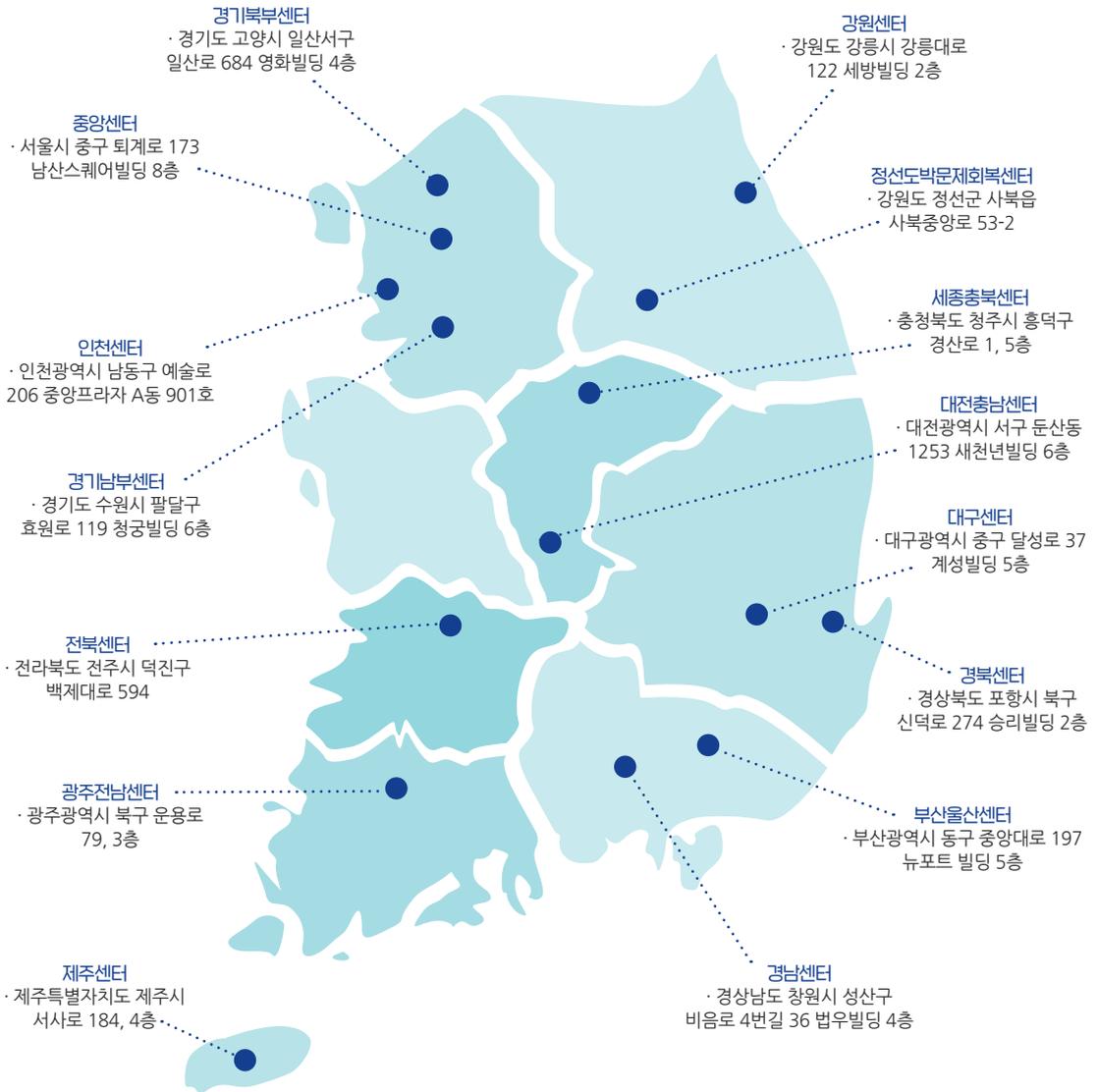
TIP!①

1. 청소년이 거부하더라도 가족이 먼저 상담을 받는 것이 필요합니다. 가족들이 먼저 전문가로부터 상담을 받으면서 청소년을 전문적 상담이나 치료로 이끌 수 있습니다.
2. 빗을 갚는다고 도박문제가 해결되지 않습니다. 빗을 갚으면 일시적으로 도움이 될 수 있으나, 도박문제가 완전히 해결되지 않고 다시 반복되게 되니 빗 문제를 본인 책임하에 해결하게 하는 것이 좋습니다.

TIP!②

청소년 도박문제 전문상담 채널 및 지역 도박문제예방치유센터 정보

						
전화상담 헬프라인 1336	온라인 상담 넷라인	문자 제공 #1336	카카오톡 챗봇 한국도박문제 예방치유원	유튜브 채널 도박엔딩	페이스북 한국도박문제 예방치유원	인스타그램 한국도박문제 예방치유원



도움이 되는 정보4

청소년의 도박문제를 알 수 있는 방법

· 학생의 도박문제, 학교에서는 어떻게 알 수 있나요

도박은 일시적으로 돈을 딸 수 있어 돈과 관련된 일들이 자주 목격됩니다. 돈을 딴 사람은 친구들 사이에 영웅이 되며, 주변 친구들이 자주 몰려 도박하는 것을 구경합니다.

다음은 도박문제와 연결되어 학교에서 흔하게 접할 수 있는 장면들입니다.

아래와 같은 장면이 발견된다면 추가적으로 꼭 확인이 필요합니다.

- 친구들에게 맛있는 것(선물 등)을 자주 사준다.
- 빌린 돈을 갚을 때 이자를 많이 준다.(도박으로 돈을 따)
- 돈이 많다는 것을 자랑한다.
- 돈을 쉽게 벌 수 있는 방법을 알고 있다고 한다.
- 집단으로 모여 스마트폰을 보고 있는 장면이 자주 목격된다.
(PC방, 빈집, 자취방, 멀티방, 놀이터 등)

이보다 더 분명하게 도박문제를 발견할 수 있는 현상은 도박을 하기 위해 돈을 마련하려는 행동을 보이는 것입니다. 도박의 목적은 잃은 돈을 찾는 것이 되고, 돈을 따야하기 때문에 자신이 베팅한 경기 결과에 예민하게 반응합니다. 다음은 도박문제 고위험 청소년들에게 나타나는 현상들입니다. **아래와 같은 장면이 발견되면 즉각적인 개입이 필요합니다.**

- 아르바이트를 꼭 해야 한다며 집착한다.
- 교실에서 도난 사건이 빈번하게 발생한다.
- 친구들에게 빚이 많거나 친구들 간 돈 거래가 잦아진다.
- 도박 관련된 용어나 은어를 듣는다.
- 스포츠 경기 결과에 민감하다.

이 밖에도 돈과 관련된 문제 외에 다른 영역(일상생활, 학교생활)에서 부정적인 변화가 발견됩니다.

- 거짓말에 의한 조퇴나 결석이 늘어난다.
- 대인관계에서 짜증이나 신경질을 자주 낸다.
- 딴 생각이 잦아지고 혼자 있으려 한다.
- 학교 성적이 떨어진다.
- 대화하는 것을 피하려고 한다.

자녀의 도박문제, 부모는 어떻게 알 수 있나요?

청소년들이 자주 도박을 하는 시간을 살펴보면 잠들기 전, 주말과 휴일에 도박을 많이 하는 것을 알 수 있습니다. 즉 대부분 가정에 혼자 있는 시간에 청소년들이 도박에 노출되어 있는 것입니다.

다음은 도박문제와 연결되어 가정에서 흔히 접할 수 있는 장면들입니다.

아래와 같은 장면이 모두 도박과 연결된 것은 아니겠지만 **자주 반복된다면 추가적으로 탐색이 필요합니다.**

- 용돈을 자주 요구하거나, 친구들에게 돈을 자주 빌린다.
- 컴퓨터나 스마트폰을 자주 사용한다.(PC방, 빈집, 자취방, 멀티방, 놀이터 등)
- 친구들과 함께 또는 혼자서 PC방 출입이 잦아진다.
- 갑자기 가족들에게 고가의 선물을 하거나 용돈을 준다.
- 고가의 브랜드 용품(옷, 시계, 가방)이 갑자기 늘었다.
- 낯선 사람으로부터 전화가 오거나 휴대전화 사용요금이 많아진다.
- 귀가 시간이 늦어진다.

이보다 더 분명하게 도박문제를 발견할 수 있는 현상을 살펴보면 다음과 같은 것들이 있습니다. 가정에서 아래와 같은 장면이 발견 된다면 **즉각적인 개입이 필요합니다.**

- 거짓말하는 횟수가 늘어나거나 무언가 숨기려고 한다.
- 돈이나 도박과 관련된 이해하기 어려운 문자가 발견된다.(스팸 문자)
- 부모님의 통장 계좌번호나 주민번호를 도용한다.
- 자신의 물건을 팔거나 잃어버렸다고 한다.
- 가족의 돈을 훔치거나 부모의 귀중품이 사라진다.(예: 돼지저금통, 패물)

알아둡시다! 청소년 도박용어

- **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:** 배팅을 할 수 있는 개인 자본을 이르는 속어

도움이 되는 정보5

일반 게임

- 규칙을 정해 승부를 겨루거나 유희를 목적으로 하는 놀이
- 컴퓨터, 프로그램 등 정보처리 기술이나 기계 장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치, 각종 게임 및 오락 콘텐츠가 이에 해당함

공통점

- 온/오프라인의 두 유형
- 합법물/불법물
- 게임물
- ‘운’의 요소

공통이슈

- 사행성 문제
- 사행심 유발 장치의 합법/불법 문제
- 그로 인한 사행성 게임과 일반 게임의 구분 경계선 붕괴의 문제

사행성 게임

- 베팅이나 배당을 하는 게임물, 사행을 묘사한 게임물, 우연한 이익이나 행운을 목적으로 하는 게임물, 사행 행위를 목적으로 만들어졌으며 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 온/오프상의 게임물
- 사행산업 모사 게임물

인형뽑기의 사행성

불법 경품 및 인형 현금매매로 인해 사행성 게임으로 변화하고 있음

- 2만 원 수준상당 인형 제공(경품지급 기준은 소비자판매가격 1만 원 이내)
※ 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제16조의2(경품의 종류 등)
- 기계에서 뽑은 인형을 현금 매매하여 이익 창출

캐릭터 뽑기 게임

원하는 캐릭터를 획득하려 과다한 금액 지출

- 원하는 카드를 갖기 위해 1주일 2~3만 원씩 카드 구매
(카드가 랜덤으로 들어 있어 원하는 카드가 없을 경우 계속 구매해야 함)
- 기계에서 뽑은 인형을 현금 매매하여 이익 창출

토막상식

우리나라 게임물의 등급분류 및 청소년 유해성과 사행성을 단속하는 제반업무는 게임물관리위원회에서 담당하고 있습니다. 게임물관리위원회에서는 등록된 합법 게임물의 정보를 안내하고 있습니다. (<https://grac.or.kr>)

왜 “도박”에 빠지는가? - 심리학적 분석

1. 선망(Envy)의 심리/파노플리효과(Effect of Panoplie)

게임 안에서 느끼는 다양한 부러움과 질투의 순간들마다 그를 충족하거나 만회하기 위해 도박을 하게 됨.

2. 도박사의 오류(Gambler's fallacy)

계속 짝수가 나왔으니 이번에는 홀수가 나올 거라는 확신으로 지속적으로 도박에 빠져들게 됨.

3. 통제의 환상(=통제력의 착각, Illusion of control)

확률을 자신의 힘으로 조절할 수 있다고 착각함.

4. 선택적 지각오류(Selective perception)/확증 편향(Confirmation bias)

돈을 잃은 경험은 기억하지 않고 돈을 딴 경험만 과대평가하여 기대하며 그 환상을 좇아 지속적인 도박을 함.

5. 니어미스 효과(Near-miss effect)

‘잘 하면 이번엔 될 수도 있었는데’라는 심리. 전형적인 도박중독자들의 심리로, 병적 집착으로 가게 됨.

6. 매몰비용 효과(sunk cost effect)/교두보 효과(Beachhead effect)

‘내가 여기 쓴 돈이 얼마인데’의 심리. 이미 투입된 비용에 집착해 계속 손실이 더 크어도 불구하고 도박을 멈출 수 없음.

7. 사용자의 자극추구 성향(Sensation seeking tendency)

진기하고 복잡한 자극이나 경험을 추구하려는 욕구이며, 그러한 경험을 얻기 위해 사회적, 신체적 위험을 감수하려는 성향. 도박중독자들의 대표적인 선천적 취약성 요인 중 하나.

8. 작은 사치(Small indulgence)/스몰 럭셔리(Small Luxury/루시드 드림(Lucid Dream) 심리

경기불황, 입시, 취업 등 다양한 스트레스와 불행한 현실 상황에서 “도박에서라도 원하는 것을 이루고 싶다”는 바람으로 이어지게 되는 심리.

발행일 2022년 12월 19일

발행인 조 기 조

발행처 한국도박문제예방치유원

편집처

한국도박문제예방치유원 예방홍보팀

서울시 중구 퇴계로 173

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

www.kcgp.or.kr 헬프라인 무료상담전화: 1336

디자인 그래픽오션

※ 사전 승인 없이 보고서 내용의 무단 복제를 금합니다.

비매품/무료

95300



9 791192 130149
ISBN 979-11-92130-14-9

(PDF)