



“도박으로 인한 문제를 겪는 청소년 10명 중 2명?,
청소년들은 도박문제를 얼마나 겪고 있을까”

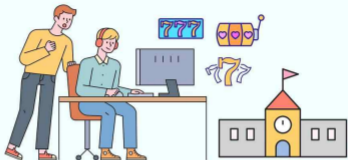
2020 청소년 도박문제 실태조사 & 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사

#초등학생 #남학생
#고등학생 #특성화고
#예방교육
#도박문제_저연령화



한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems

2020년 청소년 도박문제 실태조사 #1



재학 중 청소년 도박문제
위험집단(위험군+문제군) **2.4%**

학교 밖 청소년 도박문제
위험집단(위험군+문제군) **6.9%**

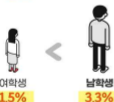
재학 중인 청소년의 3배에 가까운 학교 밖 청소년이 도박문제로 인해 어려움을 겪고 있는 위험집단으로 확인됐어요.

학교 밖 청소년 도박문제 실태조사의 표본은 편의추출하여 비교해석시 주의를 요합니다.

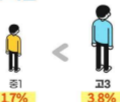
2020년 청소년 도박문제 실태조사 #2



1. 성별



2. 학년



3. 학교 유형



**특히 남학생, 고등학생, 특성화고 청소년의
위험집단 비율이 높아 집중적인 예방이 필요해요.**

2020년 청소년 도박문제 실태조사 #3

온라인 돈내기 게임 비중



**청소년들이 참여하는 돈내기 게임의 유형을
온라인과 오프라인으로 나누어보았을 때,
온라인의 비중은 꾸준히 증가했어요.**

불법 인터넷 도박 경험 청소년 중 *문제군 비율: 24.7%

청소년 도박 행동의 온라인 비중 증가는
불법 인터넷 도박으로 이어져
도박 문제군 이행 가능성을 높이고 있어요.

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



2020 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사

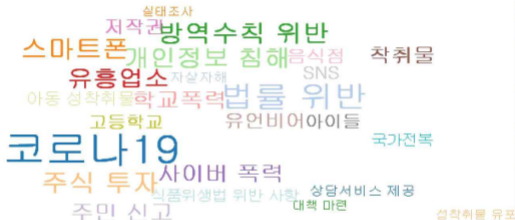
- ✔ 돈 또는 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 유경험률 5.0%
- ✔ 도박성 게임 초등학생의 경험률 6.2%로 급증!
- ✔ 온라인 도박 피해 예방 교육 경험률 48.4%로 급증!



돈내기 게임 참여의 저연령화를 비롯하여 청소년들의 사회관계를 통한 도박문제 확산 및 통제가 어려워지고 있어요.

성인용 인터넷 게임이나 도박성 게임에 대한 접근성 높아지는 것으로 우려되는 상황이에요.

한국언론재단의 빅카인즈(BIGKinds)시스템*을 활용하여
2020년 1분기, 언론보도 속 '청소년 도박'을 보면 **코로나19, 법률 위반,**
스마트폰, 주식 투자 키워드가 가중치가 가장 높게 나타났어요.



**온라인 도박은 물리적 환경보다는
청소년들의 사회관계를 통해 확산되기 때문에
도박관련 유해요소를 통제하는 것만으로는 통제하기 어려워요.**

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

2020년 청소년 도박문제 실태조사 #4

최근 3개월간 돈내기 게임을 경험한 비율



중학교 1학년

19.9%



고등학교 3학년

18.2%

돈내기 게임 참여경험이 저연령화 되고 있는 만큼
청소년들을 대상으로 한 생활 경제 교육과 함께
도박 예방교육을 의무 교육으로 실시하는 것이 중요해요.

적절한 재무 설계 능력을 키움과 함께
충동적인 단기 고리 대출의 위험성을 명확하게 인식시키고
이와 관련된 행동을 사전에 차단해야 합니다.

청소년 도박문제 도움을 요청하고 싶다면?

한국도박문제관리센터에서 자가검진과 전문상담을 받아보세요.

도박문제 전문상담

전화 상담



온라인 상담



문자 제공



카카오톡 챗봇



청소년 도박문제 자가점검 바로가기



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



한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems