

청소년 도박문제 선별 안내서





CONTENTS

04 들어가며(어른들은 모르는 청소년 도박의 세계)

PART 1. 도박이란 무엇인가?

- 06 도박이란?
 - 청소년들이 하는 도박의 종류
 - 사행성 게임이란?
 - 게임 속(인터넷, 모바일) 사행성 요소
- 08 청소년 사이에서 유행하고 있는 불법도박(사행성 게임)
- 09 청소년, 왜 도박(사행성 게임)을 할까요?
 - 청소년 도박문제 보호요인-위험요인
- 10 뇌 발달과 관련된 청소년 도박문제
- 11 왜 누구는 문제가 되고, 누구는 문제가 안 될까요?

PART 2. 선별이란 ?

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

PART 3. 단계별 선별 및 의뢰방법

- 16 1단계 - 도박 경험여부 확인하기
- 17 2단계 - 청소년 도박문제 자가점검(CAGI) 이용하여 선별하기
- 18 3단계 - 자가점검 결과 피드백
- 20 4단계 - 전문기관 의뢰

도움이 되는 정보

- 21 ① ‘인터넷 게임 중 사행심 촉발경험’ 검사 단축판
- 22 ② 청소년 도박문제 실태
- 24 ③ 청소년 도박문제 치료과정
- 26 ④ 청소년의 도박 문제를 알 수 있는 방법
- 28 ⑤ 일반 게임과 사행성 게임의 비교
- 29 ⑥ 사행성 개념정의 『게임산업 진흥에 관한 법률』
- 30 ⑦ “왜 사행성 게임”에 빠지는가? - 심리학적 분석



어른들은 모르는 청소년 도박의 세계

오해1

청소년들은
소액으로 도박을
하겠지요.

진 실

No! 그렇지 않습니다.

청소년이라고 작은 금액으로만 도박을 하지는 않습니다. 상담실까지 찾아온 청소년들은 도박 빚이 200~300만 원 정도 있는 경우가 대부분입니다. 총 도박 금액이 1천만 원을 넘는 경우도 있습니다. 작은 금액으로도 큰 돈을 딴 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 짬뽕이나 뽕기처럼 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.

언론기사: '인싸' 되고 싶어 시작했는데...결국엔 도박중독에 빚더미 [한겨레 2020.05.26.]

오해2

청소년 도박
문제는 몇 명의
문제 학생들에게만
해당되는
이야기겠지요.

진 실

뭘 모르시는 말씀!

2000년대 초반 가정용 PC가 널리 보급되면서 청소년 사이에 PC 게임의 열풍이 불었던 것처럼 현재는 스마트폰의 발전으로 인해 온라인 도박 열풍이 불고 있습니다. 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. 도박 문제는 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. 우리 주변의 청소년 모두가 이미 도박 문화에 더욱 취약할 수 밖에 없습니다.

언론기사: 아이들은 "게임같이" 도박을 시작했다...그리고 '빛의 노예'가 됐다

[경향신문, 2020.10.10.]

SNS 통한 무분별한 광고...청소년을 불법스포츠 도박 '유혹의 늪'으로

[스포츠헤럴 2020.10.15]

오해3

도박 문제는
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 도박 문제가 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 중고나라 사거나 절도 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

- 당구, 축구, 야구, 농구 등 스포츠 경기를 하며 돈을 거는 내기 게임
- 판치기(뽀치기), 짬짬이, 쌈치기, 섯다, 화투, 카드 등 각종 내기 게임
- 사설 불법 온라인도박(사다리, 다리다리, 달팽이, 로하이, 소셜그래프, 사설 스포츠도박, 사설 파워볼 등)

사행성 게임이란

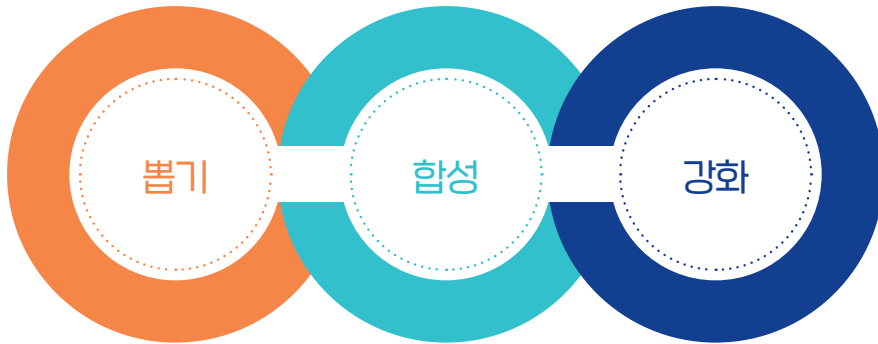
[토막상식] 사행성 게임이란?

‘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. 사행 행위는 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

게임 속 (인터넷,모바일) 사행성 요소

최근 청소년들이 하고 있는 많은 합법적인 게임 내에 사행성 요소가 있습니다. 게임 속 미니 게임 중 도박의 외형을 그대로 모사한 것들을 자주 이용할 경우 온라인 도박문제 발생이 높아 지므로 주의를 요합니다.



뽑기, 강화, 합성을 통해 얻은 선수 및 아이템이 비싼 가격으로 현금 거래되고 있어
청소년들이 계속적으로 현금을 주고 아이템을 구매하는 문제가 발생하고 있음.

구분	내용	비고
*뽑기	원하는 선수나 아이템을 얻기 위해 뽑기 아이템 구매	내가 원하는 선수를 뽑기 위해 돈을 주고 뽑기 아이템을 구매함.(내가 원하는 선수가 나올 수도 있고, 다른 선수가 나올 수도 있고 '깡'이 나올 수도 있음) ※ 내가 원하는 선수가 나오지 않을 경우 계속해서 뽑기를 할 수 있어서 많은 돈을 쓸 수 있음.
강화	선수/아이템의 능력 향상을 위해 강화 아이템 구매	내가 보유하고 있는 선수의 능력 향상(능력 10->11)을 위해 돈을 주고 강화 아이템을 구매함. ※ 강화가 성공하여 선수 능력치가 향상되면 선수 몸값이 올라가고 비싼 금액으로 팔 수 있기 때문에 계속적으로 강화를 시도함.(강화성공 확률이 낮기 때문에 많은 돈을 쓸 수밖에 없음)
합성	아이템 등급 향상을 위해 합성 아이템 구매	높은 등급의 아이템을 얻기 위해 합성 아이템을 구매하여 낮은 등급 2개 아이템으로 합성을 시도함. 높은 등급의 아이템이 나오면 비싼 금액으로 팔 수 있기 때문에 계속적으로 합성을 시도함.(합성 확률이 낮기 때문에 많은 돈을 쓸 수밖에 없음)

* 최근 출시한 리니지'M'게임의 경우 현금 3만 원 정도의 뽑기 아이템을 구매하면 일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설 중 1개의 아이템이 나오는데, 전설 아이템의 경우 수천만 원을 호가하여 일확천금을 노리고 뽑기에 많은 돈을 사용하고 있음.

청소년 사이에서
유행하고 있는
불법도박

불법 스포츠 도박



불법 스포츠 도박 사이트에서 스포츠
경기의 승패 등을 맞추는 게임

사다리 게임



단순하게 홀과 짝, 둘 중의 하나에
베팅하는 방식. 5분마다 진행하며
배당률은 1.95배 수준임

달팽이 레이스 게임



화면에 나타난 네임드 3마리의 달팽이 중
1등을 할 것이라 예상되는 달팽이에 돈을
거는 게임. 5분마다 진행하며 배당률은
2.8배 수준임

사설(불법) 파워볼 게임



5분마다 추첨하는 합법사행산업체
동행복권 파워볼의 결과를 활용한
불법 미니게임

천사와 악마



홀짝을 맞추는 형식으로 룰렛판의 결과가
천사가 나올지, 악마가 나올지에
베팅하는 방식

마리오



큰 마리오와 작은 마리오가 어떤 색깔의
파이프로 들어가는지 크기와 색깔을
맞추는 방식

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 배가되지요? 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.

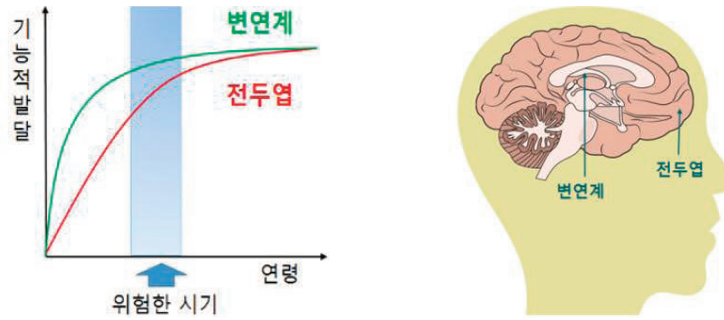
주변에 친구나 선후배가 도박에 참여하고 있다면 쉽게 도박에 참여할 수 있는 환경이 조성되는 셈입니다. 즉, 친구들이 다들 하고 있고, 그것으로 인한 관계망이 형성되었다면 사실 자신의 도박 참여 의사와 상관없이 또래 압력으로 인해 쉽게 그러한 관계에 포함되게 됩니다. 더욱이 모바일 불법 도박일 경우에는 주변에서 하고 있기 때문에 불법에 대한 체감온도가 더욱 떨어지게 됩니다. 가족 환경(가족의 도박 등)이 도박과 친밀하다면 더욱 그러한 환경은 자연스러워지게 됩니다.

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 도박 문제가 발생하지는 않습니다. 그렇다면 어떤 청소년에게 도박 문제가 발생하는지 청소년 도박 문제가 발생하는 경로 세 가지에 대해 알아 보겠습니다.

경로 1 : 행동적으로 조건화된 경우

우연한 도박 경험을 통해 도박이 습관화되고 인지가 왜곡되어 문제가 되는 경우입니다. 기존에 별다른 문제는 없었던 경우에 해당하며, 습관을 수정하면 문제에서 벗어날 수 있게 됩니다.

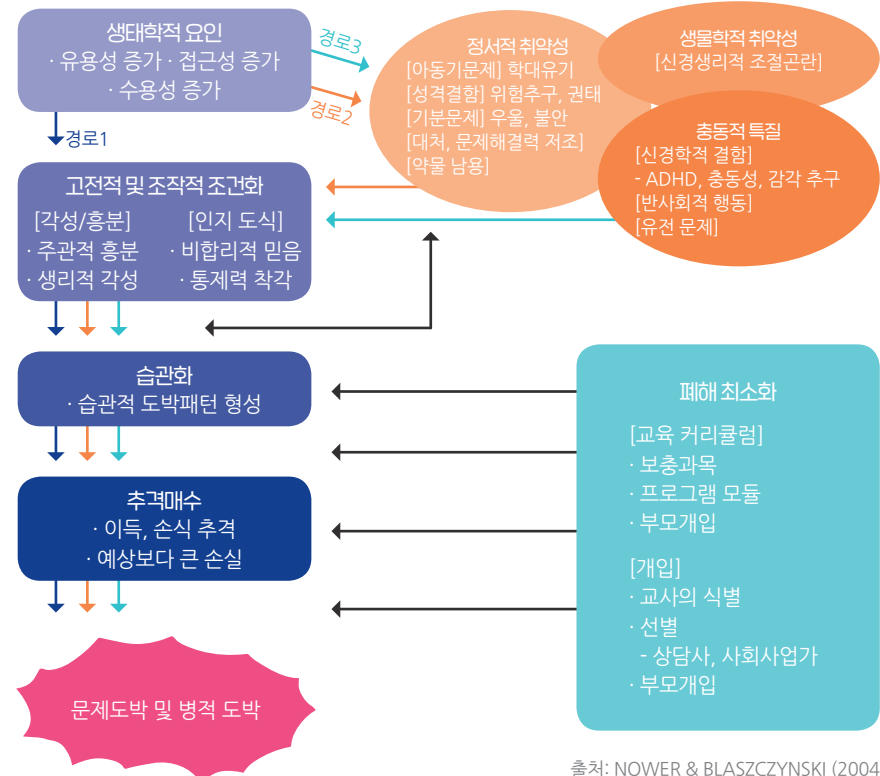
경로 2 : 정서적으로 취약한 경우

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

경로 3 : ‘반사회적 충동성’ 성향이 있는 경우

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

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



출처: NOWER & BLASZCZYNSKI (2004)

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 단기개입을 실시함으로써 치료효과를 높일 수 있습니다.

선별의 대상

도박 문제가 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 결과의 결과는 비밀로 보호될 것이라는 점을 청소년에게 전달해야 합니다.

청소년 도박 문제자기점검 (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

- 도박활동 유형, 각 도박 활동에 대한 참여횟수, 각 도박활동에 투자된 시간, 도박에 투자된 총 금액, 도박의 폐해 및 심각성에 대한 5개의 영역을 24개의 항목으로 측정함. 이 중 도박문제 심각성 하위척도(GAMBLING PROBLEMS SEVERITY SCALE, 이하 GPSS; 9항목)를 활용하였음.
- 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, 도박 문제의 핵심에 관한 최신 연구증거에 기초하여 ‘조절 실패’를 중심으로 도박으로 인한 심리적, 사회적, 경제적 폐해를 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 문제자기점검 (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 문제자기점검 (CAGI) 설문지 문항 및 해석

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

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

※ 돈내기게임이 무엇인지 어려워할 경우 다음 페이지 『돈내기게임 유형』을 참고하여 질문하도록 함

채점 1번부터 9번까지 점수를 합산

온라인 자가진단 및 조기개입 서비스 신청

한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) > 예방홍보 > 도박이란? > 자가점검 > 청소년 도박문제자가점검(CAGI)에서 진행 > **2점 이상일 경우 문자, 이메일 상담 및 정보제공 서비스 신청(만14세 이상의 경우에만 온라인 신청 가능)**

해석

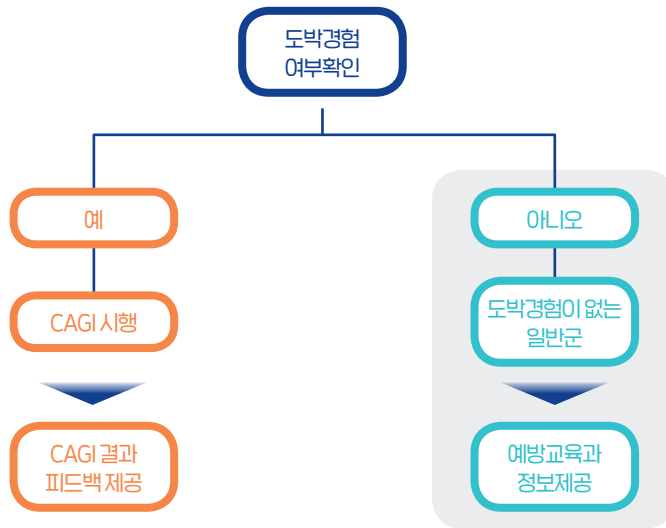
문제수준			해석 및 특징
1수준 (Green)	비문제 수준	0~1점	지난 3개월간 돈내기 게임 경험이 없거나 돈내기 게임으로 인한 피해나 폐해가 전혀 발생하지 않은 상태로, 만약 돈내기 게임 경험이 있다면 여가 목적으로 조절 가능한 수준에서 돈내기 게임을 하고 있는 상태
2수준 (Yellow)	위험 수준	2~5점	지난 3개월간 돈내기 게임 경험이 있으며, 경미한(Low) 수준에서 중증도(moderate) 수준의 조절실패와 그로 인해 심리/사회/경제적 폐해 등이 발생한 상태로, 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태
3수준 (Red)	문제 수준	6점 이상	지난 3개월간 반복적인 돈내기 게임 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 폐해 역시 심각한 수준으로 진행한 상태로, 도박중독 위험성이 높은 상태

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(짬짬이, 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(더블랙마이더스, 트레저헌터, 트리플럭, 캐치미/파워볼 등)
	인터넷 스포츠베팅 (토토/프로토)
	11. 토토/프로토 “베트맨” 이용
	12. “베트맨”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



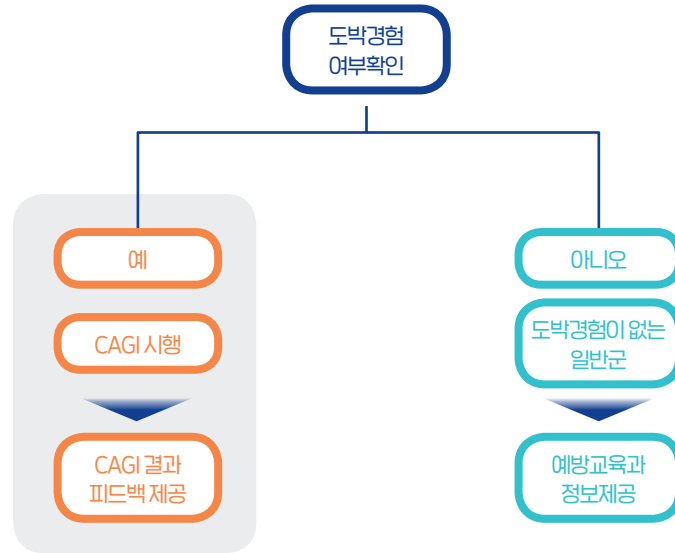
도박경험 질문에서 고려할 점

- 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 내담자 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 '한국도박문제관리센터')

2단계
청소년 도박
문제 자가점검
(CAGI)
이용하여
선별하기



자가점검 실시요령

- 감사의 표현: “자가점검에 참여해 주셔서 감사합니다.”
- 자가점검에 대한 안내와 실시이유: “지금부터 실시할 자가점검(CAGI)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 실시결과는 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. 도박 문제가 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 진행한 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 도박 문제를 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

한국도박문제관리센터에서는 도박문제 전문상담, 치유서비스 지원, 법률 및 재정상담 지원 등 도박문제와 관련된 전문적 서비스를 무료로 받을 수 있습니다. 또한 지역센터 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. 지역센터로 의뢰 시 진행 가능.

04 도움이 되는 정보

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 총점으로 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

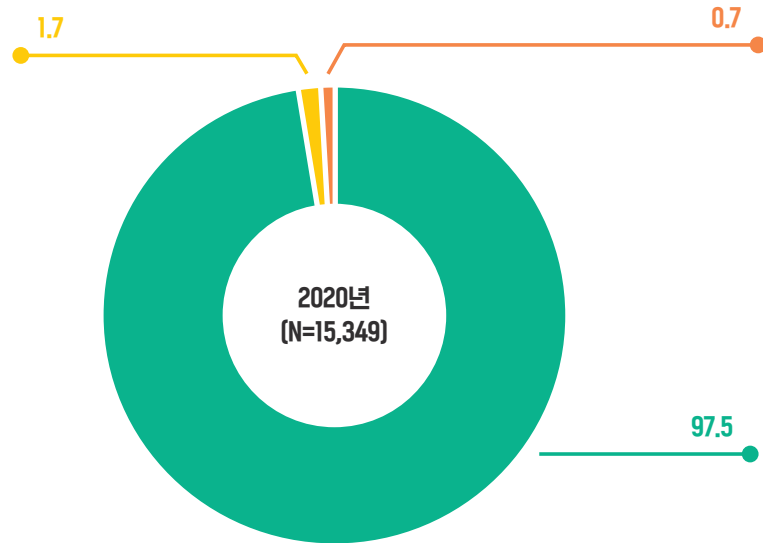
- 응답자가 ‘위험’ 혹은 ‘문제 수준’에 해당할 경우, 아래 도박문제 전문기관에 의뢰 또는 연계하면 심층평가 및 예방/치유 서비스를 무료로 받을 수 있음.
- 도박문제 전문기관: 한국도박문제관리센터(24시간 헬프라인 1336)

도움이 되는 정보2

청소년 도박문제 실태

· 2020년 우리나라 재학 중 청소년의 도박문제 위험집단(위험수준+문제수준) 비율은 2.4%

※ “재학 중 청소년”은 교육통계서비스의 ‘유초중등통계’를 모집단으로 하여 가중치를 부여한 값임
(2019년 4월 기준)



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, 연령, 지역)
 - 문제군 비율은 남학생(1.2%)이 여학생(0.2%)보다 높았으며, 학년별로 고3(1.6%)에서 가장 높게 나타남.
 - 지역별로 살펴보면, 광주(1.9%)와 경남(2.0%) 등에 거주하는 청소년의 문제군 비율이 상대적으로 높게 나타남.

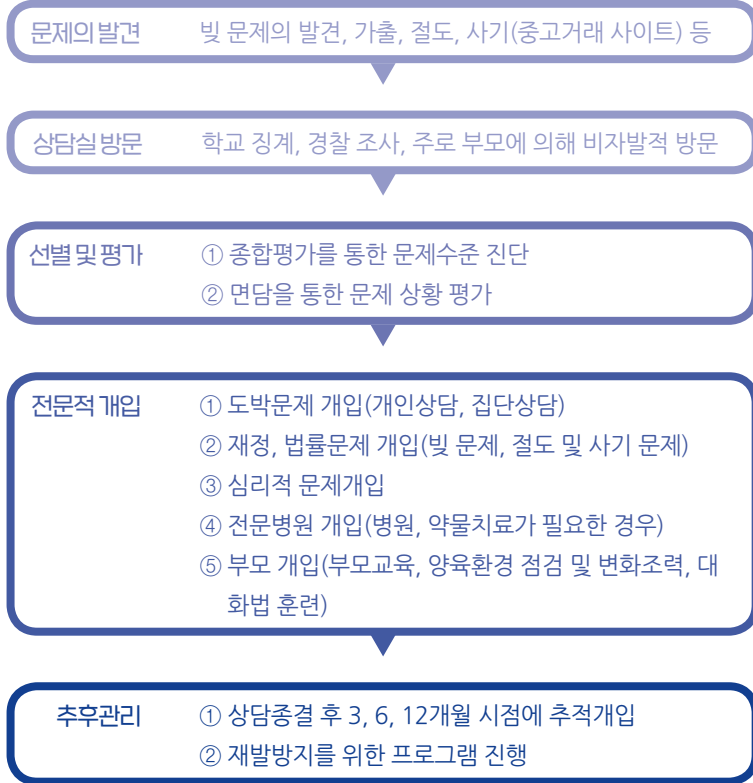
*** 출처: 2020년 청소년 도박문제 실태조사(2021, 한국도박문제관리센터)

구분		Green	Yellow	Red
전체		97.5	1.7	0.7
구분	온라인 조사	97.5	1.7	0.7
	오프라인 조사	97.6	1.7	0.7
성별	남성	96.7	2.1	1.2
	여성	98.5	1.3	0.2
학년별	중1	98.3	1.2	0.5
	중2	97.8	1.9	0.3
	중3	98.6	1.0	0.4
	고1	97.5	1.9	0.6
	고2	97.1	1.9	1.0
	고3	96.1	2.2	1.6
고등학교 유형별	일반/자율/특목고	97.0	2.0	1.0
	특성화고/마이스터고	96.5	2.0	1.5
지역별	서울특별시	97.5	2.0	0.5
	부산광역시	97.4	1.5	1.2
	대구광역시	98.1	1.4	0.5
	광주광역시	96.6	1.5	1.9
	인천광역시	98.2	1.2	0.6
	대전광역시	97.1	2.2	0.7
	울산광역시	96.8	2.8	0.4
	세종특별자치시	97.3	1.8	0.9
	경기도	98.0	1.5	0.5
	강원도	97.3	2.2	0.4
	충청북도	96.6	2.8	0.6
	충청남도	98.1	1.5	0.5
	전라북도	96.9	2.2	0.9
	전라남도	98.3	1.3	0.4
	경상북도	97.4	1.7	0.9
	경상남도	96.1	1.9	2.0
	제주특별자치도	97.9	1.7	0.4

도움이 되는 정보3

청소년 도박문제 치료과정

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



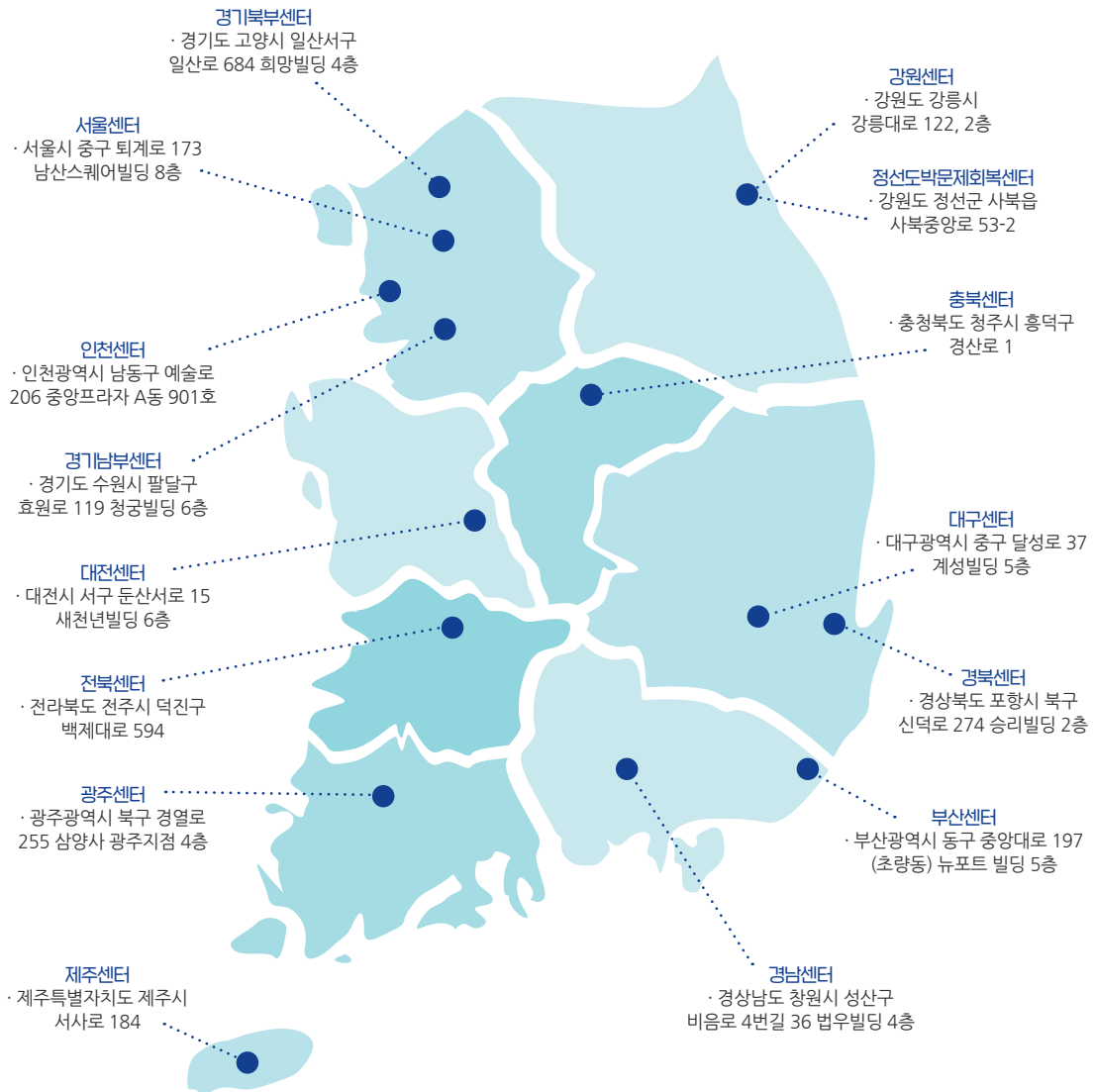
TIP!①

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

TIP!②

청소년 도박문제 전문상담 채널 및 지역센터 정보

 <p>전화상담 헬프라인 1336</p>	 <p>온라인 상담 넷라인</p>	 <p>문자 제공 #1336</p>	 <p>카카오톡 챗봇 한국도박문제 관리센터</p>
---	---	--	--



도움이 되는 정보4

청소년의 도박 문제를 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 도박 문제와 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 도박 문제를 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 도박 문제 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 도박 문제를 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
- **출업:** 돈을 많이 딴 사람에게 더 이상 사이트 이용을 하지 말아주기를 권유하는 행위
- **강퇴:** 돈을 많이 딴 사람의 개정을 삭제하여 사이트 접근을 차단하는 행위
- **충알:** 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 기계장치를 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 점진적인 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 경품과 및 인형 현금매매로 인해 사행성 게임으로 변화하고 있음

- 2만 원 수준상당 인형 제공(경품지급 기준은 5천 원 이내)
※ 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제16조의2(경품의 종류 등)
- 기계에서 뽑은 인형을 현금 매매하여 이익 창출

유희왕의 사행성

뽑기 시스템 도입으로 과도한 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>)

도움이 되는 정보6

사행성 개념정의 『게임산업 진흥에 관한 법률』

게임산업 진흥에 관한 법률 제2조 1의 2(사행성 게임물)

“사행성게임물”이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다. ※금전적 투입 ⇒ 우연성 존재 ⇒ 보상의 환가성

- 가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물
- 나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물
- 다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물
- 라. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물
- 마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물
- 바. 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물

· 게임물관리위원회 『등급분류』 사행성 확인기준

제 17조(사행성 확인사항)

- 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유·무형의 경제적 이익을 제공하는지 여부
- 예시, 자동진행, 연타 등의 기능이 있는지 여부
- [게임제공업소용 게임물] 기술심의의 대상이 되는 게임물의 1시간당 이용금액 1만 원 초과하는 경우, 투입 금액에 상응하는 누적 점수를 강제적으로 발생시키는 방법, 임의로 누적점수를 충전하는 방법, 데모(DEMO)게임 등을 통해 획득한 점수를 누적점수로 이전시키는 방법, 이와 유사한 형태를 통하여 투입금액 및 누적점수를 발생시키는 방법, 환전이 용이하도록 게임의 결과물 등의 장치를 이용하여 보관하거나 네트워크를 통해 상호 전송하는 경우
- [정보통신망을 통한 제공 게임물] 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드 게임이나 화투놀이 등의 게임물이 게임 머니를 현금으로 직접 구매하거나 선물 또는 이체 등이 가능한 경우

· 정보 통신망을 통하여 제공되는 고스톱 포커 게임물의 사행성 시준

게임산업 진흥에 관한 법률 시행령 제 17조 관련 별표 2

- 게임물 이용자 1명이 게임물을 이용하기 위한 가상현금(캐쉬 등을 말한다. 이하 이 호에서 같다), 게임아이템 등의 1개월간 구매(다른 게임물 이용자로부터 증여 등을 통하여 받는 것을 포함한다)한도가 50만 원을 초과할 수 없도록 하여야 한다.
- 게임물 이용자 1명이 1회 게임에 사용할 수 있는 게임머니가 가목에 따른 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니(게임물 이용자 1명이 가목의 한도까지 가상현금, 게임아이템 등을 구매하는 때 지급될 수 있는 게임머니 총량의 최저치를 기준으로 한다. 이하 이 호에서 같다)의 10분의 1을 초과할 수 없도록 하여야 한다.

출처: 국가법령정보센터

“왜 사행성 게임”에 빠지는가? - 심리학적 분석

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

게임 안에서 느끼는 다양한 부러움과 질투의 순간들마다 그를 충족하거나 만회하기 위해 필요 이상의 사행 행위를 하게 됨.

2. 도박사의 오류(Gambler's fallacy)

계속 짝수가 나왔으니 이번에는 홀수가 나올 거라는 확신으로 지속적으로 뽑기시스템/확률형 아이템 사용에 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 기대하여 그 환상을 좇아 지속적인 사행 행위를 함.

5. 니어미스 효과(Near-miss effect)

‘잘 하면 이번엔 될 수도 있었는데’라는 심리. 전형적인 도박중독자들의 심리. 병적 집착으로 가는 심리.

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

‘내가 여기 쓴 돈이 얼마데’의 심리. 이미 투입된 비용에 집착해 계속 손실이 더 큼에도 불구하고 사행 행위를 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 “게임에서라도 원하는 것을 이루고 싶다”는 바람으로 이어지게 되는 심리.

발행일 2020년 12월 20일

발행인 이 홍 식

발행처 한국도박문제관리센터

편집처

한국도박문제관리센터 청소년사업팀

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.

비매 품/무료

