

학과: 생명과학과

학번: 202021315

이름: 김민재

## 도박 일상화에 현실과 문제점

### 목차

- I. 서론: 도박 일상화에 현실
- II. 도박의 심리학과 역사
  - 1. 인식
  - 2. 예방교육
- III. 도박 일상화에 실태
- IV. 도박의 문제점
  - 1. 도박을 끊지 못하는 이유
  - 2. 도박에 이어 두번째 범죄
  - 3. 도박으로 인한 심리적 문제점
- V. 도박 문제점에 대한 해결방안
  - 1. 예방교육
  - 2. 불법 도박 사이트 신고
  - 3. 가정의 관심
  - 4. 자기관리
- VI. 외국가 비교
- VII. 결론: 도박 일상화에 현실적임 움직임

### I. 서론: 도박 일상화의 현실

도박은 카지노나 경마장 혹은 음지의 도박장에서 이뤄지는 행위라는 인식이 있다. 이러한 인식들로 인해 청소년들은 자기 자신들이 현재 있는 위치에서 도박이라는 거리가 멀다고 느끼는 것이다. 뿐만 아니라 심지어 어른들조차 이러한 인식이 있기 때문에 자기 아이들이 도박을 접할 것이라고 전혀 고려하지 않는 것이다. 하지만 기술이 발전하고 세대가 바뀌면서 우리가 생각하던 음지에 세계인 도박 또한 쉽게 접근할 수 있게 ‘현대화’되었다. 21세기가 되면서 스마트 폰이 생기면서 도박은 우리와 더욱 가까워지게 되었다. 요즘에는 대다수의 청소년뿐만이 아니라 12세 아래 학생들 또한 휴대폰을 들고 다닌다. 그래서 도박을 접하는 연령대가 낮아졌다.<sup>1)</sup>

어떻게 과연 스마트 폰이 생긴 이후 몇 년간 청소년 도박 비율이 급 증가하였는지 알아볼 것이다. 도박은 사회적으로도 매우 문제를 일으키는 이유는 도박으로 인하여 2차 범죄가 성립되기 때문이다.<sup>2)</sup> 이런 위험하고 아직 완벽히 성장하지 못한 청소년들과 어린이

1) “청소년 도박, 스마트폰이 키운다? 시작 연령 점점 낮아져”, <에프이타임즈>, 2020. 2. 13.

<<https://famtimes.co.kr/news/view/495729>> (2020. 5. 24. 접속)

2) “고2 아들 ‘4천만원 빚’...스마트폰 도박에 빠진 청소년들”, <한겨레>, 2017. 11. 27.

들에게 도박에 대한 부정적인 인식을 가지게 훈련하고 가르쳐야 된다.

아무리 시간이 지나고 다수의 청소년 피해자들이 나오고 있음에도 불구하고 아직 결정적인 해결방안을 찾지 못하는 상황이 현실이다. 현실적으로 도박의 문제를 바라봤을 때 해결하기 힘든 것이 진실이다. 그렇기 때문에 오늘날 사회적인 문제들 중 현실적으로 피해가 크고 해결방안을 찾지 못한 현재 상황을 알아보고, 어떠한 계기로 이런 상황이 도박의 사회적인 문제가 일어난 것인지 배경을 알아보고 조사를 통해 현실적인 해결방안을 제시하는 내용으로 쓰겠다.

## II. 본론: 도박의 심리학과 역사

### 1. 인식

먼저 생물학적인 원인으로는 도박 등 중독행위나 중독물질을 투여할 때 뇌에서 도파민이 분비 되는데 이는 사람에게 시간이 중지된 것 같은 깊은 몰입감과 평온함을 주는 역할을 한다. 이 느낌은 굉장히 강력하여 쉽게 잊혀 지지 않는다. 그래서 대개 다시 이 느낌을 주는 행동을 하게 되는 것이다. 이는 모든 사람들에게 공통적으로 작동하는 뇌 보상회로, 학습기전이라고 한다. 그런데 도박이나 다른 중독 물질에 깊이 중독된 사람들 중에는 우리 뇌의 전전두엽이 활성화되지 못해서 그 특정행동을 중단하지 못하는 특성을 볼 수 있다. 많은 fMRI 연구에서 전전두엽의 활성화가 잘 되지 않는 증상이 나타납니다.<sup>3)</sup> 따라서 변화가 쉽지 않은 뇌의 장애라고도 확인할 수 있다. 뇌의 특정 부분이 제대로 작동하지 않는 원인은 유전이나 이전 정신장애 등 여러 가지 원인인 복합적으로 작용하기 때문에 파악하기가 쉽지 않는다.

도박중독의 원인은 크게 2가지로 심리적 차원과 사회적 차원으로 나누어 볼 수 있다. 우선 심리적인 차원으로 바라보았을 때 자기 합리화하기를 시작하면서 환상에 빠지는 것이다. 학교와 집, 그리고 주변 사람들로 부터 우리 모두 도박은 불법이라는 것을 배웠을 것이다. 하지만 배웠음에도 불구하고 청소년을 상대로 설문조사를 실행하였는데 무려 조사에 참여한 3만 명중에 도박은 심각하지 않다고 답한 학생들의 수가 절반 가까이 된다. 이것으로 확인할 수 있는 것은 도박 위험성의 인식이 우리에게 잘 전달이 안 되는 것이며 도박을 접하게 되는 것이다.

어떻게 보면 사회적 차원 또한 심리적 차원에 속해 있다고 볼 수 있다. 도박을 접하게 된다면 돈을 따든 돈을 잃든 심리적인 문제를 가지게 될 수밖에 없다. 돈을 따게 된다면 돈을 벌었다는 자신감에 현실에서 돈을 사용하고 자기 명성과 위치가 높아졌다고 생각할 수밖에 없다. 예를 들면 아르바이트를 하는 학생이 있다고 가정한다. 어느 날 이 학생이 도박을 접하게 되서 돈을 배로 불리게 되었다. 그럼 이 학생은 더 이상 아르바이트를 그만두게 되면서 다른 아르바이트 하는 학생들을 보면서 자기는 더 이상 돈을 도박으로 인해 지속적으로 불리게 될 것이라고 생각하면서 자기 위치와 명성을 아르바이트 하는 학생들과 비교를 할 것이다. 이로 인해 사회적인 차원에서 또한 도박중독의 원인을 알 수 있는 것이다.

### 2. 예방교육

---

<[http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/820970.html](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/820970.html)> (2020. 5. 24. 접속)

3) “도박의 건강정보”, <국가건강정보포털>, 2016. 12. 5.

앞에서 말한 것과 같이 도박을 안 좋게 바라보는 청소년들이 대다수라는 것을 확인할 수 있다. 그러면 여기서 제일 중요한 문제점은 예방교육인 것이다. 하지만 설문조사를 통해서 확인해본 결과로는 예방교육을 접하거나 경험해보지 못했다는 학생들의 수가 예방교육을 받았다는 학생들의 수보다 훨씬 높게 결과가 나온 것을 확인할 수 있다.

한국도박문제관리센터에 따르면 예방 교육을 접하지 않은 청소년들이 반복적으로 뽑기 게임, 온라인 게임, 불법 인터넷 도박 등의 돈내기 게임(도박)을 경험했고, 도박 중독 위험성이 높은 상태를 말한다. 위험군은 지난 3개월간 1차례 이상 도박을 했고, 문제 수준으로 발전할 가능성이 있는 상태를 뜻한다. 이국식 도교육청 미래교육국장은 "학생 도박에 대한 심각성과 위험성에 대한 인식 부족으로 예방 활동 및 대응 역량이 미흡하다. 쉽게 드러나지 않아 교사나 부모들이 실태 파악이 어렵고 단순한 놀이로 여기고 방치하는 경우가 많다"며 예방교육을 진행하겠다고 밝혔다.<sup>4)</sup>

### III. 도박 일상화에 실태

도박은 항상 음지에 세계에 있고 저녁 늦은 시간에 담배를 피우고 술을 마시며 카드를 가지고 짝을 맞추거나 주사위를 던져 예측한 숫자가 나오는 것이라고 생각해왔다. 영화 '타짜'를 보면 쉽게 알 수 있듯이 도박은 쉽게 접하기가 어렵고 나오는 거리가 멀다고 생각한다. 하지만 시대가 지나면서 경제가 바뀌고 사회가 바뀌면서 도박 또한 일상화되기 시작하였다. 경마장에서 어느 말이 가장 먼저 들어올지 예측하며 도박을 하기 시작하며 복싱 시합에서 이기는 사람에게 돈을 걸며 도박은 음지에 세계에서 술을 올라오기 시작했다. 이어서 다양한 스포츠 경기에 돈을 걸며 수면위로 도박은 올라온 것이다. 인터넷이 발전하면서 사람들은 불법 도박 사이트를 만들기 시작하고 이로 인해 돈을 벌고 시작하며 시대가 변한 것이다.

기계는 발전 하고 스마트폰이 생기기 시작하면서 도박은 더욱더 일상화되기 시작했고 우리와는 거리가 멀고 접하기가 어려울 것이라고 생각해왔던 도박이 한층 가까워진 것이다. 스마트폰을 사용해 본적이 있다면 쉽게 알듯이 요즘은 스마트폰을 사용하면 다양한 광고물을 접하게 된다. 하지만 이런 광고들 중 도박을 우리가 친근하게 느끼고 단순히 간단하고 재미있는 게임이라고 광고하는 것이다. 흥미가 많고 아직 게임을 좋아하는 청소년들이라면 관심이 가지고 도박을 접하는 것이다. 뿐만 아니라 우리가 도박을 접하게 되는 사례는 다양하게 있다. 우리가 흔히 사용하고 친구들과 소통하며 자기를 표현하는 Social Network Service (SNS)에서도 흔히 도박 광고물을 접할 수 있다. 예를 들면 페이스북은 자동으로 영상을 시청하게 되면 영상 도중에 광고를 5초 동안 보게 되는데 이때 도박 광고물이 나오기도 하는 것이다. 또한 재미있는 게시물을 보고 댓글을 달려고 댓글 창에 들어가면 도박의 결과를 이미 유출해준다고 연락을 바라는 광고들도 쉽게 확인할 수 있다.

학교나 공동체에 속하고 어울리게 되면 친한 지인들이 생긴다. 하지만 이런 지인들을 통해 도박을 접하게 되는 사례들도 확인할 수 있다. 예를 들면 도박을 어떠한 계기로 접하게 되서 돈을 배로 따낸 지인이 도박의 경험담을 이야기해주면서 한번 해보라고 권유하는 경우가 있다. 이어서 학교 친구들로부터 권유받아 도박을 접하는 계기도 볼 수 있다. 학생들은 도박으로 인해 쉽게 벌은 돈으로 친구들과 함께 사고 싶은 것도 사고 먹고 싶은 것도 먹을 수 있어서 좋다고 한 것을 볼 수 있었다.<sup>5)</sup> 부모님 아니면 보호자에게 용돈을 받아 살아가는 재정적으로 제한된 학생들에게는 쉽게 돈을 벌 수 있다는 조건으로 스마트폰 하나로 간단하게 접하는

4) "청소년 도박 예방 교육 강화해야", <domin>, 2019. 6. 16.

5) "친구 통해 벌 들이는 도박\*\*\*교내엔 유사 사채까지", <노컷뉴스>, 2019. 9. 24.

것이다. 이처럼 시대가 변하고 기계가 발전하면서 다양한 방법으로 우리는 음지에 세계에서 수면위로 올라온 도박의 세계를 쉽게 접하는 것이다.

#### IV. 도박의 문제점

도박의 대한 문제점을 정리하여 총 세 가지로 나누어 보았다. 첫 번째로 도박을 끊지 못하는 이유. 두 번째로는 도박으로 인한 심리적 문제점이다. 마지막으로는 도박에 이어 두 번째 범죄로 나누었고 하나씩 구체적으로 살펴볼 예정이다.

##### 1. 도박을 끊지 못하는 이유

도박을 끊지 못하는 이유는 다양하고 정말 많다. 이 모든 이유를 심리적인 문제와 현실적인 문제로 나눌 수 있다. 우선 심리적인 문제를 먼저 살펴보겠다. 도박을 접하고 난 후 대다수의 사람들은 돈을 잃는 것이다. 이때 현실을 깨닫고 도박 그만두면 더 이상의 피해는 생기지 않지만 사람의 심리란 잃으면 다시 구하는 것이기에 도박을 끊지 못하는 것이다. 도박으로 인해 돈을 따는데 성공하게 되면 원래 가지고 있었던 돈 보다 추가로 돈이 생겼기 때문에 한 번 더 할 수밖에 없는 것이다. 왜냐하면 추가로 들어온 돈은 잃어도 원래 가지고 있는 돈을 가지고 있기 때문에 한 번 더 하게 되는 것이다. 추가로 따낸 돈을 잃게 된다면 다시 가지고 있던 원금으로 한 번 더 도박을 하는 것이다. 하지만 이때 돈을 잃게 된다면 상황은 완전히 바뀌게 되며 내가 가지고 있던 원금을 되찾으려고 다시 도박을 하게 되는 것이다. 이로 인해 원금을 다시 찾기까지 도박을 끊을 수 없는 것이다. 하지만 만약에 원금을 다시 찾으면 비로써 그 때 서야 안정을 찾게 되며 그만두는 것이지만 자기는 운이 좋다고 생각하며 원금으로 다시 도박을 하는 경우도 있는 것이다.

도박을 하게 되면 자기 환상에 빠지기도 한다. 이것을 도박의 3대 환상으로 정리 하였다. 친구랑 가위바위보를 하면 알 수 있고 게임을 통해 알 수 있듯이 여러 번 지게 되면 나중에 한번은 우연찮게 이기게 되는 것을 경험해 보았을 것이다. 도박을 하는 사람들도 돈을 지속적으로 쳐도 그만 두지 못하는 이유는 이젠 이길 때가 됐다고 착각하는 것이다. 다음으로는 거의 딸 뻔했다고 착각하며 환상에 빠지는 것이다. 예를 들면 숫자 맞추는 도박이라고 치자. 777이 나오면 대박이 나오는 것인데 776이 나오게 된다면 승리가 이제는 눈앞이라고 착각하는 것이다. 마지막으로 명성을 받는 것이다. 많은 학생들은 또래 친구들이나 선배 혹은 후배들로부터 도박을 접하게 되는 것이며 그들과 함께 도박에 대한 이야기를 주고받는다. 이때 돈을 따게 되는 경험담을 나누면 친구들이 부러워하며 대단하다고 해주는 이야기에 착각하는 것이다. 이로 인해 부러움의 대상이 되고 인정받는 듯한 영웅심리도 영향을 미치게 되는 것이다. 그래서 때로는 친구들에게 잘하는 것처럼 보이기 위해 돈을 땀다고 거짓말을 하는 것이다. 이러한 심리적인 현상에 빠져 도박을 끊지 못하는 것이다.

현실적인 문제는 심리적인 문제와 비슷하다. 앞에서 얘기한 것과 같이 돈을 벌게 되면 제한적인 돈으로 살아가는 학생들에게 있어서 매우 기쁜 일이기에 쉽게 돈을 벌고 즐길 수 있어서 도박을 끊지 못하는 것이다. 또한 돈을 잃게 되면 그만 두어야 되는 생각을 해야 되는데 부모님에게 들키게 된다면 너무 죄송스럽고 혼날 것이라는 생각에 다시 돈을 찾을 때 까지 도박을 하는 것이다.

##### 2. 도박으로 인한 심리적 문제

사람은 나이를 먹어도 실수를 하고 실패를 하는데 도박은 사람을 완전히 무너뜨린다. 도박

을 하는 사람은 극한 불안 떠는데 이는 이유가 도박을 진행할 때 결과를 기다리면서 불안해할 때 생기는 것이다. 도박을 해서 돈을 잃어버린 후 다시 도박을 했을 때 결과가 잘 나오지 않으면 미래에 나는 어떻게 되는 지를 생각을 하며 결과를 기다리는데 이때 극한 불안감을 가지게 되는 것이다.

도박을 하면 '공포'가 어느 방향으로든 찾아오게 된다. 공포는 특정한 사물이나 상황에 대해 지속적으로 나타나는 비이성적이고 극렬한 두려움을 말한다. 그러나 공포의 경험은 대부분 불안을 증상으로 하기 때문에 공포 자체를 불안장애의 한 유형으로 보기도 한다. 여기서 자신이 공포가 되는 것이다. 돈을 잃게 되서 다른 범죄를 통해 도박자금을 마련하면 공포적인 일을 행하므로 공포가 되는 것이다. 또는 도박으로 인해 돈을 잃고 화풀이를 다른 사람에게 하거나 동물에게 표현하면 공포가 되는 것이다. 가정폭력을 하는 가정을 바라보았을 때 가정폭력을 저지르는 사람은 당하는 사람에게 공포를 보여줌으로써 공포가 되는 것이다. 공포가 되지를 않는다면 돈에 대한 공포가 찾아오는 것이다. 도박자금을 마련하기 위해 대출을 하거나 돈을 빌리게 된다면 돈이 공포가 되는 것이다. 돈을 갚지 못해 사채업자가 찾아오고 친구들의 돈을 갚지 못해 관계가 무너지게 된다면 돈 때문에 모든 불행이 일어났으므로 돈이 공포가 되는 것이다.

도박을 하면 다수의 사람들이 돈은 잃고 실패하는 것이다. 이렇게 되면 사람은 미래를 생각하면 떠오르는 생각이 돈밖에 없을 것이다. 그 때부터 후회해도 늦은 거지만 매순간 기억날 것이고 기억날 때마다 후회할 것이다. 사람은 후회 속에 살면 시간이 지나도 후회로 남을 짓을 지속적으로 만드는 것이고 변하지 않는다. 하지만 도박으로 인해 돈을 잃은 사람은 빚진 돈과 잃어버린 돈 전부를 되찾기 까지 후회 속에서 빠져나오지를 못한다. 게다가 후회 속에서 빠져 나오지 못하면 매일이 우울해지며 자연스럽게 우울증에 빠지는 것이다. 우울증에 빠진 사람은 다른 사람과 잘 어울리지 못하고 혼자 지낸다. 그러면 자연스럽게 사회에서 속에서 단결되고 극단적인 선택인 자살을 할 수 있다. 우울증을 극복하라고 주변에서 상담을 권해보기도 할 테지만 도박으로 인해 실패를 경험한 우울증을 가진 사람은 자기 삶을 긍정적으로 바라보지 못하고 계속 좌절하며 무슨 일을 할 때 실패할 것이라고 생각한다. 이런 순간에 찾아오는 것이 '트라우마'이다. 트라우마란 실제적이거나 위협적인 죽음, 심각한 질병 혹은 자신이나 타인의 신체적(물리적) 통합에 위협이 되는 사건을 경험하거나 목격한 후 겪는 심리적 외상을 말한다. 쉽게 말해 트라우마란 큰 정신적 충격을 준 사건으로 인해 겪는 심리적 외상이다. 따라서 도박은 다양한 심리적인 문제를 가져다 줄 뿐더러 하나의 심리적인 문제가 아닌 한 번에 여러 개의 심리적인 문제를 겪게 되면서 사람을 완전히 무너뜨리게 되는 것이다.

### 3. 도박이어 두 번째 범죄

도박으로 잃게 된다면 그것은 본인의 문제지만 도박으로 인한 사회적인 문제로 두 번째 범죄가 성립되는 것이다. 아르바이트는 보통 미성년자를 고용하지 않기 때문에 청소년의 경우 딱히 아르바이트를 해서 돈을 모을 수 있는 기회도 가지지 못하고 오로지 부모님이나 보호자에게서부터 받는 용돈으로 해결해야한다. 청소년이 몇 달 동안 모은 용돈을 가지고 도박을 해서 실패를 할 경우 앞서 말한 것처럼 모든 심리적인 문제가 이를 괴롭힐 것이다. 그래서 재정적으로 자유롭지 못한 청소년들 포함한 어른들도 돈을 모으기 위해 첫 번째 범죄인 도박으로 인해 다양한 두 번째 범죄를 저지르는 것이다. 이들은 도박자금을 마련하기 위해 절도를 하기도 하고 중고거래 사기를 치기도 한다. 더 나아가 도박에 빠져서 부모님 돈까지 훔치고 학원 등록금을 빼돌리기도 하고 전당포에서 가짜 귀금속을 팔거나 상가를 털은 사례들을 확인할 수

있다.

범죄는 아니지만 친구들이나 아는 지인들에게서부터 돈을 빌리는 사례도 많이 확인할 수 있었다. 하지만 돈을 빌려주는 이들은 돈을 빌려주는 대신 배로 값으라고 말하고 빌려주는 것이다. 돈을 못 갚는 경우에는 집으로 찾아가거나 도박자금으로 돈을 빌려간 사람의 지인들에게 실태를 말하겠다고 협박을 하기도 한다. 실제로 이러한 사례들은 인터넷에 검색만 하면 흔히 확인할 수 있다.

황금비 기자에 따르면 온라인 도박 게임에 중독되는 청소년들이 늘고 있다. 대부분 7군과 비슷한 경로를 거친다. 온라인 광고물이나 친구를 통해 도박 게임을 접하게 되고, 게임을 시작했다가 ‘잃은 돈’을 되찾아야 한다는 생각 때문에 온라인 사기 같은 범죄에 빠지거나 우울 증세를 보이게 되기도 한다. 온라인 도박 게임에 빠져 3천여만원을 잃은 ㄴ(18)군은 부모 물건을 팔아 도박 비용을 댔다. ㄴ군 부모는 우울증을 앓고 있다. ㄷ(18)군도 도박으로 잃은 돈을 구하기 위해 친구들로부터 700만원가량 돈을 빌렸다가 갚지 못했다. 이후 지속적으로 협박을 당해 불안 증세를 보였다고 한다.<sup>6)</sup>

청소년이 아닌 어른들은 도박자금을 마련하기 위해 위와 같은 범죄를 저지르기도 하지만 사채업자 흔히 길거리에서 볼 수 있는 대출해준다는 명함에게 전화를 걸어 돈을 빌려서 도박자금을 마련하는 것이다. 이로 인해 빚은 쌓여만 가서 가정이 무너지기도 하고 극단적인 방법으로는 자살하는 사건도 확인할 수 있다. 도박자금을 마련하기 위해 현실적인 방안을 찾으려고 두 번째 범죄를 성립하는 것이다.

## V. 도박 문제점에 대한 해결방안

도박 문제점에 대한 해결방안을 정리하여 총 세 가지로 나누어 보았다. 첫 번째로 도박에 대한 예방교육. 두 번째로는 불법 도박 사이트 신고. 세 번째로는 가정의 관심. 마지막으로 자기개발로 나누었고 하나씩 구체적으로 살펴볼 예정이다.

### 1. 예방교육

Cambridge Dictionary 에 의하면 precaution 즉 예방교육이라는 단어는 불쾌하거나 위험한 일이 벌어지기를 것을 막기 위해 미리 취하는 행동이라고 한다.<sup>7)</sup> 우리는 어린 시절 질병에 걸리지 않기 위해 예방접종을 받아온 것처럼 예방교육을 받아왔다. 예를 들면 뜨거운 물에는 손을 대면 안 된다고 예방교육을 받는 것이다. 이처럼 예방교육은 우리 인생을 안전하게 살아가기 위해 매우 중요한 역할을 하는 것이다. 게다가 위험한 일이나 후회할 만한 사건이 발생하기 전에 미리 대책을 마련하고 준비해 놓으면 어떠한 위험한 일로 이끄는 유혹을 받게 되더라도 피할 수 있는 것이다. 그렇기 때문에 예방교육을 받게 되면 후회할 만한 사건을 접하지 않아도 된다는 것이다.

도박이 매우 위험하다는 것을 아는 뿐만이 아니라 예방교육이 중요하다는 것은 우리 모두 아는 사실이며 정부에서도 아는 문제이다.<sup>8)</sup> 그러나 청소년 대상으로 조사해서 결론을 낸 결과 10명 중 7명이나 되는 비율이 예방교육조차 받아본 경험이 없는 것으로 나타났다.<sup>9)</sup> 예방교육을 받지 않은 학생은 도박은 단순 놀이나 한번쯤은 해봐도 괜찮겠지 라는 생각으로

6) “고2 아들 ‘4천만원 빚’…스마트폰 도박에 빠진 청소년들”, <한겨레>, 2017. 11. 27.

7) “Precaution”, 『Cambridge Dictionary』, Cambridge University Press, 2020.

8) “도박중독 청소년은 범죄에 빠질 가능성 커 예방교육이 중요”, <동아>, 2019. 8. 5.

9) “청소년 도박 위험 수위지만…10명 중 7명 예방교육 경험”, <동아>, 2019. 10. 14.

접하는 것이다. 그렇기에 우리는 예방교육이 얼마나 중요한 역할을 하는지 알고만 있거나 심각성을 느끼는 것만으로 되는 것이 아니라 실천을 해서 예방교육을 경험하게 해주어야 한다. 초등학생부터 도박을 접하기 시작하기 때문에 초등학교부터 도박의 예방교육을 실시해야 하며 매년 학년이 올라갈 때마다 예방교육을 가르쳐야 한다. 이유는 매년 도박의 대한 부정적인 인식을 심어주므로 미래에 도박을 접하지 않게 도와주는 것이다. 하지만 학교에서 학생들에게 도박의 대한 예방교육을 실시할 경우 대다수의 학생들은 집중을 하지 않을 뿐더러 예방교육 시간을 즐길 것이다. 점수에 들어가지 않는 특유의 강의 시간은 오히려 학생들에게 친구들과 어울리며 수다를 주고받는 시간을 주는 것이다. 결국은 학생들은 친구들과 수다를 주고받느라 도박의 예방교육 강의는 집중하지 않을 것이다. 그렇기 때문에 예방교육을 할 때 강의자는 혼자 강의하는 것이 아니라 학생들에게 직접적인 경험을 할 수 있게 하거나 그날 들은 예방교육을 듣고 무엇을 느꼈는지 등을 숙제로 써오게 한 후 점수를 주어야 한다. 결론적으로는 학생들은 도박의 예방교육 시간을 친구들과 수다를 주고받는 시간으로 사용하지 않을 뿐만 아니라 오히려 점수를 받기 위해 집중을 할 것이다. 그러면 학생들은 도박에 대한 인식을 확실하게 부정적으로 가지게 될 것이며 기억을 할 것이다.

## 2. 불법 도박 사이트 신고

도박으로 발생하는 문제점들과 사건 발생률도 심각한 수준이지만 이보다 심각한 것은 도박 사이트의 총 수량이다. 한국도박문제관리센터에 따르면 온라인상 불법 도박사이트 수는 최소 3만여 개에 달한 것으로 추정된다.<sup>10)</sup> 여기서 도박 사이트의 개수가 많아서 문제가 되는 이유는 사이트 하나마다 자신들의 마케팅 방법을 동원해서 광고하고 있는 것이다. 물론 3만여 개의 모든 사이트가 제대로 사용되고 있지 않을 것이기 때문에 그들은 다양한 마케팅 방법을 사용하는 것이다. 도박 사이트마다 최소한 3개의 다양한 마케팅 홍보를 한다고 치면 적어도 9만개의 다양하고 가지각색인 도박으로 이어주는 경로가 형성되는 것이다.

많은 기업들은 사람들이 주로 사용하고 많이 접하는 것을 찾아내 마케팅을 하는 이유는 많은 사람들이 한번이라도 보기 때문이다. 그렇기 때문에 기업들이 사용하는 마케팅 방법을 도박 사이트도 사용하는 것이다. 예를 들면 ‘인스타그램 또는 페이스북 광고(게시물 사이에 뜨는 광고), 웹 배너 광고(화면 아래 생기는 광고), 유튜브 광고(영상 시청 중 자동으로 틀리는 광고), 댓글 광고(댓글 창에 달리는 광고 url) 등이 있다.

도박 사이트 광고를 보게 되면 무심코 지나치게 되지만 소수의 한사람은 갑작스러운 관심으로 도박을 접하게 될 수 있는 것이다. 이를 해결하기 위해 도박 사이트 신고포상금제도가 있는 것이다. 신고포상금제도는 말 그대로 불법 도박 사이트를 발견해서 신고를 할 경우 포상금을 지급 받을 수 있는 것이다. 도박 사이트 신고하는 것으로 인해 도박 사이트가 하나라도 사라지게 된다면 도박으로부터 피해 받는 한 사람이라도 구할 수 있는 것이기에 중요한 역할을 하는 것이다. 하지만 도박 사이트 하나가 사라진다고 해서 영원히 사라지는 것이 아니라 새로운 사이트이름으로 변경하기 때문에 불법 도박 사이트 신고하는 것은 최종적인 해결방안은 아니지만 많은 사람들이 도박을 접하는 경로를 차단할 수 있는 것이다.

## 3. 가정의 관심

---

10) “은밀화·지능화…진화하는 도박사이트”, <아시아 경제>, 2017. 8. 23.

도박을 하는 사람은 심리적으로 매우 극심한 불안감을 가지게 되며 평소 행동하는 모습과는 반대로 불안감을 표현하는 행동을 취할 가능성이 있다. 그렇기에 자녀가 불안감을 표출하는 증세를 보이면 자녀대한 관심을 가지고 무슨 일이 있는지 확인해 볼 필요가 있다. 자녀가 사실대로 부모에게 말한다면 화를 내지 않고 차분하게 자녀와 대화를 하며 도박을 끊을 수 있게 치료를 해주며 관심을 가져야 한다.

평소에 자녀들에게 관심을 가지는 화목한 가정이라고 할지라도 자녀가 도박에 접한 것을 알아차리긴 쉽지 않다. 심지어 불안감을 표출해도 알아차리기는 쉽지 않을 것이다. 그래서 해결방안으로 제시한 가정의 관심을 자녀가 도박을 접한 후 알아차린 부모의 입장에서 바라볼 것이다.

자녀가 도박을 접한 걸 알아낸 후 자녀가 도박을 끊을 수 있게 치료를 하게 하는 것으로 끝이 아닌 자녀에게 직접적인 관심을 가져야 한다. 끊어도 다시 하고 싶게 하는 것이 도박이다. 아무리 자녀가 도박을 끊고 치료를 받아 정상적인 생활을 다시 할 수 있다고 해서 자녀에 대한 관심을 줄여서는 안 된다. 이때가 가장 중요한 시기이기에 아이에 대한 관심을 지속적으로 유지하고 표현해주는 것이 필요하다. 도박이란 문제행동에서 벗어나기 위해서는 자녀가 새롭게 관심을 가질 수 있는 활동이 무엇인지, 그것을 어떻게 시작할 수 있을지, 부모가 어떤 도움을 줄 수 있을지 함께 고민해야 한다. 그 과정에서 자녀는 부모와의 관계에서 오는 안정감도 함께 누릴 수 있을 것이다. 물론 자녀가 도박을 접한 것에는 책임을 지게 해야 하고 스스로의 행동에 책임을 질 수 있게 도와주고 격려해주는 것이 필요하다. 예를 들어, 아르바이트를 해서 도박으로 잃은 돈을 채우거나, 돈을 벌 수 없는 어린 자녀인 경우 일정기간 용돈을 줄이는 방법이나, 집안일의 일부를 맡아 책임을 대신하는 방법들을 활용해 볼 수 있다. 물론 이때, 강압적인 명령보다는 왜 이런 방법을 부모가 제안하는지 자녀에게 설명해주는 것이 필요하다.<sup>11)</sup> 자녀에게 관심을 가지면 도박으로 부터 완전히 벗어나 자녀가 다시 행복하게 웃을 수 있게 할 수 있을 것이다.

#### 4. 자기관리

도박을 접하게 되면 자신의 의지로 빠져나오기는 매우 어렵지만 가능하다면 도박을 멈출 수 있다. 도박을 한다고 해서 완전히 도박에 빠지는 것은 아니다. 심지어 도박을 하면서도 자기가 무슨 일을 하고 있는지 자신을 돌아볼 수도 있다. 이 때 자기관리를 통해 자신을 통제한다면 도박으로부터 벗어날 수 있다. 하지만 이는 매우 힘들고 자기 의지가 매우 강하지 않으면 힘들 것이다. 도박을 하는 중 벗어날 수 있게 하는 선택권을 네 가지로 나누었다.

첫 번째는 결정이다. 도박을 처음 접해 시작하기 전에 도박을 할지 말지 선택권이 주어지는데 여기서 망설이게 된다면 친구나 지인에게 도움을 요청하여야 한다. 추가적으로 스스로의 선택의 책임을 져야하므로 도박을 하지 않는다는 선택을 해야 한다. 이 순간 도박을 생각하지 않기 위해 바로 아무 일이라도 해야 한다.

두 번째는 돈 이다. 도박을 하기 위해서는 돈이 필요하기에 도박을 하고 싶은 충동적인 생각이 나거나 도박을 하고 있는 중에도 자신의 돈이 들어있는 카드를 다른 사람이 들고 있게 해야 한다. 아니면 계좌이체를 못하게 은행에게 카드 정지를 요구하거나 제한적인 돈을 들고 있으면 된다.

---

11) “빠져나오기 힘든 늪, 청소년 불법도박”, <서울시청소년상담복지센터>, 2020. 5. 8.



세 번째로는 시간이다. 도박은 시간이 필요한 것이므로 시간이 없다면 도박을 할 생각을 하지 못할 것이다. 도박이 아닌 자기관리를 하며 즐겁고 의미 있는 시간을 보낼 수 있게 스케줄을 짜는 것이다.

마지막 네 번째로는 의지이다. 우선 자기 자신을 유혹이 되는 상황 속에 두지 말아야한다. 가능하다면 도박 운영자 측에 유출된 정답이 있다고 거짓말을 해서라도 도박 사이트로부터 다시는 사이트에 접속하지 못하게 정지 당해야한다. 다음으로는 핸드폰이나 컴퓨터에서 도박 사이트로 이어지는 모든 경로와 도박 앱을 삭제해야한다. 이렇게 자기관리를 한다면 도박으로부터 벗어날 수 있을 것이다.

## VI. 외국가 비교

외국의 청소년들의 나라별 도박 비율을 알아볼 것이며 어떠한 경로로 인해 도박을 접하여 도박을 하는지 알아볼 것이며 외국에서 제시한 도박의 해결책을 알아볼 것이다.

우선 나라별 청소년의 도박 비율은 미국 23%, 오스트레일리아 16%, 덴마크 64%, 스웨덴 17%, 에스토니아 14%, 노르웨이 21%, 핀란드 51%, 싱가포르 13%이며 매우 많은 양의 비율로 나타난 것을 확인할 수 있다.<sup>12)</sup>

주로 한국 청소년들이 사용하는 도박은 인터넷을 사용하는 온라인 도박이지만 미국은 주로 주사위 또는 카드 도박을 한다. 또는 스포츠 게임에 돈을 걸기도 하고 행운의 티켓을 끊는 도박을 한다. 물론 인터넷을 사용한 온라인 도박도 많이 한다고 알려져 있다.<sup>13)</sup>

남녀 비율로 보았을 때 남자가 여자보다 도박을 더 많이 즐긴다고 알려져 있다. 학교에서 괴롭힘을 받거나 괴롭힘을 주도하는 학생들이 주로 도박을 접한다고 한다. 또한, 담배나 술을 하거나 주변에 담배나 술을 접하는 친구가 있는 청소년들이 도박을 한다고 한다.

외국의 청소년 도박 문제점의 해결방안들을 살펴보면 한국의 해결방안과 매우 유사한 점이 많고 비슷한 해결방안들을 가지고 있다. 해결방안을 살펴보면 우선 사용하고 있는 신용카드를 은행에 요구해 끊거나 아니면 경제권을 다른 사람이 가지고 있게 하는 방법이 있다. 다른 방법들도 대부분 자기관리를 통한 해결방안이며 자신을 바쁘게 만들어 도박을 할 시간을 없애는 것이다. 한국의 해결방안과 다른 방법은 상담 심리를 받는 것과 도박의 접한 사람들 여럿이서 만나 대화를 하며 서로 치료하는 모임에 참여하는 것이다.

## VII. 결론: 도박 일상화에 현실적임 움직임

이번 기회에 도박을 공부하면서 많은 청소년들이 피해를 입은 사례를 확인할 수 있었다. 뉴스를 읽으면서 도박을 접해 돈을 잃은 아이와 뒤처리를 감당해야하는 부모의 심정 모두 공감할 수 있었다. 필자 또한 도박은 아니지만 도박과 유사한 사기를 겪어본 적이 있기에 많은 청소년들과 부모들이 어떤 느낌을 가지며 힘든 시기를 거쳐야 하는지 직접 경험을 통해 느낄 수 있었다. 21 세기로 시대가 변하면서 한국의 경제는 매우 상승했으며 매우 살기 편한 도시로 대한민국은 발전했다. 의료분야 또한 이번 코로나 사태를 보면 알 수 있듯이 매우 월등하다. 하지만 시대가 발전하면서 아쉬운 점을 뽑자하면 예전같이 야외로 나가서 노는

12) "One in eight European teenage boys gamble online, says survey", <The Guardian>, 2016. 7. 20.

13) "Pathological and Problem Gamblers in the United States", <NCBI>, 2018. 9. 4.

아이들을 많이 볼 기회가 없다는 것이다. 결론적으로는 어릴 때부터 자연스럽게 스마트폰을 접하기 시작하면서 어릴 때부터 도박을 접하는 기회가 무한대로 열린 것이다. 누구든 도박을 하고 싶어서 시작하지 않는다. 심지어 도박을 한다는 것 자체가 다른 사람들이 바라보았을 때 좋지 않은 인식을 받는 것을 알면서 도박을 접하는 학생들이 많다. 이유는 정확한 교육을 받지 않았기에 그런 것이다. 이렇게 어린 나이에 불구하고 노출되어있기에 도박으로 인한 피해가 잦으며 많은 피해 사례가 일어나는 것이다. 가족과 정부는 사태 심각성을 파악하고 도박의 예방교육을 일찍 실시해야하며 도박의 문제를 가볍게 넘기지 말고 정확히 문제점들을 파악하며 현실적인 해결방안들을 제시하는 것이 아닌 실천을 해야한다.

## 참고문헌

### 1. 국내 논저

김정은, 「대학생 도박문제의 주요 영향요인」 고신대학교 일반 대학원 보건과학과 석사학위논문, 2013.

문미자, 「중학생의 도박성게임의 접근성이 도박중독에 미치는 영향 : 가족건강성 매개효과」 제 5 호, 제주대학교 교육대학원 상담심리 석사학위논문, 2017.

서동우, 「대학생의 불법스포츠도박 경험과 도덕적 의사결정태도」 제 60 호, 강원대학교 석사학위논문, 2016.

최영숙·신경철·최용성·박한선·임미래·신용진·이호선, 「인터넷 도박의 잠재적 문제점」 제 19 호, J 한국 정신의학과 협회, 2014.

### 2. 국외 논저

Durand, J. J., *Lottery Tickets Aren't Child's Play*, (Montreal: University of McGill Press), 1821.

Dwight L. E., Edna B. F., Raquel E. G. Herbert H., Charles P. O., Daniel R., Martin E. P., Seligman B., and Timothy W., *Treating and Preventing Adolescent Mental Health Disorders*, (What We Know and What We Don't Know), 2017.

Jeffrey L. Derevensky, "Reading: Understanding a Growing Epidemic Teen Gambling", *Literacy Research*, Vol. 6, 2012, pp. 36-37.

Mary K. Wilber, BA and Marc N. Potenza, "Adolescent Gambling", *Article*, 2006, pp. 40-48.

### 3. 기타 (또는 인터넷 기사)

“친구 통해 발 들이는 도박\*\*\*교내엔 유사 사채까지”, <노컷뉴스>, 2019. 9. 24.

<https://www.nocutnews.co.kr/news/5217094> (2020. 5. 24. 접속)

“고 2 아들 ‘4 천만원 빚’...스마트폰 도박에 빠진 청소년들”, <한겨레>, 2017. 11. 27.

[http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/820970.html](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/820970.html) (2020. 5. 24. 접속)

“청소년 20~40 대 청,장년 불법 도박 노출”, <제주일보>, 2019. 11. 18.

<http://www.jejunews.com/news/articleView.html?idxno=2150864> (2020. 5. 24. 접속)

“청소년 도박, 스마트폰이 키운다? 시작 연령 점점 낮아져“, <에프이타임즈>, 2020. 2. 13.

<https://famtimes.co.kr/news/view/495729> (2020. 5. 24. 접속)

“Gambling and teenagers”, <raisingchildren.net.au>, 2019. 9. 24.

<https://raisingchildren.net.au/pre-teens/behaviour/behaviour-questions-issues/gambling#why-gambling-seems-like-fun-to-children-and-teenagers-nav-title> (2020. 5. 22 접속)

“Teenagers and gambling-the facts”, <Victorian Responsible Gambling Foundation>, 2019. 3. 28.

<https://responsiblegambling.vic.gov.au/reducing-harm/parents/teenagers-and-gambling/> (2020. 5. 22 접속)