

2024학년도 1학기 문헌연구보고서



청소년 도박의 해결방안 고찰

-불법 도박사이트 제재를 중심으로-

이름	조성찬
전공	한국역사학과
학번	20240247

청소년 도박의 해결방안 고찰

-불법 도박 사이트 제재를 중심으로-

한국역사학과 20240247 조성찬

차 례

1. 청소년 도박의 개념과 문제점
2. 청소년의 도박을 유발하는 요인
 - 1) 또래와의 동조성
 - 2) 청소년의 경제적인 여건
3. 도박과 관련한 현 정책의 한계
 - 1) 한국도박문제관리센터와 한국도박문제예방치유원
 - 2) 여성가족부
 - 3) 경찰청
4. 불법 도박 사이트 제재 방안
 - 1) 투명성 보고서 제도와 컴플라이언스
 - 2) 도박사이트 인증 절차 강화
5. 결론

1. 도박의 정의와 현황

일반적으로 사행행위란 "여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 "재물등"이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다(국가법령정보센터, 2021. 1. 1.)."라고 정의되어 있다. 도박은 사행행위보다 큰 범주로 재산을 걸고 승부를 겨루는 의미를 뜻한다. 이러한 도박은 재산, 우연, 승부라는 세 가지 범주가 존재한다. 청소년은 이 세 가지 모두 취약한 계층이라 볼 수 있으며, 무엇보다 자극에 민감하게 반응하는 연령대이기에 더욱 위험하다.

청소년의 도박은 오프라인, 온라인 도박을 불문하고 은밀히 이루어지기 때문에 아무리 보호자라도 쉽게 알아차릴 수 없다. 경제적으로 여유가 없는 청소년은 이를 충당하는 과정에서 도박을 쉽게 접할 수 있기 때문이다. 또한, 또래들과의 경쟁 심리와 자존심 등의 이유로 가벼운 놀이에서 도박까지 이어지는 상황에 이른다. 이 작은 놀이와 같은 승부는 누가 이길지 모르는 우연성을 띄며 이는 사실상 도박이라고 볼 수밖에 없는 것이다. 결국 객관적인 판단이 성숙하지 못한 청소년은 쉽게 도박에 중독되며 헤어 나오기 힘들다. 또, 도박에 대해 경각심이 적고, 2차 범죄로 이어질 확률이 높다. 따라서 이에 대한 보다 강력한 제재가 필요하다고 보아, 청소년의 도박 접근을 막는 것으로 목표로 정하였다. 본 글에서는 청소년이 도박을 어떻게 접하는지, 이에 따른 정책과 제도에 대한 부분을 설명할 것이다. 또한, 여러 방안 중에서도 청소년의 접근 자체를 막는데 용이한 '투명성 보고서 제도', '도박사이트 인증 절차 강화' 총 두 가지의 방안을 통해 불법 도박 사이트를 제재하는 방안을 제시하도록 하겠다.

2. 청소년의 도박을 유발하는 요인

1) 또래와의 동조성

청소년기는 또래와의 교류와 접촉이 활발한 시기이다. 이러한 접촉은 본인 자신이 도박을 하더라도 친구와 함께하니까, 친구도 했는데 나도 괜찮겠지라는 심리로 합리화할 수 있는 가능성이 높다. '한국도박문제관리센터'에 따르면 2018년 기준 국내 중, 고등학교 1~3학년을 대상으로 최근 3개월간 재학생 또래와의 돈내기 게임 경험은 28.4%로 도박에 빠질 위험성이 높으며, 이는 학년이 높아질수록 도박 위험집단의 비율도 높아졌다. 또한, 평생을 기준으로 청소년의 돈내기 경험은 47.8%, 최초 시작 연령은 평균 만 12.6세로 조사되었다고 한다(한국도박문제관리센터, 2018. 12. 8.). 즉, 청소년은 어린 나이부터 도박을 접하고, 또 일부 돈내기 경험이 도박으로 이어지는 과정을 거친다.

실제 사례를 살펴보면 친구의 친구, 혹은 친구의 아는 선배와의 교류를 통해 도박으로 돈을 많이 번다는 소식을 전해 들은 뒤 도박을 시작하였고, 1만원, 2만원으로 계속 돈을 따다 보니 끊기가 어렵다고 하였다. 이외에도 고영민 기자의 조사에 따르면 광주의 한 고등학생은 도박을 경험한 뒤 수백만 원의 빚을 지고 나서야 도박을 잠시 접하였지만, 주변 친구들의 유혹으로 인해 다시 도박에 빠지는 악순환을 경험하였다고 한다(KBC광주방송, 2024. 5. 9.). 이렇듯 또래와의 교류는 그 자체로 도박의 원인이 된 것이다. 또한, 친구들의 권유와 스포츠 토토 및 바카라 추천인을 통한 가입은 도박의 진입장벽을 낮추게 되었다.

2) 청소년의 경제적인 여건

청소년은 소위 부모님께 용돈을 받아 경제적인 부분을 해결한다. 이들 중 일부는 아르바이트를 통해 경제적인 부분을 충당하기도 하지만 대개 부모님에게 의지하여 소비를 한다. 설령 부모님에게 용돈을 받더라도 "청소년 도박 경험자들의 한 달 평균 용돈 수준은 71,700원으로 나타난다(김진영, 2021:326)."라고 나와 있으며 이는 청소년의 소비 문화에 비해 현저히 적은 금액이라고 볼 수 있다. 학업과 아르바이트의 병행은 현실적으로 쉽지 않고, 경제적인 부담 없이는 또래들과의 여가 문화를 즐기기가 힘든 양면적인 상황에 당면한 것이다. 이러한 특성에서 청소년은 아르바이트와 용돈을 제외한 수입의 원천이 없기에, 도박이라는 것은 심리적으로 달갑게 다가온다.

최근에는 불법 도박 사이트의 홍보를 무료 웹툰 사이트, 불법 스트리밍 사이트들을 통해 쉽게 볼 수 있는데 이 사이트들은 대개 '꽂머니'를 홍보 수단으로 이용한다. 꽂머니란 사이트 가입 및 추천인 코드 입력만 하면 일정한 금액을 지급하는 것을 말하는데 꽂머니는 도박 사이트 내에서 현금과 똑같은 의미를 가진다고 한다(이동준, 2022:79). 이 꽂머니를 통해 도박을 하게 되고, 만약 잃게 되면 본인의 사비를 충전하거나 딴 돈으로 계속 할 수밖에 없다. 즉, 이와 같은 상황을 촉진하는 매개체가 꽂머니이고, 이는 중독으로 이어지는 첫걸음이라고 볼 수 있다. 꽂머니를 통해 아무런 노동의 대가 없이도 청소년 입장에서 큰 돈을 번다는 것은 또래 사이에서 화제가 된 것이다.

또한, 청소년이 주로하는 도박의 종류에 대해 알아본 한국도박문제관리센터 동향조사서에서는 스포츠도박, 카지노, 사다리게임이 압도적인 비율을 차지하였다고 한다(한국도박예방치유원, 2022. 7. 7.). 세 가지의 게임 모두 꽂머니 뿐만 아니라 충전을 할 때에 추가 금액을 더 충전해주는 것으로 홍보하고 있으며 금전적인 부분을 통해 청소년을 유혹하고 있다. 홍보를 할 때 '꽂머니'라는 단어와 같이 자극적인 단어를 사용하면서 호기심을 사는 행위는 청소년의 부족한 경제적인 여건 속 솔깃한 제안으로 작용한다.

3. 도박과 관련한 현 정책의 한계

1) 한국도박문제관리센터와 한국도박문제예방치유원

한국도박문제관리센터 및 한국도박문제예방치유원은 청소년에 대한 예방 및 치유 프로그램을 개발하고 있다. '한국도박문제예방치유원' 서비스 제공 실적에 따르면 최근 1년간 예방 교육은 16,789회를 통해 1,745,756명에게 제공하였고, 개인 상담은 65,511건에 이르렀다고 한다(한국도박문제예방치유원, 2024. 5. 15.). 하지만 실효적으로 예방 교육의 목적 보다는 직접 교육 신청을 통해 예방 교육을 실시한다는 점에서 한계가 있다. 무조건적으로 받아야할 교육을 신청해야만 받을 수 있다는 것은 예방 교육이 보편적으로 이루어지기 힘들다고 볼 수 있다.

예방 교육의 현황을 조사한 논문에서는 "한국도박문제관리센터에서 실시한 청소년 예방 교육은 2016년 1,096건, 2017년 3,577건, 2018년 8월 2,413건이었다. 그러나 전국 초·중·고교의 배치 상황을 살펴보면 실제로 교육을 받고 있는 학교는 매우 적은 수에 불과하다(이승현, 2019:46)."라고 언급하였다. 이는 학교 예방 교육의 현황에서도 미비한 결과를 나타냈다. 학교폭력예방교육의 법적 지정 시간이 절대적으로 부족하거나 배포하는 과정이 원활이 이루어지지 않았다고 볼 수 있다. 즉, 예방 및 치유 프로그램의 프로세스는 짜여져 있지만 청소년까지 닿기 쉽지 않은 것이 현실이다.

2) 여성가족부

현재 대한민국에서 실행하는 도박과 관련한 정책은 각 부처별로 나뉘어 다양한 정책을 활용하고 있다. 먼저 여성가족부에서 청소년보호종합대책, 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사를 실시하고 있다. 이에 대해 여성가족부는 국내 최초로 '온라인 도박 치유캠프'를 실시하여 중독된 청소년들을 회복시키려 노력하고 있다.

여성가족부에 따르면, 온라인 도박 치유캠프는 도박의 예방이 아닌 이미 문제가 되고 있는 청소년을 대상으로 상담과 프로그램을 통해 올바른 생활로 회복을 도와주는 프로그램이다. 또한, 도박심리 전문상담교육과 금융경제 교육을 통해 도박에 대한 인식을 올바르게 바꾸어 주고, 올바른 경제 관념을 함양시켜 온라인 도박 대처 방법과 재발 방지에 대해 깨우치는 프로그램을 진행한다고 한다(여성가족부, 2022. 10. 26.). 이러한 치유캠프는 2022년 10월에 처음 운영하였고, 운영한 지 얼마 되지 않았기 때문에 지금까지도 많이 발전한 상태는 아니라고 볼 수 있다. 또, 청소년회복지원센터에 입소한 청소년들 중 도박 척도가 위험군에 속하는 청소년에게만 국한되기 때문에 보이지 않는 곳에서 더욱 많아지는 도박 고위험군 청소년들을 모두 수용할 수 없다는 점도 한계이다.

최근 여성가족부는 「도박 및 사행심 조장 게임 제공업소 청소년 출입, 고용금지업소 결정 고시」를 시행하여 카지노업을 모사한 게임과 경마, 경정, 경륜을 모사한 게임에 대한 청소년의 출입을 금지하였다고 한다(청소년보호환경과, 2024. 5. 17.). 이처럼 여성가족부는 게임 제공업소인 홀덤펍과 홀덤펍카페 등의 출입에 대해 더욱더 강력한 규제를 하였다고 볼 수 있다. 하지만 청소년의 도박 노출은 대체적으로 온라인에서 행해지고, 구체적인 오프라인 도박의 규제만 시행되었다는 점이 아쉽다. 더욱 강한 제재를 위해서는 온라인 도박을 먼저 봉쇄하는게 목표이다. 오프라인 도박은 비교적 업소와의 협력과 소통이 원활하기에 빠른 재제가 가능하지만, 온라인 도박은 그렇지 않기 때문이다.

3) 경찰청

여성가족부 이외에도 청소년의 도박을 직접적으로 제재하는 경찰청의 단속이 있다. 불법사이트 운영자의 제재에 대한 경찰청의 정책 브리핑을 통해 추진경과와 향후계획을 살펴보았다(경찰청, 2024. 4. 25.).

"경찰청 국가수사본부(본부장 우종수)는 2023년 9월 25일부터 2024년 3월 31일까지 전국 시도 청 사이버범죄수사대를 중심으로 「청소년 대상 사이버도박 특별단속」을 실시하여, 청소년(19세 미만) 1,035명을 포함한 2,925명(구속 75명 포함)을 검거하고 범죄수익 총 619억 원을 환수하였다."

내용을 살펴보면 각 수사관서 내에서 불법도박사이트를 제재한 특별단속으로 볼 수 있다. 구체적으로 계좌 지급을 정지하고, 불법 수익 환수, 피의자 검거 등 단속이 이루어졌다. 하지만 청소년을 대상으로 청소년 도박 행위자의 발굴 및 재활, 치유를 목적으로 하는 단속이 처음으로 시행 단계에 이르렀다는 것이 개선할 점이라고 볼 수 있다. 청소년이 도박을 하는 입장에서 도박 사이트를 운영하는 단계까지 와버린 것이다. 더욱더 발 빠른 단속이 이루어져야 하지만 사이트들이 해외에 본거지를 두고 있어 현지 경찰과 공조하여야 한다는 점이 빠른 단속에 발목을 잡았다.

경찰청은 "4년간 중국, 미얀마 인근에서 3,000억 원대 도박사이트를 운영하면서 경찰 추적을 회피해온 피의자 2명을 태국 중앙수사국과 공조, 현지 검거 및 국내 송환, 모두 구속 송치(경찰청, 2024. 4. 25.)." 하였다고 서술하였다. '검거하였다'에 초점을 맞추면 빠른 단속이 이루어졌다고 생각되지만, 사실 4년간 3,000억원이라는 것을 생각해 보면 해외에 본거지를 둔 도박 사이트들이 얼마나 단속이 쉽지 않은 지를 알 수 있다.

4. 불법 도박 사이트 제재 방안

1) 투명성 보고서 제도와 컴플라이언스

청소년에 대한 도박을 억제하려면 먼저 청소년이 도박을 접하는 경로를 차단해야 한다고 보았다. 불법 도박 사이트들은 대부분이 해외에 존재하고, 이를 손쉽게 차단하기 위해서는 도박 사이트의 정보 습득이 우선이라 생각하였다. 대한민국은 합법인 도박 사이트는 정기적으로 감사를 받는다. 대표적으로 '국민체육진흥공단'에서 스포츠포트를 관리하며 '한국마사회'에서는 경마 관련 활동과 더불어 수익과 운영에 대한 보고서를 제출한다. 하지만 불법 사이트에서는 이러한 감사가 제대로 이루어지지 않는다. 따라서 '투명성 보고서 제도'를 통해 불법 사이트의 실질적인 지표를 확인하고 보다 발 빠른 재제를 용이하게 할 수 있다.

'투명성 보고서 제도'는 기본적으로 기본 자산이나 재무의 정도, 도박을 이용하는 사람들의 통계, 게임 운영에 대한 실무적인 통계 등을 작성하여 국가에 제출하는 것을 말한다. 구체적으로 사이트의 개요를 알 수 있는 정보를 기입해야 한다. 또한, 사이트의 명칭과, 주요 운영진, 서버 위치 정보를 기입하고, 현행 법규의 규제 준수 현황과 사이트를 이용하는 이용자 수 등을 필수로 제출해야 한다. 이는 기본적인 도박 사이트에 대한 현황을 알 수 있는 통계이며 여러 불법 도박 사이트들의 표본을 얻을 수 있어 분류화를 하기 용이하다.

또한, 가장 필수적인 요소는 컴플라이언스 시스템을 불법 도박 사이트에 적용하는 것이다. 컴플라이언스는 원래 기업에 국한되어 실행되는 정책이다. 기업 컴플라이언스의 정의를 서술한 논문에서는, 기업은 스스로의 자율 규제를 통해 위법행위를 예방하고, 손해 발생 가능성을 줄일 수 있는 운영을 기업 컴플라이언스라고 한다(김재득, 2021:33). 이처럼 기업의 적극적이고 자율적인 규제를 독려해 기업 구성원 모두 법을 인지할 수 있고, 이에 따른 책임을 물을 수 있다. 이를 불법 도박 사이트에 적용한다면 실질적인 예방 조치와 준법 규제가 가능하다. 불법 도박 사이트가 스스로를 감시하여 사이트의 확장을 막을 수 있고, 기존 보다 빠른 적발에 용이한 것이다. 사이트의 윤리 강령과 원칙을 지정하고, 이를 어기지 않도록 엄격하게 규제하는 것이 컴플라이언스 시스템을 적용한 기대효과이며 숙제라고 볼 수 있다.

이러한 투명성 보고서는 본거지가 대한민국이 아니더라도 대한민국 국적이라면 필수로 제출하여야 한다. IT 기업의 투명성 보고서를 서술한 논문에서 기업의 투명성 보고서는 대체적으로 년 1회 혹은 2회 발행한다고 한다(조희정, 신경식, 2015:78). 하지만 불법 도박 사이트의 운영은 정부와 규제 기관 아래에서 효과적으로 모니터링 해야 하기 때문에 매 달 투명성 보고서를 제출하여야 한다. 매 달 이루어지는 투명성 보고서를 통해 각 사이트를 위험도 별로 1, 2, 3, 4, 5단계 총 다섯 단계로 분류하고 4단계 이상 위험도가 높은 사이트들은 즉시 사이트를 차단 한다. 구체적인 단계 구분은 컴플라이언스 시스템을 통한 현황으로 파악한다. 즉, 윤리 강령의 위반 정도나 투명성 보고서에 기술한 운영에 대한 신빙성 등으로 단계를 구분하는 것이다. 1, 2, 3 단계의 도박 사이트들은 재감사를 통해 사이트의 안전성을 다시 확보하고, 청소년 이용자 즉, 성인 인증이 되지 않은 사용자가 발견된다면 단계에 상관없이 즉각 사이트를 차단하여 추가적인 청소년의 유입을 억제할 수 있다.

이렇듯 근본적인 사이트를 차단하려면 정부의 감시 아래에 사이트를 운영하게 만드는 것이 즉각적인 대처에 용이하다고 생각하였다. '투명성 보고서 제도'를 통해 기존처럼 정보 부족으로 인해 검거하지 못할 가능성은 낮아질 수 있다. 도박 사이트는 일반 불법OTT와 불법포르노사이트와 달리 경제적인 부분과 관련이 있어 한 번 사이트를 차단하면 사이트를 다시 개설하는데 제법 기간이 걸린다. 이 사이에 투명성 보고서의 정보를 기반으로 추적한다면, 빠른 검거를 촉진할 수 있다. 또한, 불법 도박 사이트가 국가와 정부를 피해다니며 도망다닐 수 없도록 제재한다는 점에서 의미가 있다.

2) 도박사이트 인증 절차 강화

매체와 보안이 발달함에 따라 최근에는 카카오톡을 포함한 여러 프로그램에서는 한 번 로그인하면 생체 인증 로그인이나 간편 로그인으로 쉽게 사이트에 접근할 수 있다. 이러한 간편한 로그인 방식이 일상생활에 편리함을 가져다주었지만, 이것이 도박 사이트에 작용할 때는 청소년에게 좋지 않은 영향을 미친다. 도박 사이트의 로그인도 타 사이트나 앱과 마찬가지로 아이디, 비밀번호만 치면 추가 인증 없이 바로 로그인이 가능하다. 김동현에 따르면 구체적으로 도박 사이트는 대부분 성인인증이 필요 없으며 이메일 인증과, 입출금을 위한 계좌 인증 겨우 두 가지로 간단하게 접속할 수 있다고 한다(김동현, 2016. 5. 28.).

이러한 간편 로그인 방식의 양면성을 해결하기 위해서는 도박 사이트 내부에 신분증 사진 촬영 인증 절차를 도입해야한다. 원래 청소년은 신분증이 없기 때문에 사이트 접속이 불가하다. 하지만 부모님의 신분증과 지인의 신분증을 도용할 수 있는데, 이를 막기 위해 매 로그인을 할 때 본인 명의 휴대폰 인증을 시행한다. 또한, 생체 인증을 통해 신분증 사진과의 얼굴 일치에 대한 여부를 확인한다. 신분증 도용의 문제가 있더라도 로그인을 시도 하게 되면 안면 인식을 하기 때문에 신분증 본인이 아니라면, 실질적인 접속이 어렵다고 볼 수 있다. 흔히 은행 계좌를 개설할 때처럼 본인인증에 대한 보안을 확실히 하는 것이다.

이와 같은 여러 유형의 본인 인증 절차를 도입한다면, 청소년이 명의를 도용해 접속하는 행위를 차단할 수 있다. 또한 인적 정보에 대해 쉽게 특정할 수 있기에 처벌과 추후 치유, 예방 프로그램의 공급 가능성도 열려있다.

5. 결론

청소년 도박은 반드시 차단하고 억제해야 하는 중요한 과제이다. 특히 미국과 일본의 도박 규제를 살펴보면, 각 사이트 내에서 자율적인 규제를 장려하고 있다. 따라서 도박 사이트에 대한 감시를 강화하고, 각 사이트가 스스로 규제를 준수할 수 있다면 건전한 도박 산업에 기여할 수 있을 것이다. 즉, 컴플라이언스에 기반한 투명성 보고서 제도와 인증 절차를 강화하는 것은 도박 사이트 자체에 규율을 부과하는 것이며,

이에 대한 책임을 지라는 뜻과도 같다.

청소년은 어린이와 어른 사이 과도기에 있어 정서적으로 불안하고 혼란스러운 시기를 겪는 만큼, 교육과 예방이 중요하다. 그러나 무엇보다 도박 사이트의 규율을 엄격히 하여 청소년의 접근 자체를 차단하는 것이 시급하다. 손쉽게 접할 수 있는 도박 사이트들은 청소년들에게 이슈가 되고, 또 단순 이슈가 유행이 되는 상황까지 가지 않도록 사전에 방지해야한다. 따라서 이러한 해결 방안을 통해 청소년들의 도박에 대한 유입을 억제하고, '책임 도박'이라는 개념의 중요성을 다시금 인식하는 계기가 되길 기대한다.

참고문헌

1. 단행문 및 논문

김재득, 「미국의 실효적 기업 컴플라이언스 운영 유인정책과 국내 시사점」, 『법학논총』52, 송실대학교 법학 연구소, 2022. 1., p.33.

김진영, 이세림, 전종설, 「청소년 도박문제 관련요인: 온라인과 오프라인 도박경험자의 비교를 중심으로」, 『한국정신건강사회복지학회학술발표논문집』51, 한국정신건강사회복지학회, 2021. 5. 28., p.326.

이동준, 「근거이론을 통한 청소년 인터넷 도박중독 연구」, 성균관대학교 박사학위논문, 2022. 12., p.79.

이승현, 서민수, 조윤오, 「청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구」, 『형사정책연구원 연구총서』19(4), 한국형사법무정책연구원, 2019. 12., p.46.

조희정, 신경식, 「네트워크 사회에서 IT기업의 항의(voice) 전략」, 『언론과 법』14(1), 한국언론법학회, 2015. 4., p.78.

2. 기사 및 칼럼

김동현(2016.05.28.), 「[경찰팀 리포트] '달팽이 도박'에 빠져 500만원 잃고 전교 5등서 낙제생 전략」, 『한국경제』, A26면,

<https://www.hankyung.com/society/article/2016052780431>(2024.05.14.).

고영민(2024.05.09.), 「"학교가 도박장으로 보여" 도박 빠진 청소년, 수백만 원 탕진」, 『KBC광주방송』,

<https://news.ikbc.co.kr/article/view/kbc202405090029>(2024.05.16.).

3. 웹페이지

경찰청(2024.04.25.), 「「청소년 대상 사이버도박 특별단속」6개월 추진 경과 및 향후 계획」,

<https://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156627201&pageIndex=1&repCodeType=&repCode=&startDate=2023-05-15&endDate=2024-05-15&srcHWord=%EB%8F%84%EB%B0%95&period=year>(2024.05.14.).

국가법령정보센터(2021.1.1.), 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」,

<https://www.law.go.kr/%20lsLinkProc.do?lsNm=%EC%82%AC%ED%96%89%ED%96%89%EC%9C%84+%EB%93%B1+%EA%B7%9C%EC%A0%9C+%EB%B0%8F+%EC%B2%98%EB%B2%8C+%ED%8A%B9%EB%A1%80%EB%B2%95&chrClsCd=010202&mode=20&ancYnChk=0#>(2024. 5. 15.).

여성가족부(2024. 5. 17.), 「홀덤팝·홀덤카페 청소년 출입 및 고용 금지」,

https://www.mogef.go.kr/nw/enw/nw_enw_s001d.do?mid=mda700(2024. 5. 26.).

여성가족부(2024. 10. 26.), 「국내 첫 온라인도박 치유캠프의 모든 것!」,

https://www.mogef.go.kr/nw/enw/nw_enw_s001d.do?mid=mda714(2024. 5. 28.).

한국도박문제관리센터(2018. 12. 8.), 「2018년 청소년 도박문제 실태조사」, 254~255면,

https://policy.nl.go.kr/search/searchDetail.do?rec_key=UH1_00000123975889(2024. 5. 10.).

한국도박문제예방치유원(2022. 7. 7.), 「2022년 청소년 도박문제 예방 동향리포트 및 카드뉴스(4월호)」,

https://www.kcgp.or.kr/pp/prevntCntnts/2/oflnePrevntEdcCntntsView.do?BBS_SN=39922
(2024. 5. 15.).

한국도박문제예방치유원, 「서비스 제공 실적」.

<https://www.kcgp.or.kr/np/stats/2/stats.do>(2024.05.15.).