

2024학년도 2학기 문헌연구보고서



[청소년의 온라인 도박 유입 원인과 해결방안]

이름	김승현
전공	미디어광고학부 미디어전공
학번	20240443

청소년의 온라인 도박 유입 원인과 해결방안

미디어 광고학부 미디어학과 20240443 김승현

목 차

- I. 서론
- II. 온라인 불법 도박의 청소년 유입 원인
 - 1. 불법 웹툰 사이트를 통한 광고
 - 2. 불법 도박 영상 송출
- III. 청소년 유입을 막기 위한 해결 방안
 - 1. 불법 사이트 탐지를 통한 광고 차단
 - 2. 불법 도박 영상 송출 및 접근 차단
- IV. 결론

I. 서론

‘도박’에 관해 생각할 때, 우리는 보편적으로 도박을 하는 이들을 대부분 성인으로 떠올릴 것이다. 우리나라에서 유일하게 내국인이 출입할 수 있는 카지노인 강원랜드 역시 만 19세 이상의 성인만 출입할 수 있기 때문에, 도박을 성인과 연결 짓는 것은 그리 이상한 일이 아니다. 그러나 최근 들어 성인들, 그것도 극소수 성인들의 전유물이나 다름없다고 여겨지던 도박이 우리나라 청소년들 사이에서 퍼지고 있다. 실제 한국도박문제예방치유원이 발표한 2022년 청소년 도박 실태 조사에 따르면 도박 중독으로 일상생활이 힘든 학생은 전체의 4.8%로, 약 19만 명에 달했다.¹⁾ 도박 중독 수준에 해당하는 청소년들만 측정한 것임에도 19만 명에 달하니, 실제 도박을 접한 학생들의 수는 훨씬 많을 것임을 짐작할 수 있다.

대부분의 사람들은 어린 학생들이 어떠한 경로를 통해 도박에 접근하고, 도박을 시작 할 수 있었는지에 대해 의문을 가질 것이다. 그 답은 바로 불법 웹툰 사이트를 통한 광고와 불법 도박 영상 송출이다. 오늘날 다수의 청소년들이 이용하는 불법 웹툰 사이트에서 수많은 불법 도박 사이트들을 광고하고 있고, 청소년들은 이 경로를 통해 불법 도박 사이트에 접속하게 된다. 불법 도박 영상 송출 역시 청소년들의 온라인 도박에 큰 영향을 미친다. 굳이 불법 도박 사이트에 접속하지 않더라도, 우리가 평소 자주 사용하는 동영상 플랫폼에 접속한 뒤 간단한 검색만을 통하여 다양한 도박 영상들을 시청할 수 있기 때문이다. 성인이 된 이후로 도박에 빠지는 경우도 정말 위험하지만, 청소년은 성인에 비해 상대적으로 불법 판단력이 낮고 자기통제가 어려워 도박에 빠졌을 때 더욱 그 문제가 심각하다. 따라서 불법 사이트 탐지를 통한 광고 차단과 불법 도박 영상 송출 및 접근 차단을 이용하여 청소년 유입을 막기 위한 해결 방안을 논의할 필요가 있다.

1) 한국도박문제예방치유원(2022), 『청소년 도박 실태 조사』, 케이스탯리서치.

도박을 하는 청소년들의 수가 증가함에 따라, 불법도박으로 인해 경찰에 붙잡힌 청소년의 수 역시 빠르게 늘고 있다. 경찰이 2023년 9월부터 올해 10월까지 약 1년 동안 사이버 도박 특별 단속을 벌인 결과, 전체 연령대에서 총 9971명이 검거되었고, 그 가운데 청소년은 4715명이었다.²⁾ 놀랍게도 청소년이 절반에 가까운 비율을 차지한 것이다. 청소년들이 가장 많이 접하는 도박은 미성년자도 쉽게 접근이 가능한 온라인 도박이다. 바카라라고 부르는 온라인 불법 카지노, 불법 스포츠 베팅 또는 단시간에 승부가 결정되는 달팽이 경주, 사다리 게임 등이 그 예시이다. 이 같은 게임들은 순식간에 돈이 오고가기 때문에 매우 자극적이며, 청소년의 도박 중독을 손쉽게 일으킬 수 있다. 안타깝게도 청소년기의 도박은 한때의 일탈행동으로만 끝나지 않는다. 청소년기에 시작된 도박 중독은 성인기까지 이어져 당사자들의 삶을 피폐하게 만들고, 다양한 적응과 일탈문제를 야기하여 사회에 극심한 악영향을 미치게 된다.³⁾

청소년들이 접하는 도박에는 다양한 형태가 있지만, 그 중에서도 청소년들이 가장 많이 접하는 도박인 온라인 도박을 바탕으로 하여 청소년 도박에 대해 알아보하고자 한다. 따라서 본고에서는 최근 증가하고 있는 온라인 불법 도박의 청소년 유입 원인에 대해 살펴보고, 청소년 유입을 막기 위한 해결 방안으로는 어떠한 방법들이 있는지 알아보도록 하겠다.

II. 온라인 불법 도박의 청소년 유입 원인

1. 불법 웹툰 사이트를 통한 광고

불법 웹툰 사이트는 유료로 돈을 지불하고 볼 수 있는 웹툰을 무료로 제공하는 사이트이다. 이런 사이트들이 운영될 수 있는 이유는 온라인불법도박 사이트들이 존재하기 때문이다. 불법 웹툰 사이트에 접속하게 되면 웹사이트 메인페이지 화면에 불법도박 사이트, 성인사이트, 성인용품사이트 등의 광고를 볼 수 있다. 불법 웹툰 사이트는 메인페이지와 배너 등에 불법도박 사이트들을 광고해주는 대가로 광고료를 받으며 수익을 창출하는 것이다. 광고를 통해 수익을 얻기 때문에, 불법 도박 사이트 광고의 수 역시 상당하다. 평균적으로 1개의 불법 웹툰 사이트에 약 23개의 광고가 존재하고, 광고되는 내용은 불법도박사이트(73.3%), 불법웹툰사이트(15.8%) 순으로 높게 나타났다.⁴⁾ 불법 웹툰 사이트는 불법 도박 광고를 위해 존재한다고 해도 과언이 아닌 것이다.

여기서 문제가 되는 것이 바로 청소년들의 불법 웹툰 사이트 이용이다. 우리나라 10대 청소년들의 웹툰 이용 비율은 다른 연령층에 비해 높게 나타난다. 문화체육관광부의 콘텐츠산업조사에 의하면, 아동·청소년에 해당하는 10대의 ‘주 1회 이상’ 웹툰 이용 비율(73.5%)이 다른 연령대보다 높게 나타났다.⁵⁾ 웹툰 이용률이 높고, 성인에 비해 상대적으로 금전적인 여유가 부족하기 때문에, 청소년들의 불법 웹툰 사이트 이용률 역시 다른 연령층들에 비해 높게 나타나는 것은 불가피한 것이나 마찬가지이다. 결론적으로 청소년들은 불법 웹툰 사이트를 통해 엄청난 수의 불법 도박 사이트 광고에 노출되고 만다. 실제 한 방송 프로그램

2) 양보원(2024.12.03.), 「초등생 ‘타짜’까지… 청소년 도박범 1년 새 30배 급증」, 《부산일보》, <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2024120318110279969> (2024.12.08.).

3) 하민정 외(2015), 「청소년 도박중독 과정에 대한 연구」, 『정신건강과 사회복지』, 43-3, 한국정신건강사회복지학회, 220-249쪽.

4) 송봉규(2022), 「불법웹툰사이트를 통한 아동·청소년의 불법도박에 관한 연구」, 『한국중독범죄학회보』12-2, 한국중독범죄학회, 11-12쪽.

5) 유인촌(2024), 『콘텐츠산업조사』, 문화체육관광부, <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0158948/2005966.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useYn=&menuNo=204156&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&ufSetting=&recovery=&option1=&option2=&year=&morePage=&qtp=&domainId=&sortCode=&pageIndex=1#> (2024.12.16.).

에서 10년 넘게 불법 온라인 도박 사이트를 설계해 온 이를 인터뷰한 내용에서 그는 “불법 웹툰 사이트에서 광고하는 불법 도박 사이트는 치밀하게 아이들을 표적으로 하고, 불법 웹툰으로 들어오는 사용자의 70~80%는 아이들이다.”라고 말했다.⁶⁾

경찰도 불법 웹툰 사이트를 적발을 위해 노력하고 있지만, 완벽하게 사이트를 차단 조치하기는 쉽지 않다. 불법 웹툰 사이트들은 웹페이지 주소(URL)를 계속해서 바뀌나가며 정부의 차단 조치를 빠져나갈 수 있고, 차단 조치가 이루어지기까지는 2~3주 사이의 적지 않은 기간이 소요되기 때문이다. 그리고 사이트 차단이 이뤄지더라도 운영자가 며칠 내로 URL 끝에 숫자만 바꾼 대체 사이트를 만들면, 이용자들은 단순한 구글 검색만으로도 이를 쉽게 찾아 접속할 수 있다.⁷⁾ 사이트가 차단되고 난 이후에도 불법 웹툰 사이트들은 좀비처럼 다시 되살아나는 것이다.

2. 불법 도박 영상 송출

온라인 도박은 실시간 영상으로도 송출된다. 실시간 영상으로 송출되는 도박 게임 중 청소년들이 가장 많이 접하는 도박으로는 바카라와 같은 간단한 게임이 있다.⁸⁾ 바카라는 한 게임이 시작하고 끝나기까지 1분도 채 걸리지 않는 아주 짧은 카드 게임으로, 사람들은 실시간으로 송출되는 영상을 시청하며 돈을 건다. 바카라뿐만 아니라 사다리 게임, 슬롯, 블랙잭 등과 같은 대부분의 도박 게임 역시 생방송된다. 이런 도박 게임들은 게임이 시작되고 끝나기까지의 시간이 매우 짧다. 빠르게 진행된다는 특징 때문에 순식간에 돈을 벌수도, 잃을 수도 있는 도박의 자극성이 더욱 극대화되고, 청소년들은 순식간에 도박에 중독되게 된다. 이러한 온라인 영상으로 행해지는 도박 역시 청소년들이 접근하기 정말 쉽다. 불법 도박 사이트로도 영상을 송출하지만, 그것보다 더 간단하게 유튜브에 접속하여 ‘바카라’를 검색하기만 해도 별도의 성인 인증 없이 시청할 수 있는 실시간 도박 방송 중인 채널들을 손쉽게 찾을 수 있기 때문이다. 도박 영상에서 채널 운영자들은 시청자들을 대신하여 게임을 하고, 사람들은 영상의 실시간 댓글이나 후원 창을 이용하여 돈을 건다. 그리고 불법도박을 방송하는 채널들은 영상을 송출하는 것에서 그치지 않고 다른 불법도박 사이트들을 광고한다. 이 때문에 썸네일, 채팅창 등 채널 곳곳에는 불법도박 사이트를 홍보하는 문구들이 즐비해 있다.

이러한 영상들은 대부분 단속을 피하기 쉬운 태국, 베트남, 필리핀, 캄보디아와 같은 해외에서 불법 도박 영상을 촬영하고 사이트를 관리한다. 우리나라에서는 IP(인터넷 주소)를 통해 CCTV를 이용하면 해당 위치를 알아낼 수 있기 때문이다. 직접 해외에서 행해지는 불법 도박 현장을 단속하는 것과 해외에서 활동하는 불법 도박 사이트 운영자들을 단속하는 것은 쉽지 않다. 그리고 많은 수의 불법 도박 사이트 때문에 신고를 하더라도 곧바로 사이트가 차단되는 것은 아니다. 총 심의건수가 2023년에만 5만 5천 여 건에 달할 정도로 그 양이 너무나 많고, 이렇게 많은 신고 건수로 인해 불법 도박 사이트를 신고하더라도 심의 소요기간에만 최소 한 달 이상이 걸리기 때문이다.⁹⁾ 이러한 상황에서 온라인 도박 사이트가 차단되더라도 문제가 해결되는 것은 아니다. 많은 사이트가 차단되어도 운영자들은 새로운 도메인을 생성하거나 우회 방법을 사용해 다시 활동을 시작할 수 있기 때문이다.

6) KBS 추적60분(2024.03.01.),<"3억 원을 날렸어요" 바카라 도박에 빠진 아이들 - 2024 중독사회 2부 >, 유튜브 KBS 추적60분 채널, https://www.youtube.com/live/up0Yjhz_zVo?si=SRhBVPyK2FSILSrW (2024.12.08.).

7) 윤솔(2024.11.12.),<"좀비처럼 부활하는 제2, 제3 누누티비... "돈줄 끊고 단속 병행을">, 《세계일보》 <https://www.segye.com/newsView/20241112515227?OutUrl=naver> (2024.12.08.).

8) 조성현(2024.12.04.),<"황선하 충북경찰청 청소년보호계장 "도박, 돈 벌 수 없는 구조...건강한 학교 생활 위해 위험성 인식해야">, 《불교방송 청주BBS '충북저널967'》, <https://news.bbsi.co.kr/news/articleView.html?idxno=4009942> (2024.12.08.).

9) KBS 추적60분(2024.03.01.),<"3억 원을 날렸어요" 바카라 도박에 빠진 아이들 - 2024 중독사회 2부 >, 유튜브 KBS 추적60분 채널, https://www.youtube.com/live/up0Yjhz_zVo?si=SRhBVPyK2FSILSrW (2024.12.08.).

Ⅲ. 청소년 유입을 막기 위한 해결 방안

1. 불법 사이트 탐지를 통한 광고 차단

청소년들이 온라인 불법 도박에 접근하는 것을 막기 위해서는 관련된 불법 사이트들을 빠르게 탐지하여 웹페이지 주소(URL)를 바꿔가며 사이트들을 재생성하는 행위를 차단할 수 있어야 한다. 불법 사이트를 탐지 할 수 있는 방법으로는 크게 URL 수집과 웹사이트 콘텐츠 수집이 있다. 먼저 URL 수집은 웹페이지 주소를 계속해서 바꾸는 불법 사이트들을 탐지하기 위해 가장 보편적으로 사용되는 방법 중 하나이다. 불법 사이트는 대부분 사이트명만 변경하여 새롭게 개설하거나, 비슷한 구조의 웹페이지 주소 형태를 보인다. 불법사이트 주소 변경 방식이나 패턴이 완전히 일정하지는 않지만, 대부분 예측 가능한 규칙을 사용하고 있기에 URL 유사도 측정기반 탐지 방법으로 불법 사이트들을 탐색할 수 있는 것이다. 이는 URL을 이용하여 유해사이트가 가진 영문과 숫자, 기호 조합의 URL 특징을 활용하고 판단하는 방법으로, 직접 웹사이트에 접속하지 않아도 유해사이트의 가능성을 판단할 수 있다.¹⁰⁾ 그리고 이와 같은 방법을 통해 변경될 웹페이지 주소를 사전에 미리 예측하여 불법사이트 생성을 탐지하는 것도 가능하다. 탐지한 주소의 일부 숫자나 영어문자를 직접 변경하면서 사전에 예상되는 주소를 감시하여 모니터링 하는 것이다.

그러나 URL만으로는 해당 사이트에 대해 정확히 알 수 없기 때문에 실제로 사이트에 접속하여 메인화면이나 키워드를 바탕으로 보다 자세히 파악해야한다. 그러한 작업을 위해 실행할 수 있는 방법이 바로 웹사이트 콘텐츠 수집이다. 이는 독특한 키워드나 이미지 배치 등의 특징을 이용하여 불법사이트를 탐지하는 것으로, 도박 사이트 광고와 같은 이미지를 활용한다. 광고의 배치와 숫자 등의 특징을 활용하여 불법 사이트 해당 여부를 판단할 수 있는 것이다. 그리고 최근 크게 발전하고 있는 AI, 기계학습을 이용한 웹사이트 탐지 역시 웹사이트 콘텐츠 수집에 많은 도움을 준다. 웹사이트의 첫 화면을 캡처한 이미지를 학습하거나 콘텐츠 내 키워드나 특징들을 추출하여 데이터를 학습할 수 있기 때문이다. 이는 높은 탐지 정확도를 나타내고 있지만, 학습된 범위 내에서만 탐지가 가능하고 새로운 종류의 사이트나 유해사이트가 진화하여 변경될 경우에는 정확도가 낮아질 수 있다. 그러나 적절한 학습 데이터의 양을 증가시키고 탐지 모델의 업그레이드가 이루어진다면 신규 사이트에 대해서도 앞으로 충분히 대처할 수 있다.

2. 불법 도박 영상 송출 및 접근 차단

영상을 통한 도박 문제를 해결하기 위한 근본적인 해결법은 해외에서 불법 도박 영상을 촬영하고 사이트를 관리하는 이들을 경찰이 수사하여 모두 단속하는 일이다. 그러나 이 방법에는 현실적인 어려움이 존재한다. 첫 번째는 경찰이 그들을 모두 단속하기에는 외국에서 활동하는 불법 도박 영상 제작자들과 그 집단의 수가 너무나도 많다는 점이다. 그리고 두 번째는 법적인 문제이다. 경찰들도 열심히 수사를 하고 있지만, 우리나라 경찰이 외국에 나가서 단속할 시 외국의 주권을 침해할 수 있기 때문에 어려운 부분이 있다. 이렇듯 근본적으로 영상을 촬영하고 송출하는 것을 막을 수 없다면, 해당 영상들에 접근할 수 없도록 차단하는 방법을 이용해야 한다.

유튜브 실시간 영상을 통한 청소년 불법 도박 문제를 해결하기 위해서는 불법 도박 방송을 내보내는 채널들이 자유롭게 활동하는 것을 막아야 한다. 이를 위해 필요한 것이 바로 우리가 소위 말하는 ‘노란딱지’이다. 구글은 문제가 되는 콘텐츠들을 걸러내기 위해 ‘커뮤니티 가이드라인’이라는 자율규제책을 마련하여

10) 이경석 외(2024), 「불법 도박사이트 탐지 및 모니터링 시스템 구현」, 『정보과학회 컴퓨팅의 실제 논문지』, 30-5. Korean Institute of Information Scientists and Engineers, 205-211쪽.

운영하고 있다. 사기성 스팸, 폭력적인 콘텐츠, 민감한 콘텐츠, 규제상품, 잘못된 정보 등 크게 다섯 가지의 기준을 적용하고, 이 기준들을 위배한 콘텐츠에는 ‘노란 딱지(수익 제한 조치)’를 붙여서 수익을 얻지 못하도록 한다. 문제가 지속될 경우 종래에는 채널을 삭제하기도 한다. 이러한 수익 제한 조치는 인공지능을 통해 이루어진다. 구글은 유튜브에서 인공지능 시스템을 통해 1차적으로 유해 콘텐츠를 판별한다고 설명했다. AI가 자막과 해시태그 같은 문자 정보에 포함된 부적절한 단어와 화면에 표현되는 색상과 형태를 감별해내는 것이다.¹¹⁾

과거에는 유튜브가 방대한 양의 콘텐츠를 알고리즘으로 검토하는 과정에서 모든 도박 관련 콘텐츠를 정확히 차단하거나 제거하는 데 한계가 있었다. 그러나 현재 계속해서 AI 기술이 발전해 나감에 따라 더욱 정교한 AI가 도입될 것이고, 도박 콘텐츠와 일반 콘텐츠를 명확히 구분할 수 있게 될 미래가 머지않았다. 실제로 인공지능 모델을 활용하여 영상 인식을 위한 딥러닝 기반 이상행동 탐지 시스템이 구현되었다고 한다.¹²⁾ 이는 정상 및 비정상 활동 이미지 학습을 통하여 이상행동을 빠르게 탐지할 수 있도록 하는 것이다. 도박 영상에서 자주 나타나는 행동들을 학습시켜 해당 영상들을 빠르게 차단할 수 있다면, 유튜브에서 도박 영상을 내보내는 채널의 수를 확연히 줄일 수 있을 것이다.

IV. 결론

지금까지 온라인 불법 도박의 청소년 유입 원인에 대해 알아보고, 청소년 유입을 막기 위한 해결 방안으로는 어떠한 것들이 있는지 살펴보았다. 청소년들의 온라인 도박 문제는 이제 결코 가볍게 생각할 수 있는 주제가 아니다. 높은 청소년 도박 중독 비율과 사이버 도박 적발 비율이 그 심각성과 위험성을 보여주고 있다. 그리고 청소년 온라인 도박은 단순히 도박 중독에 그치지 않고, 또 다른 2차 피해를 야기할 수 있다. 도박 자금을 마련하기 위해서 청소년들이 절도, 사기, 폭행, 보이스 피싱, 성범죄 등의 2차 범죄를 저지르게 되기 때문이다. 이러한 2차 범죄를 저지르는 과정에서 친구들, 선후배 사이의 학교폭력 역시 발생할 수 있다. 실제 도박 중독으로 인해 중고생 선후배끼리 고금리의 사채놀이를 하고, 심지어는 불어난 빚을 감당 못해 극단적인 선택을 하는 일까지 벌어지고 있다.¹³⁾

가장 좋은 방법은 앞서 해결책으로 제시한 불법 사이트 탐지를 통한 광고 차단, 불법 도박 영상 송출 및 접근 차단과 같은 사항들을 통해 청소년들이 온라인 불법 도박에 접근할 수 있는 길들을 모두 차단하는 것이다. 그러나 해당 내용들이 실제 사례에 적용되고 상용화되기까지는 앞으로 어느 정도의 시간이 소요될 것이다. 때문에 청소년들은 수십 개의 불법 도박 사이트 광고에 무방비하게 노출되는 불법 웹툰 사이트보다는 합법적인 정식 사이트를 이용해야 하고, 호기심으로라도 동영상 플랫폼에 도박 영상을 검색하거나 불법 도박 사이트 광고를 클릭하여 들어가는 행동은 절대 삼가야 한다.

오늘날 현대기술의 발전은 체감될만한 속도로 점차 빨라지고 있지만, 빠른 발전으로 인해 우리 생활 속에서 야기되는 다양한 문제들을 해결하기 위한 방안은 아직 너무나 부족할 다름이다. 앞으로 우리나라의 미래가 될 청소년들을 지키기 위해서라도 온라인 도박 문제를 해결하기 위한 더 많은 기술연구가 필요하다.

11) 김효신(2022.03.02.), 「코로나 콘텐츠가 유해 콘텐츠? 유튜브 ‘노란 딱지’의 비밀」, 한국언론진흥재단, <https://www.kpf.or.kr/front/research/selfDetail.do?seq=592493> (2024.12.16.).

12) 김유진 외(2023), 「인공지능을 활용한 유해 객체 탐지 시스템」, 『Proceedings of KIIT Conference』, 한국정보기술학회, 310-313쪽.

13) MBN News(2023.09.27.), <중고생 선후배끼리 사채놀이…도박 빚 빠져 극단 선택도> 유튜브 MBN News 채널, <https://www.youtube.com/watch?v=wlrBW9FoawU> (2024.12.16.).

[참고 문헌]

- 김유진 외(2023), 「인공지능을 활용한 유해 객체 탐지 시스템」, 『Proceedings of KIIT Conference』, 한국정보기술학회.
- 송봉규(2022), 「불법웹툰사이트를 통한 아동·청소년의 불법도박에 관한 연구」, 『한국중독범죄학회보』 12-2, 한국중독범죄학회.
- 이경석 외(2024), 「불법 도박사이트 탐지 및 모니터링 시스템 구현」, 『정보과학회 컴퓨팅의 실제 논문지』, 30-5, Korean Institute of Information Scientists and Engineers.
- 하민정 외(2015), 「청소년 도박중독 과정에 대한 연구」, 『정신건강과 사회복지』, 43-3, 한국정신건강사회 복지학회.
- 유인촌(2024), 『콘텐츠산업조사』, 문화체육관광부, <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0158948/2005966.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useYn=&menuNo=204156&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&ufSetting=&recovery=&option1=&option2=&year=&morePage=&qtp=&domainId=&sortCode=&pageIndex=1#> (2024.12.16.).
- 한국도박문제예방치유원(2022), 『청소년 도박 실태 조사』, 케이스탯리서치.
- 김효신(2022.03.02.), 「코로나 콘텐츠가 유해 콘텐츠? 유튜브 ‘노란 딱지’의 비밀」, 《한국언론진흥재단》, <https://www.kpf.or.kr/front/research/selfDetail.do?seq=592493> (2024.12.16.).
- 양보원(2024.12.03.), 「초등생 ‘타짜’까지… 청소년 도박범 1년 새 30배 급증」, 《부산일보》, <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2024120318110279969> (2024.12.08.).
- 윤솔(2024.11.12.), 「좀비처럼 부활하는 제2, 제3 누누티비… “돈줄 끊고 단속 병행을”」, 《세계일보》 <https://www.segye.com/newsView/20241112515227?OutUrl=naver> (2024.12.08.).
- 조성현(2024.12.04.), 「황선하 충북경찰청 청소년보호계장 "도박, 돈 벌 수 없는 구조…건강한 학교 생활 위해 위험성 인식해야"」, 《불교방송 청주BBS '충북저널967'》, <https://news.bbsi.co.kr/news/articleView.html?idxno=4009942> (2024.12.08.).
- KBS 추적60분(2024.03.01.), <"3억 원을 날렸어요" 바카라 도박에 빠진 아이들 - 2024 중독사회 2부 >, 유튜브 KBS 추적60분 채널, https://www.youtube.com/live/up0yJhz_zVo?si=SRhBVPyK2FSILSrW (2024.12.08.).
- MBN News(2023.09.27.), <중고생 선후배끼리 사채놀이…도박 빚 빠져 극단 선택도> 유튜브 MBN News 채널, <https://www.youtube.com/watch?v=wlrBW9FoawU> (2024.12.16.).