

정신건강사회복지론 3조







# 도박 및 인터넷 중독

3조

김민철, 김영우, 박생경, 최민지,  
한윤진, 김민채, 김민지



# 목차

01	실태 조사	
02	국가 제도 및 현행 서비스	
03	외국 제도 및 서비스	
04	문제점	
05	개선방안	
06	참고문헌	

목차1

# 실태조사

# 1. 실태조사 - 도박 중독

- 도박 중독 문제로 인한 사회경제적 피해는 **연간 78조 원**(한국도박문제예방치유원)
- 2021년 기준 전체 환자 수는 2,056명이며, 그중 **남자는 96.8%, 여자는 3.2%**
- 도박 중독 환자의 수는 30대, 20대, 40대 순으로 많고, **30대는 763명으로 전체의 36.4%**
- 도박 중독 환자 수가 가장 많이 증가한 연령대는 10대, **2017년 39명에서 2021년 127명으로 225.6% 증가**했고, 20대 도박 중독 환자는 349명에서 754명으로 116% 증가하며 10대 다음으로 많이 증가

2021년 기준  
전체 환자 수  
현황

2,056 명

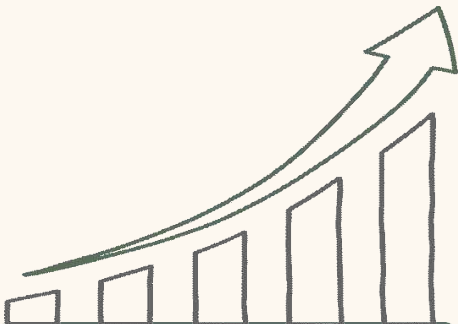
	2017	2018	2019	2020	2021
계	1,119	1,205	1,491	1,661	2,056
10~19세	39	65	93	98	127
20~29세	349	414	535	603	754
30~39세	427	422	508	607	763
40~49세	166	185	219	235	273
50~59세	97	84	109	109	100
60~69세	42	42	41	39	6
70~79세	17	14	21	15	12
80세 이상	1	1	1	1	3

# 1. 실태조사 - 도박 중독(청소년)



## 코로나 19 이후

코로나 19 이후  
도박 중독 청소년의 수가  
급증하는 추세



## 5년 사이 3배 급증

도박 문제로 진료받은 청소년은  
2017년 837명에서  
2021년 2,269명으로 증가  
출처: 건강보험심사평가원



## 불법도박 검거

2017년부터 5년간 불법도박으로  
검거된 청소년은 381명  
출처: 경찰청

# 영상자료 - 도박중독 청소년



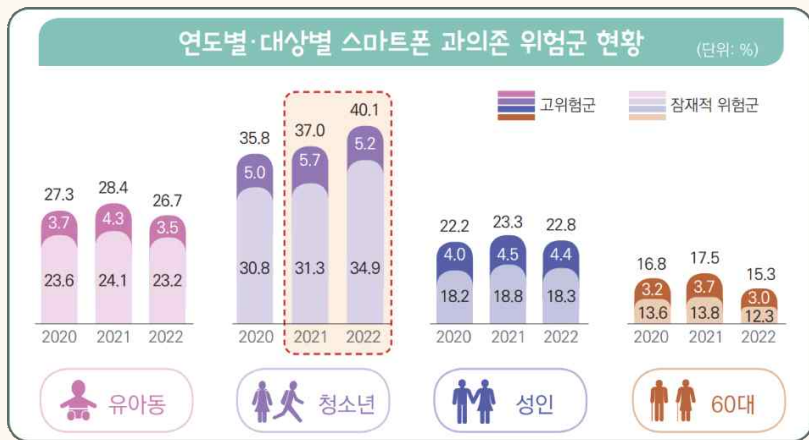
**친구 따라 사다리 라다**  
**10대에 도박 빚 4천!?**

# 1. 실태조사 - 인터넷 중독(청소년)

- 한국지능정보사회진흥에서 2022년에 시행한 '스마트폰 과의존 실태조사'에 의하면 우리나라 만 3세~69세 스마트폰 이용자 중 **23.6%**는 스마트폰 과의존 위험군
- 2021년 대비 0.6% 감소 => **지난 5년 대비 처음으로 감소**
- 전체적으로 과의존 위험군은 하락했으나, **청소년은 매년 상승세가 지속되는 추세**

만 3세~69세  
스마트폰 과의존  
위험군 수

**23.6 %**

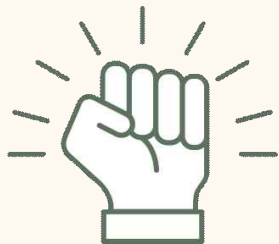


목차2

# 국가 제도 및 현행서비스

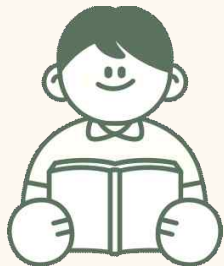


## 2. 국가 제도 및 현행 서비스 - 국가법령



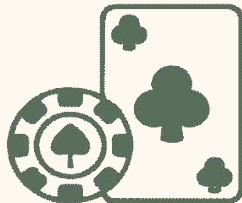
### 「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률」

- 제15조의3  
중독관리통합지원센터의 설치 및 운영



### 「청소년 보호법」

- 제24조  
인터넷 게임 이용자 친린자 등의 동의
- 제25조  
인터넷 게임 제공자의 고지 의무
- 제26조  
섭아시간대의 인터넷 게임 제공시간 제한(개정)
- 제27조  
인터넷 게임 중독 과몰입의 예방, 피해청소년 지원



### 「형법」 제23장 도박과 복표에 관한 죄

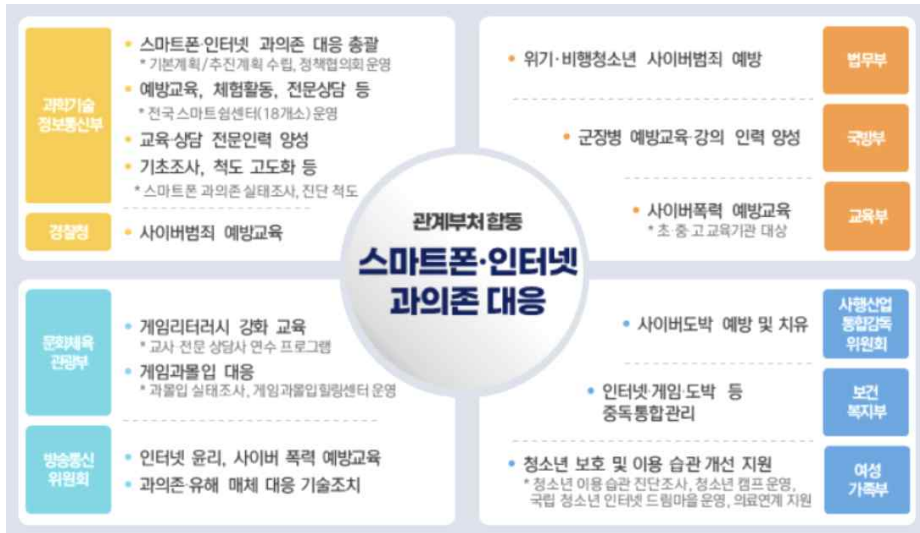
- 제246조 도박, 상습도박
- 제247조 도박장소 등 개설
- 제248조 복표의 발매 등
- 제249조 벌금의 병과



### 「게임산업진흥에 관한 법률」

- 제12조 게임문화의 기반 조성
- 제12조의2 게임 과몰입의 예방 등
- 제12조의3 게임 과몰입·중독 예방 조치 등

## 2. 국가 제도 및 현행 서비스 - 부처별 업무 영역



1) **사행산업통합감독위원회**  
: 사이버도박 예방·치유

2) **보건복지부**  
: 인터넷·게임·도박 등  
중독 통합 관리

3) **여성가족부**  
: 청소년 보호 및  
이용 습관 개선 지원

## 2. 국가 제도 및 현행 서비스

### 위원회 임무



### 1) 사행산업통합감독위원회 주요 기능

- 사행산업의 통합적 관리·감독 및 건전화
- 사행산업의 영업장 수와 매출액 규모 등에 관한 총량의 적용·조정
- 불법사행산업 감시·신고 접수 처리
- 도박 중독 및 문제의 예방·치유를 위한 대책 수립·시행
- 사행산업 주요 정책에 대한 홍보·조사·연구·통계 관리

### 2) 사행산업통합감독위원회 주요 정책·업무

- 사행산업 총량제
- 사행산업 시행기관 평가
- 합법 사행산업 영업 현장 지도 감독
- 이용자 보호 전자카드 제도
- 불법사행산업 근절
- 도박중독 예방 및 치유

## 2. 국가 제도 및 현행 서비스 - 상담센터 현황

	부처	시설명	운영주체	시설수	사업대상
전문상담	미래부	스마트쉼센터	한국정보화진흥원	18	전연령
	문체부	게임과몰입힐링센터	위탁법인·게임문화재단 지원	4	전연령
	여가부	국립청소년인터넷드림마을	한국청소년상담복지개발원	1	청소년
	서울시	아이윌센터	위탁법인·서울시 지정	6	청소년
종합상담	교육부	Wee 센터	시·도 교육청	178	청소년
	복지부	정신건강증진센터	지자체	224	전연령
		중독관리통합지원센터	지자체	50	전연령
여가부	청소년상담복지센터	지자체 등	211	청소년	
소계				692개	

## 2. 국가 제도 및 현행 서비스 - 관련 기관의 기능

### 1) 스마트쉼센터

- 인터넷 및 스마트미디어 과다 사용과 관련하여 학교 부적응, 학업, 진로, 부모와의 갈등 등 다양한 어려움을 극복하도록 지원하는 시설

① 유아, 청소년, 학부모를 대상으로 한 **인터넷 중독 예방 교육**

② 인터넷 중독으로 심각한 어려움을 겪어 도움이 필요한 한 부모, 조손, 저소득층, 다문화가정 등 취약계층은 물론 맞벌이, 일반가정 아동, 청소년, 성인 무직자에 **가정 방문을 통한 상담 제공**

### 2) 중독관리통합지원센터 (대전 서구)

- 중증 중독 질환자, 중독 고위험군 및 알코올 중독자, 기타 중독자(인터넷, 도박, 니코틴 등)

- 중독조기발견 및 개입서비스, 중독질환 관리사업, **중독질환가족 지원사업**, **중독 폐해 예방 및 교육 사업**, 지역사회 사회안전망 조성사업, 지역진단 및 기획

### 3) 한국중독관리센터협회

- 협회 회원을 위한 권익 보호 활동, 정신건강사업 지침 수정안 검토의견서 제출, 권역별 중독 폐해 지원활동, 절주기간 음주문화 개선활동 지원, **전국 중독관리통합지원센터 종사자 교육**, 상하반기 실무자 역량강화 교육, 중독사업 및 연계사업(평가회 및 연찬회) 등

## 2. 국가 제도 및 현행 서비스 - 관련 기관의 기능

### - 한국도박문제예방치유원

- ① **도박 예방 교육** : 찾아가는 맞춤형 예방 교육을 통해서 생애발달주기별 대상에 따라 특화 교육 콘텐츠를 통해 도박과 도박 문제 이해, 도박 중독 원인, 피해 및 대처 방법 교육
- ② **치유재활프로그램** : 도박 문제자와 가족의 치유와 재활을 촉진하고 향상을 위해 수준에 맞는 단계적 프로그램 시행
- ③ **도박 문제 점검** : 성인 도박문제 자가점검(CPGI), 청소년 도박문제 자가점검(CAGI)

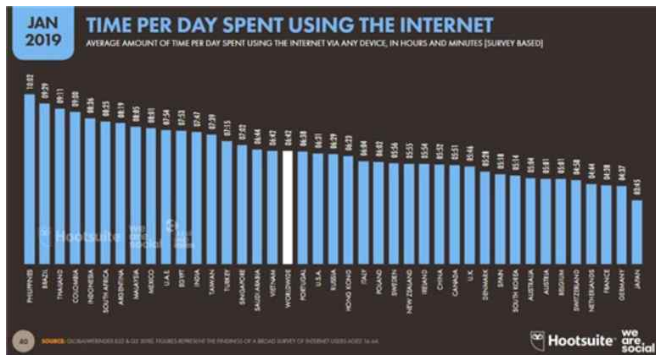
### - 한국카지노업관광협회

- **책임도박** : gambling 활동으로 인하여 발생하는 부작용을 최소화하여 이용객을 보호하기 위한 전략으로써, 감독기관, 카지노업체, 그리고 이용자 모두가 건전하게 운영, 이용할 수 있도록 제정한 규정이나 지침
- 책임도박 전략들은 국가나 업체마다 다양하며, **자기 출입 금지(Self Exclusion)**, **미성년자 출입 금지**, **출입의 제한(지역주민 등)**, 신분증 검사, 높은 입장료 부과, 게임 방법 및 승률에 대한 교육, 도박 중독 예방 및 치유 프로그램 등을 포함

목차3

# 외국 제도 및 서비스

### 3. 외국 제도 및 서비스



- 소셜미디어 플랫폼 관리 회사인 훗스위트와 디지털마케팅 업체 위아소셜이 세계 각국의 230여 개의 보고서를 분석하여서 작성한 ‘디지털 2019’ 보고서에 따르면 하루 인터넷 이용 시간의 세계 평균은 6시간 42분
- 필리핀이 10시간 2분으로 가장 높았으며, 브라질이 9시간 29분, 태국이 9시간 11분
- 동아시아는 타대륙에 비해 낮은 편이며, 한국은 5시간 14분으로 세계 평균보다 적음



### 3. 외국 제도 및 서비스 - 미국

- 1994년 오락소프트웨어 등급심의 위원회(ESRB)에서 게임물 등급을 심의
- 학부모단체, 대학, 민간협회 등 민간주도로 인터넷 중독 예방 및 해소 활동 전개
  - : 관련 제도 미비로 게임 예방 관련 노력은 정부 주도가 아닌, 민간주도로 프로그램 전개
  - : 일례 'National Institution of Media and the Family' 학부모단체에서 게임물에 대한 검토를 독립적으로 실시함
- 2001년 'K.YOUNG 인터넷 중독 치료센터(최초의 민간 상담센터)'
  - : 'Young 척도' 개발
  - : addictionsearch.com으로 인터넷 중독 정보제공 및 24시간 helpline 운영
- 2009년 시애틀 fall city에 있는 'restart Internet Addiction Recovery Center'에서 인터넷 중독 환자를 45일간 일상에서 격리하여 인지행동치료, 일상적인 일, 산책, 정원 가꾸기, 운동, 요리, 명상하는 숙식형 프로그램

### 3. 외국 제도 및 서비스 - 유럽

- 영국의 인터넷 감시 재단(Internet Watch Foundation, 이하 IWF)  
: IWF는 1996년 9월에 아동포르노를 비롯한 **각종 불법·유해 정보를 규제**하기 위한 목적으로 설립, **인터넷 핫라인**을 운영하고, 자율적 규제를 위한 콘텐츠 등급 설정과 필터링 소프트웨어 사용을 권장, 각종 교육과 캠페인, 2002년 기준으로 한 해 동안 약 1만 7천여 건의 신고 접수
- 유럽 인터넷 핫라인 협회(Internet Hotline Providers in Europe, 이하 INHOPE)  
: 1999년 11월 영국의 민간 단체인 Child Net International을 모태로 설립됨, **인터넷상의 각종 불법·유해 콘텐츠들을 규제**하는 것을 목적으로 함.
- 유럽연합의 게임등급시스템  
: 'PEGI연령등급시스템'은 **범유럽적 연령등급시스템**이며, 일부 국가에서는 의무이지만 대부분 업계의 **자율적인 등급심의시스템**, 해당 시스템은 '상호작용적 소프트웨어 유럽연합'에 의해 개발되었고, 유럽 각국의 게임등급시스템을 2003년부터 대체, 현재 30여개 유럽 국가 사용

### 3. 외국 제도 및 서비스 - 일본

- 지방정부 주도형 인터넷 중독 예방 교육자료 제작 및 배포

- 일본 총무청 '청소년 인터넷 환경 정비를 위한 5대 기본방침발표'

- ① 리터러시 향상과 유해 사이트 접속 최소화 간의 균형
- ② 사용자 측에서 접근제한 (예: 청소년 보호자의 필터링 도입과 보호자 통제 기능)
- ③ 보호자와 관계자의 역할: 보호자와 관계자(교육 관계자 등)의 협력을 통해 체계 마련
- ④ 민간 주도의 행정지원: 민간이 주체적인 활동을 하고 정부는 이를 지원하는 형태
- ⑤ 유행성 여부는 민간이 판단: 판단에 행정기관이 간섭하지 않음.

- 게임업계 자율 규약으로 '확률형 아이템(ガチャ: 가차)'에 대한 자율규제를 시행하고 있음

목차4

# 문제점

## 4. 문제점

### 1. 도박 중독 관련 국가의 제도 및 현행 서비스의 실효성

: "도박중세 치료"를 위한 수단이 아닌 도박행위를 지속하기 위한 "유예"수단으로 전략

### 2. 체계적인 인프라의 부재

: 문제를 해결하기 위해 어떤 시설의 어떤 서비스를 이용해야 하는지 모호

### 3. 부족한 인식과 홍보

목차5

# 개선방안

## 5. 개선방안

### 1. 체계적인 법률적 제도의 구축 및 서비스의 다양화

: 상담 서비스와 더불어 대인관계 기술 향상 등 사회로의 복귀를 지원하는 서비스

### 2. 도박 중독 및 의존도의 정도에 따른 대응 체계화

: 도박 중독 및 의존도의 정도 구분 및 정도에 특화된 서비스의 제공

### 3. 중독 관련 시설 및 서비스에 대한 홍보 확대

목차6

# 참고문헌



## 6. 참고문헌

- 1) 한국도박문제예방치유원, <https://www.kcgp.or.kr/pcMain.do>
- 2) 건강보험심사평가원, <https://www.hira.or.kr/main.do>
- 3) 조유정, '100명 중 5명 중독' 온라인도박 빠진 위기의 청소년, 쿠키뉴스, 2023.02.17.,  
<https://www.kukinews.com/newsView/kuk202302160169>
- 4) 2022년 스마트폰 과의존 실태조사 보고서, NIA 한국지능정보사회진흥원 역기능대응팀
- 5) 국가법령정보센터, <https://www.law.go.kr/>
- 6) 제5차 스마트폰 인터넷 과의존 예방 및 해소 기본계획(2022~2024), 과학기술정보통신부
- 7) 사행산업통합감독위원회, <https://www.ngcc.go.kr/NGCC.do>
- 8) 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획(2016~2018), 과학기술정보통신부
- 9) 대전 서구 중독관리통합지원센터, <http://djsaddiction.or.kr/index.htm>
- 10) 한국중독관리센터협회, [http://www.kaacc.co.kr/00\\_main/main.php](http://www.kaacc.co.kr/00_main/main.php)
- 11) 광노필, 세계 최고의 인터넷 중독 국가는?, 한겨레, 2019.02.04.,  
<https://www.hani.co.kr/arti/science/technology/880993.html>

감사합니다