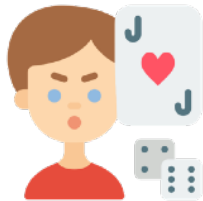




청소년 도박, 초등학교 5, 6학년에 처음 시작

- 작년 12월 한국도박문제예방치유원에서 발표한 ‘2025년 청소년 도박 실태 조사’ 결과 중 주요 내용을 살펴본다.
- 평생 한 번 이상 도박을 경험한 우리나라 청소년 비율은 전체의 4%였고, 지난 6개월 이내 도박을 지속한 비율은 19%로 나타났다. 도박 경험 청소년 5명 중 1명은 여전히 도박을 끊어내지 못하고 있는 상황이었다.
- 한편 도박을 처음 접한 평균 나이는 12.5세로 초등학교 5~6학년 정도에 해당됐다.

[그림] 청소년 도박 경험 현황 (2025)



평생 도박 경험률
(전체 청소년, N=13,481)

4%

지난 6개월 지속 경험률
(도박 경험 청소년, N=535)

19%

도박을 처음 경험한 나이
(도박 경험 청소년, N=535)

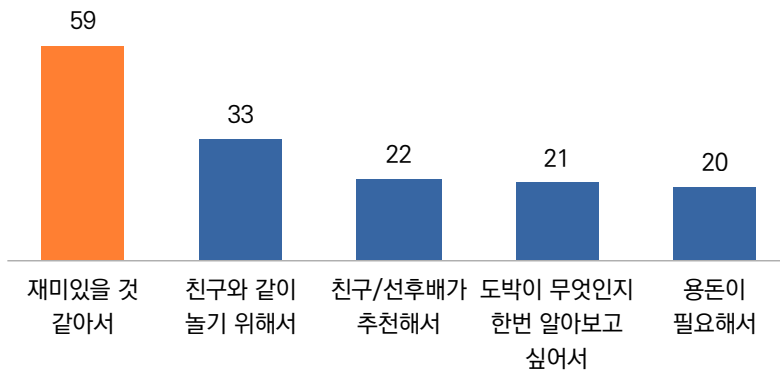
2025년 12.5세

※출처 : 한국도박문제예방치유원, 2025 청소년 도박 실태조사, 2025.12. (초4~고3 재학 중 청소년 13,481명, 학교 방문 온라인 자기기입식 설문조사, 2025.09.01.~11.07.)

도박의 주된 이유, ‘재미’와 ‘친구!’

- 도박 경험 이유로는 ‘재미있을 거 같아서’(59%)와 ‘친구와 같이 놀기 위해서’(33%)가 각각 1,2위를 차지했다. 즉, 재미와 친구가 주요 동기인 셈이다.

[그림] 도박 경험 이유 (2025, 도박 경험 청소년, 1+2순위, 상위 5개, N=535, %)

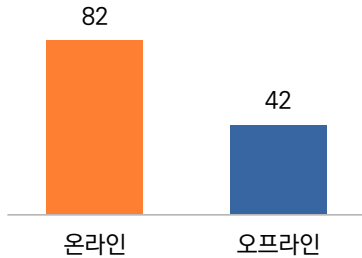


※출처 : 한국교원단체총연합회(한국교총) 보도자료, 제45회 스승의 날 기념 교원 인식 설문조사 결과 발표, 2026.05.13.(전국 유·초·중·고·대학 교원 8900명, 온라인 조사, 2026.04.27.~05.05.)

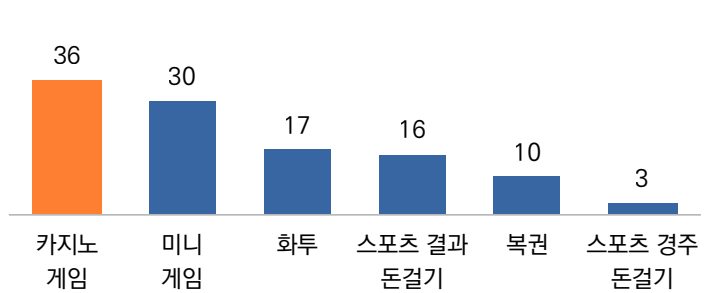
청소년 도박, 온라인에 집중...3명 중 1명은 '온라인 카지노' 경험

- 청소년의 도박 유형을 살펴보면 오프라인(42%)보다는 온라인(82%) 중심으로 쏠리는 양상을 보였고, 도박 경험 유형(온라인 기준) 중에서는 바카라 등 '카지노 게임'(36%)이 가장 많았다. 이어 '미니 게임'(30%), '화투'(17%), '스포츠 결과 돈걸기'(16%), '스포츠 경주 돈걸기'(10%), '복권'(3%) 순이었다.

[그림] 유형별 도박 경험률
(2025, 도박 경험 청소년, N=535, %)



[그림] 도박 경험 유형
(2025, 도박 경험 청소년, 온라인 기준, 중복응답, N=535, %)

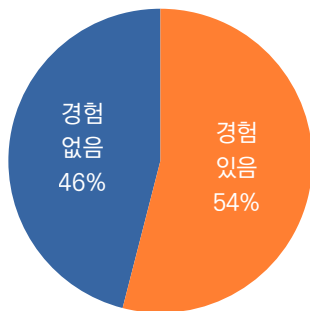


※출처 : 한국도박문제예방치유원, 2025 청소년 도박 실태조사, 2025.12. (초4~고3 재학 중 청소년 13,481명, 학교 방문 온라인 자기기입식 설문조사, 2025.09.01.~11.07.)

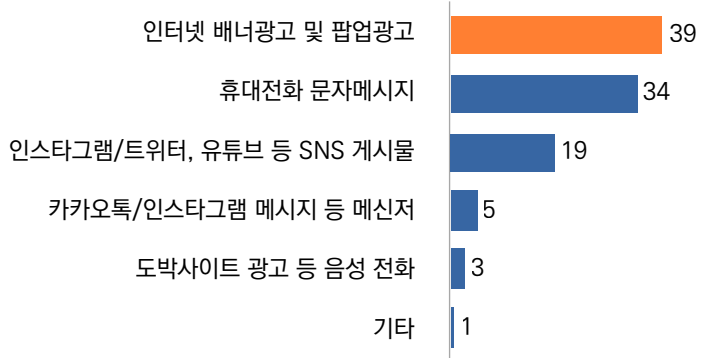
청소년 절반 이상(54%), 도박 광고에 노출

- 전체 청소년을 대상으로 도박 홍보물 접촉 경험 여부를 묻은 결과, 청소년 절반 이상(54%)이 '도박 광고에 노출된 적이 있다'고 응답했다.
- 도박 광고를 접한 청소년들의 주된 접촉 매체는 '인터넷 배너·팝업 광고'(39%)가 가장 높았고, 불법 스팸 등 '휴대전화 문자메시지'도 34%로 높은 비중을 차지했다. 청소년들이 주로 이용하는 인터넷 검색 사이트나 모바일 환경이 도박 광고의 주된 유인 경로가 되고 있어 이에 대한 규제와 차단 조치가 시급해 보인다.

[그림] 도박 홍보물 접촉 경험
(2025, 전체 청소년, N=13,481)



[그림] 도박 홍보물 주 접촉 매체
(2025, 도박 홍보물 접촉 경험이 있는 청소년, N=7,161, %)



※출처 : 한국도박문제예방치유원, 2025 청소년 도박 실태조사, 2025.12. (초4~고3 재학 중 청소년 13,481명, 학교 방문 온라인 자기기입식 설문조사, 2025.09.01.~11.07.)