



제 439회 국회(정기회)
제2차 문화체육관광위원회

사행산업통합감독위원회법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 청소년 도박예방교육 실시주기, 포함내용 등 규정 〉
■ 윤영석의원 대표발의(의안번호 제2218780호)

2026. 9.

문화체육관광위원회

전문위원 김영일

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	3
□ 청소년 도박예방교육 실시주기, 포함내용 등 규정	3
※ 참고자료	12
□ 2025년 청소년 도박 실태조사 결과	12

I. 제안경위

1. 발 의 자: 운영석의원 등 10인
2. 발 의 일: 2026. 5. 4.
3. 회 부 일: 2026. 5. 6.

II. 제안이유 및 주요내용

스마트폰 보급 확대와 온라인 플랫폼의 다양화로 불법 스포츠도박, 온라인 카지노 등 사행성 콘텐츠에 대한 접근성이 크게 증가함에 따라 청소년 도박 문제가 심각한 사회문제로 대두되고 있음.

특히 청소년기의 도박 경험은 충동조절 장애, 학업 중단, 범죄 연루 등으로 이어질 가능성이 높고, 실제 강도 범죄로 검거된 청소년 중 26.8%가 도박 자금 마련을 목적으로 한 것으로 나타나는 등 사회적 위험성이 증가하고 있음. 또한 청소년 도박문제 관련 사회경제적 비용이 약 2조 1,739억원에 달하는 것으로 분석되는 등 예방 및 관리의 필요성이 더욱 커지고 있음.

그럼에도 불구하고 현재 학교 현장에서 이루어지는 도박예방교육은 일회성 또는 선택적으로 운영되는 경우가 많아 실효성이 부족하며, 실제 예방교육 실시 학교가 전체의 약 27.2% 수준에 그치는 등 교육 기회가 제한적인 실정임.

또한 현행법은 청소년 도박예방교육과 학교교육의 연계를 규정하고

있으나, 교육 실시 주기 및 의무에 대한 명확한 기준이 없어 학교별로 교육 실시 여부 및 수준에 편차가 발생하고 있음.

이에 초·중·고등학교에서 매 학기 1회 이상 도박예방교육을 의무적으로 실시하도록 하고, 교육 내용 및 운영체계를 체계화함으로써 청소년의 도박중독을 사전에 예방하고 건전한 가치관 형성을 지원하려는 것임(안 제18조의4).

Ⅲ. 검토의견

□ 청소년 도박예방교육 실시주기, 포함내용 등 규정

가. 개정안 요지

개정안은 ① 청소년 도박예방교육을 매 학기 1회 이상 실시하도록 하고, ② 청소년 도박예방교육에 도박의 위험성, 불법 사행산업의 실태, 중독의 심리 및 회복과정 등의 내용이 포함되도록 하며, ③ 사행산업통합감독위원회가 청소년 도박예방교육 강사 양성, 교육자료의 개발·보급 및 효과 평가를 위하여 필요한 시책을 수립·시행하도록 하고, ④ 교육 실적을 매년 교육감에게 보고하고, 교육청이 사행산업통합감독위원회에 통보하도록 하려는 것임(안 제18조의4).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
법률 제21092호 사행산업통합감독위원회법 일부개정법률	법률 제21092호 사행산업통합감독위원회법 일부개정법률
제18조의4(청소년 도박예방교육과 학교교육의 연계) ① ~ ③ (생략)	제18조의4(청소년 도박예방교육과 학교교육의 연계) ① ~ ③ (현행과 같음)
④ 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 제1항에 따른 시책에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 청소년 도박예방교육을 실시	④ ----- ----- -----매 학기 1회----- -----

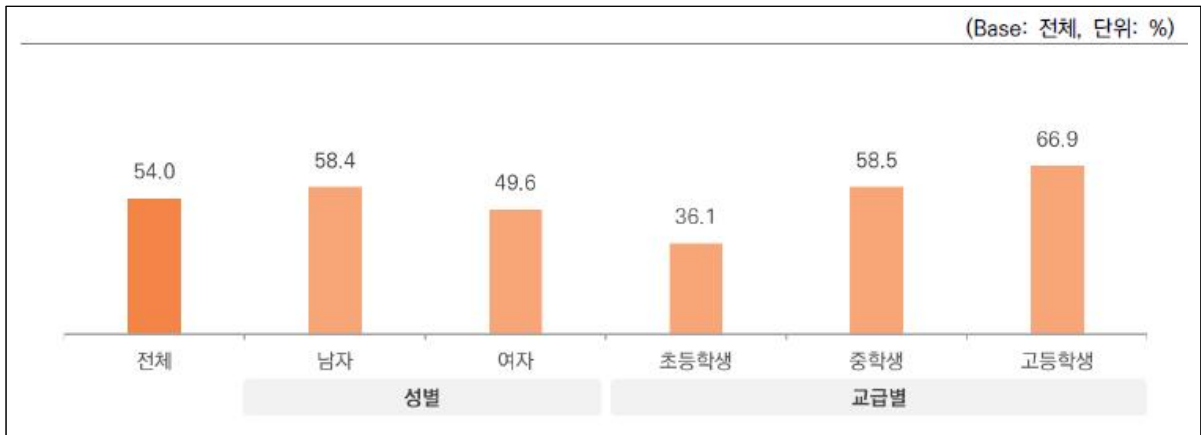
하여야 한다. <u><신 설></u> <u><신 설></u> <u><신 설></u>	-----. ⑤ <u>청소년 도박예방교육에는 도박의 위험성, 불법 사행산업의 실태, 중독의 심리 및 회복 과정 등의 내용이 포함되어야 하며, 위원회가 개발한 표준 교육자료를 활용할 수 있다.</u> ⑥ <u>위원회는 청소년 도박예방교육 강사 양성, 교육자료의 개발·보급 및 효과 평가를 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.</u> ⑦ <u>교육 실적은 매년 교육감에게 보고하며, 교육청은 이를 위원회에 통보하여야 한다.</u>
--	--

다. 검토의견

최근 스마트폰의 보급과 디지털 환경 변화 등으로 인해 청소년의 도박에 대한 접근성이 높아지고 있음. 2025년 청소년 도박 실태조사¹⁾에 따르면, 54%의 청소년이 도박 홍보물에 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 인터넷 배너·팝업 광고, SNS 게시물 등 온라인에 기반한 노출이 증가하고 있는 추세임.

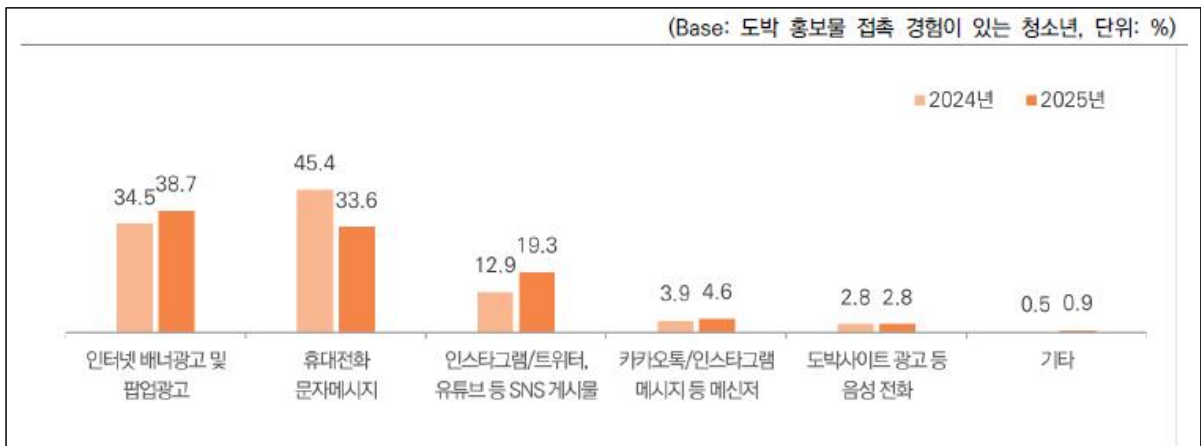
1) 전국 초등학교 4학년~고등학교 3학년 13,481명 대상 실시, 주요 결과는 [참고자료 1] 참조

[도박 홍보물 접촉 경험]



출처: 2025년 청소년 도박 실태조사, 한국도박문제예방치유원, p. 51

[도박 홍보물 접촉 시 주 접촉 매체]



출처: 2025년 청소년 도박 실태조사, 한국도박문제예방치유원, p.37

또한, 처음 도박을 경험한 평균 연령이 2024년 12.9세, 2025년 12.5세로 낮아지고 있으며, 10대의 도박중독 치유재활 서비스 이용 비중은 2021년 6.2%에서 2025년 24.3%까지 매년 빠른 속도로 증가하는 등 청소년 도박문제가 심각한 사회문제로 대두되고 있음.

[처음 도박 경험 평균 연령]

연 도	2021년	2022년*	2023년	2024년	2025년
평균 연령	미시행	11.3세	미시행	12.9세	12.5세

* 2024년 국가승인통계 전환 및 조사 설계 변경에 따라, 유사 사행행위(인형뽑기 등)가 포함된 2022년 수치는 2024년 이후 결과와 직접 비교는 어려움

자료: 사행산업통합감독위원회

[연도별-연령별 도박중독 치유재활 서비스 이용인원*]

(단위: 명, %)

구 분		10대	20대	30대	40대	50대	60대	70대~	무응답	합 계
2021	인원	1,242	6,588	6,587	3,232	903	427	94	809	19,882
	비율	6.2	33.1	33.1	16.3	4.5	2.1	0.5	4.1	100.0
2022	인원	1,460	7,104	7,276	3,793	1,230	596	98	822	22,379
	비율	6.5	31.7	32.5	16.9	5.5	2.7	0.4	3.7	100
2023	인원	2,093	6,154	6,828	3,718	1,284	558	104	1,085	21,824
	비율	9.6	28.2	31.3	17	5.9	2.6	0.5	5	100
2024	인원	4,144	6,308	6,603	3,667	1,386	659	162	305	23,234
	비율	17.8	27.1	28.4	15.8	6	2.8	0.7	1.3	100
2025	인원	5,838	6,020	6,184	3,459	1,523	742	197	17	23,980
	비율	24.3	25.1	25.8	14.4	6.4	3.1	0.8	0.1	100.0

* 지역센터, 전문상담기관, 헬프라인, 넷라인 등 1회 이상 치유서비스를 받은 실인원

자료: 사행산업통합감독위원회

청소년 도박은 청소년 개인뿐만 아니라 가족, 사회에 영향을 미치고, 도박비 마련을 위한 2차 범죄로 이어지는 등 새로운 문제를 파생시키는 바, 적시에 해결해야 할 필요성이 큰 사안이라 볼 수 있음.

- 한국도박문제예방치유원(이하 “예방치유원”)이 2024년 12월 실시한

「청소년 도박문제 관련 사회경제적 비용 추계 연구」 결과에 따르면, 청소년 도박문제의 사회경제적 비용은 총 2조 1,739억원으로 추계됨²⁾.

이에 각급 학교의 장이 연 2회 이상 청소년 도박예방교육을 실시하도록 의무화하는 내용의 「사행산업통합감독위원회법」이 2025년 11월 개정되어 2026년 5월부터 시행되고 있음³⁾.

이에 따라 청소년 도박예방교육의 실시 근거는 마련되었으나, 청소년 도박예방교육의 실시주기, 포함내용, 실적보고 등에 관한 사항이 구체적으로 규정되어 있지 않아 예방교육의 실효성을 제고하기 위해서는 보완이 필요하다는 의견이 있음.

이에 개정안은 ① 청소년 도박예방교육의 실시횟수를 현행 “연 2회 이상”에서 “매 학기 1회 이상”으로 명확히 규정하고, ② 청소년 도박예방교육에 포함될 내용 및 표준 교육자료 활용을 명시하며, ③ 사행산업통합감독위원회가 청소년 도박예방교육 강사 양성, 교육자료의 개발·보급 및 효과 평가를 위하여 필요한 시책을 수립·시행하도록 하고,

2) 직접비용(도박 손실비용, 부채비용 등) 9,793억원, 간접비용(미래소득 감소, 부모의 생산성 감소 비용 등) 1조 1,657억원, 기회비용(도박 문제로 인한 금액을 은행 예금 등으로 활용할 경우 발생할 수 있는 기회) 289억원

3) 사행산업통합감독위원회법[법률 제21092호, 2025. 11. 11., 일부개정], [시행 2026. 5. 12.]

제18조의4(청소년 도박예방교육과 학교교육의 연계) ① 위원회는 청소년 도박예방교육과 「교육기본법」에 따른 학교교육을 연계할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다. <개정 2025. 11. 11.>

②·③ (생략)

④ 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 제1항에 따른 시책에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 청소년 도박예방교육을 실시하여야 한다. <신설 2025. 11. 11.>

④ 도박예방교육 실적의 보고체계를 마련하려는 것으로,

청소년 도박예방교육의 주기적 실시와 교육내용 명시 등을 통해 예방교육의 실효성 제고 및 표준화에 기여할 수 있을 것으로 보이며, 교육 실적의 보고체계 마련으로 체계적인 성과 관리 및 활용에 기여할 수 있을 것으로 보임.

다만, 개정안과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 청소년 도박예방교육의 실시횟수를 현행 “연 2회 이상”에서 “매 학기 1회 이상”으로 변경하는 것과 관련하여, 학기 단위 예방교육 실시를 통해 예방교육의 지속성과 효과성을 높일 수 있고⁴⁾, 특정 시기나 학기 말에 집중 편성되는 것을 방지하기 위해 현행 “연 2회 이상”의 시행 시기를 구체적으로 정할 필요가 있다는 찬성의견⁵⁾과

교육 횟수 및 시기는 교육의 자주성을 보장하도록 한 「교육기본법」의 취지 및 학교의 여건을 고려하여 학교가 자율적으로 결정할 필요가 있고, 매 학기 1회 이상 교육을 실시하는 것은 학교에 지나친 부담이 될 수 있으며, 형식적·반복적 교육으로 인해 교육 효과가 저하될 우려가 있다는 반대의견⁶⁾이 있으므로 이를 함께 고려할 필요가 있음.

4) 교육부 의견

5) 사행산업통합감독위원회 및 한국도박문제예방치유원 의견. 다만, 초·중·고 학사일정(3월~다음 해 2월)상 2학기 교육이 다음 해 1~2월에 실시될 경우 연간 예방교육 실적 집계 및 성과지표 관리 주기와 불일치하여 통계 관리의 혼선이 발생할 우려가 있으므로 “매 학기 1회 이상”을 **“반기별 1회 이상”으로 수정할 필요**가 있다는 의견

6) 서울시교육청 의견

참고로, 「학교보건법 시행규칙」⁷⁾은 마약중독예방교육의 실시 시기를 “매 학기마다”로 규정하고 있으며, 「학교안전교육 실시 기준 등에 관한 고시(교육부고시)」⁸⁾는 학교안전교육의 교육 횟수를 “학기당 1회 ~3회 이상”으로 규정하고 있음.

둘째, 청소년 도박예방교육 포함내용 및 표준 교육자료 활용과 관련하여, 교육부는 도박예방교육의 실효성을 높이기 위해서는 청소년의 수준에 맞게 교육내용을 “도박의 개념 및 유형, 온라인·디지털 환경에서의 접근구조, 사기범죄 등과의 연계위험 및 법적 책임” 등으로 구성할 필요가 있다는 의견을 제출하였음.

7) 「학교보건법 시행규칙」

제10조의2(마약류 중독·오남용 예방교육의 실시 시기·방법 등) ① 학교의 장은 법 제9조의3 제2항에 따른 마약류 중독·오남용 예방교육(이하 “마약중독예방교육”이라 한다)을 매 학기마다 실시하여야 한다.

② 마약중독예방교육은 교과 또는 창의적 체험활동과 연계하여 강의, 현장학습 등 다양한 방법으로 실시할 수 있다.

③ 학교의 장은 마약중독예방교육의 원활한 실시를 위하여 필요한 경우에는 관계 기관의 장에게 마약중독예방교육에 관한 협력 및 지원을 요청할 수 있다.

④ 제1항부터 제3항까지에서 규정한 사항 외에 마약중독예방교육의 실시에 필요한 사항은 교육부장관이 정한다.

8) 「학교안전교육 실시 기준 등에 관한 고시(교육부고시)」 [별표1]

[학년별 학생 안전교육의 시간 및 횟수]

(단위: 단위활동, 차시)

구분		생활안전 교육	교통안전 교육	폭력예방 및 신변보호 교육	약물 및 사이버 중독 예방 교육		재난안전 교육	직업안전 교육	응급처치 교육
					약물 중독 예방	사이버 중독 예방			
교육 시간	유치원	13	10	8	10		6	2	2
	초등학교	12	11	8	10		6	2	2
	중학교	10	10	10	10		6	3	2
	고등학교	10	10	10	10		6	3	2
횟수		<u>학기당</u> 2회 이상	<u>학기당</u> 3회 이상	<u>학기당</u> 2회 이상	<u>학기당</u> 2회 이상		<u>학기당</u> 2회 이상	<u>학기당</u> 1회 이상	<u>학기당</u> 1회 이상

이와 관련하여 도박예방교육에 포함될 내용 및 표준 교육자료 활용 등에 관한 사항은 하위법령에 위임하여 구체적으로 정하도록 하는 방안도 고려할 필요가 있는 것으로 보임.

셋째, 청소년 도박예방교육 강사 양성, 교육자료의 개발·보급 및 효과 평가를 위한 시책의 수립·시행과 관련하여, 현행법 제18조의4제1항9)에서 “사행산업통합감독위원회는 청소년 도박예방교육과 「교육기본법」에 따른 학교교육을 연계할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다”고 이미 규정하고 있다는 점을 고려할 때 시책의 수립·시행과 관련된 내용은 해당 조항에 통합하여 규정하는 방안이 적절한 것으로 보임.

이와 관련하여 교육부는 「사행산업통합감독위원회법」 제18조의4제1항 및 「교육기본법 일부개정법률안」(김준혁의원 대표발의, 의안번호 제2212784호)¹⁰⁾과의 중복 소지를 고려하여 안 제18조의4제6항의

9) 「사행산업통합감독위원회법」

제18조의4(청소년 도박예방교육과 학교교육의 연계) ① 위원회는 청소년 도박예방교육과 「교육기본법」에 따른 학교교육을 연계할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

② 위원회는 제1항에 따른 시책을 수립할 때에는 미리 관계 기관과 협의하여야 하며, 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 제2항에 따른 협의를 요청받은 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

④ 「초·중등교육법」 제2조에 따른 각급 학교의 장은 제1항에 따른 시책에 따라 연 2회 이상 학생을 대상으로 청소년 도박예방교육을 실시하여야 한다.

10) <신·구조문대비표>

현 행	개 정 안
<신 설>	제22조의6(사행행위 및 도박 중독 예방교육) ① 국가와 지방자치단체는 사행행위 및 도박 중독을 예방할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

시책 수립·시행 관련 규정의 신설은 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제출하였음.

넷째, 교육 실적의 보고체계 마련과 관련하여, 사행산업통합감독위원회와 교육부는 도박예방교육 내실화와 정책 연계성 강화 등을 위해 실적 보고체계 마련이 필요하다는 의견을 제출한 반면,

서울시교육청은 교육 실적의 수치화보다 도박중독의 위험성을 알리는 콘텐츠의 질적 개선이 중요하며, 실적 중심 관리는 교육의 내실화보다 실적에만 집착할 우려가 있으므로 실적 보고 규정은 삭제할 필요가 있다는 의견을 제출하였다는 점을 고려하여 심사할 필요가 있음.

또한, 안 제18조의4제7항은 교육 실적의 보고 주체를 누락하고 있으므로, 보고 주체인 “학교의 장”을 추가할 필요가 있음.

문 의 처

02)6788-5377

현 행	개 정 안
	② 학교의 장은 사행행위 및 도박 중독을 방지하기 위하여 교육부장관이 정하는 지침에 따라 사행행위 및 도박 중독 예방교육을 실시하여야 한다.

※ 참고자료

□ 2025년 청소년 도박 실태조사 결과

1. 개요

- (조사근거) 「사행산업통합감독위원회법」 제14조제1항7, 「통계법」 제18조 및 동법 시행령 제26조
- (조사목적) 청소년 도박 실태 파악 및 예방 정책 수립의 기초자료 활용
- (조사대상) 전국 초(4~6학년)·중·고등학생 13,481명 * 총 633개교
- (수행기관) (주)케이스탯리서치

2. 주요 결과

- (평생 도박 경험률) '24년 4.3% → '25년 4.0%
 - (최근 6개월 지속 경험률) '24년 19.1% → '25년 19.4%
- (평생 경험 도박 유형) 온라인 카지노게임(35.8%) > 오프라인 복권(31.7%) > 온라인 미니게임(29.8%)
 - (최근 6개월 지속한 도박 유형) 온라인 카지노게임(34.9%) > 온라인 미니게임(26.2%) > 오프라인 복권(24.3%)
- (평생 도박 경험 이유) 재미있을 것 같아서(58.5%) > 친구와 같이 놀기 위해서(32.5%) > 친구/선후배가 추천해서(21.7%)
- (타인명의 사용률) '24년 48.4% → '25년 35.1%
- (대리배팅 이용률) '24년 24.4% → '25년 24.3%
- (도박권유 추천 경험) '24년 19.0% → '25년 15.4%
- (주변 친구 도박 목격/청취 경험률) '24년 27.3% → '25년 27.3%
- (평생 도박문제 예방교육 경험률) '24년 82.4% → '25년 82.8%

- ☞ 평생 도박 경험률은 전년대비 0.3% 감소한 반면, 지속률은 0.3% 증가
- ☞ 온라인 카지노 게임, 온라인 미니게임 등 청소년이 경험한 도박 유형 중 온라인 도박 비중 높음
- ☞ 도박의 초기 목적은 '재미'와 '놀이' 등 금전적 이유보다 관계·흥미 요인이 주요 동기로 작용

자료: 사행산업통합감독위원회