

# 대한민국은 도박공화국이다 !



- 전국 도박장 57개
- 1인당 하루 평균 베팅금액 45만4200원
- 대전경륜장 건립시 년 300만명 도박시설 이용

- 1 2004년 신관 “도박산업 현황과 문제점” / 2
- 2 도박장현황 및 문제점 / 7
- 3 도박장 확장 계획 / 9
- 4 도박중독자 실태 / 10
- 5 대전경륜장 경제성 분석 / 11
- 6 미디어리서치 대전경륜장 대전시민 여론조사결과 / 14
- 7 이창동 문광부장관에게 보내는 질의서 / 25
- 8 염홍철 대전광역시장에게 보내는 공개질의서 / 28
- 9 도박산업의 올바른 발전방향 / 32
- 0 도박장 반대운동 경과 / 57

# 1. 2004년 신판 『한국 도박산업 실태 및 문제점』

작성자 / 금홍섭(대전참여자치시민연대시민사업국장)

## 1. 도박산업(경마,경륜,경정,카지노,복권 등) 실태 1)

### 1 도박산업 현황

- 2003년도 우리나라 도박산업(경륜,경마,경정,카지노,복권 등) 총매출 / 15조 8817억원

※ 2002년보다 14.1% 늘어났고 2000년도에 비해서는 2.4배나 급성장

- 도박 참여인구(복권제외) / 2,516만명(2002년대비 8.6% 성장)

- 총레저산업 대비 도박산업 비율 / 48.6%

※ 2001년 대비 7.9% 증가,

※ 2001년 기준 일본의 26%에 비해 두배나 높은 것으로 나타남.

- 도박산업 참여자 총 손실액 / 5조 3768억원(2002년도 보다 31.8% 급증)

※ 로또 등 복권분야 2조1천억 손실(2003년 로또 누적판매액 3조8천억원)

- 1인당 1일 베팅비용 / 45만4200원 ※ 2002년 대비 12.4% 증가

<참고자료> 도박산업의 부문별 1인당 1일 베팅액 비교 (2002년, 한국레저산업연구소)

	강원카지노	경 륜	경 마	경 정	복 권
2002년(만원)	224.9	55.9	47.0	27.9	0.41

### 2 2004년 4월 현재 도박장 현황 / 57개소 2)

구 분		위 치
경마장	경마장(3개소)	과천, 제주, 부산(2005년 4월 개장예정)
	장외발매소	강남,강북,천호,마포,서초,선릉,성동,송인,영등,용산,중랑,창동,대구,대전,범일,연제,광명,
	(28개소)	구리,부천,부평,분당,수원,시흥,안산,의정,일산,중앙,광주
경륜장	경륜장(3개소)	서울, 창원, 부산
	장외발매소	수원,상봉,일산,동대문,인천,분당,장안,산본,부천,시흥,관악,당산,길음,대전유성
	(14개소)	
경정장	경정장(1개소)	미사리
	장외발매소	상봉,장안,유성,길음,인천,시흥
	(6개소)	
우 권 장		경북 청도(2004년 개장예정)
카 지 노		강원 정선

1) 한국레저산업연구소 등 각종 자료 참조

2) 국민체육진흥공단 경륜운영본부, 경정운영본부 홈페이지 참조

한국마사회 홈페이지 참조

## 2. 도박장 확산 전망

앞으로 부산경륜장, 청도 우권장, 광주경륜장, 각종 발매소 등 2~5년내에 100여개로 늘어날 전망

- 2004년 / 경북청도 우권장 개장
- 2005년 4월 / 부산경마장 개장
- 2007년 / 대전경륜장, 광주전남 경륜장 개장
- 한국마사회 지방장외발매소 추진계획(한국마사회 자료)
- 지자체별 경마장장외발매소 신청지역 현황(2003년 한국마사회 자료)
  - 서울·경기권 / 5개소(시흥시, 중랑구, 강북구, 은평구, 인천시)
  - 충청도 권역 / 2개소(아산시, 청주시)
  - 경상도 권역 / 5개소(창원시, 창원시, 부산시, 달성군, 울산시)
  - 전라도 권역 / 2개소(전주시, 익산시)
- 중장기 계획상 대구경북권에만 4개 장외발매소 설치 운영
- 2003년 / 청주, 전주 개장
- 2004년 / 동작, 관악, 부산, 포항, 경주, 마산, 창원 등 6개소 가운데 2개소 개장
- 2004년 현재 / 창원, 천안, 순천, 대전, 울산, 대구, 부산, 인천 등 마권장외발매소  
경륜장외발매소 개장과 관련하여 주민과 마찰되고 있음.
- 창원경륜장 지방장외발매소 추진계획
  - 2004 / 대구, 울산 2개소 추진
- 부산 경륜장 장외발매소 추진계획
  - 2004 / 부산 경남권 4개소 추진
- 장외경정장 개장계획
  - 2003 / 총 5개소, 상반기 3개소 개장, 하반기 부산 등 2개소 개장예정
- 각종 도박장 유치전에 뛰어든 지방자치단체 <sup>3)</sup>
  - 경기도 안산시 / 2006년 6월까지 모두 2600억원을 들여 시화호에 경정장 건립추진
  - 인천시 / 경서동 서북부매립지 542만평중 32만평에 경마장 건설 추진
  - 충북 제천시 / 110억원을 들여 청풍문화재단지 인근에 경견(競犬)장 건립추진
  - 강원도 태백시 / 광산의 대체산업으로 경견장과 오토레이스장 도입 추진
  - 전남 화순군 / 폐광지역 개발을 위해 경견장 조성추진
  - 전남 진도군 / 2006년까지 조성될 진돗개공원 내에 경견장 설치계획
  - 광주, 전남 / 경륜장건립 추진

3) 각 일간지 보도내용 참조

- 경남 의령, 진주 / 우권장 도입 추진
- 경북 문경 / 경견장 도입 추진

### 3. 레저스포츠 시설이 될 수 없는 이유?

#### ① 저소득층에서 쉽게 번 돈, 공익을 명분으로 부유층에게 이전

- 행정자치부에 따르면, 2004년 총 지방세 예산 28조8천억원 / 레저세가 1조1066억원(3.8%)
- 2003년 로또에서 얻어진 세금이 1조2350억원 : 종합토지세 1조5천억원(2003년)
- 경륜장 고객가운데 150만원 이하 소득자가 전체 고객의 56% <sup>4)</sup>  
반면에, 350만 이상 고소득자는 13.5%밖에 안됨
- 레저세는 서민을 위한 용도(국민임대주택, 영세민 전세자금 지원등)도 있지만, 과학기술 지원, 산림환경보전, 체육시설 투자 등 서민층만의 용도라고 보기 어려운곳에 쓰이고 있음.

#### ② 사행산업(복권 제외) 1인당 하루 평균 베탱비용이 45만4200원(2003년)

- 경륜장 1인당 하루 평균 베탱비용이 55만9천원(2002년)

#### ③ 경륜장에 가족과 함께 가는 고객은 5.9% 밖에 안된다. <sup>5)</sup>

- 입장시 동반여부를 묻는 질문에 가족이나 친지와 가는 경우는 5.9%밖에 안됨.  
혼자내지 친구와 간다는 응답이 83.5%나 됨.
- 경륜고객 가운데 월평균 입장횟수 비중을 보면, 1회에서 12회 가운데,  
10회이상인 55.2% => 가족과 함께하지도 않고 경륜장에 살다시피하고 있음.  
=> 도박중독 가능성이 가장 높은 도박시설의 특성을 포함하고 있으며,  
가족공동체를 파괴하는 사행시설이다.

### 4. 도박중독자 실태

#### ① 우리나라 도박중독자를 성인인구의 9.3%에 해당되는 300만명으로 추산 <sup>6)</sup>

4) 이현근, 『한국 경륜 소비자 성향 및 서비스 만족도』 (박사학위논문), 2000. 8.  
5) 이현근, 『한국 경륜 소비자 성향 및 서비스 만족도』 (박사학위논문), 2000. 8.

- 국민체육진흥공단과 한국마사회가 공동용역한 보고서(2001년)에서 밝힘.
- 도박중독자 치료 등 사회적비용도 2001년 10조로 추산 도박산업전체 매출액보다 많음.

## ② 도박중독자 치료를 위해 클리닉 형식적 운영 ㄱ

- 한국마사회, 경륜운영본부, 경륜경정본부 모두 클리닉 운영하고 있지만 만족한다는 응답자는 1.4%밖에 안돼, 성과 미비
- 단순 상담이 대부분을 차지하고 있음(2002년 한국마사회 국감자료) 8)
- 사전적 예방보다는 사후적 치료에 그치고 있음.

## ③ 도박중독자 추산

구 분	미 국	캐나다	호 주	한 국
도박중독자		2.6%	2.1%	9.3%
문제도박자		1.3%	1.1%	5.5%
병적도박자	1~1%	1.3%	1.0%	3.8%

※ 국민체육진흥공단 용역보고서(2001년)에 따르면, 우리나라 성인인구의 9.3%에 해당되는 약 300만명이 도박중독자로 추산하고 있음.

※ 고객유병률(병적도박자 / 고객수×100) 즉, 이용고객 가운데 병적도박자로 진행되는 비율은 경륜이 33.3%로 가장 높으로 것으로 용역보고서에서 지적하고 있다. .

- 6) 서천범, 『도박산업의 현주소와 지방정부의 과제』 한국레저문화연구소, 2003. 2
- 7) 한국마사회 2002년 국정감사 고진부 국회의원의 자료에 의하면, 도박시설 이용고객 가운데 병적도박자로 진행되는 비율에서는 경륜이 가장높은 33.3%로 경마(21.4%)보다 높은 것으로 나타났다.
- 8) 한국마사회 2002년 국정감사 자료에 의하면, 도박중독자에 대한 정부나 해당기관의 대책에 만족해 하는 사람은 전체 응답자의 1.4%에 불과한 것으로 나타났다. 또한 한국마사회에서도 지난 98년부터 서울 용산 지점에 경마상담실을 운영하고 있지만, 상담자가 계속늘고 있는데도, 상담실은 개장 초기에 26평 규모로 상담요원 한명과 운영보조 요원 한명에 불과한 것으로 나타났다.

특히, 외국의 경우, 경마중독을 국민보건차원에서 접근하고 있으며, 치료보다는 예방을 강조하고 있지만, 우리나라는 치료위주의 위탁병원 1곳이 전부이고, 예방차원의 프로그램은 전무한 실정인 것으로 나타났다.

실제로, 도박중독자 치료를 위한 시설은 한국마사회와 강원랜드 등 3곳에서 운영하는 자체상담소외에는 없으며, 전문치료를 받는 기관의 경우도 국립서울정신병원과 강북삼성병원에 위탁한 상태이며, 찾는 환자 수는 미미한 실정이다.

## 5. 도박산업의 사회적 비용

국민체육진흥공단이 용역의뢰한 『병적도박 실태조사 및 치료 프로그램(2002)』에 따르면, 2001년 기준으로 도박으로 인한 생산성 저하와 범죄 등 국내의 사회적 손실을 연간 10조로 추산하고 있어, 2001년 합법적인 도박산업 매출액 9조원을 웃돌고 있다.

## 6. 문닫는 도박장?

현재 도박장 유치운동을 벌이고 있는 대다수 지방자치단체의 가장 큰 유혹은 막대한 지방세수이다. 그러나 지방세수 확보는 유치를 바라는 사람들의 희망이지, 가능성은 낮아보인다. 현재 경륜장의 경우, 서울과 창원 2곳에서 영업을 하고 있는데, 서울경륜장의 경우, 실외시설이기 때문에 겨울에는 영업을 못하고 3개월정도 휴식기를 갖는데, 이 기간중에 창원경륜장이 거둬들이는 매출액은 1년 매출액의 50%가 가까이 된다는 것이다.

다시말해서, 유일한 실내경륜 시설을 가지고 있는 창원경륜장 조차도, 수도권에 사업의존도가 높다는 것을 드러낸 것이며, 낸 것이다.

그러나, 서울경륜장이 2005년 완공되고, 부산경륜장과 경마장이 영업에 들어가고, 대전 및 광주경륜장과 경북청도 우권장까지 개장을 한다면, 기존 창원경륜장을 포함해 총 7개의 대형 도박장을 각 권역별로 위치하게 된다. 뿐만 아니라, 현재 50여개에 이르고 있는 경륜,경마,경정 등의 장외발매소가 수도권에서 지방으로 확대 된다면, 도박시설의 지역간 경쟁과 업종간 경쟁이 치열해지기 때문에, 도박시설의 수익성은 지방자치단체의 예측보다 훨씬 떨어질 가능성이 크다는 점이다.

이분야 관련 전문가들도, 권역별로 경륜장이 입지했을 때 경륜, 경정, 경마 등 선택이 폭이 커지는 수도권 주민 또는 외지인들의 유입은 더더욱 어려워 진다는 점에서 도박장이 예상처럼 매출이 오르지 못할 가능성이 크다고 지적하고 있다.

### 삼성경제연구소 중장기 지방경마장 설치 타당성 컨설팅(2002. 3. 25~9.30)

2005년 개장되는 부산,경남권 경마장이 접근성, 경마에 대한 지역주민의 관심도, 창원 및 부산의 경륜장 선점 등 제 측면에서 안정적인 수익 확보여부 불투명

실제로, 창원경륜공단에 따르면 지난 2001년 입장객과 총매출액은 각각 73만 여명·3393억원, 2002년은 89만 여명·7101억원으로 급증했으나, 2003년 로또복권 열풍 등 다른 도박업종간 경쟁으로 인해서, 매출이 계속 줄어 입장객 76만명에 매출액도 5,734억원으로 대폭 내려 잡았다.

## 2. 도박장현황 및 문제점

### 1). 도박산업 실태

2002년도 우리나라 도박산업(경륜, 경마, 경정, 카지노, 복권 등) 총 매출은 13조 9,396억원으로 2001년보다 29.9% 늘어났으며, 2000년도에 비해서는 두배나 급성장하였다. 도박 참여인구의 경우 2002년도 2,320만8천명으로 2001년대비 21.4%나 급성장하고 있다.

하지만, 이런 도박산업의 급성장은 업종간(경정, 로또복권 등), 지역간 무한경쟁 체제를 초래해, 2003년 창원경륜장 등 도박장 참여고객이 전체적으로 10~20% 감소하고 있는 추세를 보이고 있다.

이런 도박산업 급성장에 따른 총 레저산업 대비 도박산업 비율이 2002년 51.4%로 같은기준 일본의 26%에 비해 두배나 높은 것으로 나타났다.

또한 2002년도 1인당 1일 평균 베테비용의 경우 224만9천원으로 카지노가 가장 높은 것으로 나타났으며, 다음으로 경륜이 55만9천원, 경마 47만원 순으로 나타났다. 복권을 제외한 같은기준 일본 도박장 1인 1일 평균베테비용은 27만원에 불과한 것으로 조사되어, 우리나라 도박장 평균베테 비용이 높다는 것을 알수 있다.

<표1 / 국내 도박산업의 부문별 1인당 1일 베테액 비교>

	강원카지노	경 륜	경 마	경 정	복 권
2002년(만원)	224.9	55.9	47.0	27.9	0.41

### 2). 도박산업 현황(2003. 3월 현재) 9)

2003년 3월 현재 전국적으로 경마, 경륜, 경정, 카지노 등 복권을 제외한 도박사업장은 총 50개로 파악되고 있다.

이 가운데 경마, 경륜, 경정 등의 장외발매소를 제외한 경마장, 경륜장, 경정장, 카지노 등 대형도박장은 전국에 6개소에 이르고 있으며, 장외발매소 등은 44개로 조사되었다.

9) 국민체육진흥공단 경륜운영본부, 경진운영본부 홈페이지 참조  
한국마사회 홈페이지 참조

<표2 / 도박장 현황>

구 분		위 치
경 마 장	경마장(2개소)	경기 과천, 제주
	장외발매소 (28개소)	강남, 광명, 광주, 구리, 논현, <b>대전</b> , 마포, 부천, 부평, 분당, 서초, 신릉, 성동, 수원, 송인, 용산, 안산, 영등포, 의정부, 인천, 일산, 중랑, 창동, 천호, 강북, 부산, 시흥, 대구
경 료 장	경륜장(2개소)	서울, 창원
	장외발매소 (13개소)	수원, 상봉, 일산, 동대문, 인천, 분당, 장안, 산본, 부천, 관악, 당산, 길음, <b>대전유성</b>
경 정 장	경정장(1개소)	서울 미사리
	장외발매소 (3개소)	<b>대전유성</b> , 장안, 상봉
우 권 장		경북 청도(개장준비)
카 지 노		강원 정선

<표3 / 도박산업의 시장규모 추이>

구 분		1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
베팅액 (억원, A)	경마	27,961	32,751	29,500	34,200	46,229	60,163	76,491
	경륜	1,851	3,000	3,384	5,956	12,243	21,575	30,864
	복권	3,756	3,664	3,209	4,216	5,074	7,063	9,000
	카지노	-	-	-	-	2,755	18,480	21,818
	경정	-	-	-	-	-	-	1,223
	합계 (증가율, %)	33,568 (26.2)	39,415 (17.4)	36,093 (-8.4)	44,372 (22.9)	66,301 (49.4)	107,281 (61.8)	139,396 (29.9)
국내 레저시장규모 (억원, B)		199,339	208,721	180,984	201,581	233,222	248,646	271,000
사행산업비중 (A-B, %)		16.8	18.9	19.9	22.0	28.4	43.1	51.4
20세 이상 인구 (천명, C)		31,168	31,689	32,134	32,645	33,254	33,860	34,440
1인당 사행비용 (A÷C, 천원)		107.7	124.4	112.3	135.9	199.4	316.8	404.8
년간이용객 (만명)	경마	764.1	855.3	985.5	1,042.8	1,195.5	1,342.0	1,628.0
	경륜	124.5	161.4	210.5	340.8	354.4	479.9	552.0
	카지노	-	-	-	-	20.9	90.0	97.0
	경정	-	-	-	-	-	-	43.8
	합계	888.6	1,016.7	1,196.0	1,383.6	1,560.8	1,911.9	2,320.8
	(증가율, %)	(25.4)	(14.4)	(17.6)	(15.7)	(12.8)	(22.5)	(21.4)



### 3. 도박장 확장 계획

최근 적정공급 계획조차 없이 이루어지고 있는 정부의 도박산업의 전국화는 지방자치단체의 경쟁적인 유치운동에 따른 행정기관과 주민, 주민과 주민간의 뜨거운 찬반논쟁을 부추겨 지역정체성의 근간마저 흔드는 우려를 자아내고 있다.

실제로, 대전광역시를 비롯해, 광주·전남 등 주요지방도시에서는 경륜장, 경마장 등 대형사행시설의 유치는 물론, 심지어 각종 장외발매소까지 유치경쟁에 뛰어드는 실정이다.

앞으로 부산경륜장, 청도 우권장, 광주경륜장, 대전경륜장, 각종 장외발매소 등 2~3년내에 7,80여개로 늘어날 전망이다.

<표4 / 대형 도박장 확장계획>

구 분	위 치
2003년 말	부산 경륜장
2004년	경북 청도 우권장
2005년	부산경마장
2006년	대전경륜장, 광주전남 경륜장
2008년 말 이후	대구경북권 경마장

- 한국마사회 지방장외발매소 신규설치 추진계획(한국마사회 정보공개 자료)

2003년 / 청주, 전주 개장

2004년 / 동작, 관악, 부산, 포항, 경주, 마산, 창원 등 6개소 개장

- 2003년 지자체별 경마장외발매소 신청 현황(한국마사회 정보공개 자료)

서울·경기권 / 5개소(시흥시, 중랑구, 강북구, 은평구, 인천시)

충청도 권역 / 2개소(아산시, 청주시)

경상동 권역 / 5개소(창원시, 창원시, 부산시, 달성군, 울산시)

전라도 권역 / 2개소(전주시, 익산시)

- 한국마사회 중장기 계획 / 대구경북권에 경마장 1개소 2008년 개장목표로 신설

장외발매소 4개소 설치 운영

- 창원경륜장 경영개선을 위해 지방장외발매소 추진

2004년 / 대구, 울산 2개소

- 지방자치단체 도박장 가는길 <sup>10)</sup>

부산시 / 경정장 추진

경기도 안산시 / 2006년 6월까지 모두 2600억원을 들여 시화호에 경정장 건립추진

인천시 / 경서동 서북부매립지 542만평중 32만평에 경마장 건설 추진

충북 제천시 / 110억원을 들여 청풍문화재단지 인근에 경견(競犬)장 건립추진

10) 각 일간지 보도내용 참조

경북 청도군 / 우권장 건립완료 단계(우권법 올 1월에 국회통과)  
 강원도 태백시 / 광산의 대체산업으로 경전장과 오토레이스장 도입 추진  
 전남 화순군 / 폐광지역 개발을 위해 경전장 조성추진  
 전남 진도군 / 2006년까지 조성될 진돗개공원 내에 경전장 설치계획  
 전남, 광주시 / 경륜장건립 추진, 피터지는 치열한 싸움  
 장외 경륜장 / 올해 창원경륜장이 동남부권에 1개소 개장예정  
 장외 경정장 / 올해 총 5개소 개장예정지 가운데 3개소 개장, 2개소 하반기 개장예정  
 장외 경마장 / 충북 청주, 대구, 마산 등 지방주요도시에 개장을 위해 접수받고 있음.

#### 4. 도박중독자 실태

##### 1). 과도한 고객참여 유인

자치단체들이 이처럼 경쟁적으로 도박산업에 진출하고 있는 이유는 쉽게 재정을 확보할 수 있다는 점 때문이다. 자치단체들은 “국세 위주의 중앙집권적 조세체제 때문에 열악한 지방재정을 극복할 방법을 찾을 수 없다”며 새로운 경영행정 수단으로 도박산업을 내세우고 있다. 게다가 여가시간과 소득의 증가로 늘어나는 레저문화 수요에 부응하기 위해 이 같은 산업이 필요하다는 주장이다.

그러나 지방자치단체의 이런 도박산업 유치논리에 대해 시민단체들은 각종 도박시설의 난립으로 지역간 경쟁 내지 업종간 경쟁으로 매출목표 달성이 어려운 것은 물론, 해당지역 주민들의 이용율이 높아질 수 밖에 없어 도박중독자 양산 등의 사회적 문제를 우려하고 있다.

실제로, 대전경륜장의 경우를 예를들어보면, 창원경륜장이 현재 지방도시 유일한 대형도박시설이지만, 대전경륜장이 개장하는 2006년이 되면, 부산(경마장, 경륜장), 경북청도(우권장), 광주전남(경륜장), 대전(경륜장), 경기도광명(경륜장), 강원정선(카지노) 등 권역별로 1~2개의 대형 도박시설과 각종 장외발매소 등 총 80여개의 도박장이 전국 주요도시마다 입지할 것으로 예상된다. 이런 이유로 인해서 대전경륜장의 지방세원 1,500억원 확보는 불가능한 것으로 예상되며, 설령 가능하다하더라도 대전·충남북 시도 민들의 고객참여율이 과도하게 높아져, 도박중독자 양산 등 심각한 사회적 문제가 야기될 것으로 보인다.

##### 2). 도박중독자 현황

가족과 함께즐길 수 있는 레저시설이라는 지방자치단체의 주장에 대해서도, 경륜장 1인당 하루 평균 베팅금액이 55만9천원을 들먹이지 않더라도 경륜장 고객가운데 가족과 함께경륜장을 찾는 고객은 5.9% 밖에 안되고, 매월 12일 개장일 가운데 10일 이상 경륜장을 찾는다는 고객이 55.2%에 이르고 있다는 것은 가족과 함께즐길 수 있는 레저스포츠라기 보다는 도박적 특성을 내포한 사행성 시설임을 드러내고 있다. 11)

한국마사회가 지난해 국민체육진흥공단과 공동으로 용역 의뢰한 '병적 도박 실태조사 및 치료프로그램

11) 이현근, "한국 경륜 소비자 성향 및 서비스 만족도" (박사학위논문), 2000. 8

램' 중간보고서에 따르면, 우리나라 도박 중독자는 300만명(성인인구의 9.3%)에 이르고 도박중독 비율은 미국, 캐나다, 호주보다 무려 3.6~4.6배 높은 것으로 조사되고 있다.

한편에서는 예방적 차원이 아닌, 사후약방식으로 도박중독자 치료를 위해 클리닉 운영한다지만, 성과는 여전히 의문시 될 수 밖에 없다. 12)

실제로, 한국마사회 국정감사자료에 따르면, 클리닉 센터에 대해 만족한다는 응답자는 1.4%밖에 안돼 성과가 미비하며, 상담유형 분석에서도 단순 상담이 대부분을 차지하고 있는 것으로 조사되고 있다.

<표4 / 대전시 도박중독자 추산>

구 분	미 국	캐나다	호 주	한 국	대전시(예측)
도박중독자		2.6%	2.1%	9.3%	93,815명
문제도박자		1.3%	1.1%	5.5%	51,598명
병적도박자	1~1%	1.3%	1.0%	3.8%	43,217명

※ 도박중독자(93,815명) = 2001년 대전광역시 20세이상 인구(1,008,276명) × 9.3%

※ 국민체육진흥공단 용역보고서(2001년)에 따르면, 우리나라 성인인구의 9.3%에 해당되는 약 300만명이 도박중독자로 추산하고 있음.

※ 고객유병률(병적도박자 / 고객수×100) 즉, 이용고객 가운데 병적도박자로 진행되는 비율은 경륜이 33.3%로 가장 높으로 것으로 용역보고서에서 지적하고 있다. .

## 5 대전경륜장 경제성 분석

### 1). 대전경륜장은 손해보는 장사

<표5 / 대전,충남 지역사회 부담금(지역민 고객점유율 70%일 경우)

(단위 / 억원)

구 분	2006년		2007년		2008년		2009년		2010년		총 손 실 액 (06~10년)	
	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안
지역주민 배팅손실 점유 70%	881	1,183	1,098	1,420	1,376	1,718	1,733	2,098	2,194	2,583	7,282	9,002
경륜장 건설 감가상각	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	273.5	273.5
도박중독에 따른 사회적 비용	529		537		545		553		561		2,725	
소 계	1,464.7	1,766.7	1,689.7	2,011.7	1,975.7	2,317.7	2,340.7	2,705.7	2,809.7	3,198.7	10,280.5	12,000.5
지방세수 수입금	723	940	953	1,231	1,254	1,551	1,646	1,967	2,160	2,503	6,736	8,192

12) 한국마사회 2002년 국정감사 고진부 국회의원의 자료에 의하면, 도박시설 이용고객 가운데 병적도박자로 진행되는 비율에서는 경륜이 가장높은 33.3%로 경마(21.4%)보다 높은 것으로 나타났다.

소 계	-3,544.5	-3,808.5
-----	----------	----------

대전충남 지역민이 차지하는 고객 점유율이 70%였을 때, 대전경륜장으로 인해서 유발되는 대전충남 지역사회 총 부담금은 2006년부터 2010년까지 2안은 1조280억원이었으며, 3안은 1조 2천억원으로 나타났다.

이를 대전경륜장 지방세수 수입금과 비교해보면, 2안일 경우, 대전충남 지역주민들은 3,545억원의 손해를 보는 것으로 조사되었으며, 3안일 경우 3,809억원을 손해보는 것으로 조사되었다.

<표6 / 대전충남 지역사회 부담금(지역민 고객점유율 50%일 경우) (단위 / 억원)

구 분	2006년		2007년		2008년		2009년		2010년		총 손 실 액 (06~10년)	
	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안
지역주민 베팅손실 점유 50%	629	845	784	1,014	983	1,227	1,238	1,499	1,567	1,845	5,201	6,430
경륜장 건설 감가상각	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	54.7	273.5	273.5
도박중독에 따른 사회적 비용	529		537		545		553		561		2,725	
소 계	1,212.7	1,428.7	1,375.7	1,605.7	1,582.7	1,826.7	1,845.7	2,106.7	2,182.7	2,460.7	8,199.5	9,428.5
지방세수 수입금	723	940	953	1,231	1,254	1,551	1,646	1,967	2,160	2,503	6,736	8,192
소 계											-1,463.5	-1,236.5

대전충남 지역민이 차지하는 고객 점유율이 50%였을 때, 대전경륜장으로 인해서 유발되는 대전충남 지역사회 총 부담금은 2006년부터 2010년까지 2안은 8,199.5억원이었으며, 3안은 9,428.5억원으로 나타났다.

이를 대전경륜장 지방세수 수입금과 비교해보면, 2안일 경우, 대전충남 지역주민들은 1,464억원의 손해를 보는 것으로 조사되었으며, 3안일 경우 1,237억원을 손해보는 것으로 조사되었다.

<표7 / 지역자금 역외유출 (단위 / 억원)

구 분	2006년		2007년		2008년		2009년		2010년		총 계 (06~10년)	
	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안	2안	3안
국민체육진흥기금	12	17	22	34	35	49	52	68	76	93	197	261
청소년육성기금	12	17	22	34	35	49	52	68	76	93	197	261
산업발전기금	20	30	38	60	61	85	92	118	132	162	343	455
문화관광부장관사업	3	4	5	9	9	12	13	17	19	19	49	61
농어촌특별세	84	113	105	135	131	164	165	200	209	246	694	858
소 계	131	181	192	272	271	359	374	471	512	613	1,480	1,896

지역자금 역외유출 정도를 분석한 결과, 2006년부터 2010년까지 5년간 2안일 경우 1,480억원이 역외로 유출되고 있는 것으로 나타났으며, 3안일 경우 이보다 많은 1,896억원이 역외로 유출되는 것으로 분석되었다.

## 2). 대전경륜장 사업성이 없는 이유

① 지방도시에 하나밖에 없는 창원경륜장의 경우, 서울경륜장이 겨울 3개월동안 휴식기를 갖는 기간에 1년 총 매출액의 50%를 넘는다고 한다. 그만큼 서울의존도가 높다는 것이다.

대전시가 주장하듯이 대전경륜장 개장이후 향후 5년간 매년 평균 1,500억원의 지방세수를 거둬들일 수 있을까? 그런 지방세수 규모는 대전시의 희망이지, 절대 불가능하다. 현재 경륜장은 서울과 창원 2곳에서 영업을 하고 있는데, 서울경륜장의 경우, 실외시설이기 때문에 겨울에는 영업을 못하고 3개월정도 휴식기를 갖는데, 이 기간중에 창원경륜장이 거둬들이는 매출액은 1년 매출액의 50%넘는다고 한다. 다시말해서, 유일한 실내경륜 시설을 가지고 있는 창원경륜장조차도, 수도권에 사업의존도가 높다는 것을 드러낸 것이다.

② 2006년이 되면, 대전경륜장과 같은 대형도박장이 전국적으로 난립한다.

그런데, 서울경륜장이 2005년 완공되고, 부산경륜장과 경마장이 영업에 들어가고, 광주경륜장과 경북 청도 우권장까지 개장을 한다면, 기존 창원경륜장과 대전경륜장을 포함해 총 7개의 대형 도박장을 각 권역별로 보유하게 된다. 뿐만 아니라, 현재 50여개에 이르고 있는 경륜,경마,경정 등의 장외발매소가 수도권에서 지방으로 확대 된다면, 도박시설간의 지역간 경쟁과 업종간 경쟁이 치열해지기 때문에, 대전경륜장의 수익성은 시의 예측보다 훨씬 적어질 가능성이 크다는 점이다.

이분야 관련 전문가들도, 권역별로 경륜장이 입지했을 때 경륜, 경정, 경마 등 선택이 폭이 커지는 수도권 주민들의 대전경륜장으로의 유입은 더더욱 어려워 진다는 점에서 대전경륜장이 예상처럼 매출이 오르지 못할 가능성이 크다고 지적하고 있다.

③ 대전시민 150만명에 도박장 이용객 300만명 -> 도박중독자 양산 등 심각한 문제 야기.

대전시가 예상하는 것 처럼, 2010년에 300만명(장외발매소 100만, 경륜장 200만명)에 가까운 고객이 입장한다 치더라도, 그렇게되면, 돼래 지역민들의 출입비율은 과도하게 높아져 10만명이 넘는 도박중독자 양산이나 지역자금 역외유출 등 또다른 주민손실이 커지는 부작용이 발생할 수 밖에 없기 때문에 더 큰 사회적 문제가 될 수 있다는 점에서 대전경륜장 사업 타당성에 대한 재검토가 이루어져야 한다.

## 6. 미디어리서치 대전경륜장 대전시민 여론조사결과

### 1. 여론조사 기관

- 미디어리서치

### 2. 조사일시

- 2003년 5월 13일(화)

### 3. 조사설계

- 모집단 / 대전시민의 만 20세 이상 성인남녀
- 표본수 / 500명
- 표본추출방법 / 비례할당 및 체계적 추출법
- 표본오차 /  $\pm 4.4\%$  포인트(95% 신뢰수준 下)
- 조사방법 / 전화여론조사(Telephone Interview)
- 조사도구 / 구조화된 질문지(Structured questionnaire)

### 4. 조사내용

- 대전경륜장 건설 추진 사실 인지여부
- 대전경륜장 건설 찬반
  - ▷ 대전경륜장 건설 찬성이유
  - ▷ 대전경륜장 건설 반대이유
- 인구사회학적 변인
  - ▷ 성, 연령, 직업, 학력, 거주지역, 소득

### 5. 설문조사 결과 요약

- 대전 경륜장 건설 추진 사실에 대해 20세이상 대전시민의 60.3%가 알고 있는 것으로 나타났다.  
계층별 인지도는 남자(70.9%), 30대(70.2%), 40대(68.8%), 자영업(73.0%), 화이트칼라(72.7%), 유성구(71.2%)에서 더욱 높았음.
- 경륜장 건설에 대해서는 전체 응답자 10명중에 3명 정도(30.0%)가 찬성하고, 7명 정도(69.6%)가 반대하는 것으로 나타나, 반대의견이 더 높은 가운데,  
계층별로는 여자(78.3%), 가정주부(79.9%), 가구소득 100-200만원(77.2%) 층에서 반대의견이 특히 높게 나타났다.

- 경륜장 건설에 찬성하는 경우(n=151), 찬성이유로는 '지방재정 확충에 기여할 수 있기 때문'(43.0%)이 가장 많았고, 그 다음은 '건전한 레저스포츠이기 때문'(21.2%), '종합 체육공간으로의 활용가치가 크기 때문' (21.2%)이 많이 응답되었음.
- 반대하는 경우(n=351)에는 반대이유로 '경륜은 관람스포츠가 아니라 도박시설이기 때문'(41.6%)을 가장 많이 꼽았고, 그 다음은 '사행심을 조장하여 가정경제에 해를 끼치기 때문'(32.2%)을 많이 응답했음.

# I 조사 개요

## 1 조사 설계

모집단	대전시의 만 20세 이상 성인 남녀
표본수	500명
표본추출방법	비례할당 및 체계적 추출법 (Proportionate Quota & Systematic Random Sampling)
표본오차	±4.4% 포인트 (95% 신뢰수준下)
조사방법	전화여론조사(Telephone Interview)
조사도구	구조화된 질문지(structured questionnaire)
조사일시	2003년 5월 13일(火)

## 2 조사 내용

- 대전 경륜장 건설 추진 사실 인지여부
- 대전 경륜장 건설 찬반
  - ▷ 대전 경륜장 건설 찬성 이유
  - ▷ 대전 경륜장 건설 반대 이유
- 인구사회학적 변인
  - ▷ 성 · 연령 · 직업 · 학력 · 거주지역 · 소득



### 3 실사 진행

#### 1) 응답가구 추출

- ① 1단계 : 대전시 內 5개 구별로 성, 연령별 인구비례에 따라 표본수 할당
- ② 2단계 : 구별로 성, 연령별 인구비례에 따른 표본수 재할당  
(자료근거: 2000년 인구주택 총조사보고서 기준)
- ③ 3단계 : 최신 전화번호부 DB를 이용하여 구별로 전화번호부를 체계적으로 10배수 이상 추출
- ④ 4단계 : 추출된 전화번호부의 순서대로 전화걸기 시도, 전화를 건 가구에서 적격응답자 접촉 실패시 다음 전화번호로 이동하여 응답가구 대체

#### 2) 응답자 추출

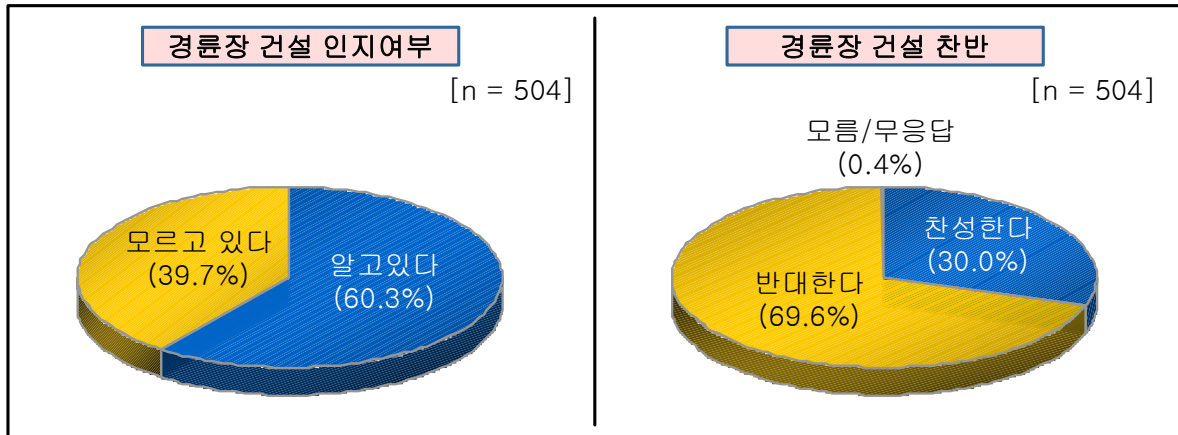
- ① 1단계 : 1차 대상 전화번호내 통화 시도 후 사전 지정한 성·연령 Quota에 해당되는 응답자 선정 후 조사 시도
- ② 2단계 : Quota에 맞는 응답자 조사 진행 계속

#### 3) 검 증

- ① 전화모니터
  - 실사도중 전화감청시스템을 이용하여 면접원들의 실제통화과정을 감청
  - 조사원칙을 준수하지 않은 면접원 발견시 재교육 후 실사투입
  - 2회 경고 면접원 퇴장 및 해당 면접원 자료 전량 폐기 ⇒ 재조사
- ② 전화검증
  - 조사시작 2시간 후부터 검증시작
  - 면접원별로 완료 설문지 중에서 30%를 무작위 추출하여 질문지에 기록된 응답자 전화번호로 전문검증원이 재전화 후 검증문항 재질문
  - 검증문항(조사에 응했는지 여부, 응답자의 인구특성확인, 응답내용중 1~2개 문항) 질문후 답변내용 확인
  - 검증결과(조사여부, Quota 조작여부, 응답내용 불일치)에 문제가 발생시 문제가 되는 면접원 퇴장 및 해당 면접원 자료 전량 폐기 ⇒ 재조사

## 4 응답자 특성

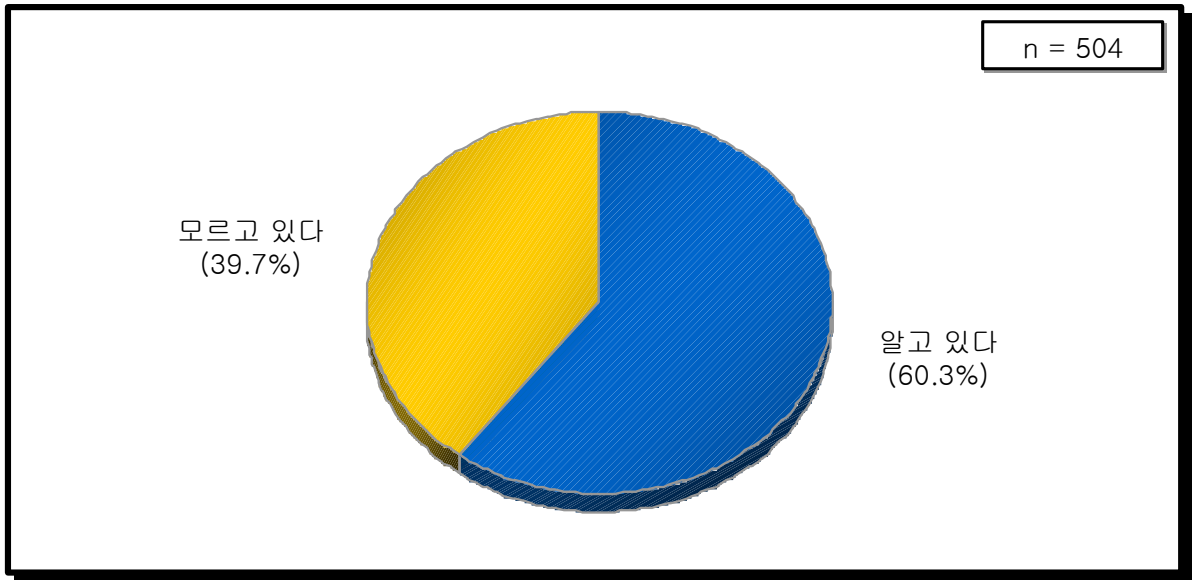
BASE:전체응답자		사례수	%
전 체		504	100.0
성 별	남 자	251	49.8
	여 자	253	50.2
연 령 별	20 대	137	27.2
	30 대	131	26.0
	40 대	112	22.2
	50 대	62	12.3
	60 세 이 상	62	12.3
직 업 별	농/ 임/ 어 업	7	1.4
	자 영 업	100	19.8
	블 루 칼 라	34	6.7
	화이트 칼 라	66	13.1
	가 정 주 부	184	36.5
	학 생	52	10.3
	무 직	61	12.1
학 력 별	중 졸 이 하	90	17.9
	고 졸	192	38.1
	대 재 이 상	217	43.1
	무 응 답	5	1.0
지 역 별	동 구	99	19.6
	서 구	164	32.5
	중 구	98	19.4
	유 성 구	59	11.7
	대 덕 구	84	16.7
소 득 별	100만원 미만	63	12.5
	100-200만원미만	162	32.1
	200-300만원미만	141	28.0
	300만원 이상	94	18.7
	무 응 답	44	8.7



- 대전 경륜장 건설 추진 사실에 대해 20세이상 대전시민의 60.3%가 알고 있는 것으로 나타났다.  
계층별 인지도는 남자(70.9%), 30대(70.2%), 40대(68.8%), 자영업(73.0%), 화이트칼라(72.7%), 유성구(71.2%)에서 더욱 높았음.
- 경륜장 건설에 대해서는 전체 응답자 10명중에 3명 정도(30.0%)가 찬성하고, 7명 정도(69.6%)가 반대하는 것으로 나타나, 반대의견이 더 높은 가운데,  
계층별로는 여자(78.3%), 가정주부(79.9%), 가구소득 100-200만원(77.2%) 층에서 반대의견이 특히 높게 나타났다.
- 경륜장 건설에 찬성하는 경우(n=151), 찬성이유로는 '지방재정 확충에 기여할 수 있기 때문'(43.0%)이 가장 많았고, 그 다음은 '건전한 레저스포츠이기 때문'(21.2%), '종합 체육공간으로의 활용가치가 크기 때문' (21.2%)이 많이 응답되었음.
- 반대하는 경우(n=351)에는 반대이유로 '경륜은 관람스포츠가 아니라 도박시설이기 때문'(41.6%)을 가장 많이 꼽았고, 그 다음은 '사행심을 조장하여 가정경제에 해를 끼치기 때문'(32.2%)을 많이 응답했음.

## 1. 대전 경륜장 건설 추진 사실 인지여부

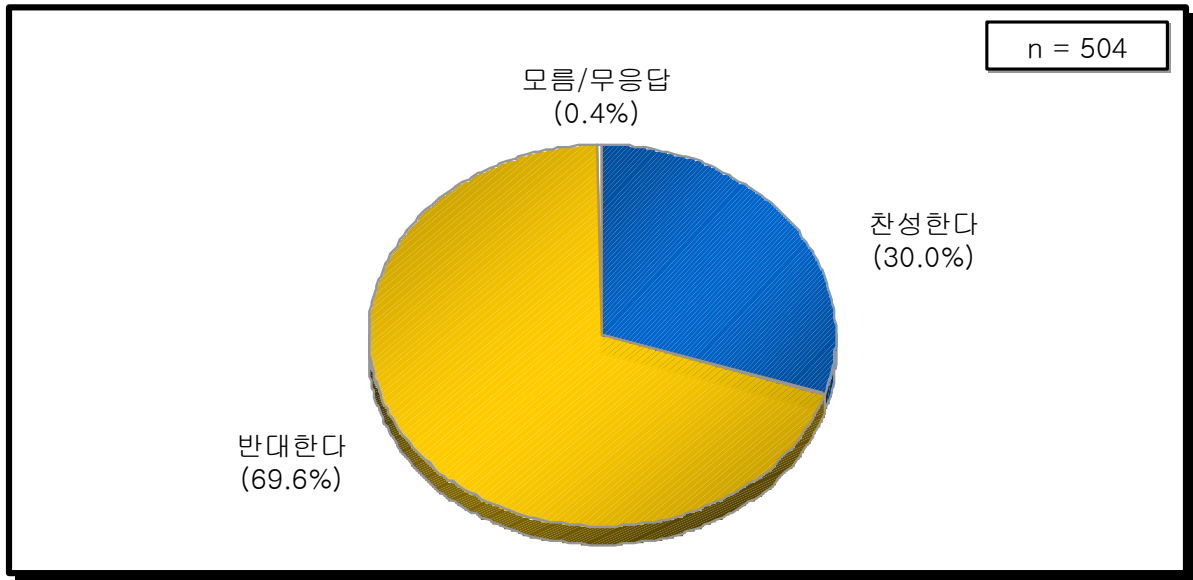
문) ○○님께서 대전시가 대전 경륜장 건설을 추진하고 있다는 사실을 알고 계십니까?



- 대전시가 경륜장 건설을 추진하고 있다는 사실을 알고 있는지 물어본 결과,  
‘알고 있다’ 는 응답은 60.3%, ‘모르고 있다’ 는 응답은 39.7%로 조사되었음.
- 경륜장 건설에 대한 인지율을 계층별로 살펴보면,  
성별로는 여성(49.8%)보다 남성(70.9%)층에서 20%포인트 정도 높게 나타났고,  
연령별로는 30대(70.2%)와 40대(68.8%)에서 높았으며, 60세이상(45.2%)에서는 상대적으로 낮았음.
- 직업별로는 자영업(73.0%), 화이트칼라(72.7%)층에서 인지율이 높게 나타났으며, 가정주부층(51.1%)에서는 상대적으로 낮았음.
- 지역별로는 유성구(71.2%)에서 가장 높고, 동구(48.5%)에서 가장 낮은 것으로 나타났음.

## 2. 대전 경륜장 건설 찬반

문)님께서 대전경륜장 건설에 찬성하십니까? 아니면 반대하십니까?



- 대전 경륜장 건설에 대해서는 전체 응답자 10명중에 7명 정도가 반대해, '찬성' (30.0%) 의견보다 '반대' (69.6%) 의견이 40%포인트 가량 많은 것으로 나타났음.

### ■ 성, 연령별 찬반 의견

구분		찬성한다	반대한다
성별	남자	38.6	61.0
	여자	21.3	78.3
연령별	20대	36.5	62.8
	30대	25.2	74.8
	40대	26.8	73.2
	50대	32.3	66.1
	60세 이상	29.0	71.0

- 거의 모든 계층에서 반대의견이 과반수로, 찬성의견보다 높게 나타난 가운데, 여성(78.3%), 30대(74.8%), 40대(73.2%), 블루칼라(73.5%), 가정주부(79.9%), 중졸이하(74.4%), 고졸(72.4%), 동구(73.7%), 서구(72.6%), 중구(70.4%), 소득 100-200만원(77.2%) 계층에서 반대의견이 더욱 높게 나타났음.
- 한편, 찬성의견은 20대(36.5%), 자영업(38.0%), 학생(42.3%), 유성구(39.0%)에서 상대적으로 높게 나타났음.

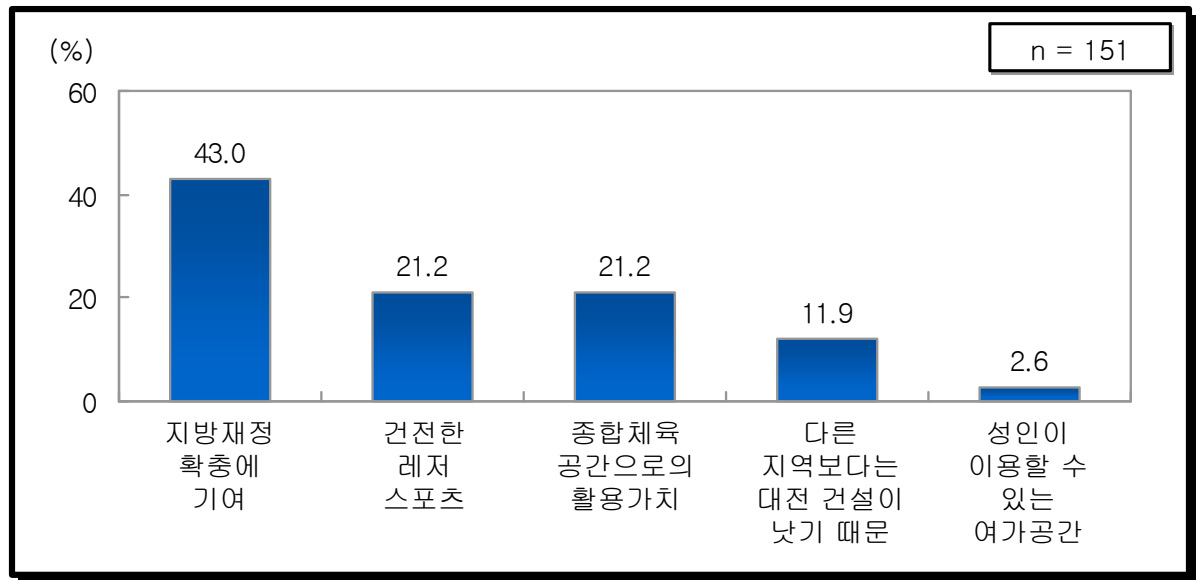
■ 경륜장 추진 인지여부별 찬반 의견

	찬성한다	반대한다
인지	35.2	64.8
비인지	22.0	77.0

- 경륜장 추진 인지여부에 따라 약간의 차이는 있으나 대체적으로 인지, 비인지 계층 모두 반대의견이 우세하였음.

## 2-1. 대전 경륜장 건설 찬성 이유

문) ○○님께서 찬성하시는 가장 큰 이유는 무엇입니까?



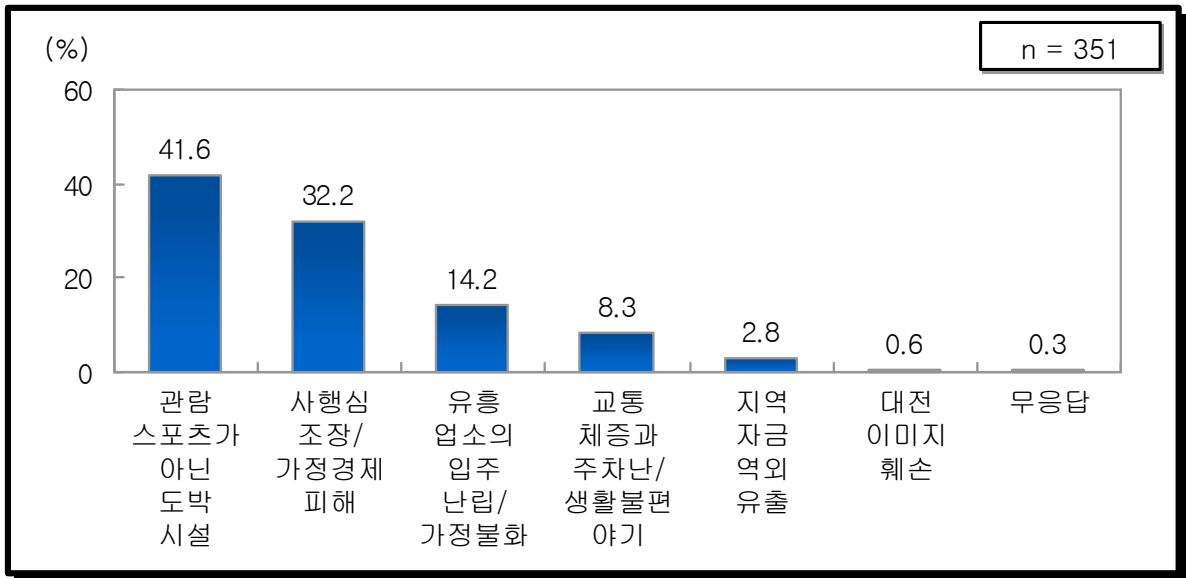
- 대전 경륜장 건설에 대해 찬성하는 응답자의 경우(n=151), 찬성 이유로는 ‘지방재정 확충에 기여할 수 있기 때문’이라는 응답이 43.0%로 가장 많았음.

그 다음은 ‘경륜은 건전한 레저스포츠이기 때문’, ‘경륜장은 경륜 뿐 아니라 수영장 등 종합체육 공간으로의 활용가치가 크기 때문’이라는 응답이 각각 21.2%로 나타났음.

- 대부분의 계층에서 ‘지방재정 확충에 기여’가 가장 높게 응답된 가운데, 30대(48.5%), 화이트칼라(50.0%), 대재이상(51.4%)에서 더욱 높게 나타났으며, ‘건전한 레저스포츠이기 때문’은 블루칼라(37.5%), 고졸(34.6%) 층에서, ‘종합체육 공간으로의 활용가치’는 20대(34.0%), 학생(40.9%) 층에서 상대적으로 높게 응답되었음.

## 2-2. 대전 경륜장 건설 반대 이유

문) ○○님께서 반대하시는 가장 큰 이유는 무엇입니까?



● 대전 경륜장 건설에 대해 반대하는 경우(n=351)에는

반대 이유로 ‘경륜은 관람스포츠가 아니라 도박시설이기 때문’ (41.6%)이 가장 많이 응답되었으며, 그 다음은 ‘사행심을 조장하여 가정경제에 해를 끼치기 때문’ (32.2%)이 많이 응답되었음.

다음은 ‘유흥업소의 입주난립으로 가정불화의 원인이 될 수 있기 때문’ (14.2%), ‘교통체증과 주차난 등 생활불편이 야기될 것이기 때문’ (8.3%)이 많았음.

○ ‘도박시설이기 때문’은 60세이상(50.0%), 유성구(47.2%)에서,

‘사행심 조장으로 가정경제에 해를 끼치기 때문’은 50대(46.3%), 자영업 (46.8%), 대덕구(42.6%)에서,

‘유흥업소 입주난립 때문’은 60세이상(22.7%), 중졸이하(25.4%) 층에서 상대적으로 높게 응답되었음.



## 7. 이창동 문광부장관에게 보내는 질의서

이창동 문화관광부 장관님께

안녕하십니까?

저희들은 우리사회에 만연한 도박 산업으로 인한 피해가 심각한 수준에 이르렀음을 안타깝게 생각하면서 무분별하게 확산되고 있는 도박장 건립의 확산을 막고 나아가 도박 산업으로 인한 사회문제를 최소화하기 위해 전국 300여개 시민사회단체 및 종교단체 등으로 구성된 자발적 연대모임 <도박장 반대 전국네트워크>입니다.

장관님도 잘 아시다시피 요즘 우리 사회의 가장 큰 관심은 ‘도박’입니다. 기존의 경마와 경륜, 경정등 도박산업으로 인한 부작용이 채 개선되지도 못한 채 내국인 출입 가능한 카지노가 개장하면서 많은 국민들이 성실히 일하고 땀흘려 노력하는 건강한 삶 대신 요행수의 유혹으로 치달아 개인의 삶이 황폐화되고 가정이 파탄되며 가치관의 혼란까지 일으키는 심각한 사회문제를 야기하고 있습니다. 더욱이 근래에는 로또등 파행적인 복권까지 등장하여 어떤 이들은 우리나라를 <도박 공화국>이라는 오명으로까지 지칭하며 우리 사회의 모습을 비판하고 있습니다.

이런 심각한 사회문제를 야기하는 도박 시설이 이미 전국적으로 51개소가 성업중이며 또 다시 많은 지방자치 단체들은 지방세수 확보란 미명아래 앞다퉈 새로운 도박장 유치운동을 경쟁적으로 추진하고 있습니다. 이러한 무분별한 도박 시설의 확산과 그 피해에 대한 방지책이 마련되지도 않은 상황에서 최근에는 오히려 그러한 도박 시설의 확산을 방조하고 촉진하는 우권법이 제정되었고 현재 문광부에서는 오히려 도박을 부추키는 관광진흥법 개정을 추진하고 있습니다.

저희들은 먼저 그 어떤 지역이라도 새로운 도박장을 설치하는 것에 대해서는 적극 반대하며 나아가 이미 설치된 도박 관련 시설에 대한 철저한 관리 감독을 촉구합니다. 아울러 저희들은 이러한 그릇된 도박 문화 확산의 책임이 일차적으로는 비윤리적인 방법을 통해서라도 세수를 확보하려는 해당 지방 자치단체에 있고 나아가 그 근원적인 책임은 국민의 건강한 생활을 보장하고 보다 성숙한 문화를 향유할 수 있는 환경을 조성할 현 정부에 있으며, 특히 문화관광부가 도박으로 인한 사회적 피해의 심각성을 깨닫지 못하였기 때문에 생긴 결과라는 점을 지적하고자 합니다.

이에 몇 가지 현안과 앞으로의 정책과제에 대하여 질의를 드리고자 합니다.

장관님께서서는 부디 이 문제의 심각성을 감안하셔서 성실히 답변해 주시기를 바랍니다.

### 1. 정부의 도박 산업에 대한 기본 입장은 무엇입니까?

현행 법률상 모든 도박은 원칙적으로 불법입니다. 그럼에도 불구하고 경정, 경마, 경륜등 유사 도박 시설은 공공연하게 도박 행위를 조장 방조하고 있으며 그로 인한 피해는 더 이상 간과할 수 없는 수준입니다. 아울러 정선 카지노의 경우 <특별법>으로 도박을 공식적으로 용인하고 있습니다. 현재 위에서 언급한 시설들에서 이루어지고 있는 모습은 분명히“스포츠”나 ‘오락’, ‘관광’으로 볼 수 없는 심각한 도박입니다. 이러한 도박 행위의 인정, 도박의 위법성에 대한 법률간의 상처로 국민들은 심각한 가치관의 혼란을 겪고 있습니다.

저희들은 여전히 도박행위가 성실한 노동에 대한 심각한 모독이며 가난한 이들에 대한 모욕이라고 여기고 있습니다. 현정부는 과연 도박행위에 대해 어떤 입장을 갖고 있는지 묻고 싶습니다.

## 2. 정부가 설립을 허가한 도박 시설로 인한 피해의 대책은 무엇입니까?

현재 도박으로 인한 사회적 피해는 위험한 수준에 이르고 있습니다. 관련 기관의 조사에 따르면 우리나라 성인 인구의 9.3%에 양 300 만명을 도박 중독자로 추산하고 있으며 미국의 예로 볼 때 우리나라에서 도박 중독자로 인한 피해 범위는 1000만명에 이르고 있습니다. 또한 도박중독자 치료 및 재활 등의 사회적 비용 또한 10조(2001년)로 추산하고 있어, 오히려 같은기간 도박 산업으로 발생하는 총매출 9조8천억원을 훨씬 넘어서고 있습니다.

더 구체적으로는 며칠전 정선 카지노에서의 예를 보듯 분신자살, 동반 자살등이 줄을 잇고 있으며 개인 인격의 황폐화와 가정의 파탄은 이루 헤아릴 수 없을 정도에 이르고 있습니다. 그럼에도 정부에서는 도박 산업으로 인한 막대한 수익은 챙기면서도 도박 산업을 관리 감독한 아무런 기구나 제도를 마련하고 있지 않고 있습니다. 저희들은 분명히 정부가 앞장서서 이러한 피해를 막고 그 부작용을 최소화 하기 위해 분명한 권한을 가진 상설기구(예: 도박 산업 관리 감독 위원회)를 설치하고 보다 강화된 도박 관련 법안을 마련하여야 한다고 생각합니다. 정부의 도박으로 인한 피해 대책은 무엇인지 묻고 싶습니다.

## 3. 새로운 도박시설의 확산은 더 이상 없어야 합니다.

관광진흥법은 개정되어서는 않습니다.

이미 전국적으로 넘쳐나는 많은 도박장에도 불구하고 지방자치 단체들은 또다시 무책임하게 도박 시설을 유치하려고 계획하고 있습니다. 충북 제천시등은 서양에서는 사회문제화되어 사양산업이된 경견장을 유치하려 준비하고 있고 다른 지방 자치 단체들 역시 유사 도박 시설을 경쟁적으로 유치하고 있습니다. 저희들은 더 이상 우리 사회에 도박장이 설치되는 것은 강력하게 반대합니다. 아울러 문광부에서 추진중인 관광진흥법은 개정은 몇 몇의 이해 당사자들의 요구에 따른 것으로 오히려 무분별한 도박을 확산시킬 것이 분명합니다. 건강한 문화를 조성하고 오히려 도박의 확산을 막아야할 문광부가 이러한 전국의 호텔을 도박장화 할 수 있는 이러한 관광진흥법의 개악을 추진하는 것은 안타까운 일입니다. 저희들은 호텔 내 게임장을 관광전자게임으로 등록할 수 있도록 하는 관광진흥법 개정은 절대 불가하다는 점을 밝혀 둡니다.

#### 4. 건강한 문화, 성실히 일하는 사람들이 만드는 따뜻한 미래를 위해 노력해 주십시오

이창동 문화관광부 장관님,

현 정부가 들어서고 많은 국민들은 기대를 가지고 있습니다. 그 기대는 바로 묵묵하게 성실하게 일하는 많은 사람들이 제대로 대접을 받으며 건강하고 화목하게 살 수 있는 미래가 가능하다고 믿기 때문입니다. 그러나 지금 일부 지방 자치단체들의 비도덕적인 수익추구와 정부의 무관심, 무대책으로 인해 전국에 산재한 도박장에서 많은 국민들이 일확천금을 꿈꾸다가 파탄에 이르고 있습니다. 자살과 가정 파탄 등 개인적인 차원뿐만 아니라 사회 전체가 배금주의와 한탕주의에 빠져들고 있습니다. <저희 도박장 반대 전국 네트워크> 참가 단체들은 이러한 우리 현실을 접하며 안타까운 마음으로 이 연대 모임을 결성하였습니다.

저희들은 문화 예술인으로서 중요한 역할을 맡으신 장관님이 부디 건강한 문화, 성실히 일하는 사람들이 만드는 따뜻한 미래를 위해 노력해 주실 것을 청하는 바입니다.

저희들의 질의에 대해 성실한 답변을 기다리면서 우리 사회의 새로운 희망을 기대해 봅니다.  
장관님의 건승을 빕니다. 감사합니다.

### 도박장반대 전국네트워크 참가자 일동

## 8. 엄홍철 대전광역시시장께 보내는 공개 질의서

엄홍철 대전광역시시장님께

엄홍철 대전광역시시장님 안녕하세요?

대전경륜장 건립저지 충청지역 공동대책위원회는 대전경륜장 건립을 저지하기위해 대전충남 북 50여개 시민사회단체로 구성된 자발적 연대모임입니다.

10년의 지방자치라 하지만, 지나친 중앙집권적 조세체계와 자치단체의 자구노력 부재로 말미암아 대전시를 비롯해 우리나라 지방자치단체들은 재정난에서 벗어나지 못하고 있다는 것을 잘 알고 있습니다.

이런 가운데 최근들어 지방의 크고작은 도시는 물론 농촌지역에서까지 지방세수 확보란 미명아래 경륜장과 경마장 등 각종 도박시설을 경쟁적으로 유치하려는 움직임을 보이고 있습니다. 특히, 엄시장님께서서는 지난 4월 14일 지방재정 확충과 지역경제 활성화를 명분을 내걸고 시민단체와 시민들의 반대여론과 경륜장 개장에 따른 사회적 부작용에 대한 심각한 문제여론을 외면한채 대전경륜장 건설을 추진하겠다는 입장을 밝힌바 있습니다.

대전시의 지방재정 확충과 지역경제 활성화에 기여한다는 주장 이면에는 2010년 한해 최소 300만명이상이 도박장을 이용하면서 사행성을 조장하고 비교육적인 시설일 수 밖에 없음은 자명함에도 불구하고, 어느누구도 대전경륜장 문제점에 대해서는 일언반구의 문제제기도 없는게 현실입니다.

특히, 최근들어서는 각 구별로 새마을협의회 등의 관변단체들이 유치운동을 벌이고 있고 구의회와 구청이 앞장서서 유치운동을 벌이는 등의 과열양상까지 나오고 있습니다. 시청공무원까지 시민단체 홈페이지에 비실명 비난글이 올라오는 것을 보면서, 과거 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않았던 관재행정을 떠오르게 합니다.

엄홍철 대전광역시시장님!

우리는 대전경륜장에 대한 시장님의 본뜻을 알고싶기에 몇가지 질의를 하고자 하오니, 성실한 답변을 바랍니다.

첫째, 그동안 우리는 대전경륜장 추진절차와 관련하여 사안이 중요한만큼, 경륜장 건설 추진 여부를 시민들의 찬반의견을 묻는 주민투표나 객관적인 여론조사기관의 여론조사를 통해 결정할 것을 누차에 걸쳐서 촉구한바 있습니다. 그럼에도 불구하고 대전시는 충분한 여론을 수렴했다며, 시민단체의 제안을 묵살하였습니다. 그럼에도 불구하고 엄시장님께서서는 제대로 된 여론수렴 절차를 밟았다고 생각하고 계십니까?

2001년 11월 대전시가 처음으로 대전경륜장 관련 여론조사를 하면서, 대전경륜장 건립을 기정사실화 하고 건립 찬성을 유도하는 여론조사를 벌이는 '과감한 꼼수'를 강행했다는 비난을 시

민단체는 물론, 언론으로부터 지적을 받은바가 있었습니다.

뿐만 아니라, 2003년 2월 대전경륜장에 대한 공청회를 앞두고 인터넷 의견청취를 했었는데 절반에 가까운 50명이 넘는 의견이 공무원이 남겼다지요. 실제로, 시장님께서도 300여명의 공무원이 참석한 월례회의에서 공무원들의 잘못된 처신에 대해 질타하신적이 있으시지요.

아울러, 인터넷 여론조사였다면 당연히 의견을 한번으로 제약해야 되는데, 열 번을 남겨도 되는 인터넷 의견 결과를 여론조사한 것처럼 60%이상이 찬성한 것으로 발표한 것은 여론을 호도함은 물론, 공기관으로서 최소한 지켜야 할 양심마저 저버린 결과라 하지않을 수 없습니다.

둘째, 시민단체와 대전시의 주장가운데 첨예하게 접점을 이루는 것 중의 하나는, 경제성 여부입니다. 대전시에서는 용역결과를 근거로 2006년부터 2010년까지 개장 5년간 평균 1,500억원의 지방세수를 확보할 수 있다는 주장을 펴고 있습니다.

현재 우리나라 도박장은 50개소에 이르고 앞으로 2-3년내에 80개를 넘어설 것으로 예측하고 있습니다. 뿐만 아니라, 지방도시가운데 장외발매소를 제외한 대형 도박장은 창원경륜장이 유일하지만, 2006년 대전경륜장이 개장할즈음 서울의 경륜,경마,경정장을 비롯해, 창원경륜장, 부산에 경마, 경륜장, 청도에 우권장, 광주전남에 경륜장, 대구권 경마장(2009년) 등 각 광역권역별로 1개소 이상씩의 대형도박장이 개장하게 되어, 지역간, 업종간 치열한 경쟁으로 대전시의 용역보고서처럼 2010년 외지인 70%를 포함해 200만명(대전 3곳 장외발매소 100만명 포함시 도박인구 1년 300만명) 고객유치는 힘들것으로 예상되는데, 지금도 가능하다고 판단하고 계십니까? 가능하다면, 어떤근거에 의해 가능한지 구체적으로 밝혀주십시오?

현재 수도권을 중심으로 전국에는 경륜장을 비롯해 경마장, 경정장, 카지노 등 50개에 이르는 각종 도박시설이 영업을 하고 있는 가운데, 앞으로 부산경륜장·경마장, 청도우권장을 비롯해 각종 장외발매소 등 2~3년내에 70여개로 늘어날 것으로 전망되고 있습니다.

그동안 도박장은 수도권에 몰려있었으나, 2~3년전부터는 지방도시로 급속하게 확산되고 있습니다. 실제로 올해만도 이미 대전유성 경정장을 비롯해 청주장외경마장이 확정될 예정에 있으며, 매년 5개소 이상의 도박장이 지방중소도시에까지 개장될 예정이라고 국민체육진흥공단과 한국마사회에서 밝히고 있습니다.

한마디로, 돈되는 일이라면 사회적 문제로 인식돼온 도박산업이라도 유치해서 지방세수를 확보하고 싶은 자치단체장의 꿈을 드러낸 사례이자, 건전재정을 위한 노력과 더불어 지역경제 활성화를 통한 정상적인 지방세수 확보를 위해 노력해야 될 자치단체가 지역주민들의 호주머니를 털어서 세수를 확보해보겠다는 식의 행정편의주의의 전형이라 하지 않을 수 없습니다.

셋째, 2006년 대전경륜장 개장이후 5년간 평균 1,500억원의 지방세수 확보가 가능하다 하더라도, 전국 각 광역권역별로 대형 도박장이 1개소 이상 개장하고, 전주시와 청주시의 마권장과 발매소를 다른 충청권에도 각종 도박시설이 개장을 하게된다면, 결국 대전시민들의 이용빈도는 대전시의 예측치 30%를 훨씬초과할 수 밖에 없을 것으로 사료되며, 시민호주머니를 털어 지방세수를 확보한다는 비난을 면치못할 것으로 우려되는데 이에 대한 시장님의 의견은 어떠합니

까?

지난 창원경륜장 답사때, 창원경륜공단 관계자에 따르면, 최근 창원경륜장을 이용하는 고객 가운데 80%가 경남도민(이 가운데 창원시민 80%)이고, 20%가 외지인이라고 했습니다. 창원시민이 용 비율이 30%정도에 불과하다는 대전시청 공무원의 말은 거짓말에 불과했습니다.

뿐만 아니라, 그동안 도박장은 수도권에 몰려있었으나, 2~3년전부터는 지방도시로 급속하게 확산되고 있습니다. 실제로 올해만도 이미 대전유성 경정장을 비롯해 청주장외경마장이 확정될 예정에 있으며, 청주와 전주시에는 마권장외발매소가 올해 입점할 예정입니다. 앞으로 매년 5개소 이상의 도박장이 지방중소도시까지 개장될 예정이라고 국민체육진흥공단과 한국마사회에서 밝히고 있습니다.

기존 창원경륜장의 경우도, 서울경륜장이 휴장기에 들어가는 겨울 3개월 동안의 매출이 1년 매출의 절반에 가까울만큼 수도권을 비롯해 외지인 이용비율이 높은 것으로 조사되고 있습니다. 그러나 앞으로 권역별 도박장을 비롯해 장외발매소가 중소도시까지에까지 개장하게 된다면, 지역간 업종간 치열한 경쟁으로 말미암아 대전경륜장 외지인 이용빈도는 낮아질 수 밖에 없습니다. 그럼에도 불구하고 대전시 용역보고서는 도박산업 지형변화를 전혀 감안하지 않은채 현재 상황에 비추어 외지인 비율이 훨씬 높을 것이라는 막연한 가능성을 지적하는 한계를 드러냈습니다.

넷째, 대전경륜장 반대 주장에 대해 대전시는 완고하게 경륜장은 가족과 함께하는 레저시설이라고 강변하고 있습니다. 그러나 2002년 경륜장 1인당 하루 평균 베틱비용이 55만9천원으로 나타나 카지노 다음으로 높은 것으로 나타났으며, 고객 유형별 조사에서도 가족과 함께 입장하는 경우는 5.9%밖에 안되고, 월 입장횟수 12회 가운데 10회 이상이 55.2%로 나타나, 가족과 함께 하지도 않고 경륜장에 살다시피 한다는 점에서 결코 가족과 함께하는 건전한 레저시설로 볼 수 없는 것으로 나타났습니다.

이런 실태에도 불구하고, 대전경륜장은 가족과 함께하는 건전레저시설이라고 주장할 수 있겠습니까? 시장님의 의견을 듣고 싶습니다.

다섯째, 2002년도 총 레저 산업에서 차지하는 도박산업의 비율이 51.4%로 일본의 26.5%보다 두배나 높은 것으로 나타나, 도박산업 및 도박수요에 대한 정확한 실태조사와 더불어 중장기적인 적정공급계획이 수립될 수 있도록 해야 합니다. 그럼에도 불구하고, 정부의 무관심으로 무분별한 도박산업의 전국확산과 지방자치단체의 무책임한 도박장려정책은 건전한 레저산업을 뒤흔드는 결과를 초래함은 물론, 공기관으로서의 최소한의 양심마저 포기하는 무책임성을 드러낸 것이라 판단되는데, 이에 대한 시장님의 의견은 무엇입니까?

여섯째, 국민체육진흥공단과 한국마사회가 공동용역한 보고서에 따르면, 우리나라 도박중독자가 외국의 3~4배 많은 성인인구의 9.3%에 이르는 300만명에 이르고 있으며, 이에따른 도박중독자 치료 및 재활 등의 사회적 비용 또한 10조(2001년)로 추산하고 있어 도박산업 총매출 9조8

천억원을 훨씬넘는 배보다 배꼽이 큰 불경제성을 정부기관 스스로 인정하고 있습니다. 이를 대전시 20세이상 성인인구에 대비하면 10만여명이 도박중독자인 것으로 분류가능한데, 염시장님의 경륜장건설 강행은 도박중독자를 양산을 부채질 하는것이나 다름없는데, 이에대한 시장님의 의견은 무엇입니까?

덧붙이지면, 2010년 한해동안만도 최소 300만명이 대전경륜장을 비롯해, 3곳의 장외발매소를 출입하게 됩니다. 대전충남북 경제인구를 모두 합쳐보았자 220만명이 되지않으니까, 대전시민을 비롯해, 충남북 도민 모두가 한번씩은 도박장을 이용하고도 모자랄 숫자입니다.

염시장의 대전경륜장 건설강행은 업종간 지역간 치열한 경쟁으로 말미암아 결국 대전충남북 지역민들의 새로운 도박수요창출로, 결국 10만 도박중독자를 양산하는 등의 심각한 사회적 문제를 야기한다는 것을 명심해야 합니다.

일곱째, 대전경륜장 용역보고서에 따르면, 대전경륜장 이용객 가운데 충남북 도민들이 10%를 차지할 경우, 개장이후 5년간 각각 1,040억 ~ 1,300억원에 이르는 막대한 순수손실이 유발되어 대전경륜장으로 인해, 충남북 도민들은 엄청난 돈을 도박에 잃고 도박중독자로 전락할 가능성이 그만큼 높아질 수 밖에 없습니다. 대전시가 그동안 경륜장건설 추진해야 된다는 당위성을 주장하면서, "대전자금의 역외유출" 주장이 있었는데, 결국 대전시의 입장이 "대전자금의 역외유출은 안되고, 충남북지역민의 막대한 자금의 역외유출은 괜찮다"는 것인데, 시장님의 의견은 무엇입니까?

염홍철 대전광역시장님!

다시한번 청원컨대 대전경륜장 추진여부는 반드시 시민적 찬반여론수렴 과정을 밟아야 합니다. 대전경륜장 건설의 당위성을 논의했던 시정조정위원회의 회의록조차 공개치 못하는 작금의 대전시 행정은 더 이상 시민을 위한 인본행정이 아니며, 행정편의를 위한 관치행정의 표본입니다.

지방자치시대에 걸맞는 인본행정은 스스로 떳떳해야 합니다. 부디 첨단과학기술도시의 위상을 역행하는 시장이라는 오명은 벗어던질 수 있는 용기있는 시장의 모습을 볼 수 있길 기대하면서, 이상의 질의에 대해 성실한 답변을 요구합니다.

시장님의 건승을 빕니다. 감사합니다.

## 대전경륜장 건립저지 충청지역 공동대책위원회

## 9. 사행산업 실태와 개선방안(서천범 한국레저산업연구소 소장)

한국레저산업연구소장 서천범(www.kolec.co.kr)

### I. 사행산업의 현황

#### 1. 사행산업의 범위와 특성

##### ○ 사행산업의 정의

- 사행산업이란 적은 돈으로 베팅을 해서 큰 돈을 벌 수 있는 업종을 말하는데, 경마, 경륜, 카지노, 경정, 그리고 복권 등이 여기에 포함됨.
- 日本에서는 정부와 공공단체에서 운영한다는 점에서 公營갬블(Public Gamble)로 불리고 있음.

##### ○ 사행산업의 변창 배경

- 인류역사를 통해 황제, 국왕 등의 최고권력자로부터 서민에 이르기까지 뜻밖의 행복인 요행을 갈구하는 ‘인간의 本能’이 잠재되어 있기 때문임.
- 현실사회에서는 ‘빈익빈 부익부’의 소득양극화 현상이 심화되면서 큰 돈을 벌기 어렵기 때문임. 따라서 적은 돈으로 대박을 터트릴 수 있는 베팅을 선호하게 되고, 이런 ‘기대심리’가 사행산업을 계속 번창시키는 요인으로 작용하고 있음. 기대심리, 즉 사행심이 없으면 사행산업은 존재할 수 없음.
- 최근 들어서는 우리 사회가 소득수준 향상, 여가시간의 확대 등으로 ‘일’ 중심 사회에서 ‘여가’ 중심 사회로 바뀌고 있지만 놀이文化·놀이꺼리의 부족 등으로 사행산업 급성장

##### ○ 사행산업, 不況에 강한 특성

- 사행산업은 사회가 불안하고 경제가 침체될 때 성장하는 특성을 갖고 있는데, 지난 98년에 증명되었음.
- 즉 외환위기로 인해 국내경기가 극심한 침체를 겪었던 1998년의 경우, 국내경제성장률은 마이너스 6.7%였는데, 경륜의 입장객수는 전년보다 30.4%, 매출액은 12.8%나 늘어났음. 또 경마의 매출액은 10.8% 감소에 그쳤으나 입장객수는 15.2% 늘어났음.
- 금년 들어 로또열풍이 지속되는 것도 국내경기침체가 주요인으로 분석됨. 경마·경륜의 금년 매출액이 감소하는 것은 그동안의 높은 성장세에 따른 반락, 경쟁산업 출현 등에 기인
- 그러나 日本처럼 장기불황에 빠질 경우, 국민들의 가처분소득이 정체되면서 사행산업 시장규모는 위축됨.

##### ○ 갬블링을 즐기는 이유

- ‘좋은 시간을 보내기 위해서’가 81%로 가장 많았고 다음이 ‘스릴 때문에’(47%), ‘도전하기 위해’(35%), ‘돈을 벌기 위해’(35%) 순으로 나타났음. 우리나라 국민들은 ‘돈을 벌기 위해’ 갬블링을 하는 이유가 가장 높음.
- 반면 갬블링을 하지 않는 이유로는 ‘이용할 수 없다’가 48%로 가장 많았고 다음이 ‘갬블에 대해 알지 못한다’(27%), ‘흥미가 없다’(26%) 순으로 나타났음.



<표 1-1> 갬블링을 즐기는 이유

갬블링을 하는 이유	비중(%)	갬블링을 하지 않는 이유	비중(%)
1. 좋은 시간을 보내기 위해	81	1. 이용할 수 없다	48
2. 스릴 때문에	47	2. 갬블에 대해 알지 못한다	27
3. 도전하기 위해	35	3. 흥미가 없다	26
4. 돈을 벌기 위해	35	4. 다른 일을 하기 때문에	23
5. 시간을 보내기 위해	23	5. 갬블에 대해 생각하지 않는다	22
6. 원하는 무엇을 얻기 위해	21	6. 확률이 낮다	22
7. 富를 얻기 위한 기회	11	7. 돈을 잃는 것을 원치 않는다	16
		8. 돈이 없다	16
		9. 돈 낭비이다	14

자료 : Harold L. Vigel, *Entertainment Industry Economics*, 1998.

주 : 복수 응답.

## 2. 국내 사행산업 현황

### ○ 사행산업의 총베팅액 14조원

- 2002년 사행산업의 총베팅액은 13조 9,499억원으로 2001년보다는 30.0% 늘어났고 2000년에 비해서는 2.1배나 급성장했음.
- 이에 따라 사행시장이 전체 레저시장에서 차지하는 비중도 2000년의 28.4%에서 2002년에는 51.5%로 높아졌음.
- 우리나라와 같은 방식으로 계산한 일본의 사행산업 비중이 26.0%에 불과한 점을 감안할 때, 우리나라의 사행산업 비중은 지나치게 높다는 것을 알 수 있음.

### ○ 갬블 참여인구 2,316만명

- 경마, 경륜, 강원랜드 카지노에 참여한 年間 입장객수(복권 제외)는 2002년에 2,315만 8천명으로 전년보다 21.1% 늘어났음.
- 게임을 즐길 수 있는 20세 이상 국민(3,444만명) 1인당 연간 40만원 정도를 갬블에 베팅하고 10만원 정도를 잃은 셈임.

<표 1-2> 국내 사행산업의 총베팅액 및 입장객수 추이

		1995년	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년
총 베팅 액 (억 원, A)	경 마	21,74	27,96	32,75	29,500	34,20	46,22		
	경 루	7	1	1	3,384	0	9	60,163	76,491
	복 권	728	1,851	3,000	3,209	5,956	12,24	21,575	29,999
	강원랜드	4,132	3,756	3,664	-	4,216	3	7,063	10,145
	경 정	-	-	-	-	-	5,074	18,480	21,641
		-	-	-	-	-	2,755	-	1,223
	합 계	26,60	33,56	39,41	36,093	44,37	66,30	107,28	139,49
	(증가율, %)	7	8	5	(-8.4)	2	1	1	9
			(26.2)	(17.4)		(22.9)	(49.4)	(61.8)	(30.0)
레저시장규모 (억원, B)		181,52	199,33	208,72	180,984	201,58	233,22	248,646	271,000
사행산업 비중 (A÷B, %)		14.6	16.8	18.9	19.9	22.0	28.4	43.1	51.5
20세 이상 인구 (천명, C)		30,659	31,168	31,689	32,134	32,645	33,254	33,860	34,440
1인당 일평균 베팅액 (A÷C, 천원)		87.8	107.7	124.4	112.3	135.9	199.4	316.8	405.0
年間 입장 객 (만 명)	경 마	651.1	764.1	855.3	985.5	1,042.	1,195.	1,336.	1,628.
	경 루	57.3	124.5	161.4	210.5	7	5	6	0
	강원랜드	-	-	-	-	340.8	354.4	479.9	552.0
	경 정	-	-	-	-	-	20.9	90.0	91.9
		-	-	-	-	-	-	-	43.8
	합 계	708.4	888.6	1,016.	1,196.	1,383.	1,560.	1,906.	2,315.
			(25.4)	7	0	5	8	5	8
				(14.4)	(17.6)	(15.7)	(12.8)	(22.1)	(21.5)

주 : 1) 강원랜드의 총베팅액은 경마·경륜처럼 계산했음.

2) 국내 레저시장규모는 넓은 의미의 레저시장임.

3) 2002년의 레저시장규모·강원랜드의 총베팅액 등은 추정치임.

#### ○ 부문별 총베팅액

- 경마 : 매출액은 2001년보다 27.1% 늘어난 7조 6,491억원으로 시장규모가 가장 컸고 연간 이용객 수도 2001년보다 21.3% 늘어난 1,628만명에 달했음. 국내 사행산업에서 차지하는 비중은 1999년 69.7%에서 2002년 54.8%로 크게 하락했음.
- 경륜 : 매출액은 창원경륜장의 본격적인 영업 및 경륜인구의 확대에 힘입어 3조원으로 2001년보다 39.0%나 급성장했고 입장객수는 15.0%늘어난 552만명에 달했음.
- 강원랜드 카지노 : 매출액(총수익 개념=총베팅액-고객환급금)은 4,694억원에 달했음. 다만 경마·경륜처럼 총베팅액으로 매출액을 산출할 경우, 2002년 강원랜드 매출액은 전년보다 17.1% 늘어난 2조 1,641억원에 달한 것으로 추산됨.
- 복권 : 매출액은 2002년 12월의 로또복권 도입, 인터넷 복권의 출현, 1등 당첨금의 고액화 추세 등으로 전년보다 43.7% 성장한 1조 145억원에 달했음.

#### ○ 사행산업의 순매출액(고객 총손실액) 4.1조원

- 2002년의 순매출액은 4조 991억원으로 2000년보다 두배나 급증했음.
- 그중에서 경마의 순매출액이 2조 1,857억원으로 전체의 53.3%, 경륜의 순매출액은 9,000억원으로 전체의 22.0%에 달했음.
- 강원랜드 카지노의 순매출액은 4,694억원으로 전체의 11.5%에 불과하지만 2003년에는 3월 메인카지노의 개장으로 순매출액이 크게 늘어날 것으로 우려됨.
- 1인당 일평균 손실액 : 강원랜드 카지노가 51만 1,000원으로 가장 많으나 경륜은 16만 3천원, 경마는 13만 5,300원임.

<표 1-3> 사행산업의 순매출액 추이

		1996년	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년
총손실액 (억원, A)	경 마	7,832	9,426	8,466	9,752	13,193	17,327	21,857
	경 륜	555	900	914	1,787	3,673	6,473	9,000
	복 권	1,878	1,882	1,605	2,108	2,537	3,532	5,073
	강원랜드	-	-	-	-	884	4,539	4,694
	경 정	-	-	-	-	-	-	367
	합 계 (증가율, %)	10,265 (20.2)	12,208 (18.9)	10,985 (-10.0)	13,647 (24.2)	20,287 (48.6)	31,871 (57.1)	40,991 (28.6)
1인당 하루 손실액 (천원)	경 마	102.4	110.3	85.9	93.5	110.2	128.3	135.3
	경 륜	44.6	55.8	43.4	52.4	103.6	134.9	163.0
	강원랜드	-	-	-	-	422.4	504.4	511.0
	경 정	-	-	-	-	-	-	83.8

주 : 1) 총손실액 = 총베팅액 - 고객환급금.

2) 1인당 일평균 손실액 = 총손실액 ÷ 참여인구.

#### ○ 1인당 일평균 베팅액

- 강원랜드 카지노 : 223만 1천원으로 가장 높게 나타났는데, 강원랜드의 매출액은 경마·경륜처럼 총베팅액을 총매출액으로 가정해 산출하여 추정했음.
- 경마 : 47만원으로, 강원랜드의 21.1%에 불과함.
- 경륜 : 54만 3천원으로 경마보다 15.5% 높음. 2002년 6월에 출범한 경정의 1인당 일평균 베팅액도 27만 9천원으로 나타났는데, 앞으로 더욱 높아질 것으로 예상됨.
- 복권 : 4,100원으로 추정되는데, 금년에는 로또복권 때문에 1만원을 넘어설 것임.

<표 1-4> 사행산업의 부문별 1인당 일평균 베팅액 비교

	강원랜드 카지노	경 륜	경 마	경 정	복 권
2002년(만원)	223.1	54.3	47.0	27.9	0.41

주 : 강원랜드 카지노는 추정치임.

#### ○ 주 5일제 본격 실시로 사행산업 급성장 예상

- 1987~93년 동안 日本의 레저활동 참여인구가 가장 많이 늘어난 부문은 경마, 게임센터, 복권 등

의 갬블·오락부분으로 34.2%나 증가했음.

- 이 중 중앙경마는 무려 182.7%로 가장 많이 늘어났고 게임센터가 113.9%, 지방경마가 100.0%, 복권은 31.3% 늘어났음.
  - 해외여행, 테마파크 방문 등 관광·행락부분이 21.3% 늘어났고, 다음으로 취미·창작부분(19.0%), 스포츠부분(17.1%) 순이었음.
- 우리나라도 주 5일 근무제가 본격 실시되면서 레저활동인구가 크게 늘어날 것으로 전망되는데, 특히 사행산업에 참여하는 인구가 가장 많이 늘어날 가능성이 높음.

<표 1-5> 일본 레저활동의 부문별 참여인구 증감종목(1987~93년)

	참여인구 증가종목	참여인구 감소종목
오락부분 (34.2%)	중앙경마(182.7%), 게임센터(113.9%), 지방경마(100.0%), 복권(31.3%), 노래방(26.2%), TV게임(26.0%), 경정(26.7%), 외식(23.2%), 사우나(20.9%)	디스코(-50.0%), 당구(-41.2%), 바둑(-27.4%), 카바레(-26.8%), 장기(-13.4%), 마작(-2.6%)
관광·행락 (21.3%)	해외여행(95.3%), 동식물원·수족관·박물관(35.0%), 소풍·산보(27.3%), 등산(23.7%), 박람회(20.4%)	해수욕(-16.3%)
취미·창작 (19.0%)	비디오 감상(58.1%), 미술감상(53.8%), 비디오 제작·편집(50.0%), 음악감상(47.6%), 연극관람(44.4%)	무용(-11.1%), 꽃꽂이(-8.8%), 취미공예(-8.2%), 일요공예(-7.4%)
스포츠부분 (17.1%)	승마(100.0%), 축구(84.0%), 스키(51.2%), 골프연습장(48.5%), 농구(36.8%), 볼링(33.8%)	게이트볼(-37.5%), 소프트볼(-23.9%), 요트·모터보트(-17.6%), 배구(-9.6%)

#### ○ 사행산업의 향후 전망

- 주 5일 근무제 본격 실시와 새로운 사행산업 출현 등으로 사행산업의 성장세는 당분간 지속될 것으로 전망
- 경마 : ‘부산경마장’은 아시안게임 승마장을 개조해 2005년 4월에 개장할 예정
- 경륜 : 부산 ‘금정경륜장’이 2003년 10월부터 영업을 시작하고 ‘대전경륜장’(2006년), 전남에서 ‘나주경륜장’, 광주광역시에서 ‘광주경륜장’ 사업을 추진중
- 경정 : 경륜의 4개 장외지점을 이용할 경우, 매출이 급성장할 것으로 예상됨.
- 강원랜드 : 메인카지노가 2003년 3월에 개장하면서 2003년의 매출액이 1조원 수준으로 확대될 전망
- 복권 : 로또열풍이 지속되면서 2003년의 매출액이 3.5조원을 상회할 전망

#### ○ 정부의 사행산업에서의 재정수입

- 정부가 사행산업에서 세금, 기금 등으로 거둔 재정수입은 2002년 2조 7,941억원으로 2001년의 2조 2,449억원에 비해 24.5%, 99년의 9,858억원과 비교하면 174.2%나 급증했음. 사행산업의 고객 손실액의 68.2%를 차지
- 사행산업 매출액에서 차지하는 재정수입 기여 비중은 24.2%에 달했음.
- 전체 사행산업에서 63.4%의 비중을 차지하는 경마로부터 생긴 재정수입은 1조 7,702억원, 경륜 6,448억원에 달했음.

- － 2002년의 부문별 재정수입 기여액은 지방세가 58.0%로 가장 많았고 다음이 각종 기금(22.8%), 국세(16.9%) 순으로 나타났다.

<표 1-6> 국내 사행산업의 재정수입 기여액

단위 : 억원, (%)

		매출액	국 세	지방세	기 금	기 타	재정수입 계
경마	1999	34,230	2,869	3,509	532	153	7,063
	2001	60,187	2,669	9,796	983	271	13,719
	2002	76,510	3,026	12,473	1,830	373	17,702
경륜 경정	1999	5,956	160	893	345	49	1,447
	2001	17,389	477	2,783	1,356	194	4,810
	2002	22,562	608	3,611	1,950	279	6,448
강원 랜드	2001	4,620	1,164	117	765	40	2,086
	2002	4,761	1,082	111	822	-	2,015
복권	1999	4,216	-	-	1,348	-	1,348
	2001	7,112	-	-	1,834	-	1,834
	2002	10,022	-	-	1,776	-	1,776
합계	1999	44,402	3,029	4,402	2,225	202	9,858
	2001	89,308	4,310	12,696	4,938	505	22,449
	2002	115,539	4,716	16,195	6,378	652	27,941
	(구성비)		(16.9)	(58.0)	(22.8)	(2.3)	(100.0)

자료 : 한국조세연구원.

## II. 부문별 현황

### 1. 경마산업

#### ○ 경마의 특징

- － 경주거리, 상금, 출주기준 등 정해진 조건에서 두 마리 이상의 말을 뛰게 해 승부를 겨루는 경기  
에 고객이 승마투표권을 구입해 적중시 환급금을 지급받고 즐기는 成人 레저스포츠임.
- － 경마산업은 다른 사행산업과는 달리 경주마를 육성해서 경기를 치루는 산업이기 때문에 매출원  
가의 비중이 높은 산업임.
- － 배팅을 한다는 점에서 競輪이나 競艇 등의 스포츠와 유사성이 있지만 경마는 이들 스포츠와는  
다른 특징을 갖고 있음. 즉 경마는 말의 역량이 경기결과의 70%를 좌우하는 ‘馬七人三’의 경기라  
면, 경륜은 선수의 능력반 작전반, 즉 ‘人五術五’의 경기임.

#### ○ 매출액 급증세 지속

- － 매출액 : 2002년 7조 6,491억원으로 전년에 비해 27.1%, 99년보다 2.24배 증가  
2003. 1~7월말까지의 매출액 : 3조 9,607억원으로 전년동기보다 14.0% 감소

- 서울경마장 : 2002년 6조 9,876억원으로 전년보다 26.8% 늘어났는데, 2000·2001년의 증가율(34.1%, 29.2%)보다는 다소 낮아졌지만 여전히 높은 수준
- 제주경마장 : 2002년 6,615억원으로 전년보다 30.4% 증가했는데, 2001년의 증가율(41.7%)보다는 다소 낮아졌음.
- 1일 평균 매출액 : 서울경마장 751억원, 제주경마장 74억원 등 826억 6,700만원에 달했는데, 2001년보다는 29.8%나 급증한 규모

<표 II-1> 경마의 연도별 매출액 추이

단위 : 백만원, %

	서울경마장			제주경마장			매출액 합계
	경마일 수	매출액	1일 평균	경마일수	매출액	1일 평균	
		2,716,910			79,157		
		3,111,050			164,040		
1996	94	2,772,139	28,903	84	177,808	942	2,796,067(28.6)
1997	94	3,179,329	33,096	86	240,720	1,907	3,275,090(17.1)
1998	91	3,420,049	34,938	84	2,866	2,117	2,949,947(▲9.9)
1999	91	4,264,877	45,371	84	0	2,866	3,420,049(15.9)
2000	94	5,509,072	57,990	89	358,074	4,023	4,622,949(35.2)
2001	95	6,987,613	75,135	90	2	5,636	6,016,288(30.1)
2002	93	6,615,000		89	507,216	7,433	7,649,146(27.1)
		6,987,613			661,533		

자료 : 한국마사회, 『마사연감』, 각년호.

주 : ( )안은 전년비 증감률임.

#### ○ 입장객수 증가세 지속

- 경마장 본장과 場外지점을 찾은 사람 : 2002년 1,628만명으로, 전년보다 21.8% 증가. 2003. 1~7월 말까지의 입장객수 : 1,054만명으로 전년동기보다 7.5% 증가
- 1일 평균 입장객수 : 2002년 17.5만명 (서울경마장 3만명, 지점 14만명, 제주경마장 4,867명)

#### ○ 매출액·입장객수의 연평균 증가율

- 1991~2002년 동안 연평균 증가율 : 매출액은 매년 22.3%씩 증가, 입장객수는 매년 17.3%씩 증가. 1991~96년 동안에는 매출액이 27.3%, 입장객수가 22.1%씩 증가했지만 1996~2002년 동안에는 1998년의 외환위기 여파에 따른 경기침체로 18.3%, 13.4%씩 증가하는데 그쳤음.
- 이처럼 입장객수 증가율에 비해 매출액 증가율이 높은 것은 固定 경마팬이 증가하면서 베팅액이 높아지고 경마를 레저보다는 도박으로 즐긴다는 것을 입증하는 것임.

<표 II-2> 경마의 연도별 입장객수 추이

단위 : 명, %

	서울경마장		제주경마장		입장객수 합계
	입장객수	1일 평균	입장객수	1일 평균	
1996	7,356,203	78,257	284,926	3,391	7,641,129(17.3)
1997	8,246,203	87,725	306,529	3,564	8,552,732(11.9)
1998	9,565,618	105,116	289,009	3,400	9,854,627(15.2)
1999	10,088,936	110,867	338,530	3,983	10,427,466 (5.8)
2000	11,554,803	122,923	400,336	4,498	11,955,139(14.7)
2001	12,971,266	136,540	394,611	4,385	13,365,877(11.8)
2002	15,846,693	170,394	433,174	4,867	16,279,867(21.8)

자료 : 한국마사회.

주 : ( )안은 전년비 증감률임.

○ 支店の 매출액 · 입장객수 비중

- 지점이 2002년말 28개소로 증가하면서 支店の 매출액 및 입장객수 점유율이 점차 높아지고 있음 (2003년 7월 현재 27개소).
- 지점의 매출액 점유율은 1992년 55.7%에서 2002년에는 71.0%로 높아졌고, 입장객수 점유율도 같은 기간에 64.0%에서 82.5%로 상승

<표 II-3> 서울경마사업의 지점 점유율 추이

단위 : %

	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
매출액	54.8	59.4	62.4	63.8	62.1	63.6	68.6	70.6	71.0
입장객수	62.4	61.8	65.1	66.1	68.4	69.6	75.7	78.2	82.5
지점수	17	20	21	20	20	22	25	24	28

○ 마권발매건수 · 발매액

- 마권발매건수 · 발매액 비중 : 5,000원 미만의 少額 비중이 하락하는 반면, 5만원 이상의 高額 비중은 상승하는 등 베팅금액의 高額化 추세가 지속되고 있음. 이는 경마를 건전한 레저스포츠로 성장 · 발전시키는데 큰 저해요인으로 작용함.
- 발매건수 비중 : 5,000원 미만의 비중이 98년 41.3%에서 2001년 29.3%로 하락한 반면, 5만 100~10만원의 비중은 8.4%에서 13.1%로 상승했음.
- 발매금액 비중 : 5,000원 미만의 비중이 98년 6.8%에서 2001년 3.9%로 하락한 반면, 5만 100~10만원의 비중은 43.8%에서 50.4%로 상승했음.

<표 II-4> 서울경마장의 마권구매 성향 추이

단위 : %

		계	~5,000원	5,100~1만원	1만~3만원	3만~5만원	5만~10만원
발매수 비중	1997	100.0	37.3	25.8	21.2	5.2	10.5
	1998	100.0	41.3	25.7	19.9	4.7	8.4
	1999	100.0	40.6	25.4	20.0	4.8	9.2
	2000	100.0	34.7	25.7	22.3	5.8	11.5
	2001	100.0	29.3	25.7	25.2	6.7	13.1
발매금액 비중	1997	100.0	5.6	11.7	22.6	11.8	48.3
	1998	100.0	6.8	13.2	24.1	12.1	43.8
	1999	100.0	6.5	12.4	23.1	11.9	46.1
	2000	100.0	5.0	10.9	22.2	12.3	49.6
	2001	100.0	3.9	9.9	23.0	12.9	50.4

○ 경마의 환금률

- 국내 경마의 고객환금률은 71% 수준을 유지하고 있으나 여타 국가들보다 낮기 때문에 경마팬들의 상향조정 요구가 잇따르고 있음.
- 일본의 고객환금률이 74.4%, 홍콩이 81.2%, 싱가포르·말레이시아가 각각 76.9%에 달하고 있고 캐나다의 경우에는 무려 94.0%에 이름.

<표 II-5> 경마의 연도별 환금률 추이

단위 : %

	1991	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
서울경마장	70.6	71.2	72.0	71.2	71.3	71.5	71.5	71.2	71.4
제주경마장	71.8	70.9	71.3	71.6	71.3	71.3	71.0	71.2	71.7

자료 : 한국마사회.

○ 경마고객의 총손실액

- 경마매출액의 급증세가 지속되면서 경마팬들의 總損失額(경마산업의 순매출액)도 눈덩이처럼 늘어나고 있음.
- 고객 총손실액 : 2002년 2조 1,857억원으로 전년보다 26.1%나 증가했고 99년보다는 2.24배 급증
- 경마장별 : 서울경마장이 1조 9,985억원으로 전체 경마손실액의 91.3%를 차지. 제주경마장은 1,872억원으로 8.7% 차지

<표 II-6> 경마의 고객 총손실액 추이

단위 : 백만원, %



	서울경마장	제주경마장	합 계
1996	760,463	22,718	783,181(25.2)
1997	895,982	46,587	942,569(20.4)
1998	795,604	51,031	846,635(-10.2)
1999	906,109	69,087	975,196(15.2)
2000	1,215,490	103,841	1,319,331(35.3)
2001	1,586,613	146,078	1,732,691(31.3)
2002	1,998,457	187,214	2,185,671(26.1)

주 : 고객 총손실액 = 마권매출액 - 實환금금.

( )안은 전년비 증감률임.

○ 1인당 일평균 평균 구매액 · 손실액

- 1인당 일평균 평균 마권 구매액(베팅액) : 1987년 10만 5천원에서 92년에는 30만원대를 넘어섰고 그후에도 계속 증가해 2002년에는 47만원으로 높아졌음. 경마장별로는 제주경마장이 68만 4,100원으로 서울경마장(44만원)보다 55.2%나 많음.
- 1인 하루 평균 손실액(마권매출액 - 고객환급액) : 2002년 13만 5,300원으로 전년보다 5.5%, 98년 보다는 57.5%나 급증. 경마장별로는 제주경마장이 12.7만원으로 서울경마장(19.4원)보다 52.4%나 많음.

<표 II-7> 경마의 1인당 일평균 평균 구매액 및 손실액 추이

단위 : 천원

	서울경마장		본장 對 지점 구매액		제주경마장		경마장 평균	
	구매액	손실액	본장	지점	구매액	손실액	구매액	손실액
						79.7		
1996	369.3	103.4	397	355	277.8	91.9	365.9	102.4
1997	377.2	108.6	403	364	323.7	90.3	382.9	110.3
1998	289.8	83.2	348	263	314.8	98.4	299.3	85.9
1999	315.1	89.8	378	288	343.0	126.	328.0	93.5
2000	369.1	105.2	477	334	435.5	3		110.2
2001	424.7	122.3	573	383	625.4	180.	386.7	128.3
2002	440.9	127.0	732	379	684.1	1	450.1	135.3
						193.	469.9	
						6		

- 주 : 1) 하루 평균 구매액=매출액÷입장객수.  
 2) 하루 평균 손실액=하루 평균 구매액×(1-환급률).  
 3) 제주경마장의 경우에는 교차투표 매출액 제외.

#### ○ 경마산업의 조세납부액

- 2002년의 조세 납부액은 1조 5,499억원으로 2001년보다 24.3%, 98년보다는 2.65배 급증
- 그중 지방세의 납부액은 1조 2,473억원으로 99년보다 3.6배나 급증했고, 전체 조세 납부액의 80.5%를 차지
- 경마산업의 조세납부액은 전체 골프장 매출액(1조 6,339억원)에 육박하고 18홀 회원제 골프장 397개소가 낸 세금과 맞먹는 규모임.

## 2. 경륜산업

#### ○ 경륜의 특징

- 競輪(Cycle Racing)은 7명의 선수가 사이클 경기장에서 경주를 하고 관객은 경주권을 구입, 승자를 적중시켰을 때, 일정 비율의 배당금을 지급받는 레저스포츠임.
- 경륜은 기계인 자전거를 이용하는 두뇌스포츠라는 점에서 경마와 다소 차이가 있음. 즉 경륜은 선수의 능력반 작전반, 즉 ‘人五術五’의 경기라고 할 수 있음.
- 우리나라에는 1991년 12월 경륜·경정법이 국회에서 제정된 이후 3년간의 준비 끝에 1994년 10월 15일 서울 올림픽공원내 잠실경륜장에서 국내 최초로 경륜경기가 시작되었음.

#### ○ 경륜의 매출과 입장객수, 매년 급증

- 賣出額 : 2002년에는 2조 2,999억원으로 전년보다 39.0%, 그리고 2000년보다는 2.45배나 급성장했음. 창원경륜장의 금년 상반기 매출액은 총 4,080억 3천만원으로 지난해 상반기보다 16.6%, 입장객수도 총 43만 6,577명으로 6.4% 감소
- 1인당 하루 평균 매출액 : 1999년 17만 5천원에서 2002년에는 54만 3천원으로 높아졌음. 특히 외환위기의 시련을 겪었던 1998년에는 경마와는 달리 매출액이 전년보다 12.8%나 증가했음. 여기에서도 알 수 있듯이, 경륜·경마·카지노 등의 Luck Business산업은 不況에 강하다는 것이 입증되었음.
- 입장객수 : 2002년에 552만명으로 전년보다 15.0%, 2000년보다는 55.8%나 급증했음.

#### ○ 매출액과 입장객수 급증은 場外支店 증가에 기인

- 1998년에 3개소에 불과했던 장외지점이 2002년에는 13개소로 급증했는데, 이 중 2개소를 제외한 11개소가 수도권 주변에 분포하고 있음. 이에 따라 장외지점의 매출 비중은 1998년 21.0%에서 2002년에는 75.0%로 크게 상승했음(2003년 8월 현재 장외지점 14개소).
- 입장객의 장외지점 비중도 같은 기간 19.2%에서 69.4%로 크게 높아졌음. 따라서 이것은 매출액을 지속적으로 증가시키기 위해서 장외지점을 계속 개설해야 한다는 것을 의미함.

#### ○ 경륜고객의 1인당 일평균 베팅액(구매액)도 장외지점이 본장보다 훨씬 높음

- 잠실경륜장 본장의 1인당 일평균 베팅액은 39만원에 불과한데, 지점의 베팅액은 51만 4,100원으로 31.8%나 높게 나타났다.

- 잠실경륜장의 1인당 일평균 베팅액도 1999년 17만 4,800원에 불과했지만 2002년에는 47만 6,200원으로 2.7배나 급증
- 경륜고객 1인당 일평균 損失額은 2002년 14만 2,900원에 달했고, 이 중 잠실 본장에서의 손실액은 11만 7,000원인데 반해, 지점에서의 손실액은 본점보다 32.9% 높은 15만 4,200원에 달했음.

<표 II-8> 국내 경륜산업의 매출액 및 입장객수 추이

	경주일수	매출액(백만원)		입장객수(명)		1인당 일평균 매출액(원)
		연간	일평균	연간	일평균	
1994	6회 16일	1,673	105	61,410	3,838	27,243
1995	34회 102일	72,820	714	573,282	5,620	127,023
1996	38회 112일	185,139	1,653	1,245,388	11,120	148,660
1997	39회 117일	299,988	2,564	1,613,663	14,408	185,505
1998	40회 118일	338,449	2,868	2,104,958	17,837	160,787
1999	40회 119일	595,583	5,005	3,407,966	28,636	174,762
2000	40회 120일	1,224,339	10,203	3,543,765	29,531	345,491
2001	잠실 39회 115일	1,738,918	15,121	4,061,660	35,319	428,130
	창원 50회 149일	418,600	2,809	737,000	4,946	567,933
	계	2,157,518		4,798,660		449,608
2002	잠실 38회 113일	2,203,210	19,497	4,626,928	40,946	494,864
	창원 49회 144일	796,700	5,533	893,000	6,201	892,161
	계	2,999,910		5,519,928		543,469

자료 : 경륜운영본부.

<표 II-9> 잠실 경륜의 1인당 일평균 구매액 및 손실액 추이

단위 : 천원

	1999년		2000년		2001년		2002년	
	구매액	손실액	구매액	손실액	구매액	손실액	구매액	손실액
합계	174.8	52.4	345.5	103.7	428.1	128.4	476.2	142.9
본장	142.4	42.7	290.3	87.1	289.8	86.9	390.0	117.0
지점	218.6	65.6	379.1	113.7	509.3	152.8	514.1	154.2

○ 잠실경륜장의 제세납부액

- 1994년 이후 2002년까지의 제세납부액은 총 1조 2,148억원에 달하고 있음.
- 이 중 매출액의 10%인 레저세는 6,660억원으로 전체의 54.8%, 교육세가 3,682억원으로 30.3%를 차지하고 있음.
- 2002년의 제세납부액은 4,123억원으로 전년보다 26.5% 증가했는데, 전체 경륜 매출액에서 차지하는 비중은 18.7%에 달했음.

<표 II-10> 경륜산업의 제세납부액 추이

단위 : 백만원, (%)

	합 계	경주관련 제세(매출액의 18%)			기타소득세	입장료 제세
		레저세	교육세	농특세		
1994	267	167	33	33	34	-
1995	11,449	7,282	1,456	1,456	1,254	-
1996	30,149	18,514	7,300	3,703	632	-
1997	52,297	29,999	14,999	6,000	1,299	-
1998	59,433	33,845	16,922	6,769	1,897	-
1999	105,284	59,558	29,779	11,912	4,035	-
2000	217,650	122,434	61,217	24,487	9,152	360
2001	325,978	173,892	5	34,778	12,618	355
2002	412,342	220,321	132,193	44,064	15,422	342
합 계	1,214,848 (100.0)	666,012 (54.8)	368,234 (30.3)	133,202 (11.0)	46,343 (3.8)	1,057 (0.1)

자료 : 한국체육학회, 『국민체육진흥의 장애와 극복』, 2003. 4.

주 : 잠실경륜장 기준.

## 5. 경정

### ○ 경정 시행

- 경마와 경륜에 이어 세번째의 베타형 레저스포츠인 경정(Motor Boat Racing Track)이 2002년 6월 18일부터 미사리 경정장에서 경기가 열리고 있음.
- 경기도 하남시 미사동 올림픽 조정경기장 40만평중 7만평 부지에 경정장이 들어섰음.

### ○ 경정사업의 2002년 실적

- 매출액·입장객수 : 49경주일 동안 진행된 407레이스에서 45만 5,429명이 입장해 1,223억원의 매출액 기록
- 월별 일평균 매출액 : 9월이 29억 6,800만원으로 가장 많았고 인지도가 낮았던 6월이 12억 2,400만원으로 가장 적었음(일평균 매출액 25억원).
- 일평균 입장객수 : 9월이 1만 579명으로 가장 많았고 6월이 6,945명으로 가장 적었음(일평균 입장객수 9,294명).

### ○ 금년 경정사업 부진

- 2003년 7월말까지의 매출액 : 1,701억원으로 연간 목표(5,214억원) 대비 32.6%에 그침.
- 장외지점 : 현재 경륜지점 4개소를 공동 사용, 향후 10개소로 확대 예정

<표 II-11> 국내 경정산업의 매출액 및 입장객수 추이

단위 : 백만원, 명

	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	연간
시행일 수	4일	8일	7일	8일	10일	8일	4일	49일
매출액 (일평균)	4,896 (1,224)	17,592 (2,199)	17,008 (2,430)	23,742 (2,968)	27,499 (2,750)	20,228 (2,529)	11,364 (2,784)	122,329 (2,497)
입장객 수 (일평균)	27,780 (6,945)	79,504 (9,938)	66,507 (9,501)	84,634 (10,579)	91,120 (9,112)	68,584 (8,573)	37,300 (9,325)	455,429 (9,294)

자료 : 경정운영본부 내부자료.

## 6. 강원랜드 카지노

### ○ 스몰카지노 오픈

- 지난 1995년 「폐광지역 개발지원에 관한 특별법」이 제정되면서 내국인 출입이 가능한 강원랜드 카지노(Small Casino)가 2000년 10월 28일에 개장했음.
- 스몰카지노에는 객실 199실 규모의 호텔, 99종의 슬롯머신 470대와 240여명의 고객이 게임을 즐길 수 있는 테이블게임 30대가 있었음.

### ○ 메인카지노 오픈

- 2003년 3월 28일에는 (주)강원랜드 메인호텔 & 카지노가 개장했음. 총사업비 3,800억원을 들여 지난 2000년 5월 착공한 강원랜드 메인호텔(98,801평)은 지상 24층에 477객실, 11개 식음료업장, 대·소 연회장, 실내 수영장, 명품점 등 6개 부대업장을 갖추고 있음.
- 메인카지노는 스몰카지노의 3배 규모인 게임테이블 100대, 슬롯머신 960대를 갖추고 매일 오전 10시부터 다음날 오전 6시까지 하루 20시간 영업을 하고 있음.
- 전체 슬롯머신 가운데 절반을 100원짜리의 소액 베팅 게임기로 갖췄으며, 테이블게임은 1인당 베팅한도가 10만원 이하·30만원 이하인 테이블을 각각 50%씩 설치했음. 특히 슬롯머신의 평균 승률을 93.5%(스몰카지노 89.7%)로 높였으며, 여러 대의 슬롯머신을 연결한 프로그레시브 슬롯머신도 11종(스몰카지노 6종)으로 늘렸음.
- 2003년 4월 18일에는 4차원 입체영화관, 돔영화관, 헬기점프, 스카이 크루징, 게임기 등을 갖춘 테마파크(3,022평)를 개장했음.

### ○ 2002년 經營實績 분석

- 매출액 : 4,760억 6,116만원으로 전년보다 3.0% 증가
- 카지노 매출액 : 4,694억원으로 전년보다 3.4% 증가했고, 하루 평균 12억 8,600만원의 매출을 기록했음. 이 중 테이블게임의 매출액은 3,167억원으로 전체 카지노 매출액의 67.5%를 차지했고 슬롯머신의 매출액은 1,527억원에 달했음.
- 호텔 매출액 : 66억 7,200만원으로 전년보다 무려 17.9%나 감소

- 카지노의 입장객수 : 전년보다 2.1% 증가한 91만 8,673명이었고 하루 평균 입장객수는 2,517명으로 증가. 이 중 외국인 입장객수는 3,863명으로 전체 입장객의 0.4%에 불과 (2003년 13.6만명, 7월 14.8만명)
- 고객 1인당 손실액 : 51만 1천원으로 전년보다 1.4% 증가
- 영업이익 : 2,983억원으로 전년보다 1.5% 감소했고, 영업이익률은 2000년 49.1%, 2001년 65.6%, 2002년 62.7%였음. 당기순이익은 전년보다 1.3% 증가한 2,210억원

<표 II-12> 강원랜드의 경영실적 추이

단위 : 백만원, (%)

	2000년	2001년	2002년	전년비(%)	구성비(%)
- 매출액	90,951	462,020	476,061	3.0	100.0
카지노매출(A)	88,436	453,897	469,389	3.4	98.6
(테이블게임)	(56,689)	(303,954)	(316,659)		(67.5)
(슬롯머신)	(31,747)	(149,942)	(152,730)		(32.5)
호텔매출	2,514	8,123	6,672	▲17.9	1.4
- 매출원가	20,449	100,789	116,972	16.1	24.6
- 매출총이익	70,502	361,230	359,089	▲0.6	75.4
- 영업이익	44,646	302,921	298,339	▲1.5	62.7
- 경상이익	58,030	317,515	314,900	▲0.8	
- 법인세	16,796	99,237	93,882	▲5.4	
- 당기순이익	41,233	218,278	221,018	1.3	46.4
입장객수(B, 명)	209,349	899,950	918,673	2.1	
1인당 손실액(천원)	422	504	511	1.4	

자료 : (주)강원랜드 감사보고서.

주 : ( )안은 매출액 대비 구성비임.

○ 강원랜드가 납부한 제세공과금

- 2001년과 2002년에 각각 15억원과 56억 3,700만원인데, 이것은 강원도 정선군과의 협약에 의해 강원랜드가 강원도 정선군에 납부한 금액으로 카지노 진입도로공사 재원 부담을 위한 것임.
- 폐광지역 개발기금은 폐광지역개발지원에 관한 특별법 제11조와 동법 시행령 17조에 따라 납부하는 금액으로, 2001년과 2002년에 각각 317억원, 315억원에 달했는데, 법인세비용 차감전 순이익의 10%에 해당하는 금액

○ 메인카지노에 대한 문화관광부의 권고안이 크게 후퇴

- 당초 문화관광부는 메인카지노 개장에 따른 도박피해를 최소화하기 위해서 강원랜드에 강력한 권고안을 제시했음.
- 이처럼 권고안을 제시한 背景에는 강원랜드가 지역경제 활성화에 기여하기보다는 오히려 도박꾼을 양산하고 있다는 판단에 따른 것임. 실제 강원랜드를 찾는 분들은 관광객들보다는 베팅금액이 크고 체류기간이 긴 갬블러(Gambler)들이 많이 찾고 있음.
- 그러나 문화관광부의 권고안은 강원랜드 관련 단체들의 강력한 반발을 사면서 크게 후퇴했음.

## 7. 복권산업

### ○ 지난해 복권시장규모 1조원 돌파

- 2002년 복권시장규모는 인터넷을 통한 판매 활성화와 이벤트복권의 1등 당첨금 고액화 등에 힘입어 전년보다 무려 43.7%나 급성장한 1조 145억원(스포츠토토, 로또복권 포함)에 달했음. 1998년(3,209억원)보다 3.2배나 급성장했음.
- 종류별 시장규모 : ① 인터넷 복권시장 : 우리 국민들의 ‘빨리 빨리 문화’와 인터넷의 확대·보급 및 구입의 편리성 등으로 전년보다 무려 8.3배나 급증한 1,074억원에 달했고, 전체 복권시장에서 차지하는 비중도 2001년의 1.8%에서 2002년에는 10.6%로 급상승했음.
- ② 이벤트 복권시장 : ‘점보주택복권(1등 당첨금 60억원)’ 발매, ‘수퍼코리아연합복권’(자치·관광 복권 연합 발행) 시판 등으로 전년보다 5.7배 급증한 909억원에 달했음.
- ③ 추첨식 복권시장 : 1등 당첨금의 고액화 및 적극적인 마케팅 활동 등에 힘입어 전년보다 32.6% 증가한 5,149억원에 달했음.
- ④ Sports Toto : 2001년 10월 6일부터 본격 실시되면서 27억 6,000만원에 불과했지만 2002년에는 월드컵 축구대회 덕택에 220억원이나 판매되었음. 스포츠 토토가 국민들의 관심을 끌지 못한 이유는 복잡한 것을 싫어하는 우리 국민성에 맞질 않고 판매점까지 가서 구입해야 한다는 불편함, 그리고 상품의 단순함 등에 기인하는 것으로 분석됨.

### ○ 복권시장의 연평균 성장률

- 복권시장의 연평균 성장률도 복권의 당첨금 등에 대한 규모가 해제된 1999년을 전후로 다르게 나타나고 있음.
- 1990~98년 동안의 연평균 성장률은 13.45%에 불과했지만 1998~2002년 동안에는 연간 33.34%씩 성장했음.

### ○ 추첨식·즉석식 복권의 점유율

- 추첨식 복권의 점유율 : 2001년의 55.0%에서 2002년에는 50.8%로 낮아졌지만 여전히 복권시장을 주도하고 있다.
- 즉석식 복권의 점유율 : 2001년 40.5%에서 2002년에는 25.7%로 급격히 하락했는데, 이는 인터넷 복권이 활성화되었기 때문으로 분석됨.
- 인터넷 복권의 점유율 : 2001년 1.8%에서 2002년에는 10.6%로 급격히 상승

<표 II-13> 복권발행 부처 및 수익금 사용 현황

부처명	발행복권	근거법률	주요 사용처
건설교통부	주택복권	주택건설촉진법	- 서민주택 건설자금으로 지원
과학기술부	기술복권	기술개발촉진법	- 기술담보 대출 지원
문화관광부	체육복권	국민체육진흥법	- 생활체육 지원, 국민체육센터 건립 지원, 대구U대회 지원
국가보훈처	플러스복권	한국보훈복지의료공단법	- 보훈병원 병상 증설 등의 의료시설 현대화사업, 보훈복지사업 지원
중소기업청	기업복권	중소기업진흥 및 제품구매에 관한 법률	- 중소기업 육성사업 지원
산림청	녹색복권	산림법	- 산림조성·자연복원사업, 자연체험·산림사랑 프로그램지원
노동부	복지복권	근로자복지기본법	- 생활안정자금, 근로여성 임대아파트 운영, 근로자 신용보증지원 적립금 등에 지원
제주도	관광복권	제주국제자유도시특별법	- 국제자유도시 기본 인프라 확충, 노인 및 장애인 복지 지원
행정자치부	자치복권	지방재정법	- 지역생활체육시설 사업, 지역 주민편의 교통시설 확충, 지역인재 육성 사업에 지원
보건복지부	엔젤복권	사회복지공동모금회법	- 노인, 장애인, 취약여성 및 가정복지 지원, 북한이탈주민 등 복지사각지대 발굴 지원

○ 복권시장과 넓은 의미의 레저시장과의 관계

- 복권시장이 레저시장에서 차지하는 비중은 평균 2%대를 유지하다가 2001년 2.84%, 2002년에는 3.74%까지 높아졌음.
- 일본의 경우, 복권시장이 레저시장에서 차지하는 비중은 1990년대 전반의 2.7%대에서 2001년에는 4.03%로 높아졌는데, 우리나라보다는 다소 높게 나타났음.
- 1983년 로또복권을 도입한 미국의 경우에는 레저시장에서 차지하는 복권시장의 비중이 6%대에 달하고 있음.

<표 II-14> 국내 복권시장이 레저시장에서 차지하는 비중

단위 : 억원, %



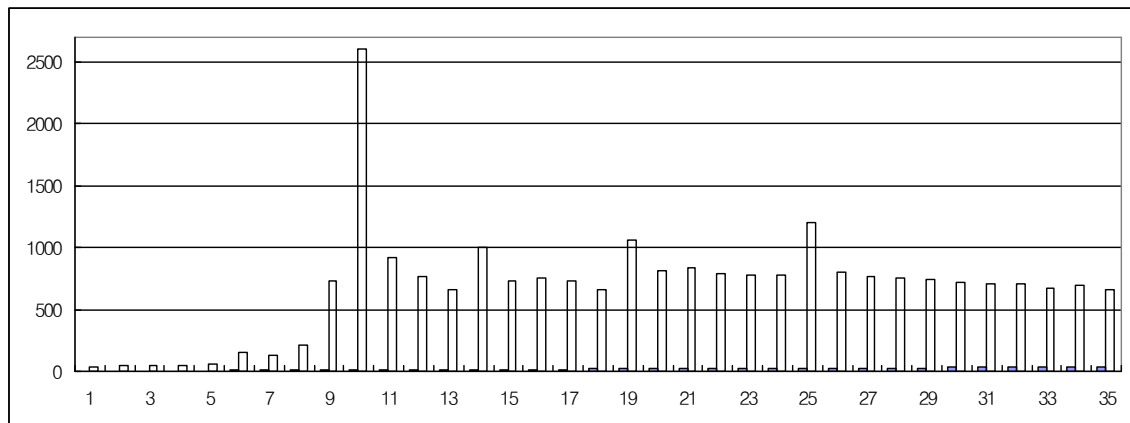
	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년
GDP 성장률	5.0	-6.7	10.9	9.3	3.1	6.3
A. 복권시장규모	3,664 (-2.4)	3,209 (-12.4)	4,216 (31.4)	5,074 (20.4)	7,063 (39.2)	10,145 (43.7)
B. 광의의 레저시장규모	208,721 (4.8)	180,984 (-13.3)	201,581 (11.4)	233,222 (15.7)	248,646 (6.6)	271,024 (9.0)
C. 비중(A÷B, %)	1.75	1.77	2.09	2.17	2.84	3.74
D. 20세 이상 인구(천명)	31,689	32,134	32,645	33,254	33,860	34,440
E. 1인당 구매액 (A÷D)	11,562원	9,986원	12,915원	15,258원	20,859원	29,457원

주 : ( )안은 전년비 증감률임.

#### ○ 로또복권의 매출액

- 매출액 : 2002. 12/2일~2003. 8/2일까지 35회차 동안 2조 3,817억원을 기록했음. 특히 정부가 로또열풍을 차단하기 위해 1등 당첨금의 이월횟수를 5회에서 2회로 규제하기 직전 주인 2003년 2월 2일~2월 8일(10회차)까지의 매출액은 2,608억원으로 가장 많았음.
- 총 1등 당첨금 : 1등 이월횟수가 3회까지 이른 10회의 836억원이 최고치
- 총 1등 당첨자수 : 21회차(2003년 4월 20일~4월 26일)에 총 23명
- 1등 최고 당첨금 회차 : 19회차(2003년 4월 6일~4월 12일)에 407억원

<그림 II-1> 로또복권의 회차별 매출액 추이



○ 로또복권기금의 부처별 배분비율

- 복권 판매액의 50%는 복권구매자에게 당첨금으로 환급되고, 나머지 20% 정도는 비용으로 쓰고 30% 정도를 基金으로 조성하고 있음.
- 2002년 12월 2일~2003년 8월 9일까지의 기금조성액 : 7,962억 2,800만원
- 기금조성률 : 2002년 24.5%, 2003년 8월 9일까지 32.6%
- 로또기금의 부처별 배분비율은 1999년 복권시장점유율을 적용하고 있음.
  - 건설교통부 : 28.0%, • 과학기술부 : 14.68%, • 문화관광부 : 12.12%,
  - 국가보훈처 : 7.5%, • 중소기업청 : 7.41%, • 산림청 : 6.82%,
  - 노동부와 제주도 : 각각 6.2%, • 행정자치부 : 6.07%, • 보건복지부 : 5.0%

○ 로또복권기금의 사용처

- 로또복권의 수익금 使用計劃을 보면, 국가유공자 복지증진사업채원, 지역개발사업채원, 과학기술진흥기금, 국민체육진흥기금, 사회복지사업, 근로자 복지진흥기금, 국민주택기금, 녹색자금조성, 중소기업진흥기금, 제주도 관광진흥 및 개발사업자금조성 등 전액 國家公益 目的에 사용되고 있음.
- 이처럼 복권발행기관별로 매우 다양한 사업에 복권 수익금을 사용하고 있는데, 問題는 ① 일반회계사업과 혼용되어 사용되고 있고, ② 국민들이 피부로 느낄 수 있는 분야에 지원되지 않고 있다는 점임.

○ 「복권기본법」 제정 준비

- 국무총리실에서는 로또복권의 발행 근거가 없다는 지적에 대해 로또복권을 포함한 ‘복권기본법’ 제정을 준비하고 있음.
- ‘복권기본법’에서는 로또복권으로 조성된 기금중 30%는 각 부처별로 배분하고, 나머지 70%를 공익기금으로 활용하는 것으로 돼 있음. 또 ‘복권기본법’에서는 민간전문가, 시민단체, 복권발행기관 등이 참여하는 “복권조정위원회”를 두고, 이 위원회에서 복권시장 안정대책이나 복권기금의 사용처에 대해 결정하도록 하고 있음.

○ 정부의 복권규제정책

- 정부는 2003년 1월 27일 복권발행조정위원회를 열어 전국적인 ‘로또 狂風’을 잠재우기 위해 로또복권에 대한 강력한 규제책을 발표했다. 즉 2월 9일부터 로또복권의 1등 당첨금 이월횟수가 5회에서 2회로 대폭 줄어줄고, 1등 당첨자 없이 2회로 이월한 후 3회차에서도 당첨자가 나오지 않을 경우, 3회차의 2등 당첨자들에게 1등 당첨금을 균등 배분기로 했음.
- 2002년 6월 20일에도 ‘복권시장 안정대책’을 발표했었음. 즉 추첨식 복권의 최고당첨금은 5억원, 즉석식 복권의 최고당첨금은 1억원으로 제한되고 인터넷 복권 최고당첨금도 1억원을 넘지 못하게 규제했음. 또 최고 당첨가능금액을 60억~100억원까지 내걸고 판매해왔던 ‘이벤트복권’ 발행이 전면 금지시켰음.

### III. 사행산업의 건전한 발전 방안

#### 1. 규제장치 마련

○ 사행산업에 대한 적절한 통제책 시급

- 사행산업은 인간의 욕구를 충족시켜주기 위해 실시되어야 하지만 그렇다고 폐지되어서는 안되는 사회의 ‘必要惡’임.
- 정부가 사행산업에 대해 강력하게 규제를 하면 不法도박이 판을 치지만, 현재처럼 새로운 사행시설을 아무런 통제장치없이 공급할 경우에는 사행산업이 급성장하면서 국민들의 재산탕진, 도박중독자 양산, 가정파탄 등의 심각한 부작용이 나타남.
- 英國의 경우에는 “현존하는 사행산업의 수요를 충족시키는 것은 좋지만 새로운 신규수요를 창출해서는 안된다”는 사행산업에 대한 철학을 갖고 있음.
- 따라서 우리나라도 중산층 이하의 서민들의 ‘기대심리’를 먹고 성장하는 사행산업에 대한 적절한 규제가 시급함.

○ 사행산업감독위원회 설립 필요

- 사행산업이 국민들에게 꿈과 희망을 주는 레저산업으로 성장하기 위해서는 사행산업을 감독하고 통제할 수 있는 (가칭)‘사행산업감독위원회’를 설치하는 것이 필요함.
- 사행산업감독위원회의 委員들은 민간전문가, 학자, 시민단체 관계자, 사행산업 시행기관 관계자 등으로 구성하되, 형식적인 위원화가 아닌 실질적인 업무를 할 수 있는 위원회로 운영되어야 함.
- 사행산업감독위원회의 業務는 새로운 사행산업의 도입 여부 심의, 기존 사행산업에 대한 불법사항 감시 등이 될 수 있을 것임.

○ 민주당의 “사행산업관리제도 개선을 위한 정책기획단” 출범

- 사행산업 관련 부처의 국장급, 민간 전문가, 민주당 전문위원 등이 참여하는 정책기획단이 지난 7월 29일 출범(위원장 신기남 의원)
- 매주 부문별로 현황을 보고하고 토의한 후, 토의내용을 종합 정리해 정기국회에 통과시킬 예정

2. 개선 방안

○ 고객의 1인당 1회 베테한도액 준수

- 1인당 1회 베테한도액 : 경마 10만원, 경륜·경정 5만원, 강원랜드 카지노(일반 테이블게임) 10만원·30만원, 로또복권 10만원
- 이를 위해서는 고객별로 ID카드를 발급해 1인당 1회 베테한도를 철저히 지키도록 유도
- 기대효과 : ① 베테한도가 철저히 지켜질 경우, 매출액은 다소 줄어들겠지만 도박중독자가 그만큼 줄어들면서 사행산업이 도박이 아닌 건전한 레저스포츠로 성장·발전할 수 있음. ② 현재 도박중독클리닉센터는 찾아오는 중독자를 치료하는데 그치지만, 이 제도를 실시할 경우에는 도박중독 가능자까지도 체크해 積極적으로 치료할 수 있다는 장점이 있음. ③ 사행산업의 수익성 악화로 지자체들의 사행산업 진출 급감

○ 경주일 및 레이스 수 축소(경륜)

- 경주개최일 수를 현재의 주 3일(금·토·일요일)에서 주 2일(토·일요일)로 축소  
⇒ 이 경우 매출감소액 40% 예상(경륜운영본부 내부자료)
- 하루 레이스 수를 현재의 13레이스에서 12레이스로 축소

○ 家族과 함께 찾을 수 있는 리조트 조성

- 우리 국민들의 레저패턴이 가족단위로 이루어지고 있는데, 가족들이 함께 와서 배팅을 즐길 수 있게 되면, 경마·경륜·경정·강원랜드 카지노 등은 건전한 레저스포츠로 더욱 빨리 정착될 수 있을 것임.
- 2002년 경마(경륜)고객의 동반자를 보면, 혼자 오거나 친구·직장동료와 함께 오는 비중이 82.4%(83.1%)에 달하고 있지만 家族과 함께 오는 비중은 12.7%(11.3%)에 불과했음.

○ 場外지점 증설의 억제

- CCTV를 보고 배팅할 수 있는 경마·경륜·경정 등의 장외지점은 전형적인 도박장이기 때문에 증설을 억제하는 것이 바람직함.
- 장외지점이 새로 설치되면 매출액·지자체의 稅收는 증가하겠지만, 그만큼 지역의 도박중독자가 양산되고 지역국민들의 재산상 손실이 커진다는 사실을 명심해야 할 것임.

○ 고객환급률의 인상

- 고객환급률 : 경마 매출액의 71%, 경륜·경정 70%, 복권 50%
- 주요국의 고객환급률
  - ① 경마 : 일본 74.4%, 홍콩 81.2%, 싱가포르·말레이시아 각각 76.9%
  - ② 경륜·경정 : 일본 75%
  - ③ 복권 : 미국 53%, 호주 60%, 캐나다 44%
- 개선방안 : 고객환급률 인상 (경마 75%, 경륜·경정 75%, 복권 55%)
- 政府측에서는 고객환급률이 높아지면 그만큼 稅收가 줄어들 것으로 우려하지만, 실제로는 환급률이 높아지면 더 많은 고객들이 더 많이 배팅하기 때문에 세수는 별 영향이 없을 것으로 예상됨.

○ 조세·기금의 바람직한 사용처

- 각 사행산업에서 조성된 조세·기금은 우선적으로 그 고객들을 위해 사용되어야 함.
- 경마·경륜·경정 : 조성된 조세 및 기금을 고객들이 피부로 느낄 수 있는 분야들(진입도로·주차장 확충, 승마·자전거·모터보트산업 지원, 경마·경륜·경정산업 발전 사업 등)에 지원하는 것이 필요함.
- 복권 : 조성된 기금을 서민들을 위한 분야에 집중 지원함.

■ 부록 1 : 경마고객의 성향 분석

○ 성별·연령별·학력별 비중

- 관람장소에 관계없이 男性팬(81.6%)이 女性팬(18.4%)보다는 압도적으로 많음. 여성팬이 증가하는 것은 여성의 사회진출이 활발해지고 있기 때문임.
- 연령별 : 30대(31.9%)와 40대(33.3%)가 전체 고객의 2/3를 차지함. 특히 서울경마장의 20대 비중이 높은 것은 연인들이 데이트하기 좋은 장소이기 때문으로 분석됨.
- 학력별 : 고졸(46.2%)과 대학 재학 이상(45.7%)이 전체의 91.9%
- 2001년과 비교시 : ① 성별로는 女性의 증가(6.7%↑), ② 연령별로는 20대의 증가(4.1%↑), ③ 학력별로는 대재 이상의 高학력 증가(3.1%↑)

<부표 1> 경마고객의 성별 · 연령별 · 학력별 비중

단위 : %

		전 체	서울경마장	마사랑	제주경마장
합 계 (명)		100.0 (2,125)	100.0 (570)	100.0 (1,385)	100.0 (170)
성별	남성	81.6	79.5	84.1	68.8
	여성	18.4	20.5	15.9	31.2
연령별	20대	14.8	24.6	11.3	11.2
	30대	31.9	35.6	30.0	34.7
	40대	33.3	27.7	35.5	33.5
	50대 이상	19.9	12.1	23.0	20.6
	무응답	0.1	-	0.2	-
학력별	중졸 이하	6.0	3.0	7.4	5.3
	고졸	46.2	41.9	48.2	43.5
	대재 이상	45.7	52.5	42.3	51.2
	무응답	2.1	2.6	2.1	-

자료 : 한국마사회, 『2002 경마팬 성향 및 만족도조사 보고서』.

○ 직업별 · 소득수준별 비중

- 직업별 : 시간적 여유가 많은 자영 · 판매운영자들이 31.9%로 가장 많았고, 사무 · 관리 · 경영직에 종사하는 고객들이 18.8%로 그 다음으로 많았음. 제주경마장의 경우, 농림어업에 종사하는 고객들이 9.4%로 상대적으로 많았음.
- 소득수준별 : 월소득 201만원~300만원 이하의 비중이 전체의 29.8%로 가장 높았고 다음이 200만원 이하(26.2%)였음.
- 2001년과 비교시 : ① 직업별로는 자영업자의 감소(7.1%↓), 화이트칼라의 증가(5.4%↑)  
 ② 소득수준별로는 월소득 200만원 이하의 저소득층 감소(22.5%↓), 300만원 이상의 고소득층 증가(18.9%↑)

<부표 2> 경마고객의 직업별 · 소득수준별 비중

단위 : %

		전 체	서울경마장	마사랑	제주경마장
합 계 (명)		100.0 (2,125)	100.0 (570)	100.0 (1,385)	100.0 (170)
직업별	농림어업	1.5	1.2	0.6	9.4
	자영·판매·운영자	31.9	27.2	34.7	24.7
	서비스직 종사자	10.3	11.8	9.4	12.4
	생산·기능·노무직	7.0	4.2	8.2	6.5
	사무·관리·경영직	18.8	21.8	18.6	10.6
	전문·기술직	11.3	12.8	10.2	15.3
	전업주부	7.6	8.6	6.5	12.4
	학생	4.2	7.9	2.8	2.9
	무직·기타	7.4	4.5	8.9	5.9
소득 수준별	월 200만원 이하	26.2	21.9	24.1	57.1
	201~300만원	29.8	31.4	30.3	20.6
	301~400만원	20.9	24.0	20.8	11.2
	400만원 이상	20.0	19.8	21.3	10.6
	무응답	3.1	2.8	3.5	0.5

○ 경마관전 이유(베팅장소별)

- 전 체 : ‘돈을 따려고’라고 응답한 고객들의 비중이 38.4%로 가장 높았고 다음이 ‘스트레스 해소’(23.1%), ‘자기가 예상한 말이 우승하는 쾌감을 맛보려고’(13.9%), ‘여가시간 선용’(13.6%) 순
- 서울경마장 고객 : ‘돈을 따려고’(35.6%), ‘스트레스 해소’(21.9%), ‘여가시간 선용’(15.3%) 순
- 마사랑 고객 : ‘돈을 따려고’(41.1%), ‘스트레스 해소’(23.2%), ‘자기가 예상한 말이 우승하는 쾌감을 맛보려고’(15.7%) 순. 특히 경주장면을 TV화면으로 베팅을 하기 때문에 ‘여가선용’(12.3%)과 ‘달리는 말을 보려고’(4.9%)의 비중이 상대적으로 낮음.
- 제주경마장 고객 : ‘스트레스 해소’(26.5%), ‘돈을 따려고’(25.3%), ‘여가시간 선용’(18.8%) 순
- 2001년과 비교시 : ‘돈을 따려고’라고 응답한 비중이 8.4% 포인트 하락했으나 ‘스트레스 해소’ 비중이 3.8% 포인트 상승했음.

<부표 3> 경마고객의 관전 이유(베팅장소별)

단위 : %

	전체	돈을 따려고	스트레스 해소	예상적중의 쾌감	여가선용	달리는 말을 보려고
합계	100.0	38.4	23.1	13.9	13.6	5.6
서울경마장	100.0	35.6	21.9	11.2	15.3	7.9
마사랑	100.0	41.1	23.2	15.7	12.3	4.5
제주경마장	100.0	25.3	26.5	8.2	18.8	7.1

주 : 기타 응답은 제외시켰음.

○ 경마관전 이유(고객유형별)

- 초보형 고객일수록 스트레스 해소·여가선용에 중점을 두지만, 방문횟수가 증가할수록 베팅에 중점을 두는 것으로 나타났음.
- 초보형 고객 : ‘스트레스 해소’(23.1%), ‘여가선용’(22.4%), ‘돈을 따려고’(20.4%) 순

- 여가형 고객 : '스트레스 해소'(27.5%), '돈을 따려고'(25.8%), '여가선용'(17.8%) 순
- 단골고객 : '돈을 따려고'(39.7%), '스트레스 해소'(23.7%), '예상적중의 쾌감'(17.4%) 순
- 베테랑고객 : '돈을 따려고'(58.3%), '스트레스 해소'(18.2%), '예상적중의 쾌감'(13.2%) 순

<부표 4> 경마고객의 관전 이유(고객유형별)

단위 : %

	전체	돈을 따려고	스트레스 해소	예상적중의 쾌감	여가선용	달리는 말을 보려고
합계	100.0	38.4	23.1	13.9	13.6	5.6
초보형	100.0	20.4	24.6	8.0	22.4	8.2
여가형	100.0	25.8	27.5	15.9	17.8	7.4
단골방문형	100.0	39.7	23.7	17.4	12.1	4.9
베테랑유형	100.0	58.3	18.2	13.2	6.1	3.3

주 : 기타 응답은 제외시켰음.

<부표 5> 경마고객의 동반자

단위 : %

	전체	혼자	친구·직장동료	가족	연인	무응답
전체	100.0	31.9	50.5	12.7	4.7	0.2
서울경마장	100.0	17.4	55.4	20.2	7.0	-
마사랑	100.0	38.8	50.3	6.6	3.8	0.5
제주경마장	100.0	23.5	35.9	37.1	3.5	-

#### ○ 경마고객의 동반자

- 친구·직장동료와 함께 오거나 혼자 오는 비중이 80% 이상을 차지함. '친구·직장동료와 함께' 오는 비중이 50.5%로 가장 높았고, '혼자' 오는 비중이 31.9%임.
- 제주경마장의 경우에는 관광지라는 특성이 반영돼 '가족과 함께' 오는 비중이 37.1%로 가장 높았음.
- 이처럼 친구나 혼자 오는 경우가 많은 것은 경마를 건전한 '레저스포츠' 개념으로 이해하기보다는 사행성이 있는 '도박'의 개념으로 인식하기 때문으로 분석됨.

#### ■ 부록 2 : 경륜고객의 성향 분석

- 체육과학연구원이 경륜고객 390명을 대상으로 실시한 실태조사한 「건전 여가스포츠로의 경륜사업 정착 방안」(2002. 12) 자료를 근거로 했음.

#### ○ 갬블 참여 종류

- 경륜 59.0%, 경륜·경마 16.5%, 경륜·카지노 1.0%, 경륜·경마·카지노 1.0% 등임.

#### ○ 1레이스당 평균 경주권 구매액 : 38,304원

- 5천원 이하 18.0%, 5천원~1만원 25.5%, 1만원~3만원 26.5%, 3만원~5만원 18.6%, 5만원~20만원 9.5%, 20만원 이상 1.9%

- 2000년과의 비교 : 1레이스당 평균 구매액은 26,375원으로 45.2% 증가, 1만원 이하의 소액 구매자 비중은 59.7%(5천원 이하 32.2%, 5천원~1만원 27.5%)로 16.2% 포인트 하락

○ 하루 평균 경주권 구매액 : 289,405원

- 5만원 이하 28.6%, 5만원~10만원 18.7%, 10만원~30만원 30.0%, 30만원~65만원 11.2%, 65만원~100만원 7.8%, 100만원 이상 3.7%
- 2000년과의 비교 : 하루 평균 구매액은 259,693원으로 11.4% 증가, 10만원 이하의 소액 구매자 비중은 47.3%로 2000년(59.4%)보다 12.1% 포인트 하락

○ 월평균 경륜장 방문횟수 : 6.85회

- 1회~3회 27.6%, 4회~6회 31.4%, 7회~9회 12.8%, 10회~12회 28.2%
- 2000년의 9.1회보다 2.25회 감소

○ 평균 경륜 참여기간 : 2년 6개월

- 1년 이하 27.9%, 1년~2년 23.9%, 2년~3년 20.4%, 3년~4년 12.7%, 4년~5년 6.6%, 5년~6년 5.0%, 6년 이상 3.5%
- 2년 이하가 전체의 51.8%를 차지하고 있는데, 이는 최근 경륜매출액과 입장객수 급증과 연관이 있음.

○ 경주 참여 요일

- 금·토·일요일 모두 25.4%, 토·일요일 23.8%, 일요일 18.5%, 토요일 11.3% 순
- 2000년 금·토·일요일 모두에 참여한 비율이 42%였음.

○ 경륜 참여 동반자

- 친구 47.4%, 혼자 26.7%, 가족·친지 11.3%, 직장동료 9.0%, 연인·이성친구 3.8% 순
- 가족·친지와 함께 참여하는 비율이 2000년(5.9%)보다 5.4% 포인트 상승, 친구·혼자 방문하는 비율은 2000년(83.5%)보다 9.4% 포인트 하락

○ 경륜 권장 여부

- 경륜 참여를 주위사람들에게 권장할 것인지에 대해서는 “권장하지 않는다” 39.1%, “절대 권장하지 않는다” 25.7%로, 권장하지 않는다는 비중은 64.8%
- 2000년의 65.6%와 비슷한 결과

○ 경륜에 대한 인지

- 경륜을 어떻게 생각하는지에 대해서는 “도박으로 생각한다” 44.6%, “불건전한 여가활동으로 생각한다” 18.1%, “건전한 여가활동으로 생각한다” 37.3%,
- 경륜에 대한否定的 인식 비율이 62.7%에 달함.

○ 1레이스당 5만원 이상 구매 정도

- ‘자주 구매한다’ 14.0%, ‘매번 구매한다’ 10.0%로 응답자의 24.0%가 1레이스당 5만원 이상 구매
- 구매 이유 : “경기결과가 확실해서”, “잃은 돈을 한번에 만회하려고” 등



○ 입장정원제 실시 여부

- “실시할 필요가 있다” 27.2%, “꼭 실시해야 한다” 15.4%, “실시할 필요가 없다” 20.8%, “절대로 실시할 필요가 없다” 12.9%
- 賛成하는 사람의 비중이 42.6%로, 反對하는 사람의 비중 33.7%보다 높음.
- 심층면접 결과 21명중 17명이 입장정원제 실시를 찬성

○ 건전 레저스포츠로 정착하기 위해 필요한 사항(1순위)

- ‘경륜장 입장인원 제한’ 18.8%, ‘경륜에 대한 사회적 인식의 변화’ 10.6%, ‘경기의 공정성 확보를 위한 모니터 분석 등의 시스템 강화’ 10.3%, ‘가족·연인 참여 고객을 대상으로 한 다양한 이벤트 개최’ 9.8%, ‘가족실·유아방 등 편의시설 설치’ 8.2% 순
- 2000년의 65.6%와 비슷한 결과

## 10. 도박장 반대운동 경과

2003. 3. 6

참여자치21·광주경실련 등이 ‘도박산업의 현주소와 지방정부의 과제’ 강연회 개최

2003. 3. 9

대구참여연대·마창진참여자치시민연대·울산참여연대·참여자치전북시민연대·충북참여자치연대·포항참여자치연구소 등 7개단체 한국마사회는 마권장외발매소 임대희망건물철회 요구

2003. 3. 28

대구지역 시민단체 장외경륜장 허가 반대 논평

청주지역 150여개 시민단체 청주화상경마장 반대 시민대책위원회 발족

2003. 4. 14

대전경륜장 건립을 반대하는 대전,충남,충북,전북지역 시민단체 공동성명

2003. 4. 19

경실련지역협의회 경마,경륜,경정 등 도박산업 전국대책위 구성 결의

2003. 4. 24

대전경륜장 건립저지 충청권 공동대책위원회 창립기자회견

2003. 4. 25

참여자치지역운동연대 도박장문제 전국대책위 구성 결의

2003. 5. 7

(가칭)도박장 반대 전국네트워크 결성 1차 제안문 발송

2003. 5. 15

(가칭)도박장 반대 전국네트워크 결성 2차 제안문 발송

2003. 5. 20

(가칭)도박장 반대 전국네트워크 결성 1차 준비회의(대전)

2003. 6. 3

(가칭)도박장 반대 전국네트워크 결성 2차 준비회의(서울)

2003. 6.20

도박장반대 전국네트워크 대표자회의 및 결성기자회견

2003. 7.27

도박산업 문제점 및 제도개선을 위한 토론회 개최(서울)

2004. 4. 26

장외경마장 추진반대 논평 발표