

# 사행산업 실태 및 향후 정책방향 보고

- ‘06년 상반기 사회문제화된 “바다이야기” 파문을 계기로 국무조정실이 문광부, 농림부 등 관계부처 합동으로 사행성게임, 카지노, 경마 등 사행산업 전반에 대해 실태와 문제점을 조사하고 향후 정책방향을 점검·조정함
- 동 내용은 7.12 차관회의 보고, 7.18 국무회의 보고 예정이며, 향후 정책방향에 대해서는 ‘07. 7. 27 출범할 “사행산업통합감독위원회”가 중심이 되어 강력하게 추진해 나갈 계획임

## 〈 목 차 〉

【요 약】 .....	2
1. 추진배경 .....	3
2. 사행산업 현황 및 문제점 .....	3
<input type="checkbox"/> 사행산업 현황 .....	3
<input type="checkbox"/> 사행산업 확산 주요원인 .....	4
<input type="checkbox"/> 주요 문제점 .....	4
3 향후 정책방향 .....	5
1) 목표 및 추진전략 .....	5
2) 정책추진방향 .....	6
<input type="checkbox"/> 건전한 레저산업으로 발전하기 위한 기반 조성 .....	6
<input type="checkbox"/> 사행산업의 무분별한 확산 방지 .....	6
<input type="checkbox"/> 도박중독 예방·치유기능 활성화 .....	7
별첨1. 사행산업현황 .....	8
별첨2. 사행산업 업종별 운영실태 .....	9
별첨3. 사행산업 소관 및 시행기관 .....	14
별첨4. 도박중독예방 및 치료센터 운영실태 .....	15
별첨5. 수익금 운용실태 .....	16

## 〈 요약 〉

### 1. 사행산업 현황 및 문제점

- '06년 매출규모는 12.1조원, GDP 대비 1.4%
- '98년에 비해 매출규모 또는 고객 실지출액 4-5배 증가
- 업종별 근거법률 다양, 관리부처 분산으로 총괄 조정·규제 미흡
- 도박중독율은 선진국에 비해 높으나 예방, 치료, 재활대책 미흡
- 불법사설경마, 경마장 주변 전당사 난립 등 부작용 상당

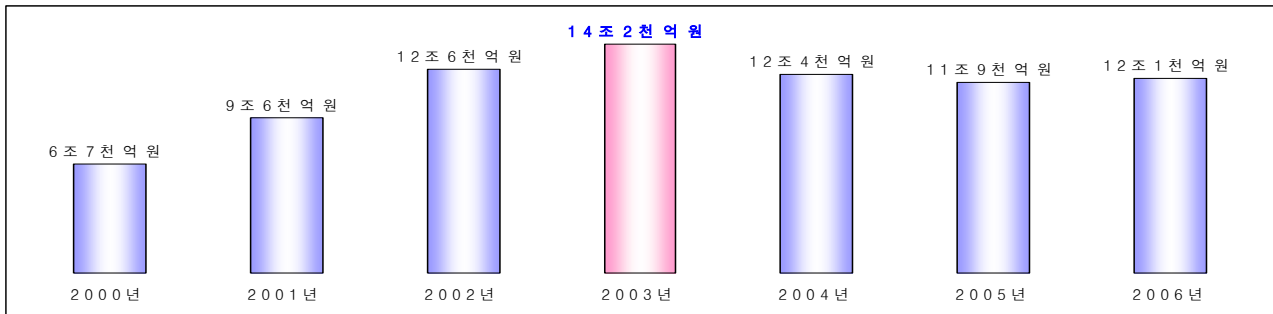
### 2. 향후 정책방향

- 건전레저산업으로의 발전 기반 조성
  - 통합감독위 구성·운영, 건전발전 종합계획 수립·시행
  - 사행산업 기금관리 및 평가 개선
  - 사행산업 이용실태 정기조사
  - 사행행위 고발신고 센터 운영
- 사행산업의 무분별한 확산 방지
  - 업종간 통합 또는 총량조정 시행(단계별 대책추진)
  - 사행산업 허가제도 개선
  - 투우 등 신규사행산업 진입 엄격 규제
  - 사행산업에 대한 광고 등 엄격 규제
- 도박중독 예방·치유기능 활성화
  - 배팅한도제한을 통한 중독차단방안 마련
  - 『도박중독 예방·치유센터』 설치·운영
  - 단도박모임 등 민간전문활동 적극 지원
  - 사행산업에 대한 대국민 인식전환 홍보·교육 강화

## 1. 추진 배경

- 지난해 사회 문제화된 불법 사행성게임물 “바다이야기”가 정부 집중단속으로 척결되었다고는 하나, 도박산업의 폭발성은 예측 불가 (잠복상태)
- 경마·경륜·복권 등 합법적인 사행산업의 매출규모는 12.1조원으로 최근 정체·감소하고 있지만 사행산업 대한 사회적 논란은 여전
  - ※ 불법 도박사업 포함 시 매출액 규모는 29조~43조원 추정(‘06.9월, 삼성경제연구소 발표)

< 전체 사행산업 매출액 연도별 추이 >



※ ‘03년도 성장배경 : 로또발행(‘02.12), 경정시행(‘02.6), 강원랜드 메인카지노 개장(‘03.3) 등에 기인

- 사행산업의 건전화 및 부작용 최소화를 위한 사행산업통합감독 위원회법 제정·공포(‘07.1.26, ‘07.7.27부터 시행 예정)
  - 그동안, 국무조정실주관으로 법 시행에 대비 관계부처 T/F 구성, 사행산업 전반에 대한 실태조사 실시 등 향후 정책방향 모색
    - 통합감독위원회가 사행산업 확산억제 및 사행성 심화방지를 위한 적절한 관리방안을 본격적 논의·추진해 나갈 수 있도록 준비

## 2. 사행산업 현황 및 문제점

- 사행산업 현황 ⇨ 별첨1 : 사행산업 현황
  - 사행산업은 ‘98년 외환위기 직후에 비해 매출규모 또는 고객 실지출액이 최대 4~5배 증가 (이용고객은 2.4배 증가)
  - ‘06년 사행산업 매출규모는 12.1조원으로 GDP(848조원) 대비 1.4% 수준
    - ※ 사행산업 규모 ‘98년(3.3조) → ‘03년(14.2조) → ‘06년(12.1조)

## □ 사행산업 확산 주요 원인

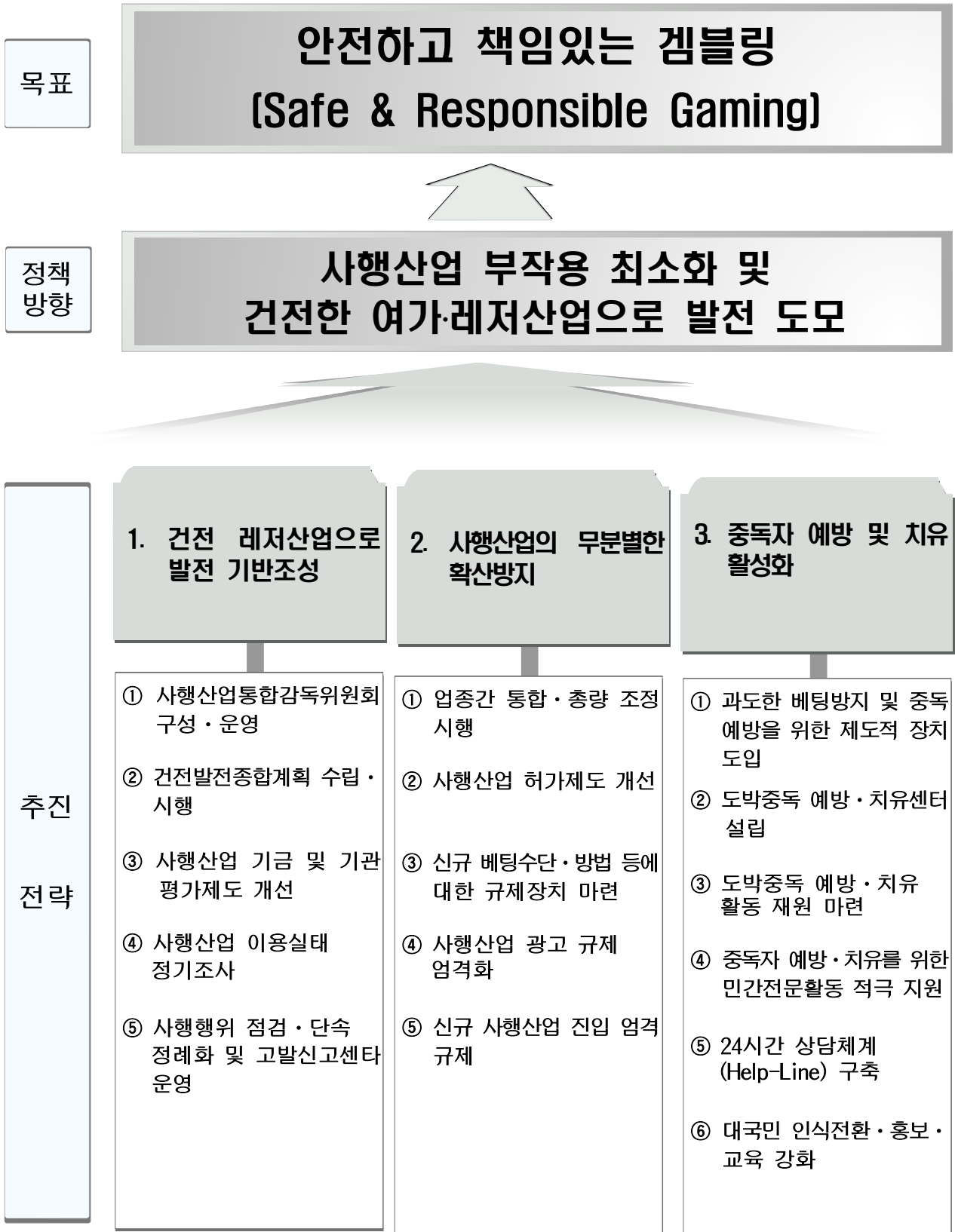
- 정부부처는 조세수입 확충 및 기금조성을 위해 사행산업 확산 정책 추진
  - ‘98년 이후 강원랜드(‘00.10), 스포츠 토토(‘01.10), 경정(‘02.6), 로또(‘02.12) 도입 (‘98년 이전 : 경마, 경륜, 복권만으로 유지)
- 지방자치단체는 안정적 세수확보 및 지역경제 활성화를 이유로 각종 사행산업을 적극 유치
  - 부산 경마장(‘04.9) 및 경륜장(‘05년), 창원 경륜장 개장(‘06) 및 장외 매장 유치
    - ※ 현재 대전, 전주, 부평(경륜장) / 인천, 의왕(경정장) 유치 추진 중
- 사행업종간 경쟁 격화로 장외발매소 증설, 온라인 배팅 도입, 경기일수·횟수 연장, 새로운 배팅방식 도입 등 사행성 조장심화  
☞ 별첨2 : 사행산업 업종별 운영실태

## □ 주요 문제점

- 사행산업 업종별 근거법률이 다양하고, 관리부처가 분산되어 있어 총괄적인 조정·규제가 미흡 ☞ 별첨3 : 사행산업 소관 및 시행기관
- 도박중독율이 6.5% 내외로 선진국 5%에 비해 높은 수준임에도 정부차원의 중독자 예방·치료(재활)대책은 미흡한 실정  
☞ 별첨4 : 도박중독 예방 및 치료센터 운영실태
  - 중독예방·치료를 위하여 사행산업에서 발생하는 수익금을 전혀 사용하지 않고 있음 ☞ 별첨5 : 수익금 운용실태
- 불법 사설경마(3조4천억규모, ‘04년 형사정책연구원 추정), 경마장 등 주변 불법수표 환전, 카지노 주변 전당사 난립 등 부작용 상당
- 경마, 경륜 등의 온라인·전화·모바일 배팅 허용으로 사행심 조장
  - ※ 현재 경마 전체 매출의 3.3%를 차지하고 있으나, 향후 급증 예상 (홍콩 : 52.5%, 일본 43.4% 차지)
- 매출위주의 사행업체 기관평가로 매출 확대에 집중함으로써 부작용을 심화시키는데 한몫

### 3. 향후 정책방향

#### 1) 목표 및 추진전략



## 2) 정책추진 방향

- ◇ 현시점에서의 사행산업 및 업장의 신설이나 확산은 전면 중단
- ◇ 향후, 사행산업에 대한 통합적인 관리·감독 등의 규제업무는 신설되는 사행산업통합감독위원회가 주도적으로 강력히 시행

### □ 건전 레저산업으로 발전하기 위한 기반 조성

- 사행산업통합감독위원회 구성·운영(7월27일)
  - 위원회에서 사행산업 건전발전을 위한 종합계획 수립·시행
- 사행산업 기금관리 및 평가개선
  - 기금은 도박중독 예방·치유 등 사회적 부작용 최소화 및 건전한 레저산업 육성에 우선적으로 사용하도록 조치
  - 사업자 기관평가 시에 건전한 사행산업 발전노력 등 “사행산업 건전화” 실적을 병행하여 평가토록 제도개선
- 사행산업 이용실태 정기조사 (격년)
  - 조사결과를 도박중독 예방·치유 등 부작용 최소화에 활용
- 사행산업 단속의 정례화 및 「사행행위 고발신고센터」 운영
  - 통합감독위원회 주관으로 사행산업 점검 주기적 실시
  - 통합감독위원회 내에 전담신고센터 설치·운영
  - 신고포상금제 도입·운영 (예산 반영 추진)

### □ 사행산업의 무분별한 확산 방지

- 사행산업 총량조정 시행
  - 통합감독위에서 사행산업 전반 및 업종별 총량조정 기준을 마련
    - ※ 총량조정 기준은 업종별 특성, 도박중독율 등을 고려하여 전년도 GDP대비 일정비율 이하, 전국 및 시·도 본장·장외매장 수 등으로 설정(시행령 반영)
  - 사행산업의 총량조정을 위한 단계별 추진방안 마련, 시행
    - ※ 1단계: 베팅한도 규제수단 마련, 경기일수 및 횡수 조정, 장외발매소 구조조정
    - 2단계: 1단계 효과분석 후 미흡 시 업종별 연차목표를 설정하여 관리

○ 사행산업 허가제도 개선

- 진입규제 조항(설치절차, 시설기준, 운영기준, 허가유효기간 등) 및 퇴출 조항(영업정지, 폐쇄 등 위반 요건) 신설

○ 새로운 유형의 사행산업 엄격 금지 (투견, 새로운 배팅수단 등)

○ 사행산업에 대한 광고 등의 엄격 규제

- 사행성 유발소지가 큰 광고는 매체 제한 시행 (당첨금 예시 등)
- 청소년 접근이 쉬운 매체(TV, 옥외광고 등)를 통한 광고제한

□ 도박중독 예방·치유기능 활성화

○ 배팅한도 제한을 통한 중독차단 방안 마련

- 경마·경륜·경정에 비실명 계좌권 도입을 추진하고, ID카드제(실명) 도입은 비실명 계좌권제도 도입 효과를 분석, 추진을 검토(특성상 복권류는 제외)

※ 비실명계좌권 : 이용객에게 계좌번호가 있는 비실명카드를 발급, 투표권 구입시 이를 제시토록 하여 구매한도액을 준수토록 하는 제도

○ 통합감독위원회 내에 『도박중독 예방·치유센터』 설치·운영

- 도박중독 예방·치유를 위한 종합계획 수립
  - Social Awareness 프로그램 개발 운영(사전예방)
  - 도박중독자를 위한 사회적 갱생프로그램 개발, 시행(사후관리)
  - 사행산업 종사자의 의무적인 예방 교육 방안 강구
- 업종별 중독센터, 외부 민간전문기관, 병원과 연계 운영
- 24시간 상담체계(Help-Line) 구축·운영 등
- ID카드 도입시 중독자 치료비 지원제도와 연계 운영

○ 도박중독 예방·치유를 위한 재원확보

- 사행산업 사업자 수입의 일정액(2/100의 범위 내)을 중독예방·치유센터 운영경비로 활용(시행령 반영)

○ 단도박모임 등 민간 전문활동 적극 지원

○ 사행산업에 대한 대국민 인식전환 홍보·교육 강화

**【별첨1】**

**사행산업 현황**

“사행산업”이란 우연(베틱 등)의 결과에 따라 직접적으로 재산상의 이익과 손실을 주는 업종을 말하는 것으로 카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권 등을 의미

- 사행산업의 영업장 수는 복권류소 제외 총 88개소이고, ’06년도 국내 사행산업의 총 매출액은 약 12조원으로 GDP(848조원) 대비 1.4% 수준
- 이용 고객의 실제 총 지출액(총 베틱액-고객환급금)은 약 5조원  
 조세·기금이 3.3조원(63.9%), 수익금 1.8조원(36.1%) 차지
  - ※ 환급율 : 경마 72%, 경륜·경정 70%, 카지노 82~83%, 복권 50~65%
- 총 이용고객은 복권을 제외하고 연간 약 3천만명이며, 도박경험율은 67%로 외국에 비해 상대적으로 낮음(미국 75%, 호주 80%)
  - 1인당 평균 베틱액은 경마 23만원, 경륜 28만원, 경정 20만원, 카지노 295만원
  - ※ 사행산업 이용객 1인당 연간 약 60만원 베틱, 17만원 지출

(06년 기준)

구분	합계	경 마	경 륜	경 정	카지노	복 권 등
매출규모	12.1조원	5.3조원	1.6조원	0.4조원	1.3조원 (강원랜드 0.8조원)	3.5조원
실 고객지출액	5.1조원	1.48조원	0.48조원	0.12조원	"	1.71조원
이용객수	2,985만명	1,945만명	565만명	197만명	278만명 (강원랜드 179)	-
1인당 평균 베틱액	-	22.8만원	28.1만원	20.1만원	295만원 (강원랜드)	-
영업장수	-	36 (장외매장 33)	22개소 (장외매장 19)	13개소 (장외매장 12)	17개소 (외국인전용 16개소)	복권(18,887개소) 스포츠투표(6,088개소)
조세/기금 (억원)	18,508/14,065	10,610/675	2,861/95	714억원/0	1,813/1,931	2,510/11,364
비고 (04년 기준)	-	세계 7위 3조3,340억엔(日)	9,370억엔(日)	1조20억엔(日)	영국 1.26조원 호주 2.45조원 마카오 5.26조원	세계 10위 권 호주 2.9조원 대만 2.2조원

※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

※ 카지노의 경우 매출규모는 베틱액에서 고객환급금을 제외한 나머지로 산정  
 (경마 등 타 사행산업과 같은 방식으로 매출규모를 추산할 경우 약8조원)



【별첨2】

**사행산업 업종별 운영실태**

**경 마**

○ 매장은 36개소(장외지점 포함), ‘06년도 매출액은 5조3천억원

(단위:억원, 천명)

구 분		‘98	‘99	‘00	‘01	‘02	‘03	‘04	‘05	‘06
경마장 수 (장외지점 수)		2 (20)	2 (22)	2 (25)	2 (24)	2 (28)	2 (27)	2 (29)	3 (32)	3 (33)
매출액	전 체 (증감)	29,500 (-)	34,200 (15.9)	46,229 (35.2)	60,163 (30.1)	76,491 (27.1)	61,731 (△19.3)	53,303 (△13.7)	51,548 (△3.3)	53,110 (3.0)
	장외지점 (비중)	17,783 (60%)	21,045 (61.5%)	30,552 (66%)	40,779 (66.7%)	52,293 (68.3%)	41,706 (67.5%)	35,745 (67%)	35,229 (68.3%)	37,113 (69.9%)
실 고객지출액 (매출액-환급금 72%)		8,260	9,576	12,944	16,846	21,417	17,285	14,925	14,433	14,760
입장 인원	전 체 (증감)	9,856 (-)	9,958 (1.0)	11,955 (20.1)	13,366 (11.8)	16,280 (21.8)	16,751 (2.9)	15,407 (△8.0)	16,185 (5.0)	19,448 (20.1)
	장외지점 (비중)	6,551 (66.5%)	7,023 (70.5%)	8,746 (73.2%)	10,140 (75.9%)	13,076 (80.3%)	13,565 (81%)	12,069 (78.3%)	12,917 (79.8%)	15,830 (81.4%)

※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

※ 경마 개최일수 연간 105일 이내, 1일 경주횟수 15회 이내, 승자투표방법 8종

※ 매출액은 ‘02년까지 연평균 30% 이상 급증하였으나, ‘03년 이후 하락세

※ 연간 실 방문고객은 70만명, 1인당 연지출액은 약 210만원(1인당 연 23회 출입)

○ 1인 1경주당 마권구매금액을 10만원으로 제한(마사회 내부규정)하고 있으나, 지켜지지 않고 있는 실정

○ 장외발매소는 수도권 위주로 전철역 등 대중교통이 편리한 곳에 설치, 경기관람 보다는 베팅위주로 진행되어 중독자 양산 우려

- 장외지점이 전체 매출액의 70% 차지(입장객 80%)

※ 경마 장외발매소에서의 병적도박자 비율(48%)이 경마 본장에서의 비율(24%)보다 2배 높게 나타남(‘06.1월. 「사행산업 이용실태 조사분석 연구」)

- 대형화로 관리감독이 어려워 안전사고의 위험도 상존

※ 수용인원 : 영등포지점 9천명, 분당지점 6천명, 창동지점 5천명 등

○ 온라인·전화·모바일 베팅도 사행성을 심화시키고 있다는 지적

※ 현재 경마 전체 매출의 3.3%를 차지하고 있으나, 향후 급증 가능성 (홍콩 52.5%, 일본 43.4% 내외 차지)

(‘07.7.16, 사행산업 실태 및 향후 정책방향 보고, 교육문화비서관실)

- 기업이미지 광고라는 명목으로 TV·신문·지하철·옥외 스크린 등 다양한 매체를 활용하여 마사회 및 경마에 대한 광고를 실시, 사행성을 조장하고 있다는 지적
- 재정자립도가 높은 수도권 지역에 세수입이 집중되어 있고(82%), 사행심을 부추기고 있는 불법 사설경마의 성행도 문제  
(04년도 사설경마 매출액 3조4천억원, 형사정책연구원 추정)
  - ※ 사설경마는 경마장·장외발매소 주변에서 스크린을 통해 실제 경마를 보는 것처럼 하여 경마베팅을 하는 것. 세금 등이 없어 환급율이 높고, 베팅액 제한도 없음
  - ※ 최근에는 마사회가 인터넷 베팅 참여자를 위해 홈페이지(www.kra.co.kr)를 통해 경마를 실황 중계함으로써 사행심을 부추기고 있다는 지적

## 경륜·경정

- 경륜·경정의 매장은 35개소(장외매장 포함), ‘06년도 매출액은 약 2조원  
(단위:억원, 천명)

구 분			‘98	‘99	‘00	‘01	‘02	‘03	‘04	‘05	‘06
본장 (장외지점 수)	경륜		1(3)/	1(8)	2(11)	2(12)	2(13)	3(14)	3(14)	3(17)	3(19)
	경정		-	-	-	-	1(0)	1(4)	1(7)	1(11)	1(12)
매출액	전 체 (증감)	경륜	3,384 (-)	5,956 (76.0)	12,308 (106.6)	20,782 (68.8)	29,999 (44.4)	24,107 (△19.6)	19,427 (△19.4)	17,555 (△9.6)	15,895 (△9.5)
		경정	-	-	-	-	1,223 (-)	3,266 (167.0)	3,378 (3.4)	4,127 (22.2)	3,972 (△3.7)
	장외매출 (비중,%)	경륜	711 (21.0)	3,164 (53.1)	8,349 (67.8)	12,244 (58.9)	16,513 (55)	13,567 (56.2)	10,725 (55.2)	9,537 (54.3)	11,129 (70.0)
		경정	-	-	-	-	-	1,735 (53.1)	2,218 (65.7)	3,203 (77.6)	3,325 (83.7)
실제 지출액 (매출액-환급금 70%)	경륜		1,015	1,787	3,692	6,235	9,000	7,232	5,828	5,266	4,769
	경정		-	-	-	-	367	980	1,013	1,238	1,192
입장인원	전 체 (증감)	경륜	2,105 (-)	3,408 (61.9)	3,576 (4.9)	4,799 (34.2)	5,520 (15.0)	5,651 (2.4)	5,562 (△1.6)	5,455 (△1.9)	5,648 (3.5)
		경정	-	-	-	-	452 (-)	1,217 (169.2)	1,434 (17.8)	1,909 (33.1)	1,968 (3.1)
	장외매출 (비중,%)	경륜	404 (19.2)	1,447 (42.5)	2,202 (62.1)	2,560 (63)	3,212 (58.1)	3,435 (6.7)	3,447 (62)	3,455 (63.3)	4,193 (74.2)
		경정	-	-	-	-	-	744 (61.1)	1,058 (73.8)	1,602 (83.9)	1,752 (89.0)

※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

※ 경륜·경정 1일 경주횟수 15회 이내, 승자투표방법 5종, 1인당 1회 베팅한도액 10만원

※ 경륜 매출액은 ‘98년 이후 ‘02년까지 8.5배 증가 이후 감소세

경정 매출액은 ‘02년 실시 이후 3.4배 가량 증가

※ 연간 실출입고객은 경륜 37만명(1인당 연간 15회 방문), 경정 7만명(1인당 연간 26회 방문), 1인당 연간 실지출액은 경륜 약 130만원, 경정 170만원

(‘07.7.16, 사행산업 실태 및 향후 정책방향 보고, 교육문화비서관실)

- 동일 발매창구에서의 구매 상한선 준수상태는 양호한 반면, 고객이 여러 창구를 옮겨 다니거나 또는 자동발매기에서 계속적으로 10만원을 초과 구매하는 것은 통제 곤란
  - 장외매장은 서민 생활권과 근접하여 서민층 중독자를 양산, 대형화·과밀화되어 관리가 어렵고, 안전사고 위험도 상존하는 등 문제소지
    - 장외매장의 매출액이 전체의 70-80% 차지  
(입장객도 경정의 경우 90% 차지)
    - 특히 평일(수·목)의 경정 실시 이후(02년) 장외발매소를 통한 주 5일 베팅이 가능해져 중독자 양산 가능성 증대
- ※ 일본은 본장과 비슷한 수의 장외매장, 우리는 6-12배에 달하는 장외지점 운영

< 경륜·경정 한·일 비교 >

	경륜		경정	
	한국	일본	한국	일본
근거법	경륜경정법	자전거경기법	경륜경정법	모터보트경주법
시행자	공단, 지자체	지자체	공단, 지자체	지자체
주무부처	문화부	경제산업성	문화부	국토교통성
시행연도	1994년	1945년	2002년	1952년
1일 경기횟수	15회 이내	10~12회	15회 이내	11~12회
경주장수	3개소	47개소	1개소	24개소
장외매장수	19개소	47개소	12개소	21개소

- 온라인베팅 등으로 인한 사행성 심화 우려(전체 매출액의 1.3% 내외)
  - ※ 인터넷 베팅에 대한 법적 근거가 미약하고, 사행성 확산을 우려하는 사회 여론을 감안하여 ‘07.2.26부터 중단 상태
- TV·신문·라디오·지하철·옥외스크린 등 다양한 매체를 이용하여 경륜·경정에 대한 광고를 실시하여 사행성 조장

## 카지노

- 영업장은 17개소(내국인 1개소), 실 매출액은 약 1조3천억원  
(내국인 카지노인 강원랜드는 8천억원)

(단위:억원, 천명)

구 분		‘98	‘99	‘00	‘01	‘02	‘03	‘04	‘05	‘06	
카지노장 수		13(외국인)/1(내국인)								16(외국인)/ 1(내국인)	
총 드롭액	전체 (증감율)	3,410	3,555 (4.3)	6,215 (74.8)	40,294 (548)	41,761 (3.6)	58,394 (39.8)	66,254 (13.5)	72,338 (9.2)	81,325 (12.4)	
	강원랜드 (비중)	-	-	2,777 (44.7)	18,377 (45.6)	21,840 (52.3)	37,530 (64.2)	43,311 (65.4)	47,537 (65.7)	52,958 (65.1)	
실 고객지출액 (베틱액·지급액)	전체 (증감율)	2,852	2,995 (5)	4,710 (57.2)	8,357 (77.4)	8,778 (5.0)	10,546 (20.1)	11,704 (11.0)	12,449 (6.3)	12,817 (3.0)	
	강원랜드 (비중,%)	-	-	884 (18.8)	4,532 (54.2)	4,685 (53.3)	6,561 (62.2)	7,368 (63.0)	8,102 (65)	8,021 (62.5)	
입장인원	전체 (증감율)	689	695 (0.9)	845 (21.6)	1,526 (80.6)	1,566 (2.6)	2,178 (39.1)	2,461 (13.0)	2,445 (△0.7)	2,782 (13.3)	
	강원랜드 (비중,%)	-	-	209 (24.7)	900 (60.0)	919 (58.7)	1,548 (71)	1,785 (72.5)	1,880 (77)	1,793 (64.5)	

※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

※ 강원랜드는 출입일수 제한(월 20일), 휴장시간 제한(06:00-10:00), 베틱액 제한  
(일반 30만원, VIP 1천만원) 등의 규제장치 마련, 시행

※ 강원랜드 실 이용객수는 약 34만명

1인당 연간 약 5.5회 방문, 개인당 연간 약 240만원 가량 지출

- 카지노는 게임진행의 특성상 참여자의 소비금액이 타 사행산업에 비해  
높아 가사당진의 큰 요인으로 작용
- 베틱액 한도 및 출입제한 준수여부 등을 감독하고 있으나 적발에  
어려움
  - 외국인 전용카지노의 매출액 누락과 내국인의 출입 사례도 은밀히  
잔존, 적발된 사례 발생
    - ※ 제주프라자카지노(‘04.6), 제주칼카지노(‘04.11) 등 내국인 출입 적발
    - ※ 제주하얏트호텔카지노 매출액 누락(‘02-’03년도 65억원)
- 강원랜드카지노 주변에 전당사 난립(50개소 내외) 및 영업장내 사채  
업자들의 불법영업 등 도박을 부추기고 있으나 단속에 어려움

**복권 · 체육진흥투표권**

- 복권류의 연간 매출액은 약 3조5천억원(일반복권 2조6천억원)
- 환급금 제외 시에는 약 1조7천억원

(단위:억원, 천명)

구 분		'99	'00	'01	'02	'03	'04	'05	'06
판매점 수	복권				4,151	4,057	8,307	8,021(로또)/ 3만개소(인쇄)	7,552(로또)/ 11,000(인쇄)
	체육진흥 투표권			2,995	1,890	2,621	4,286	4,950	6,698
매출액 (증감율)	복권	4,217 (-)	5,073 (20.3%)	7,112 (40.2%)	9,796 (37.7%)	42,342 (332.2%)	34,595 (△18.3%)	28,438 (△17.8%)	25,940 (△8.78%)
	체육진흥 투표권			28 (-)	239 (753%)	283 (18.4%)	1,389 (390%)	4,573 (230%)	9,131 (99.7%)
실 고객지출액 (매출액-환급금)				3,532	5,073	21,171	17,305	14,180	12,836
				14	110	141	694	2,285	4,316

※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

※ 복권매출액은 '99년 4,217억원에서 로또발행으로 '03년 4조 2,342억원으로 9배 이상 급증하였으나, 이후 감소세

※ 체육진흥투표권 매출액은 '01년 발행 당시 28억원에서 '06년 9,131억원으로 급증

- 최근, 전자복권의 도입에 따른 사행성 심화 우려
- 「인생역전」 등 도심의 대형스크린 등을 통한 1등 당첨금 현황의 실시간 광고에 따른 대박환상의 사행심 조장
- 체육진흥투표권 운영위탁자(오리온그룹)의 손실보전 명목으로 발행 회차 한도를 크게 늘리고(300회→1,000회), 프로토 등 새로운 상품 개발로 매출이 급증하는 등 사행심을 부추기고 있다는 지적
  - 수익확대를 위한 공격적인 마케팅에 따른 소매점 급증 ('02년 2,621개소 → '06년 6,698개소)
  - 인기 종목 위주의 발행으로 비인기 종목에 대한 배려 미흡 및 도입 취지 훼손
- 회차당 1인 구매한도가 10만원으로 한정되어 있으나 분산 구매, 판매자의 인식 부족으로 구매한도 초과 통제곤란

【별첨3】

사행산업 소관 및 시행기관

구 분	소관 부처	사업시행기관	근거 법률
카지노업 (강원랜드)	문화관광부	민간사업자 및 (주)강원랜드	관광진흥법 및 폐광지역개발지원에관한특별법
경 료		국민체육진흥공단, 부산·창원 경륜공단	경륜·경정법
경 정		국민체육진흥공단	
체육진흥 투표권		국민체육진흥공단	국민체육진흥법
경 마	농 립 부	한국마사회	한국마사회법
복 권	복권위원회	-	복권및복권기본법

**【별첨4】**

**도박중독 예방 및 치료센터 운영실태**

- 도박 중독율은 성인의 6.5% 내외로 다른 선진국 4~5% 수준(캐나다 26%, 호주 4.9%, 홍콩 5.4%)에 비해 높은 상황
  - ※ 경마이용자의 34%, 강원랜드 이용자의 40%, 경륜이용자의 49%가 문제성 또는 병적 도박자로 추산(‘04.12. 한국마사회)
  - ※ 강원랜드 도박중독센터 상담현황 분석결과, 도박으로 1억원 이상 탕진한 중독자가 44%(상담자 2,694명 중 1,198명)에 달하고, 중독자 중 자영업자(39%)나 무직자(24%)의 비율이 높음
- 도박중독에 대한 정부차원의 지원은 없으며, 사행산업 주체별로 도박 중독 예방·치료센터를 운영 중이나 지극히 형식적
  - 관계법률에 중독 예방·치료센터 운영 등 부작용을 치유하거나 이용자 및 그 가족을 보호하기 위한 근거도 없는 실정

< 도박 중독 예방·치료센터 운영 현황 >

업종별	운영개소	개소시점	인원	예산(단위:백만원)		연간실적(명)	
경마 (유캐센터)	분당	2003.9	7	‘04	456	‘04	1,159
	용산		3	‘05	612	‘05	1,581
	지방 5개소	2006.7	15	‘06	817	‘06	2,158
강원랜드 (한국도박 중독센터)	정선	2001.9	8	‘05	1,320	‘05	2,098
	서울	2004.7	6	‘06	1,900	‘06	2,910
경륜·경정 클리닉	본점(잠실)	2003.7	7	‘05	1,366	‘05	3,735
	지방 8개소	-	각 1명	‘06	1,426	‘06	4,496

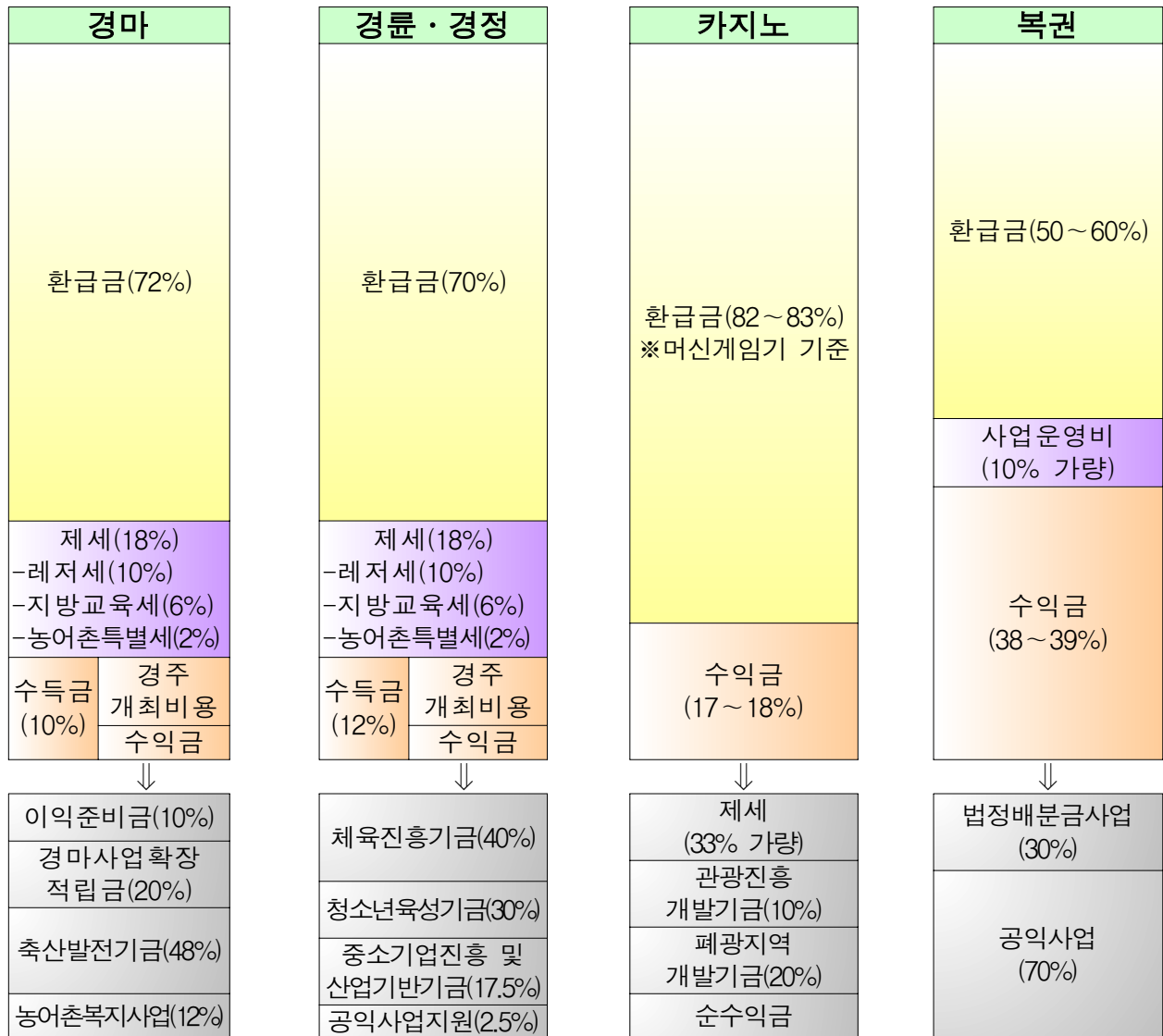
※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

【별첨5】

수익금 운용실태

- 사행산업별로 50~80%대의 고객환급금 및 제세 등을 제외한 나머지 수익금은 해당부처에서 관리하고 있는 기금 등으로 적립
  - 사행산업별 근거 법률에 따라 축산발전기금 등 6개 기금 및 지방 재정지원, 공익사업지원 등의 재원으로 활용

<사행산업 매출액 지출 구조>



※ 자료출처 : 소관부처 제출자료 종합



(‘07.7.16, 사행산업 실태 및 향후 정책방향 보고, 교육문화비서관실)

- 경마·경륜·경정의 경우 제세금이 18%로 외국에 비해 높은 수준(호주 3%, 영국 2%, 미국 2%, 일본 10%)
- 사행산업의 기금 및 조세 수입은 3조 4천억원(05년, 국세·지방세 1조 7천억원, 기금 1조 7천억원 등) 규모이며, 전체 조세대비 비중은 ‘99년 0.4%에서 ‘05년 2%로 빠르게 증가 추세(05년, 조세연구원)

(단위 : 억원)

년도	조세			기금	기타	재정수입계
	국세	지방세	소계			
1999	3,348	4,435	7,783	2,225	505	23,044
2000	3,348	4,435	7,783	2,225	202	10,210
2001	4,849	12,752	17,601	4,938	505	23,044
2002	5,810	17,009	22,819	6,557	567	29,943
2003	7,179	13,865	21,044	18,394	628	40,066
2004	6,331	11,882	18,213	16,334	385	34,932
2005	5,898	11,128	17,026	16,877	264	34,167
연평균증가율	12%	20.2%	16.9%	50%	5.5%	27.3%

자료출처 : 조세연구원

- 특히, 조세의 연평균 증가율은 17%이나, 기금은 50%성장세 기록
- 기금별 사행산업 수익금에의 의존율이 50~60%대에 달하는 등 사행산업에 대한 의존율이 매우 높은 실정
- 청소년육성기금은 67%, 관광진흥개발기금은 44%(‘05년도)

(단위 : 억원)

	2004			2005		
	전체수입(A)	사행산업수입(B)	비율(B/A)	전체수입(A)	사행산업수입(B)	비율(B/A)
축산발전기금	1,933	1,128	58.3	1409	816	57.9
국민체육진흥기금	2,661	1,319	49.6	2,364	1,381	58.4
청소년육성기금	720	582	80.8	523	348	66.5
관광진흥개발기금	1,932	1,013	52.4	2,526	1,111	44.0
문화예술진흥기금	853	446	52.3	898	498	55.5
합계	8,099	4,488	58.7	7,720	4,154	56.5

자료출처 : 소관부처 제출자료 종합

- 그러나, 사행산업으로 인한 도박중독 등 사회적 부작용 치유에 사용되는 기금조성은 전무