

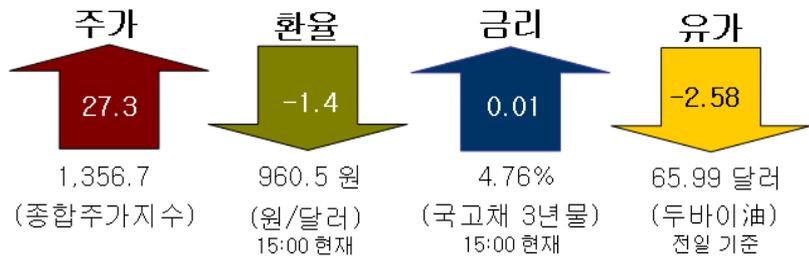
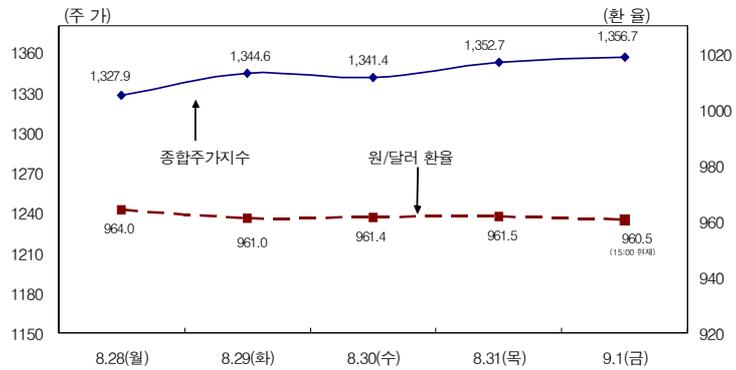
# 韓國經濟週評



■ 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)의 폐해  
Short-Term Gain but Long-Term Pain

Better than  
the Best!

週間 主要 經濟 指標 (8.28~9.1)



차 례

주요 경제 현안	1
□ 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)의 폐해	
Short-Term Gain but Long-Term Pain	1
주간 경제 동향	10
□ 실물 부문 : 내수 경기 급랭 우려감 확산	10
□ 금융 부문 : 美 경기 둔화 가능성으로 금리 소폭 하락	11

□ 본 자료는 CEO들을 위해 작성한 주간별 경제 경영 주요 현안에 대한 설명 자료입니다.  
 □ 본 보고서에 있는 내용을 인용 또는 전재하시기 위해서는 본 연구원의 허락을 얻어야 하며, 보고서 내용에 대한 문의는 아래와 같이 하여 주시기 바랍니다.

□ 총괄 : 유 병 규 경제본부장 (3669-4032, bkyoo@hri.co.kr)  
 □ 실물분석팀 : 주 원 연구위원 (3669-4030, juwon@hri.co.kr)  
                   현 석 원 연구위원 (3669-4024, kyotohyun@hri.co.kr)  
                   남 총 현 연구원 (3669-4142, netch30@hri.co.kr)  
 □ 지식산업팀 : 이 원 형 연구위원 (3669-4031, lwh@hri.co.kr)

## Executive Summary

### □ 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)의 폐해 (Short-Term Gain but Long-Term Pain)

카지노 자본주의(세계 주요 국가들이 재정 수입을 확대하기 위해 도박 산업을 법적으로 허용하려는 추세)의 급속한 확산이 국내 경제사회에 부정적 영향을 확산시키고 있다. 1990년대 이전 우리나라의 사행산업은 일제시대부터 존재하였던 경마, 1969년 舊 주택은행(現 국민은행)에서 발매를 시작한 주택복권의 2종에 불과하였다. 그러나 1990년대 들어서 국내 취약 산업 육성, 지방 재정 지원 등을 목적으로, 경륜, 경정, 카지노, 새로운 복권들을 위한 관련법이 마련되고 운용 기관이 구성되는 등 사행 산업의 성장세가 빨라졌다. 특히 최근에 들어 2000년에 마련된 '음반비디오 및 게임물 등에 관한 법률(음비게법)' 개정안을 근거로, 사행성 게임장 산업이 민간 부문에 무분별하게 허용됨에 따라 국내 사행 산업 시장 규모가 급격하게 증가하였다. 2005년 현재 국내 사행 산업 시장 규모는 총 약 35조 원으로 GDP의 4.4%를 차지하고 있는 것으로 추정된다. 이는 국민 1인당으로 환산하였을 경우 연간 약 75만 원, 4인 가구 기준으로는 약 300만원이 사행 산업 소비에 지출되고 있음을 의미한다. 한편 사행 산업 부가가치생산 규모는 약 6.5조 원으로 농림어업 생산(24.0조 원)의 약 27%, 건설업 생산(66.0조 원)의 약 10%에 달하고 있는 것으로 추정된다. 특히 이중에서 약 4.6조 원이 공공 부문으로 이전되고 있는 것으로 판단된다.

이러한 사행 산업의 빠른 성장은 단기적으로는 해당 산업 내 투자 및 고용 증대의 긍정적 효과를 가져올 수 있다. 특히 사행 산업으로부터 공공 부문으로 이전되는 자원이 제대로 활용될 수만 있다면 사양 산업, 재원 자립도가 낮은 지방 정부, 취약 계층 등에 대한 지원을 통해 경제 양극화 해소에 큰 도움이 될 수도 있다. 그러나 중장기적으로 볼 경우 사회 비용이 경제적 이익을 초과하여 사행 산업의 성장은 경제 사회 발전을 저해하는 원인으로 작용할 우려가 높다. 첫째 사행 산업의 확산은 고용을 축소시키고 성장잠재력을 약화시킨다. 복권 사업을 제외한 나머지 5대 사행 산업의 취업 유발 효과는 연간 약 20만 4,000명에 달하고 있으나, 연간 이용객수를 고려하여 추정된 유발 실업자수는 약 21만 3,000명으로 오히려 순 실업자수가 9,000여명에 이르는 것으로 분석되었다. 또한 공인된 사행 산업 시장의 확대는 사회 내 사행 심리를 만연시키기 때문에, 경제 내 음성적 불법 도박 산업을 동시에 확대시키는 결과를 초래하게 된다. 이 경우 탈세 등을 통해 지하 경제 규모가 급증하고 단속 회피와 이권 확보를 위한 업주-공무원간의 뇌물 공여·수수 행위 등의 부정부패가 일상화되어, 근로 의식과 윤리 의식을 훼손시키는 치명적 결과를 초래하게 된다. 이러한 고용 저하, 지하 경제, 부정부패 만연 등은 경제 생산성 하락, 교육 기피에 의한 인적 자본 투자 저하 등을 유발하여 미래 성장잠재력을 크게 약화시킬 수밖에 없다. 둘째 분배 측면에서 소득 양극화 심화가 우려된다. 국내외 많은 연구 결과들이 사행 산업의 주된 소비 계층은 저소득층임을 나타내 주고 있기 때문에, 저소득층을 더욱 가난하게 만들어 사회 내 소득 양극화 문제를 심화시킬 가능성이 높다. 마지막으로 사회적 비용 증대를 들 수 있다. 1992년 미국의 일리노이주 및 캘리포니아 주정부 보고서에 의하면 도박이 합법화된 지역에서는 도박 중독자 치료 비용, 사행 기업 관리 감독 비용, 범죄 예방 시스템 구축 비용, 증가한 범죄자에 대한 교정 비용 등의 사회적 지출이 급증한 것으로 나타났다. 특히 이러한 사회적 지출의 재원을 마련하기 위한 민간의 기부, 세금 부담 등의 사회적 비용은 단기적 이익을 압도할 뿐만 아니라 생산적 투자를 위축시키는 결과를 초래한다.

국내 사행 산업의 무분별한 확산 문제는 정부와 개인 모두가 단기적이고 물질적인 이익에만 집착하는 데에서 나타나는 자본주의 정신이 결핍된 '천민자본주의 (Pariah Capitalism)'의 대표적 사례라고 할 수 있다. 특히 정부는 국가 운영 철학, 중장기 경제 발전 전략을 상실한 채, 재정 수입 확대라는 단기적 이익만을 중요시하여 한국 경제를 천민자본주의 국가로 만들어 버렸다. 이러한 위기적 상황을 극복하기 위해서 정부는 지금까지 공인된 여러 사행 산업의 근거법 폐지, 사행 행위 처벌 규정 강화 등을 통해 원칙적으로 모든 사행 산업을 근절해야 할 것이다. 다만 사행 산업이 근절되는 법적 기반이 만들어지기 전까지는 통합 감독 기구 설치, 공공 부문 운영 사행 산업에 대한 감독 강화, 민간 부문 운영 사행 산업의 범법 행위 색출 등으로 공공성과 투명성을 확보해야 할 것이다. 무엇보다도 학교 및 사회 교육을 강화하여, 사치와 허영을 경계하고 근면과 절약이 덕목이 되는 '자본주의 경제 정신'을 확립하는 것이 절실하다.

< 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)의 폐해 (Short-Term Gain but Long-Term Pain) >

**국내 사행 산업의 연혁**

- 1990년 이전 사행 산업 태동기 : 경마, 주먹복권 2종에 불과
- 1990년대 사행 산업 성장기 : 경륜, 경정, 카지노, 복권을 위한 관련법 마련, 운용 기관 구성 등이 활발히 진행
- 2000년대 사행 산업 활황기 : 2000년의 '음반비디오 및 게임물 등에 관한 법률(음비게법)' 개정안을 근거로 사행성 게임장 산업 허용
- 2006년 현재 6대 사행 산업 : 경마, 경정, 경륜, 강원랜드, 복권, 사행성 게임장

**6대 사행 산업의 시장 규모 : GDP의 4.4%**

- 국내 6대 사행 산업의 2005년 시장 규모는 총 약 35조 원 (GDP의 4.4%)
- 2005년 국민 1인당 사행 산업 부문 배팅액은 약 75만 원
- 가구당 배팅액은 약 300만원 (4인 가구 기준)

**사행 산업의 부작용 : 사회경제적 비용이 단기 이익을 크게 상회**

긍정적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단기적으로 사행 산업 내 투자 및 고용 증대</li> <li>- 조성되는 세수 및 기금을 통해 경제 내 취약 부문 지원</li> </ul>
부정적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 고용 성장 저하 효과                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실업 유발 효과가 취업 유발 효과를 압도 : 복권을 제외한 사행 산업의 순취업 유발 효과는 약 -9,000명</li> <li>- 지하 경제 비중 증가 및 부정부패 유발 : 사회 내 사행 심리 만연으로 음성적 도박장 확대 및 말세 급증, 단속 회피를 위한 뇌물 등 부정부패 증가</li> <li>- 성장잠재력 약화 : 사행 심리 만연에 따르는 생산성 하락, 교육 투자 저하 등으로 성장잠재력이 약화, 경제 활력 저하로 세수입 감소</li> </ul> </li> <li>② 소득 양극화 심화 : 사행 산업의 주된 소비 계층은 저소득층</li> <li>③ 사회적 비용 증대 : 도박 중독자 치료, 사행 기업 관리 감독, 범죄 예방 시스템 구축, 증가한 범죄자에 대한 교정 비용 등</li> </ul>

**시사점 : 사행 산업 확산은 전민자본주의 대표적 사례**

- 정부 : 국가 운영 철학 및 중장기적 경제 발전 전략 부재, 단기 세수 확보에만 치중
- 민간 : 자본주의 근본 정신이 상실되고 단기적이고 물질적 기대 심리가 확산

**정책 과제**

- ❖ 원칙적으로 사행 산업 근절 : 공인 사행 산업의 근거법 폐지, 사행 행위 처벌 규정 강화 등
- ❖ 과도 기간 내 엄격한 관리 감독 : 통합 감독 기구 설치, 5대 공공 부문 운영 실태 점검, 민간 사행 산업의 위법 행위 감시 철저 등
- ❖ 자본주의 경제 정신 확립 : 학교 및 사회 교육 강화를 통해 근면과 절약을 덕목으로 하는 자본주의 정신의 경제 도덕성을 확립하는 노력이 필요함

□ 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)<sup>1)</sup>의 폐해

Short-Term Gain but Long-Term Pain

1. 국내 사행 산업의 연혁

- 2006년 현재 정부가 공식적으로 허가하고 있는 사행 산업은 경마, 경정, 경륜, 강원랜드, 로또복권, 사행성 게임장 등 6대 분야에 달함
- 1990년 이전 사행 산업 태동기 : 1990년대 이전 국내에서 공인된 사행 산업은 일제시대부터 존재하였던 경마, 1969년 舊 주택은행 (現 국민은행)에서 발매를 시작한 주택복권 등이 있었음
- 1990년대 사행 산업 성장기 : 1990년대 국내 취약 부문 육성을 위한 재원 마련, 지방 재정 자립도 제고, 근로복지 재원 확대 등의 목적으로 경륜, 경정, 카지노, 복권을 위한 관련법 마련, 운용 기관 구성 등이 활발히 진행됨
- 2000년대 사행 산업 활황기 : 특히 최근에 들어 2000년에 마련된 ‘음반비디오 및 게임물 등에 관한 법률(음비게임법)’ 개정안을 근거로 사행성 게임장 산업이 무분별하게 허용됨에 따라 국내 사행 산업 시장 규모가 급격하게 증가함
  - 1995년 약 2~3조 원에 불과했던 국내 사행 산업은 10년만인 2005년에 약 35조 원으로 급증함

< 기존 5대 사행 산업의 연혁 >

구분	시행 주체	주요 연혁
경마	· 한국마사회	- 1942년 3월 : 조선마사회 설립 - 1949년 9월 : 조선마사회에서 「한국마사회」로 개칭 - 1962년 1월 : 한국마사회법 제정 공포
경륜	· 국민체육진흥공단 경륜운영본부  · 창원경륜공단  · 부산경륜공단	- 1991년 12월 : 경륜·경정법 국회 통과 - 1993년 12월 : 경륜 사업본부 발족 - 1994년 10월 : 서울 경륜 개막 - 2000년 12월 : 창원 경륜 개막 - 2003년 11월 : 부산 경륜 개막
경정	· 국민체육진흥공단 경정운영본부	- 1991년 12월 : 경륜·경정법 국회 통과 - 2000년 7월 : 경정 운영본부 발족 - 2002년 6월 : 미사리 경기장에서 경정 개막

1) 카지노 자본주의 (Casino Capitalism)이란 세계 주요 국가들이 국가 재정을 확충하려는 목적으로 도박 산업을 법적으로 허용하려는 추세를 의미함 (Financial Times 2006. 8. 31.).

카지노	· (주)강원랜드	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1995년 12월 : ‘폐광지역개발지원에 관한 특별법’ 제정</li> <li>- 1998년 6월 : (주)강원랜드 설립</li> <li>- 2000년 10월 : 카지노 개장</li> <li>- 2001년 10월 : 코스닥 등록</li> <li>- 2001년 11월 : 방문객 100만명 돌파</li> </ul>
복권	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 舊 주택은행</li> <li>· 국민체육공단</li> <li>· 과학기술인공제회</li> <li>· 근로복지공단</li> <li>· 중소기업진흥공단</li> <li>· 지방재정공제회</li> <li>· 제주도</li> <li>· 산림조합중앙회</li> <li>· 한국보훈복지의료공단</li> <li>· 사회복지공동모금회</li> <li>· 정부 10개 부처</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1969년 9월 : 주택복권 발매</li> <li>- 1990년 9월 : 체육복권 발매</li> <li>- 1993년 3월 : 기술복권 발매</li> <li>- 1994년 5월 : 복지복권 발매</li> <li>- 1995년 5월 : 기업복권 발매</li> <li>- 1995년 7월 : 자치복권 발매</li> <li>- 1995년 7월 : 관광복권 발매</li> <li>- 1999년 9월 : 녹색복권 발매</li> <li>- 2001년 5월 : 플러스복권 발매</li> <li>- 2001년 12월 : 엔젤복권 발매</li> <li>- 2002년 12월 : 로또복권 발매</li> </ul>

자료 : 각 시행 주체 기관 홈페이지, 연합복권사업단, 언론사 보도자료.

주 : 로또복권은 국가보훈처, 행정자치부, 과학기술부, 문화관광부, 보건복지부, 노동부, 건설교통부, 산림청, 중소기업청, 제주도 등 정부 10개 부처가 연합 발행.

< 사행성 게임장 산업의 연혁 >

일 시	내 용
2000년 5월	‘음반비디오및 게임물 등에 관한 법률(음비게임법)’ 개정안 마련 (문화부) → 사행성 오락실 및 사행성 오락기기의 합법화
2002년 2월	문화상품권 및 도서상품권의 게임용 경품 허용
2003년 1월	로얄그랑프리더비 (스크린경마) 영등위 심의 통과
2004년 12월	바다이야기 첫버전 영등위 심의 통과 관련 고시를 개정해 경품용 상품권 인증제를 도입
2005년 3월	22개 상품권 업체 인증 황금성 영등위 심의 통과
2005년 4월	바다이야기 1.1 버전 영등위 변경 승인
2005년 6월	22개 상품권 인증 취소 인어이야기 영등위 심의 통과
2005년 7월	경품용 상품권의 인증제를 지정제로 전환
2005년 8월	바다이야기 2.0 버전 영등위 심의 통과
2005년 12월	아마토 (니트아마토 2) 영등위 심의 통과
2006년 4월	경품용 상품권 폐지 내용을 담은 ‘게임산업진흥법’ 국회 통과

자료 : 영상물등급심의위원회, 언론사 보도자료.

## 2. 6대 사행 산업의 규모

○ 국내 6대 사행 산업의 2005년 시장 규모는 총 약 35조 원으로 GDP의 4.4%를 차지하고 있는 것으로 추정됨

- 사행 산업 시장 규모 35.2조 원 (총배팅액 기준) : 35조 2,247억 원으로 2005년 명목 GDP 806조 6,219억 원의 4.4%를 차지

· 2005년 국민 1인당 사행 산업 부문 배팅액은 약 75만 원

· 4인 가구를 기준으로 하였을 때 가구당 배팅액은 약 300만원으로 추정 (통계청 2005년 1월 1일 현재 총조사 인구 4,728만명 기준)

- 사행 산업 부가가치생산 6.5조 원 (총배팅액 - 소비자환급액) : 사행 산업 업체 매출액이라고 할 수 있는 사행 산업 생산 규모는 약 6.5조 원으로 농림어업 생산 (24.0조 원)의 약 27%, 건설업 생산 (66.0조 원)의 약 10%에 달함

- 공공 부문 이전액 4.6조 원 : 사업 주체가 공공 부문인 5대 사행 산업의 각종 조세 및 기금 이전액과 사행성 게임장의 추정 소득세를 합한 전체 사행 산업으로부터의 공공 부문 이전액은 약 4.6조 원으로 추정됨

① 경마 : 한국 마사회에서 운영하고 있으며, 2005년 시장 규모는 약 5.2조 원에 달함

② 경륜 : 국민체육진흥공단 경륜운영본부, 창원경륜공단, 부산경륜공단의 세 지역에서 운영되고 있으며, 2005년 시장 규모는 각각 1조 3,189억 원, 3,555억 원, 810억 원임

③ 경정 : 국민체육진흥공단 경정운용본부가 관리하고 있으며, 매출액은 4,127억 원임

④ 내국인카지노 : (주)강원랜드에서 운영하고 있으며, 2005년 카지노 부문의 매출액은 3조 4,579억 원임

⑤ 복권 : 전체 시장 규모는 2조 8,438억 원이며, 이중 로또복권이 약 95%인 2조 7,105억 원의 규모임 (인쇄복권 1,075억 원, 전자복권 258억 원)

⑥ 사행성 게임장 : 여러 사행 산업 관련 연구 기관과 언론사들에 따르면 국내 사행성 게임장 산업 규모는 약 20조~50조 원으로 추정됨

- 2005년말 현재 사행성 게임 시장 점유율은 바다이야기 24.8%, 황금성 16.3%, 야마토 12.9% 등의 순서임<sup>2)</sup>
- 공적 기관이 운영 주체인 기존 5대 사행 산업과 달리, 사행성 게임장 산업의 규모는 정확한 추산이 어려움
  - 본 보고서에서는 한국레저산업연구소의 추정치인 시장 규모 21조 6,000억 원을 사용함<sup>3)</sup>

< 6대 사행산업의 매출 (2005년 기준) >

(단위: 억 원)

구 분	총배팅액	총매출액 (환급제외)		공공부문 이전액
			환급율	
경 마	51,549	14,433	72%	12,371
경 료	17,554	5,266	70%	4,564
경 정	4,127	1,238	70%	1,073
내국인 카지노	34,579	8,299	76%	6,916
복 권	28,438	14,219	50%	13,081
사행성 게임장	216,000*	21,600*	90%	7,560
합 계	352,247	65,055	82%	45,565

자료 : 한국마사회, 국민체육진흥공단, 창원경륜공단, 부산경륜공단, 복권위원회, 강원랜드, 한국레저산업연구소 등.

- 주 : 1) \* 표시는 한국레저산업연구소 추정치  
 2) 경료 매출액은 교차투표액(타지역 배팅)을 제외한 금액임  
 3) 사행성 게임장의 환급율은 평균 승률 100%, 경품권 수수료율 10%를 가정하고 있으나, 현실적으로 환급율은 90%를 하회할 것으로 예상되고 이에 따라 총매출액이 본 보고서의 추정치인 2조 1,600억 원을 크게 상회할 것으로 판단됨  
 4) 경마, 경료, 경정, 내국인 카지노, 복권의 경우 자료 이용의 한계로, 사업 주체의 공공성을 근거로 세금, 기금 이전, 자체 운영 경비 등을 모두 공공 부문 이전으로 포함함  
 5) 공공 부문 이전액은 자료 이용의 한계로 경마의 총배팅액 대비 운영 경비 비중인 4%를 이용하여 추정, 단 사행성 게임장의 경우는 총매출액을 과세 표준으로 간주하여 과세 구간 8,000만 원 이상 소득세율 35%를 적용하여 추산  
 6) 내국인 카지노 총배팅액은 내국인 카지노 매출을 근거로 머신게임승률(76%)을 이용하여 추정.

2) 도박산업규제 및 개선을 위한 전국네트워크 조사 자료.

3) 한국레저산업연구소는 사행성 게임장 시장 규모를 국내 유통 사행성 게임기 수 약 6만대 × 게임기 1대당 연간 매출액 약 3억 6,000만 원 = 시장 규모 21조 6,000억 원으로 추정함.

### 3. 사행 산업의 경제 사회적 효과4)

- 사행 산업은 단기적으로 산업 내 고용 창출, 세수 확대 등 긍정적 효과를 나타낼 수 있으나, 중장기적으로는 생산적 산업 위축, 사회적 비용 확대, 전체 고용 감소 등의 부정적 효과가 더 크게 나타날 것으로 판단됨

#### ① 긍정적 효과 (단기적 효과)

- 단기적으로 투자 및 고용 증대 : 합법화된 사행 산업은 지역 사회의 투자 증대, 사행 산업 내 고용 창출 등의 긍정적 측면이 존재함 (Goodman, 1994)
  - 2005년 복권 사업을 제외한 5대 사행 산업의 취업 유발 인원은 20만 4,000 명으로 추정됨

< 사행 산업의 취업 유발 효과 >

- 취업 유발 인원 = 사행 산업 매출액 (복권 제외) × 취업유발계수 (2000년 산업연관 표상 사회 및 기타서비스 기준)

$$= 50,836\text{억 원} \times 40.2\text{명}/10\text{억 원}$$

$$= 204,361\text{명}$$

※ 취업유발계수 : 최종 수요 10억 원당 직간접적으로 유발되는 취업자수를 의미

- 취약 부문 지원 : 또한 세수, 기금 이전 등 공공 부문으로 이전되는 자원이 제대로 활용될 수 있다면 경제 내 취약 부문 (사양 산업, 재원 자립도가 낮은 지방 정부, 취약 계층 등) 지원에 큰 도움이 될 수도 있음
  - 2005년 국내 6대 사행 산업의 세수입 및 기금 이전 등 공공 부문 이전액은 약 4.6조 원에 달함

4) John Warren Kindt 교수의 'The Business-Economic Impact of Licensed Casino Gambling in West Virginia : Short-Term Gain but Long-Term Pain' 등 미국내 Gambling 산업의 경제 사회적 효과를 다룬 제 논문들을 중심으로 서술함.

② 부정적 효과

㉠ 고용·성장

- 실업 유발 효과가 압도 : 단기적으로는 사행 산업 내 고용을 증가시키지만, 결국 경제 내 생산성과 성장성을 약화시켜 전체적으로 고용이 감소하게 됨
  - 2005년 복권 사업을 제외한 5대 사행 산업의 취업 유발 인원은 약 20만 4,000명으로 추정됨
  - 복권 사업을 제외한 5대 사행 산업의 연간 이용객수는 약 7,775만 명으로 추정되며, 이를 연중 미취업 상태에 있는 유발 실업자수로 환산할 경우 약 21만 3,000여명이 도출됨
  - 이 경우 복권 사업을 제외한 공인 5대 사행 산업의 유발 순취업자수는 -9,000여명으로 추산되어 사행 산업이 오히려 실업을 유발하고 있는 것을 판단됨

< 사행산업의 연간 이용객수 (2005년 기준) >

(단위: 억 원)

구 분	연간 이용객수	유발실업자수 (A)	유발취업자수 (B)	순취업자수 (B-A)
경마	16,185,000	44,342	58,021	+13,679
경륜	5,939,145	16,271	21,169	+4,898
경정	1,908,408	5,229	4,977	-252
내국인 카지노	1,852,582	5,076	33,362	+28,286
사행성 게임장	51,861,989	142,088	86,832	-55,256
합 계	77,747,124	213,006	204,361	-8,645

자료 : 한국마사회, 국민체육진흥공단, 강원랜드 등.

- 주 : 1) 경륜은 광명 경륜장의 매출 및 입장객수, 창원, 부산 경륜장의 매출액 등을 근거로 총 연간 이용객수를 추정
- 2) 사행성 게임장은 타 사행 산업의 총매출 대비 총입장객수 비율을 기준으로 추정
- 3) 복권 부문이 제외된 이유는 사행 행위 이용 시간이 매우 짧은 특성을 고려함
- 4) 실업자수는 연간 이용객수를 365일로 나눈 것으로, 1년 내내 실업 상태에 있고, 사행 산업을 연중 내내 이용하는 인원의 의미로 이해할 수 있음.

< 사행 산업의 증장기 취업 유발 효과 >

- 주변 산업의 고용 감소 : 사행 산업의 성장은 단기적으로 사행 산업내 고용이 증대하는 효과를 가져 오는 반면, 주변의 생산적 산업에서는 고용이 감소하는 효과를 유발할 우려가 높음 (Kindt, 1994)
- 미국의 사행 산업 허가 지역의 일자리 증가 효과보다 전체 지역의 감소 효과가 더 큰 것으로 나타남 (Goodman, 1994 ; Teske and Sur, 1992)

- 지하 경제 비중 증가 및 부정부패 유발 : 공인 사행 산업의 확장은 동시에 음성적 도박 산업을 확대시켜, 지하 경제 규모가 증가하게 됨
  - 지하 경제 비중 증가 : 대표적 음성 도박 형태인 비밀 카지노바는 전국적으로 약 450개, 연간 약 16조 원의 시장 규모를 가지는 것으로 추정됨<sup>5)</sup>
  - 부정 부패 유발 : 사행성 게임장의 일선 단속 공무원에 대한 뇌물 공여액만 연간 900억~1,500억 원으로 추산됨<sup>6)</sup>
- 성장잠재력 약화 : 사회에 사행 심리가 만연할 경우 경제 생산성 하락, 인적 자본 투자 동기 저하 등의 부작용을 유발하고 이는 성장잠재력을 약화시키는 결과를 초래함
  - 경제 활력 저하로 오히려 세수입 감소 : 미국의 경우 사행 산업이 합법화된 州에서는 오히려 세수입이 감소되는 현상이 발견됨<sup>7)</sup>

⑥ 분배 · 복지

- 소득 양극화 심화 : 사행 산업의 주된 소비 계층은 저소득층이 대부분이기 때문에, 저소득층을 더욱 가난하게 만들어서 사회 내 소득 양극화 문제를 심화시킴<sup>8)</sup>
  - 한국의 경우에도 사행성 게임장 이용자의 43%가 월평균 소득 200만원 이하 가구로 조사된 바 있음<sup>9)</sup>

5) 문화일보, 2006 .8. 31. 보도 참조.

6) 조선일보, 2006. 8. 29. 보도 참조.

7) Better Government Association 1992, Clotfelter and Cook, 1989 참조.

8) Clotfelter and Cook 1989 참조.

9) 한국게임산업개발원, ‘아케이드게임 이용자 현황’ 자료 인용.

㉔ 사회 비용

- **사회적 비용 증대** : 사행 산업의 합법화는 이에 따르는 부작용을 막기 위한 사회적 비용이 급증함<sup>10)</sup>
  - 예를 들어 도박 중독자 치료 비용, 사행 기업 관리 감독 비용, 범죄 예방 시스템 구축 비용, 증가한 범죄자에 대한 교정 비용 등이 이에 해당됨
  - 우리나라의 경우 2002년 도박으로 인한 사회적 비용은 1조 5,000억 원으로 추정<sup>11)</sup>
  - 미국의 경우 사행 산업 허가 지역 전체 사회 비용이 사행 산업 활성화에 따르는 이익을 압도하는 경향이 있음<sup>12)</sup>
  
- **도박 중독자 문제 (The Pathological Gambler Problem)** : 도박 중독자 확산에 따르는 가정 파괴·자살, 도박 자금 마련을 위한 절도, 강도 등 사회 범죄가 증가함<sup>13)</sup>
  - 우리나라 만 18세 이상 성인 인구중 6.5% (문제성 도박 4.9%, 병적 도박 1.6%)가 도박 중독 (선진국의 5% 내외) 상태에 있는 것으로 조사됨<sup>14)</sup>

< 미국의 사례 >

- 미국의 경우 사행 산업이 州별로 재량적 합법화되기 이전인 1976년에 도박중독자는 전체 인구의 0.77%에 불과
- 사행 산업이 합법화된 아이오와州에서는 도박중독자 비율이 1989년 1.7%, 1995년 5.4%로 급증 (Iowa Department of Human Services, 1995 ; Petroski, 1995)
- 특히 평생 사행 산업이 합법화 되어있는 지역에 살고 있는 아메리카 원주민의 경우 도박중독자가 14.5%에 달하는 것으로 보고됨 (Alberta Lotteries and Gambling, 1994)

10) Illinois Governor's Office, 1992 참조.  
 11) 한국마사회 및 국민체육진흥공단 조사 자료 인용.  
 12) California Governor Office, 1992 참조.  
 13) Clotfelter and Cook 1989, Better Government Association 1992 참조.  
 14) 한국문화관광정책연구원 조사 자료 인용.

#### 4. 시사점 및 정책 과제

- 최근에 사회 이슈가 되고 있는 국내 사행 산업 문제는 정부와 개인 모두가 미래를 내다보지 못하고 단기적이고 물질적 이익에만 집착하는 ‘천민 자본주의 (Pariah Capitalism)’ 의 대표적 사례임
  - 정부는 국가 운영 철학, 중장기적 경제 발전 전략을 상실한 채, 재정 수입 확대라는 단기적 이익 확보만을 중요시하여 공인 사행 산업을 확대시킴
  - 특히 사행 산업의 경제사회적 부작용, 부정부패의 가능성이 높다는 점이 충분히 예상됨에도 불구하고, 일개 부처와 국회 소관 위원회에만 감독 기능을 부여한 점은 국가 운용 시스템 전반에 문제점이 있는 것으로 판단됨
- 정부는 원칙적으로 모든 사행 산업을 근절해야 하며, 사행 산업이 소멸되기 이전까지는 사행 산업에 대한 통합 감독 기구 설치, 사행 산업에 대한 투명성 및 공공성 제고, 사회 교육 프로그램 강화 등에 주력해야 할 것임
  - 모든 사행 산업 근절 : 여러 공인 사행 산업의 근거법 폐지, 사행 행위 처벌 규정 강화 등을 통해 원칙적으로 국내 사행 산업을 근절시켜야 할 것임
  - 과도 기간 내 엄격한 관리 감독 : 사행 산업이 근절되기 전까지는 기존 사행 산업에 대한 엄격한 관리를 통해, 공공성과 투명성을 제고시켜야 할 것임
    - 사행 산업에 대한 통합 감독 기구 설치 : 대통령 또는 국무총리 직속으로 사행 산업을 통합 관리할 수 있는 감독 기구의 설치가 필요함
    - 5대 공공 부문 운영 사행 산업으로부터 조성되는 기금에 대한 감독 강화를 통해, 투명성 및 공익성을 제고시켜야 할 것임
    - 민간 부문이 운영하는 사행 산업에 대해서는 규정 위반, 탈세 등의 범법 행위에 대한 수시 점검과 위반시 사업장 폐쇄 등의 강력한 조치가 필요함
  - 사회 교육 프로그램 강화 : 학교 교육, 사회 교육 등을 강화하여, 사치와 허영을 경계하고 근면과 절약이 덕목이 되는 자본주의 경제 정신<sup>15)</sup>을 확립하는 것이 절실함

경제본부 (3669-4030, [juwon@hri.co.kr](mailto:juwon@hri.co.kr))

15) Max Weber, The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism.

주간 경제 동향

□ 실물 동향 : 내수 경기 급랭 우려감 확산

○ 7월의 산업생산, 소비, 건설투자 등 주요 지표들이 파업, 수해 등의 요인으로 급격하게 악화된 것으로 나타나 내수 경기 급랭 우려가 확산됨

파업, 수해 등의 영향으로 대부분 내수 지표 침체 - 7월 산업생산지수는 일부 사업장의 파업에 의한 자동차 부문의 부진(전기비 30.7% 감소) 등으로 6월의 1.3% 증가세에서 3.9% 감소세로 전환됨

- 소비재판매액지수는 내구재 판매 침체(전기비 9.6% 감소) 등의 원인으로 5.0% 감소함

- 국내건설기성도 민간 부문이 소폭 증가세를 유지하였으나 공공 및 민자 부문의 부진으로 전년동월대비 0.7% 감소세를 나타냄

6개월 연속 동행지수순환변동치 하락은 본격적 경기 하강을 의미 - 現 경기 상황을 나타내주는 동행지수순환변동치가 올해 1월을 고점으로 6개월 연속 하락하고 있어, 국내 경제가 경기 하강 국면에 위치하고 있을 가능성을 높여줌

< 주요 실물 경제 지표 >

(전년동기대비, %)

		2004	2005			2006					
			연간	2/4	3/4	4/4	1/4	2/4	6월	7월	
경기	경제성장률	4.7	4.0	3.2(1.4)	4.5(1.6)	5.3(1.6)	6.1(1.2)	5.3(0.8)	-	-	
	수요	소비재판매	-0.8	3.9	3.4	4.4	6.8	5.0	5.5	5.6	-0.5
		설비투자추계	1.4	3.2	1.4	1.1	7.0	4.3	4.2	3.0	4.2
		건설수주	-3.9	9.5	38.5	15.8	-17.9	-9.7	-14.1	-7.7	7.3
	공급	수출	31.0	12.0	9.0	15.4	11.4	10.6	17.1	18.6	12.4
		산업생산	10.2	6.3	3.5	7.1	10.3	12.0	10.9	10.9	4.4
		취업지수(만명)	2,256	2,286	2,313	2,303	2,303	2,258	2,341	2,350	2,345
		실업률(%)	3.7	3.7	3.7	3.6	3.5	3.9	3.4	3.4	3.4
		수입	25.5	16.4	15.2	21.1	14.6	19.0	19.8	21.9	18.4
대외 거래	경상수지(억\$)	282	166	26	27	54	-11	7	9	-2	
	무역수지(억\$)	294	232	60	49	61	18	55	22	7	
물가	소비자물가	3.6	3.2	3.0	2.3	2.5	2.3	2.4	2.6	2.3	
	생활물가	4.9	4.1	4.5	3.4	3.4	3.2	3.0	3.4	2.9	

주 : 경제성장률의 ( )안은 계절조정 전기비 기준이며, 진한 글자체는 최근 발표된 경제 지표임

□ 금융 동향 : 美 경기 둔화 가능성으로 금리 소폭 하락

○ (해외 금융 시장) 유로 지역 경기 지표 호전으로 유로화 강세

- 유로지역 경기지표 호전으로 유로화 강세 시현
- 금리: 미 소비자 신뢰지수 예상치 하회 및 금리동결 지속 가능성을 시사한 FOMC 의사록 공개 영향 등으로 약보합 시현 (美 국채 10년물 : 4.78 → 4.73%)
  - 환율: 달러/유로는 미국 경기 둔화 및 인플레이션 우려 완화 등으로 상승하였고, 엔/달러는 美 경기 둔화 가능성에도 불구하고, 일본의 주요 경제지표의 예상치 하회 등으로 약세 시현 (\$/€ : 1.2753→1.2813, ¥/\$ : 117.28→117.40)

○ (국내 금융 시장) 경기 둔화 우려감 증가에도 불구하고 주가 대폭 상승

- 경기지표 부진에도 불구하고, 시장에 기반영 되어 금리 보합
- 주가: 국내 주요 경기지표 부진에도 불구하고, 국제유가 하락, 미국과 일본 등 글로벌 증시 강세 등의 영향으로 주가 대폭 상승 (1,329.4→1,356.7)
  - 금리: 정책당국의 경기둔화 우려 표명 및 7월 산업생산 지표 부진에도 불구하고, 시장에 기반영 되어 보합 시현 (국고채 3년 수익률, 4.75%→4.76%)
  - 환율: 수출 업체들의 네고 물량 출회에도 불구하고, 외국인 주식 순매도의 영향으로 원화 강세 (961.9→960.5)

○ (전망) 주가 단기급등에 따라 조정 전망

< 주요 금융 지표 >

	2004	2005			2006				
		2/4	3/4	4/4	1/4	2/4	8.25	9.1	
국내	거래소 주가	895.9	1,008.2	1,221.0	1,379.4	1,359.6	1,295.2	1,329.4	<b>1,356.7</b>
	국고채3년(%)	3.28	4.02	4.60	5.08	4.93	4.92	4.75	<b>4.76</b>
	원/달러	1,035.1	1,025.4	1,041.1	1,011.6	971.6	948.9	961.9	<b>960.5</b>
해외	DOW	10,783	10,275	10,569	10,718	11,109	11,150	11,284	<b>11,381</b>
	Nikkei	11,489	11,584	13,574	16,111	17,060	15,505	15,939	<b>16,140</b>
	미국채10년(%)	4.22	3.91	4.32	4.39	4.85	5.14	4.78	<b>4.73</b>
	일국채10년(%)	1.44	1.17	1.48	1.48	1.78	1.93	1.71	<b>1.63</b>
	달러/유로	1.3556	1.2108	1.2026	1.1849	1.2118	1.2790	1.2753	<b>1.2813</b>
	엔/달러	102.56	110.92	113.51	117.75	117.78	114.42	117.28	<b>117.40</b>
	두바이(\$/바렐)	33.11	52.09	56.32	53.19	59.16	67.17	68.57	<b>65.99</b>

주 : 9.1. 자료중 국내 국고채 및 원/달러는 15:00 기준이며, 해외 지표는 8.31.기준임.