

온라인베팅 확대허용 및 불법 온라인베팅 축소방안에 관한 인식 차이: 이용자, 중독자 및 일반인의 인식 비교

The Difference of Awareness Level on Positive and Negative Effects of Permitting Online Gambling's Expansion: Focused on Gambling Users, Gambling Addicts, and General Population

김주연*, 최현주**, 안경모**
신한대학교 글로벌관광경영학과*, 경희대학교 관광대학원**

Ju-Yeon Kim(judy3737@shinhan.ac.kr)*, Hyun-Joo Choi(misochj@gmail.com)**,
Kyung-Mo Ahn(kmahn@khu.ac.kr)**

요약

온라인베팅은 누구나 언제 어디서나 접속이 가능하며 ICT기술의 발전에 따라 베팅의 편리성과 다양한 기회로 국내 불법 도박규모는 합법 사행산업의 4배 이상에 달하며, 불법 온라인베팅 시장 또한 가파르게 커지고 있다. 이에, 국내에서 운영되고 있는 체육진흥투표권과 전자복권 외에 다른 유형의 온라인베팅도 확대허용하고 관리해야 할 필요성이 제기되고 있다. 본 연구는 온라인베팅 확대허용에 대한 인식, 온라인베팅 확대허용 시 운영방안과 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 인식을 온라인베팅 이용자, 중독자 및 일반인 대상으로 파악하였다. 분석결과, 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식에 집단별 유의한 차이가 있는 것으로 검증되었으며, 합법 온라인베팅 종목으로 경주류 베팅 확대허용 시 운영방안에 대한 인식 차이도 의미 있는 차이를 보였다. 이를 통해 온라인베팅 확대허용으로 양성화하게 되면 불법 온라인베팅 이용자가 합법 온라인베팅 이용자로 전환하게 될 가능성과 건전하게 이용할 수 있는 가능성이 있다는 것이 확인된 만큼 온라인베팅 확대허용의 긍정적 효과를 기대할 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 온라인베팅 | 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식 |

Abstract

Since online betting occurs on online where anybody can access through internet, thus, the online gambling market has been expanding. Domestic illegal gambling market size is 4 times bigger than that of legal gambling market, and illegal online betting market is rapidly growing as well. Currently online gambling does exist domestically in form of Sports promotion voting rights, also known as, Toto and Proto and internet lottery. However, the need for other types of online gambling to be permitted, expanded and managed has been suggested. This research has analyzed online gambling users, online gambling addicts and general population's awareness on expansion and operation of online gambling, contraction measures of illegal online gambling and operation measures in case of permitted expansion of online gambling. The result of this research's analysis showed that each group has significantly different awareness level on positive and negative effects of permitting online gambling's expansion. Also, it showed that each group has significantly different awareness on permitting expansion of racing betting as a legal gambling item. Since it is the proven fact that illegal online gambling users could turn into legal users and that users could use the service more positively if online gambling is legalized through allowance and expansion process; one could expect the positive effects from permitting expansion of online gambling.

■ keyword : | Online Betting | Awareness on Positive and Negative Effects of Permitting Online Gambling's Expansion |

* 본 연구는 사행산업통합감독위원회의 '온라인베팅의 문제점 및 시사점 분석(2014)'의 자료를 사용하였음을 밝힙니다.

접수일자 : 2016년 09월 28일

심사완료일 : 2016년 10월 31일

수정일자 : 2016년 10월 31일

교신저자 : 최현주, e-mail : misochj@gmail.com

I. 서론

지난 몇 년간 정보통신기술의 급속한 발전으로 과학 기술, 산업경제 분야뿐만 아니라 온라인 사행산업에도 많은 영향을 받고 있다. 급속한 ICT 발달로 새로운 유형의 정보통신기기들이 상용화되면서 온라인베팅 시장의 규모는 전 세계적으로 커지고 있으며, 불법 온라인베팅 시장 또한 급속도로 확대되고 있는 상황이다.

GBGC(Global Betting and Gaming Consultants) 보고서(2014)에 의하면, 세계 온라인사행산업 매출액은 2012년 기준 382.5억 달러에서 2017년에는 약 501.3억 달러까지 매출성장을 보일 것으로 예측하였다[1]. 국내의 경우 사행산업통합감독위원회의 발표 자료에 의하면, 2015년 국내에서 합법으로 이뤄진 사행산업 총매출액은 20조 5,042억 원으로, 이로 인한 재정수입은 조세 2조 4,153억 원, 기금 등 출연 3조 4,294억 원 등 총 5조 8,447억 원으로 집계되었다[2].

반면, 2015년 국내 불법도박의 규모는 83.7조 원에 달하며, 그 중 온라인상에서 이뤄지는 불법 베팅은 약 25조원에 달하는 것으로 보고되었다[3]. 불법 온라인베팅은 성인뿐만 아니라 청소년 등을 대상으로 무차별적인 마케팅으로 이용자를 유인하고 있어 그 폐해가 확산되고 있다. 더욱이 불법 온라인베팅 사이트의 경우 운영 서버를 해외에 둔 경우가 대부분으로 불법 사이트 추적 관리가 어려운 실정이다.

이러한 불법 온라인베팅 시장의 확대에 의한 사회적 폐해는 많은 국가들에게 당면한 문제로 떠오르고 있다. 이에, 온라인베팅을 금지할 것인지 아니면 합법화를 통해 불법 베팅시장을 축소시키고 합법 베팅시장으로 유인함으로써 역기능을 최소화할 것인지에 대한 논쟁이 벌어지고 있다[5]. 네덜란드, 영국, 프랑스, EU 등 몇몇 국가들은 온라인베팅의 합법화를 추진하고 있는 실정이다[6]. 이들 국가들은 모바일 이용의 확산으로 인해 온라인베팅을 규제하기 힘든 상황에서 이를 불법으로 규정하여 불법시장을 키우기보다는 합법적으로 온라인 베팅을 즐길 수 있는 여지를 제공하여 건전하게 즐길 수 있는 여건을 마련하고, 세수를 확보하자는 취지이다. 오프라인 베팅을 합법적으로 즐길 수 있는 공간을 제공

하여 운영하듯이 온라인상에서도 이와 같은 공간을 구현하자는 논리이다. 반면, 이와 상반되는 견해로 온라인 베팅 중목을 확대하여 허용한다면 다양한 휴대기기를 통해 온라인에 접속하여 더 많은 사람들로 하여금 도박에 대한 접근할 수 있는 기회를 높여 도박중독자가 증가하고, 이로 인한 범죄가 발생하는 등 다양한 사회문제가 발생할 것이라는 주장도 제기되고 있다[7].

국내에서도 이러한 상반된 주장이 제기되고 있는 상황이다. 어떠한 방향으로 정책결정을 하든 이는 국민들의 인식을 반영한 것이어야 할 것이며, 이로 인한 부정적인 영향을 최소화할 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다. 온라인베팅 허용으로 인한 국가차원의 관리가 세계적인 추세인 것을 감안하여 이에 대한 인식을 파악하는 것은 정책결정 이전에 선행되어야 할 것이다. 이를 위해서는 일반인뿐 아니라 온라인베팅 이용자 및 중독자 대상으로 한 실증조사를 통해 대상자들 간의 인식 차이를 알아보는 것이 필요하다고 여겨진다.

이에, 본 연구는 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적 및 부정적 측면에 대한 인식, 온라인베팅 확대허용 시 운영방안, 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 인식을 일반인 및 이용자, 중독자를 대상으로 조사하고자 한다. 이를 통해 국내 온라인 사행산업의 건전한 발전을 위한 정책수립을 위한 기초자료로 유용하게 활용할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 온라인베팅

온라인베팅(online betting)의 개념 및 적용범위는 각 국가나 기관마다 상이하게 규정되고 있으며, 용어 또한 법적 혹은 학문적 입장, 산업적 접근차원 등에 따라 다양하다. 즉, 인터넷도박(internet gambling), 인터랙티브도박(interactive gambling), 온라인도박(online gambling), 사이버도박(cyber gambling), 원격도박(remote gambling) 등으로 혼용되어 사용하고 있다. 온라인베팅은 도박의 확대된 개념으로 인터넷 매체 및 인터넷 채널을 이용하여 베팅하는 것을 의미하며, 주로 온라인카지노, 온라인

포커, 온라인빙고, 온라인경주, 전자복권 등이 포함된다 [6][8]. 온라인베팅의 유형은 오프라인 도박과 유사하여 온라인 내기(스포츠베팅, 온라인경주), 게이밍(온라인 카지노, 온라인포커, 온라인빙고, 온라인보드게임), 복표(온라인복권) 세 가지 형태로 구분된다[9].

국내의 합법 온라인사행산업은 2004년부터 온라인 베팅(경주베팅, 전자복권, 스포츠베팅) 사업을 허용하여 시행되었으나 2006년 7월 '바다이야기 사태' 이후 경주(경마·경륜·경정) 베팅은 2009년 중단되어 현재 온라인 스포츠베팅과 전자복권 두 가지 종목만 합법적으로 시행되고 있다.

표 1. 국내 합법 온라인베팅 종목별 주요사항

종목	구매상한	결제수단	비고	
온라인 경주	경마	1경주당 10만원	실시간 계좌이체	2009년 중단
	경륜·경정	1경주당 10만원	실시간 계좌이체	2007년 중단
체육진흥투표권 (스포츠베팅)	1회차당 10만원	실시간 계좌이체, 무통장입금	2004년 6월부터 온라인발매 시작	
전자복권	1일 10만원	상품권, 포인트 등 10여종	1998년 7월부터 인터넷발매 시작	

(출처: 사행산업통합감독위원회, 2014.10)

2. 국내외 온라인베팅 현황

국내에서 합법적으로 운영되고 있는 온라인베팅은 체육진흥투표권과 전자복권 두 가지의 종목이 있다. 먼저, 온라인 스포츠베팅인 체육진흥투표권은 축구·농구·야구·골프·씨름·배구 총 6개 운동종목으로 운영되고 있으며, 단위투표금액은 100원~1,000원(1인 구매한도 10만 원 이하)으로 설정되어 있다. 국내 체육진흥투표권의 총 매출액은 2015년 기준 3조 4,494억 원을 기록, 그 중 온라인상의 매출액은 4,015억 원으로 집계되었다[2]. 다음 전자복권은 인터넷을 활용하여 구매하는 형태로 해외에서 통용되고 있는 온라인복권과 같은 의미를 지닌 복권이다¹⁾. 전자복권은 추첨식 인쇄복권을 1998년 7월부터 인터넷에서 판매하기 시작하여 2001년 5월 즉석식 전자복권을 최초로 발행한 이래 현재 온라

인복권, 결합복권²⁾, 인쇄복권, 전자복권 4개(발행 상품 12종)의 종류가 발행되고 있다. 국내 복권의 총 매출액은 2015년 기준 3조 5,551억 원을 기록, 그 중 전자복권의 매출액은 319억 원으로 집계되었다[2].

표 2. 국내 합법 온라인베팅 매출현황(2010~2015)

(단위: 억 원)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	2015
체육진흥투표권	3,013	3,264	4,014	3,787	3,974	4,015
전자복권	315	539	502	335	242	319

(출처: 2015년 사행산업 관련 통계, 2016.06)

전 세계 온라인베팅 종목별 매출규모(2012 기준) 중 온라인스포츠베팅이 185.6억 달러(48.5%)로 가장 큰 비중을 차지, 다음 카지노 71.5억 달러(18.7%), 포커 46.1억 달러(12.1%), 공공복권 44.9억 달러(11.7%), 빙고 23.1억 달러(6.0%) 등의 순으로 집계되었다[1]. 온라인 베팅은 인터넷뿐만 아니라 모바일, iTV, 텔레매틱스 등 매우 다양한 단말기들을 통하여 인공위성, WiFi, 무선 및 유선 네트워크 등의 커뮤니케이션 수단을 통해 제공되는 베팅을 차단하는 것은 거의 불가능할 것으로 보여진다. 이러한 온라인베팅 시장의 성장가능성을 대비하여 유럽연합(EU) 국가뿐만 아니라 북미 및 아시아 국가 등에서도 온라인베팅을 합법화하는 추세이다. 영국, 독일, 노르웨이, 프랑스, 핀란드 등의 유럽과 미국(네바다주, 뉴저지주, 호주(뉴사우스 웨일즈, 빅토리아, 퀸즐랜드) 및 뉴질랜드 등에서도 스포츠베팅 및 복권 외에 경주, 카지노, 포커, 빙고 등 다양한 종목들이 온라인베팅으로 합법화되어 운영되고 있다[10]. 아시아의 경우 우리나라는 스포츠베팅(체육진흥투표권)과 복권이 운영되는데 비해, 일본은 스포츠베팅 및 복권, 경주(경마:전화), 마카오는 경마, 경견, 축구, 홍콩은 경마, 복권, 축구 등의 온라인베팅이 합법화된 상황이다[6][11]. 또한, 온라인베팅 시장의 가파른 성장으로 온라인도박 관련 법적 체계를 마련하고자 법안을 개정하거나 불법 온라인베팅 확산을 제지하기 위한 노력 또한 병행하고 있다.

1) 온라인복권은 복권 판매장에 복권발행시스템을 갖춘 중앙전산센터와 전용회선으로 연결된 복권 단말기를 통해 복권을 구매하는 것이며, 전자복권은 정보통신망을 통해 전자적 형태의 복권으로 구분됨(해외에서는 온라인복권으로 통용되고 있음)

2) 추첨식 인쇄복권(연금액권 520)을 결합복권(인쇄·전자)으로 전환함(2015.4)

3) 빅토리아, 퀸즐랜드, ACT(캔버라를 포함하는 수도권 구역)는 온라인도박을 지배할 특별한 입법을 보유하고 있음

3. 온라인베팅 관련 선행연구

기존 온라인베팅 관련 조사보고서들의 경우 주로 이용실태를 파악하기 위해 수행되었으며, 그 중 온라인베팅의 문제점과 대처방안에 대한 조사가 이뤄진 바 있다 [6][13][17-19]. 온라인도박으로 인한 사회적 문제 및 대응방안에 대한 인식 관련 보고서에 의하면[12], 온라인사행산업의 확대로 이용자들의 중독성 심화를 우려(76.2%)하는 비중이 가장 높았으며, 온라인 도박이나 사설 스포츠베팅 축소방안으로는 ‘엄격한 온라인베팅 사이트 운영자의 단속 강화(25%)’, ‘신속한 단속을 위한 관련 제도 강화(20%)’, ‘상품경쟁력 강화 및 합법시장 규제완화로 사설사이트 이용자 유도(20% 이상)’ 등으로 조사되었다.

온라인도박의 역기능을 파악하기 위해 국내 합법 이용자와 불법 이용자로 구분하여 병적도박 위험성과 불법도박 확산 가능성을 탐색한 권선중 등의 연구에 의하면[14], 합법 온라인도박 이용자의 경우 병적도박과의 사용량-반응 관계가 유의하지 않은 반면, 불법 이용자에서는 유의한 관계로 나타났다. 또한, 불법도박 확산 가능성을 탐색한 결과에서도 합법 및 불법 인터넷 도박 행동 빈도 간의 관계는 유의하지 않은 것으로 나타나 온라인도박의 낮은 위험성을 제안한 연구결과[15]와 유사한 점을 제시하였다. 온라인도박 관련 기존 연구의 문제점을 비판적으로 검토한 Shaffer 등[16]은 온라인도박의 위험성을 주장한 연구들이 대부분 상식적 판단에 따른 가설적 주장이나 다양한 도박 경험이 혼재된 자기보고 자료에 근거했다는 점과 도출된 연구결과는 실증적인 조사 자료가 반영되지 못할 가능성이 높다고 언급하였다[14]. 서원석·이민재(2010)의 연구에서는 합법 도박이용자와 불법 도박이용자들을 대상으로 하여 이용 동기의 차이를 분석하여 합법 이용자와 불법 이용자 간 유의한 차이가 있음을 파악하였다. 그 결과, 불법 이용자가 합법 이용자 보다 ‘금전적 동기’와 ‘일상탈출과 유희적 동기’가 높게 나타났다. 두 집단 간 동기의 차이검증으로 합법 이용자가 향후 불법 이용자로 전환된다는 가설을 부정하였다[20]. 이충기·이봉구(2009)의 연구에서는 온라인 스포츠베팅 이용자를 갬블링 열정척도(GPS)에 의해 4개의 집단으로 구분한 후 인터넷

갬블링 열정집단별 차이를 파악하기도 하였다[13].

기존의 관련 보고서나 연구들이 사행산업 이용자의 실태조사 및 불법도박 실태조사 등 사행활동에 대한 이용행동 및 일반인의 도박에 대한 인식 등이 이뤄진 적이 있으나, 온라인베팅 이용자 및 중독자, 일반인 집단 간 인식차이 및 온라인베팅 운영방안에 대한 인식을 파악한 연구는 아직 미비한 상황이다.

III. 연구방법

1. 조사방법

본 조사는 온라인베팅 이용자, 중독자, 그리고 일반인을 대상으로 이뤄졌다. 일반인의 경우 전국 주요 도시(7대 특·광역시)를 중심으로 2014년 3월 25일부터 5월 30일까지 온라인으로 진행되었다. 온라인베팅 이용자의 경우 리서치 회사에서 확보한 패널을 대상으로 온라인상 진행되었으며, 온라인베팅 중독자는 지역별 한국도박관리센터에서 상담치료를 받고 있는 중독자들을 대상으로 각각 설문조사가 이뤄졌다.

조사내용은 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식, 합법 온라인베팅 중목으로 온라인 경주베팅(경마·경륜·경정) 확대허용 시 운영방안에 대한 인식, 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 효과성 인식, 인구통계적 항목으로 구성하였다. 자료 수집은 온라인베팅 이용자는 온라인조사를 통해 432부, 온라인베팅 중독자는 심층인터뷰를 통해 144부, 일반인은 온라인조사를 통해 1,282부의 유효표본이 수집되었다.

표 3. 표본의 특성(빈도, %)

구분	항목	일반인	온라인베팅 이용자	온라인베팅 중독자
성별	남	665(51.9)	312(72.2)	132(91.7)
	여	617(48.1)	120(27.8)	12(8.3)
결혼	기혼	803(62.6)	226(52.3)	74(51.4)
	미혼	479(37.4)	206(47.7)	70(48.6)
연령	10대	116(9.0)	-	5(3.5)
	20대	215(16.8)	118(27.3)	27(18.8)
	30대	266(20.7)	189(43.8)	66(45.8)
	40대	297(23.2)	95(22.0)	26(18.0)
	50대	268(20.9)	30(6.9)	15(10.4)
	60대 이상	120(9.4)	-	5(3.5)

월평균 소득	100만원 미만	211(12.5)	54(12.5)	27(18.5)
	100~200만원 미만	218(17.0)	80(18.5)	32(23.3)
	200~300만원 미만	267(20.8)	100(23.2)	46(31.4)
	300~400만원 미만	259(20.2)	83(19.2)	16(11.0)
	400~500만원 미만	153(11.9)	55(12.7)	9(6.2)
	500만 원 이상	174(13.6)	60(13.9)	14(9.6)
거주지	서울	247(19.3)	87(20.1)	37(25.3)
	경기/인천	366(28.5)	77(17.8)	39(26.6)
	경상권	325(26.7)	142(32.8)	23(15.8)
	전라권	138(10.8)	56(13.0)	22(15.8)
	충청권	144(11.3)	56(13.0)	7(4.8)
	강원권	44(3.4)	13(3.0)	15(11.0)
	제주	18(1.4)	1(0.2)	1(0.7)
교육 수준	고교졸업 미만	104(8.1)	3(0.7)	11(7.6)
	고교졸업	217(16.9)	43(10.0)	27(18.8)
	대학재학	181(14.2)	-	15(10.4)
	대학졸업	674(52.6)	329(76.2)	78(54.2)
	대학원 이상	106(8.2)	57(13.1)	13(9.0)
직업	사무/기술직	396(30.9)	201(46.5)	32(21.9)
	중고교생 및 대학생	215(16.8)	39(9.0)*	13(8.9)
	전업주부	178(14.9)	18(4.2)	1(0.7)
	전문/자유직	109(8.5)	36(8.3)	19(13.0)
	자영업	98(7.6)	31(7.2)	16(11.0)
	판매/서비스직	66(5.1)	30(6.9)	21(14.4)
	경영/관리직	60(4.7)	19(4.4)	6(4.1)
	기능/생산직	39(2.0)	19(4.4)	14(9.6)
	공무원	29(2.3)	12(2.8)	5(3.4)
	정년퇴직/연금생활자	15(1.2)	2(0.5)**	1(0.7)**
	무직	46(3.6)	19(4.4)	12(8.2)
	기타	31(2.4)	6(1.4)	6(4.1)
	합계(표본수)		1,282	432

(주: * 대학생, ** 농업/어업/축산업/임업 종사자)

2. 측정항목의 구성

본 연구의 측정항목은 기존 관련 연구 및 기사, 보도 자료 등을 통한 문헌분석을 통해 측정항목을 구성한 후, 관련 전문가들을 대상으로 한 의견조사³⁾를 통해 측정항목 검토과정을 거쳐 설정되었으며, 모든 항목은 5점 만점 척도로 측정되었다.

표 4. 측정항목 도출 근거

구분	측정항목	항목수	관련 연구
온라인베팅 인식	온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적 인식(10), 부정적 인식(10)	20	[6][8] [17][18]
온라인베팅 운영방안에 대한 인식	온라인베팅 종목 중 온라인경주베팅(경마·경륜·경정) 확대허용에 관한 의견 및 건전발전방안(6), 사설(불법) 온라인베팅의 축소방안에 대한 의견 및 효과(14)	20	[6][9] [14][19] [20][21]

3) 전문가 의견조사는 법조계(변호사(2인), 경찰서 수사계(1인), 학계(8인), 관련 센터 및 전문위원, 실무자(7명), 관련 연구기관 및 협회(7인) 등 총 25인의 전문가로 구성되었으며, 일대일 심층인터뷰를 통해 측정항목에 대한 검토과정을 수행하였음

IV. 분석결과

1. 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식

온라인베팅 이용자 및 중독자, 일반인 대상으로 현행 온라인베팅 종목을 보다 더 확대허용 시 긍정적·부정적 인식에 대해 세 집단 간 차이가 모두 유의한 것으로 나타났다.

우선 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적 인식을 측정한 결과, 이용자의 인식수준이 가장 높게 나타났으며 다음 일반인, 중독자 순으로 분석된 반면, 부정적 인식의 경우 중독자의 인식수준이 가장 높게 나타났으며 다음 일반인, 이용자 순으로 분석되었다. 이를 구체적으로 보면, 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적 인식차이를 보면, 국내에서 운영되고 있는 온라인베팅(온라인스포츠클베팅, 전자복권) 종목과 운영여건을 현재 수준보다 확대허용해야 한다는 인식(항목 2/3/4/5)에 대해서는 온라인베팅 이용자가 가장 긍정적으로 보고 있었으며, 온라인베팅 중독자의 경우 일반인 보다 낮게 보고 있었다. 반면, 온라인베팅은 오프라인베팅에 비해 다른 사람들을 의식하지 않고 자유롭게 편리하게 이용할 수 있다는 인식에 대해서는 세 집단 모두 높게 나타났다.

표 5. 온라인베팅 확대허용에 관한 긍정적 인식차이

	온라인베팅 확대허용에 관한 긍정적 인식	온라인베팅 이용자		
		일반인	이용자	중독자
1	장소와 시간의 구애 없이 손쉽게 즐길 수 있는 여가활동으로 이용	2.62	3.13	2.34
2	온라인베팅 확대허용 시 불법 온라인베팅 이용자 감소	2.44	2.78	2.17
3	온라인베팅이 합법화되면 경마장(스크린)의 이용 혼잡도가 완화	2.60	2.87	2.17
4	온라인베팅 확대허용 시 수익금 증가로 국가재정에 도움	2.66	2.93	2.54
5	온라인베팅 확대허용함으로써 해외 기반 불법사이트 이용률 감소	2.61	2.83	2.40
6	온라인베팅 확대허용 시 베팅 영업장 방문보다 더 편리하게 이용가능	2.85	3.07	2.72
7	온라인베팅을 통해 친구와 어울리거나 이용자들 간의 친밀감을 형성	3.17	3.40	3.35
8	온라인베팅은 환급금, 예치금 관리 등 재무관리가 오프라인보다 편리	2.35	2.72	2.10
9	온라인스포츠클베팅은 경기관람과 베팅을 동시에 즐기고 재밌음	2.81	3.09	3.04
10	좋아하는 스포츠경기의 정보 분석, 베팅결과로 성취감을 느낄 수 있음	2.73	3.06	2.85

온라인베팅 확대허용에 대한 부정적 인식을 조사한 결과, 대체적으로 온라인베팅 중독자의 인식수준이 높게 나타났으며, 다음 일반인, 온라인베팅 이용자 순으로 파악되었다. 온라인베팅의 중목을 현행 수준보다 더 확대허용 할 경우 ‘도박중독자 증가’, ‘청소년 및 대학생들의 온라인베팅 이용증가로 청년세대의 폐해가 심각’ 할 것이라는 항목에 대해서는 온라인베팅 중독자가 가장 높게 인식하고 있었으며, 그 다음 일반인, 온라인베팅 이용자 순으로 부정적으로 보고 있었음을 알 수 있었다. 예외적으로 온라인베팅 확대허용 시 ‘합법 및 사설 온라인베팅 이용자가 동시에 증가될 가능성’이 있으며, ‘음란물 및 폭력물 등의 불건전한 정보가 사설 온라인베팅 사이트에 유통되는 등의 사회문제가 발생될 것이다’라는 두 항목(항목 1/5)에 대해서는 일반인이 가장 부정적으로 인식하고 있었으며, 그 다음 중독자, 이용자 순으로 부정적으로 보고 있는 것으로 파악되었다.

운영방안에 대한 인식차이를 분석한 결과 다음과 같은 인식차이가 존재하는 것으로 나타났다.

‘온라인 경주베팅을 확대허용 시 사설사이트 이용자가 감소될 것이다(항목1)’에 대해 온라인베팅 이용자(2.94)가 가장 높게 인식하고 있었으며, 일반인(2.64), 중독자(2.48) 순으로 나타났다. 즉, 온라인베팅 중독자는 온라인 경주베팅을 합법화하더라도 사설사이트 이용자가 감소되지 않을 것이라 인식하고 있었다. ‘온라인 경주베팅을 확대허용 시 누적 배팅금액 및 이용시간 알림 등 자기통제 강화 장치가 마련되어야 한다’는 인식에 대해서는 일반인이 가장 높게 나타났으며, 중독자, 일반인 순으로 나타났다. 온라인 경주베팅 운영방식에 있어서는 1회/1일 배팅한도 상향조정이 필요, 이용자 편의를 반영한 운영방안이 필요하다는 인식에 대해서 이용자의 인식이 가장 높았으며, 중독자, 일반인 순으로 나타났다.

표 6. 온라인베팅 확대허용에 관한 부정적 인식차이

온라인베팅 확대허용에 관한 부정적 인식	일반인	온라인베팅 이용자	온라인베팅 중독자
1 온라인베팅 확대허용 시 합법 및 사설 온라인베팅 이용자 동시에 증가	3.61	3.17	3.43
2 온라인베팅 확대허용 시 도박중독자가 증가할 가능성이 높음	3.99	3.52	4.22
3 온라인베팅 확대허용 시 청년세대의 도박이용 폐해가 심각	4.02	3.53	4.25
4 온라인베팅은 관련 범죄뿐만 아니라 가정파탄 등 사회적 부작용 증가	3.96	3.42	4.23
5 불법 온라인베팅 사이트에 불건전한 정보가 유통되는 사회적 문제 발생	3.84	3.35	3.80
6 온라인베팅 이용자의 개인정보가 유출되어 다른 문제를 유발	3.89	3.45	4.09
7 주로 혼자하기 때문에 오프라인 베팅에 비해 중독가능성이 강함	4.06	3.57	4.33
8 오프라인보다 온라인상에서의 베팅속도가 더 빠름	4.07	3.63	4.40
9 온라인베팅 중독은 걸로 잘 드러나지 않아 더 큰 문제로 확대	4.03	3.52	4.31
10 불법 온라인베팅은 다양한 상품과 방식 때문에 과도하게 베팅	3.95	3.47	4.24

2. 온라인베팅 확대허용 시 운영방안에 대한 인식

현재 국내에서 합법적으로 운영되고 있는 온라인베팅 중독인 전자복권과 온라인스포츠베팅 이외 온라인 경주베팅(경마·경륜·경정)을 합법적으로 확대허용 시

표 7. 온라인베팅 확대허용 시 운영방안에 대한 인식차이

온라인 경주베팅(경마·경륜·경정) 확대허용 시 운영방안에 대한 인식	일반인	온라인 베팅 이용자	온라인 베팅 중독자
1 온라인 경주베팅을 확대허용 한다면 불법 사이트 이용자의 감소 예상	2.64	2.94	2.48
2 온라인 경주베팅을 확대허용할 경우 현재 합법 온라인베팅의 1회 배팅한도(10만원)의 상향조정이 필요	2.59	2.84	2.68
3 온라인 경주베팅을 확대허용할 경우 현재 합법 온라인베팅의 1일 배팅한도(토토: 최대 60만원, 복권: 10만원)의 상향조정이 필요	2.46	2.73	2.55
4 온라인 경주베팅을 확대허용할 경우 환불규정 완화, 현금금 즉시 지불 등 이용자 편의를 반영한 운영이 필요	3.32	3.33	3.28
5 온라인 경주베팅을 확대허용할 경우 이용자의 누적배팅금액과 이용시간 알림서비스 등 자기통제 강화를 위한 각종 장치를 사전에 마련	3.75	3.57	3.50
6 온라인 경주베팅을 확대허용할 경우 현재 정부운영의 상담센터, 상담전화 등 예방치유 관련 프로그램을 시행산 업사업자도 병행	3.73	3.51	3.70

3. 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 효과 인식

불법 온라인베팅의 축소방안에 대한 효과를 측정할 결과, 일반인은 불법 온라인베팅 사이트 결제대금 추적

및 차단하고 운영수익을 몰수(3.76), 온라인베팅 이용자는 불법 온라인베팅 이용자의 처벌 강화(3.66), 온라인 베팅 중독자는 상담센터나 상담전화 등 예방치유 관련 프로그램 강화(3.80)가 불법 온라인베팅 축소에 가장 효과적인 방안으로 인식하고 있었다.

온라인베팅 이용자의 중독 예방 및 관리방안(항목 10/13/14)이 온라인베팅 중독자에게 가장 높게 인식되고 있었으며, 일반인, 이용자 순으로 나타났다. 이를 통해 현재 온라인베팅을 이용하고 있는 경우 이러한 온라인베팅 중독 예방 및 관리 효과에 대해서는 가장 낮게 인식하고 있음을 알 수 있었다. 아울러, 불법 온라인베팅 사이트 단속 및 감시활동을 통한 축소방안(항목 7/8/9/11/12)에 대한 효과는 일반인의 인식수준이 온라인베팅 이용자 및 중독자 보다 높게 인식하고 있는 것으로 파악되었다.

표 8. 불법 온라인베팅 축소방안에 관한 효과 인식차이

불법 온라인베팅 축소방안에 관한 효과성 인식	일반인	온라인 베팅 이용자	온라인 베팅 중독자
1 합법 온라인베팅 사이트의 1회 베팅한도 상향조정	2.74	2.95	2.74
2 합법 오프라인 영업장(본장, 장외발매소) 내에서의 스마트폰 이용 가능한 베팅 허용	2.64	2.95	2.69
3 합법 온라인베팅을 확대허용(경마, 경륜, 경정 등)	2.74	3.01	2.46
4 합법 온라인베팅에서의 마일리지, 포인트 등 각종 혜택 제공	2.86	3.16	2.54
5 합법 온라인베팅 상품의 다양화를 통한 이용자의 욕구 충족	2.89	3.17	2.72
6 합법 사행산업 운영 시 이용자 편의를 반영한 운영방침으로 전환	3.05	3.29	3.06
7 불법 온라인베팅 사이트 IP차단을 통한 이용자 접근차단의 예방정책	3.37	3.30	3.16
8 불법 온라인베팅 사업자에 대한 단속 및 처벌 강화	3.71	3.62	3.47
9 불법 온라인베팅 이용자에 대한 처벌 강화	3.73	3.66	3.44
10 불법 온라인베팅 이용자에 대한 상담 및 교육 실시	3.38	3.31	3.51
11 불법 온라인베팅 사이트를 전문적으로 모니터링하는 기관 운영	3.67	3.49	3.55
12 불법 온라인베팅 사이트 결제대금 주적 및 차단, 운영수익의 몰수	3.76	3.59	3.67
13 상담센터나 상담전화 등 예방치유 관련 프로그램 강화	3.45	3.40	3.80
14 불법 온라인베팅 사이트 신고센터의 활성화 및 시민의 신고 강화	3.53	3.37	3.66

IV. 결론

온라인베팅은 누구나 언제 어디서나 접속이 가능한 온라인상에서 이뤄지므로 심각한 사회문제로 확산될 여지가 높다. 이와 유사하게 온라인게임 분야에서도 인터넷의 보급과 다양한 연령계층의 확산으로 각계각층에서 이용되고 있으며, 이로 인한 범죄가 증가하고 있는 실정이다[21]. 앞서 언급한 바와 같이, 국내 불법 도박규모는 합법 사행산업의 4배 이상에 달하며, 불법 온라인베팅 시장 또한 가파르게 커지고 있다. 이러한 상황을 고려하여 기존에 허용하고 있는 체육진흥투표권과 전자복권 외에 다른 온라인베팅 종목도 확대허용하고 관리해야 할 필요성이 제기되고 있다. 이에 본 연구는 이용자 및 중독자, 일반인 대상으로 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식, 온라인베팅 확대허용 시 건전운영방안, 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 효과성 인식을 파악하고자 하였다.

연구결과 첫째, 온라인베팅 확대허용에 대한 긍정적·부정적 인식에 집단별 유의한 차이가 있는 것으로 밝혀졌다. 긍정적 인식에 있어서는 온라인베팅 이용자들이 가장 높게 인식하고 있는 것으로 나타난 반면, 온라인베팅의 부정적 인식은 온라인베팅 중독자가 가장 높게 인식하고 있었으며 다음으로 일반인, 이용자 순으로 나타났다. 이는 온라인베팅 이용으로 인한 피해를 입은 대상이 중독자이므로 가장 부정적으로 인식하는 것으로 해석되며, 온라인베팅 이용자의 경우 높은 긍정적 인식수준과 낮은 부정적 인식수준을 보여 온라인베팅 이용을 합리화하려는 심리가 반영된 결과로 유추된다.

일반인들의 인식분석결과, 온라인베팅의 확대허용에 대한 긍정적 인식보다는 부정적 인식이 더 높게 나타났다. 따라서 온라인베팅 확대허용을 추진하기에는 국민적인 인식이 아직 마련되지 못했다고 볼 수 있겠다.

둘째, 합법 온라인베팅 종목으로 경주베팅(경마·경륜·경정)을 확대허용할 경우 건전운영방안에 대한 인식차이를 검증한 결과, 집단별 의미 있는 차이를 보였다. 즉, ‘베팅한도 상향조정’과 ‘이용자 편의를 반영한 운영방안’에 대해서는 온라인베팅 이용자의 필요 인식이 가장 높았으며, 중독자, 일반인 순으로 나타났다.

이는 온라인베팅 이용자의 경우 자신의 베팅욕구를 충족시킬 수 있도록 베팅한도의 상향조정을 원하면서 보다 편리한 베팅 이용을 원하기 때문에 가장 높은 인식수준을 나타낸 것으로 해석된다. ‘누적 베팅금액 및 이용시간 알림 등 자기통제강화 장치 마련’에 대해서는 일반인의 인식이 가장 높았으며, 이용자, 중독자 순으로 나타났는데, 이는 이용자들에게는 이러한 조치가 어느 정도 효과가 있는 반면, 중독자에게는 별 효과가 없다고 여긴다는 것이다. 즉, 이용자들이 중독자로 발전되지 않도록 하기 위한 조치로서 자기통제강화 장치 마련은 필요하다고 하겠다.

온라인 경주베팅을 합법화할 경우 불법 온라인베팅 이용자가 감소할 것이라는 인식을 측정한 결과, 온라인 베팅 이용자의 인식수준이 가장 높았으며, 다음 일반인, 중독자 순으로 인식하고 있었다. 중독자의 경우에는 온라인 경주베팅을 확대 허용 하더라도 불법 온라인베팅 이용자가 감소되지 않을 것이라고 인식하는 것으로 나타나 불법 온라인베팅 사이트에서는 무제한 베팅횟수와 베팅한도, 높은 배당률 등의 여건을 합법 온라인베팅에서는 충족할 수 없는 차이로 감소효과를 기대하기 어렵다고 인식하고 있는 것으로 해석해 볼 수 있다.

셋째, 불법 온라인베팅 축소방안에 대한 효과성에 대한 인식차이를 검증한 결과, 측정항목별 세 집단 간 유의한 인식차이를 보였다. ‘합법 온라인베팅의 베팅한도 상향조정’, ‘스마트폰 활용한 베팅허용’, ‘온라인 경주베팅 허용’, ‘상품의 다양화’ 등에 대한 온라인베팅 이용자의 인식이 중독자 및 일반인에 비해 높게 인식하고 있었다. 즉, 이용자 편의에 부합하는 운영방안이어서 이용자의 인식이 가장 높게 나타난 것으로 해석된다. 또한, 온라인베팅 이용자의 경우 스마트폰 활용의 베팅 허용에 대한 인식이 높게 나타난 배경에는 스마트폰의 대중적인 성장으로 인해 모바일 인터넷 사용자 확산으로 게임 및 오락이 대다수의 스마트폰 이용자들이 이용하는 대표적인 애플리케이션으로 조사된 바 있다[22]. 반면, 온라인베팅 이용으로 인한 폐해를 방지하기 위한 관리방안 중 ‘중독 예방 및 관리방안’에 대해서는 중독자의 인식이 가장 높게 나타났으며, 다음 일반인, 이용자 순으로 인식하고 있었다. 이는 온라인베팅 중독으로 인한

경제적, 정신적 피해를 입고 있는 중독자들이 중독 예방과 관리방안의 필요성을 가장 높게 인식한 것이다. 따라서, 온라인베팅이 확대허용될 경우 이용자들이 중독으로 전환되는 것을 사전에 예방하고 건전하게 이용할 수 있도록 지속적인 관리노력이 요구된다고 하겠다.

불법 온라인베팅 축소방안으로 ‘사실 베팅사이트 결제대금 추적 및 차단’, ‘운영수익 몰수’, ‘사실 온라인베팅 이용자에 대한 처벌 강화’, ‘사실 온라인베팅 사업자에 대한 단속 및 처벌 강화’ 등의 순으로 필요성을 인식하는 것으로 파악되었다. 따라서, 온라인베팅 확대허용으로 인한 양성화를 꾀하는 동시에 불법 온라인베팅 확산을 제어할 수 있는 실질적인 관리조치가 병행되어야 할 것이다.

불법 온라인베팅의 확산을 막기 위한 방안으로 온라인베팅을 확대허용함으로써 온라인베팅 시장을 양성화하여 관리하고자 하는 논의가 지속되고 있는 시점에서 본 연구는 온라인베팅 이용자, 중독자와 일반인 대상의 인식수준 파악을 통해 보다 현실적인 정책수립에 있어 도움이 될 만한 시사점을 제시하고자 하였다. 즉, 온라인베팅 확대허용을 통해 양성화하게 되면 불법 온라인베팅 이용자들이 합법 온라인베팅으로 전환하게 되어, 건전하게 이용할 수 있는 가능성이 있다는 것이 확인된 만큼 온라인베팅 확대허용의 긍정적 효과를 기대할 수 있을 것이다. 다만, 합법적으로 운영되는 온라인베팅의 경우 이용자들의 베팅행동을 추적하고 기록하여 중독으로 발전되지 않도록 베팅행동을 관리할 수 있다는 장점[23]이 있지만 반면, 개인정보를 노출하고 싶지 않은 이용자들은 불법 사이트를 이용할 가능성이 있어 이에 대한 대안 마련도 필요하다고 하겠다.

본 연구는 온라인베팅 이용자들을 대상으로 한 조사가 전문리서치 회사의 패널을 대상으로 이뤄졌다. 이들의 온라인베팅 이용 특성은 오랜 기간 동안 빈번하게 베팅을 하기보다는 짧은 시간, 가끔 휴일에 이용하는 이용자들이 대부분이어서 온라인베팅 이용자를 대표한다고 보기에 부족할 수 있다는 점이다. 따라서, 향후에는 스포츠토토 사이트, 전자복권 사이트 이용자들을 대상으로 확률표본 추출방법을 통해 조사대상자를 구성한다면 대표성을 높일 수 있을 것이다.

또한, 합법 뿐 아니라 불법 온라인베팅 시장규모 및 확대 추이를 파악하기 위한 정기적인 실태조사가 필요하다고 여겨진다. 이를 통해 합법 이용자가 불법 이용자로 전환되는 것을 막기 위해 실효적인 방안이 무엇인지 파악하여야 할 것이다. 이 외에 온라인베팅을 효율적으로 운영하고 관리하기 위해서 요구되는 관련 법령 제정을 위한 심도 깊은 연구가 이뤄져야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] GBGC(Global Betting and Gaming Consultants), GBGC Interactive Gambling Report, 2014.
- [2] 사행산업통합감독위원회, 2015년 사행산업 관련 통계, 2016.
- [3] 사행산업통합감독위원회, 보도자료, 2016.7.7.
- [4] S. E. Nelson, Actual internet gambling: Findings from a longitudinal study of internet gambling. In Internet Gambling, Alberta Gaming Research Institute' 8TH Annual Conference, Banff Center, Banff, Alberta, March 26-28th, 2009.
- [5] 이충기, 이봉구, "인터넷 갬블러에 대한 갬블링 열정척도(GPS)의 적용," 관광학연구, 제33권, 제2호, pp.53-72, 2009.
- [6] 사행산업통합감독위원회, 온라인베팅의 문제점 및 시사점 분석, 2014(10).
- [7] R. J. Williams and R. T. Wood, Internet gambling: A comprehensive review and synthesis of the literature. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA, Aug. 30, 2007.
- [8] 사행산업통합감독위원회, "온라인베팅의 사행성 및 영향분석에 관한 연구," 한국능률협회컨설팅(KMAC), 2009(10).
- [9] 김교현, 권선중, 김세진, "인터넷 도박의 과제와 쟁점," 한국심리학회지: 건강, 제15권, 제2호, pp.187-202, 2010.
- [10] 사행산업통합감독위원회·한양대학교, 2013 세계 주요국 사행산업 정책 및 제도 비교 연구, 2013.
- [11] 한국생산성본부, 온라인베팅 해외사례 조사·연구, 2010(6).
- [12] 사행산업통합감독위원회, 국외 원정도박 실태 및 대책 연구, 2011(9).
- [13] 이충기, 이봉구, "인터넷 갬블러에 대한 갬블링 열정척도(GPS)의 적용," 관광학연구, 제33권, 제2호, pp.53-72, 2009.
- [14] 권선중, 이충기, 김교현, 김석원, "합법 인터넷 도박의 역기능: 병적 도박 위험성과 불법 도박 확산 가능성 탐색," 한국심리학회지: 건강, 제15권, 제2호, pp.215-225, 2010.
- [15] D. A. LaPlante, Schumann, R. A. LaBrie, and H. J. Shaffer, "Population trends in internet sports gambling," Computers in Human Behavior, Vol.24, pp.2399-2414, 2008.
- [16] H. J. Shaffer, A. J. Peller, D. A. LaPlante, S. E. Nelson, and R. A. LaBrie, "Toward a paradigm shift in Internet gambling research: From opinion and self-report to actual behavior," Addiction Research & Theory, Vol.18, pp.270-283, 2010.
- [17] 사행산업통합감독위원회·한국도박문제관리센터, 제3차 불법도박 실태조사, 2016(5).
- [18] 사행산업통합감독위원회, 2014 사행산업 이용실태조사, 2014.
- [19] 한국형사정책연구원, 인터넷 도박의 증가 원인과 대처방안에 관한 연구, 2012.
- [20] 서원석, 이민재, "합법 사행산업과 불법도박 참여행동 및 연관성 검증을 통한 사행산업 건전화 정책 고찰," 관광학연구, 제7권, 제4호, pp.97-119, 2013.
- [21] 유용봉, "온라인 게임범죄의 사례분석과 대응방안," 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제9호, pp.85-97, 2006.
- [22] 최훈, 최유정, "스마트폰 게임 애플리케이션 환경에서 불확실성 회피성향과 권력거리 문화적 성향에 따른 품질 결정 요인에 대한 연구," 한국콘

텐츠학회논문지, 제13권, 제2호, pp.62-70, 2013.
 [23] 이충기, 권선중, 이태경, 김교현, “합법 인터넷 도박 이용자의 도박행동 추세: 신규 가입 후 2년간 베팅 횟수 및 금액 분석,” 한국심리학회지: 건강, 제15권, 제2호, pp.203-214, 2010.

저 자 소 개

김 주 연(Ju-Yeon Kim)

정회원



- 2002년 2월 : 서울시립대학교 일반대학원 국제관계학과(정치학 석사)
 - 2007년 2월 : 경희대학교 일반대학원 관광학과(관광학박사)
 - 2010년 2월 ~ 2014년 2월 : 경희대학교 국제관광전략연구소 학술연구교수
 - 2014년 3월 ~ 현재 : 신한대학교 글로벌관광경영학과 교수
- <관심분야> : 문화관광, 관광컨텐츠, 관광정보서비스

최 현 주(Hyun-Joo Choi)

정회원



- 2005년 8월 : 경희대학교 관광대학원 컨벤션경영학과(관광학석사)
 - 2010년 8월 : 경기대학교 일반대학원 이벤트·국제회의학과(관광학박사)
 - 2010년 2월 ~ 현재 : 경희대학교 국제관광전략연구소 참여연구원
 - 2016년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 관광대학원 컨벤션전시경영학과 겸임교수
- <관심분야> : 이벤트마케팅, MICE, 문화관광컨텐츠

안 경 모(Kyung-Mo Ahn)

정회원



- 1987년 2월 : 경희대학교 대학원 관광경영학과(경영학석사)
- 1995년 2월 : 광운대학교 대학원 경영학과 졸업(경영학박사)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 관광대학원 교수

<관심분야> : 컨벤션경영, 관광컨텐츠, 문화관광