

사행산업 매출총량제가 사행산업 구조에 미친 영향 분석

How does the CAP System Influence the Structure of Gambling Industry in Korea

최성락*, 박준휘**

동양미래대학교 경영학부*, 한국형사정책연구원**

Seong-Rak Choi(haihabar@gmail.com)*, Jun-Hwi Park(krpark@kic.re.kr)**

요약

한국에는 사행성과 관련하여 독특한 제도가 다수 존재하는데, 그중 대표적인 사행성 규제가 사행산업 총량제이다. 사행산업 총량제는 사행산업 전체의 매출액을 경제 규모의 일정 수준 내로 한정하고자 하는 규제로 외국에서 예를 찾기 힘든 독특한 규제이다. 이러한 사행산업 총량제는 2009년부터 실시되어 현재까지 지속되고 있다. 본 연구는 사행산업 총량제가 실시된 이후 한국의 사행산업 구조가 어떻게 변화하였는지를 살펴보고자 한다. 사행산업 총량제 실시 이후 사행산업 구조 변화를 살펴본 결과, 첫째, 사행산업 총량제 도입 이후에는 사행산업 매출 변화량이 감소하였고, 매출 증가율이 GDP 증가율과 거의 유사하게 변화한다. 둘째, 사행산업 총량제 도입 이전에는 사행산업의 독점도가 크게 감소하는 추세였으나 사행산업 총량제가 도입되면서 사행산업의 독점도가 안정되었다. 즉, 사행산업의 경쟁 구도가 고착화되는 현상이 나타나고 있다는 것을 의미한다. 셋째, 사행산업 각 종목별로도 매출액 변화가 거의 이루어지지 않고 안정적인 추세를 보였다. 결론적으로 사행산업 총량제는 사행산업의 구조를 고착화하고 변화가 적은 정체 시장으로 변화시켰다. 사행산업 총량제는 사행산업 간 경쟁을 막으며, 성장도 쇠퇴도 없는 고정적 산업 구조를 만드는 효과를 가진다.

■ 중심어 : | 사행산업 | 매출총량제 | 사행산업 총량제 | 사행성감독위원회 |

Abstract

In Korea, there are a lot of regulation on gambling industry. Among them, the most unique regulation is the CAP system. The purpose of CAP system is to minimize the social side effects of gambling industry. For that, National Gambling Control Commission controls the maximum number of business premises of gambling companies. The CAP system is a means of preventing excessive expansion of the gambling industry. The CAP system has lasted since 2009. This study investigate how the CAP system influence the structure of gambling industry. In result, after the CAP system carried out, the growth rates of gambling industry are similar to those of national GDP. And before the CAP system, the HHI index and CR index were decreasing trend. However, after the CAP system, the HHI index and CR index were not decreasing. That means the structure of gambling industry has been stable and settled. And there were few variation among the gambling companies in sales. In conclusion, the CAP system influenced the gambling industry to be stable. There were few competition among the gambling companies in Korea. And the structure of gambling industry has been settled.

■ keyword : | Gambling | Gambling Industry | CAP System | National Gambling Control Commission |

1. 서론

한국에는 사행성에 대한 독특한 규제가 다수 존재한다. 외국인은 출입할 수 있지만 내국인은 출입이 금지되는 카지노 규제, 카지노에서의 베팅 상한액을 규정하는 베팅 규제, 경마·경륜·경정·복권 등 구입시 1회 10만원 이상 베팅을 금지하는 베팅 상한 규제, 1년에 카지노 입장 일수를 제한하는 게임 일자 규제 등은 다른 나라에서 찾아보기 힘든 한국 특유의 제도들이다. 그러나 이와 같이 사행성에 대해 강력히 규제를 하면서도 한편으로는 사행산업을 다수 허용하고, 국가 차원에서 사행산업을 증진시키는 것도 한국의 특징이다. 한국은 아시아에서 마카오 다음으로 카지노 숫자가 많은 국가에 속한다. 또한 선진국에서 일반적으로 시행되고 있는 카지노, 복권 외에 경마, 경륜, 경정 등 사행산업에 해당하는 주요 경기들을 거의 모두 도입하고 있다. 이와 같이 사행산업에 대해 적극적으로 시행을 하면서 한편으로는 사행성 규제를 강력하게 실시한다는 점이 한국 사행산업 부문의 주요한 특성이라 할 수 있다.

이처럼 한국에는 사행성과 관련하여 독특한 제도가 다수 존재하는데, 그중 대표적인 사행성 규제가 바로 사행산업 총량제이다. 사행산업 총량제는 사행산업 전체의 매출액을 경제 규모의 일정 수준 내로 한정하고자 하는 규제로, 외국에서 예를 찾기 힘든 독특한 규제이다. 이러한 사행산업 총량제는 2009년부터 실시되어 현재까지 지속되고 있다. 사행산업 총량제는 사행산업 업체들 사이에 큰 영향을 미치는 제도이며, 사행산업통합감독위원회가 가장 큰 권한을 행사하는 분야이기도 하다. 경마 등을 즐기는 국민 수를 고려할 때 이해관계자 규모도 큰 중대한 규제이다.

사행산업 총량제는 사행산업을 직접적 대상으로 하는 규제로서 사행산업의 구조에 큰 영향을 미친다. 따라서 사행산업 총량제가 사행산업에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 사행산업 총량제의 효과를 평가하는 데 가장 기초적인 사항이라 할 수 있다. 그러나 사행산업 총량제에 대한 선행연구에서는 사행산업 총량제가 사행산업 구조에 미친 영향에 대해서는 거의 논의하고 있지 않다.¹⁾ 김종국(2015, 2016)은 사행산업 총량

제의 범위에 대한 논의를 하면서 불법 사행산업도 정책에서 고려되어야 한다는 것을 주장하였고[1][2], 최성락(2013)에서는 사행산업 총량제의 정책 과정을 살펴보았다[3]. 또 이연호 외(2013) 연구에서는 사행산업이 도박 중독 억제와 어떤 연관성이 있는지를 검토하고[4], 한국산업개발원 연구(2011)에서는 사행산업 총량을 설정하는 방법론에 대한 논의를 하고 있지만[5], 사행산업 총량제가 사행산업에 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 연구는 존재하지 않는다.

따라서 본 연구에서는 사행산업 총량제의 실시가 사행산업의 구조에 어떤 영향을 미쳤는가를 탐색하고자 한다. 사행산업 총량제가 사행산업의 경쟁에 어떠한 영향을 미쳤는지, 각 사행산업 유형별 매출 구조에 어떤 변화를 유발하였는지를 살펴보고자 한다. 이러한 연구는 사행산업 총량제가 사행산업 구조에 미친 영향을 보다 더 이해할 수 있고, 정책적 시사점을 얻는데 기여할 수 있을 것이다.

이러한 연구 목적 하에 다음의 두 가지 연구 문제를 설정하였다. 먼저 산업의 구조와 관련돼서 가장 주요한 것은 그 산업의 경쟁 구조이다. 즉 산업의 독점성, 과점성 여부 등이 해당 산업의 구조를 판단하는 가장 주요한 기준이다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 연구 문제를 제시한다.

연구문제 1 : 사행산업 총량제는 사행산업의 경쟁 구조에 어떠한 영향을 미쳤는가?

그리고 산업 구조 분석에서 또 다른 주요한 지표 중 하나는 시장의 크기, 즉 매출 지표이다. 사행산업 총량제가 사행산업 전체 그리고 각 사행산업 유형별 매출 비중에 어떠한 영향을 미쳤는가는 사행산업 총량제가 사행산업에 미친 영향을 파악하는 주요한 요소가 될 수 있다. 따라서 다음과 같은 연구 문제를 도출하였다.

1) 사행산업 총량제는 한국 특유의 제도이기 때문에 해외의 연구는 존재하지 않는다. 또한 한국 내에서도 사행산업의 특정 세부 사업인 카지노, 경마, 복권 등에 대한 연구는 다수 존재하여도 모든 사행산업을 아우르는 사행산업 총량제에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았다. 따라서 사행산업 총량제에 대한 선행연구는 소수인 한계가 있다.

연구문제 2 : 사행산업 총량제는 사행산업의 매출 구조에 어떠한 변화를 가져왔는가?

II. 이론적 배경

1. 사행산업 총량제 의의 및 현황

1.1 사행산업 총량제의 의의

한국에서 사행산업의 성장은 기본적으로 국가 정책에 의한 것이었다. 정부가 수익 창출 모델로 사행산업을 육성한 것이 한국 사행산업 성장의 주요한 원인이다[6]. 주로 경제 활성화와 재정수입원 확보라는 목적을 위해서 사행산업을 허용하고 발전시켰다[7]. 그러나 한국 사행산업 성장은 많은 부작용도 발생시켰다. 가장 주요한 것이 도박중독이다. 한국의 도박중독 유병률은 5.1% 수준으로 다른 나라들에 비해 월등히 높은 유병률을 보여주고 있다[8]. 이러한 사행산업의 문제점을 보완하기 위해 한국에서는 사행산업에 대해 많은 규제를 실시하고 있다.

한국에서 이루어지는 사행산업 규제 중 가장 독특한 규제 중 하나는 사행산업 총량제이다.²⁾ 사행산업 총량은 '사행 산업의 사회적 부작용 최소화 및 건전 발전을 견인하기 위해 일정기간 동안 유효하도록 설정한 사행산업의 상한 또는 최고한도(CAP)'를 의미하며[10], 사행산업 총량제는 한국 사행산업의 매출 총량이 일정 규모 이내로 유지되도록 규제하는 것을 의미한다.

이러한 사행산업 총량제는 한국에서 2008년에 도입되었으며, 2009년부터 시행되었다. 사행산업 총량제의 대상은 한국에서 합법적인 사행산업으로서, 카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권, 체육진흥투표권(스포츠 토토), 소싸움 등이다. 즉, 사행산업 총량제는 한국에서 카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권, 스포츠 토토, 소싸움 등의 시장 규모를 일정 규모 이내로 한정하고자 하는 규제이다.

외국에서는 찾아보기 어려운 한국의 독특한 제도인 사행산업 총량제가 도입되게 된 배경에는 2006년 바다이야기 사건이 있다. 한국 전체를 도박장화로 이끌었던

바다이야기 사건 이후 사행산업에 대한 강력한 규제 방안이 사회적 이슈로 떠올랐고, 이러한 사회적 분위기 속에 2008년 사행산업통합감독위원회가 설립되었다. 그리고 사행산업통합감독위원회에서 사행산업 증가를 제어하기 위해 새로 도입된 제도가 사행산업 총량제였으며, 이 사행산업 총량제는 사행산업통합감독위원회 법 제5조 및 제16조에 근거하여 2009년부터 시행되었다.³⁾

1.2 사행산업 총량제 현황

사행산업 총량제는 산업 총량을 어떻게 산정할 것인가, 경마, 경정 등 각 산업별로 어떻게 산업 총량을 배분할 것인가, 그리고 산업 총량이 제대로 지켜지지 않을 경우 어떻게 대처할 것인가 등의 집행상의 문제를 발생시킨다. 이 각각에 대해서 현재 한국의 현황을 살펴보면 다음과 같다.

1.2.1 사행산업 총량 설정

사행산업 총량제는 한국 전체 경제 규모에서 사행산업이 차지하는 비중을 OECD 국가의 평균치에 맞추고자 하는 것을 목적으로 하고 있다. 2008년도에 OECD 국가들의 사행산업 규모는 평균적으로 GDP의 0.58% 정도로 산정되었고, 한국의 경우 0.63%가 넘었다. 따라서 2013년도를 1차적인 목표 연도로 하고, 2013년도까지 한국의 사행산업 규모를 GDP의 0.58%로 만드는 것을 목적으로 하였다[5][11].

2014년도부터 2018년도까지는 2차 사행산업 종합계획이 시행되었는데, 이 기간 동안은 사행산업 규모를 2013년도 수치인 GDP 대비 0.580%를 계속 유지하기로 하였다. 단, 2014년 3월 26일 한국은행의 GDP 추계 기준이 변경되어 이에 따라 사행산업 순매출액 목표 비율을 0.54%로 조정하여 2017년도까지 이어지고 있다[10].

3) 사행산업통합감독위원회법 제16조 (사행산업 종합계획의 수립 등)

②종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 사행산업 업종 간의 통합 또는 개별 사행산업 업종의 영업장의 수, 매출액 규모 등에 관한 총량 조정과 관리·감독에 대한 단기 운영 계획과 중·장기 운영 계획

2) 다른 나라의 총량제는 영업장수 제한, 기기수 제한 등의 방법으로 이루어진다. 매출에 대해 총량제를 실시하는 국가는 한국뿐이다[9].

1.2.2 각 산업별 총량 배분

위와 같이 설정된 사행산업 총량을 카지노, 경마, 경륜, 경정 등 각 사행산업별로 어떻게 배분할 것인가의 문제가 존재한다. 2008년도부터 2012년도까지 기간에는 기본적으로 2007년도부터 직전 연도까지의 평균 구성 비율을 적용하여 배분되었다. 2009년도의 경우는 2007년도-2008년도의 평균 구성비율을 적용하고, 2010년도의 경우는 2007년도부터 2009년도까지, 2011년도의 경우는 2007년도부터 2010년도까지의 각 산업별 평균 구성 비율을 적용하여 총량을 배분하였다.

그리고 이렇게 구해진 각 산업별 구성 비율은 도박중독 유행률을 반영해서 조정이 이루어졌다. 도박중독이 많이 발생하는 사행산업의 경우에는 구성 비율을 다소 감소시키고, 도박중독을 잘 일으키지 않는 사행산업의 경우에는 구성 비율을 다소 증가시키는 등의 조정이 이루어졌다. 사행산업 총량을 규제하는 주요 목적 중 하나가 도박중독을 제어하고자 하는 것으로, 도박중독을 많이 발생시키는 사행산업의 경우에 보다 더 제어가 이루어지도록 하였다.⁴⁾

그리고 마지막으로 산업별 총량제를 얼마나 준수하고 있는가에 따라서 조정을 하였다. 총량제를 적절히 준수하지 않고 배분된 총량을 초과하였을 때, 그에 대한 벌칙으로 그 다음해 총량을 감소시키도록 조정이 이루어졌다. 이외에 사행산업 업종별 건전화 평가 결과 등을 반영하도록 되어있는데, 현재 매출 총량 기준 및 설정 절차의 세부사항은 다음과 같다[10].

매출총량 기준 및 설정 절차	
1) 법 제16조제1항에 따른 종합계획에 포함된 해당 연도 예상 국내총생산(GDP) 규모 대비 해당 연도 사행산업 전체 순매출액 목표 비율	
2) 전년도 사행산업 전체 순매출액 중 사행산업 업종별 순매출액 구성 비율	
3) 사행산업 업종별 도박중독 유행률: 도박중독 기준 유행률을 30%로 하여 사행산업 업종별 도박중독 유행률의 과부족을 천분위로 환산한 값을 더하거나 뺀	
4) 법 제5조제1항제7호에 따른 사행산업 업종별 건전화 평가 결과: 최상위 등급 및 최하위 등급에 대하여 각각 7%를 더하거나 빼고, 차상위 등급 및 차하위 등급에 대하여 각각 4%를 더하거나 빼	

4) 사행산업 중에서 가장 도박중독 유행률이 높은 것으로는 카지노, 경마 등을 들 수 있다. 그리고 복권의 경우 가장 도박중독이 낮다[12].

5) 법 제16조제1항제1호에 따른 사행산업 업종별 총량 준수 결과: 총량을 초과하는 사행산업 업종의 경우 초과분의 100%를 감액함
6) 그 밖에 사행산업 업종별 특성을 고려하여 위원회가 정하는 사항

자료 : 사행산업통합감독위원회, 2016 사행산업백서(2017)

1.3 사행산업 총량제의 실적

이와 같은 사행산업 총량제에 따른 실적은 다음의 표와 같다.

표 1. 업종별 총량관리 이행 실적 (단위: 억 원)

구분		2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년
내국인 카지노	당초 계획	10,579	11,009	11,501	13,180	12,613	13,199	13,945	14,409
	이행 실적	11,538	12,534	11,857	12,092	12,790	14,220	15,604	16,277
	증감	+959	+1,525	+356	△1,088	+177	+1,021	+1,659	+1,868
외국인 카지노	당초 계획	7,095	8,341	8,150	8,576	8,900	8,871	9,152	9,465
	이행 실적	9,196	10,056	11,256	12,510	13,685	13,772	12,433	12,757
	증감	+2,101	+1,715	+3,106	+3,934	+4,785	+4,901	+3,281	+3,292
경마	당초 계획	19,611	20,759	21,707	23,555	21,707	21,387	21,703	21,637
	이행 실적	19,564	20,354	20,907	21,042	20,681	20,526	20,767	20,735
	증감	△47	△405	△800	△2,513	△1,026	△861	△936	△842
경륜	당초 계획	6,280	6,621	6,938	7,674	7,656	6,685	6,815	6,660
	이행 실적	6,222	6,832	6,996	6,951	6,428	6,161	6,359	6,386
	증감	△58	+211	+58	△723	△1,228	△524	△456	△274
경정	당초 계획	1,866	1,961	2,065	2,169	2,197	2,027	2,094	1,980
	이행 실적	2,006	1,818	2,053	2,020	1,934	1,901	1,879	1,926
	증감	+140	△143	△12	△149	△263	△126	△215	△54
복권	당초 계획	11,195	13,106	13,895	14,202	16,247	16,716	17,237	18,747
	이행 실적	12,243	12,502	15,067	15,619	15,938	16,163	17,307	19,082
	증감	+1,048	△604	+1,172	+1,417	△309	△553	+70	+335
체육진흥투표권	당초 계획	6,760	7,087	7,675	11,631	13,054	13,198	13,737	14,696
	이행 실적	7,785	8,160	8,322	12,049	12,580	13,728	13,722	16,050
	증감	+1,025	+1,073	+647	+418	△474	+530	△15	+1,354
소싸움 경기	당초 계획	-	-	-	-	55	56	57	47
	이행 실적	-	-	5	32	55	3	50	84
	증감	-	-	-	-	0	△53	△7	+37
총계	당초 계획	63,385	68,885	71,930	80,987	82,429	82,139	84,740	87,641
	이행 실적	68,554	72,256	76,463	82,315	84,091	86,474	88,121	93,357
	증감	+5,169	+3,371	+4,533	+1,328	+1,662	+4,335	+3,381	+5,716

자료 : 사행산업통합감독위원회, 2016 사행산업백서(2017)

사행산업 총량제가 시행된 2009년도의 경우 총 5,169억 원이 초과되었으며, 2016년도의 경우에도 5,716억 원이 초과되었다. 내국인 카지노의 경우에는 2012년도를 제외하고 해마다 매출 총량을 초과하고 있으며, 경마의 경우에는 계속해서 매출 총량이 준수되고 있다. 경정의 경우에는 2009년도에만 매출 총량을 초과하였으나 그 이후에는 계속 준수되고 있고, 체육진흥투표권의 경우 2013, 2015년은 준수되었으나 그 외의 기간에는 매출 총량이 초과되고 있다.

2. 사행산업 총량제에 대한 선행 연구

사행산업 총량제는 실질적으로 한국에서 가장 큰 사행성 규제 방안 중 하나이다. 그러나 사행산업 총량제의 중요성에 불구하고 그동안 사행산업 총량제에 대한 연구는 거의 수행되지 않았다. 특히 사행산업 총량제의 효과 등과 같은 정책평가와 관련해서는 어떠한 독자적인 연구도 이루어지지 않았다.

그동안 사행산업 총량제와 관련된 주요 선행 연구들을 살펴보면, 한국산업개발원(2011)에서는 사행산업 매출 총량을 어떻게 설정할 것인지, 또한 각 업종별 매출 총량을 선정하는 방식에 대한 연구를 수행하였다. 순매출, 유병률, 정책 순응도 등 매출 총량에 영향을 미칠 수 있는 주요 변수들을 제시하고 그 비중 등을 논의하였다[5].

김종국·성욱준(2016)은 매출 총량 준수의 내용과 관련된 세부 사항 중 하나로 영업장에 대한 규제를 업종별로 비교 분석하였다. 스포츠 토토와 복권에 대한 영업장 규제는 거의 없는 반면에 경마, 경륜, 경정 등에 관련해서는 장외 매장에 대한 증설 금지, 외곽 이전 제한 규제 등을 시행하고 있다고 밝혔다. 또한 각 업종별 형평성을 유지할 수 있는 영업장 규제 방식을 제시하였다[13].

김종국(2016)은 현재 사행산업 총량제가 합법 산업을 대상으로 하고 있는 것에 대한 한계를 지적하고, 불법 사행 산업에 대한 것을 반영해야 한다는 주장을 하였다[2]. 현재 사행산업 총량제는 합법 산업에 대한 것만 고려하고 있으나, 실제 큰 문제가 되는 것은 불법 사행산업이다. 불법 사행산업은 합법 사행산업보다 더 규

모가 크고 성장성도 높으나, 사감위에서는 이러한 불법 사행산업에 대해서는 많은 노력을 기울이고 있지 못하다. 사감위는 그동안 합법 시장 관리에 주력을 하였으나, 이제부터는 불법 사행산업에 대한 단속 전문 기관으로 진화하고, 합법과 불법 사행산업을 통합하여 총량 관리를 해야 한다는 의견을 제시하였다.

그리고 최성락(2013)은 사행산업 총량제 정책 과정을 살펴보면, 사행산업 업계는 거의 배제된 채 시민단체들이 정책 이해관계자로 주로 고려된 것의 타당성을 논의하였다[3]. 또한 복권위원회는 별도의 정부 기관으로서 사감위의 영향을 받지 않고 있고, 이에 따라 복권은 매출총량제 준수 대상에서 제외되어 있는 것을 지적했다. 이와 같이 사행산업 총량제가 순수히 사행산업 매출을 조정하는 역할을 하지 못하고, 정부 부처 간 관계, 이해관계자 집단 등에 의해 영향을 받고 있다는 점을 밝혔다.

또한 김종국(2015)은 사행산업에서 불법 시장의 문제점을 제기하면서, 사행산업 합법 시장과 불법 시장을 같이 총량 관리 대상으로 놓고, 불법 시장 단속 규모만큼 합법 산업 매출 총량을 증가시키는 총량 관리 정책으로 전환할 것을 제안하였다[1].

사행산업 총량제는 한국 특유의 제도이기 때문에 해외의 선행연구는 존재하지 않는 실정이다. 그리고 한국 내에서의 연구는 위에서 본 바와 같이 사행산업 총량제의 형평성 문제, 불법 시장과의 관계 등 운영 과정에 대한 것이 주류를 이룬다. 막상 사행산업 총량제의 효과 등에 대해서는 적절한 연구가 이루어지지 않았다. 따라서 여기에서는 사행산업 구조 측면에 초점을 두고, 사행산업 총량제가 사행산업 구조에 어떠한 효과를 발생시켰는가 하는 점을 살펴보고자 한다.

III. 연구방법

1. 연구 대상 및 자료 수집

1.1 연구 대상

본 연구는 사행산업 총량제가 사행산업의 구조에 미친 영향을 살펴보고자 하는 것으로, 직접적인 연구 대

상은 각 사행산업이 된다. 특히 사행산업통합감독위원회의 관할 영역으로, 사행산업 총량제의 대상이 되는 강원랜드, 외국인카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권, 체육진흥투표권, 소싸움 등이 본 연구의 대상이다.

시간적으로는 한국에서 사행산업 총량제가 실시된 2009년 이후가 중점이 된다. 하지만 사행산업 총량제의 효과를 살펴보기 위해서는 2009년 전과 후를 비교하는 작업이 필수적이기 때문에, 사행산업 관련 통계가 정비되기 시작한 2001년부터 2016년도까지를 시간적 범위로 하고자 한다.

1.2 자료 수집

사행산업과 관련해서는 사행산업통합감독위원회가 해마다 사행산업 백서 및 사행산업 관련 통계를 작성하여 공개한다. 각 사행산업 유형별 총매출액 및 순매출액, 이용객 수 등에 대한 자료가 발표되고 있어 본 연구에서는 이러한 사행산업 관련 공식 통계 자료를 기반으로 시장 구조 변화 및 매출 변화 등을 분석한다.

2. 자료 분석 방법

본 연구의 연구문제 1에서는 사행산업 총량제가 사행산업의 경쟁 구조에 미치는 영향을 살펴보고자 하는데, 사행산업의 경쟁구조에 대한 가장 주요한 지표는 허쉬만 허핀달 지표 및 CR 지표이다[14][15]. 허쉬만 허핀달 지표는 각 기업의 시장 점유율을 제공하고, 이를 모두 더해서 얻어지는 지표이다. 시장에 1개 기업만 존재할 때 1개 기업의 시장점유율은 100%가 되고, 이의 제곱은 10,000이다. 즉 허쉬만 허핀달 지표는 1개 기업이 독점일 때 10,000이고, 시장 경쟁도가 높아질수록 수치가 낮아진다. 보통 허쉬만 허핀달 지표가 2,500 이상일 때 집중된 시장으로 판단하고, 1,500 미만일 때 집중되지 않은 시장으로 판단한다[14].

CR 지표는 해당 산업에서 상위 기업들의 시장점유율을 단순 합계한 지표이다. CR3은 상위 3개 기업의 시장 점유율을 더한 것이고, CR5는 상위 5개 기업의 시장 점유율을 더한 것이다[15]. 간단하면서도 시장의 집중도를 쉽게 보여주는 지표로 인정받고 있다. 본 연구에서는 각 사행산업 유형별 매출액을 기준으로 허쉬만 허핀

달 지표와 CR 지수를 산출하여 사행산업 시장 구조의 변화를 살펴보고자 한다.

그리고 연구문제 2와 관련해서는 각 사행산업 매출의 변화를 살펴보고자 하는데, 매출 변화율의 평균 및 분산을 기준으로 변화 여부를 검증한다. 변화율의 평균 및 분산은 기본적으로면서도 변화의 특성을 가장 잘 나타내는 모수 추정 방안으로 인정된다.

3. 연구의 타당도

보통 사행산업에 대한 연구에서는 설문조사 등의 조사 방법이 많이 이용되는데, 사행산업에서 설문조사를 기반으로 한 연구는 연구의 타당도, 신뢰도의 문제가 발생한다. 도박과 유사한 사행산업의 특성상 각 게이머들에게 자신의 사행산업 이용 행태 및 베팅 행태에 대한 정확한 응답을 얻는 데 한계가 존재한다. 인터뷰 등을 활용하는 경우에도 베팅 게임의 특성상 신뢰성 있는 응답이 어려운 경우가 다수 있다.

이에 따라 본 연구에서는 공식적 통계자료만을 이용하고, 또한 일반적으로 산업 구조 연구에서 활용하는 방법을 사용함으로써 연구의 타당도를 증진시키고자 하였다. 또한 사행산업 관련 통계는 산업별 표본 추출의 방법이 아니라 전수 조사, 공식적 조사를 통한 재무제표를 기반으로 하기 때문에 여타 산업의 구조 분석보다 높은 타당도를 지니고 있다고 볼 수 있다.

IV. 사행산업 총량제와 사행산업 구조

1. 연구문제 1 : 사행산업의 경쟁 구조

1.1 CR 지표

사행산업 부문에서 독점도를 측정하는 대표적 지수 중 하나는 CR 지수인바[14][15], CR 지수의 변화 추세를 살펴보면 다음과 같다.

표 2. CR₃ 지수

	CR ₃	
	총매출	순매출
2000	93,6	95,8

2001	91.3	87.9
2002	91.9	88.4
2003	90.1	85.8
2004	86.7	76.9
2005	82.2	73.6
2006	78.6	70.3
2007	76.0	66.3
2008	74.3	65.6
2009	72.5	63.2
2010	72.4	62.8
2011	72.8	62.6
2012	71.0	59.7
2013	71.2	59.8
2014	71.4	58.9
2015	71.9	60.9
2016	73.1	60.1

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

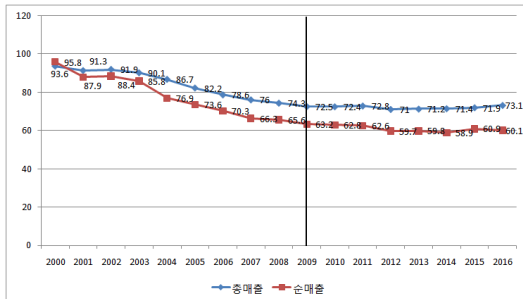


그림 1. 총매출과 순매출의 CR₃ 지수 추이

사행산업에서의 독점도는 2000년대 초에 CR 지수가 90 이상을 보여주었다. 이후 2008년까지 CR 지수는 총매출 74, 순매출 65 수준으로 하락하였다. 지속적으로 사행산업의 독점도가 하락하고 있었다.

그런데 2009년도 이후에는 이러한 사행산업 독점도가 거의 감소하지 않았다. 총매출액 기준으로는 2016년도 73으로 2009년과 거의 같은 수준이고, 순매출액 기준도 63에서 60으로 거의 변화가 없었다. 2008년도까지는 계속 감소하던 독점도가 2009년도 이후에는 정체되는 양상을 보인다.

1.2 HHI 지수

CR 지수와 더불어 산업집중도 측정에서 가장 일반적으로 사용되는 지수는 HHI 지수인데[15], HHI 값의 변화 추세를 살펴보면 다음과 같다.

표 3. HHI 지수

연도	HHI 지수	
	총매출	순매출
2000	5,165	4,466
2001	4,448	3,659
2002	4,303	3,647
2003	3,090	3,117
2004	2,936	2,380
2005	2,766	2,122
2006	2,692	1,996
2007	2,673	1,901
2008	2,735	1,909
2009	2,559	1,816
2010	2,540	1,811
2011	2,474	1,802
2012	2,340	1,752
2013	2,288	1,748
2014	2,255	1,744
2015	2,234	1,753
2016	2,169	1,751

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

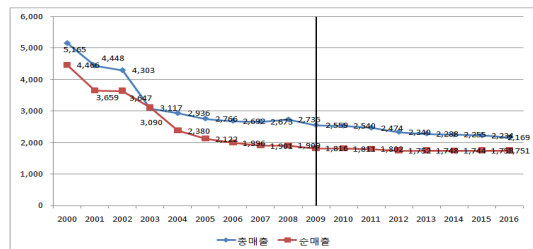


그림 2. 총매출과 순매출의 HHI 지수 추이

HHI 지수의 경우에도 2000년대 동안 계속해서 독점도가 감소하다가, 2009년도 이후에는 정체하는 형태를 보이고 있다. 2009년도 이후에도 HHI 지수가 감소하기는 하지만 그 하락 추세는 크지 않고 안정적이다.

즉 2009년도 사행산업 총량제가 도입되기 이전에는 사행산업에서의 독점도가 지속적으로 감소하는 추세였지만, 2009년 사행산업 총량제가 도입되면서 독점도는 안정적인 추세가 되었다. 사행산업 총량제는 사행산업의 독점도를 고착시키는 효과를 가져왔다고 볼 수 있다.

2. 연구문제 2: 사행산업 매출 구조

2.1 각 업종별 매출액 증가율

우선 2001년도부터 2016년도까지 각 사행산업 업종별 매출액 증가율을 살펴보면 다음과 같다[16].⁵⁾

표 4. 사행산업의 매출액 증가율-1 (단위: %)

연도	강원 랜드	외국인 카지노	경마		경륜		경정	
			총 매출	순 매출	총 매출	순 매출	총 매출	순 매출
2001	413.5	12.3	30.1	30.7	69.7	69.8		
2002	3.4	7.0	27.1	22.4	44.4	44.3		
2003	39.8	-2.6	-19.3	-19.2	-19.6	-19.6	167.0	167.0
2004	12.3	9.8	-13.7	-13.1	-19.4	-19.4	3.4	3.5
2005	9.8	-0.7	-3.3	-3.1	-9.6	-9.6	22.2	21.9
2006	-0.9	10.4	3.0	2.9	-9.5	-9.4	-3.8	-3.7
2007	21.0	27.8	23.1	23.2	33.2	33.1	35.6	35.5
2008	9.8	22.8	13.5	13.6	-3.1	-3.1	27.5	27.4
2009	8.3	22.2	-1.8	-5.2	8.4	1.1	4.6	-2.4
2010	8.6	9.4	4.0	4.0	9.8	9.8	-9.4	-9.4
2011	-5.4	11.9	2.8	2.7	2.4	2.4	12.9	12.9
2012	2.0	11.1	0.7	0.6	-0.8	-0.6	-1.6	-1.6
2013	5.8	9.4	-1.7	-1.7	-7.4	-7.5	-4.3	-4.3
2014	11.2	0.6	-0.7	-0.7	-4.2	-4.2	-1.7	-1.7
2015	9.7	-9.7	1.1	1.2	3.2	3.2	-1.1	-1.2
2016	4.3	2.6	0.2	0.1	0.4	0.4	2.5	2.5

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

표 5. 사행산업의 매출액 증가율-2 (단위: %)

연도	복권		체육진흥투표권		소싸움		합계	
	총 매출	순 매출	총 매출	순 매출	총 매출	순 매출	총 매출	순 매출
2001	68.7						44.0	50.6
2002	37.7		685.7	685.7			31.2	23.6
2003	332.2		28.6	28.2			12.5	-8.7
2004	-18.3		390.8	392.2			-13.0	43.0
2005	-17.8	-18.5	229.2	229.3			-4.2	-3.4
2006	-8.8	-8.8	99.7	88.9			1.8	2.1
2007	-8.2	-8.1	49.5	41.2			20.2	18.1
2008	0.6	0.3	16.9	13.9			9.9	9.9
2009	3.2	3.3	10.2	12.1			3.5	4.1
2010	2.2	2.1	6.5	4.8			4.8	5.4
2011	22.0	20.5	3.4	2.0			5.9	5.8
2012	3.4	3.7	46.8	44.8	582.4	540.0	6.5	7.7
2013	1.5	2.0	8.3	4.4	68.1	71.9	0.7	2.2
2014	1.5	1.4	6.6	9.1	-94.9	-94.5	1.1	2.8
2015	8.3	7.1	5.1	0.0	1,670	1,566	3.1	1.9
2016	9.3	10.3	28.8	17.0	68.9	68.0	7.2	5.9

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

5) 사행산업 매출은 총매출액과 순매출액으로 구분된다. 경마의 경우 총매출액은 마권을 판매한 금액이다. 경마에서는 마권을 판매한 수의 중에서, 당첨된 금액을 상금으로 바로 지불한다. 총매출액에서 상금 지불액을 제외한 금액이 순매출액이며, 이 금액이 사행산업에서 수익이 된다. 경마, 경륜, 복권 등은 일단 매출이 발생한 후 승자가 정해지고 상금을 지불한다. 그런데 카지노는 게임장에서 바로 바로 상금 지급이 이루어지기 때문에 총매출액을 산정하는 것이 불가능하다. 따라서 카지노는 수익에 해당하는 순매출액만 집계한다.

2.2 GDP 증가율과 비교

이러한 사행산업의 매출 증가율을 사행산업 총량제가 도입된 2009년도 이전과 이후로 나누어 GDP 증가율과 비교하면 다음과 같다.

표 6. GDP 연도별 증가율 (단위: %)

연도	GDP 증가율	사행산업 증가율	
		총매출액	순매출액
2001	8.34	44.00	50.59
2002	10.72	31.17	23.57
2003	6.43	12.47	-8.67
2004	8.03	-12.97	42.88
2005	5.00	-4.17	-3.28
2006	5.03	1.84	2.09
2007	7.99	20.18	18.10
2008	5.87	9.94	9.92
01-08 평균	7.18	12.81	16.90
2009	4.27	3.52	4.13
2010	9.86	4.81	5.40
2011	5.32	5.92	5.82
2012	3.36	6.49	7.65
2013	3.77	0.66	2.16
2014	3.96	1.12	2.83
2015	5.25	3.07	1.90
2016	4.69	7.19	5.94
09-16 평균	5.06	4.10	4.48

자료 : 국가통계포털[17], 사행산업통계정보포털[18]

사행산업 총량제가 도입되기 이전인 2001-2008년도까지 매출액 증가율을 살펴보면 GDP는 평균 7.18%, 사행산업은 총매출액 기준 12.81%, 순매출액 기준 16.90%이다. 사행산업이 GDP 증가율보다 훨씬 높았다. 그런데 2009년도 사행산업 총량제가 도입된 이후의 증가율을 살펴보면, GDP 증가율이 5.06%이고 사행산업은 총매출액 기준 4.10%, 순매출액은 4.48% 증가하였다. 사행산업 총량제가 도입되면서 사행산업 매출 증가율은 크게 감소하였고, GDP 증가율 이하 수준의 성장세를 보였다. 사행산업 총량제는 사행산업의 매출 증가율을 떨어뜨린 것으로 볼 수 있다.

2.3 분산 비교

매출총량제 도입이전과 이후인 2001-2008년도와 2009-2016년도 사이 GDP의 분산과 사행산업의 분산도를 살펴보면 다음과 같다.

표 7. GDP 연도별 증가율 분산

연도	GDP 증가율	사행산업 증가율	
		총매출액	순매출액
01-08 분산	3.84	349.34	455.00
09-16분산	4.24	5.88	4.25

사행산업 총량제가 도입되기 이전 사행산업 매출액의 분산도는 300이 넘었다. 그런데 2009년도 사행산업 총량제가 도입된 이후의 분산도는 총매출액 기준 5.88, 순매출액 기준 4.25로 나타난다. 사행산업 총량제가 도입되기 이전에는 사행산업의 매출 변화가 연도별로 크게 나타났지만, 사행산업 총량제가 도입된 이후에는 사행산업 매출 변화가 안정적이었다는 것을 의미한다.

매출 증가율을 그래프로 보면 아래와 같다.

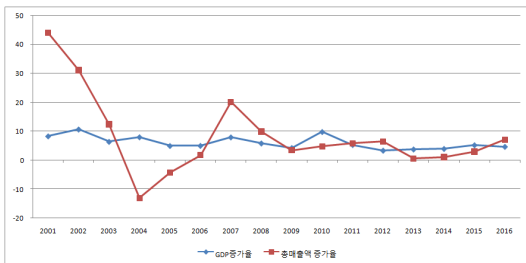


그림 3. 사행산업 총매출액 증가율 추세 (단위: %)

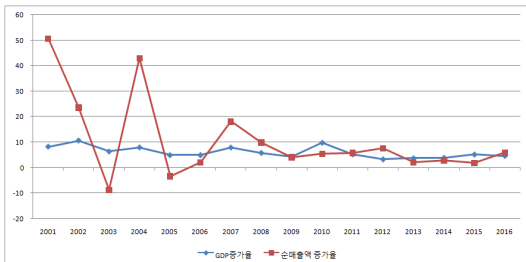


그림 4. 사행산업 순매출액 증가율 추세 (단위: %)

총매출액과 순매출액 모두 2008년도 이전에는 상하 진폭이 컸지만 2009년도 이후에는 GDP 변화율과 동조하여 안정적인 추세를 보여주고 있다. 즉 사행산업 총량제는 사행산업의 매출을 안정적인 성장세로 변화시키는 효과를 보여준다.

2.4 각 사업별 매출 변화 추세

사행산업 각 종목별 매출 변화 추세를 2008년도 이전과 2009년도 이후 각 종목별 분산의 변화를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

표 8. 총매출액 증가율의 평균 및 분산

	2001-2008		2009-2016	
	평균	분산	평균	분산
강원랜드	63.6	20,140	2,012.5	6
외국인 카지노	10.9	109	5.6	29
경마	7.6	354	7.2	89
경륜	10.8	1,137	0.6	4
경정	42.0	3,972	1.5	34
복권	48.3	14,098	0.2	44
체육진흥 투표권	214.4	61,223	6.4	48
소싸움	-	-	14.5	234

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

표 9. 순매출액 증가율의 평균 및 분산

	2001-2008		2009-2016	
	평균	분산	평균	분산
강원랜드	63.6	20,140	5.6	29
외국인 카지노	10.9	109	7.2	89
경마	7.2	331	0.1	8
경륜	10.7	1,136	0.6	26
경정	41.9	3,973	-0.6	41
복권	-8.8	59	6.3	42
체육진흥 투표권	211.3	62,422	11.8	209
소싸움	-	-	430.4	459,639

자료 : 사행산업 통계 기반으로 작성

총매출액과 순매출액 모두, 2008년도까지의 분산과 2009년도 이후의 분산은 큰 차이로 감소하였다. 외국인 카지노는 분산 감소량이 크지 않은데, 외국인 대상이라는 특성상 사감위에서 특별히 감시 조치를 취하지 않는다. 즉, 매출 총량은 정해지지만 이를 준수할 의무는 부과되지 않는다. 이러한 특성을 가진 외국인 카지노를 제외한 나머지 종목에서는 사행산업 총량제 이후 분산이 크게 감소하는 효과가 존재하였다.

3. 논의

한국에는 사행산업 총량제라는 독특한 제도가 시행

되고 있다. 이 제도는 한국 사행산업 매출 총량을 규제하여 사행산업의 성장을 일정 한도 내에서 규제하고자 하는 것을 목적으로 한다. 이 제도는 사행산업의 구조에 가장 큰 영향을 미치는 제도임에도 불구하고, 그동안 이 제도로 인하여 사행산업이 어떠한 영향을 받았는가에 대해서는 거의 연구가 이루어지지 않았다. 다만 사행산업 총량제에서 매출 총량 규제 방안, 제도의 한계, 도박중독 유행률과의 관계 등에 대해서만 논의가 이루어졌다. 따라서 본 연구에서는 사행산업 총량제가 사행산업의 경쟁 구조와 매출 추세에 어떤 영향을 미쳤는가를 살펴보고자 하였다.

분석 결과는 크게 세가지로 다음과 같은 사항을 적시하고 있다. 첫째, 사행산업 총량제가 실시된 이후 시장 집중도는 안정적이 되었다. 사행산업 총량제가 실시되기 전에는 시장 집중도가 계속 하락하는 추세였는데, 사행산업 총량제가 도입된 이후에는 시장집중도가 큰 변화 없이 안정적이었다. 시장 경쟁 체제에서는 시장 집중도가 하락하는 것이 더 긍정적이라고 판단한다. 사행산업 총량제 도입 이후 시장 집중도 하락 추세가 멈추고 안정적이 되었다는 것은 시장 경쟁 측면에서 부정적인 효과를 발생시키고 있다고 볼 수 있다. 즉, 경쟁이 감소하고 시장이 고착화되어가고 있다는 것을 의미한다.

둘째, 사행산업 전체 매출은 국가 GDP 증가율과 유사하게 증가하고 있다. 사행산업 총량제 이전에는 국가 GDP 증가율과 사행산업 매출은 큰 상관이 없었는데, 사행산업 총량제 이후에는 국가 GDP 증가율과 수렴하고 있다. GDP 증가율에 수렴하는 현상은 사행산업 매출을 국가 GDP의 일정 비율에 고정시키고 있는 것에 따른 것이다.

셋째, 각 사행산업 유형별 매출 변화율도 감소되었다. 사행산업 총량제 이전에는 각 사행산업 유형별 변화가 컸으나, 사행산업 총량제 이후 각 사행산업 유형별 변화가 적어졌다.

이와 같은 사항은 긍정적으로 해석할 때 사행산업 총량제는 사행산업 및 각 종목의 안정을 가져온 것으로 해석될 수 있다. 사행산업 총량제 이전에는 전체 매출 변화도 컸고, 각 종목별 매출 변화도 컸다. 사행산업 간 경쟁도 높아 독점도도 계속 하락했다. 하지만 사행산업

총량제가 도입되면서 사행산업이 안정화되고, 성장도 안정적으로 이루어졌다. 시장이 안정적이 되었다는 측면에서 긍정적으로 해석될 수 있다.

하지만 부정적으로 해석하면 사행산업 총량제는 사행산업의 구조를 고착화하고 변화가 적은 정체 시장으로 변화시켰다는 한계를 가진다. 사행산업 총량제는 각 종목별 매출의 크기를 사전에 정해주기 때문에 각 종목별 성장과 변화 노력이 제약을 가할 수밖에 없다. 성장을 하더라도 GDP 성장 이상은 불가능하며, 기업을 성장시키려는 동기도 가질 수 없다. 사행산업 총량제는 사행산업 간 경쟁을 막으며, 성장도 쇠퇴도 없는 고정적 산업 구조를 만드는 효과를 가진다. 즉 사행산업 총량제는 사행산업을 안정적으로 만들었지만, 변화가 적은 고정적 산업구조를 만들었다는 한계점도 가진다. 큰 시장 성장도 없지만 그렇다고 큰 시장 축소도 없다. 이용자보다는 사업자 우위의 시장으로서 한계를 지니고 있다고 볼 수 있다.

V. 결론

본 연구는 사행산업 총량제가 사행산업 구조에 미친 영향을 살펴보기 위하여 다음의 연구 문제를 설정하였다.

연구문제 1 : 사행산업 총량제는 사행산업의 경쟁 구조에 어떠한 영향을 미쳤는가?

연구문제 2 : 사행산업 총량제는 사행산업의 매출 구조에 어떠한 변화를 가져왔는가?

허쉬만 허핀달 지수, CR 지수, 그리고 각 사행산업의 매출 증가율 평균 및 분산 분석을 통해 살펴본 결과는 다음과 같다.

연구문제 1과 관련해서는, 사행산업 총량제 도입 이전에는 사행산업의 독점도가 크게 감소하는 추세였다. 하지만 사행산업 총량제가 도입되면서 사행산업의 독점도도 안정적인 수치를 보여준다. 지속적으로 독점도가 감소하는 추세에서 안정적인 추세로 변화한다. 사행

산업의 경쟁 구도가 고착화되는 현상이 나타나고 있다는 것을 의미한다.

연구문제 2와 관련해서는, 사행산업의 매출 변화가 GDP의 매출에 수렴하는 특성이 나타났다. 사행산업 총량제가 도입되기 이전에는 GDP의 변화와 사행산업 매출 변화는 큰 관련성이 없었다. GDP 변화에 비해 사행산업 매출 변화도 컸다. 하지만 사행산업 총량제 도입 이후에는 매출 변화량도 감소하였고, 매출 증가율이 GDP 증가율과 거의 유사하게 되었다. GDP 대비 사행산업 매출 비중을 정하였기 때문에, GDP 증가율과 유사한 정도로만 사행산업이 증가하는 효과를 보인다.

그리고 사행산업 각 종목별로도 매출액 변화가 이루어지지 않고 안정적인 추세가 되었다. 연도별로 큰 폭의 증감이 있었던 매출 변화가, 사행산업 총량제 이후 안정적인 추세로 변화한다.

결국 사행산업 총량제는 사행산업을 안정화시켰지만 경쟁이 제대로 이루어지지 않고 산업 구조를 고착화시키는 한계점을 지닌다. 사행산업 총량제는 원래 한국의 사행산업이 크게 성장하는 것을 막기 위해서 도입된 제도이며, 매출 총량을 일정 한도 내에서 유지함으로써 사행산업 전체의 규모를 제어하는 것을 목적으로 하였다. 매출 총량을 크게 증가시키지 않는다는 측면에서는 목적을 달성시킨 것으로 볼 수 있다. 하지만 사행산업 총량제는 각 종목별로도 매출을 안정화시키고 산업 구조를 고착화하고 있다. 이런 측면은 경쟁 시장의 시각에서 볼 때 긍정적인 변화로 보기 어렵다. 시장 전체적으로는 어느 수준으로 제약이 이루어진다 하더라도, 각 종목별, 내부적으로는 경쟁과 변화가 이루어질 수 있도록 하는 시스템이 요구된다.

참 고 문 헌

- [1] 김종국, “한국 사행산업의 규제정책에 관한 연구: 온라인도박의 문제와 통제가능성,” 한국행정학회 하계학술발표논문집, pp.2982-2997, 2015.
- [2] 김종국, “사행산업 관리감독 체계의 문제점과 개선 방안,” 법과 정책연구, 제16권, 제3호, pp.177-205,

2016.

- [3] 최성락, “사행산업총량규제-정책과정과 쟁점,” 한국정책학회 정책사례연구회 발표자료, 2013.
- [4] 이연호, 배영목, 임병인, “사행산업의 도박중독성과 총량규제 개선방안,” 규제연구, 제22권, 제1호, pp.37-62, 2013.
- [5] 한국산업개발연구원, *효율적 사행산업 총량 설정 방안 연구*, 사행산업통합감독위원회 연구보고서, 2011.
- [6] 이선향, “한국 사행산업정책의 변화과정과 정치적 함의,” 동향과 전망, 제81권, pp.221-249, 2011.
- [7] 서원석, 이민재, “합법사행산업과 불법도박 참여 행동 및 연관성 검증을 통한 사행산업 건전화 정책 고찰,” 관광학연구, 제37권, 제8호, pp.97-119, 2013.
- [8] 한국갤럽조사연구소, *2016년 사행산업 이용실태 조사*, 사행산업통합감독위원회 연구보고서, 2016.
- [9] 신진욱, 서용석, 정철, “한국 및 세계주요국 사행산업 이용자보호정책 비교 연구,” 관광학연구, 제38권, 제9호, pp.147-171, 2014.
- [10] 사행산업통합감독위원회, *사행산업 백서*, 각 연도.
- [11] 사행산업통합감독위원회, *사행산업 건전발전 종합계획*, 2009.
- [12] 한국문화관광연구원, *사행산업 이용실태 조사분석 및 총량 조정 연구*, 사행산업통합감독위원회 연구보고서, 2008.
- [13] 김종국, 성옥준, “규제정책 비교를 통한 사행산업 영업장 설치 개선 논의-토토, 복권, 경마 영업장 규제의 차이점 중심으로-,” 한국비교정부학보, 제20권, 제2호, pp.127-155, 2016.
- [14] 이재우, 장영재, “허핀달 지수는 CR 집중 지수보다 우월한가,” 경제학연구, 제48권, 제1호, pp.5-33, 2000.
- [15] 류두원, “시장경쟁은 기업에 어떠한 영향을 미치는가?,” 경영학연구, 제42권, 제2호, pp.435-456, 2013.
- [16] 사행산업통합감독위원회, *사행산업 관련 통계*, 각 연도.

[17] kosis.kr

[18] static.ngcc.go.kr

저 자 소 개

최 성 락(Seong-Rak Choi)

종신회원



- 2006년 8월 : 서울대 행정대학원 졸업(행정학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 동양미래 대학 경영학부 교수

<관심분야> : 문화정책, 문화산업

박 준 휘(Jun-Hwi Park)

정회원



- 2005년 2월 : 서울대 행정대학원 졸업(행정학박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 한국형사정책연구원 선임연구위원

<관심분야> : 형사사법행정, 범죄예방, 조직범죄