

나도,
견전경마
홍보대사!

베테랑
경마 팬을
위한 교안서



With
유캔센터

안녕하세요.
 그동안 경마를 많이 접하셨지만
 놓치고 계셨던,
**경마를 보다 더 안전하게
 재미있게 즐길 수 있는 방법을**
 살펴보겠습니다.

- 1 추억의 경마 
 - 2 착각(사람의 인지오류) 
 - 3 도박 중독? 불법 경마? 
 - 4 착한 경마, 행복 경마 
-  사용자 보호대상 수상



오늘 주제는 모두 4가지입니다.
 예전에 좋아했던 기수나 말 혹은 **추억의 경기**를
 되돌아봅니다.
 다음으로 우리가 **경마를 즐길 때 착각할 수 있는
 것들**에 대해 살펴보겠습니다.
 그 외 오늘 교육의 핵심, 사행산업의 부작용인
도박중독과 치료에 대해서 알려드립니다.
 마지막으로 어떻게 하면 중독의 위험성에서 벗어나
즐겁게 경마를 즐길 수 있는지에 대해서
 알려드리겠습니다.



추억의 경기 혹시 기억하시는 장면이 있나요?

혹시 기억나는 경기가 있으세요?

어떤 명승부가 생각나십니까?



역사적으로 가장 오래된 스포츠 중의 하나가 바로 경마입니다.

아시는 바처럼 더 좋은 말을 생산하는 토대가 되었지요.

여기 계신 분들이 직접 경험하신 경마는 어떤 것이었습니까?

가속도, 새강자를 기억하십니까?

아니면 8000조분의 1, 전설의 연승마(17연승), 미스터 파크는 어떻습니까?

좋은 말과 기수를 선택해서 고객님의 원하시는 결과를 얻으셨습니까?

혹은 우연히 베팅을 했는데 고배당을 맞춘 경험이 있으십니까?

경마의 재미?

판단과 예측은 인간의 본성!
생존에 필수

진정한 재미!

말과 기수의 성장,
소소한 배팅, 겸손한 예측



세상에는 불확실한 일들이 간간히 발생하기 때문에 누구든지 미래 발생할 일들에 대해서 예측을 하는 버릇이 있습니다.

경마는 바로 이 예측과 관련된 게임입니다. 아시다시피 경마에는 많은 변수들이 있습니다. 우리들 각자는 이 변수들로써 경기 결과를 추측합니다.

내 추측이 맞고 베팅액을 환급 받을 때는 정말 기쁩니다. 그런데 때로 예측이 맞지 않는 경우도 많습니다. 그러다 보니 스트레스 풀러 왔다가 더 스트레스 받는 일도 있을 것입니다.

여기 계신 분들도 그런 경험들이 많으실 것으로 생각합니다. 그런데 어쩌면 실패 가능성까지 포함시켜야 건강한 베팅이 되지 않을까요? 내 예측을 맞추어 보는 재미가 아니라 금전 취득이 주목적이 된다면 맞추지 못했을 때 스트레스가 매우 커집니다.

결과적으로 더 이상 레저 스포츠가 아니라 돈 벌이 수단이 될지도 모릅니다.

경마에 영향을 미치는 요인 (마칠인삼 VS 운칠기삼)

말



- 혈통
- 근력
 - 심폐능력
 - 동기
 - 위치선정
 - 건강상태
 - 경쟁자

기수



- 근력
- 동기
- 건강상태
- 경력
- 말 컨트롤 및 위치선정

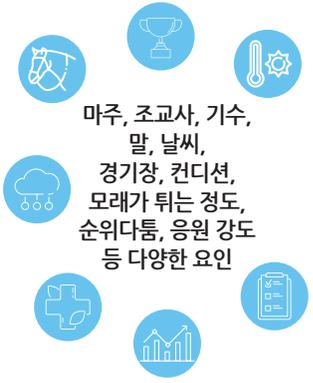


경마결과를 예측하실 때 어떤 변수를 중요하게 생각하십니까?

아무래도 말과 기수의 승률이 좋아야겠죠. 이전까지 몇 경기를 나왔는데 얼마나 1등을 했는지 살펴보고, 요즘 훈련이나 컨디션은 어떤지에 대해서도 체크를 하셔야 할 것입니다.

그런데 확률에 대해서도 아셔야 합니다.

왜냐하면 경마 분석에 너무 집중을 하시다 보면 어쩌면 가장 기본적인 우승 확률(수학적)을 무시하고 베팅을 하게 되는 경우가 종종 있기 때문입니다.



마주, 조교사, 기수,
말, 날씨,
경기장, 컨디션,
모래가 튀는 정도,
순위다툼, 응원 강도
등 다양한 요인



그 외 마주, 조교사의 훈련방식, 날씨, 경기장 형태, 순위다툼, 통계적 무작위성, 평균으로의 회귀 현상 등 많은 변수들이 영향을 주기 때문에 결과를 맞추기가 호락호락하지 않습니다.

다만, 모든 변인을 적용한다는 것은 불가능한 일이기 때문에 내가 가장 관심 있는 변수를 중심으로 예측하시면 부담 없이 즐기는 가장 좋은 방법입니다.

적중 확률(10마리가 될 때)

단승식 : 1/10

1등 말을 적중

연승식 : 3/10

1, 2, 3등 내에 들어올 말 중 1등을 적중

복연승식 : 1/15

1, 2, 3등 내에 들어올 말 중 2등을 순서에 상관없이 적중

복승식 : 1/45

1등과 2등 말을 순서에 상관없이 적중

쌍승식 : 1/90

1등과 2등 말을 순서대로 적중

삼복승식 : 1/120

1, 2, 3등 내에 들어올 말을 순서에 상관없이 3등 적중

삼쌍승식 : 1/720

1, 2, 3등 말 3등을 순서대로 적중



고객님 동전 던지기 해 보셨죠?

예를 들어서 동전을 한번 던지면, 앞면 아니면 뒷면이 나오게 됩니다.

그렇다면 동전을 연달아 다섯 번을 던지면 어떻게 될까요? 모두 앞면이 나올 수도, 모두 뒷면이 나올 수도 있습니다. 만약 연속 네 번 앞면이 나왔다면 다섯 번째는 무엇이 나올 확률이 높을까요?

한번 맞춰보세요.

정답은 앞면 뒷면이 나올 확률이 똑같이 2분의 1입니다. (동전에 콧기름을 발라 신중히 던진다거나, 행운의 여신에게 기도를 많이 드린다고 해도 확률은 달라지지 않습니다. 결코 물똥을 ^^ 해서는 안 되는 이유입니다.)



첫 번째 시행과 아무런 상관없이(독립적으로)

두 번째 시행에서도 앞면 혹은 뒷면이 나올 확률은 항상 2분의 1입니다. 즉, 둘 중의 하나라는 것입니다.

경마에서 가장 많이 착각을 하시는 부분이 바로 이 확률에 대한 부분입니다. 많은 분들의 경우 돈을 많이 건 내 말이 들어올 확률이 가장 높다고 착각합니다.

그러나 기본 확률은 윗 화면에 제시된 것과 같습니다. 즉 일등 뽑는 확률은 10마리 기준 10분의 1, 3등 중에 하나 뽑기는 10분의 3이라는 것입니다.

반면에 삼삼승식은 720분의 1입니다. (즉, 720번을 베팅해서 한번 맞출까 말까하는 확률이라는 의미입니다.)

결론은 우리 생각과 달리 경우의 수가 점점 많아집니다.

그러니까 무작정 배당이 높다고 해서 베팅을 하시면 맞출 확률이 대단히 낮아진다는 것입니다.

사실 발생될 가능성이 대단히 낮은 확률에다 큰 기대를 거시는 것입니다.

기본 확률을 아시면 내 소중한 돈이 들어가는 베팅을 신중하게 하실 수 있습니다.



패리 뮤추얼 시스템

총 배팅금액에서 시행체에 수수료를 공제하고 그 잔액을 경기결과를 맞춘 사람들이 나누는 방식



공제

배팅마다 27% 공제금(단식과 연식은 20%) 배당률 100배 초과 혹은 환급금 200만원 이상인 경우 기타소득세 20%, 지방세 2% 별도 부과



경마는 카지노와는 다르게 시행체와 고객이 직접 상대하는 구조가 아닙니다.

즉 패리뮤추얼 제도* 로써 주식시장과 비슷합니다.

각 고객 간의 경쟁이라고 보시면 되겠습니다.

각 배팅마다 27%가 공제되고 환급받기 때문에 기대보다 낮은 금액이 나올 수 있습니다.

* 패리 뮤추얼(Parimutuel) : '상호베팅'이라는 프랑스어, 경마팬 상호간에 돈을 거는 방식, 즉 주식시장과 같이 참여자들 간의 경쟁. 이와 반대인 북메이킹(Bookmaking) 방식은 북메이커가 개별 말에 배당률을 정해 놓고 경마팬이 베팅을 하고 맞추면 그 배당대로 환급. 경마의 종가 영국에서 시작되었고 북메이커들이 고객을 사이로 돌아다니며 수첩에 기록하며 딱지를 떼어주는 방식으로 운영. 공정성 문제가 제기되면서, 패리 뮤추얼 방식이 개발됨. 1870년 프랑스 향수업자 피에르 울에가 최초 고안했고, 현재는 거의 모든 경마 개최국이 패리 뮤추얼 도입.

베틱금액 구조



경마에서 얻어진 수익금의 구조를 보시면 환급금이 73%, 한 경기의 전체 금액에서 73%는 맞춘 고객들에게 다시 상금으로 돌려드립니다.

나머지에서 대략적으로 세금 16%, 운영비 7%, 이익금 4%의 비율로 국가에 세금을 내고, 시행체 운영비 및 투자비와 축산발전기금, 농어촌 복지기금 마련에 사용됩니다.



사행(射倖)

:요행을 바람. 사행산업은 요행을 바라는 심리를 이용한 산업. 복권, 로또, 경마, 경륜, 경정, 소싸움, 카지노, 스포츠 토토 등 (개별 법률에 근거하여 운영, 국가공영사업)



긍정 세금과 기금확보, 외화획득, 지역경제 활성화 효과
경마 말산업은 3.4조원, 1만6천 백명 일자리 창출



부정 이용객의 도박중독문제 발생



사행산업의 광고 규제로 인하여 많이 알려져 있지는 않았지만,

합법 사행산업은 세금과 기금 및 고용창출 효과가 있으며 말 관련 산업(경주마, 승용마 사육, 농장운영, 사료, 의약품)의 경우 3조 4천억 원 기여 및 1만 6천명의 일자리를 창출 해 내고 있습니다.

이에 반해 불법 사행행위는 개인의 사적이득만 추구하기 때문에 운영자 및 이용자 모두 법적 처벌을 받습니다.



착각 (사람의 인지오류)

다음에는 중독으로 이끄는 인지 오류들에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

인지 오류란 단어가 좀 어렵게 들리는데요.

쉽게 말씀드려서 '착각'이라고 보시면 좋겠습니다.

즉, 사행성 게임을 하다보면 내 짐작이 맞을 것 같다는 생각이 자주 들지만

이는 때로 틀릴 수 있다는 말입니다.

인지오류

많은 정보를 효율적으로 다루다 보니 생기게 되는
생각의 습관적 오류

우리나라 국민 10명중 9명은
'인지적 오류' 습관

보건사회연구원 1만명 조사,
91%가 '날 무시하나' 부정적 생각
(2017. 01.17. 경향신문)



오류라고 해서 무언가 아주 심각한 것처럼 들리지만, 우리가 일상생활에서 쉽게 경험하는 착각이라고 생각하시면 좋습니다.

한 조사에 따르면 우리나라 국민 10명 중에 9명은 이런 습관적 오류들을 경험하고 있으나, 다시 한 번 곰곰이 차분히 생각해 보면 누구나 이런 착각에서 쉽게 빠져나올 수 있습니다.

김 프로, 10마리 중 어느 말이 우승할
까요? 골라 주세요 ㅋㅋ

자, 이제 배팅을 한번 해볼까요?
전 새가슴이라 만원만.. ㅋㅋㅋㅋ

근데 김 프로, 솔직히 말해서...
다크호스 어떻게 될 것 같아요?

음.. 10분의 1이니까 통상적으
로 10%정도인데,, 다크호스
는 최근 전적이 좋았으니 대략 들어
올 가능성이 30%는 되겠지요? ㅋㅋ

전 10만원 겁니다. 요즘 물 들어와요..
저어 야죠.

나만 믿어요... 거의 90%...
확실합니다!!!

30분
전

30분
전

➔ 돈을 많이 걸수록,
경기 시작에 가까워 질수록 확률이 증가



예를 들어 이런 것들입니다.

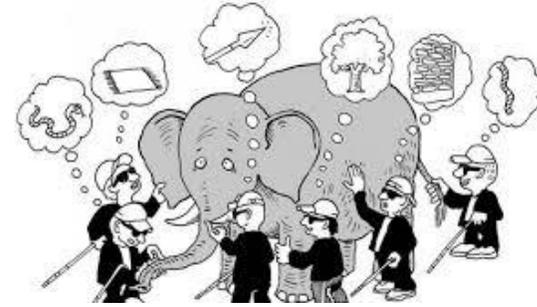
자료를 잠시 보시면 경마 고객들에게 경기 30분 전에 자기말의 입상
확률을 물어보고, 돈을 걸고 나서 경기 10분 전에 다시 입상 확률에
대해서 물어보니, 좀 전의 예상과 많이 달라졌다는 것을 볼 수 있습니다.

확률은 변동하지 않지만 배팅을 한 사람들은 자신의 말과 기수에 대해서
많은 기대를 하기 때문에 이런 현상이 나타납니다.

여기서는 재미있게 표현했지만 실제로 심리학 실험을 통해서 밝혀진
사실이기도 합니다.

가용성 오류 (대표성 오류)

| 자신만 가지고 있는 정보를 기준으로 판단하는 오류 |



한번 살펴보겠습니다.

먼저 가용성, 즉 내가 본 자료로만 판단하는 오류입니다.

즉, **장님 코끼리 만지기**라는 것입니다.

예를 들어 매우 극단적인 상황만 고려하거나 즉각적인 것, 가장 최근의
결과만 가지고 판단하는 경우 오류를 경험할 수 있습니다.

두드러진 것 (극단, 자극)	한일전은 무조건 2 대 0 이지(스포츠 토트)
즉각적인 것	뭐 XX에 지진 발생? 지금은 관련 주식 매수타임 (주식)!
첫인상 효과	이XX(경륜선수)는 데뷔 때부터 알아봤다. 일단 허벅지 (30인치, 75.5cm)부터 보라. 재는 무조건 간다(경륜)
최신효과	4번 XXXX 지난주 8경기 때, 대박 났는데 요즘 상태가 좋은 것 같아. 오늘 좀 질러봐야지(경마)
기존신념과 일치(고정관념)	역시 XXX이 빠지면, 경기 안되더라(스포츠 토트)

따라서 차분하게 객관적이고 다양하고 장기간의 자료를 가지고 분석
하시는 것이 좋습니다.

도박사의 오류 (Gambler's fallacy)

계속 짝수가 나왔으니 이번에는 홀수가 나올 거라는 확신으로 베팅.
서로 독립된 사건이라는 확률을 믿지 않고 앞에 사건이 뒤에
사건에 영향을 줄 것이라고 생각

흥부네 집 아이들이 아들이 셋이고 딸이 셋이라면,
출생 서열이 다음 두 가지에서 어떤 것이
더 가능성이 높을까요?

⇒ 남남남여여여 vs 남여여남여남



두 번째는 도박사의 오류라고 하는 대표적인 착각입니다.

위 그림처럼 흥부네 집 아들이 셋이고 딸이 셋인데 그 순서가 위와 같다면
둘 중, 어떤 순서가 나왔을 가능성이 높을까요?

정답은 둘 다 가능하다는 것입니다.

그런데 연구에서 사람들은 대개 두 번째가 더 높을 것이라고 예상을
했다고 합니다.

그 이유는 '그렇게 무언가가 연달아서 나온다면 그건 뭔가 작용하는 것이다.
그렇게 나올 가능성이 없지 않냐.' 라고 생각하기 때문이라고 합니다.

도박사의 오류는 각 시행이 무선적이기 때문에 앞 사건과 뒤 사건은
연관성이 없고 완전히 독립적인데 사람들은 연관성이 있다고 생각하는
오류입니다.

통제의 환상 (통제력의 착각)

외부 환경이나 확률을 자신의 힘으로 조절할 수 있다고 착각.
그래서 연구를 많이 하면 하거나 대박 집을 찾으면 가능성도 높아진다고 생각.
ex) 로또 살 때 아는 번호 조합해서 직접 써 넣기



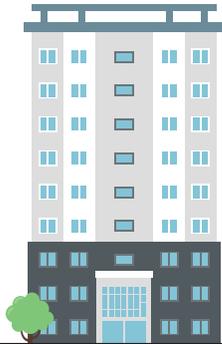
세 번째 인지오류는 통제의 환상입니다.

확률을 어떤 환경을 조작하거나 내 힘으로 통제할 수 있다고 생각합니다.

대표적인 것이 로또를 살 때 대박 집에 가서 사면 맞을 가능성이 높다고
생각합니다.

선택적 지각오류 (대표성 오류)

돈을 잃은 경험은 기억하지 않고 돈을 딴 경험만 과대평가.
듣고 싶은 것만 듣는 경향



ex) 가짜 뉴스

가짜 전문가

1층에서는 1번 말이 들어올 것이라고 주장,

2층에서는 2번 말이 들어올 것이라고 주장,

3층에서는 3번 말이 들어올 것이라고 주장,

4층에서는 4번 말이 들어올 것이라고 주장

⇒ 3번 말이 들어오면 3층에 가서 자기 자랑



그리고 네 번째 오류는 선택적 지각. 즉 내가 돈을 딴 기억만 하는 경우입니다.

돈을 잃을 기억을 하지 않게 되니까 점점 더 많은 돈을 쓰게 되기도 합니다. 내 자신도 그런 습관이 있거나 주변에서 자신의 경마 승률을 자랑하는 사람들을 간간히 볼 수 있습니다.

실제로도 그렇게 높은 승률인지는 정말 꼼꼼하게 따져봐야 정확하지 않을까요? 꼼꼼하게 따지다보면 이전에 손실을 봤던 기록들이 나타나지만 그런 기억과 사실은 종종 무시됩니다.

왜냐하면 그런 기억은 기분을 망치게 만들기 때문에, 나의 자존감을 지키기 위해서 대개 좋은 혹은 이겼던 경기만 자랑을(선택적 기억) 하게 됩니다.



3

도박 중독? 불법 경마?

도박중독은 돈 문제를 발생시킵니다. 즉, 중독으로 통제력을 상실하면 불가피하게 빚이 발생되며 가정에게까지 영향을 미쳐서 가족들을 힘들게 합니다. 중독자 본인은 도박으로 쉽게 돈을 버는 상황에 빠져서 근로 의욕을 잃기도 합니다. 도박할 시간이나 자금을 마련하기 위해서 근무시간은 짧고 자유시간이 많은 일을 선택하기도 합니다. 다른 약물, 알코올 중독은 본인의 피해가 가장 큼니다만, 도박중독의 경우 돈 문제로 인해서 가족 및 지인들에게도 피해를 많이 입히게 되어, 특히 조심하여야 합니다.



도박중독은 위 그림에서 제시된 전체 9개의 증상들로 진단됩니다.

처음에는 재미가 있어서 게임에 몰두하게 되는데 점차 내성이 생겨서 더 많은 시간과 돈을 베풀하게 됩니다.

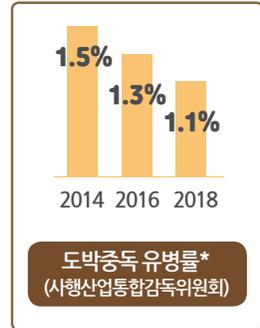
많은 돈을 도박자금으로 사용함으로써 다른 경제활동에 지장을 초래하거나 거액의 빚을 지게 되는데요.

대부분 혼자 해결하려고 여러 번 돌려막기를 하고 실제로 다중부채를 경험하게 됩니다. 결과적으로 눈덩이처럼 커진 빚을 처리하지 못하게 되어 가족들이 알게 됩니다.

게다가 그 과정 중에 여러 번 거짓말을 하고 돈을 빌리고 약속을 어기는 행위를 많이 해서 주변사람들과 관계도 좋지 않게 되고 심한 경우 불법 행위까지 해서 처벌을 받는 경우도 간혹 있습니다.

위 증상 중 4개 이상이면 도박 중독으로 진단합니다.

도박중독의 단계



도박의 단계는 사교성, 문제성, 병적 수준으로 단계를 나누고 있습니다.

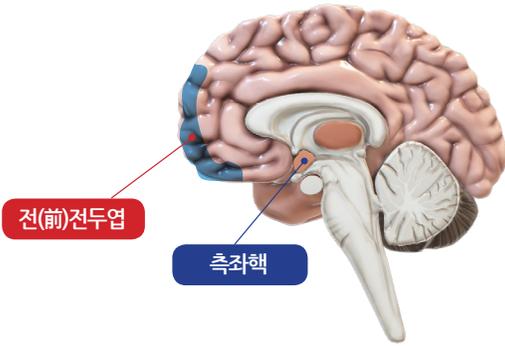
사교성 단계에서는 별다른 문제없이 사람들과 재미있게 즐기는 수준이나 문제성 단계에서는 게임에서 지는 경험이 증가되지만 그만두지 못하고 계속해서 빚까지 발생하는 단계입니다.

더 나아가 병적수준 단계에서는 직장, 가정생활에서 심각한 문제를 경험하게 되는 수준입니다.

국내 전체 성인들 중 도박중독에 걸린 비율은 1.1~1.5%** 수준이나 점차 감소하는 추세입니다.

* 유병률 : 대상 집단에서 특정 상태를 가진 개체 수의 분율(proportion) 즉, 전체 인구 중 특정한 질병이나 장애를 지니고 있는 사람들의 점유율을 의미한다.

** 사행산업통합감독위원회(2018). 2018년 사행산업이용실태 조사.



측좌핵 : 기대-보상 회로에서 중추적인 역할. 도파민이 분비되어 몰입감, 행복감 증폭
 ex) 러너스 하이 : 마라톤 선수들이 신체적 한계점에 다다를 때 뇌에서 도파민이 분비되어 고통을 잠시 잊게 해주는 현상



먼저 도박중독의 생물학적인 원인이 있습니다. 우리 뇌에는 측좌핵이라는 부분이 있습니다.

우리가 생리적인 욕구를 만족하는 행동을 하면 이 부분에서 도파민이라는 신경전달물질이 분비되어 기분이 좋아지거나 몰입감을 느끼게 됩니다.

이 부위가 학습이나 중독관련 문제와 연관이 있습니다.

즉 어떤 행동을 해서 그 결과가 좋으면 그 행동을 계속하게 되는데 그 이유는 기분을 좋게 해주는 도파민 때문입니다.

그 외 생물학적 원인으로는 일반인은 중독물질이나 행위를 보면, 전(前)전두엽이 활성화되어 위험을 인식하고 행동을 통제하지만, 중독자의 경우 전(前)전두엽이 활성화되지 못해서 행동을 통제하지 못하고 결국 중독에서 벗어나지 못하는 것으로 알려져 있습니다.

도박 중독의 심리사회적 원인



일반인



우울, 불안



충동 문제

도박활동에 대한 다양한 채널 및 환경증가



우연한 대박 경험!



습관화



본전 찾기 (빚 문제)



도박중독 (장애도박)



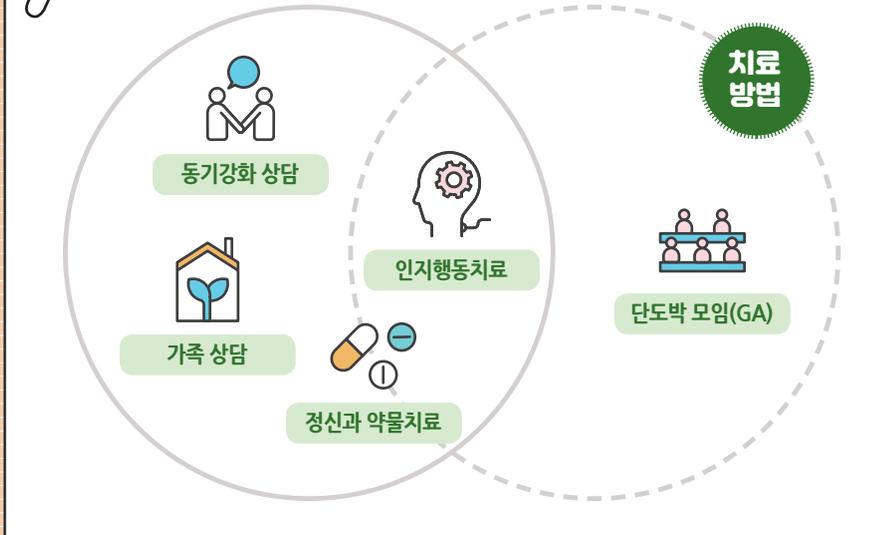
도박 중독의 심리사회적 원인을 보면, 불법도박의 확산과 같은 환경적 원인과 세 가지 경로가 밝혀졌습니다. 보통은 우연히 대박을 맞게 되면 습관적으로 도박활동을 할 수 있게 됩니다.

그러다가 빚이 생기면 도박으로 빚을 갚으려고 시도하게 되어 결과적으로 병적도박, 중독으로 이르게 됩니다.

이런 과정에서도 세 가지 경로가 있는데, 첫 번째는 기존에 아무런 문제가 없는 일반인입니다. 일반인도 이러한 과정에 빠지면 도박문제를 경험할 수 있습니다만, 빠른 치료가 가능합니다.

두 번째 경우는 도박중독으로 인해서 발생한 우울증이나 불안장애를 가진 경우와 더불어 사행성 게임을 즐기기에 이미 우울증이나 불안장애를 가진 분들입니다.

세 번째는 기존에 충동성 문제를 가지고 있던 분들입니다. 어릴 때부터 충동조절의 문제를 심하게 겪다가 성인이 되면서 도박문제를 경험하는데, 이 경우가 가장 치료가 쉽지 않은 경우입니다.



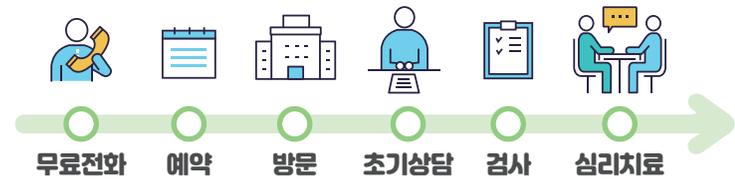
그러면, 도박중독은 어떻게 치료가 될 수 있는지에 대해서도 알아보겠습니다.

도박중독은 치료되기 어렵다는 말이 많습니다. 비교하자면 물질중독(마약, 알코올 등)은 물질이 뇌에 직접 피해를 주기 때문에 심각한 수준의 신체 질환이 동반되나, 행위중독은(도박, 인터넷, 게임 등) 신체적 질환은 거의 없으며 행위를 중단하면 회복 가능성이 높아집니다. 중독은 당사자들이 자신들이 좋아하는 행동을 하기 때문에 치료에 대한 동기가 없어서, 초반에는 치유동기를 강화시키는 접근을 하게 됩니다.

그리고 두 번째는 교육이나 상담에 가족들이 같이 참석하면 더 효과가 높아집니다. 왜냐하면 중독자 본인은 본인의 행위가 가족들에게 미치는 영향에 대해서 모르거나 눈 감고 있어 왔던 경우가 매우 많기 때문입니다.

세 번째는 이미 치료효과가 높다고 밝혀진 인지행동치료를 통하여 도박에 대한 인지오류를 교정하게 됩니다. 향후 필요시 단도박 모임을 통해서 같은 문제를 경험하는 분들의 경험담과 인간관계를 통해서 치유를 진행하게 됩니다.

치료 과정



080-815-1190(유켄센터)
1336(한국도박문제관리센터)

+
정신과
약물치료
(필요시)



상담절차는 먼저 각 센터로 전화를 해서 예약을 한 다음 방문하여 초기면담 및 검사를 완료하고 심리치료를 시작하게 됩니다.

이때 심각한 증상이 있다고 판단되면 정신과 약물치료를 권유하기도 합니다.

흔히 정신과 약물 치료를 하면 끊을 수 없다는 속설이 있는데 그렇지 않습니다. 의사선생님과 충분히 상의 후에 다른 약물로 대체하거나 끊을 수 있습니다. 그리고 개인정보보호법의 강화로 정신과 치료 경험 노출에 대한 불안도 없어졌습니다.

농림축산식품부
 • 경마(한국마사회)
 • 소싸움(한국우사회)

사행산업통합감독위원회

문화체육관광부
 • 경륜, 경정, 스포츠 토토(국민체육진흥공단)
 • 내국인 카지노(강원랜드)
 • 외국인 카지노(GKL 그랜드코리아레저)

한국도박문제관리센터
 • 전국 거점도시 15개 센터 운영,
 • 무료 헬프라인 1336 운영

기획재정부
 • 주택, 연금복권, 로또

UCAN CENTER 유캐센터
 • 용산 본부, 3개 경마공원 및 각 지사 운영
 • 무료 헬프라인 080-815-1190 운영



경마는 농림축산식품부 관할 하에 있으며 말산업 육성법, 한국마사회법, 축산법의 법률을 근거로 운영되고 있습니다.

다른 정부기관인 문화체육관광부는 강원랜드, 경륜, 경정, 스포츠 토토를 관할하고 각 시행체는 개별 법률을 근거로 하고 있습니다. 기획재정부는 로또 및 다른 복권 사업을 운영하여 정부정책에 필요한 기금을 마련하고 있습니다.

현재 한국마사회는 경마공원 및 각 지사에 현장 유캐센터를 운영하여 도박중독 문제를 예방하기 위해서 노력하고 있습니다. 예방뿐만 아니라 용산 유캐센터로 연락을 하시면 심리치료까지 무료로 받을 수 있습니다.

그리고 국무총리 산하 사행산업통합감독위원회에서 운영하는 한국도박문제관리센터가 전국 39개(지역센터 15개소, 민간상담전문기관 24개소) 운영되고 있어 1336 무료전화를 통해서 24시간 상담을 받을 수 있는 체제가 만들어져 있습니다.

혹시 주변에 도박중독 문제로 어려움을 겪고 있는 분들을 알고 계시다면 꼭 연락을 주시기 바랍니다.

불법도박 종류 및 규모

제4차 불법도박실태 조사(2019년) 단위: 억원

불법 온라인 카지노	106,250(13.0%)	불법 웹보드 게임	53,770(6.6%)
사설 카지노장	74,956(9.2%)	불법 경마	68,898(8.4%)
불법 하우스 도박	36,655(4.5%)	불법 경륜	23,761(2.9%)
불법 사행성 게임장	149,806(18.4%)	불법 경정	10,849(1.3%)
불법 스포츠 도박	205,106(25.2%)	불법 소싸움	3,832(0.5%)
온라인 즉석, 실시간 사행성 게임	81,591(10.0%)	총계	815,474

81조 5천 474억 >> s전자 영업이익



인터넷 환경이 좋아지면서 불법도박이 매우 확장되고 있는 추세입니다.

게다가 운영자들이 사이트를 매우 정교하게 만들어 점조직으로 운영하는 바람에 검거하기도 어렵습니다.

자료에서 보시다시피 불법도박시장 자금 규모가 81조 5천억 원* 이상으로 엄청나게 때문에 정부에서도 단속 노력을 많이 하고 있습니다.

* 사행산업통합감독위원회(2019). 제4차 불법도박실태 조사

불법도박의 위험성

형법 246조 1항

재물로서 도박을 한 행위에 대해 형벌
(천만원 이하 벌금)

형법 246조 2항

상습으로 도박을 한 행위에 대해 형벌

형법 247조

영리목적의 '도박개장' 행위에 대해 형벌
(5년 이하 징역 혹은 3천만원 이하 벌금)



상습

**3년 이하 징역,
2천만원 이하 벌금**



불법 도박을 하시면 돈을 떼일 가능성 뿐만 아니라 그 사이트가 단속되면 이용자의 거래 내역이 드러나기 때문에 경찰서에서 참고인 조사를 받는 경우도 많습니다. 시간적, 심리적 압박감이 엄청납니다.

형법 246조 1, 2항에서는 재물로서 도박, 상습으로 도박한 사람은 1천만 원 혹은 2천만 원 이하 벌금형을 받고, 247조 영리목적으로 개장한 사람은 5년 이하 징역 및 3천만 원 이하 벌금형을 받습니다.

특히 초범이 아니라 상습이면 더 크게 처벌받습니다. 불법도박에는 절대로 참여해서는 안 됩니다.



4

착한 경마, 행복 경마!

경마를 건강하게 소비할 수 있는 방법에 대해서
알려드리겠습니다.

우리가 마주치는 상황



경기 분석



베팅 관리



우리가 경마장에 오면 다양한 재미를 즐길 수 있습니다만, 일반적으로 경마를 즐길 때에는 아래와 같이 두 개의 상황을 접하게 됩니다.

첫 번째 상황은 말과 기수의 능력을 분석해서 해당 경기결과를 예측하는 것이구요.

또 다른 상황은 오늘 내가 가져온 예산에 맞게 얼마나 베팅해야 하는지를 합리적으로 결정하는 것입니다.

마칠인삼 vs 운칠기삼

마칠인삼(馬七人三)

경마에서, 경기의 승부가 말의 능력 70%와 기수, 조교사 등의 능력 30%로 결정됨을 이르는 말.



노력파 & 과학자 형
끊임 없이 실험하고
분석하면
결국에는 그 답을
찾을 것이니~

운칠기삼(運七技三)

운이 70%이고 재주나 노력이 30%.
사람의 일은 재주나 노력보다 운에 달려 있다.



실전은 기세!
물 들어올 때
노 저어라!



경마 고객들에게 널리 알려진 두 가지 속설이 있습니다.

하나는 마칠인삼 즉, 경기결과에 말이 70%, 기수가 30%의 비율로 영향을 준다는 것이고, 또 다른 하나는 운칠기삼, 운이 70%, 기술이 30%로 경기 결과에 영향을 준다는 속설입니다.

마칠인삼을 믿는 분들은 많은 자료와 연구를 통해서 가장 예측력이 높은 변인을 밝혀내려고 노력하고 있고,

운칠기삼을 믿는 분들은 통계적 무작위성을 중시하기 때문에 베팅의 분배에 많은 공을 들입니다.

☑ 마사회 홈페이지 말(혈통)과 기수 정보들을 하나씩 이용하여 추론하며 즐겨 보기

☑ 다른 사람들의 선호도를 알 수 있는 배당률을 참고하기
(그러나, 배당률이 주가 되면 건전한 배팅이 되기 어려움)

☑ 배팅은 켈리 공식을 활용하여,
대략 총 금액의(내가 오늘 쓰려고 예상한) 약 20%씩만 분할 배팅하기

☑ 마팅게일*(없으면 다음회에 두배로 배팅하기)은 잘못된 방법
다수를 상대로 계속 승부하면 도박자 파산(Gambler's Ruin)은 필연적,
이를 명심하고 모든 경기 배팅하지 않기



그렇다면 어떻게 하는 것이 가장 좋을까요?

경마에 영향을 미치는 변수는 마사회 홈페이지에 제시된 정보들을 하나씩 대입해보면서 천천히 즐기시고, 배팅액은 켈리공식을 사용하는 것을 추천드립니다.

미국의 수학자 켈리라는 분이 만든 공식으로 조지 소로스 같은 거물급 투자자들도 주식시장에서 사용하는 기법으로 통계적으로 도박자 파산(Gambler's ruin)을 피하는 방법으로 알려져 있습니다.

나의 가용액 중 약 20%만 배팅을 하는 방법입니다. 예를 들어 금일 10만원 가지고 왔다면 처음 경기에서 2만원 배팅하고 다 잃었다면, 다음 경기는 남은 8만원 중 20%인 1만 6천으로 배팅을 하는 방법입니다. 이 방법을 사용하면 크게 잃지 않으면서 재미있게 즐길 수 있습니다.

* 마팅게일(martingale) : 프랑스어로 마르탱갈로 발음하며, 프랑스 남부지방 마르티그에서 유래됨. 18세기 프랑스에서 유행하던 도박전략.

건전경마 소.원.성.취

소 소한 배팅으로,

원 리에 충실하면,

성 공에 이르되,

취 하지 않으리.



가장 중요한 것은 예방입니다.

여기 모든 분들이 이미 잘 알고 계신 바와 같이 중독 문제의 최선책은 예방입니다.

소 소한 배팅으로,

원 리에 충실한다면

성 공적인 레저활동을 할 수 있고

취 하지는 않게 건전하게 즐기실 수 있습니다.

감사합니다.

