

碩士學位論文

濟州地域 카지노業의 育成認識에 관한 研究



110.567

濟州大學校 經營大學院

觀光經營學科 觀光經營學 專攻

高 憲 煥

碩士學位論文

濟州地域 카지노業의 育成認識에 관한 研究

指導教授 吳 相 助



濟州大學校 經營大學院
觀光經營學科 觀光經營學 專攻

高 憲 煥

2000

濟州地域 카지노業의 育成認識에 관한 研究

指導教授 吳 相 勛

이 論文을 經營學 碩士學位 論文으로 提出함

2000年 12月 日



觀光經營學科 觀光經營學 專攻

高 憲 煥

高憲煥의 經營學 碩士學位 論文을 認准함

2000年 12月 日

委 員 長 _____ (印)

委 員 _____ (印)

委 員 _____ (印)

목 차

제 1 장 서 론	1
제1절 연구의 배경	1
제2절 연구목적	2
제3절 연구의 방법과 범위	2
제 2 장 카지노업에 관한 이론적 고찰	4
제1절 카지노(Casino)의 개념과 발전과정	4
1. 카지노의 개념	4
2. 카지노업의 발전과정	6
제2절 카지노업의 특성	8
1. 카지노업의 특성	8
2. 카지노의 조직체계	10
제3절 카지노업 육성인식 요인에 대한 고찰	15
1. 카지노업의 인식정립	15
2. 게임종류의 다양화	16
3. 종사원 교육	21
4. 카지노업체의 조정	25
5. 법·제도의 개선	27
제4절 관광산업에서 카지노업의 역할	29
제5절 카지노업의 영향	32
1. 카지노업의 경제적 영향	32
2. 카지노업의 사회·문화적 영향	41
제 3 장 카지노업의 현황 분석	45
제1절 세계 카지노업의 현황	45
1. 세계 카지노동향	45
2. 지역별 카지노현황	46

3. 우리 나라 카지노업의 현황	50
제2절 제주도 카지노업의 현황 분석과 문제점	55
제 4 장 실증조사와 분석	64
제1절 연구모형 및 가설설정	64
1. 연구모형	64
2. 가설설정	65
제2절 조사설계와 분석방법	65
1. 설문지의 구성	65
2. 표본구성	66
3. 분석 방법	68
4. 변수의 조작적 정의	68
제3절 신뢰도 및 타당성분석	70
1. 신뢰도 분석	70
2. 타당성 검증	71
제4절 관련변수의 분석	74
1. 카지노 게임종류의 다양화 요인	74
2. 카지노 종사원 교육	74
3. 법·제도의 개선	75
4. 사업장 개선	77
제5절 가설검증	78
1. 연구가설 1의 검증	78
2. 연구가설 2의 검증	81
제5절 실증분석의 논의 및 시사점	83
제 5 장 결 론	85
참 고 문 헌	87
ABSTRACT	89
설문지	91

표 목 차

<표 2-1> 카지노업 인식정립의 주요내용	16
<표 2-2> 카지노 게임의 종류	17
<표 2-3> 제주도 카지노업체의 게임기구 현황	20
<표 2-4> 라스베가스의 카지노게임 선호도	21
<표 2-5> 주요 카지노업체의 교육 실시 현황	23
<표 2-8> 라스베가스의 종사원 교육제도	24
<표 2-7> 라스베가스의 주요 카지노호텔 및 주제공연	26
<표 2-8> 산업연관표상의 관광사업분류	29
<표 2-9> 관광산업에서의 생산, 소득, 고용승수로 본 카지노업의 위치	30
<표 2-10> 부가가치·순간접세·수입승수로 본 카지노업의 위치	31
<표 2-11> 외화가득 효과로 본 카지노업의 위치	31
<표 2-12> 산업연관표상의 관광산업분류	33
<표 2-13> 생산·소득·고용승수로 본 카지노업의 위치	35
<표 2-14> 부가가치·순간접세·수입승수로 본 카지노업의 위치	37
<표 2-15> 카지노업의 수출대체 효과 비교분석	38
<표 2-16> 제주도 카지노업체의 종사원수	40
<표 2-17> 제주도내 카지노 임대현황	41
<표 3-1> 지역별 카지노현황	47
<표 3-2> 우리나라 카지노업체 현황	51
<표 3-3> 연도별 외래객 대비 카지노 이용객 현황	53
<표 3-4> 연도별 순수관광목적 대비 카지노 이용객 현황	53
<표 3-5> 연도별 관광외화수입대비 카지노 매출액 현황	54
<표 3-6> 제주도 카지노업체의 현황	55
<표 3-7> 제주도 카지노업의 이용객 및 매출액 현황	57
<표 3-8> 라스베가스의 종사원 교육제도	58
<표 3-9> 주요 카지노업체의 교육 실시 현황	59
<표 3-10> 라스베가스의 주요 카지노호텔 및 주제공연	60
<표 3-11> 라스베가스의 카지노와 제주도내 카지노의 형태비교	63

<표 4-1> 설문지 구성도	66
<표 4-2> 설문지의 배포 및 회수현황	66
<표 4-3> 표본의 인구통계적 특성	67
<표 4-4> 요인의 신뢰도 분석	71
<표 4-5> 제주지역 카지노업 육성인식에 관한 요인분석	72
<표 4-6> 카지노 게임종류의 다양화 변수의 중요도	74
<표 4-7> 카지노 종사원 교육 변수의 중요도	75
<표 4-8> 법·제도 개선 변수의 중요도	76
<표 4-9> 경영 변화변수의 중요도	76
<표 4-10> 사업장 개선 변수의 중요도	77
<표 4-11> 성별에 따른 카지노업 육성인식 차이검증	78
<표 4-12> 학력에 따른 카지노업 육성인식 차이검증	79
<표 4-13> 연령에 따른 카지노업 육성인식 차이검증	80
<표 4-14> 직위에 따른 카지노업 육성인식 차이검증	80
<표 4-15> 근무연수에 따른 카지노업 육성인식 차이검증	81
<표 4-16> 카지노업 육성인식요인간 차이검증	82

그림 목 차

<그림 2-1> 카지노의 조직구조	11
<그림 2-2> 관리부(Management Department)	11
<그림 2-3> 테이블 게임부서	12
<그림 2-4> 카지노관리부문	13
<그림 2-5> 카지노영업부	13
<그림 2-6> 미국의 산업별 고용현황 비교표(100만 달러당)	39
<그림 4-1> 연구의 모형	64
<그림 4-2> 카지노업 육성인식요인간 인식차이	83

제 1 장 서 론

제1절 연구의 배경

오늘날 관광산업은 세계적으로 다양하고 독특한 형태로 변화되고 있다. 그리고 세계 각국은 치열한 국제 경쟁 속에서 자국의 이익을 추구하기 위해 관광산업을 정보산업과 더불어 고부가가치 전략산업으로 육성시키고 있다. 이러한 관광육성 정책의 일환으로 세계 각국은 관광산업 중에서 카지노업을 국가 경제적 측면과 관광산업 측면에서 개발도상국, 사회주의 국가에서도 카지노의 도입을 적극 추진하고 있다.

카지노업은 경제적 측면에서 외화획득, 세수확보, 재정확충 뿐만 아니라 순수한 인적 서비스상품으로서 타 산업에 비해 높은 고용창출을 하고 있다. 우리 나라는 주변 경쟁국가인 일본, 중국, 대만과는 달리 유일하게 카지노를 합법화하고 있어 외국인 관광객유치에 긍정적인 요인으로 작용하고 있는 이점을 가지고 있다. 이러한 점에서 관광진흥법에 카지노업이 규정됨에 따라 카지노는 중요한 관광산업으로 인식될 수 있는 여건과 국제경쟁력을 재고할 수 있는 체계적인 육성방안이 시급히 요망되고 있다. 세계 주요 국가에서는 카지노를 중요한 관광자원으로 인식하고 이를 통해 관광객을 끌어들여 지역경제를 활성화하려는 시도가 계속되고 있음을 고려할 때 한국에서도 카지노가 중요한 관광산업으로 인식될 수 있는 여건 조성이 시급한 실정이다.

특히 제주도는 우리 나라 카지노의 메카로서 카지노업이 활성화되고 있는 곳으로 외화획득 및 외국인 관광객유치, 소득증가, 지방경제의 세수확보 등 관광산업에 지대한 영향을 미치고 있다. 그리고 국제자유도시, 관광자유도시로 추진함에 있어 미래의 관광산업의 비전을 제시하고 있기에 카지노업의 육성전략이 시급하다. 즉, 카지노업은 경제적, 관광 산업적 측면에서 미래의 고부가가치산업으로 육성해야할 전략산업인 것이다.

이에 따라 카지노업의 공익적 효용과 사회경제적 순기능을 극대화 할 수 있는 21세기 주요 관광전략산업으로 육성하기 위한 체계적인 보완작업과 경쟁력을 제고 할 수 있는 방안을 연구하여 국제관광도시에 걸 맞는 경쟁력 있는 관광산업으로 발전할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

제2절 연구목적

오늘날 카지노업은 관광산업의 고 부가가치 산업으로 관광선진국에서는 오래 전부터 경제적, 관광 산업적 측면에서 육성하고 있으며 미래의 전략산업으로 계획을 수립 적극 추진하고 있다. 카지노업은 관광산업의 주요산업으로 외화획득, 세수확보, 고용창출 등 경제적 효과와 외국인관광객을 유치함으로써 관광산업에 지대한 영향을 미치고 있다.

제주도는 1975년 제주 칼호텔 카지노의 개장을 시작으로 현재 8개 업체가 영업 중에 있으나 제한된 수요시장과 카지노업체간의 과도한 경쟁, 고객감소로 인하여 1997년 이후 경영난으로 어려움을 겪고 있어 카지노업의 육성전략을 위한 방안이 시급하다.

본 연구는 제주지역 카지노업의 육성 방안을 위하여 외국의 카지노시설을 이용한 경험이 있는 제주지역 카지노업 종사원을 대상으로 제주지역 카지노업의 육성을 위해 필요한 게임 종류의 다양화, 카지노 업체의 조정, 법·제도의 개선으로 육성인식요인을 설정하였다. 그리고 실증분석을 통하여 이러한 육성인식요인들이 카지노업의 육성을 위한 필요성을 제시함으로써 제주지역 카지노업이 경쟁력 있는 관광이용시설로서 육성될 수 있는 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

제3절 연구의 방법과 범위

본 연구에서는 문헌연구방법과 경험적 연구방법을 병행하였다. 문헌연구로는 외국서적, 국내외 관련 선행논문을 참고하였고 관련기관의 자료로는 문화관광부, 한국관광공사, 카지노협회, 제주도관광협회, 한국은행 등을 중심으로 참고하였다. 실증분석을 위한 설문조사는 외국의 카지노시설을 경험한 적이 있는 카지노 종사원과 여행사종사원 그리고 카지노전문인을 대상으로 실시하였다.

본 연구의 내용범위는 모두 5장으로 구성되었다. 제1장 서론에서는 연구의 배경, 연구의 목적, 연구의 방법과 범위에 대하여 기술하였다.

제2장에서는 카지노에 대한 이론적 고찰, 카지노의 발전과정, 카지노의 특성, 관광산업에 서의 카지노업의 역할, 카지노업의 영향에 대해서 살펴보았다.

제3장에서는 카지노업의 현황을 국내외로 나누어 살펴보고 문제점을 제시하였고, 제4장에서는 카지노 시설 경험자를 대상으로 실시한 설문조사를 토대로 제주지역 카지노업의 육성 인식에 관하여 실증적인 연구방법으로 가설을 설정하여 설문내용의 신뢰도검증, 빈도분석을 통하여 가설을 검증하였으며, 검증결과를 토대로 연구결과에 대한 시사점을 제시하였다.

제5장에서는 본 연구의 결론부분으로 논문의 전반적인 내용을 정리하고 미래의 과제를 제시하였다.



제 2 장 카지노업에 관한 이론적 고찰

제1절 카지노(Casino)의 개념과 발전과정

1. 카지노의 개념

오늘날 미국을 비롯한 세계의 많은 국가들이 자국의 관광산업을 육성하기 위한 정책으로 카지노업을 관광산업의 전략산업으로 부각되고 있으나 호텔업과는 달리 카지노업에 대한 학문적인 연구가 미흡하여 카지노전문가 및 일부 학자들에 의한 카지노에 관한 개념이 정립되지 않아 사전을 통한 단어의 해석정도로 정의되고 있다.

이러한 관점에서 좀더 구체적이고 넓은 의미의 개념을 정의하기 위하여 일반적인 개념, 관광 산업적 개념, 법률적 개념으로 나누어 정의 할 수 있다¹⁾.

1) 일반적인 개념

카지노란 잭팟링, 음악, 쇼, 댄스 등 여러 가지의 오락시설을 갖춘 연회장이라는 의미의 이태리어의 Casa에서 비롯된 것으로 르네상스시대에 귀족이 소유하고있던 사교, 오락을 위한 작은집을 뜻하였으나 오늘날에 와서는 일반적인 사교 또는 여가선용을 위한 공간으로서 각종 게임기구를 설치하여 잭팟링이 이루어지는 장소를 의미한다²⁾.

그리고 웹스터사전(Websters College Dictionary)에 의하면 카지노란 모임(Meeting) 춤(Dancing), 특히 전문 잭팟링이 이용되는 건물이나 넓은 장소라고 정의하고 있으며 국어사전에는 음악, 댄스, 쇼 등 여러 가지 오락시설을 갖춘 실내도박장으로 정의하고 있다³⁾. 일본의 前田勇 교수는 카지노란 원래 트럼프, 다이스, 룰렛, 슬롯머신 등이 없고 간단한 도박시

1) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노관광협회, 1994), pp.9-11.

2) Alan wykes, *The Complete Illustrated Guide To Gambling*, (A Books Limited London, 1984), p.27.

3) 김광진, 「동아원색 세계 대 백과사전」, (동아출판사, 1996), p.4.

설을 갖춘 건물 또는 방을 의미하고 어원적으로는 르네상스시대의 이탈리아 귀족의 도박무도회 등 사교적인 이용을 위해 소유하고 있던 별장을 의미한다고 정의하고 있다⁴⁾.

이러한 의미에서 오늘날 카지노는 일반적으로 사교 또는 여가선용을 위한 장소로서 잼블링이 이루어지는 동시에 다양한 볼거리를 제공하는 의미로 변화하고 있다.

2) 관광산업적 개념

카지노는 관광산업의 발전과 더불어 성장해왔으며 매우 밀접하게 연관되어 있다. 특히 카지노는 특급관광호텔에 위치하여 관광객에게 게임, 오락, 유흥을 제공하여 체재기간을 연장하고 관광객의 지출을 증대시켜 지역의 경제적, 사회적 영향을 미치는 관광산업의 주요한 산업중의 하나이다. 또한 카지노는 외국인관광객을 대상으로 외화획득의 실현, 국제수지개선, 국제제정수입확대, 지역경제발전, 투자유인, 고용창출 등의 효과를 가져오는 관광산업의 주요 수출부문이다. 관광 산업적 개념과 유사한 개념인 상업적 게임(Commercial Gaming)으로 복권, 경마, 경륜, 등이 있으며 카지노는 넓은 의미에서 상업적 게임의 한 종류이다.

3) 법률적 개념

카지노업은 1961년 11월 1일에 제정된 복표 발행현상 기타사행행위 단속법에 근거를 두고 시작하여 사행 행위 등 규제 및 처벌특례법에서 사행행위영업으로 규정되어오다가 1994년 8월 3일 관광진흥법의 개정으로 새로이 관광사업으로 규정되어 발전의 기틀을 마련하였다. 관광진흥법 제3조 1항과 제4호의 2항에 의하면 카지노를 전용영업장을 갖추고 주사위, 트럼프 등 특정한 기구를 이용하여 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업으로 규정하고 있다⁵⁾.

우리 나라는 카지노를 외국인전용시설물로 구분하여 내국인의 출입을 금지하고있다. 그리고 외국인(해외이주법 제2조의 규정에 의한 해외 이주자 포함)도 18세 이하의 자를 출입금지하고 있다. 반면에 폐광지역개발지원 특별법의 제정으로 탄전지역의 경제활성화와 지역주

4) 前出 勇, 「現代觀光學 키워드辭典」, (日本: 學文社, 1998), p.124.

5) 관광진흥법 제10조 2항의 4호.

민의 정주심 함양을 목적으로 내국인 출입이 가능한 백운산 카지노가 2002년 3월 개장할 예정으로 있어, 카지노에 대한 법률적 개념의 대중화에 새로운 이정표가 될 것으로 보인다⁶⁾.

2. 카지노업의 발전과정

오늘날 카지노의 기원은 17-18세기 유럽에서 찾아 볼 수 있다. 19세기에 들어 와서 유럽인의 전 세계를 무대로 경제적 활동이 활발해지면서 카지노가 전 세계로 확산되기 시작했으며 유럽지역의 소규모 카지노형태가 아프리카, 호주, 아시아, 미주 지역에서 나타나기 시작하였다.

20세기초까지는 유럽지역이 카지노의 메카였으나 앵글로색슨족에 의한 신대륙발견으로 서유럽의 잼블링이 도입된 미국의 카지노는 1930년대에 들어와서 네바다주에서 대공황을 극복하기 위한 경제정책의 일환으로 카지노가 육성되기 시작하면서 전형적인 상업적 잼블링 산업으로 발전하였으며 미국이 새로운 카지노의 중심지역으로 등장하였다⁷⁾. 1800년 중기 잼블링은 미국전역으로 확산되었고 서부개척시대에 있던 미국은 황금의 유용성으로 인한 광산도시, 미시시피강 유역의 증기선(Steam Boat)에 설치한 게임기구들이 카지노의 시초였다고 볼 수 있으며 그 중에서 리버필드(Riverfield)가 유명하다⁸⁾. 미국의 첫 호화스러운 카지노는 1827년 올리안즈극장을 소유하고 있는 존 다비스에 의해 뉴올리안즈에 모습을 드러냈다⁹⁾. 네바다의 잼블링은 1931년에 법제화되었지만 그 오래 전에 미국의 다른 주(州)처럼 존재하여 왔다. 성장은 느렸지만 동부연안에 있는 다른 카지노와는 비교가 되지 않았다. 1946년 크리스마스직후 네바다에 벅시 시걸(Bugsy Sigel)이라는 호화스러운 카지노가 문을 열었고 여러 가지의 쇼와 행사를 개최하여 엔터테인먼트센터(Entertainment Center)로 현대 카지노의 출발이라 볼 수 있으며, 네바다주에서 활성화된 카지노업은 미국전역으로 확산되어 1990년대에 하와이를 제외한 전 주(州)에서 카지노업의 합법화를 위한 입법조치가 완료되었거나 상정중이다.

6) 채용식, 「한국카지노 산업론」, (기문사, 1999), p.12.

7) Alan Wykes, *The Complete Illustrated To Gambling*, (A Books Limited London, 1984), p.27.

8) Ruben Martinez, *Managing Casino*, (Barricade books, 1997), p.38.

9) Ruben Martinez, op.cit., p.40.

아시아 지역은 유럽지역 보다 먼저 카지노와 비슷한 형태의 시설이 존재하였으나 유럽과 미국의 영향을 받아 서양식 카지노로 점차 개조되었으며, 현재는 외화획득 및 자국민의 외화유출을 막기 위하여 카지노업이 활성화 되어있다. 겐블링을 법적으로 금지하고 있는 중국과 동유럽지역의 경우 자유화의 물결을 타고 미국의 대형카지노와 합작으로 카지노를 설립하기 시작함으로써 카지노업의 특성을 고려하여 법적 분쟁을 해소하기 위한 논의가 일고 있다¹⁰⁾.

현재 체코와 슬로바키아를 합쳐 우리 나라와 같은 13개의 카지노시설을 보유하고 있는 것을 비롯하여 폴란드 10개 불가리아 독립국가연합 6개를 개설하여 사회주의 국가에서도 이미 카지노가 활성화되고 있는 것으로 알려지고 있다.

호주, 사이판, 태국 등지에서도 신규개설 또는 증설하고있는 실정으로 카지노가 전 세계적으로 90여 개국 1500여 업체가 운영되고 있어 지구촌의 50% 이상에 달하는 국가에서 카지노업이 활성화되고 있다.

그리고 오늘날 첨단통신의 발달로 인터넷을 통한 가상 겐블링(Virtual Gambling)이라는 도박이 미국전역을 휩쓸고 있다. 과거에는 도박을 즐기려면 카지노시설을 이용하였으나 지금은 집에서 인터넷 검색엔진에 들어가면 수천 개의 게임관련 사이트가 나와 도박을 즐길 수 있다.

우리 나라의 경우 카지노설립의 법적 근거가 된 최초의 법률은 1961년 11월에 제정된 복표 발행 현상 기타사행행위 단속법으로 1969년 동 법률의 개정된 규정에 외국인을 상대로 하는 오락시설로 외화획득에 기여할 수 있다고 인정 될 때에는 허가할 수 있게 함으로서 카지노 설립근거가 마련되었다.

이와 같은 법적 근거와 외래관광객 유치를 위한 관광산업진흥책의 일환으로 카지노도입이 결정되어 1967년 8월에 인천에서 오림포스관광 호텔카지노가 처음으로 개설되었고 1969년 3월에 워커히 카지노가 개설되면서 국내에서의 카지노업이 자리를 잡아가게 되었다. 1970년대에 카지노업은 주요관광지에 확산되어 1971년에 속리산관광 호텔 카지노가 개설되었고, 1975년에 제주 칼호텔 카지노, 1978년에는 파라다이스비취호텔 카지노, 1979년에 코오롱 관광호텔 카지노의 개장으로 6개소가 개설되었다. 1980년대에는 강원도의 설악파크 카지노가 설립되었고 1985년에는 제주하얏트 카지노가 개설된 데 이어 제6공화국 정부수립으로 카지노

10) 이충기, 「카지노산업 육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.80.

노신규허가 완화조치로 1990-1991년에 제주그랜드호텔카지노, 제주남서울호텔 카지노, 제주서귀포칼호텔 카지노, 제주오리엔탈호텔 카지노, 제주신라호텔 카지노가 개설하였고 1995년에는 속리산관광호텔 카지노가 폐업되었으며 제주라곤다호텔 카지노가 신설되어 제주지역에만 8개 업체가 영업 중에 있다. 이러한 카지노업은 1911년 3월에 복표 발행 현상 기타사행행위단속법이 사행행위 등 규제법으로 개정됨에 따라 사행행위영업의 일환으로 규정되어 오다가 1994년 8월에 관광진흥법에 의해 관광사업의 종류로 새로이 규정되었고, 1994년 말 행정개편으로 카지노업의 운영, 허가, 관리, 감독을 문화관광부에서 맡게 되었으며 관광진흥법 시행규칙이 97년 12월 1일에 공포되어 슬롯머신, 비디오게임, 빙고게임이 신설되어 1998년 1월 2일부터 시행되었다.

오늘날 대부분의 주요국가에서 카지노업을 합법화하여 첨단관광산업으로 장려함으로서 외화유출방지과 세수확보, 경제활성화에 카지노가 차지하는 비중이 커짐에 따라 오래 전의 겜블링이라는 의미는 점차 희석되어가고 카지노산업(Casino Industry) 또는 겜블링 산업(Gambling Industry)이라고 하여 부가가치가 높은 서비스업으로 발전하여 가는 추세이다¹¹⁾.



제2절 카지노업의 특성

1. 카지노업의 특성

카지노업은 제품을 생산하는 기업과는 달리 게임과 오락을 제공하여 고객의 욕구를 충족시키는 서비스업으로 관광 선진국에서는 '특별히 흥미 있는 관광'(Special Interest Tour)이라고 불리우고 있다¹²⁾.

카지노는 다른 관광사업과는 달리 다음과 같은 특성을 갖고 있다¹³⁾.

11) 양일용, "한국카지노산업의 경영전략에 관한 연구", 석사학위논문, 대전대학교 경영행정대학원, 1999, p.11.

12) Betsy Fay, *Essentials of Tour Management*, Prentice Hall, p.209.

13) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), pp.14-15.

1) 종사원에 대한 높은 의존성

카지노업은 노동집약적 성격의 업종으로서 인적자원에 대한 의존도가 타 기업에 비해 아주 높다. 카지노에 대한 고객의 태도를 결정하는 주요 원인은 카지노종사원의 양질의 서비스에 의해 결정된다. 따라서 카지노업은 종사원의 서비스가 고객의 욕구충족에 직결되므로 카지노경영에 지대한 영향을 준다.

2) 높은 고용효과

카지노업은 타 업종에 비해 규모나 시설은 작으나 하루 24시간 게임 테이블을 운영하기 위하여 많은 종사원을 필요로 하기 때문에 경영규모에 비해 많은 고용창출을 하고 있다.

3) 외국인관광객의 체재기간연장 및 경비를 늘린다.

카지노고객들은 게임을 즐기다보면 예정된 출국일보다 늦어지는 경우가 많으며 체재기간이 연장되면 지출하는 경비도 늘게 될 뿐 아니라 타 관광사업에 미치는 효과도 크다.

4) 야간관광상품 및 실외관광상품으로 대체할 수 있다.

카지노업은 실내의 유키장에서 이루어지는 영업으로 악천 시에 야기되는 옥외관광상품의 대체상품으로 이용되고 또한 영업되므로 야간 관광상품으로 이용될 수 있다는 특성을 갖고 있다.

5) 카지노업의 경제적 파급효과가 지대하다.

카지노의 외화수입이 직·간접적으로 발생시키는 경제효과는 실로 상당하다. 연관 산업에 대한 생산 및 부가가치창출효과 지역주민에 대한 소득 및 고용창출효과 정부 및 지방자치단체를 위한 재정수입, 창출효과 등 다양한 경제적 파급효과를 발생시킨다.

6) 상품공급의 비 탄력성

카지노업은 특성상 비 저장성, 비 이동성, 비 탄력성을 갖고 있어 고객이 직접 카지노영업장에 와서 상품을 이용하거나 게임을 즐기지 않으면 안 되는 특성을 갖고있다.

7) 호텔영업에 대한 기여도가 높다.

카지노고객은 호텔의 객실, 식음료, 유흥시설, 기타부대시설을 이용하기 때문에 추가적인 매출을 증가시킨다. 그리고 호텔의 수입을 객실, 식음료, 카지노, 기타수입으로 나눌 경우 카지노수입이 차지하는 비중이 매우 커 호텔의 영업신장에 크게 기여한다¹⁴⁾.

2. 카지노의 조직체계

카지노의 조직체계는 관리부문(Management), 영업부문(Operation), 판촉부문(Sales Promotion)으로 크게 나누어지며 영업부문을 중심으로 운영하고 있다. 관리 및 판촉부문은 일반기업의 조직과 대동소이하나 영업부문의 경우 카지노업자체가 외국에서 도입되었으므로 그 조직체계 및 업무형태가 업체에 따라 다르다.

카지노의 조직은 카지노업의 특성상 일반기업의 조직과는 다르며 각각의 상황을 감안해 다른 융통성을 보이고는 있지만 대다수의 업체에서는 카지노영업준칙에 따른 카지노 경영조직을 갖추고 있다¹⁵⁾. 따라서 카지노를 운영함에 있어 카지노 업자는 원활한 영업활동 및 효율적인 내부통제를 위하여 이사회, 카지노 총지배인, 영업부, 안전관리부, 출납, 환전부, 전산부 등의 조직 및 인력을 갖추어야 한다¹⁶⁾.

카지노의 영업부문의 조직체계는 수직적 구조와 수평적 구조로 나누어져 있다. 수직적 구조는 관리·감독의 구조로 적어도 9개 부서의 지휘 체계를 갖추고 있으며 수평적 구조는 피트(Pits) 또는 카지노의 게임 부서(Casino Sections)로 나누어져 있다¹⁷⁾.

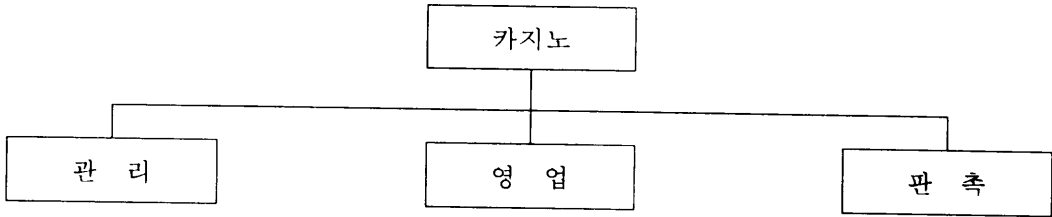
14) 오수철, 「카지노경영학」, (백산출판사, 1997), pp.24-25.

15) 윤정길 외, 「카지노경영실무론」, (기문사, 1999), p.83.

16) 한국카지노업관광협회, 카지노업 영업준칙 제4조.

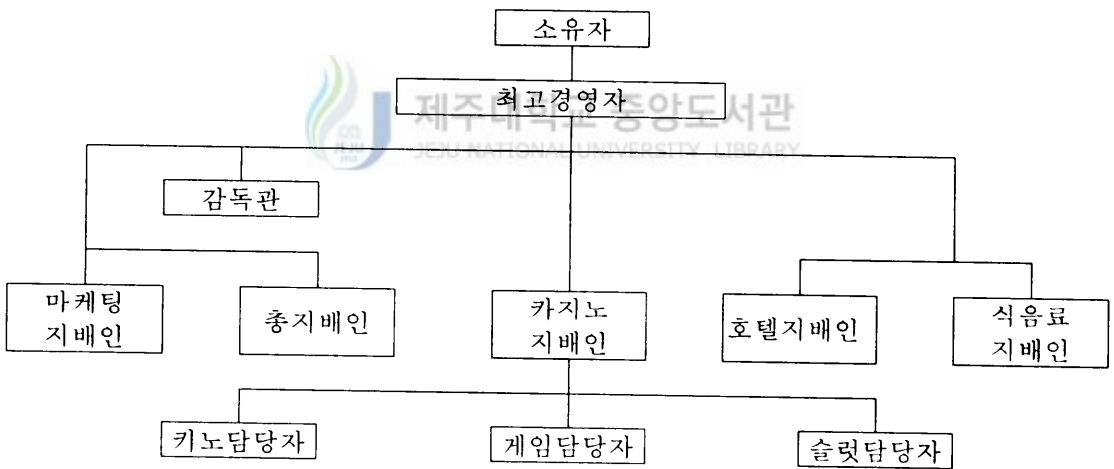
17) Ruben Martinez, op.cit., p.97.

<그림 2-1> 카지노의 조직구조



자료: 양일용, “한국카지노산업의 경영전략에 관한 연구”, 석사학위논문, 대전대학교 행정대학원, 1996. p.16.

<그림 2-2> 관리부(Management Department)



*네바다 카지노 조직 (Nevada Casino Organization).

자료: Jim Kilby, *Casino Operations Management*, University of Nevada Las Vegas, Academic Printing Services, 1994. p.51.

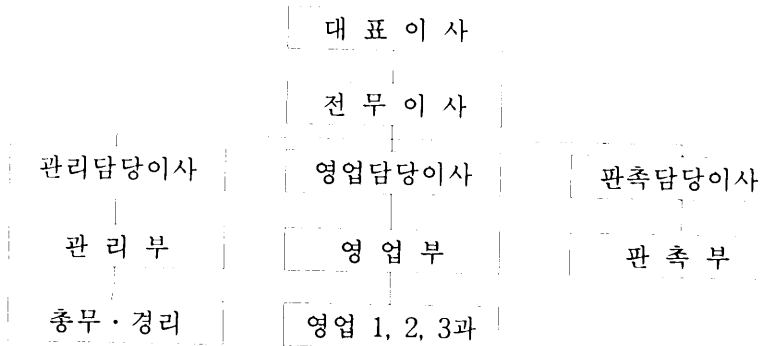
<그림 2-3> 테이블 게임부서



자료: Jim Kilby, *Casino Operations Management*, University of Nevada Las Vegas,
Academic Printing Services, 1994. p.51.

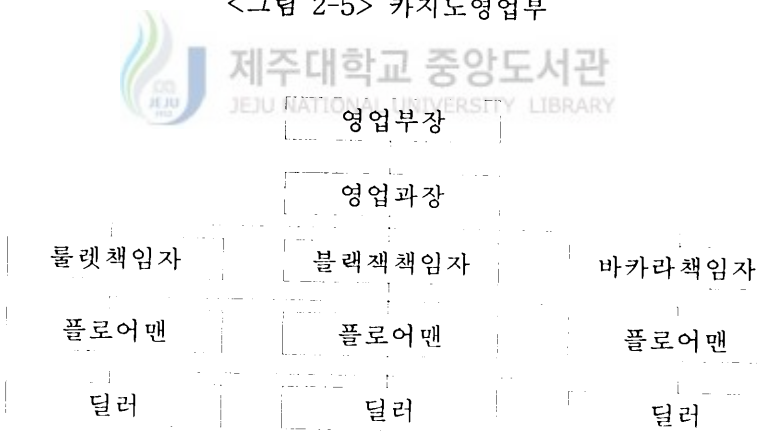
<그림 2-2>와 <그림 2-3>에서 보듯이 미국의 카지노조직체계는 호텔카지노형태의 규모가 큰 기업으로서 조직이 거대하고 모든 부서가 중요한 전략 부서로 특히 마케팅과 영업분야는 카지노의 꽃이라 할 수 있다.

<그림 2-4> 카지노관리부문



자료 : 하얏트 카지노 조직도

<그림 2-5> 카지노영업부



자료: Jlm, Kilby, *Casino Operation Management*, University of Nevada, Las Vegas Academic Printing Service, 1994. p.53.

① 쉬프트 보스 (Shift Boss)

카지노의 근무형태는 1일 3교대가 일반적으로 각 교대 조를 쉬프트라 하고 쉬프트의 담당자를 쉬프트 보스라고 한다. 해당 쉬프트에 대한 인력관계, 게임 운영 등 직원들의 업무와 영업을 운영·감독한다,

② 찢 보스 (Pit Boss)

테이블 수에 따라 지역을 분리하는 것을 찢 이라 부르며 각 찢의 책임자를 찢 보스(Pit Boss)라 부르며 테이블 내의 게임운영을 관리 감독한다.

③ 플로어 맨 (Floor Man)

찢 보다 작은 단위의 테이블을 담당하는 자를 플로어 맨 이라 부르며 딜러를 직접관리하고 담당테이블의 원활 한 영업과 안전유지를 주요 임무로 한다.

④ 딜러 (Dealer)

카지노에서 이루어지는 각종게임을 수행하는 종사원으로 게임의 종류에 따라 다음과 같이 호칭이 다르다.

- 룰렛(Roulette) ----- 크로우피어(Croupier)
- 블랙잭(Black Jack) ----- 투웬티 원 딜러(Twenty One Dealer)
- 바카라(Baccart) ----- 콜 맨(Call Man), 페이 맨(Pay Man)
- 크랩스(Craps) ----- 스틱 맨(Stick Man), 박스 맨(Box Man)
- 키노(Keno) ----- 럼머(Rummer), 라이터(Writer)

⑤ 쉐즈(Shills)

카지노의 돈으로 게임테이블에서 고객과 함께 게임을 하는 종사원으로 고객이 홀로 외롭게 게임하지 않도록 분위기를 돋우는 역할을 한다.

제3절 카지노업 육성인식 요인에 대한 고찰

1. 카지노업의 인식정립

오늘날 세계적으로 카지노업을 합법화하여 첨단관광 산업으로 장려함으로써 지방재정창출과 외화획득, 세수확보, 연관 산업의 발전, 고용창출에 기여하고 있다¹⁸⁾. 현실적으로 우리나라의 카지노업은 카지노의 이용이 외국인에게만 허용되어 대다수의 국민들이 카지노에 관하여 거의 무지하며, 또한 도박의 온상이며 불법과 탈세의 의혹마저도 받고 있다¹⁹⁾. 게다가 1993년 슬럿머신 사건과 외화도피사건의 연루로 부정적인 인식이 팽배하여 여러 가지 측면에서 지원·촉진보다는 통제와 규제 대상으로 왜곡 이해되고 있는 실정이다.

이러한 상황에서 관광선진국에서와 마찬가지로 부정적인 인식을 불식시키고 경제적 효용성을 부각시킴으로써 건전하고 올바른 인식정립을 위한 시책 마련이 시급하다²⁰⁾. 카지노업의 인식정립의 주목적은 카지노업의 외화획득을 통한 국제수지개선 및 경제적 파급효과를 정부, 지역주민, 관련산업에게 알림으로서 카지노에 대한 부정적인 인식을 바로 잡아 지속적인 카지노업의 육성기반의 토대를 마련하는 데 있다²¹⁾.

카지노업의 인식정립의 기본체계는 카지노업의 긍정적인 측면을 인식대상별로 또한 단계별로 홍보 추진함으로써 카지노업의 인식강화를 구체적으로 모색하여야 하며 인식강화는 경제적 측면에서 더욱 증대되고 있는 바 대상별, 단계별인식정립의 내용은 다음과 같이 요약될 수 있다.

18) 제주도, 제주도 국제자유도시 추진전략, 제주도, 1999, p.24.

19) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.159.

20) 채용식, 「한국카지노산업론」, (기문사, 1999), p.132.

21) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (기문사, 1999), p.162.

<표 2-1> 카지노업 인식정립의 주요내용

인식대상별	인식단계별	주요내용
정 부	1단계 (알림)	국가경제에 미치는 파급효과를 홍보
	2단계 (설득,참여)	카지노업의 규제완화 및 지원강화설득
	3단계 (기억)	외화획득 산업임을 기억시켜 지원강화
국민 및 지역주민	1단계 (알림)	국가경제 및 지역경제에 미치는 효과홍보
	2단계 (설득,참여)	건전한 산업임을 강조
	3단계 (기억)	긍정적 이미지 창출
관광산업 관련업체	1단계 (알림)	타산업과의 경제적 연관성 및 중요성 주지시킴
	2단계 (설득,참여)	업종간 협력유발
	3단계 (기억)	지속적인 투자확대 및 협력제고

자료: 한국카지노업 관광협회, 1996.

2. 게임종류의 다양화



현재 전 세계에서 행하여지고 있는 게임의 종류는 그 나라마다의 고유의 게임이 있어 정확한 수를 헤아릴 수 없지만 널리 행하여지고 있는 게임의 종류는 약 30여종에 달하고 있다. 그러나 세계 각국은 그 나라국민의 습성과 문화에 알맞은 게임을 개발하고 있어 그 수가 훨씬 넘으리라 생각한다.

카지노 게임의 유형은 테이블 유무에 따라 테이블게임과 논 테이블게임으로 크게 나눌 수 있으며 우리 나라에서는 관광진흥법 시행규칙 제8조 3의 1항 3호 관련 규정 유무에 따라 법적 게임과 비 법적 게임으로 분류하고 있다. 그밖에 새로이 개발되어 고객들이 선호하는 게임들이 있다.

<표 2-2> 카지노 게임의 종류

게임의 유형	게 임 의 종 류
테이블게임	블랙잭, 바카라, 룰렛, 크랩스, 다이사이, 포커, 빠이기우
논테이블게임	슬롯머신, 비디오게임, 빅식스
법적게임	룰렛, 블랙잭, 바카라, 다이스, 포커, 빅휠, 판탄, 차카락 빠까우, 다이사이, 프렌치볼, 라운드크랩스, 트란타과 란다, 키노, 슬롯머신
비법적게임	빙고, 투업, 마작, 편나인, 레드룩, 나인스업, 프렌치, 방조. 러반포커, 빠이가, 포커, 프로크레시룰렛

자료: 교통부, 1994.

법적 게임의 종류는 15개였었는데 동 시행규칙 에 1998년 1월 1일부터 슬롯머신이 추가됨으로 16개를 규정하고 있다. 여기서는 관광진흥법 시행규칙에 규정된 카지노게임의 종류를 설명 하고자 한다²²⁾.



① 블랙잭 (Black Jack, Twenty One Game)

블랙잭은 전 세계에서 가장 널리 행하여지는 게임으로 게임의 목적은 2장 이상의 카드를 꺼내어 그 합계를 21점에 가깝게 하여 딜러의 점수와 승부 하는 게임이다. 고객의 처음 두 장 만으로 21을 만들면 블랙잭이라 하여 베팅(Betting)한 금액의 1.5배를 받으며 그 이외에는 승패에 따라 베팅한 금액을 주고받는다.

② 바카라 (Baccarat)

바카라는 카지노에서 도박성이 가장 짙은 게임으로 고객의 고객들이 주로 하는 게임이다. 플레이어(Player)와 뱅커(Banker)의 한쪽을 택하여 카드3장 이하로 9 에 가깝도록 하여 승부 하는 게임이다. 이때 에이스(Ace)는 1로 계산하고 10, J, Q, K는 0으로 계산한다.

③ 룰렛 (Roulette)

룰렛은 카지노게임의 여왕이라 불리 우며 휠(wheel)안에서 볼이 회전하다 포켓(Pocket) 안에 들어간 번호가 이긴 숫자이다. 룰렛에는 33번까지 있으며 홀수, 짝수, 블랙, 레드, 제로,

22) 채용식, 「한국카지노 산업론」, (기문사, 1999), pp.64-65.

더블제로, 기타 등이 있어 번호 및 기호에 베팅 하여 승부 하는 게임이다.

④ 빅휠 (Big Wheel, Big Six)

빅휠 또는 빅식스 라고 하며 손으로 바퀴모양의 기구를 회전하여 가죽막대기에 걸려 멈추는 번호 또는 그림에 돈을 건 사람이 당첨금을 받는 게임이다.

⑤ 포커 (Porka)

포커는 브리지 (Bridge)와 함께 세계에서 가장 많이 보급된 게임으로 오늘날 전세계적으로 남녀 구별 없이 대부분의 사람이 즐기고 있다. 브리지가 지적인 게임에 비해 포커는 도박의 색채가 짙으며 숙련도 배짱에 따라 승패에 영향을 미친다.

딜러가 고객에게 일정한 방식으로 카드를 분배한 후 미리 정해진 카드 순으로 기준에 따라 참가자중 가장 높은 순위의 카드를 가진 자가 승리자가 된다. 게임방법에는 많은 방법이 있으나 기본적인 방법은 카드를 5장씩 가지고 그것이 이루는 약(約) 을 겨루는 것으로 작전에 따라서 낮은 약을 가진 사람이 이길 수도 있다는 점에서 포커의 진미가 있다. 오늘날 포커의 게임종류는 약 120종 이상이 되고 있다.

⑥ 크랩스 (Craps, Dice)

테이블에 여러 가지 숫자와 기호가 그려져 있어 어렵게 보이지만 카지노 게임 중에서 가장 속도가 빨라 재미있는 게임중의 하나이다. 손님은 주사위 5개 중에서 2개를 선택하여 던진 눈의 합계에 따라 승부를 결정하는 게임이다.

⑦ 다이사이 (Tai_Sai)

다이사이는 고대 중국의 유명한 게임으로 현재에 이르렀으며 유리용기에 주사위 3개를 넣고 3회 또는 4회를 진동시킨 후 뚜껑을 열어 3개의 주사위가 표시한 각각의 숫자 또는 구성되어 있는 여러 종류의 베팅(Betting) 장소에 크립스(Chips)를 올려놓고 맞히는 게임이다.

⑧ 라운드크립스 (Round Craps)

라운드크립스는 주사위3개를 갖고 손님 중에서 한사람을 슈터로 정하여 슈터가 던져서 나

은 주사위의 합 또는 조합에 따라 당첨자에게 지급한다. 슈터는 손님들의 협의 하에 누구나 될 수 있으며 다음 슈터는 시계방향으로 정해진다.

⑨ 차카락 (Chuck-A-Luck)

차카락 게임은 딜러가 주사위 3개를 흔들어서 기구에 넣어서 3번 이상 흔들어서 주사위 3개가 가리키는 번호를 갖고 당첨번호를 알려주는 게임이다. 라운드크립스와의 차이점은 슈터의 선택과 주사위 흔들게라는 기구의 차이가 있다

⑩ 키노 (Keno)

손님이 선정한 수 개의 번호가 딜러가 특정한 기구에서 추첨한 수 개의 번호와 일치하는 정도에 따라 소정의 당첨금을 지급하는 방식의 게임이다.

⑪ 빠이까우 (Pai Caw)

딜러가 손님 중에서 선정된 특정인과 다른 손님들에게 일정한 방식으로 도미노를 분배하여 뱅커와 다른 손님들간에 높은 도미노 패를 가진 쪽을 승리자로 결정하는 방식의 게임이다.

⑫ 판탄 (Fan Tan)

딜러가 버튼(단추모양의 기구)의 무리에서 불특정 양을 분리하여 그 수를 4개로 나누어 남는 나머지 수를 알아 맞추는 손님을 승자로 결정하는 방식이 게임이다.

⑬ 조커세븐 (Joker Seven)

딜러가 손님에게 순차로 분배하여 그 카드의 조합이 미리 정해 놓은 조합과 일치하는지 여부에 따라 승패를 결정하는 방식의 게임이다.

⑭ 트란타콰란타 (Trent ET Quarant)

딜러가 양편으로 구분되는 손님에게 각각 카드를 분배 한 후 카드숫자의 합이 30에 가까운 편을 승자로 결정하는 방식의 게임이다.

⑮ 프렌치볼 (French Ball)

딜러가 일정한 숫자가 표시된 홈이 파인 고정판에 공을 굴린 후 그 공이 정지되는 홈의 숫자를 알아 맞추는 손님에게 소정의 당첨금을 지급하는 방식의 게임이다.

<표 2-3> 제주도 카지노업체의 게임기구 현황

게임종류 업체명	블랙잭	룰렛	바카라	다이사이	빅휠	크랩스	슬럿	계
제주그랜드	8	5	11	1	1		50	76
제주신라	4	3	13	1				21
제주하얏트	4	3	13	1	1			22
홀리대인크라운 프라자	6	5	11				5	37
제주칼	7	5	8					21
서귀포칼	8	2	4		1			15
오리엔탈	8	3	10	1				22
제주라곤다	8	2	12	1				23

자료: 한국카지노업 관광협회, 1997.

<표 2-3>에서 살펴본 바와 같이 제주지역 카지노업체의 게임기구 현황은 바카라, 블랙잭, 룰렛 이외에 몇 종류 안 되는 게임기구를 갖추고 있어 고객의 게임욕구를 충족시켜주지 못하고 있다. 그랜드호텔 카지노가 70여대로 가장 많고 그 다음으로 홀리데이인 크라운프라자 호텔 카지노가 37대로 많다. 그러나 슬롯머신을 제외하면 제주지역 카지노업체의 게임종류 및 게임기구 수는 거의 같은 수준이다.

최근 전세계적으로 카지노이용객들의 게임 선호도가 급격히 변하고 있다. 과거에는 테이블 게임인 바카라, 블랙잭을 좋아했으나 최근에는 카지노에 대한 인식 정립이 긍정적으로 형성되어 감에 따라 고액 베팅자들이 감소하는 대신에 가족단위의 저액 베팅자들이 다양한 종류의 게임을 선호하고 있으며 이 중에서도 슬롯머신을 선호하고 있다²³⁾.

23) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.177.

<표2-4 > 라스베가스의 카지노게임 선호도

(단위: %)

연 도	슬롯머신	블랙잭	비디오포커	그랩	기타
1991	49	24	13	5	9
1992	51	23	12	5	9
1993	54	20	16	4	6
1994	55	10	16	4	6

자료: LasVegas Convention &Visitors Authority, Annual Report, (1994).

현재 우리 나라의 카지노 게임에는 비전문가들이 카드 게임 외에 쉽게 이용할 수 있는 게임이 없는 실정이다. 따라서 카지노이용객들의 욕구를 충족시키고 나아가 일본, 중국, 등 동남아시아 주변국가의 비교우위성을 확보하기 위해서는 게임종류의 다양화와 아울러 다양한 쇼 및 유흥시설도 설치되어야 한다.

<표2-4> 에서 살펴보면 슬롯머신은 1991년 49%에서 1994년에는 55%로 점점 증가하고 있는 반면에 블랙잭은 24%에서 10%로 크게 감소하고 있는 것으로 나타나 이러한 현상은 카지노의 고객이 고액베팅자 중심에서 가족단위의 관광객으로 변화하고 있으며 부담 없이 즐길 수 있는 게임을 선호하고 있는 것으로 보인다.

우리 나라의 카지노업체 고객은 일본, 중국 순으로 파친코, 마작, 포커 등 그 민족의 습성과 기호에 맞는 다양한 게임이 도입되어야 한다.

3. 종사원 교육

관광인력에 대한 선언적 규정을 살펴보면 관광종사자의 자질향상을 언급하고 있다. 관광기본법 제11조는 정부는 관광종사자의 자질향상을 위하여 교육, 훈련, 기타 필요한 시책을 강구해야 한다고 규정하고 있고, 관광진흥법 제17조는 종사원들이 교육을 받을 수 있도록 관광사업자가 필요한 조치를 취하여야 한다고 규정하고 있다. 이러한 규정은 관광사업이 인적서비스가 중요한 요인이라는 점에서 관광종사원의 자질을 개발하고 직무에 대한 적응성을

높임으로서 보다는나은 직무를 수행하고 고객에 대한 양질의 서비스를 제공함으로써 기업체의 발전을 가져다주는 기틀을 마련하기 때문에 무엇보다도 주요한 육성인식 요인이 된다.²⁴⁾

1994년 8월 관광진흥법의 개정으로 카지노업은 법률·제도적으로 관광사업의 한 업종으로 규정되기 시작하였다. 그 동안 국가의 산업역군으로서 양질의 외화를 획득해 왔던 카지노업체 종사자의 양성이라든지 기존 종사원에 대한 각종의 교육훈련제도는 거의 전무 해왔던 것이 주지의 사실이다. 따라서 카지노업체에서 필요로 해왔던 종사원의 교육을 각 카지노업체가 담당 해왔으나 카지노업체의 경영체계의 특성상 종사원의 교육을 합리적·체계적으로 실시하고 있지 못하는 실정이다.

이러한 상황에서 위탁교육의 필요성을 실감하지만 우리 나라에는 카지노업체에 대한 교육기관이 전무한 실정이다. 비로소 1996년도 관광종사원 교육에서부터 한국카지노업 관광협회 등이 주체가 되어 보수교육을 실시하고 있다.²⁵⁾



24) 채용식, 「한국카지노산업론」, (기문사 1999). p.158.

25) 윤정길 외, 「카지노경영 실무론」, (기문사. 1999). p.104.

<표2-5> 주요 카지노업체의 교육 실시 현황

업체명	교육프로그램	교육대상	주요교육내용
위커힐 카지노	*신입딜러교육 *관리자훈련과정 *해외연수	신입딜러 과장이상 전직원	-서비스예절 및 딜링교육 -관리자의자질 및 업무 -일본 및 미국의 현장체험
파라다이스카지노	*외국어 및 교양교육	전직원	-일본어.영어(사내유선TV) -교양강좌
코오롱호텔 카지노	*사무교육 *원가관리교육	관리직	-회사규정 및 원가관리
그랜드호텔 카지노	*직원교양교육 *국제화교육	전직원 간부직원	-서비스 및 예절교육 -기본자질의 함양
신라호텔 카지노	IMAGE 교육	전직원	-교양교육 -WORKSHOP
오리엔탈 카지노	*실무교육 *관측교육	전직원 관측직	-딜링 및 예절교육 -정신교육 및 실무교육
하얏트카지노	*전직원연수교육 *해외연수	전직원	-정신교육,극기훈련, 서비스교육 -카지노 견학 및 관광 -바람직한 노사관계 및 임금협상
홀리데이인크라운 프라자 카지노	*서비스향상교육 *관광종사원교육 *인사,총무실무교육	전직원 관리직	-고객서비스예절 및 입장준수사항 -관광종사원의 자세등 -인사,총무,노무실무

자료: 윤정길·원갑연·전홍진, 「카지노경영. 실무론」, (기문사, 1998), p.103.

한국카지노업 관광협회, 「카지노업체별 양성교육현황」, 1996.

<표2-5>에서 살펴보면 카지노업체의 주요 교육내용은 업체마다 다르나 대부분이 서비스, 딜러교육, 외국어교육, 관리교육 등을 종사원을 대상으로 실시하고 있으나 24시간 운영하여야 하는 카지노업체의 특수성 때문에 계획으로 만 그치고 있는 실정이어서 종사원의 자질 향상과 고객에 대한 서비스 등이 미흡하여 문제점으로 대두되고 있어, <표2-5> 에서와 같이 체계적이고 전문적인 교육기관에 위탁하여 실시하는 것이 바람직하며, 교육과정을 이수한자에게 자격증을 부여하여 자질의 향상과 고객에 대한 양질의 서비스를 제공할 수 있는 제도가 되어야 한다.

미국의 라스베가스의 경우 약 150여 개의 카지노가 있으며 다양한 교육기관을 설치하여 종사원의 딜러교육, 간부양성교육, 서비스교육 등 다방면에서 운영하고 있다

<표2-6> 라스베가스의 종사원 교육제도

구 분	교육 기관	교육 내용
딜러양성교육	국립카지노딜러학교(NACD) MGM GRAND 사내교육학교 딜러스쿨	딜러 교육 및 서비스교육
간부양성 교육	네바다 주립대학교 국제게임 연구소	간부양성교육프로그램 카지노 관련 세미나
위탁연수 교육	국제게임연구소 (IGI) 게임연구소, 리서치연구소 평생교육원 (DCE)	각종세미나 간부의 재교육 전문경영인 양성
정규교육기관	제주대학교 주립전문대학 네바다 주립대학교	카지노경영자 관리자 중심의 교육프로그램
종사원 자격증	게임관리위원회	딜러자격증 수여 간부자격증 수여

자료: 채용식, 「한국카지노 산업론」, (기문사, 1999), pp.164-166.

<표2-6 >에서 살펴본 바와 같이 미국의 라스베가스의 경우 약 150여 개의 카지노 업체가 있어 종사원의 교육과 서비스를 훈련하는 교육기관이 딜러스쿨을 포함하여 30 여 개 있으나, 우리 나라는 카지노의 전문인력을 양성할 수 있는 정규교육과정 또는 전문교육기관이 2곳 (제주관광대학, 태성대학) 밖에 없을 뿐만 아니라 신규종사자에 대한 관광전문인력으로서의 양성교육은 카지노업체의 자체교육에 맡겨져 있는 형편이다. 이런 사정으로 인해 교육의 내용 및 교육 수준 등이 상이하여 교육의 표준화 및 규격화가 미흡하다는 점이다²⁶⁾.

26) 채용식, 「한국카지노산업론」, (기문사, 1999), p.170 .

그리고 미국의 경우 달러가 되기 위하여 카지노업체 및 게임관리위원회가 실시하는 교육과정을 이수한 자에게 자격증을 부여하고 있다. 이러한 점이 우리 나라와 다른 점이다.

4. 카지노업체의 조정

제주도의 카지노업체는 우리 나라의 카지노업체의 13개 업체 중 8개 업체를 운영하고 있어 68%의 점유율을 차지하고 있으나 매출액 2억5천 달러로 시장 점유율에 있어서는 전국 카지노업체의 24%로 이는 미국의 애틀랜틱시티의 (12개) 이용객 3천5백만 명에 매출액 38억 달러, 마카오 (9개) 이용객 2천5백만 명에 매출액 45억 달러, 말레이시아 (1개) 이용객 1천 5백72만 명에 7억 달러의 매출을 비교할 때 제주지역은 이미 공급과잉 상태이며 매출이 저하되고 있는 상태이다²⁷⁾.

이러한 현상은 카지노의 고객시장이 일본과 중국으로 제한되어 있는 상황에서 고객을 유치하기 위하여 업체간 과도한 할인율 인하, 효과적인 마케팅전략의 부재, 카지노의 호텔 중심성, 부대시설의 전무(全無) 등으로 비롯되었다.

미국 라스베가스의 경우 카지노는 그 지역의 중심산업으로 구축한지 오래되며 카지노와 관련한 연관 산업이 발달하고 있다.

라스베가스의 카지노는 제주지역의 카지노와는 달리 카지노중심의 카지노호텔로 카지노가 중심이고 숙박시설은 부대시설에 불과하다. 카지노의 규모 또한 초대형으로 대부분이 객실 3000개 이상을 보유하고 있고, 다양한 게임종류, 상상을 현실화한 주제공연장을 갖추고 있어 관광객들의 욕구를 유인하고 있다. 라스베가스의 카지노는 카지노시설 그 자체가 관광지로써 수많은 관광객들이 드나들면서 부담 없이 잼블링을 하고 있다.

27) 동아일보, 카지노대형화·통폐합필요, 1999. 6.22.

<표2-7> 라스베가스의 주요 카지노호텔 및 주제공연

카지노호텔	면적(Sq.f)	부대시설 및 주제공연	객실수
벨라지오	-	서큐 드 솔레일 (cirque de soleil)	3,000
뉴욕뉴욕	84,000	자유여신상, 엠파이어스테이트먼트 빌딩 축소	2,035
파라스	85,000	오페라하우스	2,900
스타트렉	20,000	가상현실세계	3,500
하드록	30,000	1200석의 콘서트홀. 유명팝가수기념품	340
럭서	100,000	피라미드형. 폭포수. 이집트 형상	2,526
트레저아일랜드	90,000	해적선쇼	2,900
MGM	171,500	헐리웃이미지를 가미한 놀이동산. 대형극장	5,005
시저스팔레스	117,500	각종프로 특설경기장. 음니메스영화관	1,515
미라지	100,000	화산폭발쇼, 백호쇼, 각종열대어	3,049
서커스서커스	100,000	세계각국의음식점. 서커스공연	2,793
몬데카리브	90,000	컨벤션시설	3,014
임페리얼팔레스	-	희귀한골동품, 200여종의 자동차수집	2,700
엑스칼리버	100,000	중세도시. 공연장. 어린이놀이시설	4,408

자료: 김재성, 「도시경영전략」, (한국지방자치연구원, 1998), pp.336-340.

* 1 Sq.f = 0.092903m²

이와 반면에 제주지역의 카지노는 호텔의 부대시설로서 객실확보에 있어서 뿐만 아니라 음식의 제공에 있어서 매우 어려운 상황하에서 운영하고 있다. 이러한 점을 해결하기 위하여 호텔과 카지노가 통합한²⁸⁾ 카지노호텔의 건립이 요구되며, 난립하고 있는 카지노업체의 경쟁력을 확보하기 위해 카지노업체의 통폐합이 요구된다. 기술한 바와 같이 관광선진국의 카지노는 호텔중심성에서 탈피한 대규모의 카지노호텔을 건립하여 운영하고 있고 상상을 현실화한 주제공연장을 갖추어 고객을 끌어들이고 있다.

28) 이여구, "관광호텔의 오락관련사업에 관한 연구 - 카지노를 중심으로", 기전여자전문대학, 1996, p.29.

5. 법·제도의 개선

우리 나라의 경우 카지노설립의 법적 근거가 된 최초의 법률은 1961년 11월에 제정된 복표발행 현상기타 사행행위단속법으로 1969년 동 법률의 개정된 규정에 외국인을 상대로 하는 오락 시설로 외화획득에 기여할 수 있다고 인정될 때에는 허가할 수 있게 함으로서 카지노설립의 근거가 마련되었고, 1994년 8월에 관광진흥법에 의해 관광사업의 한 종류로 새로이 규정되었다. 그리고 관광진흥법시행규칙이 97년12월1일에 공포되어 현재까지 효력을 발휘하고 있으며 카지노업에 대한 실질적인 규제 및 운영에 대한 준칙은 1998년 1월부터 시행한 카지노 영업준칙이다.

오늘날 대부분의 주요 국가에서 카지노업을 합법화하여 첨단관광산업으로 장려함으로써 외화유출방지와 세수확보, 지역경제의 활성화에 카지노가 차지하는 비중이 커짐에 따라 오래 전의 잼블링이라는 의미는 점차 희석되어가고 카지노산업이라는 부가가치가 높은 서비스업으로 육성해 가는 추세이다²⁹⁾.

기술한 바와 같이 카지노에 대한 법적인 근거는 마련되어 있지만 관광산업의 국제화의 추세에 적응하지 못하고 카지노업체의 규제와 단속에만 전념하여 카지노 업체의 육성에 장애가 되고 있다. 특히 내국인출입의 금지조항, 외환관리규정, 여신운용규정 등 국제화의 흐름에 맞추어 개선해야 될 점이 많다.

내국인출입의 금지는 우리 나라에서만 규정되어 있는 조항으로 외화유출방지, 침해되어 있는 카지노업의 활성화에 활력을 불어넣고 지역경제 및 관광산업의 육성, 외국인투자 장려를 위해서도 폐지되어야 한다³⁰⁾.

장기적인 안목에서 내국인출입허용의 문제를 검토해야 할 것이다. 1989년 해외여행의 전면자유화 조치이후 내국인의 해외여행은 큰 신장세를 보이고 있으며 해외여행객의 일부는 카지노여행을 하고 있는 것으로 조사되고 있다. 따라서 외화유출방지 측면에서 법·제도적 장치 안에 이들을 수용하기 위한 조치를 장기적으로 검토해 볼 필요가 있다³¹⁾.

29) 양일용, "한국카지노산업의 경영전략에 관한 연구", 석사학위논문, 대전대학교, 경영행정대학원, 1996, p.11.

30) 제주도, 국제자유도시추진전략, 제주도, 1999, p.21.

31) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.186.

카지노 관련법규중 외환관리규정은 밀접한 관련법규이다³²⁾. 특히 현행법규상 대상고객이 외국인으로 한정되어 있는 현 카지노업 현실사이의 괴리현상도 나타나고 있는 실정으로 외화획득의 특수성을 감안 법·제도적 개선방안이 요구되고 있다.

현행 외환관리규정(제3-13조)의 환전상의 외환보유한도 규정에 따르면 카지노에 설치된 환전상은 과거 1년간 외국환 매각실적의 100분의1 범위 내 또는 미화 5만 불 이내의 외화를 보유할 수 있다고 규정하고 있다. 그러나 카지노업의 특성상 이러한 범위 내에서는 고객의 외화지불 요구를 충족시키지 못하는 상황이 야기됨으로서 카지노업이 국제경쟁력이 약화되고 있는 실정으로 카지노 환전상의 외화보유 한도를 완화하거나 외화매각 실적대비 보유한도를 상향조정할 필요성이 높아지고 있다.

또한 현행 금융기관 여신운용규정에 의하면 카지노는 도박장 영업으로 여신금지 업종으로 분류되어 있다. 카지노업이 가지고 있는 경제적 파급효과를 감안하여 여신금지업종에서 제외시켜 명실공히 외화획득 관광산업으로 육성시킬 수 있는 조치가 요청된다고 할 것이다.

그리고 칩스 신용대여의 한도와 관련하여 매출증대와 고객유치에 중요한 영업수단으로 널리 이용되고 있음에도 불구하고 우리 나라의 경우 허가된 신용한도액이 부족하여 신용대여 제도를 적극적으로 활용하고 있지 못하고 있다. 더욱이 신용대여 금액 중 필연적으로 발생할 수 있는 회수불능채권에 따른 손실을 우려하여 활용이 소극적인 것이 현 업계의 실정이다.

이밖에 문화관광부가 카지노의 허가권을 갖고며 경찰이 단속권을 행사함에 따라서 관계기관 간의 이견이 발생할 수 있으며 카지노시설 관계법령간에 상충 되는 부분도 발생할 수 있어 카지노를 허가, 지휘, 감독할 수 있는 행정체계의 일원화가 요구된다.

32) 윤정길 외, 「카지노경영·실무론」, (기문사, 1999), p.217.

제4절 관광산업에서 카지노업의 역할

카지노업은 1961년 11월 제정된 복표 발행현상기타사행행위 단속법에 근거를 두고 태동하여 운영되어오다가 1991년 3월에 사행 행위 등 규제법으로 개정됨에 따라 사행행위 영업의 일환으로 규정되어 운영하던 중 94년 8월에 관광진흥법에 의해 관광사업의 한 종류로 새로이 규정되어 현재에 이르고 있다. 이러한 관광진흥법에 의한 관광사업의 규정은 카지노업의 관광외화획득, 외국인 관광객유치에 기여하는 바가 크므로 카지노업의 발전을 도모할 수 있도록 관련 법제를 개선, 보완하려는데 그 취지가 있다.

<표 2-8> 산업연관표상의 관광사업분류

관광법규분류	산업연관표분류		
	산업부문	163통합부문	405기본부문
여행업	기타운수관련서비스	141	358
관광숙박업	숙박	133	345
관광객이용시설업	문화 및 오락서비스	159	394-398
국제회의용역업	기타사업(전문)서비스	150	375
카지노업	기타 문화오락서비스	159	398
관광편의시설업	음식점, 운수보조서비스 기타개인서비스	132, 138, 160	344, 353, 401

자료: 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.132.

카지노업은 현행 관광법규에 카지노업으로 분류되어 있으며 <표 2-8>에서 살펴보면 산업연관표 상에는 기타 문화오락서비스로 분류되어 있다. 관광산업에서의 카지노업은 외국인 관광객유치 및 관광 연관 산업에 지대한 영향을 미치는 물론 외화획득, 세수확보, 고용창출을 통하여 지역경제에도 큰 영향을 미치고 있다.

카지노의 메카, 연애 쇼의 메카로 불리우는 미국의 라스베가스는 인간이 만든 세계 최대

의 관광지로 카지노이용시설을 이용하는 관광객이 하루평균 8만 명에 이르고 있고 카지노에서 부담하는 세액이 네바다주 총 세액의 49.8%에 이르고 있어 관광산업에서의 카지노업이 차지하는 비중이 매우 크다³³⁾.

마카오에서는 20C초 매춘과 마약을 일소하면서 카지노를 마카오의 주요 관광지로 대체시켰으며 소위 “동양의 라스베가스”라 불리울 정도로 카지노가 활성화되었으며, 필리핀은 1997년 카지노업을 합법화하여 관광객 유치에 전력을 기울이고 있고 말레이시아 규모의 카지노센터 위락단지를 조성하여 연간 50만 명의 관광객을 유치하고 있다³⁴⁾.

<표 2-9> 관광산업에서의 생산, 소득, 고용승수로 본 카지노업의 위치

산업부문	생 산		소 득		고 용	
	승수	순위	승수	순위	승수	순위
소매업(쇼핑업)	2.2275	6	0.3855	6	0.0557	5
음식점업	2.8252	1	0.6640	1	0.2245	1
숙박업	2.5104	4	0.5092	3	0.0801	4
교통.통신업	2.3623	5	0.4989	4	0.0552	6
문화오락서비스	2.7104	2	0.5977	2	0.1021	2
카지노업	2.5317	3	0.4837	5	0.0979	3

자료: 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.134.

※ 관광산업분야만을 도출, 산업연관표상의 405부문으로부터 도출됨.

<표 2-9>에서 관광산업 중 카지노업의 생산효과는 음식점업 및 문화오락 서비스업보다는 비교적 낮으나 교통통신업, 쇼핑업 보다는 비교적 높으며, 소득효과는 쇼핑업 보다는 높으나 나머지 관광산업 보다는 낮은 것으로 나타났다. 고용효과는 음식점업 및 문화오락서비스업보다는 낮으나 숙박업, 쇼핑업 보다는 비교적 높다.

33) 김재성, 「도시경영전략」, (한국지방자치연구원, 1997), p.325.

34) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.47.

<표 2-10> 부가가치·순간접세·수입승수로 본 카지노업의 위치

관광산업부문	부가가치		순간접세		수입	
	승수	순위	승수	순위	승수	순위
소매업(쇼핑업)	1.2598	5	0.1306	4	0.1257	1
음식점업	1.4578	1	0.1659	3	0.2062	5
숙박업	1.3455	3	0.1091	6	0.1637	3
교통 통신업	1.1969	6	0.1197	5	0.3020	6
문화오락서비스업	1.4140	2	0.1862	1	0.1837	4
카지노업	1.3400	4	0.1860	2	0.1436	2

자료: 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.137.

※ 수입승수의 순위1= 수입의존도가 가장 낮음.

※ 산업연관표의 관광산업분야만 도출, 405부문으로부터 도출됨.

<표 2-10>에서 카지노업의 부가가치는 음식점업, 문화오락서비스업, 숙박업보다는 비교적 낮으나 쇼핑업, 교통통신업보다는 비교적 높으며, 순간접세 효과는 음식점업, 쇼핑업, 교통통신업, 숙박업에 비하여 비교적 높다. 카지노업의 수입 의존도는 쇼핑업에 비하여 다소 높으나 그 이외의 관광산업보다는 매우 낮은 것으로 나타났다.

<표 2-11> 외화가득 효과로 본 카지노업의 위치

관광산업	외화가득율(%)
소매업(쇼핑업)	93.9
음식점업	90.5
숙박업	92.2
교통통신업	78.2
문화오락서비스업	91.7
카지노업	93.7

자료: 한국카지노업관광협회, (1997).

<표 2-11>에서 살펴보면 관광산업 중 카지노업의 외화가득 효과는 쇼핑업과 함께 가장 높게 나타났으며 숙박업, 문화오락서비스업, 음식점업에 비하여 높은 것으로 나타났다. 기술한 바와 같이 카지노업의 관광산업에서의 중요성에 비추어 볼 때 카지노가 단순히 도박이 아니라 건전한 여가활동의 측면이 강조되고 있음을 보여주고 있으며, 관광자원의 대체상품으로서 중요한 위치를 차지 할 뿐만 아니라 관광관련산업의 활성화에도 크게 기여하고 있다.

제5절 카지노업의 영향

카지노업은 경제, 사회, 문화 등 여러 분야에 영향을 미친다. 이 절에서는 경제적인 면에 미치는 직·간접적인 효과 및 영향을 중심으로 매출액, 고용창출, 연관 산업에 미치는 파급효과를 살펴보고자 한다.

1. 카지노업의 경제적 영향



카지노업의 경제적 효과를 산출하기 위하여 <표 2-12>에서 405 기본 부문으로부터 카지노업에 속해 있는 기타·문화오락 서비스 부문을 따로 분리하여 이 부문에 대한 각종 승수를 도출할 수 있다.

<표 2-12> 산업연관표상의 관광산업분류

관광법규 분류	산 업 연 관 표 분 류		
	산 업 분 류	163 통 합 부 문	405 기 본 부 문
여 행 업	기타 운수관련서비스	141	358
관광숙박업	숙박	133	345
관광객이용시설업	문화 및 오락서비스	159	394-398
국제회의용역업	기타사업(전문)서비스	150	375
카지노업	기타 문화 오락서비스	159	398
관광편의시설업	음식점, 운수보조서비스, 기타개인서비스	132, 138, 160	344, 363, 401

자료: 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.132.

관광산업의 파급효과를 분석할 때에는 관광부문별 외래관광수입을 알아야 하기 때문에 관광산업을 분류함에 있어서는 관광법규상의 분류를 따르지 않고 산업연관표의 분류를 따르는 것이 일반적인 통례이다³⁵⁾.

1) 생산승수

생산승수는 최종수요 1단위가 발생했을 때 각 사업부분이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 직·간접 및 유발생산효과를 나타낸다.

2) 소득승수

소득승수는 최종수요 1단위가 발생했을 때 각 산업부분이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 파급시킨 직·간접 및 유발소득효과를 나타낸다. 소득은 지역주민에게 직접 지출되는 개인소득을 나타내기 때문에 매우 중요한 의미를 갖는다.

35) 이충기, 「카지노산업 육성방안」, (한국카지노업 관광협회, 1995), pp.132-140.

3) 고용승수

고용승수는 최종수요 1단위(100만원당 고용자 수로 나타냄)가 발생했을 각 산업부문이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 파급시킨 직·간접 및 유발 고용효과를 나타낸다. 지역주민의 고용기회 증대는 중요한 정책과제이기 때문에 고용승수는 중요한 의미를 갖는다.

4) 부가가치승수

부가가치승수는 최종수요 1단위가 발생했을 때 각 산업부문이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 파급시킨 직·간접 및 유발부가가치효과를 나타낸다.

5) 순 간접세승수

순 간접세승수는 최종수요 1단위가 발생했을 때 각 산업부문이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 파급시킨 직·간접 및 유발 순 간접세 효과를 나타낸다. 지방자치제실시와 더불어 재정 수입은 중요한 문제로 부각되고 있으므로 재정수입과 관련된 순 간접세승수는 중요한 의미를 갖는다.

6) 수입

수입승수는 최종수요 1단위가 발생했을 때 각 산업 부문이 이를 충족시키기 위하여 전 산업에 파급시킨 직·간접 및 유발수입 효과를 나타낸다. 수입승수가 작으면 작을수록 원재료에 대한 수입의존도가 낮음을 의미한다.

7) 외화 가득 효과

외화 가득 효과는 각 산업부문의 수출액에서 수입 유발액(수출액 × 직·간접효과를 나타내는 수입승수)을 삭제하여 외화 가득액을 산출한 후 이를 수출액으로 나누어 계산할 수 있다.

<표 2-13> 생산·소득·고용승수로 본 카지노업의 위치

번호	구분	산업부문	생 산		소 득		고 용	
			승 수	순위	승 수	순위	승 수	순위
1	일 반 산 업	농림수산업	2.0579	22	0.2587	24	0.0380	23
2		광업	2.0587	17	0.5132	5	0.0653	11
3		종이나목제조업	2.7691	11	0.4649	12	0.0661	9
4		석유화학제품업	2.3196	19	0.3038	21	0.0406	21
5		제1차금속제품업	2.8735	6	0.3107	20	0.0399	22
6		금속제품업	3.0709	1	0.4664	11	0.0654	10
7		일반기계제품업	2.8592	7	0.4568	13	0.0609	13
8		전기전자제품업	2.8052	9	0.4310	15	0.0611	12
9		정밀기계제품업	2.7802	10	0.4679	10	0.0701	8
10		수송기계제품업	2.9851	4	0.4446	14	0.0571	14
11		전력가스수도업	2.0491	23	0.2702	23	0.0297	24
12		건설업	3.0650	2	0.6092	3	0.0725	7
13		도매업	2.2087	21	0.3738	17	0.0555	16
14		수송보과통신업	2.8802	5	0.6639	2	0.0887	5
15	주요 수출 산업	섬유가죽업	3.0447	3	0.4802	9	0.0900	4
16		TV	2.6246	13	0.3580	18	0.0529	18
17		반도체	1.9273	24	0.2834	22	0.0423	20
18		승용차	2.5996	14	0.3383	19	0.0436	19
19	관 광 산 업	소매업(소평업)	2.2275	20	0.3855	16	0.0557	15
20		음식점업	2.8252	8	0.6640	1	0.2245	1
21		숙박업	2.5104	16	0.5092	6	0.0801	6
22		교통통신업	2.3623	18	0.4989	7	0.0552	17
23		문화오락서비스업	2.7104	12	0.5977	4	0.1021	2
24		카지노업	2.5317	15	0.4837	8	0.0979	3
전산업평균			2.6082		0.4431		0.0690	

<표 2-13>에서 카지노업의 생산승수는 2.53으로 전 산업 평균치 2.61을 약간 밑돌고 있으며 24개 산업부문 중 15위를 차지하고 있어 비교적 중간정도의 생산효과를 발생하고 있음을 알 수 있다. 카지노업의 생산효과는 수출산업인 반도체부문(1.93) 보다는 높고 승용차산업(2.60) 및 TV부문(2.62), 섬유가죽업(3.04) 보다는 낮은 것으로 나타났으며, 음식점업(2.83),

문화오락서비스업(2.71) 보다는 낮으나 숙박업(2.51), 교통통신업(2.36), 쇼핑업(2.23) 보다는 비교적 높다.

카지노업의 소득승수는 0.48로 전 산업 평균치 (0.44)를 상회하고 있으며 24개 산업부문 중 8위를 차지함으로써 비교적 높은 소득효과를 창출하고 있는 것으로 나타났다. 카지노업의 소득효과는 수출산업인 섬유가죽업(0.48), TV부문(0.36), 승용차산업(0.34), 반도체산업(0.28)에 비해 높은 것으로 비교적 높은 것으로 나타났고 쇼핑업(0.39)보다는 비교적 높으나 문화오락서비스업(0.60), 숙박업(0.51), 교통통신업(0.50) 보다는 비교적 낮은 것으로 나타나고 있다.

그리고 카지노업의 고용승수는 0.098로 전 산업 평균치(0.069)를 훨씬 상회하고 있으며 24개 산업 부문 중 3위를 차지하고 있어 매우 높은 고용효과를 창출하고 있음을 나타내 주고 있다. 카지노업의 고용효과는 수출산업인 섬유가죽업(0.090), TV부문(0.053), 반도체산업(0.042), 승용차산업(0.044)에 비해 높은 것으로 나타났으며, 관광산업 중 카지노업의 고용효과는 음식점업(0.225) 및 문화오락서비스업(0.102)보다는 낮으나 숙박업(0.080), 쇼핑업(0.056), 교통통신업(0.055) 보다는 비교적 높은 것으로 나타났다.

<표 3-14>에서 카지노업의 부가가치 승수는 1.34로 전 산업 평균치(1.14)를 상회하고 있으며, 24개 산업 부문 중 7위를 차지하고 있어 매우 높은 부가가치를 창출하고 있다. 카지노업의 부가가치효과는 수출산업인 섬유가죽업(1.04), TV부문(0.09), 반도체산업(0.063), 승용차산업(1.08)에 비해 매우 높은 것으로 나타났으며, 관광산업 중 카지노업의 부가가치 효과는 음식점업(1.46), 문화오락서비스업(1.41), 숙박업(1.35)에 비해 다소 낮으나 쇼핑업(1.26)과 교통통신업(1.20)에 비하여 높은 것으로 나타났다.

그리고 카지노업의 순 간접세 승수는 0.19로 전 산업 평균치(0.12)를 상회하고 있으며 24개 산업부문 중 3위를 차지하고 있다. 카지노업의 순 간접세효과는 수출산업인 승용차산업(0.31)에 비해 낮으나 TV부문(0.14), 섬유가죽업(0.09), 반도체산업(0.04)에 비해 높으며 관광산업 중 음식점업(0.17), 쇼핑업(0.13), 교통통신업(0.12), 숙박업(0.11)에 비하여 높은 것으로 나타났다.

카지노업의 수입승수는 0.14로 전산업 평균치(0.31)보다 훨씬 작아 수입의존도가 타 산업에 비해 매우 낮다. 가령, 카지노업의 수입의존도는 약 14%인데 비해 승용차 산업은 26%, 섬유가죽업은 44%, TV부문은 46%, 반도체산업은 65%로 나타났다. 따라서 카지노업은 수출산업에 비하여 수입의존도가 매우 낮음을 알 수 있다.

<표 2-14> 부가가치·순간접세·수입승수로 본 카지노업의 위치

번호	구분	산업부문	부가가치		순간접세		수입	
			승수	순위	승수	순위	승수	순위
1	일 반 산 업	농림수산업	1.1348	11	0.0593	21	0.1239	1
2		광업	1.3487	5	0.0774	19	0.1645	6
3		종이나무제조업	1.0485	17	0.0915	14	0.4164	19
4		석유화학제품업	0.8050	23	0.0860	18	0.4988	23
5		제1차금속제품업	0.8546	22	0.0556	22	0.4561	21
6		금속제품업	1.1032	12	0.0865	17	0.3632	15
7		일반기계제품업	1.0607	16	0.0905	16	0.3961	17
8		전기전자제품업	1.0389	19	0.1082	12	0.3921	16
9		정밀기기제품업	1.0704	15	0.1052	13	0.3975	18
10		수송기계제품업	1.0999	13	0.1513	5	0.3447	14
11		전력가스수도업	1.0094	20	0.0726	20	0.2608	11
12		건설업	1.3598	4	0.1391	6	0.2494	10
13		도매업	1.2335	9	0.0309	24	0.1403	3
14		수송보과통신업	1.4438	2	0.1334	8	0.2202	9
15	주요 수출 산업	섬유가죽업	1.0423	18	0.0906	15	0.4379	20
16		TV	0.8983	21	0.1355	7	0.4597	22
17		반도체	0.6285	24	0.0423	23	0.6549	24
18		승용차	1.0764	14	0.3076	1	0.2618	12
19	관 광 산 업	소매업(쇼핑업)	1.2598	8	0.1306	9	0.1257	2
20		음식점업	1.4578	1	0.1659	4	0.2062	8
21		숙박업	1.3455	6	0.1091	11	0.1637	5
22		교통통신업	1.1969	10	0.1197	10	0.3020	13
23		문화오락서비스업	1.4140	3	0.1862	2	0.1837	7
24		카지노업	1.3400	7	0.1860	3	0.1436	4
전산업평균			1.1363		0.1150		0.3068	

카지노업의 외화가득 효과는 약 94%로 수출산업인 승용차산업(80%), 섬유가죽업(64%)

TV부문(60%), 반도체산업(39%)에 비하여 매우 높고 숙박업(92%), 문화오락서비스업(92%) 음식점업(91%)에 비해 다소 높은 것으로 나타났다.

<표 2-15> 카지노업의 수출대체 효과 비교분석

<1995년 기준>

수출상품		카지노업의 외화획득액		외화가득률감안	
		1인당소비액	총소비액	1인당소비액	총소비액
		\$408	\$2억5,551만	\$382	\$2억3,941만
반도체	\$12.6/4MDR	32개	2,028만개	76개	4,835만개
TV	\$149/대	2.7대	175만대	4.3대	268만대
승용차	\$5,216/대	0.08대	48,985대	0.09대	57,735대

자료: 한국카지노업관광협회, (1995).

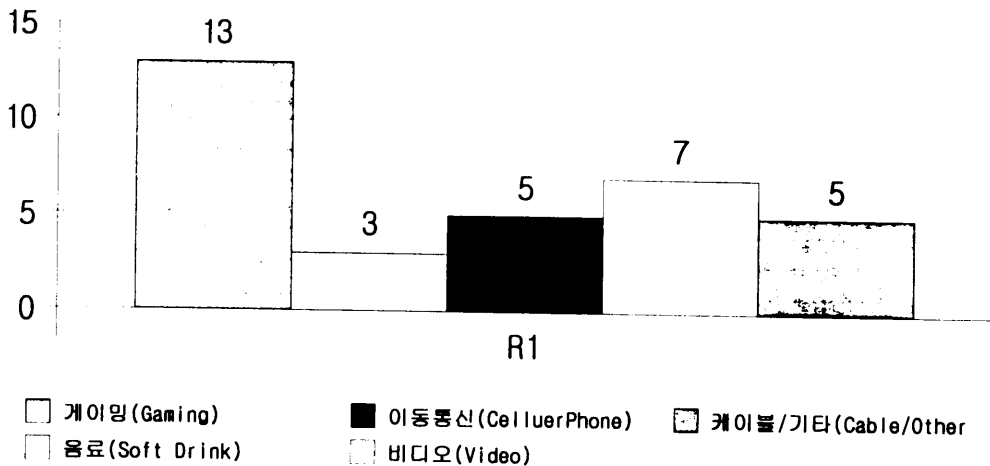
*삼성전자 4M DR의 미주수출가격 기준

*삼성전자와 대우전자의 14" Color TV 수출가격에 대한 평균치

<표 2-15>에서 살펴보면 1994년 카지노 이용객의 1인당 소액은 408 달러 총 소비액은 2억 5,555만 달러였다. 1994년 반도체 (4M DR) 1개의 수출가격이 12.6달러, TV(14인치 Color) 1대의 수출가격은 149달러, 그리고 소형승용차(엑셀) 1대의 수출가격이 5,216 달러였던 것과 비교된다. 카지노업의 외화가득률(93.7%)과 수출산업의 외화가득률(반도체 39.3%, TV 60.0%, 승용차 79.5%)을 고려하여 카지노업의 외화수입수출 가치를 비교해볼 때 카지노 이용객 1명의 유치는 반도체 76개 또는 컬러TV 4대를 수출한 것과 동일하며, 카지노 이용객 11명 유치는 승용차 1대를 수출한 것과 동일한 효과를 갖는다.

외화 가득률을 고려했을 때 카지노 총 외화수입은 반도체 4,835만개, 컬러TV 286만대 또는 승용차 5만7천 백대를 수출한 것과 동일한 효과를 갖는다.

<그림 2-6> 미국의 산업별 고용현황 비교표(100만 달러당)



자료: Athur Anderson, 1995.

그리고 카지노업에서는 대략 1백만 달러의 수입이 생기면 13개의 직·간접으로 연관된 직업이 창출되고 있어 기타산업과 비교했을 때 보다 훨씬 높은 수치이다. 카지노업은 노동집약적인 산업으로 24시간 영업장을 개방하기 때문에 다른 업종보다 많은 노동력을 필요로 하기 때문에 카지노업의 유치는 곧바로 고용창출과 직결된다³⁶⁾.

<그림 2-6>에서는 미국의 백만 달러당 일자리 수의 카지노업체에 고용된 종사원수를 비교한 것으로 카지노업은 음료회사, 케이블TV, 이동전화 그리고 비디오 산업보다 훨씬 높은 것을 알 수 있다. 제주도의 경우 카지노 8개 업체의 종사원수는 <표 2-16>에서와 같이 1,237명으로 같은 해 제주도 경제활동인구 259,000명의 4.7%를 차지하고 있어, 제주지역의 고용창출에 높은 기여하고 있을 뿐만 아니라 카지노업은 순수한 인적서비스 상품으로 카지노업의 승수효과를 보면 고용효과는 도내에서 카지노업의 차지하는 비율로 볼 때 관광호텔업·농·수·축산업 및 기타서비스업보다 고용효과가 훨씬 높은 것으로 분석되었다.

36) 파라다이스그룹, 국내외 게임밍산업 현황과 개선방향, 파라다이스그룹 연구자료, 1994.

<표 2-16> 제주도 카지노업체의 종사원수

구분 업체	종사원수 (명)
제주 칼호텔 카지노	142
서귀포 칼호텔 카지노	55
그랜드호텔 카지노	238
신라호텔 카지노	218
하얏트호텔 카지노	181
홀리데이인클라운프라자 카지노	172
오리엔탈 카지노	121
라곤다호텔 카지노	110
계	1,237

자료: 한국카지노업관광협회

그리고 카지노업의 간접적인 영향이라고 할 수 있는 것으로 카지노는 호텔영업에 대한 기여도가 높다. 카지노를 이용하는 고객은 호텔의 객실, 식음료, 카지노, 기타 수입으로 나눌 경우, 직영방식으로 경영되는 카지노의 대부분이 그렇듯이 카지노 수입의 전체 매출액의 59%를 차지하고 있으며 객실수입 12%, 식음료 수입 22%, 기타수입 7%의 비율로 카지노수입이 차지하는 비중이 타 부문에 비하여 월등히 높아 호텔의 영업신장에 크게 기여하고 있다³⁷⁾.

37) 윤정길 외, 「카지노 경영실무론」, (기문사,1998), p.138.

<표 2-17> 제주도내 카지노 임대현황

카지노업체명	카지노 임대내역		
	임대기간	임대료 (원)	임대업자
하얏트	91.6.1-94.5.20	보증금4억 월4천만	(주)남주관광
그랜드	93.5.14-94.5.13	보증금15억 월오천만	(주)파라다이스
신라	91.7.31-94.7.30	보증금5억 월4천4백만	(주)파라다이스
제주칼	92.11.1-93.10.31	보증금3억 월천오백만	(주)올림포스
서귀포칼	93.6.1-94.5.31	보증금3억 월8백만	(주)조이스
홀리데이인크라운프라자		직 영	
오리엔탈		직 영	
라곤다		직 영	

자료: 제주신문, 1993. 7. 8

<표 2-17>에서 보는 바와 같이 제주도내 카지노이용시설이 있는 특급호텔 대부분이 임대료수입, 부대시설수입에 의존하여 적자폭을 줄여가고 있거나 흑자국면으로 전환시켜나가고 있는 것으로 알려지고 있다. 특1등급인 하얏트호텔은 카지노를 임대하여 4억8천만원을 벌어들였고, 그랜드호텔은 연간 6억원, 신라호텔은 연 5억 2천만원을 벌어들인 것으로 나타났다.

2. 카지노업의 사회·문화적 영향

카지노가 처음 도입 할 때에는 경제적, 사회 문화적으로 많은 파급효과를 예측하여 카지노의 도입여부를 결정하게 되지만 국가 또는 그 지역의 상황에 따라 우선적으로 경제적 어려움을 극복하기 위하여 추후에 파급되는 사회적 효과를 무시한 채 카지노 도입을 추진하였으리라 생각한다.

카지노의 경제적 영향은 기술한 바와 같이 외화획득, 지방재정확충, 세수확보, 고용창출 등 긍정적인 영향을 미치지만 사회적 파급 효과는 겹불링을 합법화한 대부분의 국가에서 긍정적인 측면보다 부정적인 측면에서의 효과인 고리대금업의 성행, 범죄와의 관련성, 사행

심조장, 도박, 중독, 가정파탄 등이고 문화적 측면에서의 효과는 겹블링을 건전한 오락으로 인식하고 일상생활의 여가활동으로 심신의 피로를 해소하고, 카지노업의 상상을 현실화한 부대시설의 체험관광은 문화적으로 긍정적 측면이 있다고 하겠다. 카지노업의 부정적인 사회적 영향이라고 할 수 있는 대표적인 예로 지난 90년 중반 뉴질랜드 오클랜드와 크라이스트처치에 카지노를 개장하였다. 카지노시장이 오픈 되자 지역주민들은 지루한 밤 시간을 재미있게 보낼 공간이 확보되고 관광객수도 증가하자 처음에는 카지노의 유치를 잘했다고 평가했다. 그러나 이 평가는 어긋나기 시작했다. 가정에 충실하던 가정이 카지노에서 살다시피 하고 가산을 탕진해 패가망신한사람이 속출하였다. 이후 카지노유치를 주장하던 도시들이 다투어 신청을 철회하였다³⁸⁾.

미국의 경우 카지노역사에서도 알 수 있듯이 1930년대부터 1970년대까지의 카지노는 범죄조직과 많은 관련을 가지고 있었고 카지노와 관련된 범죄가 증가하다가 각 주 정부의 조직범죄와 카지노와의 관계개선, 카지노 기업주식의 상장, 경찰력증가 등의 일련의 정책으로 1981년도부터는 급격히 감소하고 있다³⁹⁾. 동양의 라스베가스라고 불리 우는 마카오는 카지노를 도입한 후부터 매춘과 마약 등의 카지노관련 범죄가 끊이지 않고 있다가 20세기초 정부의 강력한 카지노업 개혁의지로 매춘과 마약을 일소하고 마카오를 주요 관광지로 대체시켜 운영수익의 30%를 세금으로 납부하고 있다⁴⁰⁾.

제주도의 경우 제주지역의 카지노업체는 우리 나라의 68%를 차지하고 있어 카지노의 메카라고 불리 우고 있으나 내국인의 출입이 금지되고 있어 도박과 관련한 범죄의 경우 1990년대부터 1998년까지 마약, 폭력, 외환관리 등 카지노이용객과 관련하여 단 한 건의 범죄도 발생하지 않았다⁴¹⁾.

이러한 현상은 제주지역 카지노업체는 외국인으로 국한되어 고객이 소규모이기 때문에 관리가 및 통제가 용이하고 이용하는 고객의 신분을 잘 파악하고 있어 범죄발생우려를 사전에 예방 할 수 있기 때문이다. 그리고 내국인의 출입을 금지하고 있어 내국인의 접근이 허락되지 않아 우려하고있는 사회적인 부정적인 영향, 즉 카지노중독증, 사행심조장, 가정파탄 등의 현상이 일어나지 않고 있으며 추후 내국인 출입카지노가 허가된다면 기술한 바와 같이

38) 스포츠조선, 정선 오픈카지노 몸살, 2000. 11.

39) 윤정길 외, 전개서, p146

40) 제주도, 국제자유도시 추진전략, 제주도, 1999. p.25.

41) 상계서, p.22.

부정적인 현상이 우려된다.

우리 나라에서도 2000년 10월 28일 내국출입 카지노가 강원도 정선에서 개장한지 얼마 안 되어 부정적인 사회적 효과로 부작용이 가중되고 있다⁴²⁾. 지역주민의 무분별한 출입으로 인한 가정파탄, 주거지의 환락업소화, 고리대금업의 성행, 청소년교육문제 등 부정적인 영향이 발생하고 있다. 강원랜드 스몰 카지노가 문을 열자 전국에서 5000여명이 밀려들어 성황을 이룬 것은 단기적, 표면적인 현상으로 만 보면 큰 성공이다.

숙박업을 비롯한 유흥업소들이 밤새 호황을 누렸더니 메말랐던 폐광지대의 경기가 흥청거렸을 것임은 분명하다. 이와는 반대로 개장 하루만에 부작용도 나타나고 있다. 관할경찰서에서 조직폭력배 단속을 위한 비상이 걸리고 지역주민들의 퇴폐, 향락, 카지노 중독증 심지어 역 외부의 지역 유입이 아니라 지역 부의 외부유출 등 심각한 사회적 현상을 우려하고 있다⁴³⁾.

카지노업의 문화적 영향은 카지노선진국처럼 게임을 건전한 일상생활의 여가활동으로 여겨 심신의 피로를 해소하고, 가족단위의 놀 거리 및 볼거리로 여겨 건전한 오락으로 인식하게 되면 관광지, 관광상품으로 대체시킬 수 있으며 각종부대시설의 상상을 현실화한 주제 공연장은 청소년 또는 관광객들의 체험관광의 명소로 자리잡아 각 국의 문화를 알 수 있어 체험교육의장으로 자리 매겨가고 있다.

미국의 라스베가스의 카지노업체는 <표 3-10>에서 살펴본 바와 같이 상상을 현실화한 주제공연장을 부대시설로 갖추고 있다. 서커스 인터프라이즈의 고대 이집트의 피라미드형 카지노, 동화를 주제로 한 엠지엠 그랜드카지노, 보물섬을 주제로 해적선의 실제상황을 공연하는 트레저아일랜드 카지노 등으로 청소년층과 유년 층의 인기를 끌고 있다.

라스베가스의 관광국에 의하면 93년 186만 명에서 95년에는 300만명을 넘어서 청소년층과 유년층의 급증세를 보이고 있다⁴⁴⁾. 이와 같이 카지노가 미치는 사회적 영향은 내국인출입여부에 따라 파급효과가 큰 차이를 보이고 있으며 카지노업체의 경영의 변화도 매우 달라질 수 있다. 이에 본 연구자는 기술한 내용을 검토해 볼 때 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

카지노를 도박과 환락의 밤만을 파는 부정적인 이미지를 불식시키는 것이 무엇보다 중요

42) 중앙일보, 카지노패가우려, 2000. 11. 6.

43) 제주신문, 폐광촌 카지노 지켜 본 뒤에, 2000. 11. 1.

44) 채용식,전계서, pp.34-35.

하다고 생각한다. 이를 위해서는 카지노가 건전한 오락산업임을 인식시키고 일상생활의 여가활동의 한 방편으로 가족단위의 여가활동으로 생활 속의 한 부분으로 정착될 때 카지노업의 부정적인 영향이 해소되리라 생각한다.

미국의 라스베가스는 도박과 환락의 밤만을 파는 부정적인 도시의 이미지가 사라지고 새로운 관광 카지노 수요창출을 위한 세계최대의 관광목적지로 각광받고 있으며 특히 가족관광과 건전 레저활동이 최근 라스베가스의 주된 상품이 되었다고 해도 과언이 아니다. 최근 강원도 폐광지역에 개장한 내국인출입카지노도 처음에는 반사회적인 부작용을 감수하면서 서서히 카지노가 건전한 오락산업임을 인식시키고, 카지노선진국의 국민처럼 카지노가 생활 속의 일 부분이라는 인식이 정립될 때 관광목적지로, 관광상품으로 자리잡을 것이다.

제주도의 내국인 출입허용카지노의 추진은 강원도의 오픈카지노의 총체적인 사회적 현상을 거울삼아 부정적인 사회현상을 미리 방지할 대책을 강구한 후에 결론을 내려도 늦지 않을 것이다⁴⁵⁾.



45) 제주신문, 폐광촌 카지노 지켜 본 뒤에, 2000. 11. 1.

제 3 장 카지노업의 현황 분석

제1절 세계 카지노업의 현황

1. 세계 카지노동향

카지노의 기원은 기술한 바와 같이 17.18세기 유럽에서 찾아 볼 수 있으며 19세기에 들어와서 유럽인들의 활동이 활발해지면서 카지노가 전세계에 확산되어 나가기 시작하였으며 유럽식의 소규모 클럽형태인 카지노가 아프리카, 호주, 아시아, 미주지역에 나타나기 시작하였다⁴⁶⁾.

20세기초 미국으로 도입된 카지노는 자국의 경제공황을 극복하기 위한 경제개발의 목적으로 육성되면서 전형적인 상업적성격의 카지노로 발전되었으며 특히 라스베가스의 카지노업(MGM, Mirage, Treasure Island Circus-Circus)은 객실이나 시설 면에서 대형화되고 있으며 다양한 볼거리를 제공하는 테마파크를 포함하고 있어 단순한 게임만을 제공하는 것이 아니라 오락과 쇼를 제공하고 있기 때문에 라스베가스는 오늘날 카지노의 메카로 불리어지고 있다.

이러한 카지노업은 세수확보 및 지역경제활성화에 기여함은 물론 합법적인 여가활동의 일부로 인식됨에 따라 미국전역으로 확산되고 있는 추세이다. 카지노업의 세계적인 확산추세에 힘입어 게임을 금기시하는 사회주의국가에서도 가속화되고 있다. 미국의 대형카지노회사인 엠지엠(MGM)그랜드사는 중국해남에 2개의 카지노리조트를 건설할 계획을 세웠으며, 리노(Reno)에 기반을 둔 슬롯머신 제조업체인 I.G.T(Inter-national Gaming Technology)사는 중국 하남시와 공동으로 엔터테인먼트 센터를 추진 중에 있으며 다른 업체들도 베트남, 캄보디아 등에 투자 계획을 갖고 있다. 또한 동부유럽의 체코, 슬로바키아, 루마니아 등에서도 자유경제체제를 수용함에 따라 외화획득을 목적으로 카지노를 도입 운영하고 있다. 그리고

46) 양일용, “한국카지노산업의 경영전략에 관한 연구”, 석사학위과정, 대전대학교 경영행정 대학원, 1996, p.19.

유교문화의 영향이 강한 아시아의 필리핀, 말레이시아 등에서도 관광상품의 다양화 및 외화 획득의 목적으로 카지노업을 정부 주도하에 적극 육성하고 있는 세이며 태국, 대만 등지에도 카지노 도입을 추진하고 있다. 동양의 라스베가스라 불리우는 마카오는 20세기 초 마약과 매춘의 대체산업으로 카지노를 도입 카지노수입이 국가생산의 절반을 차지 할 정도로 활성화되고 있다. 일본은 자국민의 카지노에 의한 외화유출방지목적으로 준 카지노 형태인 카지노바를 승인하여 운영하고 있는데 업장 내에서 환전행위를 묵인하고 있어 사실상 카지노업이 운영되고 있다⁴⁷⁾. 최근 정보통신의 발달로 컴퓨터보급확산으로 인터넷을 통한 가상도박(Virtual Gambling) 이라는 새로운 유형의 카지노 잼블링이 미국전역을 휩쓸고 있다.

인터넷 검색엔진에 들어가 Casino의 단어를 검색하면 7,000여 개의 관련사이트가 나오며, 미국 국민 100만 여명이 매일 잼블링을 즐기고 있다. 인터넷상에서 이루어지는 잼블링이지만 실제로 돈을 잃거나 딸 수 있다. 현재 인터넷상에는 기술한바와 같이 7,000여 개의 도박사이트가 성행중이며 판돈의 규모도 매년증가 1999년도 11억 달러에 이어 2002년에는 30억 달러에 이를 전망이다⁴⁸⁾. 캐나다 토론토에서는 컴퓨터로 블랙잭 게임을 즐길 수 있는 카리비안 카지노가 개설되었으며⁴⁹⁾, 영국의 브리티쉬 항공사는 기내에서 카지노게임을 즐길 수 있는 시설을 추진 중에 있다. 이러한 카지노는 실제 카지노에 비해 운영경비가 거의 들지 않는 장점이 있다.

2. 지역별 카지노현황

<표 3-1>에서 살펴보면 카지노는 1992년 전세계 86개국 1,014개소에서 1993년 1월에는 98개국에 1,114개소로 약 7%의 증가율을 보였고 1994년 104 개국에 1,478개소로 약 25%가 증가하였다. 이 중에서 북미에는 583개소로 자체의 39%, 유럽에는 555개소로 전체의 38%를 각각 차지하고 있고 다음으로 중남미 121개소 8%, 아프리카 93개소 6% 순으로 나타났으며, 아시아 지역은 32개소 2%, 오세니아주 11개소 1%로 나타나고 있으며 지역별로 증가추세를 보이고 있다⁵⁰⁾.

47) 채용식, 「한국카지노산업론」, (기문사, 1999), p.53.

48) 조선일보, 인터넷도박 금지법안 美서 부결, 2000, 7. 19.

49) 오수철, 「카지노경영학」, (백산출판사, 1997), p.23.

50) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995), p.50.

<표 3-1> 지역별 카지노현황

지역	카지노 업체수	구성비	지역	카지노 업체수	구성비
북미	583	39.4	아프리카	93	6.3
미국	539		이집트	11	
캐나다	44		케냐	8	
멕시코	추진중		가봉	5	
			잠비아	5	
중·남미	121	8.2	기타	64	
아르헨티나	24		아시아	32	2.2
에콰도르	17		마카오	5	
파나마	13		말레이시아	1	
코스타리카	12		네팔	4	
기타	55		필리핀	9	
		한국	13		
카리브해	83	5.6	오세아니아	11	
프에르토리코	16		호주	9	
아루바	12		뉴질랜드	1	
도미니키	14		기타	1	
바하마	4				
기타	37				
유럽	555	37.6	총계 (선상카지노)	1,478 (178)	100.0
영국	121				
프랑스	72				
독일	38				
필란드	24				
스페인	23				
체코	13				
기타	236				

자료 : Bain(1994) * Card Room & Mini Casino는 제외됨.

1) 북미지역

유럽인들이 미주지역으로 진출이 활발했던 18~19세기에 광산과 미시시피강 유역을 중심으로 카지노들이 존재하였으나 20세기초에 들어와서 미국의 경제공황을 극복하기 위한 경제정책의 일환으로 카지노가 육성되기 시작하면서 전형적인 상업적 성격으로 발전하였다.

미국에 도입된 카지노는 유럽지역의 소규모 클럽형태를 탈피하여 거대한 기업진단으로 발전하였으며 네바다주와 뉴저지주에서 시작된 카지노가 1990년대 26개 주에서 카지노가 승인되어 있으며 13개 주에서 추가적으로 카지노의 합법화를 상정 중에 있다. 지난 5년 간 카지노업은 다른 모든 산업을 능가하여 전례 없는 고도성장을 이루었는데 1994년 미국의 카지노 총수입은 156억 달러로 1990년이래 거의 2배에 이르는 성장률을 기록하였다.

캐나다는 1969년 제정된 법에 따라 지방자치단체에서 1개소에서 출발하여 1995년 7개 주에서 40여 개의 카지노가 운영 중에 있고 멕시코는 아직 카지노를 합법화하고 있지 않지만 휴양지와 국경부근 관광지에 카지노의 합법화를 추진 중에 있다.

2) 유럽지역

유럽은 카지노의 기원을 이루는 곳으로 일찍부터 카지노가 발달한 지역이나 미국과 같이 대규모상업적성격의 카지노로 성장하지 못하고 소규모의 회원제클럽의 형태를 갖추어 엄격한 통제하에 운영되고 있다.

유럽에서 운영되고 있는 카지노는 고급사교장이 이미지와 회원제가 강하며 외화유출방지와 경제활성화를 위해 유럽의 전 국가에서 카지노를 활성화시키고 있으며 1980년 말 자유화의 물결을 타고 사회주의 체제하에 금지되었던 카지노가 1994년 체코와 슬로바키아를 합쳐 10개소, 폴란드 10개소, 불가리아와 독립국가연합(CIS)이 각각 6개를 개설하여 동유럽사회주의국가에서도 카지노가 활성화되고 있는 것으로 알려지고 있다.

3) 아시아지역

아시아지역의 중국을 비롯한 아시아계 민족은 도박성이 아주 강한 성향을 갖고있으며 오늘날 아시아의 대부분국가에서 합법화되지 않는 잼블링이 성행하고 있다. 그러나 종교적 이념과 유교문화의 정착으로 다른 대륙에 비해 잼블링 산업이 합법화되지 못하여 활성화되지 않았지만 외화유출방지 및 외화획득, 경제활성화, 관광산업의 육성방안으로 카지노를 도입하는가 확산되고 있다. 일본은 전 세계 카지노업체의 표적시장으로 많은 외화유출을 하고있어 이를 방지하기 위하여 카지노 바를 승인하였으며 필리핀, 말레이시아 등도 국가 주도하에

1990년대 초부터 합법화하여 활성화시키고 있다.

사회주의국가인 중국, 베트남, 캄보디아 등에서도 카지노를 합법화하기 위한 작업이 추진 중에 있고 외국투자자들의 투자대상이 되고 있다. 마카오는 동양의 라스베가스라고 불리울 만큼 도박의 도시로 유명하다.

4) 오세니아지역

오세니아지역의 최초 카지노 도입은 1973년 호주의 타스마니아 지역에서 국민투표를 실시하여 설립하였으며 호주전역에 10개의 카지노가 영업중이다. 호주는 최근 경제침체로 카지노를 미국의 주요 카지노와 합작하여 추가적으로 증설할 예정이며 뉴질랜드는 1993년 외국기업에 1개의 카지노를 운영하도록 허가하였다. 티니안은 현재 5개의 카지노가 허가를 받아 개설을 추진하고 있다.

5) 중남미지역



중남미지역은 정치적 불안으로 카지노가 승인되었다가 취소되는 등 불안정하게 발달되어 왔다. 그러나 정치적으로 안정된 국가들은 세수확보와 외화획득의 목적으로 카지노를 합법화하고 있다. 아르헨티나는 20여 개의 카지노가 운영되고있으며 대부분 중앙정부에서 소유 운영하고 있고 콜롬비아는 정치적 이유로 폐쇄되었다가 다시 개설하였으며 페루 역시 1등급 호텔에 카지노를 개설하였고 브라질에서는 빙고게임이 유행하고 있으나 카지노의 승인은 아직 합법화되지 않고 있다,

6) 아프리카지역

아프리카지역의 국가들은 정치적 안정과 경제발전의 정도에 따라서 카지노의 활성화의 정도가 차이가 있으나 현재 아프리카 지역의 국가 중에서 경제가 발달한 나라를 중심으로 확산되고 있다. 이집트는 9개소의 카지노가 운영 중에 있고 모로코는 1988년에 카지노를 합법화하여 개설을 추진 중에 있고 남아프리카 공화국은 1995년 카지노 설립법안이 통과되어 활

발한 작업을 추진하고 있다. 그리고 튀니지아는 8개의 카지노를 케냐는 7개소의 카지노를 운영하고 있다.

7) 카리브해지역

카리브해지역의 국가들은 천연관광 자원이 빈약하여 특별한 관광대체산업이 없었던 것을 1920년대 미국의 대형카지노회사와 합작하여 본격적으로 카지노업을 육성하고있다. 바하마는 4개소의 카지노를 운영하고 있으며 카지노의 세수가 국가세수의 13%를 차지하고 있고, 푸에르토리코는 대부분의 카지노를 미국인들이 소유하고 있다. 그리고 도미니카는 슬롯머신이 활성화되고 있다.

3. 우리 나라 카지노업의 현황

1) 카지노의 도입배경과 현황



우리 나라 카지노업은 1960년대 후반기 근대화를 위한 경제개발계획이 추진되던 시기로 경제개발을 위한 재원확보라는 명제를 해결하기 위하여 그리고 관광산업을 중요시하는 시대적 요구와 외화획득을 목적으로 정부의 정책적인 지원 하에 카지노를 도입하게 되었다. 당시 우리 나라는 경제개발을 위하여 필요한 부존자원이 부족하고 인구과잉의 전형적인 후진국형 경제구조를 갖추고 있어 이러한 국면을 극복하기 위해서 재원을 마련할 수 있는 산업 육성정책을 계획하였는데 그 중 카지노업이 가장 기대할 만한 산업 중 하나였다.

우리 나라에 카지노가 최초로 설립된 것은 1967년 8월10일 인천의 올림프스관광 호텔카지노이며 이듬해인 1968년 3월 5일 서울 워커히카지노가 개설되면서 카지노업이 국내에 자리를 잡아가게 되었다. 1970년대에는 충북보은의 속리산관광호텔 카지노의 3개 업소가 설립되었고 1980년대에는 강원도 속초의 설악파크 카지노 외 1개업소가 설립되었다. 그러다가 제6공화국에 들어와서 1990년대 5개 업소를 허가함으로써 현재 전국적으로 13개소의 카지노가 운영되고 있다. 1995년에는 속리산관광호텔카지노가 폐업되었고 제주도에 라곤다호텔카지노가 신설되어 제주지역에 8개의 카지노가 밀집해 있다. 그리고 강원도 폐광지역의 경제개발을

위한 일환으로 정부의 정책적 지원 하에 내국인의 출입을 허용하는 카지노개설을 추진하고있으며 남북경제의 교차협력과 금강산개발을 위해 우리 나라의 현대그룹이 1998년 9월 25일부터 동해항에서 북한의 장전 항까지 카지노시설 및 각종 오락시설을 갖춘 초대형 유람선의 운항을 추진하고 있어⁵¹⁾ 우리 나라에도 선상카지노(Cruise Casino)가 자리를 잡게 될 것이다.

<표 3-2> 우리나라 카지노업체 현황

업 체 명	운영형태	게임기구수	고용인원	등 록 일
쉐라톤워커히	임 대	73	752	68.3.5
파라다이스비취	직 영	29	328	78.10.29
오림포스관광호텔	직 영	29	250	67.8.10
설악파크관광호텔	임 대	12	35	80.12.9
코오롱관광호텔	임 대	13	30	79.4.12
제주칼호텔	임 대	22	81	75.9.1
서귀포관광호텔	임 대	14	55	90.9.1
그랜드호텔	임 대	24	238	90.9.1
홀리데이인크라운프라자	직 영	23	172	90.9.1
오리엔탈호텔	직 영	22	121	90.11.6
하얏트호텔	임 대	23	181	85.4.11
제주신라호텔	임 대	25	218	91.7.31
제주라곤다호텔	직 영	17	110	95.12.28

자료: 한국카지노업관광협회, 1998

우리 나라의 카지노업체는 13개 업체로 오림포스호텔 카지노가 제3공화국 당시 경제재건을 위해 외화획득의 구실로 1967년 8월 10일 처음으로 개장한데 이어 그 이듬해 쉐라톤 워커히 카지노가 개장하였다.

51) 동아일보, 1998. 7. 27.

1970년대에 카지노업은 주로 관광지에 확산되어 71년에 속리산관광호텔 카지노, 75년 제주칼호텔카지노, 78년 파라다이스비취호텔 카지노, 79년 코오롱관광호텔 카지노의 개장으로 총 6개소가 신설되었다. 1980년대에 들어와서 80년 설악파크 호텔 카지노가 강원도에 처음 개설되었고, 85년에 제주하얏트호텔 카지노가 개장한데 이어 홀리데이인 크라운프라자, 서귀포칼호텔, 제주신라호텔 카지노, 라곤다호텔 카지노가 개장하여 현재 전국적으로 13개 업체가 운영 중에 있고 그 중 8개 업체가 제주도에 있다.

2) 카지노업의 실태 및 분석

(1) 카지노 이용객 현황

우리 나라 카지노를 이용한 외국인관광객은 <표 3-3>와 같이 1990년에 50만 명에서 1992년에는 68만 명으로 증가하였으며 1996년 현재 약 52만 명으로 1990년을 기준으로 볼 때 약 2만 명이 증가하였다.

최근 7년간의 카지노이용객 증가율 변화를 보면 1990-1992년간 19%로 꾸준한 증가를 계속 해오다가 1993년 8월에서 1994년 2월 사이의 기간동안 해외교포에 대한 카지노출입 금지 조치, 엔고 현상으로 인한 일본경제의 침체, 대만과의 국교단절, 미국과 호주 등 외국카지노 업체의 자국내 고객유치 및 외화유출방지를 위한 마케팅전략으로 인하여 1993년과 1994년에는 각각 4%의 감소를 기록하였다.

이러한 감소추세는 1995에서 1996년으로 갈수록 심화되어가고 있는 추세이다.

<표 3-3> 연도별 외래객 대비 카지노 이용객 현황

연 도	외국인관광객	카지노이용객	점유율(%)	연평균성장율(%)
1990	2,958,839	499,362	16.9	13.8
1991	3,196,340	595,115	18.6	19.2
1992	3,231,081	680,397	21.1	14.3
1993	3,331,226	650,420	19.5	-4.4
1994	3,580,000	626,001	17.5	-3.8
1995	3,753,197	632,007	16.8	1.0
1996	3,683,779	517,672	14.1	-18.1

자료: 한국관광공사, 1997; 한국카지노업관광협회, 1998; 제주도관광협회. 제주관광소식 1998년 1~2월호.

<표 3-4> 연도별 순수관광목적 대비 카지노 이용객 현황

연 도	순수관광목적입국객	카지노이용객	점유율 (%)
1988	1,320,405	343,843	26.0
1989	1,579,111	438,707	27.8
1990	1,728,981	499,362	28.8
1991	1,856,442	595,112	32.1
1992	1,861,655	680,397	36.5
1993	1,901,105	650,420	34.2
1994	2,040,259	626,001	30.7
1995	2,476,828	632,007	25.5
1996	2,372,722	517,672	21.8
1997	2,368,173	518,178	21.1

자료: 문화관광부·한국관광공사, 1997; 한국카지노업관광협회, 1998; 제주도관광협회, 제주관광소식, 1998, 1~2월호.

(2) 카지노 외화수입 현황

카지노업의 최근 외화획득 액을 살펴보면 1988년에 5,802만 불에서 1991년에 1억불을 넘

은 1억 1,654만 불로 증가하였으며, 1977년에는 2억 4,373만 불로 우리 나라 전체관광수입 5억 2,027만 달러(1997년)의 4.7%를 점유하고 있다.

카지노업의 외화획득 증가율은 1989년 대비 44%에서 꾸준히 증가하여 1994년에는 전년대비 48%라는 높은 성장률을 기록하였으며, 지난 10년 간 연평균 32%의 높은 성장추세를 나타내고 있다. 그러나 1996년 이후 외국인 관광객의 감소로 인하여 관광외화수입이 마이너스 성장률을 보이고 있고 이에 따라 카지노의 외화수입 또한 전년대비 -6.7%의 성장률을 보이고 있다. 이러한 추세는 1997년 후반기에 시작된 세계경제의 불황으로 인하여 앞으로 경기가 회복될 때까지 계속될 전망이다. 반면에 카지노이용객의 평균소비액은 1988년 169달러에서 1991년에는 196달러로 다소 낮은 증가율을 보이다가 1994년에는 408달러로 급증하였다. 이는 1994년 기준 우리 나라의 외국인관광객 1인당 평균소비액 1081달러의 37.7%로 외국인 관광객의 소액 구성비중 높은 비중을 차지하고 있다.

<표 3-5> 연도별 관광외화수입대비 카지노 매출액 현황

연도	관광외화수입 천불 (A)	연평균성장률 (%)	관광외화수입 천불 (B)	연평균성장률 (%)	점유률 (B/A) %
1988	3.265.232	42.0	58.015	-	1.8
1989	3.556.279	8.9	83.568	44.0	2.3
1990	3.568.666	0.1	93.164	11.5	2.6
1991	3.426.416	-3.7	116.544	25.1	3.4
1992	3.271.542	-4.5	136.351	17.0	4.2
1993	3.510.240	7.3	173.176	27.0	4.9
1994	3.892.100	10.9	255.507	47.5	6.6
1995	5.586.536	43.5	286.342	12.1	5.1
1996	5.430.210	-2.8	267.225	-6.7	4.9
1997	5.202.760	-4.2	243.726	-8.8	4.7

자료 : 문화관광부 · 한국관광공사 1997; 한국카지노협회, 1998.

제주관광소식, 1998년 1~2월호, 제주도관광협회, 1998.

제2절 제주도 카지노업의 현황분석과 문제점

제주도는 관광산업이 지역경제의 근간을 이루고 있어 카지노업은 제주도의 관광산업과 밀접한 관계를 갖고 있다. <표 3-6>에서 보는 바와 같이 제주도는 우리 나라 카지노업체의 13개중 8개 업체가 밀집해 있어 카지노의 메카로 자리잡고 있다. 제주도에 카지노가 처음 설립된 것은 1975년 10월 제주칼호텔카지노가 파라다이스 제주개발주식회사에서 임대하여 영업허가를 받아 운영해오다가 90년대 초 제주그랜드 호텔의 영업장을 임대하여 영업 중에 있고 1985년에는 중문관광단지가 조성되면서 제주하얏트호텔카지노가 설립되었다. 그후 1991년 제주지역을 관광특구로 지정하면서 외국인 관광객유치 및 외화획득을 위하여 카지노업체의 허가가 완화되면서 제주신라카지노, 서귀포칼호텔카지노, 홀리데이인 크라운 프라자 카지노, 오리엔탈카지노, 제주그랜드호텔카지노, 5개 업체가 영업허가를 받았고 마지막으로 1996년 12월에 라곤다호텔카지노가 영업허가를 받아 8개 업체가 운영되고 있다.

<표 3-6> 제주도 카지노업체의 현황

업체명	운영형태	게임기구수	고용인원	등록일
제주칼호텔	임대	22	81	90.9.1
서귀포칼호텔	임대	14	55	90.9.1
그랜드호텔	임대	24	238	90.9.1
홀리데이인 크라운프라자	직영	23	172	90.9.1
오리엔탈호텔	직영	22	121	90.11.6
하얏트호텔	임대	23	181	85.4.11
제주신라호텔	임대	25	218	91.7.31
제주라곤다호텔	직영	17	110	95.12.28

자료: 한국카지노업관광협회, 1998. (슬릿머신은 제외)

카지노의 운영형태는 <표 3-6>에서 보는 바와 같이 임대와 직영으로 분류할 수 있는데 직영방식은 호텔 소유주가 카지노를 직접운영 하는 것으로, 홀리데이인 크라운프라자 카지노, 오리엔탈카지노, 라콘다호텔 카지노 3개 업체이며, 임대방식은 업장을 타인에게 임대하여 운영하는 방식으로 제주도의 대부분 카지노가 호텔의 부대시설을 임대하여 운영하고 있다. 우리 나라의 대부분 카지노는 호텔의 부대시설을 임대하여 카지노시설과 게임기구를 설치하여 영업하고 있어 카지노업이 호텔을 중심으로 한 부대시설이라는 호텔카지노의 의미를 갖고 있으나 미국을 비롯한 관광선진국가에서는 카지노가 중심을 이루고 호텔이 부대시설의 의미로 전환되고 있으며, 세계적인 카지노의 메카인 라스베가스에서는 카지노를 중심으로 한 카지노호텔의 형태로 운영하고 있다.

현재 제주도에 새로운 외국인 관광객을 유치할 만한 종합위락시설이 부족한 상태이다. 특히 성수기에 객실의 확보가 어려운 것이 당면한 문제로 수천 개의 객실 및 위락시설과 공연장을 갖춘 카지노 호텔건립이 시급하다. 그리고 제주도는 우리 나라의 카지노업체의 약 2/3를 차지하고 있어 공급과잉 현상은 카지노 고객을 유치하기 위하여 정킷 또는 알선업자에게 더 많은 커미션을 제공하거나 할인율을 인상시켜 경영난의 가중을 가져오는 문제점을 야기 시키고 있다.

그러므로 카지노업체의 수급의 균형이 필요하며 향후 국제자유도시 개발추진, 세계적인 관광도시의 개발에 맞추어 이에 걸 맞는 대규모의 카지노호텔 건립이 요망된다. 그리고 제주지역 카지노업체의 게임종류는 슬롯머신을 제외한 바카라, 블랙잭, 룰렛 이 대부분으로 게임종류가 다양하지 못하므로 카지노이용객의 욕구를 충족시키지 못하는 문제점을 안고 있으나 미국의 경우 대부분의 카지노업체에서는 기술한 게임종류이외에 다이스, 포커, 다이스, 빠이까우, 키노 등 20여 종류의 게임시설을 갖추어 고객의 다양한 욕구를 충족시켜 주고 있다. 이에 제주지역 카지노업체는 이러한 문제점을 해결하기 위하여 각 국가의 민족성과 그 국가의 국민이 선호하는 게임을 개발하여야 하며, 다양한 게임시설을 유치하여 카지노 이용객의 겹블링에 대한 다양한 욕구를 충족시켜 주어야 한다.

<표 3-7> 제주도 카지노업의 이용객 및 매출액 현황

업체명	입 장 객(명)				매 출 액(천원)			
	1995년	1996년	1997년	1998년	1995년	1996년	1997년	1998년
그랜드	56,945	48,947	41,646	34,697	19,058,836	19,006,440	20,930,429	21,588,638
신 라	14,756	6,751	6,813	6,438	15,728,742	11,486,997	9,338,712	12,766,245
하얏트	19,809	11,116	6,085	481	10,690,836	4,760,438	5,686,920	727,029
클라운프라자	16,480	12,290	12,501	7,788	7,528,360	5,302,788	6,592,571	8,865,413
오리엔탈	15,069	11,151	6,588	5,906	1,681,828	1,432,079	1,975,606	3,738,286
제주칼	3,389	7,419	10,317	10,353	1,204,247	4,703,629	9,886,462	14,248,163
서귀포칼	2,498	2,090	852	10,101	1,808,186	1,937,727	104,331	5,424
라곤다	-	3,555	3,867	3,644	-	1,960,844	2,715,575	2,587,744
총 계	128,946	103,319	88,669	79,408	57701035	50,590,942	57,230,606	64,526,942

자료: 한국카지노업관광협회, 1998; 제민일보, 1997. 5. 16.

<표 3-7>에서 보는 바와 같이 카지노 이용객은 해를 거듭할수록 외국인관광객의 감소로 카지노의 이용객이 감소하고 있으며 더불어 카지노 업체의 매출액 또한 대부분 감소하고 있다. 제주도의 카지노업체중 규모가 가장 큰 그랜드호텔카지노만이 일본인 외국관광객의 유치 성공으로 카지노 이용객이 전년대비 0.8% 감소한 반면에 매출은 전년대비 약 0.9% 증가하였다. 라곤다 호텔 카지노는 95년말 개장하여 꾸준한 고객유치로 매출의 증가를 보이고 있으며, 홀리데이인 크라운프라자 카지노는 카지노업장의 확장과 새로운 게임의 도입으로 96년 이후 매출의 증가를 보이고 있으나, 대부분의 카지노업체는 고객의 감소와 경영난 악화로 인하여 매출액의 감소를 보이고 있어 혁신적인 경영전략 수립이 요구된다. 그리고 제주도 카지노업체의 98년도 총매출액은 64,526,942천원으로 서울의 워커히호텔 카지노의 97년도 매출액 132,515,104천원의 1/2에 그치고 있으며 카지노 이용객 또한 워커히호텔 카지노 326,997명(1997)에 비해 제주도 카지노업체의 이용객은 88,669명으로 워커히호텔카지노 이용객의 27.1%에 그치고 있다. 이러한 현상은 제주지역 카지노업체의 제한된 수요시장으로 시장확대와 표적시장의 선정, 그리고 내국인 출입허용이 문제점으로 부각되고 있다. 내국인 출입허용의 문제 및 법령의 제도와 행정적 지원이 이루어진 단계에서 점차적으로 허용되어야 하며 내국인 출입이 허용되면 수요시장은 확대되고 카지노업체의 매출이 증가 될 것이다.

<표 3-8> 라스베가스의 종사원 교육제도

구 분	교육 기관	교육 내용
딜러양성교육	국립카지노딜러학교(NACD) MGM GRAND 사내교육학교 딜러스쿨	딜러 교육 및 서비스교육
간부양성 교육	네바다 주립대학교 국제게임 연구소	간부양성교육프로그램 카지노 관련 세미나
위탁연수 교육	국제게임연구소 (IGI) 게임연구소, 리서치연구소 평생교육원 (DCE)	각종세미나 간부의 재교육 전문경영인 양성
정규교육기관	주립전문대학 네바다 주립대학교	카지노경영자 관리자 중심의 교육프로그램
종사원 자격증	게임관리위원회	딜러자격증 수여 간부자격증 수여

자료: 채용식, 「한국카지노 산업론」, (기문사, 1999), pp.164-166.

<표 3-8>에서 살펴본 바와 같이 미국의 라스베가스의 경우 약 150여 개의 카지노 업체가 있어 종사원의 교육과 서비스를 훈련하는 교육기관이 딜러스쿨을 포함하여 30여개 있으나 우리 나라는 카지노의 전문인력을 양성할 수 있는 정규교육과정 또는 전문교육기관이 2곳(제주관광대학, 태성대학) 밖에 없을 뿐만 아니라 신규종사자에 대한 관광전문인력으로서의 양성교육은 카지노업체의 자체교육에 맡겨져 있는 형편이다. 이런 사정으로 인해 교육의 내용 및 교육 수준 등이 상이하여 교육의 표준화 및 규격화가 미흡하다는 점이다⁵²⁾. 그리고 미국의 경우 딜러가 되기 위하여 카지노업체 및 게임관리위원회가 실시하는 교육과정을 이수한 자에게 자격증을 부여하고 있다. 이러한 점이 우리 나라와 다른 점이다.

그러므로 카지노업체가 중 장기적인 인력수급 계획을 수립하여 양질의 종사원을 배출하는데 실패하면 카지노 전문인력의 부족으로 효율적인 경영과 고객에 대한 양질의 서비스의 제공은 물론 대외 경쟁력을 상실하여 카지노업의 육성전략에 장애가 된다.

52) 채용식, 「한국카지노산업론」, (기문사, 1999), p.170.

<표 3-9> 주요 카지노업체의 교육 실시 현황

업체명	교육프로그램	교육대상	주요교육내용
워커힐 카지노	*신입딜러교육 *관리자훈련과정 *해외연수	신입딜러 과장이상 전직원	-서비스예절 및 딜링교육 -관리자의자질 및 업무 -일본 및 미국의 현장체험
파라다이스 카지노	*외국어 및 교양교육	전직원	-일본어, 영어(사내유선TV) -교양강좌
코오롱호텔 카지노	*사무교육 *원가관리교육	관리직	-회사규정 및 원가관리
그랜드호텔 카지노	*직원교양교육 *국제화교육	전직원 간부직원	-서비스 및 예절교육 -기본자질의 함양
신라호텔 카지노	IMAGE 교육	전직원	-교양교육 -WORKSHOP
오리엔탈 카지노	*실무교육 *판촉교육	전직원 판촉직	-딜링 및 예절교육 -정신교육 및 실무교육
하얏트카지노	*전직원연수교육 *해외연수	전직원	-정신교육, 극기훈련, 서비스교육 -카지노 견학 및 관광 -바람직한 노사관계 및 임금협상
크라운플라자 카지노	*서비스향상교육 *관광종사원교육 *인사, 총무 실무교육	전직원 관리직	-고객서비스예절 및 입장준수사항 -관광종사원의 자세 등 -인사, 총무, 노무실무

자료: 윤정길 외, 「카지노경영실무론」, (기문사, 1998), p.103.

<표 3-9>에서 살펴보면 카지노업체의 주요 교육내용은 업체마다 다르나 대부분이 서비스, 딜러교육, 외국어교육, 관리교육 등을 종사원을 대상으로 실시하고 있으나 24시간 운영하여야 하는 카지노업체의 특수성 때문에 계획으로만 그치고 있는 실정이어서 종사원의 자

질향상과 고객에 대한 서비스 등이 미흡하여 문제점으로 대두되고 있으며, <표 3-8>에서와 같이 체계적이고 전문적인 교육기관에 위탁하여 실시하는 것이 바람직하며 교육과정을 이수한자에게 자격증을 부여하여 자질의 향상과 고객에 대한 양질의 서비스를 제공할 수 있는 제도가 되어야 한다.

<표 3-10> 라스베가스의 주요 카지노호텔 및 주제공연

카지노호텔	면적(Sq.f)	부대시설 및 주제공연	객실수
벨라지오	-	서큐 드 솔레일 (cirque de soleil)	3,000
뉴욕뉴욕	84,000	자유여신상, 엠파이어스테이트먼트 빌딩 축소	2,035
파라스	85,000	오페라하우스	2,900
스타트렉	20,000	가상현실세계	3,500
하드록	30,000	1200석의 콘서트홀, 유명 팝가수기념품	340
럭서	100,000	피라미드형, 폭포수, 이집트 형상	2,526
트레저아일랜드	90,000	해적선쇼	2,900
MGM	171,500	헐리웃이미지를 가미한 놀이동산, 대형극장	5,005
시저스팔레스	117,500	각종프로 특설경기장, 옴니메스 영화관	1,515
미라지	100,000	화산폭발쇼, 백호쇼, 각종열대어	3,049
서커스서커스	100,000	세계각국의 음식점, 서커스공연	2,793
몬테카리브	90,000	컨벤션시설	3,014
임페리얼팔레스	-	희귀한 골동품, 200여종의 자동차수집	2,700
엑스칼리버	100,000	중세도시, 공연장, 어린이 놀이시설	4,408

자료: 김재성, 「도시경영전략」, (한국지방자치연구원, 1998), pp.336-340.

* 1 Sq.f = 0.092903m²

<표 3-10>에서 살펴보면 미국라스베가스의 카지노호텔은 각종 부대시설과 주제공연을 갖추고 있어 고객의 발걸음을 멈추게 하여 카지노 이용시설을 이용하게 하고 있다. 그리고 객실수도 대부분의 카지노호텔이 3,000실 이상을 갖추고 있어 얼마든지 고객을 수용할 수가

있다. 이에 반해 제주지역 카지노업체의 현실은 호텔중심의 카지노로 카지노 자체가 부대시설로 이용되고 있고 카지노자체의 부대시설이나 주제공연은 전무한 실정이며, 객실수용 능력도 미국의 카지노호텔의 1/20인 50-100실에 불과하여 고객을 이끌 수 있는 매력이나 수용 시설이 모자라 많은 문제점을 안고 있다.

<표 3-6>에서부터 <표 3-9>에 걸쳐 문제점을 제시한 것 이외에 법·제도의 개선방안 대하여 제시하고자 한다. 카지노업이 관광외화 획득뿐만 아니라 외국인 관광객 유치에도 기여하는 바가 크다는 점에 착안하여 관광진흥법에 의한 관광사업으로 새로이 규정되어 이제 카지노업이 새로운 발전의 토대를 맞이하게 되었다. 따라서 과거의 사행행위 영업에서 다루어 졌던 카지노업을 관광사업으로 발전·육성시킬 수 있는 체계적이고 종합적인 진흥책이 수립되어야 한다. 그리고 문화관광부가 카지노의 허가권을 갖으며 경찰이 단속권을 행사함에 따라 이중적 지휘, 감독체계가 이루어지고 있어 원활한 행정체계의 일원화가 요구된다⁵³⁾.

카지노업 관련 법규 중 외환관리 규정은 밀접한 관련 법규이다. 특히 현행법규상 대상고객이 외국인으로 한정되어 있는 현 카지노업 현실사이의 괴리현상도 나타나고 있는 실정으로 외화획득사업의 특수성을 감안 법·제도적 개선방안이 요청되고 있다. 현행의 금융기관 여신운용규정에 따르면 카지노는 도박장운영 업으로 여신금지업종으로 분류되어 있다. 카지노업이 가지고 있는 경제적 파급효과를 인식하고 외화획득산업으로서 수출산업의 형평성을 감안하여 여신금지업종에서 제외 시켜야 한다.

외환관리규정(제3-13조)에 의하면 카지노에 설치된 환전상은 과거 1년간의 외국환 매각실적의 100분의 1 범위 내 또는 미화 5만불 이내의 외화를 보유할 수 있다고 규정하고 있다. 그러나 카지노업의 특성상 고객의 욕구를 충족시키지 못함으로 카지노업의 경쟁력이 약화되고 있는 실정이어서 외화보유한도를 완화시켜야 한다. 미국의 라스베가스의 경우 카지노업체가 150여 개가 운영되고 있어 라스베가스의 기간산업으로 성장하였으며 환전상의 경우 독일의 마르크, 일본의 엔, 홍콩달러 등 자유로이 환전 할 수 있다.

또한 쉐스대여(Credit) 한도와 관련하여 외환관리규정(제10-41)은 한국은행장이 한도액을 허가하도록 되어 있는데, 이에 비해 라스베가스의 카지노업체들은 고객의 신용도와 배팅액수에 따라 쉐스 신용대여를 제한 없이 대여해주고 있으며 쉐스 대여 회수에 관해서는 라스베가스의 게임관리위원회에서 고객의 신용조회 및 채무금액등을 조사하여 회수할 수 있는

53) 이충기, 「카지노산업육성방안」, (카지노업관광협회, 1995), p.183.

법적 장치가 마련되어 있다. 카지노게임에서는 40%가 크레딧으로 이루어지고 있으며 98%의 회수율을 나타내고 있다. 그리고 아시아에서는 카지노게임에서 90%가 크레딧에 의존하고 있다⁵⁴⁾.

우리 나라의 카지노업체들은 고객 베팅자에 한하여 일정액의 크레딧을 제공하여 주고 있으며, 크레딧에 대한 회수율이 지극히 낮아 카지노업체의 매출액에 막대한 영향을 미치고 있으므로 크레딧을 회수할 수 있는 법적 장치가 마련되어야 한다. 현실적으로 칩스신용 대역에 대해 단골고객들의 선호가 높아 원활한 칩스신용 대역제도를 위해 부분적인 규제완화가 이루어져야 한다. 그리고 칩스신용 대역의 회수의무와 고객알선수수료에 관하여 한국은행총재의 허가, 외환은행장의 인증 또는 외국환은행장의 인증, 확인 등의 절차를 두고 있는데 이를 간소화하거나 예외의 규정을 두는 것이 필요하다.

그리고 장기적인 안목에서 카지노업의 성장과 경제적 효과를 고려해 볼 때 내국인출입허용의 문제를 검토해야 한다. 카지노업이 합법화된 모든 국가에서는 내국인의 출입을 허용하고 있으나 우리 나라만이 내국인의 출입을 금지하고 있어 국제화시대에 역행하고 있다. 1989년 해외여행의 자유화 조치이후 내국인의 카지노이용으로 외화유출이 급격히 증가하였으며, 강원도의 폐광지역에 내국인 출입카지노가 개장을 앞두고 있어 내국인 출입허용의 구실을 주고 있다. 이와 같이 국내의 외화유출을 방지하고 국내의 카지노업체의 육성을 위해서 내국인출입허용이 바람직하다.

<표 3-11>은 <표 3-6>에서부터 <표 3-10>까지 현황분석내용 및 기술한 내용을 토대로 제주지역카지노업체와 라스베가스의 카지노업체의 일반적인 형태와 법·제도적인 형태를 비교한 것이다.

54) Ruben Martinez, op.cit., p.209.

<표 3-11> 라스베가스의 카지노와 제주도내 카지노의 형태비교

구분	라스베가스	제주도	비고	
일반적 형태	운영형태 및 규모	카지노호텔 * 주제공연장 * 1000실 이상의 대규모 * 직영	호텔과 카지노 분리 * 300실 미만의 소규모 * 주제공연장 없음 * 임대	<표3-9> <표3-6>
	게임종류	제한없음	15개	관광진흥법 제8조 제 10항
	교육기관	네바다주립대학교 국제게임연구소 카지노 딜러스쿨	관광전문대학	<표3-8>
	시장개척	카지노를 합법화한 모든 국가에 사무소 설치	일본, 대만	
법제도적 형태	행정 체계 (지휘, 감독)	게임 관리 위원회	문화관광부, 경찰청	관광진흥법
	환전상의 외환보유한도	제한없음	과거1년간 외환매각실적의 100분의 1 또는 미화 5만불 이내	외환관리규정 제3-13조
	칩스신용제도	게임실적에 따라 자유	한국은행장 한도액 허가 * 1인당 5만불 총 300만불 (워커힐 카지노)	외환관리규정 제10-14
	칩스신용대여회수	신용대여법(credit law) 제정 강력히 회수	채권회수의 무면제 또는 추심기간 연장시 한국은행 총재의 허가	외환관리규정 제5-10조
	여신금지	규정없음	금융기관의 대출금지	금융기관여신 운용규정
	내국인 출입	허용	금지	관광진흥법 10조2의 4항
	자격증 제도	시행(게임관리위원회)	시행안함	

자료: 김대성, 「도시경영전략」, 한국지방자치연구원, 1998, pp.336-340; 「관광진흥법」, 「외환관리규정」, 「금융기관여신관리규정」; 채용식, 「한국카지노산업론」, 기문사, 1999, pp.164-166; 윤정길 외, 「카지노경영·실무론」, 기문사, p.217를 참고로 연구자 재구성

제 4 장 실증조사와 분석

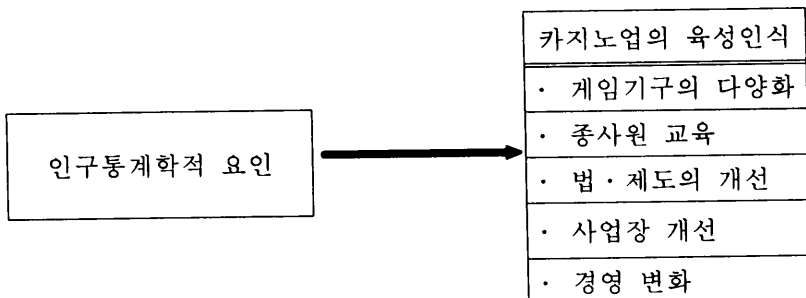
제1절 연구모형 및 가설설정

1. 연구모형

본 연구에서는 카지노업 육성방안에 관한 연구를 하기 위해 지금까지의 이론적 고찰과 실증 연구를 기반으로 하여 제주지역 카지노업 육성인식 요인을 설정해 보았다. 제주지역 카지노업의 발전요인으로 고려된 제주지역 카지노 게임기구의 다양화, 종사원들의 교육, 카지노업계의 조정, 법·제도의 개선 등의 항목을 통해 카지노업의 육성을 인식하는 정도를 근거로 하여 연구모형을 설정하였다.

그리고 인구 통계적 요인인 성별, 연령, 직위, 근무년수 등의 많고 적음에 따라 카지노 육성인식요인에 대해 인지하는 차이가 있을 것인가에 대한 차이 살펴보기 위한 모형을 설정하였다. 이를 모형화 하면 <그림 4-1>과 같다.

<그림 4-1> 연구의 모형



2. 가설설정

본 연구의 가설설정은 이론적 고찰의 통합적 논의를 바탕으로 하였으며 가설의 주요내용은 제주 지역 카지노업 종사원의 인구 통계적 요인에 따른 카지노업의 육성인식요인에 인식의 차이와 육성인식 요인들 간의 인식차이를 가설로 설정하였다.

< 연구가설 H1 > 제주지역 카지노업의 육성인식은 인구 통계적 요인에 따라 유의한 차이를 보일 것이다.

< 연구가설 H2 > 카지노업의 육성인식 요인간에는 인식차이가 있을 것이다.

제2절 조사설계와 분석방법

1. 설문지의 구성



본 연구의 목적을 달성하기 위하여 작성된 설문지는 총 31문항으로 구성되어 있으며 그 주요 내용은 <표 4-1>과 같다.

설문항목 첫 번째에서는 제주지역 카지노업에 있어서 게임종류의 다양화의 필요성에 대한 인식도를 조사하였고, 두 번째 설문항목에서는 제주지역의 카지노업 종사자들에 대한 교육의 중요성에 대한 인식도를 조사하였다. 세 번째 설문항목에서는 제주지역 카지노업체의 조정이 제주지역 카지노산업 발전에 미치는 영향에 대한 인식도를 조사하였고, 네 번째 설문항목에서는 제주지역 카지노업의 발전을 위한 법·제도의 개선에 관련된 인식도를 조사하였다.

그리고 다섯 번째 설문항목은 제주관광 활성화를 위한 카지노업의 중요성을 묻는 항목이다. 마지막으로 응답자들의 인구통계적 사항으로 성별, 나이, 직위, 근무년수 등에 대한 항목을 조사하였다.

<표 4-1> 설문지 구성도

변수명	요인명	문항번호	문항수	측정척도
독립변수	게임종류의 다양화	I.-1 ~ I.-7	7	등간(7점 척도)
	종사원 교육	II.-1 ~ II.-5	5	등간(7점 척도)
	카지노 업체 조정	III.-1 ~ 7.	7	등간(7점 척도)
	법·제도의 개선	IV.-1~ 7.	5	등간(7점 척도)
인구통계적 변수	성별	VI. 1	1	명목척도
	학력	VI. 2	1	서열척도
	연령	VI. 3	1	비율척도
	직위	VI. 4	1	서열척도
	근무년수	VI. 5	1	서열척도

2. 표본구성

실증분석을 위한 표본집단은 제주지역에서 외국의 카지노 이용시설을 경험한 적이 있는 카지노업체 종사원 350명을 대상으로 구성되었으며, 편의 표본 추출방법으로 추출되었다. 이 중 268부의 설문지가 회수되었으며 불성실하게 응답한 설문지를 제외한 242부를 최종 분석에 이용하였다. 회수율은 <표 4-2>에서 보는 바와 같이 76.57%이다.

<표 4-2> 설문지의 배포 및 회수현황

설문배포 부수	설문회수 부수	회수율
350	268	76.57%

조사대상자의 인구 통계적 변수의 특성은 성별의 경우 남자는 142명(58.7%)이며 여자가 100명(41.3%)으로 구성되었다. 연령별 구성은 20대는 118명(48.8%), 30대는 82명(33.9%), 40대는 34명(14%)이고 50대는 4명(1.7%)의 순으로 분포되었다. 응답자중 학력의 분포는 고졸 이하가 14명(5.8%), 전문대졸업 이하가 74명(30.6%), 4년제 대학 졸업이하가 138명(57%), 대학원 졸업 이하가 4명(1.7%)의 분포를 이루고 있는 것으로 나타났다.

또한 직위는 평 직원이 134명(55.4%), 주임이하가 20명(8.3%), 계장 이하가 28명(11.6%), 대리 이하가 22명(9.1%), 차장이하가 18명(7.4%), 임원이상이 2명(0.8%)으로 나타나 응답자의 70%정도가 평 직원 및 중간관리자급의 분포를 이루고 있다.

마지막으로 카지노업체 근무년수 구성은 3년 미만이 38명(15.7%), 3년 이상 6년 미만이 76명(31.4%), 6년 이상 9년 미만이 56명(23.1%), 9년 이상 12년 미만이 36명(14.9%), 12년 이상이 32명(13.2%)으로 나타났다. 이와 같은 표본의 인구통계적 특성은 <표 4-3>과 같다.

<표 4-3> 표본의 인구통계적 특성

변수	구분	빈도	비율(%)	무응답
성별	남	142	58.7	0
	여	100	41.3	
학력	고졸 이하	14	5.8	12(5.0%)
	전문대 졸업 이하	74	30.6	
	4년제 대학 졸업 이하	178	57.0	
	대학원 졸업 이하	4	1.7	
연령	20대	118	48.8	4(1.7%)
	30대	82	33.9	
	40대	34	14.0	
	50대 이상	4	1.7	
직위	평직원	134	55.4	18(7.4%)
	주임	20	8.3	
	계장	28	11.6	
	대리	22	9.1	
	차장	18	7.4	
	임원이상	2	0.8	
근무년수	3년 미만	38	15.7	4(1.7%)
	3년이상 6년 미만	76	31.4	
	6년이상 9년 미만	56	23.1	
	9년이상 12년 미만	36	14.9	
	12년 이상	32	13.2	

비고 : N = 242 * 무응답 19명(15.7%)

3. 분석 방법

본 연구의 조사는 2000년 8월 10일부터 9월 1일까지 조사되었고 설문지를 통해 획득된 자료의 코딩은 MS Excel을 이용하여 처리하였으며, 응답된 유효표본의 분석은 SAS for Windows 6.12 프로그램을 사용하였다.

설문의 각 항목에 대하여는 주로 Likert식 7점 척도와 명목척도를 이용하였는데, 각 항목별로 가장 부정적인 대답에 1점, 가장 긍정적인 대답에 7점을 주었고, 인구통계적 변수는 명목척도와 비율척도 및 서열척도를 이용하여 측정하였다.

구체적인 분석방법으로는 조사자료의 일반적 특성을 파악하기 위해 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였고, 설문문항의 구성타당성(construct validity)을 검증하기 위해 요인분석(factor analysis)을 실시하였다.

그리고 카지노 게임종류의 다양화, 카지노 종사원의 교육, 카지노업체의 조정, 사업장 개선, 경영방식 변화 등 요인들의 신뢰성(reliability)을 확인하고 내적 일관성을 살펴보기 위하여 Cronbach's α 값을 계산하였다. 또한 연구에 이용된 여러 변수들 간의 상관관계를 살펴보기 위하여 피어슨(Pearson) 상관관계 분석을 실시하였다.

마지막으로 독립변수로 설정된 카지노업 발전요인인 카지노 게임종류의 다양화, 카지노 종사원의 교육, 카지노업체의 조정, 법·제도의 개선 등에 대한 인구통계적 변수(성별, 학력, 연령, 직위, 근무년수)에 따른 유의한 차이와, 카지노업 육성인식 요인들간의 유의한 차이를 보이고 있는가를 검증하기 위해 T 검정과 ANOVA를 실시하였다.

4. 변수의 조작적 정의

본 연구에서 사용되는 주요변수는 다섯 가지로 나눌 수 있다. 이 분석대상 변수는 이론적 배경에서 조사한 내용을 중심으로 하여 연구목적에 맞게 일부를 수정 보완하였다.

1) 카지노 게임종류의 다양화

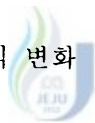
이 항목은 제주지역 카지노 육성인식요인 변수로서 본 연구에서는 제주지역 카지노 발전

에 있어서 게임종류의 다양화에 대한 카지노 종사원들의 인식 도를 의미한다. 이 항목에 있는 외국 손님 의 민족성과 관습에 따라 카지노 게임종류를 다양화해야 한다는 항목, 게임종류가 다양하면 수요가 증가할 것이라는 항목, 외국 카지노에 비해 게임 종류가 다양하지 않다라는 항목 등은 제주지역 카지노업체들이 게임기구의 다양화를 카지노 육성에 필요한 요인으로 인식하는 개념으로 측정하였다.

2) 카지노 종사원의 교육

본 연구에서는 제주지역 카지노업 육성을 위한 카지노 종사원의 교육의 필요성을 딜러 교육기관의 부재, 회사 내에서의 교육부족, 딜러 기능 향상, 외국어 능력배양, 양질의 서비스 제공 등의 설문문항으로써 측정하였고, 이후 제주지역 카지노의 육성 요인으로 고려해 보았다.

3) 카지노업체의 경영방식 변화



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

본 연구에서 설문문항으로 제출된 카지노업체 경영 변화에 관련된 변수들 중 카지노업체에 각종 부대시설과 주제공연장의 필요하다는 항목, 호텔 중심으로 카지노가 운영되는 상황에 대한 개선 등에 관한 항목 등을 카지노업체의 경영 변화 요인으로 고려해 보았다.

4) 카지노업체의 법·제도의 개선

카지노업체의 법·제도의 개선 역시 카지노 종사원들이 인식하는 제주지역 카지노 육성인식요인에서 조정 및 개선되어야 하는 내용들로서 외환보유한도액 관련 문항, 내국인 출입허용 관련 문항, 채무회수 관련 문항, 종사원 자격증 제도 실시 관련 문항으로 측정하였다.

5) 사업장 개선

제주지역 카지노 육성인식요인으로 고려된 사업장 개선에 대한 항목은 지금의 카지노가

호텔의 부대시설로써 운영되는 문제를 해결할 필요성과 제주지역 카지노업체의 소규모성에 대한 카지노 종사원들의 인식을 통하여 측정하였다.

제3절 신뢰도 및 타당성분석

1. 신뢰도 분석

신뢰성(reliability)은 측정을 반복했을 때 동일한 결과를 얻는 정도인 측정값을 말하며, 측정된 결과치의 일관성, 정확성, 의존가능성, 안전성, 예측성과 관련된 개념이다⁵⁵⁾. 그런데 측정은 시기와 장소 그리고 대상에 따라 얼마간 차이가 있을 수 있으며, 그때의 상황에 따라 지배되어 어느 정도의 오차가 나타나게 된다. 이러한 관계로 오차가 적어지면 신뢰성이 높아지고 반면 오차가 커지면 신뢰성이 낮아지므로, 신뢰성은 측정결과의 상황에 따라 영향력이 크게 작용한다. 따라서 이러한 측정상의 오차를 감소시킬 수 있는 측정도구 개발을 요구함에 전제조건으로서의 의의를 지니고 있다.

그래서 본 연구의 실증조사를 위해 사용된 질문의 동일개념에 대한 내적 일관성을 통해 질문의 개념이 얼마나 정확한지를 알아보기 위해 신뢰도 분석을 실시하였다. 신뢰도 분석은 7점 척도로 구성된 변수들을 대상으로 크론바흐 알파 값(Cronbach's α)을 통해 설문항목들 간의 내적 일관성을 측정하였다. 통계적으로 신뢰성을 확보하기 위해서는 일반적으로 알파 값이 0.6이상이면 비교적 신뢰성이 높은 것으로 볼 수 있다⁵⁶⁾.

본 연구에 사용된 변수들의 신뢰도 분석결과는 <표 4-4>와 같다. 카지노 게임종류의 다양화 요인은 알파 값이 0.8705로 나타났고 종사원 교육 요인의 신뢰도는 0.7540의 알파 값을 나타냈으며, 법·제도 개선 요인의 알파 값은 0.9012로 5개의 요인들 중 가장 높게 나타났다. 경영방식 변화 요인의 알파 값은 0.6807로 다소 낮게 나타났으나 0.6 이상이므로 비교적 신뢰성이 높은 것으로 볼 수 있다. 사업장 개선 요인은 0.7020의 알파 값을 나타냈다.

전반적으로 요인들에 대한 신뢰성은 비교적 높은 것으로 분석되었다.

55) 정석중 외, 「관광조사론」, (대왕사, 1997), p.87.

56) 정충영·최이규, 「SPSS WIN을 이용한 통계분석」, (무역경영사, 1997), p.151.

<표 4-4> 요인의 신뢰도 분석

요 인	변 수	알파값
게임 종류의 다양화	고객 수요 증가	0.8705
	다양한 게임링 욕구충족	
	관습·민족성 고려	
	게임 종류의 다양성 부족	
	새로운 게임 종류 개발	
	다양한 게임 종류의 선호	
	게임 종류 다양화 필요	
종사원 교육	딜러 교육기관의 부재	0.7540
	사내 교육의 부재	
	딜러 기능 향상	
	외국어 능력 배양	
	양질의 서비스 제공	
법·제도의 개선	종사원 자격증 제도	0.9012
	외환보유 한도액의 제한	
	외환보유액 5만불 이상	
	채무회수 방안 마련	
	종사원 자격증 제도	
경영방식 변화	호텔 중심의 카지노 운영	0.6807
	제주지역 업체의 과밀화	
	과다경쟁으로 인한 경영난	
	수급의 불균형	
	각종 부대시설·주제공연장 필요	
사업장 개선	제주지역 업체의 소규모성	0.7020
	카지노 부대시설로써의 숙박시설	

2. 타당성 검증

타당성(validity)이란 측정하고자 하는 개념이나 속성을 정확히 측정하였는가를 말한다.⁵⁷⁾ 곧 특정한 개념이나 속성을 측정하기 위하여 개발한 측정도구가 그 속성을 정확히 반영할 수 있는가의 문제이다. 타당성에는 평가방법에 따라 내용타당성(content validity), 기준에 의한 타당성(criterion-related validity), 개념타당성(construct validity), 표면적 타당성(face validity)으로 구분된다.

57) 정석중 외, 「관광조사론」, (대왕사, 1997), p.93.

따라서 본 연구에서는 변수들을 요인으로 묶어내기 위하여 varimax 방식을 이용하여 요인분석을 실시하였다. 카지노 발전요인으로 고려된 변수의 요인분석 결과는 <표 4-5>에 나타나 있다.

<표 4-5> 제주지역 카지노업 육성인식에 관한 요인분석

변수 \ 요인	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4	Factor 5	Communality
다양한 게임선호	.837		-.107			.747
게임종류의 부족	.785	.115		-.158	.122	.719
갬블링 욕구 충족	.780		.155	.119	.133	.694
고객수요증가	.777	-.223		.116	.172	.699
새로운 게임개발	.738			.135		.576
민족성·관습 반영	.684					.584
게임종류다양화필요	.556				.193	.561
종사원 자격증		.920				.863
외환보유한도 제한		.849				.797
채무 회수 방안		.804		.291	.164	.776
내국인 출입허용		.734	-.134	.197	.152	.751
외환 보유액 5만불 이상	-.243	.684		.179	.291	.731
달러기능향상		.164	.800	-.183		.748
사내 교육 부족		-.102	.774			.653
달러교육기관 부족	.225	-.173	.722	.138		.632
종사원의국어향상	-.115	.180	.612	.155	-.111	.693
양질의 서비스제공	.384	.214	.516			.615
호텔 중심 운영		.157		.889		.822
과다경쟁		.348		.797	.127	.762
업체의 과밀화		.291		.751		.751
업체의 수급불균형				.696		.696
부대시설·주제공연장	.102	.280	.104	.395		.385
업체의 소규모성	.136	.210			.843	.787
부대시설로서의 숙박	.360	.176	-.188	.220	.426	.569
Eigenvalue	4.379	4.282	2.533	2.060	1.949	-
Pct of Variance	18.245	17.843	10.554	8.585	8.121	63.348
요인명	게임종류 다양화	법·제도 개선	종사원교육	경영방식 변화	사업장 개선	-

※ 요인추출방법 : 주성분 분석, 0.1 이하 적재량은 표시하지 않음,
회전방법 : Kaiser 정규화가 있는 베리맥스

독립변수의 요인분석 결과 카지노 게임기구의 다양화, 종사원교육, 사업장 개선, 경영변화와 같이 명명할 수 있는 63.35%의 설명력을 갖는 5개의 요인이 추출되었다.

제1요인은 다양한 게임선호, 잼블링 욕구 충족, 새로운 게임개발, 고객수요증가, 게임종류의 부족, 게임종류의 다양화 필요성과 같은 항목들을 포함하여,

제2요인은 과다경쟁으로 인한 경영난, 제주지역 카지노업체의 과밀화, 수요와 공급의 불균형과 같은 항목을 포함하였고, 외환보유액이 5만불 이상이 되어야 한다는 항목, 채무회수 방안이 마련되어야 한다는 항목, 종사원 자격증 제도가 실시되어야 한다는 항목 등이 포함되어 포괄적인 법·제도의 개선이 제주지역에 과밀화된 업체간의 조정을 할 수 있다는 요인으로 추출되었다.

제3요인은 딜러의 기능향상, 사내교육의 부족, 딜러 교육기관의 부족, 종사원의 외국어 능력 향상, 양질의 서비스 제공과 같은 변수를 포함하였다.

제4요인은 제주지역 카지노의 사업장개선, 주제공연장의 필요와 같은 항목을 포함하면서 카지노 경영방식에 있어서 주제공연장 개설과 같은 경영방식의 변화 내용을 담고 있는 것으로 여겨진다.

제5요인은 제주지역 카지노가 호텔 사업의 부문으로 운영되는 중심내용을 담고 있으며 숙박시설의 개선, 제주지역 카지노업체의 호텔중심의 소규모성 등의 항목을 담고 있다.

제4절 관련변수의 분석

1. 카지노 게임종류의 다양화 요인

<표 4-6>에서 보듯이 카지노 게임기구의 다양화 필요성 측정 항목에서 고객의 다양한 게임링 욕구를 충족시키기 위해 게임종류의 다양화가 필요하다는 문항인 '다양한 욕구 충족' 변수가 평균값 4.9256으로 추출되어 가장 높은 것으로 나타났다.

또한 카지노 게임종류 다양화가 필요하다는 문항의 변수는 평균값 4.6942로 나타나 카지노 게임종류의 다양화 필요성을 대체로 중요하게 인식하고 있다고 여겨진다.

이 '게임종류의 다양화' 요인의 평균값은 4.67로 나타났고, 각 변수들의 표준편차가 큰 차이가 없는 것으로 보아 각 변수간 분산 차이는 크지 않은 것으로 여겨진다.

<표 4-6> 카지노 게임종류의 다양화 변수의 중요도

요 인	변 수	평균값	표준편차	전체 평균값
카지노 게임종류의 다양화	고객 수요 증가	4.6612	1.4607	4.67
	다양한 게임링 욕구충족	4.9256	1.2097	
	관습·민족성 고려	4.6694	1.2681	
	게임 종류의 다양성 부족	4.8843	1.3150	
	새로운 게임 종류 개발	4.4050	1.2463	
	다양한 게임 종류의 선호	4.4793	1.2954	
	게임 종류 다양화 필요	4.6942	1.2177	

비고 : N=242, (1 전혀 그렇지 않다 ↔ 7 매우 그렇다)

2. 카지노 종사원 교육

카지노 종사원 교육의 필요성에 관련한 변수들에서는 손님들에게 양질의 서비스를 제공하므로 카지노업 발전을 위해서 필요하다는 항목이 평균값 5.1818로 가장 높은 평균값이 나

타났다. 가장 낮은 평균값은 사내교육의 부족 항목의 변수인데 3.6612의 값이 추출되었다. 이 사내교육의 부족 항목의 평균값과 표준편차로 미루어 보아 카지노업 종사원들은 사내교육의 부족하기 때문에 이를 활성화해야 카지노업의 발전한다는 인식도는 다른 항목에 비해 낮게 나타나고 그 분산도 역시 다른 항목보다 넓음을 알 수 있다.

이 종사원 교육 요인은 전체 평균값이 4.65로 나타났고 <표 4-7>에 각 변수에 대한 평균값과 표준편차를 나타내었다.

<표 4-7> 카지노 종사원 교육 변수의 중요도

요 인	변 수	평균값	표준편차	전체 평균값
종사원 교육	달러 교육기관의 부재	4.3182	1.3178	4.65
	사내 교육의 부재	3.6612	1.5755	
	달러 기능 향상	4.9752	1.1484	
	외국어 능력 배양	5.1322	1.1662	
	양질의 서비스 제공	5.1818	1.1523	

비고 : N=242, (1 전혀 그렇지 않다 ↔ 7 매우 그렇다)

3. 법·제도의 개선

카지노 업체의 법·제도의 개선과 관련한 변수들의 특성을 살펴보면 제주지역 카지노 업체들에도 내국인 출입을 허용하는 법·제도적으로 문제를 해결해야 한다는 항목의 평균이 5.9587로 상대적으로 다른 항목에 비해 높게 나타났다. 그밖에 외환보유액 5만불 이상, 채무 회수방안의 마련, 환전상의 외환보유한도액의 제한, 종사원 자격증 제도 등의 순으로 나타났다. 법·제도의 개선 요인의 전체 평균값은 5.68로 나타났고, '게임 종류의 다양화'와 '종사원 교육', 등과 같은 요인과 비교해 가장 높은 평균값을 나타내었다. 이 결과는 <표 4-8>과 같다.

<표 4 -8> 법·제도 개선 변수의 중요도

요 인	변 수	평균값	표준편차	전체 평균값
법·제도의 개선	종사원 자격증 제도	5.5372	1.3576	5.68
	외환보유 한도액의 제한	5.5785	1.2205	
	외환보유액 5만불 이상	5.6529	1.0679	
	채무회수 방안 마련	5.6528	1.0120	
	내국인 출입의 허용	5.9587	1.0498	

비고 : N=242, (1 전혀 그렇지 않다 ↔ 7 매우 그렇다)

4) 경영방식 변화

<표 4-9>는 제주지역 카지노업체들은 과다경쟁으로 경영난이 가중되고 있는 문제를 해결해야 된다는 항목이 가장 높은 평균값인 5.8182로 나타났다. 그밖에 제주지역 카지노들이 호텔에서 소규모로 영업활동을 벌이고 있어 각종 부대시설 및 주제공연장과 같은 시설이 필요하다라는 항목의 평균값이 5.4793으로 나타났다. 그리고 호텔 중심의 카지노 운영에 관한 항목의 표준 편차가 1.4 정도로 이 요인의 다른 변수들보다 다소 높게 나타났고, 이 요인의 전체 평균값은 5.30으로 산출되었다.

<표 4-9> 경영 변화변수의 중요도

요 인	변 수	평균값	표준편차	전체 평균값
경영방식 변화	호텔 중심의 카지노 운영	4.7355	1.4448	5.30
	제주지역 업체의 과밀화	5.2562	1.0187	
	과다경쟁으로인한 경영난	5.8182	1.3011	
	수급의 불균형	5.2231	1.0346	
	각종 부대시설·주제공연장 필요	5.4793	1.1239	

비고 : N=242, (1 전혀 그렇지 않다 ↔ 7 매우 그렇다)

4. 사업장 개선

<표 4-10>은 제주지역 카지노 육성인식에 영향을 미치는 독립변수 중 카지노업체들의 경영방식의 변화의 특성을 갖는 요인들의 일반적 특성을 나타낸 것이다. 호텔이 카지노의 부대시설로 활용되어야 한다는 항목이 5.0579로 평균값 이상을 나타내면서 이 사업장 개선 요인의 항목 중에서 가장 높은 평균값을 나타냈고, 제주지역 업체들이 소규모여서 외국 카지노에 비해 경쟁력이 없다는 항목이 0.4826으로 가장 낮았으며 이 요인의 전체 평균값은 4.98로 나타났다.

<표 4-10> 사업장 개선 변수의 중요도

요 인	변 수	평균값	표준편차	전체 평균값
사업장 개선	제주지역 업체의 소규모성	4.8926	1.4277	4.98
	카지노 부대시설로써의 숙박시설	5.0579	1.4363	

비고 : N=242, (1 전혀 그렇지 않다 ↔ 7 매우 그렇다)

이러한 분석결과 제주지역 카지노 종사원들이 카지노업의 육성을 위해서 가장 중요하다고 인식하고 있는 요인은 내국인 출입의 허용 문제와 종사원의 자격증제도 등의 변수가 포함된 법·제도 개선 요인(5.68)으로 나타났고, 이어 카지노가 호텔의 부대시설로 영업을 하고 내국인의 출입을 허용해야 된다는 경영여건의 변화 요인(5.30), 사업장 개선(4.95) 등으로 나타난 것에 볼 수 있듯이 제주지역 카지노업의 육성을 기본전략으로 관련업계 종사자들은 법제도의 개선 등과 카지노업 자체의 문제보다는 외부환경 요인의 개선에 대한 필요성을 상대적으로 중요하게 여기고 있는 것으로 나타났다.

제5절 가설검증

1. 연구가설 1의 검증

연구가설 1은 제주지역 카지노업 육성인식 요인은 인구통계적 요인에 따라 유의한 차이를 보일 것이다 이며 이를 검증하기 위해 t-검증과 일원변량분석을 이용하였다.

1) 성별에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

제주지역 카지노업 종사원의 성별에 따른 카지노업 육성인식 차이를 검증한 결과, <표 4-11>에 나타났듯이 경영방식의 변화 요인에서는 $p < 0.01$ 의 수준에서 유의한 차이를 보이고 있고, 종사원교육 요인에 대해서는 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 차이를 보이는 것으로 나타난 반면 나머지 카지노업 육성인식 요인은 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다.

경영방식의 변화 요인에서는 남성이 5.633점으로 여성 5.151점보다 높게 나타나 남성이 카지노업 육성인식에 대해 높음을 알 수 있다. 종사원교육 요인에서는 여성이 4.802점으로 남성 4.521점보다 높게 나타나 여성이 종사원교육의 필요성에 대해 높은 인식을 보임을 알 수 있다.

<표 4-11> 성별에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식	남성		여성		t	P
	평균	표준편차	평균	표준편차		
게임종류의 다양화	4.438	0.806	4.463	0.847	0.05	0.819
법·제도의 개선	4.588	0.865	4.690	0.960	0.74	0.389
종사원교육	4.521	0.887	4.802	0.956	5.48*	0.020
경영방식변화	5.633	0.825	5.151	0.899	18.49**	0.000
사업장 개선	5.042	1.141	4.883	1.243	1.05	0.306

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

2) 학력에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식에 대해 학력에 따른 차이를 검증한 결과, <표 4-12>에서 보듯이 게임 종류의 다양화 요인과 관련해서는 $p < 0.01$ 수준에서 유의한 차이를 보였고, 사업장 개선 요인과 관련해서는 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 나머지 카지노업 육성인식 요인에 대해서는 유의한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

<표 4-12> 학력에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식	고졸		전문대졸		대학졸		대학원졸		F	P
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
게임종류의 다양화	4.877	0.636	4.505	0.581	4.399	0.885	3.000	1.319	6.09**	0.000
법·제도의 개선	4.600	1.358	4.783	0.828	4.540	0.925	4.400	0.461	1.20	0.311
종사원교육	4.771	0.678	4.459	0.868	4.754	0.961	4.000	0.230	1.86	0.136
경영방식변화	5.600	0.792	5.367	0.795	5.462	0.961	5.500	0.346	0.35	0.792
사업장 개선	5.571	0.755	5.148	1.032	4.799	1.249	4.500	2.309	2.93*	0.035

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

3) 연령에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

제주지역 카지노업 종사원의 연령에 따른 카지노 육성인식 요인의 차이를 검증하였다. 그 결과, <표 4-13>에서 보듯이 경영방식의 변화 요인에 대해서만 $p < 0.01$ 수준에서 유의한 차이를 보였을 뿐 나머지 요인과 관련해서는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

연령에 따른 경영방식 변화에 대한 인식정도는 50대 5.800점, 30대 5.648점으로 나타나 상대적으로 20대 5.234점과 40대 5.517점보다 높게 나타남을 알 수 있다.

<표 4-13> 연령에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식	20대		30대		40대		50대 이상		F	P
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
게임종류의 다양화	4.389	0.950	4.498	0.702	4.546	0.603	4.857	0.765	0.78	0.053
법·제도의 개선	4.629	0.909	4.639	0.874	4.647	1.050	4.400	0.461	0.09	0.965
종사원교육	4.634	1.004	4.575	0.872	4.729	0.733	4.600	0.692	0.23	0.876
경영방식 변화	5.234	0.937	5.648	0.780	5.517	0.878	5.800	0.230	4.05**	0.007
사업장 개선	4.910	1.243	5.207	1.127	4.735	0.761	5.000	1.154	1.74	0.160

* p<0.05, ** p<0.01

4) 직위에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

한편 직위에 따른 카지노업 육성인식 요인에 대한 차이를 검증한 결과, <표 4-14>에 나타났듯이 사업장 개선 요인과 관련해서만 p<0.05 수준에서 유의한 것으로 나타나고 있다. 특히, 중간관리직인 계장 5.464점, 대리 5.363점으로 나타나 상대적으로 다른 직위의 계층보다 그 인식의 정도가 높은 것을 알 수 있다.

<표 4-14> 직위에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식	평직원		주임		계장		대리		차장		임원이상		F	P
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
게임종류의 다양화	4.319	0.903	4.685	0.802	4.704	0.575	4.714	0.805	4.587	0.482	4.142	0.000	2.15	0.061
법·제도의 개선	4.661	0.943	4.500	0.574	4.842	0.796	4.490	0.820	4.377	1.037	4.200	0.000	0.92	0.468
종사원교육	4.633	0.931	4.660	0.913	4.842	0.977	4.309	1.098	4.577	0.639	4.800	0.000	0.84	0.521
경영방식 변화	5.329	0.951	5.400	0.949	5.457	0.632	5.654	0.800	5.466	0.867	5.800	0.000	0.64	0.665
사업장 개선	4.966	1.276	4.450	1.265	5.464	0.990	5.363	1.071	4.833	0.804	4.500	0.000	2.28*	0.047

* p<0.05, ** p<0.01

5) 근무연수에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

마지막으로 근무연수에 따른 카지노업 육성인식 요인에 대한 차이를 검증한 결과, <표 4-15>에 나타났듯이, 법·제도의 개선 요인과 종사원교육 요인에서 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

법·제도의 개선 요인에 대해서는 3년 미만(4.852점)과 3-6년 사이(4.563점)의 종사원들에게서 상대적으로 높은 인식을 지니고 있는 것으로 나타났는데, 특히 3년 미만 종사원이 법·제도의 개선 요인에 대해 가장 높은 인식을 가지고 있는 것으로 나타난 것은 특이할 만하다.

한편 종사원교육 요인과 관련해서는 시기로 봐서 중간관리 층이라 할 수 있는 3-6년 정도 근무한 종사원과 9-12년 사이의 장기 근속한 종사원이 높은 인식을 가지고 있는 것으로 나타났다.

이상의 분석결과를 바탕으로 가설 1은 부분적으로 채택할 수 있다. 따라서 제주지역 카지노업 종사원의 인구통계적 특성에 따라 카지노업 육성인식에 차이가 있는 것으로 평가된다.

<표 4-15> 근무연수에 따른 카지노업 육성인식 차이검증

카지노업 육성인식	3년미만		3-6년		6-9년		9-12년		12년이상		F	P
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
게임종류의 다양화	4.533	0.883	4.334	0.887	4.277	0.872	4.738	0.620	4.526	0.672	1.81	0.112
법·제도의 개선	4.852	1.131	4.563	0.911	4.550	0.719	4.600	0.740	4.550	0.975	2.26*	0.049
종사원교육	4.442	0.560	4.894	1.194	4.426	0.778	4.688	1.063	4.537	0.417	2.28*	0.047
경영방식 변화	5.178	1.029	5.405	0.873	5.524	0.913	5.677	0.623	5.512	0.894	1.42	0.218
사업장 개선	5.052	1.161	4.868	1.273	4.990	1.317	5.361	0.891	4.781	1.015	1.17	0.324

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

2. 연구가설 2의 검증

연구가설 2는 카지노업의 육성인식 요인간에는 인식차이가 있을 것이다 이며 이를 검증하

기 위해 카지노업 육성인식 요인간에 대응표본 t-검증(Paired-Samples T-Test)를 통하여 검증하였다.

<표 4-16>에 나타났듯이 카지노업 육성인식요인간 대응표본 차이검증 결과, 종사원교육 요인과 법·제도의 개선 요인, 카지노 게임종류의 다양화 요인과 법·제도의 개선 요인간만 유의한 차이를 보이지 않고, 카지노 게임종류의 다양화 요인과 종사원교육 요인간은 $p < 0.05$ 수준에서 나머지 대응에서는 $p < 0.01$ 수준에서 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

경영방식 변화와 사업장 개선 요인은 모든 카지노업 육성인식 요인과 차이가 있는 것으로 나타났으며, 또한 사업장 개선 요인은 법·제도의 개선이나 경영방식의 변화 요인보다는 낮게 나타났으나 카지노 게임종류의 다양화와 종사원교육 요인보다는 높게 나타났으며, 경영방식 변화 요인은 법·제도의 개선 요인 다음으로 높게 조사되었다. 한편 법·제도의 개선 요인은 가장 높은 인식 정도를 보였고, 가장 낮은 인식요인은 종사원교육 요인으로 나타났다.

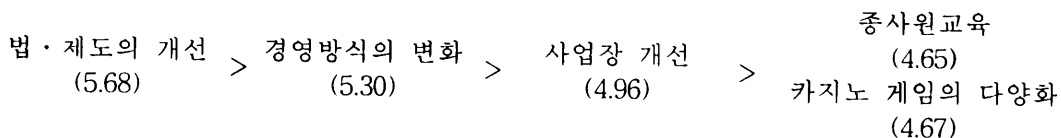
<표 4-16> 카지노업 육성인식요인간 차이검증

카지노업 육성인식요인		카지노 게임종류의 다양화	종사원교육	법·제도의 개선	경영방식 변화	사업장 개선
카지노 게임종류의 다양화	t		-2.528*	-1.482	-13.421**	-7.740**
	p		0.012	0.126	0.000	0.000
종사원교육	t			1.621	-9.976**	-3.624**
	p			0.106	0.000	0.000
법·제도의 개선	t				-11.389**	-4.797**
	p				0.000	0.000
경영방식 변화	t					5.751**
	p					0.000
사업장 개선	t					
	p					
평균		4.67	4.65	5.68	5.30	4.98

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

이상의 분석결과를 바탕으로 가설 2는 부분적으로 채택되었다. 따라서 카지노 육성인식 요인간에는 차이가 있는 것으로 평가되며 이러한 결과를 그림으로 도식화하면 <그림 4-1>과 같다.

<그림 4-2> 카지노업 육성인식요인간 인식차이



제5절 실증분석의 논의 및 시사점

본 연구의 결과 카지노 종사원들이 제주지역 카지노업의 발전을 위해 인식하고 있는 요인 들로는 카지노 게임 종류의 다양화, 카지노 종사원의 교육, 법·제도의 개선, 경영방식변화, 사업장 개선 요인으로 나타났다. 이중 제주지역 카지노 종사원들이 카지노업의 육성을 위해서 가장 중요하다고 인식하고 있는 요인은 제주지역 카지노업체의 과밀화와 종사원의 자격 증제도 등의 변수가 포함된 법·제도 개선 요인(5.68)으로 나타났고, 이어 카지노가 호텔의 부대시설로 영업을 하고 내국인의 출입을 허용해야 된다는 경영여건의 변화 요인(5.30) 등으로 나타났다.

한편 인구통계적 변수 성별, 학력, 연령, 직위, 근무년수에 따른 카지노업 종사원들의 요인 분석을 통해 추출된 5개의 카지노 육성인식 요인에 대한 인식차이를 검증한 결과 유의수준 0.01 수준에서 경영방식의 변화요인과 유의한 차이를 보이는 인구통계적 변수는 성별과 학력이, 게임 종류의 다양화 요인과 관련해서는 학력이 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 그리고 유의수준 0.05 수준에서의 경우 직위에 따라서는 사업장 개선 요인, 근무년수와 관련해서는 법·제도의 개선과 종사원교육 요인, 사업장 개선 요인에 대해서는 직위와 학력, 게임종류의 다양화 요인과 관련해서는 연령이 유의한 차이를 보였다.

또한 분석결과에 의하면 제주지역 카지노업 종사원들은 제주지역 카지노업 발전에 영향을 미치는 요인들 중 법·제도의 개선과 경영여건의 변화 요인이 다른 카지노 육성요인 보다

중요한 요인으로 여겨진다. 따라서 제주지역 카지노 발전을 위해서는 법·제도의 개선을 통해서 제주지역의 카지노업체 과밀화 현상 등으로 인한 수급불균형 상태를 타개하기 위해 현재 확보상태에 있는 오픈카지노 허용 문제에 있어서도 합리적이고 체계적인 법과 제도개선을 통해 해결할 방안을 강구해야 할 것으로 보인다. 이러한 효과적인 카지노 정책을 통하여 제주관광의 위기를 극복하고 관광객들에게는 다양한 수요를 충족시키는 동시에 주변 경쟁국 보다는 한발 앞서가는 경쟁력을 가질 수 있는 계기로 삼는 등의 전략적 방향을 모색해야 할 것으로 보인다.



제 5 장 결 론

본 연구는 연구모형을 설정한 것을 토대로 하여 제주지역 카지노 육성인식 요인이라 고려되는 것들 중에서 실제적으로 제주지역 카지노업의 육성에 미치는 영향을 살펴보고, 인구통계적 변수에 따라 제주지역 카지노업 종사자들이 인지하는 카지노 육성요인에 대해 차이를 보이고 있는지를 검증하고자 하였다.

제주관광은 경쟁력이 점차적으로 약해지면서 정체 상황에 직면해 있다. 이런 상황을 해결하는 데는 선진 관광국가들이 카지노를 주요한 관광자원으로 인식하고 이를 통해 지역의 경제와 관광의 활성화를 이루고 있는 사례를 참고할 필요가 있을 것이다. 선진 관광국들은 카지노를 합법화시키고 장려함으로써 세수확보, 경제활성화를 추구하기 위하여 정책적으로 지속적인 노력을 기울이고 있는 상황이기 때문이다.

제주지역의 카지노업체 현황은 공급과잉 상태이기 때문에 제주지역 카지노업이 발전하기 위해서는 현재의 호텔중심의 소규모 사업장, 공급과잉으로 인한 과다 경쟁을 법·제도적으로 해결해야 할 것이다. 그리고 이에 맞는 인력, 조력, 노력을 기울이면서 각 카지노 사업체에서는 종사원의 교육을 통해서 딜러의 기능 향상, 외국어 수준의 향상 등과 같은 카지노 서비스의 수준을 높여야 할 것으로 여겨진다.

카지노는 기후와 관계없는 24시간 연중무휴 사업이기 때문에 카지노 시설이외에 부대시설을 마련하는 방안이 전략적으로 고려되어야 한다. 남녀노소가 부담 없이 즐길 수 있는 놀이 시설, 휴식시설, 주제공연장과 같은 시설을 도입하는 경영의 변화가 필요할 것이다.

제주지역 카지노업이 발전하기 위해서는 카지노 사업체의 종사원 교육을 통한 서비스의 향상, 경영의 변화와 같은 자구노력과 중앙정부 및 지방정부의 법·제도의 개선을 통한 지원이 절대적으로 필요하다. 이런 지원 속에서 제주지역에서 카지노 산업은 육성되고 다시 카지노업이 제주관광에 미치는 영향이 점차 확대되어질 때 중앙정부 및 지방정부는 카지노업을 높은 소득을 창출하는 사업으로 간주하여 적극적인 홍보를 하게 될 것이다.

즉, 효과적인 카지노업 육성 전략은 제주 관광의 정체 상황을 극복하고 제주를 찾는 외국 관광객들에게는 다양한 욕구를 충족시키는 동시에 국내 다른 관광지 또는 주변 국가 보다 나은 경쟁력을 확보하는데 긍정적 영향을 줄 것이므로 전략적 육성은 매우 중요하고 필요하

다고 여겨진다.

한편 본 연구의 한계를 가지고 있어 후속 연구에서 개선되어야 할 점이 있다.

본 연구는 제주지역 카지노업체에 근무하고 있는 종사원 중 외국의 카지노 시설을 이용한 경험이 있는 242명을 표본으로 하여 조사하였다. 조사 방법에 있어서도 설문지법에 의한 단순 응답만을 근거로 하였는데, 종업원의 심리 상태나 정확한 인식의 정도의 측정을 위해 추가 조사를 통한 검증이 이루어지지 않았고, 인구 통계적으로 구분하여 연구하는 것도 필요하리라 여겨진다. 즉 종사원이 인식하는 제주지역 카지노업 발전을 중심으로 조사함으로써 응답의 신뢰성과 연구결과의 일반화에 한계를 지니고 있다. 차후 연구에서 제주지역 카지노 이용자를 대상으로 조사를 실시한다면 보다 정확한 제주지역 카지노 발전을 위한 마케팅 전략을 수립할 수 있을 것이다.

따라서 향후 이 연구와 관련된 연구를 행함에 있어서 본 연구의 문제점과 한계를 보완하고 보다 발전된 이론과 실증분석을 하는 것이 과제라 할 수 있다.



참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 고택운, 「카지노 게임의 실무이론」, (독서당, 1995).
- 김광진, 「동아원색 세계 대백과사전」, (동아출판사, 1986).
- 김재섭, 「도시경영전략-라스베가스를 중심으로」, (한국지방자치연구원, 1998).
- 송병식, 「인사관리」, (제주대학교, 1998).
- 안세원, 「마케팅원론」, (경상대학교 출판부, 1994).
- 양일용, “한국카지노산업의 육성방안에 관한 연구”, 대전대학교 경영행정대학원 석사학위 논문, 1996.
- 오상훈, 「국제자유도시와 제주관광의 발전방향」. (제주관광학회, 1999).
- 오수철, 「카지노 경영학」, (백산출판사, 1998).
- 오정환, 「관광법규」, (기문사, 1998).
- 유병화, 김용준 「현대마케팅론」, (박영사, 1998).
- 윤정길, 원갑연, 전홍진 「카지노경영실무론」, (기문사, 1999).
- 이상렬, “한국카지노산업의 육성방안에 관한 연구”, 중앙대 국제경영대학원 석사학위 논문, 1992.
- 이여구, “관광호텔의 오락관련사업에 관한 연구 - 카지노를 중심으로”, 기전여자전문대학, 1996.
- 이충기, 「카지노산업 육성방안」, (한국카지노업관광협회, 1995).
- 이학종, 「전략경영론」, (박영사, 1994).
- 조동성, 정승준, 「경영전략」, (경문사, 1992).
- 채용식, 「한국카지노 산업론」, (기문사, 1999).
- 한범수, 「카지노산업의 세계적 추세와 전망 그리고 한국」, (한국관광연구원, 1997).
- 제주도, 제주도 국제자유도시 추진전략, 제주도, 1999.
- 제주도, 제주도 통계연감, 제주도, 1998.

제주도관광협회, 제주관광소식, 제주도관광협회, 1998.
 한국카지노업관광협회, 97년도 제2차 카지노 종사원교육, 한국카지노업관광협회, 1997.
 한국카지노업관광협회, 카지노 영업준칙, 한국카지노업관광협회, 1997.
 동아일보, 1998.
 제민일보, 1998. 9. 16.
 조선일보, 1999. 4. 21.
 중앙일보, 1999

2. 국외문헌

<일본문헌>

前勇 男 「現代觀光學 키워드辭典」, (日本: 學文社, 1998).

<서양문헌>

Alan Wykes, “*The Completed Illustrated To Gambling*”, London: A Books Limited;
 1984
 Betsy Fay, “*Essentials of Tour Management*”, Prentice Hall ; 1997
 Gillo, Nick, Dave Verbon “*Casino Marketing*”, Professional Approach Lasvegas NV
 GBC; 1982
 Rubin Martinez “*Managing Casino*”, Lasvegas: Barricade Books; 1997
 Jhon Romero “*Casino Marketing*”, New york: International Gaming & Wagering
 Business New; 1995
 Jim Kilby “*Casino Operations Management*”, Universty of Nevada Lasvegas
 Academic Printing Services; 1994
 State of Nevada “*Gaming Control Board*”, Gaming Revenue Report; 1994

ABSTRACT

A Study of the Strategic Awareness Development for Jeju Casino Industry

By Heon-Hwan Ko

*Department of Business Administration
Graduate School of Business Administration
Cheju National University
Supervised by Professor Sang - Hoon Oh*

Today in developed countries the casino industry has been showcased as an industry for making high profit. The countries tend to develop the industry in terms of economy and tourism and as a strategic industry for the future.

The casino industry faces of difficulties because of a decrease in customers and excessive competition among the companies still it is prized for having a great and productive effect on tourism by attracting foreigners and creating employment, tax revenue, and dollar income. therefore, it is about time to do something to solve these problems.

The purpose of this study is to suggest some effective ways of solving current problems and developing the industry as a competitive area of tourism by way of analyzing the elements of understanding involved with the casino industry : some of which are the diversification of games, on adequate number of companies, and the improvement of the relevant laws or systems.

To achieve the purpose of this study, 242 of 350 copies of a questionnaire given to 350 subjects of this study working for 8 different companies on Jeju island from September, to August, 2000 are used.

This research has been processed by using Ms Excel in coding the data extracted from the questionnaire, by using SAS for windows 6,12 in analysis by way of Frequency Analysis, Factor an analysis, T - test, and ANOVA.

The summary of this study is as follows :

The most important factors for improving some current ineffective state of affairs are the revision of the relating regulations and systems and some attempt to change the manner of managing the business, In the difference level of 0.01, it was found that sex and level of education make some difference in the light of changing management methods and that the level of education makes some difference in the light of diversification of the kinds of games. In the difference level of 0.05, it was found that the status makes some difference in terms of the factor of improving the game floor, the period of working in terms of correcting the existing regulations and systems and retraining the employees, position and education in terms of improving the game floor, and age in terms of diversification of kinds of the games.

The limitation of this study are as follows ;

First, it lacks additional study and verifications about accurate testing of the level of understanding or psychological state due to the simple approach of using a questionnaire.

Second, it lacks some degree of generalization and a questionnaire and enough reliability as the responses are limited to only "Jeju".

Therefore, there is still some challenge to analyze and verify with more improved theories in continuing with this study in the future.

◆ 설 문 지 ◆

안녕하십니까?

저는 제주대학교 경영대학원에서 관광경영학을 전공하고 있는 학생으로서 제주지역 카지노업의 육성인식에 관하여 연구를 하고 있습니다.

본 설문지는 카지노이용시설 경험자를 대상으로 제주지역 카지노업 육성인식에 관한 의견을 수집하기 위하여 작성되었습니다.

귀하의 응답내용은 단지 통계처리에 의한 학문적인 목적으로만 사용되며 카지노업의 활성화를 위한 유용한 자료로 활용될 것입니다.

감사합니다.

2000. 7

제주대학교 경영대학원 관광경영학과

지도교수 : 오 상 훈

연구자 : 고 현 환

(TEL: 757-6109)

【 응답요령 】

본 설문에는 제주지역 카지노업의 육성에 필요한 게임종류의 다양화·종사원의 교육·카지노 업체의 조정·법. 제도의 개선에 관한 문항들로 구성되어 있습니다.

외국의 카지노 시설을 이용한 경험을 바탕으로 설문내용에 대해 귀하께서 생각하시는 정도에 따라 해당되는 번호에 ○표를 하여 주십시오

1. 다음은 제주지역 카지노업의 게임종류 다양화의 필요성에 대한 항목 들입니다



전혀 별로 그렇지 그저 그렇 대체로 매우
그렇지 그렇지

않다 않다 않다 그렇다 다 그렇다 그렇다

1) 게임종류가 다양하면 고객의 수요가 -3 -2 -1 0 1 2 3
증가하기 때문이다.

-----	-----	-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------	-------	-------

2) 고객의 다양한 gambling 욕구를 충족시 -3 -2 -1 0 1 2 3
킬 수 있기 때문이다

-----	-----	-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------	-------	-------

3) 민족성, 관습에 맞는 게임이 없기 때 -3 -2 -1 0 1 2 3
문이다

-----	-----	-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------	-------	-------

4) 외국의 카지노에 비해 게임종류가 다양 하지 않기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

5) 새롭게 개발된 게임종류가 없기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

6) 고객들이 여러 가지 게임을 선호하고 있 기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

7) 현재 시행하고 있는 게임종류로 충분하다

-3	-2	-1	0	1	2	3



2. 다음은 제주지역 카지노업체의 종사원의 교육의 필요성에 관한 항목들입니다

진혀 별로 그렇지 그저 그렇 대체로 매우
 그렇지 그렇지
 않다 않다 않다 그렇다 다 그렇다 그렇다

1) 딜러의 교육기관이 없기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

2) 회사 내에서 종사원 교육을 실시 하고 있지 않기 때문이다.

-3	-2	-1	0	1	2	3

3) 딜러의 기능적 자질 향상을 위해 필요하기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

4) 종사원의 외국어 능력 배양을 위해 필요하기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

5) 고객들에게 양질의 서비스를 제공 하기 위해 필요하기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

3. 다음은 제주지역 카지노업체의 조정의 필요성에 관한 항목들입니다

전혀 별로 그렇지 그저 그렇 대체로 매우
 그렇지 그렇지
 않다 않다 않다 그렇다 다 그렇다 그렇다

1) 제주지역 카지노업체는 외국의 카지노에 비하여 소규모이기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

2) 제주지역 카지노업체가 과밀화 현상을 보이고 있기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

3) 제주지역 카지노 업체는 호텔 중심으로 운영되고 있기 때문이다

	-3	-2	-1	0	1	2	3
	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

4) 제주지역 카지노 업체는 수급의 균형을 이루고 있지 못하기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

5) 카지노업은 카지노가 중심이고 숙박시설은 부대시설이어야 하기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

6) 각종 부대시설과 주제공연장이 필요하기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3

7) 과도한 경쟁으로 경영난을 가중시키고 있기 때문이다

-3	-2	-1	0	1	2	3



4. 다음은 제주지역 카지노업체의 범. 제도의 개선 방향에 관한 항목들입니다


전혀 별로 그렇지 그저 그렇 대체로 매우
 그렇지 그렇지
 않다 않다 않다 그렇다 다 그렇다 그렇다

1) 환전상의 외환보유한도액의 제한을 두어야 한다

-3	-2	-1	0	1	2	3

2) 환전상의 외환보유한도액이 5 만불 이상이어야 한다

-3	-2	-1	0	1	2	3

- 3) 환전상의 외환보유한도액에 대해서
현행제도가 좋다
- 4) 내국인의 출입이 허용되어야 한다
- 5) 지역주민의 출입은 금지되어야 한다
- 6) 크레딧(퀵스신용대여) 채무를 회수 하
기 위한 법적 장치가 마련되어야 한다
- 7) 종사원 자격증제도를 실시하여야 한다
- 
제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

5. 【 간단한 인적 사항 】

1. 성 별 ? 【 】 2. 학 력 ? 【 】
3. 연 령 ? 【 】 4. 직 위 ? 【 】
5. 카지노업체 근무년수 ? 【 】

♣ 설문에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다 ♣