

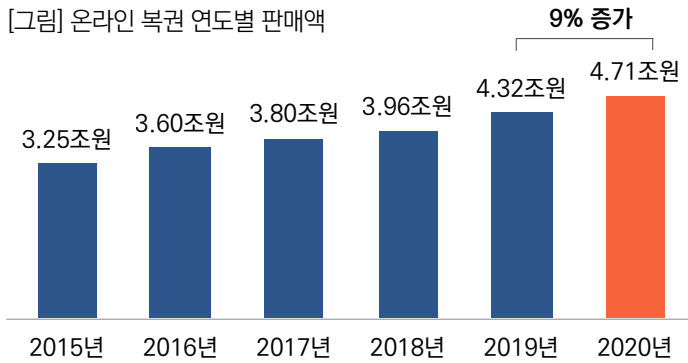
2. 온라인 복권 실태



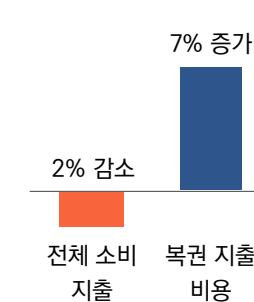
2020년, 국내 소비 지출 감소에도 복권은 증가

- 2020년 한해 온라인 복권(로또) 판매액은, 4조 7,100억 원으로 2019년(4조 3,200억 원)보다 9%p 증가해 복권 통합 발행을 시작한 2004년 이래 최대로 증가했다.
- 2020년 월 가계 지출액 중 전체 지출은 2% 감소한 반면, 복권 지출은 7%가 증가하여 대조를 이루고 있다.

[그림] 온라인 복권 연도별 판매액



[그림] 월 가계지출액 중 복권 대비 전체 소비 지출 vs 복권 증감률

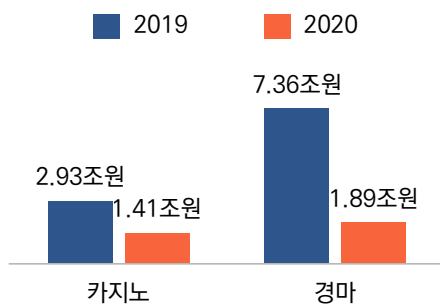


*자료 출처: 연합뉴스, 2021.04.13., '작년 소비지출 역대 최대 감소에도 복권 소비는 7.2% 늘어' (<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210412139000002>)

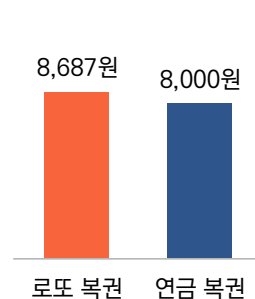
● 반면, 카지노와 경마 등의 사행산업은 감소!

- 반면 카지노는 2020년 한 해 매출이 1조 413억 원으로 2019년 2조 9,300억 원에 비해 65%가 감소했고, 경마는 1조 890억 원으로 2019년 7조 3,600억 원에 비해 85% 감소했다.
- 코로나19 이후 사회적 거리두기와 영업제한으로 인해 카지노와 경마 매출은 크게 줄었지만 줄어든 수요가 온라인 복권 판매액의 상승에 영향을 준 것으로 보인다.
- 한편, 지난 해 로또 복권 1회 구입 시 평균 구입액으로는 8,687원이며 40대 연령층이 10,027원으로 가장 많이 산 것으로 나타났다, 또 연금복권은 1회 구매 시 평균 8,000원이었고, '50대'가 8,600원으로 가장 많았다.

[그림] 사행 산업 매출액 추이(2019 vs 2020)*



[그림] 복권 1회 구입 시 금액** (로또 복권 vs 연금 복권)



*자료 출처: 동아일보, 2021.10.02., '1등 12회 로또 명당에 가는 실낱 희망...1주일 버티는 힘' (<https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20211001/109519516/1>)

**자료 출처: 기획재정부 복권위원회, '복권관련인식', (만 19세 이상 성인 남녀 1,020명, 2019.11.30-2020.11.05, http://www.bokgwon.go.kr/history/02_01.jsp)