

나도,
건전경마
홍보대사!

경마를
처음 시작하는
분들을 위한
교안서



안녕하십니까?

처음 배우는 경마

어떻게 하는 것이 좋을까요?

경마와 관련된 재미있는 특징들을

미리 알고 즐기시면 더 유익한 시간이

되실 것입니다.

1

경마를 소개합니다!



2

사행 산업?



3

도박 중독?



4

착한 경마, 행복 경마



오늘 말씀 드릴 주제입니다.

먼저 **경마의 속성**에 대해서 확실히 알려드립니다.

다음으로 경마가 속한 **사행산업의 목적과 특성**에 대한 정보를 드립니다.

마지막으로 오늘 교육의 핵심, 사행산업의 부작용인 **도박중독의 양상**,

어떻게 하면 중독의 위험성에서 벗어나

경마를 건전하게 즐기실 수 있는지에 대해서

말씀드리겠습니다.



경마를 소개합니다.

경마는 쉽게 말해서 말들의 달리기 경기, 가장 빠른 말을 맞추는 경기입니다.

쉬워 보이기도 하지만 의외로 맞추기가 어렵습니다.

왜 그런 것일까요? 이 부분에 대한 의문점을 같이 풀어보겠습니다.



역사적으로 가장 오래된 스포츠 중의 하나가 바로 경마입니다.

우승열패, 즉 고대로부터 전 세계 왕과 귀족들은 전쟁이나, 자신들의 부와 권위를 위해서 좀 더 빠르고 힘이 센 말을 가지기를 원했습니다.

그래서 인위적으로 경쟁을 통해 혈통을 계량화하여 얻은 말이 지금 현대의 경주마, 더러브렛입니다.

이 말은 평균 163cm 정도의 키에 450kg 중량을 유지하며, 경기에 최적화 되도록 발달된 근육을 보여줍니다.

여러 말이 동시에 뛰면 땅이 울리는 정도의 중량감과 코끝 차이로 들어오는 아슬아슬한 스릴감을 줍니다.

이것이 바로 현장에서 만끽하는 경마의 재미입니다.

그런데 더러브렛은 덩치에 비해 예민한 성격을 가지고 있어 관리가 어려운 부분도 있습니다.

제주마 : 평균 113cm, 122kg



제주도에서 개최되는 경마는 제주마라는 국산마를 통해서 경기가 이뤄지고 있습니다.

제주마는 전통 조랑말입니다.

키가 작고, 체중이 적지만 강한 체력과 인내력을 가지고 있고 더러브렛과 달리 적응력이 좋습니다.

일설에 따르면 고집이 세지만 충성심은 높다고도 합니다.



I am Mr. Park
미스터
파크

한국말 사상 최초 17연승의 신기록을
창출한 제주 말의 대표주자
인물
자음이 박희태



내 이름은 미스터파크
난 사립마포도 중의 경주용 말인데,
내 연애는 주머니 주머니 풀주 분들의 파기요요와,
눈앞에 경주부가 펼쳐질 때마다 나는 할 새로운 승부욕에 불타오르네~

도시별 경기소방 news1



8000조 분의 1, 17연승
22전 17연승, 19승



미스터 파크라는 말이 있었습니다.

이 말은 2007년 제주도에서 포입마*로 출생하여 2009년 데뷔, 17연승이라는 대기록을 가진 대단한 말이었습니다.
(22전 19승, 2위 1번, 3위 1번 기록)

2012년 6월 경기 중 인대파열로 안타깝게도 안락사 했습니다.

오랜 경마 팬들에게는 유명한 말이었지요.

2013년 9월 15일 부산경남 경마공원에는 미스터 파크 동상이 세워졌고, 미스터 파크가 태어났던 제주도 트리플 크라운 목장에는 모비도 만들어졌습니다.

* 포입마 : 임신한 상태로 수입된 어미 말이 국내에서 낳은 말. 국산마와 구분하기 위하여 부르는 말이다.

경마에 영향을 미치는 요인 (마칠인삼 VS 운칠기삼)

말



혈통

- 근력
- 심폐능력
- 동기
- 위치선정
- 건강상태
- 경쟁자

기수



- 근력
- 동기
- 건강상태
- 경력
- 말 컨트롤 및 위치선정



경마의 결과에 영향을 주는 변수는 상당히 많습니다.

혈통, 즉 아버말과 어마말의 좋은 유전자, 훈련강도, 그리고 이전의 승률이 중요합니다.

말뿐만 아니라 말을 타는 기수의 경험, 승률과 같은 경력이라든지 건강 상태도 매우 중요하겠습니다.



그 외에도 마주, 조교사의 훈련방식, 날씨, 경기장 형태, 자리다툼, 우승 전략 등 많은 변수들이 영향을 주기 때문에 경기 결과를 맞추기가 그렇게 쉽지 않습니다.

따라서 처음 즐기시는 분들께서는 모든 변인을 적용하면 머리가 아프실 것이고 내가 가장 관심 있는 변수를 중심으로 결과를 예측하시는 것이 경마를 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 1두를 적중

복연승식 : 1/15

1, 2, 3등 내에 들어올 말 중 2두를 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 3두 적중

삼쌍승식 : 1/720

1, 2, 3등 말 3두를 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 네 번 연속 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 몰빵을^^ 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 내에 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.

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



사행산업

이번에는 사행산업의 특성에 대해서 알아보겠습니다.



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 베팅마다 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 배당
대로 환급. 경마의 종가 영국에서 시작되었고 북메이커들이 고객들 사이로 돌아다니며
수첩에 기록하며 딱지를 떼어주는 방식으로 운영. 공정성 문제가 제기되면서, 패리 뮤추얼
방식이 개발됨. 1870년 프랑스 향수업자 피에르 올레가 최초 고안했고, 현재는 거의 모든
경마 개최국이 패리 뮤추얼 도입.

베틱금액 구조



환급금 73%



제세금 16%

(레저10%, 교육4%, 농특세 2%)



운영비 7%



이익금 4%



경마에서 얻어진 수익금의 구조를 보시면 환급금이 73%입니다.

한 경기의 전체 베틱금액에서 73%는 결과를 맞춘 고객들에게 다시 상금으로 돌려드립니다.

나머지는 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



부정 이용객의 도박중독문제 발생



사행산업의 광고 규제로 인하여 많이 알려지지 않았지만,

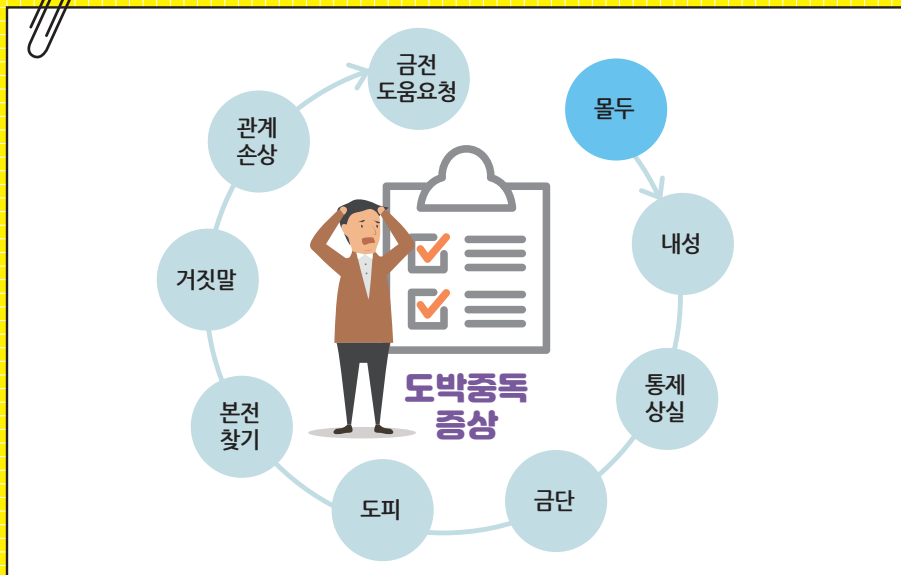
합법 사행산업은 세금과 기금 확보 및 고용창출 효과가 있습니다. 경마가 포함되는 말 관련 산업(경주마, 승용마 사육, 농장운영, 사료, 의약품)에는 약 3조 4천억 원 기여 및 1만 6천명의 일자리를 창출해내고 있습니다. (2019년 기준)

이에 반해 불법 사행산업은 개인의 사적이익만 추구하기 때문에 운영자 및 이용자 모두 법적 처벌을 받습니다.



도박중독은 돈 문제를 발생시킵니다.

즉, 중독으로 통제력을 상실하면 불가피하게 빚이 발생되며 가정에까지 영향을 미쳐서 가족들을 힘들게 합니다. 중독자 본인은 도박으로 쉽게 돈을 벌수 있다고 착각에 빠져서 근로의욕을 잃기도 합니다. 도박할 시간이나 자금을 마련하기 위해서 근무시간은 짧고 자유시간이 많은 일을 선택하기도 합니다. 다른 약물, 알코올 중독의 경우에는 중독자 본인의 피해가 가장 큼니다만, 도박중독의 경우에는 돈 문제가 발생하기 때문에 가족 및 지인들에게도 피해를 많이 입히게 되어, 특히 조심하여야 합니다.



도박중독은 위 그림에서 제시된 전체 9개 증상들로 진단됩니다.

처음에는 재미가 있어서 몰두하게 되는데 점점 지나치게 빠지다 보면 내성이 생겨서 더 많은 시간과 돈을 베풀게 됩니다.

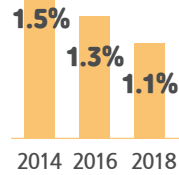
어느 순간 도박을 하지 않으면 불안감을 경험하고 스트레스를 받습니다. 이렇게 깊이 빠지는 동안에 많은 빚을 지게 되는데요.

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 빌린 후 약속을 어기는 행위를 많이 하여 주변 사람들과의 관계도 좋지 않게 됩니다. 심한 경우 불법행위까지 저질러 처벌을 받는 경우도 간혹 있습니다.

위 증상 중 4개 이상이면 도박 중독으로 진단합니다.

도박중독의 단계



도박중독 유병률*
(사행산업통합감독위원회)



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

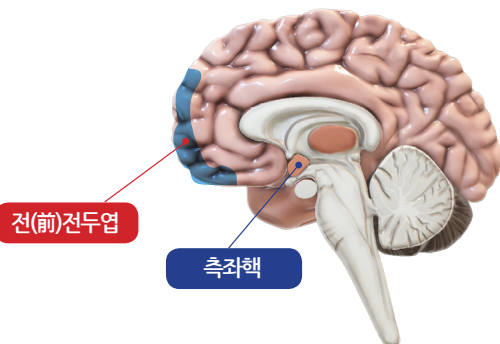
사교성 단계에서는 별다른 문제없이 사람들과 재미있게 즐기는 수준이나 문제성 단계에서는 게임에서 지는 경험이 증가되지만 그만두지 못하고 계속해서 빚까지 발생하는 단계입니다.

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 비율(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)



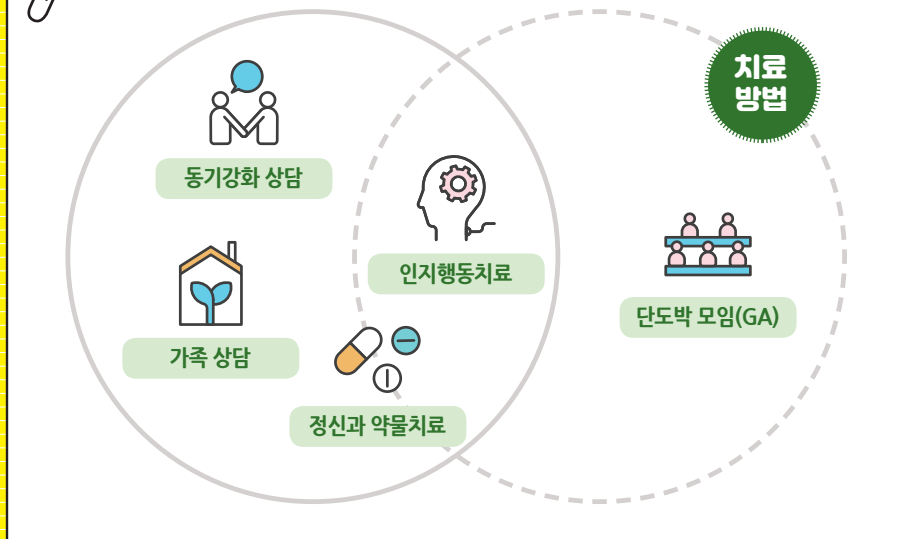
도박 중독의 심리사회적 원인을 보면, 불법도박의 확산과 같은 환경적 원인과 세 가지 경로가 밝혀졌습니다. 보통은 우연히 대박을 맞게 되면 습관적으로 도박활동을 할 수 있게 됩니다.

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 즐기기 전에 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 높아 집니다.

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 치료를 진행하게 됩니다.



농림축산식품부

- 경마(한국마사회)
- 소싸움(한국우사회)



문화체육관광부

- 경륜, 경정, 스포츠 토트(국민체육진흥공단)
- 내국인 카지노(강원랜드)
- 외국인 카지노(GKL 그랜드코리아레저)



기획재정부

- 주택, 연금복권, 로또



사행산업통합감독위원회



한국도박문제관리센터

- 전국 거점도시 33개 센터 운영,
- 무료 헬프라인 1336 운영



유캔센터

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



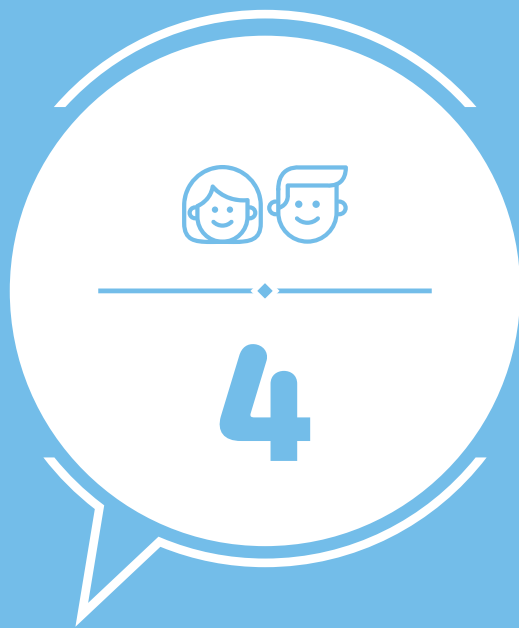
경마는 농림축산식품부 관할 하에 있으며 말산업 육성법, 한국마사회법, 축산법의 법률을 근거로 운영되고 있습니다.

다른 정부기관인 문화체육관광부는 강원랜드, 경륜, 경정, 스포츠 토트를 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 유캔센터를 운영하여 도박 중독 문제를 예방하기 위해서 노력하고 있습니다. 예방뿐만 아니라 용산 유캔센터로 연락을 하시면 심리치료까지 무료로 받을 수 있습니다.

그리고 국무총리 산하 사행산업통합감독위원회에서 운영하는 한국도박 문제관리센터가 전국 41개(지역센터 15개소, 민간상담전문기관 26개소) 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.



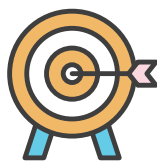
착한 경마, 행복 경마!

경마를 건강하게 소비할 수 있는 방법에 대해서
알려드리겠습니다.

우리가 마주치는 상황



경기 분석



배팅 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)

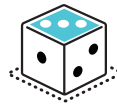
경마에서, 경기의 승부가 말의 능력 70%와 기수, 조교사 등의 능력 30%로 결정됨을 이르는 말.



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 추가 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 남부지명 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.

감사합 니다.

한국마사회



UCAN CENTER
유캔센터

서울시 용산구 청파로 52 한국마사회 용산 8층
www.kra.co.kr/ucan