



보도 일시	2022. 1. 18.(화) 15:10	배포 일시	2022. 1. 18.(화) 14:40
담당 부서 <총괄>	복권위원회사무처 복권총괄과	책임자	과 장 고정민 (044-215-7810)
		담당자	서기관 이병두 (mofed@korea.kr)

복권, 기부행위로의 인식개선 등에 따라 판매 증가 - '21년 복권수익금 2.4조원, 사회안전망 강화에 도움 -

- ① (총 판매 현황) '21년 복권판매액은 5조 9,755억원으로 '20년 대비 5,603억원(+10.3%) 증가하였고, 수익금 2조 4,291억원이 복권기금에 적립

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
복권판매액(조원)	4.2	4.4	4.8	5.4	6.0
복권수익금(조원)	1.7	1.8	2.0	2.2	2.4

* 복권수익금 = 복권판매액 - 판매사업·운영비(당첨금, 판매수수료, 위탁수수료 등)

- (복권별 판매액) 온라인복권 5조 1,371억원(전년대비 +8.4%), 인쇄복권 4,420억원(+19.8%), 연금복권 2,911억원(+29.2%), 전자복권 1,053억원(+25.6%) 판매

- 특히, 연금복권은 '20.4월 당첨금액·당첨자 수를 확대하는 상품 개편*으로 판매가 크게 증가하여 당첨자의 노후소득안정에도 기여

* (기존) 1등 월 500만원×20년(2명), 2등 일시금 1억원(4명) ⇨ 연금당첨 연 104명

(개편) 1등 월 700만원×20년(2명), 2등·보너스 월 100만원×10년(18명) ⇨ 연금당첨 연 1,040명

** 국민연금 월평균 수령액('21.9월 현재) : 1인당 평균수령액 55만원(최고수령액 237만원)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
연금복권 판매액(억원)	1,004	1,040	1,029	2,253	2,911
연금 당첨자 수(명)	27	27	36	400	581

- (판매 증가요인) 코로나19 이후 타 사행산업 운영 축소*에 따른 대체효과, 복권에 대한 인식 개선 등에 기인한 것으로 추정됨

* '20년 사행산업 매출증가율(전년대비) : 타 사행산업 평균(△58.3%), 복권(+13%)

사행산업 매출액 중 복권 비중(%) : ('17) 19.1 → ('18) 19.6 → ('19) 21.2 → ('20) 42.1

- 해외 국가*에서도 코로나19 이후 복권판매가 증가하였고, 충북대학교가 수행한 연구에서도 복권은 카지노·경마·경륜·경정과 매출에 있어 대체관계**에 있는 것으로 분석됨

* '20년 복권판매 증가율(전년대비) : 미국 8.3%, 캐나다 13.3%, 호주 20.1% 등
(출처 : La Fleur's 2020 World Lottery Almanac)

** 복권과의 대체관계 계수 : (카지노) -0.1241 (경마) -0.0078 (경정) -0.0077 (경륜) -0.0069

- 또한, 복권을 생활속에서 가장 쉽게 실천할 수 있는 기부행위(1000원짜리 복권 1장 구입시 약 410원 공익사업에 지원)로 바라보는 시각이 늘어난* 것도 판매증가에 영향을 준 것으로 조사됨

* 복권에 대한 국민들의 인식조사에서 복권이 좋은 이유로 '좋은일에 사용'이라는 답변이 '20년 19.2%에서 '21년 26.5%로 증가

② (수익금 사용현황) 복권판매에 따른 수익금 대부분은 저소득층 주거안정 및 장학사업 등 취약계층 지원에 활용되어, 이분들이 다시 일어설 수 있는 발판을 마련하는데 도움을 주었음

- 복권법에 따라 복권수익금의 35%는 기존 복권발행기관의 고유 목적 사업에 우선 배분, 나머지는 복권위 의결을 거쳐 공익사업에 지원
- '21년의 경우 복권수익금 및 여유자금 등을 포함 총 2조 6,311억원을 지원하였고, 용도별로는 저소득·소외계층 소득지원 14,752억원(56.1%), 주거안정 5,504억원(20.9%), 문화기회 향유 1,642억원(6.2%) 등에 집행

(단위: 억원, %)

합계	소득지원	주거안정	문화기회 향유	보훈가족 지원	기타*
26,311	14,752	5,504	1,642	899	3,514
(100.0)	(56.1)	(20.9)	(6.2)	(3.4)	(13.4)

* 기존 복권발행기관 배분 사업비(8,325억원) 중 취약계층 지원사업은 소득지원 및 보훈가족 지원에 포함하고, 과학기술진흥·문화재보호 등 법정 용도사업은 기타 사업으로 구분

【저소득·소외계층 소득지원】

- 저소득 한부모 가정 자녀양육비(1인당 월 20만원, 188천명) 3,067억원
- 미취업청년·저소득근로자 등의 긴급한 생계자금 지원(43만건, 건당 평균 대출액 887만원)을 위한 햇살론 보증재원 출연 2,670억원

- 저소득층 중·고·대학생(3천여명) 장학금(평균 월 35만원) 995억원
- 의료비가 연소득의 15%를 초과할 경우 본인부담 의료비의 최대 80%까지 지원(평균 264만원, 17천명)하는 재난적 의료비 252억원

【저소득층 주거안정 지원】

- 도심내 다가구주택 등 7,347호를 매입·임차 후, 저소득층에게 재임대하는 저소득층 임대주택 지원사업 5,504억원

【문화기회 향유·보훈가족 지원】

- 문화격차 완화를 위해 기초생활수급자·차상위계층(197만명)에게 통합문화이용권(1인당 10만원) 발급 등 지원 1,642억원
- 보훈요양원 건립, 보훈병원 의료장비 등 국가유공자 지원* 899억원

* 전북권 보훈요양원(200병상) 건립, 부산·광주보훈요양병원 300병상 증축 등

- ③ (국민 인식) 복권수익금을 활용한 취약계층 지원, 공익CF* 및 행복공감봉사단 활동 등에 따라, '21년 국민인식조사**에서 복권에 대한 긍정적 인식이 전년 66.5%에서 73.7%로 상승

* "복권기금이 지키는 행복할 권리"(행복공감봉사단장 배우 김소연씨 출연)

** '21.10~11., 성인 1,020명 면접설문, 표본오차 ±3.1%P(95% 신뢰수준), 「입소스」 수행

- 복권 구매 이유로 '좋은일에 사용되어서'의 비중*이 높아지고, '공익사업 지원에 대한 인지도'도 47.0%에서 49.5%로 증가

* 복권 구매 이유 : ①기대/희망('20년 41.7% → '21년 39.2%), ②좋은일/공익사업에 사용('20년 19.3% → '21년 26.5%), ③재미/흥미('20년 12.6% → '21년 9.3%) 등

- 한편, 성인의 62.8%가 일년에 1회 이상의 복권구매 경험이 있고, 중산층이 복권을 가장 많이 구매*하는 것으로 조사

* 가구소득별(월) 구매경험률(%) : 1분위(174만원 이하) 32.6, 2분위(175~297만원) 57.7, 3분위(298~437만원) 66.9, 4분위(438~646만원) 68.5, 5분위(647만원 이상) 50.5

※ 복권기금 지원사업 사례 (🖱 [참고 5 참조])



담당 부서 <총괄>	복권위원회사무처 복권총괄과	책임자	과 장	고정민 (044-215-7810)
		담당자	서기관	이병두 (mofed@korea.kr)
	복권위원회사무처 발행관리과	책임자	과 장	이종수 (044-215-7830)
		담당자	사무관	김지선 (kjs1107@korea.kr)
	복권위원회사무처 기금사업과	책임자	과 장	권기정 (044-215-7850)
		담당자	사무관	오두현 (yggdrasil@korea.kr)



참고 1

'21년 복권 판매현황 (잠정*)

* 결산 완료 후 2월말 확정치 공개 예정

□ '21년 복권판매는 총 5조 9,755억원(잠정), 전년대비 10.3% 증가

○ (온라인복권) 51,371억원 판매로 전년 대비 8.4% 증가

○ (인쇄복권) 4,420억원 판매로 전년 대비 19.8% 증가

○ (연금복권) 2,911억원 판매로 전년 대비 29.2% 증가

○ (전자복권) 1,053억원 판매로 전년 대비 25.6% 증가

< 연도별 복권 판매실적 >

(단위: 억원, %)

구 분	'17	'18	'19	'20	'21(잠정)
합 계 (증감률)	41,538 (6.9)	43,848 (5.6)	47,933 (9.3)	54,152 (13.0)	59,755 (10.3)
■ 온라인복권 (증감률)	37,974 (6.5)	39,687 (4.5)	43,181 (8.8)	47,370 (9.7)	51,371 (8.4)
■ 인쇄복권 (증감률)	2,049 (13.7)	2,466 (20.4)	3,103 (25.8)	3,690 (18.9)	4,420 (19.8)
■ 연금복권 (증감률)	1,004 (2.3)	1,040 (3.6)	1,029 (△1.0)	2,253 (118.8)	2,911 (29.2)
■ 전자복권 (증감률)	512 (24.4)	655 (27.9)	619 (△5.5)	839 (35.5)	1,053 (25.6)

참고 2

연도별 사행산업 매출 현황

□ 전체 사행산업 중 복권 매출 비중은 20% 수준이었으나, 코로나19 이후 타 사행산업 영업축소 등으로 '20년 42%까지 증가

(단위: 억원, %)

구분	2016	2017	2018	2019	2020
복권 (A)	38,855	41,538	43,848	47,933	54,152
(증감률)	(9.3)	(6.9)	(5.6)	(9.3)	(13.0)
카지노업	29,034	27,302	30,254	29,305	10,413
(증감률)	(3.6)	(△6.0)	(10.8)	(△3.1)	(△64.5)
경마	77,459	78,015	75,376	73,572	10,890
(증감률)	(0.2)	(0.7)	(△3.4)	(△2.4)	(△85.2)
경륜	22,818	21,744	20,515	18,337	3,509
(증감률)	(0.4)	(△4.7)	(△5.7)	(△10.6)	(△80.9)
경정	6,898	6,369	6,210	5,994	680
(증감률)	(2.5)	(△7.7)	(△2.5)	(△3.5)	(△88.7)
체육진흥 투표권	44,414	41,991	47,428	51,099	48,928
(증감률)	(28.8)	(△5.5)	(12.9)	(7.7)	(△4.2)
소싸움 경기	299	304	273	267	26
(증감률)	(68.9)	(1.7)	(△10.2)	(△2.2)	(△90.3)
타 사행산업 합계(B)	180,922	175,725	180,056	178,574	73,446
(증감률)	(6.7)	(△2.9)	(2.5)	(△0.8)	(△58.3)
전체 합계 (C)=A+B	219,777	217,263	223,904	226,507	127,598
(증감률)	(7.2)	(△1.1)	(3.1)	(1.2)	(△43.2)
전체 사행산업 중 복권 매출 비중 (A/C, %)	17.7	19.1	19.6	21.2	42.1

* 자료 : 2020년 사행산업 관련 통계자료(사행산업통합감독위원회, '21.6월) 편집

참고 3

복권기금 사업현황

(단위 : %, 억원)

복권수익금	35%	법정배분사업	<법정대상기관>		<배분비율>	<20결산>	<21수정>	<22계획>	
			과 학 기 술 진 흥 기 금	12.583	947	1,162	1,305		
			국 민 체 육 진 흥 기 금	10.371	779	886	938		
			근 로 복 지 진 흥 기 금	5.310	464	532	598		
			중소벤처기업창업및진흥기금	6.356	556	637	747		
			문 화 재 보 호 기 금	14.286	951	929	1,406		
			지 방 자 치 단 체	17.267	1,185	1,417	1,528		
			제 주 개 발 특 별 회 계	17.267	1,075	1,288	1,679		
			사 회 복 지 공 동 모 금 회	4.286	299	384	401		
			산 림 환 경 증 진 자 금	5.846	498	575	691		
			보 훈 복 지 의 료 공 단	6.428	538	515	553		
			<소계>		100.0	7,292	8,325	9,844	
기타수입	65%	공익사업	<공익사업 분야>		<사업기관>	<비율>	<20결산>	<21수정>	<22계획>
			저소득 주거안정	주 택 도 시 기 금	29.9	5,504	5,504	5,504	
			국가유공자 복지	보 훈 기 금	0.9	347	385	162	
			저소득·소외계층	양 성 평 등 기 금	59.4	4,037	4,677	5,956	
				청 소 년 육 성 기 금		1,194	1,287	1,376	
				근로복지진흥기금		-	-	1,000	
				보 건 복 지 부		695	807	713	
				고 용 노 동 부		31	21	21	
				법 무 부		31	-	15	
				교 육 부		968	995	1,061	
			금 용 위 원 회	1,233	2,670	1,915			
			문화·예술진흥	문화예술진흥기금	9.5	1,223	1,642	1,739	
			재해·재난 구호	응 급 의 료 기 금	0.3	-	-	58	
			<소계>		100.0	15,263	17,986	19,519	
			<총 계>					22,555	26,311

< 조사 개요 >

- ▶ (대상) 전국(제주 제외) 만 19세 이상 일반국민 1,020명
- ▶ (기간·기관) '21.10.25~11.18, 입소스
- ▶ (방법) 질문지를 이용한 대면 면접조사 * 표본오차 $\pm 3.1\%$ 포인트, 95% 신뢰수준

□ '복권이 있어 좋다'는 복권에 대한 긍정적 인식은 73.7%로 전년 (66.5%)대비 7.2%p 상승

- (복권이 있어 좋은 이유) 기대/희망을 가질 수 있어서(39.2%), 좋은일/공익사업에 사용되어서(26.5%) 등의 순으로 조사

* ('20년) 1. 기대/희망 있어서(41.7%) 2. 좋은일/공익사업에 사용되어서(19.3%)

□ 복권기금의 공익사업 지원 인지도도 49.5%로 전년(47.0%) 대비 2.5%p 상승

□ 최근 1년간 1회 이상 복권구입 경험률은 62.8%

□ 복권별 구입경험률을 성별, 연령별, 소득분위별로 나누어 보면

- (성별) 남자의 71.8%, 여자의 54.0%가 구매경험이 있음
- (연령별) 40대가 구매경험률이 가장 높고 60대 이상이 가장 낮음
- (소득분위별) 4분위의 구매경험률이 가장 높고 1분위가 가장 낮음

* (20대) 54.1%, (30대) 66.7%, (40대) 74.2%, (50대) 69.7%, (60대 이상) 54.0%

* 가구소득별(월) 구매경험률(%) : 1분위(174만원 이하): 32.6, 2분위(175~297만원): 57.7, 3분위(298~437만원): 66.9, 4분위(438~646만원): 68.5, 5분위(647만원 이상): 50.5

참고 5

복권기금 지원사업 사례

- (저소득층 장학사업) 잠재력이 있는 저소득층 중·고등학생*을 발굴하여 대학 졸업 시까지 장학금** 지원 ('21년 995억원)

* 국민기초생활수급자, 법정 차상위계층, 한부모가족지원대상자

** 매월 (중) 25만원, (고) 35만원, (대) 45만원

“장학생에 선발되어 꿈을 꾸게 되었고, 그 꿈을 향해 성장할 수 있는 기회를 얻을 수 있었습니다.”

- 가정형편으로 학원 비용이 부담되었던 공모 학생은 복권기금 꿈사다리 장학생으로 선발되어 필요한 학원 수업을 들을 수 있었고, 원하는 대학에 무사히 합격

- (근로자햇살론) 저소득·저신용 금융 취약계층*의 생계자금 지원**을 위한 보증재원 출연 ('21년 2,080억원)

* 연소득 3,500만원 이하 또는 4,500만원 이하(신용등급 6등급 이하) 근로자

** 1인당 1500만원 한도

“카드론 보다 낮은 금리로 생계자금을 빌릴 수 있어 미래 설계를 할 수 있었고 어린 자녀들에게 든든한 기둥이 되는 아빠의 모습으로 남을 수 있었습니다.”

- 아이 둘을 키우는 김모씨는 코로나19로 회사가 어려워졌고, 생계자금이 부족하여 카드론을 사용하였으나 높은 이자 부담으로 생활이 더 곤궁해짐
- 근로자햇살론 지원으로 카드론보다 낮은 금리로 필요한 만큼의 생계자금 지원

- (재난적의료비 지원) 취약계층*을 대상으로 의료비 부담액이 가구 연소득 대비 15% 초과시 의료비 지원**('21년 252억원)

* 기준 중위소득 100% 이하(개별심사를 통해 최대 200%까지 선정 가능)

** 지원비율: (수급자.차상위) 80%, (기준중위소득 50%) 70%,
(기준중위소득 50~100%) 60%, (기준중위소득 100~200%) 50%

“만약 재난적 의료비 지원 제도가 없었다면, 병원비 때문에 우리 가족이 더욱 힘들었을 것입니다.”

- 부산에 사는 곽모씨는 '20년에 악성 종양이 발생하여 수술비, 입원비 등 600만원이 넘는 병원비가 청구되었으나, 재난적 의료비 지원을 통해 병원비 일부를 경감받음