

남미 카지노 및 게이밍산업의 이해와 시사점

이 승 구

강원대학교 관광경영학과 교수

E-mail: sklee@kangwon.ac.kr

카지노산업의 효과에 대한 관심과 기대감이 근래에 들어 국내에서도 대표적인 뜨거운 감자의 역할을 담당하고 있다. 강원랜드 카지노와 같은 민간인 출입이 가능한 카지노의 태동을 통해, 우리는 카지노에 대한 직간접적인 성격과 기능을 살펴볼 수 있는 충분한 여건을 갖추고 있다. 국제적으로도 여러 미개발국과 개발도상국들이 카지노산업에 대한 투자와 자본유치에 총력을 기울이고 있다.

남미에서도 다른 대륙과 같이 카지노가 활성화되고 있다. 남미의 카지노도 세계 여러 나라의 카지노처럼, 대규모 리조트 타입의 시설에 식음료를 제공하는 형태며, 충분한 관광객을 수용하고 서비스할 수 있는 규모이다.

카지노 게임의 형태는 국제적 기준과 상이하나, 경우에 따라 남미 특유의 규칙과 독특한 방법의 게임이 산재한다. 일반 카지노에서 포커게임을 볼 수는 있으나, 불법인 경우도 있다. 남미의 특징 중의 하나는 카지노에만 국한되어 있지 않고, 복권, 빙고, 경마 같은 여타 게이밍산업도 상당히 발전되어 있다는 것이다. 카지노에 비해 더 큰 비중을 갖고 있으나, 서서히 카지노의 약진이 가시화되고 있다.

비교적 산업화는 느리지만, 독특하고 아름다운 자연환경과 문화적 특수성을 갖고 있는 남미의 카지노산업을 이해하고, 그들만의 카지노산업 모형 분석을

통해, 카지노의 산업적인 관계성과 발전성을 살펴보고, 우리의 미래에 적용해 보는 일은 국제화시대에 매우 의미 있는 생존전략이 될 수 있겠다

.....

<색인어> 카지노, 게이밍산업, 5가지 힘(Five Forces)분석, 시장분석

I. 서론

인간은 삶의 행복과 즐거움을 추구하기 위해 놀이(Play)를 즐길 줄 아는 '호모 루덴스'(Homo Ludens)적인 인생을 갈망하고 있다. 카지노게임은 인생의 여정이며 놀이를 즐길 줄 아는 인간의 특권이며, 동서고금을 막론한 모두의 공통된 주제이고 관심사가 되었다.

카지노산업의 위상과 규모는 상상의 수준을 뛰어넘어 나라의 근간산업이 될 정도로 성장해왔다. 미국의 라스베이거스에서 부터 지구 반대편 마추픽추가 있는 안데스 산맥 시골마을에서 까지, 인간의 즐거움과 경제 활성화라는 캐치 프레이드를 내걸고 공통된 놀이를 하고 있다.

비교적 산업화는 느리지만, 독특하고 아름다운 자연환경과 문화적 특수성을 갖고 있는 남미의 카지노산업을 이해하고, 그들만의 카지노산업 모형 분석을 통해, 카지노의 산업적인 관계성과 발전성을 살펴보고, 우리의 미래에 적용해 보는 일은 국제화시대에 매우 의미 있는 생존전략이 될 수 있겠다.

II. 남미 카지노 및 게이밍산업의 성격과 특징

남미의 카지노는 카지노 진화론 발전사에 비추어 볼 때, 원시적인 단계에 머물러 있는 것이 분명하다. 먼저, 카지노산업의 유치목적이 외국 관광객 유인 효과를 통한 외화 벌이와 세수효과를 높여 경제 활성화를 꾀한다는 것이다. 하지만 외국인을 수용할 만한 수용여건이 미비하고, 세수를 통한 경제 활성화

명분도 국민들에게는 설명력이 약할 것 같다. 카지노 놀이로서의 여가를 즐기
기 보다는 단순히 ‘돈 내고 돈 먹기’의 냉철한 도박성 분위기가 훨씬 설득력
있어 보이기 때문이다.

둘째로, 이미 복권, 빙고, 경마, 온라인 게임 등의 난립으로 국가 자체가 이
미 ‘젬블링 공화국’ 같은 상황에서, 이보다 더 짜릿하고 더 큰 베팅을 위한 대
형 패키지상품이 카지노라는 것이다. 국민들의 삶의 질과 행복추구의 기회제
공 보다는 지극히 상업성과 도박성에 기인된 기획상품의 의미가 강한 것 같
다.

셋째로, 남미의 카지노는 자유경쟁 시장원리에 의한 사업경영이 아니라 정
부의 규제와 압력이 가해지는 대규모 공기업 형태의 ‘기형화된 카지노 모형’으
로 판단되어진다. ‘한 지붕 두 가족’ 같이 같은 카지노 시설에 테이블게임은
국가에서 관리 운영하고, 슬롯머신은 민간 기업이 운영하나, 그 수익의 대부분
을 세금으로 국가에 귀속시키는, 기업가정신에 위배되는 혼재된 경영방식을
취하고 있다.

마지막으로 현대의 카지노산업은 리조트형 카지노가 대세이다. 카지노뿐만
아니라, 테마파크, 엔터테인먼트 공간, 쇼핑센터, 각 종 편의시설 등으로 이루어
진 복합문화공간인데 반해, 남미의 카지노 서비스는 최소한의 식음료 공간
만을 제공하고 있는 폐쇄적 공간이라는 점이다. 결론적으로 진정한 게이밍(놀
이)의 의미보다는 젬블링(도박)에 가까운 기업 철학과 경영방식의 집합체로 간
주될 수 있다.

III. 남미 국가별 카지노 및 게이밍 특성 및 현황

남미에서도 다른 대륙과 같이 카지노가 활성화되고 있다. 남미의 카지노도
세계 여러 나라의 카지노처럼, 대규모 리조트 타입의 시설에 식음료를 제공하
는 형태며, 충분한 관광객을 수용하고 서비스할 수 있는 규모이다.

카지노 게임의 형태는 국제적 기준과 상이하나, 경우에 따라 남미 특유의
규칙과 독특한 방법의 게임이 산재한다. 카지노에서 포커게임을 볼 수 는 있

으나, 불법인 경우도 있다. 남미의 특징 중의 하나는 카지노에만 국한 되어있지 않고, 복권, 빙고, 경마 같은 여타 게이밍산업도 상당히 발전되어있다는 것이다. 카지노에 비해 더 큰 비중을 갖고 있으나, 서서히 카지노의 약진이 가시화되고 있다.

특히 남미에서 카지노가 가장 활성화된 국가는 아르헨티나이며, 70여개의 카지노가 전국에 산재해 있으며, 25,000대의 슬롯머신이 500개의 지역에 분포되어있다.

대부분의 카지노산업이 민영화되어있지만, 정부기관인 ‘아르헨티나 복권위원회’에서 운영되는 경우도 적지 않다. 또한 국제적 카지노기업인 스페인의 실사(CILSA)와 같은 외국기업의 투자와 관리에 의해 관리 운영되는 특징을 갖고 있다. 또한 오프라인 카지노뿐만 아니라, 온라인 카지노의 허가와 규제와 관련된 문제가 매우 중요한 사안이다. 온라인 카지노의 활성화가 남미의 최대 관심사가 되고 있다.

브라질은 국토면적 세계5위의 국가로 다양한 인종과 문화 및 기후대로 알려져 있지만, 카지노에 한해서는 매우 제한된 시장만이 존재한다. 2004년 실바 대통령의 카지노 폐지령 이후, 관광산업을 활성화하는 촉매제로서의 카지노산업 부흥이라는 많은 카지노 옹호론자들의 거센 지지와 압박에도 불구하고 카지노의 합법화는 많은 과제를 안고 있다. 브라질은 불법 카지노의 온상이 되고 있다. 정부에서 운영하는 복권이 유일한 합법 게이밍이며 6개의 복권게임이 합법적으로 등록되어있고, 카지노에 관해서는 남미 주변국들의 시장 상황에 매우 민감한 편이다.

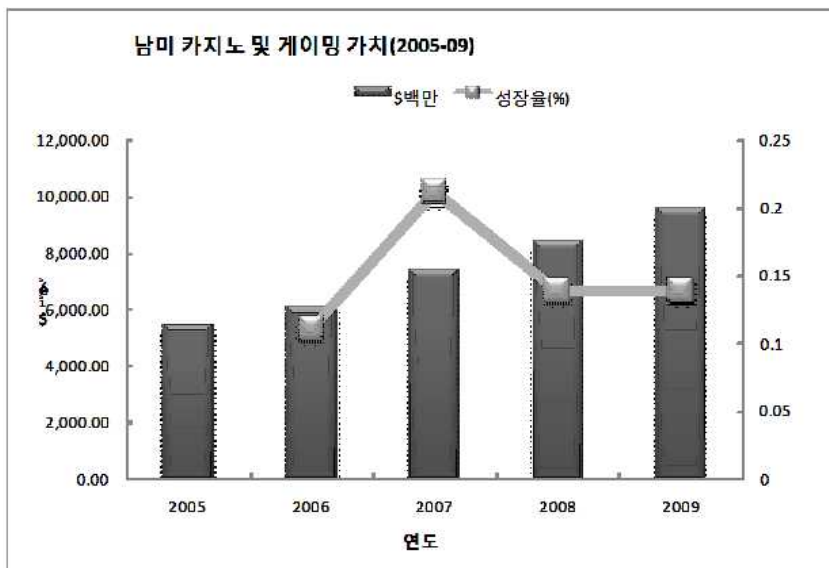
칠레는 2005년 카지노법이 통과되어 카지노가 합법화되었으며, 최근 카지노 허가권이 7개에서 24개로 급속히 증가되었다. 칠레 카지노위원회가 구성되어 카지노에 대한 모든 인허가, 통제 및 관리가 이루어지며, 2008년 15개의 카지노 개장 이후, 추가적인 카지노 영업허가가 증가하고 있는 추세다. 칠레의 경우도 카지노를 통해 칠레관광산업을 활성화하고, 세수를 증대한다는 취지가 매우 강하며, 이를 통해지역경제 활성화를 가속화한다는 구체적 목적성을 갖고 있으며, 국내외 기업의 투자가 이루어지고 있다.

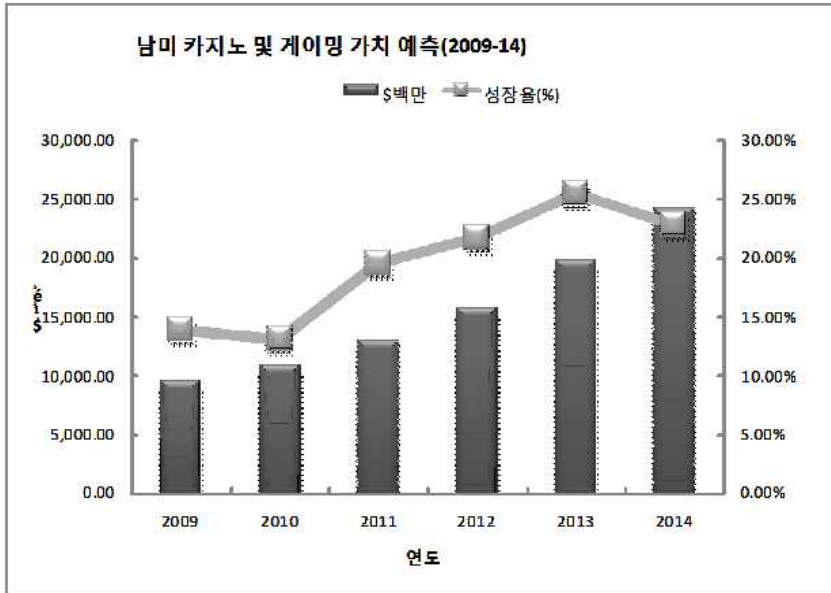
페루는 경관이 뛰어나지만 산지가 많은 국가로서 카지노와 같은 게이밍산

업에 대한 기복이 매우 심하다. 정부의 규제와 세수확보 등의 문제로 많은 문제가 있었으나, 근래 지역경제 및 관광산업화 활성화를 목적으로 페루 전역에 카지노를 허가 했다. 하지만, 지역 마다 법과 제도의 혼용으로 인한 문제점이 대두는 되었지만, 정부는 추가적으로 770개의 슬롯머신을 추가 도입했고, 카지노 관리 및 통제와 돈세탁을 방지하기 위한 국가차원 기구를 신설했다. 페루도 남미의 인근 국가와 같이 온라인 게이밍에 관련된 허가 문제로 많은 고충을 겪고는 있지만, 최근에는 800개소의 슬롯머신 게임장에 70,000개의 이상의 슬롯머신이 운영되고 있다.

IV. 남미 카지노 및 게이밍산업의 시장 분석

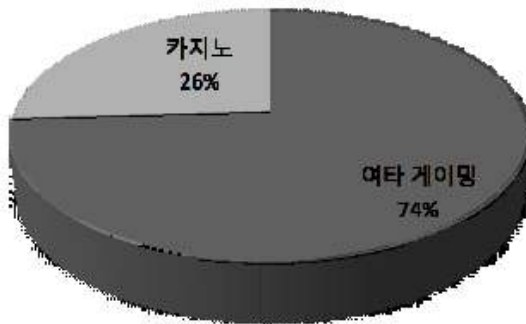
2009년 남미 카지노와 게이밍 산업은 전년 대비 13.9% 증가한 \$9.6bill(1조원)의 수익을 창출했다. 이러한 수익은 가속화될 것으로 전망되며, 2014년에는 3조에 가까운 수익창출이 예견된다. 특히 아르헨티나와 칠레의 수익창출액과 상승세가 뚜렷하다.



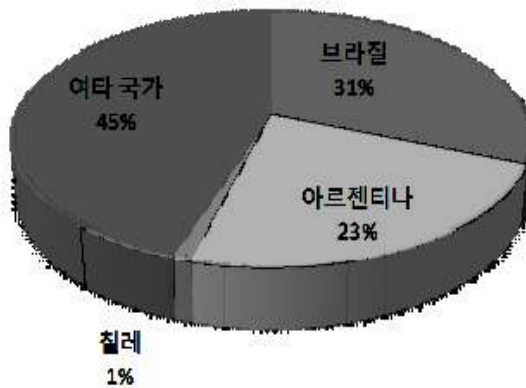


국제적으로 게이밍과 잼블링(Gambling)에 대한 규제가 강화되었으나, 라틴 아메리카에서는 게이밍관련 사업자들(투자자, 운영자, 설비 및 기술제공자 등)의 사업기회가 호조를 띠고 있다. 남미에서의 카지노와 여타 게이밍 산업은 카지노가 25.9%를 차지하고, 여타 게이밍이 74.1%로 카지노 이외의 복권, 빙고 및 인터넷 게이밍 등이 발달되어 있다. 브라질, 아르헨티나, 칠레 등이 카지노와 여타 게이밍 강국이며, 중남미(33개국, 5억 7천 만명)에서는 대다수의 주민들이 그들의 수입을 잼블링(도박)에 지출하고 있다.

남미 카지노 및 게이밍 점유율, 2009

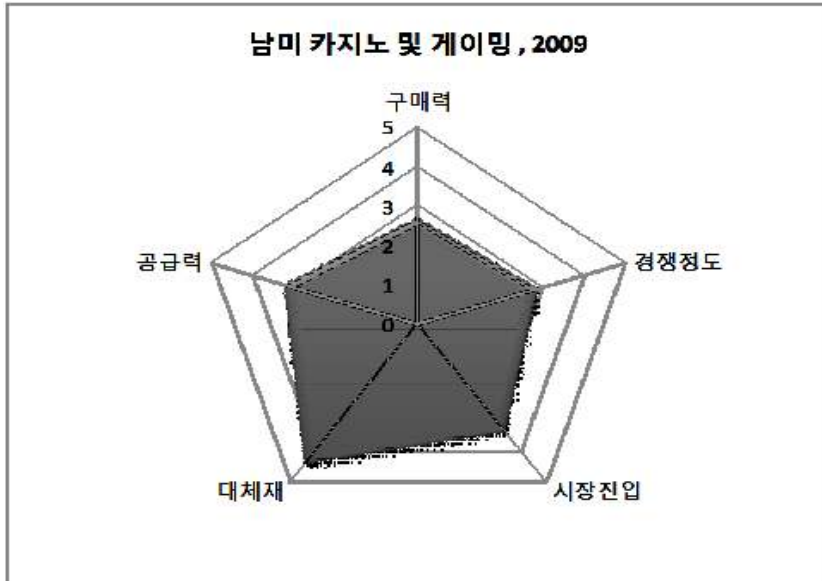


남미 국가별 카지노 및 게이밍 시장 세분화, 2009

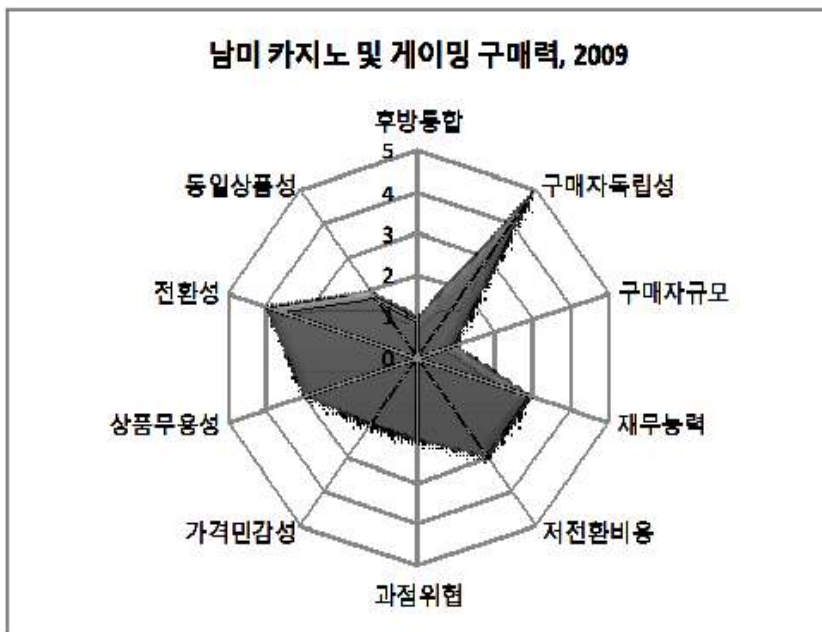


V. 남미 카지노 및 게이밍 시장 분석

산업구조분석의 기본 틀로 마이클 포터(M. Porter)의 5가지 힘(Five Forces: 구매력, 공급력, 대체재, 신규 진입자, 경쟁자)분석을 통해 남미의 게이밍 및 카지노 분석에 대한 결과이다.



1. 남미 카지노 및 게이밍 구매력

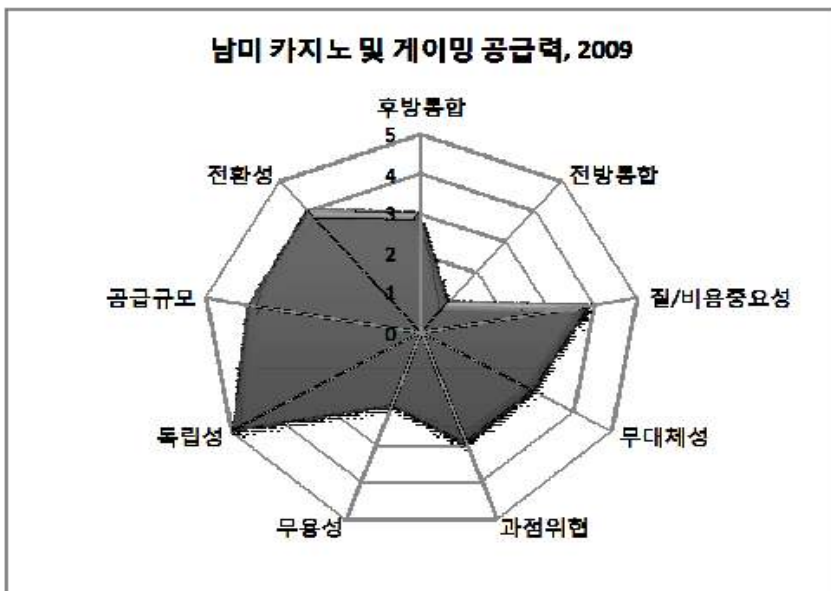


남미 카지노 및 게이밍 시장의 구매력은 지속적인 상승추세에 있다. 하지

만 도박에 쉽게 중독되는 고객들의 비이성적인 카지노 경제행위(소비)는 결론적으로 카지노에 대한 구매력의 저하를 초래했다. 또한 세계적인 경제 침체여의 여파로 불황을 타지 않는 카지노산업에도 어느 정도 영향을 미쳐 구매력 저하의 원인이 되었다. 카지노 멤버쉽 비용과 같은 기회비용의 증가가 구매력을 저하 시킨 요인으로 간주된다. 하지만 총체적으로 남미 카지노와 게이밍의 구매력은 원만한(Moderate Degree) 것으로 나타났다.

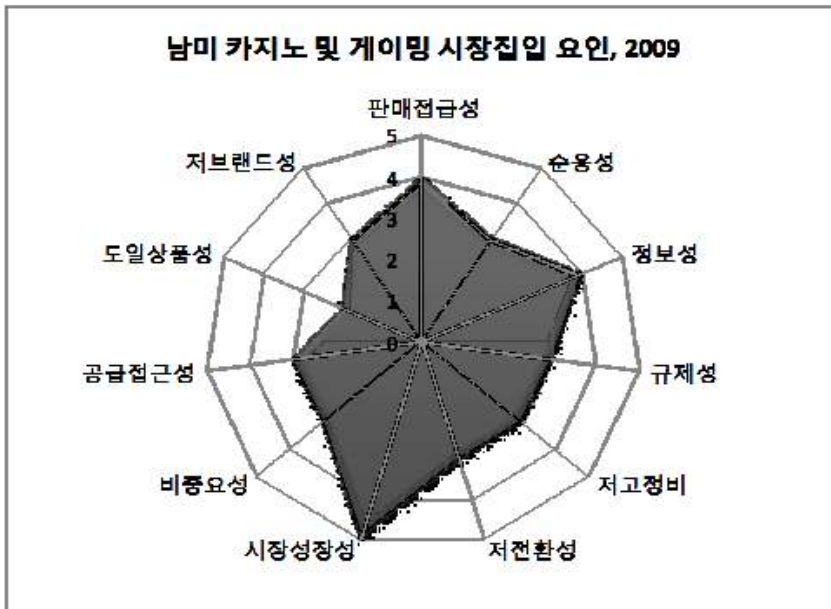
2. 남미 카지노 및 게이밍 공급력

카지노와 게이밍 시장의 공급력은 전적으로 고객에 달려있다. 카지노 시장의 특성상 고급노동력 확보와 고가의 부동산비용 충당, 그리고 카지노관련 시설 및 프로그램의 구매 등에 필요한 막대한 투자비용으로 인해 쉽게 뛰어 들 수 있는 사업이 아니다. 또한 카지노 인허가에 관련법과 규제를 해결하기 위해서는 고도의 정치적 역량도 요구된다. 최근의 국제적 경제침체의 영향이 카지노 공급자에게 부정적인 영향을 주었지만, 결론적으로 남미의 카지노 및 게이밍 공급력은 원만한 것으로 나타났다.



3. 남미 카지노 및 게이밍 신규 진입자

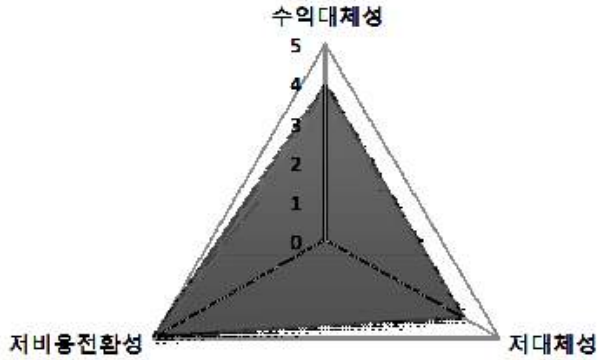
카지노 및 게이밍 시장진입은 국가별 문화별 차별성에 의존되며, 특히 법과 규제가 가장 중요한 변수가 된다. 또한 새로운 시장진입을 위해서는 대규모 자본과 인력 그리고 시설과 설비 능력을 요구한다. 하지만 남미의 여러 나라들이 카지노와 게이밍에 대한 규제가 완화되면서 새로운 시장에 대한 진입이 용이해 지고 있다. 특히 브라질, 멕시코, 아르헨티나, 칠레, 코스타리카, 콜롬비아, 페루, 베네수엘라 등의 국가들이 비교적 호의적이다. 결론적으로 남미의 새로운 시장진입은 원만한 것으로 나타났다.



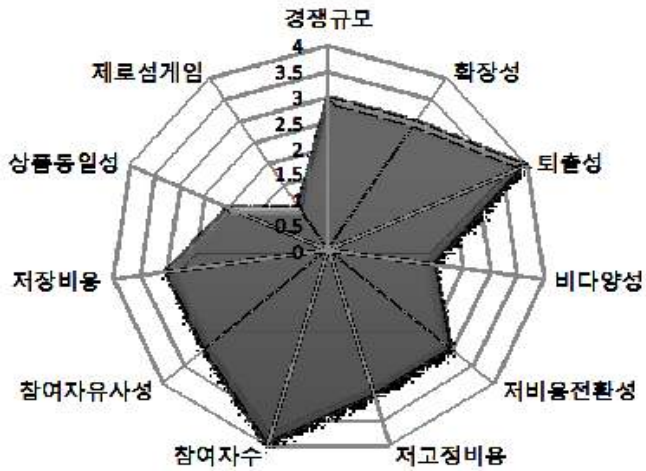
4. 남미 카지노 및 게이밍 대체재

카지노와 게이밍 산업의 최대 대체재는 모든 레저활동이 된다. 특히 전환 비용(Switching Cost)이 저렴한 레저활동의 경우 매우 위협적인 대체재가 된다. 또한 비용문제는 차제하더라도, 사회적 가치 차원에서 도박산업에 대한 부정적인 인식의 확산으로 남미의 카지노와 게이밍의 대체재는 매우 강한 편으로 나타났다.

남미 카지노 및 게이밍 대체성 요인, 2009



남미 카지노 및 게이밍 경쟁정도, 2009



5. 남미 카지노 및 게이밍 경쟁자

남미의 카지노 및 게이밍 시장의 공급자 경쟁정도는 원만한 것으로 나타났다. 시장에서의 과도한 경쟁을 피하고 독점적인 비교우위를 점하기 위해서는

차별화 정책을 활용하고 있다. 콘서트, 스페셜 이벤트 등과 같은 엔터테인먼트 서비스와 각종 리워드(보상) 프로그램 및 토너먼트 스포츠 행사, 그리고 레스토랑, 쇼핑센터, 스파 등의 카지노와 게이밍과 관련 없는 시설과 프로그램의 최적 활용을 통해 과도한 경쟁을 피하고 차별화된 비교우위를 점하려는 노력이 이뤄지고 있다.

VI. 남미 카지노 사례연구

남미 카지노의 이해와 현황 파악을 위해 남미 카지노 강국인 아르헨티나의 대표적인 두 곳을 선정하였다. 트리네리움카지노는 관광지에 위치해 관광객을 주된 타겟으로 하는 카지노이며, 지역사회 관계성과 영향력에 중점을 둔 선택이었고, 푸에르토 마데로카지노는 대도시형 카지노로 수익성 증대 차원의 요소에 논점을 맞추었다.

1. 트리레니움(Trilenium)카지노

트리레니움카지노는 아르헨티나 수도인 ‘부에노스아이레스’에서 30Km 북쪽에 위치한 ‘띠그레(Tigre)’시에 입지하고 있다. 호수와 운하로 둘러싸인 아름다운 관광도시인 ‘띠그레’에는 대통령 별장을 비롯한 고급 펜션단지 등의 문화 및 자연환경뿐만 아니라 테마파크 및 카지노 등의 엔터테인먼트 자원을 보유한 관광레저산업의 중심도시역할을 하고 있다. ‘띠그레’의 성수기는 1-2월(하계 바캉스 기간)이며 월 평균 100만 명의 방문객을 수용하는 ‘부에노스아이레스’ 인근 최대 관광레저도시이다.

(1) 트리레니움카지노 역사 및 시설

트리레니움카지노는 1999년 11월 30일에 10년의 계약기간을 전제로 개장되었다. 이미 작년 11월 30일 계약이 완료된 상태이나, 2010년 11월 30일 개장 11년을 앞두고 새로운 계약 체결을 시도하고 있으며, 최소 10년의 운영계약을 체결하기 위해 정부와 협의 중에 있다. 비록 정부와의 카지노 운영계약

은 완료된 상태이지만, 재계약시 슬롯머신 800대를 늘리는 계획을 가지고 있으며, 1천만 달러의 투자비용이 발생할 것으로 예상하고 있다.

트리레니움카지노의 시설현황은 슬롯머신 860대와 테이블 게임 76대를 비롯해 2개 레스토랑과 7개의 bar를 갖춘 식음료(F&B) 서비스를 제공하고 있으며, 엔터테인먼트를 위한 쇼룸과 전시공간도 완비하고 있다. 모든 엔터테인먼트와 쇼는 무료이며, 고객이 피크타임인 오후 9시 이후에 몰리는 것을 방지하고자, 식음료는 낮 시간대에 20%가량 할인하여 운영하며 주류 또한 무료로 제공하고 있다. 하지만 미국의 라스베이거스 스타일의 카지노와 같은 숙박시설을 보유하고 있지 않기에 카지노 위주의 독립적인 시설에 의존하고 있다.

(2) 트리레니움카지노 성격 및 현황

트리레니움카지노는 민관합작투자형식을 띄고 있다. 정부와 기업이 50:50으로 공동투자가 이루어졌고, 민간기업인 ‘트리레니움그룹’도 2개의 일반기업이 공동으로 지분을 보유하고 있는 공기업과 민간 기업이 공생하고 있는 아르헨티나의 전형적인 특수성을 띄고 있다. 트리레니움카지노를 찾는 방문객은 하루 평균 1만 여명 정도이며, 주말에 1만 7천 여명, 주중에는 7천 여명 정도이며, 연간 3백70만 명 정도의 카지노 수요를 창출시키는 유인력을 갖고 있다. 카지노 매출액의 주된 고객인 하이롤러는 1%도 되지 않으며, 대부분 소액 베팅자로 구성되어 있으며, 외국인 방문객 또한 5% 미만임을 산정해 볼 때, 주중에는 지역주민을 대상으로, 주말에는 외지 방문객을 주된 타겟으로 하는 로컬(지역 기반)카지노 수준에서 크게 벗어나지 않는 사업 규모를 알 수 있다.

결론적으로 트리레니움카지노를 찾는 주요 고객들은 티그레를 방문하는 국내 여행객으로서 일반 중산층의 서민들이지만, 이마저도 최근에는 소득계층이 낮은 저소득층의 고객이 급격히 늘어나고 있어 카지노 관계자들의 우려를 불러일으키고 있다. 아르헨티나 최대의 카지노는 ‘부에노스아이레스’에서 400km 떨어진 ‘로자리오 시티센터카지노’가 가장 큰 규모의 카지노이며, 트리레니움카지노의 경쟁 카지노로서는 ‘부에노스아이레스’의 선상카지노, ‘레이크 트렉 경마장’내 슬롯머신 그리고 ‘부에노스아이레스’내의 7개 슬롯머신 카지노 정도

이다. 하지만 휴양관광도시인 띠그레의 특수성으로 인해 비교적 인근 카지노 시장의 경쟁은 높은 편은 아니다.

(3) 트리레니움카지노 특수성과 수익구조

트리레니움카지노의 매출구조는 테이블 게임과 슬럿머신 게임이 4:6의 비율이다. 이것은 슬럿머신의 매출비중이 테이블 게임을 이미 넘어섰으며 머신 게임의 비중이 점차 높아지고 있다는 것이다. 이러한 카지노 게임간의 변화는 아르헨티나 카지노 정책의 특수성에 그 기반을 두고 있다. 즉 테이블게임에서 산출된 모든 수익은 정부로 귀속되며, 테이블 게임에 필요한 딜러와 관리요원들 또한 정부에서 독자적으로 고용하고 관리하며 임금을 지불하는 특수한 관리운영방식을 채택하고 있다는 것이다. 비록 동등한 투자자인 ‘트리레니움그룹’(민간기업)은 테이블게임에 대한 어떠한 권리와 영향력을 행사할 수 없어 테이블 게임에 대한 관심이 매우 낮을 수밖에 없는 한계를 드러내는 아르헨티나 특유의 카지노 정책을 엿볼 수 있다.

정부에서 100% 환수해가는 테이블게임 수익은 차제하더라도, 민간기업인 ‘트리레니움그룹’에서 독자적으로 운영하는 슬럿머신의 총 매출액 중의 6% 정도가 수익으로 산정이 된다. 하지만, 이러한 수익 중 아르헨티나 정부가 과반수가 넘는 53%를 국고로 환수하기에, 나머지 47%만이 ‘트리레니움그룹’의 몫으로 남는다. 이것이 끝이 아니라, 이러한 47% 수익률 에서도 21%가 국가가 부과하는 부가가치세로 책정되어있어 실질적인 ‘트리레니움그룹’ 수익률은 정부에 비해 매우 낮은 특수성을 갖고 있다. 트리레니움카지노는 연간 1천2백만-1천5백만 페소(약 4백억)의 수익을 창출하고 있다.

참고로, 트리레니움카지노와 같은 테이블 게임이 있는 일반 카지노와는 달리 빙고게임과 슬롯머신만 운영하는 간이 카지노(테이블게임 없음)의 경우에는 정부가 수익의 24%, 일반기업이 76%의 수익 배분이 이루지고 있어, 관리가 용이한 슬럿머신에 대한 정부의 관심이 높아지고 있다는 것과 테이블 게임에 대한 수익률이 상대적으로 크다는 것을 간접적으로 알 수 있다. 즉 아르헨티나 정부의 카지노산업에 대한 철학과 사업성과에 대한 중요성을 실감할 수 있는 정책인 것이다. 비근한 예로, 남미지역에서 매우 인기 있는 ‘패라뮤추얼 게

임' 중의 대표적 게임인 빙고게임은 정부에 사전에 어느 정도의 선급금을 미리 납부해야 허가권을 받을 수 있다는 실례를 통해 아르헨티나 카지노산업은 정치적인 영향력이 매우 크게 작용함을 알 수 있으며, 자본주의 자유시장경제의 원리에 의해 관리 운영되고 있다기보다는 정부의 역할과 통제가 긴밀히 이루어짐을 알 수 있다. 이러한 점은 아르헨티나 정부의 주된 세수원천이 첫 번째가 부동산이며 다음이 카지노임을 감안해보면 설득력 설명이 된다.

(4) 트리레니움카지노 지역사회영향력 및 관리통제

트리레니움카지노의 지역사회 기여도는 매우 긍정적으로 평가받고 있다. 특히 고용창출효과가 대표적인데, 2,500명의 카지노 관련 직원을 채용하고 있으며, 8,000여명의 간접고용(식음료, 일반 서비스, 운송 분야 등)을 통한 시너지효과를 극대화하고 있다는 것이다. 띠그레에 있어서 트리레니움카지노 관련된 직업은 매우 안정적이고 전망의 대상이 되는 직종으로 자부심 또한 매우 높음을 알 수 있다. 아직까지는 사회적으로 카지노와 관련된 부정적인 효과는 매우 미미한 수준인 것으로 판단된다.

카지노의 부정적인 효과에 대한 조사와 연구의 미비로 볼 수도 있겠으나, 아르헨티나인의 낙천적이고 여유로운 국민성과 노인들 위주의 고객군이 많은 것, 그리고 복권, 빙고, 마권 등의 '패라뮤추얼 게임'이 활성화되어있는 시장구조로 미루어 볼 때, 카지노산업을 통한 구체적이고 단순한 부정적인 효과를 규명하기에는 한계가 있을 것이다. 아르헨티나의 경우 카지노에만 슬롯머신이 설치되어있는 것이 아니라, 경마장과 같은 특수한 시설에도 슬롯머신이 설치되어 영업을 하고 있다. 특히 모든 슬롯머신은 아르헨티나 정부의 컴퓨터 서버와 연결되어 있어, 슬롯머신의 모든 현황과 매출액을 실시간으로 확인 가능하며 통제를 하는 독특한 아르헨티나 정부의 관리와 통제시스템을 갖고 있다.

또한 도박중독자에 대한 시설과 프로그램은 민간보다는 주로 정부에서 상담, 치료 등의 프로그램과 관련시설을 운영하고 있다. 특히 하루 평균 게임시간이 10시간 이상씩 수회 반복되는 카지노고객에 한하여 상담을 통한 진단과 치료시스템을 갖고 있다. 트리레니움카지노의 최대 성공요인은 여타 아르헨티

나 카지노에서 찾아보기 힘든 엔터테인먼트 공간과 프로그램을 갖고 있다는 것이며, 보다 건전한 카지노가 되기 위하여 엔터테인먼트 등을 지속적으로 강화하고자 하는 전략을 구상하고 있다.

2. 푸에르토 마데로(Puerto Madero)카지노

아르헨티나 수도인 '부에노스아이레스'(Buenos Aires) 항구에 위치한 선상 카지노(Riverboat Casino)로 미국 미시시피(Mississippi)강에서 유람선으로 운행되던 선박을 도입하여 1999년 8월에 첫 카지노 사업을 시작하였다. 2003년 한척의 유람선을 더 확보하여 병렬형태로 이루어진 총 두 척의 선박으로 구성된 카지노가 현재 영업 중이며, 카지노 선박에 진입을 하기위한 접근시설공간과 선상카지노공간의 두 부분으로 구분된다. 접근시설공간에는 카지노 관리운영사무실, 로비, 식음료 서비스 시설, 전시실 등의 부대시설로 구성되며, 선상 카지노공간에는 테이블 게임과 슬롯머신이 주된 공간을 차지하고 있다. 시설 현황은 슬롯머신 1400대와 테이블 150대로 구성되어 있으며, 선박이라는 공간의 폐쇄성과 협소성으로 인하여 쾌적성(Amenity)은 부족한 편이다.

(1) 푸에르토 마데로 카지노 성격 및 현황

푸에르토 마데로 선상카지노가 성장할 수 있는 요인은 크게 접근성, 배후 도시성, 국민성을 들 수 있다. 아르헨티나의 수도인 부에노스아이레스 최고 변화가 인근 항구지역에 위치하고 있어. 대중교통 및 도보로의 접근성이 매우 뛰어나고. 주변의 대형 호텔지역 및 상업지역과 인접해 있어. 짧은 시간 내에 카지노를 즐길 수 있는 입지성이 매우 뛰어나다. 또한 인구밀집지역인 부에노스아이레스와 위성도시들을 배후도시로 갖고 있기에, 카지노 잠재수요뿐만 아니라 실질수요도 매우 높은 편이다. 더불어 아르헨티나 국민들의 게임에 대한 선호도와 오락성을 감안해 볼 때, 아르헨티나 최적의 카지노 입지와 기능을 수행할 수 있는 잠재여건들을 갖추고 있다.

푸에르토 마데로카지노는 다국적 합자회사로서, 국제적으로 카지노관련 최대 기업 중의 하나인 스페인 '실사(SIRSA)'와 국내기업인 '카지노그룹'과 '압사'의 3개 기업의 합자 투자에 의해 출자되었으며, 이러한 다국적 카지노기업

은 아르헨티나 내에 30여개의 카지노를 운영하고 있는 대규모 카지노 기업이다. 푸에르토 마데로카지노의 주된 고객은 40대 중반이상으로서, 주말에 1만 1천명에서 1만4천여 명이 방문하며, 외국인의 비중은 전체 5% 정도이며, 주변에 국제상업지역 및 특급호텔이 위치해 있어 외국인의 꾸준한 수요가 있는 편이다.

(2) 푸에르토 마데로 카지노 특수성과 수익구조

푸에르토 마데로카지노에도 최근 점차 테이블게임에서 슬롯머신으로 고객들의 선호도가 변화하고 있음을 알 수 있다. 게임의 용이성과 적은 액수로도 게임을 할 수 있다는 접근성 및 배당률이 테이블 게임에 비해 높다는 경제성 등의 상호작용이 이루어 졌음을 알 수 있으며, 고객의 고령화에 기인한 것으로도 판단된다. 푸에르토 마데로카지노와 같은 선상 카지노에는 일반 카지노와는 달리 많은 관리 및 시설비용이 요구된다. 법적으로 일정한 기간에 한번씩 선박을 육지에서 이탈시키거나, 일정한 간격으로 엔진을 가동한 실적이 있어야만 선상카지노운영이 가능하기 때문에, 300여명의 아르헨티나 해군이 선상에 상주하며 엔진의 가동 및 운항에 필요한 역할을 대행하고 있다. 미국 미시시피강의 선상카지노와 유사한 성격의 카지노이나 다수의 해군이 상주하여 선박을 관리한다는 것은 아르헨티나 카지노에는 상당한 정치적인 영향력이 존재하고 있음을 알 수 있다.

결국, 카지노에 대한 통제는 정부에서 직접하고 있으며, 국세청 직원이 상주하여 관리하는 반 국영기업의 형태로 정부의 규제가 점점 강화되고 있는 상황이다. 하지만, 5-6년 내에 테이블 게임이 있는 3개의 카지노가 민영화될 계획이 있다는 점으로 앞으로의 아르헨티나 카지노산업의 확대와 전망은 매우 밝음을 알 수 있다.

(4) 푸에르토 마데로카지노 비전 및 지역사회영향력

카지노 마케팅은 주로 방송 및 옥외 광고 등의 대중매체 활용하고 있으며, 60-70명의 VIP고객을 관리하고 있으며, 미국 라스베이거스의 윈(Wynn)카지노를 성장모형으로 추구하고 있다. 최고의 경쟁자는 빙고게임이며, 인근에 6천

개의 슬롯머신 또한 주된 경쟁자로 부상하고 있다. 참고로, 아르헨티나 내의 가장 큰 규모의 카지노는 400km 떨어진 로사리오 카지노이며, 2,000대의 슬롯머신과 70대의 테이블게임 및 186실의 객실 보유하고 있으며, 엔터테인먼트를 할 수 있는 대형극장 보유한 전체 면적 10만 평방 제곱미터의 카지노이다. 결국, 아르헨티나의 숙박시설을 갖춘 카지노리조트의 시초로 볼 수 있다.

카지노 딜러는 3개월 교육과정을 이수하여 하며, 자체적으로 특별한 교육 프로그램을 보유하고 있다. 푸에르토 마데로카지노를 비롯한 아르헨티나 카지노의 특성은 준 공영카지노 형태의 투자 및 매출구조라는 점과 지역사회에 대한 배려와 후원이 전혀 없다는 점이다. 즉 사회적기업의 개념과 철학이 전무한 국가 수입증대와 개인기업의 영리추구 목적달성이 추가되는 독특한 시스템을 갖추고 있다.

3. 남미의 대표적 카지노기업(실사: CIRSA Gaming Corporation)

‘실사’는 게이밍과 레저부문에 있어 세계 70여 개국 이상에 지점을 둔 스페인 기업이며, 세계적으로 가장 대표할 수 있는 기업 중의 하나이다. 남미의 대부분의 카지노 및 게이밍산업의 주된 자본, 기술, 인력의 투자를 통한 수익을 극대화시키는 기업이다. 실사는 카지노 소유 및 경영뿐만 아니라, 빙고 및 레저센터를 국내외적으로 관리 운영하며, 게이밍 관련 기기의 제작, 판매, 교육, 사후관리 등의 모든 서비스를 담당하는 국제적 게이밍기업으로, 13,000명의 종사원이 200여개의 관련기업을 관리한다. 2008년에는 24개 카지노와 90개의 빙고 게임장, 139개의 레저센터(레스토랑, 바, 쇼핑센터 등)를 운영하여 1,200 종류가 넘는 관련 서비스를 제공하고 있으며, 특히, 남미와 지중해 지역에 본격적인 사업집중을 하고 있다. 실사는 2008년 2천4백만불의 수익을 창출했고, 지속적인 상승추세 있는 남미의 대표 카지노 기업이다.

VII. 남미 카지노와 게이밍산업 성장가능성 및 시사성

지상(Land-based)게이밍과 잼블링은 남미 관광산업과 매우 밀접한 관계가

있고, 관광산업 또한 지속적인 증가 추세에 있다. 관광산업 활성화를 통한 카지노 및 게이밍시장의 확대는 병행될 수 밖에 없다. 남미의 관광수입은 24조 원(\$200billion)의 경제효과(2010년) 창출이 예견되고, 2020년 까지 매년 5.1%의 성장이 기대된다. 남미의 전자통신과 인터넷 및 모바일 활용수준으로 볼 때, 모바일, 인터넷 그리고 인터랙티브 TV를 이용한 잼블링의 활성화가 기대된다. 세계적인 경제위기에도 불구하고, 남미의 경제복구 속도는 아시아 다음이며, 4%의 성장이 기대된다(2010년, World Bank).

베네수엘라(최근 사회주의국가로 바뀜)를 제외한 남미의 여러 나라들은 외국인직접투자(FDI)를 선호하고, 내국인과 동일한 대우이거나 보다 나은 혜택을 주고 있다. 코스타리카, 브라질, 아르헨티나, 칠레, 콜롬비아, 페루, 베네수엘라 등이 가장 활발한 잼블링 지역으로 예견되며, 슬롯머신, 카지노, 경마, 복권, 빙고, 인터넷 게이밍과 불법 게이밍 등이 이들 지역에서 활성화될 전망이다.

코스타리카는 온라인 잼블링 선호정책으로 남미에서 가장 큰 잼블링시장 형성(1조7천억원, \$14.5billion)되어 있고, 브라질은 남미 최대의 복권시장(4천9백억원, \$4.1billion)을 형성하고 있으나, 불법인 슬롯머신과 빙고시장 포함시에는 8천억원(\$7billion)의 대규모 시장형성이 가능하다. 아르헨티나의 경우에도 5천억원(\$4.5billion)의 게이밍시장 형성으로 남미 3위를 차지하고 있다. 콜롬비아(2천3백억원, \$2billion), 파나마(1천4백억원, \$1.17billion), 베네수엘라(1천2백억원, \$1billion), 그리고 칠레(7백억원, \$600million) 순으로 카지노와 게이밍 관련 수익창출을 이루어내고 있다.

남미는 카지노관련 외자유치의 적극성과 용이성, 카지노시장의 다양성과 무한성, 급속한 경제성장 속도의 발전성, 그리고 카지노에 대한 호의적 국민성으로 인해 국제적인 관심과 투자의 대상이 될 것이다.

참고문헌

Industry Profile Casinos & Gaming in South America, Datamonitor(2009)

- 노경문·민일식(2009). 카지노산업 실무론. 새로미출판사.
- 고택운·고현환(2003). 현대 카지노 산업관리론. 한울출판사.
- 정두언(2006). 카지노 산업과 게임의 이해. 한울출판사.
- 이상무(2005). 카지노실무론. 새로미출판사.
- 이승구·최규성(2005). 강원도 폐광지역의 지각된 관광개발의 영향과 개발지지의 인과관계 분석. 호텔경영학연구.
- 이승구(1998). IMF시대의 카지노산업 유치와 과제에 대한 연구. 한국관광개발학회.

The Study on Casinos & Gaming Industry in South America Based on Market Analysis & Implications

Lee, Seung Koo

Professor, Department of Tourism Management
Kangwon National University

Abstract

The casinos and gaming sector consists of all forms of betting, including commercial, state-run, and charitable operations. The casinos segment comprises gambling in casinos, and includes gaming machine gambling where this occurs on casino premises. The gaming segment covers all other forms of gambling, including national and other lotteries, racing and sports betting, bingo, pachinko, and gaming machines where these are not located on casino premises. All values are stated in terms of gross gaming win. This is the total amount wagered by customers minus the total amount paid out to customers as winnings, but before the payment of any applicable taxes, disbursements to charitable or other causes by games established for those purposes, or other expenses.

The South American casinos & gaming sector posted strong growth in 2009 and this growth is expected to accelerate during the forecast period. The South American casinos & gaming sector generated total revenues of \$9.6 billion in 2009, representing a compound annual growth rate(CAGR) of 15% for the period spanning 2005–2009. In comparison, the Argentinian and Chilian sectors grew with CAGRs of 17% and 21.9% respectively, over the same period, to reach respective values of \$2.2 billion and \$93.7 million in 2009.

The other gaming segment was the sector's most lucrative in 2009,

generating total revenues of \$7.1billion, equivalent to 74.1% of the sector's overall value. The casino segment contributed revenues of \$2.5billion in 2009, equating to 25.9% of the sector's aggregate revenues. The performance of the sector is forecast to accelerate, with an anticipated CAGR of 20.4% for the five year period 2009–2014, which is expected to drive the sector to a value of \$24.3 billion by the end of 2014. Comparatively, the Argentinian and Chilian sectors will grow with CAGRs of 10.2% and 7.3% respectively, over the same period, to reach respective values of \$3.6 billion and \$133.6 million in 2014.

Key Words: Casino, Gaming Industry, Five Forces, Market Analysis