

웹보드게임의 책임게임시스템 도입

한상근* · 송승근**

*동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

Introduction to Responsibility Game System of Web Board Games

Sang-geun Han* · Seung-keun Song**

*Dongseo University

E-mail : skelton1024@naver.com, songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

웹보드게임 시행령이 시행된 후 웹보드 게임을 운영하던 대다수 업체의 매출은 큰 폭으로 감소하였다. 본 규제는 사행성과 환전을 막는데 큰 영향을 미친 것은 사실이나 아직도 이를 우회하는 비정상적인 이용이 발생하고 있다. 이에 본 연구에서는 웹보드 일몰 시행령을 앞두고 유지할 것인지, 변경 및 대안적 차원의 접근이 필요한 지에 대한 논의를 하며 특히 그 대안으로서의 책임게임 시스템을 활용한 비정상적인 이용자 패턴을 연구하고자 한다.

ABSTRACT

After being enforced web board game enforcement ordinance, the majority manufacturer of sales that had been operating a web board game was greatly reduced. This restriction is true and that it had a significant impact in preventing exchange and gambling resistance, abnormal use has occurred to still bypass. Therefore, in this study, you can either leave a note of the 'Web Board' sunset enforcement ordinance, and how the debate any changes are necessary and alternative dimension approach, especially we try to study an unusual user patterns that utilize the game system of responsibility as an alternative.

키워드

웹보드 시행령, 상대방 선택금지, 책임게임시스템, 비정상적인 이용

I. 서 론

국내에서 2014년 2월 웹보드 시행령이 시행되었다. 웹보드 시행령은 1년 동안 국내 게임 산업의 한축이었던 웹보드 게임 시장 규모를 70% 감소시켰으며, 붕괴 위기에 직면하면서 사행성이라는 역기능을 줄이고 시장을 살릴 수 있는 제도 보완이 필요하다고 한다. 그래서 현재는 규제가 완화 되고 있으며, 2016년 4월에 웹보드 시행령은 일몰 예정이다. 웹보드 시행령 항목 중 게임을 상대방이 선택할 수 없도록 하는 항목이 있다. 상대방 선택금지라는 불법 환전의 창구를 막는 항목이다. 그러나 비정상적인 방법을 이용하여 불법적으로 환전을 하는 사람들이 사라지지 않았다.

이에 본 연구에서는 상대방 선택금지에 대한 대안으로 책임게임 시스템을 활용한 비정상적인 이용자 패턴을 연구하고자 한다.

II. 본 론

1. 웹보드 시행령으로 인한 국내 게임시장

웹보드 규제 이후 1년 동안 웹보드 게임시장은 무려 70%가 급감하였다. 웹보드 게임을 운영하는 대기업 중 하나인 NHN엔터테인먼트는 2014년 2분기 실적에서 전년대비 매출은 24.4%가 감소하였으며, 영업이익은 적자 전환하였고, 순이익이 92.3% 급감하였다. 이는 국내 및 일본 내 주요 온라인게임 이용자가 줄어든 것도 있지만, 웹보드 게임 규제 영향이 가장 큰 이유로 보고 있다[1]. 웹보드 게임을 운영하는 주요3사인 NHN엔터테인먼트, 넷마블게임즈, 네오위즈 게임즈의 웹보드 매출이 규제 이전에 비하여 최대 75%까지 줄어들었다.

규제 이전에 대형회사들은 가능성이 있는 중소

기업의 게임을 발굴해 퍼블리싱 하는 것이 주요 비즈니스였다. 특히, 네오위즈게임즈와 NHN엔터테인먼트는 규제 이전에 퍼블리싱 사업에 가장 적극적인 기업이었으나, 웹보드 시행령이 시행된 이후 매출이 급락하고 모바일 게임시장의 성장으로 시장변화가 과도기에 이른 상황에서 두 대형 회사는 지갑을 닫을 수밖에 없었다.

이에 더 이상 국내에서 활로가 막힌 게임사들은 해외로 눈을 돌리고 있으며, 최근 중국, 아시아, 북미를 중심으로 포커 등 웹보드 게임이 성장세에 있는 곳으로 진출하고 있다[2][3].

2. 웹보드 시행령의 상대방 선택금지 항목

웹보드 시행령의 4번 항목은 ‘이용자가 게임 이용의 상대방을 선택할 수 없도록 하여야 함’이다. 이는 게임머니를 이용한 불법 환전상을 막기 위함이다. 게임머니의 거래는 게임플레이를 통해서만 진행될 수 있기 때문이다.

그러나 상대방 선택금지(랜덤매칭) 시스템을 만들기는 하였으나, 기본적으로 비슷한 사람들과의 매칭이 이루어지게 개발되고 있다. 이는 랜덤매칭이라고는 하지만 코드화 되어있다는 의미이다[4]. 코드화 되어있는 시스템이라면 완전하진 않아도 패턴이 발생하게 되기 때문에 이를 불법 환전상이 찾아내서 거래를 할 수 있을 수 있다.

그리고 웹보드 게임은 오프라인에서 친목을 다지기 위해 플레이하던 보드게임을 온라인으로 옮겨 놓은 것이므로, 장소에 구애 받지 않고 친목을 다질 수 있도록 만든 장르라고 할 수 있다. 하지만, 상대방 선택금지 항목은 이러한 취지를 행할 수 없도록 만들었다고 볼 수 있다. 물론 웹보드 게임은 우연성에 의존한 승부를 통하여 가상의 재화가 이동하는 것이므로 사행행위이다[4][5]. 그렇기에 웹보드 게임을 과도하게 플레이한다면 규제받아야 하지만 친목도모를 위한 간단하게 게임을 즐기는 이용자는 지인들과 쉽게 게임을 할 수 없다는 부작용이 있다.

3. 책임게임시스템

상대방 선택금지의 부작용을 제거하기 위한 대안 중 하나인 책임게임시스템은 웹보드 게임 회사에서 불법 사용자 및 환전상을 모니터링 하고 제재를 가한다는 것이다. 책임게임시스템에는 많은 항목이 포함되어 있으며, 웹보드 시행령의 6가지 항목과 중복되는 것도 있다. 그 중에서 의심사항에 대한 보고의 항목은 비정상적인 이용에 관한 것이 포함되어 있다.

비정상적인 이용이란 게임의 규칙을 벗어나는 행위를 이용하여 게임을 플레이 하는 것인데, 매크로, 짜고 치기, 아이디 도용 등 많은 행동들이 있다. 이러한 행동들에는 반복되는 것이 포함되어 있기에 패턴을 찾을 수 있을 것이다. 이 패턴을 분석하는 프로그램을 개발하여 모니터링 한다면 많은 시간과 인력 소모가 적을 것이다.

위 프로그램을 제3의 기관으로 하여금 객관적

이고 공정하게 감독하게 하고, 민원 및 분쟁에 대한 심의 권한을 준다면 상대방 선택금지의 항목이 가져다주는 부작용을 사라지게 할 수 있을 것이며, 웹보드 게임이 개발된 취지를 잘 살려 친목도모의 수단 중 하나로서 사용되게 할 수 있을 것이다.

III. 결 론

본 연구에서는 웹보드 시행령의 상대방 선택금지 항목과 책임게임시스템에 대하여 연구하였다.

웹보드 시행령이 시행되고 국내 게임시장에서의 웹보드 게임시장은 많이 위축되었으며, 이로 인하여 대형 회사가 가능성 있는 중소기업의 투자를 중단하여 전체적인 게임 시장이 감소하고 있으며, 게임사들은 해외로 눈을 돌리며 성장세에 있는 중국, 아시아, 북미로 진출하고 있다.

상대방 선택금지 항목은 불법 환전상을 막기 위하였지만 선한 이용자들의 불편을 초래하였다. 이를 제거하기 위해 책임게임시스템이 대안으로 떠오르고 있다. 비정상적인 이용의 패턴을 코드화 하고 이를 프로그램으로 만들어 제3의 기관으로 하여금 객관적이고 공정한 규제가 이루어지도록 해야 할 것이다.

본 연구는 책임게임시스템을 이용하여 비정상적으로 플레이하는 사람들의 패턴을 조사하고 이를 프로그램으로 만들고자 사전 연구를 진행하였다. 그러나 본 연구는 문헌조사를 하였기에 실제로 비정상적인 사용자들의 이용 패턴을 연구하지 못한 한계점이 있다. 향후 비정상적인 사용에 대한 패턴을 분석하여 이를 프로그램으로 만들기 위한 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 백영미, “NHN엔터, 2분기 적자 73억원 ... 웹보드 게임 규제 탓” http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20140807_0013094598&cID=10406&pID=10400, 2014
- [2] 김시소, “웹보드게임 규제 1년, 산업이 사라졌다... 매출70%, 이용자 50%급감” <http://www.etnews.com/20150213000128>, 2015
- [3] 김시소, “웹보드 매출 꺾이니 산업 돈줄 말랐다... ‘수천억원대 자금 배급시장서 증발’” <http://www.etnews.com/20150824000222>, 2015
- [4] 권민석, “게임이용 상대방 선택금지 규제가 개발 및 이용에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국컴퓨터게임학회논문지 제26권 제3호, pp175-181, 2013.09
- [5] 이승훈, 이하영, 김지웅, “게임 규제의 효과성에 대한 연구”, 한국컴퓨터게임학회논문지 제25권 제3호, pp211-221, 2012.09