

사행성 완화 관점에서 아케이드게임의 전자카드제에 관한 연구

박종일*, 김동현**, 허문행***

세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과*, 세종대학교 디지털콘텐츠학과**,
안양대학교 디지털미디어학과***

parkjongil94@naver.com, mustache@sejong.ac.kr, moonh@anyang.ac.kr

A Study on the Electromagnetic Card System of Arcade Games within the Framework of Relieving Speculation

Park Jongil*, Kim Donghyun**, Huh Moonhaeng***

Dept. of Digital Contents, Graduate School of Sejong University*

Dept. of Digital Contents, Sejong University**

Dept. of Digital Media, Anyang University***

요 약

아케이드게임 산업의 경우 사행성 문제가 끊임없이 제기되고 있는 상황에서 사행성 기준 등과 관련된 심의제도 및 문제점 전반에 대해 분석하였다. 차제에 획기적인 사고전환을 위해, 국내 실정에 맞는 새로운 미래 모형으로 전자카드제를 도입하는 방향으로 연구하여 아케이드게임의 경품지급 허용과 네트워크화도 도모하여 음성적인 산업에서 제도권으로 들어와 산업 기틀을 다지고, 외국사례를 점검하여 사행성을 완화하는 방향에서 국내 아케이드게임물에 적용하는 방안을 강구하였다. 향후 게임업체에 유용한 대안을 제시하고, 가능한 빠른 시기에 도입되는 것이 현재 어려운 여건 하에 있는 아케이드게임 산업을 진흥시키는 데에 초석을 다지는 계기가 되리라 판단되어 진다.

ABSTRACT

This study establishes the theory of minimizing the Speculation occurring and creates the promotion of the domestic Arcade Game.

The study analyzed the present Game Rating of speculation standard in this field and compared the domestic instances with international ones. The study therefore proposes that the domestic game industry should adopt the future model of electromagnetic-card that will lead to the basis of the industry that is not under the system at present.

The new system will also verify the useful alternative that will enhance the domestic Arcade Game.

Keywords: Game Rating(게임물 심의), Speculation(사행성), Arcade Game(아케이드게임),
Electromagnetic Card(전자카드)

접수일자 : 2011년 10월 10일 일차수정 : 2011년 11월 15일 심사완료 : 2011년 11월 28일

교신저자(Corresponding Author) : 박종일

1. 서 론

게임콘텐츠 전반에 대한 몰입도 증진을 위한 각 플랫폼, 장르별 재미 요소로서 게임의 승패를 좌우하는 우연성(요행)과 확률을 적절하게 조합하여 게임의 재미를 유도하는 과정에 과도하게 확률을 조작하여 이용자에 몰입을 유도하는 과정에서 사행성으로 발전하는 경향이 있다.

2006년 바다이야기로 촉발된 게임에 대한 부정적 인식이 우리 뇌리에 스며들어 있으며, 기존 경품취급 게임에 대한 사행성 기준 연구에서 더 발전된 경품 및 비경품 게임으로 인한 사행성 문제가 불거지고 있어 이에 대한 이론적 연구를 통해 제반 문제점이나 해결방안을 모색하는 역할을 하고자 한다. 또한, IT산업이 고도화되면서 이에 수반한 기술변화도 다변화되며 발전하고 있는 상황에서 게임콘텐츠에도 그 시대에 기술 축소판이라 할 만큼 다양한 기능이 융·복합되어 나오므로 이에 대한 대응방안도 강구하고자 한다.

2. 사행성 게임의 정의와 심의현황

2.1 사행심리 분석

우리 사회의 사행 행위와 여가문화와의 관계를 보면, 첫째 조선시대 소작농이 80%이상이었고 해방과 동시에 토지분배, 한국전쟁 등 격변기를 지나 1960년대 5개년 경제개발계획과 새마을운동으로 그동안 패배주의 의식에서 잘 살아보자는 의식전환과 경제 급성장으로 인해 세칭 ‘줄부’ 등이 주변에서 나오기 시작하며 한탕주의에 빠지는 층도 생기며 황금만능주의로 넘어가다보니 전통문화의 파괴로 적당한 놀이문화를 창출할 시간적·경제적인 여유를 가지지 못한 결과 우리만의 놀이문화의 자생력을 잃어버린 결과가 되었다는 점이다.

둘째는 대가족에서 핵가족화 되는 과정에서 가족문화가 변형되어 제반 문제점으로 여가 행위로서 손쉬운 사행 행위와 연관되는 계기도 되었다.

셋째는 1960년대 경제 부흥기부터 '97년 IMF 등 경제적 여건의 변화로 재정 고충과 일부 땅으로 거부가 된 경우가 생겨 일확천금을 노리게 되는 한탕주의에 의해 사행 행위로 현실도피와 경제적 곤궁에서 벗어나고자 하는 방편으로서 발전하게 된 요인도 있었다. 이는 경제가 불황일수록 사행산업이 활성화된다는 속설과도 일치한다. 강원랜드 내국인 카지노 등은 개인적인 사행 행위가 법적으로 불법인데 반해 국가에 의해 운영되는 공적인 사행 행위는 그 규모가 매우 큰 편이다.

국가가 관리하는 합법적인 사행산업이 사람들의 부정적인 인식을 희석시키고, 더 자주 참여하게 되는 원인을 주고 경제적으로 긍정적인 측면도 있으나 반대로 개인적, 사회적인 폐해를 양산하여 부정적인 영향도 커진다는 점도 있다. 또한 사행 행위를 많이 접하게 되는 사람일수록 점점 도박(노름, 요행수를 바라고 불가능하거나 위험한 일에 손을 댐.) 성향을 띤다는 점과 최근 경마, 카지노 등 국가가 운영하는 합법 사행산업에 이용자들이 계속 증가하여 이에 대한 병폐도 심각한 상황이다.

2.2 사행성 게임의 정의

2.2.1 사행성 게임의 정의

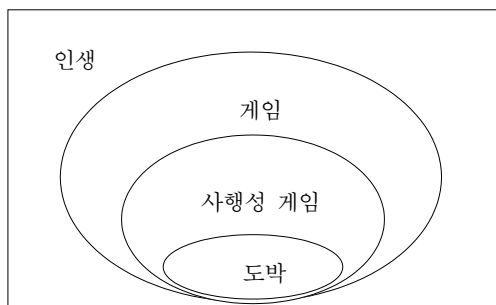
사행이라는 개념은 ‘요행수를 노림’이라고 정의되어 있고, 사행성은 ‘우연한 이익을 얻고자 요행을 바라고 횡재하려는 것이고, 개인의 사행 행위에 대한 심리학적 해석과 사행성을 규제하는 법률적 기준에는 조금은 모순이 있다는 것이다.

사행 행위는 불확실한 결과에 기대어 금전이나 가치 있는 것 이전에 자발적으로 참여하는 행위로 정의한다. 이러한 측면은 사행 행위는 단순히 돈을 걸고 하는 도박에 한정되는 것이 아니라 주식이나 부동산 투자, 증권, 선물거래 등의 경제적 활동과도 공유하는 면도 있으면서 또한, 구분되는 점도 있다고 할 수 있다.

사행성 게임은 도박, 노름, 투기 등과 유사한 뜻을 지니는데 이들 유사 용어들은 모두 꽤 부정적

인 느낌을 가지고 있다. 하지만 사행성 게임과 도박은 유사하지만 같은 용어라고 할 수는 없다. 사행행위라는 포괄적 범위에 도박이라는 조그만 범주가 포함되어 있다. 즉 사행행위 중에서 도박을 금지하며, 더불어 도박과 유사한 사행행위도 금지한다는 것이다.

도박은 사행성 게임 중에서 경제적 급부가 수반되는 개념으로 노름이나 투기의 경우도 마찬가지이다. 사행성 게임과 관련된 범주는 [그림 1]과 같이 설정할 수 있을 것이다.



[그림 1] 사행성 게임과 연관되는 범주

사행성 게임이 고정적이 아닌 유동적이며 시기와 장소, 사회 환경의 변화에 따라 달라질 수 있는 것이다. 일례로 바둑은 사행성 게임이 아니나 경우에 따라 사행성 게임으로 취급되는 경우가 있기도 하다. 동일한 콘텐츠의 게임이더라도 이용환경에 따라 사행성 게임으로 변질될 수도 있다는 것이다.

2.2.2 사행성게임물의 법률적 정의

사행성 게임물에 대한 정의는 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’ 제2조(정의)에 명확하게 정리되어 있다. “사행성게임물”이라 함은 배팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물에 해당하는 게임물로

서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

2.3 사행성 게임의 역사

국내 아케이드게임 역사는 유키장법이 시행된 1961년을 시초로 보며, 1973년 유키장법시행규칙이 마련되었고, 처음으로 ‘전자유키시설’이 공중유키시설로 입법화되었다. 이는 ‘사용료를 유키기구에 투입하거나 지불하여 일정한 시간 유키할 수 있도록 만들어진 비사행성 전자식 유키기구’를 지칭함으로써 전자게임의 초기라 할 수 있다. 1990년대 ‘테트리스’와 같은 퍼즐게임, ‘철권’과 같은 격투게임, ‘퓌프’와 같은 체감형 게임이 인기를 얻었지만, 세계적인 아케이드 게임시장의 위축과 IT기술의 발전, 개인용 컴퓨터의 보급 그리고 인터넷을 통한 온라인게임으로 인해 아케이드게임 시장은 계속 침체되어 청소년 게임장이 대폭 감소하자 메달을 이용한 사행성 게임물이 대거 등장하여 2006년 바다이야기 사태까지 일어났다.

2.4 사행성게임물과 관련한 심의제도 현황

2.4.1 국내 심의제도

게임위는 성인용 게임물에 대해 ‘청소년이용불가(청불) 아케이드게임물 등급분류 신청 가이드라인’을 제정하여 심의기준으로 삼고 있다.

사행성 확인에 대해 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따른 다음 각 목의 ‘사행성전자식유키기구’에 해당되는 경우로 슬롯머신·구슬치기 류: 릴, 파친코, 룰렛 등을 모사한 경우와 레이스 류: 경마, 경륜, 경정 등을 모사한 경우, 그리고 「관광진흥법」에 의한 규율 대상을 모사한 경우, 복권, 소싸움, 경마, 경정, 경륜 등 관련 법률의 규율 대상을 모사한 경우, 단, 고·포류 등의 경우 각 콘텐츠의 통상적인 이미지와 규칙을 사용한 경우와 사행심을 유도하는 예시, 자동진행, 연타 등의 기능을 사용하지 않은 경우를 모두 충족하는 경우에는 예외

로 한다.

확률에 관한 사항으로 이용금액(Input)이 시간당 10,000원을 초과하지 않아야 하며, 확률에 대하여는 게임물내용설명서에 명확히 기술하여야 하고, 게임물 운용에 관한 사항은 화면의 특정 연출, 이벤트 등으로 이용자에게 시각각적인 효과를 제공하는 경우에는 이에 대한 명확한 규칙의 설명이 있어야 하며, 게임의 결과와 무관하여야 한다.

기술심의 기준에 관한 사항은 ‘운영정보 표준 통신규격 매뉴얼’을 기준으로 하며, 권고 표준 신호 규격은 Start: 1회 게임 시작신호, Bet: 1회 게임 베팅신호, Pot: 사용된 금액신호, Win: 게임에 승리한 금액신호, Bank: 승리한 금액을 누적하는 신호, End: 1회 게임종료에 따른다. 시간 측정 기준은 운영정보표시장치(OIDD)의 운영시간을 기준으로 측정하고, 시간 측정은 정시를 기준으로 한다.

게임정보(User Interface) 표시창에 관한 사항은 OIDD에 저장되지 않는 정보는 표시 또는 사용하지 않는 것을 원칙으로 하며, 게임정보표시창은 표준신호규격을 따라야 하고, 모든 게임 정보 표시는 Pot(신호): Credit(투입된 누적금액 표시), Win(신호): Win(회당 당첨점수 표시), Bank(신호): Bank(당첨된 누적점수 표시), Bet(신호): Bet(베팅 금액표시)라는 운영정보표시장치 신호를 기준으로 제작해야 한다. 획득된 누적점수(Bank)와 투입된 누적금액(Credit)을 합산하거나 혼재하여 표시해서는 아니 되고, 표시창에 표시되는 게임물명은 심의 신청 시 제명과 일치되어야 한다.

이용금액의 투입형태 및 정산에 관한 사항은 게임 이용 시 동전투입기만 사용하여야 하고, 특정 기기를 이용한 동전자동투입기가 부착되지 않아야 하며, 키보드 또는 기타 입력장치를 이용한 게임이 이용금액 투입기능이 없어야 한다. 당첨된 누적점수가 정산되지 않아야 하고, 정산은 총 투입금액 및 일일투입 금액에 한하며, 초기화는 일일투입 금액만 가능하여야 한다.

유·무선 송수신 네트워크에 관한 사항으로 시리

얼 통신(RS232, RS422, RS485 등)을 포함한 유·무선 LAN 카드를 이용한 네트워크 기능, 모니터 공유로 게임진행 기능, 네트워크를 통한 중앙관리식 관리자모드 또는 정산기능, 무선 키보드 또는 USB, Bluetooth 등을 이용한 네트워크 허용, 무선 리모콘 등의 수신 장치 및 기능이 없어야 한다.

게임 진행방법에 관한 사항은 점수 사용방법은 게임의 결과물(당첨점수)이 투입(이용)금액·점수와 교환 또는 혼용되지 아니해야 하고, 게임이용에 있어서, 당첨점수가 있는 경우 투입금액·점수보다 우선 사용되어야 하고, 게임 내 일체의 자동진행 기능과 작동버튼이 연속으로 인식되는 기능(신체접촉 없이 물체·기구 등 이용)이 없어야 한다. 또한, IC 카드, 아이템 카드, QR코드, USB 등 점수를 보관할 수 있는 도구 사용과 기타 관련법, 사회 통념상 사행성이라고 판단되는 기능이 없어야 한다.

특수 기능 허용에 관한 사항으로 시간당 10,000원 초과 부분을 게임기기 내에서 체크하여 10,000원을 초과하는 시점에 게임을 정지하는 기능의 게임물은 게임 화면에 ‘남은시간’, ‘이용할 수 있는 금액’, ‘게임이 정지되었을 때 오류 표시창’을 모두 표시하여야 하고, OIDD의 시간을 기준으로 하여야 하며, ‘시간정지기능’을 이용한 게임물을 제작할 때에는 반드시 OIDD와 게임기 간의 시간 오차를 감안하여 제작해야 하고, 시간정지기능이 포함된 게임물은 기기의 전원을 ON/OFF 시에도 시간정지기능이 항상 유지되어야 한다.

2.4.2 국내 아케이드게임물 심의현황

2010년 심의신청 게임물이 크게 감소했는데, 그 이유는 ‘칭블 게임물’이 본격적인 심의를 시작(2009.5.)하면서 “제2의 바다이야기”가 될 징후가 농후하다는 판단에 따라 집중 관심 대상이 되다보니 업체에서 관망하다가 2010년 하반기부터는 급격히 늘어나는 추세에 있다.

전체 게임물 4,869건 중 아케이드게임물이 607건(12.5%)이 접수되어 전년에 비해 610건이나 낮

아지는 현상이 발생했다. 전체에서 PC온라인게임 다음으로 접수비율이 높았으나 업체들은 ‘청불 게임물’이 결정되면서 경찰을 위시한 사법당국에서 주시하고 있으며 불법영업 시 즉각 기기압류 및 구속 등의 조치로 인해 업체는 긴장하고 있다.

아케이드게임물의 심의 결과로는 2010년에 총 586건이 처리되었고, 이 중 307건(52.4%)이 게임법과 심의규정에 의해 등급 결정되었다.

[표 1] 아케이드게임물 장르별 심의현황 : 2010
(단위: 건, 비중 %)

장르	건	비중	장르	건	비중
FPS	153	49.8	어드벤처	2	0.6
보드	33	10.7	레이싱	1	0.35
퍼즐	26	8.5	격투	1	0.35
스포츠	25	8.1	에듀테인먼트	1	0.35
액션	7	2.3	MMORPG	1	0.35
캐주얼	4	1.3	기타	49	16.0
시뮬레이션	4	1.3	합계	307	100.0

2010년 아케이드게임물에 대한 장르는 FPS게임이 153건(49.8%)이며, ‘전체이용가 게임물’의 개·변조한 영업도 여전히하고, ‘청불 게임물’에 대해서도 경품이 나오지 않는데도 신중 환전수단으로 “접수보관증”이라는 편법으로 변형되어 사행화되고 있다. 장르도 바다와 물고기를 배경으로 하는 형태이고, 프로그램도 유사하며 약간 변형된 게임물이 신청되는 경향도 있다.

[표 2] 아케이드게임물 신청등급과 결정등급 : 2010¹⁾
(단위: 건)

구분	업체 신청등급		게임위 결정	
	2009	2010	2009	2010
전체이용가	1,073	529	588	274
12세이용가	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-
청소년이용불가	144	78	52	33
등급분류거부	-	-	624	279
합계	1,217	607	1,264	586

거부된 게임물은 총 279건으로 전년에 비해 감소된 상황으로 신청 게임물 감소와 게임법 제22조 제2항에 걸려드는 게임물이 거부되고 있어 수차에 걸쳐 거부되는 경우, 게임위에서 예측가능성 차원에 문제되는 사항이 경미한 경우 수정·보완을 요구해 좀 더 유연한 심의로 거부율도 낮아졌다.

전체 586건에서 거부 게임물이 279건(47.6%)으로 전년에 비해 거부율은 소폭 하락했으며, 이에 대한 장르를 보면, FPS가 185건(66.3%)으로 가장 많고, 보드게임이 37건이었다.

거부된 게임물은 거짓 그 밖의 부정확한 방법의 사유가 가장 많은 213건(76.3%)이었으며, 사행성 게임물은 56건(20.1%), 타 법률의 규정에 의한 규제대상 게임물이 10건으로 나타났다.

2.4.3 외국의 사행성 게임 제도

국외 사행성 게임에 대한 법·제도를 보면, 도박이나 노름, 카지노 등에 대해 국가별로 차이가 있지만, 사행성 게임에 대해 따로 명확한 법이나 제도를 찾기가 쉽지 않다. 따라서 일본과 미국의 예를 살펴보고자 한다.

가. 일본의 경우

게임제작협회(JAMMA)는 내규로 ‘건전화를 저해하는 기계기준’을 마련하여 풍속영업규제조항 위반을 사전에 방지하고 있다. TV게임기는 폭력·음란성 문제와 메달게임기는 사행성 문제와 연결되고, 특이한 것은 메달게임기를 다시 성인용과 아동용으로 나눠 투입금액과 배당률의 제한여부에 차이를 두고 있다. 성인용에서는 지폐투입을 금하고 있으며 아동용에 비해 더 많은 금액투입이 가능하게 한 것이다. 배당률에 있어서도 아동용은 99배가 넘지 않도록 제한하지만, 성인용은 배당률에 대한 제한은 없다. 공통점은 우선 동전 등 직접적인 금전을 투입하거나 급부 받을 수 없게 했다는 것이다. 동전이 아닌 메달이라는 2차적인 매개체를 거쳐서

1) 한국콘텐츠진흥원, 2011 대한민국 게임백서 참조

게임을 진형하게 함으로써 직접 현금을 기기에서 받을 수 있는 사행성 요소를 제한하고 있다.

나. 미국의 경우

ESRB는 사행성과 관련하여 연방법이나 주법에 있는 도박관련 법령을 하지 않으면 따로 규정을 명시하지 않고 있다. 또한 미국이 사행성 게임에 관대하다는 문화적 특성도 있다.

카지노, 즉 룰 자체가 사행성이 큰 것은 무료로 진행이 되며 현금을 투입할 수 없다. 카지노형의 사행성이 높은 게임들이 현금이 오가는 기능이 있다면 온라인카지노를 금하는 관련법에 저촉이 된다. 다만, 잭팟이라는 이벤트를 통해 이용자가 일정한 현금을 취득할 기회는 있다. 사행성이 높다는 게임들에 대해 현금투입을 원칙적으로 금지하고 있으며, 이외 퍼즐형태의 카드게임 등은 현금투입과 보상을 허용하고 있다. 투입을 금지하고 보상을 허용한다는 측면은 국내 게임과의 차이점이다.

3. 아케이드게임물의 사행성 문제점 및 해결방안

3.1 문제점

사행영업으로 인한 사후관리 문제가 자주 일어나는 상황에서 불명확한 법률의 미비로 게임법 제 16조 제2항 제3호 게임물의 사행성 확인이라는 것이 있는데 같은 법 제2조 1의2에 사행성게임물의 정의에서 가.목에서 바.목까지 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로 말해 결국 ‘청불’ 아케이드 게임물의 경우 비경품이므로 이에 전혀 맞지 않지만, 실제로는 점수제사용 등으로 사행행위가 이루어지고 있어 게임 위에서는 넓은 개념으로 법 해석을 하고 있는 상황이라 신청업체들과의 마찰이 커지고 있어 이에 대한 정교한 법률 개정이 요구되어지고 있다.

아케이드게임물의 단속사례로는 심의 받은 내용과 다르게 개·변조하여 사행성 게임물로 운영하는

것이 전형적인 형태로 나타나고 있다. 경품이 배출되어 환전에 이용되는 경품 게임물이 아닌 화면상에 나타나는 그림이나 숫자를 이용하여 사행적으로 운영된 비경품 ‘전체이용가’ 아케이드게임물이 급증하였고, 심의가 시작됨과 동시에 집중적인 단속이 이루어진 ‘청불’ 아케이드게임물이 2010년 초 게임 이용 점수 제사용권에 대한 민사 판결 이후 크게 증가하였다. 대부분 배경이미지를 이용하여 업소에 서만 확인 가능한 수단을 통해 환전행위가 이루어지고 있어, 심의 받은 내용과의 차이점을 적발하기가 쉽지 않아 사범당국의 단속이 큰 어려움에 처해 있는 실정이다.

이용등급별 단속지원을 보면, 적발된 게임물 중 58.2%는 ‘전체이용가’ 게임물이며, 28.8%는 ‘청불’ 게임물인 것으로 나타났다.

‘전체이용가’ 게임물의 위법유형은 아케이드게임이 총 641건 중 콘텐츠관련이 608건(94.9%)으로 대부분을 차지하였다. ‘청불’ 게임물의 위법유형은 콘텐츠 관련이 4건으로 집계되었다

게임물의 내용을 변경하여 적발된 813건의 ‘콘텐츠’ 관련 위법 사례 중 688건(84.6%)이 이용자 조작 없이 당첨이 이루어지도록 변경된 사례로 이용자의 조작과 무관하게 게임진행이 자동진행으로 인한 적발이 343건(42%)으로 가장 많았고, 자동진행시 당첨을 위해 점수와 연관된 개체(적 잠수함, 물고기)의 이동패턴이나 획득 가능점수가 변경된 사례가 191건(23.5%), 당첨여부가 설정된 테이블이나 확률 설정을 위한 프로그램이 발견된 사례가 154건(19.1%)으로 나타났다.

2010년 4분기부터 급증한 비경품 ‘전체이용가’ 아케이드 게임물에서 주로 확인된 배경이미지나 화면상의 연출로 당첨 점수를 알려주도록 변경되는 등 배경 이미지가 변경된 사례는 69건(8.5%)이고, 게임화면에 심의 당시 존재하지 않던 릴이 회전하는 장면이 나타나는 사례가 41건(5.1%)으로 확인되었고, 게임 내 아이템을 사용하는데 필요한 아이템카드의 기능을 변경하여 현금처럼 이용할 수 있도록 변경된 사례가 6건(0.7%)으로 나타났다.

‘전체이용가’ 아케이드 게임물의 경우에는 배경 이미지 등을 통해 당첨 금액을 표시하는 방식이 일반적이나 당첨 시 특정 화면을 장시간 표시하여 당첨 시마다 환전하는 경우도 있었다. 또한 별도의 프로그램을 통해 심의 및 영업버전을 구분하여 운용하던 상태에서 벗어나, 무선으로 전환할 수 있는 장치가 나와 다양하게 변질되고 있다.

사행행위 등의 모사와 관련하여 심의규정 제14조에 전체이용가 게임물은 사행행위 등의 모사가 없는 경우라고 적시하고 있으며, 12세·15세이용가 게임물은 사행행위 등의 모사가 경미한 경우라고 했는데, 이 경미라는 용어도 모호한 입장이라 이에 대한 구체적인 기준 마련이 필요하며, 청불 게임물은 사행행위 등의 모사가 존재하나 재산상의 이익이나 손실을 주지 않는 경우라고 규정화되어 있어 이를 기준으로 사행성 여부를 판단하고 있는 것으로 분석되어 진다.

가. 업소의 영업실태 및 게임물 이용형태²⁾

게임물 제공형태는 업소 당 평균 40대 이상의 게임기와 내부의 벽이나 게임기 동전 투입구 주변에 공지사항으로 ‘1인 1대의 게임기만 사용 가능’, ‘게임기 보관 예약은 2시간만 가능’, ‘환전 불가’ 등의 문구가 부착되어 있다.

게임물 이용형태로는 업소에서 이용자들이 자동 버튼누름장치(똑딱이) 등으로 직접 참여 없이 게임을 진행하기도 한다. 1인 평균 2~3대의 게임물을 이용하고 있으며, 많게는 1인 5~6대 이상의 게임물을 이용한다.

이용자 특성으로 40~50대가 주류이고, 60대도 간혹 있었고, 2010년은 남성 70%, 여성 30% 분포였으나, 최근에는 남성이 90% 이상이었으며, 대부분 일용직 근로자 또는 무직자로 보였다. 이용자에게 게임물 이용계기를 확인하니, 대부분 “시간당 이용금액 1만 원을 초과하지 않기 때문에 심심풀이 나 재미로 즐긴다.”라는 반응이었고, “우리 나이에는 마땅히 즐길 장소가 없는데 그나마 이곳이 시간 때우기가 좋다.”라는 반응을 보이기도 했

다. 게임에 중독되거나, 본전을 생각해 게임을 즐기는 이용자들이 존재하는 반면에 단순 즐기기용이라는 이용자도 있다는 점이다.

일반게임제공업소 예상 수익구조는 40대를 운용업소의 이용자수는 시간대 별로 최소 10명에서 최대 40명 이상이 게임물을 이용하고 있으며, 이용자가 많지 않아도 대부분 업소에서 1인당 2대 이상, 많게는 5~6대 이상의 게임기를 이용하여 거의 모든 게임기가 영업시간 동안 운용되고 있었다.

나. 시간 당 이용금액 초과 여부 등

업소에서 게임물을 시간당 이용금액 1만 원을 초과하지 않고 이용하며, 이는 게임 진행 시 적은 점수로 당첨 빈도를 높여 시간당 이용금액을 초과하지 않도록 프로그램이 설정되어 있었다.

획득된 점수를 보관증으로 교환을 원할 경우, 보관증을 제공한 뒤 시간당 이용금액이 초과되지 않도록 하기위해 게임기의 전원을 OFF/ON 시키는 사항이 있어서 불법 영업의 요인이 되고 있다.

다. 획득 점수보관, 점수 재사용 및 환전 여부

점수 보관 및 점수 재사용 여부는 업소에서 이용자가 요구하면, 게임기의 전원을 OFF시킨 후 점수에 상응하는 ‘점수 재사용권(보관증)’을 주면, 금액에 상응하는 동전을 가져와 게임기에 직접 투입해 준다. 적은 점수는 보관증으로 교환해 주지 않으며, 대부분 3만점 이상의 점수만 교환해 주고 보관증은 업소에서 직접 제작한 것이 대부분이며, ‘보관증 자판기’가 존재하는 곳도 있다.

환전여부는 환전상이 내부에 상주하지 않고, 불특정 시간, 장소에서 환전이 이뤄지는 곳도 존재하고, 보관증을 비치해 놓았지만 직접 사용하지 않으며, 획득점수를 직접 환전해 주는 업소도 있다.

3.2 해결방안

아케이드게임물의 경우 크게 2가지 등급분류를

2) 게임위, 전국 일반게임제공업소 영업실태 확인·점검 결과보고, 2011.

하는데 전체이용가와 청불 게임물로 구성되어 있으며, 전체이용가 게임물은 경품 및 비경품이 문구류 등 5,000원 한도까지 가능한 상황이고, 청불 게임물은 비경품이므로 아케이드게임에 대한 사행성 기준에 대한 정형화된 틀이 마련되는 것도 중요하나 구조적인 개선을 위해 시스템 개선이 절실히 요구되어진다.

점수보관 등의 증표는 환전 도구로 변환될 소지가 있으므로 현 시점에서는 사행성으로 볼 수 있어 금지하면서 콘텐츠는 프로그램으로 구성되어 있어 클라이언트에 대한 각종 규범을 설정하여 이를 계속 보완해야 할 것으로 보인다.

또한, 현재 청불 아케이드게임물의 경우 OIDD가 장착되어 1회 게임이 진행되는 시간, 시간당 게임기에 투입할 수 있는 이용요금의 한도, 회당 획득하는 최대점수, 1인의 이용게임당 누적되는 최대점수를 확인할 수 있는데, 전체이용가 게임물의 개·변조가 심각해 OIDD를 확대 부착하는 방안도 고려해야 한다. 또한, 건전게임으로 발전하기 위해 일본과 같은 국제정 연계 시스템이 설치되어 통합관리하면 양성 산업으로 탈바꿈할 수 있다고 판단되어진다.

미국, 일본의 경우에는 가족 누구나 즐길 수 있는 FEC(Family Entertainment Center)라는 가족형 건전 게임장이 주목을 받고 있으며, 각종 문화 시설과의 연계를 통해 생활의 한 요소로 자리매김되고 있다. 미주, 유럽과 일본 등은 식당(레스토랑), 주점, 대형마트, 헬스장, 놀이시설 등과 연계되어 연령별로 골고루 찾아 즐길 수 있도록 구성된 복합게임장이 국내도 빨리 정착되었으며 한다.

사행성 게임물에 대해서는 심의에 필요한 기준 설정이 중요하나 이를 피해 등급 신청하는 경향이 많아 근원적인 불법 행위를 차단하는 방법을 고찰하는 것이 가장 바람직하므로 본 연구에서 거론하고자 하는 전자카드제를 아케이드게임물에 적용하면 우려사항이 상당부분 해소할 수 있다고 본다. 이는 아케이드게임 산업 전반에 대한 기반이 마련되어 사행성 기준을 상황에 맞게 재정립하고, 전자카드제는 그 이용에 문제가 있을 경우 즉각 대처토

록 하여 고질적인 민원을 해소하는 큰 역할을 수행할 수 있다고 분석되어진다.

전자카드³⁾는 언뜻 보면 돈을 미리주고 구입하는 선불카드(Prepaid Card)와 비슷하지만 선불카드가 백화점, 정유회사 같은 기업들이 발행하는 것과 달리 전자카드는 은행 등에서 발행하며, 현재 유럽 국가들과 미국, 싱가포르, 홍콩, 호주에서 사행산업에 운용하거나 시험운용 중에 있다.

4. 사행성 완화를 위한 미래모형 유형화

4.1 아케이드게임에 전자카드제 도입

현행 투입구에 동전을 넣는 방식으로는 사행성 문제를 차단할 수 없으며, 동전 자체가 화폐이므로 실제 화폐를 직접적으로 가지고 게임물을 이용하는 것 자체가 사행성을 조장할 개연성이 농후하고, 더 더욱 기술 발전에 따라 지능화 하는 경향을 차단할 수 없어 전체이용가 및 청불 아케이드게임에 전면적으로 도입하는 것으로 방향을 잡아 이와 같은 기능을 가진 단말기를 부착하는 것을 의무화시켜 심의 조건에 부합되는 기준을 설정하여 모든 영업 현황을 파악할 수 있게 하여 사행성 게임물로 인한 중독 예방과 사회적 역기능을 최소화하고자 한다.

또한, 아케이드게임에 전자카드제를 적용하면 사행성 문제로 인해 그동안 오프라인으로만 운영하던 방침을 네트워크도 연동되도록 하면 고객층 확대와 함께 사라지고 있는 아케이드게임 산업을 진흥할 수 있고 이를 기반으로 수출까지 도모하는 역할을 하면서 사행성 우려가 해소되는 계기가 되며, 일반인에게 건전 오락문화로 정착하는 계기도 마련되리라 여겨진다.

3) 전자카드(Electromagnetic Card)는 신용카드와 별반 다를 바 없으며, 지폐와 동전을 지갑에 넣어 가지고 다니듯이 현금을 IC카드에 넣어둔 것이 전자카드라고 할 수 있다.

4.2 미래모형에 대한 실증

아케이드게임 업계에 대한 설문조사를 2011. 10. 14.(금) 문래청소년수련관에서 게임업계 간담회 때, 121명이라는 많은 인원이 참석하여 열기가 높았는데, 이에 설문답변을 완료한 유효 설문자는 80명으로 66.1%라는 수치로 회수되었다. 이들은 대부분 현재 게임물등급위원회에서 등급 분류하는 정책에 대해 불만이 많았으며, 아케이드게임 산업 전반에 대해 문제점과 개선점을 예시로 설정하여 다음과 같은 결과를 얻었다.

전자카드제에 대한 설문결과는 찬성이 70명(87.5%)으로 나타났는데, 지금과 같은 심의제도가 아니라는 점에 호응을 한 것 같으며 반대는 6명(7.5%), 기타 4명(5%)으로 나왔다.

[표 3] 전자카드제 설문조사 결과 현황

구분	세부 내용		
등급분류제	만족(2)	불만족(77)	기권(1)
불만족사유	자의적 잦대(71)	법률위배(5)	기타(4)
콘텐츠심의	일관성 결여(52)	전문위원 편차(19)	기타(9)
기술심의	장기간 심의(62)	기준 없음 (11)	기타(7, 분석짧음)
향후 희망	민간 자율(78)	게임위 (없음)	기타(2)
전자카드제 도입	의견	찬성(70)	반대(6)
	개선	네트워크 크화(75)	법률개정(3)
	카드 관련	업체 발행(56)	국세청연동(9)
	도입	당장(71)	2년 내(6)
			5년 내 (3)

전자카드제가 시행되면 개선되어야 할 것이 무엇이나에 대해 네트워크화를 통해 새로운 이용층을 확보해야 한다는 것이 75명(93.7%)으로 현재와 같이 PC세대가 아닌 중장년층 이상의 수요층으로는 한계가 있다는 것을 절감했다고 할 수 있다. 이어서 많은 문제점이 있는 법률 개정이 필요하다는 점으로 3명(3.7%), 여전히 민간자율을 주장하는 2

명(2.5%)이 있었다. 카드관련 발행주체에 대해서는 자체 발행이 56명(70%)이었으며, 국세청으로 투명성 제고를 해야 한다는 것이 9명(11.2%), 금융권과 연동을 해야 한다는 것이 15명(18.7%)으로 두 번째 순위였다. 마지막으로 도입 시기에 대해서는 지금 당장이라는 것이 71명(88.75%)으로 가장 높아 현행 심의제도로는 사업을 하기 힘들다는 반응을 나타낸 것으로 보인다. 이는 전자카드제에 대해 비교적 긍정적인 결과가 나와 아케이드게임물에는 새로운 돌파구를 찾는 계기가 되리라 분석 결과는 나왔다.

5. 결론 및 향후 연구방향

아케이드게임은 사행성 문제로 항상 세인의 관심거리로 전락하는 경향이 많았다. 따라서 본 연구에서는 국가 전략산업으로 육성하기 위해선 제도적 기반 정비로 가장 중요한 것이 사행성 문제의 개선이 필요하다는 점이다.

오프라인에서 이뤄지는 아케이드게임의 게임성이란 예시, 연타, 이벤트 등인데, 이를 게임위에서 거부 사유로 보고 있다. 개발자 측에서는 게이머의 충성도 즉 게임 몰입도를 얼마만큼 끌어 올리느냐가 가장 중요한 요소로 이것이 성공의 기준이 되기도 한다. 일본의 파친코도 예시나 연타가 있으며 시간당 투입금액을 제한하나 사회문제화 되지는 않고 있다. 업계의 자정노력과 국세청과 연계시켜 세금을 내는 시스템 마련이 절실히 요구되어지는 상황이다. 따라서 우리사회가 한층 성숙되며 자정역할이 강화되어 책임지는 제도문화가 구현된다면 이 같은 영역도 점증적으로 풀어 나가야 할 것이다.

아케이드게임 산업이 성장하려면 네트워크로 연결되어 짧은 층 유입을 통한 고정관념을 타파하고, 제도 근간이 제대로 작동되면 향후 우리나라에서 하나의 먹거리 창출의 통로가 되며 이와 수반되는 케이스, 조립, 컴퓨터, LCD, I/O보드, 인쇄, 기타 부품 공급업체 등이 연결되어 있어 산업적 파급효

과가 크다는 것이다.

이에 게임성 차원에서 확률의 기준설정(상한선)이 필요한데 이탈리아의 경우 한 사이클 당 4초 이상에 최소 140,000회 내에 당첨과 게임 사이클 당 75%이상의 승률이라는 것을 명확히 명시하여 혼란을 최소화하고 있다. 이를 근간으로 국내는 확률을 75~85%정도로 설정하여 사행요인을 감소시키는 요인도 있으리라 본다.

합법적인 영업이 가능하도록 시범업소를 지정하여 일체의 불법 행위 없이 사행성 모사게임을 제거하여 이를 점진적으로 확대하는 방안도 고려할 필요성이 있다. 지급과 같이 불법이 난무하는 것을 점진적으로 막는 효과가 있을 것이다.

아케이드게임의 장르가 한정적으로 미국과 일본에서 성행하는 메달 및 리텐션 게임이 원천적으로 등급분류 되지 않아 장르가 넓지 않으며, 아케이드게임의 개발초점은 재미요소를 끌어내 동전을 계속 투입하도록 하는 것이나 시흥용 게임물은 무상으로 진행하도록 게임법에 명시되어 게임개발에 애로점이 있다. 또한, 불가피한 하드웨어변경도 불법 개·변조에 해당되어 게임물의 하드웨어인 게임보드, 모니터, 그래픽카드 등은 단종 주기가 1년 미만이며, 게임기의 간단한 디자인 변경, 사이즈 변경 등은 수시로 시장에서 요구하나 이러한 변경은 불법 개·변조에 해당되어 형사처벌의 대상이 되는 상황으로 제도적 개선이 요구되어진다.

아케이드게임 산업에 대한 지난 1970년대부터 40여 년간 진흥보다는 규제로 인해 단속 등이 주기적으로 반복되다보니 산업의 라이프사이클이 등락되는 악순환으로 이어지고 있어 이번 기회에 외국의 사례처럼 정상적인 사업을 영위할 수 있도록 제도적 뒷받침이 필요한데 본 전자카드제가 유용한 자료가 되리라 보며, 그동안 세원노출도 되지 않아 음성자금과 조직이 기웃거리는 사행성 업을 하지 않으면 수익이 창출하지 못하는 구조다 보니 심의 받는 데 고충이 따를 수밖에 없었다. 향후 전자카드제를 도입하여 이를 정착하면 사행성 문제에서 자유로울 수 있는 획기적인 시스템으로 보여 본

연구 결과와 같이 향후 게임산업 발전을 위해 면밀한 조사와 분석을 통해 제도화시켜 산업계에 40여 년 동안 숙원사항인 정상적인 업을 영위하는 인프라조성이 급선무라는 것이 이번 연구의 핵심이었으며, 향후 이에 대한 활발한 연구 활동이 기대된다.

참고문헌

- [1] 김남근, 사행성게임의 판정기준과 법률적 취급에 관한 의견, 국회도서관보, 2006.
- [2] 김정규·윤재호·이정현, 국내 비금융기관의 지급결제업무 취급현황, 한국은행, 2008.
- [3] 김정오, 김창수, 사행성 게임물과 과잉규제의 역설, 2008.
- [4] 박종일, 이용자보호를 위한 사회적 보루 게임물 등급분류제도 변천사, 게임WE 9월호, 2010.
- [5] 박태순, 사행성게임의 내재적 특성에 관한 고찰, 한국게임학회 논문지 제7권, 2007.
- [6] 손봉숙, 사행성 게임은 도박이다, 2006.
- [7] 이은주, 한국 경품취급게임의 사행성기준에 관한 연구, 2005.
- [8] 원혜영, 사행성 게임산업의 실태와 문제, 2006.
- [9] 조완목, 우리민족의 놀이문화, 1995.
- [10] 황선철, 국외 주요 전자화폐 현황 및 시사점, 금융결제원, 2008.
- [11] 국민권익위, 게임물의 사행성 근절을 위한 심의 및 관리체계 개선, 2011.
- [12] 게임위, 전국 일반게임제공업소 영업실태 확인·점검 결과보고, 2011.
- [13] 게임위, 2011 게임물등급분류연감, 2011.
- [14] 사감위, 사행산업의 사행성 유발요인과 통제전략, 2010.
- [15] 사감위, 세계 주요국의 전자카드 제도 연구, 사행산업통합감독위원회, 2010.
- [16] 영등위, 게임물의 사행성기준에 관한 연구2003.
- [17] KOCCA, 2011 대한민국 게임백서, 2011.



박 종 일 (Park, Jongil)

1991 경기대학교 관광대학 관광경영학과
2005 세종대학교 영상대학원 게임학 석사
2010 세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과 박사수료
2006-현재 게임물등급위원회 운영기획부장

관심분야 : 게임기획, 게임마케팅, 게임 법제도, e스포츠



김 동 현 (Kim, Donghyun)

1983 연세대학교 건축공학과
1991 오사카대학 환경공학과 환경디자인전공 공학박사
1991-1998 한국전자통신연구원 가상현실연구실 실장
1999-2000 문화부 (재)게임종합지원센터 소장
2001-현재 세종대학교 디지털콘텐츠학과 교수

관심분야 : 게임기획, 컴퓨터 그래픽, VR, 온라인카지노



허 문 행 (Huh, Moonhaeng)

2003 충북대학교 전자계산학과 박사
1984-2000 KT 연구개발본부 멀티미디어연구실장
2001-2003 한국소프트웨어진흥원 DC사업단장
2004-현재 안양대학교 디지털미디어학과 교수

관심분야 : 스마트미디어콘텐츠, 소프트웨어산업정책
