

---

# 성인용 아케이드게임 기술심의 제안

송승근\*

\*동서대학교

## Proposal for Technical Review of Adult Arcade Game

Seung-keun Song\*

\*Dongseo University

E-mail : songsk@gesu.dongseo.ac.kr

### 요 약

2006년 10월29일에 출범한 게임물등급위원회는 현재 7년째 맞이하며 올 11월25일을 기점으로 역사적으로 사라진다. 과거 게임물 등급 분류의 민간이양을 목표로 임시적인 성격의 '게임위'는 2006년 8월 바다이야기 사태로 인하여 민간이양과 더 멀어질 수 밖에 없는 당위성을 갖게 되었습니다. 그 결과 영등위로 부터의 체계적인 업무인수 인계 보다는 게임물 심의의 빠른 정상화에 만 급급하다 보니 체계적이고 과학적인 등급분류 체계를 적절히 마련하지 못하고 말았다. 이는 설립 초기부터 전문성을 강조했음에도 불구하고 전혀 전문적이지 못한 외연을 보여 주었다. 특히 등급분류의 비일관적인 결과와 전혀 예측하기 어려운 심의 판정으로 필요외의 거래비용이 증가하는 결과를 초래하게 되었다. 그러나 이러한 문제도 명확한 국제표준을 따르고 과학적 심의체계가 마련된다면 얼마든지 극복해 나갈 수 있는 것이다. 그래서 국제 게임물 표준인 GLI(Gaming Laboratory Institute) 표준을 따르는 BMM Korea의 기술적 가능성은 그 동안 게임위의 존립에 치명적인 영향을 미친 걸림돌을 제거하고 그 동안 아케이드게임물에 대한 불명확했던 게임심의를 바로 세움으로서 사회적 거래 비용을 줄이고 비사행적인 건강한 게임물을 보호할 수 있는 단초를 제공 할 것으로 기대한다. 이제는 새로 출범하는 게임물관리위원회부터 일반적인 건강한 게임물과 사행성 게임물을 국제 기준으로 구분하여 최소한의 규제를 통한 게임산업의 진흥에 힘을 모아야 할 때인 것이다

### ABSTRACT

Game Rating Board(GRB) of Korea set up in 29 October, 2006 has been 7th years and it will disappear in 23 November, 2013. For the first time the 'GRB' of Korea has the goal which held the nonofficial transfer of rating classification for game. But it had the justification which become more distant from the nonofficial transfer due to the affairs of 'See Story' in August, 2006. As a result, because of rapid normalization of game rating rather than the systematic transfer from 'Video Rating Board' of Korea cause no preparation of scientific professional rating review. It showed the entry-level appearance though stressing profession from the beginning of setup. Specially more transaction expense were increased because of no consistency and predictability for game review. However, it could be overcome by preparation for definite global standard and scientific rating system. Consequently technological possibility of BMM Korea based on 'Gaming Laboratory Institute(GLI)' standard expected to be alternative in the technical review of the adult arcade game.

### 키워드

GRB(Game Rating Borad), GLI(Gaming Laboratory Institute), BMM Korea, Arcade Game

## I. 서 론

게임물심의에 대한 민간이양과 게임물등급위원회(이하 게임위) 존립에 대한 논의가 국회에서 진행된 적이 있다. 2006년 10월29일에 출범한 게임위는 현재 7년차에 접어들면서 최대의 위기에 직면하기 가지 했다. 사건의 발단은 바다이야기류의 게임물을 심의할 때, 기술심의 대신 내용 심의 수준에서 전혀 전문적이지 못한 초보적 수준의 심의 진행과 객관적인 심의 기준을 마련하지 못하여 동일한 부류의 게임물도 매번 심의 마다 서로 상이한 심의 결과를 나타내는 등 비일관적인 심의 결과를 발표하여 게임업계의 불만이 높은 실정이다.

더욱이 아케이드게임제조업자들의 소송에서도 매번 패소하여 게임위의 위상에 심각한 손상을 받다 보니 이제는 게임업계, 시민사회단체, 정부에서도 외면 받는 실정이었다. 이는 게임물 심의의 과학적인 객관성과 일관성, 투명성을 확보하지 못한데서 빚어진 결과이다. 특히, 아케이드 게임물에 대한 사행성 기준을 전문위원(현재 연구원)의 주관적 판단에 의한 내용심의 일변도로 진행된 문제와 현행 '게임물진흥에 관한 법률'의 법적, 제도적 한계와 맞물리면서 과도한 심의지연과 변칙적인 게임물 심의로 말미암아 게임위 스스로 존립의 당위성마저 잃어버리는 초유의 사태가 발생하기도 했다. 이는 성인용 아케이드게임물을 단순히 일반 게임물로 간주하여 병합해서 심의한 결과이며 지난 7년 동안 충분한 시간이 있었음에도 불구하고 성인용 아케이드 게임물에 대한 기술심의의 기술력과 인력을 확보하지 못한채 관료적이고 강압적인 심의 태도에서 그 문제점을 찾을 수 있다.

그러나 이러한 문제도 명확한 국제표준을 따르고 과학적 심의체계가 마련된다면 얼마든지 극복해 나갈 수 있는 것이다. 그래서 국제 게임물 표준인 GLI(Gaming Laboratory Institute)표준을 따르는 BMM코리아의 기술력은 그 동안 게임위의 존립에 치명적인 영향을 미친 결립들을 제거하고 그 동안 아케이드게임물에 대한 불명확했던 게임 심의를 바로 세움으로서 사회적 거래 비용을 줄이고 비사행적인 건강한 게임물을 보호할 수 있는 단초를 제공할 것으로 기대한다. 이제는 일반적인 건강한 게임물과 사행성 게임물을 국제 기준으로 구분하여 최소한의 규제를 통한 게임산업의 진흥에 힘을 모아야 할 때인 것이다.

## II. 사행성 심의 표준화

게임산업진흥에 관한 법에서 게임물에 대한 등급분류는 연령등급제를 표준으로하고 있다[1]. 사행성의 경우 전체이용가와 청소년이용불가로 게임물을 분류하고 있지만 사행성은 이러한 연령등급제 보다는 사행성의 유무로 등급이 부여되는 것이 더 적합해 보인다[2]. 그래서 사행성의 정도

가 높은 경우와 사행성의 정도가 약한 경우를 판단할 때 이를 논의의 대상으로 삼는 것보다는 사행성의 정의(대가 + 우연성 + 보상 및 환전성)를 조작적 정의로 전환하고 이를 정량화하여 측정된 값에 따라 등급을 판정하는 것이 합당할 것이다[3]. 그럼에도 불구하고 우리 게임 모법, 시행령, 시행규칙, 게임위 심의 기준에는 이러한 기준이 모호하게 정의 되고 임시방편적이며 너무 과도한 규제라는 지적을 많이 받고 있는 실정이다. 이는 사행성 게임물에 대한 표준안이 적극적으로 제정되지 못한 이유도 있을뿐더러 아케이드 시장 자체가 사라지고 업체의 영세성으로 그 악순환이 거듭되고 있는 실정이다. 이러한 대안으로서 GLI 표준에 대한 선진 사례를 분석하고 우리의 현실에 적합한 규정 표준화가 필요한 때이다.

## III. 게임위 대 GLI(Gaming Laboratory Institute) 표준

표 1. 게임위 대 GLI 표준 기준 비교

구분	게임위	GLI 표준	자 동 화
심의	제21조(용어 및 정의) 2. "1회 게임시간"이라함은 1회 게임을 진행하기 위하여 컴퓨터프로그램에 의거 작동되는 실제 게임 시간을 말한다.	GLI-11.4.2.4 게임 사이클 - 각 게임에 대한 게임 운용 테스트: 버튼을 눌러 베팅된 금액으로 게임이 운용되며, 부가게임 진행이 종료되어 크레딧에 반영된 상태	가능
심의/ 사 후 관리	제22조 (사행성게임물결정 기준) 경품 등 재산상의 이익을 제공하는 경우 다음 각호의 1에 해당되는 경우 사행성게임물로 규정한다. 가. 1회 게임시간(베팅, 홀드 등 이용자에 의해 진행되는 시간은 제외됨)이 4초 미만인 게임물이거나 1회 게임의경품(당첨) 한도액이 20,000원을 초과하는 경우	GLI 11.4.2.4. 게임사이클 - 각 게임에 대한 게임운 영테스트 GLI 11.4.10. 게임물의 전자적 미터 -게임 운용에 관한 로그 정보 -잭팟 및 금전 정보 : 당첨 한도액은 국가별, 지역별로 상이하며, 국내의 경우 500만원 이상의 잭팟 당첨금에 대하여 22% 과세, 3억 초과시 33%를 과세함.	가능
심의 / 사 후 관리	나. 시간당 총 투입금액이 10,000원을 초과하는 게임물	GLI-11.3.31. 크레딧 상환 - 게임물의 크레딧 상환 정보 로그 - 관련 오류테스트: 게임물에 투입된 금액에 대한 정보, 총 투입금액 확인	가능
심의 / 사 후 관리	바. 제21조, 제8호, 제9호에 해당하는 예시 및 연타 기능이 있는 경우	GLI-11.4.2 게임플레이 규정 - 모니터 디스플레이 테스트 - 잭팟 당첨에 대한 예고 테스트(특정심볼)	가능 <sup>1)</sup>

표1은 게임물등급위원회에서 기준으로하는 사

1) 소스코드 분석을 통한 게임플레이 운용에 대한 분석

행성 게임물을 결정하는 기준과 GLI 표준 간의 비교를 제시하고 있다. 지면 관계상 모든 항목을 비교하기는 어려우나 대표적인 심의와 그러한 심의를 통해 관리된 사후관리 항목을 중심으로 비교해 보면 서로 간에 유사한 형태를 취하고 있는 것을 발견 할 수 있다. 그러나 GLI 표준은 사행성의 정도가 높은 카지노 게임기 기준인데 반하여 게임위 기준은 사행성의 정도가 카지노 보다 약한 사행성을 기준으로 하고는 있지만 사행성의 정도 보다는 사행성의 유무로 판단을 할 필요가 있다. 더욱 큰 차이는 게임위의 심의는 수작업인데 반하여 GLI표준은 자동화가 가능하다는 것이다. 최종 판단은 사람의 육안으로 확인하는 것이 당연하겠지만 표준화된 기준 만 명확하고 단순 반복적인 심의라면 신속 정확한 자동화된 시스템이 더 효율적일 수 있다는 것이다.

#### IV. 결 론

2013년 11월23일을 기준으로 게임위는 역사속으로 사라지지만 부산에서 출범하는 게임물관리위원회는 게임위에서 겪었던 시행착오를 또다시 반복하기 보다는 게임물 심의에 있어서의 예측가능성, 설명가능성을 높여 업체의 심의 결과에 대한 만족도를 높여주길 바라며 공명하고 투명한 절차에 의해 심의가 진행되길 기대한다. 아울러 GLI표준을 따르는 BBM Korea의 기술적 가능성을 통해 그 동안 기술력과 전문성의 한계를 극복하는 계기가 되기를 기대한다.

#### 참고문헌

- [1] 문화체육관광부, 게임산업진흥에 관한 법률, 2011.
- [2] 김민규, 아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구, 한국게임학회, 제12권 제4호, pp 53-64, 2011.
- [3] 황성기, 온라인 웹보드게임의 사행성 규제의 헌법적 한계 : 도박과 게임의 개념본질적 구분을 중심으로, 경제규제와 법, 제4권, 제2호, pp41-59, 2011.