

# 게임그래픽과 게임시스템적인 측면에서 사행성유기기구 모사

송승근\*

\*동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공

## A Reproduction of Amusement With Prize(AWP) in perspective of Game Graphic and Game System

Seung-keun Song\*

\*Game, Division of Digital Content, Dongseo University

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

### 요 약

최근 게임물관리위원회(이하 게임위) 출범과 함께 청소년이용불가에 해당하는 성인용 아케이드 게임에 대한 관심이 높아지고 있다. 2006년 사회적 물의를 일으킨 바다이야기와 같은 릴게임을 모사하고 더 나아가 주게임과 부게임 형태까지 모사한 게임물이 '게임위'의 심의를 기다리고 있다. 과거 2013년5월23일 대법원 판결에서는 게임시스템은 포커방식인데 반하여 게임그래픽은 사행성유기기구인 릴 게임을 모사하였다 하더라도 포커 게임으로 볼 수 밖에 없으며 더욱이 재산상의 큰 손실을 보이지 않고 환전이 이루어 지지 않을 것으로 판단하였기 때문에 사행성게임물로 보기는 어렵다는 판결이 났다. 본 연구는 객관성과 신뢰성을 확보 할 수 있는 청소년이용불가 아케이드 게임물 심의 방향을 모색하고자 한다.

### ABSTRACT

Currently many people are concerned about 'Amusement With Prize(AWP)', together with the starting of Game Rating and Administration Committee (hereafter 'GRAC'). The mature-rated arcade games reproduced in reel game like the sea story in addition to main game and sub-game, causing social confusion in 2006, are waited for the reviewing of 'GRAC'. Although the game is reproduced in poker style as game system, in reel method as game graphic like 'AWP', the Supreme Court's decision is considered as a poker game May 23, 2013 in the past. Moreover, the Supreme Court said that it is not illegal because they decide that game users do not make a great loss in their possessions, without money change. The research tries to find the direction of the reviewing the mature-rated arcade game for guarantee of objectivity and reliability.

### 키워드

AWP, Arcade Game, Mature-rated, Gambling

### 1. 서 론

2006년 바다이야기 게임기에 대한 등급분류를 기점으로 사행성 게임물의 사회적 파장은 심각한 수준에 이르렀다. 이는 일부 게임 이용자에게 재산상의 막대한 손실을 초래 하였으며 심지어 조직폭력과 같은 범죄단체의 자금줄로서의 역할까지 담당하였다. 이에 정부에서는 게임산업진흥에 관한 법률 공포와 지속적인 법률 개정 및 게임물

등급위원회의 심의 가이드라인을 통해 철저한 규제와 사후 단속을 지속적으로 실시해 왔다[1]. 그러나 이러한 규제와 함께 등급거부를 받은 게임업체들의 법적인 소송과 그에 따른 분쟁이 점점 증가하고 있는 추세이다. 최근 대표적인 소송 으로서 2011년에 시작되어 최근까지 진행된 황금 포커성 , 로얄 포커, 로얄 굿럭 등 사행성 게임기의 대법원 판례는 게임물 심의의 중요한 의미를 제공한다. 게임물 심의에 있어서 게임의 외관에

해당하는 게임그래픽적인 측면만 고려 할 것인지 아니면 게임플레이의 핵심인 게임시스템적인 측면에서 게임물을 심의해야 할 것인지에 대한 관점의 문제가 대두되고 있다. 본 연구는 과거 대법원 판례와 각 관점에 기초하여 과학적이고 객관적인 게임물 심의의 방향을 모색하는 것을 목적으로 한다.

## II. 본 론

과거 2011년 7월 4일에 공지한 게임물등급위원회(이하 ‘게임위’)의 청소년이용불가 아케이드 게임물 등급분류 신청 가이드라인 2조에 따르면 사행성 게임물은 ‘사행행위 등 규제 및 처벌 특별법’에 따른 슬롯머신, 구슬치기와 같은 릴, 파칭코, 룰렛 등을 모사한 ‘사행성전자식유기기구’를 지칭한다. 그러나 고스톱, 포커 류 등의 경우 각 콘텐츠의 통상적인 이미지와 규칙을 사용한 경우와 사행성을 유도하는 ‘예시’, ‘자동진행’, ‘연타’ 등의 기능을 사용하지 않는 경우는 사행성 게임물로 간주하지 않는다[2].

이러한 등급분류 기준은 새롭게 변형되는 게임물에 대한 등급분류를 어렵게 한다. 예를 들어, 5draw 방식의 포커 게임물의 외관을 취하면서 사행성 유기기구인 릴 방식을 모사하는 게임물의 경우 사행성 게임물로 결정하기 쉽지 않은 문제를 갖고 있다(그림 1 참조).



[그림 1] 케이드레곤 5draw 포커방식 (2013,10,02 등급분류)

표현 방식으로 볼 때 1 X 5 행렬로 카드 패가 위에서 아래로 내려와서 최종 카드 패가 제시되는 방식은 3 X 5 행렬의 ‘바다이야기’를 연상한다. 그러나 본 게임을 릴 게임을 모사한 사행성 게임물로 간주하기 어려운 점은 ‘게임위’의 가이드라인에 따르면 고스톱, 포커류는 제외한다는 규정이 있다. 다시 말해서 본 게임물을 두 가지 목을 충족하는 포커류 게임물로 볼 때는 사행성 게임물로 판정할 수 없다는 것이다.

겉으로 보이는 게임물 외관에서 릴 게임의 모사 정도가 높다고 하여 ‘게임위’ 가이드라인의 2조 1항의 ‘가’ 목에 해당하여 사행성 게임물로 결정할 것인지, 동 가이드라인 2조 4항의 기준을 적용하여 사행성 게임물에서 제외 할 것인지에 대한 한계가 있다는 것이다. 왜냐하면 2조 1항은 게임그래픽적인 관점이며 2조 4항은 게임시스템적인 관점에서 게임물의 사행성을 판별해야 한다는 것이다.

더 나아가서, 본 가이드라인은 게임산업진흥에 관한 법률이라기보다는 ‘게임위’에서 정한 등급분류 지침이기 때문에 법적인 실효성을 찾기 어려운 한계를 내포하고 있다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 게임그래픽, 게임프로그램, 게임시스템적인 종합적인 측면과 서로 상충되지 않는 규정안의 정비가 절실히 필요하다. 또한 게임의 본질을 고려하고 배당으로 인한 재산상의 손실까지 고려한 사행성 판정 기준이 필요하다. 더 나아가 이러한 규정이 게임산업진흥에 관한 법률에 조속히 포함될길 기대한다. 왜냐하면 법적 근거가 부족한 가이드라인 양산과 서로 상충되는 규정으로 인하여 사행성을 확인하고 판단하기 어려운 한계와 소송에 따른 분쟁에 휘말릴 여지가 다분하기 때문이다.

## III. 결 론

본 연구는 등급분류 신청을 위해 제출된 게임물에 대한 사행성을 확인할 때 현재 규정의 문제점을 지적하였다. 단순히 겉으로만 보이는 피상적인 측면에서의 사행성게임물 확인 보다는 게임시스템을 고려한 포괄적인 측면에서의 판정이 필요하다는 것이다. 본 연구는 게임물 등급분류를 위한 규정을 마련할 때 실증적인 기여를 하였다. 그러나 아직 초기 연구이고 사회적 합의에 해당하는 부분까지 염두 해주지 못한 점, 과학적 연구방법을 통한 사행성 확인에 대한 사항을 깊이 있게 다루지 못한 점이 있다. 이에 향후 이러한 점들을 고려하여 연구를 진행할 계획이다.

## 참고문헌

- [1] 김용찬, 도박·도박개장죄, 사행행위 등 규제 및 처벌특별법위반죄 및 게임산업진흥에 관한 법률위반죄의 관계에 대한 고찰, 저스티스, 통권 제113호, pp133-177, 2009.
- [2] 게임물등급위원회, 게임물등급위원회 청소년이용불가 아케이드 게임물 등급분류 가이드라인, 2011.