

# 국내 웹보드 게임 규제 분석

송승근\* · Claire Yoon\*\*

\*동서대학교 디지털콘텐츠학부, \*\*한국국제학교

## The Analysis for Korea Web-board Game Regulation

Seung-keun Song\* · Claire Yoon\*\*

\*The Division of Digital Content, Dongseo University, \*\*Korea International School

\*songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, \*\*cyoon18@student.kis.or.kr

### 요 약

본 연구에서는 온라인, 모바일 플랫폼에서 웹보드 게임에 대한 규제를 분석하고 사행성 게임에 대한 규제 완화 정책을 제언하고자 한다. 현재 국내 게임 산업에서 자주 다루어지는 이슈 중 하나로 '사행성'에 관련된 법적 규제이다. 사행성이란 게임의 재미를 위해서는 꼭 필요하지만, 과몰입과 중독에 쉽게 빠지게 하는 양면적인 면을 가진 요소 중 하나이다. 2014년 2월부터 국내에 시행중인 웹보드 시행령을 분석하고 최근 완화된 규제양상을 분석하여 어떠한 안전망 하에서 규제가 완화되어야 할지를 고찰하고자 한다. 이를 통해 안전하게 성인들이 이용 가능한 웹보드 규제안을 도출하고자 한다.

### ABSTRACT

This study aims to suggest relaxed regulation plans for web-board games by analyzing regulations on gambling games with online and mobile platforms. One of the controversial issues in the South Korean game industry these days is legal regulations related to 'gambling'. Gambling is one of its ambivalent factors, which is necessary for fun of these games but has risks of overindulgence and addiction. This study analysis the web-board enforcement ordinance from Feb. 2014 and current relaxed regulation. Moreover, we find the plan which will be relaxed to regulation under what safety net. We propose the solution of web-board regulation policy which is available for an adult.

### 키워드

웹보드 게임, 규제완화, 시행령, 사행성

### 1. 서 론

웹보드 게임의 사행 행위를 규제하기 위한 웹보드 시행령이 2014년 2월부터 시행되었다. 웹보드 게임이란 온라인과 모바일에서 서비스되는 고스톱, 포커류의 보드게임을 의미한다. 이 시행령으로 인하여 대다수의 웹보드 게임 업체들의 매출이 급감되었으며, 웹보드 게임을 운영하는 주요 3사인 NHN엔터테인먼트, 넷마블, 네오위즈게임즈의 매출이 시행령이 시행되기 전보다 최대 75% 감소하였다.

표1은 2014년 국내의 주요 게임사의 2분기 실적표이다. 웹보드 시행령이 시행되고 난 후의 실

적을 나타내고 있는데, NHN엔터테인먼트는 전 분기 대비 21.3% 하락하여 처음으로 영업 손실을 기록하였으며, 웹보드 게임을 주력으로 하던 네오위즈게임즈는 전 분기 영업이익이 74% 감소하였다. 그러나 모바일게임으로 대응이 빨랐던 넷마블은 웹보드 시행령의 피해를 최소화시키며 영업이익이 증가하였다.

이처럼 웹보드 시행령 이전과 이후 웹보드 게임을 제공하는 사업자들의 매출이 급감한 것을 알 수 있다. 사행성을 규제하고자하는 취지는 좋았지만 주요 게임사의 매출 감소는 결국 양질의 게임스튜디오로 수혈되는 자금줄이 막혀버리고 게임 교육기관인 NHN next의 경영을 악화시켰

다. 더 나아가 자금줄이 막힌 한국의 게임사들이 무차별적으로 중국의 자본에 잠식되는 결과를 토래하였다. 결국 한해 3천억원이 증발하는 효과를 낳기도 했다. 과연 이러한 강력한 규제가 적절했었는지에 대한 찬반이 오가며 적절한 규제 방안의 목소리가 제기되고 있다.

표1. 국내 주요 게임사 2014년 2분기 실적표 [1]

게임사	매출	영업 이익	비 고
넷마블	1172억원	129억원	영업이익 82%증가 (전년 동기 대비)
게임빌	332억원	22억원	역대 최대 분기 매출
컴투스	430억원	173억원	역대 최대 분기 매출
NHN엔터 테인먼트	1198억원	-73억원	영업이익 적자전환
네오위즈 게임즈	441억원	44억원	영업이익 74% 감소 (전 분기 대비)
엔씨소프 트	2138억원	649억원	영업이익 46% 증가 (전 분기 대비)
넥슨	3708억원	1001억원	영업이익 26% 감소 (전년 동기 대비)

## II. 웹보드 시행령 분석

웹보드 시행령은 2014년 2월 24일 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표2 제8호에 명시되어 있다. 이후 2016년 2월부터 이전의 시행령에서 완화된 개선안이 시행되고 있다. 그림13는 2016년에 개선된 웹보드 시행령의 항목을 나타낸 것이다.

총 6가지 항목을 정리하자면 ‘가’ 항목은 게임 이용자 1명이 한 달에 총 결제한도를 월 50만 원으로 제한하는 것이다. 게임물 이용자 1명의 의미는 여러 계정을 소유하고 있어도 게임물 이용자 1명을 기준으로 합산하여 구매한도(다른 사람에게 증여 받은 것도 포함)가 50만 원을 초과할 수 없도록 정하며, 1개월은 매월 1일부터 매월 마지막 날까지이다. 결제한도인 50만 원에는 간접충전(게임 내의 아이템이나 아바타 구매로 게임머니를 획득)과 선물 받은 것도 모두 포함된 금액이다.

‘나’ 항목은 한 판에 배팅할 수 있는 금액을 제한하는 것이다. 1명이 가목에서 정한 최대한도를 간접충전 했을 때 얻을 수 있는 최저치의 게임머니 양의 1/10을 초과해서 사용할 수 없는 것이다.

‘다’ 항목은 하루를 기준으로 월 결제한도인 50

만 원의 1/5인 10만 원을 소비한 경우 그 시간으로부터 24시간 동안 고평류의 게임 접속이 차단되는 것이다.

‘라’ 항목은 상대방 선택금지이며, 게임의 상대를 직접 선택할 수 없고, 임의적으로 매칭이 된다는 것이다. 그러나 일반 게임 머니와 호환되지 않는 무료 게임 머니를 이용할 경우와 1회의 게임에서 사용하는 금액이 가목의 구매한도의 1/200을 초과하지 않는 게임의 경우에는 상대방을 선택하여 게임을 이용할 수 있다.

‘마’ 항목은 자동적으로 배팅을 하는 기능으로 게임으로 인한 과도한 이용을 제한하기 위한 것이다.

‘바’ 항목은 매년마다 웹보드 게임을 운영하는 회사가 아닌 제3사에서 본인인증을 필수적으로 진행하는 것이다.

‘사’ 항목은 게임제공업자는 게임 이용자를 보호할 방안을 수립하여 과도한 게임 이용을 금지하는 것이다[2].

현재 ‘가’목으로 이용한도를 규제하고 있기는 하지만 이러한 규제가 국내 게임에만 귀속될 뿐 해외에서는 전혀 이루어지지 않는 규제인 것이다. 이러한 한도가 생긴 데에는 게임으로 돈을 벌려는 이용자가 과도한 게임이용으로 전세금을 날린 다든가하는 폐가망신에 따른 민원이 잦은데 문제가 있다. 이러한 민원에 대해 업체에서는 즉각적인 대응이 필요하다. 이러한 민원이 원천적으로 처리된다면 ‘가’목에 대한 규제폐지도 고려해볼 만할 것이다. ‘다’목은 기존 규제와 동일한 분량으로 규제를 하였는데, 이는 규제합리화를 통해 균형 있는 규제완화로 나아가야 할 것이다. ‘사’목은 책임게임시스템에 해당하는 부분으로 이러한 안전장치가 적절히 돌아간다면 웹보드 시행령 패치까지 논해 볼 여지가 있을 것으로 기대된다.

## III. 결론

본 연구를 통해 과도한 정부의 규제에 인하여 해외 사업자와 상대적인 피해를 보는 국내 게임업체를 보호 할 규제정책이 필요하다. 규제에 인하여 산업이 망해서는 안될 것이다. 오히려 웹보드 시행령 ‘사’목과 같은 안전망을 구축하여 건전한 성인이 이용 가능한 게임 개발이 이루어지길 기대 한다.

## 참고문헌

- [1] 아주경제, <http://www.ajunews.com/view/20140818104433572>
- [2] 웹보드 시행령, [별표2] 게임물 관련사업자 준수사항(제17조 관련), 게임산업진흥에 관한 법률 시행령, <http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#AJAX>, 법제처, 2016.10.3.