

# 국내 아케이드 게임의 사행성 규제 분석

한상근\* · 송승근\*\*

\*동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

## The Analysis for Gamble Regulation of Korea Arcade Game

Sang-keun Han\* · Seung-Keun Song\*\*

\*\*\* The Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University

\*skelton1024@naver.com, \*\*songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

### 요 약

국내에서는 게임물등급위원회 초창기부터 사행성에 대한 규제가 시행되고 있었으며, 현재 게임 산업에 맞게 이에 대한 규제들이 개선되거나 신설 또는 삭제되고 있다. 아케이드 게임에서 규제 되고 있는 것은 시간 당 1만 원을 초과하여 투입할 수 없고, 자동으로 진행할 수 없으며, 결과에 대하여 저장이나 불가능한 점과 환전을 금지하고 있는 것이다. 본 연구는 국내의 아케이드 사행성 게임제도의 불필요한 규제, 이중 규제 등 과도한 규제안을 현실적으로 완화하고자 하였다. 이에 본 논문을 통하여 한국인의 의식 수준에 맞는 사행성 게임 규제안을 시행하는데 기여하고자 한다.

### ABSTRACT

In South Korea, regulations on gambling have been implemented since the beginning of the Game Rating Board, and they have been improved, newly enacted or deleted according to the current game industry. For instance, regulations on arcade games include that no more than 10,000 KRW can be input per hour, automated operation is prohibited, results cannot be saved, money exchange is prohibited, etc. The study aimed to relieve excessive regulations on gambling arcade games in South Korea such as unnecessary regulations and duplicate regulations in a practical way. It is therefore expected to contribute to implementing regulation plans for gambling games suitable for the level of consciousness of the South Korean people.

### 키워드

아케이드 게임, 사행성, 규제정책, 이용금액 규제

### 1. 서 론

최근 국내 게임 산업에서 자주 등장하는 단어는 '사행성'이며, 다수의 게임에서 사행행위를 찾아볼 수 있다. 사행행위란 "여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말함"이라고 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조 제1항에 명시되어 있다[1]. 여러 가지의 게임에서 사행행위를 적용한 예로는 임의의 확률에 의하여 승자가 결정되는 것, 임의적 뽑

기 상품, 고스톱, 포커의 규칙을 사용하여 승자를 결정하는 보드게임(이후 고포류 게임), 이벤트 추첨 등으로 다양하다. 고포류 게임은 온라인, 모바일 플랫폼을 중심으로 개발되어 출시되고 있으며, 아케이드 게임에서는 5draw 포커 류의 게임이 주를 이루고 있다. 5draw 포커란 본문에서 설명하겠지만, 간략하게 설명하면 카지노에서 사용되는 게임으로 정해진 족보를 가지고 더 높은 등급의 패를 가지게 되면 승리하는 방식의 게임을 뜻한다.

현재 아케이드 게임 시장은 2011년의 상승세를

이어가지 못하고 성장률이 마이너스이며, 침체된 분위기가 이어지고 있다. 2006년 성인용 아케이드 게임장이 전국에 20,000여개가 있었으나 현재는 1/10 수준인 2,000개 정도 등록되어 있으며, 실제로 영업하고 있는 곳은 1,000여개 정도로 대폭 축소되어 있다. 이는 바다이야기 때부터 내려온 성인용 아케이드게임의 부정적인 인식이 다수의 사람들에게 남아있으며, 불법 환전과 과소비 그리고 중독을 발생시키기 때문에 이를 규제하기 위한 강력한 규칙들이 생겨났기 때문이다. 강력한 규칙에는 환전 요소에 대한 규제와 벌칙을 개정한 「게임산업 진흥에 관한 법률」 [2]과 492규칙과 이를 개정한 412규칙이 대표적이다.

본 연구는 아케이드 게임물에 대한 국내 규제의 가장 낮은 수준의 규제에 대한 문제점을 분석하고 그 개선책을 제안 하고자 한다.

## II. 국내 아케이드 게임 규제분석

국내 아케이드 게임물에 대한 규제는 2006년 바다이야기 파문을 강력하게 수습하는 차원에서 발생한 것이다. 그러나 그러한 규제는 완화보다는 더욱 촘촘하게 규제가 강화되어왔다. 그러한 규제의 가장 강력한 내용은 시간당 이용금액 규제인 것이다. 본 규제는 게임물을 이용하는 이용금액을 기반으로 규제를 한 것이다. 다른 해외 성인용 아케이드 게임물을 규제하는 내용을 살펴보면 확률을 기반으로 배팅액, 최대당첨액, 시간당 당첨액등을 규제하는 것을 볼 수 있다. 이렇게 이용금액을 직접적으로 규제하고 나머지 항목은 전혀 고려하지 않는 것은 국내가 유일하다. 본 규제는 강력한 규제이기도 하지만 건전한 게임물을 기형적으로 개발하게 만드는 요인으로 작동하는 문제가 있다.

시간당 이용 금액 1만원으로 제한하는 대신 확률을 통제하지 않다보니 정상적인 확률이라고 할 수 있는 무작위 확률을 쓸 수 없다는 것이다. 그래서 업체는 시간당 1만원을 소진 할 수 있는 기형적인 확률 테이블을 자체 제작하여 사용 할 수밖에 없는 것이다. 이는 게임장 업주가 확률을 사업성을 고려하여 조작 할 수 있게 허용하게 해주었다. 이로 인하여 사후 관리가 적절히 이루어지지 못하는 문제를 야기 시켰다. 또한 성인용 즉 청소년이용불가 게임물의 경우 경품이 제공되지 않는 비경품 게임물에 대해서 등급분류가 허용되는 실정이어서 최대당첨금액과 같은 제한이 의미를 갖지 못하게 되었다. 이론적으로 배출이 없으니 당첨금액이 소용이 없고 게임이 종료되면 획득한 점수가 모두 초기화 되어 점수 보관이나 재사용 자체가 허용되지 않는 그야 말로 게임을 통한 재미, 만족감으로 게임을 하게 만든 것이기도 하다. 그러나 현실은 점수보관이나 증표사용으로 환전이 암암리에 시행된다는 것이다. 이는 불법을 하계급 조장한 모양새가 되어 버린 것이다. 이러한 불법 감시도 실시간으로 이루어지지 못하고

경찰의 파파라치에 의존하여 증거물을 획득하여 불법 게임영업을 단속하는 인력 기반의 후진적인 사후관리를 하고 있는 실정이다.

당장 시간당 1만원의 불합리함으로 폐지하자는 것은 아니다. 이를 보완할 안전장치 마련이 급선무인 것이다. 예를 들어 운영정보표시장치와 같은 관리용 시스템에 네트워크를 허용하여 실시간으로 관리할 필요가 있음에도 불구하고 현재 3기 운영정보표시장치는 단독형으로 네트워크가 연결되지 않는 낮은 수준의 시스템으로 게임물의 입출력 내역을 단순히 기록하는 정도에 그치는 수준인 것이다.

바로 이러한 부분에 대한 개선이 절실히 필요한 것이다. 이러한 시스템 부재는 불법을 양산하고 사후관리가 어렵다는 이유로 과도한 사전 등급분류를 강화하는 형태로 심의가 진행된다는 것이다. 이러한 관행은 건전한 아케이드 게임물마저 불법 게임물이 될 것을 가정하고 사전 감열 형태의 심의가 진행되고 다른 플랫폼마저 강력한 사행성 잣대를 들이대는 것이 문제인 것이다. 이에 대한 근본적인 개선이 이루어지지 않으면 계속된 규제에 의한 게임산업이 망가졌다는 지적을 피할 수 없을 것이다.

## III. 결 론

최근 VR, AR, MR 기반의 게임물이 등장하고 있다. 그러나 초기 산업이기 때문에 과감한 투자가 이루어지기 어려운 실정이다. 예를 들어 VR 시뮬레이터의 경우 시설물 안에 VR을 활용한 게임물이 등장하고 있지만 이것을 아케이드 게임물로 간주할 것인지, 관광진흥법의 기타 유기기구로 볼 것인지 아직 그에 대한 지침이 나와 있지 않아 개발하고도 매출은 없는 실정이다. 이를 게임물로 보는 순간 아케이드 게임물의 강력한 규제를 받아야 할 것이고 시설물로 보면 수백만원 상당의 심의료와 상당한 심의 기간으로 개발사는 감당하기 힘든 상황에 놓여 있기도 하다. 신 기술에 따른 법적인 제도가 부재하여 신 산업이 활로를 못 찾는 현실을 감안 한다면 이에 대한 별도의 규정이 올해 안에 마련될 필요가 있으며 아케이드의 과도한 규제를 완화하기 위한 안전망 구축이 시급히 요구될 때인 것이다.

## 참고문헌

[1] 사행행위 등 규제 및 처벌 특례법, <http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#liBgcolor0>, 2016.10.3.

[2] 게임산업진흥에 관한 법률, <http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#undefined>, 2016.10.3.