



사행성게임의 내재적 특성에 관한 고찰

박태순
호남대학교 게임애니메이션학과
pts0506@honam.ac.kr

A Study on the Internal Characters of Gambling Games

Tae-Soon Park
Dept. of Game Animation Honam University

요 약

본 연구에서는 게임이나 내기 및 놀이 등이 갖고 있는 사행성의 내재적 특성을 찾아보려 하였다. 이를 위해서 우선 사행성의 개념에 대해 살펴보았으며 관련 이론을 정리하였다. 이를 토대로 사행성이 갖는 기술적 개입성, 베팅, 보상비율이라는 세 요인을 추출하여 살펴보았으며, 베팅에서는 다시 베팅의 유무, 베팅의 단위속도, 베팅의 확장성이라는 세부적인 요인을 찾아내어 고찰하였다. 이러한 요인을 분석틀로 활용하면 각 사행성게임의 특징에 대해 보다 개념적인 분석이 가능해질 수 있으며, 향후 사회문화적 요소까지 포괄한다면 총체적이며 실증적인 분석이 가능해질 것이다.

ABSTRACT

This paper attempts to pursue the internal characters of gambling games. After examining the concepts of gambling and arranging related theories, we found that gambling games have 3 factors of technical intervention, betting and ratio of payment. The betting is subdivided 3 factors of existence of betting, unit speed of betting and extendibility of betting. These factors may be used to a framework of conceptual analysis to gambling games. If social and cultural factors can be added to these factors, gambling games can be comprehensively and empirically analyzed.

Keyword : gambling games, technical intervention, betting, ratio of payment.

1. 서론

최근 아케이드 게임과 온라인게임을 중심으로 사행성게임이 급증하면서 사행성게임의 사회적 폐해에 대한 우려가 급증하고 있다. 이에 새로운 게임산업진흥법에 사행성 관련 기준을 대폭 구체화하는 한편 등급분류의 기준과 절차를 강화하는 등 부작용 방지를 위한 노력을 하고 있으나, 이와 관련한 기존의 연구조사는 매우 적은 실정이다.

기존의 사행성과 관련한 연구는 대부분 도박중독자를 다룬 심리학적 접근, 카지노와 관련한 경제학적 접근, 사회적 영향을 다룬 사회학적 접근 등이 대부분이었는데, 이들은 아케이드게임이나 온라인게임에 대한 구체적인 우리나라의 현실을 분석하거나 그 대안을 적용하기에는 어려운 내용들이었다. 국내에서 이러한 문제점을 인식하고 접근한 연구가 없는 것은 아니다. 아케이드게임과 관련하여 국내에서 최초로 사행성의 측정틀에 대한 이론적 접근을 한 권준모의 논문[1]이 있으며, 아케이드게임의 경품고시의 사행성기준에 대한 계량적 접근을 도모한 이은주의 논문[2], 영상물등급위원회에서 발간된 게임물의 사행성기준에 관한 연구보고서[3] 등이 있다. 하지만 그 절대적인 수량이나 심층성에서 아직 만족할 만한 수준과는 거리가 있다. 더욱이 게임산업 및 문화를 둘러싼 환경이 지속적으로 변하고 있기 때문에 이를 반영하기 위해서는 지속적으로 연구가 진행되어야 하는데, 기존의 연구는 최신의 경향과 환경을 담보하기에는 다소 시기적으로 뒤떨어진 부분도 있다.

본 연구는 이러한 문제의식 속에서 사행성을 규정지을 수 있는 게임의 내재적 특성에 대해 고찰해보려 한다. 어떠한 특성들로 인해서 게임이 사행성게임으로 분류가 되는 것이며, 그들 사행성게임의 고유한 특질이 무엇인지를 파악해보려는 것이다. 현재 게임성과 사행성은 그 구분이 현실적으로 명확하지 않은 상태이며 구분하기도 어렵다. 사행성은 광범위한 개념에서 보자면 내기나 경쟁 등 게임의 재미요소와도 연결을 지어 검토할 수도 있을 것이다. 본 연구에서는 포괄적인 측면에서 사행성을 논의하고자 하며, 정책적인 논의나 판단에서는 벗어나 개념적인 측면에서 다양한 경기와 내기 및 놀이의 사례를 통해 사행성의 개념과 특성을 검토하고자 한다. 이를 위해서 우선 앞서 사행성과 관련한 연구들의 이론적 논의를 살펴볼 것이다. 이후 그러한 논의를 바탕으로 사행성게임을 구성하는 특성들을 찾아 요인화할

수 있을 것이며, 다시 이를 통해 사행성게임에 대한 보다 체계적인 논의가 가능해질 것이다.

사행성은 그 자체 순수한 게임만의 문제는 아니고 사회문화적인 환경에 의해서도 크게 규정되는 것으로서 게임의 내재적 특성만을 살피는 것으로 충분하다고 볼 수는 없을 것이다. 가령 윗놀이가 구한말의 대표적인 사행성게임으로 지탄받았던 상황이 좋은 예가 될 것이다[4]. 다만 지속적인 개념정비와 특성추출을 위해서는 우선 추상적인 특성 파악 및 개념 이해가 선행되어야 할 것이며 본 연구는 이러한 측면에 중점을 두려는 것이다.

2. 사행성의 개념

사행(射倖)이라는 개념은 국어사전에는 '요행을 노림'이라고 간단히 정의되어 있다[5]. 따라서 사행성(射倖性)은 '요행을 바라는 성향이 있음'으로 정의될 수 있다. 하지만 이러한 사전적 개념은 지나치게 단순화되어 있어서 사회적 제현상을 설명하기에는 부족하다. 따라서 사행성에 관한 현실분석에 앞서 '사행성'에 대한 보다 구체적인 정의를 내릴 필요가 있다.

일반적으로 사행성 행위는 불확실한 사건의 결과에 기대어 금전이나 가치 있는 어떤 것의 이전에 자발적으로 참여하는 행위로 정의한다[6]. 또는 참여자들 사이에서 이루어지는 레크레이션의 한 형태로 재정적 위험부담을 가지게 되는 형태로 보기도 한다[7]. 이러한 측면에서 보자면 사행성 행위는 단순히 돈을 걸고 하는 도박에 한정되는 것이 아니라 주식이나 부동산 투자, 증권, 선물 거래 등의 경제적 활동과도 공유하는 면이 있으면서도 일정하게 구분되는 점도 있다고 할 수 있다[8].

그러나 일반적인 스포츠 경기나 레크레이션의 상황에서도 금전이나 재물을 걸고 내기를 할 경우에는 넓은 의미에서의 사행성 행위로 볼 수도 있을 것이다. 현재 도박으로 인식하는 화투나, 카드, 카지노뿐만 아니라 경마나 경륜 같은 스포츠 경기는 물론이고 여타 여러 가지 상황에서 벌어지는 내기 행위 모두를 사행행위로 간주할 수 있으며[9], 권준모의 연구[10]에서는 흔히들 얘기하는 도박에 한정되지 않고 게임에서 동기 부여를 위해 점수, 랭킹, 경품과 같은 사회적 결과물이 주어지는 경우에도 사행성의 범주에 포함시키기도 한다.

이러한 사행성 행위의 가장 큰 문제점은 이러한 행위가 단순 여가활동에서 멈추지 않고 병적 도박으로 발전하는 데에 있다. 따라서 사행성 행위에 대한 연구 대부분은 이러한 문제성 도박의 심리학적인 문제들에 대한 연구가 대부분이다.

예로부터 도박과 같은 사행성 행위는 인간에게 있어 성적 욕망과 같은 강렬한 욕망을 불러일으키는 것으로 간주되어 왔다[11]. 실제로 흔히 도박이라 불리는 사행성 행위는 많은 국가나 사회에서 금기시되고 처벌의 대상임에도 불구하고, 동시에 보편적인 여가활동으로 활용되기도 하였다. 그만큼 많은 사람들에 의해 광범위하게 행해지고 있는 탓이다. 우리나라 역시 사행성 행위에 대해서 형사처벌의 대상이 되는 범죄로 취급하고 있지만, 일부 사행성 행위에 대해서는 국가에 의해 합법화 되어왔고 최근에 와서는 오히려 그 종류나 규모가 더 확대되는 추세에 있다[12]. 국가에서 직접적으로 운영하는 사행성 행위는 경마, 복권, 카지노 등이 대표적인데 이러한 사행성 사업의 목적은 세수확보나 지역경제 활성화가 주된 이유로 나타나고 있다[13]. 이렇듯 현재 우리 사회에서 사행성 행위는 처벌의 대상임과 동시에 국가적 차원에서 사행성 행위를 법적 테두리 안에서 허용하는 두 가지 형태의 모습을 보이고 있다.

사행성과 관련하여 여러 가지 법률이 있는데, 여기에서도 몇 가지 사행성에 대한 개념 규정을 찾아볼 수 있다. 우선 사행행위등규제및처벌특별법에서는 다음과 같이 언급하고 있다.

사행행위등규제및처벌특별법

제2조(정의) ①이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "사행행위"라 함은 다수인으로부터 재물 또는 재산상의 이익(이하 "재물등"이라 한다)을 모아 우연적 방법에 의하여 득실을 결정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위를 말한다.

"우연적 방법에 의하여 득실을 결정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위"가 사행행위로 개념정의되고 있다. 우연에 의한 요행을 노린다는 측면은 사전적인 정의와 유사하지만, 재산상의 손익이 발생해야 함을 명시하고 있음이 주목할 만하다.

사행성을 직접 언급하고 있지는 않지만 비슷한 언급으로 다음과 같은 것이 있다.

관광진흥법

제3조(관광사업의 종류)

①관광사업의 종류는 다음 각호와 같다.

1~4. 생략

5. 카지노업 : 전문영업장을 갖추고 주사위?트럼프?슬러트머신등 특정한 기구등을 이용하여 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위등을 하는 업

카지노업은 공식적으로 사행행위, 도박을 할 수 있는 곳이다. 따라서 카지노업의 규정을 통해서 사행성개념정의에 도움을 받을 수 있다. 이 규정에 따르면 '우연의 결과'와 '특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위'가 사행행위가 된다. 이렇게 본다면 앞의 사행행위등규제및처벌특별법에서의 정의와 유사함을 알 수 있다.

사행성과 관련하여 가장 최근에 그 개념을 규정한 법률이 게임산업진흥에관한법률로서 다음과 같다.

게임산업진흥에 관한 법률

제2조(정의)

1의2. "사행성게임물"이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

- 가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물
- 나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물라. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물
- 마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물
- 바. 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물

2007년 5월16일에 개정된 시행령에서는 바목의 대통령령이 정하는 게임물로서 복권, 소싸움경기 등의 예시를 들고 있다. 이 법에서는 가장 먼저 사행성의 본질적 요소로 '재

산'과 관련된 부분이 적시되고 있으며, 그 다음으로 베팅이나 배당, 우연 등의 요소들이 나타난다. 더불어 여타의 예시를 통해서 보다 구체적으로 사행성게임을 규정하여 이전의 법들에 비해서는 좀 더 명확한 측면이 있다. 여기서 특이할 만한 점은 가목의 '베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물'이다. 게임의 내재적인 특성에 대한 접근으로서 막연한 '게임'이 아니라 '어떠한 속성을 가진 게임'을 보다 적극적으로 규명하여 정의하려는 노력의 일환으로 보인다.

지금까지의 사전적·이론적·법적 정의를 종합해보면, 사행성에는 우선 '요행을 바람', '우연에 기대함'의 요소가 들어 있다. 더불어 '다자간의 경제적 급부', 즉 행위자가 금전을 투입함으로써 다른 행위자의 금전적 상황에 영향을 미치는 상황이 포함되어 있다. 결론적으로 사행성은 '우연에 기대어 행위자가 금전을 투입하여 금전적 이득을 얻으려 하는 것'으로 일단의 정의가 가능할 것이다. 하지만 이러한 정의는 매우 포괄적이어서, 사행성게임에 대한 구체적인 접근을 도모할 때에는 그 유용성이 크지 않다. 그렇기 때문에 보다 사행성의 본질적인 특성과 관련한 개념 추출을 도모할 필요가 있다. 게임산업진흥에 관한 법률에서의 정의도 그러한 측면에서 의의를 찾을 수 있을 것으로, 포괄적인 정의와 더불어 보다 세밀한 특성들에 대한 추출이 필요해지는 것이다.

3. 사행성 행위에 대한 이론적 논의

3.1. 강화계획 이론

강화계획 이론은 행동주의 심리학에서 나온 이론이다. 행동주의 심리학에 있어서 매우 중요한 역할을 한 스키너(B. F. Skinner)는 사행성 행위의 몰입이 불규칙적으로 생기는 강화(보상)계획 때문이라고 주장하였다[14]. 스키너는 스스로 '스키너 박스'라고 명명한 조그만 실험상자를 만들어 실험하였다. 그는 먹이를 강화요인으로 사용하여 규칙적인 강화와 불규칙적인 강화를 비교함으로써 실험대상인 쥐와 비둘기의 행동을 관찰하였다. 스키너의 실험으로 관찰된 결과는 규칙적인 고정 비율로 먹이를 강화시켜주는 경우에 비해 불규칙적인 변동 비율로 먹이를 강화시키는 경우에 행위에 더 집착하는 모습을 보여준다는 것이다[15].

이러한 결과는 사행성 행위가 가져다 주는 간헐적이고 불

규칙적인 보상이 사람들로 하여금 행위에 몰입하게 되는 기제로 작용한다는 것을 보여주고 있다. 이는 대학생들을 대상으로 한 슬롯머신 실험에서도 증명되었다[16].

강화계획 이론은 사행성 행위에서 간헐적으로 주어지는 보상이 행위를 강화한다는 측면에서 일단 도박을 시작하면 왜 계속해서 돈을 잃음에도 불구하고 도박을 멈추지 못하는가에 대한 설명을 해주는 데 매우 유용한 이론이라고 할 수 있다. 특히 습관적 도박자 일수록 도박 초기에 큰 대박을 경험한 경우가 많고 대박에 대한 기대를 저버리지 못한다고 한다[17].

하지만 이 강화계획 이론은 보상이나 자극을 간헐적으로 주는 이른바 강화사슬(chain of reinforcement)이 깨진 후에 다시 사행성 행위에 집착하는 것에 대해서는 설명하지 못하는 단점을 가지고 있다.

3.2. 각성이론

각성이론(Arousal Theory)은 인간의 행동을 가장 잘 이해하려면 유기체가 어떻게 활성화되는지를 이해해야 한다고 주장한다[18]. 또한 각성이론은 우리의 행동 혹은 수행이 각성수준의 함수라고 주장한다. 원래 각성이론은 각성상태에 따라 사람들의 수행이 달라진다는 연구를 중심으로 시작되었다. 즉, 시험공부를 할 때 너무 각성상태가 낮으면 수행이 낮다가, 점차 각성상태가 높아짐에 따라 수행이 증가된다. 그러나 각성상태가 지나치게 높아지면 수행이 오히려 낮아지는 역전된 U함수(Yerkes-Dodson의 법칙)를 보여준다[19].

이는 인간이 자극을 추구하는 행동, 예컨대 자극적 음악을 듣는 것, 바이킹과 같은 놀이기구를 타는 행위, 흥분시키는 마약을 하는 행위 혹은 흥분시키는 게임을 즐기는 행위들에 대한 설명에도 사용된다. 더 많은 각성수준을 제공하는 게임은 높은 각성수준을 요구하는 사람들에게 이용행위의 비율을 높일 것이다. 사행성게임의 경우, 각성의 수준은 어느 정도의 투자와 보상이 관여되었는지에 따라 달라질 것이다. 예를 들어, 동일인에게 10원짜리 베팅인 게임과 10,000원짜리 베팅인 게임은 다른 정도의 각성을 야기할 것이다. 즉, 게임이용자의 각성의 수준은 관여된 사행성의 정도의 함수이다. 그러므로 사행성의 정도는 게임 이용비용의 함수라고 할 수 있다[20].

각성이론은 앞서 얘기한 강화계획이론이 설명하지 못하

는 사행성 행위의 재발에 대한 설명을 해주는 장점을 가지고 있다. 사행성 행위에서 각성수준을 증가시키는 것은 외적인 자극보다는 행위 중에 인지하게 되는 내적인 자극이 더 큰 역할을 하게 된다. 이러한 사행성 행위의 특성은 직접적인 행위를 하지 않고 행위와 관련된 사고만으로도 각성수준을 증가시키게 되는 역할을 하게 된다. 이러한 특성은 사행성 행위를 끊은 이후에도 재발이 되는 경우를 설명할 수 있는 단서가 된다. 즉, 도박자가 이미 도박을 하지 않는 상태라 하더라도 도박과 관련된 외부환경이나 사고(思考)에 노출되었을 경우 각성상태가 촉발되면서 다시 사행성 행위에 집착하게 되는 것이다.

3.3. 인지적 이론

인지적 관점은 계속되는 금전적 손해에도 불구하고 사행성 행위를 계속해서 습관적으로 행하게 되는 잘못된 신념이나 인지를 잘 설명해주는 이론이다. 이 이론은 크게 인지적 구조, 인지적 산물, 인지적 과정을 구분하는데, 특히 인지적 과정에서 드러나는 인지적 결손이나 인지적 왜곡은 사람들의 합리적인 판단을 저해하는 주요한 요인이 된다[21]. 이는 근본적으로 인간이 자극을 주어진 대로 객관적으로 수용하는 것이 아니라 자극대상의 내용 자체를 이해하며 동시에 수용한다는 것이다. 그런 다음에 필요에 의하여 이전의 이해한 내용을 확인하거나 아니면 그 내용을 버린다[22]. 이런 관점에서는 매우 비합리적으로 보이는 인간의 사행성행위에 대한 몰입이 설명이 가능해진다.

인지적 이론에 따르면 사행성 행위자들은 통제력의 착각, 자기 편이적인 오류, 미신적 신념, 승리에 가까운 실패 등에 의해서 지속적인 사행성 행위를 행하게 된다고 본다[23]. 사행성 행위의 결과는 궁극적으로 확률에 의해서 결정되는데도 불구하고 습관적인 도박자들은 자신이 내기를 할 경우 어떠한 인과관계나 자신의 전략과 기술이 영향을 미칠 것이라는 잘못된 신념을 가지고 있다. 이러한 잘못된 신념은 계속해서 돈을 잃는데도 불구하고 자신이 이 행위에 익숙해지면 결과를 예측하거나 결정할 수 있다고 착각하면서 통제력의 착각을 발전시키게 된다는 것이다[24]. 따라서 사행성 행위자들은 돈을 많이 잃는다 하더라도 이쯤에서는 돈을 딸 수 있을 거라는 자기 편이적인 생각을 가지게 된다. 이를 위해 사행성 행위를 하면서 돈을 뺏던 경우나 결과가 잘 나온 시기만을 선택적으로 기억하게 되고 이 기억에 의

존해서 성공하지 못하거나 돈을 잃은 결과에 대해서는 무의식적으로 회피하게 된다. 이러한 선택적인 생각은 오로지 자신의 행위로 돈을 딸 수 있을 것이라는 것만을 중심으로 생각하는 오류를 범하게 된다[25].

카네먼과 트버스키에 의한 조망이론 역시 도박 혹은 사행성행위와 관련한 불합리성을 설명해준다. 기대효용이론을 수정한 조망이론은 인간이 객관적 확률을 그대로 수용하지 않고 왜곡한다고 본다. 가령 복권의 경우, 매우 당첨될 확률이 낮은데도 불구하고 사람들이 구매를 하는 것은 사람들이 실제의 객관적 확률보다는 자신이 당첨될 가능성이 높은 것으로 판단한다는 것이다[26].

3.4. 까이와의 놀이이론

인간과 놀이와의 매우 밀접한 관련이 있음을, 다시 말해 인간의 본성에 놀고자 하는 속성이 있음은 호이징하(Huizingha)의 호모루덴스(Homo Ludens)라는 언급에서부터 알려지게 되는데[27], 이러한 놀이에 대해 보다 체계적으로 이론화한 사람이 로제 까이와(Roger Caillois)이다.

그의 이론에는 사행성게임과 관련한 것들도 언급되고 있다. 그는 놀이의 범주를 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilix)의 4가지로 구분하였는데, 이는 크게 경쟁, 우연, 모사, 현기증이라는 뜻을 갖는다. 이중 우연을 의미하는 알레아와 사행성게임이 직접적인 관련이 있으며 경쟁을 의미하는 아곤과도 일정한 관계를 갖게 된다[28].

알레아에 해당하는 순수한 예는 주사위놀이, 룰렛, 바카라 등이며 알레아에 아곤이 일정하게 관계하는 예는 카드놀이이다. 그에게 있어서 알레아는 운명의 은혜를 드러낸다. 놀이하는 자는 그곳에서는 완전히 수동적이며, 자신의 자질이나 능력, 자신의 기량, 근육, 지능이라는 수단을 발휘하지 못한다. 이러한 놀이에서는 돈의 역할은 우연의 몫이 커질수록 더욱 커진다. 즉 놀이하는 자의 방어력이 작아질수록 돈의 역할이 커지는데, 그 이유는 알레아의 임무는 가장 똑똑한 자에게 돈을 따게 해주는 것이 아니라 각자를 절대적으로 공평하게 운의 맹목적인 판결 앞에 놓이게 하기 위해 개인의 선천적이거나 후천적인 우월을 없애는 것이기 때문이다.

알레아는 특히 인간 특유의 행태인 것으로 보여진다. 동물들도 아곤, 미미크리, 일링크스의 놀이는 즐기지만 알레

파한 놀이이며 등급이 낮은 놀이로서 슬롯머신이나 파친코 같은 게임을 예로 들고 있다[31].

이것은 사행성과 관련하여 중요한 의미를 함축하고 있다. 카이와는 알레아 즉, 우연의 몫이 커질수록 돈의 역할이 커진다고 하였다. 서로간에 실력을 갖추고, 그 실력을 토대로 승부를 겨루는 경우는 우열이 비교적 명확하게 나타나기 때문에 돈의 역할이 축소되기 쉽다. 아곤이 상당한 비중을 차지하고 있는 바둑의 경우 실력차가 드러나기 때문에 돈의 역할이 커지기가 쉽지 않다. 질 가능성이 현저히 높은 사람에게 높은 금액을 베팅할 리가 없기 때문이다. 결국 게임의 내적인 특성에서 알레아의 비중이 높아지면 높아질수록 우연에 기대는 경향이 높아지며, 돈의 비중도 높아지므로 사행성이 높아진다고 볼 수 있을 것이다.

이러한 논리는 현실적인 관례에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

대구지법 형사6단독 김수정 판사도 “**게임 결과가 사용자의 능력과 무관하게 우연성에 의해 좌우되고 손님들이 오락성보다 재산상 이득만을 목적으로 게임에 임하는 경우 사행심을 유발하는 것으로 봐야 한다**”며 게임장 업주 김모(38)씨에게 징역 10월, 집행유예 2년을 선고했다.[32]

사행심을 유발하는 주요한 한 요인으로서 사용자의 능력과 무관하게 우연성에 의해 좌우되는 것이 적시되고 있다.

이러한 기술적 게임성의 관점은 주식거래와 관련해서도 해석이 가능하다. 주식거래는 분명히 사행성 행위이다. 실질적으로 향후의 예측이 어려운 속에서 돈을 벌기 위해서 베팅을 하는 행위이기 때문이다. 하지만 현실적으로는 심한 사행성 행위로 인식이 되지 않고 있는데, 바로 기술적 게임의 소지가 많은 분야이기 때문이라는 해석을 할 수 있다. 주식은 불확실성이 많기는 하지만 일정한 정도의 객관적이며 과학적인 분석이 가능하다. 마치 상대와 바닥의 패를 읽고 예측하여 그에 대응하는 고스톱이나 포커와 유사한 것이다. 물론 국가에서 경제적 행위로 인정하여 제도화하였다는 점에서도 그렇겠지만, 본질적으로도 기술적 게임성이 여타 사행성행위에 비해 높기 때문에 사행성이 적다라고 인식되어진다 하겠다.

4.2. 베팅

금전을 투입하는 액수, 방식과 관련한 부분이다. 이러한 베팅과 관련한 부분은 다음의 3가지로 세분해서 살펴볼 수 있다.

1. 베팅의 유무
2. 베팅의 단위속도
3. 베팅의 확장성

첫째, 베팅의 유무는 가장 본질적으로 사행성을 규정하는 요소일 수 있다. 앞서 언급한 각성이론의 (Yerkes-Dodson의 법칙)에 따르면, 사행성과 관련한 최적의 각성상태를 만들어주기 위해서는 적절한 자극이 있어야 하는데, 가장 직접적이며 효과적인 자극이 바로 돈을 베팅하는 것일 수 있다. 가령 가위바위보를 하더라도 단순히 재미로 하는 경우와 돈을 거는 경우의 각성의 수준은 현저히 달라질 것이다. 돈을 걸 수 있도록 하는 최소한의 제도적 장치가 베팅이 되는 셈이다.

이것은 또한 내재적으로 사행성게임인 경우와, 외부적 요인에 의해서 사행성게임화한 게임을 구분하는 주요한 구분 기준이 될 수 있다. 실제로 사행성이 높은 게임들은 모두 게임 자체의 속성상 베팅을 필요로 하고 있다. 슬롯머신, 파친코, 포커, 고스톱, 복권 등 정도의 차이는 있지만 일반적으로 사행성이 있다고 알려졌있는 게임들이 모두 그렇다. 이에 반해 보통 사행성게임으로 인식되지는 않지만 간혹 사행성게임으로 사회적 논란의 대상이 되는 게임들이 있다. 바로 바둑과 장기와 같은 게임이 그것으로 이들 게임은 게임 자체에 먼저 베팅을 하게끔 하는 기능이 존재하지 않는다. 다만 그 승패에 대해 게임 외적으로 베팅을 하기 때문에 사행성 논란이 나타날 수 있는 것이다. 이러한 측면은 사행성과는 전혀 무관하게 보이는 스타크래프트를 보면 더욱 쉽게 이해가 된다. 즉 스타크래프트 자체에는 사행성이라고 볼만한 기능은 거의 없지만, 게임의 승패를 놓고 돈을 건다면 게임 외적으로 베팅이 성립하여 사행성게임이 되는 것이다. 이런 경우는 스타크래프트 자체가 사행성게임인 것이 아니라 승패에 돈을 거는 행위 자체가 하나의 새로운 방식의 사행성게임이 되는 것으로 보아야 할 것이다. 경마의 경우도 그러하다. 말을 타고 달리는 행위 자체에는 사행성이라는 요소를 찾기 힘들다. 그러한 행위에 베팅을 하게

꿈 하는 새로운 방식의 경기가 성립한 것이다.

둘째, 베팅의 단위속도는 한번 베팅을 한 후 다음 베팅까지 걸리는 시간, 속도에 관한 문제이다. 베팅을 하면 이용자는 긴장을 하게 되고 곧 각성이 되는데, 하지만 그러한 각성은 게임이 끝나면 바로 소멸될 것이다. 따라서 그 각성을 다시 일깨우고 유지시키기 위해서 다음 게임이 다시 이어져야 하는데, 얼마나 빨리 다음 각성을 유발하는가가 바로 단위속도와 관련된 문제이다. 베팅이 각성을 유발하는 기본 행위라면, 단위속도는 그 각성이 유지되게끔 반복시키는 역할을 한다 하겠다.

또한 인지적으로도, 빠른 단위속도는 이성적인 판단을 저해하며 인지적 왜곡을 야기하는데 유리하다고 볼 수 있다. 따라서 기본적으로 단위속도가 빠르면 빠를수록 그만큼 사행성이 증가한다고 볼 수 있다. 사행심을 자극하는 각성이 빠른 속도로 이어지기 때문이다.

몇 가지 게임의 예를 들어보자. 슬롯머신은 베팅을 한 후 한번 톨을 회전시키는 것이 한판의 게임이다. 이후 다시 베팅을 하고 톨을 회전시키는 것이 반복되는데 한번 베팅 후 다음 베팅까지 넘어가는 시간 즉, 게임 한판의 시간이 매우 짧다. 전자식 슬롯머신의 경우는 더 빨라질 수가 있는데 이들 기계의 경우 판마다 베팅액을 새로 투입해야 하는 것이 아니라 '시작' 버튼만 누르면 전회의 베팅액과 동일한 베팅액으로 게임이 진행된다. 심지어 '자동' 버튼이 있는 경우는 '시작' 버튼을 누를 필요도 없이 자동적으로 톨이 회전하기 때문에 시간은 훨씬 절감된다.

파친코는 단위속도라는 면에서 슬롯머신보다도 사행성이 높다고 볼 수 있다. 파친코는 지름 5mm의 쇠구슬을 계속해서 튕겨내는 게임으로, 튕겨진 구슬이 일정한 홈에 들어가면 배당금을 받게 된다. 만일 1,000원에 구슬 10개를 받아 게임을 한다면 구슬 하나당 100원을 베팅하는 셈이 된다. 그런데 구슬 하나하나가 모두 개별적으로 배당을 받을 가능성이 있으므로 구슬 하나를 튕기는 것을 한판의 게임으로 볼 수 있다. 이런 측면에서 본다면 파친코는 슬롯머신에 비해서도 단위속도가 빠른 것이 된다.

베팅의 단위속도가 사행성에 미치는 영향이 적지 않기 때문에 이탈리아, 대만 등의 국가에서 아케이드 게임기의 단위속도를 규제하고 있다. 가령 이탈리아에서는 오락 및 유희를 위한 기계장치 관련 규정에서 각 게임이 최소한 10초 이상이 걸리도록 정하고 있다³³⁾.

이런 관점에서 본다면 로또는 사행성이 적은 게임으로 볼 수 있을 것이다. 베팅의 단위속도가 1주일이나 되기 때문이다. 일반적으로 로또에 대해서 사행성이 높은 것으로 인식하고 있는 것과는 다른 점인데, 이는 단위속도라는 측면에서는 사행성의 정도가 높지 않지만, 다른 점에서 그러한 약점을 보완하고 있기 때문으로 보인다. 여러 가지 측면이 그렇게 약점을 보완하고 있을텐데, 그 중의 하나가 베팅의 확장성이다.

셋째, 베팅의 단위속도가 시간적인 측면에서 고려된 것이라면 베팅의 확장성은 공간적인 측면이라고 볼 수 있는 것으로 게임 한판에서의 베팅 범위가 얼마나 확대될 수 있는가에 관한 것이다. 즉, 1회의 게임에 베팅을 여러 차례 허용할 수 있도록 하는 것을 의미한다. 각성의 차원에서 볼 때, 단위속도가 각성을 시간적으로 지속시켜주는 기계라면 확장성은 각성을 증폭시켜주는 기계라고 볼 수 있을 것이다.

쉽게 경마를 예로 들 수 있다. 보통 10여 마리의 말이 달리고 각 말에 대해 단승식, 복승식으로 베팅을 할 수 있게 되어 있다. 가령 10마리의 말이라면 단승식 1, 2, 3.....9, 10의 10개, 복승식 1-2, 1-3, 1-4, 1-5.....9-10의 45개의 베팅 구역에 베팅이 가능하다. 비록 경마 자체는 게임의 진행속도가 앞서 예를 들었던 게임들에 비하면 다소 떨어지는 편이기는 하지만 이러한 베팅의 공간적 확대는 그러한 시간적 제한을 보완해준다. 앞서 이야기한 로또도 유사하게 해석할 수 있다. 로또에는 숫자만큼의 베팅판이 있는 셈이며, 이용자는 숫자 중에서 6개의 숫자에 베팅을 하는 셈이다. 또 한 로또는 공식적으로 1인당 10만원 이상을 구매할 수 없지만 현실적으로는 별 의미가 없다. 실질적으로는 1인당 로또를 구매할 수 있는 매수가 제한이 없기 때문에 많은 베팅을 동시에 할 수 있는 것이다. 이러한 높은 확장성 때문에 상당히 긴 단위시간에도 불구하고 높은 사행성을 지닐 수 있다고 여겨진다.

또한 베팅의 확장성을 대표적으로 보여주는 게임으로는 룰렛을 들 수 있다. 게임자체는 원형판을 돌려 한 숫자(00-36사이)에 멈추게 하는 단순한 것이지만 그 베팅방식은 폭넓은 확장성을 가지고 있다. 즉, 각 숫자에의 베팅, 짝수, 홀수에의 베팅, 흑색, 적색에의 베팅 등 다양한 베팅방법을 지니고 있다.

4.3. 보상비율

베팅의 시도 후에 고정비율과 변동비율의 적용 유무와 관련이 있으며, 게임이용자의 각성 및 인지외도 직접적인 연관이 있다. 베팅의 보상비율이 매우 변동적이고 그 비율이 매우 크거나 매우 작은 경우와 같이 보상비율이 고정되어 있지 않다면 이는 사행성이 크다고 볼 수 있다. 강화계획 이론에 의거하여 변동비율에 의한 비율의 지연에 따른 기대치의 상승은 휴식 없는 지속적인 행동을 유발시키게 되기 때문이다[34]. 여기서의 보상비율은 반드시 이용자가 경험한 것일 필요는 없다. 타이용자가 경험한 높은 보상비율 역시 인지가 되면서 이용자의 각성을 유발하는 요인이 될 수 있다. 이러한 측면에서 속칭 ‘성인 오락실’ 등에서 종업원이 돌아다니면서 높은 배당을 얻은 사람이 있을 때 큰소리로 알려주는 행위가 이론적으로 큰 의미가 있음을 알 수 있다.

일반적으로 보상비율이 높으면 높을수록 사행성이 높다고 볼 수 있다. 그렇게 본다면 현재 국내의 사행성게임 중 가장 보상비율이 높은 것은 로또라고 할 수 있을 것이다. 1,000원을 투입하여 수십억원까지의 보상이 가능하므로 그 비율이 10만배 이상까지 가능한 것이다. 10만배 이상의 보상금, 즉 수십억원이라는 당첨금은 각성의 기제로서는 더할 나위없이 충분할 것이다. 다만 보상비율이 높아진다는 것은 보상금(당첨금)의 액수가 높아지는 것을 의미하는데, 여기서의 문제는 기대 보상금은 여전하다는 것이다. 곧 보상비율이 높아지면 그만큼 당첨 확률이 떨어지기 때문에 보상금이 많아지더라도 보상금*당첨확률인 기대보상금은 여전한 것이다. 따라서 기대보상금이라는 차원에서 본다면 보상비율이 높아진다고 하여 사행성이 높아진다고 보기 어려운 측면이 있다. 이러한 난점을 이해할 수 있게 해주는 것이 바로 조망이론이다. 이에 따르면 사람들은 매우 낮은 확률이라 하더라도 인지적 왜곡을 통해 실제의 객관적 확률보다 높게 발생률을 기대한다. 때문에 사람들은 1/8,145,060이라는 매우 희박한 로또의 1등 당첨 확률에[35] 큰 기대를 걸게 되는 것이다. 따라서 논리적으로만 본다면 보상비율이 높아지더라도 기대보상금은 여전하므로 사행성이 높아진다고 볼 수 없겠지만, 실제로는 인지적 왜곡을 통해 보상비율이 상향조정된 채 인식되어 객관적인 것보다 더 높은 기대보상금을 바라게 되므로 사행성이 높아지게 되는 것이다.

단위시간이 상대적으로 길지만, 보상비율이라는 측면에서 경마도 로또와 유사한 방식으로 사행성이 높아진다고 볼 수 있다. 이른바 999배라는 경마의 배율은 게임이용자의 각성을 지속적으로 부추기는 요인이 된다. 물론 999배는 1년에 한두번도 나오기 힘든 확률로 나오는 보상비율이지만, 경마 이용자들이 그러한 낮은 확률을 객관적으로 인지하고 있다고 보기는 어려울 것이다.

슬롯머신의 경우 개별 게임에서의 보상비율은 그다지 높은 편은 아니지만 ‘잭팟’이라는 기능을 통해 이러한 한계를 넘어서고 있다. 슬롯머신은 기계마다 다소간 틀리지만 100배를 넘는 배당이 나오는 기계는 많지 않다. 따라서 보상비율이 높은 편으로 볼 수는 없는데, 여러 기계에서 지속적으로 일정한 금액을 누적하여 한 사람에게 몰아주는 잭팟은 개별 기계에서 나오는 배당금과는 달리 매우 높은 보상비율을 제공한다. 다음의 기사는 그러한 한 사례를 보여준다.

웨이트리스 출신의 조스핀 크로퍼드(84) 할머니가 미국 애틀랜티시티의 카지노 도박 사상 최고액인 1천만달러의 잭팟을 터뜨리고 남성 3명으로부터 프로포즈를 받았다.[36]

보상비율이 높을수록 일확천금을 노린다는 의미에서의 사행성이 높아진다고 보아야겠지만, 그것을 완전한 비례적 관계라고 보기는 어렵다. 간헐적인 높은 보상비율에 못지 않게 자주 이루어지는 낮은 비율의 보상 역시 이용자의 각성을 지속적으로 유지시키는 주요한 요인이기 때문이다. 블랙잭이나 바카라와 같은 게임이 그러하다.



[그림 3] 바카라

이들 게임은 보통 2배 정도의 보상비율을 갖는다. 상당히 낮은 보상비율임에도 불구하고 이들이 높은 사행성을 지니는 게임으로 인식되는 것은, 낮은 수준의 각성이지만 그것

을 지속적으로 부여하기 때문이다.

이것은 최근 인기를 끌고 있는 바둑사이트에서의 베팅과도 관련이 있다. 최근 대부분의 바둑사이트에서는 대국자의 승패를 놓고 관전자가 사이버머니를 베팅할 수 있게끔 하고 있다. 두 명의 승패를 놓고 베팅하는 것이기 때문에 보상비율은 높아지기 어렵다. 이러한 사이트에서의 보상비율은 최대한 10배를 넘기가 어렵게 되어 있다. 이러한 낮은 보상비율에도 불구하고 대부분의 바둑사이트가 베팅 시스템을 구축하는 것은 그만큼 인기가 있음을 반영하는 것이고, 사이트 이용자의 지속적인 각성을 유도하는 것이라 할 수 있다.

결론적으로, 보상비율이 높은 경우와 낮은 경우는 그 사행성을 촉발하는 요인이 다르다고 볼 수 있을 것이다. 높은 경우는 높은 금액을 획득할 수 있는 가능성을 보여줌으로 각성을 증폭시킨다. 또한 실제 기대 보상금액은 보상비율이 낮은 경우와 차이가 없는데도 인지적 왜곡을 통해 마치 보상금액이 높아진 것 같은 인식을 유도한다. 이러한 게임의 경우는 대부분 단위속도가 상대적으로 긴데, 앞서 살핀 바의 로또, 경마 등이 그러했다. 보상비율이 높을려면 필연적으로 많은 베팅금액이 모여야 하는데, 그러기 위해서는 그 금액을 모을만한 시간이 필요해지기 때문이다. 보상비율이 낮은 경우는 일확천금의 꿈을 꾸기는 어렵지만 자갈한 이득을 지속적으로 제공하는 것이다. 보상비율이 높은 경우가 높은 수준의 각성을 간헐적으로 제공하는 반면 후자는 낮은 수준의 각성을 지속적으로 제공하는 것이다. 확률적으로 어느 경우가 사행성이 높다고 이야기하기는 어려울 것이다. 다만, 현실적으로는 높은 수준의 보상비율이 있는 경우 더 사행성이 높은 것으로 인식되는 것이 사실이다. 이것은 보상비율이 높은 경우 보다 심각한 인지적 왜곡이 개입할 소지가 있다는 점에서도 일리가 있다. 비정상적인 인지는 도박으로 인한 폐해의 주요 특징으로도 알려져 있다. 도박중독자들의 큰 특징 중 하나는 이들이 돈을 딸 것이라는 낙관주의로 가득 차 있어서 자신이 실패할 가능성을 계산하지 못한다는 점이다[37]. 결국 인지적 왜곡이 극심한 것이 도박중독자의 주요 특징인 셈인데, 따라서 보다 인지적 왜곡을 야기하는 게임이 보다 사행성이 높은 것으로 인식되는 것이다. 다만 이것은 도박중독자와 관련한 사회적 인 통념상의 문제로서 사행성과 관련하여 본질적으로 어느 것이 높거나 낮다고 단언할 수 있는 성격은 아니다. 인지적

왜곡이 심할수록 사행성이 높다고 보려면 사행성의 개념에 그와 관련한 부분도 더불어 정의되어 있어야 할 것이다.

이는 사행성과 관련한 중요한 하나의 특성을 시사한다. 곧 여러 유형의 사행성게임이 있지만, 그 중에서도 인지적 왜곡을 야기할 우려가 높은 경우는 사행성이 높은 것으로 규정할 수도 있다는 점에서이다. 사행성이 문제가 되는 것은 그것이 사람들의 정상적인 생활을 방해하기 때문이다. 이는 곧 인지적 왜곡이 극심한 형태로 나타나서 도박 중독 등의 문제를 야기할 소지가 있기 때문인데, 만일 인지적 왜곡이 그다지 심하지 않은 게임이라면 사행성이 약한 것으로 볼 수 있다. 이러한 논리에서라면 보상비율이 높은 게임이 사행성이 높다고 규정할 수 있을 것이다.

5. 결론

앞 절에서는 사행성의 정도에 대해 그 게임 자체의 특성을 살펴보았다. 크게 기술적 개입성, 베팅, 보상비율이라는 세 요인을 구분하였으며, 베팅에서는 다시 베팅의 유무, 베팅의 단위속도, 베팅의 확장성이라는 세부적인 요인을 추출하였다. 이러한 요인을 분석틀로 활용하면 각 사행성게임의 특징에 대해 보다 개념적인 분석이 가능할 수 있다. 즉, 이러한 개념을 바탕으로 할 때 로또는 비록 장시간의 단위시간을 갖지만, 높은 보상비율과 베팅의 확장성을 지니고 있으며 낮은 기술적 개입성을 가지기 때문에 높은 사행성을 갖는다고 판단할 수 있는 것이다. 이에 반해 슬롯머신은 로또에 비한다면 낮은 보상비율과 베팅의 확장성을 가지지만 높은 수준의 단위시간과 낮은 수준의 기술적 개입성, 잭팟을 통한 부가적인 높은 보상비율을 갖기에 높은 사행성을 보유한다. 이에 반해 명절 때 집에서 즐기는 고스톱 같은 경우, 단위시간의 반복주기가 슬롯머신보다 장시간이며, 낮은 보상비율, 상대적으로 높은 기술적 개입성 등을 지니기 때문에 사회적으로 심각한 사행성게임으로 인식되지 않는다고 볼 수 있다. 주식거래 역시 유사한 의미에서 높은 사행성을 지니지 않는다고 판단할 수 있었다.

우리나라의 현실에서 사행성게임은 곧 아케이드게임산업으로 연결된다. 세계적으로도 아케이드게임산업은 전 세계 시장에서 2005년 기준으로 51%를 차지하고 있는 엄청난 규모를 갖고 있다[38]. 그 산업적 영향력이 매우 큰 분야인

것이다. 사회적 악영향을 최소화시키며 건전한 여가문화로 키울 수만 있다면 우리의 성장동력산업으로 삼아도 될 만큼 잠재력과 시장성이 높다. 따라서 보다 엄밀한 개념규정, 이에 대한 객관적인 검증 등을 통해 산업과 문화가 모두 건전하며 건강하게 성장할 수 있는 정책이 수립되어야 할 것이다.

우리나라는 작년 사행성게임과 관련하여 커다란 홍역을 치른 바 있다. 사실 그 정도는 아니더라도 유사한 논란들은 지속적으로 있어왔으며, 앞으로도 있을 가능성이 매우 높다. 이러한 상황의 근본 원인은 사행성에 대한 정밀한 개념 규정과 특성 파악이 선행되지 못했기 때문인 것으로 판단된다. 막연하고 일반적인 관념만으로 사행성에 대해 접근하고 정책을 수립했기 때문에 세세한 특성들까지 배려되지 못한 것이다. 이런 점에서 최근의 게임산업진흥법에서 사행성의 개념에 베틱과 배당을 도입한 것은 의의가 크다 하겠다. 보다 정치하고 세밀한 개념규정을 통해 보다 나은 정책을 수립하겠다는 의지로 여겨지기 때문이다. 지속적인 후속 연구와 이의 정책과정에서의 도입을 통해 건강한 호모알레아투스로서의 게임이용자들이 여가생활을 즐길 수 있어야 할 것이다.

본 연구의 의의는 바로 내재적 특성 분석 및 요인 추출을 통해 사행성게임에 대한 명확한 이해를 도모하고자 한 데 있다. 본 연구에서 주장된 바가 이론적으로나 실증적으로 검증을 받아 다듬어진다면, 이를 토대로 사행성과 관련한 적절한 정책들이 수립될 수 있을 것이다.

물론, 본 연구의 한계도 적지 않다. 사행성은 사회적으로 구성되는 개념이라는 특성이 있다. 곧 내재적인 특성만으로 사행성에 대한 모든 요인들이 추출, 분석되었다고 보기는 어려운 것이다. 가령 도박이 자본주의 체제가 도래하면서 가져다준 욕망의 결과물[39]이라는 표현은 도박, 사행성이 거시적인 사회구조의 문제와도 관련이 있음을 말해준다. 따라서 사행성에 대해서 총체적으로 파악하려면 사회학적인 틀에서의 접근도 필요할 것인데, 본 연구에서는 여기까지는 미치지 못하였다. 또한 큰 한계중의 하나는 게임이용자의 개별적 특성에 대한 접근을 하지 못한 점이다. 인지적 왜곡이나 각성과 같은 심리학적 기제는 사람 개인 별로 많은 차이가 있다고 한다. 개별적 개인이나 계층별 접근이 이루어진다면 보다 현실적이며 효과적인 개념 규정 및 정책대안 모색이 가능해질 것이다.

참고문헌

- [1]권준모 · 박태순, “게임의 사행성”, 게임산업저널 창간호, 한국게임산업개발원, 2002
- [2]이은주, “한국 경품취급게임의 사행성기준에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과 박사학위논문, 2005
- [3]영상물등급위원회, 게임물의 사행성기준에 관한 연구, 영상물등급위원회, 2003
- [4]스튜어트 켈린, 윤광봉 역, 한국의 놀이, 열화당, pp139, 2003
- [5]<http://kordic.empas.com>
- [6]Devereux, Edward C. Jr, David L. Sills,(ed.) “Gambling” International encyclopedia of the Social Science, Crowell Collier and Macmillan, 1974
- [7]Kallick-Kaufman, Maureen, and Peter Reuter, “Gambling in the U.S.: Public Finance or Public Problem?: Introduction”, The Journal of Social Issues, Vol.35 No.3, 1979
- [8]김석준 · 강세현, “제주 지역의 도박 실태와 도박 참여자의 사회적 성격: 문제와 대안”, 사회발전연구 제12호, 제주대 지역사회발전연구소, 1996
- [9]김석준, 도박의 실태와 의식에 관한 연구 - 제주지역을 대상으로, 한국형사정책연구원, 2001
- [10]권준모 · 박태순, “게임의 사행성”, 게임산업저널, 한국게임산업개발원, pp41-44, 2002
- [11]Greenless, E. Malcome, Casino Accounting and Financial Management, Reno and Las Vegas, University of Nevada Press, 1988
- [12]김석준 · 강세현, “합법적 도박의 사회적 영향 : 제주 지역 복권 구입자를 대상으로”, 제주도 연구 제13집, 제주학회, 1997
- [13]이태원, “도박의 합법화: 하나의 대안인가 아니면 환상인가?”, 사회과학연구 제40집, 강원대학교 사회과학연구소, 2001
- [14]Skinner, B.F., Science and Human Behavior, N.Y. Free Press, 1953
- [15]David A. Lieberman, 이관용, 김기중 역, 학습심리학 - 행동과 인지, 교육과학사, pp215-222, 1996

- [16]Lewis, D.J, Duncan C.P,” Effect of different percentages of money reward on extinction of a lever pulling response” , Journal of Experimental Psychology, No.52, pp23-27, 1979
- [17]Blume, S. B, NS Miller(Ed) “Pathological Gambling”, The Principles and practice of Addiction in Psychiatry, W. B. Saunders Company, 1997
- [18]Petri, H.L. Motivation theory, research and applications, Brooks Cole, 1996
- [19]Hebb. D. O, “Drives and the conceptual nervous system” , Psychological Review, No.62, pp243-253, 1955
- [20]권준모 · 박태순, “게임의 사행성”, 게임산업저널, 한국게임산업개발원, pp45, 2002
- [21]권석만, 현대이상심리학, 학지사, pp82-85, 2003
- [22]이정모, 인지심리학-형성사, 개념적기초, 조망, 아카넷, pp529-530, 2001
- [23]이홍표, 도박의 심리, 학지사, pp119-123, 2002
- [24]Langer, E.J., “The Illusion of control” Journal of Personality and Social Psychology, No.32, pp1111-1119, 1977
- [25]Ladouceur, R., Walker, M., A Cognitive Perspective on Gambling, Chapter 6, In P.M. Salkovskis(Ed.), Trends in Cognitive and Behavioral Therapies, John Wiley & Sons Ltd, 1996
- [26]Kahneman. D., Slovic, P., & Tversky, A.(Ed.), Judgment under uncertainty : Heuristics and biases, Cambridge University, 1982
- [27]J.호이정하, 김윤수 역, 호모루덴스 - 놀이와 문화에 관한 한 연구, 까치, 1993
- [28]로제 카이와, 이상률 역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994
- [29]거다 리스, 김영선 역, 도박, 꿈엔들, 2006
- [30]문찬호, 송진영, 슬롯머신 경영론, 한울출판사, pp126, 2003
- [31]로제 카이와, 이상률 역, 놀이와 인간, 문예출판사, pp288-289 , 1994
- [32]국민일보, 2006.6.22자
- [33]영상물등급위원회, 게임물의 사행성기준에 관한 연구, 영상물등급위원회, pp85, 2003
- [34]이은주, “한국 경품취급게임의 사행성기준에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과 박사학위 논문, pp 75-76, 2005
- [35]<http://100.naver.com/100.nhn?docid=772363>
- [36]한겨레신문, 2006.4.20자
- [37]Bergler, E., The Psychology of gambling, Hanison, 1958
- [38]한국게임산업개발원, 2006 대한민국 게임백서 하, pp676, 2006
- [39]강심호, 대중적 감수성의 탄생 - 도박, 백화점, 유행, pp14, 2005



박 태 순 (Tae-Soon Park)

연세대학교 경영학사
 연세대학교 영상대학원 멀티미디어 저널리즘 석사
 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정
 현) 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
 관심분야 : 게임기획, 게임시나리오, 게임마케팅
