

## 아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구

김민규

아주대학교 문화콘텐츠학과

min2kimp@ajou.ac.kr

A Study on the Shifting of Regulation Paradigm for Arcade Game

Min-Kyu Kim

Dept. of Cultural Contents Studies, Ajou University

### 요 약

본 논문은 2006년 이후 수년째 산업 기반마저 위태로울 정도로 침체된 국내 아케이드게임에 대해 새로운 규제 패러다임의 필요성에 대한 연구이다. 아케이드 플랫폼은 일체형 특성과 PC기반으로 전환은 아케이드게임에서 사행성 문제가 더 심각할 수 있는 기술적 환경을 제공한다. 아케이드게임 초기부터 문제되는 사행 도구화의 문제를 해결하기 위해서도 기존의 게임물과 사행성에 초점을 맞춘 규제 패러다임은 전환의 필요성이 제기된다. 국내와 유사한 경험을 갖고 새롭게 아케이드게임시장을 선도하고 있는 중국의 사례를 통해, 게임장과 사행행위를 핵심으로 하는 규제 패러다임의 전환에 대한 검토가 필요할 때이다.

### ABSTRACT

This article is a analysis & diagnosis on the shifting of regulation paradigm for arcade game in Korea. Arcade market is decreasing market size after 2006. Arcade platform is characterized by the individuality & PC-based ability. This rapidly changes of the environment are facilitating the gambling in arcade game market. For the protecting the gambling in arcade game market, regulation paradigm needs the shift. To game center & speculative behavior, from game & gambling criteria. The regulation on arcade game in China is a meaningful case, when we make the new paradigm.

**Keywords** : arcade game(아케이드게임), regulation(규제), paradigm(패러다임), game center (게임장), China(중국)

## 1. 서론

게임산업은 세계적으로 각광을 받는 산업이면서 또한 많은 논란의 중심에 있는 산업이기도 하다. 산업적 역사는 비록 콘텐츠산업 중에서 가장 짧지만, 문화적 역사는 인류의 삶이 높이로부터 떨어질 수 없다는 점을 고려하면 오히려 전통적인 예술의 발생과도 같은 긴 역사를 갖고 있는 것이라고 할 수 있다. 한편 웹 2.0의 이상적 담론과 지향의 핵심인 '참여'와 '공유'는 스마트월드의 환경에서 경험적으로 확인되고 있지만, 사실상 게임은 이미 그 특성 자체가 참여와 공유를 전제로 한다. 20여년 전부터 미래적 가치로서 뉴미디어의 특성으로 상호작용성에 대해 커뮤니케이션분야에서 강조를 해 왔는데, 게임은 그러한 상호작용성을 기본적으로 본질적인 특성으로 하고 있다.

상호작용성은 전통적인 일방향성과 비교할 때 콘텐츠 소비자, 즉 이용자의 인식, 태도, 행동 등에 대한 과정적 개입이란 성격을 갖고 있다. 즉 콘텐츠의 소비이용과정에서 콘텐츠와 이용자 간의 작용-반작용의 연쇄 과정이 발생하고, 여기서 이용자의 의도에 따라 매우 상이한 콘텐츠의 소비 결과를 가져올 수 있다. 전통적인 일방향성의 콘텐츠 소비에서는 콘텐츠 소비과정, 소비 공간에서 일방적인 전달만 있을 뿐이다. 이는 콘텐츠 생산자의 의도가 소비과정에서 영향을 받지 않는다는 것을 의미한다. 물론 일방향적 콘텐츠 소비에서 소비자는 이후 해석의 과정을 통해 소비자의 의식과 행동에 영향을 미칠 수 있지만, 상호작용적 소비과정처럼 소비과정에서 발생하는 것은 아니다.

이러한 상호작용성 소비와 일방향성 소비의 본질적 차이, 즉 콘텐츠의 최종 구현에서의 차이는 콘텐츠의 관리적 측면에서 볼 때, 일방향상성과 상호작용성에서 다른 패러다임에 대한 필요성과 효용성이 제기된다고 할 수 있다. 정부의 정책적 측면에서 '관리'라 함은 일방적인 규제를 의미하는 것은 아니다. 산업이나 대상에 대한 정책적 방향에 대한 실천적 행위가 관리하고 할 수 있다. 그렇기

때문에 '관리'라는 정책적 의미망에는 규제와 진흥의 이분법이 아니라 이중적 기능-진흥의 규제적 기능과 규제의 진흥적 기능-에 대한 통합적 전략이란 뜻을 담고 있다.

국내 게임산업의 성장 속에서도 유독 성장의 동기를 찾기 못한 채 산업적 기반마저 위태로울 정도 침체되어 있는 플랫폼이 아케이드분야이다. 한때 3조원이 넘는 시장 규모를 가지고 있었지만<sup>1)</sup> [1], 2006년 '바다이야기' 사태 이후 강력한 규제 정책과 함께 급속하게 시장이 침체되었고, 이후 국내 아케이드게임 산업은 전혀 활로를 찾지 못하고 있다. 아케이드란 플랫폼이 온라인, 모바일 등과 비교해서 성장 동력으로서의 사회적 관심이 낮고, 체감형 비디오콘솔게임기의 등장으로 그 위상이 과거와 같지 못한 것은 사실이다. 그렇지만 세계 게임시장에서 아케이드의 비중이 낮아졌다고 하지만 여전히 30%의 비중을 차지하고 있고<sup>[2]</sup>, 게임콘텐츠에서 체감성에 대한 강조와 기술의 발달은 여전히 아케이드게임 나름의 플랫폼적 특성은 유효하다고 할 것이다. 또한 2009년 이후 중국 문화부의 아케이드게임장에 대한 전국적 허용 정책으로 중국내 아케이드게임 시장이 매우 급속하게 성장을 하고 있다는 점은 국내에서 아케이드 플랫폼이 폐기해야 할 플랫폼이 아니라 새로운 성장의 계기점을 찾아야 할 필요성이 있다는 것을 의미한다.

본 고에서는 이러한 국내외 아케이드게임시장의 변화를 계기로 국내 아케이드게임 산업의 성장을 위해 아케이드게임에 대한 규제 패러다임의 전환을 고찰하고자 한다.

## 2. 아케이드게임의 변화

아케이드는 컴퓨터게임산업의 시작과 함께 한 플랫폼으로 게임 플랫폼 중에서 가장 오랜 역사를 갖고 있는 분야이다<sup>[3]</sup>. 개인용 컴퓨터가 일반화되

1) 2005년 아케이드게임장 매출이 3조7천억원, 아케이드게임 매출이 9천6백억원으로 약 4조 7천억원의 규모였다.

기 이전에 아케이드는 게임산업을 대표하는 플랫폼이었다. 1970년대 초반 아타리사의 '퐁(pong)'의 상업적 성공으로 본격적인 컴퓨터게임의 시대가 열리게 되었고, 1980년대를 아케이드게임의 시대라고 불릴 수 있을 정도로 초기 게임산업의 성장에 큰 역할을 하였다. 여기서는 아케이드게임의 특성과 시장의 변화를 살펴보고, 국내 아케이드게임에 대한 정책적 패러다임의 성격에 대해 살펴본다.

## 2.1 아케이드 플랫폼의 특성과 변화

플랫폼으로서 아케이드게임은 물리적인 대중적 공간에서 게임플레이가 이루어진다는 점이 특징이다. 즉 아케이드게임이용자의 게임플레이 행위와 대중적 공간의 관계가 다른 플랫폼과 달리 상호성을 갖고 있다. 아케이드란 이름 자체가 처음 이러한 게임기가 시장에서 유통된 공간인 상가, 즉 아케이드(arcade)에 위치했기 때문이다. 이는 아케이드 플랫폼은 그 시작부터 대중적 공간과 밀접한 관계를 갖고 있다는 것을 의미한다. 콘솔비디오게임도 물리적 공간을 필요로 하지만 기본적으로 가정이라고 하는 사적 공간에서 이루어지고, 온라인도 PC를 이용하는 공간을 필요로 하지만 역시 사적 공간의 성격을 갖고 있다. PC방 자체는 대중적 공간이라고 할 수 있으나, 게임이용자는 자신이 이용하는 개별 PC에 집중할 뿐이기 때문에 게임플레이행위와 대중적 공간과의 상호성은 없다고 할 수 있다. 즉 아케이드게임에서 이용자는 게임기와 상호작용을 하고, 이용자의 게임플레이행위는 아케이드 게임장이라는 대중적 공간에 있는 다른 이용자의 관심의 대상이 된다는 점에서 다른 플랫폼과의 차별성을 갖고 있다. 이러한 아케이드 플랫폼의 특성은 과시와 동경의 대상으로서 게임이용자의 플레이행위가 대중적 공간에서 발현된다는 점인데<sup>2)</sup>, 그렇기 때문에 아케이드게임은 이러한 대중 공간에서의 이용자 간의 상호적 교류가 발생하기 때문에 공간적 의미가 다른 플랫폼에 비해 중요한 요소가 된다.

아케이드게임은 게임과 기기의 일체형 플랫폼이다. 게임당 하나의 기기로 구성되어 있다. 온라인

게임이 PC를 통해 구현되고, 모바일게임이 모바일폰을 비롯한 모바일기기를 통해 구현되는데, PC와 모바일폰은 게임에 대한 사용 비중이 높다고 하더라도 그 자체로는 게임만의 플랫폼은 아니다. 콘솔 게임기는 게임만을 위한 플랫폼이라고 할 수 있으나 그 자체만으로 게임이 구현될 수 없고, 또한 다양한 게임을 이용할 수 있다. 이렇게 아케이드게임이 콘텐츠와 기기의 일체형이란 점은 아케이드게임은 게임기별로 독립적으로 운영될 수 있는 가능성이 열려있다는 것을 의미한다. 즉 동일한 게임콘텐츠라고 하더라도 게임기별로 형태적으로 동일할 뿐이고 개별적으로 상이하게 운영될 수 있다. 온라인·모바일·콘솔게임에서 동일한 형태의 게임은 동일하게 서비스되고 제공되고, 개별적으로 상이하게 운영되지 않는다. 일체형의 특성은 결과적으로 모든 게임기가 사실상 개별화되어 있다는 것이고, 이러한 오프라인 공간에서 일체형 플랫폼의 개별화는 모든 게임기에 대해 일괄적인 관리를 매우 어렵게 하는 요인이 된다.<sup>3)</sup>

아케이드 플랫폼은 소프트웨어와 하드웨어의 결합으로 제조업종의 특성을 반영하고 있다는 점이다. 아케이드게임기 1대당 보통 100~200개 이상의 스크린, 전구 등의 부품과 게임기 외형에 해당하는 판형, 게임기 외양의 도색 등 업종의 측면에서 다양한 업종이 결합되어 있다. 이러한 특성은 아케이드게임시장의 활성화가 연관된 다양한 업종에 미치는 파급효과가 크다는 것을 의미한다.

기술의 진화는 아케이드 플랫폼에도 영향을 미치게 되는데, 이러한 기술의 영향은 아케이드 플랫폼의 전통적인 특성에서 벗어나도록 하였다. 하나의 흐름은 일체형에 영향을 미칠 수 있는 구조적

2) 소위 고수의 게임플레이 행위는 게임이용자에게 동경이자 명예와 같은 성격을 갖고 있다. MMORPG는 이러한 특성이 레벨과 아이템으로 대변된다

3) 이런 아케이드게임기의 개별적 운영이란 특성이 적용된 것이 '싱글로케이션'이라고 할 수 있다. '싱글로케이션'은 게임이용을 주 목적으로 하지 않는 공간에 아케이드게임기를 설치하는 것을 말한다. 원래 'shingle' 로케이션인데, 'single' 로케이션이라고 한다. 이 용어들에서도 아케이드 플랫폼의 앞서 언급한 특성을 확인할 수 있다.

변화이다. 전통적인 아케이드는 ‘기판’을 기반으로 하였지만, 현재는 PC가 이를 대체하고 있는 것이 일반적이다. 기판은 대개 1개의 게임만을 구현하는 것과 달리 PC는 여러 개의 게임을 구현할 수 있는 기기이다. PC의 도입은 1개의 아케이드게임기 1개의 게임을 구현하는 것이 아니라 다수의 게임이 운영될 수 있는 기술적 환경을 제공한다. 또한 전통적인 기판 중심의 아케이드게임은 단독형(stand alone)이 일반적이지만, PC의 도입은 네트워크라는 IT 환경에 적응하기가 매우 용이하게 되었다. 이러한 변화는 아케이드 플랫폼이 일체형이라는 특성을 희석하게 하고 다른 플랫폼과 유사한 환경을 만들게 한다.

또 다른 변화는 하드웨어와 다양한 기술의 접목을 통해 리얼리티, 즉 체감성의 강화이다. 초기의 아케이드게임은 비디오물로 출발을 했지만, 이후 콘솔게임기의 진화는 비디오물 아케이드게임에 대한 소구력을 약화시켰다. 일체형 플랫폼의 장점은 하드웨어와 콘텐츠의 결합으로 실제와 같은 감각을 직접 전달할 수 있다는 것으로 일종의 시뮬레이터의 효과를 게임과 결합할 수 있었다. 체감형 아케이드게임으로 불리는 이러한 아케이드 플랫폼의 변화는 기존의 테마파크 등에서 설치된 대형 어트랙션의 소형화를 통해 가능할 수 있었다. 실내형 어트랙션으로서 체감형 아케이드게임은 기존의 어트랙션과 게임의 경계를 불분명하게 하는 계기가 된다.

이와 같은 기술 진화에 따른 아케이드 플랫폼 내에서의 변화는 해외에서는 아케이드게임시장의 활성화 요인으로 작용하고 있다. 반면 국내에서는 이러한 변화가 시장에 반영되지 못하고 있다. 일체형이란 기존 분류의 관점에서 하나의 게임기에 다양한 게임콘텐츠를 수용하기 어렵고, 네트워크는 사행성 우려가 높다는 점에서 제한되고 있다. 체감형은 유기기구와의 범위 문제<sup>4)</sup>로 인해 시장에서 적극적인 수용이 용이하지 않은 상황이다<sup>5)</sup>. 이렇게 기술 변화가 시장 활성화의 요인으로 작용하는 해외 시장을 고려할 때, 국내에서도 아케이드 플랫폼

을 게임기의 개별성과 사행성으로 보는 기존 관점에 대한 변화가 필요함을 시사한다고 하겠다.

## 2.2 아케이드 게임시장의 변화

1970년대 중반 전자오락실을 통해 아케이드게임이라는 컴퓨터게임이 시장에서 유통됨으로써 국내에서 처음으로 등장하게 되었다<sup>6)</sup>[5]. 이후 온라인 게임이 등장하기 전까지 국내 게임시장은 아케이드 게임이 주류를 이루었다. 해외의 경우는 아케이드와 콘솔이 양대 축을 형성하였던 것과는 차이가 있다. 이는 국내에서 콘솔게임기의 공식적인 유통이 2000년대 들어와서 가능했기 때문에 그 이전에 콘솔게임시장이 형성될 수 없었다[6]. 초기의 전자오락실은 크게 두 가지로 구분이 된다. 청소년이 출입할 수 있는 곳과 성인들만 출입할 수 있는 곳으로 나뉜다. 성인들만 출입하는 곳은 이전에 기계식 유기기구와 달리 전자식 유기기구를 설치하여 사행성 문제가 지속적인 사회적 이슈가 되었다.

1990년대 중반 국내 게임시장의 규모는 약 5천 억원에서 6천 억원으로 추정하는데, 그 중 70%가 아케이드게임이 차지할 정도로 국내 초기 게임시장은 아케이드 플랫폼에 의해 주도되었다<sup>7)</sup>[7]. 최초의 게임백서인 2001년 게임백서를 보면, 2000년 게임장을 포함한 아케이드게임시장의 규모는 1조 5,255억 원으로 전체 2조 9,682억 원 중에서 51%를 차지했고, 플랫폼 비중으로 보면 65%를 차지했다[8]. 2001년 이후 아케이드게임시장은 약 30% 정도가 급감하면서 전체 비중에서 온라인게임에 이어 2위를 차지하게 되었다[9]. 2003년 이후부터는 성인게임장의 시장 확대에 따라 연평균 20%가 넘는

- 4) 최근 조작성이 있는 소형 어트랙션이 게임물로 분류되어 심의를 받았다가 유기기구와의 범위 문제로 인해 등급이 취소된 사례가 있다. 이 사례는 논리적으로 체감형 아케이드게임기와 유기기구와의 범위 문제에서 논란을 가져올 수 있다.[4]
- 5) 체감형은 기존 아케이드게임기에 비해 규모가 크고 가격이 비싸기 때문에 게임장의 규모와 영세성에 따라 실질적인 수용이 어려울 수도 있다.
- 6) 1975년에 35개가 처음으로 허가를 받았다.
- 7) 1996년 아케이드게임장은 1만 5천 곳, 아케이드게임기는 약 50만대로 추정하고, 이 중 일본게임이 90%를 차지하였다.

성장세를 보이다가 2005년에는 시장 비중이 54.9%를 차지하여 39.5%를 차지한 온라인게임시장을 넘어섰다<sup>8)</sup>[1]. 이러한 아케이드 플랫폼의 성장은 2006년 ‘바다이야기’ 사태로 인해 급속하게 위축되기 시작하였다. 2008년에 아케이드 플랫폼은 모바일, 콘솔게임시장 보다도 훨씬 적은 약 2% 정도를 차지할 뿐이다<sup>9)</sup>[10]. 2010년에도 아케이드게임시장은 2% 정도의 수준에 머물고 있다<sup>10)</sup>[2].

이러한 국내 아케이드게임시장의 추이를 보게 되면, 온라인게임이 등장하기 전까지 지속적인 성장, 온라인게임이 등장하여 급속하게 성장하기 시작한 2000년대 초반까지는 시장 비중이 축소되었고, 2003년 이후 성인게임장을 중심으로 한 시장 확대에 의해 다시 50%가 넘는 시장 비중을 차지했다가 2006년 이후 아케이드 플랫폼의 사행성에 대한 강력한 규제로 성인용 게임장뿐만 아니라 청소년게임장도 함께 아케이드 플랫폼 전체가 급속하게 시장이 위축되었다. 이후 현재까지 이르는 수년 동안 1~2% 수준에 머무르고 있다.

한편 아케이드 플랫폼의 세계 시장을 보면, 전반적으로 과거에 비해 아케이드게임이 차지하는 비중은 지속적인 감소세를 보이고 있지만, 여전히 콘솔게임과 함께 세계 게임시장의 양대 시장을 구축하고 있다. 체험형 게임기를 포함한 대규모의 가족형 엔터테인먼트 공간화, 네트워크 등 IT 인프라 환경에 대한 적극적인 대응 등을 통해 전반적인 감소세에서도 30% 이상의 비중을 차지하고 있다. 게다가 우리와 비슷하게 과도한 사행성 문제로 인해 아케이드게임장을 전면 금지했던 중국이 2000년대 중반 시범사업을 거쳐 2009년에 전면적으로 아케이드게임장을 허용함으로써 중국 시장에서 아케이드게임시장은 매우 가파르게 성장을 하고 있다<sup>[2]</sup>. 중국 내수시장은 전 세계 아케이드게임 기업들이 진출하고자 하는 세계 아케이드 플랫폼 시장의 성장을 위한 새로운 출구가 되고 있다.

즉 국내 아케이드게임시장은 산업적 기반이 위태로울 만큼 장기간에 걸쳐 성장의 계기를 찾지 못하고 있는 것과 달리 세계 아케이드게임시장은

새로운 시장 창출이 성장세의 계기가 되고 있다. 이는 아케이드 플랫폼이 여전히 유효한 플랫폼으로 자리하고 있음을 보여준다고 하겠다.

### 3. 국내 아케이드게임의 규제 패러다임

#### 3.1 규제 환경

전자오락실의 등장으로 시작된 국내 아케이드게임은 1차적으로 게임장을 공중위생공간으로 분류함에 따라 공중위생법에 의해 규제를 받았다. 이발소, 목욕탕 등과 동일한 장소로 분류되었는데, 이는 국내 게임산업의 시작이 산업적 측면이나 문화적 측면에서 접근된 것이 아니라는 것을 보여준다. 한편 이러한 게임장의 규제는 사회적 문제와 관련이 있다. 게임장이 청소년들의 탈선 장소라는 것과 사행행위가 발생하는 장소라는 점이 그것이다.

1975년에 전자오락실이 처음 등장한 이후, 1976년부터 전자오락실에 대한 단속이 시작되어 1980년대, 1990년대에도 계속해서 이루어졌다<sup>[11,12,13,14,15,16,17]</sup>. 이러한 전자오락실에 대한 단속은 처음에는 허가를 받지 않고 영업을 하는 것에 대한 단속에서, 점차로 불법 영업을 하는 것이 단속의 대상이 되었다. 언제나 그렇듯이 새로운 미디어와 놀이에 대해서 가장 빠르게 반응하는 층은 청소년을 비롯한 젊은 층인데, 컴퓨터게임을 할 수 있는 전자오락실은 청소년층에게 매우 인기가 높았다<sup>[18]</sup>. 시장의 수요에 비해 정상적인 공급이 미치지 못할 때는 정상적이지 않은 공급 채널이 만들어지게 되는데, 이것이 당시에 무허가 전자오락실이다. 전자오락실의 규모가 초기에 비디오물 아케이드게임기 몇 대를 갖고 소규모로 운영할 수 있다는 점은 이러한 무허가 전자오락실이 많을 수 있는 환경이다.

게임산업이 국내 콘텐츠산업을 대표할 만큼 성

8) 2005년 전체 시장 규모는 8조 6,798억원이다.

9) 2008년 전체 시장 규모는 5조 6,047억원이다.

10) 2010년 전체 시장 규모는 7조 4,312억원이다.

장한 현재에도 사회적으로 게임을 바라보는 인식은 매우 부정적인데, 협소한 장소에 청소년들이 게임을 하고 게임을 지켜보는 그 당시의 전자오락실의 풍경은 사회적으로 좋게 보였을 리가 없다. 전자오락실은 청소년의 탈선의 공간, 문제 학생들이 가는 곳이란 인상이 강했다[19,20,21,22]. 심지어 당시 정부 부처는 청소년의 전자오락실 출입금지를 언급하기도 했다[23]. 1990년대 초반과 중반에 전자오락실에 대한 영업시간을 제한하는 것도 청소년의 게임이용과 관련이 있다. 전자오락실 영업 시작시간을 오전 8시에서 오전 9시로 조정한 이유는 등교 하면서 전자오락실에 들리는 것을 방지하려고 한 것이다[24]. 한편 1996년에 성인과 청소년으로 분리되어 있던 영업시간을 모두 밤 10시로 할 때는 청소년의 탈선시간을 연장한다는 이유로 청소년단체 및 사회단체에서 반대를 하기도 했다[25].

아케이드라는 컴퓨터게임의 등장은 사행적 속성을 갖고 있는 기존의 기계식 유키기구가 전자식 유키기구로 대체되는 변화를 가져왔다. 기계식은 한번 만들면 개조 등이 용이하지 않은 반면에 전자식은 프로그램으로 운영되기 때문에 사실상 변경조가 기계식에 비해 용이하다고 하겠다. 전자오락실 초기부터 이러한 전자식 유키기구의 불법적 영업에 따른 사행행위 문제가 지속적으로 사회문제가 되었다[26,27,28,29].

아케이드게임 초기에 제기된 이러한 문제들은 결국 아케이드게임에 대한 규제의 필요성이 인정되어 아케이드게임은 규제대상이 되었고, 지금까지 아케이드게임에 대한 기본적인 인식으로 자리하게 되었다. 특히 사행성 문제는 2006년 ‘바다이야기’ 사태로 인해 아케이드게임 규제의 가장 핵심적인 사안이 되었고, 게임물등급위원회의 출범부터 사행성확인 업무가 매우 중요한 업무가 되었다[30].

### 3.2 규제 대상과 영역

국내 게임물의 규제는 기본적으로 게임물만을 대상으로 하고 있다. 대표적인 사전 등급분류심의 제는 게임물의 내용 확인을 통해 시장에 유통될

게임물의 연령별 등급을 결정하는 것인데, 모든 게임물이 적절 등급에 의해 유통될 수 있는 것은 아니다. 사행성확인이 되어 사행성게임으로 분류되면, 이는 게임물이 아닌 것으로 규정되어 유통이 될 수가 없다. 결국 게임물의 내용성과 사행성이 규제의 핵심이다.

아케이드게임은 앞서 살펴보았듯이 그 시작부터 사행성과 이를 조장하는 번·개조에 의한 불법적 영업이란 것에서 벗어날 수 없었다. 그렇기 때문에 내용성 보다 사행성에 더 초점이 맞춰져 있다. 아케이드의 연령등급은 전체이용가와 청소년이용불가 2개 등급으로만 구성되어 있다. 청소년이용불가 아케이드게임은 허용 가능한 수준의 사행적 요소를 포함하고 있는 게임만 해당하고 있다는 점에서 연령등급에 영향을 미치는 내용성은 사실상 크게 고려되는 성격이 아니라고 하겠다. 오히려 아케이드 플랫폼은 대중적 공간을 필요로 한다는 점에서 전체이용가 아케이드게임은 도심형 가족놀이 공간의 주요한 요소로 인식된다[31]. 그런데 아케이드게임물의 연령등급은 해외에서 일반적인 규제의 방식이 아니다. 해외의 일반적인 방식은 아케이드게임물에 대한 연령별 구분이 없고 게임장 설치 가능 여부에 따라서 굳이 우리식으로 표현을 하면 단일 등급으로 되어 있다고 볼 수 있다. 성인만 이용하는 것은 게임물이라기보다는 갬블에 더 가깝게, 즉 소프트웨어 갬블로 보고 이에 대한 별도의 기준, 장소, 허가 사항 등을 별도로 규정하고 있다[32]. 이러한 차이는 국내에서는 개별적 아케이드게임을, 해외에서는 전체 아케이드게임장을 규제의 대상으로 하고 있기 때문이다.

국내와 해외의 아케이드게임에서 또 다른 큰 차이점은 게임이용의 결과에 대한 보상성의 방식에 있다고 할 수 있다. 즉 게임을 하고 나서 그 결과에 따라 경품 등을 주는 것이다. 물론 모든 아케이드게임이 경품 지급이란 보상성을 전제하는 것은

11) 1992년에 영업시간이 1시간 줄어서 청소년은 오전 9시에서 오후 9시까지 허용되었고, 성인은 밤 12시까지 허용되었다. 1996년에 영업이 끝나는 시간을 밤 10시로 함에 따라 청소년의 출입시간은 오히려 1시간이 다시 늘어나게 되었다[24][25].

아니다<sup>12)</sup>. 경품지급 방식에서 국내와 해외는 차이를 보이고 있다. 해외에서는 '리DEM션'이라는 방식인데, 게임 이용 결과에 따라 작은 티켓이 게임기에서 배출되고 배출되어 모은 티켓의 수량에 따라서 게임장에서 다양한 품목의 경품을 교환하는 것이다. 국내는 게임 이용의 결과에 따른 경품이 게임기에서 직접 배출되어 개별 이용자가 개별 게임기로부터 경품을 지급받는 방식이다. 게임기에 직접 배출되기 때문에 지급될 수 있는 경품은 크기가 작은 것으로 한정될 수밖에 없다. 일본은 게임장의 경품 교환 자체가 허용되지 않고 있다. 다만 특이하게 '메달게임기'라는 것이 있어서 게임 이용의 결과에 따라서 게임기에서 메달이 배출되는데, 이를 다른 무엇으로 교환하는 것이 아니라<sup>13)</sup>, 획득한 메달을 게임장에 보관해 놓고 본인의 지문을 통해서만 메달을 찾아 다시 게임을 하는데 재사용할 뿐이다. 세계 아케이드게임 시장에서 보면 한국과 일본만이 세계적으로 일반적인 방식과 다르게 운영되고 있다<sup>14)</sup>. 아케이드게임에서 보상성을 문제 삼지 않는다고 한다면, 이 보상성이 처리되는 내용의 정도와 방식에서 사행행위를 고려할 수 있다.

결국 아케이드 플랫폼에 대한 규제 초점은 사행성으로 맞춰지게 된다. 이를 위해 게임물의 사행성 여부와 정도를 확인할 수 있는 기준을 통해 사전등급심의과정에서 사행성게임을 확인하고, 등급분류된 게임물에 대한 사후관리를 하는, 사전과 사후이 이중적 시스템을 채택하고 있다. 그리고 규제 대상은 개별 아케이드게임이 된다.

그런데 여기서 검토되어야 할 것은 규제의 실질적 목적과 효과를 고려할 때 사행성과 사행행위의 관계이다. 즉 사행성과 사행행위가 일치하는 개념이 아니라는 데에 있다. 아케이드게임의 측면에서 보면, 사행성은 기준이고, 사행행위는 결과이다. 즉 사행성은 사전등급심의제에서 유통될 수 있는 게임물의 범위 내에 있는 것인가에 대한 기준을 설정하는데 필요한 것이다. 그리고 그러한 기준은 게임물의 내용에 따른 연령등급에서 다소 차이가 발생할 수 있는 것과 달리 사행성 기준에 따른 사행성

확인 기준 내에 있는지 기준을 벗어난 것인지만 확인하면 된다. 그렇기 때문에 사행성 확인은 논의가 필요한 것이 아니라 O X와 같이 매우 기계적으로 처리되는 것이다. 물론 사행성 기준의 설정에 대해서는 논의가 필요하지만 사행성 확인은 논의가 필요한 것이 아니다.

그리고 결과로서 사행행위는 게임의 사행성 문제가 아니라 게임을 사행행위를 위한 도구로 사용함에 따른 목적적 행위이다. 사행행위의 도구가 목적인 게임은 사실상 더 이상 게임이 아니다. 게임 이용은 단지 사행행위를 하기 위한 활동일 뿐이다. 그렇기 때문에 사행행위는 유통하기 이전에 가능한 것이 아니라 사후에 나타나는 현상이다. 그런데 여기서 아케이드 플랫폼의 특성과 변화된 환경을 고려해 보도록 한다. 아케이드 플랫폼은 일체형으로 게임물이라는 통합적 의미가 아니라 게임기라는 매우 개별적이라는 점과 기관에서 PC로의 전환에 따라 게임의 조작 여부가 용이해졌다는 점이 아케이드 플랫폼의 특성이다. 이러한 특성은 현장 단속 중심의 지급과 같은 아케이드게임의 사후관리가 용이할 수 없도록 한다. 또한 현재는 현장 단속을 통해 등급심의를 받은 것과 달리 변·개조한 아케이드게임이 발견되면 절차를 걸쳐 등급취소가 되고, 등급취소가 된 게임은 합법적으로 유통될 수 없다. 그런데 여기서 게임의 변·개조를 하지 않고 게임장에 설치하여 운영했다고 하더라도 해당 게임물이 등급취소로 결정되기 때문에 더 이상 운영을 할 수 없게 된다. 사행행위는 게임장이라는 공간에서 개별적 게임기의 사행행위 도구화로 인해 발생하는 것인데, 현재 사후관리는 개별적 사행행위에 대한 조치를 게임물 일반으로 확대 적용하고 있다. 이는 사행행위에 초점을 맞추고 있는 것이 아니라 사행

12) 국내는 바다이야기 이후 청소년게임 일부만 가능하고, 해외의 경우는 리DEM션을 통해 범위가 더 넓다.

13) 다른 무엇으로 교환하는 행위가 바로 경품을 지급하고 받는 행위이기 때문에 이는 허용하고 있지 않다.

14) 국내 아케이드게임 규제의 독특한 방식은 내수시장용과 수출용을 별도로 개발해야 하는 결과를 가져온다. 예전에는 주게임, 부게임이란 형태도 있었는데, 세계에서 유일하게 한국에서만 규정한 아케이드게임이었다.

성 기준에 초점을 맞추고 있는 것이다.

현재 국내 아케이드게임에 대한 규제 패러다임은 앞서 살펴보았듯이 사행성과 개별 게임물에 근거하고 있다. 물론 일차적으로 중요한 사회적 문제이고, 게임에 대한 기본적인 규제 영역이고 대상이라고 할 수 있다. 그런데 이러한 규제 패러다임이 목적하는 바와 같이 아케이드게임의 사행행위 도구화를 방지하는 효과가 있는가 하는 점이다. 2006년 ‘바다이야기’ 사태 이후 오히려 불법 시장은 계속되고 있는[33,34,35] 반면에 아케이드게임 산업은 침체에서 벗어나지 못하고 있다[36]. 또한 이러한 규제 패러다임의 결과로서 한국만의 독특한 아케이드게임의 환경을 계속 유지해야 할 것인가 역시 문제 제기가 될 수 있다.

아케이드 플랫폼에 대한 관리는 크게 게임물 관리와 게임장 관리로 구분될 수 있다. 국내와 해외의 아케이드게임 플랫폼에 대한 관리를 요약적으로 정리하면 다음의 표와 같다[37].

[표 1] 게임물 관리

국내	해외
- 게임물심의: 연령등급(전체·청소년이용불가)	- 게임물심의: 연령구분 없이 게임장 설치 여부
- 사행성게임금지: 별도의 허가 없는 전면 금지	- 사행성금지: 별도로 세분화하여 구분: 특정 장소로 제한적 허가
- 경품제공방식: 개별 게임기에서 직접 배출: 경품 종류 제한적	- 경품제공방식: 리템션 방식: 경품 종류의 다양화
- 게임물과 유기기기 관계 모호함	- 게임물 범위의 포괄성

※ 자료 : 문화체육관광부. 2012. 5

[표 2] 게임장 관리

국내	해외
- 소규모가 대부분	- 대규모가 대부분
- 사행행위(환전) 금지	- 사행행위 금지
- 시설, 운영 관리 규정 부분적	- 시설, 운영 관리 규정 세분화
- 가족용 복합게임장 미흡	- 가족용 복합게임장 중심
- 성인게임장 有	- 성인게임장 無
- 정부 사후 단속 강화	- 업계 자율 관리 강화

※ 자료 : 문화체육관광부. 2012. 5.

게임장은 게임물을 설치하여 운영되기 때문에 게임장과 게임물의 관리는 연관성이 높지만, 어디에 초점을 둘 것인가에 따라서 전반적인 아케이드 플랫폼에 대한 전환적 계기가 될 수는 있다. 아케이드 플랫폼의 특성상 대중적 공간과의 긴밀한 상호성을 고려할 때, 또한 해외 시장과 비교할 때 게임물 관리에 초점을 두고 있는 국내의 경우에는 더욱 그렇다고 할 수 있다.

2012년 게임물등급분류연감에서 단속하는 불법 게임물의 증가<sup>15)</sup>와 그 중에서도 등급을 받은 게임물의 변·개조에 의한 사행행위 영업이 과반수를 넘고<sup>17)</sup>, 전체이용가 게임물에서의 변·개조 비중이 높아지고 있다<sup>18)</sup>는 등을 지적하고 있는 것[38]과 새로운 콘텐츠의 아케이드게임 개발이 매우 저조하다는 점 등은 새로운 대안의 필요성을 더욱 증가시킨다고 하겠다.

게임장<sup>19)</sup> 관리에 초점을 둘 경우 현재 아케이드

15) 2011년 아케이드게임에 대한 심의 건수(255건)보다 단속 건수(312)가 많다.

16) 불법게임물 단속 건수가 2007년 13,522개에서 2011년 31,718개로 약 135% 증가하였다.

17) 콘텐츠 위법사례, 즉 변개조가 약 58%이고, 이중 아케이드 플랫폼이 약 88%이다.

18) 전체이용가 게임물의 불법게임물 단속 비중이 약 74%이다.

19) 아케이드게임장은 크게 세 가지로 구분될 수 있다. 하나는 적법하게 운영하는 합법게임장, 둘은 위법하게 운영하는 합법게임장, 셋은 위법하게 운영하는 불법게임장이다. 두 번째와 세 번째의 게임장이 결국은 불법게임장이 된다. 세 번째 불법게임장은 아예 현행법 체계 밖에서 운영되는 것으로 지속적인



게임산업의 활성화를 위한 효과로 몇 가지를 고려할 수 있다. 첫째, 적법하게 운영하는 게임장을 일부 변·개조된 게임물로부터 보호할 수 있다. 둘째, 게임장에 대한 정책 방향과 정의에 따라 다양한 콘텐츠를 수용할 수 있고, 이는 대중복합엔터테인먼트공간으로 성장할 수 있다<sup>20)</sup>. 셋째, 게임물의 사행성기준에 따른 게임장을 구분할 경우 변·개조에 의한 불법적인 사행행위 운영을 감독할 수 있는 별도의 조치를 할 수 있는 근거를 마련할 수 있다<sup>21)</sup>. 넷째, 세계적으로 일반화된 게임장 방식을 고려할 경우 현행과 같이 내수용과 수출용을 별도로 제작할 필요가 없고<sup>22)</sup>, 다양한 콘텐츠 개발을 촉진할 수 있다<sup>23)</sup>. 다섯째, 게임장에 대한 효율적 관리는 아케이드게임에 대한 대중적 인식을 개선할 수 있다.

이후에는 해외 사례, 특히 중국 사례를 살펴봄으로써 한국 아케이드게임에 대한 규제 패러다임의 전환의 방향성을 찾아본다. 특히 중국은 과거 아케이드게임시장이 활성화되어 있다가 1990년대 과도한 사행행위가 문제가 되어 아케이드게임장에 대한 전면 금지 조치를 취했었고, 2000년대 중반 시범사업을 거쳐 최근 게임장을 전면적으로 허용했다. 현재 급속하게 아케이드게임시장의 성장을 토대로 중국 아케이드게임 산업이 성장하고 있다는 점은 국내 아케이드게임 산업의 침체 요인과 유사한 경험 속에서 새롭게 성장하고 있어 국내 아케이드게임 산업 성장의 계기점을 찾아보는데 있어서 충분히 참고할 만하다고 하겠다.

#### 4. 해외 아케이드게임 규제 : 중국 중심

국내 아케이드게임에 대한 규제 방향성 검토를 위해 해외 사례를 살펴보는 것이 필요하다. 앞서 잠깐 언급했듯이 한국, 일본이 세계 아케이드게임시장과 달리 독특한 환경으로 되어 있고, 아케이드게임에 관해 중국은 한국과 유사한 경험 속에서 새롭게 시장 활성화가 되고 있다는 점에서 중요한

사례가 된다.

중국은 2000년 8월 <전자게임업종 관리 작업의 전개와 관련된 문제에 대한 통지>를 발표하면서, 그동안 도박게임 등으로 문제가 된 아케이드게임에 대한 전면 금지 조치를 취했다[32]. 이후 2006년부터 9개 도시를 전자게임영업장소 시범도시로 지정하여 시장 환경을 검토하였고, 2009년 2월 그동안 금지했던 아케이드게임장에 대해 전면 허용을 하였다. <문화부, 공안부, 국가공상행정관리총국의 오락장소 관리 강화에 관한 통지>(文市發[2009] 4호, [공포날자] 2009년 2월 4일)가 그것인데, 이 통지를 통해 아케이드게임장의 전면 허용과 규제 사항에 대한 정리를 하고 있다. 세부적인 규정은 각급의 성화 현의 상황에 맞게 규정하도록 하고 있다 [39].

우선 아케이드게임장에 대해 전면 허용을 하면서 기본적인 아케이드게임과 관련 규제와 그에 근거한 기본적인 시장 현황은 다음과 같다.

게임물에 대한 사전 등급심사를 하는데, 등급은 게임장 설치 허용과 금지로 구분된다. 내용적으로는 1등급제에 해당한다고 하겠다. 금지되는 게임기종으로는 도박 유형의 게임물로서, ① 게임자가 스스로 패하는 비율을 조정 가능한 유형 : 게임자가 게임중 실패율을 자기 설정할 수 있는 유형, ② 배팅 유형 : 게임자가 배팅을 통해 점수를 높이는 방식의 게임 유형, ③ 룰렛 유형 : 수동 혹은 전동 방식으로 하는 룰렛 방식의 게임 유형으로 구분한다. 내용적으로는 헌법 위배, 인권 등 넓은 의미의 미풍양속을 해치는 내용의 게임도 금지를 하고 있

단속에 의존할 수밖에 없다. 아케이드산업 활성화를 위해서는 첫 번째 게임장을 보호하고, 두 번째 게임장 처럼 게임장이 사행행위 공간화되는 것을 방지하는 것이다.

- 20) 게임물과 유키기기, 게임장과 유키장, 게임제공업과 유키시설업 간의 충돌 문제를 해소할 수 있다.
- 21) 해외와 같이 세분화된 별도의 규정에 따른 관리가 가능하고, 극장통합전산망과 같이 게임장통합망 구축을 통한 실시간 관리가 가능하다.
- 22) 해외 게임장에서는 개별 게임기에서 경품이 직접 배출되는 경우가 없다.
- 23) 게임방식의 다양성을 확보를 통해 콘텐츠의 다양화를 유도할 수 있다.

다. 게임장에 설치될 수 있는 아케이드게임기도 2가지로 구분을 하는데, 게임기종과 오락기종으로 구분한다. 게임기종은 비디오형 아케이드게임, 오락기종은 체감형 아케이드게임에 해당한다. 즉 소규모 또는 실내형 어트랙션을 포함하고 있다.

게임기는 리텐션을 기본으로 한다. 즉 티켓교환을 통해 경품을 제공하는데, 해외에서 가장 일반적인 방식을 허용하고 있다. 한가지 중국 게임장의 특성은 일본 시장에서만 통용되고 있는 메달게임기의 게임장 설치를 허용하고 있다. 다만 일본과 차이점은 메달을 투입할 수 있으나 배출하는 것은 금지를 하고 있다. 즉 게임이용시 메달을 투입하고 이용 결과에 따른 배출은 티켓으로 하고 있다.

게임장은 허가를 받아야 하고, 규모는 특정 규모 이상, 즉 작은 규모의 게임장을 할 수가 없다(북경시의 경우는 500평방미터 이상으로 규정하고 있다)[40]. 청소년은 주중에는 게임장에 출입할 수 없고, 주말에만 이용할 수 있도록 규정하고 있다.

<문화부, 공안부, 국가공상행정관리총국의 오락장소 관리 강화에 관한 통지>에는 기본 규정과 함께 게임장 관리에 대한 규정이 대부분을 차지하고 있다. ‘게임장 허가조건 및 게임장 영업 면적 최소 기준’, ‘도박행위 금지 및 금지 경품’, ‘게임장 시설 관리’, ‘게임장 감시시설’, ‘도박행위 조사’, ‘위법 행위 처벌’ 등을 규정하고 있고, 게임장 운영에 대해서는 <오락장소 관리조례>, <오락장소 치안관리방법> 등에서도 규정하고 있다. 또한 2009년에 <클린 게임장 표준 2009-2013년 5개년 발전 계획>을 발표하였다.

중국도 아케이드게임장을 전명 허용하면서 핵심적인 내용은 도박화를 방지하는 것이다. 결국 아케이드게임이 도박의 도구가 되어 게임장에서 사행행위가 발생하는 것을 방지하는 것이 아케이드게임 규제의 핵심이라고 하겠다. 이를 위해서 중국의 규제 패러다임은 게임장을 핵심 토대로 하고 있는 것을 알 수 있다. 아케이드 플랫폼은 최종적으로 게임장이라는 대중 공간을 통해서만 시장 유통이 되는 것이고, 개별화된 일체형 게임기는 게임장의

설치 유무를 통해 관리가 되고 있다<sup>24)</sup>. 그러면서 게임장의 기본 모델은 리텐션이라는 세계적으로 가장 일반화되어 있는 방식을 채택한다. 이는 자국 아케이드게임 개발이 내수 시장과 함께 해외 시장에서도 유통될 수 있도록 하는 산업 진흥적 역할을 한다. 결과적으로 아케이드게임에 대해 게임장을 규제 패러다임을 함으로써 규제적 효과와 함께 산업 진흥적 효과가 동시에 발현하도록 되어 있다.

국내 아케이드게임장은 중국처럼 전면 금지를 하지 않았지만, 중국처럼 과도한 사행행위 문제로 인해 시장과 산업이 침체에서 벗어나지 못하고 있는 상황이다. 중국의 이러한 아케이드게임에 대한 규제 패러다임과 내용은 한국 아케이드게임에 대한 규제 패러다임의 전환의 필요성에 시사하는 바가 크다고 하겠다.

## 5. 결 론

컴퓨터게임산업의 시작과 함께 한 플랫폼인 아케이드게임의 역사는 근 40년이 되어 간다. 최근의 과학기술의 발전 속도를 볼 때 아케이드 플랫폼은 매우 진부하게 보여질 수도 있다. 그렇지만 아케이드 플랫폼 역시 네트워크 도입, 체감성 강화 등을 통해 진화해 오고 있다. 또한 세계 게임시장에서 콘솔게임과 함께 게임시장의 양대 축을 구축하고 있다. 특히 최근 중국 아케이드게임시장의 성장세는 아케이드게임이 과거의 플랫폼이 아니라 온라인, 모바일 등과 함께 여전히 현재 진행형이라는 것을 보여주고 있다.

이렇게 세계 아케이드시장과 산업은 발전의 활로를 모색하고 있는 것과 달리 국내 아케이드게임 산업은 시장에서 차지하는 비중이 매우 미미할 뿐

24) 최근 중국에서 아케이드게임장에 대한 급증하는 수요와 시장 경쟁이 치열해짐에 따라 사행성 정도가 높은 게임기가 늘어났는데, 중국 정부는 직접 개입을 하기 전에 대형 아케이드게임 업체를 중심으로 하여 업계가 스스로 문제가 될 수 있는 게임기를 게임장에 설치하지 않도록 유도하는 관리 방식을 사용하고 있다.(2012년 3월 중국 아케이드기업 2위인 유닉스 대표와의 인터뷰 내용)

만 아니라 새로운 성장의 계기를 찾지 못하고 침체 상황에서도 변화를 모색하고 있지 않다. 아케이드 플랫폼의 본질적인 특성과 발전된 기술의 결합은 아케이드 플랫폼에 대해 과거와 같은 방식의 규제 패러다임으로는 목적하는 효과를 실현하지 못할 뿐만 아니라 산업 자체의 발전적 계기를 만들어 내지 못한다. 국내 아케이드게임 산업을 포기하는 것이 아니라면 세계 시장에서 더 뒤처지기 전에 아케이드게임에 대한 새로운 규제 패러다임을 고민해야 할 때이다<sup>25)</sup>.

해외 아케이드게임시장의 흐름뿐만 아니라 특히 중국의 아케이드 플랫폼에 대한 규제는 국내에 많은 시사점을 제공한다. 즉 지금까지 게임물과 사행성에 대한 초점을 게임장과 사행행위로 전환하고, 이러한 규제 패러다임 하에 구체적인 방식을 검토해야 할 것이다. 특히 게임장으로 규제 패러다임을 전환할 때 여전히 게임장에 대해 관리할 수 있는 방안이 필요하다. 이는 발전된 네트워크 기술을 접목하는 것을 적극적으로 검토할 필요가 있다. 사행의 문제는 명확성과 투명성에 의해 관리될 수 있는데, 네트워크의 도입은 게임장 운영의 투명성을 한층 높여줄 수 있다. 규제가 규제로만 한정되는 것이 아니라 현장에 맞는 합리적 규제는 동시에 시장과 산업에 진흥 효과를 가져 올 수 있다는 점을 중국의 규제 방식을 통해 살펴 볼 수 있었다. 플랫폼의 본질과 현장성을 반영할 수 있는 아케이드 플랫폼의 규제 패러다임이 필요하다.

### 참고문헌

- [1] 문화체육관광부 · 한국게임산업개발원, 2006 대한민국 게임백서, 2006
- [2] 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원, 2011 대한민국 게임백서, 2011
- [3] Rpberto Dillon, The Golden age of video games, CRC Press, 2011
- [4] 파이낸셜뉴스, “아케이드게임 ‘락앤롤’ 등급분류 취소는 부당”, 2012. 1. 15.
- [5] 매일경제, ‘서울시내 곳곳서 중고생 등 젊은층 몰려 9백여 전자오락실 성업’, 1979. 8. 2.
- [6] 김민규, “게임산업에 관한 법률의 제개정 경과와 의의”, 성신법학 제6호, 2007.
- [7] 동아일보, ‘컴퓨터 오락실도 이젠 문화산업’, 1997.11. 19.
- [8] 문화체육관광부 · 한국게임산업개발원, 2001 대한민국 게임백서, 2001
- [9] 문화체육관광부 · 한국게임산업개발원, 2004 대한민국 게임백서, 2004
- [10] 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원, 2009 대한민국 게임백서, 2009
- [11] 동아일보, ‘아파트에 무허오락실’, 1976. 9. 16.
- [12] 동아일보, ‘무허 전자오락실 난립’, 1979. 8. 14.
- [13] 경향신문, ‘사회정화위 무기한 단속기로 무허전자오락실 393곳 폐쇄’, 1980. 12. 15.
- [14] 경향신문, ‘전자오락실 10년새 65배 늘었다’, 1987. 4. 30.
- [15] 경향신문, ‘무허전자어락실 전국서 일제 단속’, 1983. 5. 21.
- [16] 한겨레, ‘전자오락실 불법영업 판처’, 1990. 6. 27.
- [17] 경향신문, ‘불법영업 전자오락실 245곳 무더기 적발’, 1994. 3. 25.
- [18] 매일경제, ‘서울시내 곳곳서 중고생 등 젊은층 몰려 9백여 전자오락실 성업’, 1979. 8. 2.
- [19] 동아일보, 전자오락실 규제하라. 대부분 과양적 놀이... 정서에 지장, 1979. 11. 9.
- [20] 경향신문, ‘학교주변 오락실 고발’, 1981. 8. 1.
- [21] 경향신문, ‘전자오락실 청소년 탈선 부채질’, 1982. 8. 19.
- [22] 동아일보, ‘10대 탈선의 현장(3) 노름 유혹하는 전자오락실’, 1988. 8. 2.
- [23] 경향신문, ‘문교부 전국교위에서 전자오락실 청소년 출입금지’, 1983. 6. 18.
- [24] 경향신문, ‘전자오락실 영업시간 1시간 줄이기로’, 1992. 8. 28.
- [25] 경향신문, ‘오락실 영업 밤10시 통일 “청소년 탈선시간만 권장하는 꼴” “폐장시장 당겨 규제 강화한 셈”’, 1996. 8. 26.
- [26] 경향신문, ‘음지에서 활개치는 전자오락실’, 1982. 9. 18.
- [27] 동아일보, ‘전자오락실 도박장 둔갑’, 1983. 5. 19.
- [28] 2012. 5. 11. 입법예고를 통해 아케이드 분야에서도 심의업무에 대한 민간위탁이 가능할 수 있도록 했다. 그동안 아케이드 분야의 규제 수준을 고려할 때 큰 정책적 전환으로 볼 수 있다. 그렇지만 이런 조치만으로 기존 관점의 한계를 개선하기 어렵다. 오히려 정책 효과를 위해서도 기존 관점에 대한 검토와 재정립으로부터 출발하는 것이 필요하다.

- [28] 한겨레, ‘흔탁한 전자오락실 폭력 도박심 조장’, 1988. 6. 4.
- [29] 동아일보, ‘전자게임장 오락실인가 도박장인가’, 1993. 4. 28.
- [30] 김민규, “게임산업에 관한 법률의 제개정 경과와 의의”, 성신법학 제6호, 2007.
- [31] 문화체육관광부, <게임산업 중장기계획 (2008~2012):the Second Revolution>, 2008.
- [32] 한국콘텐츠진흥원, 해외 아케이드게임 관리제도 현황, 2010. 8.
- [33] 뉴시스, ‘게임물 불법 개조 17%급증’, 2010. 8. 22
- [34] MBC 9시 뉴스, ‘불법 게임장 3천 8백여곳 단속’ 2010. 12. 17
- [35] 문화일보, ‘대낮에도 북적 ... 인기게임 1시간 대기 기본’, 2012. 6. 26
- [35] 전자신문, ‘문화부, 아케이드업계 발발 정면돌파’, 2012. 6. 21
- [37] 문화체육관광부, <아케이드게임 산업 발전 및 민간 이양 방안 마련을 위한 공청회> 자료집, 2012. 5.
- [38] 게임물등급위원회, 2012 게임물등급분류연감, 2012
- [39] <문화부, 공안부, 국가공상행정관리총국의 오락장소 관리 강화에 관한 통지>(文市發[2009] 4호, [공포일자] 2009년 2월 4일)
- [40] <북경시 오락장소 관리를 한층 더 강화하는 문제에 관한 의견>, 북경시문화국·북경시공안국·북경시공상행정관리국·북경시문화시장행정 집행대대, 2009년12월1일



김민규 (Kim, Min Kyu)

2002. 2. 고려대학교 사회학 박사(Ph.D. 문화사회학전공)  
2003-2009.5. 한국게임산업진흥원 본부장·팀장  
2009.5.-2010.2. 한국콘텐츠진흥원 팀장  
2010.3-현 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수  
2011.6-현 아주대학교 문화콘텐츠연구센터 센터장

주요 연구 분야 : 콘텐츠산업과 사회 간의 상호작용성,  
콘텐츠 기획 및 비즈니스 모델링, 행위  
작용에 있어서 이용자의 인식과 태도,  
다양한 콘텐츠 분야에서의 스토리텔링  
방식

관심분야 : 게임콘텐츠 및 산업 비즈니스 연구, 인터랙티브  
콘텐츠 및 테크놀로지, 유저 인터페이스 및  
이용 패턴