
게임산업의 정책 변화에 따른 영향 분석

-아케이드게임 산업을 중심으로-

전홍식*, 고 찬**

An Impact Analysis of Policy Change in the Game Industry -the Arcade Game Industry approach-

JEON, Hong Sik*, KOH, Chan**

요 약 아케이드 게임 산업은 세계 게임 시장에서는 콘솔게임에 이어 두 번째로 큰 시장으로 다양한 게임 발전의 원동력이 되지만, 한국에서는 여러 요인으로 쇠퇴하여 게임 산업이 온라인 게임에 편중되는 결과를 낳고 발전 동력을 잃었다. 아케이드 게임은 공간성, 기기 확장성, 게임 대가성, 유희성을 가진 산업으로 기기 개발과 활용의 자유가 중요하지만, 한국에선 사전심의와 업종 규제로 이를 제약하였다. 사행성 기기를 아케이드 게임으로 분류하고 규제를 완화하여 문제가 발생하였다. 본 연구에서는 한국 아케이드 게임 산업의 정책 변화에 따른 영향을 규제 정책을 중심으로 외국의 사례와 비교하여 문제점을 찾고 대안을 제시하였다.

주제어 : 아케이드 게임 산업, 전자게임장, 게임기기, 게임 정책, 규제, 심의, 사행성.

Abstract The arcade game market is 2nd big market in the world following console game market. It is a driving force of growth for game industry but its Korean case was decreasing growth of game industry by various kinds of factors. Therefore, it is placed too much emphasis on online game industry and it lost industry growth power. The characteristics of arcade game are spatiality, expandability of device, rewardability, amusemenability. The importance of arcade game are development of new device and freedom of application it but it is restricted by prior deliberation and regulation of industry in Korea. Many problems arise from classifying speculation device to arcade game and relaxation of regulation.

In this paper, we analyze effectiveness from policy change in Arcade game industry, especially we focused on regulation policy. Also, we found problems and suggested alternatives by comparison on policy of foreign country.

Key Words : Arcade Game Industry, Amusement Arcade, Arcade Game Machine, Game Policy, Regulation

1. 서론

세계 아케이드 게임 산업은 2011년에 259억 달러 규모로 콘솔에 이어 두 번째로 큰 시장이나, 한국 아케이드 게임 산업은 6,700만 달러이다. 아케이드 게임은 한국 게임 시장에서 가장 큰 규모를 가졌으나 10여년 사이에 2%

정도로 감소하였다. 기존 연구에서는 몰락의 주원인으로 2006년을 전후한 '바다 이야기 사태'를 제시하지만, 리듬 & 댄스 게임의 전성기였던 2000년부터 급격하게 쇠퇴했고, 2006년 이후 회복되지 못한 것을 볼 때 다른 요인도 있었음을 인식하게 한다.

본 연구에서는 한국 아케이드 산업의 비정상적인 쇠

이 연구는 서울과학기술대학교 교내 학술연구비 지원으로 수행되었습니다.

*서울과학기술대학교, IT정책전문대학원 디지털문화정책 석사과정 수료

**서울과학기술대학교 교수 (교신저자)

논문접수: 2013년 2월 1일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2013년 2월 20일, 확정일: 2013년 2월 20일

퇴가 잘못된 규제 정책 타임을 제시하고, 바람직한 방향을 제시하여 발전을 돕고, 세계 시장에서의 가능성을 보이고자 한다. 아케이드 게임 산업의 특성을 파악하고, 기기에 대한 규제, 공간(업종)에 대한 규제, 사행성에 대한 규제를 대상으로 선정하고 한국과 외국 사례를 분석하여 정리하였다. 산업 쇠퇴 측면에 초점을 맞추어 산업 변화를 보여주는 게임장 숫자와 규모의 증감, 매출액 변화, 개발 게임 숫자 변화 등 산업적인 지표를 기준으로 삼았다.

2. 선행 연구

아케이드 게임에 관한 연구는 기술적인 내용이 대부분으로 정부 정책과 법안에 관련한 연구 논문은 적다. 학술 논문과 토론회의 발제 자료, 기관 보고서, 언론 인터뷰 등으로 선행 연구와 자료를 검토하였다. 금보상과 김동현은 아케이드 게임에는 특정한 공간과 연관된 ‘공간성’, 짧은 시간에 많은 돈을 소비하게 하는 ‘시간 지배성’, 그리고 공공의 장소에서 남에게 보이는 ‘공연성’을 갖고 있다고 했다.[1] 공간 특성과 관련하여 한국문화관광연구원에서는 유원 시설업에 대한 제도 개선 방안에 관한 연구를 통하여, 유원 시설업이라는 기준 내에서 설치할 수 있는 시설이 허용 행위 열거 방식으로 규정하여 사실상 규제 대상에 있으며, 이 결과 유원 시설업으로 등록된 아케이드 게임장에서 다양한 가능성에 대응하기 어렵다는 것을 시사했다.[2] 전자 유기장(게임장)의 법제의 변경은 황승홍의 연구를 통해 바다 이야기 사태 이전까지 진행된 게임장 관리 체제의 변천 과정을 살펴볼 수 있다.[3] 박태순이 여러 나라의 심의 제도에 대한 비교 분석을 진행하였고[4], 최성은 온라인과 아케이드 게임의 심의 제도를 비교하여 게임에 대한 부정적인 인식이 사전 심의에 좋지 않은 결과를 가져옴을 시사했다.[5] 이권무, 정광호는 온라인 게임의 심의를 중점적으로 정리하고 있으나 현행 게임 심의 제도에서 게임물에 대한 정의와 심의 제도의 문제점을 간결하게 정리하여 심의 제도의 개선 방향을 제시했다.[6] 사행성 문제에 관하여 황승홍의 연구에서 바다 이야기 사태가 법적 문제로 발생했음을 제기하며, 사행성 기기를 게임에서 분리해야 함을 제시하였다.[7] 이케다 요우는 일본의 주된 사행성 사업인 파친코 사업이 사행성을 제한할수록 이용자가 줄어든다는 사례

를 보여주는데, 사행성 기기가 게임이 아닌 도박 성격을 띠고 있음을 알 수 있다.[8] 권준모, 박태성은 사행성이라는 개념을 정립하고 게임에서 어떻게 적용되는지를 분석했다. 권준모, 박태성은 황승홍과 달리 ‘사행성이 연속적인 정도의 개념이기에 사행성 게임의 정의와 기준에 대한 논쟁이 어렵다.’[9] 라는 의견을 제기하고 있지만, 배팅 정도보다는 배팅 여부를 통하여 사행성 여부를 판단한다면 좀 더 명확한 구분이 될 수 있을 것으로 판단하였다. 선행 연구 내용은 <표 1>에 정리하였다.

3. 아케이드 게임 산업의 특성과 발전 요인

3.1 아케이드 산업의 특성

아케이드 게임은 게임장 공간과 함께 발전하면서, 공간성, 기기의 확장성, 게임 대가성이 있게 되었고, 사행성 기기와 차별되는 유희성이 있다. <표 2>에서 아케이드 게임과 다른 게임의 특성을 소개하고 있다. 차별된 특성의 아케이드 게임에는 차별된 정책이 필요하며, 아케이드 게임은 한 판의 게임에 대해 대가를 내고 재미 이외의 보상을 바라지 않는다는 점에서 이익을 추구하는 사행성 기기와 구분해야 한다.

3.2 아케이드 산업의 발전 과정과 요인

아케이드 게임 산업의 변화는 새로운 기기가 등장하면서 진행되었다. 아타리의 <퐁>으로 전자 게임이 탄생, 남코의 <팩맨>은 여성 사용자를 끌어들었다. 캡콤의 <스트리트 파이터>는 대전 격투로 스포츠 경기 같은 분위기를, 리듬, 댄스 게임은 게임장을 공연장으로 만들었다. 카드를 수집하고 카드로 게임을 하는 트레이딩 카드 아케이드 기기가 등장하여 게임장의 특성을 바꾸어나간다. 차별된 기기가 등장하여 새로운 재미를 이끌어내고 시장을 창출하여 공간의 모습에 변화를 주는 형태로 발전했으며, ‘기기의 확장성’과 이를 받아들일 수 있는 ‘공간성’이 산업 발전의 가장 중요한 요인임을 알 수 있다. 산업이 발전하려면 새로운 기기 개발의 자유와 기기를 사용할 수 있는 공간의 자유가 보장되어야 한다. <표 3>에서 아케이드 게임의 발전 요인을 정리하였다.

〈표 1〉 선행 연구 정리

번호	방법	분야	제목	목적	결론	연도	저자
1	조사	역사	역사적 관점으로 본 아케이드 게임의 유형 및 특징에 대한 연구	아케이드게임의 유형과 특징을 통해 아케이드 게임 발전사를 정리	아케이드 게임은 공간성, 공연성, 시간성을 갖고 있으며, 기기의 변화와 함께 발전했다.	2011	김보상 김동현
2	조사	제도	유원시설업에 대한 제도 개선 방안에 대한 연구	유기시설에 설치할 수 있는 시설의 관련 규정에 대한 면밀한 검토와 대안 모색	유원시설업에 대한 완화를 통한 제도 개선과 충실한 단속, 관리 체제를 갖추어야 하며 새로운 유기시설 분류 체계로의 전환이 필요하다.	2010	오훈성
3	조사	제도	유기장업 관리 체제: 게임 법제의 태동기 연구	초기의 유기장 관리에 대한 법안을 정리 조사한다.	유기장업 관리체제시기는 현행 게임 법제의 근간이 형성된 시기로, 이의 두 핵심인 유기기구와 사행성의 문제 문제와 영업장소 규제 문제는 현행 게임 법제에서도 여전히 중요하다.	2009	황승흠
4	조사	제도	게임과 사행 행위 혼용 정책의 법적 분석	바다이야기 사태를 중심으로 법안의 미비와 문제점을 정리한다.	바다 이야기 사태는 사행성 기기를 별도로 분리하지 않고 게임으로 인식하고 게임 법으로 규제하여 발생한 것으로, 사행성 기기를 게임이 아니라 별도로 나누어 관리해야 한다.	2006	황승흠
5	조사	제도	세계 심의 제도의 추세 및 합의점	세계심의제도를 통해 표현의 자유에 대한 합의를 찾음	세계적으로 게임전문기관의 증가, 민간 자율심의 기관 증가, 게임에서의 표현의 자유 확대가 진행된다.	2011	박태순
6	조사	제도	온라인 및 아케이드 게임 심의제도에 관한 연구	온라인과 아케이드 게임의 심의 제도를 분석하여 방향성 정립	게임에 대한 부정적인 인식이 사전 심의에 좋지 않은 결과를 낳고 있으므로 게임에 대한 인식의 제고가 필요하다.	2008	최성
7	조사	제도	온라인 게임의 심의제도의 문제점과 개선방향 제시	온라인 게임을 중심으로 게임물에 대한 정의와 심의 제도의 문제점을 분석한다.	게임은 재미가 중요하지만, 심의제도가 재미없는 게임을 만들어내는 문제가 있다. 소비자인 국민의 객관적인 판단으로 자율적인 심의로 올바른 비전을 제시할 수 있다.	2010	이권무 정광호
8	조사	제도	게임의 사행성	게임의 사행성이 어떤 개념이며 베팅 정도에 따른 사행성의 정도는 어떤가를 분석	게임의 사행성은 연속적인 개념으로 사행성 게임의 정의와 기준에 대한 논쟁이 어렵지만, 이 같은 연구를 반복함으로써 정량화할 수 있을 것이다.	2010	권준모 박태성
9	조사	상황	파친코 업계의 현황과 장래에 대해	파친코 업계의 산업을 분석하여 그 재미와 발전 가능성을 살펴본다.	파친코 사업은 사행성이 중요한 요인으로 사행성을 제한할수록 이용은 감소한다.	2008	이케다 요우

〈표 2〉 아케이드 게임과 타 게임의 특성 비교

특성	내용	타 게임
공간성	특정한 공간을 여럿이 공유하여 사용하며 구경만으로도 재미를 얻을 수 있다. (공연성, 공간 제약성)	특정한 공간의 제약을 받지 않으며, 구경만으로 재미를 얻기 어렵다. (PC, 콘솔)
기기 확장성	통일되지 않은 하드웨어를 제작한다.	통일된 하드웨어에서 소프트웨어만 달라진다. (PC, 콘솔)
게임 대가성	공간이 아닌 게임 사용 횟수에 비례하여 대가를 낸다. (시간성)	게임 사용 횟수와 관계없이 대가를 낸다. (PC, 콘솔)
유희성	과제를 극복하면서 재미를 얻는다.	우연한 이익을 추구한다. (사행성 기기)

〈표 3〉 기기확장성을 중심으로 살펴본 아케이드 게임 발전과 성공 요인

시기	대표작	특성	요인 및 영향
1920년대	테이블 축구	기계식 스포츠 게임	2인 대결로 공연성 도입.
1930~60년대	오리 사냥	전기식 사냥 게임기	열린 장소에서 실력을 보여 공연성 강조
1972	퐁	전자게임 탄생. 효과음. 2인 대결.	효과음과 2인대전식 전자 게임의 증가.
1973	스페이스 레이스	조이스틱 도입. 2인 대결	새로운 조작 장치로 전자 게임의 기기 확장성 강조.
1974	스피드 레이스	핸들 도입.	체감 게임의 가능성 제기
1978	스페이스 인베이터	다수의 적이 등장하는 슈팅게임	혼자서도 게임장을 찾을 수 있는 변화. 실력을 뽐내는 공연성.
1980	팩맨	여성 사용자에 맞춘 게임	사용자의 폭 확장. 밝고 화사한 분위기로 게임장의 분위기 바꿈.
1985	행운	전신 체감 기능 제공	기기 확장성에 따른 공연성과 유희성의 극대화.
1987	스트리트 파이터	플레이어간 대결 구조와 공연성 강화	게임장을 경기장처럼 바꾸어 공연성 강화
1998	비트 매니아	공연장 분위기 도입	배경 음악으로 공연 분위기 연출
1998	댄스댄스 레볼루션	몸을 움직이는 게임	댄스 붐과 공연 분위기 고조
2002	이니셜 D 아케이드 스테이지	정보를 저장하여 계속	자신의 정보를 보존하여 플레이의 연속성으로 재방문 증가.
2000년대 중반~	드래곤퀘스트 몬스터 배틀로드	수집 개념을 통해 경험을 남김	카드 수집을 통해 가정용 게임과의 차별화로 새로운 고객 창출

4. 한국 아케이드 게임 산업의 변천과 정책 분석

4.1 한국 아케이드 게임 산업의 변천

세계 아케이드 게임 산업과 비교할 때 한국 아케이드 게임 산업의 변화 과정에서는 크게 두 가지가 다른 특성이 있다. 첫째, 한국 아케이드 게임 산업 변화에는 일제 단속이나 심의, 등록제 변경 같은 정부 정책에 대한 영향을 크게 느낄 수 있다. 둘째, 한국에선 사행성 기기를 아케이드 게임에 포함하여 동일시하는 경향이 있다. 한국 아케이드 산업에서 드러나는 이 같은 모습은 한국의 아케이드 게임 산업이 업체의 자율적인 변화와 노력보다는 정부의 정책 변화에 좌우되게 했고, 사행성 기기 문제로 게임에 대한 부정적인 인식이 확산하는 결과를 가져왔다.

한국 아케이드 게임 산업 변화를 단계별로 살펴보면 다음과 같다.

4.1.1 아케이드 게임 산업의 정립과 발전

초기의 한국 아케이드 게임 산업은 유기장업법의 시

행령과 공중위생법을 기준으로 보건사회부에서 관리 운영하다가 1984년 유기장업 법을 전면 개정하면서 본격적인 산업으로 관리되었다. 개정된 유기장업 법에서는 전자 게임장을 성인용과 일반용으로 구분하였고 ‘보건사회부 장관의 기준’에 따라 사행성에 관한 기준을 갖추었다. 이는 1987년 공중위생법 시행 규칙에 따라 ‘유기장업심의위원회의 심의’로 변경되면서 사행성 규제가 완화되었고, 슬롯머신업계 등 사행성 업체가 난립하여 1993년 슬롯머신 사건을 낳았다. 이는 게임에 대한 부정적인 인식을 낳았지만, 1995년 공중위생법 개정을 통해 사행성 기기의 전면 금지를 가져오면서 성인 게임장이 사라지고 청소년 게임장이 발전하는 결과를 가져왔다. IMF 이후 PC방의 증가로 게임장의 증가세에는 제동이 걸렸지만, 2000년에 국내 아케이드 게임 산업은 게임기 매출만으로 5,129억 원에 이르렀고, 게임장 수익(1조 126억 원)을 포함하면 전체 게임 시장(29,682억 원)의 절반을 넘어섰다.

4.1.2 음비계법 체제와 산업 쇠퇴

2000년 이후 아케이드 게임은 갑작스럽게 쇠퇴했다. 많은 연구에선 PC방의 증가와 댄스 게임 이후 인기 타이

〈표 4〉 아케이드 게임과 게임장의 매출 변화(단위:억원)

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
게임기	5129	5060	3778	3118	2247	9655	7009	352	628	618	715	736
게임장	10126	8302	6762	6542	9351	37966	26770	518	696	744	768	763

를 부채를 요인으로 제시한다. 이 역시 중요한 요인이긴 하지만, 다음의 이유에서 이들만이 요인이라고 하기 어렵다. 첫째, PC방의 급격한 증가는 1998년부터 시작된 것으로 아케이드 게임장 감소는 그보다 한참 지나 진행되었다. 둘째, 청소년 게임장의 급격한 감소와 달리 성인 게임장은 조금씩 늘어났다, 셋째, 2000년대 초반엔 펌피럽 등의 인기가 계속되었다. 넷째, 세계 시장은 2005~2008년에서야 감소하기 시작했다. 여기서 특히 주목할 점은 성인 게임장은 계속 증가하고 있다는 것이다. 이에 따라 급격히 줄어든 게임장 숫자는 2002년 초반부터 다시급 증가하기 시작했는데, 이는 모두 성인 게임장이었다.

이는 1998년 아케이드 게임의 담당 부서가 전 문화관광부로 변경되면서, 음반, 비디오물 및 게임물에 관한 법률(공포 1999년 2월 8일. 이하 음비계법)을 도입했기 때문이다. 음비계법 체제에서는 많은 변화가 있었는데 대표적인 변화는 다음과 같다. 첫째 게임장이 관리/규제 대상에서 문화산업으로서의 육성/지원 대상으로 바뀌었다. 둘째, 슬롯머신 사건으로 전면 금지되었던 사행성 기기를 ‘약한 사행성이 있는 게임’(사행성 게임)이라는 형태로 허용했다. 셋째, 등급제에 따른 사전 심의 제도 강화였다. 이 같은 정책 변화는 다음 같은 결과를 낳았다. 첫째, 사행성 기기가 허용되면서 사행성 기기 개발이 늘어나고 성인 게임장이 증가했다. 둘째, 폭력성, 선정성 같은 문화적 요소를 포함한 등급제 심의로 전체 이용가로의 심의 통과가 도리어 어려워지면서 성인 대상 게임 개발만 늘어났다. 셋째, 2001년 4월 공중위생법 규정에 따라 검사를 받은 게임물에 대한 재등급 분류로 전국적으로 30만 점 정도의 게임물을 사용할 수 없게 되었다.[10] 2001년 영상물등급위원회에 등급분류를 신청한 아케이드 게임물 1,018건 중 대부분이 성인용 게임물로 청소년 게임물은 씨가 말랐는데 이에 따라 인기 타이틀 부채와 개발 역량의 퇴보를 거쳐 개발사의 대량 도산을 가져왔고, 청소년 게임장이 급격하게 감소하고 성인 게임장만 늘어나는 결과를 낳았다.

4.1.3 바다 이야기 사태와 몰락

성인 게임장으로의 편중 현상은 2002년 게임장 육성

을 이유로 성인 게임장을 허가제에서 등록제로 변경하면서 심해졌다. 게임장 숫자는 한때 증가하고 매출도 늘어났지만, 이는 모두 사행성 기기와 관련한 도박성 자금 증가에 따른 일시적인 현상이며, 청소년 게임장과 청소년용 게임 기기의 개발, 유통은 더욱 줄어들었다. 2006년 바다 이야기 사태로 성인 게임장이 모두 문을 닫자, 아케이드 게임 산업은 고사 직전이 되었다. 대한민국 게임 백서에 따르면 2007년 게임장의 매출은 518억 원으로 줄어든었는데, 이는 2000년에 비해 5%에 불과한 규모이며 2011년에도 763억 원 밖에는 회복되지 못했다. <표 4>는 아케이드 게임 시장의 비정상적인 변화를 보여준다.[12] 음비계법의 영향이 본격적으로 드러나는 2001년부터 게임기 매출이 감소하고, 2002년부터 2006년 초까지 게임장 숫자가 늘어남에도 게임기 매출은 2004년까지 감소하는 것을 통해 음비계법이 게임기 개발, 유통 업체에 악영향을 미치고 비정상적인 아케이드 산업 환경을 만들었음을 알 수 있다. 등급제 사전 심의가 도입되면서 개발에서 유통까지 걸리는 시간과 비용이 증가하고, 심지어는 개발한 게임을 유통하지 못하면서 2,000년 이후 아케이드 게임기 개발, 유통 업체 대부분이 폐업하여 사라졌고[1], 남은 업체는 성인 대상으로 상대적으로 심의 통과가 쉬운 사행성 기기에 집중하여 청소년 게임장에선 유희성 높은 타이틀이 부족해졌고, 성인 게임장엔 비슷한 사행성 기기만 범람하였다. 이러한 상황은 바다 이야기 사태 이후 더욱 나빠졌다. 사행성 기기와 아케이드 게임을 동일시 하면서 아케이드 산업 전반에 대한 규제가 강화되고, 전체 이용가 통과가 더 힘들어지면서 쉽고 단순한 사행성 기기만 범람한다. 게임물등급위는 2011년에서 2012년 사이 청소년 게임장이 감소했지만 성인 게임장은 2배 이상 증가했으며, 청소년 이용불가 등급 게임의 비중이 전년 대비 22% 증가하여 대다수를 차지하고 있다고 발표했는데, 이는 음비계법에서 시작된 영향이 계속되고 바다 이야기 사태 이후에도 상황은 도리어 악화하였음을 보여준다.[13] <표 5>에서 한국 아케이드 게임 산업의 변화 과정을 정리하였다.

〈표 5〉 한국 아케이드 게임 산업의 변화와 요인

	상황	사건	내용	
1973	불법게임기 -스페이스 인베 이더	최초의 전자 게임장 허가	기존의 놀이 시설에 전자 게임기가 설치된 구조	
1978		전자 게임 전용 매장 탄생	전자 게임기만이 설치된 최초의 매장 등록 허가	
1970년대 말		전자 상가 발전	불법복제를 통한 무허가 영업 급증	
1980		유해업소 단속	여론의 비판으로 검찰에서 일제 점검 시행. 게임장에 대한 좋지 않은 인식을 고착화했다.	
1981	청소년게임장과 성인게임장 분 리 청소년게임장의 분위기가 밝아 지면서 차별화 -팩맨	유기장법 개정	탈선의 온상이라는 비판으로 청소년 출입금지를 명했으나 효과는 없음. 사행성 게임 제약 해제	
1983		유기장법 개정	법률로 전자유기시설 명기하여 강력한 규제를 표명. 성인게임장을 별도 기재하여 사행성 요소 분리. (단, 보건 사회부에서 규제하여 실효는 없었음)	
1984		유기장법 시행령	게임기에 대한 심의제도 도입 '보건사회부 장관이 정하는 기준에 맞아야한다.' → 약간의 사행성 허용.	
1987		공중위생법 시행 규칙	유기장업 심의위원회의 심의를 거쳐 도박성 또는 사행성 이 없다고 인정하는 기계식 유기기구에 대한 사용 허가 → 사행성 기준 완화	
1993		슬롯머신 사건	관리 부실로 인한 탈세 사건 사행성 산업에 대한 부정적 인식 발생	
1995		게임장 대형, 고 급화. 사행성 기 기 금지	개정 공중위생법	성인용 게임장 불허(사행성 사업 금지)
1998			문화 관광부로 관리 기관 변경	심의 기관의 부실화
1999	게임장과 개발 사의 숫자 급감 -리듬게임, 댄 스게임	음비계법 제정	사행성 게임과 성인 게임장 허용으로 이들 업소 증가. 등급제 심의로 전 연령의 게임이 줄고 성인 게임 개발에 집중. 기관 변경으로 인한 재등급 분류 실시. 많은 업소가 폐업	
2002		성인 게임장 등록제 변경	성인 게임장 급증. 청소년 게임장을 성인 게임장으로 변경 하는 사례가 늘어나고, 주택가에도 성인 게임장 증가.	
2002		게임제공업소의 경품 취급 기준	도서상품권, 문화상품권 허용으로 성인 게임장의 도박화 심화	
2006		바다 이야기 사태	한시적으로 게임장이 늘어나고 매출도 증가했으나, 건진 한 아케이드 개발사는 도리어 위기에 몰렸다. 바다이야기 사태 후 게임에 대한 부정적인 인식이 급증하고 아케이드 게임 전반에 대한 규제가 강화되었다.	

4.2 한국 아케이드 게임 산업 정책 분석

한국 아케이드 게임 산업 정책은 개발과 운영에 대한
심한 규제와 사행성 기기에 대한 규제 완화의 두 방향성
으로 정리할 수 있다. 한국 게임 산업은 일찍부터 사전
심의제를 도입하여 개발에 제한을 가하였는데, 음비계법
의 도입 이후에는 사행성만이 아닌 문화적인 기준을 적
용한 등급제로서 심의 기준이 모호하면서도 규제가 엄격
해지면서 개발 제한이 심해졌다. 또한 한국은 게임장으
로 등록할 수 있는 업종이 여러 가지이며 업종에 따라 허
용 면적이나 설치할 수 있는 시설, 운영 방침 등에 다양
한 제약이 있어 업체들이 새로운 사업을 시도하거나 새
로운 기기를 설치하는데 어려움을 겪고 있다.

반면 사행성 기기에 대해선 사행성 게임이란 이름으
로 분류하고 규제/관리해야 할 도박이 아닌 육성해야 할

문화 산업의 하나로 나누어 문제를 놓고 있다. <표 6>에
한국 아케이드 게임 산업의 문제점과 이의 원인이 된 정
책적 상황을 정리하였다.

〈표 6〉 한국 아케이드 산업의 정책적 문제 분석

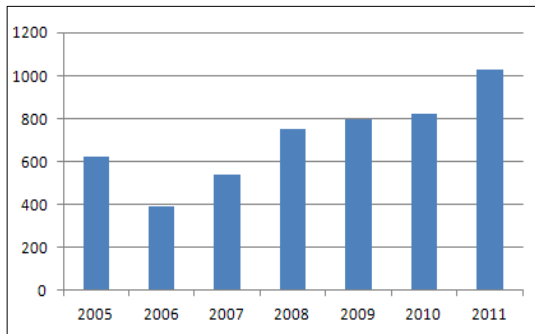
문제점	주된 원인	결과
전자 게임장 숫자 감소	바다이야기사태, 복 잡한 등록/관리	500개 이하로 축소. 게임장 에 대한 접근 어려움
게임 제작, 유 통 업체 고갈	사전 심의 제도, 사행성 게임 범람.	순수 아케이드 게임 개발 정체. 사행성 게임에 개발 집중 현상
사행성 논쟁 과 규제 강화	게임에 대한 부정적 인 인식.	심의와 규제 강화
사행성 기기 의 허용	사행성에 대한 등급 제분류	사행성 게임의 음성적 범 람. 아케이드 게임에 대한 부정적인 인식 확산

5. 외국 아케이드 게임 산업 정책 분석

5.1 개발에 대한 규제

일본, 미국, 중국은 아케이드 게임 개발의 사전 심의제와 같은 규제가 없거나 매우 약하다. 일본과 미국은 사전 심의제가 없으며, 중국은 사전 심의제가 있지만. 자국 산업의 보호 정책으로 외국의 콘솔이나 아케이드 게임기 수입은 엄격하게 규제하는 반면 자국 내에서 개발한 게임 심의는 업계 자율에 맡겨 다양한 게임의 개발이 활발하다.[14]

아케이드 게임 개발이 가장 활발한 일본은 사행성 요소를 넣지 않는 한 게임 내용에 전혀 규제를 가하지 않는다. 심지어 도박으로 분류하기 쉬운 마작도 금전이나 그에 상응하는 물품이 오가지 않는 한 일반 게임장에 배치하여 사용할 수 있다. 실례로 마작 결과로 다양한 그림을 보여주는 탈의 마작이 일반 오락실용으로 많이 개발되었다. 아케이드 게임기기 개발의 자유 덕분에 일본은 1980년대 이후 세계 아케이드와 콘솔 시장을 주도하였고, 세계 최초의 슈팅 게임인 스페이스 인베이터를 시작으로 대전 격투 게임, 리듬&댄스 게임, 트레이딩 카드 아케이드 게임(TCAG) 같은 아케이드 게임만의 새로운 장르를 꾸준히 만들어냈다. <그림 1>은 일본 완구 협회에서 발표한 TCAG의 매출을 보여준 것이다.[15] 이처럼 새로운 기기들이 일본 아케이드 게임을 떠받치는 원동력으로 지금도 일본에선 아케이드 게임이 전체 게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지한다.



[그림 1] TCAG의 매출 규모(단위: 억 엔)

5.2 공간(기기 설치)에 대한 규제

일본, 미국, 중국은 게임장에 설치할 수 있는 시설에 대한 제약이 적다. 대형 쇼퍼몰을 중심으로 대규모 매장

을 갖춘 중국 게임장에는 미니카 카트 같은 유희 기구나 식사 공간도 마련되어 놀이공원 같은 분위기를 주지만, 한국은 이 같은 구조를 갖기 어렵다. 또한, 식당이나 편의점 같은 매장에 게임기를 설치하는 싱글 로케이션에서도 설치할 수 있는 기종이나 수량에 제한이 없는 미국과 달리 한국에선 최대 5대까지, 그것도 크레인 게임기 같은 경품 게임기만으로 제한한다. 미국에선 슈퍼마리오 게임을 재현한 체험 시설인 ‘닌텐도 어뮤즈먼트 파크’ 같은 시설을 만들어 공개 테스트를 진행할 수 있지만, 한국에선 이 같은 시설도 사전 심의가 필요하여 새로운 시설 개발이 제한된다.

5.3 사행성 요소에 대한 규제

일본, 미국, 중국에서는 사행성 산업은 철저히 분리하여 엄격한 규제를 가한다. 일본은 사행성 기기인 파친코 산업을 아케이드 산업과 분리된 다른 업종으로 구분하며, 아케이드 게임장과 달리 경찰의 감독 기관인 공안의 허가를 맡아야 한다. 일반적인 전자 게임장에는 파친코 같은 사행성 기기를 설치하거나 본래의 용도에서 벗어나 사행성을 조장하는 것을 금하고 있으며, 이를 어기면 관련된 점포를 모두 폐쇄하고 수년간 신규 사업 진출을 차단하는 등 강한 처벌을 가한다. 미국은 슬롯머신과 같은 사행성 기기는 오직 허가받은 카지노 시설에만 설치할 수 있으며, 라스베이거스가 있는 네바다 주를 제외한 거의 모든 주에서 사행성 기기의 제조와 운영을 금한다. 정책적으로 도박 산업을 금지하는 중국에서는 사행성 기기도 도박으로 엄격하게 금하고 있다. 한때 무허가 업체의 난립으로 사행성 기기를 도입한 게임장이 많았지만, 이후 강력한 규제로 이 같은 시설을 뿌리 뽑았다. 도심의 게임장에서도 게임 결과에 따라 메달을 얻는 메달 게임기는 있지만, 이들은 현금으로의 환전을 금하여 도박 요소를 제한한다. 규제와 관리는 경찰 조직인 공안에서 맡고 있으며, 규정을 어기면서 얻은 이익의 최대 3배의 벌금을 무는 등 강력한 처벌을 가한다.[16] <표 7>에서 나라별 정책을 비교하여 소개했다. 개발과 설치에 제한을 가하는 한국과 달리 일본, 미국, 중국은 이들에 대한 규제는 약하지만, 사행성 산업은 도박으로 분류하여 철저히 규제함을 확인할 수 있다.

〈표 7〉 각 나라의 게임 정책 비교

	한국	일본	미국	중국
기기 개발 규제	정부의 사전 심의	규제 없음	규제 없음	업계 자율 심의
장소, 설비 규제	업종에 따른 엄격한 제한	규제 없음	규제 없음	규제 없음
사행성 산업 규제	게임 분류, 약한 규제	사행성산업(파친코) 분리	카지노 등 전문 시설 제한	도박 행위로 금지

6. 아케이드 규제 정책 사례 분석

본 장에서는 각종 규제 정책과 관련한 한국과 외국의 구체적인 사례를 비교 분석한다.

6.1 기기 개발과 운영 관련 규제 사례

6.1.1 한국 사례 : 아케이드 게임 심의 병목 현상

1999년 음미게임법의 도입 이래 한국에서는 철저한 사전 심의로 개발 업체의 발목을 잡는 현상이 계속되고 있다. 하나의 정해진 플랫폼이 없고 조작 장치도 다를 수 있는 아케이드 게임은 인터넷을 통한 사전 심의를 받을 수 없으며 완성된 기기를 갖고 설치해서 심의를 받아야 한다. 이에 따라 아케이드 게임은 심의를 받는 기간이 길게는 6개월이나 걸려서 개발 타이밍을 맞추지 못하며 납기일을 맞추지 못하여 손해를 보기도 한다.[17]

아케이드 게임 심의에서는 주로 하드웨어적인 하자 문제가 부각되는데, 전기 규격, 내구성 등의 점검은 게임 심의제의 성격에 맞지 않을뿐더러, 게임물 등급 위원회에서 검사하기 어렵다는 점에 문제가 발생한다. 이는 아케이드 게임 개발사에 큰 부담을 주며, 심의를 받기 어려운 새로운 아이디어의 게임을 회피하는 경향을 보이고 있다.

6.1.2 한국 사례 : 기기의 불법 개, 변조 운영

2012년 문화체육관광부의 확인 감사에서 2012년 2월 16일부터 10월 9일까지 전체이용가로 심의를 내준 게임 305건 중 265개(87%)가 사행성 기기로 전용할 수 있음이 지적되었다.[18] 심지어 일본의 파친코 기기를 그대로 모사한 것이 버젓이 전체 이용과 심의를 받기도 했는데, 이 같은 결과는 사행성 기기로의 전용 문제를 막기 위하여

심의 기간이 길어진다는 게임물 등급위의 주장이 사실이 아님을 보여준다. 통합된 플랫폼이 아니고 규격화되지 않은 하드웨어 기기를 가진 아케이드 게임은 이후 개, 변조를 통해서 기기의 구성을 얼마든지 바꿀 수 있으며, 운영 방식에 따라 사행성 행위로 전용할 수 있다. 따라서 사전 심의만으로는 사행성 문제를 해결할 수 없으며, 사후 운영에 대한 관리, 감독이 필요하게 된다.

6.1.3 외국 사례 : 아케이드 게임 심의

한국과 달리 외국에서는 아케이드 게임에 대한 사전 심의를 진행하지 않는 사례가 많다. 도박성이 강한 것, 사행성 기기에 대한 규제는 엄격하지만, 그 밖의 게임에서는 전자 기기로서의 안전 검사를 제외하면 특별한 제약이 없으며 이 역시 업계 자율로 진행되어 적용하고 있다. 중국은 사전 심의 제도가 있지만, 게임 심의는 정부와 업계가 함께 진행되며, 아케이드 게임에 대한 심의 기준을 차근차근 만들어가고 있다. 외국에선 사후 운영에 대해서는 철저한 관리와 규제가 진행된다.

〈표 8〉에선 기기 개발과 운영에 대한 각국의 정책을 비교해 보았다. 한국과 중국은 사전 심의가 있지만, 업계 자율에 맡긴 중국과 달리 한국에선 하드웨어의 작동 여부, 폭력성이나 선정성 같은 문화적 특성마저도 확인하는 엄격한 심사를 가한다. 이에 반해 운영에 대해서는 충분히 관리하지 못하는 상황으로서 기기 확장성을 통해서 기기 자체를 바꾸거나 운영 방식에 따라 얼마든지 달라질 수 있는 아케이드 게임의 특성에 맞지 않음을 잘 알 수 있다.

〈표 8〉 한국, 일본, 중국의 아케이드 심의 비교

	사전심의	규제 정도	사후 관리 및 처벌
한국	있음	엄격한 규제	약함.
일본	없음.	없음	매우 엄격. 관련 업소 모두 폐쇄
중국	있음	약함	매우 엄격. 최대 3배의 벌금.

6.2. 업종 운영 및 설비 설치 관련 규제 사례

6.2.1 한국 사례 : 디스크 팡팡 등급 취소

디스크 팡팡 등급 취소 사례는 한국의 게임장에 대한 규제를 잘 보여주는 사례이다. 원형 놀이 기구 디스크 팡팡에 대해 게임위는 2011년 9월 7일 청소년용 게임물로서 허가를 냈고 업체들이 사업을 추진했으나, 문화부에서 2011년 11월 안전을 이유로 등급 취소 조치를 내린 것이

다.[19] 이 때문에 업체에선 이미 설치한 기구마저 철수 하면서 큰 손해를 입었는데, 이는 한국의 게임장 등록 업종에 따른 설치 제약이 심하기 때문이다. 게임장은 복합 유통 게임제공업과 유원시설업 중 한 업종을 선택하는데, 이는 각각 다른 법으로 제한되며 장소, 등록/허가제, 설치할 수 있는 시설 등 다양한 차이와 제약이 있다. 디스코 광장을 설치하려면 유원 시설업으로 등록해야 하나 이 역시 제약이 있으며, 두 업종을 다 신청하려면 공간을 나누어야 하기에 비용이 많이 들고 복잡해서 문제가 있다.

6.2.2 한국 사례 : 복합 유통게임 제공업 청소년 고용 금지 조치

2012년 6월 언론에서 복합 유통게임 제공업 업소에 대해 청소년 출입을 금지한다는 이야기가 나왔다. 여성가족부에서 청소년 고용금지 업소로 지정한 것을 오인한 것이었지만, 이 일로 인해서 복합 유통게임 제공업으로 등록된 많은 아케이드 게임장에선 위기감을 느꼈다.[20] 복합 유통게임 제공업이 청소년 유해 업소로 여겨진 것은 같은 업종에 해당하는 멀티방의 변종 영업 때문이었다. 개방적인 아케이드 게임장과 달리 멀티방은 방을 나누어 변칙 영업을 하기 쉽기 때문에 문제가 된 것이며, 이로 인해 게임장에 대한 부정적인 인식이 확산되었다. 이 사례는 서로 다른 업태의 업소를 하나의 업종으로 분류하였을 때 하나의 업소에서 생기는 문제가 다른 업소에 나쁜 영향을 미치는 상황을 잘 보여준다. 사행성 기기를 게임으로 분류함으로써 바다 이야기 사태가 게임 산업에 대한 부정적인 인식을 준 것도 마찬가지이다.

6.2.3 외국 사례 : 업종 등록 및 설비 설치 체제

일본 등 외국에서는 아케이드 게임장을 그 특성에 맞는 업종으로 분류하며, 설치할 수 있는 설비에는 크게 제약을 가하지 않고 있다. 일본, 중국에서는 게임장을 시설로 관리하고 있는데, 설치 시설에 대한 사전 제약은 줄이지만 사행성 행위 같은 불법 행위만큼은 철저히 처벌하고 있다. <표 9>에서 한국과 일본, 중국의 게임장 등록과 운영에 대한 정책적인 차이를 살펴볼 수 있다.

<표 9> 한국, 일본, 중국의 게임장 운영 정책

	관련 법령/조례	등록	담당기관	관리기관
한국	게임 산업 진흥법	등록제	문화부	문화부
일본	풍속영업법	등록제	공안위원회	공안위원회
중국	오락장소 관리 조례	허가제	문화부	공안

6.3 사행성 기기 산업 관련 규제 사례

6.3.1 한국 사례 : 슬롯머신 사건

1993년에 일어난 슬롯머신 사건은 사행성 산업에 대해 적절한 관리와 규제가 따르지 않았을 때 일어날 수 있는 문제를 보여준 대표적인 사례이다. 서울 올림픽을 거치면서 폭발적으로 증가한 슬롯머신 업소에서 광범위한 로비, 조직 폭력배 지원 등 불법을 일삼은 결과 일어났다. 이 사건으로 사행성 게임은 범죄의 온상이란 인식이 생기면서 성인용 오락실에 대한 대대적인 단속과 규제가 진행되었고, 1995년 개정 공중위생법에서 성인 게임장의 영업을 금지하는 등 제약을 가하였다. 하지만 이러한 규제는 1999년 음비게임 제정으로 무산되었고, 관리를 맡은 보건위생과가 사행성 기기 관리, 규제에 적합한 조직이 아니라는 점에서 실효성은 충분하지 못했다.

6.3.2 한국 사례 : 바다 이야기 사태

2006년 말에서부터 2007년 초에 일어난 바다 이야기 사태는 한때 아케이드 게임 시장을 전년 대비 330% 성장한 9,655억 규모로 끌어올렸지만, 불법적인 게임기 변경과 상품권의 무분별한 발행, 게임의 지나친 사행성으로 사회적인 충격을 가져오면서 게임 산업을 몰락시킨 원인으로 손꼽힌다.[21]

바다 이야기 사태의 근본적인 원인은 1999년 음비게임법의 도입으로 사행성 기기를 등급제로 허용했기 때문이다. 더욱이 문화부처럼 사행성 문제의 관리에 적합하지 않은 기관이 이들의 심의와 규제를 맡은 상황에서 게임장을 등록제로 전환하면서 사행성 산업에 대한 통제가 불가능해졌고, 상당수 게임장이 성인 게임장으로 바뀌거나 새로 생겼다. 게임 산업을 진흥한다는 이유로 규제하고 금지해야 할 사행성 산업을 보호하고 육성하는 모순을 낳고, 도리어 일반 게임장은 쇠퇴하고 말았다. 바다 이야기 사태 직전, 아케이드 게임 시장은 급격하게 성장한 것처럼 보였지만, 그 와중에서도 세운상가의 게임 제작/유통업체들은 도리어 줄어들었는데, 이는 바다 이야기 같은 사행성 산업의 육성이나 규제 완화는 아케이드 게임 산업에 해가 됨을 보여준다.

6.3.3 일본 사례 : 파친코 사업 정책

일본에서는 게임 제작과 유통에 대해 별다른 제약이 없지만, 사행성 기기인 파친코에 대해서는 매우 다양한 정책과 법안이 존재한다. 일본에서 파친코는 공안의 허

가제로 엄격한 규제와 관리를 받고 있다. 파친코와 같은 사행성 기기를 일반 게임장에 놔두지 못하도록 하고 있으며, 이를 어기면 장기간의 영업 정지 같은 강한 처벌을 가한다. 일본의 파친코 관련 정책은 1951년부터 청소년 출입금지를 시작한 이래 꾸준히 강화됐는데, 도박성이 지나치게 높아지는 것을 막고자 연발식 금지 등의 조치를 한 것이 눈에 띈다. 1993년 일본에선 파친코 기기에 부정 프로그램을 도입하여 도박성을 높인 ‘더비 이야기 사건’이 일어났는데, 이 사건으로 일본 정부에서 제약과 규제를 강화하여 파친코 사업이 한때 쇠퇴하였다. 다만 일본은 파친코를 아케이드 게임과 분리하고 있어 이 사건의 여파는 아케이드 게임 산업에 미치지 않았다.

6.3.4 중국 사례 : 전자 게임 업종 관리 작업

한국처럼 불법 복제 기관을 통해 자생한 중국 아케이드 시장은 불법 업소가 만연하고 사행성 기기가 많았다. 이에 중국 정부는 ‘전자게임업종 관리 작업의 전개와 관련된 문제에 대한 통지’라는 조치를 통해 새로운 게임장 허가를 중지하고, 관련 설비의 중국 내 조립, 생산, 판매를 전면 중지하는 강력한 처치를 취했다. 이 결과 중국의 게임장은 상당수가 폐업했고 사행성 업체는 고사했다.

이는 한국의 바다 이야기 사태 이후와 비슷하지만, 한국이 개발 업체에 대한 규제는 강화하면서도 사행성 업종에 대한 규제를 풀어준 반면, 중국은 게임장에 대해서는 한국보다도 훨씬 강력한 처벌을 가하였지만, 개발 업체에 대한 규제는 일찍 풀어줌으로써 한국과 달리 개발 업체들이 고사하는 결과가 일어나지 않았다. 이에 따라 관리 작업 직후 감소했던 개발업체 매출은 점차 증가하였고, 2006년 중국의 아케이드 산업 투자를 시작으로 급격한 성장을 거두어 발전하였다.

<표 10>에 사행성 산업과 관련한 사례를 비교했다. 각 사례에서 한국은 사행성 게임이란 용어로 사행성 산업에 대해 관리와 규제가 부실하여 문제가 생겼고, 게임 산업 전반에 대한 부정적인 인식이 퍼졌지만, 그럼에도 사행성 산업의 규제가 부실하여 문제가 재발함을 알 수 있다. 반면 일본과 중국은 사행성 산업을 게임과 따로 나누어 엄격한 규제로 문제를 최소화하고 있다.

6.4 소결

한국과 외국의 사례를 비교할 때 가장 눈에 띄는 것은, 한국은 아케이드 게임 산업을 적극적인 규제와 육성이 필요한 분야로 보지만, 미국과 일본은 사행성 문제를 제외하면 별다른 규제와 육성을 생각하지 않는다는 점이다. 중국은 육성이 필요한 분야로 판단하지만, 개발과 심의는 업계 자율에 맡김으로써 규제를 완화하고 있다. 한국은 지나친 규제로 아케이드 게임의 개발이 침체했지만 사업으로서의 사행성 분야는 규제가 부족함 나머지 지나치게 번성하여 사회적인 문제를 낳고 말았다. 기기의 개발과 운영에 대한 규제, 설비 설치에 대한 업종 규제, 그리고 사행성 산업 관리 규제 문제는 한국 아케이드 게임 산업의 대표적인 문제로 한국 아케이드 산업 쇠퇴를 가져왔다.

7. 정책적 함의

한국 아케이드 게임 산업의 발전 과정에서 있었던 여러 문제는 한국의 아케이드 게임 산업이 업체의 자발적인 노력이나 시장의 자연스러운 변화보다는 정부의 잘못된 정책과 방침에 가장 큰 영향을 받았음을 알 수 있다.

<표 10> 사행성 산업 관련 사례 비교

내용	내용	원인	영향 및 결과
슬롯머신 사건 (한국)	사행성 산업과 관련한 로비와 불법 사례 확산으로 단속	사행성 산업에 대한 관리, 규제 부실	게임에 대한 부정적 인식 확산 성인 게임장 일시적 영업 금지.
바다 이야기 사태 (한국)	사행성 산업의 지나친 확산과 통제 불가로 대대적 단속	사행성 산업 허용 및 관리 완화.	아케이드 게임 산업 몰락 게임에 대한 부정적 인식 확산 규제와 심의 강화로 아케이드 개발 정체
더비 이야기 사건 (일본)	도박성 높은 불법 개조 파친코의 유통에 대한 적발	업체의 지나친 경쟁으로 불법 개조의 확산	파친코의 사행성 정도에 대한 규제 강화. 파친코 사업 쇠퇴로 아케이드 게임 부흥
전자게임업종 관리 작업(중국)	불법 사행성 기기의 확산으로 전면적인 규제 조치	불법 영업의 만연과 사행성 기기 범람	강력한 규제에 게임장 숫자 및 개발업체 축소. 단 개발 업체의 제조, 개발을 묵인하여 아케이드 게임 개발은 점진적으로 회복. 2006년 이후 게임장도 지원하여 급격한 성장

한국 아케이드 게임 산업의 회복은 단순한 지원 확대가 아닌 아케이드 게임 산업의 특성에 맞는 정책적인 방향 전환을 통해서만 이루어질 수 있다. 한국 아케이드 게임 산업의 부흥을 위하여 다음의 세 가지 정책을 제시한다.

첫째, 사전 심의를 완화하거나 철폐하고 하드웨어 기기에 대한 심의를 분리하여 개발자들의 어려움을 줄이고 더욱 쉽고 편안한 개발 환경을 제공하여 게임 산업을 발전시킬 수 있는 새로운 시도를 가능하게 해야 한다. 둘째, 아케이드 게임장을 종합 놀이 공간으로 활용할 수 있도록 특성에 어울리는 업종을 새롭게 규정하여 다양한 시도를 할 수 있게 한다. 셋째, 사행성 산업을 전자 게임 산업과 분리하여 엄격하게 관리하고 감독해야 한다. 사행성 산업은 유흥성을 가진 게임보다는 주식거래 같은 금전적 이익을 추구하는 만큼 게임과는 차별되기 때문이다.

8. 결론

본 연구에서는 아케이드 게임에 기기 확장성, 공간성, 게임 대가성, 유흥성이 있음을 정리하고 이를 기준으로 게임 산업의 발전과 변화를 분석하였다. 이를 통해 아케이드 게임은 새로운 기기가 생겨나고 게임장의 분위기와 게임 문화에도 영향을 주는 변화 과정을 겪었음을 살펴보고, 새로운 기기를 개발하고 새로운 시도를 준비할 수 있도록 자유가 필요함을 인식했다. 반면 한국에선 정부가 개발에 지나친 규제를 가하면서도 사행성 영업에는 지나치게 자유를 줌으로써 비정상적인 성장을 거쳐 산업이 몰락했음을 확인하였다.

한국 아케이드 게임 산업의 많은 문제점은 이 같은 정부 정책의 잘못된 방향성에서 나온 것으로 본 연구에서는 이 같은 정책을 일본, 미국, 중국의 정책과 비교하여 살펴보았다. 한국 아케이드 게임 산업 정책에는 많은 문제가 있지만, 이는 아케이드 게임의 특성을 생각하지 않았기 때문이다. 아케이드 게임만의 공간과 기기 특성을 생각하지 않고, 유흥과 사행을 구분하지 않음으로써 문제를 낳은 것이다.

‘바다 이야기 사태’에서 발생한 사행성 문제는 게임기 자체의 문제보다는 게임장의 운영에 대한 문제인 만큼, 게임장 운영에 대한 엄격한 관리가 더 중요함에도 한국에서는 게임기의 개발만을 지나치게 엄격하게 규제하고 성인 게임장의 운영은 허가가 아닌 등록제로 운영하면서

전 문화관광부처럼 시설 규제나 관리 기능이 충분하지 못한 기관에서 느슨하게 처리하여 많은 문제를 낳았다. 반면 일본, 중국, 미국 같은 외국에서는 개발에 대한 제약은 최소화하여 다양한 시도를 허용하였고 게임장의 설치 시설에도 제약을 줄이는 한편, 사행성 기기에 대해서는 엄격한 관리와 규제로 불법적인 운영을 줄이고 부정적인 영향을 최소화하였다.

한국 아케이드 게임 산업의 쇠퇴는 개발과 운영에 대한 지나친 규제와 사행성 사업에 대한 규제 부실이라는 잘못된 방향성이 낳은 문제로서, 단순히 정책적인 지원 보다는 아케이드 게임 산업의 특성을 이해하지 못하고 일방적으로 정책을 밀어붙인 결과물이다. 최근 정부는 아케이드 게임 산업이 쇠퇴했음을 인식하고 자금 지원 등을 진행하고 있다.[14] 하지만 창조 산업으로서의 게임은 자발적인 노력과 성장이 필요하다는 점에서 업계의 자생적인 노력을 뒷받침하기 위한 정책적 방향 전환이 없는 자금 지원만으로는 좋은 결과를 이끌어 낼 수 없을 것이다. 아케이드 게임 산업의 특성을 이해하고 이에 적합한 정책적 방향성을 찾아야만 아케이드 게임 산업에 대한 투자와 지원이 적절하게 이루어져서 한국 아케이드 게임 산업이 게임 산업 발전의 기틀로서 되살아날 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 금보상, 김동현, 역사적 관점으로 본 아케이드 게임의 유형 및 특징에 대한 연구, 한국 게임 학회 논문지 제11권 제6호 2011년 12월
- [2] 한국문화관광연구원, 기타 유원시설업 제도 개선 방안 연구 : 안전성검사 비대상 유기시설 및 유기기구를 중심으로(2010)
- [3] 황승흠(2009), 유기장업 관리 체제 : 게임 법제의 태동기 연구, 한국 게임 학회 논문지 2009년 제9권 제1호
- [4] 박태순, 세계 심의 제도의 추세 및 합의점, 한국 게임 학회 논문지 2011년 제11권 제4호,
- [5] 최성(2008), 온라인 및 아케이드 게임 심의제도에 관한 연구, 한국디지털정책학회,
- [6] 이권무, 정광호(2010), 온라인 게임의 심의제도의 문제점과 개선방향 제시, 한세대학교
- [7] 황승흠(2006), 게임과 사행 행위 혼용 정책의 법적 분석, 중앙법학 제8집 제4호,

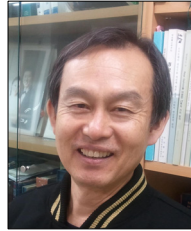
- [8] 池田陽(2008), パチンコ業界の現状と将来について, 慶應義塾大學 環境情報學部
- [9] 권준모, 박태순(2010), 게임의 사행성, 한국콘텐츠 진흥원
- [10] 한국 콘텐츠 진흥원(2001). 대한민국 게임백서 2001
- [11] 한국 콘텐츠 진흥원(2012). 대한민국 게임백서 2012
- [12] 『경향게임즈』, ‘국내 아케이드 산업의 중심지를 가다’ 2006. 1. 31
- [13] 『스포츠한국』, 2012년 상반기, 성인 오락실 수 2배 증가했다, 2012.07.19
- [14] 『스포츠 서울』, 중국 아케이드 산업을 이끌고 있는 배니 수 회장, 2012.3.15
- [15] 일본 완구 협회 <http://www.toys.or.jp/>
- [16] 『게임저널』, 법률연구-중국의 게임관련법규 중국의 오락장소 관리조례, 2006년 5월호
- [17] 『더 게임스』, 아케이드산업 걸림돌은 게임위의 병목 심의, 2012. 08. 17.
- [18] 『아이뉴스』, 아케이드게임 ‘불법 개변조’ 알고도 심의 내준다, 2012. 10. 23.
- [19] 『게임조선』, ‘문화부, 게임위의 행정 난맥 속에 업계는 시름’, 2011.11.20.
- [20] 『한겨레신문』, ‘여성부가 청소년 PC방 출입 제한? 이유 있는 루머 소동’, 2012. 6. 20.
- [21] 『인벤』, 문광부, 아케이드 게임 활성화를 위해 5년간 279억원의 예산 지원, 2012.8.29.

전 홍 식



- 2013년 2월 : 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 정책학석사(디지털문화정책 전공)
- 2000년 8월 : 성균관대학교 공학사 (컴퓨터 공학부)
- 2005년 8월~2012년 4월 : 네오위즈 게임즈 게임 시나리오 파트 근무
- 2005년 4월~현재 : 콘텐츠아카데미 게임기획 분야 교사
- 2009년 3월~현재 : SF&판타지 도서관 관장
- 2012년 4월~현재 : NTLinc시나리오 파트장/기획 부팀장
- 관심 분야 : 컴퓨터 게임, 문화정책, 스토리텔링
- E-Mail : pyodogi@gmail.com

고 찬



- 2008년 2월 : 서울대학교 경제학박사 (기술정책학)
- 1991년 2월 : 경희대학교 공학박사 (전자공학)
- 1983년 8월 : 연세대학교 공학석사 (전산학)
- 1974년 2월 : 경희대학교 공학사(기계공학)
- 1992년 12월~1993년 12월 : 미국,NCSU대학 Post Doc.
- 1974년 10월~1978년 2월 : 해군장교 복무(초계함승조 및 해군대학)
- 1987년 12월 : 정보처리기술사(한국산업인력공단)
- 2007년 4월 : 정보시스템 수석감리원(정통부/서울체신청)
- 2006년 4월~2009년 3월 : 한국게임산업진흥원 이사
- 2005년 12월~현재 : 핀란드HIMU대학교 강의겸임교수
- 2004년 12월~현재 : 한국디지털정책학회 부회장
- 1983년 10월~현재 : 서울과학기술대학교 교수
- 관심분야 : 기술정책, 경영정보, 컴퓨터그래픽스, 게임디자인
- E-Mail : chankoh@seoultech.ac.kr