

성인용 아케이드게임물의 등급분류 핵심요소 : 황금(黃金) 포커성(城), 성인용 비경품 아케이드게임물을 중심으로

송승근*

Key Elements of Rating Classification of Adult Arcade Games : Toward Golden Poker Castle, Adult Non-Amusement With Prize Arcade Game

Seung-keun Song*

Division of Digital Contents, Dongseo University, Pusan 617-716, Korea

요 약

본 연구는 성인용 아케이드 게임물의 심의에서 게임물의 그래픽적인 외관을 심의의 중요요소로 고려하는 입장과 게임물의 시스템적인 측면을 고려하는 입장간의 차이를 고찰하고자 한다. 지난해 3년간에 걸친 '황금포커성' 게임물에 대한 대법원의 판례는 게임물을 심의 할 때 게임물의 그래픽적인 측면만 고려 할 것인지, 게임물의 시스템적인 측면까지 함께 고려할 것인지에 대한 중요한 판단기준을 제시하고 있다. 이는 성인용 아케이드 게임물에 대한 사행성 게임물 확인에 대한 사항을 어디까지 고려해야 할지에 대한 시사점을 제시하고 있다. 본 연구는 게임물의 등급분류에서 신뢰도와 타당도를 높여 줄 수 있는 방안으로서 과학적이고 체계적인 등급분류를 위한 방향을 모색하고자 한다.

ABSTRACT

This research aims to investigate the difference between game graphics which considers key elements and game systems which do them in the rating classification of adult arcade games during reviews. The case of the supreme court about 'The Golden Porker Castle' last year for 3 years presents the basis whether considers the game graphics or the game system during the review for the game. It implies to identify the gambling game device for the adult arcade game. This research try to find the direction for the scientific, systematic rating classification to enhance the reliability and the validity in it.

키워드 : 비경품, 아케이드게임, 사행성, 등급분류

Key word : Non-AWP, Arcade Game, Gambling, Rating Classification

접수일자 : 2014. 05. 01 심사완료일자 : 2014. 05. 30 게재확정일자 : 2014. 06. 09

* **Corresponding Author** Seung-keun Song(E-mail:songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, Tel:+82-51-320-1703)

Division of Digital Contents, Dongseo University, Pusan 617-716, Korea

Open Access <http://dx.doi.org/10.6109/jkiice.2014.18.6.1469>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

©This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
Copyright © The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

I. 서론

최근 게임물관리위원회 출범이후 이전 등급분류기관인 게임물등급위원회 시절 유사한 게임물에 대한 일관성 있는 심의에 대한 논쟁이 자주 발생한다. 그 중 대표적인 논쟁으로서 2013년 5월 23일 청소년이용불가의 아케이드 게임인 ‘황금포커성’에 대해 대법원에서는 “해당 게임물은 사행성유기기가 아니다”라는 대법원의 확정 판결에 대한 것이다. 주요기준은 사행성 게임물 확인과 유사한 등급분류 게임물이 있는 경우 저촉이 되는 심의 일관성에 대한 대법원의 판결이다. 이러한 판결에 대하여 개발사의 승소는 카지노와 사행성유기기를 모사한 성인용 게임물에서 주로 발견되었다. 그에 반해 경마를 모사한 ‘위너스(개발사 : BS Enterprise)’, ‘알지디멀티(개발사 : ㈜에프투시스템)’ 게임물의 경우 원고인 개발사가 대부분 패소하였다. 이는 동일한 사행성의 기준이 게임장르에 따라 승소와 패소가 공존하는 결과를 초래했다는 것이다. 사실 이러한 대법원 판례는 아케이드게임물에 대한 등급분류의 중요한 심의 기준이 될 것이며 게임물 심의의 일관성을 보장하는데 걸림돌로 작용하기도 한다.

본 연구는 게임물 등급분류에서 아케이드 게임물의 심의의 경우 콘텐츠 중심성, 맥락성, 보편성, 국제적, 일관성 측면에서 게임물 심의를 살펴보고자 한다. 또한 게임물의 그래픽적인 요소를 고려할 것인지 게임물의 시스템적인 요소를 고려할 것인지에 대한 입장간의 차이를 고찰하고자 한다[1]. 궁극적으로 본 연구는 신뢰도와 타당도를 높여 줄 수 있는 과학적 입장에서 청소년이용불가 아케이드 게임물에 대한 등급심의 방향을 모색하고자 한다.

II. 본론

2.1. 황금포커성 게임물

2.1.1. 게임진행

본 게임물은 5카드 드로(Draw) 방식의 포커게임으로서 투입금액이나 획득한 점수를 이용하여 베팅을 진

행한다. 최초 시작버튼을 누르면 각각의 덱(Deck)에서 5장의 카드가 순차적으로 분배된다. 이때 컴퓨터가 제시하는 홀드(Hold)를 선택하거나 아니면 사용자가 홀드버튼을 조작하여 자신이 원하는 카드에 홀드 한 후에 시작 버튼을 다시 누르면 시상표(施賞表)에 해당하는 카드의 조합이 이루어질 때 배팅에 대한 배당을 게임점으로 획득하게 되는 성인용 비경품¹⁾ 아케이드 게임물이다(그림 1 참조)[2].



그림 1. ‘황금포커성’ 아케이드 게임물
Fig. 1 ‘Golden Poker Castle’ Arcade Game

2.1.2. 게임의 표시창

본 게임은 주화투입구에 500원을 투입하면 CREDIT 창에 500점이 표시되는 형식의 1:1 등가성이 있는 게임물이다. 본 게임은 CREDIT 창 이외에 베팅을 최소 100점, 최고 200점 단위로 2 단계 베팅을 하는 BET 창, 1회 당첨된 점수를 표시해주는 WIN 창, 당첨된 점수가 적립되는 BANK 창으로 구성되어 있다. BANK창의 점수부터 먼저 소진하고 난 뒤에 CREDIT 창점수를 이용하게 되어 있다(그림 1 참조)[2].

2.1.3. 게임의 특징

본 게임물은 네트워크 기능이 없는 1인용 게임물로서 최소 1회 게임시간은 4초 이상이며 1시간당 10,000원을 초과하지 않는다. 본 게임물은 회당 최대 300,000

1) 비경품 아케이드 게임물 : 오로지 게임의 결과로 누적된 게임점수만을 획득할 뿐 어떠한 경품도 제공하지 않는 아케이드 게임물을 의미한다.

점을 초과하지 않으며 누적 점수는 최대 999,999,999 점을 초과하지 않는다. 또한 예시 및 연타 기능이 없고 확률을 근거로 매회 이용자의 선택에 따라 게임이 진행되는 게임이다[2].

2.1.4. 게임의 시상표

ROYAL FLUSH	10,000	5 OF A KIND	8,000
STRAIGHT FLUSH	6,000	4 ACES	4,000
4 OF A KIND	2,000	...WITH CENTER A	4,000
FULL HOUSE	1,000	FLUSH	800
STRAIGHT	500	3 OF A KIND	300
		TWO PAIR	100

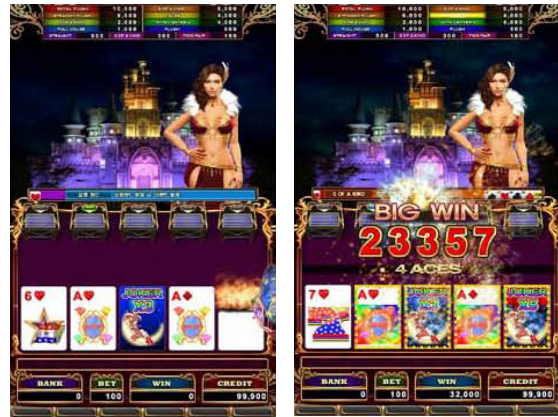
그림 2. '황금포커성' 시상표
Fig. 2 Prize Table of 'Golden Poker Castle'

본 게임에서 제시하는 시상표는 그림 2와 같다. 1회 게임을 기준으로 같은 무늬의 10,J,Q,K,A의 카드가 나올 경우 'Royal Flush'가 되며 100점으로 배팅될 경우 10,000점, 200점으로 배팅할 경우 20,000점을 획득하게 된다. 마찬가지로 조커를 포함해서 같은 숫자 카드 5장이 제시되면 '5 OF KUND'가 되어 배팅 100점 기준으로 8,000점을 얻게 된다. 무늬가 같고, 연속된 숫자카드 5장을 구성하면 'STRAIGHT FLUSH'가 되고 배팅 100점 기준으로 6,000점 획득, 다른 무늬의 A 카드 4장으로 구성되면 '4 ACES'가 되고 최저배팅(100점)으로 4,000점 획득, 5개의 카드 중 가운데 중간에 A 카드가 포함되면 '4 OF A KIND WITH CENTER'가 되고 최저배팅으로 4,000점 획득, 같은 숫자 카드 4장을 구성하면 '4 OF KIND'가 되고 최저배팅으로 2,000점 획득, 같은 숫자 카드 3장과 또 다른 같은 숫자 카드 2장이면 'FULL HOUSE'이고 최저 배팅으로 1,000점 획득, 같은 무늬 카드 5장이면 'FLUSH'가 되고 최소배팅으로 800점 획득, 서로 다른 무늬의 연속된 숫자 카드 5장을 구성하면 'STRAIGHT'가 되며 최소배팅으로 500점 획득, 같은 숫자카드 3장을 구성하면 '3 OF KIND'가 되고 300점 획득, 같은 숫자카드 2장과 또 다른 같은 숫자카드 2장이되면 'TWO PAIR'가 되며 최소배팅으로 100점을 획득하게 된다[2].

2.1.5. 요정 이벤트

텍에서 제시된 5장의 카드 가운데 요정카드가 제시되면 해당 요정이 배경화면에 표현된 성으로 들어갔다 나오는 애니메이션이 연출된다. 이후 5장의 카드 일부

혹은 전부를 다른 카드로 변경시켜준다. 이는 이용자의 흥미를 유발시키고 새로운 당점의 기회를 제공한다[2].



<좌: 이벤트시작>

<우: 이벤트종료>

그림 3. 요정 이벤트
Fig. 3 Nymph Event

그림 3은 요정 이벤트를 보여 주고 있다. 좌측 그림에서 5장 카드의 맨 우측 끝에 위치한 요정이 맨 우측 카드를 다른 카드로 변경해 주고 있다. 우측 그림은 다른 무늬 A카드가 4장이 되어(조커카드 2장 포함) '4 ACES'가 된다. 이때 각 조커는 X3, X5 배수로 배당되며 BET창의 100점 배팅을 기준으로 4ACES 4,000점을 획득하게 된다.

이와 함께 두 개 조커카드의 X3, X5를 합한 8배수와 4000점을 계산하여 WIN 표시창에 32,000(8X4000)점을 획득하게 된다. 화면 중간에 빨간색 23,357 숫자는 32,000로 변환하는 중에 캡처가 되어 나타난 숫자이다 [2].

2.1.6. 조커 이벤트

조커이벤트는 조커카드의 배수를 이용하여 높은 배당에 당첨되도록 함으로서 이용자에게 흥미를 유발시키는 이벤트이다. 본 게임의 최대 당첨점수는 조커이벤트에서 300,000점까지 당첨될 수 있다. 예를 들어 같은 무늬의 10,J,Q,K,A의 카드가 나와서 'Royal Flush'가 될 때 200점으로 배팅 할 경우 20,000점을 획득하게 된다. 이때 5장의 카드중에 3장의 조커카드가 X3, X5, X7의 배당이 될 때 3배+5배+7배=15배가 되고 이 숫자에 20,000점을 곱하면 300,000점이 당첨된다[2].



그림 4. 조커 이벤트
Fig. 4 Joker Event

그림 4는 조커 이벤트를 보여주고 있다. 좌측 그림은 7배수의 조커카드로서 조커카드를 포함하여 같은 숫자 카드 3장과 또 다른 같은 숫자 카드 2장이 되어 'Full House'가 된다. 또한 100점으로 배팅하여 1,000점이 된다. 여기에 7배수의 조커카드에 의해서 7,000점이 된다. 우측 그림도 마찬가지로 5배수의 조커카드에 의해서 5,000점이 된다.

그래서 조커카드는 최고 X3, X5, X7의 배당을 갖고 있으며 X3 X5 X7, X5 X7, X3 X7, X3 X5, X3, X5, X7의 7가지 조합으로 발생한다[2].

2.2. '황금포커성' 게임물의 등급분류 이력

㈜다조인에서 개발한 '황금포커성'은 2010년 12월 6일에 게임물등급위원회(이하 '(구)게임위')에 등급분류를 신청한 청소년이용불가 아케이드 게임물이다. 3개월에 걸친 등급분류 심의를 거쳐 2011년 2월 25일에 '청소년이용불가등급'으로 등급분류결정이 되었다(CC-NA-110225-002). ㈜다조인은 2011년 3월 16일 '(구)게임위'에게 내용수정을 신고하였다. 신고내용은 (1) 운영정보포시장치 관련 버그 수정, (2) BANK창의 배팅점수에서 100으로 고정된 것을 100, 200, 300으로 사용자가 선택권을 가지고 배팅하도록 수정, (3) 시상표 점수체계 변경, (4) 게임화면상 딜러 이미지 삭제, (5) 게임화면 하단 포커판 이미지 재구성, (6) 당첨시 이펙트 효과 재구성이었다. 이에 2011년3월25일 '(구)게임위'는 게임의 내용에 변화를 주는 프로그램 변경으로

판단하여 '등급재분류' 통보를 하였다.

이후 (주)다조인은 2011년 5월 4일 '(구)게임위'에게 등급재분류를 신청하였고 '(구)게임위'는 일반적으로 사용하는 카드 이미지 및 게임 족보로 수정하고 게임에서 제시된 이벤트가 예시를 모사하기 때문에 수정을 요구하며 BANK 정산 부분을 삭제 하도록 권고하였다.

(주)다조인은 두 차례에 걸쳐 내용수정을 실시하였으나 등급재분류로 등급이 유지되었다. 또한 이에 대한 이의를 제기하자 '(구)게임위'는 2011년 10월 7일 게임산업진흥에 관한 법률 제22조 제2항 사행행위 등 규제 및 처벌특례법에 의하여 '사행성 유키기'에 해당한다고 반력을 결정하였다. 반력을 한 이유는 (1) 일반적인 카드 이미지와 규칙을 사용하지 않은 것, (2) 요정 이벤트 1, 2는 예시를 모사, (3) 조커 카드 이벤트는 3장의 조커 카드(X3, X5, X7)의 조합의 의해 배당률이 달라지는 형태이므로 릴 게임 모사에 해당한다.

이후 1심에 이어 2심에서도 동일하게 사행성유키기구가 아니라는 대법원의 확정판결이 2013년 5월23일에 있었다[3-5].

2.3. 게임시스템적인 측면(원고, (주)다조인)

본 '황금포커성' 게임물에 대한 대법원의 법리적인 판단은 다음에 제시된 6가지 이유로 '사행성 유키기'로 보기 어렵다는 것이다.

첫 번째, 본 게임물은 비경품게임이다. 이는 재산상에 이익을 제공 할 정도로 고배당의 환전 가능한 경품을 제공 하지 않는다는 것이다. 최근 게임장에서 게임업주가 점수보관증을 발행해 주고 이를 거래함으로써 현금화가 이루어지기 때문에 환전가능하다는 판단에 대한 문제점을 지적한 것이다. 즉, 게임물 자체를 등급분류할 시점에서 환전가능성을 염두해 두고 예단 하듯 등급분류를 해서는 안된다는 것이다. 이는 사후판리에 해당하는 것이지 등급분류의 범위를 벗어났다는 것이다.

둘째, 본 게임은 네트워크 기능이 없는 1인용 게임물이고 1회 게임 최소 시간은 4초 이상이며 시간당 10,000원을 넘지 않는다. 또한 이용자의 선택과 기술이 반영된 게임이기 때문에 오로지 운에만 의존하는 자동실행이 되는 게임이 아니라는 것이다.

셋째, 위원회에서 지적한 카드의 통상적인 이미지를 사용하지 않았다는 점은 문제가 있다는 것이다. 본 계

임에서 사용하는 카드의 이미지는 서양식 카드와 마찬가지로 4가지 문양과 숫자와 알파벳을 사용한 것으로 쉽게 인식 할 수 있다는 것이다. 본 게임물에 제시된 카드의 중앙에는 기존 서양식 카드의 이미지와 다른 형태를 취하고 있다. 예를 들어 1숫자에는 보석, 2숫자에는 도토리 등 모든 카드에 다른 이미지가 그려져 있지만 이것만 가지고 다른 카드라고 보기 어렵다는 것이다. 즉 창작적인 의도가 더 중요하며 기존에 이미 이와 유사한 게임물에 대한 등급분류가 진행되어 심의의 일관성에도 문제가 있다는 것이다.

네 번째, 본 게임물의 시상표 12가지 중에서 (1) '5 of A Kind', (2) 'A of A Kind with Center A'는 새롭게 게임의 규칙을 응용하고 고안한 것이며 전체적인 포커 게임의 규칙을 어겼다고는 볼 수 없다는 것이다. 이는 위원회가 이전에 등급분류한 '크로우포커', '카지노 세븐' 등의 게임물에서 독창적인 포커 카드의 규칙이 있었으므로 이 또한 심의의 일관성에 문제가 있는 것이다.

다섯 번째, 본 게임물의 요정 이벤트에 예시기능이 있다고 함은 문제가 있다. 예시는 당첨이 되기 전에 특정 배경이나 이미지를 보여 줌으로서 게임진행을 연장시키고 사행심을 유발하는 것인데 반하여 본 게임물은 당해 게임에서만 당첨가능성이 높아질 뿐 다음 게임부터는 이에 대한 영향을 받지 않기 때문에 이를 예시로 보기 어렵다는 것이다.

여섯 번째, 본 게임물의 조커이벤트의 경우 배당이 위원회에서 우려하는 것만큼 크지 않다는 것이다. 다시 말해서 조커카드 순서의 조합으로 나타난 배수가 X3, X5, X7일 때, 3X5X7로 계산해서 105가 아니라 3+5+7로 계산해서 15 정도이므로 고배당이 아니라는 것이다. 이는 재산상의 큰 이익을 줄 정도의 배당으로 보기 어렵다는 것이다. 이는 게임심의를 검토할 때 이 부분까지 자세히 살펴볼지 못한 위원회의 책임이 있다는 것이다[5].

2.4. 게임그래픽적인 측면(피고, (구)게임위)

'(구)게임위'의 주장에 대한 대법원의 판결은 다음 5가지 이유로 '황금포커성'은 '사행성 유기기구'로 보기 어렵다는 것이다.

첫째, 본 게임물은 일반적인 5카드 드로(DRAW) 방식의 포커게임의 규칙을 따르고 있다는 것이다. 위원회 측의 일반적인 카드이미지와 규칙을 따르고 있지 않는

다는 주장에 대한 반박인 것이다. 겉으로 보이는 외관은 다소 차이가 있더라도 게임시스템적으로 차이가 없다는 결론이다.

두 번째, 본 게임의 시상표 가운데, (1) '5 of A Kind', (2) 'A of A Kind with Center A'이 일반적인 포커게임의 규칙을 벗어났다고 보기 어렵다는 것이다. 오히려 '4 of A Kind'의 포커카드 규칙을 응용한 것이고, 이와 유사한 게임물(갱스터포커, 엑스트라 드로 포커, 디스커버리, 파이프 매직 등)에 대한 등급분류가 이미 이루어진 것을 볼 때 이는 포커 규칙의 응용에 불과하다는 것이다.

세 번째, 요정 이벤트의 경우 예시를 모사했다는 주장에는 문제가 있다. 이러한 이벤트는 당첨이 될 가능성을 높여 주기는 하지만 당첨이 되고 난 뒤에 발생하는 이벤트이지 예시를 통해 당첨 가능성을 높여 준 것은 아니라는 것이다. 이러한 사례는 천일야화, 카지노 7, 노세노세, 로얄 세븐 등 다수의 등급 분류된 게임물에서 등장한다는 것이다.

네 번째, 본 게임물은 위원회에서 생각하는 것 만큼 이벤트 발생빈도와 이에 따른 당첨가능성과 배당률이 현저히 높지 않다는 것이다. 전체적인 게임진행에서 해당 이벤트와 고배당의 빈도도 심의의 대상으로 봐야 한다는 것이다.

다섯 번째, 본 게임물의 외부 장치를 통해 자동 진행이 가능해진다 하더라도 더욱이 점수보관증을 교부할 수 있음에도 불구하고 본 게임물 자체에서는 자동으로 버튼이 눌리는 장치나 경품이 배출되지 않기 때문에 더 나아가 다른 포커게임물에도 이와 유사한 형태이므로 본 게임물을 사행성 유기기구로 판단하기 어렵다는 것이다[6].

III. 결 론

본 게임물을 통한 대법원의 판단은 게임물 심의를 할 때 예단하지 말라는 것이다. 사행성이 우려되는 것만을 가지고 게임물 심의에 반영하지 말라는 것이다. 또한 기존에 등급분류된 게임물과 일관성있게 등급분류를 하라는 것이다. 이는 처음 등급분류할 때 신중하게 등급분류 할 것을 권유하고 있다. 게임 개발자의 창의성이나 게임 규칙의 일부 응용과 같은 부분까지 과도하

게 규제하지 않기를 당부하고 있다. 또한 게임의 전체적인 맥락을 고려하고 해당 심의 요소에 대한 빈도까지 고려해야 한다는 점도 지적하고 있다. 겉으로 보이는 피상적인 부분에 연연하지 말고 게임의 본질, 시스템적인 종합적인 시각에서 등급분류를 할 것을 권유 하고 있다. 등급분류 검토보고서를 토대로 작성된 등급거부와 반려의 사유를 타당성이 있는 근거를 가지고 자세히 언급하여 등급분류 신청을 하고 거부나 반려를 받은 게임 개발자에게 충분히 납득이 될 만한 설명을 해주길 바란다. 마지막으로 게임업체가 제공한 게임 설명서의 내용을 위원회의 심의 검토단계에서 면밀히 검토하길 바란다. 심의 물량 때문에 다른 회의와 과제 때문에 위원회 본연의 심의 게임물 검토를 등한시하고 구태의연한 자세로 수박 겉 핥기 식의 관행은 이제는 곤란하다는 것이다. 그러기 위해서는 심의에 집중하는 업무 형태가 요구된다는 것을 본 판결문을 통해서 알 수 있었다.

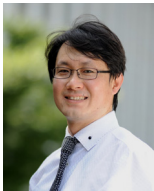
현재 사행성 게임물에 대한 등급분류는 사행심이 우려됨에도 불구하고 이에 대한 법적인 구속력을 갖춘 법안 마련이 어렵기 때문에 사행성 게임물로 단정 짓기 어려운 실정이다. 그러나 성인용 게임물이 합법적인 제도권 안으로 들어오기 위해서는 이러한 ‘사행행위 모사’ 및 ‘사행심 유발의 정도’가 있는 조항이 게임산업진흥에 관한 법률(이후 게임법)에 신설되기를 기대한다. 그러나 이에 선결되어야 할 점은 게임관련 전문기관에 의뢰하여 사행성의 객관적인 기준과 사행성확인에 대한 측정 가능한 과학적 척도개발이 필요하다. 아무리 사행성이 우려되는 조항이 ‘게임법’에 신설된다하더라도 위원회의 자의적인 판단에 의해 악용될 우려가 높고 행정편의주의로 흐를 수 있기 때문이다. 향후 이러한 노력과 변화를 통해 일관성 있는 등급분류가 이루어지길 기대한다.

감사의 글

본 연구는 2014년도 동서대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 이루어진 연구로서, 관계부처에 감사 드립니다.

REFERENCES

- [1] S.K. Song, "A Reproduction of Amusement With Prize (AWP) in perspective of Game Graphic and Game System", in *Proceeding of the 18th Conference on Information and Communication Engineering*, Sinjae-Gan, Dong Yang University, p.224, 2014.
- [2] Dajoin, *Game Description of Golden Poker Castle*, Search the Title of Game = 'Golden Poker Castle' by Korean Language on Game Rating and Administration Committee Homepage [Internet] Available: <http://www.grb.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx>
- [3] Game Rating and Administration Committee, The rating history of Golden Poker Castle, Search the Title of Game = 'Golden Poker Castle' by Korean Language on Game Rating and Administration Committee Homepage. [Internet] Available: <http://www.grb.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx>
- [4] J.Y. Whang, "The Supreme Court, Adult Arcade Game 'Golden Poker Castle' is Not Gambling", HeraldCorp., 2013. [Internet] Available: http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20130612000995&md=20130615003950_BK
- [5] Seoul Administrative Court, *Sentence 2011GuHap35286 Judicial Decision*, Retraction to Rejection Disposal for Rating Classification, 2011.12.1.
- [6] Seoul High Court, *Sentence2012Nu586 Judicial Decision*, Retraction to Rejection Disposal for Rating Classification, 2013.5.27.



송승근(Seung-Keun Song)

연세대학교 인지과학 공학박사
(전) 게임물등급위원회 전문위원
(현) 동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수
(현) 게임물관리위원회 등급위원 및 이사
※관심분야 : HCI, 게임디자인, 게임산업정책