

책임게임시스템 기반 소셜 카지노 게임 정책 제언

송승근*

Proposal for Social Casino Game Policy based on Responsible Game System

Seung-keun Song*

Division of Digital Contents, Dongseo University, Pusan 47011, Korea

요 약

소셜 카지노 게임은 현재 국내에서 허용되지는 않지만 향후 사회관계망을 기반으로 발전할 소셜웹보드 게임에 대한 정책적 대안을 마련하기 위하여 필요한 안전장치가 무엇인지 살펴보는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 위하여 세계 선진 각국에서 시행하는 책임도박시스템 특히 미국 뉴저지법에 저촉을 받는 책임게임시스템을 고찰하였다. 이러한 책임게임시스템이 현재의 웹보드 게임과 향후 생성될 소셜 카지노 게임에 적용할 법·제도 마련을 위한 사전 작업으로서 이용자보호모델을 게임전문가들을 중심으로 수립하였다. 그 결과 4가지 과몰입 위험군을 식별 할 수 있는 판단 기준과 각각의 위험군에 대한 단계별 조치방법을 마련하였다. 이러한 이용자보호방안은 현재 웹보드 시행령의 문제점을 보완하고 향후 소셜카지노게임을 위한 법·제도적인 도구를 마련하는 데 도움을 줄 것으로 판단한다.

ABSTRACT

This study aims to investigate the safety instrument to prepare the policy alternative for social web-board game which will be developed to base on social network in the future although social casino game is not available in Korea now. We reviewed several literature about responsible game system applied to especially U.S. New Jersey, responsible gambling system acted in the being advanced all countries. Game experts built up user protection model as previous work to prepare the law and policy which such a responsible game system will apply for current web-board game and future social casino game. As a result, this research revealed that standard of judgement which can identify four kind of addiction danger user group are raised. We expect to help this user protection alternative to provide the law and policy instrument for future social casino game and complement the problem of current web-board enforcement.

키워드 : 책임게임시스템, 소셜 카지노 게임, 게임규제, 이용자보호, 시행령

Key word : Responsible Game System, Social Casino Game, Game Regulation, User Protection, Enforcement

Received 30 October 2016, Revised 01 November 2016, Accepted 06 November 2016

* Corresponding Author Seung-keun Song(E-mail:songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, Tel:+82-51-320-1703)
Division of Digital Contents, Dongseo University, Pusan 47011, Korea

Open Access <http://dx.doi.org/10.6109/jkice.2016.20.11.2039>

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. 서 론

소셜 카지노 게임은 게임 산업에서 가장 빠르게 발전하는 분야 중에 하나임에도 불구하고 아직 소셜 카지노에 대한 적절한 정의마저 마련되어 있지 않은 상황이다. 또한 파급력이 강한 사회관계망의 속성 때문에 그 가공할 위험요소가 잔존해 있다. 최근 소셜 게임 개발사의 경우 새로 등장한 소셜 게임을 카지노 영역까지 확장했을 때 그 법과 제도가 마련되어있지 않기 때문에 어떠한 기준을 가지고 개발해야 할지 어려운 상황이다. 이에 게임물관리위원회는 소셜 카지노 게임의 적법성에 대한 의견 개진을 적극적으로 하고 있지 않은 실정이며 소셜 카지노 게임에 대한 정책을 마련할지에 대한 여부를 이제 검토해야 하는 초기단계인 것이다[1].

미국 도박중독국가회의에 따르면 소셜 카지노 게임 이용자가 부정적인 경험을 할 확률이 높기 때문에 이용자 보호 기준 수립이 중요하다고 언급한다. 소셜 카지노 게임 운영자는 매출의 중요 원천을 보호하고 양질의 사용자 서비스를 제공하며 긍정적인 방법으로 입법과 규제를 통한 많은 혜택을 누릴 수 있을 것으로 기대한다. 미국의 규제기관 입장은 예방을 원칙으로 하며 특히 빠르게 성장하는 도박유사활동을 적극적으로 규제하여 국민의 안전을 도모해야 한다고 주장한다. 즉, 이용자 보호를 가장 우선시 한다는 것이다[1].

대부분의 소셜 카지노 게임은 규제 혹은 금지되거나 규제된 게임 환경에 적합하지 않은 특징을 가지고 있다. 이러한 특징은 이용자들이 도박중독의 위험에 심각하게 노출되어 있다는 것이다. 예를 들어, 그 특징들은 고빈도·고속의 게임플레이, 미성년자에게 노출, 불명료한 게임 구조, 영성한 사후관리와 이용자 보호, 게임 머니와 현금 간의 불분명한 차이 같은 것이다.

그래서 소셜 카지노의 법률과 규정을 재정해야하는 취지는 소셜 게임 개발사와 운영자, 규제기관, 국회, 청소년 보호 일반 시민 사회단체, 상식적 수준의 일반 국민들 사이에서 이용자를 어떻게 보호 할 것인지에 대한 논의가 이제는 필요한 것이다. 본 연구의 목적은 게임플레이 시간이 기존 RPG(Role Play Game : 역할놀이게임)보다 상대적으로 짧은 소셜 게임을 장시간 플레이하도록 장려해야 하겠지만 무료 소셜 카지노 게임을 통해 이용자가 실제로 현금을 소비할 수 있는 방법을 찾는 것이다. 앞에서 언급한 것처럼 일부 이용자는 도박

중독의 위험에 직면해 있으며 소셜 카지노에 상당한 돈과 시간을 급속도로 소비할 우려가 있다는 것이다.

인터넷 도박과 마찬가지로 소셜 미디어의 상호작용 구조는 안전한 선택을 장려하고 불안정한 행동을 억제하기 위한 다양한 정보를 이용자에게 접근할 기회를 제공해야 하는 것이다. 예를 들어 몇몇 게임 기능은 이용자 스스로 한도를 설정하여 소비금액을 제한하거나 지속적인 예방교육을 통해 책임 게임플레이를 촉진시키는 것이다.

최근 소셜 카지노가 급속히 진행되는 추세에 발맞추어 지속적인 연구가 진행 되어야 할 것이며 실제 이용자 행동에 대한 더 많은 정보를 수집함으로써 이용자 보호와 규제에 대한 지침을 마련해야 할 것이다.

II. 이론적 배경

2.1. 책임도박 모델

책임게임시스템을 이해하기 위해서는 책임도박의 개념과 정의에 대한 고찰이 선행되어야 한다. 책임도박은 전 세계 모든 국가에서 도박의 심각성을 인지하고 있기 때문에 국가적 정책 차원에서 고려된 개념이다. 호주는 책임도박의 필요성을 국가 정책 차원에서 종합적으로 고려한 국가였으며 이후 캐나다, 뉴질랜드 등 여러 국가에서 도박의 악영향을 사전에 방지하고자 국가 정책적 차원의 규제 방안을 마련하면서 시작된 것이다. 책임 도박은 이용객들에게 도박에 관한 정보를 제공하고 이들이 도박의 심각한 문제를 인지하고 그 문제를 해결하기 위한 방법을 어디서 얻을 수 있는지 명확하게 알려주는 것이 중요하다. 특히 승률에 대한 정보와 도박으로 인한 잠재적 위험을 극복할 수 있는 정보를 도박 이용자들에게 제공 할 수 있는 법, 제도적 장치가 필요한 것이다. 이를 위해서 사업자들은 책임도박에 대한 직원교육과 이용자들에 의해 발생하는 각종 민원을 처리할 수 있는 처리절차를 마련해야 한다. 책임도박은 이용자 본인뿐만 아니라 그들의 가족, 친지들에게 도박 중독의 위험 정도를 인지하게 하여 도박의 피해를 최소화 할 수 있는 상담과 치료를 마련해 두어야 한다. 책임도박은 기존의 카지노와 같이 거주지 외각 위치해야하며 사업자를 대형화하는 정책뿐만 아니라 온라인에서도 시행이 가능한 제도인 것이다[2]. 이러한 책임도

박 모델을 근거로 다음 절에서는 책임게임시스템을 어떻게 구축 할 것인지 논의하고자 한다.

2.2. 책임게임시스템

2.2.1. 게임 이용자 등록 및 계정

책임게임시스템은 금융거래에서 사용되는 본인확인이 필요하다. 게임 운영자는 게임 이용자 계정의 등록 과정과 지속적인 무결성 상태를 유지하도록 그 이행 여부를 확인해야 한다. 게임 이용자는 양관을 통해 운영자와의 계약 내용에 대한 정보를 제공 받아야 한다. 게임 운영자는 필요할 때 언제든지 게임 이용자의 계정을 통제·관리 할 수 있어야 한다. 게임 이용자는 게임 운영자가 누구인지 어디서 허가를 받았으며 어떤 관할 규제를 받는지 인지 할 수 있어야 한다. 게임 이용자는 연령에 맞는 게임 이용이 가능한지 사용자 인증을 받아야 한다. 게임 이용자가 사적인 용도로 게임 정보에 접근하여 조작하는 일이 없도록 해야 한다. 규제기관은 게임 정보 보호와 관련된 다른 규정과 법률을 참조해야 한다[3].

2.2.2. 게임 이용자 자기 한도 설정

게임 이용자는 게임의 한도를 직관적이고 쉽게 이용가능하게 스스로 설정할 수 있어야 한다. 이를 위해 특정시간 동안 이용자의 위험부담으로 예치할 수 있는 최대금액인 ‘예치한도’, 매일·매주·매월 같은 특정 기간 동안 지출하는 ‘소비한도’, 상기 특정 기간 동안 최대 ‘손실한도’, 상기 특정 기간 동안 최대 ‘투입금액 한도’, 게임 진행 당 지속 ‘시간한도’, 누적 회기 당 지속 ‘시간한도’, 등을 게임 이용자 스스로 설정 할 수 있어야 하며 자기 한도 설정을 넘어서는 게임 이용자는 차단 할 수 있어야 한다. 단, 한도 범위 내에서 게임 이용자는 자유롭게 게임을 플레이 할 수 있어야 한다. 이러한 한도가 설정되고 나면 24시간 안에 적용 되어야 하며 이를 게임 이용자에게 통보해 주어야 한다. 한도 시스템은 어떠한 외부적 충격이나 사정에 의해 손상되어서는 안 된다[3].

2.2.3. 게임 이용 제한

게임 이용 제한은 게임 이용자 스스로 게임 이용을 제한하는 것과 타인에 의한 제한, 사업자에 의한 제한, 규제기관의 의한 제한으로 구분 된다.

자기제한의 경우 게임 사업자는 게임 이용자에게 게임 계정을 통해 자기제한 정보를 쉽고 명확하게 제시하여 자기제한 신청이 가능하게 해야 한다. 또한 게임 이용자는 규제기관에도 자기제한 신청이 가능하게 해야 한다. 규제기관은 게임 사업자에게 해당 명부를 통지하여 자기 스스로 게임 이용을 제한 할 수 있어야 한다. 일시적인 자기 제한의 경우 일정기간이 경과하고 난 후에 상담을 거쳐 자기 제한 해지 할 수 있어야 한다. 일시적 자기제한 기간 동안 어떠한 게임 이용을 위한 예치금 이용도 게임이용자에게 허락 되어서는 안 된다. 단, 게임 이용자는 자신의 잔여 계좌 일부 나 전부 인출하는 것은 가능하게 해야 한다. 일시적인 자기제한 기간 동안 게임 사업자는 게임이용자에게 게임 이용을 권유하거나 홍보를 해서는 안 된다. 영구적으로 자기제한을 한 경우 어떠한 게임 이용이 불가능하며 자신의 계좌에 있는 잔액은 이용자의 이름으로 등록된 이름과 주소지로 송금되어야 한다.

부모, 배우자, 형제, 자매, 고용주, 채권자 등과 같은 타인 제한의 경우 자기제한을 해지하는 절차는 동일하며 게임 이용제한에 걸려있는 이용자의 요청이 있어야 해지절차를 밟을 수 있다.

사업자 제한의 경우 게임 이용제한을 요청한 사업자의 요청이 있을 경우에 해지가 가능하다. 마찬가지로 규제기관 제한도 규제기관의 게임이용제한에 대한 해지요청이 있을 경우에 해지가 가능하다[3].

2.2.4. 관리·통제 체계

책임게임시스템이 원활하게 작동하기 위해서는 게임운영 종사자를 대상으로 하는 면허제도가 필요하며 책임게임을 관리·감독을 할 수 있는 책임자, 게임 모니터링 내역, 조치 내역, 출입제한, 의심사항 등의 보고 체계, 규제기관과의 연동, 정기검사 및 특별 검사 체계가 필요하다[3].

2.2.5. 게임의 규칙

게임의 결과는 무작위로 생성되어야 하며 게임은 규칙에 따라 동작해야 한다. ‘게임의 결과’ 라고 함은 기호의 선택, 카드의 순서, 주사위의 위치, 가상 경주의 결과에 대한 결정, RNG(Random Number Generator)의 출력을 참조하여 결정된 이벤트의 결과를 의미한다. 게임 결과를 결정하기 위해 사용되는 RNG 출력은 통계적으

로 독립적이어야 한다. 통계적으로 예상 범위 내에서 균일하게 분포되어야 한다. 특정 패턴이 존재하지 않는다는 것을 통계적 테스트를 거쳐 입증해야 한다. 게임의 결과가 예측가능해서는 안 된다. RNG 출력물이 게임 결과물로 변환될 때 기대 확률 분포를 생산해야 한다. 게임 결과는 게임의 규칙에 따르는 RNG 출력 이외의 다른 것에 의하여 영향을 받아서는 안 된다. 단, 개별 게임의 결과 이외의 수단으로 결정되는 잭팟이나 변형적 게임은 상관없다. RNG 출력물은 게임의 규칙에 따라 수신된 순서로 게임 결과를 생성하는 데 사용되어야 한다. 유효한 RNG 출력물 및 게임 결과는 수동으로 또는 자동으로 삭제할 수 없다. 모든 RNG 결과는 이전의 RNG 결과와 독립적이어야 한다. RNG의 실패가 발생하면 컨트롤은 적시적소에 확인하고 수정해야 한다. 이것은 게임의 무결성이 손상 받지 않도록 하기 위해서이다[3].

III. 연구방법

본 연구는 2016년 7월에 개원한 게임이용자보호센터 주관으로 2016년 9월말부터 시행될 게임산업법 시행령 별표 2제8호 '사' 목 이용자보호방안 수립을 위하여 게임전문가, 변호사, 게임물관리위원회, 게임이용자보호센터 직원 등 여러 전문가가 모여 2016년 8월17일부터 2016년 9월6일까지 5차례 회의를 통해 진행되었다. 선행연구를 고찰하고 관계법령과 관련 문헌을 고찰하여 게임 이용자 보호방안을 수립하였으며 본 연구의 결과물은 그 가운데 이용자 보호 모델을 도출하였다. 자세한 모형은 다음 장에 제시되어 있다.

IV. 연구결과

4.1. 이용자 보호 체계

게임이용에서 가장 문제가 되는 지점은 게임의 과몰입과 중독에 의하여 정상적인 생활이 불가능하고 가산을 탕진하여 사회적인 문제와 물의를 일으킨 경우이다. 그러나 모든 게임 이용자가 비정상적인 이용자는 아닌 것이다. 단지 5% 미만의 이용자에게서 발생하는 제한적인 문제인 것이다. 그러나 95%에 해당하는 게임 이용

자들이 오락으로서 재미로서 게임을 이용할 수 있지만 이들 또한 게임의 과몰입과 중독에 노출된 점은 피할 수 없는 것이다. 그래서 게임의 중독과 그 피해로부터 안전하게 보호하기 위한 장치로서 이용자 보호 체계가 필요한 것이다.

이용자 구분은 도박을 전혀 하지 않는 '비 도박자', 게임을 오락의 정도로 여기며 문제가 없는 '도박자', 이들은 술과 담배의 유해성을 경고하는 것과 같은 도박의 유해성에 대한 정보를 지속적으로 제공하여 도박으로 인한 중독의 단계로 전이 되지 못하도록 보호하여야 한다. 게임 이용자 가운데 5%에 해당하는 비정상적인 이용자 군은 다시 자기제한에 해당하는 이용자와 타인제한에 해당하는 이용자 군으로 구분 지을 수 있다. 이들은 단계별로 경고, 이용보호안내, 과몰입안내, 자기 제한 및 상담지원을 통해 이용자를 보호해야 할 것이다[4].

4.2. 이용자 보호 모델

4.2.1. 과몰입 위험군 식별 기준

이용자를 보호하기 위해서는 게임의 과몰입 위험군을 파악하고 단계별 예방과 관리가 필요하다. 과몰입 위험군을 파악하기 위한 판별 기준으로는 우선 게임 이용시간과 게임 이용판수를 게임 회차별로 조사하여 정확한 통계자료를 확보해야 한다. 또한 월 결재 한도 및 일일 손실 한도에 근접한 이용자를 파악해야 한다. 이전 게임을 이용한 게임이용자 가운데 짜고치기(현금 세탁)나 게임머니 환전과 같은 불법행위를 일으켜 제재를 받은 이력이 있는 이용자 파악이 필요하다[5].

4.2.2. 과몰입 위험군 구분

이러한 위험군에 해당하는 이용자를 몇 가지 군으로 묶을 필요가 있다. 첫 번째 군은 이용시간이나 이용행태가 평균 이용자 보다 조금 길거나 상이하여 자기관리가 조금 필요한 이용자들이다. 두 번째 군은 게임이용과 행태가 길거나 특이하여 자기관리가 필요한 이용자들이다. 세 번째 군은 자기관리와 조정이 필요한 이용자들이다. 네 번째 군은 과몰입 위험에 절대적으로 노출되어 적극적인 관리와 주의가 필요한 이용자들이다[5].

4.2.3. 과몰입 위험군 단계별 조치

이용자 패턴을 추적하여 4가지 과몰입 위험군을 설정하고 난 뒤 각 위험군 별로 단계적인 예방조치가 필요하다.

1 단계 조치는 3.2.2절에서 언급한 첫 번째 군에 대해서 게임이용이 과다할 경우 이에 따른 피해가 우려되다는 경고문을 일일 1회 정도 게임 이용자에게 경고한다.

2 단계 조치는 두 번째 군에 해당하는 게임 이용자를 대상으로 1단계와 동일하지만 경고의 빈도를 일일 2회 정도 높이고 본인이 지금까지 이용한 게임 시간, 게임 판수, 결제 한도, 손실한도 등을 확인 할 수 있는 정보를 링크의 형태로 제공하여 더 이상의 게임 이용을 자제하는 경고문을 보내 준다.

3 단계 조치는 세 번째 군에 해당하는 게임 이용자로써 2 단계와 동일하지만 과몰입 예방 안내 페이지 정보를 링크의 형태로 제공하고 과몰입 테스트를 진행하고 난 후에 게임을 이용하도록 한다.

4 단계 조치는 3단계와 동일하지만 상담과 게임 이용 제한을 권고하고 자기제한과 타인제한 신청을 통해 이용자를 보호하는 단계이다[5].

V. 결 론

본 연구는 2016년 2월 개정된 게임산업법 웹보드 시행령 가운데 별표2 제8호의 ‘사’목 이용자보호방안 수립의 의미를 살펴봄에 소셜카지노게임을 위한 최소한의 안전장치로서 책임게임시스템과 이용자보호 모델을 고찰하였다[6].

2014년 2월 신설된 웹보드 시행령은 사행성의 확산을 막는 소기의 목적은 달성하였지만 그로 인한 게임 시장의 성장에 많은 악영향을 미치기도 하였다. 게임의 사행성을 막는 것은 좋은 취지이지만 그로인한 반대급부로 건전한 오락 수준의 게임들마저 강력한 규제에 인하여 고사하는 것은 바람직해 보이지 않다는 생각이 든다.

본 연구는 페이스북이나 구글플레이와 같은 글로벌 플랫폼 사업자를 중심으로 확산되는 소셜카지노 게임 시장에 대한 대비를 위하여 국내 웹보드 게임물에 대한 사행성 규제를 넘어서 이러한 사행성 게임물을 안전하게 관리 할 수 있는 근본적인 방법은 다름으로 해서 실

용적인 기여를 하였다.

본 연구는 확률을 기반으로 한 게임을 대상으로 한다. 게임을 이론적으로 고찰할 때 그 시작은 호이징가로 부터 시작한다. 그는 게임을 학술적으로 연구할 대상이며 학술적 가치가 있다는 것을 주장하였다. 이후 호이징가의 학술적 근거를 계승 비판한 로제 까이오와는 게임을 규칙과 의지의 축으로 나누어 게임의 규칙과 이용자의 의지가 있을 때는 ‘아곤(경쟁)’, 규칙은 있지만 이용자의 의지가 작용하지 않는 ‘알레아(운)’, 의지는 있으나 규칙이 없는 ‘미미크리(모방)’, 규칙도 없고 의지도 없는 것은 ‘일링크스(헛기증)’라고 하였다. 확률을 기반으로 하는 카지노, 웹보드 게임, 새롭게 등장하는 소셜 카지노 등이 ‘알레아(운)’의 원리에 의해 작동한다[7].

게임의 규칙은 있지만 앞으로 어떠한 것이 나올지 이용자의 의지와 무관하게 결정되는 것이 바로 카지노, 웹보드 게임, 소셜 카지노 같은 게임인 것이다. 그러면 그 규칙이라는 것은 확률인 것이다. 그러나 국내 게임 산업법과 이 법을 집행하는 게임물관리위원회 내부 등급분류 기준 어디에도 확률은 어떠한지 미흡하게 다루어지고 있다. 단지 게임 개발사가 자체 개발한 확률을 게임물 설명서 상에 기록하고 있다.

본 연구에서 살펴본 바에 의하면 “확률은 무작위하여야 하고 통계적으로 독립적이며 균일한 분포와 특정 패턴이 도출되어서는 안 된다” 라고 언급하고 있다. 그러나 해외 각국은 확률을 기반으로 하는 게임을 다룰 때 사행성의 정도가 어떠한지 확률을 정의하고 있다. 그러나 한국의 게임산업법은 이러한 근본적인 원리를 다루기 보다는 금액이나 총량으로만 다루고 있다. 그 대표적인 예가 성인용 아케이드 게임물의 경우 시간당 1만원 이하, 온라인 게임물의 경우 월 결제한도 50만원, 웹보드 게임물은 더 나아가서 일일 손실한도 등 금액과 총량에 대한 규제만 있을 뿐 확률에 대한 언급이 미흡한 실정이다.

본 연구는 건전한 소셜카지노 게임물의 생산, 유통, 서비스, 이용자 보호를 위해 어떠한 장치가 마련되어야 할지를 구체적인 각론 수준으로 다루고 있다. 이는 현재 가능성이 제로에 가깝지만 앞으로 붓물처럼 터질 소셜 카지노의 해외 시장을 대응하기 위하여 이에 대한 법, 제도는 어떠한지 할지를 선진 사례를 통해 점검해 보았다.

본 연구는 잭팟, 시스템 공개, 보안, 셋 다운, 인증, 광고, 자금세탁, 대테러에 대한 연구는 다루질 못했다. 향후 이러한 부분에 대한 연구가 이어질 것이다.

무엇 보다 청소년이용불가 수준에서 다루는 사행성을 게임의 범주에 한정하기 보다는 해외 선진국처럼 카지노와 같은 사행성이 정도가 높은 게임물 중간정도의 AWP, 그 정도가 약한 청불용 게임물을 하나의 틀 속에서 다루어져서 관리의 사각지대에 있는 확률을 기반으로 하는 게임에 대한 법, 제도의 개정이 시급히 요구된다. 소셜카지노를 게임으로 보고 규제하지 않았으면 한다. 소셜 카지노는 그에 맞는 법, 제도가 있는 것이다.

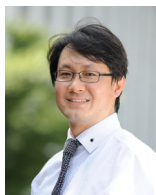
또한 전 세계적으로 관심을 갖는 소셜 카지노에 대한 더 구체적인 연구가 진행되어야 할 것이며 책임게임시스템을 기반으로 한 이용자 보호 모델이 실효성 있게 활용되기를 기대한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Dongseo University, Dongseo Research Fund of 2015.

REFERENCES

- [1] National Council on Problem Gambling(US). GRADE: Social Games Consumer Protection Guidelines[Internet]. Available:http://www.ncpgambling.org/wp-content/uploads/2014/08/GRADE_v3.pdf.
- [2] The National Gambling Control Commission. A Study of Policy Model for Responsible Gambling Embodiment [Internet]. Available: <http://www.ngcc.go.kr/Download/Download.do?disposition=attachment&fileName=5859620120307183240.pdf&basePath=board/pds>.
- [3] International Association of Gaming Regulators. IAGReGambling guidelines[Internet]. Available:<https://iagr.org/sites/default/files/eGamblingguidelines-September-2008.pdf>.
- [4] T. W. Lee, "The Perceived Effects of Responsible Gambling Measures : in Case of Kangwonland Casino Patrons," *Journal of Social Sciences*, vol. 49, no.2, pp. 1-37, Dec. 2010.
- [5] Game User Care Center. The Guideline of User Protection Method[Internet]. Available: <http://www.gucc.or.kr/index.asp>.
- [6] Enforcement of Game Industry Promotion Law, Game Company Compliance[Internet]. Available: <http://www.law.go.kr/IsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#AJAX>.
- [7] R. Caillois, *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago, University of Illinois Press, 2001.



송승근(Seung-keung Song)

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