

게임제공업소용 게임물에 대한 게임 메커니즘을 고려한 대안적 규제 제언 : 베팅에 대한 보상 비율을 중심으로

- I. 서론
 - II. 선행연구 고찰
 - III. 사행성 확인 기준 분석
 - IV. 한국의 갈라파고스 규제
 - V. 개선방향
 - VI. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

송승근*

초 록

지난 게임산업법 제정 10년을 돌이켜 보면 게임의 진흥보다는 규제 일반도로 법이 개정되었다. 본 연구는 게임규제가 어디서 시작되고 파생되었는지 그 역사를 짚어보고 그 동안 놓치고 보지 못한 영역이 무엇인지 고찰하여 규제로 영킨 실타래를 푸는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 시간당 1만원 규제가 담고 있는 함의를 살펴보고 대안을 고찰하였다. 규제 관련 문헌 고찰과 전문가의 심층 면담을 토대로 자료를 수집하고 분석하였다. 게임을 규제 할 때 단순히 금액으로만 규제를 하게 되면 그 부작용이 더욱 증폭되는 것을 발견하였다. 특히, 예시, 연타, 자동진행 등과 같은 기능들이 만들어지고 또 다시 이를 금지하는 악순환이 반복되는 것을 발견하였다. 게임 진행에서 게임이용자와 게임 운영자 간의 침해한 이해관계가 발생하는 지점이 바로 '베팅에 대한 보상비율'이다. 바로 이 지점이 이용자를 보호 할 수 있는 핵심이다. 이는 게임의 메커니즘을 고려한 규제가 될 수 있다. 향후 '베팅에 대한 보상비율'을 고려한 게임규제로 규제의 패러다임을 바꾸게 된다면 금액규제로 인한 부작용을 최소화하고 건전한 게임 생태계가 만들어 질 것으로 기대된다.

주제어 : 게임산업법, 베팅에 대한 보상비율, 예시, 연타, 자동진행

I. 서론

사람들에게 모든 편견을 배제하고 순수하게 게임을 상상해보라고 질문을 하면 대부분 재미있다고 말한다. 더 나아가 학습적으로 효용성이 있을 것 같고 영화나 소설처럼 호기심이 발동할 수 있을 것이라고 한다. 그러나 2006년 바다이야기 파문 이후 우리 사회는 게임에 대한 긍정 보다는 부정적인 인식이 더 강해졌다. 그래서 다시 게임을 떠 올려 보라고 주문하면 사행성, 중독, 과소비와 같은 부정적인 인식이 더 높다는 것을 쉽게 발견 할 수 있다. 예를 들어 게임의 사행성하면 제일 먼저 떠오르는 것이 환전이다. 이는 대단히 공적인 영역을 훼손하는 것이다. 또한 게임을 학생들의 성적을 떨어뜨리는 주범이라고 생각한다면가 확률형 아이템 때문에 너무 많은 돈이 소진되어 신용불량자가 된다는 부정적 의견이 그 증거인 것이다. 그래서 이러한 문제를 해결하고자 그 동안 국회는 게임규제관련 수많은 입법 활동이 있었다. 이렇게 개정된 법을 토대로 최근까지 정부는 강력하고 확실적인 규제를 시행해 왔다. 그러나 게임은 대단히 사적인 영역이다. 게임은 짜릿한 스틸, 자신감, 즐거움을 느끼는 지극히 개인적 공간인 것이다. 이러한 게임 주권을 되찾는 일환으로 정부는 선진화되고 스마트한 핀셋 규제를 정책의 방향으로 잡을 필요가 있다 1).

게임 규제 가운데 일반게임제공업소용 게임물(아케이드 게임과 동일함)의 1시간당 이용금액이 10,000원 초과금지, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호의 정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 등의 게임물의 경우 1개월간 구매한도 50만원, 1회 게임이용한도 5만원, 1일 게임이용한도 10만원, 그림자 규제

* 이 논문은 2017년도 동서대학교 학술연구조성비 지원과제의 연구비에 의하여 연구되었음.

1) 송승근, 「3차 문화산업 지원정책의 과제와 새로운 패러다임(게임)」, 『문화정책의 대안모색을 위한 연속토론회 자료집 : 문화연대』, 2017. 2.22.

http://www.culturalaction.org/xe/center_01/1133474

라고 하는 온라인 게임의 경우 성인은 월 구매 한도 50만원, 청소년은 7만원^{2),3)} 등 이들의 공통점은 무엇일까? 한도(금액)를 정해서 규제를 한다는 것이다. 그런데 무슨 근거로 1만원, 5만원, 7만원, 10만원, 50만원으로 정했을까? 사실 그 근거가 없다는 것이다. 즉, 정부 관료들이 편의상 임의로 정했다는 것이다. 게임이 아닌 다른 콘텐츠의 경우 결제한도 혹은 이용한도를 법으로 정하지 않는다. 그러나 카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권 등 합법적인 도박의 경우 일정 정도의 결제한도를 정하고 있다. 그렇다면 아케이드 게임물이나 웹보드 게임물은 사행산업의 전체 총량 규제를 받는 합법적인 도박인가 하는 의문이 생긴다. 더욱이 합법적인 도박의 경우 해외에서는 결제한도나 이용한도를 정하지 않는다. 국내는 합법적인 도박에도 이용한도를 정하고 심지어 게임에까지도 가혹할 정도로 한도를 정하고 있다⁴⁾.

본 연구는 아케이드 규제에서 출발한 게임규제가 온라인으로, 모바일로 거울효과처럼 번지는 현실을 고려할 때 시간당 1만원 규제가 담고 있는 한도 규제의 의미는 무엇이며 이러한 규제가 미치는 영향을 분석하고 이를 해결하기 위한 대안을 모색하고자 한다.

II. 선행연구 고찰

최근 발간 된 ‘국내외 아케이드 법·제도 연구’에 따르면

2) 게임물관리위원회, 「제17조(사행성확인사항)」, 『게임물관리위원회 등급분류 규정』, 2016.11.16.

<https://www.grac.or.kr/board/Inform.aspx?bno=531&searchtext=&searchtype=001&type=view&pageindex=2>

3) 대통령, 「별표2 게임물 관련 사업자 준수사항(제17조 관련)」, 『게임산업진흥에 관한 법률 시행령 [시행2017.8.9.][대통령령제28236호, 2017.8.9., 일부개정]』

<http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5#J7020675>

4) 김윤명, 「게임물 이용금액 제한의 법률문제」, 『한국컴퓨터게임학회』, 제26권, 제3호, pp. 145-154, 2013.

각 국가 간의 제도를 분석할 때 각국의 법제가 ‘게임’ 과 ‘사행행위’ 를 하나의 기본 법제에서 다루는지의 여부를 기준으로 분류하였다. 영국, 미국, 호주는 ‘게임’ 과 ‘사행행위’ 를 하나의 법제에서 다루는 ‘통합적 규제체계’ 를 따른다. 그에 반해서 ‘게임’ 과 ‘사행행위’ 를 엄격히 분리하는 ‘분리적 규제체계’ 국가들은 한국, 일본, 중국, 인도네시아 등 이다. ‘통합적 규제체계’ 를 따르는 국가들은 게임에 대해 부정적인 인식이 약한 반면 ‘분리적 규제체계’ 를 따르는 국가들의 경우 부정적인 시각이 강한 경향이 있다. 그러나 유럽대륙의 독일, 프랑스, 이탈리아 등의 국가들의 경우 어느 쪽에도 속하지 않는 ‘중간적 규제체계’ 를 따른다. 이들 국가들은 ‘게임’ 과 ‘사행행위’ 를 하나의 규제체계에서 다루는 대신, 사행행위에 대한 특별법을 두고 사행적 성격을 지닌 게임에 대해 규제를 취하고 있다 5).

게임과 사행성을 엄격히 분리한 우리의 법체계로 인하여 법 적용에서 많은 문제들이 발생한다는 것을 알 수 있다. 그러나 일본의 경우 우리와 유사한 분리적 규제체계를 갖고 있음에도 불구하고 우리와 같은 부작용 없이 자율규제기준을 중심으로 원활한 통제가 가능하다. 그 이유는 일본이 갖고 있는 독특한 행정문화 때문인 것이다. 이는 정부당국이 업계 및 협회·단체에 ‘행정지도’ 형태로 지시하면 해당 협회·단체는 이를 회원사에게 준수하도록 강제하고 회원사간의 상호 감독과 자체적인 징계 조치를 행하는 행정문화가 있기 때문에 가능한 것이다. 중국의 경우 강력한 정부 주도의 행정이 가능한 국가이며 인도네시아의 경우 인구의 87%가 무슬림으로 회교도 신자의 비율이 매우 높은 국가이다. 그래서 강력한 정부인 중국과 엄격한 이슬람법이 적용되는 인도네시아의 경우 사행행위에 대한 원활한 통제가 가능한 것으로 판단된다 5). 문화, 정치, 종교와 같은 특성을 넘어서 보편적 상식선에서 지향해야할 것은 통합적·중간적 규제체계에 대한 접근이 필요해 보인다. 특히 ‘통합적 규제체계’ 로의 전환은 객관

5) 박훈민, 「국내의 아케이드게임 법·제도 연구」, 『한국콘텐츠진흥원』, 2017.

적 법·제도적 체계만으로도 게임에 대한 부정적인 인식을 개선하고 사행성의 실무적인 접근이 용이할 기반을 만들어 줄 것으로 판단된다. 이를 위한 첫 단계로서 현행 사행성 확인 기준의 구체적인 구성 요소가 서로 간에 어떠한 상호작용과 영향을 미치는지를 고찰 해 봄으로써 단기적으로는 ‘중간적 규제체계’로 장기적으로는 ‘통합적 규제체계’로의 전환을 모색해 봐야 할 것이다.

Ⅲ. 사행성 확인 기준 분석

제3장 사행성확인 기준
<p>제17조(사행성 확인 사항) 게임법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항에 따른 사행성 게임물의 확인 기준은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유무형의 경제적 이익으로 제공하는 경우 2. 예시, 자동진행, 연타 등의 기능이 있는 경우 3. 게임제공업소용 게임물로서 다음 각목에 해당하는 게임물 <ol style="list-style-type: none"> 가. 일반게임제공업소용 게임물의 1시간당 이용금액이 10,000원을 초과하는 경우 나. 다음 각 방법을 통하여 가목의 기준을 회피하는 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 투입금액에 상응하는 누적점수를 강제적으로 발생시키는 방법 - 임의로 누적점수를 충전하는 방법 - 데모(Demo)게임 등을 통해 획득한 점수를 누적점수로 이전시키는 방법 - 기타 이와 유사한 형태를 통하여 투입금액 및 누적점수를 발생시키는 방법 다. 환전이 용이하도록 게임의 결과물 등을 장치를 이용하여 보관하거나 네트워크를 통해 상호 전송 하는 경우 라. 게임법 제21조 제8항에서 규정된 기술심의를 통해 부적합 의견을 받은 경우

표 1. 게임물관리위원회 사행성 확인 기준 (2017)²⁾

<표 1>은 게임물관리위원회 내부 등급분류 기준 가운데 사행

성을 확인하는 기준이 제시되고 있다. <표 1>의 주요 핵심어는 ‘시간당 이용금액’, ‘예시’, ‘자동진행’, ‘연타’, ‘네트워크’ 이다²⁾. 본 연구는 5가지 핵심어들이 어떠한 상관관계를 갖고 서로에게 어떠한 영향을 미쳤는지 살펴보고자 한다.

1. 시간당 이용금액 연혁

2004년 12월말 시행된 규정에 따르면 1시간당 9만원, 1회 게임시간 4초, 1회 게임의 최고 당첨액 2만원으로 제한하였다(<표 2> 참조). 이는 경품용 게임산업의 규모가 급속도로 커지면서 그 당시 문체부는 이를 통제하기 위한 목적으로 <표 2>와 같은 경품 고시를 제시하였다⁶⁾. 그러나 이러한 경품취급 고시에서 사행성 기준으로서 단지 베팅의 단위속도, 베팅액의 크기, 최고당첨금액에 대한 규정만 제시하였을 뿐⁷⁾ 상품권 과다배출에 대한 환전문제를 해결 할 수 있는 ‘베팅의 보상비율’에 대한 기준은 없었다^{8),9)}.

6) 문화관광부장관, 「게임제공업소의 경품취급기준 개정. 고시」, 『문화관광부고시 제2004-14호』, 2004.12.31.

7) 권준모, 박태순, 「게임의 사행성」, 『게임산업저널』, pp. 41-44, 2002.

8) 박태순, 「사행성게임의 내재적 특성에 관한 고찰」, 『한국게임학회』, 제7권, 제3호, pp. 57-68, 2007.

9) 노웅래, 「불법사행성 게임 근절을 위한 아케이드 게임산업 정상화 방안」, 『대한민국 국회도서관』, 2006.

제2조(사행성간주 게임물) 18세 이용가게임물 중 비경품 게임물인 사행성간주 게임물의 기준은 다음과 같다.

1. 1회 게임의 시간(베틱, 홀드 등 이용자에 의해서 진행되는 시간은 제외됨)이 4초 미만인 게임물
2. 1시간당 총 이용요금이 90,000원을 초과하는 게임물
3. 1회 게임의 최고당첨액, 경품누적점수 등이 경품고시의 경품한도액을 초과하는 게임물
4. 메달밀러내기 게임물 등에서 손으로 메달을 투입하는 18세이용가 게임물

다만, 메달 등의 투입시간을 지연할 수 있는 기계적인 장치가 있어 1회 게임시간이 4초 이상인 게임물은 제외함.

제6조(게임물 세부적용기준) 게임제공업용게임물의 세부적용기준은 다음과 같다.

단. 메달은 1개당 100원으로 정함.

1. 경품게임물 : 1회 게임 시간 당 정액, 최고당첨액 및 최고배율의 범위는 다음과 같다.

가. 4초 이상(5카드, 밀어내기, 메달게임 등 확률 게임물): 정액 100원 이하 1회 게임의 최고 당첨액 20,000원, 최고 배율 200배 이내.

표 2. 영상물등급위원회 사행성 기준 (2004.12.31.개정) ⁶⁾

게임물등급분류를 2006년10월29일부터 영상물등급위원회에서 게임물등급위원회로 이관되면서 2007년11월에 이와 유사한 등급분류기준이 제시 되었다 ¹⁰⁾. 이 기준 또한 영상물등급위원회 규정처럼 베틱의 단위속도, 베틱액의 크기, 최고당첨점수에만 집중할뿐 정작 중요한 ‘베틱의 보상비율’ 을 고려하지 못했다 ^{11), 12)} (<표 3> 참조).

이는 정부당국과 이를 시행하는 게임물등급위원회가 성인용

10) 게임물등급위원회, 「제5조(비경품게임물 세부적용 기준)」, 『게임제공업소용 비경품게임물 등급분류기준 세부규정』, 2007.11.07.

<https://www.grac.or.kr/board/Inform.aspx?bno=22&searchtext=&searchtype=001&type=view&pageindex=51>

11) 정영수, 「게임물의 사행성기준에 관한 연구」, 『영상물등급위원회』, 2003.

12) 이은주, 「한국 경품취급게임의 사행성 기준에 관한 연구」, 『세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과 박사학위 논문』, pp. 75-76, 2005.

아케이드 게임물의 구조적 특징과 왜 바다이야기가 문제되었는지에 대해 명확히 이해하지 못하고 사전심의 단계에서 성인용 게임물이 시장으로 나오지 못하게 규제하는 것에 만 집중한 것이다.

<p>제5조(비경품게임물 세부적용 기준) 게임제공업소용 비경품게임물의 세부적용기준은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이용요금액과 창에 표시되는 단위점수는 1 : 1로 대응되어야 한다. (예시 : 1점당 1원) 2. 게임의 시간당 투입금액 및 이용점수, 당첨점수는 다음과 같다. <ol style="list-style-type: none"> 가. 시간당 최대투입금액 : 4,000원 나. 1회 게임의 최대이용점수 : 500점 다. 1회 게임의 최대기본이용점수 : 100점 라. 1회 게임의 최고당첨점수 : 4,000점 마. 시간당 최대누적당첨점수 : 8,000점 3. 1회 게임의 최소시간을 1분 30초 이상으로 제한한다. 또한, 게임의 장르에 따라 다음과 같이 정한다. <ol style="list-style-type: none"> 가. 포커 게임의 경우, 베팅시작, 1회 카드 오픈, 해당 카드에 대한 홀드, 2회 카드 오픈, 당첨여부 표시 후 다음 게임의 베팅 혹은 시작 전까지를 말한다. 나. 고스톱 게임의 경우, 베팅시작, 화투패 분배, 게임시작과 종료, 당첨여부 표시, 부가게임 후 다음 게임의 베팅 혹은 시작 전까지를 말한다. 다. 기타 게임의 경우, ‘베팅’ 행위의 시작 또는 ‘기본이용점수’가 차감된 시점으로부터 당첨여부 표시 후 다음게임의 베팅 혹은 시작 전까지를 말한다.
--

표 3. 게임물등급위원회 사행성 기준(2007.11.7.)¹⁰⁾

게임물등급위원회 초기에는 성인용 아케이드 게임물에 대한 등급분류 기준이 제시되기는 했지만 실제 등급분류를 진행하지는 않았다. 2009년 5월 운영정보표시장치가 개발되어 상용화 되고 난 이후 포커와 고스톱 장르에 한하여 비경품 아케이드 게임물에 대한 등급분류가 진행되었다. 이때부터 베팅의 단위속도(1회 계

임시간 4초), 최고당첨점수 마저 제외된 베타액의 크기인 시간당 1만원만 적용되었다. 이런 결정은 최근까지 무려 9년간 시간당 1만원으로 모든 형태의 아케이드 게임물을 통제하는 수단이 되었다. 그래서 정부 당국은 시간당 1만원과 같은 금액을 통한 규제가 사행성을 막는데 효과가 있다는 신뢰가 구축되었다. 이후 이것이 사행성을 확인하는 기준이 된 것이다.

2. 시간당 이용금액이 게임에 미치는 영향

게임 규제는 아케이드 게임으로부터 시작되어 정교해지고 진화되어 온라인·모바일까지 확대 개편되는 거울효과가 발생했다. <그림 1>에서처럼 아케이드의 시간당 1만원 규제는 온라인 결제한도, 웹보드 월·일·회 한도를 만들어 냈다¹⁾.

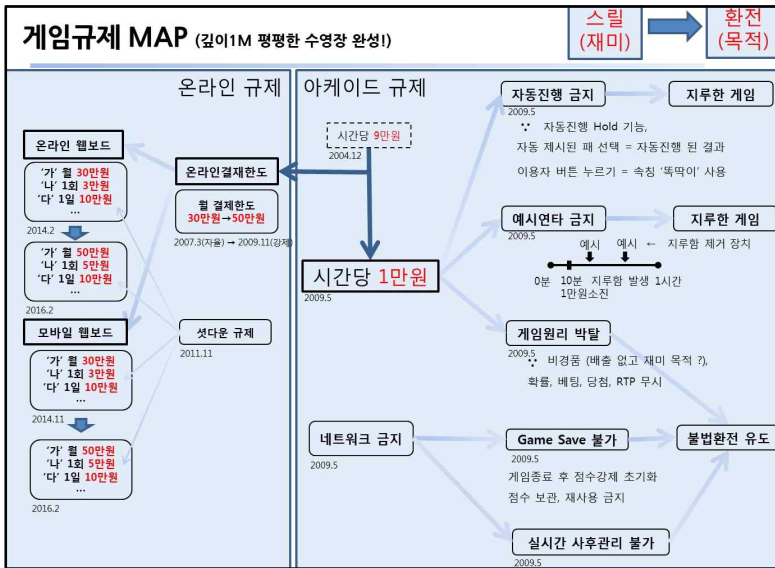


그림 1. 게임 규제 지도¹⁾

본 연구는 게임제공업소용 게임물에 대한 전문가 심층면담을 통해 자료를 수집하고 정리하였다. 그 결과 게임제공업소용 게임물의 경우 ‘시간당 1만원 금액 규제’로 인하여 정상 ‘확률’을 적용하지 못하고 ‘예시’ 기능과 ‘연타’ 기능과 같은 부작용을 양산하였으며 ‘상품권 강제·과다 배출’로 인한 사회적 문제를 증폭하였다. 또한 ‘자동진행’ 기능으로 게임의 과정보다는 게임의 결과에만 집중하는 경쟁력 없는 지루한 게임만을 생산되었다. 더 나아가 ‘네트워크’가 불가능한 고립된 아케이드 게임으로 구속되었다.

1) 확률

시간당 1만원으로 포커게임(일반 게임제공업소용 게임물, 속칭 성인용 아케이드 게임 장르)을 진행하면 정상적인 포커 확률을 적용할 수 없는 문제가 발생한다. 그래서 각 게임사별로 자체 기획된 확률을 적용할 수밖에 없다. 예를 들어, 1회 게임 베팅액이 100원으로 설정되어 있고 1회 게임시간이 5초 이내라면 대략 10분 정도면 1만원이 모두 소진된다. 이론적으로 나머지 50분 동안 게임이용자는 게임진행을 할 수 없다. 이런 게임 이용자의 불만을 해소하기 위하여 게임 제작사는 1시간 동안 1만원이 천천히 소진되도록 자체 제작한 확률테이블을 사용하게 된다. 이는 정상적인 무작위 확률이 적용할 수 없게 된다. 이러한 비정상적인 게임진행을 극복하고 무료한 시간을 회피하기 위한 해결책으로 고안된 것이 ‘확률조작’과 ‘예시’인 것이다. 게임제작자 대부분은 임의로 조작된 가짜 게임을 만들어 이용자 조작과 무관하게 게임을 1시간 안에 끝나지 않도록 하며 게임 중간에 큰 점수가 당첨될 것 같은 이벤트를 넣어 준다. 그래서 이것은 나머지 50분 동안 게임 이용자가 게임을 하도록 유혹한 것이다.

2) 예시

예시는 2004년 이후부터 성인용 아케이드 게임에 본격적으로 등장했다. 그 이전에도 큰 당첨(일본어로 ‘아타리’)을 암시하

는 게임의 표시가 있었다. 이는 대부분 프로그램 오류이거나 의도적으로 큰 당첨 전에 특정패턴이 등장하는 형태였다. 한국의 성인용 아케이드 게임의 예시는 일본의 파친코에서 유래한다. 그래서 파친코에 대한 이해가 필요하다. 파친코는 큰 당첨 전에 일반적인 화면과 다른 화면이 나타나거나 특정 애니메이션이 등장하거나 또는 사운드가 바뀌는 전조현상이 나타난다. 이때 애니메이션 상에 등장하는 인물의 중요도, 동작의 형태, 등장 개수, 색깔, 사운드 등에 따라 실제 얼마나 적중할지를 암시한다.

인기 있는 파칭코 게임이라 하더라도 400회 가량 릴(Reel)이 회전해야 큰 점수(아타리)를 기대할 수 있다. 400회 가량 릴이 회전하는데 소요되는 시간은 1시간이며 이 시간 동안 연속적으로 파칭코 핸들을 돌리고 기다려야 하기 때문에 게임 이용자들은 그 시간 지루함을 느껴 재미가 반감되는 경험을 많이 하게 된다. 이를 해결하기 위하여 일본 게임 개발자들은 이 지루한 시간 동안 곧 큰 당첨이 있을 것이라는 기대감을 끊임없이 게임에 표현하게 되었다. 그것이 전조현상이었으며 이러한 전조현상에 맞추어 릴 전체 숫자가 맞을 듯, 안 맞을 듯 극도의 심리적 기대감을 증폭시키는 연출을 일본 개발자들은 ‘리치(Rich)’라고 명명했다. 그래서 파칭코를 하는 게임 이용자들은 화면 속 배경이 나의 릴 당첨과 연결되어 이루어지는 ‘리치’ 연출을 보면서 내가 얼마나 당첨에 가까이 다가왔는지 상상을 하며 게임을 진행한다. 그래서 1시간에 1번만 당첨되어도 전혀 지루하지 않다는 것이다.

‘리치’는 복권을 산 사람이 어젯밤 꿈과 자신의 복권을 연관 지어 자신이 당첨될 것이라는 상상의 꿈을 꾸며 즐기듯이 파칭코를 즐기는 게임 이용자는 화면에 나타는 영상을 보면서 자기 스스로 큰 당첨(‘아타리’)이 다가오고 있다는 것을 상상하면서 즐기는 하나의 게임적 재미요소인 것이다. 그러나 한국의 예시는 당첨될 듯, 말 듯 연출하는 것에서 끝나는 것이 아니라 큰 당첨을 시켜주고 이 점수를 게임 이용자에게 상품권과 같은 경품으로 나누어 주는 것이다.

한국의 예시가 일본의 파칭코에서 유래하기는 했지만 일본의

파칭코는 ‘리치’와 같이 큰 당첨(아타리)이 될 것 같은 기대감을 연출한 것에 반하여 한국의 예시는 큰 당첨 자체를 연출한 것이기 때문에 이 둘은 엄밀하게 봤을 때 다르다. 시간당 1만원으로 이용금액을 너무 낮게 규제한 결과 나머지 50분간의 게임진행을 위해 예시와 같은 기능이 필연적으로 작동하게 만든 부작용이 발생한 것이다. 정부당국은 일본의 리치처럼 큰 당첨을 기대하는 것을 넘어서서 큰 당첨으로 귀결되는 예시를 규제하고 이러한 규제를 우회하기 위해 고안된 것이 연타이다.

3) 연타

2004년 12월 31일 문화부는 경품고시를 개정하면서 경품을 지급하는 성인게임의 최고 당첨점수를 20,000점 이하로 하향조정하였다. 그 이전에는 최고 점수 제한이 없어서 1회 게임당 최대 5,000원권 상품권 1매를 배출하고 나면 남은 점수로 게임을 계속 진행 해야만 했다. 예를 들어 10만점짜리 큰 점수가 당첨되면 5천원권 상품권 1장이 배출되고 남은 게임점수 95,000점을 이용해서 계속 게임을 할 수 있었다.

그러나 2004년 개정된 경품고시로 인해 게임 이용자가 20,000점 이상 획득 시 강제로 5,000원권 상품권 4매를 배출하고 남은 점수는 모두 삭제되었다. 다시 말해서 게임 이용자가 10만점 정도 큰 점수가 당첨되어도 5천원권 상품권 4매만 배출하고 남은 점수 8만점은 강제로 지워졌다. 규제당국은 투입뿐만 아니라 배출도 함께 통제 하려는 취지에서 이를 개정한 것이다. 그러나 게임 이용자는 규제의 취지를 고려하기 보다는 본인이 손해를 본다고 생각했던 것이다. 게임 이용자 입장에서 살펴보면 본인이 큰 점수가 당첨되었음에도 불구하고 게임을 계속하려면 상품권 4매를 그대로 두고 다시 게임기에 현금을 투입해야만 했다. 이는 상품권 배출과 현금지출을 대폭 높이는 결과를 초래하였다. 게임 결과에 대한 배출을 상품권 방식으로 2만점까지 강제로 배출하게 함으로써 사행성의 정도를 낮추고 배출된 상품권으로 문화 활동에 전용 될 것이라는 예측이 빗나가고 말았다.

이러한 방식으로 게임을 진행하게 되면 비록 10만점과 같은 잭팟이 터져도 게임 이용자 입장에서는 5천원권 상품권 4매인 2만원을 획득하고 8만원을 손해 보는 느낌을 받게 된다. 이러한 고객 불만을 해결하기 위하여 게임 개발사는 주어진 경품고시(획득한 2만점에 따른 2만원 상품권 배출)를 준수하면서 게임 이용자가 손해 봤다고 생각하는 8만원을 되돌려 주기 위하여 게임 이용자가 10만점 잭팟을 획득하면 2만원씩 5번 나누어서 순차적으로 10만원을 모두 지급하는 방식을 고안해냈다. 이것이 바로 ‘연타’의 시작인 것이다. 이러한 방법을 이용하게 되면 게임 이용자 입장에서 10만점에 해당하는 상품권 20장을 모두 획득하게 된다.

그 과정에서 매년 2만점씩 연속해서 당첨이 되기 때문에 게임 이용자는 이 당첨이 10만점 당첨인지, 50만점 당첨인지, 혹은 100만점 당첨인지 알 수가 없었다. 그래서 이것을 구분해서 게임 이용자가 쉽게 알 수 있는 방법이 고안되었다. 예를 들어 바다이야기의 경우 10만점 당첨이면 그 이후 바다 배경에 상어가 등장하게 하였으며 50만점이면 고래가 등장하게 하였다. 특히 밤 배경에 고래가 등장하면 100만점을 지급하도록 하여 게임 이용자에게 이를 쉽게 알 수 있도록 하였다. 게임 개발사가 게임 이용자에게 큰 잔여점수를 제공하기 위해 고안된 연타가 상품권 파다 배출로 이어졌다.

4) 상품권 강제·과다 배출

일본 파친코의 ‘리치’ 기능(당첨 될 듯 말 듯 한 기대감)은 규제할 대상이 아니다. 그 당시 한국의 바다이야기에서도 해파리가 나오고, 거북이도 등장하고, 거기에 간혹 상어가 나타나더라도 실제로 아무런 당첨 없이 단순히 화면에 연출될 뿐이었다. 더 나아가 큰 당첨을 기대하게 하는 고래가 등장해도 단지 스쳐 지나갈 뿐이며 바다배경이 밤으로 혹은 낮으로 변하더라도 아무런 당첨이 이루어지지 않는 화면을 게임 이용자에게 보여 주었기 때문에 그들은 긴장의 끈을 놓지 못하는 것이다. 이때 게임 이용자

가 알아 챌 수 없는 가짜 예시 화면을 보여 준 것이다. 실제 예시(실제 당첨)와 가짜 예시(일본의 리치 같이 당첨이 없음)의 연출은 게임의 긴장감을 높여주는 게임의 재미 요소로 작용하였다. 그러나 2만점 이하로 강제 배출해야 하는 경품고시 시행과 이러한 규제를 우회하기 위해 고안된 연타는 오히려 더 많은 상품권 배출을 유도하는 부작용이 발생했다.

게임의 작동원리를 이해하지 못하고 단발적으로 시행한 당첨 점수 규제는 게임 구조를 기형적으로 퇴화시켜서 법의 원래 취지인 사행성의 정도를 낮추지 못하고 오히려 현금 투입량과 상품권 배출량만 늘리는 결과를 초래하였다.

정부 당국은 예시와 연타가 사행성을 유발하는 주요 원인으로 인지하고 있지만 실제로는 게임의 메커니즘을 잘못 이해하여 과도한 현금 투입과 배출을 조장하게 만든 2004년 12월 경품고시(2만점 득점 시 강제로 상품권을 배출)가 오히려 공공의 이익을 침해하는 사행성의 주요 원인이 되었다.

5) 자동진행

시간당 1만원과 함께 성인용 아케이드 게임을 더 비정상적인 게임으로 가속 시킨 장치가 바로 자동 홀드(Hold) 기능이다. 이는 게임이 제공하는 패를 선택하는 것이나 자동진행에 의한 결과가 결국에는 똑같은 결과를 제공하기 때문에 게임 이용자는 버튼을 일일이 눌러야 하는 수고가 사라지고 속칭 ‘똑딱이’라는 자동진행을 도와주는 장치를 사용하는 것이 더 효과적이라는 것을 인지하게 되었다. 그래서 이러한 게임은 재미가 없어서 아무도 게임을 하지 않는다. 그래서 성인용 게임장을 찾는 모든 게임 이용자들은 자동진행을 통해 실제로 돈 놓고 돈 먹는 도박을 하는 것이다. 이는 게임플레이 과정을 통해 긴장감을 느끼는 게임이 아니라 게임의 결과 만 보는 복권이나 로또와 같은 게임으로 그 형질이 변경된 것이다. 이렇게까지 게임플레이가 악화된 이유를 살펴보면 게임의 근본적인 원리라고 할 수 있는 정상 확률, 베팅, 최대당첨, 베팅에 대한 보상비율과 같은 것이 철저히 무시되

고 오로지 시간당 1만원으로만 통제할 데 기인한다. 정상적인 게임의 원리가 작동한다면 게임의 부작용으로 발생된 높은 사행성을 최소화하고 동시에 게임의 스틸과 짜릿함을 경험(리치:Rich)하게 함으로써 게임의 근본적인 재미요소가 작동하는 게임의 원형을 회복 할 수 있을 것이다.

6) 네트워크

네트워크 금지가 시간당 금액규제의 영향을 직접적으로 받은 것은 아니지만 게임 메커니즘의 부적절한 작동에 시간당 금액규제와 함께 게임에 부정적인 영향을 미친 것으로 판단된다. 게임물관리위원회 등급분류 내부 규정에 따르면 게임의 결과물로 생성되고 누적된 점수를 이체하는 수단으로 네트워크가 활용되는 것을 근본적으로 금지하고 있다. 이는 불법 환전과 잭팟과 같은 과도한 당첨을 근본적으로 차단하기 위하여 아케이드 게임에 한하여 네트워크 기능을 금지시켰다. 그러나 예외적으로 환전이나 환전이 용이한 점수 이체가 아닌 게임 이용자 식별, 이력, 순위 조회 등의 정보를 IC 카드를 통해 네트워크로 연결되는 것까지는 허용하고 있다. 예를 들어, 코나미에서 생산되고 유니아나를 통해 국내에 유통 중인 리듬액션 게임물이나 철권류의 게임물에 한정해서만 네트워크가 허용된 실정이다.

아케이드 게임과 온라인 게임 간의 큰 차이는 게임제공업자의 개입가능성이다. 온라인 게임은 게임 이용자의 신원을 확인하고 이를 입력하는 절차가 있는 반면에 아케이드 게임은 익명성을 전제로 게임을 할 수 밖에 없는 구조를 취하고 있다. 아케이드 게임은 공중(公衆)에 개방된 장소에서 게임제공업자의 개입이 가능하기 때문에 게임의 결과물을 점수보관증의 형태로 게임 외부로 유출하여 환전이 용이해지는 특징을 갖고 있다¹³⁾. 그래서 아

13) 헌법재판소, 「선고 2012헌마1029」, 『전원재판부 [게임산업진흥에 관한법률시행령별표2제7호위헌확인]』, 2014.9.25.
<https://casenote.kr/%ED%97%8C%EB%B2%95%EC%9E%AC%ED%8C%90%EC%86%8C/2012%ED%97%8C%EB%A7%881029>

케이드 게임은 네트워크를 허용하지 않는 것이다. 모든 게임은 게임의 결과를 누적하고 이를 재사용하는 특징을 갖고 있지만 아케이드 게임은 일회성이고 휘발성이 강한 특징과 불법 환전의 문제 때문에 네트워크를 허용 하지 않는 것이다.

성인용 아케이드 게임은 소위 AWP(Amusement With Prize)에서 유래되어 게임의 형태를 취하고 있는 게임 장르이다. AWP는 일정 경품이 제공되고 낮은 수준이지만 도박성을 띄고 있다. 현재 등급분류 받은 성인용 아케이드 게임은 AWP(바다이야기)를 지향하는 형태로 불법 개변조를 감안하고 등급신청을 받고 불법 운영 중이다. 왜 이러한 현상이 끊임없이 반복적으로 발생하는 것인가?

앞에서 언급했듯이 게임과 사행행위 간의 관계를 고려해 볼 때 현재 국내 법체계는 이 둘을 엄격하게 분리하고 있다. 합법적 도박인 카지노와 순수한 게임 사이에 존재했던 AWP가 현재 법체계에서 모두 배제되었으며 이는 불법으로 다루어지는 것이 문제인 것이다. AWP는 대부분의 국가에서 허용이 되고 있는 것인데 반하여 국내에서만 불법의 영역으로 간주하고 있다.

이를 극복하기 위한 제도적 보완책은 아케이드 게임의 익명적인 성격을 온라인 게임처럼 개인화 시켜야 한다. 이는 각 개인의 정보를 관리·통제 할 수 있는 시스템 도입을 의미한다. 아케이드 게임도 온라인 게임처럼 게임의 결과물이 게임 내에서 순환될 뿐 게임 밖으로 나올 수 없는 구조를 만들어야 한다.

또한 공신력 있는 기관 주도하에 게임기를 관리하고 정산하는 네트워크 기능을 허용해야 한다. 환전이나 환전이 용이한 경우가 아니라면 아케이드 게임기 간에도 네트워크는 허용되어야 한다. 최근 등장한 VR 게임의 경우 영화처럼 체험을 할 뿐 점수가 누적된다든가 환전 가능한 그 어떠한 것도 없다. 또한 인형뽑기 게임의 경우도 환전과는 무관한 것이기 때문에 정산과 관리를 위한 네트워크는 허용되어야 한다. 이렇게 새롭게 등장한 게임의 진흥을 위해서 환전이나 환전이 용이하지 않는 게임에 대해서는 네트워크를 허용해야 한다.

네트워크가 근본적으로 허용되지 않기 때문에 게임제공업소에 있는 게임에 대한 원격적이고 실시간적인 관리가 전혀 이루어지지 않는 실정이다. 영화만 하더라도 영화진흥위원회의 통합전산망을 통하여 영화관에서 상영되는 영화에 대한 모든 정보를 실시간으로 관리하고 있다. 영화처럼 게임도 관리형 네트워크를 공신력 있는 기관의 관리와 통제를 받는 조건으로 허용되어야 한다.

IV. 한국의 갈라파고스 규제

성인용 아케이드 게임물에 대한 시간당 투입금액은 2004년에는 9만원이었던 것이 2009년 이후 지금까지 1만원으로 하향 유지되었다. 그러나 아케이드 게임업계는 10년이 지난 지금, 너무 낮게 책정된 것이 아닌가 하는 의문을 제기하며 시간당 3만원 상향을 통해 생계형 게임장의 생존권 유지를 주장하고 있다. 정부입장은 시간당 3만원으로 3배 상향 조정하면 사행성도 비례적으로 3배 증가하던지, 아니면 그 이상 급속히 증가하여 바다이야기 같은 사태가 재현될 것 같은 우려를 불식시키기 어렵다는 것이다. 그래서 2015년도에 시행한 1만원 적절성 용역은 어디까지나 용역주체인 정부당국의 의견이 그대로 반영된 것이기 때문에 그 결과의 내적 타당성에 문제가 있어 이를 그대로 수용하긴 사실상 어렵다 14).

이러한 논의와 함께 게임 영업장에서는 시간당 1만원을 초과한 불법사례가 빈번하게 발생하고 있다. 예를 들어, 2015년 초만 시간당 3만원이 허용된 히어로포커3의 등장과 시간당 3만원을 가능하게 하는 누적점수(Bank) 3만원 강제발생·임의 충전·이체 뿐만 아니라 최근 IC 카드 기반의 대전액션게임을 통한 시간당 3만원, 5만원, 9만원 투입이 다반사로 발생하며 불법적 영업과 환

14) 성정환, 이홍주, 「청소년이용불가 아케이드 게임물 사행성 확인기준 수립 연구」, 『게임물관리위원회』, 2015.

전이 끊임없이 이루어지고 있다. 최근에는 비트코인의 형태로 환전을 하기도 한다.

한도상향에 대한 논의는 합의 없는 공허한 논의일 뿐이고 시간당 1만원을 훨씬 넘어서는 불법 이용은 계속되고 있다는 것이다. 현실을 반영하지 못하는 이러한 금액규제, 한도 규제는 과연 실효성이 있는 규제인 것인가? 규제 형평성 차원에서 온라인 결재한도가 30만원에서 50만원으로 상향되고 웹보드 1회 베팅 한도가 3만원을 5만원으로 상향한 것처럼 성인용 아케이드 게임도 시간당 1만원을 3만원으로 상향하는 것이 적절한 규제 완화방법일 수 있을까?

<표 4>에서 처럼 시간당 1만원으로 규제하는 나라는 대한민국이 유일하다. 다른 나라는 베팅의 크기뿐만 아니라 베팅의 속도, 당첨 크기, 특히 베팅에 대한 보상 비율과 같은 게임의 작동 원리라고 할 수 있는 게임 메커니즘을 기반으로 규제 하고 있다.

구 분		시간당 투입금액	1회 베팅 금액	최대 당첨점수	베팅에 대한 보상비율 (Return To Player)
아시아	한국	10,000원	해당없음	해당없음	해당없음
유럽	독일	해당없음	0.2유로 (250원)	2유로 (2500원)	70%
	영국	해당없음	0.3파운드 (530원)	40파운드 (70,000원)	70%
	네덜란드	해당없음	0.2유로 (250원)	40유로 (50,000원)	60%
	폴란드	해당없음	0.05유로 (63원)	10.80유로 (13,500원)	해당없음
	이탈리아	해당없음	1유로 (1,250원)	100유로 (125,000원)	75%
	스페인	해당없음	0.2유로x3 (750원)	80유로 (100,000원)	75%

	덴마크	해당없음	50외레 (83원)	40유로 (50,000원)	해당없음
북미	미국	해당없음	무제한	복권, 생필품	92%~98%
	캐나다	해당없음	무제한	복권, 생필품	92%~98%
아시아	일본	해당없음	무제한	무제한	92%~98%
	마카오	해당없음	무제한	티켓	92%~98%
	홍콩	해당없음	무제한	티켓	92%~98%
	싱가폴	해당없음	무제한	티켓	92%~98%
	대만	해당없음	무제한	티켓	92%~98%
	중국	해당없음	무제한	티켓	92%~98%

표 4. 세계 각국의 AWP 게임물에 대한 규제 요소 비교 ¹⁾

특히, 미국 조지아주의 경우 복권이나 생필품으로 경품을 제공하기까지 한다. 이들은 배출된 것이 필연적으로 빠르게 소진되어 환전될 여지를 주지 않는 해결책을 채택하였다. 그에 반하여 한국의 AWP 게임은 어떠한 물리적 보상이 없고 오로지 현금 투입만을 강요하는 재미없는 게임이다. 우리의 게임은 불법 환전을 전제로 게임플레이를 하는 것이다. 비경품이기 때문에 배출되는 것이 없고 환전도 없을 것이라는 탁상행정은 현실과 동떨어진 모순인 것이다. 바다이야기의 근본적인 문제는 환전될 수 있는 상품권을 강제·과다 배출 했다는 것이며 그 상품권의 유통기한이 발생일로부터 5년이기 때문에 충분한 재화적인 가치를 갖기 때문이다. 유통 기한이 복권처럼 1주일 혹은 즉시 소멸되고 생필품처럼 바로 소진된다면 환전을 하고자 해도 불가능한 것이다. 정부당국이 아케이드 게임 산업에 대한 근본적인 진흥을 고려한다면 이런 해외 사례에 대한 벤치마킹을 정부규제 담당자들은 한번쯤 고려하길 기대한다.

V. 개선 방향

현행 게임산업법에서 사행성을 규제하기 위한 법 취지는 사행성을 금지하거나 배제하는 방법을 적용하고 있다. 즉, 게임에서 사행성을 배제하는 것이다. 이러한 접근방법은 불법 환전을 단속하는데 과도한 시간과 노력이 들어가고 실효성이 거의 없다. 지금까지 게임에서 사행성을 배제하려는 노력은 있어왔지만 현실적으로 가능하지 않다는 것이 증명된 것이다. 그래서 게임에서 사행성을 배제하는 방법이 게임을 규제하는 방법으로서 효율성이 높은 방법이 되지 못한다. 다시 말해서 시간당 1만원과 같은 금액규제, 한도규제와 같은 실무적인 차원의 규제 방식으로 사행성이 배제되거나 금지되지 않는다는 것을 지금까지 충분히 논의하였다.

그래서 이제부터는 부작용을 최소화하는 방법으로 규제의 패러다임을 바꾸어야 할 때가 된 것이다. 이러한 패러다임의 전환은 오히려 그 효율성이 높아 질 것이다. 이는 규제를 선진화하고 고도화하는 것이다. 정확히 필요한 곳에 한해서 규제를 하며 불필요한 곳에는 규제를 개선하거나 혁파할 필요가 있는 것이다.

현재와 같은 게임 공급자 측면의 규제에서 게임 수요자와 공급자 측면 모두 고려한 규제 전환이 필요하다. 그래서 이용자의 자발적인 참여를 기반으로 실효성 있는 책임게임제도가 필요하다¹⁵⁾. 확일적으로 규제할 것이 아니라 이용자를 보호해야 하는 지점에 한해서 규제를 하고 이용자를 보호하지 않아도 상관없는 영역, 문제가 생기지 않는 영역에 대해서는 규제 개선과 폐지가 필요한 것이다. 다시 말해서 정부당국은 규제가 필요한 영역과 규제가 필요 없는 영역을 잘 구분지어서 규제정책을 수립하는 것이 중요하다. 현재의 확일적인 시간당 1만원 한도규제는 오히려 부작용만 양산하고 실효성 없는 규제의 대표적인 사례인 것이다.

15) 송승근, 「책임게임시스템 기반 소셜 카지노 게임 정책 제언」, 『한국정보통신학회』, 제20권제11호, pp.2039-2044, 2016.

그렇다고 시간당 2만원을 하든, 3만원을 하든, 금액의 한도를 높이는 것도 의미 없는 규제완화인 것이다. 즉, 지금 성인게임의 근본적인 문제점을 그대로 안은 채 100원 베팅이 200원, 300원 베팅으로 바뀐다고 해서 문제가 해소 될 수 없다는 것이다. 오히려 게임 이용자의 과소비만 유도할 뿐이다.

<표 4>에서처럼 대부분의 해외 각국은 베팅에 대한 보상비율을 명시하고 있다. 게임 이용 결과 최대로 손실될 수 있는 범위를 설정하여 게임 이용자를 보호하고 있다. 예를 들어, 일본 과칭코의 경우 400회 게임을 시행할 경우 획득 할 메달 총수는 투입한 메달 총수의 3배를 넘어서는 안 된다. 또한 6,000회 게임을 시행 할 경우 획득 할 메달 총수는 투입한 메달 총수의 1.5배를 넘어서는 안 된다. 스페인은 2000번 게임의 75% 확률을 요구한다. 특히 이탈리아의 경우 게임기들이 중앙에서 통제하는 서버에 네트워크로 연결되어 있어야 하며 오로지 운에 의해서 게임이 작동해서는 안 된다. 즉, 이용자의 기술(技術, Skill)이 일정 부분 반영 되어 있어야 한다. 또한 게임 시간은 4초 이상이어야 하고 1유로 이하 동전을 투입하여야 하며 직접 지급되는 금전은 100유로를 초과해서는 안 된다. 게임제공업자의 조작을 방지하기 위하여 봉인되어 있어야 하며 베팅 대비 보상 비율은 14000번 게임당 75% 확률을 요구한다⁵⁾. 앞에서 언급한 사례를 중심으로 <표 5>와 같이 정리하였다. 여러 개선 방안 가운데 이용자 보호 측면에서 반드시 고려되고 적용되어야 할 규정은 ‘베팅에 대한 보상비율’이며 이에 대한 국내 정부 당국의 검토가 절실히 요구 된다.

개선 사항	구체적인 내용	비고
보상 비율	베팅에 대한 보상비율로서 대부분 75% 정도 규정함	이용자 보호
네트워크	게임기들을 중앙에서 통제하는 서버에 네트워크로 연결함	이용자 경계
이용자 기술	오로지 운에 의해 결정되기 보다는 일정 부분 이용자 기술 반영	우연요소 감소
게임 시간	게임 진행 시간이 길어지면 게임 투입금액도 줄어드는 효과도 있음	게임원리 적용
한도	게임의 종류, 특성에 따른 투입금액, 당첨금액 한도 조정	금액한도 규제
봉인	인가 받지 않은 사람들의 게임기 조작을 방지하기 위한 봉인	위·변조 방지

표 5. 향후 개선방안 ⁵⁾

VI. 결론

아케이드 게임은 사양산업이고 스마트폰 기반 모바일 게임이나 VR/AR 게임은 최첨단 산업이기 때문에 사람들은 아케이드 게임을 현 시점에서 논의 한다는 것은 적절해 보이지 않는다고 지적한다. 또한 대부분 연구자들은 전도유망한 산업에 관심이 있을 뿐 사양산업은 사실 전혀 고려대상이 아니다. 그러나 어떤 분야든 산업이 성숙 단계에 접어들면 항상 그 산업의 아버지를 찾게 마련이다. 아케이드 게임은 게임산업의 시원에 해당하며 아케이드 게임에 대한 고찰은 사행성의 원리를 발견하기 위한 것이다. 또한, 최근 VR/AR 산업 활성화를 위해 불필요한 규제개선을 정부 주도하에 하고 있지만 산업계가 원하는 만큼 개선이 되지 않고 있다. 그 이유는 VR/AR 산업의 토대가 되는 게임 산업의 사행성 문제가 원활히 해결되지 않은 상태에서 VR/AR 산업 규제 개선만을 고려했기 때문이다.

더욱이 국내 출시된 스마트폰 기반의 게임 대부분은 확률형 아이템을 기반으로 하는 게임들이며 온라인 게임 또한 부분 유료화를 통한 게임들이 대세이다. 소위 이들은 오로지 돈 벌이에만

급급한 지극히 상업적인 머니게임들이라는 것이다. 이런 모바일과 온라인 게임이 직면하고 있는 규제는 어디에 근거를 두고 있는지 살펴보면 성인용 아케이드 게임물에서 부터 시작한다. 월결제한도, 거래소, 자동진행, 확률형 아이템 등은 이미 진행되었거나 진행될 규제들이다. 이러한 규제를 어떻게 개선할지는 결국 사행성의 문제를 일으킨 아케이드에 대한 규제 정책이 어떠했으며 그로 인해 야기된 문제는 어떠했는지를 고찰해 보면 그 해안을 얻을 수 있다.

최근 모바일 게임의 화두는 확률형 아이템에 대한 확률 공개이다. 단순히 희귀한 아이템에 대한 자발적 확률 공개로 모든 문제가 해결 될 수 있을지 의문이다. 과거 아케이드게임 규제 정책에서 고려하지 못했던 베타에 대한 보상의 비율(Reward Ratio)은 게임 이용자를 보호하는 최소한의 장치인 것이다. 게임 이용자와 게임개발사간의 합의를 통해 이러한 보상비율을 결정하여 시행할 필요가 있을 것이다. 엄청난 부작용을 양산한 금액한도규제의 시작인 시간당 1만원 규제는 단순히 금액을 상향하는 낮은 수준의 규제완화정책 보다는 이러한 금액규제로 인해 미치는 영향을 살펴보고 이용자를 보호 할 수 있는 현실적인 규제로 방향을 전환해야 할 것이다. 시간당 1만원 규제를 폐지하자는 것이 아니라 시간당 1만원을 대체할 수 있는 대안적 제도가 필요하며 이에 대한 공학적 시스템, 책임게임시스템 등이 필요 한 것이다.

본 연구는 법제도 개선 만으로도 게임에 대한 부정적인 인식을 개선 할 수 있다는 가능성을 발견하였으며 지금의 금액규제에 대한 대안 제시를 통해 실용적인 기여를 하였다. 현행 법제도는 게임과 사행행위를 엄밀히 분리하고 게임산업법 내에서 게임인 것과 게임이 아닌 사행성 게임을 구분한다. 이러한 구분은 게임산업법 내에서 애매한 회색지대가 다수 존재한다. 왜냐하면 개념적인 차원에서 합법과 불법을 구분 짓기 때문이다. 이는 건전한 게임을 사행성으로 몰들이는 원인을 제공한다. 게임에는 약한 정도이지만 사행적인 요소가 존재한다. 그러나 그 약한 정도라는 것은 지극히 주관적인 판단으로 작동하기 때문에 약한 정도가 온

전한 정도까지 둔갑 할 수 있다. 바로 이지점이 사행성을 게임의 영역에서 다루는 것이 위험한 것이다. 특히 성인용 아케이드 게임물(AWP)을 더 이상 게임의 영역에서 다룰 것이 아니라 책임게임 시스템이 작동하는 합법적인 도박의 영역에서 다룰 것을 제안한다. 영미의 통합적 규제체계까지는 아니더라도 독일과 같은 유럽대륙에서 활용하는 중간적 규제체계처럼 합법적인 도박을 관리하는 특별법 마련이 필요하다. 지금처럼 처벌에만 초점이 맞추어진 ‘사행행위 규제 및 처벌특례법(이하 사특법)’ 대신 AWP를 고려한 법 개정이나 AWP만을 관리할 수 있는 특별법 제정이 필요하다. 이러한 법·제도 정비와 그에 따른 시스템을 마련한다면 지금까지 게임에서의 불분명한 사행성의 논란을 종식시킬 수 있을 것이다. 그러한 결과는 건전한 게임 생태계 조성에 큰 기여를 할 것으로 기대된다 16).

참고문헌

게임물등급위원회, 「제5조(비경품게임물 세부적용 기준)」, 『게임제공업소용 비경품게임물 등급분류기준 세부규정』, 2007.11.07.

<https://www.grac.or.kr/board/Inform.aspx?bno=22&searchtext=&searchtype=001&type=view&pageindex=51>

게임물관리위원회, 「제17조(사행성확인사항)」, 『게임물관리위원회 등급분류 규정』, 2016.11.16.

<https://www.grac.or.kr/board/Inform.aspx?bno=531&searchtext=&searchtype=001&type=view&pageindex=2>

권준모, 박태순, 「게임의 사행성」, 『게임산업저널』, pp. 41-44, 2002.

김운명, 「게임물 이용금액 제한의 법률문제」, 『한국컴퓨터게임학회』, 제26권, 제3호, pp. 145-154, 2013.

노웅래, 「불법사행성 게임 근절을 위한 아케이드 게임산업 정상화 방안」, 『대한민국 국회도서관』, 2006.

16) 송승근, 최훈, 「국제표준 측면에서 국내 아케이드 게임에 대한 기술심의 분석 : 청소년이용불가 게임을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 제33권제33호, pp. 551-578, 2013.

<http://dlps.nanet.go.kr/DlibViewer.do?cn=MON01200635208&sysid=nhn>
 대통령, 「별표2 게임물 관련 사업자 준수사항(제17조 관련)」, 『게임산업
 업진흥에 관한 법률 시행령 [시행2017.8.9.][대통령령제28236
 호, 2017.8.9., 일부개정]』.

<http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5#J7020675>
 문화관광부장관, 「게임제공업소의 경품취급기준 개정. 고시」, 『문화
 관광부고시 제2004-14호』, 2004.12.31.

[http://www.mcst.go.kr/web/s_notice/notice/noticeView.jsp?pFlagJob=N
 &pSeq=1769](http://www.mcst.go.kr/web/s_notice/notice/noticeView.jsp?pFlagJob=N&pSeq=1769)
 박태순, 「사행성게임의 내재적 특성에 관한 고찰」, 『한국게임학회』, 제7권, 제3호, pp. 57-68, 2007.

박훈민, 「국내의 아케이드게임 법·제도 연구」, 『한국콘텐츠진흥원』, 2017.

성정환, 이홍주, 「청소년이용불가 아케이드 게임물 사행성 확인기준 수립 연구」, 『게임물관리위원회』, 2015.

송승근, 「책임게임시스템 기반 소셜 카지노 게임 정책 제언」, 『한국정보통신학회』, 제20권제11호, pp.2039-2044, 2016.

송승근, 최훈, 「국제표준 측면에서 국내 아케이드 게임에 대한 기술심의 분석 : 청소년이용불가 게임을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 제33권제33호, pp. 551-578, 2013.

송승근, 「3차 문화산업 지원정책의 과제와 새로운 패러다임(게임)」, 『문화정책의 대안모색을 위한 연속토론회 자료집 : 문화연대』, 2017. 2.22.

http://www.culturalaction.org/xe/center_01/1133474
 이은주, 「한국 경품취급게임의 사행성 기준에 관한 연구」, 『세종대학교 대학원 디지털콘텐츠학과 박사학위 논문』, pp. 75-76, 2005.

정영수, 「게임물의 사행성기준에 관한 연구」, 『영상물등급위원회』, 2003.

헌법재판소, 「선고 2012헌마1029」, 『전원재판부 [게임산업진흥에 관한 법률시행령별표2제7호위헌확인]』, 2014.9.25.

<https://casenote.kr/%ED%97%8C%EB%B2%95%EC%9E%AC%ED%8C%90%EC%86%8C/2012%ED%97%8C%EB%A7%881029>

ABSTRACT

The Proposal of Alternative Regulatory Considering Game Mechanism for Game at Game Providers : Focusing on The Reward Ratio for Betting

Song, Seung-Keun

Looking back at the last 10 years of the enactment of the Game Industry Act, the law was revised as a regulation rather than a promotion of the game. The objective of this study is to investigate where game regulation originated and derived through the history of those, and to find out what areas were missed, and to solve the tangled threads by regulation. For this purpose, we reviewed the implications of 10,000 won per hour, and discussed alternatives. Data were collected and analyzed on the basis of a review of regulatory literature and in - depth interviews with experts. When regulating games, we found that the side effects were further amplified by simply regulating the amount. Especially, we found that the vicious cycle in which functions such as indication, hit repeatedly, and automatic progress are made and immediately following prohibited is repeated. The point at which there is a sharp interest between the game user and the game operator in the game progression is the 'reward ratio for betting'. This is the key to protecting users. This could be a regulation considering the mechanism of the game. If the regulatory paradigm shifts in the future due to game regulations that take into account the 'reward ratio for betting' in the future, it is expected to minimize the side effects of price regulation and create a sound game ecosystem.

Key Word : Game Industry Act, Reward Ratio for Betting,
Indication, Hit Repeatedly, Automatic Progress.

송승근

동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수
(47011) 부산광역시 사상구 주례로 47

Tel 051-320-1703

songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

논문투고일 : 2017.11.01.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.