게임제공업소의
경품용 상품권제 폐지 공청회

▶일시: **2006. 8. 17(목) 14:00-17:00**

▶장소: 중소기업협동조합중앙회 **2**층 국제회의장

▶주최: 문화관광부

▶주관: **(**재**)**한국게임산업개발원

진 행 일 정

구분	시 간	주요내용
준비	13:40～14:00(20분)	등록 및 사전준비
개회	14:00～14:05(5분)	개회고지
1부		인사말
	14:05～14:10(5분)	발표자/토론자 소개
	14:10～14:50(40분)	주제발표 (1인당 20분 내외)
	14:50～15:20(30분)	토론자 발표 (1인당 5분 내외)
휴식	15:20～15:30(10분)	휴 식
2부	15:30～16:50(80분)	자유질의 및 토론
	16:50～17:00(10분)	폐회고지

목 차

Ⅰ. 경품용 상품권제 폐지 ····· 1

1. 추진 배경 ····· 1

2. 사행성 게임 근절 대책 ····· 2

Ⅱ. 경품용 상품권제 폐지에 관한 고찰 ····· 7

1. 상품권의 개요 ····· 7

2. 경품용 상품권제 추진 경과 ····· 9

3. 경품용 상품권제에 대한 평가 ····· 11

4. 경품용 상품권제의 구조적 문제점 ····· 12

5. 경품용 상품권제 폐지에 관한 제언 ····· 16

붙임 1. 게임제공업소의 경품취급기준 고시 ····· 17

붙임 2. 경품용 상품권 지정제도 운영규정 ····· 27

붙임 3. 관련 언론 보도자료 ····· 43

경품용 상품권제 폐지

1. 추진 배경

○ 게임장에서의 인형, 귀금속, 딱지 티켓 등 조잡한 경품의 유통 및 환전 방지를 위해 **경품용 상품권제**를 도입(02.2.9)한 후 **상품권 인증제**('04.12.31), **상품권 지정제**('05.7.6)로 전환

○ 그러나 사행성 높은 게임물의 등급분류 심의 통과로 **게임장이 급속히 증가**하고 상품권도 당초 도입취지가 퇴색하여 **과다 배출, 불법 환전**의 부작용 발생

- 그간 상품권 **누적 발행액이 30조원**(시중 평균 유통량은 약 7천억원)에 이르고 있고, 몇차례 재사용되고 있는 점을 감안하면 실제 **게임장 유통액은 훨씬 클 것**으로 예상
- 이에 따라 **02년 당시 10,960개** 이었던 게임장이 **05년 14,998개**로 3년 사이 37% 증가

○ 경품용 상품권제 관련 고시, 운영규정 등에서는 가맹점 상환을 통한 정상적인 유통을 규정하고 있으나, 게임물의 불법 개·변조를 통한 **게임장의 비정상적인 수익모델 확산**

- 경품용 상품권의 과다 배출, 환전 등으로 이용자의 **사행성, 도박성 심화**
- 게임장이 건전한 성인 오락 문화의 장으로서 역할을 하지 못하고 사회의 지탄 대상인 **도박장으로 전락**

○ 정부 및 여당에서는 고위당정회의를 개최하여 '**사행성 게임 근절대책**' 마련·발표('06.7.27)

2. 사행성 게임 근절 대책

1 사행성 게임장 난립요인 제거

○ **게임기 투입액, 배출규모 대폭 규제**

- 투입액은 현행 시간당 **90,000원 → 10,000원,** 경품 한도는 현행 시간당 무제한 → **20,000원** 상당의 경품으로 대폭 규제

※ 신규 게임물은 게임산업법 시행일인 06.10.29부터 적용, 기존 등급 분류 받은 게임물은 법률에 의해 재등급분류 기한인 07.4.29부터 적용

○ **게임장에 대한 경품용 상품권 제도 폐지**

- 공청회, 입법예고, **유예기간** 등을 거쳐 폐지 추진

○ **게임장 등록제를 허가제로 전환**

- **청소년 이용불가** 게임물 제공 게임장에 대해서는 시·도지사가 **3년 단위**로 게임장 허가(경과조치 부여)

○ **게임장에 대한 규제 강화**

- '청소년 이용불가' 게임제공업의 **영업시간 제한**을 09:00~24:00로 제한(게임산업법 시행령, 현재는 24시간 허용)

※ 전체 이용가 게임물만 제공하는 경우 24시간 영업 허용

- 전체이용가 게임물의 제공비율 면적 확대(40% → 60%), 영업장 내부를 볼 수 있도록 **투명한 유리창 설치** 등 시설기준 강화(시행규칙)
- 사행행위 및 도박 오인 광고 금지 규제대상을 **옥외광고물** 뿐 아니라 **인터넷**, **전단지** 까지 강화(시행령)

○ 게임물 등급 재분류가 완료되는 시점까지 한시적으로 사행성 게임장 및 PC방의 위반 신고자에 대한 **신고포상금제 도입**

2 PC방의 사행성 규제 강화

○ **PC방 등록제 전환**(법률 개정)

- 위법 행위시 **영업폐쇄, 등록취소** 등 행정처분의 실효성 확보
- 사행성 영업(성인 PC방)을 목적으로 하는 경우 등록 거부

○ **사행성 게임물 차단 프로그램 설치 의무화**(법률 개정)

○ **사행행위와 도박 광고 금지**(법률 개정)

- 옥외광고물, 신문, 인터넷 및 전단지 광고까지 제한

○ **사행성 PC방 전용선 차단**(정보통신부)

- 불법 PC방 확인시 **기간 통신망사업자**가 전용선 계약해지, 전용선을 차단하기로 **기 조치**

3 게임물 등급분류 및 재분류 엄격 추진 등

○ **게임물등급위원회 조기 발족 추진**

- 8월중에 위원 선임절차 진행, **9월중 출범**(업무개시 : 10.29)에 차질이 없도록 조치
- 철저한 심사지원을 위해 사무국의 **심의 지원인력을 충분히 확보**

○ **기존 심의통과 게임물의 엄격한 재심의**(법률 부칙)

- 이미 등급분류 받은 게임물도 **07. 4월까지 재등급 분류**
- 재등급분류 받지 않은 **불법 게임물은 압수 및 폐기** 조치

○ **사행성 게임물 결정기준 강화**(시행규칙)

- 사행성 게임장의 투입금액, 배출액 기준의 실효성 확보를 위해 **1인**이 **여러대 사용**하는 행위, 게임기를 **네트워크로 연결**하는 행위 금지
- **온라인 게임**의 경우 게임 결과 현금 보상, 게임머니 현금 충전, 게임 내에서 승패의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니의 **현금화 금지** 등 조치

참고 1. 게임산업법 시행시 게임장・PC방 규제 주요내용

참고 1

게임산업법 시행시 게임장·PC방 규제 주요내용

구분	규 제 대 상	법령상 근 거
게임장	· 사행성 게임물 유통, 이용 제공, 진열·보관행위 금지	· 부령 : 사행성 게임물 기준 규정 · 1차 위반시 : 등록취소, 영업폐쇄, 5천만원 이하 벌금/5년이하 징역
	· 사행행위 영업 또는 방치 제한	· 부령 : 사행성 게임물 기준 규정 · 1차 위반시 : 등록취소, 영업폐쇄, 5천만원 이하 벌금/5년이하 징역
	· 사행성 게임물과 광고선전물	· 수거·폐기, 삭제
	· 사행행위 또는 도박 장소로 오인할 수 있는 광고 제한	· 시행령 : 옥외광고물, 방송, 전단지 등까지 제한 · 위 반 시 : 수거 폐기, 과태료
	· 등록취소, 영업정지 등 행정처분의 영업 승계, 영업제한	· 법률 : 승계 및 제한 규정
	· 기 등급물의 재등급 분류	· 법률에 의거 2007. 4월까지 · 재등급 미필시 불법게임물
PC방	· 사행성 게임물 유통 등 금지	· 규제 가능(벌칙만 적용)
	· 사행행위 영업 또는 방치 제한	· 규제 가능(벌칙만 적용) · 시행령에 사행성 게임물 차단 프로그램 설치 의무화
	· 사행행위 오인 광고 제한	· 시행령에 반영
	· 사행성 게임물과 광고선전물	· 수거·폐기, 삭제

경품용 상품권제 폐지에 관한 고찰

우송대학교 김창배

1. 상품권의 개요

상품권의 사전전 의미를 살펴보면, '발행인이 증표에 기재된 금액에 대한 대가를 미리 지급받고 일반고객에 매출하는 무기명 유가증권'을 의미한다. 상품권은 소비자에게는 대상 물품 및 시기의 선택가능성을 넓혀주고 발행자에게는 선수금의 활용과 고객의 고정화 등 여러 가지 이점을 제공한다. 반면, 과소비를 조장하고 부조리(환전, 탈세) 수단으로 악용될 소지가 있다. 상품권은 상품권은 당해 증권을 누가 소지하느냐에 대해서는 제한을 두지 않는 것이 원칙이며, 기업회계기준에 따르면, 상품권의 발행과 관련된 수익은 상품권을 회수한 시점 - 재화를 인도하거나 판매한 시점 - 에서 인식하고, 상품권을 판매한 때에는 선수금으로 처리하도록 하고 있다.

1961년 법률 제875호로 상품권법이 제정되어 상품권 발행과 상환 등에 관하여 법률로 규제하다가 1999년 2월 5일 '기업의 자유로운 경제활동을 도모하기 위하여' 폐지되었다. 폐지되기 전의 상품권법에 따라 발행된 상품권 가운데 상환되지 않은 것에 대하여는 종전의 상품권법을 적용한다. 폐지되기 전의 행위에 대한 벌칙이나 과태료 적용도 종전의 상품권법 규정에 따른다.

□ 여신전문금융업법 시행규칙(개정 2005. 07. 22)

제2조 (신용카드의 결제대상) ... 상품권 [그 명칭 또는 형태에 관계없이 발행자가 일정한 금액이나 물품 또는 용역의 수량이 기재된 무기명증표를 발행·매출하고 그 소지자가 발행자 또는 발행자가 지정하는 자(이하 "발행자등"이라 한다)에게 이를 제시 또는 교부하거나 그 밖의 방법으로 사용함으로써 그 증표에 기재된 내용에 따라 발행자등으로부터 물품 또는 용역을 제공받을 수 있는 유가증권을 말한다 ...

상품권은 주로 선물용으로 많이 쓰이며, 백화점·유명 제화점・주유소 등에서 주로 발행한다. 최근에는 문화상품권과 인터넷을 통한 온라인상품권의 보급도 활발해졌다. 상품권이 백화점과 같이 많은 종류의 상품을 상시 취급하는 곳에서 많이 발행되는 이유는 상품권을 받는 사람이 자기 마음에 드는 상품을 편리한 시기에 구입할 수 있기 때문이다. 상품권 발행자는 상품권의 미회수액이 무이자의 차입자본 구실을 하여 경영에 공헌할 뿐만 아니라, 발행자로서의 명성과 신용도 중요한 자산이 될 수 있다.

상품권의 특성으로는 ① 상품권에 표시된 금액에 해당하는 가치를 상품권 발행사와 계약이 체결된 회사나 상점에서 인정 ② 발행사가 부도나면 가치를 상실하며, 상품권 소지자는 상품권에 표시된 금액 한도 내에서 물건이나 서비스를 제공 받음 ③ 대부분의 금융기관에서 취급하지 않으며, 현금화하려면 일정 부분 손해(환전 수수료 공제)를 보기도 함 ④ 개인재산이므로 파손하거나 버리더라도 남에게 피해를 주지 않으면 무방함 ⑤ 화폐와 달리 유통 기한이 있음(대개 발행일로부터 5년) ⑥ 식별이 불가능할 정도로 훼손되면 가치를 상실할 수 있음(현금 보상이 안 됨) 등이 있다.

상품권의 종류를 발행 주체에 따라 분류하면, 자기 발행형과 제3자 발행형으로 나눌 수 있다. 자기 발행형 상품권은 상품권 발행자와 물품이나 용역 제공자가 일치하는 형태의 상품권을 말하며, 주로 발행자 스스로 직접 생산・판매하는 물품이나 용역을 대상으로 발행한다. 시중에서 많이 사용되는 제화상품권, 주유상품권, 의류상품권, 백화점상품권 등이 여기에 해당한다. 제3자 발행형 상품권은 발행자와 물품이나 용역의 제공자가 일치하지 않는 형태의 것으로 상품권 발행자와 물품이나 용역의 제공자가 일정한 계약을 체결하여 가맹점에서 물품이나 용역을 제공 받을 수 있는 상품권을 말한다. 도서상품권, 문화상품권, 외식상품권 등이 주로 발행된다. 경품용 상품권은 이러한 기준에서 살펴볼 때, 대부분 제3자 발행형 상품권에 해당한다고 볼 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 상품권은 사회에서 많이 사용되고 있으며, 경제 활성화에 기여하는 측면이 크다고 할 수 있다. 그러나 상품권은 법률상의 유가증권으로서 과소비 조장과 부조리(탈세, 환전 등)의 수단으로 악용될 소지도 크기 때문에 발행사와 상품권 소지자의 올바른 사용이 절실히 요구된다.

2. 경품용 상품권제 추진 경과

아케이드게임 산업 관할 업무가 1998년 8월 27일부로 보건복지부에서 문화관광부로 이관되었으며, 문화관광부 업무 이관 후 게임물 검사 기관도 한국컴퓨터게임산업중앙회에서 한국공연예술진흥협의회로 변경(문화관광부고시 제1998-34호)되었다.

1998년 이후 국내 아케이드게임 산업은 지속적인 수익성 악화로 인해 침체 국면에 처하게 된다. 전국적으로 인기를 구가하며 국내 아케이드게임 시장의 활성화를 견인했던 DDR 형태의 댄스 뮤직 게임이 1998년 말부터 감소세에 이르며 지속적으로 시장규모가 축소되었다. 국내 아케이드게임 산업은 새로운 수익 창출 기회를 모색하기 위하여 청소년게임에서 경품취급게임산업으로 수익 중심이 이동하게 된다.

게임장의 경품 지급 규정들을 살펴보면, 1998년 이전에는 한국컴퓨터게임산업중앙회 점검위원회 세부운영규정에 의거하여 2,000원 이내의 완구류, 학용품류로 경품을 제한하였다. 1998년 문화관광부로 아케이드게임 산업 업무가 이관된 이후 문화관광부 고시 제 1998-34호에 의거하여 소비자 가격기준 5,000원 이하로서 공공의 거래질서를 저해하지 않는 물품을 경품으로 지급하도록 하였다. 그러다가 '음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률' 동 시행령에 의거하여 1999년 5월 15일부터 통상적인 기념품의 범위도 경품으로 지급 가능하도록 하였다.

게임장에서 경품으로 상품권을 제공하게 된 배경은 기존의 경품이 조잡한 중국제 수입물건(인형 등)이 대부분으로 대다수 이용자가 지급받은 경품을 버리는 사례가 늘어나면서 이를 대체하고자 금반지 등 귀금속류나 경품 교환용 티켓을 지급하였다. 그러나 귀금속류나 티켓 등을 이용하여 환전하기에 이르렀으며 이로 인한 이용자 피해가 증가하고 사행성을 조장하게 되었다. 이에 따라 게임장의 경품 시장의 혼탁 방지와 건전화를 도모하고 문화·관광산업의 발전에 기여할 수 있는 문화상품권, 도서상품권 등 상품권을 제공하게 하여 침체된 아케이드게임 산업과 게임장을 활성화하고자 하였다.

그러나 게임장 업무가 문화관광부로 이관(98. 8. 27)되기 이전 “한국컴퓨터게임산업업중앙회”에서 일부 게임물을 파행적으로 심의하여 사행성 게임물이 시중에 유통되었었고, 문화관광부로 업무가 이관된 후에는 영상물등급위원회의 “스크린경마게임” 심의(2003. 1. 30)로 사행성 게임물이 본격적으로 등장하게 되었다. 그 이후 바다이야기, 황금성과 같은 신종 릴 게임류가 영상물등급위원회의 심의를 받아 게임장에 유통되면서 게임물의 불법 개·변조로 인한 상품권의 과다 배출, 환전 등이 성행하고 이로 인하여 게임장의 사행성이 급격하게 증가하기에 이르렀다.

□ 스크린경마 게임물 문제점

○ 최초 심의일자 : 24, 30인 경마(2003년 1월 30일) / 최고 60인 스크린경마(2003년 9월 5일)

○ 스크린경마 게임물의 문제점

- 게임성이 없이 경품이나 배당의 획득이 주목적
- 과다한 배팅이나 배당이 있어 사행심 조장
- 경품배출(2만원 이내)후 잔여점수로 다시 게임이 가능
- 1구역당 최고 배팅액을 2,500원으로 제한하였으나, 구역 제한을 하지 않아 실제 무제한의 배팅과 최고 999배까지 배당이 가능

□ 릴 게임물 문제점

○ 최초 심의일자 : 2004년 12월 7일(바다이야기) / 황금성(2005. 3. 24), 오션파라다이스(2005. 6. 7)

○ 릴 게임물의 문제점

- 슬롯머신 유사 게임인 릴 게임을 부가게임으로 심의 신청
- 게임물이 전용보드가 아닌 일반 PC로 운영되도록 하면서 등급분류 심의 후 게임장 설치된 게임물의 불법 개·변조 여부 확인 어려움

이와 같이 사행성이 과다한 게임물로 인하여 게임제공업소에서 발생하는 많은 문제점과 민원을 해소하면서 주5일 근무제에 따른 건전한 게임장 문화를 조성하기 위하여 문화관광부는 '게임제공업소의 경품취급기준'을 개정하여 고시(2005년 12월 32일)하였다. 고시를 개정하게 된 주요 이유는 1999년 상품권법 폐지로 게임장에서 경품으로 딱지상품권 유통이 난립하고, 환전으로 사용되는 등 아케이드게임시장이 왜곡되는 것을 방지하고자 일정 요건을 갖춘 상품권을 선별하여 제공하도록 하기 위한 취지에서 도입되었다.

문화관광부는 개정된 고시에 따라 인증 심사를 거쳐 게임제공업소의 경품 제공용으로 22개 상품권을 공고(2005년 3월 31일)하였다. 그러나 발행사의 가맹점 현황 실사 및 제출서류에 대한 검증심사 결과, 인증된 22개 업체가 모두 허위설를 제출한 사실이 확인되어 선정된 22개 상품권을 모두 취소(2005년 6월 30일)하였다. 기 선정된 '게임제공업소의 경품용 상품권'이 모두 취소됨에 따라, 게임제공업소의 경품용 상품권 유통의 혼란을 최소화하고 안정적인 상품권 유통을 위하여 구상품권법('99년 폐지)을 참조하여 경품용 상품권 지정제도를 시행하게 되었다.

경품용 상품권 지정제도는 게임장에서 건전한 경품용 상품권을 유통하고자 하는 자는 누구든지 지정기관에서 요구하는 지정요건을 충족할 경우 경품용 상품권으로 지정받을 수 있도록 하였다. 지정기관에서 지정요건 적합 여부에 대하여 확인 실사 후 수시로 지정하게 한 것이다. 주요 지정 요건은 ① 보증보험사 등 금융기관의 지급보증 ② 상환실적이 있는 문화·관광 관련 가맹점 100개 이상 보유 ③ 상품권 관리를 위한 전산시스템 구비 등이다.

3. 경품용 상품권제에 대한 평가

게임장의 조잡한 경품 제공 및 인형, 귀금속, 딱지상품권, 경품 교환용 티켓 등을 이용한 환전 행위를 차단하고 건전한 경품문화 정착을 통한 아케이드 게임 시장 건전화와 문화·관광 산업 발전을 위하여 경품용 상품권제를 도입(2002년 2월 9일)하였다. 이를 통하여 조잡한 경품의 유통 및 환전을 줄임으로써 이용자 피해 및 게임제공업소의 사행성이 다소 감소하였다. 게임 이용

자는 원치 않는 경품을 받는 것보다 선택의 폭이 넓은 상품권을 선호하였고, 이는 게임 시장의 활성화에도 기여하는 한편, 문화·관광 가맹점을 통한 경품용 상품권 이용으로 국내 문화·관광 산업 발전에도 기여하였다.

그러나 사행성이 높은 스크린경마 게임물의 심의(2003년 1월)를 계기로 가맹점 없는 딱지 상품권이 등장하고 환전 수단으로 악용되었다. 딱지 상품권의 유통 증가로 이용자 피해가 증가하고, 게임장의 사행성 증가에 대한 사회적 비난이 거세지면서 제도 개선의 필요성이 제기되었다.

이에 문화관광부는 가맹점 없는 딱지 상품권 유통을 차단하고 게임제공업소의 건전한 경품 문화 정착과 게임 이용자 보호를 위하여 경품용 상품권 지정제도를 시행(2005년 7월 6일)하였다.

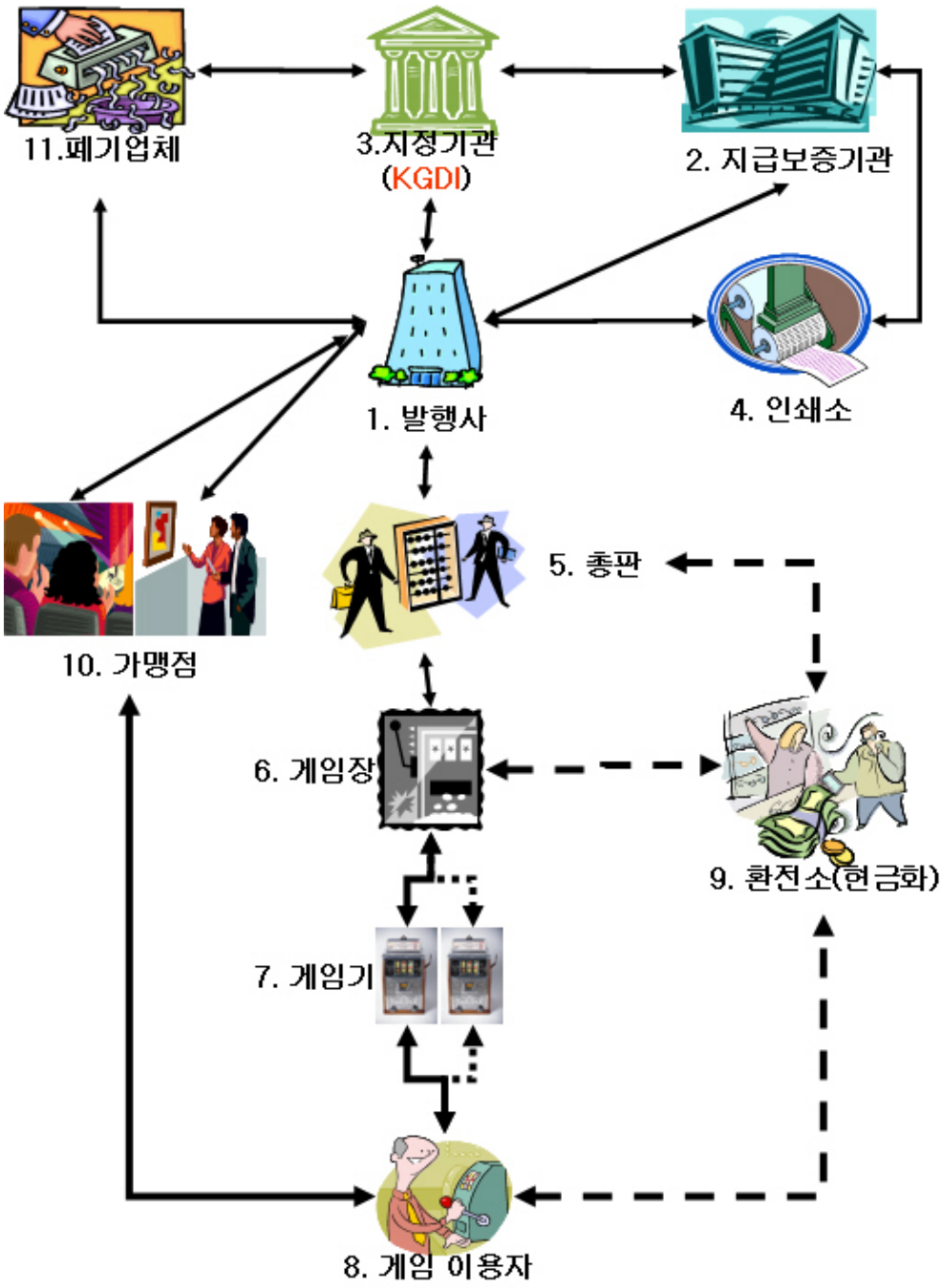
경품용 지정제도 시행으로 딱지 상품권 유통이 크게 줄어들었으며, 전국적 규모의 가맹점과 지급보증으로 게임 이용자에 대한 보호가 강화되었다. 특히 상품권 발행, 유통, 폐기 등에 대한 사전·사후 관리를 실시함으로써 상품권 유통량 파악 등 체계적인 관리가 가능해졌다. 또한, 지정제도 시행 이후 문화·관광 가맹점을 통한 상환 실적이 8개월간 1,450억원에 이르러 문화·관광 산업 발전에도 기여한 것으로 보인다.

그러나 사행성 높은 신종 릴 게임류의 등장(2005년 3월) 및 불법 개·변조를 통한 상품권 과다 배출이 게임장의 새로운 수익모델로 확산되면서 사행성 게임장이 대형화되고 과다 배출된 상품권의 환전 증가로 사회적으로 사행성 문제가 심화되었다. 특히 과다 배출된 상품권이 환전 등으로 오용되면서 아케이드게임 업계 전체가 사행성을 조장하는 도박장으로 인식되어 사회적으로 지탄의 대상이 되기에 이르렀다.

4. 경품용 상품권제의 구조적 문제점

경품용 상품권은 발행사가 총판 등을 통하여 게임장에 상품권을 공급하고 게임장은 이용자에게 경품으로 상품권을 지급하여 이용자가 발행사와 계약이 체결된 문화·관광산업 관련 가맹점과 일반 가맹점에서 상품권을 사용하고

가맹점은 발행사에 상환 요청을 하는 것이 정상적인 유통 구조이다. 그러나 게임장에서 불법 개·변조된 게임물을 이용하여 상품권을 과다 배출하게 되고 필요 이상으로 상품권을 소지하게 된 이용자는 게임을 다시 하기 위하여 이를 환전소에서 환전할 수 밖에 없으며, 게임장은 환전소 등으로부터 상품권을 재매입하여 사용하는 비정상적인 유통 구조가 주류를 이루고 있다.



정상 순환구조: ———— 비정상 순환구조: ·····

경품용 상품권의 비정상적인 유통구조를 좀 더 자세히 살펴보면, 상품권의 과다 배출과 이로 인한 환전이 비정상적 유통구조 수익 창출의 핵심이라는 것을 알 수 있다. 다시 말하면, 환전이 증가할수록 게임장, 환전소, 발행사의 수익이 증가하는 구조이다. 한국게임산업개발원에서 조사한 자료에 의하면, 작년 8월 지정제도를 도입한 이후 금년 7월 말까지 발행된 상품권이 무려 60억매, 30조원에 이른다는 것이다. 이는 2006년 우리나라 국방예산 23조원을 훨씬 초과하는 규모로서 상상하기 어려운 규모이다.

여기서 한 가지 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 경품용 상품권의 비정상적인 수익구조상 각 주체는 수익을 높이기 위해서는 상품권 발행량을 극대화하여야 한다는 것이다. 발행사는 주수입원이 가맹점을 통한 상환 수수료가 아니라 환전에 의해서 회수되는 구권 상품권의 교환 수수료이고, 게임장과 환전소는 게임 이용자로부터 구입한 상품권을 재매입(재사용)함으로써 수익을 창출한다. 언론에서 보도하는 기사에 따르면 일부 게임장의 경우 경품 배당 확률이 최대 104%라고 하니 상식적으로 이해하기는 불가능해 보인다. 결국, 상품권 회전율 높여서 환전 수수료를 챙기는 것이 훨씬 많은 수익을 훨씬 빠르게 챙길 수 있기 때문이라는 결론이 나온다. 이용자는 환전 수수료로 떼이는 돈은 생각하지 않고 손에 쥐게 되는 상품권의 수량만 생각하게 되어 결국 사행성을 조장하게 되는 것이다.

구분	정상적 수익구조	비정상적 수익구조
발행사	가맹점 상환	신・구권 교환 수수료
게임제공업소	게임 이용요금	환전 수수료

따라서, 상품권 발행사, 게임제공업소 모두 정상적 수익구조가 아닌 비정상적 수익구조에 의존하고 있다는 결론이 나온다. 발행사의 경우 가맹점 상환은 상품권 총 발행량의 1.5% 수준이라고 한다. 그렇다면 나머지 98.5% 상품권은 과연 무엇인가? 환전으로 사용된 것이다. 경품용 상품권의 과다 발행으로 게임이용자는 필요 이상 또는 소비 가능한 수량 이상의 상품권을 취득하게 되고 게임 이용자는 이것을 현금화할 수 있는 방법이 필요(현금화를 하는 이유는 게임을 계속 하거나 기타 현금이 필요한 사정)하다. 그러나 현행법

상으로는 상품권을 공식적으로 현금화할 수 없으므로 환전소를 통한 음성적인 환전이 이루어지게 된다. 이로 인하여 발생하는 불필요한 사회적 비용도 만만치 않을 것으로 판단된다. 60억매가 넘는 상품권의 인쇄・폐기에 소요되는 비용(용지는 재활용이 불가능하다)이나 사행성의 증가로 인한 사회적 병폐 등을 치료하기 위해서는 얼마나 많은 시간과 비용이 들어갈지 매우 안타깝다.

불법 개・변조된 게임물을 이용하여 상품권을 과다 배출하는 게임장이나 환전에 의한 신・구권 교환으로 수익을 창출하는 것도 정부의 책임이 전혀 없다고는 할 수 없을 것이다. 당초 경품용 상품권제를 도입하기 전에 발생 가능한 문제들을 정확하게 분석・예측하지 못하였다. 그리고 불법 행위로 인하여 사행성이 늘어나는 것을 제대로 막지 못한 책임도 있다. 당초 경품용 상품권제 도입 취지가 게임제공업소의 딱지상품권 유통이 난립하고, 환전으로 사용되는 등 아케이드 게임시장을 왜곡시키는 것을 방지하기 위한 것이라고는 하지만 상품권 유통량에 대한 파악・관리가 가능해졌다고는 하더라도 환전 등 사행행위 문제는 해결하지 못하였다.

특히, 지정 상품권의 환전 등으로 인한 사행행위가 심화되었음에도 환전에 대한 제재 법규 미비와 단속의 어려움 등으로 게임물 불법 개・변조에 의한 상품권 과다 발행이나 환전을 차단하지 못한 책임이 있다 할 것이다. 그리고 게임물 등급 심의와 관련 하여서도 게임제공업소용 게임물에 대하여 사전 기술심의를 하지 않고 게임물의 내용으로만 등급분류 심의를 한 것이나 등급 분류를 받은 게임물의 양산・배포 과정에서 사후적인 관리체계가 미비하여 결국은 게임물 불법 개・변조의 빌미를 제공했다고도 볼 수 있다.

그러나 오늘날 사회적으로 사행성이 커다란 문제로 부각하게 된 것은 정부의 제도 운영상의 문제보다 경품용 상품권 관련 업계의 기업가 정신과 사회적 책임 의식 결여가 보다 근본적인 원인이다. 사행성 근절을 위하여 도입한 경품용 상품권 제도를 악용하여 게임물 불법 개・변조를 통해서 수익을 극대화하려고 한 것이나 사회적으로 사행성이 확산되는데도 불구하고 수익 창출에만 급급하여 사행성 차단을 위한 보다 적극적인 노력을 하지 않았다는 사실만으로도 업계는 아케이드게임 산업의 문화적・산업적 발전 가능성을 스스로 차버리고 사회로부터의 지탄을 자초했다고 밖에 볼 수 없다.

수많은 게임장, 발행사는 비정상적인 수익 구조로 영업을 하면서 사행성 확산 등 사회적 문제에 대한 책임감은 부족하였다. 대다수 업체는 경품용 상품권이 환전으로 오용된다는 사실을 인지하면서도 방관적인 태도로 일관하면서 타 업체와의 경쟁을 이유로 불법 개·변조된 게임물 운영에 동조하거나 상품권 재매입, 신·구권 교환 등을 자행하였다.

5. 경품용 상품권제 폐지에 관한 제언

지난 7월 27일 정부와 여당은 고위당정회의를 통하여 '사행성 게임 근절 대책'을 발표하면서 경품용 상품권제를 폐지하기로 결정하였다. 매우 안타까운 일이 아닐 수 없다. 누구의 잘잘못을 따지기 보다는 왜 이러한 조치가 내려질 수 밖에 없었는지, 향후 아케이드게임 산업 발전을 위하여 어떠한 노력들을 해야 하는지에 대하여 정부와 업계가 함께 고민하여야 할 것이다.

경품용 상품권이 사행성의 근본 원인은 아니라 할 지라도 이미 앞에서 언급한 바와 같이 상품권은 유가증권으로서 환금성이 높고 취급이 용이하여 사행성을 조장하는 매개체로 오용되고 있다는 것은 부인할 수 없을 것이다. 상품권 과다 배출, 환전, 신·구권 교환 등 비정상적인 방법으로 수익을 창출하는 현 구조로는 경품용 상품권제를 폐지할 수 밖에 없다. 연간 30조원의 경품용 상품권중 99%가 환전되는 현 상황에서는 제도 개선만으로 사행성을 근절시키는데 한계가 있다. 사행성 결정기준 강화, 등급분류 심의 등을 통하여 사행성을 완화시킬 수는 있으나 경품용 상품권이 존재하는 한 환전 등 근본적인 문제 해결은 불가능하다. 업계에서는 유예기간 동안 건전한 경품 지급을 통한 정상적인 수익구조로 전환하기 위한 방안을 모색하여야 할 것이다. 정부 역시 업계가 안정적으로 연착륙할 수 있도록 모든 노력을 기울여야 할 것이며 아케이드게임 산업 진흥을 위한 특단의 조치를 강구하여야 한다.

분명한 것은 정부가 제도를 운영하는데 있어서 일부 미흡한 점이 있어다 하더라도 만약 업계가 그 규정을 준수하고 정상적으로 영업을 하였다면 경품용 상품권제 폐지라는 극단적인 조치는 없을 것이라는 점이다. 업계는 정부의 과실을 묻기 이전에 기업가 정신과 사회적 책임의식 결여라는 부분에 대하여 한번쯤 성찰해보는 성숙된 자세가 필요하다.

붙임 1

게임제공업소의 경품취급기준 고시

◈ 문화관광부고시 제2002-12호

음반·비디오물및게임물에관한법률(법률 제6473호) 제2조제9호 및 동법 시행령 제4조·별표1의 규정에 의한 게임제공업에서 제외하는 영업소의 구체적인 범위 등을 다음과 같이 고시합니다.

2002년 10월 12일
문화관광부장관

게임제공업에서 제외하는 영업소의 범위 등

1. 목적

동 제도의 법적 취지를 고려, 게임제공업에서 제외하는 영업소(이하 "일반영업소"라 한다)의 구체적인 범위 등을 정함으로써 게임물 설치에 적정을 기하고, 동 게임물 이용자 등에게 건전한 게임물을 제공토록 함으로써 청소년의 보호와 게임산업의 발전 및 건전한 게임문화정착을 도모하고자 함.

2. '게임제공업에서 제외하는 영업소'(일반영업소)의 개념 및 범위

가. 개　념

○'일반영업소'라 함은 게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우의 영업을 영위하는 영업장소를 말함.

- 다만, 노점, 유사 이동판매업 및 통신판매업 등 무점포 도·소매업소는 제외함.

○ 백화점 등 종합 도·소매점 내부에 다수의 사업장이 포함된 경우에는 각 영업장을 별개의 일반영업소로 봄.

나. '영업을 영위하는 영업장소'의 범위

○ '영업장소'라 함은 당해 영업소의 영업행위가 이루어지는 시설의 내부를 원칙으로 하되

○ 영업소의 영업행위가 실외 또는 실내·외부에서 동시에 이루어지는 경우에는 당해 영업소의 이용고객에 한하여 제공될 수 있도록 영업시설에 부속하는 별도의 공간으로 명확히 구획된 장소를 말함.

○ 당해 영업소가 사전에 설정한 '영업시간의 종료 후' 또는 '영업행위가 이루어지지 않는 기간 중' 게임물을 이용토록 하는 경우에는 일반영업소가 아닌 곳에서 게임물을 제공하는 것으로 봄.

3. 시행시기

이 고시는 고시한 날부터 시행한다.

◈ 문화관광부고시 제2002 - 18호

음반·비디오물및게임물에관한법률(법률 제6473호) 제32조제3호의 규정에 의하여 게임제공업소(게임제공업을 포함하는 복합유통·제공업소 포함)의 경품취급기준을 다음과 같이 개정·고시합니다.

2002년 12월 30일

문화관광부장관

게임제공업소의 경품취급기준

1. 목적

게임제공업소에서 제공하는 경품의 종류 및 방법 등 취급 기준을 정함으로써 게임제공업소의 건전한 운영을 도모하고 사행행위를 방지하며 청소년을 보호하고자 함.

2. 경품의 종류

가. 경품으로 다음과 같은 종류를 제공할 수 있다. 다만, 경품제공을 통해 사행행위를 조장할 수 있는 유가증권(도서상품권·문화상품권 및 국민관광상품권 제외)이나 보석·귀금속류(금 14k 이상 포함), 생명체, 청소년 유해매체물, 기타 미풍양속을 해치게 할 수 있는 물품 등을 진열하거나 제공하여서는 아니 된다.

(1) 완구류·문구류·캐릭터상품류·문화상품류·관광기념품류·액세서리류

(2) 도서상품권·문화상품권·국민관광상품권·관광진흥법에 의한 호텔업 시설의 당해 호텔시설이용권

(3) 의류·생활필수품 등 일상생활에서 일반적으로 유통되는 물품

나. 경품 1개의 가격은 시중판매가격 기준 "전체이용가" 게임물의 경우 1만원, "18세이용가" 게임물의 경우 2만원을 초과하여서는 아니 된다. 다만, 관광진흥법에 의한 호텔업 시설내의 일반게임장에서는 18세이용가 게임물의 경우 5만원 이내의 당해 호텔시설이용권을 제공할 수 있다. 이 경우 시중판매가격이라 함은 매입방법 등의 여하를 묻지 않고 일반 소매상점에서 판매되고 있는 동일상품 또는 유사상품과 비교해서 인정되는 가격을 말한다.

3. 경품제공방법

가. 당초 등급분류시에 경품지급기능이 있는 상태로 등급분류 받은 게임물에 한하여 게임의 그 결과에 따라 경품을 고객에게 제공할 수 있다.

나. 경품은 환전할 수 없으며 환전행위를 알선하여서도 아니 된다.

다. 경품은 경품의 수를 누적하여 경품의 종류를 벗어나는 경품으로 교환·제공할 수 없다.

라. 경품취급기준에 의해 제공되는 경품의 종류 및 가격이외의 경품과 다른 경품을 전시 또는 보관하여서는 아니 된다.

4. 시행시기

가. 이 고시는 고시한 날부터 시행한다.

나. 종전의 문화관광부고시 제2002-2호(2002.2.9)는 이 고시의 시행일부터 폐지한다.

◈ 문화관광부고시 제2004-14호

음반·비디오물및게임물에관한법률(법률 제7131호) 제32조제3호의 규정에 의하여 게임제공업소(게임제공업을 포함하는 복합유통·제공업소 포함)의 경품취급기준을 다음과 같이 개정·고시합니다.

2004년 12월 31일
문화관광부장관

게임제공업소의 경품취급기준

1. 목적

게임제공업소에서 제공하는 경품의 종류 및 지급방법 등 취급기준을 정함으로써 청소년을 보호하고 사행행위를 방지하여 게임제공업소의 건전한 운영에 기여하고자 함.

2. 경품의 종류

게임의 결과로 제공할 수 있는 경품의 종류는 다음과 같다.

① 완구류·문구류·캐릭터상품류·문화상품류·관광기념품류·액세서리류, 경품교환용티켓(전체이용가게임물에 한함)

② (재)한국게임산업개발원 등의 인증 심사를 거쳐 문화관광부장관이 공고하는 인증된 상품권(18세이용가게임물에 한함)

③ 의류·생활필수품 등 일상생활에서 일반적으로 유통되는 물품. 단, 청소년보호법에서 규정하는 청소년 유해매체물 및 유해약물·물건은 제외

3. 경품지급기준

가. 경품을 제공할 수 있는 게임물 및 경품한도액 기준은 다음과 같다

① 전체이용가 게임물 : 1만원이내(시중판매가격 기준)

② 18세이용가 게임물 : 2만원이내(시중판매가격 기준)

③ 사행성 간주 게임물은 경품을 제공 할 수 없음

나. 동 지급기준의 용어의 의미는 다음과 같다.

① "경품한도액"이라 함은 1회 이상의 게임을 진행하면서 당첨된 점수를 누적하여 획득 할 수 있는 경품의 최고금액을 말함.

② "시중판매가격"이라 함은 일반 소매상점에서 판매되고 있는 동일상품 또는 유사상품과 비교해서 인정되는 가격을 말함.

③ "1회 게임"이라 함은 게임 시작 후 다음 게임이 시작되기 전까지를 말하며, 다만 메달을 이용하는 게임물의 경우 메달 1개 투입후 다음 메달 1

개를 투입하기 전을 말함.

④ “사행성 간주 게임물”이라 함은 다음과 같은 게임물을 말함

㉮ 1회 게임의 시간(배팅·홀드 등 이용자에 의해서 진행되는 시간은 제외됨)이 4초미만인 게임물

㉯ 1시간당 총 이용금액이 90,000원을 초과하는 게임물

㉰ 잭팟누적점수 · 최고당첨액(주게임, 부가게임, 잭팟게임의 당첨액 등을 모두 포함) · 경품누적점수 등이 경품한도액을 초과하는 게임물

4. 경품제공방법

가. 경품은 등급분류기관에서 등급분류 시에 승인된 경품지급장치를 통해서만 제공되어야 하며, 특히 18세이용가게임물의 경우 경품지급장치에 의하지 아니하고 영업소 관계자 등이 경품을 교환 · 제공하여서는 아니 된다.

나. 경품이 제공됨과 동시에 이용자가 투입한 이용요금창을 제외한 모든 창의 기록사항은 반드시 삭제되어야 한다.

다. 게임의 결과 획득한 점수는 보관할 수 없으며 이를 누구든지 매매하거나 또는 매매하도록 하여서는 아니된다.

5. 경품제공 시 준수사항

가. 경품을 환전 또는 환전알선하거나, 제공되어진 경품을 재매입하는 행위를 하여서는 아니 된다.

나. 제공되는 경품이외의 다른 물품을 전시 · 보관하거나 교환·제공하여서는 아니 된다.

다. 경품의 구매일자, 종류, 단가, 수량(상품권은 일련번호 표기 포함) 및 구입처 등이 기재된 경품구매대장(거래내역확인서 첨부)을 구매한 날로부터 1년이상 보관하여야 한다.

라. 경품지급기준에 의거 경품을 제공할 수 없는 게임물에는 「비경품게임물」이라는 표지판(10㎝×5㎝이상)을 게임물의 전면부 우측 상단에 식별이 용이하게 부착·관리하여야 한다.

6. 시행시기

가. 이 고시는 고시한 날부터 시행한다. 다만, 이 고시 시행당시 종전의 게임물은 고시한 후 60일이 경과한 날부터 시행한다.

나. 경품의 종류 중 상품권은 문화관광부장관이 공고한 날부터 시행한다.

◈ 문화관광부고시 제2005-9호

음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률(법률 제7416호) 제32조제3호의 규정에 의하여 게임제공업소(게임제공업을 포함하는 복합유통·제공업소 포함)의 경품취급기준을 다음과 같이 개정·고시합니다.

2005년 7월 6일

문화관광부장관

게임제공업소의 경품취급기준

1. 목적

게임제공업소에서 제공하는 경품의 종류 및 지급방법 등 취급기준을 정함으로써 청소년을 보호하고 사행행위를 방지하여 게임제공업소의 건전한 운영에 기여하고자 함.

2. 경품의 종류

게임의 결과로 제공할 수 있는 경품의 종류는 다음과 같다.

① 완구류·문구류·캐릭터상품류·문화상품류·관광기념품류·액세서리류,

② 의류·생활필수품 등 일상생활에서 일반적으로 유통되는 물품. 단, 청소년보호법에서 규정하는 청소년 유해매체물 및 유해약물·물건은 제외

③ 경품교환용티켓(전체이용가게임물에 한함)

④ (재)한국게임산업개발원에서 지정하는 상품권(18세이용가게임물에 한함)

3. 경품지급기준

가. 경품을 제공할 수 있는 게임물 및 경품한도액 기준은 다음과 같다

① 전체이용가 게임물 : 1만원이내(시중판매가격 기준)

② 18세이용가 게임물 : 2만원이내(시중판매가격 기준)

③ 사행성 간주 게임물은 경품을 제공 할 수 없음

나. 동 지급기준의 용어의 의미는 다음과 같다.

① "경품한도액"이라 함은 1회 이상의 게임을 진행하면서 당첨된 점수를 누적하여 획득 할 수 있는 경품의 최고금액을 말함.

② "시중판매가격"이라 함은 일반 소매상점에서 판매되고 있는 동일상품 또는 유사상품과 비교해서 인정되는 가격을 말함.

③ "1회 게임"이라 함은 게임 시작 후 다음 게임이 시작되기 전까지를 말하며, 다만 메달을 이용하는 게임물의 경우 메달 1개 투입후 다음 메달 1개를 투입하기 전을 말함.

④ “사행성 간주 게임물”이라 함은 다음과 같은 게임물을 말함

㉮ 1회 게임의 시간(배팅·홀드 등 이용자에 의해서 진행되는 시간은 제외됨)이 4초미만인 게임물

㉯ 1시간당 총 이용금액이 90,000원을 초과하는 게임물

㉰ 잭팟누적점수 · 최고당첨액(주게임, 부가게임, 잭팟게임의 당첨액 등을 모두 포함) · 경품누적점수 등이 경품한도액을 초과하는 게임물

4. 경품제공방법

가. 경품은 등급분류기관에서 등급분류 시에 승인된 경품지급장치를 통해서만 제공되어야 하며, 특히 18세이용가게임물의 경우 경품지급장치에 의하지 아니하고 영업소 관계자 등이 경품을 교환·제공하여서는 아니 된다.

나. 경품이 제공됨과 동시에 이용자가 투입한 이용요금창을 제외한 모든 창의 기록사항은 반드시 삭제되어야 한다.

다. 게임의 결과 획득한 점수는 보관할 수 없으며 이를 누구든지 매매하거나 또는 매매하도록 하여서는 아니 된다.

5. 경품제공 시 준수사항

가. 경품을 환전 또는 환전알선하거나, 제공되어진 경품을 재매입(재사용)하는 행위를 하여서는 아니 된다.

나. 제공되는 경품이외의 다른 물품을 전시 · 보관하거나 교환·제공하여서는 아니 된다.

다. 경품의 구매일자, 종류, 단가, 수량(상품권은 일련번호 표기 포함) 및 구입처 등이 기재된 경품구매대장(거래내역확인서 별첨)을 구매한 날로부터 1년이상 보관하여야 한다.

라. 경품지급기준에 의거 경품을 제공할 수 없는 게임물에는 「비경품게임물」이라는 표지판(10㎝×5㎝이상)을 게임물의 전면부 우측 상단에 식별이 용이하게 부착·관리하여야 한다.

6. 시행시기

이 고시는 고시한 날부터 시행한다.

붙임 2

경품용 상품권 지정제도 운영규정

경품용 상품권 지정제도 운영규정

제정 : 2005.7.14.
개정 : 2005.7.29.

제1조(목적) 이 규정은 음반·비디오물및게임물에 관한 법률 제32조 제3호 및 게임제공업소의 경품취급기준고시에 의거 (재)한국게임산업개발원이 게임제공업소에서 제공하는 경품용 상품권의 지정에 따른 필요한 운영사항을 규정하여 게임제공업소의 건전한 운영을 기하고자 함을 목적으로 한다.

제2조(용어의 정의) 이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "경품용 상품권"이라 함은 게임제공업소에서 게임의 결과로 제공할 수 있는 경품의 종류 중 상품권(이하 "상품권"이라 한다)을 말한다.
2. "지정기관"이라 함은 경품취급기준고시에 의해 상품권의 지정, 상품권의 발행승인, 정산 등에 따른 지급보증 준수여부 관리 및 지정된 상품권 발행사(이하 "발행사"라 한다) 준수사항 위반에 따른 지정철회 등의 업무를 위탁받은 상품권 지정제도 운영기관을 말한다.
3. "지급보증기관"이라 함은 은행법 제2조의 규정에 의한 금융기관 또는 보험업법에 의한 보증보험회사로서 지정기관과 협약을 체결한 기관을 말한다.
4. "지급보증"이라 함은 발행사가 상품권의 상환의무를 이행하지 아니함으로써 게임의 결과로 제공된 상품권의 소지자가 입은 손해에 대한 보증을 말한다.

제3조(지정기관 등) 상품권의 지정기관은 (재)한국게임산업개발원으로 하며, 지정기관은 상품권 유통시장에서 정상적으로 거래되고 신뢰할 수 있는 상품권중에서 제4조의 지정요건을 충족하는 경우에 한하여 지정할 수 있다(일부개정 2005.7.29).

제4조(지정요건) 게임제공업소에서 경품으로 제공할 수 있는 상품권으로 지정받기 위해서는 다음 각 호의 요건을 모두 충족하여야 한다.

1. 게임의 결과 경품으로 제공된 상품권 소지자의 보호를 위하여 지급보증기관으로부터 지급보증을 받아야 한다.
2. 문화·관광산업의 활성화를 위하여 문화·관광산업(도서,공연,영화,음악,영상,전시,관광숙박 · 여행업에 한함)관련 상환액이 있는 가맹점이 최소 100개소 이상이어야 한다.
3. 상품권의 발행·유통·상환·폐기 등을 전산 관리하는 아래의 기능을 보유한 전자적 상품권 관리시스템을 구축하여 거래내역의 투명성과 자료 제출의 신뢰성을 확보하여야 한다.
   가. 상품권 발행 및 회수의 자동화, 일원화
   나. 상품권 판매 및 회수현황 파악(공급판매자별, 게임제공업소별 세부내역 포함)
   다. 상품권 회수의 정산, 집계 자동화
   라. 재고, 반품, 폐기 등 자료 관리의 자동화
   마. 신속한 위조, 변조 여부의 확인 가능
4. 상품권면에는 지급보증 받은 사실 및 보증계약 조건을 명기하여 발행사가 발행하는 다른 종류의 상품권과 구분하여야 한다.

제5조(지정신청) 상품권 발행사는 상품권으로 지정받기 위하여 다음과 같은 서류를 구비하여 지정기관에 신청하여야 한다.
1. 상품권 지정신청서(발행사별로 1개의 상품권만 신청가능).
2. 사업자등록증 사본 및 법인등기부등본
3. 상품권 발행계획서(권면금액, 문양, 내용 등 포함)
4. 상품권 약관 및 가맹점 규약
5. 지급보증기관이 발행한 지급보증서 또는 지급보증 확약서
6. 지급보증기관이 지정한 인쇄소와의 상품권 인쇄계약서
7. 지급보증 내용을 명기한 상품권 견본
8. 문화·관광산업분야의 가맹점 현황(회계사 확인이 있는 가맹점별 상환액 확인서 첨부)
9. 상품권의 발행·유통·상환·폐기를 관리할 수 있는 전자적시스템 설비 개요서

제6조(지정공고) ① 지정기관은 제4조의 규정에 의한 지정요건과 발행사가

제출한 제5조의 규정에 의한 신청서류 등을 확인하여 상품권으로 지정한 경우에는 신청사에게 지체 없이 통보하여야 한다.

② 제1항의 경우 문화관광부, 경찰청, 각 시·도, 지급보증기관 및 게임관련 단체에도 그 지정사실을 통보하고 지정기관의 홈페이지에 지체 없이 공고하여야 한다.

제7조(지급보증) ① 상품권의 지급보증에 관한 사항은 다음과 같다.

1. 지급보증기관은 제3조의 규정에 의한 지정기관과 상품권지정에 관련한 업무협약을 체결하여야 하고, 운용규정 제반사항의 준수 확약 및 지급보증 운용방안(개별약관, 운용방안 등)을 지정기관에 제출하여야 한다.
2. 지급보증의 대상자는 게임의 결과 제공된 상품권을 소지한 자로 하며, 발행사의 영업활동 영위를 위해 유통중인 상품권을 소지한 자는 보증대상에서 제외한다.
3. 지급보증의 효력에 대한 사실관계 확인, 분쟁 등을 예방하기 위하여 지급보증기관은 상품권 소지자의 1인당 피해보상 한도금액을 정할 수 있다.
4. 발행사는 상품권의 신규 또는 추가 발행 신청전 발행예정총액의 100분의 30이상, 발행한 상품권중 매분기말 현재 상환되지 아니한 상품권총액(미판매분 포함)의 100분의 50이상에 해당하는 금액의 지급보증서를 지정기관에 제출하여야 한다. 또한 지급보증금이 미달된 경우에는 지체없이 그 금액에 대하여 추가로 지급보증서를 제출하여야 한다.
5. 지급보증기관은 지급보증 금액의 한도내에서 보상하며, 발행사의 미상환 상품권 총액이 보증금액을 초과한 경우 담보비율을 산정하고 상환된 금액은 비율에 따라 보상 한다. 이 경우 지급보증기관의 보증채무는 소멸된다.
6. 발행사의 부도, 폐업으로 지급보증기관의 대지급 사유가 확정된 경우 지급보증기관은 30일 이상의 채권신고 기간을 정하여 일간신문 등에 채권신고를 공고하여야 하며, 지정기관은 상품권소지자의 피해구제를 위해 홈페이지에 별도로 공고한다.
7. 지급보증의 기간은 발행(예정)일로부터 5년으로 정한다.

② 지급보증기관은 유가증권 발권에 대한 위조 · 변조 방지 등의 특수인쇄시설 및 금고, 방화시설 등 보안시스템을 갖추고 유가증권 발행실적과 공신력 있는 법인을 상품권 발행인쇄소로 지정하며, 지정된 인쇄소는 상품권

인쇄를 하도급 하여서는 아니된다.

③ 지급보증기관은 지정한 인쇄소가 인쇄계약 또는 준수사항을 이행하지 아니한 경우에는 그 지정을 취소할 수 있다.

제8조(발행사 준수사항) 발행사는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다 (일부개정 2005.7.29).

1. 지정신청시 제출한 상품권 발행계획을 초과하여 상품권을 발행하고자하는 경우에는 추가발행 신청서를 지정기관에 접수하여 승인을 받은 후 제7조 제1항 제4호에서 정한 지급보증 의무금액이 충족된 지급보증기관의 지급보증서를 지정기관에 제출하여야 한다.
2. 발행한 상품권중 매분기(3월, 6월, 9월, 12월)말 현재 미상환된 상품권총액 및 미발행 또는 미판매 상품권에 대하여 1월 이내에 상품권 상환·폐기 내역 등의 세부 전산자료와 함께 지급보증기관에 정산신고하고 제7조 제1항 제4호에서 정한 보증금액의 지급보증서를 발급받아야 한다.
3. 상환된 상품권은 지급보증 식별, 발행번호, 발행일자, 권면금액 등 건별 세부내역을 전산자료로 자동 판독, 저장, 집계할 수 있는 자동화 시스템에 의해 폐기되어야 한다. 또한 폐기된 상품권에 대한 폐기확인서와 폐기사유를 확인할 수 있는 매출액, 상환액 등 거래내역 입증자료를 폐기내역 전산자료와 함께 정산시 지정기관에 제출하여야 한다.
4. 상품권의 발행·유통·상환·폐기 등의 실적과 각 거래세부명세자료와 가맹점의 내역 및 상품권 정산에 따른 발행보증금액의 지급보증서를 매분기(3월,6월,9월,12월) 다음달 말일까지 지정기관에 제출하여야 하며, 지정기관은 발행사가 제출한 자료를 지급보증기관과 공유할 수 있도록 한다.
5. 상품권은 지급보증기관의 통제하에 발행되어야 한다.
6. 지급보증된 상품권의 권면금액, 문양, 내용 등을 임의로 변경하여 발행할 수 없으며 부득이 변경하고자 하는 경우에는 사전에 지정기관과 지급보증기관에 상품권형식변경신청서를 제출하여 승인받아야 한다.
7. 지급보증이 해지된 경우에는 지정기관에 지체없이 그 사실을 서면으로 통보와 함께 발행사의 홈페이지에 해지사실을 공시하여야 한다.
8. 발행사는 공급판매자별, 게임제공업소별 세부내역을 확인할 수 있도록 전자적으로 자료를 관리하여야 한다.

9. 상품권은 게임제공업소에만 공급하여 게임제공업자 및 이용자가 건전하게 이용할 수 있도록 하여야 한다.
10. 해당 발행사의 가맹점에서 상품권을 사용할 수 없는 경우에는 그 소지자에게 액면 가액을 보상하여야 한다.
11. 상품권의 상환은 반드시 금융기관을 통하여 이루어져야 하며, 상환일·가맹점명·상품권수량·상환금액 등이 기록된 전자적 관리대장을 발행사 내부에 보관·비치하여 언제든지 거래내역을 확인할 수 있도록 관리하여야 한다.
12. 상품권 유통과 관련된 분쟁이 발생하는 경우 지체없이 지정기관 및 지급보증기관에 통지하여야 하며, 지정기관 및 지급보증기관은 이를 중재·조정 할 수 있다.
13. 발행사는 지정 상품권의 건전한 유통을 위하여 가칭'발행사협의회'를 구성할 수 있으며, 상품권의 비정상적인 유통방지를 위해 적극 노력하여야 한다.

제9조(지정철회) ① 지정기관은 다음 각 호의 1에 해당하는 경우 상품권의 지정을 철회할 수 있으며, 이 경우 지체없이 제6조의 규정에 따라 조치하여야 한다(일부개정 2005.7.29).

1. 제4조의 규정에서 정하고 있는 지정요건을 충족하지 않은 사유가 발생할 때
2. 제5조의 규정에 따라 제출한 서류가 허위로 확인될 때
3. 제7조제3항의 규정에 의하여 인쇄소지정이 취소될 때
4. 제8조의 규정에 의한 준수사항을 이행하지 아니한 때(단, 제12호 및 제13호 제외)
5. 지급보증기관으로부터 보증해지가 통보된 때
6. 상품권 발행 · 유통과 관련된 형사처벌을 받았을 때
7. 제8조제13호의 규정에 의한 발행사협의회에서 지정 철회를 요구할 때
8. 지급보증일로부터 6월이내에 상품권을 발행하지 아니한 때
9. 기타 이 규정에서 정하는 중대한 사항을 위반할 때

② 제1항에 의거 지정철회된 상품권의 발행사는 미판매상품권 및 게임제공업소에 판매된 상품권을 1월 이내에 신속히 회수하여 지정기관 및 지급보증기관의 입회하에 폐기하여야 한다.

제10조(신청의 제한) 지정기관은 제9조제1항에 의하여 지정철회된 상품권의 발행사에 대해 지정철회 일로부터 2년이 경과되지 아니한 경우 제5조의 규정에 의한 지정신청을 제한할 수 있다(일부개정 2005.7.29).

제11조(자료의 제출) 지정기관 및 지급보증기관은 상품권의 지정 및 사후관리에 필요한 자료를 발행사에 요구할 수 있으며, 발행사는 특별한 사유가 없는 한 요구자료를 제출하여야 한다.

제12조(사후관리) 지정기관은 이 규정에서 정한 상품권 시장의 건전한 정착 및 상품권의 사후관리를 위하여 사후관리센터를 설치·운영하여야 한다(일부개정 2005.7.29).

제13조(수수료 등) ① 발행사는 상품권의 지정업무 및 사후관리업무의 추진을 위하여 지정기관이 정하는 바에 따라 수수료를 지정기관에 납부하여야 한다(일부개정 2005.7.29).

② 지정기관은 이 규정에 필요한 사항을 세부기준으로 정한다.

부 칙

이 규정은 문화관광부장관이 승인한 날부터 시행한다.

경품용 상품권 지정제도 운영규정

제정 2005. 7. 14
개정 2005. 7. 29
개정 2006. 5. 23

제1조(목적) 이 규정은 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 제32조 제3호 및 게임제공업소의 경품취급기준고시에 의거 (재)한국게임산업개발원이 게임제공업소에서 제공하는 경품용 상품권의 지정에 따른 필요한 운영사항을 규정하여 게임제공업소의 건전한 운영을 기하고자 함을 목적으로 한다.

제2조(용어의 정의) 이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "경품용 상품권"이라 함은 문화관광부에서 고시한 '게임제공업소의 경품취급기준'에서 정한 게임제공업소에서 게임의 결과로 제공할 수 있는 경품의 종류 중 (재)한국게임산업개발원에서 지정하는 상품권을 말한다.
2. "지정기관"이라 함은 경품용 상품권의 지정, 발행, 유통, 상환 등에 대한 관리와 경품용 상품권 발행사 및 지급보증, 인쇄, 폐기 등의 기관(업체)에 대한 관련 규정 준수 여부 등을 관리하면서 준수사항 위반에 따른 지정철회 등의 업무를 문화관광부로부터 위탁받은 경품용 상품권 지정제도 운영기관을 말한다.
3. "지급보증기관"이라 함은 은행법 제2조의 규정에 의한 금융기관 또는 보험업법에 의한 보증보험회사로서 지정기관과 경품용 상품권 지급보증에 관한 협약을 체결한 기관(업체)을 말한다.
4. "지급보증"이라 함은 발행사가 경품용 상품권의 상환의무를 이행하지 아니함으로써 지급대상이 입은 손해에 대한 보증을 말한다.
5. "지급대상"이라 함은 지급보증기관의 약관에 명시된 대상을 말한다.

제3조(지정기관 등) ①경품용 상품권의 지정기관은 (재)한국게임산업개발원으로 하며, 지정기관은 상품권 유통시장에서 정상적으로 거래되고 신뢰할 수 있는 상품권 중에서 제4조의 지정요건을 충족하는 경우에 한하여 경품용 상품권으로 지정할 수 있다.

②지정기관은 제14조 제1항의 업무를 수행하기 위하여 수수료 범위 내에서

인력을 채용할 수 있으며, 자격요건·보수 등에 관한 세부기준은 지정기관의 내부규정을 따른다.

제4조(지정요건) ①경품용 상품권으로 지정받기 위해서는 다음 각 호의 요건을 모두 충족하여야 한다.

1. 지급보증기관으로부터 지급보증(확약서 및 의향서 포함)을 받아야 한다.
2. 지정기관이 지정한 인쇄소와 경품용 상품권 인쇄 계약을 체결하여야 한다.
   가. 지정기관은 유가증권 발권에 대한 위조 · 변조 방지 등의 특수인쇄시설 및 금고, 방화시설 등 보안시스템을 갖추고 유가증권 발행실적 있는 법인을 경품용 상품권 발행인쇄소로 지정하며, 지정된 인쇄소는 경품용 상품권 인쇄를 하도급 하여서는 아니 된다.
   나. 지정기관은 지정한 인쇄소가 계약 또는 준수사항을 이행하지 아니한 경우에는 경품용 상품권 인쇄의 제한 및 그 지정을 취소할 수 있다.
3. 문화·관광산업의 활성화를 위하여 문화·관광산업(도서,공연,영화,음악,영상,전시,관광숙박·여행업에 한함)관련 상환액이 있는 가맹점(월1회 이상 상환실적이 6개월 이상인 가맹점만 인정)이 100개소 이상이어야 한다. 단 지정요건 가맹점의 50%이상은 서울 · 경기지역을 제외한 5개 이상의 광역단체에 소재하여야 하며, 광역단체별 가맹점은 최소 10개 이상이어야 한다.
4. 가맹점 계약서에는 약관, 상환수수료율, 계약기간, 발행사 및 가맹점 대표자의 날인, 가맹점 입금계좌 등이 있어야 하며, 계약서 외의 별도 내용이 있을시 명기하여야 한다.
5. 발행사는 상품권의 발행 · 유통 · 상환 · 폐기 등을 전산 관리하는 자동화된 설비 및 정보시스템을 구비하여야 하며, 다음 각 호의 기능을 충족하여 거래내역의 투명성과 제출 자료의 신뢰성을 확보하여야 한다.
   가. 상품권 발행 및 회수의 자동화, 일원화
   나. 상품권 판매 및 회수현황 파악(공급판매자별, 게임제공업소별 세부내역 포함)
   다. 상품권 회수의 정산, 집계 자동화(가맹점별 회수내역 포함)
   라. 상품권의 재고, 반품, 폐기 등 자료 관리의 자동화
   마. 상품권에 대한 신속한 위조, 변조 여부의 확인 가능

바. 6개월 이상의 상품권 관리에 관한 정보시스템 운영 실적
사. 자동화된 설비 및 정보시스템 운영을 위한 적정인력 보유
아. 회계정보시스템과 상품권 관리 정보시스템의 연동

6. 경품용 상품권면에는 지급보증 받은 사실, 보증계약 조건의 명기 등 발행사가 발행하는 다른 종류의 상품권과 구분하여야 한다.
7. 상품권 관련계정에 대한 구분경리를 하여야 하며, 경품용 상품권 거래 전용 법인계좌를 구비하여야 한다.

②지정요건에 대한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.

제5조(지정신청) ①경품용 상품권 발행 지정신청을 하는 자는 제4조의 지정요건을 충족하고 다음 각 호를 모두 구비하여 지정기관에 신청하여야 한다.

1. 경품용 상품권 지정신청서(발행사별로 1개의 상품권만 신청 가능)
2. 사업자등록증 사본(업종에 상품권 관련업 포함) 및 법인등기부등본
3. 경품용 상품권 발행계획서(권면금액, 문양, 내용 등 포함)
4. 경품용 상품권 약관 및 가맹점 규약
5. 지급보증기관이 발행한 지급보증서 또는 지급보증 확약서(의향서)
6. 지정기관이 지정한 인쇄소와의 경품용 상품권 인쇄계약서
7. 지급보증 내용을 명기한 경품용 상품권 견본
8. 제4조 제1항 제3호의 가맹점 현황(회계사 확인이 있는 가맹점별 상환액 확인서 포함)
9. 제4조 제1항 제5호의 자동화된 설비 및 정보시스템 현황
10. 회계법인의 감사보고서(1년 미만인 경우에는 임의 감사보고서)

②지정기관은 제1항의 지정신청에 대한 확인 실사를 실시하여야 하며, 실사에 소요되는 경비는 지정신청을 하는 자가 부담한다.

③제1항의 제출서류를 구비하지 아니하거나 운영규칙에 정하는 제출서식을 따르지 아니한 경우 지정기관은 접수를 거부할 수 있다.

④지정신청에 대한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.

제6조(지정공고) ①지정기관은 제4조의 규정에 의한 지정요건과 제5조의 규정에 의하여 발행사가 제출한 자료 등을 확인하여 그 결과를 지정신청을 한 자에게 지체없이 통보하여야 한다.

②지정기관은 제1항의 결과 경품용 상품권으로 지정한 경우에는 문화관광부, 경찰청, 각 시·도, 지급보증기관, 발행사협의회 및 게임관련 단체에 그 지정사실을 통보하고 지정기관의 홈페이지에 지체없이 공고하여야 한다.

제7조(지급보증) ①경품용 상품권의 지급보증은 다음 각 호의 요건을 모두 충족하여야 한다.

1. 지급보증기관은 제3조의 규정에 의한 지정기관과 경품용 상품권 지급보증에 관련한 업무협약을 체결하여야 하고, 동 운영규정 제반사항의 준수 확약 및 지급보증 운용방안(개별약관, 운용방안 등)을 지정기관에 제출하여야 한다.
2. 지급보증 대상자는 제2조 제5호에 규정한 지급대상을 말한다.
3. 지급보증의 효력에 대한 사실관계 확인, 분쟁 등을 예방하기 위하여 지급보증기관은 경품용 상품권 소지자의 1인당 피해보상 한도금액을 정할 수 있다.
4. 발행사는 경품용 상품권의 100분의 30이상에 해당하는 금액의 지급보증서를 지정기관에 제출하여야 한다.
5. 지급보증기관은 지급보증 금액 한도 내에서 보상하며, 발행사가 경품용 상품권을 회수하여 지급보증기관에 회수한 경품용 상품권에 대한 지급보증 금액의 상환을 요청할 경우 지체없이 이에 응하여야 한다. 이 경우 지급보증기관의 보증채무는 소멸된다.
6. 발행사의 부도, 폐업 등으로 지급보증기관의 대지급 사유가 확정된 경우 지급보증기관은 30일 이상의 채권신고 기간을 정하여 일간신문 등에 채권신고를 공고하여야 하며, 지정기관은 상품권 소지자의 피해구제를 위해 홈페이지에 별도로 공고한다.
7. 지급보증 기간은 경품용 상품권에 기재된 발행일로부터 5년으로 정한다.
8. 지급보증기관은 제1호의 지급보증운용방안을 변경하고자 하는 경우에는 지정기관과 사전에 협의하여야 한다.
9. 지급보증기관은 지정기관이 지정업무수행에 필요한 자료를 요청할 경우 지제없이 이를 제출하여야 한다.

②지급보증에 대한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.

제8조(발행사 준수사항) ①발행사는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 지정 신청시 제출한 경품용 상품권 발행계획을 초과하여 상품권을 발행하고자 하는 경우에는 추가발행신청서를 지정기관에 접수하여 승인을 받은 후 제7조 제1항 제4호에서 정한 지급보증서를 지정기관에 제출하여야 한다. 추가발행에 대한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.
2. 기발행한 경품용 상품권중 매분기(3월, 6월, 9월, 12월)말 현재 미상환(미판매 경품용 상품권 포함)된 총액 및 내역을 경품용 상품권 발행·상환·폐기 내역 등의 세부 전산자료와 함께 1월 이내에 지정기관에 정산 신고하여야 한다.
3. 상환된 경품용 상품권은 지급보증 식별, 발행번호, 발행일자, 권면금액 등 건별 세부내역을 전산자료로 자동 판독, 저장, 집계할 수 있는 자동화 시스템에 의해 폐기되어야 한다. 또한 폐기된 경품용 상품권에 대한 지정기관의 폐기확인서와 폐기 사유를 확인할 수 있는 매출액, 상환액 등 거래내역 입증자료를 폐기내역 전산자료와 함께 정산시 지정기관에 제출하여야 하며, 그 내역을 지정기관 전산시스템에 등록하여야 한다. 폐기관리에 관한 세부기준은 기정기관에서 운영규칙으로 정한다.
4. 경품용 상품권의 발행·유통·상환·폐기 등의 실적과 각 거래세부명세자료와 가맹점의 내역 및 상품권 정산에 따른 발행보증금액의 지급보증서를 매분기(3월,6월,9월,12월) 다음달 말일까지 지정기관에 제출하여야 하며, 지정기관은 발행사가 제출한 자료를 지급보증기관과 공유할 수 있도록 한다.
5. 경품용 상품권은 지정기관의 승인을 받아 발행되어야 한다.
6. 지급보증된 경품용 상품권의 권면금액, 문양, 내용 등을 임의로 변경하여 발행할 수 없으며 부득이 변경하고자 하는 경우에는 사전에 지정기관과 지급보증기관에 상품권 형식변경신청서를 제출하여 승인받아야 한다.
7. 지급보증이 변경 및 해지된 경우에는 지정기관에 지체없이 그 사실을 서면으로 통보하여야 하며, 발행사 홈페이지에 그 사실을 공시하여야 한다.
8. 발행사는 공급판매자별, 게임제공업소별 세부내역을 확인할 수 있도록 전자적으로 자료를 관리하여야 한다. 세부내역에는 주소, 연락처, 공급량 등이 필히 명시 되어야 하며, 분기정산시 그 관리내역을 지정기관에 제출하여야 한다.
9. 경품용 상품권은 게임제공업소에만 공급하여 게임제공업자 및 이용자

가 건전하게 이용할 수 있도록 하여야 한다.

10. 해당 발행사의 가맹점에서 경품용 상품권을 사용할 수 없는 경우에는 그 소지자에게 액면 가액을 보상하여야 한다.
11. 경품용 상품권의 상환은 반드시 금융기관을 통하여 이루어져야 하며, 상환일·가맹점명·상품권수량·상환금액 등이 기록된 전자적 관리대장을 발행사 내부에 보관·비치하여 언제든지 거래내역을 확인할 수 있도록 관리하여야 한다.
12. 경품용 상품권 발행·유통 등과 관련된 분쟁이 발생하는 경우 지정기관 및 지급보증기관에 지체없이 이를 통지하여야 한다.
13. 발행사는 지정기관에서 지정한 경품용 상품권의 건전한 유통을 위하여 '발행사협의회'를 구성할 수 있으며, 경품용 상품권의 비정상적인 유통 방지를 위해 적극 노력하여야 한다.

②지정기관은 분기정산, 수시점검, 자료제출요구 등을 통하여 발행사가 이 규정에서 정한 사항(제4조 포함)을 준수하고 있는 지 여부를 관리·감독할 수 있으며, 위반사유가 발생하는 경우 서면에 의하여 주의, 경고를 발령할 수 있다.

제9조(지정철회 등) ①지정기관은 다음 각 호의 1에 해당하는 경우 심의위원회의 의결을 거쳐 지정을 철회할 수 있으며, 이 경우 제6조 지정공고와 동일한 절차에 따라 조치하여야 한다.

1. 제4조의 지정요건을 충족하지 않는 사유가 발생한 때
2. 제5조의 규정에 따라 제출한 서류가 허위로 확인된 때
3. 지급보증기관으로부터 보증 해지가 통보된 때
4. 경품용 상품권 발행·유통과 관련하여 금고 이상 또는 1천만원 이상의 벌금형에 해당하는 형사 처벌을 받은 때
5. 지정공고일로부터 3월 이내에 상품권을 발행하지 아니한 때
6. 제4항에 의한 발행정지 기간이 종료된 날로부터 2년 이내에 재차 발행정지처분에 처할 사유가 발생한 경우
7. 위 각호에 준할 정도의 중대한 규정위반이 있거나 지정처분을 존속시킬 필요가 없게 된 사정변경의 발생 또는 중대한 공익상의 필요가 발생한 경우

②지정기관은 제1항 각호의 사유가 발생한 경우 지정철회에 관한 결정이

있는 날까지 해당 경품용 상품권의 발행을 정지할 수 있다.

③제1항에 의거 지정철회된 경품용 상품권의 발행사는 미판매상품권 및 게임제공업소에 판매된 경품용 상품권을 1월 이내에 신속히 회수하여 지정기관의 입회하에 폐기하여야 한다.

④지정기관은 다음 각 호의 1에 해당하는 경우 심의위원회의 의결을 거쳐 해당 경품용 상품권의 발행정지를 할 수 있으며, 이 경우 지체없이 제6조의 지정공고와 동일한 절차에 따라 조치하여야 한다. 다만, 발행정지의 기간은 15일로 한다.

1. 분기정산, 수시점검, 자료제출 등의 결과 지정기관으로부터 이 규정 위반을 사유로 하여 경고조치 2회 이상 통보된 경우
2. 경품용 상품권 발행·유통과 관련하여 제1항 제4호 이외에 해당하는 형사 처벌을 받은 때
3. 위 각호에 준할 정도의 규정 위반이 있거나 중대한 공익상의 필요가 발생한 경우

⑤지정기관은 경품용 상품권 발행사가 이 규정을 위반하거나 중대한 공익상의 필요가 발생한 경우 발행한도의 감액조치를 할 수 있으며, 이에 대한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.

제10조(신청제한) 지정기관은 다음 각호에 해당하는 경우 상품권 발행사의 지정신청을 제한할 수 있다.

1. 제9조 제1항에 의하여 지정철회 상품권의 발행사에 대해 지정철회일부터 2년이 경과되지 아니한 경우
2. 지정제도 시행이후 불법적인 경품용 상품권의 발행·유통으로 인하여 상품권 발행사 또는 해당상품권을 사용한 게임제공업자가 형사처벌받거나 행정처분을 받은 날부터 2년이 경과하지 않은 경우
3. 지정신청을 하여 지정기관으로부터 2회 연속으로 지정 부적격 처분을 받은 발행사가 마지막 처분이 있는 분기 및 차기분기를 경과하지 않은 경우
4. 지급보증확약서(의향서) 유효기간 만료일이 15일 이내인 경우

제11조(심의위원회) ①지정기관은 제9조와 관련한 사항에 대해 심의위원회를 구성, 운영할 수 있다.

②지정기관은 행정절차법상 청문절차를 준용하여 심의위원회를 운영하여야 한다.

제12조(자료의 제출) 지정기관 및 지급보증기관은 상품권의 지정 및 사후관리에 필요한 자료를 발행사에 요구할 수 있으며, 발행사는 특별한 사유가 없는 한 지체없이 요구자료를 제출하여야 한다.

제13조(사후관리) 지정기관은 이 규정에서 정한 경품용 상품권 시장의 건전한 정착 및 사후관리를 위하여 신고센터를 설치·운영하여야 한다.

제14조(수수료 등) ①발행사는 경품용 상품권의 지정, 사후관리 등의 업무 추진을 위하여 지정기관이 정하는 바에 따라 수수료를 지정기관에 납부하여야 한다.
②수수료 등에 관한 세부기준은 지정기관에서 운영규칙으로 정한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 문화관광부장관이 승인한 날부터 시행한다.

제2조(지정처분에 대한 경과조치) 이 규정의 시행 이전에 경품용 상품권 발행 지정처분을 받은 자에 대하여는 이 규정을 적용한다. 단, 제4조, 제8조에 대하여는 이 규정의 시행일로부터 6월 이내에 모든 요건을 구비하여야 한다.

제3조(지정신청에 대한 경과조치) 이 규정의 시행 이전에 경품용 상품권 발행 지정신청을 한 자에 대하여는 개정 전의 규정상 요건에 따라 지정 여부를 결정하고, 이 규정의 시행 이후에 지정신청을 한 자에 대하여는 이 규정에 따르며, 제10조 각호의 해당 여부 판단은 이 규정 시행 이후에 발생한 사유에 의한다.

붙임 3

관련 언론 보도자료

[전자신문, 2005. 10. 20]

사행성 짙은 성인용 게임물 규제

문화부, 별도 법 추진

강력한 관리감독 불가피

아케이드 게임업계 '촉각'

사행성 문제가 일고 있는 일부 게임물에 대해 별도 법규정을 두는 방안이 추진되고 있다.

이에따라 관련 게임물 및 게임업소에 대한 강력한 관리감독이 이루어질 것으로 보여 아케이드게임업계가 촉각을 곤두세우고 있다.

19일 문화관광부에 따르면 현재 국회에 계류중인 게임산업진흥법 정부안에 '사행성 게임물로서 대통령령이 정하는 것은 게임물에서 제외한다'는 조항을 추가하는 작업을 진행중이라고 밝혔다.

이렇게 되면 최근 사행성 논란을 불러 일으키고 있는 일부 성인용 사행성게임물은 별도의 법에 포함되어 정부 기관 및 경찰의 강력한 관리 감독을 받게 될 전망이다.

문화관광부 한 관계자는 "사행행위법 등에 포함시키는 방안도 강구될 수 있을 것"이라며 "일반 게임물이 사행 게임물과 같은 부류로 포함되어 진흥에 어려움이 많았다"고 배경을 설명했다.

이와함께 현재 여당이 추진 중인 '사행산업통합감독위원회 설치법'에 의거해 엄격한 관리를 받는 것도 검토되고 있다.

사행산업통합감독위원회법은 카지노, 경마, 경륜·경정, 복권, 게임물 등 사행산업을 종합적으로 관리하는 법안으로 위원회에 △사행업소의 인허가에 대한 사전심사 △사업자의 사행성에 대한 통합적인 지도·감독 △벌금 및 과태료 부과 등이 권한을 부여하고 있다.

권상희기자@전자신문, shkwon@etnews.co.kr

[중앙일보, 2005. 12. 29]

성인오락실 등 무기한 단속

검찰, 조폭 등 배후도 조사

대검찰청은 최근 주택가까지 파고든 성인오락실·사설경마·카지노바 등의 불법 사행성 영업에 대해 무기한 특별단속을 실시한다고 28일 밝혔다. 검찰 관계자는 "올 7월 현재 전국적으로 1만4000여 개의 업소가 영업 중인 것으로 파악됐다"며 "수천원으로 수백만원을 딸 수 있다며 사행심을 조장해 개인파산자나 신용불량자가 양산되는 등 사회문제로 떠올랐다"고 단속 배경을 설명했다. 〈본지 12월 21일자 1·16면, 22일자 14면〉

이에 따라 일선 검찰청은 경찰 등 유관기관과 함께 게임기 불법 조작과 환전소와의 결탁, 조직폭력배 등 배후세력 여부에 대해 집중 조사를 벌이기로 했다. 검찰은 성인오락실 등이 'ㅇㅇ이야기' 'ㅿㅿ성' 등 인기 게임의 승률을 100% 이상으로 조작해 손님을 끌어들인 뒤 경품으로 지급되는 상품권을 현금으로 교환해 주면서 10% 이상 고율의 수수료를 챙기는 수법으로 수십억원씩 수익을 올리는 것으로 파악하고 있다.

또 이들 업소가 게임당 최고 시상액이 2만원으로 규정된 문화관광부 고시 규정을 피하기 위해 1등 당첨이 100여 차례 연속으로 나오도록 게임기를 조정해 200만~300만원까지 경품을 지급하고 있는 것으로 알려졌다.

검찰은 불법 영업을 벌인 오락실 등에 대해 '사행행위 등 규제 및 금지특례법' 등 관련 법규를 적용해 게임기를 몰수하고, 불법 수익도 추징할 방침이다. 검찰은 또 해당 시·구청 등에 통보해 등록 취소나 영업장 폐쇄 등 행정처분도 함께하기로 했다. 검찰은 올 7월부터 전국에서 52개 업소를 단속해 267명을 입건하고 이 중 84명을 구속하는 한편 불법 오락기 282대를 몰수했다고 밝혔다.

김종문 기자
jmoon@joongang.co.kr

[디지털타임즈, 2006. 1. 12]

불법 사행성 게임장 '퇴출'

문화부, 게임기 인증칩 부착 개변조 방지
재등급 분류 실시·심야영업 시간도 제한

불법 사행성 게임장에 대한 강도 높은 규제 방안이 마련된다.

문화관광부는 최근 사회문제로 확대되고 있는 불법 사행성 게임장을 근절하기 위해 국무조정실 및 관계부처와의 협의를 거쳐 '불법 사행성 게임장 근절 대책'을 마련, 11일 전격 발표했다.

문화부 관계자에 따르면 지난 11월18일 국무총리 주재 '4대폭력 근절대책 회의' 이후 불법 사행성 게임장에 대한 강도 높은 단속을 진행하고 있으며, 일부 게임장에서 여전히 불법적인 개변조와 사행행위가 지속되면서 서민경제에 악영향을 끼치고 있는 것으로 나타났다.

이에 따라 문화부는 우선 법제도 개선을 통해 사행성 게임을 근절할 방침이다. 국회 문화관광위원회를 통과한 '게임산업진흥에관한법률(안)'에 규정한 대로 앞으로 사행 행위를 게임에서 제외시켜 사행성 게임물을 원천적으로 유통할 수 없도록 하는 한편, 불법 개변조 방지를 위해 게임기 내 인증칩 부착을 의무화할 계획이다.

또 영상물등급위원회로부터 등급을 받고 시중에 유통되고 있는 게임물에 대해서는 '게임물등급위원회' 설치 이후 전면적인 재등급 분류를 실시한 후 단계적으로 유통을 금지시키겠다는 복안을 갖고 있다. 특히 재등급분류 시에는 부가게임으로 허가된 '릴'을 전면적으로 금지하는 방안도 고려하고 있다.

문화부는 또 제도 개선 노력과는 별개로 불법 사행 게임장을 근절하기 위한 단기 조치도 병행할 예정이다. 이를 위해 일반 게임장의 심야 영업시간을 단축할 계획이며, 경품취급기준 고시를 개정해 현재 1시간 9만원으로 되어 있는 투입한도(사행성 간주 게임물 기준)를 1시간 1만원 수준으로 하향 조정하는 방안도 검토하고 있다.

불법환전 및 과다배출 등으로 게임장의 사행성을 부추기고 있는 경품용 상품권에 대해서는 빠른 시일 내에 사회적 여론을 수렴해 존폐여부를 결정할 계획이다. 새 제도 시행 이전이라도 현재 게임물 등급분류를 담당하고 있는 영상물등급위원회와 협의를 통해 사행성이 있는 게임물은 등급분류를 받을 수 없도록 심의규정을 개정할 방침이다.

이를 통해 사행성 시스템으로 지적돼 왔던 예시·연타 기능이나 자동진행 기능이 있는 모든 게임은 등급분류를 받을 수 없도록 하는 한편, 사후관리도 대폭 강화할 계획이다. 또 이번 사행성 게임장 방지 대책이 실효를 거둘 수 있도록 이달 중 차관보를 팀장으로 하고 검경 및 국세청과 업계, 학계 인사로 구성된 TF팀을 구성, 지속적인 감시 활동을 수행할 방침이다.

이택수기자@디지털타임스
micael@dt.co.kr

[세계일보, 2006. 1. 12]

성인오락실 심야영업 금지

문화부, 관련법 개정안 마련… 경품용 상품권도 폐지

문화관광부는 11일 전국에서 성업 중인 스크린 경마, 슬롯머신 등 사행성 게임장(일명 성인 오락실) 근절 대책을 발표했다.

문화관광부가 마련한 대책은 ▲전국 1만 4000여곳에 달하는 모든 게임장의 심야영업 시간 제한 ▲사행성 게임의 인증 칩 부착 의무화 ▲게임물 등급 심사 강화 ▲베팅액 하향 조정 및 경품용 상품권 폐지 등이다.

문화관광부는 이 같은 내용을 담은 게임산업진흥에 관한 법률 개정안을 오는 2월 임시국회에 상정 처리할 방침이다. 이 법률이 통과돼 시행되면 현재 24시간 영업 중인 일반 게임장은 자정부터 오전 9시까지 심야영업 시간이 제한된다.

또 게임기마다 불법 개·변조를 방지하기 위한 인증 칩 부착이 의무화된다. 현재 1시간 9만원(4초당 100원 게임기)으로 돼 있는 사행성 간주 게임의 기준도 1시간 1만원 수준으로 대폭 하향 조정된다. 환전에 필요한 5000원짜리 경품용 상품권의 폐지도 검토된다.

문화관광부는 그동안 사행성이 강한 일부 게임이 영상물등급위원회에서 등급분류를 통과함으로써 사행성 문제가 커진 점에 주목해 별도의 '게임물등급위원회'를 설치, 등급심사를 강화할 방침이다.

문화관광부는 이번 근절대책이 실효를 거둘 수 있도록 이달 중 차관보를 팀장으로 검·경·국세청 등 유관기관과 함께 태스크포스를 구성, 지속적인 감시활동을 펴나갈 계획이다.

추영준 기자 yjchoo@segye.com

[디지털타임즈, 2006. 1. 23]

성인용 경품게임시장 '사행성 규제' 해법은

상품권 환전 편법운영이 문제

❶ 성인용 경품게임 무엇이 문제인가.
2. 어떻게 근절하겠다는 것인가.
3. 규제점책에 문제는 없는가.
4. 성인용 경품게임, 산업화 해법은 없나.

성인용 경품게임 제공업소(이하 성인게임장)가 하루 2개꼴로 급증하고 있다. 성인게임장이 급증하고 있는 것은 돈이 되기 때문이다. 게임장 하나를 차리는데 적게는 5억원에서 많게는 15억원까지 비용 들지만, 수개월이면 본전을 뽑는 다는 말이 나올 정도다. 사정이 이렇다 보니 최근 1년 사이 최고 인기 창업 아이템으로 떠오르며, 부동산 가격이 높은 서울 강남지역에까지 성인게임장이 속속 들어서고 있다.

문제는 성인 게임장이 '사행심'을 상품으로 하고 있다는 점이다. 특히 정부와 영상물등급위원회에서 점해 놓은 '게임물' 기준을 뛰어넘는 이른바 '사행성 게임물'이 나돌고 있는 데다 경품으로 지급되는 상품권의 불법 환전 행위가 발생하면서 사회문제로까지 확산되고 있다. 정부는 이 같은 문제를 해소하고 성인용 게임시장의 산업화를 추진했으나 시장은 더욱 사행화로 치달았고 결국 총리실 차원에서 강력한 규제안을 만들기에 이르렀다. 지금은 관할부처인 문화부와 영등위도 총리실 점책에 보조를 맞추고 있는 상황이다. 이대로라면 성인용 경품게임 시장은 조만간 철퇴를 맞게될 전망이다.

과연 어떤 문제가 점부로 하여금 강도 높은 규제의 칼을 뽑게 했는지, 더불어 성인용 경품게임 시장은 산업화는 요원한 일인지, 규제의 냉향과 점책은 무엇이며 문제는 없는 것인지, 또 규제 외에는 과연 해법이 없는 지를 기획 시리즈를 통해 짐검해 본다.

지난해 환전 수수료만 무려 1조8000억원 달해

경마·슬롯머신 등 모사게임 허용 사행성 조장

기기 불법개변조도 성행… 사후적발 쉽지 않아

성인용 경품게임 시장에서 사행성을 조장하는 행위로 지적 받고 있는 것은 '경마나 슬롯머신(또는 파친코) 모사 게임물을 통한 고액 당첨'과 '경품용 상품권 환전 행위'로 볼 수 있다. 명백한 불법임에도 불구하고 이 같은 일이 빈번하게 발생하면서 성인용 경품게임 제공업소는 국민 점서를 해치고 있는 것은 물론 서민 경제에까지 악영향을 미치고 있다는 비판을 받고 있다.

특히 상품권 환전은 게임이 게임으로 끝나지 않고 도박으로 이어질 수 있다는 점에서 가장 심각한 문제로 지적돼 왔으나, 이 같은 행위가 게임장 밖에서 사용자 스스로의 선택에 의해 이뤄지고 있다는 점에서 규제의 사각지대로 남아 있다. 한국게임산업개발원 조사에 따르면 지난해 발행된 경품용 상품권 환전 수수료만 1조8000억원에 달했던 것으로 나타나고 있다. 용도대로 사용된 후 회수된 상품권(약 3800억원 추정)의 10배다.

일부에서는 이 문제의 원인이 문화부에서 게임장 경품으로 상품권을 허용했기 때문이며, 또 영등위에서 경마게임을 포함해 부분적으로나마 슬롯머신 모사게임을 허용했기 때문이라는 의견을 내놓고 있다. 따라서 사행성 근절을 위해서는 이 2가지를 원천적으로 금지하는 냉안을 내 놓아야 한다는 주장이 나오고 있다. 하지만 경품용 상품권을 허가한 것은 좋은 취지로 마련된 점책이라는 점에서 아쉬움이 남는다. 문화부는 2002년 당시 급속히 침체돼 가던 아케이드게임 업계의 요구와 월드컵을 계냑한 관광업계(호텔)의 요청으로 게임장 경품으로 상품권 이용을 허가했던 것이다.

문제는 상품권 도입 혜택을 관광호텔이나 전체 아케이드게임 산업이 아니라 경마게임장에서 보았다는 점이다. 2004년 등장한 경마게임장은 고배당 당첨과 상품권 지급으로 인기를 끌며 전국으로 확산됐다. 이후 경마게임장 문제가 확산되면서 2005년초 이를 규제하기 위한 문화부의 움직임이 가시화됐다. 경품취급기준 고시 개점과 상품권 인증제(일종의 허가제) 도입을 추진한 것.

문화부는 고시 개정으로 2005년 경마게임장 확산을 막았으나 상품권 인증제는 해당 업계와 국회의 반대로 인해 지점제(일종의 신고제)로 후퇴했다. 이 과점에서 경마게임을 규제하기 위해 만들어 놓은 '사행성 간주 게임물' 기준(고시)은 예기치 못하게 '메달게임'의 확산 근거를 제공하게 됐고 경품게임 시장은 새로운 국면을 맞았다. 슬롯머신 모사 게임물이 부가게임으로 구동되는 '메달게임'이 전국으로 확산되기 시작한 것이다.

사정이 이렇다 보니 예당초 영등위에서 경마게임이나 슬롯머신 모사 게임을 허용한 것이 잘못됐다는 지적이 쏟아졌다. 하지만 영등위나 문화부 관계자는 현행 고시와 고시에 근거해 만들어진 등급분류 기준대로만 게임물을 만들어서 서비스한다면 사실상 사행심은 유발되지 않을 것이라고 설명하고 있다.

모든 게임기 최고 당첨금액을 2만원 이하로 제한한 것이나, 당첨 후 게임 프로그래밍과 확률이 초기화되도록 규점해 놓은 기준만 지켜지도 사행성 문제가 발생하기 힘들다는 것이다. 문제는 불법적인 개변조를 통해 연속적으로 고액 당첨을 맞게 해 주는 것이나, 상품권 환전에 의존하고 있는 게임장 매출 구조에서 비롯된다.

그러나 게임기 내부 프로그램에 의해 이뤄지는 당첨구조는 사후 관리를 통해서 적발하기 쉽지 않으며, 상품권 환전 행위 또한 근절하기 어렵다.

이 같은 방식으로는 인컴(게임기 내로 유입되는 돈) 매출이 발생할 수 없음에도 불구하고, 상당수 업소에서 환수율 100%가 넘는 경품게임기를 서비스하고 있다. 이용자들에게 상품권을 많이 탈 수 있도록 해 주는 대신 상품권 환전 수수료(약 10%)로 매출을 올릴 수 있기 때문이다.

즉, 성인게임장에서의 사행성 조장 행위가 발생하게 된 것은 관련 제도(문화부 경품고시)나 영등위 기준의 허술함에도 기인하고 있지만, 근원적으로는 기형적이고 편법적인 게임장 운영 방식에 있다는 것이다. 이택수기자@디지털타임스/micael@dt.co.kr

[디지털타임즈, 2006. 1. 23]

성인용 경품게임 '규제의 칼' 댄다

경품용 상품권 불법환전 등 대대적 단속 나서

▶관련기사 7면

정부가 지난 2년 동안 급성장한 성인용 경품게임 시장에 규제의 칼을 대기 시작했다.

22일 관련업계에 따르면 정부는 스크린경마게임과 메달게임을 서비스하고 있는 성인용 경품게임 제공업소를 중심으로 사행행위가 빈번하게 이뤄짐에 따라 해당 업계에 대한 강력한 규제방안을 준비하고 있다.

먼저 국무총리실은 검찰과 국세청을 앞세워 성인용 경품게임 업소에 대한 단속과 규제에 나섰다. 성인 게임장에서 사용되는 경품용 상품권의 불법 환전이 일상적으로 이뤄지고 있는 데다 불법적인 게임기 개변조가 이뤄지면서 사행심을 부추기고 있다는 판단에 따른 것이다. 특히 정부는 성인게임장 사행행위로 인해 서민 경제가 타격을 받고 있는 데다, 시장의 불투명성으로 인해 성인 게임 장으로 유입된 자금이 지하 자금화되고 있는 것으로 보고 단속 수위를 높여가고 있다.

이에 서울 동부지검은 지난 19일 이른바 '딱지 상품권'(허가 받지 못한 상품권)을 발행해 부당이득을 취한 업체를 적발 기소했다. 게임산업 주무부처인 문화관광부 또한 총리실 정책에 맞춰 이달 초 '불법 사행성 게임장 근절 대책'을 발표하는 등 강도 높은 규제안을 내놓겠다고 밝혔다.

이와 함께 게임물 등급분류 업무를 담당하는 영상물등급위원회(위원장 이경순, 이하 영등위)는 지난 18일 사행게임 근절을 위한 등급분류 기준 강화 방안을 전격 발표했다. 사행성 조장의 매개물이 되는 경품용 상품권 문제는 정부가 나서서 해결하고, 영등위는 사행성이 강한 게임물을 원천 봉쇄하겠다는 것이다.

정부 관계자에 따르면 성인용 경품게임 시장에 대한 규제 움직임은 이미 지난해부터 준비되 왔다. 2004년 성인용 경품게임이 사회 전반의 사행성을 조장하고 있다는 지적이 나온 이후 문화부를 중심으로 부정적 요인을 제거하고 성인게임 시장을 산업화하려는 움직임이 있었으나, 관할 부처 정책이 실효를 거두지 못하게 되면서 총리실을 중심으로 강력한 규제 필요성이 제기된 것이다.

이택수기자@디지털타임스
micael@dt.co.kr



성인게임장에서의 사행성 조장 문제가 사회문제로 확산되면서 정부 차원의 강력한 규제 방안이 마련되고 있다. 사진은 게임물 등급분류 업무를 담당하는 영상물등급위원회에 심의 통과를 기다리고 있는 성인용 경품게임기들. 김민수기자@디지털타임스/ultrafist@

[세계일보, 2006. 2. 14]

'사행게임 공화국'

전국에 만여곳… 주택가까지 침투
지자체 稅수입 노려 단속 미지근

경품용 상품권 현금화 쉬워 중독 부채질

영업용 택시기사인 박모(43)씨는 지난 11일 몸이 아파 쉬게 된 동료의 운행을 자처해 하루 19시간을 꼬박 영업에 나섰다. 식사도 점심 한 끼만 먹었을 뿐 쉬지도 못한 채 하루종일 일을 했던 박씨는 "전날 동네 게임장에 갔던 것이 화근이었다"며 "아는 형님 말만 듣고 대박 터진다는 게임장 기계 앞에 앉았다가 수중에 있던 17만원을 몽땅 털리는 바람에 몇만 원이라도 집에 들고 가려고 일을 더 하게 됐다"며 고개를 떨궜다.

그는 "그 아는 형님이라는 사람, 나중에 들어보니 게임장에서 돈 받는 '바람잡이'였다"며 "하루 몇 만원 벌어먹는 사람들에게 그런 사람들이 흘리는 말들을 외면할 수 없을 것"이라고 말했다.

대학생 정모(20)씨는 "마을 주변에 경품권 게임장이 많이 생겨 지난달 친구들과 함께 직접 게임을 해 봤다"며 "두 시간 만에 3만원을 잃었지만 주변에서 상품권을 타가는 사람들이 자꾸 눈앞에 아른거린다"고 말했다.

'전국 게임장 수 1만4000여 개 중 경품게임장 85%, 직·간접 종사자 30만 이명'.

지난 2003년 처음 등장한 경품게임장이 상가나 유흥가는 물론 주택밀집지역 인근까지 침투하면서 사행산업에 대한 우려가 어느 때보다 높아지고 있다.

특히 경품게임장이라는 말이 무색할 정도로 손쉽게 상품권을 돈으로 바꿀 수 있는데다가 현행 법령에서 금지하는 '메모리 연타'(1회 이상 연속 당첨 금지) 등 조직된 게임기가 만연하면서 서민들의 피해도 속출하고 있다.

문화관광부가 주최하고 한국게임산업개발원 등이 주관해 13일 서울 프레스센터에서 열린 '불법 사행성 게임 근절대책 대토론회'에서 참석자들은 이러한 사행성을 부추기는 게임장 운영 실태와 정부의 감독기능 강화, 게임 심의제도 등에 대한 비판과 각종 대책 등을 내놨다.

한국소비자보호원 최은실 팀장은 "경품용으로 제공되는 문화상품권은 공연관람이나 도서구입 등 문화산업에 쓰이는 것이 아니라 대부분 현금으로 손쉽게 환전, 다시 게임에 투자돼 게임중독을 낳고 있다"며 "한번 당첨에 2만원까지 한정된 지급액이 수백만원까지 올라가는 등 사행심을 조장하는 사례가 비일비재하다"고 지적했다.

이같은 불법 운영실태에 대해 주성대학 김장배 교수는 "상품권을 환전하지 못하도록 한번 사용된 상품권은 재사용하지 못하도록 금지규정을 만들고 경품지급 후에는 게임기를 초기화시키도록 하는 장치가 마련돼야 할 것"이라며 "특히 도박중독을 막기 위해 ID카드를 통한 사용 제한 등을 고려해 봐야 할 것"이라고 제안했다.

정부의 사행산업 감독 수위에 대한 비판도 잇따랐다. 참여연대 협동사무처장 김남근 변호사는 "경마 장외발매소가 확대 설치되고 있고 스포츠 토토복권의 경우 발행횟수 제한 폐지, 1회 환급률 상향조정 등으로 사행성이 더욱 높아졌다"며 "정부가 도박중독이란 사회병리현상에 대한 감독 의지가 있는지 묻고 싶다"고 지적했다.

김 변호사는 이어 "중앙정부에 이어 선출직 지방자치단체장들도 단기적 세수입 증가만 노려 장외발매소 같은 도박산업 유치에만 신경을 쓰고 있다"고 비판했다.

김재홍 기자
hong@segye.com



게임의 유혹 서울 종로구 종로1가에 자리잡은 상인오락실 입구에 자극적인 사진과 함께 '상품권 게임장'이란 안내문이 붙어 있다. 이종덕 기자

[디지털타임즈, 2006. 2. 15]



경품용 게임상품권 환전 '버젓이' ▶관련기사 4면

성인게임장에서 경품용으로 사용되는 상품권이 사회적으로 문제가 되고 있는 가운데 14일 오후 한 시민이 상품권 환전소를 알려주는 표지판 앞을 지나고 있다. 이수용기자@디지털타임스/lsy@

[디지털타임즈, 2006. 4. 4]

사행성 온라인게임 뿌리뽑는다

문화부 대대적 단속

불법 사행 게임장 근절 대책을 시행하고 있는 문화관광부가 최근 기승을 부리고 있는 사행성 온라인게임에 대해서도 대대적인 단속에 나서기로 했다. 단속 대상에는 카지노류 게임인 '바카라'와 '온라인 경마'를 포함해 중견 온라인게임 업체 3D MMORPG까지 포함돼 있어 주목된다.

문화관광부는 최근 온라인게임 및 PC방을 통해 '바카라' 형태의 도박게임이 서비스되면서 사행심을 부추기고 있다는 지적이 나옴에 따라, 영상물등급위원회(위원장 이경순)와 공동으로 대대적인 단속에 나서기로 했다고 3일 밝혔다.

문화부에 따르면 일부 PC방에서 자체 네트워크를 기반으로 카지노 게임인 '바카라'를 서비스하고 있는 것으로 나타났다. 또 같은 방식으로 PC방에서 '온라인 경마게임'을 일반 아케이드 경마게임장처럼 운영하면서 사행성을 조장하고 있는 것으로 드러났다.

문화부에 따르면 일부 PC방에서 서비스되고 있는 '바카라'는 영등위 등급분류를 받지 않은 불법 게임물이며, '온라인 경마' 게임 역시 당초 등급분류 취지와 다른 형태로 서비스되면서 사행성을 부추기고 있다. 이에 따라 문화부와 영등위는 '바카라'나 '온라인 경마' 등을 서비스하고 있는 PC방 또는 게임장 근절을 위해 검경 및 시군구 행정기관에 단속을 요청한 상태다.

이택수기자@디지털타임스
micael@

[전자신문, 2006. 4. 12]

사행성게임 뿌리뽑기 시작됐다

제·개정 문화산업 4대 법률

〈글싣는 순서〉

① 법의 주요 내용
② 게임산업진흥법(상)
③ 게임산업진흥법(하)
④ 음악산업진흥법
⑤ 영화진흥법

이미 18세 등급분류 받았어도 재심의 대상

유예기간 설정 등 시행령 운용의묘 살려야

새로 제정된 '게임산업진흥법'의 핵심 골자는 '게임 산업은 진흥하되, 사행성 게임은 틀어막겠다'는 것으로 압축된다.

법 시행 초점이 사행성 게임 근절에 맞춰질 정도로 해당 규정의 강제성도 강화되고, 수위도 높아졌다. 지난해 국무총리실이 게임을 '3대 폭력'의 하나로 규정하기까지에는 사행성 게임이 사회 전반에 미치는 치명적인 폐해가 직접적으로 작용했다.

게임산업진흥법이 올 하반기 발효되면 국무회의-문화부-게임관련 정부 산하기관 등 정부 조직 계통에 의해, 또 검찰·경찰 등 사법기관에 의해 사행성 게임에 대한 전방위적인 압박이 이뤄질 것으로 예상된다. 이미 문화부는 "뿌리뽑힐 때까지"라며 의지를 다지고 있는 상황이다.

법 시행전 시행령·시행규칙 제정과정에서 가장 논란이 될 부분은 부칙에 규정돼 있는 18세 등급 게임의 재심의 의무조항이다. 이미 18세 등급분류를 받은 게임이라도 새로 구성될 게임물등급위원회의 규정에 따라 재분류하겠다는 뜻이다.

이 법적용의 예외가 있을 수는 없으나 온라인게임 등 다른 장르 게임보다는 사행성게임의 온상이 되고 있는 성인용 게임류에 초점을 맞추고 있다. 이미 등급을 받았더라도 재심의를 진행해, 사행성 게임물로 간주되면 심의를 안 내주겠다는 뜻인 셈이다.

벌써부터 성인용 게임장 업소 단체들은 집단 반발 움직임을 보이고 있다. 정부가 이를 밀어붙일 경우, 헌법소원까지 불사하겠다는 태세다.

일단, 게임산업진흥법이 대다수 게임업계의 희망대로 순조롭게 시행되기 위해서는 새로 구성될 게임물등급위원회가 사행성 기준을 명확하고, 확고하게 만들 필요가 있다. 또 소급 적용에 따른 마찰을 줄이기 위해 유예기간을 두는 등 시행령·시행규칙상에 어느정도 탄력성을 둘 수도 있을 것이다.

문화관광부 관계자는 "사행성 기준은 현행보다 훨씬 더 엄격하고, 빡빡하게 만들어질 것"이라며 "법 제정의 취지를 살리기 위해서라도 사행성 게임과의 선긋기는 명확해질 것으로 본다"고 말했다.

사행성 게임에 대한 재심의 의무와 함께 사후관리 규정도 명문화 됨으로써 지금까지 와는 전혀 다른 단속이 이뤄질 것으로 보인다.

모든 성인용 게임장 기기에 운영 표시장치 부착을 의무화함으로써 게임 세부 기록과 경품지급 규모 등이 유리알처럼 드러나도록 했다.

이같은 정부 의지와는 별개로 법 시행후에도 아케이드게임 산업에 대한 정부 진흥 방안 등에 대한 요구는 끊임없이 제기될 것으로 보인다. 경마, 릴 등 사행성 게임이 장악한 아케이드게임시장에 대한 명확한 원칙과 기준이 제시되지 않으면, 타 장르 게임업과의 법적용 형평성이 논란에 빠질 수 밖에 없기 때문이다.

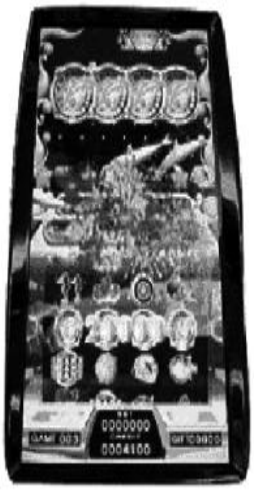
이진호기자@전자신문, jhlee@

[디지털타임즈, 2006. 5. 18]

게임산업진흥법 후속조치 주요 내용

사행성 근절·등급기준 정비 초점

17일 문화관광부에서 발표한 게임산업진흥법 관련 후속 조치 계획은 크게 4분야로 나뉜다. 문화부는 게임산업진흥법 하위법령 제정을 통해 ▲불법 사행성 게임물을 근절하고 ▲게임장 환경 개선을 위한 규정을 정비하는 한편, ▲게임물 등급분류 기준을 정비하고 ▲게임산업 및 게임문화 진흥 정책을 마련할 계획이다.



시간당 총 투입금액 4만5000원 이하로

불법 게임물 유통땐 징역·벌금형 조치

이번에 문화부가 마련한 사행성 게임물 결정 기준에 따르면 게임산업진흥법 시행 이후 경품용 메달게임의 시간당 총 투입금액은 종전의 9만원에서 4만5000원으로 줄어들 전망이다. 또 1인이 1게임기당 1시간에 배출 받을 수 있는 경품한도액도 20만원 미만이된다. 게임 이용시간이 1시간을 초과할 경우에도 최종 경품 배출 한도액이 20만원을 넘어설 경우 사행성 게임물에 해당된다.

또 이 기준에 따르면 사용자의 조작(게임이용행위) 없이 자동으로 게임이 진행되는 경우도 사행성 게임물로 간주되며, 네트워크로 연결된 게임의 결과에 따라 상호 손익이 발생하는 경우도 불법이다.

이 같은 기준을 어기고 게임물을 서비스할 경우, 처벌 조항도 강화된다. 문화부에 따르면 불법 게임물을 유통할 경우 5년 이하 징역 또는 5000만원의 벌금에 처할 수 있도록 할 계획이다.

새 법률 부칙에 의거 18세 이용가 등급을 부여받은 경품 게임물도 2007년 4월까지 게임물등급위원회의 등급분류를 새로 받아야 하며, 등급을 받게될 경우 게임물 운영정보를 표시하는 장치를 부착한 후 유통해야 한다. 문화부는 특히 등급위원회에서 사행성 게임물로 판단될 경우 이를 수거, 폐기 조치할 예정이다.

새 법률의 대통령령(안)에서는 PC방에 대해서도 사행성 게임물로 결정된 것과 등급분류 받지 않은 게임물에 접속을 차단하는 장치나 프로그램을 설치하도록 할 계획이다. 또 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고나 선전을 금지할 계획이다. PC방에서 이 같은 장치나 프로그램을 설치하지 않거나, 사행행위를 조장할 수 있는 광고를 하는 경우에도 5년 이하 징역과 5000만원 이하 벌금에 처한다.

문화부는 게임제공업소 인식 개선을 위해 게임장 시설 기준도 새롭게 마련했다. 이에 따르면 전체이용가 게임물(청소년 게임물)의 설치 면적을 종래 40%에서 60%로 확대했으며, 영업장 외부에서 영업장 내부를 볼 수 있도록 투명한 유리창을 설치하도록 했다.

이택수기자@디지털타임스
micael@dt.co.kr

[중앙일보, 2006. 7. 8]

기업형 PC경마업체 대표 구속기소

100여 곳 체인 … 270억원 부당이득

'바다이야기' 등 제조공장 압수수색

검·경 수사당국이 불법 성인오락에 대해 대대적인 단속에 나서고 있다. 검찰은 80여 개의 체인을 거느린 기업형 불법 게임 개발·유통업체를 적발하는 한편 '바다이야기' '황금성' 등 유명 성인오락기 제조업체를 압수수색했다. 경찰도 28일까지 성인 PC방 등 불법 사행성 게임장을 집중 단속한다.

◆**기업형 불법 성인오락**=서울북부지검 형사4부는 7일 불법 PC 경마게임인 '로열레이스'를 유통한 혐의(음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 위반)로 B게임 공급업체 대표 조모(54)씨 등 3명을 구속기소했다.

검찰에 따르면 조씨 등은 지난해 6월 PC경마게임 '로열레이스'를 불법으로 개발·공급하면서 전국 93곳의 체인점과 계약을 해 93억원의 부당이득을 취했다는 것이다. 조씨 등은 별도의 직영점 10곳을 운영하며 수익금 180억원을 챙긴 혐의도 받고 있다.

이 게임은 이용자가 게임장 카운터에서 일정 금액을 지급하면 각 컴퓨터에 해당 금액만큼 사이버머니가 입력되는 방식이다. 이를 통해 경마 도박을 벌여 게임이 끝나면 사이버머니를 게임장 근처 환전소에서 5~10%의 수수료를 제하고 현금으로 바꾸도록 한 것이다. 조씨 등은 체인과 직영점을 관리하기 위해 서버 관리 전산직 등 50여 명의 직원을 두고 기업형 관리를 해 왔다.

◆**'바다이야기' 제조사 수색**=서울중앙지검 마약조직범죄수사부는 사행성 성인용 오락게임인 '황금성'의 제조사인 H사 남양주공장과 '바다이야기' 제조사인 A사 대전 본사 등 4~5곳의 공장·사무실 등을 압수수색했다고 7일 밝혔다. 검찰은 이들 성인오락기 제조업체들이 승률을 조작해 사행성을 부추겼을 가능성이 있다고 보고 조사 중이다.

서울중앙지검 형사7부는 PC도박장의 불법 영업을 묵인해 주는 대가로 금품을 챙긴 혐의(뇌물수수)로 서울 강남경찰서 김모(52)경사를 조사 중이다. 검찰에 따르면 김 경사는 5월 강남구 역삼동의 한 PC도박장을 적발했으나 업주 정모(44)씨에게서 술접대와 현금 200만원을 받고 이를 묵인하는 한편 단속 정보도 미리 알려줬다는 것이다.

권호 기자
gnomon@joongang.co.kr

불법 성인오락실 단속 현황

구분	단속 건수	형사입건자	구속자
04.11.21~05.6.26	5088건	5009명	71명
05.11.21~06.6.25	14456건	26307명	654명
증감	1.8배↑	4.2배↑	8.2배↑

자료:경찰청

◆**'바다이야기'**=릴 게임(다양한 문양이 회전하다 정지했을 때의 배열에 따라 점수를 얻는 게임)의 일종으로 스크린 경마와 함께 가장 대표적인 성인오락기다. 2004년 말 처음 등장해 선풍적인 인기를 누리며 성인오락실을 석권하다시피 했다. 이 오락기를 설치한 업소는 '바다 이야기' '오션' 등의 광고문구를 크게 내걸고 고객을 끌고 있다.

도박산업 부추기는 나라



고승덕 칼럼
변호사·객원논설위원

경기가 부진하다고 하지만 유독 급성장하는 산업이 있다. 도박산업이다. 성인오락을 빙자한 도박장이 곳곳에 우후죽순처럼 들어서고 있다. 등록된 성인오락실은 1만5천개, 성인PC방은 4,000개가 넘는다. 신고만 하면 되는 PC방으로 위장한 업소까지 합치면 도박장은 3만개가 넘는다. 카지노에서 할 수 있는 게임도 동네 PC방에서 할 수 있기 때문에 이제 강원랜드까지 갈 필요가 없다고 한다. 도박장은 포화상태가 된 번화가를 떠나 주택가로 급속하게 침투하고 있다. 농촌과 군소도시에서는 다방과 당구장이 도박장에 밀려 문을 닫고 있다.

워낙 게임물의 중독성이 강하다 보니 수많은 사람들이 도박으로 패가망신하고 있다. 연령과 계층을 가리지 않고 피해가 속출하고 있지만 주된 피해자는 도시 서민과 농민들이다.

도박에 중독된 인구는 이제 3백만명을 넘는다고 한다. 신용불량으로 파탄난 서민경제가 다시 도박으로 헤어날 수 없는 수렁에 빠지고 있다.

도박산업이 성황을 이루면서 정작 대박을 챙기는 쪽은 게임물 제작업체와 도박장 업주이다. 일본계 도박게임인 '파친코'보다도 사행성이 강하다는 '황금성', '바다이야기' 등은 단속으로 문 닫기 전에 각각 3만개 이상이 팔렸다고 한다. 인기 게임물을 제작한 업체들은 이미 수백억원씩 벌었다. 지금도 목 좋은 곳에 도박장을 개설하면 10억원 정도 투자해서 한두 달이면 투자금을 회수한다고 한다.

도시서민·농민 패가망신 속출

도박 열풍의 부작용도 나타나고 있다. 일부 도박장은 일본식으로 조직폭력배의 자금원이 되고 있다고 한다. 도박에서 돈을 잃은 사람들은 자포자기 심정으로 범죄 충동에 빠지기 쉽기 때문에 장기적으로 범죄 발생률이 증가하게 될 것이다.

수사당국은 도박과의 전쟁을 선포했다. 최근 불법 도박장 단속 건수는 한달에 2,000건을 넘는다. 단속은 한계가 있다. 현재 각 경찰서마다 1~3명에 불과한 전담인원을 두 배로 늘려도 골목마다 들어선 도박장을 단속할 수 없다. 압수된 불법 게임기는 이미 경찰서마다 창고를 가득 채우고 있고, 더 이상 보관할 공간도 없다. 집중단속을 벌이고 있지만 전쟁의 끝은 보이지 않는다. 원천적으로 이길 수 없는 구조이기 때문이다.

정부는 게임산업 육성이란 미명으로 도박산업을 조장하고 있다. 문화관광부는 성인오락실에서 상품권을 환급하는 것을 허용했다. 도박산업에 '날개'를 달아 준 것이다. 정식으로 등록하고 상품권을 환전하면 불법이 아니다. 오락실 상품권 지정제도가 도입된 작년 8월부터 최근까지 발행된 오락실 상품권은 22조원이나 된다. 강원랜드의 매출액이 1년에 8천억원이고 국방예산이 20조원 정도인 것과 비교된다. 정부는 상품권 발행액의 일부를 게임산업 기금으로 챙기고 있다. 문화관광부 산하 게임산업개발원이 최근까지 벌어들인 수수료 수입은 1백20억원이다. 정부가 지정한 상품권은 대부분 다른 상품을 살 수 없는 이른바 '딱지 상품권'이다. 따라서 도박 업소들은 환전수수료로 5~10%를 꼬박꼬박 챙길 수 있다.

정부의 도박장 대책은 '눈 가리고 아웅'이다. 게임등급 심의제도를 강화한다지만 애당초 실효성이 없다. 심의용과 영업용이 다르기 때문이다. 심의필증은 변조된 게임이 단속을 피하는 면죄부 역할을 하고 있다.

정부는 PC방을 신고제에서 등록제로 바꾸는 것을 검토한다지만 이것도 일반 PC방 업자를 번거롭게 할 뿐이다. 상품권 불법 환전을 막는다고 상품권 제도를 손질하는 것으로 해결될 일도 아니다.

'게임기에 금품' 원천금지를

도박 문제를 해결하는 방법은 하나밖에 없다. 게임이나 오락기에 일절 금품을 걸지 못하게 하고, 일절 환전하지도 못하도록 원천적으로 금지하는 길뿐이다. 오락실 전용 상품권까지 지정하면서 도박을 조장하는 국가는 우리나라가 유일하다. 정부는 한 시간에 10만원 정도 경품 거는 것을 오락의 정도라고 허용하지만 한도를 지키는지는 적발하기 어렵다. 게임산업 발전 기금이 정말로 필요하다면 국가 예산으로 지원하자.

1백억원 남짓한 기금을 조성하자고 서민에게 수십조원의 피해를 주고, 수사당국에 이길 수 없는 전쟁을 벌이게 하는 일은 그만 두자.

[한국일보, 2006. 7. 12]



주택가까지… 문나서면 도박장

<상>전국적 실태는

서울 지하철 2호선 이화여대역 근처의 주택가. 1개월 전만해도 동네 사람들이 둘러앉아 치킨에 시원한 맥주를 들이키며 월드컵 경기를 보던 호프집이 이달 초 성인PC방으로 신장개업 했다. 인근의 한 김밥집과 횟집도 최근 성인오락실(게임장)로 간판을 갈았다. 근처 편의점에서 2년째 일하고 있는 이모(37)씨는 "손님이 줄을 서서 먹을 정도로 장사가 잘 되던 분식집도 얼마 전 업종을 바꿨다"며 "우리 가게에서 보이는 성인도박장만 8곳이나 된다"고 말했다. 유흥가 등 주요 상권에 포진해 있던 성인오락실과 성인PC방이 주택가까지 파고들고 있다. 이름만 오락실과 PC방이지 사실상 도박장이다. 성인오락실은 전국에서 1만5,590개(문화관광부 2005년 말 집계)가 영업 중이고 성인PC방도 5,000여개(경찰청 추산)가 있다. 보건복지부가 2005년 말 발표한 전국 약국 수 1만9,434개와 비슷한 수준이다.

서울 마포구 망원동 주택가의 한 성인PC방에서 만난 오모(39)씨는 "지난 설에 오랜만에 모인 사촌들과 재미 삼아 성인오락실에 들렀다가 도박 맛에 빠져 계속 오고 있다"며 "주변 환경이 도박을 부추긴다"고 말했다. 같은 PC방에서 만난 강모(35)씨는 "예전엔 판을 벌이려면 강원랜드로 가든지 위험 부담을 안고 불법 도박장을 찾아야 했지만 요즘은 집만 나서면 도박장"이라고 혀를 찼다. 한 달 최대 20만명에 달하던 강원랜드의 입장객 수가 6월 13만명 아래로 떨어진 것도 우후죽순처럼 늘어나는 성인오락실, 성인PC방과 무관하지 않다.



호프집도 김밥집도 간판바꿔

성인PC방·오락실 2만곳 성업

年 140조 넘는 판돈 빨아들여

이곳에서 도박을 하는 사람들이 어느 정도 되는지에 대한 통계는 없다. 그러나 어림잡아 2만여개의 업소에 평균 10명의 손님이 자리를 지키고 있다고 본다면 20만명이 동시에 도박을 하는 셈이다. 업소당 하루 출입 인원을 100명으로 잡으면 200만명이 이곳을 찾는 것이다.

수요가 큰 만큼 시장 규모도 엄청나다. 상품권의 현금 교환이 엄격히 제한돼 암암리에 환전이 이뤄지는 탓에 정확한 규모를 파악하기는 어렵지만 열린우리당 노웅래 의원실은 1만5,590개 성인오락실의 연간 매출액이 140조원에 이를 것으로 추정했다. 서울 영등포경찰서 관계자는 "고스톱 포커 등의 게임을 하는 성인PC방의 경우 수익면에서 릴(reel)게임(다양한 문양이 회전하다 멈췄을 때의 배열로 승부를 가리는 게임)을 하는 성인오락실을 앞지른다"고 했다. 그러나 등록제여서 탈법 불법 행위에 대해 행정처분이 가능한 성인오락실과 달리 신고제인 성인PC방은 관리가 거의 이뤄지지 않는다.

때와 장소를 가리지 않고 할 수 있는 인터넷 도박도 빠르게 확산하고 있다. 실시간으로 게임머니를 주고받을 수 있게 한 인터넷 뱅킹의 등장과 함께 2년 전부터 생긴 인터넷 도박장은 그 수조차 파악되지 않을 정도다. 인터넷으로 이뤄지는 탓에 게임 머니를 환전받지 못하는 문제점을 보완한 교통카드 충전식 게임 카드도 등장했다.

장민승기자 maj@hk.co.kr

2000년대 들어 성인도박게임은 "성인오락실→스크린경마→릴게임→온라인 도박게임"의 형태로 진화해 왔다.

1970년대 초반부터 유흥가를 중심으로 암암리에 운영되던 성인오락실이 급속히 증가하게 된 것은 1999년 기존 '음반·비디오물에 관한 법률'에 게임물에 대한 내용이 추가되면서부터다. 영상물등급위원회가 사행성이 심하지 않다고 판단한 일부 게임물을 허가해 줄 수 있도록 하면서 기존에 불법으로 낙인 찍혔던 성인오락실이 비로소 음지에서 벗어날 수 있었다.

2001년 등장한 것이 스크린 경마다. 이용자들은 무한정 베팅이 가능한 게임방식과 한 게임에 불과 몇 분밖에 걸리지 않는 신속성에 환호했다. 이듬해 문화관광부가 도입한 상품권 경품제도는 이 업태에 날개를 달아주었다. 편법으로 현금화했던 상품권이 현금처럼 통용되면서 2003년 스크린 경마시장 규모는 40조원대로 급성장했다. 경마 경륜 카지노 등 합법적인 도박시장 규모 15조원의 2.5배에 달하는 액수였다. 2005년 성인도박게임의 새로운 강자 바다이야기(릴게임)가 등장했다. 빠링코 등 기존 릴게임에서 금지한 예시기능을 첨가한 것이 인기의 비결이었다. 이 게임은 고래 인어가 화면에 나타나 수시로 색이 바뀌며 잭팟을 터뜨릴 신호를 알려준다. 따라서 이용자들은 눈앞에 아른거리는 대박의 꿈에 사로잡혀 쉽게 헤어나지 못했다.

스크린경마→바다이야기→온라인도박

강해진 중독성 진화 거듭

이후 바통을 이어받은 것이 현재 성인PC방에서 성행하고 있는 온라인 도박게임. 릴게임이 오락기와 1대 1로 승부하는 방식이었다면 온라인 도박게임은 컴퓨터 네트워크를 통해 여러명이 동시에 게임을 즐기는 형태다. 우연보다는 자신의 실력으로 돈을 딸 수 있다는 생각에 재미는 물론, 중독성도 더 크다. 전문가들은 온라인 도박게임이 점차 릴게임을 대체할 것으로 전망하고 있다. 김종수기자 rolings@hk.co.kr

[한국경제, 2006.7.17]

게임시장 '도박'이 키웠다?

아케이드게임 4배 팽창… 비중 50%넘어

게임장 매출도 1년새 4배로… 4조 육박

전국으로 번진 '도박 열풍'으로 지난해 아케이드게임 시장이 4배 이상으로 팽창했다. 청소년용 오락실은 늘지 않았지만 경품도박장, 성인게임장 등 도박을 할 수 있는 업소가 급증한 결과다. 게임장 매출도 한 해 전의 4배로 늘어 4조원에 근접했다.

문화관광부와 한국게임산업개발원은 16일 발표한 '2006 대한민국 게임 백서'에서 지난해 게임산업 규모가 8조6798억원으로 2004년(4조3156억원)에 비해 101% 커졌다고 밝혔다. 주된 이유는 아케이드게임과 게임장 매출이 급증했기 때문이다.

게임 백서에 따르면 아케이드게임 시장은 게임 콘텐츠 제작 및 유통을 포함해 2004년 2247억원에서 작년 9655억원으로 330% 급증했다. 아케이드게임을 즐길 수 있는 게임장 매출도 이 기간에 9351억원에서 3조7966억원으로 307% 늘어났다.

아케이드게임이 게임산업에서 차지하는 비중도 눈에 띄게 높아졌다. 2004년 아케이드게임 관련 시장(아케이드게임 및 게임장 매출)의 비중은 25.0%에 불과했으나 지난해에는 54.8%에 달했다. 게임산업의 절반을 아케이드게임이 차지한 셈이다.

온라인게임 시장도 높은 성장세를 지속했다. 시장 규모는 2004년 1조186억원에서 지난해 1조4397억원으로 41.3% 커졌다. 그러나 온라인게임이 게임산업에서 차지하는 비중은 20.8%에서 16.6%로 오히려 낮아졌다.

아케이드게임 시장이 급격히 커진 것은 주로 도박게임으로 영업하는 게임장 등이 전국으로 확산됐기 때문이다. 아케이드게임 시장은 2002년 3778억원, 2003년 3118억원, 2004년 2247억원으로 해마다 줄다 지난해 9655억원으로 폭발했다.

반면 한때 아케이드 게임장의 대명사로 여겨졌던 청소년 오락실 시장은 더욱 위축됐다. 아케이드 게임장에서 청소년 오락실이 차지하는 비중은 지난해 10% 미만으로 떨어졌고 도박게임 영업을 하는 성인게임장이 90% 이상을 차지했다.

한국게임산업개발원 관계자는 "이번 게임



백서에는 올해 초 갑자기 늘어난 성인PC방 수치는 포함되지 않았다"며 "성인PC방 매출 통계치가 나오면 전체 게임 시장에서 성인용 도박게임이 차지하는 비중은 더 커질 것"이라고 말했다.

임원기 기자 workis@hankyung.com

[내일신문, 2006.7.21]

검찰 · 경찰 · 국세청 · 지자체 범정부 합동수사체제 구축

사행성 게임장 · PC방 대대적 단속

검찰 "불법이익 폭력단체 자금원으로 이어져" … 시장규모 17조원 추산



사행성 게임장 · PC방에 대해 검찰과 경찰, 국세청과 지자체 등 범정부 차원의 합동수사체제가 구축되 집중단속에 돌입했다.

특히 이들 사행성 게임장 등이 폭력조직 등의 새로운 자금줄로 떠오르면서 강력한 단속과 함께 불법수익 박멸에 검찰이 발벗고 나섰다.

대검찰청은 19일 서울 서초동 청사에서 검찰 · 경찰 · 국세청 · 지자체 등으로 구성된 '조직폭력대책단' 회의를 열고 사행성 게임장 · PC방에 대한 강도 높은 단속을 벌이기로 했다.

21일에는 일선 지방검찰청 마약조직범죄수사부장 간담회를 열고 구체적인 단속방안을 논의했다. 검찰은 10월말까지를 집중단속기간으로 정하고 9월초에는 전국 감찰담당 부장검사회의를 열어 단속실적을 점검하고 평가하기로 하는 등 사행성 게임장 · PC방 단속에 총력을 기울일 계획이다.

검찰은 사행성 게임장 · PC방의 불법수익이 폭력단체 자금줄로 이어지는 연결고리를 확인하는데로 영업장을 폐쇄하고 불법수익을 전액 몰수 · 추징한다는 방침이다.

검찰은 올 초부터 6개월간 사행성 오락실 83곳을 단속하고 134명을 구속했으며 사행성 PC방은 36개 업소를 단속해 37명을 구속했다. 단속업체에서는 총 58억여원의 불법수익을 환수했다.

◆사행성 게임장 1만1000여곳, PC방 3000여곳 = 전국의 사행성 게임장은 지난 2001년 규제완화 차원에서 점부가 게임장업을 등록제로 변경하면서 급증했다.

검찰은 전국에 등록된 성인용 게임장이 1만5026개소이고 이 중 일반 게임장으로 등록된 1만4000여곳 가운데 80%인 1만1000여개 업소가 도박성이 강한 릴게임과 스크린점마 등을 제공하는 사행성 게임장인 것으로 추산하고 있다.

이들 업체 상당수가 불법기기 개 · 변조를 통해 1회 최고 2만원, 시간당 배팅액 9만원의 경품취급기준을 어기고 최고 200만~300만원의 당첨금을 지급해 사행성을 조장했다.

업체들이 게임기 승률을 적절히 조작하고 딴 돈은 경품인 상품권으로 지급한 후 환전할 때 10%의 수수료를 공제하는 방식으로 불법수익을 올렸다고 검찰은 설명했다.

이렇게 형성된 경품게임 시장규모는 올해 정부예산 약 10%에 해당하는 17조원으로 추산되고 있다.

검찰이 사행성 게임장에 대한 단속을 강화하자 사행성 도박의 흐름이 사행성 PC방으로 옮겨갔다. 서버를 해외에 두면서 온라인 형태로 도박게임을 제공하며 가행 PC방을 모집하는 회원제 업체가 늘면서 사행성 PC방이 전국에 급속히 퍼져나갔다. 전국 2만여개 PC방 중 15%에 달하는 3000여곳이 사행성 PC방으로 운영되고 있으며 이들업체들은 게임을 할 때 배팅금액의 5~10%를 달러의 명목으로 불법적으로 떼어냈다. 또한 사이버머니를 현금으로 환전해 줄 때는 수수료 10%를 공제하는 방식으로 불법 수익구조를 만들었다.

◆사행성 게임장 운영 폭력조직 잇따라 적발 = 검찰은 사행성 게임장과 PC방이 손쉽게 현금을 확보할 수 있는 수단이란 점에서 폭력조직들이 직 · 간접으로 연계해 자금원으로 활용하고 있는 것으로 보고 있다.

검찰은 이달들어 수원에서 대형 사행성 게임장을 운영해 범죄수익을 차명계좌에 입금해 은닉한 폭력조직 '삼호파' 두목을 구속했다. 지난달에는 부산지역 최대의 폭력조직인 '신20세기파', '서면파' 두목을 사행성 성인오락실 운영형의로 구속했다. 검찰은 폭력조직의 활동자금원을 차단한다는 차원에서도 폭력단체의 간부급이 운영하는 사행성 게임장 PC방에 대해 집중적인 단속을 벌이고 있다.

검찰 관계자는 "이들 업체들이 단속되더라도 속칭 '바지사장' 만 처벌되고 실제 업주는 새로운 바지사장을 내세워 영업을 다시 하는 악순환이 계속되고 있다"며 "이러한 악순환의 고리를 끊고 철저한 단속으로 사행성 게임장 급증에 따른 공권력 붕신 풍조를 없애는 데 총력을 기울일 것"이라고 밝혔다. 이경기 기자

[한국경제, 2006.7.21]

불법 도박 오락실 강력 규제

문광부, 근절대책 마련

문화관광부가 불법 사행성 게임장 및 성인PC방에 대한 강력한 규제 방안을 내놓았다. 문광부는 20일 국회에서 열린 불법 사행성 게임 근절 및 게임산업진흥대책 소위원회(위원장 노웅래)에 참석, '불법 사행성 게임장 및 PC방 근절대책'을 발표했다. 이날 문광부의 발표 내용은 정부 입법 형태로 올 9월 정기 국회에 상정될 예정이다.

이날 문광부의 발표는 지난달 입법 예고됐던 내용보다 더 구체적인 강력한 제재 방안을 담고 있어 주목된다. 문광부는 우선 사행성 게임장 및 PC방 규제 내용을 법률 부칙을 통해 재정비할 방침이다. 기존 심의 통과 게임물도 재심의를 받아야 하고 영업시간도 제한된다.

이미 등급분류를 받은 18세 이용가 게임물도 2007년 4월까지 재등급을 받아야 한다. 등급 분류를 받지 않은 게임물은 불법 게임물로 취급된다. 아울러 시행령을 통해 영업시간이 크게 제한된다. 청소년 이용불가 게임제공업의 영업시간을 오전 9시부터 자정까지로 제한하고 전체 이용가 게임물만 제공하는 경우에 한해 24시간 영업을 허용할 방침이다.

시행규칙을 통해 시설 기준도 강화된다. 영업장 내부를 볼 수 있도록 투명한 유리창을 설치해야 하며 내부 밝기 기준도 강화된다.

임원기 기자 wonkis@hankyung.com

[동아일보, 2006.7.22]

사행성 게임장 불법수익 전액 몰수

檢, 불법PC방등 집중단속

대검찰청은 21일 일선 지검 마약조직범죄수사부장 간담회를 열고 올해 10월 말까지 사행성 게임장과 불법 PC방을 집중 단속하겠다고 밝혔다.

검찰은 경찰 국세청 등 관계 부처와 합동으로 단속을 벌여 게임장 등의 불법수익이 폭력조직으로 흘러들어가는 것이 확인되면 영업장을 폐쇄하고 불법수익을 전액 몰수 추징할 계획이다.

검찰에 따르면 전국 1만4000여 곳의 성인용 게임장 가운데 도박성이 강한 스크린경마 등을 제공하는 사행성 게임장은 1만1000여 곳(80%)에 이른다. 시장 규모는 올해 정부 예산의 10%가량인 17조 원으로 추산된다.

검찰 관계자는 "올해 10월까지 전국 가맹점 형태로 운영되는 사행성 PC방의 업체 본사와 불법 변조한 '바다이야기' '황금성' 등 게임기 제조업체를 집중 단속할 방침"이라며 "게임중독자와 개인파산자가 크게 늘어나는 등 사회 문제도 심각해지고 있다"고 말했다.

전지성 기자 verso@donga.com

[매일경제, 2006.7.24]

대한민국은 도박중?

성인PC방·오락실 난립
국세청 곧 세무조사 착수

서울 강동구 지하철 5호선 길동역에서 길동사거리까지 500m 남짓한 도로 주변에는 사행성 오락실과 역시 '변형 도박장'인 성인PC방이 30여 개 늘어서 있다. 주택가와 인접한 이곳을 불법 도박장이 완전히 점령해 버린 것이다.

올 초까지만 해도 이곳 풍경이 이렇지는 않았다. 올 초 길동역 부근 한 빌딩의 레스토랑이었던 곳에 성인PC방이 들어서는 것을 신호로 우후죽순격으로 늘어났다. 음식점 자리에는 사행성 오락실이 자리잡았고, 슈퍼마켓도 도박장에 자리를 내주었다. 서점과 문방구도 도박장에 밀려 자취를 감췄다.

짙은 불황의 그림자로 설 자리를 잃어가는 생계형 자영업자들의 점포를 불법 도박장들이 하나둘씩 잠아먹고 있는 것이다. 근처 부동산중개업소 관계자는 "불황으로 인해 장사를 접는 상인들이 많은데 그 자리에 새로 들어오겠다는 점포는 오락실밖에 없다"며 "그래도 오락실은 점포세 밀릴 염려가 없으니 주인들도 환영한다"고 말했다.

이처럼 올 초부터 폭발적으로 늘어난 도박형 성인PC방과 성인오락실은 도심 주택가 골목은 물론 대학가와 농촌 등 전국 곳곳으로 퍼져나가 온 나라를 도박 광풍(狂風)으로 뒤덮고 있다. 사행성 게임장은 이미 1만의 점 수를 넘어섰다.

서울 시내 성인오락실은 2500여 곳(2006년 6월 서울시 집계), 성인PC방은 1300여 곳(한국인터넷PC문화협회 집계)으로 이 둘을 합친 사행성 게임장 수가 3800여 곳에 달한다. 시내 편의점이 2670곳(2005년 12월 편의점협회 집계)임을 감안하면 길거리에서 편의점 찾기보다 도박장 찾기가 더 쉽다는 말이 나올 정도다.

현재 성인오락실은 전국에서 1만6000여 개(문화관광부 집계), 성인PC방은 5000여 개(경찰청 추산)가 성업중이다. 한국컴퓨터게임산업중앙회 등에 따르면 성인오락실에서 쓰이는 경품용 상품권과 성인PC방의 연간 매출액은 대략 70조원 이상으로 추정된다.

성인PC방 등 사행성 게임장의 가장 큰 피해자는 가난한 서민과 농민, 청년실업자들이다. 서울에서는 기초생활수급자 수가 5위권에 드는 강서·은평·중랑·노원구 등에서 성인오락실이 가장 빠른 속도로 늘어났다.



지난해 한 조사에 따르면 성인오락실 이용자 중 가족 소득이 200만원 이하인 이용자 비율은 42.7%를 차지했다. 신용불량과 불황으로 파탄난 서민경제가 다시 도박의 늪에 빠져들고 있는 셈이다. 검찰과 경찰은 물론 국세청까지 이들 불법 도박장과의 전쟁을 선언한 이유다.

특히 세무당국은 사행성 게임장과 PC방에 대해 조만간 세무조사에 착수할 계획인 것으로 알려졌다. 국세청 관계자는 "범정부 차원에서 합동수사를 벌이고 있는 사행성 게임장과 PC방 조사과정에서 탈세 혐의가 드러난 업체에 대해선 곧 세무조사를 벌일 예정"이라고 밝혔다.

국세청은 등록하지 않은 불법기기를 설치하거나 게임기 기록을 삭제하는 등의 방식으로 탈세했는지 여부를 집중조사하고 일부 업소의 설치·운영 자금에 대해서는 자금출처 조사까지 검토중인 것으로 알려졌다.

최근 전군표 국세청장도 인사청문회에서 이 같은 방침을 밝힌 바 있다.

송성훈·김명수·김대원기자

성인도박장 시리즈 A39면

[매일경제, 2006.7.25]

대한민국은 도박중 (下)

단속 '코웃음' 배짱 영업

지금 불법 사행성 게임장들은 검찰과 경찰의 단속 앞에 '낮은 포복' 중이다. 검·경의 강도 높은 단속의지 앞에 겉으로는 바짝 엎드렸지만 수면 아래에서는 확장을 계속하고 있다. 특히 단속이 주로 서울 등 대도시 중심으로 진행돼 지방과 농촌으로까지 파고든 사행성 게임장들은 오히려 호황을 누리는 곳도 있다.

경찰은 지난해 말부터 집중 단속을 펼쳐 올해 7월까지 2만3400여 곳의 사행성 게임장과 성인PC방을 단속하고 1294명을 구속했다.

하지만 우후죽순처럼 늘어나는 불법 사행성 게임장의 숫자에 비하면 단속성과는 미미한 편이다. 게다가 업주들은 '인터넷 환전' '호객꾼(일명 삐끼) 동원' 등 법망을 교묘히 피한 신종 영업방식을 동원해 '배짱 영업' '숨바꼭질 영업'을 계속하고 있다.

검·경은 이처럼 단속기간에도 버젓이 영업하는 곳들이 잇따르자 개별 게임장 단속보다는 몸통격인 게임개발업체와 체인본부 단속을 한층 강화하는 추세다.

하지만 서버, 환전용 컴퓨터 등 도박행위 증거자료를 확보하는 일도 갈수록 어려워지고 있다.

단속 즉시 도박용 서버를 꿇어 일반PC방으로 전환하는 것은 이미 고전적인 수법. 환전소가 적발되더라도 불법 환전 내역을 USB 서버로 내려받지 못하도록 잠금장치 프로그램을 설치하는 등 증거자료를 확보하는 데 애를 먹기 일쑤다.



사행성게임장 검찰 단속 추이

기 간	건수	명
2003년 6-11월	250	414
2003년12월-2004년 4월	261	407
2004년 6-11월	265	390
2004년12월-2005년 5월	246	346
2005년 6-11월	206	345
2005년12월-2006년 5월	256	539

※ 자료=법무부

일선 경찰서의 한 생활질서계장은 "단속에 걸려도 아랑곳하지 않고 몇 백만원 벌금을 내고 버젓이 다시 영업하는 곳들이 속출하고 있다"고 말했다.

솜방망이 처벌 때문에 '단속 약발'은 약해지고 내성을 키운 사행성 게임업계는 점차 지능화하고 있다.

성인PC방의 영업행태도 더욱 교묘해졌다.

경찰이 단속 현장에서 가장 먼저 확인하는 곳은 환전소. 하지만 업소 내 환전소가 밖으로 옮겨가거나 아예 종업원들이 손님들에게 직접 환전을 해주는 경우가 일반적이다.

경찰은 "요즘은 아예 환전소나 카운터 없이 전화로 환전을 해결하는 것 같다"며 "간판도 달지 않고 손님을 선별적으로 받아가며 몰래 영업하는 곳도 부쩍 늘었다"고 말했다.

최근에는 성인PC방과 온라인 도박사이트를 절충한 신종 영업방식까지 등장했다. 환전소 등을 통한 게임머니 환전을 실시간 계좌이체로 대체하고, 이 업무를 맡는 별도의 회사(사이트)까지 설립하는 방식이다.

최근 성인PC방 사업에 뛰어들었다는 한 벤처회사 관계자는 불법성 여부를 묻자 "게임이 끝난 즉시 손님 계좌로 돈을 이체해주는 솔루션(방식)이라 법적으로 전혀 문제될 게 없다"며 "관련 특허까지 출원할 계획"이라고 말했다. 그는 "현재 문을 열기 위해 대기중인 곳만 전국에 80곳이 넘는다"고 했다. ▶관련기사 A37면

김명수·김대원·안정숙기자

[문화일보, 2006.7.26]

사행성 게임장·PC방 세무조사

국세청, 54곳 대상… 자금출처 폭력조직 연루 여부 등

▌국세청은 최근 사회문제가 되고 있는 사행성 게임장과 PC방 54곳에 대해 26일 일제 세무조사에 착수했다.

국세청은 이번 조사에서 사행성이 심한 것으로 드러난 게임장과 PC방에 대해 집중적으로 자금출처 조사를 벌여 폭력조직 연루 여부는 물론 이들 폭력조직이 운영하는 유흥업소까지 세무조사를 확대할 방침이다.

국세청 관계자는 "사행성 게임장과 PC방들이 게임기기를 조작하고 게임 경품으로 지급하는 상품권을 현장에서 불법 환전해주는 수법으로 사행성을 조장, 엄청난 영업이익을 올리고도 세금계산서를 발행하지 않는 등 현금 수입업종의 특성을 악용해 탈루를 일삼고 있는 것으로 드러났다"고 말했다.

특히 국세청은 일반적인 세무조사 방식으로는 게임 이력 파악 등 과세 근거서류를 확보하기 어렵다고 판단, 사업장을 관할하는 지방국세청 및 일선 세무조사요원을 통한 '심층조사'를 벌일 방침이라고 이 관계자는 전했다.

이에 따라 국세청은 게임장과 PC방에 등록하지 않은 불법기기를 설치하거나 각 게임기의 기록을 삭제하는 등의 방식으로 매출을 누락시켜 의도적으로 탈세를 했는지 여부를 집중 조사할 계획이다.

또 ▲자금흐름에 의한 금융거래 확인조사 ▲관련 사업자 연계조사 등을 실시한 뒤 탈루 및 불법 환전행위가 확인되면 세금 추징과 함께 조세범처벌법에 따라 관련자를 검찰에 고발하기로 했다. 박선호기자

"도하개발어젠다 협상 언젠가는 재개될 것"

민동석 농림부 정책관

▌민동석 농림부 농업통상정책관은 26일 "도하개발어젠다(DDA) 협상은 완전 중단된게 아니라 잠정 중단된 것으로 봐야한다"고 말했다.

민 정책관은 이날 KBS1라디오와의 인터뷰에서 우루과이라운드(UR) 때도 협상 타결 목표시한이 연장됐던 점을 들면서 "DDA 협상도 언젠가는 재개될 것"이라고 밝혔다.

그는 "다만 DDA 협상 결과에 준해 (관세감축폭 등을) 타결할 품목도 있을 수 있기 때문에 한미 FTA 협상 부담은 더 커질 수 있다"고 말했다. 서의동기자

[한겨레, 2006.7.26]

비상등 켜진 **도박** 공화국 ❶ 조폭, 오락실 점령하다

성인오락실 1만5천여곳, 성인피시방 4천여 업소 등 온나라 곳곳에서 청장년층은 물론 60대 노인까지 '일확천금' 미끼를 내걸며 유혹하고 있다.

업소당 10명씩만 잡아도 하루 20만명이 사행성 오락으로 밤을 지새는 셈이다. 전국의 성인오락실과 피시방의 하루 판돈은 적게 잡아도 1천억원대에 이른다. 사회 양극화의 폐해를 자양분 삼아 '독버섯'처럼 확산되고 있는 불법 도박산업의 실태를 몇차례에 걸쳐 짚어본다.

'유혹의 덫' 기업형 관리 수천억대 주무르며 부활

영화 〈친구〉로 유명한 국내 최대 폭력조직인 부산 칠성파와 신20세기파는 물론, 서면파·유태파·영도파 등 부산지역 주요 '조폭'(조직 폭력배)들이 성인오락실 사업으로 화려하게 부활했다. 오락실 운영과 상품권 공급·환전, 오락기 제조 등 연간 수천억원대의 이권을 둘러싼 조폭들 사이의 피 튀는 싸움과 '상생'을 위한 합종연횡이 끊이지 않고 있다. ▶관련기사 3면

25일 부산경찰청 집계로, 현재 부산에는 성인오락실 809곳이 등록돼 있다. 하지만 부산지검은 이 오락실들 대부분이 불법영업을 하고 있으며, 등록되지 않은 것까지 합하면 부산지역에 1천여곳의 성인오락실이 성업 중이라고 보고 있다.

부산서만 알짜 100여곳 직영 오락상품권 시장 50% 장악

2003년 10월 〈한겨레〉의 '부산지역 성인오락실 검·경 상납비리 보도'와 뒤따른 검·경의 대대적 단속으로 부산 주요 지역 성인오락실들의 휴·폐업이 잇따른 지 3년 반의 일이다.

최근 잦아진 경찰의 단속을 비웃기라도 하듯, 부산·경남 곳곳에서 새로 문을 여는 오락실의 광고 펼침막과 전단지를 쉽게 접할 수 있다. 국내 최대의 성인오락실 밀집지역인 남포동에는 1·2·3층에 오락기를 600대나 갖춘 초대형 성인오락실까지 개업을 눈앞에 두고 있다.

특히 2005년 이후 성인오락실 시장엔 조폭들의 진출이 두드러지고 있다. 지난해 이후 부산·경남의 도시지역에 새로 생긴 대형 오락실은 거의 조폭과 깊은 관련이 있다는 게 검찰과 오락실 업계 관계자들의 얘기다. 부산시내 성인오락실 가운데 칠성파·신20세기파·서면파·유태파 등 부산의 주요 조폭들이 직접 운영하는 오락실만 100여곳에 이르는 것으로 이들은 추산한다. 조폭의 직영 업소는 3년여 전 30~40여곳 수준에서 갑절 넘게 늘어난 셈이다. 단순히 보호비 명목의 금품을 갈취하던 수준을 벗어나 조폭들이 오락실-상품권 유통업을 직영하는 쪽으로 방향을 전환한 것이다.



단속 비웃는 만원사례 사행성 성인오락기 350여대가 지하 1층에서 지상 2층까지 빽빽히 들어서 있는 부산시 중구 남포동 ㅇ오락실은 24일 오후 빈자리를 찾기 어려울 정도로 성업하고 있다.(위쪽 사진) 최근 검찰과 경찰은 거리에 펼침막까지 내걸며 사행성 불법 오락 단속을 부쩍 강화하고 있지만, 그 결과는 신통치 않다.

부산/유신재, 김태힘 기자 ohora@hani.co.kr

2년째 부산지검에서 조폭 수사를 맡아온 한 검사는 "'조직'의 중간 보스급은 거의 다 불법 성인오락실을 운영하고 있다고 보면 된다"며 "특히 이들 업소는 규모도 크고 위치도 좋은 '알짜' 업소인 경우가 대부분"이라고 말했다. 남포동의 한 오락실 업주는 "칠성파는 해운대와 광안리, 신20세기파는 남포동, 영도파는 영도지역 등 조폭마다 자신들의 영역에서 오락실을 20여곳씩 운영하고 있고, 상품권 환전은 조폭들이 부산 전체 시장의 50% 가까이 점령하고 있다"고 말했다. 상품권 유통업체의 한 간부는 "조폭들이 알짜 업소 100여곳의 경영과 상품권 취급을 통해 상품권 환전으로만 매달 200억원 가량을 벌어들이고 있다"고 말했다.

특별취재반 society@hani.co.kr