ISBN 979-11-6677-156-9
비매품/무료

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락

KOCCA22-62

국내외 점수보상형 아케이드게임 현황조사

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

국내외 점수보상형 아케이드게임 현황조사

2022

KOCCA22-62

국내외 점수보상형 아케이드게임 현황조사

2022

KOCCA22-62

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “국내외 점수보상형 아케이드게임 현황조사” 의 결과보고서로 제출합니다.

2022년 12월 30일

연구/조사기관 : 주식회사 에이치앤컨설팅

연구/조사책임자 : 정태성 (에이치앤컨설팅 대표)

연구원 : 이상범 (에이치앤컨설팅 이사)

신연경 (에이치앤컨설팅 책임연구원)

김지현 (에이치앤컨설팅 선임연구원)

백상민 (에이치앤컨설팅 책임연구원)

김다은 (에이치앤컨설팅 선임연구원)

방혜정 (에이치앤컨설팅 선임연구원)

요약문

2022

KOCCA22-62

요 약 문

제1장 연구개요

1. 연구의 배경과 목적

코로나19로 인한 사회적 거리두기로 억눌렸던 외부활동에 대한 욕구가 '엔데믹' 의 시대로 접어들면서 다시 커지기 시작했다. 그러나 '노키즈 존(No Kids Zone)' 처럼 어린이가 있는 가족들이 함께할 수 있는 공간이 제한되는 상황이 발생하고 있다. 어린아이와 어른 모두 즐길 수 있는 가족 단위의 실내 공간에 대한 제약이 발생함에 따라, 가족과 함께 시간을 보낼 수 있는 가족형 복합여가공간에 대한 수요가 늘고 있다.

가. 연구 목표

본 연구는 점수보상형 아케이드게임의 안정적인 도입을 위해 국내외 현황 및 개발·유통에 관한 사항 등을 구체적으로 조사하는 것을 목표로 한다. 기존의 연구가 전체 아케이드게임 산업을 대상으로 했던 것에 비해 본 연구는 점수보상형 아케이드게임 현황에 초점을 맞추어 추진한다. 또한, 국내 아케이드게임 산업이 효율적으로 발전할 수 있도록 새로운 한국형 복합여가공간 K-게임센터를 도입하기 위한 정책을 마련할 수 있는 기초 연구를 진행하고자 한다. 이를 위해 ▲국내 점수보상형 아케이드게임업체 수요 파악▲복합여가공간에 대한 심도있는 조사▲한국형 복합여가공간에 대한 모델을 제시하고자 한다.

나. 연구의 범위와 방법

1) 연구의 범위

가) 과업의 범위

본 연구는 점수보상형 아케이드게임으로 불리는 점수보상형 아케이드게임과 가족형 복합여가공간(FEC, Family Entertainment Center)을 대상으로 한다. 점수보상형

아케이드게임은 사용자 연령 및 게임 등급은 가족형 복합여가공간을 목적으로 하는 전체이용가 게임물을 대상으로 하며 성인용 아케이드게임은 제외한다. 점수보상형 아케이드게임을 기반으로 한 복합여가공간에 대한 기초연구임에 따라 해외 실내 가족형 복합여가공간에 대해 주로 조사를 진행했다.

나) 지역적 범위

조사 대상은 가장 큰 시장이자, 건전한 점수보상형 아케이드게임 문화와 FEC 산업을 주도하는 미국이다. 법제도의 경우 점수보상형 아케이드게임 도입을 위해 확인하고자 하는 점수보상형 아케이드게임과 사행성, 그리고 운영 규제에 대한 정의 혹은 개념을 확인할 수 있는 미국의 다섯 개 주를 조사하였다. FEC 기업의 경우 미국에서 가장 유명하다고 평가받는 기업들의 사업 범위, 운영 규정, 리워드 방법 등 전략을 조사한다. 아시아 국가의 경우 해외 전문가들이 법적으로 규제가 안정적이며 성숙한 시장으로 평가한 싱가포르를 조사하였다.

2) 연구 방법론

□ 문헌 조사

현황 분석은 국내외 주요보고서를 토대로 뉴스, 기업 동향, 인터뷰 등을 통해 검증하는 형태로 진행했다.

□ 국내 현장 전문가 심층인터뷰

국내 아케이드게임 시장 상황에 대한 분석과 점수보상형 아케이드게임 시장에 대한 전망을 조사하기 위해 국내 아케이드게임업계의 주요업체 16곳에 대한 1:1 심층인터뷰를 수행하였다.

□ 해외 전문가 심층인터뷰

해외 점수보상형 아케이드 시장에 대한 조사와 점수보상형 아케이드게임에 대한 정의, 법제 동향과 구체적인 사례를 조사하기 위해 해외 전문가 인터뷰를 진행하였다. 해외 인터뷰 1차는 9월 미국 시카고와 댈러스 간담회, 2차는 11월 플로리다 올랜도

IAAPA(세계어뮤즈먼트시설협회) 전시회장에서 총 7개 기업을 대상으로 심층인터뷰를 수행했다.

□ 국제 전시회 참관

점수보상형 아케이드게임의 시장 조사와 현황 분석을 위해 국제 전시회를 참관하여 최신 동향을 수집·파악하였다. 미국 플로리다 올랜도에서 개최하는 세계 최대 아케이드게임쇼인 IAAPA에 참가하여 세계 아케이드게임 산업의 최신 흐름과 최근 게임개발 동향에 대한 정보를 수집하였다.

□ 현지조사

FEC 매장의 운영과 점수보상형 아케이드게임기의 실태를 조사하기 위해 미국 현지 주요 FEC 매장을 방문하여 운영 현황을 조사하였다.

제2장 점수보상형 아케이드게임 산업의 이해

1. 점수보상형 아케이드게임 현황

가. 점수보상형 아케이드게임 현황

1) 아케이드게임의 정의

아케이드게임은 게임장, 아케이드, 쇼핑몰, 레스토랑과 같은 공공장소에 일반적으로 설치되는 오락용 게임이다. 아케이드게임 산업은 하드웨어와 소프트웨어가 결합된 전방위 산업이다.

2) 점수보상형 아케이드게임의 정의

점수보상형 아케이드게임은 리뎀션(Redemption) 게임으로도 불리며, 게임을 통해 얻은 포인트나 티켓을 모아 원하는 경품으로 교환하는 게임이다.

나. 점수보상형 아케이드게임 시장의 현재

1) 아케이드게임 시장 현황

2021년 전 세계 게임산업은 전년 대비 8.7% 성장한 2,197억 5,800만 달러로 성장한 가운데 코로나19의 영향으로 인해 크게 위축되었던 아케이드게임 시장도 점차 회복세에 들어섰다. 2021년 국내 아케이드게임 시장은 매출액 규모는 점유율은 전년도와 동일하나(0.2%) 매출액은 396억원으로 8.6% 상승하였으며, 게임 제작 및 배급업 부문에서는 2021년 매출액이 2,733억원(점유율 1.2%)으로 전년도보다 매출액이 무려 20.6% 성장하였다.

2) 점수보상형 아케이드게임 시장 현황

국내에서는 2007년 이후 법적으로 금지되어 점수보상형 아케이드게임기의 내수 시장은 전무한 상태이고, 몇몇 업체가 오로지 수출을 위한 게임기를 제조 및 배급하고 있다.

점수보상형 아케이드게임 시장에 직접적인 영향을 끼치는 가족형 복합여가공간(Family Entertainment Center, FEC) 시장이다. Persistent Market Research는 2022년 FEC 시장 규모는 410억 달러에 이른다고 집계하였다.

2. 점수보상형 아케이드게임의 역사

가. 아케이드게임의 등장부터 현재까지

아케이드게임은 크게 동전을 투입하는 비디오 게임기(Coin-op)와 점수보상형 아케이드게임기로 나뉜다. 1900년대에 스키볼(Skee Ball)이 개발된 이후 1970년대와 80년대는 비디오 게임을 중심으로 한 아케이드게임의 황금기였다. 점수보상형 아케이드게임은 1970년대 가족형 복합여가공간(FEC)의 설립되면서 가족을 위한 공간에 자리 잡았다. 2019년 전세계를 강타한 코로나19로 인해 게임센터와 FEC 등을 중심으로 하는 아케이드게임 시장은 상당히 위축되었으나 현재는 회복 중이다.

나. 점수보상형 아케이드게임의 발전

게임 이용자가 경품으로 교환할 수 있는 티켓이나 토큰을 모은다는 점수보상형

아케이드게임 개념이 도입되었다는 기록은 1900년대 초반이며, 이후 종이 티켓이 배출되는 점수보상형 아케이드게임이 일반화되었다. 최근에는 미국의 대형 FEC 업체들이 종이 티켓 방식에서 벗어나 e-티켓 시스템을 도입하였다. e-티켓은 관리의 효율성과 투명성이라는 강점이 있다.

3. 점수보상형 아케이드게임의 특성

가. 스킬 기반 게임(Skill-based Game)

점수보상형 아케이드게임은 스킬에 기반한 게임으로, 스킬은 게임의 최상의 결과가 외부 요인에 의해 결정되지 않고 전적으로 이용자의 능력에 달린 게임을 말한다. 이 반대편 영역에 있는 게임은 확률 게임(Games of Chance)이며, 이는 갬블링의 요소가 다분히 포함된 게임이다.

나. 티켓을 통한 보상

점수보상형 아케이드게임은 게임 결과에 따라 교환가치를 담은 티켓, 토큰, e-티켓 등의 증표를 이용자에게 제공하는 게임이며, 경품은 투입된 금액보다 훨씬 작은 금액으로 설정하여 사행성을 제거한다. 또한 티켓을 많이 모을수록 더 좋은 경품을 얻을 수 있는데 이는 이용자가 게임 스킬을 익혀 게임을 반복해서 이용하게 만드는 유인이 된다.

다. 기타 특성

점수보상형 아케이드게임은 정해진 이용액 충전 등으로 게임중독 및 과몰입의 위험이 적으며, 단시간에 끝나는 게임이기 때문에 규칙이 직관적이라 이해하기 쉽지만 스킬을 완벽하게 습득하는 것은 어렵고 게임 이용 시간이 짧다는 특징이 있다.

4, 점수보상형 아케이드게임 산업의 특성

가. 공간 융합적 산업

1) 기존 아케이드게임센터

아케이드게임센터도 지역, 동네 중심에서 벗어나 심지나, 대형 쇼핑몰, 극장, 숙박업소

등 다양한 공간 속에 입지한다. 게임기와 게임센터가 부족한 국내의 경우 다양한 업종과 결합된 대형복합소비 공간 혹은 가족형 복합여가공간(FEC) 모델로의 전환이 게임 유통 구조의 확대 측면에서 필수적이다. 이를 위해서는 공간에 대한 인식전환과 이를 바탕으로 한 법제규범을 재정비해야 한다.

2) 복합공간화

미국 및 유럽 등지에서 아케이드게임센터는 점수보상형 아케이드게임기를 적극적으로 도입하여 기존에 젊은 남성을 타깃으로 영업하던 것에서 벗어나서 어린이를 포함한 전연령대로 그 대상을 넓혔다. 스킬 게임의 비중이 늘어나면서 아케이드게임센터는 사회적 모임을 위주로 하는 장소로 포지셔닝을 변경했다. 이러한 노력을 통해 아케이드게임 산업은 사업 모델을 정립하였으며 여전히 글로벌 게임산업에서 주요 게임 플랫폼으로 자리매김하고 있다.

3) 공간의 배치

우리나라에서는 현행 게임법상 복합유통게임제공업을 영위하기 위해서는 전체 영업 면적에서 게임기 면적 비율이 50% 이상이 되어야 하는데 새로운 개정안에서는 복합여가공간 활성화를 위해서 이 게임기 면적 비율을 20%로 하향 조정할 예정이다. 효율적인 FEC 공간을 설정하기 위해서는 입지뿐만 아니라 효율적인 내부 공간 배치가 이뤄져야 한다. 경품 교환소와 식음료 및 파티를 위한 장소 구성, 다양한 장르의 게임과 스포츠 활동을 할 수 있는 시설이 복합여가공간의 주요 요소이다.

나. 법제도에 민감한 산업 생태계

1) 사행성 논란

점수보상형 아케이드게임이 사행화 될 수 있다는 우려를 불식시키는 한편, 게임 이용자를 보호하는 균형 잡힌 법제도 개설을 위한 법률 개정 및 논의도 다각도로 진행 중이다. 복합유통게임제공업의 게임 제공 면적 비율 조정, 경품 지급 기준 상향 및 종류 확대, 아케이드 시험용 게임물 유료화 등이 그것이다.

2) 운영자의 운영방식과 윤리

협회나 매장운영업체는 개개인의 운영자가 사행적 요소를 제거하기 위해 스크리닝 시스템이나 자정작용 등을 통해 원칙을 고수하기 위해 노력한다. 이용자들을 계속해서 유인할 수 있는 매장 운영정책을 수립하면서도 너무 탐욕적이지 않도록 운영자 스스로의 자정 노력도 필요하며 사행성으로 빠지지 않기 위한 제도적 장치가 마련되어야 한다.

5. 점수보상형 아케이드게임 산업의 밸류체인

가. 게임산업전반 밸류체인

밸류체인은 제품의 구상부터 소비자로의 전달에 이르기까지 재화와 용역에 직간접적으로 관련된 기업의 전체 활동 과정을 일컫는다. 게임산업의 밸류체인 단계는 개발(후방산업), 배급(퍼블리싱), 플랫폼(전방사업)으로 구분할 수 있다.

나. 점수보상형 아케이드게임 산업 밸류체인

(개발) 아케이드게임은 독자적인 운영체제에서 구동되는 소프트웨어와 하드웨어 게임기기를 결합해야 하기 때문에 타 게임부문과는 차별화된 밸류체인을 형성한다. 개발 단계에는 개발은 소프트웨어와 하드웨어의 개발이 동시에 진행되어야 한다.

(제조) 아케이드게임기기의 배급은 제품의 상용화와 마케팅 및 이후의 관리까지 세 단계로 나눌 수 있다. 상용화 과정은 제품에 대한 양산용 부품 발주, 품질검사, 사후관리까지 포함한다. 마케팅 과정은 제작된 게임을 판매하고 유통하는 활동을 말한다. 관리 프로세스는 아케이드게임 제작 단계 및 제작 이후에 발생하는 문제들에 대한 전체적인 제어 및 대응을 말한다.

(유통) 유통업체는 배급자와 소매업체의 중개자 역할을 한다. 아케이드게임기의 유통에서 한 축을 담당하는 시장은 바로 중고기기 유통 시장이다. 또한, 점수보상형 아케이드게임기는 국내에서는 아예 금지되어 있기 때문에 가장 큰 유통 시장은 바로 해외이다. 해외 유통의 경우 아케이드게임업이 다품종 소량생산이다보니 권역별 및 나라별로 판매처를 직접 발굴하기보다는 에이전시를 통하여 판로를 발굴하고 계약을 체결하는 편을 선호한다.

(운영) 아케이드게임 산업이 다른 게임산업과 가장 구분되는 특징은 공간을 운영하는 게임센터가 소비자라는 것이다. 게임센터 모델은 크게 로드 숍(Road Shop), 숍 인 숍(Shop in Shop), 싱글 로케이션(Single Location)의 셋으로 나눌 수 있다.

아케이드게임 게임장 운영의 경우 수익성 강화를 위한 전략수립부터, 게임기기 구비와 유지 및 보수, 경품 제공과 관련된 제반사항, 부대시설 편의 제공, 규제 준수와 관련된 사항까지 모두 포함된다. 점수보상형 아케이드게임센터는 어린이와 가족이 관심이 많은 영역에까지 매장의 품질관리도 이루어져야 한다.

다. 글로벌 아케이드게임 주요기업 동향

1) 제조사

대표적인 글로벌 아케이드게임산업 제조업체로는 미국의 ICE Games, RAW THRILLS, Bay Tek Entertainment, 그리고 Coastal Amusement, 호주의 LAI 중국의 UNIS와 WAHLAP 등이 있으며 이들 업체는 영화나 스포츠와의 적극적인 IP체결, 온라인과의 결합을 통한 멀티플랫폼으로의 확장을 추진하고 있다.

2) 유통

아케이드게임산업의 대표적인 글로벌 유통업체로는 미국의 Betson Enterprise, BMI Gaming, Moss Distributing, Shaffer Distributing Company, 캐나다의 Player One Amusement Group이 있으며 이들 유통업체는 각 지역의 기업과 전략적인 협약을 통해 FEC 시장에도 꾸준히 진출하고 있다.

라. 점수보상형 아케이드게임기 현황

1) 점수보상형 아케이드게임기 특성

2022년 IAAPA 엑스포에서는 다음과 같은 트렌드를 확인할 수 있었다. 즉, ▲여럿이 함께할 수 있는 게임 ▲전통적인 카니발 게임 세트의 대형화 ▲경쟁을 통한 티켓 획득 ▲신체활동을 통한 보상 ▲실내에서 현장감을 느낄 수 있는 게임 ▲단순하고 직관적인 게임 ▲고전의 디지털화/리메이크한 게임 ▲IP 중심의 게임 ▲디지털과 물리적 게임의 결합 ▲화려한 디스플레이와 과감한 구성의 게임 ▲유아들을 위한 점수보상형

아케이드게임 ▲메달 게임과 카드 교환 ▲티켓포인트 크레인 게임이 그것이다. 또한 전시회를 통해 점수보상형 아케이드게임의 전자결제 시스템에 대한 많은 관심과 이행이 확인되었다.

6. 점수보상형 아케이드게임의 유형 구분

가. 경품지급 방식 구분

점수보상형 아케이드게임(리뎀션)은 스킬을 기반으로 한 게임으로 높은 점수를 획득한 이용자에게 경품과 교환할 수 있는 티켓 등을 배부하는 방식으로 보상을 준다. 경품 아케이드게임은 클로 머신이나 크레인 게임으로 매 게임마다 경품 지급 여부가 결정된다.

나. 장르 구분

실제 스포츠 종목의 움직임 방식이나 게임 규칙을 아케이드 환경에 맞게 변형시킨 스포츠 게임, 총을 쏘는 동작을 포함한 슈팅 게임, 음악을 기반으로 한 게임으로 리듬이나 음악에 맞춰서 콘트롤러를 조작하거나 동작을 취하는 리듬 게임, 오토바이나 자동차를 모방한 게임으로 콘트롤러를 조작하여 스피드를 겨루거나 장애물을 통과하는 레이싱 게임, 간단한 조작으로 짧은 시간 동안 즐길 수 있는 캐주얼 게임으로 구분한다. 캐주얼 게임에는 공 굴리기 게임(Alley Roller), 바퀴 돌리기 게임(Wheel/Spinner), 망치 게임(Whacker/Hammer), 낙하 및 장르 결합 게임 등이 있다.

다. 구동 방식구분

구동 방식에 따라 전자 게임과 기계식 게임의 중간에 위치하는 전자 기계식 아케이드게임(EM 게임), 이용자의 입력을 제어판에서 컴퓨터적으로 처리해서 모니터와 같은 비디오 장치에 구현되는 비디오 형식 게임, 전자-기계식 게임과 비디오 게임 모두의 형태를 띠는 체감형 게임으로 구분할 수 있다.

제3장 점수보상형 아케이드게임 시장조사

1. 아케이드게임 시장

가. 시장규모

1) 국내 게임시장 규모

2021년 국내 게임 시장 전체 규모는 20조 9,913억원에 달한다. 이를 플랫폼 별로 분류하면 가장 뚜렷한 성장세를 보이는 시장은 모바일 게임으로 2021년 약 12조 1,483억원으로 집계되어 국내 게임산업 전체 규모의 절반 이상을 차지한다. 그 뒤를 PC온라인 게임(26.8%), 콘솔 게임이 뒤따르며, 오프라인을 중심으로 유통되는 아케이드게임과 아케이드게임장은 2020년에는 코로나19의 영향으로 영업에 제한을 받으면서 시장 규모가 대폭 축소되었으나 2021년에는 엔데믹으로 전환되면서 아케이드게임 시장은 약 20.3% 성장하였다.

2) 해외 게임시장 규모

코로나19 이전만 해도 글로벌 경기 회복과 더불어 2019년에는 20%의 성장세를 보이던 아케이드게임업체는 코로나19로 인하여 해외 주요 수출 시장도 위축되면서 수출이 취소 혹은 연기되었고, 게임 전시회 역시 취소되거나 온라인으로 바뀌면서 판로 개척도 여의치 않았다. 그러나 코로나19가 끝나면서 FEC시장에 반등이 일어나고 있다. 아케이드게임 수출 규모는 4,021만 달러, 수입 규모는 전년 대비 무려 264.1%나 증가한 1,026만 달러로 나타났다. 아케이드게임 전문 잡지인 RePlay는 2022년 한 해의 아케이드 시장을 회고하며 2021년부터 2022년 초반까지는 대부분의 FEC산업이 기록적인 매출 증가를 보였다고 밝혔다.

나. 아케이드게임 선호장르 및 이용자 특성

아케이드게임은 2016년 경품 아케이드게임류가 가장 선호되고 있다. 아케이드게임의 이용률은 2019년 이후 감소세를 보이며, 여성이 남성에 비해 높고, 20~40대, 특히 40대가 다른 연령대에 비해 아케이드게임을 즐기는 것으로 나타났으며 이용빈도는 대체로 낮은

것으로 조사되었다. 아케이드 게임센터에서 제공하는 경품은 주로 인형과 완구류로 조사되었다.

다. 최근 시장 동향

한국은 지난 5년간 미국, 중국, 일본, 호주를 주요 시장으로 아케이드게임의 수출을 진행하였다. 현재 전세계에서 아케이드게임 산업 시장이 가장 큰 곳은 미국이며 2위는 중국으로 2021년 1위 시장인 미국과 2위 시장인 중국의 대 한국 수입액은 약 3배 이상 격차를 보인다. 점수보상형 아케이드게임은 수출 위주의 시장으로 운영 중이다. 따라서 미국・호주・유럽・중국 등지에서 운영하는 게임장과 식음료 사업이 연계된 가족형 복합여가공간을 도입하기 위한 제도 및 인프라 마련을 위한 점수보상형 아케이드게임 시범사업에 아케이드게임 산업업계가 기대하는 바가 크다.

라. 시장의 특성

1) 불균형 발전

2020년 5월 관계부처는 「게임산업 진흥 종합 계획」을 발표하여 게임산업을 육성하기 위한 종합 계획을 수립하였다. 게임산업 생태계의 구조는 상대적으로 가파른 성장세를 보이는 PC온라인 게임과 모바일 게임에 비해 아케이드게임은 시장규모 측면에서 국내의 위축세가 두드러지게 나타난다. 아케이드게임 시장의 침체는 제작, 유통, 소비에 이르는 산업 가치사슬 타격을 입으면서 자체 동력만으로는 난국을 타개하기가 꽤 어려운 실정이다.

2) 산업 육성을 위한 각종 정책

게임 생태계에 대한 개선 의지의 일환으로 정부에서는 2021년 4월 '점수보상형 아케이드게임' 장르를 규제샌드박스 실증특례제도를 통해 시범산업으로 선정하였다. 이를 통해 산업 전반의 적합성과 타당성을 검토하고, 법제화가 추진된다. 해외에서 건전한 가족 친화형 게임 문화로 사랑받아온 점수보상형 아케이드게임 시범 사업이 국내에 성공적으로 정착할 경우 국내 아케이드게임 산업에 새로운 동력을 제시함은 물론 건강한 게임 문화 향유를 위한 긍정적인 인식 변화도 가져올 것이다.

2. 점수보상형 아케이드게임 사업 현황

가. 현안별 업계 전문가 인터뷰 대상 및 내용

아케이드게임 중에서도 점수보상형 아케이드게임에 대한 적절한 현황을 도출하기 위해 점수보상형 아케이드게임(리뎀션)에 대한 업계 자체의 용어 정의를 함으로써 점수보상형 아케이드게임의 불안 요소로 지적되는 사행성을 제거하기 위한 정부와 영업 이익을 추구하는 업체의 마케팅적 요소의 합의점을 확인할 수 있을 것이다.

나. 아케이드게임 산업 환경

1) 사행성 요인 제거에 대한 의견

사행성 요인 제거에서 가장 중요한 점은 확률이 아닌 기술(스킬) 영역에 의해 게임의 결과가 결정된다는 것이다. 점수보상형 아케이드 게임 고유의 재미요소가 높은 게임일수록 페이아웃(payout)이 낮아지고 페이아웃이 높을수록 게임의 재미 요소가 낮아지는 특성이 있다.

2) 점수보상형 아케이드게임개발 실태

국내에서는 점수보상형 아케이드게임의 내수시장이 시범사업장을 제외하고는 전무하다. 따라서 점수보상용 게임기를 개발하는 국내 업체는 모두 해외 수출용을 중심으로 개발하는 상황이며, 그마저도 국내에는 테스트 매장이 없어서 해외 경쟁력이 약하다.

3) 점수보상형 아케이드게임 문화와 인식

한국에서는 점수보상형 아케이드게임에 사행성이라는 족쇄를 채웠지만, 미국에서의 점수보상형 아케이드게임은 소소한 문제 혹은 스킬을 반복적으로 경험하고 연마할 수 있는 기회를 제공하고 이를 통한 실력 향상 또는 누적적 경험 축적을 소소한 보상으로 칭찬하여 성취감을 고취시킨다는 인식이 있다.

다. 시장 트렌드

업계에서 분석하는 아케이드게임 시장 트렌드는 여전히 사행성 게임에 대한 부정적

인식과 코로나19의 영향이 있기는 하지만 점차 가족 친화적인 형태의 복합 공간에 위치한 아케이드게임장으로 아케이드게임 문화가 넘어가고 있다는 의견이 공통적이다.

라. 애로사항

점수보상형 아케이드게임 사업의 활성화를 막는 장애 요인으로 업계에서 공통적으로 떨어지는 시의성과 해외보다 엄격한 규제, 사회의 부정적인 이미지를 꼽는다.

마. 점수보상형 아케이드게임시장 육성 방안

1) 인식 변화

국내 아케이드게임 산업에 대한 낮은 사회적 위상은 역기능의 문제뿐만 아니라 인력, 투자, 제작 여건 등 산업 전반에 부정적 영향을 미치게 되어 결국 경쟁력을 상실하게 만드는 요인이 되었다.

2) 규제 완화

국내 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제로 인해 동일한 게임을 내수용과 수출용으로 구분해서 제조해야 한다는 점이다. 제품테스트도 해외에서 진행하다보니 시간이나 비용적인 측면에서 어려움이 발생한다. 따라서 국내의 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제가 완화되면 내수와 수출의 분리에 따른 개발 및 제작과정의 어려움이 어느 정도 해소될 것이다.

3) 정부 정책 제안

업계에서는 개별 기업에 대한 지원보다 산업 전반에 선순환을 불러일으킬 수 있는 지속가능한 정부 지원을 요청하였다.

4) 게임 심의 절차 개선

게임에 대한 심의 규정 및 절차도 아케이드게임의 발전 동력을 막는 주요인으로 꼽혔다. 이에 따라 게임기기에 대한 규제 완화, 특히 장르 완화에 대한 공통의 목소리가 있었다.

5) 기타 산업 진흥 방안

기타 산업 진흥방안으로는 산업단지 조성 등을 통한 산업 내 정보 교류 활성화와 주축 인력 노쇠화에 따른 인력 수급 문제 개선을 위한 정부 정책 마련 및 산업 전반 인식 개선 등의 방안이 제시되었다.

3. 국내 점수보상형 아케이드게임 산업환경

가. 점수보상형 아케이드게임 주요사업자

정부는 내리막길을 걷고 있는 국내 아케이드게임 업계를 살리기 위한 정책의 일환으로 점수보상형(리뎀션) 게임을 시범사업으로 운영하기로 결정하였다. 현재 국내에는 점수보상형 아케이드게임산업 내수 시장이 없기 때문에 수출을 위주로 하는 대표적인 업체인 '가'업체, '나' 업체, '다' 업체에 대해 벤치마킹을 위한 분석을 하였다.

나. 국내 점수보상형 아케이드 시범사업장 운영 현황(규제샌드박스)

침체일로에 있는 아케이드게임 산업의 활로를 모색하기 위해 2년 동안(최대 4년) '점수보상형 아케이드게임' 시범사업을 운영할 업체 4곳을 선정하였다. 규제 샌드박스 선정 사업자는 ㈜A&A Entertainment, ㈜영배, ㈜짱, ㈜펏스원 등 4개 업체다. 시범운영 결과에 따라, 점수보상형 아케이드게임의 국내 도입 적합성 여부, 세부 기준 및 법률적 요건 정비, 각종 융복합 사업 시뮬레이션 등 전반적인 사업 타당성 검토와 법제화가 추진될 예정이다.

제4장 FEC와 점수보상형 아케이드게임

1. 미국의 FEC 시장 분석의 필요

미국의 아케이드게임 시장은 아케이드게임이 가장 활황을 이루던 1970년대에 이미 FEC가 도입되어, 현재는 다양한 형태의 FEC가 존재한다. 미국은 2000년대 이후 점수보상형 아케이드게임과 경품의 확대, 체험형 게임의 강화를 중심으로 발전하였다는 점에서 해당 지역의 FEC 시장을 연구의 대상으로 삼았다.

2. FEC 운영 사례

<표> 해외 FEC 운영 사례 - 사업 분야

FEC 매장	사업 분야			
Dave & Buster's	게임	(게임기) 고전게임-농구,미로 등, 최신게임,핵심게임;(액티비티)당구 및 볼링, (가상현실 게임)	음식	애피타이저, 윙&너겟, 버거, 음료, 주류 등 판매
	파티& 단체	(파티) 소셜이벤트, 회사 이벤트, 생일파티 등	기타	스포츠 경기 관람
Chuck E Cheese	게임		음식	애피타이저, 디저트, 피자, 윙, 음료, 주류 등
	파티& 단체	(생일파티) 3가지 패키지 (단체행사) 3가지 패키지(60/90/120분) (모금행사)학교, 비영리단체 대상 모금행사 운영	기타	행사: 계절이벤트(3,5,10,11월), SENSORY SENSITIVE SUNDAYS 등 온라인 상품 판매 - Chuck E.Cheese브랜드 상품 (옷, 인형, 장난감 등)
Round 1	게임	(액티비티)아케이드게임, 볼링, 당구, 노래방 등 9개 종류	음식	피자, 전채요리, 윙, 샌드위치, 음료, 주류 등 판매
	파티& 단체	(파티) 9개 패키지(Round1 Go, Corporate Party, School &Student Events 등)	기타	신상소개(지점별 상이): 신상상품, 신상 인형뽑기상품, 스밋코구라시번들 세트, 일본식 노래방입고, 신상 아케이드게임 입고, 스파크 볼링
Arcade Monsters	게임	(게임기) 클래식 아케이드게임, 리듬, 콘솔, 체감형, 핀볼, 격투, 슈팅, 드라이빙게임	음식	전채요리(타코, 윙, 버거등), 음료, 주류 등 판매
	파티& 단체	온라인을 통한 예약 시스템; 영업장 내 테이블 이용	기타	행사: 자체 페스티벌(올림픽데이)
Six Flags	게임	(놀이기구) 가족용, 어린이용,스릴 넘치는 놀이기구, 물놀이 기구, (체험) 사파리, 워터파크 운영 (오락)친구, 가족용 공연 및 오락거리	음식	공원 내 식당 운영 스테이크, 치킨, 커피, 피자, 음료, 맥주 등 판매
	기타	행사 : Oktoberfest Food Festival(독일 뮌헨의 맥주축제), Thrill-A-Thon(1일 다양한 프로그램 및 게임) 쇼핑&선물 상품매장:포장 식품, 의류, 장식품 및 장남감등 판매		

<표> 해외 FEC 운영 사례 - 운영 현황

FEC 매장	지점 개수	운영 규정	가입 규정
Dave & Buster's	미국, 캐나다 151개 매장	(운영방식) 파워카드를 실물카드로 발급받거나앱으로다운로드, 칩을 충전해 사용;(서비스) 온라인 주문, 뷔페	(등록)무료회원가입, 1인 1개; (연령규정) Full Rewards 멤버십은17세 이상 미국 거주자; (약관 동의 절차)미성년의 경우 부모 또는 법적 보호자의 동의 필요; (개인정보) 13세 개인정보 수집 불가
Chuck E Cheese	16개국 612개매장	(운영방식)18세 미만 아동은 보호자와 동행;파티 예약시$50 디파짓; (서비스) 음식 온라인 주문, 픽업&배달 서비스, 안전서비스제공; (이용방법) 플레이패스&플레이 밴드로 게임장이용	•이메일 계정 있는 13세 이상 무료 가입•18세 미만 부모 또는 법적 보호자 관리 하에 사용
Round 1	일본 100개, 미국 50여개 매장('21)	(운영규정)운영규칙으로 매장 내에서 지켜야할 사항들 명시, 사진 및 비디오 촬영, 신분증, 복장규정 등 다양한 규정 (이용방법) 게임카드를 통해 게임장이용, 게임카드는 게임 크레딧을충전해 사용	•서비스 가입시 계열사 통합 가입, 성인만 가입 가능
Arcade Monsters	4개 매장	(운영방식) 입장권 개념의 티켓 판매;입장 후 무제한 게임을 즐길 수 있음;입장료 3개(무제한게임, 회원가, 코스튬플레이); (이용방법) 온라인을 통한 예약 시스템, 영업장 내 테이블 이용; (이용고객) 전연령입장 가능, 시간제한 x,이용고객 ID지참, (안전수칙) CDC(질병관리본부) 및 지방정부 지침을 따름	•멤버십제 운영
Six Flags	미국, 멕시코, 캐나다 27개 매장	(운영방식) 공원규정 (일반규정, 카드결제, 주류(21세 성인 구매 가능), 복장규정, 음식,음료, 냉각기, 고객안전, 언어, 새치기등)공원 내에서 지켜야할 다양한 규정 존재 (안전수칙) CDC(질병관리본부) 및 지역 보건지침을 따름, 위생에 대한 개념 이해 및 실천, 청결유지	•멤버십제 운영

<표> 해외 FEC 운영 사례 - 리워드 규정

FEC 매장	리워드 규정	
Dave & Buster's	리워드 규정	•게임칩("게임플레이칩" 또는 "게임칩")을 이용해 게임을 하거나 Dave & Buster's에서 음식과 음료 구매를 통해 보상/혜택을 얻을 경우 계급이나 레벨업을 받을 수 있음.•음식과 음료에 대한 적격 구매에 대해서 $1 구매당1게임칩제공.
	상품/혜택	•웰컴기프트, 사용한 게임칩에 따라 계급상승 및 레벨업, 챌린지
Chuck E Cheese	리워드 규정	•회원가입시 $1당 1리워드 포인트, 회원가입시 500E-Tickets 무료제공, 기념일 250 E-Tickets•포인트 및 보상 :50/100/200포인트 단위로 사용 가능
	상품/혜택	•포인트별 보상 (50포인트 보상)1컵케익, 2펩시음료등 후보 항목 중 택1, (100포인트 보상) 1슬라임쿠키, 30분 피자, 티켓 중 택1, (200포인트 보상)1라지 펌킨 피자, 60분 게임, 티켓 중택1•이벤트 혜택 : (겨울이벤트) 기프트카드 구매시보너스 카드 제공, 게임패키지 구매시10%할인, 요일 특별할인 등
Round 1	리워드 규정	•멤버십제 : 가입비 연간 $5, 다운로드 앱으로 게임 1$할인, 멤버십가입시 시간제 게임 1개 이용 가능•리워드 책정 방식 : (스탬프)계급 산정 및 할인; (리뎀션) 게임 보상으로 디지털 티켓 포인트(redemption)획득
	상품/혜택	•리워드 보상 : (리워드 획득 방법)10/30/50번 방문시각 1/2/3개리워드 지급; (보상)시간제 게임 볼링, 노래방, 당구 중 택1, 피자와 탄산음료 제공•상품 : 게임카드에 저장된 리뎀션으로상품 획득 가능
Arcade Monsters	리워드 규정	멤버십 회원에 대해 입장권 $1 할인
Six Flags	리워드 규정	티켓&패스제: 시즌패스(3종류)별 차등혜택(추가상품 구매 가능); 그룹티켓, VIP 투어, 카바나대여, 할인상품 판매
	상품/혜택	•행사 참여 티켓을 저렴하게 구매 가능 (Thrill-A-Ton행사 판매가) Six Flags 멤버& 시즌패스 소유자는 $69.99, 그 외는 $149.99

3. FEC 방문객 대상 인터뷰 및 설문 조사

실제로 미국에서 FEC 매장을 방문해서 점수보상형 아케이드게임기를 이용하는 방문객은 FEC와 점수보상형 아케이드게임을 어떻게 인식하는지 알아보기 위하여 일반인 방문객을 대상으로 인터뷰와 설문 조사를 수행하였다. 인터뷰에 응한 조사자의 과반수는 FEC를 구성하는 필수 요소가 점수보상형 게임기라고 응답했다.

4. 미국의 FEC 사업 시사점

점수보상형 아케이드게임을 기반으로 한 복합여가공간에 대한 기초연구를 위해

미국의 주요 FEC 매장의 사업 분야, 주요 수익 모델 및 영업 방식, 보유 게임기나 활동, 각종 이벤트와 파티 등의 체험 행사를 살펴보았다. 리워드 규정이나 가입 규정 및 안전 수칙 등의 운영 규정을 확인하고, 해당 FEC의 사업 전략과 FEC 매장 레이아웃 등도 직접 방문을 통해 조사하였는데 이를 통해 K-게임센터의 비즈니스 모델 확립의 기초를 마련하였다.

제5장 점수보상형 아케이드게임법제 연구

<표> 사행성의 의미 정의 및 종류와 관련한 법령

	관련 법령		사행성 게임 종류
국내	그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로, 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임		「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물•「경륜・경정법」에서 규율하는 경륜・경정과이를 모사한 게임물•「관광진흥법」에서규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물•그밖에 대통령령이 정하는 게임물
미국	플로리다	누구든지 장소나 장치에 상관없이 우연적인 방법으로 결과가 발생하는 게임에 참여하는 것	
	네바다	금전, 재산, 수표, 신용 또는 전형적인 가치가 있는 것을 위해 카드, 주사위, 기계장치, 전자장치, 기타 장치 등으로 하는 모든 것을 게임	파로, 몬테, 룰렛, 키노, 빙고, 판탄, 21, 블랙잭, 세븐앤드하프, 클론다이크, 크랩스, 포커, 척어럭, 행운의 수레바퀴, 슈맹드페르, 바카라, 파이 고우, 비트 더 뱅커, 팬기니, 슬롯머신, 모든 뱅킹 또는 백분율 게임 등
	일리노이	우연이나 스킬 또는 행동에 따라 금전 또는 기타 유가물을 받기 위하여 승패, 내기, 베팅 등을 하도록 설계된, 도방장에서 사용하는 모든 메커니즘, 기구, 비품, 장비, 기타 장치	바카라, 21, 포커, 크랩스, 슬롯머신, 확률 비디오 게임, 룰렛휠, 클론 다이크테이블, 펀치 보드, 파로 레이아웃, 키노레이아웃, 숫자 티켓, 푸시카드, 자 티켓(Jar ticket)또는 pulltab
	워싱턴	①우연한 요소의 작동의 결과로 금전, 신용, 예금 또는 기타 가치 있는 것에 대한 권리가 창출될 수 있는 장치 또는 메커니즘 ②대가를 위해 작동했을 때 각 작동 시 동일한 대가 값 또는 가치를 반환하지 않는 장치 또는 메커니즘	
	텍사스	대가로 플레이어가 가치 있는 것을 얻을 수 있는 기회를 제공하며, 그 보상은 전적으로 또는 부분적으로 우연히 결과가 도출되는 장치.어떤 스킬을 동반하더라도, 상금이 자동으로 지급되는지 여부로 판단	

싱가포르	내기(betting), 게임 활동 참여와 관련된 것, 혹은 복권 등에 참여하는 것을 말하며, 이 중 게임 활동은 상품을 얻기 위해 확률 게임을 하는 것. 확률 게임은 (i) 확률 요소와 스킬 요소를 모두 포함하는 게임; (ii) 최상의 스킬로 제거할 수 있는 확률 요소를 포함하는 게임; 또는 (iii) 확률 요소가 포함된 것	내기활동, 복권, 확률게임 등

<표> 점수보상형 아케이드게임 관련 법령과 경품

	관련 법령		경품 관련
미국	플로리다	진정한 오락만을 위해 작동되는 게임이나 기계를 의미하며, 내재된 우연의 물리적 요소 없이 스킬을 적용하여 게임이나 기계를 플레이하거나 조작하여, 게임 플레이어가 게임의 결과를 제어	TYPE A: 무료게임 제공(15개 이하), TYPE B: 현장교환 포인트,쿠폰, TYPE C::7항에 정의된 가치의 10배를 초과하지 않음 경품가치: 상품 도매가격 기준, 7항 2017년 이후 매년 물가 반영)
	네바다	아케이드(Arcade)"란 도박 목적으로 사용되거나 사용되지 않는 최소 25 개의 동전으로 작동되는 오락 기계 장치에 대한 액세스를 제공하는 주 목적으로 사용되는 별도의 방 또는 밀폐된 공간	
	일리노이	▲ 오락 게임 또는 스킬 테스트로 설계, 의도, 표시 또는 보관된 기계, 게임, 테이블 또는 기타 장치▲리뎀션게임기(A redemption machine). 게임의 결과는 주로 플레이어의 스킬에 의해 결정 ▲상품의 수여는 전적으로 플레이어가 게임의 목적을 달성했거나 플레이어의 점수에 따라 결정됨	상품 경품만 가능 경품가치: U$ 25를 초과하지 않음 (상품도매가격 기준) (티켓, 토큰) U$ 25를 초과하지 않음
	워싱턴	① 상으로 추가게임을 주거나, ② 플레이할 수 있도록 수여되는 전자 카드에 쿠폰, 티켓, 또는 토큰 허용하거나, ③ 현금을 지급하는 행위는 금지된다. 오락게임은 오직 상품으로만 보상해야 한다	장난감, 신기한 물건, 전자 제품, 의류, 액세서리와 같은 소매 품목, 운영자가 판매하는 식품, 음료 포함 (무료게임, 플레이 가능한 전자토큰, 쿠폰, 현금 지급 금지)
	텍사스	오직 오락의 목적으로 설계 및 제작되고, 스킬과 우연의 조합으로 결과가 도출되는 동전을 넣어 사용하는 기계로써, 플레이 이용권 외에 비현금성 상품등을얻을 수 있는 기계	비현금상품, 경품, 장난감, 참신한 물건 또는 상환 가치의 표현으로만 보상을 제공 상품 및 보상 제공

싱가포르	오락 게임(amusement machine) 은 도박게임(gaming machine)에 포함되지 않음 원격 통신을 사용하지 않고 게임을 하는 개인 또는 2명 이상의 개인이 기계를 사용하여 자동으로 또는 기계를 조작하여 게임(확률 게임 여부에 관계없이)을 하는 경우 현금이나 현금 등가물 또는 게임 토큰을 삽입하거나 적립된 크레딧을사용하여 운영	100달러 미만 또는 당국의 장관이 지정한 금액 미만의 가치가 있는 것 비금전적 상품, 무료게임 기회

제6장 아케이드게임 시장 신흥국

1. 싱가포르 점수보상형 아케이드 시장

가. 시장 현황

1)시장 규모

싱가포르는 인구 564만 명의 도시국가로 문화경제 인프라가 잘 갖추어져 있으며, 영어를 공용어로 사용하고 있어 글로벌 회사 진출이 용이하다. PwC에 따르면 싱가포르 전체 게임산업 시장 규모는 2021년 현재 9억 2,700만 달러 규모로 연평균 성장률 6.4%에 달한다. 게임 아케이드 산업 영역은 코로나19로 연간 산업 규모가 위축되었으나 2022년 상반기보다 하반기에 순수지 증가액이 약 30% 정도 개선될 것으로 예측된다.

나. 싱가포르 아케이드게임 시장의 변천

싱가포르에서 아키에드게임센터는 1970년대에 설립되었으며, 1980년대 비디오게임을 중심으로 발전하였다. 1990년대 가족형 복합여가공간이 설립되고 최근 빠르게 성장하였다. 싱가포르에서는 쇼핑센터 등 교통량이 많은 지역에 위치한다.

다. 주요사업자

1) 제조업체 및 유통업체

2020년 기준 싱가포르는 세계 46위의 게임 시장으로 여타 동남아시아 국가에 비해서도 시장 규모는 작은 편이지만 동남아시아 시장을 겨냥한 글로벌 게임사가 진출하면서 게임 생태계가 꾸준히 발전 중이다.

2) 운영업체

싱가포르에 있는 대형 아케이드게임장 및 FEC 업체로는 Cow Play Cow Moo, Arcade Planet, Arcade 1988, Fat Cat Arcade, Virtualland, Timezone, NERF Action Xperience, Zone X, Paco FunWorld, Prize Station, DreamUs 등이 있다.

2. 싱가포르 게임산업시장 특징

가) 동아시아 게임시장의 허브

싱가포르는 아시아 태평양과 동남아시아의 중심부에 위치하였으며, 국민 소득이 높고, 각종 인프라가 잘 갖추어져 있으며, 공용어가 영어이고, 법제적으로 비즈니스 친화적인 이유로 많은 IT 업체와 게임 업체가 이곳을 동아시아 게임시장의 교두보로 삼고 있다.

1) 정부지원정책

싱가포르 정부는 경제 및 인적 정책을 통해 친 비즈니스 환경을 조성하기 위해 적극적으로 지원한다. 또한 낮은 법인세율과 R&D활동에 대한 세금 감면, 강력한 지적재산권(IP) 보호 제도 등으로 해외 투자를 적극적으로 유치 중이다.

2) 법규적 측면

싱가포르 정부는 게임관련 법안은 도박을 막기 위한 실효성 있는 법안을 위해 최근 2022년 3월에 새롭게 「도박 통제 법안(Gambling Regulartory Bil, 2022년 8월 1일 발효)」을 발의하였다. 싱가포르 내무부는 도박 활동과 관련된 법률 및 질서 문제를 해결하기 위해 전체적인 접근 방식을 채택하였다.

나) 주 이용자 특성

글로벌 조사업체 Statista는, 2022년 기준 싱가포르의 게임시장에는 총 250만 명의 이용자가 있으며(전체 인구 중 41.8%), 2026년까지 총인구의 46.5%인 290만 명까지 증가할 것으로 전망하였다. FEC는 소득과 교육 수준이 높고 가족 중심적인 문화가 발달한 싱가포르에서 외부 조건이나 날씨의 영향을 받지 않는 공간으로 인기가 많다.

제7장 점수보상형 아케이드게임 도입을 위한 제언

1. 점수보상형 아케이드게임 동향

국내 점수보상형 아케이드게임은 2006년 바다 이야기 이후 사행성 게임으로 규제되어 허가되지 않았다. 게다가 2019년 코로나의 영향으로 더욱 위축되었고, 게임센터는 수는 더욱 감소세를 보였으며 게임시장의 침체는 아케이드게임기의 개발, 제조, 유통, 게임센터 운영 전반에 걸친 경쟁력 저하로 이어지고 있다.

2. 정책 현황 및 성과

국내 게임시장은 온라인 플랫폼에 치우쳐져 있으며 게임산업의 정책적 지원과 사업 역시 온라인 게임산업에 편중되어 있다.

‘게임산업 진흥 종합계획(2020-2024)’ 의 아케이드게임 관련 내용은 아케이드게임 사행화 방지 및 규제 혁신을 위한 실행 과제로 ①아케이드게임장 사행화 방지 제도개선 ②기관 협력을 통한 사후관리 강화 ③아케이드게임 관련 규제 혁신 ④게임장 경품관련 제도 개선 ⑤시험용 게임 제도 개선을 추진하고 있다.

문화체육관광부와 게임물관리위원회는 9월 27일 미국 아케이드게임협회(AAMA)와 아케이드게임 활성화를 위한 업무 협약을 체결하고, 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제유예(규제샌드박스) 제도를 통해 시범사업장을 선정하여 운영하는 등 아케이드게임 산업을 혁신시키기 위한 방안을 모색 중이다.

3. 법적 정의 및 법제 동향

아케이드게임 정의 및 사행성 방지를 위한 미국의 일부 주와 싱가포르에서 규정을 확인한 결과 점수보상형 아케이드게임에 대한 규정은 ▲네거티브 방식으로 규정 ▲‘스킬’에 의거한 게임 ▲보상으로 지급되는 경품은 ‘상품’으로 제공 ▲‘현금’과 ‘현금성 상품’은 불가하다. 상품의 가치는 주별, 혹은 지역별로 차이가 있으나 공통적으로 투자한 금액 ‘이하’로 규정하여 도박, 갬블과는 엄밀히 구분하고 있다.

4. 정책 제언

국내 아케이드게임 산업의 발전을 위해서는 ▲인식 개선에 대한 필요성▲체험의 공간으로서의 공간 마케팅 ▲복합여가공간 운영관리 방안 마련 ▲점수보상형 아케이드게임에 대한 이해가 담긴 규제 방안 마련 ▲점수보상형 아케이드게임 산업 지원정책 마련이 요구된다.

▲인식 개선에 대한 필요성

아케이드게임 및 아케이드게임센터가 유해하다는 시각이 지배적. 청소년유해시설로 지정된 일반게임업소와 복합여가공간으로서의 아케이드게임센터가 동일한 법규로 지정되어 있으므로, 아케이드게임센터를 분리하는 법령 개정이 필요하다.

▲체험 공간으로서의 공간 마케팅

코로나19 이후 억눌렸던 대면과 교류에 대한 요구가 높아지면서 '소비의 공간'이 아닌 '체험의 공간'으로서의 공간 마케팅 전략이 주효해지고 있다. 현상황에서 게임센터가 복합여가공간으로서 자리매김할 수 있도록 점수보상형 아케이드게임이 아닌 공간에 대한 홍보를 진행해야 한다. FEC 운영에는 △게임 공간 △식음료 공간 △기타 놀이 공간△상품/경품 공간 △운영 규정 △보상 규정이 필요하며 복합여가공간 지정과 이용에 대한 법률이 구비되어야 한다.

▲복합여가공간 운영관리 방안 마련

복합여가공간에 대한 정부 규정은 최소화하고 기업들의 자체적인 운영방안과 문화 형성을 독려할 수 있는 방안으로 진행되어야 한다. 이를 위해서는 △협의체 구성과 행동강령 △전자결제 시스템과 e-카드 사용 △페이아웃에 대한 개념 정립이 마련되어야 한다.

▲점수보상형 아케이드게임에 대한 이해가 담긴 규제 방안

가장 중요한 것은 점수보상형 아케이드게임에 대한 명확한 이해가 담긴 규제완화이다. 점수보상형 아케이드게임의 사행성 요소를 근절하는 가장 쉬운 방식은 적은 경품 가액과

게임의 재미와 성취감에 대한 집중, 그리고 스킬 기반에 대한 추구이다. 이러한 이해를 바탕으로 아케이드게임을 허용하고 규제를 완화할 경우 아케이드게임 시장의 활성화와 내수와 수출 분리에 따른 국내 제조업체의 개발 및 제작과정의 어려움도 해소될 수 있을 것이다.

▲점수보상형 아케이드게임 산업 지원정책

점수보상형 아케이드게임 산업의 애로사항을 파악하고 이에 대한 지원정책은 다음 분야에서 이뤄져야 한다. △아케이드게임기 개발 및 제조에 필요한 자금, 기술, 인력 지원 △아케이드게임 업체 우수 인력 유치 방안 마련 △게임 등급분류절차 개선 △산업내 정보 교류 활성화 방안(산업 클러스터 형성 등)

목 차

제1장 연구개요
1. 연구의 배경과 목적 ····1
가. 연구 배경과 필요성 ····1
나. 게임의 긍정적 인식 증가 ····4
다. 연구 목표 ····5
라. 연구의 범위와 방법 ····5

제2장 점수보상형 아케이드게임 산업의 이해
1. 점수보상형 아케이드게임 현황 ····12
가. 점수보상형 아케이드게임 현황 ····12
나. 점수보상형 아케이드게임 시장의 현재 ····14
2. 점수보상형 아케이드게임의 역사 ····19
가. 아케이드게임의 등장부터 현재까지 ····19
나. 점수보상형 아케이드게임의 발전 ····24
3. 점수보상형 아케이드게임의 특성 ····30
가. 스킬 기반 게임(Skill-based Game) ····30
나. 티켓을 통한 보상 ····32
다. 기타 특성 ····33
4. 점수보상형 아케이드게임 산업의 특성 ····35
가. 공간 융합적 산업 ····35
나. 법제도에 민감한 산업 생태계 ····39
5. 점수보상형 아케이드게임 산업의 밸류체인 ····42
가. 게임산업전반 밸류체인 ····42
나. 점수보상형 아케이드게임산업 밸류체인 ····44
다. 글로벌 아케이드게임 주요기업 동향 ····52
라. 점수보상형 아케이드게임기 현황 ····74
6. 점수보상형 아케이드게임의 유형 구분 ····85
가. 경품지급 방식 구분 ····85
나. 장르 구분 ····86
다. 구동 방식구분 ····91

제3장 점수보상형 아케이드게임 시장조사
1. 아케이드게임 시장 ····96
가. 시장규모 ····96

나. 아케이드게임 선호장르 및 이용자 특성 ·····100
다. 최근 시장 동향 ·····104
라. 시장의 특성 ·····104
2. 점수보상형 아케이드게임 사업 현황 ·····106
가. 현안별 업계 전문가 인터뷰 대상 및 내용 ·····106
나. 아케이드게임 산업 환경 ·····112
다. 시장 트렌드 ·····115
라. 애로사항 ·····117
마. 점수보상형 아케이드게임시장 육성 방안 ·····118
3. 국내 점수보상형 아케이드게임 산업환경 ·····127
가. 점수보상형 아케이드게임 주요사업자 ·····127
나. 국내 점수보상형 아케이드 시범사업장 운영 현황(규제샌드박스) ·····133
다. 시사점 ·····145

제4장 FEC와 점수보상형 아케이드게임
1. 미국의 FEC 시장 분석의 필요 ·····147
2. FEC 운영 사례 ·····148
가. DAVE & BUSTER'S ·····148
나. CHUCK E CHEESE ·····153
다. ROUND 1 ·····159
라. ARCADE MONSTERS ·····170
마. SIX FLAGS ·····175
3. FEC 방문객 대상 인터뷰 및 설문 조사 ·····188
4. 미국의 FEC 사업 시사점 ·····190

제5장 점수보상형 아케이드게임 법제 연구
1. 게임물 관련 정의 ·····193
가. 게임의 법적 정의 ·····193
나. 게임 등급분류제도 ·····197
다. 사행성 게임물 기준 ·····207
라. 게임산업진흥에 관한 법률 ·····211
2. 미국 주별 아케이드게임 ·····213
가. 플로리다 주 ·····213
나. 네바다 주 ·····219
다. 일리노이 주 ·····224
라. 워싱턴 주 ·····233
마. 텍사스 주 ·····249

제6장 아케이드게임 시장 신흥국

1. 싱가포르 점수보상형 아케이드 시장 ·····257
가. 시장 현황 ·····257
나. 싱가포르 아케이드게임시장의 변천 ·····260
다. 주요사업자 ·····262
2. 싱가포르 시장의 특징 ·····273
가. 동아시아 게임시장의 허브 ·····273
나. 주 이용자 특성 ·····280
다. 시사점 ·····281

제7장 점수보상형 아케이드게임 도입을 위한 제언

1. 점수보상형 아케이드게임 동향 ·····285
2. 정책 현황 및 성과 ·····287
3. 법적 정의 및 법제 동향 ·····290
4. 정책 제언 ·····294

참고문헌 ·····308
부록 - 국내 아케이드게임 수출사 아케이드게임기 분류현황 ·····322

표 목 차

〈표 1〉 인터뷰 대상 업체 ····· 8
〈표 2〉 해외 심층인터뷰 대상 ····· 9
〈표 3〉 글로벌 아케이드게임 제조사 정보 ····· 53
〈표 4〉 ICE 점수보상형 아케이드게임 ····· 54
〈표 5〉 RAW THRILLS IP 중심의 게임기 ····· 57
〈표 6〉 Bay Tek Entertainment 점수보상형 아케이드게임 ····· 60
〈표 7〉 UNIS TECHNOLOGY-점수보상형 아케이드게임 ····· 62
〈표 8〉 Coastal Amusement 점수보상형 아케이드게임 ····· 65
〈표 9〉 LAI GAMES 리뎀션게임 ····· 67
〈표 10〉 WAHLAP(화립과기) ····· 69
〈표 11〉 스포츠 게임 ····· 87
〈표 12〉 슈팅 게임 ····· 87
〈표 13〉 리듬 게임 ····· 88
〈표 14〉 레이싱 게임 ····· 88
〈표 15〉 캐주얼 게임 ····· 90
〈표 16〉 국내 업체가 개발한 낙하 및 장르 결합 게임 ····· 90
〈표 17〉 인터뷰 대상자 현황 ····· 107
〈표 18〉 심층 인터뷰 질문사항 및 답변 ····· 112
〈표 19〉 점수보상형 아케이드게임별 페이아웃 비율 예시 ····· 112
〈표 20〉 짱구게임장 주변 인구 추이 ····· 134
〈표 21〉 짱구게임장 주변 소득수준 ····· 134
〈표 22〉 짱구게임장 주변 상권분석 ····· 135
〈표 23〉 짱구게임장 주변 주요시설 ····· 135
〈표 24〉 짱구게임장 주변 임대료 ····· 136
〈표 25〉 영배 보유 점수보상형 아케이드게임기 종류 ····· 138
〈표 26〉 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 인구 추이 ····· 141
〈표 27〉 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 소득수준 ····· 141
〈표 28〉 에이앤에이엔터테인먼트 상권분석 ····· 141
〈표 29〉 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 주요시설 ····· 143
〈표 30〉 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 임대료 ····· 144
〈표 31〉 Dave & Buster's에서 제공하는 공간 ····· 150
〈표 32〉 리워드 프로그램 레벨 및 혜택 ····· 152
〈표 33〉 생일파티 패키지 ····· 154
〈표 34〉 SUMMER OF FUN 패키지 ····· 157

〈표 35〉 액티비티 종류 ·····159
〈표 36〉 스밋코구라시 번들 세트 구성 ·····161
〈표 37〉 판매 음식 종류 ·····163
〈표 38〉 파티 패키지 종류 ·····164
〈표 39〉 보유 게임기 종류 ·····171
〈표 40〉 식음료 종류 ·····172
〈표 41〉 입장권 종류 ·····173
〈표 42〉 Arcade Monsters 매장 ·····174
〈표 43〉 각종 이벤트 ·····174
〈표 44〉 매장 공간 구성 ·····175
〈표 45〉 공원 내 식당 정보 ·····175
〈표 46〉 공원 내 상점 정보 ·····177
〈표 47〉 옥토버페스트 판매 음식 ·····178
〈표 48〉 Thrill-A-Thon 일정표 ·····179
〈표 49〉 시즌 패스 종류 ·····183
〈표 50〉 추가 상품 내역 ·····184
〈표 51〉 생일파티 패키지 상품 ·····186
〈표 52〉 VIP 투어 상품 내역 ·····186
〈표 53〉 카바나 대여 상품 내역 ·····187
〈표 54〉 할인 상품 내역 ·····187
〈표 55〉 사행성 게임 관련 법령 ·····193
〈표 56〉 점수보상형 아케이드게임 관련 법령과 경품 ·····194
〈표 57〉 등급 분류 기준 ·····198
〈표 58〉 게임산업진흥에관한법률 및 시행령 신구조문 비교 ·····205
〈표 59〉 게임산업진흥에 관한 법률 ·····211
〈표 60〉 오락 게임기 점수보상 지급 방법에 따른 분류 ·····216
〈표 61〉 점수보상가치 제한 규정 ·····216
〈표 62〉 오락 기계 및 시설 가능 지역 ·····217
〈표 63〉 갬블링 VS. 아케이드게임 ·····219
〈표 64〉 아케이드게임의 이용 금액과 상품가격 ·····233
〈표 65〉 갬블링과 아케이드게임의 비교 ·····241
〈표 66〉 아케이드게임의 보상 금액 ·····255
〈표 67〉 싱가포르 민족별 구성 및 사용 언어 ·····257
〈표 68〉 싱가포르의 대형 아케이드게임센터 및 FEC 업체 ·····264
〈표 69〉 싱가포르 TEEG 매장 정보 ·····267
〈표 70〉 카드리더기에 따른 게임 종류 구분 ·····271
〈표 71〉 타임존 리워드: 멤버십티어 ·····271
〈표 72〉 Zone X 매장 위치 및 영업 시간 ·····272
〈표 73〉 Zone X 경품 구성 ·····272

〈표 74〉 2021년 국내 게임 플랫폼 시장 규모 및 점유율 ·····287
〈표 75〉 게임산업 진흥 종합계획(2020-2024) 4대 전략 16대 과제 ·····288
〈표 76〉 아케이드게임 사행화 방지 및 규제 혁신 과제 ·····289
〈표 77〉 점수보상형 아케이드게임 페이아웃의 정의와 예시 ·····300

그 림 목 차

[그림 1] 치매 관련 인지기능향상 기능성 게임기(젊어지는 마을)_유니아나 ·····4
[그림 2] 미국 간담회 ·····9
[그림 3] IAAPA 2022 전시회 ·····9
[그림 4] FEC 매장 현지조사 ·····10
[그림 5] 어린이용 애니메이션에서 나오는 점수보상형 아케이드게임 ·····13
[그림 6] 글로벌 게임 시장 플랫폼별 점유율 2022-2024(E) ·····14
[그림 7] 코로나19 이후 아케이드 게임 시장 변화(2020~2021) ·····16
[그림 8] 점수보상형 아케이드게임기 시장 전망 ·····17
[그림 9] 그림 FEC 시장 현황 및 전망 (단위: 달러) ·····18
[그림 10] 스키볼(Skee-Ball)의 변천 ·····19
[그림 11] 배플볼(Baffle Ball)과 플리퍼(Flipper)가 있는 핀볼(Pin Ball) ·····20
[그림 12] 미국의 복합여가공간 시장 - 2003-2022 ·····22
[그림 13] 자동 티켓을 배출하는 핀볼게임기와 스키볼 종이 티켓 ·····26
[그림 14] 종이 티켓에서 e-카드 그리고 모바일 앱으로의 전환 ·····27
[그림 15] e-카드 서비스 흐름도 ·····27
[그림 16] 점수보상형 아케이드게임기에 사용되는 종이 티켓 ·····28
[그림 17] 게임산업의 밸류체인 단계 ·····42
[그림 18] 게임 유통의 가치사슬 변화 ·····43
[그림 19] 각 게임산업별 밸류체인 ·····44
[그림 20] 아케이드게임 게임기 개발과정 ·····45
[그림 21] 아케이드 게임장 게임기 구입처 ·····48
[그림 22] ‘Skee-Ball’ 의 온라인 및 모바일 카지노 서비스 ·····59
[그림 23] Betson 홈페이지 ·····71
[그림 24] BMI Gaming 홈페이지 ·····72
[그림 25] Moss Distributing 홈페이지 ·····73
[그림 26] 여럿이 함께할 수 있는 게임 ·····75
[그림 27] 대형화된 카니발 게임 세트 ·····75
[그림 28] 경쟁을 통한 티켓 획득 ·····76
[그림 29] 경마 분위기의 경쟁 게임 ·····76
[그림 30] 신체활동 게임과 티켓 보상 ·····77
[그림 31] 현장감을 느낄 수 있는 게임 ·····78
[그림 32] 단순하고 직관적인 게임 (1) ·····78
[그림 33] 단순하고 직관적인 게임 (2) ·····79
[그림 34] 리메이크 게임 ·····79

[그림 35] IP 중심의 게임 ·····80
[그림 36] 디지털과 물리활동 결합 게임 ·····80
[그림 37] 화려한 디스플레이로 된 게임 ·····81
[그림 38] 유아용 점수보상형 아케이드게임 ·····82
[그림 39] 메달 게임과 카드 교환 게임 ·····82
[그림 40] 전자결제 시스템 ·····83
[그림 41] 티켓포인트 크레인 게임 ·····83
[그림 42] MagixFloor 인터랙티브 점수보상형 아케이드게임기 ·····93
[그림 43] 2021년 국내 게임 시장의 분야별 비중 ·····96
[그림 44] 국내 아케이드게임 시장 규모(2017~2021년) ·····97
[그림 45] 국내 게임 시장의 분야별 비중 추이(최근 7개년) ·····98
[그림 46] 2021년 국내 게임 플랫폼별 수출/수입 규모 ·····99
[그림 47] 2021년 아케이드 게임장 이용자가 선호하는 게임기 장르 ·····101
[그림 48] 2022년 전체 게임 이용률 및 게임 분야별 이용률 ·····102
[그림 49] 아케이드게임 이용 빈도 ·····102
[그림 50] 아케이드 게임장 제공 경품 종류 ·····103
[그림 51] 짱구게임장 위치 ·····133
[그림 52] 짱구게임장 매장 시설 ·····136
[그림 53] 에이앤에이엔터테인먼트 위치 ·····140
[그림 54] 인천광역시 스포츠 및 오락관련 서비스업 매출지수 ·····143
[그림 55] 에이앤에이엔터테인먼트 매장 시설 ·····144
[그림 56] 세계 아케이드 게임 시장의 각국 점유율(2020년) ·····147
[그림 57] 가상현실 게임 ·····149
[그림 58] 인쇄 가능한 할로윈 마스크 무료도안 ·····158
[그림 59] ICEBall Pro ·····158
[그림 60] 신상 인형 뽑기 상품 목록 ·····160
[그림 61] 신상 상품 목록 ·····160
[그림 62] 신상 상호 운동 게임 종류 ·····161
[그림 63] 신상 게임 목록 ·····162
[그림 64] Asphalt 9 Legends Arcade ·····163
[그림 65] 방문 횟수별 할인 금액 및 리워드 ·····168
[그림 66] Arcade Monster 이용 안내 ·····173
[그림 67] Six Flags 이벤트 리스트 ·····177
[그림 68] 설문대상자 일반 정보 (%) ·····188
[그림 69] FEC 방문 경험 및 FEC에서 필수 요소 ·····189
[그림 70] 점수보상형 아케이드게임 이용 경험 및 비용 ·····189
[그림 71] 점수보상형 아케이드게임에 대한 일반인 인식 ·····190
[그림 72] 싱가포르 게임기 판매 증가 추이 ·····258
[그림 73] 레크리에이션 시장 규모 변화 ·····259

[그림 74] 싱가포르 스포츠, 어뮤즈먼트 활동 규모(2016-2020) ·····260
[그림 75] Embed의 FEC 비현금 과금 관리체계 ·····263
[그림 76] VivoCity에 있는 Flagship Timezone ·····269
[그림 77] Timezone 매장 이용 순서 ·····269
[그림 78] Timezone Westgate 매장 Prize Shop 전경 ·····270
[그림 79] 2022년 세계 게임 시장 지역별 구성(단위 $) ·····274
[그림 80] 동남아시아 게임시장 현황 및 전망 2017-2023 ·····275
[그림 81] '먹고, 마시고, 즐거운' FEC 운영 ·····298
[그림 82] 게임의 공통 구조와 점수보상형 아케이드게임 적용 ·····302

제1장 연구개요

KOCCA22-62

2022

제1장 연구개요

1. 연구의 배경과 목적

가. 연구 배경과 필요성

1) 코로나의 반작용으로 집밖 외부 활동에 대한 수요 증가

COVID 19는 일상생활의 많은 것을 바꾸었다. 거리두기와 사적 모임 금지로 사람들의 외부 활동은 감소하였고, 재택근무와 원격수업이 일상화되었고, 오프라인 공간에서의 활동이 대폭 줄어들었다. 생활에 필요한 소비와 사람들 간의 관계 역시 온라인 공간으로 급격하게 이동했다. 전문가들은 이러한 '뉴노멀' 사회에서 비대면 생활 패턴의 증가로 집단주의는 쇠퇴[1]하고 혼자만의 시간을 즐기는 문화가 더욱 강화될 것이라고 전망하였다.

그러나 '엔데믹' 시대가 열리면서 오프라인 시장과 야외활동의 증가로 이어졌으며, 우크라이나-러시아 전쟁으로 인한 물가 상승 등의 악재로 소비 심리 위축에도 불구하고 아웃도어 시장은 급격하게 성장하고 있다. 국내 선도 아웃도어 브랜드 9개 사의 2022년 상반기 매출은 22.5% 상승하였으며, 사회적 거리두기가 해제된 4월 이후 골프, 등산복 등에 대한 보복 소비가 증가하였다. 이러한 소비는 4050세대를 비롯하여 2030세대가 견인하고 있다는 분석이다.[2] 코로나 엔데믹으로 인한 야외활동 증가는 다른 나라에서도 나타나고 있는 현상이다. 포브스지에 따르면 사람들은 고립된 생활에서 벗어나기 위해 단체 운동, 야외 활동을 찾고 있으며, 미국에서 2019년 4월부터 2021년 4월까지 메인주 아카디아 국립공원의 방문객은 74% 증가한 것으로 조사됐다.[3] 이처럼 코로나19 이후 외부 활동 및 타인과 함께하는 활동이 크게 증가하였다.

---

1) KISTEP(2020), 포스트 코로나 시대의 미래전망 및 유망기술, 『미래예측 브리프』, 2020-01호

2) 취재부(2022.07.14.). 2022년 하반기 복종별 경기전망-소비자 지갑'열릴까' vs '닫힐까'안개 국면. 한국섬유신문,

3) Kestenbaum, R.(2021, April 18.). The Pandemic Has Forever Changed The Active Outdoor Business. Forbes

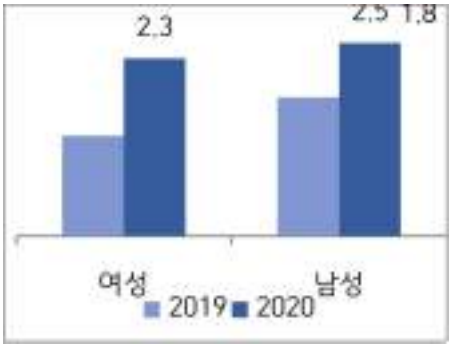
2) 가족과의 화합의 공간 부족

가) 가족과의 시간 증가와 갈등 증가

서울시는 2019년, 2020년 서울 서베이를 통해 코로나 기간 가족과 함께하는 시간 변화를 조사했다. 이중 여성의 57.6%와 남성의 55.1%가 증가하였다고 응답하였으며, 코로나19 이후 가족 갈등 변화에 대해 여성의 34.7%, 남성의 33.4%가 갈등이 증가하였다고 응답하였다. 재택근무가 늘어나고 가족과 보내는 시간이 늘어나면서 갈등이 증가한다고 느끼는 것으로 조사됐다. 또한 스마트폰 의존도는 2019년 대비 2020년 여성은 평일 하루 평균 0.8시간 증가하였으며 남성은 0.6시간 증가하였고, 휴일의 경우 여성은 1시간, 남성은 0.7시간 증가한 것으로 나타났다. 스마트폰 사용량 증가로 인한 문제점 역시 확인되었다. 여성 37.9%, 남성의 32.2%가 스마트폰의 과도한 사용으로 인해 건강문제가 발생했다고 응답하였으며, 이로 인해 여성의 30.4%, 남성의 29.8%가 업무(학업)수행 어려움을 느꼈고, 주변 사람들과 다툼이 발생했다고 응답한 비율도 여성과 남성의 응답에서 각각 24.6%, 26.5%로 확인되었다.[4)]

Q. 스마트 기기 평균 활용 시간
평일 하루 평균(단위:시간)

Q. 스마트 기기 평균 활용 시간
휴일 하루 평균(단위:시간)



나) 가족들이 모두 즐거운 공간 부족

이처럼 가족과 보내는 시간이 늘어나는 가운데 국내에서는 어린이가 있는 가족들이

4) 김혜주(2022.02.03.). '코로나19'팬데믹'코로나2년,실내 여가활동·스마트폰 의존도↑…'2021서울시 성인지 통계'보니. KBS NEWS.

함께할 수 있는 공간이 제한되는 상황이 발생하고 있다. 영·유아와 어린이, 그리고 이들을 동반한 고객의 출입을 제한하는 업소인 '노키즈존(NO KIDS ZONE)'의 증가가 그것이다. 2021년 11월 한국리서치의 '기획 리서치 노키즈존에 대한 여론[5]' 조사에 따르면 전체 응답자 1000명 중 10%가 음식점이 노키즈존인 것을 알게되어 가지 못한 경험이 있고, 11%가 음식점에 도착해서 노키즈존인 것을 알게 되어 발길을 돌린 경험이 있는 것으로 나타났다. 이 중 초등학생 이하 자녀가 있는 가족의 경우 이 비율이 각각 27%, 24%로 두 배 이상 높게 경험한 것을 알 수 있다.

또한 노키즈존을 '허용할 수 있다는 의견'이 71%로 '허용할 수 없다(17%)'는 의견에 비해 압도적으로 많은 지지를 받고 있음을 알 수 있다. 노키즈존이 다른 손님에 대한 배려라는 의견 역시 74%의 동의를 얻었으며 긍정적인 입장을 보이는 응답자가 다수였다. '노키즈존이 만들어 지는 이유'는 자녀를 잘 돌보지 못하는 일부 부모 때문이라는 의견이 80%를 차지했으며 이 응답자의 85%가 초등학생 이상 자녀가 있는 부모였기에 자녀의 유무와 무관한 일반적인 응답임을 확인했다. 이처럼 어린아이와 어른 모두 즐길 수 있는 가족 단위의 실내 공간에 대한 제약이 발생함에 따라, 전문가들은 입장을 거부당한 어린이는 죄책감을 느낄 수 있으며, 이는 어린이 정서 발달에 악영향을 미칠 수 있다는 의견을 전하고 있다.[6]

Q. 가려고 했던 음식점(카페)이 '노키즈존'이라 못 간 경험 (단위:%)

Q. 노키즈 존 허용 여부 (단위:%)

5) 한국리서치(2021.12.01.), [기획] 노키즈존에 대한 여론은?

6) 송복규(2022.05.06.). '아이는 안돼요' 노키즈존…전문가들 "어린이 정서 발달에 악영향". 조선비즈

나. 게임의 긍정적 인식 증가

2020년 4월 세계보건기구(WHO)가 게임을 권장하는 것으로 입장을 변경했다. WHO 위원회가 만장일치로 게임이용장애를 질병으로 등재하고 부정적인 효과만을 부각한 지 300일 만이다. 게임에 부정 견해를 보인 WHO는 코로나 발병 이후 미국・유럽에서 게임 수요가 늘자 상황을 제어할 대응책으로 제시했다. 게임업계에 따르면 액티비전블리자드, 라이엇게임즈, 트위치, 유튜브 게이밍 등 18개의 글로벌 대형 게임사는 '떨어져서 함께 플레이하자'의 의미의 '플레이 어파트 투게더(#PlayApartTogether)' 캠페인을 펼쳤다.[7)]

미국 FDA에서는 어린이 ADHD 치료용 게임을 최초로 승인하는 등 치매와 재활의학, 자폐 치료 부문에도 게임이 활발하게 이용되고 있다. 우리나라에서도 한국콘텐츠진흥원과 서울산업통상진흥원(SBA)의 지원으로 2012년 '젊어지는 마을'이라는 치매 관련 인지기능 향상 기능성게임을 제작했다. 이 아케이드게임기는 기능성 게임 중 처음으로 서울 아산병원 임상연구심의위원회(IRB)를 통과하고 임상시험까지 완료하였으며, 서울시 산하 노인종합복지관에 설치되어 운영 중이며, 2013년 대한민국 게임대상 아케이드/보드 부문 우수상을 수상했다.

[그림 1] 치매 관련 인지기능향상 기능성 게임기(젊어지는 마을)_유니아나

*자료: 출처 유니아나 홈페이지

7) 송복규기자(2022.0506), '아이는 안돼요' 노키즈존… 전문가들 "어린이 정서 발달에 악영향, 조선비즈, ; 이현수(2020.04.01.), WHO의 후회…"게임은 질병"→"적극 권장", 전자신문

다. 연구 목표

본 연구는 점수보상형 아케이드게임의 안정적인 도입을 위해 국내외 현황 및 개발·유통에 관한 사항 등을 구체적으로 조사할 필요성에서 시작되었다. 이를 위해 국내 리뎀션(점수보상형) 게임 도입을 위한 현황 파악을 진행할 것이다. 따라서 전체 아케이드게임 산업을 대상으로 했던 기존 연구와는 달리 본 연구는 점수보상형 아케이드게임 현황에 초점을 맞추어 추진한다. 또한, 국내 아케이드게임 산업이 효율적으로 발전할 수 있도록 새로운 한국형 복합여가공간 K-게임센터를 도입하기 위한 정책을 마련할 수 있는 기초 연구를 진행하고자 한다. 이를 위해 국내 점수보상형 아케이드게임업체의 수요를 먼저 파악하고 해외 복합여가공간에 대한 심도 있는 조사를 진행하여 한국형 복합여가공간에 대한 모델을 제시하고자 한다.

라. 연구의 범위와 방법

1) 연구의 범위

가) 과업의 범위

본 연구의 대상은 점수보상형 아케이드게임으로 불리는 점수보상형 아케이드게임과 가족형 복합여가공간(FEC, Family Entertainment Center)으로 국내에서는 그 개념조차 생소하다. 그렇기에 점수보상형 아케이드게임과 FEC에 대한 상세한 내용을 다루기에 앞서 그 범주를 명확히 할 필요가 있다.

일반적으로 리뎀션 게임은 점수보상형 아케이드게임(Ticket Redemption Game)과 경품 아케이드게임(혹은 프라이즈 게임Prize Game)으로 구분한다. 점수보상형 아케이드게임은 게임에 대한 보상으로 티켓을 받아 경품을 교환하는 형태의 게임을 일컬으며, 경품 아케이드게임은 직접 경품을 뽑는 집게발을 이용한 크레인 게임 등을 말한다.

이번 연구에서 대상으로 삼은 리뎀션 게임은 점수보상형 아케이드게임으로 한정하고자 한다. 여기서 점수란 실물 티켓의 수, 종이 티켓에 기입된 점수, 게임을 통해 얻는 전자티켓(e-ticket)과 보너스 티켓(bonus ticket)과 이를 환산한 점수·포인트(point), 티켓 포인트 등을 말한다. 또한 게임 이후 경품 교환이 가능한 점수가 누적되거나 실물

티켓을 받을 수 있는 아케이드게임기를 점수보상형 아케이드게임으로 한다.

사용자 연령 및 게임 등급은 가족중심의 복합여가공간을 목적으로 하는 전체이용가 게임물을 대상으로 하며 성인용 아케이드게임은 제외한다.

- 점수보상형 아케이드게임 : 게임의 결과가 이용자의 능력으로 결정되고, 게임 이용 결과에 따라 경품을 제공해 보상하는 아케이드게임

해외 복합여가공간의 경우 실내형 놀이공원, 어뮤즈먼트 센터 등을 말한다. 가족형 복합여가공간은 가족들이 함께 방문하여 남녀노소를 막론하고 모두 즐거운 시간을 보낼 수 있는 공간이다. 해당 공간은 여가공간과 식음료를 즐길 수 있는 공간 등으로 구성되어 있으며, 실내 혹은 실외의 시설까지 포함하는 경우가 많다.

이번 연구에서 점수보상형 아케이드게임을 기반으로 한 복합여가공간에 대한 기초연구임에 따라 해외 실내 가족형 복합여가공간에 대해 주로 조사를 진행했으며, 체계적인 관리가 수행되는 중소형 놀이공원에 대한 운영 내용 및 사업 전략에 대해 조사를 진행했다.

- FEC(Family Entertainment Center) : 가족형 복합여가공간으로 가족 단위로 방문하여 어린이부터 어른까지 모두 식음료 외 게임과 기타 오락을 즐길 수 있는 실내·외형 놀이시설

나) 지역적 범위

본 연구는 국내에 도입되지 않은 점수보상형 아케이드게임에 대한 고찰과 복합여가공간에 대한 현황을 조사하는 것을 과업으로 한다.

해외 점수보상형 아케이드게임에 대한 조사 대상은 가장 큰 시장이자, 건전한 점수보상형 아케이드게임 문화와 FEC 산업을 주도하는 미국이다. 점수보상형 아케이드 시장은 국가별로 시장의 정의와 게임의 운영 형태가 조금씩 다르게 나타나기 때문에 안정된 아케이드 문화를 가졌다고 평가받는 미국을 기준으로 삼았다. 조사는 현지 조사와 해외 전문가 인터뷰를 통해 진행되었으며 도출된 미국 시장과 글로벌 점수보상형

아케이드게임의 특징들을 본 조사 연구에 활용하였다.

다만, 점수보상형 아케이드게임의 역사와 발전 과정의 경우 일본 등 다수의 해외 자료를 인용하였으며, 통계 자료의 경우 글로벌 리서치 업체의 해외시장 동향 보고 자료와 국내 게임산업백서 자료를 사용하여 보고서를 구성하였다.

법제도의 경우 점수보상형 아케이드게임 도입을 위해 확인하고자 하는 점수보상형 아케이드게임과 사행성, 그리고 운영 규제에 대한 정의 혹은 개념을 확인할 수 있는 미국의 다섯 개 주를 조사하였다. 각 주의 법규들이 점수보상형 아케이드게임에 대해 구체적이고 자세히 다루고 있는 것은 아니기에 공통적인 내용 도출은 어려웠다. 이에 이번 조사에서는 각 주별 법규에서 필요한 내용을 도출하여 정리하였다.

FEC 기업의 경우 아케이드게임 전문가를 통해 미국에서 가장 유명하다고 평가받는 기업들의 사업 범위, 운영 규정, 리워드 방법 등 전략을 온라인 조사하였으며, 미국 지역검색 서비스 기업인 yelp의 평점이 높은 업체를 조사하였다. 조사는 미국 현지를 방문을 추가하여 이용 방식과 매장의 특징을 확인하였다.

아시아 국가의 경우 해외 전문가들이 법적으로 규제가 안정적이며 성숙한 시장으로 평가한 싱가포르를 조사하였다. 해당 시장에 대한 내용은 온라인 조사를 기반으로 진행하였으며, 해외 전문가 인터뷰에서 도출한 내용을 기반으로 조사에 임하였다.

2) 연구 방법론

□ 문헌 조사

현황 분석은 국내외 주요보고서를 토대로 뉴스, 기업 동향, 인터뷰 등을 통해 검증하는 형태로 진행했다. 문헌조사는 2022년 9월 기준의 최신 자료를 기반으로 조사를 했으며 연구를 진행하면서 확인 가능한 최신 자료들은 별도로 업데이트했다. 글로벌리서치 기업의 통계자료와 국내외 점수보상형 아케이드게임에 대한 역사, 개념 정의, 이슈 분석을 통해 점수보상형 아케이드게임 시장을 깊이 있게 이해하고자 했다.

□ 국내 현장 전문가 심층인터뷰

본 연구 중 국내 아케이드게임 시장 상황에 대한 분석과 점수보상형 아케이드게임

시장에 대한 전망을 조사하기 위해 국내 아케이드게임업계의 주요업체들에 대한 1:1 심층인터뷰를 수행하였다. 1:1 심층인터뷰를 선택한 것은 각 이해관계자들의 입장이 다르므로 보다 진솔하고 현실성 있는 의견을 수취할 수 있기 때문이다.

인터뷰 대상은 자문위원을 통해 추천받은 개발/생산/유통/운영사를 대상으로 하였으며 총 16건의 인터뷰를 진행하였다.

<표 1> 인터뷰 대상 업체

분야	기업수	비고
개발/생산	9	개발/생산/유통업체는 개발/생산업체로 분류
유통	4	개발/유통업체는 유통업체으로 분류
운영	4	점수보상형 아케이드게임 시범사업자 2곳 포함

점수보상형 아케이드게임의 경우 국내 운영업체 혹은 유통업체의 경우 직접 접할 수 있었던 기회가 적기 때문에 점수보상형 아케이드게임기(티켓 및 크레인)를 개발/제조 판매하고 있는 수출 업체를 통해 해외시장 동향과 개념에 대한 의견을 수취하였다. 또한 국내 유통, 운영 등 아케이드게임 산업의 모든 밸류체인에 대한 인터뷰를 진행하여 각 단계별 의견을 파악하고 이를 최대한 반영하고자 하였다.

아케이드게임업계가 현장에서 느끼는 문제점과 이에 대한 해결방안을 토대로 연구활동을 수행했으며, 조사연구의 결과 도출한 전략과 실행 방안을 자문위원을 통해 검증하였다.

□ 해외 전문가 심층인터뷰

해외 점수보상형 아케이드 시장에 대한 조사와 점수보상형 아케이드게임에 대한 정의, 법제 동향과 구체적인 사례를 조사하기 위해 해외 전문가 인터뷰를 진행하였다. 해외 인터뷰는 2차에 걸쳐 진행되었으며, 1차는 9월 미국 시카고와 댈러스 간담회, 2차는 11월 플로리다 올랜도 IAAPA 전시회장에서 심층인터뷰를 수행했다.

SEGA INT'L	AAMA	Village Companies	DAVID & BUSTER'S

[그림 2] 미국 간담회

심층인터뷰 대상자는 총 7개 기업으로 대표 및 부대표 등 임원들을 대상으로 진행하였다. 이들에게는 점수보상형 아케이드게임의 개념과 해외시장 동향, 다른 나라들의 점수보상형 아케이드게임과 관련한 이슈 등에 대해 심층적으로 질문하여 국내 점수보상형 아케이드게임 도입 시 문제가 될 수 있는 사항들에 대해 명확하게 파악하고자 했다.

<표 2> 해외 심층인터뷰 대상

분야	기업수	비고
운영	3	Teeg(싱가포르), David & Buster's(미국), Fun Box(영국)
유통	1	Sega(미국)
개발/생산	3	ICE(미국), LAI(호주), 3MINDWAVE(홍콩)

□ 국제 전시회 참관

점수보상형 아케이드게임의 시장 조사와 현황 분석을 위해 국제 전시회를 참관하여 최신 동향을 수집·파악하였다. 미국 플로리다 올랜도에서 개최하는 세계 최대 아케이드게임쇼인 IAAPA(세계어뮤즈먼트시설협회)에 참가하여 세계 아케이드게임 산업의 최신 흐름과 최근 게임개발 동향에 대한 정보를 수집하였다.

[그림 3] IAAPA 2022 전시회

□ 현지조사

본 연구는 한국형 복합여가공간의 모델을 제시하기 위한 조사와 연구를 과업으로 한다. 이에 FEC 매장의 운영과 점수보상형 아케이드게임기의 실태를 조사하기 위해 미국 현지 주요 FEC 매장을 방문하여 운영 현황을 조사하였다.

Dave & Buster's	Enchanted Castle	Arcade Monster

[그림 4] FEC 매장 현지조사

제2장 점수보상형 아케이드게임 산업의 이해

2022

KOCCA22-62

제2장 점수보상형 아케이드게임 산업의 이해

1. 점수보상형 아케이드게임 현황

가. 점수보상형 아케이드게임 현황

1) 아케이드게임의 정의

아케이드게임은 게임장, 아케이드, 쇼핑몰, 레스토랑과 같은 공공장소에 일반적으로 설치되는 오락용 게임으로 비디오 게임, 전자 기계 게임, 스포츠 게임, 점수보상형 아케이드게임 및 경품 아케이드게임 등으로 구성된다. 아케이드게임 산업은 하드웨어와 소프트웨어가 결합된 종합 산업적 특징을 가진다. 아케이드게임의 개발, 제조, 유통, 공급에 해당되는 모든 영역, 특히 소비자와 만나는 게임장, 오락시설, 관광 업소, 쇼핑몰, 백화점, 영화관, 숙박업소 등의 각종 편의시설에까지 영향을 미치는 폭 넓은 파급효과를 가지고 있는 전방위 산업이다.

2) 점수보상형 아케이드게임의 정의

점수보상형 아케이드게임은 리뎀션(Redemption) 게임으로도 불리며, 게임을 통해 얻은 포인트나 티켓을 모아 원하는 경품으로 교환하는 것이다. 예를 들어 BB탄 사격, 고리 던지기, 농구공 던지기, 핀볼형 게임과 같은 체감형 게임을 즐기고, 그 결과에 따라 획득한 포인트나 티켓을 희망하는 경품으로 바꾸는 일종의 마케팅 기반 게임으로 기본적으로 사행성과는 무관하다. 미국을 비롯한 대부분의 국가에서는 점수보상형 아케이드게임기가 모임을 즐기며 남녀노소 즐길 수 있는 대표적인 아케이드게임으로 오래전부터 패스트푸드점, 패밀리레스토랑, 놀이공원 등과 결합해 가족형 복합여가공간으로 정착됐다.

업계에서는 점수보상형 아케이드게임을 ‘티켓 제공 여부로 결정’ 한다고 정의하였다. 즉 비디오 게임, 경품 아케이드게임, 크레인 게임 방식이어도 티켓을 제공하면 점수보상형 아케이드게임으로 구분될 수 있다는 것이다.

아래의 그림은 미취학 아동을 대상으로 드림웍스에서 제작하고 넷플릭스에서 인기리에 방영 중인 「개비의 매직 하우스(Gabby’s Dollhouse)」에 나오는 점수보상형 아케이드게임과 관련된 이미지이다.[8] 여기에서 개비는 고양이 친구들과 물건 맞히기 게임, 계이름에 맞게 음악 연주하기 게임 등의 간단한 게임을 수행하고, 종이 티켓을 모아서 자신이 모은 티켓 숫자에 상응하는 경품으로 교환한다(하모니카, 파란색 펜, 쿠킹 타이머, 장난감 안경, 고양이용 장난감, 미니어쳐 트로피 등이 선물로 제공된다).

[그림 5] 어린이용 애니메이션에서 나오는 점수보상형 아케이드게임

*자료: 출처 개비의 매직 하우스 (2021.1.5.) 시즌1 8화 “Game Show”

이와 같이 게임을 하고 게임의 성과에 따라 제공하는 티켓을 모아서 소소한 경품으로 교환한다는 점수보상형 아케이드게임의 개념은 어린이를 대상으로 한 TV시리즈에도 묘사될 정도로 서구권에서는 대중적이고 일반적이다.

8) Gabby’s Dollhouse는 미취학아동을 대상으로 라이브액션과 애니메이션이 섞인 TV시리즈로 드림웍스에서 제작하였고, 넷플릭스에서 방영 중이며, 여자 어린이인 개비와 고양이 친구들과의 모험을 담고 있다. 2021년 1월 5일 방영이 시작되어 현재까지 시즌 6개가 제작되었다. 2021년에는 Kidscreen 어워드에 노미네이트 되었다.

나. 점수보상형 아케이드게임 시장의 현재

1) 아케이드게임 시장 현황

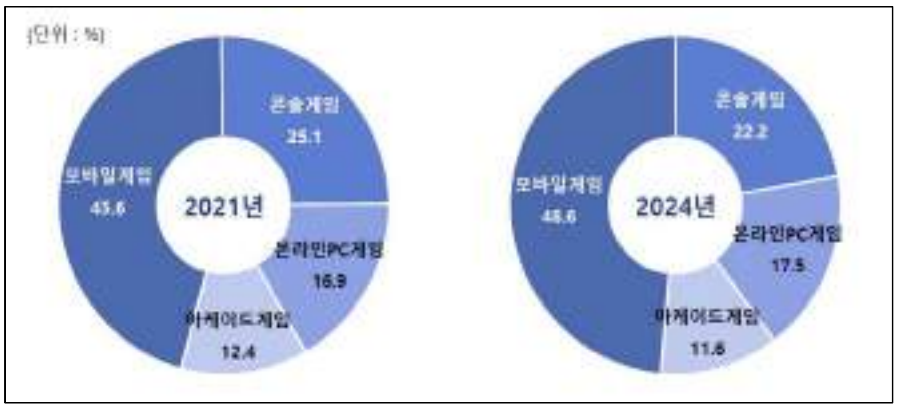
가) 아케이드게임 시장 규모와 전망

아케이드게임 시장의 규모를 확인하기 위해서는 먼저 글로벌 게임 시장의 규모를 파악하고 그 안에서 아케이드게임 시장의 위상을 살펴보는 것이 선행되어야 할 것이다.

글로벌 회계 및 컨설팅 업체인 PwC는 2020년 글로벌게임시장 매출이 10% 증가했으며, 2025년까지 연평균 4.4%의 성장률을 보이며 1,947억 달러의 시장규모로 성장할 것이라 전망하였다.[9)]

게임과 e스포츠 전문 리서치 업체인 Newzoo는 글로벌 게임 시장이 2022년 1,968억 달러 규모로 2021년 대비 소폭 성장(2.1%)하고, 게임 이용자는 32억 명에 다다를 것으로 예측하였다.[10)]

「2022년 대한민국 게임백서」에 따르면 2021년 세계게임시장 규모는 2197억 5,800만 달러로 모바일의 비중이 절반 정도를 차지하며, 아케이드 게임은 271억 4,200만 달러를 기록하였다.



[그림 6] 글로벌 게임 시장 플랫폼별 점유율 2022-2024(E)

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

9) PWC, Global Entertainment & Media Outlook 2021

10) Newzoo Global Games Market, 2022

2021년 글로벌 게임시장에서 아케이드게임의 비중은 12.4%로 전년도(14.8%)에 비해 축소되었다. 그러나 비중 자체는 전체 게임 시장에서 줄어들고 있지만, 코로나19의 영향으로 전체 게임 시장 규모가 극적으로 증가하였기 때문에 시장 규모를 유지해도 상대적으로 비중이 줄어든다는 점, 아케이드게임이 팬데믹의 영향을 직격으로 받은 오프라인 공간에 설치되는 게임임을 감안해야 할 것이다.

나) 코로나19가 아케이드게임 시장에 미친 영향

2020년 초부터 코로나19가 세계를 강타하면서 글로벌 시장은 크게 위축되었다. 팬데믹의 여파로 전세계는 경제 봉쇄, 여행이나 이동 금지, 사업장 이용 시간 제한이 실시되었으며 이에 따라 경기가 침체되고 수많은 업체가 폐업하였는데, 아케이드게임 시장도 이런 심각한 상황에 직면한 주요 산업 중 하나였다. 영국의 글로벌 시장조사기관인 Technavio에 따르면, 아케이드게임 시장은 2020년부터 2024년까지 약 2%의 점진적 성장률을 보이며 약 15.6억달러의 규모로 성장할 것으로 예측하였다.[11] 다행히 2021년에 들어서면서 많은 국가의 경제 활동이 회복되기 시작했지만 아직까지는 코로나19 이전의 수준을 밑돌고 있다.[12]

국내 아케이드게임 시장도 매출액 규모로 살펴봤을 때 아케이드 게임장은 점유율은 전년도와 동일하나(0.2%) 매출액은 8.6% 상승하였으며, 게임 제작 및 배급업 부문에서는 2021년 매출액이 2,733억원으로 전년도보다 매출액이 무려 20.6% 성장하였다. 해당 산업은 코로나로 인해 2020년에 모두 시장이 위축되었으나 점차 회복의 기미를 보이고 있다.[13]

---

11) Technavio Research(2020, August 19). *Arcade Gaming Market Analysis Highlights the Impact of COVID-19 (2020-2024) | Increasing Physical Activity on Arcade Gaming to Boost the Market Growth | Technavio. Businesswire*

12) Coates, C (2021.2.16). FEC leaders discuss the impact of COVID-19 and pathways out of the crisis. *blooloop*; Miller, K (2021, November 15). FEC Arcades Experienced Significant Pandemic-Related Changes. IAAPA

13) 한국콘텐츠진흥원(2022). 『대한민국 게임백서(2022)』. 한국콘텐츠진흥원

[그림 7] 코로나19 이후 아케이드 게임 시장 변화(2020~2021)

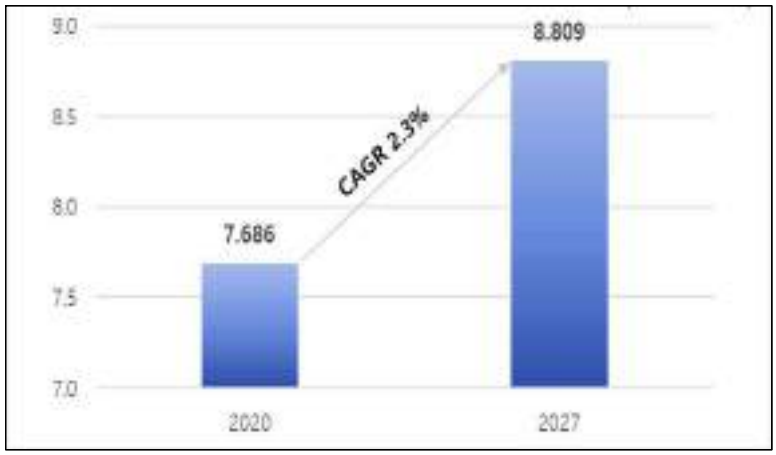
*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022) 대한민국 게임백서 재구성

2) 점수보상형 아케이드게임 시장 현황

점수보상형 아케이드게임기는 보통 게임 점수에 비례하여 이용자에게 보상을 제공하는 아케이드게임기이다. 국내에서는 2007년 이후 법적으로 금지되어 점수보상형 아케이드게임기의 내수 시장은 전무한 상태이고, 몇몇 업체가 오로지 수출을 위한 게임기를 제조 및 배급하고 있다.

미국은 지난 몇 년 동안 세계에서 가장 큰 점수보상형 아케이드게임기 소비 지역이며 이러한 추세는 계속될 것으로 전망된다. Research Report World는 전 세계 점수보상형 아케이드게임기 시장 규모는 2020년 7억 6,860만 달러였으며 연평균 2.3% 성장하여 2027년에는 8억 8,090만 달러에 이를 것으로 예상하였다.[14)]

14) Technavio(2022). *Arcade Gaming Market Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2021-2025.*



[그림 8] 점수보상형 아케이드게임기 시장 전망

*자료: 출처 Research Reports World, 2022 재구성 (단위: 억, 달러)

점수보상형 아케이드게임 시장에 직접적인 영향을 끼치는 가족형 복합여가공간(Family Entertainment Center, FEC)[15] 시장이다. 가족형 복합여가공간은 어린 자녀부터 십대까지의 가족을 대상으로 하지만 실제로는 모든 연령대의 사람들에게 다양한 활동을 제공하는 실내 테마 공원이다. 일반적으로 놀이공원보다 규모가 작으며, 아케이드 스튜디오, 에듀테인먼트 체험, VR존과 AR 게임 존, 신체 놀이 활동 등을 목표로 하는 실내 공간이다. 따라서 점수보상형 아케이드게임 시장의 성장 가능성을 살펴보기 위해서는 가족형 복합여가공간 시장의 규모도 아울러 확인해야 할 것이다.

Technnavio는 2022년부터 향후 10년 동안 약 10.9%의 성장세를 보일 것이며, 28년에는 695억 5,000만 달러의 시장 규모로 성장할 것으로 전망하였다.[16] 한편, 미국의 시장 조사기관인 Persistent Market Research에 따르면, FEC시장은 2018년 227억 8390만 달러였으며, 2022년에 410억 달러에 이를 것으로 집계하였다.[17] 해당 시장은 매년 평균 14.6%의 성장률을 보였다. 이 중 가장 큰 시장은 미국 시장으로 전세계 가족/실내 복합여가공간 시장의 31.3%를 차지한다고 집계하였다.[18]

---

15) Chuck E Cheese(식당&게임장), Cinemark(영화관&게임장), Main Event(볼링&게임장) 등

16) Technavio(2022). *Family Entertainment Center Market Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026.*

17) 업체마다 산정하는 FEC시장 규모에 차이가 나는 이유는 FEC를 어디까지 포함하는지에 따라 갈린다.

[그림 9] FEC 시장 현황 및 전망 (단위: 달러)

*자료: 출처 Menafn 및 Persistent Market Research 2022 재구성

Menafn[19]는 가족/실내 복합여가공간 시장을 유형별로 아케이드 스튜디오, VR 게임 구역, 실내 고카트 트랙, 스포츠 아케이드, 트램폴린 및 실내 어드벤처 파크로 분류하였다. 그 중 가장 인기있는 유형은 아케이드 스튜디오로 2018년 말에 30.3%의 시장 점유율을 기록하였으며, 2018년부터 2028년까지 가족/실내 복합여가공간 시장에서 173억4000만 달러 규모로 성장할 것으로 예상하였다.[20]

이와 같은 FEC시장에 대한 긍정적인 전망은 북미 지역을 기반으로 한 조사 결과에도 나타난다. 미국의 시장조사기관인 IBISWorld는 북미 FEC시장 규모가 45억 달러이며 코로나 이후 회복세를 보이면서 2022년에는 작년 대비 시장 규모가 무려 20.2%가 성장할 것으로 집계하였다(2017-2022년 연평균 성장률은 1.6%).[21] 미국에서는 2022년 현재 5,634곳의 업체가 운영 중이며, 54,594명의 인력이 고용되어있다.[22]

---

18) Loshali, M(2022). *Family/Indoor Entertainment Centers Market Outlook (2022-2032).* persistencemarket,

19) Middle East North Africa Financial Network, 아랍세계 경제 전문 기관

20) Persistence Market Research (2022, February 15). Family/Indoor Entertainment Centers Market is Expected to Grow Significantly to Reach US$ 80,641.5 Mn by 2028. MENAF

21) Arcade, Food & Entertainment Complexes in the US - Market Size 2003-2028. (2022, July 27). IBIS World

2. 점수보상형 아케이드게임의 역사

가. 아케이드게임의 등장부터 현재까지

아케이드게임은 크게 두 가지로 구분된다. 하나는 전통적인 방식의 동전을 투입하는 게임기(Coin-op 게임기)로 게임센터에서 볼 수 있는 비디오 게임기류를 말한다. 다른 하나는 점수보상형 아케이드게임기(리뎀션, redemption)로, 이용자의 성적에 따라 보상으로 티켓을 주고 이것을 모아서 경품과 교환할 수 있는 형태이다.

최초의 아케이드게임은 스키볼(Skee Ball)로 1908년 특허 등록을 하였고, 1909년부터 상업화되어 폭발적인 인기를 끌면서 위락지, 리조트, 놀이공원에 빠지지 않고 나타났다.[23]

1932년 전국 스키볼 토너먼트 대회(Atlantic City)

1930년대 스키볼 게임장, 경품진열장 옆에는 점수마다 몇 장의 티켓이 제공되는지 설명

자동 티켓 배출 모듈이 있는 스키볼(1970년대)

[그림 10] 스키볼(Skee-Ball)의 변천

1931년에는 최초로 동전투입 오락기인 배플 볼(Baffle Ball)이 시카고에서 개발되었다. 당시 동전투입 오락기는 도박으로 간주하여 대부분의 주에서 규제되었다. 1933년 개발된 핀볼(Pinball) 게임기는 확률 게임인지에 대한 논란에 휩싸이며 도박으로 간주되기도 하였다. 결국 핀볼 게임기는 도박 및 조직 범죄와 동의어 취급을 당하며 뉴욕 시 등 여러

22) Young, C (2022.4.7.). How to Start an Arcade Business. *step by step business*

23) Cooper, T & Kreitman, K (2016). *Seeking Redemption: The Real Story of the Beautiful Game of Skee Ball*

곳에서 금지되었다. 그러나 1947년 플리퍼(Flippers)라고 하는 공을 튕겨내는 판이 달려있는 핀볼 게임기가 개발되면서 확률 게임보다는 스킬 게임이라는 인식이 확산되었고 가족친화적인 게임으로 발전하기 시작하였다.[24]

한편 점수보상형 개념의 도입은 1930년대에는 티켓 및 토큰 리뎀션 시스템이 널리 퍼지면서 대중화되었다. 특히 스키볼 같이 인기가 많은 아케이드게임의 경우 게임 레인 옆에 작은 전시용 케이스 경품이 전시되고, 티켓 교환 비율 등이 게시되었다. 1950년대에는 스키볼뿐만 아니라 패서네이션(Fascination), 포케리노(Pokerino) 등의 게임에서 점수보상형 아케이드게임이 활성화되었고, 티켓 자동 발급기까지 도입되었다.[25]

1931년에 개발된 배플볼[26]

1947년에 개발된 플리퍼가 있는 핀볼[27]

[그림 11] 배플볼(Baffle Ball)과 플리퍼(Flipper)가 있는 핀볼(Pin Ball)

1971년에는 동전투입용 비디오 게임기인 갤럭시 게임(Galaxy Game)이 개발되었으며 스탠포드 대학교에 설치되었다. 같은 해에 최초의 대중생산 비디오 아케이드게임도 출시되었다. 1972년 퐁(Pong)이라는 동전투입 비디오 게임이 최초로 상업적으로

24) BAFFLE BALL(n.d.). *Pinside*; Bueschel, R (1988). *Pinball One: Illustrated Historical Guide to Pinball Machines Volume 1.* Hotflin Publishing.

25) Cooper, T & Kreitman, K (2016). Seeking Redemption: The Real Story of the Beautiful Game of Skee by Thaddeus O Cooper. *Kevin B Kreitman*

26) Billboard Magazine Ad(1947). *The Internet Pinball Database*

27) D. Gottlieb & Co. Gottlieb Humpty Dumpty Pinball Machine, Billboard Magazine Ad(1947)

성공하면서 퐁을 위시한 비디오 게임이 핀볼 게임기의 자리를 대체하게 되었다. 1978년에는 Taito Corp에서 출시한 스페이스 인베이더(Space Invader)가 역대 가장 인기 있는 아케이드게임이 되었다. 1980년에 출시된 팩맨은 역대 가장 성공한 비디오 게임이 되었고, 대중 문화 현상이 되기도 하였다.[28] 1998년에는 코나미에서 댄스 댄스 레볼루션(Dance Dance Revolution)을 출시하면서 순이익이 무려 260%나 증가하였다.[29]

1970년대부터 80년대까지는 아케이드게임의 황금기였다. 그러나 그 이면에는 두 가지 그림자가 드리워졌는데 하나는 바로 규제의 움직임이고, 다른 하나는 바로 가정용 콘솔 시장의 대두이다. 특히 비디오게임을 계기로 아케이드에 청소년들이 모여들면서 아이들 교육에 대한 악영향을 근거로 규제해야 한다는 목소리가 높아져 갔다.[30] 이런 사회적 규제의 압박 속에 아케이드게임 산업의 주도권은 미국에서 일본으로 넘어가게 되었다.[31]

한편, 비디오 게임이 활성화 된 80년대에는 점수보상형 아케이드게임이 상대적으로 인기가 떨어졌다. 아케이드게임관련 잡지인 Play Meter의 아케이드게임 인기 차트에 점수보상형 아케이드게임은 스키볼과 Exidy's Whirly Bucket을 제외하고는 없었다.[32]

그러나 이 시기에는 점수보상형 아케이드게임의 새로운 전환점이 생기는데 그것이 바로 가족형 복합여가공간(FEC)의 설립이다. Chuck E. Cheese가 1977년에 개장하면서 대표적인 점수보상형 아케이드게임인 스키볼이 어린이에게 각광 받기 시작한 것이다. 이런 업체의 점수보상형 아케이드게임은 이용 시간이 굉장히 짧고 게임도 간단해서 연령대가 아주 낮은 유아도 가능했다. 이런 공간에서는 가족이 방문해서 식사를 주문한 후 피자 등의 음식이 준비되는 동안 어린이는 토큰 컵을 티켓이나 토큰으로 채울 수 있었다. 1991년에는 점수보상형 아케이드게임의 평균 수입이 단 1년 만에 84%가 증가했다.[33]

---

28) Williams, A(2017). *History of Digital Games, D*evelopment in Art, New York : Routledge.

29) Dance Dance Revolution (2022). *The National Museum of Play,*

30) Norman K. Denzin. (1975). Play, Games and Interaction: The Contexts of Childhood Socialization, The Sociological Quarterly Vol. 16, No. 4 (Autumn, 1975)

31) Kerr, P (1982, June 3.). Issue And Debate; Should Video Games Be Restricted By Law?. *New York Times,* Section C, Page 1.

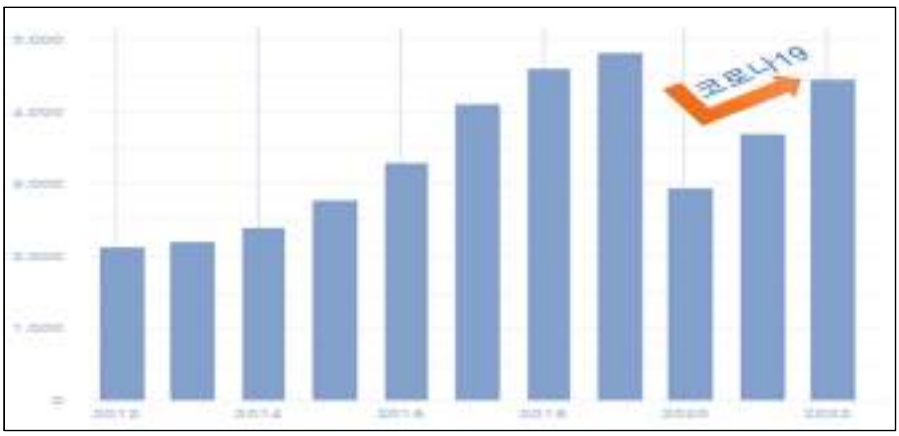
32) Play Meter(1984) *Volume 10, Number 24, December 31st, 1984. playmetermagazine*. Vol. 10,

33)Play Meter (1991). *Play Meter Volume 17, Number 1, January 1991.* playmetermagazine. *playmetermagazine*. Vol. 10

아케이드 비디오 게임의 경우 90년대 중후반 들어서면서 가정용 콘솔게임 기기의 기술력 발달과 함께 열풍이 사그라들기 시작했다. 또한, 2000년대 초반에는 PC와 콘솔에 인터넷이 접목되면서 네트워크 게임이 가능해졌다. 이로써 한때 아케이드게임에서만 느낄 수 있었던 게임 대전과 함께하는 게임의 경험은 PC와 콘솔에서도 가능해졌으며, 아케이드게임은 새로운 게임 플랫폼에 의해 대체되기 시작했다.[34)]

가상현실(VR)은 엔터테인먼트 분야에서 빠르게 주류 게임 플랫폼으로 간주되고 있으며 다양한 디지털 영역으로 발전 중이다. 아케이드게임 시장도 중심 장르인 격투, 뮤직 게임에서 벗어나 다양한 제품들이 아케이드게임 시장으로 편입되고 있다. 가상현실, 시뮬레이터, 스크린 스포츠, 카니발 등 체감 기술이 탑재된 새로운 유형의 게임기들이 등장하며, 콘텐츠의 폭을 넓히고 있다. 특히 스포츠 장르를 중심으로 대중들에게 쉽게 다가설 수 있고 체험성이 두드러진 제품들이 나와 아케이드게임 시장의 변화를 이끌고 있다.[35)]

2019년 전세계를 강타한 코로나19로 인해 게임센터와 FEC 등을 중심으로 하는 아케이드게임 시장은 상당히 위축되었다. 그러나 2021년부터 팬데믹 국면이 잦아들고 그동안 억눌렸던 사회교류활동이 다시 재개되면서 가족형 복합여가공간을 찾는 사람들이 늘고 있다.



[그림 12] 미국의 복합여가공간 시장 - 2003-2022

*자료: 출처 IBISWorld 2022년 재구성

34) Video Game History(2022, October 17). *HISTORY*

35) 한국콘텐츠진흥원(2021). 『대한민국 게임백서(2021)』. 한국콘텐츠진흥원

2022년 11월 미국에서 열린 세계 최대 규모의 위락시설 및 엔터테인먼트 관련 무역 박람회인 IAAPA 엑스포에서 만난 아케이드게임 및 FEC 관련 업체들도 코로나19 이후의 아케이드게임 산업 시장에 대해 긍정적으로 전망했다.

"아무도 코로나가 이렇게 오래 갈지, 그리고 세상이 어떻게 변할지 예상하지 못했다. 그러나 코로나와는 별도로 사람들은 사람과의 교감을 원하고 즐긴다. 따라서 코로나가 지나고 나면 사람들의 오락을 즐기려는 욕구가 폭발할 것이다. 현재 미국에서는 130~150%의 성장을 이뤘고, 유럽 및 영국 시장도 코로나 전의 수준으로 회복하고 있다. 아시아 지역은 아직 규제나 봉쇄의 여파로 그만큼 회복이 되지 않았지만 서양 시장 수준으로 복귀할 것으로 보고 있다. 코로나 동안 전세계에서는 Macy's나 Sears같은 백화점이 250개 정도 문을 닫았고, 이제 우리의 게임기가 그 공간을 채울 것이라고 본다. 무역박람회에도 점점 많은 사람들이 오고, 더 많은 사람들이 돈을 쓰고 있으며 자본 투자도 활발하게 진행되고 있다. …… 경제는 곧 회복될 것이고 향후 5년간은 탄탄한 경제 활황이 이뤄질 것으로 본다."

- SEGA CEO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

"코로나로 집에만 있던 사람들은 이제 외부 활동을 원한다. 아케이드게임은 그들에게 판타지를 제공한다. 아직 경기가 위축되어 있지만 경기 침체기일수록 FEC는 승산이 있다. 사람들 디즈니랜드에 가려면 가족이 1000달러를 사용해야 하지만 Dave & Buster's에서는 게임을 하고, 먹고, 마시는 데 200달러면 가능하다. 아케이드게임 센터는 도심속의 작은 휴가를 즐길 수 있는 시설이며 이것이 코로나19 이후 아케이드 산업의 성장을 전망하는 이유이다."

- ICE CEO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

아무도 코로나19가 장기적으로 진행될지 예상하지 못한 상태에서 대면을 중심으로 하는 아케이드게임 시장은 사회적 거리두기 규제로 인해 산업 전반에 큰 타격을 입었으며 해외 물류비나 원자재 상승까지 더해져 제작 및 배급까지 줄어들었다. 그러나 미국이나 유럽 등지에서 거리두기 정책이 완화되면서 수출을 기반으로 하는 아케이드 게임업체를 중심으로 완연한 회복세가 나타나기 시작했다. IAAPA와 같은 게임 전시회가 개최되고 박람회 참가업체도 늘고 있으며, 그동안 억눌렸던 외부 활동에 대한 욕구와 소비 심리도 증가하고 있다는 점은 향후 아케이드 산업 시장에 대한 긍정적인 시장 전망을 가능하게 한다.

나. 점수보상형 아케이드게임의 발전

점수보상형 아케이드게임의 가장 중요한 요소 두 가지는 이미 강조하였듯이 하나는 스킬을 기반으로 한 게임이라는 것이고 다른 하나는 성과를 상환한다는 리뎀션 개념이다. 아케이드게임의 영역에서 스킬을 기반으로 한다는 말이 특허에서 최초로 사용된 경우는 바로 1925년 Matthew Cardoza의 공 놀이(미국 특허 번호 1543318)로 그는 "더 큰 점수를 얻기 위해서는 상당한 스킬이 필요하다."[36]고 명시하였다.

1) 점수보상 방식의 대중화

게임 이용자가 경품으로 교환할 수 있는 티켓이나 토큰을 모은다는 점수보상형 아케이드게임 개념은 시간이 지남에 따라 발전하고 다양한 장소에서 다양한 형태로 사용되었을 가능성이 높기 때문에 정확한 도입을 특정하기는 어렵다. 그러나 점수보상형 아케이드게임이 활발하게 운용되었던 곳은 바로 아케이드의 시작이라고 할 수 있는 만국박람회일 것이다.

1852년 파리의 관광안내서에 따르면 "아케이드는 예로부터 실내의 대로(boulevard)로 여겨졌으며, 실외의 진짜 대로와 연결된다. …… 조명을 받으며 보도의 양편을 장식하는 것은 가장 멋진 상점들이다. 이렇듯 아케이드는 자체로 하나의 도시이며, 세계의 축소판이다."[37] 라고 묘사되었다. 1851년 영국 런던에서 처음 개최된 만국박람회는

36) 미국 특허 Ball Game(1924). google patents

철제와 유리를 사용한 초대형 아케이드 안에 다양한 공산품 전시와 오락산업을 결합한 거대한 자본주의 산업 상징의 현장이었다.

만국박람회와 아케이드의 결합은 이후에도 계속되었으며, 1901년에 뉴욕 주 버팔로에서 열린 "범미 박람회(Pan-American Exposition)"에서 점수보상형(리뎀션) 개념이 도입된 아케이드게임이 소개되기도 하였다.[38] 이런 개념은 박람회나 바자회 등에서 인기를 끌었으며 점수보상형(리뎀션) 방식은 스키볼(Skee Ball), 패서네이션(Fascination), 포케리노(Pokerino)라는 게임에서 그대로 사용되었고, 30년대에는 티켓 및 토큰 상환 시스템이 널리 퍼졌다. 1937년 뉴저지 주의 지역 신문(Asbury Park Press)에는 "다양한 게임에서 보상으로 받은 포인트를 쿠폰으로 바꿀 수 있으며, 경품 종류는 작은 장식품부터 인형, 전등, 라디오, 칵테일 세트, 전기 토스터 및 원하는 제품"이라는 말과 함께 포인트를 제공하는 게임은 스키볼과 포케리노, 그리고 표적 맞히기 게임이 해당된다고 적혀있다.[39]

2) 종이 티켓의 발달

1944년 특허로 등록된 토큰 배출 기계 역시 다용도이긴 하지만 주로 게임기에서 사용하기 위해 개발되었다. 특히 빙고, 로또 등과 같은 확률 게임에서 토큰이나 디스크 등을 배출하기 위한 것이다.[40]

30년대 도박 관련 규제가 있기 전까지는 보통 코인을 주거나, 카니발 게임에서처럼

---

37) Buck-Morss, S. (1991). *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project* (Revised ed. edition). The MIT Press.

38) 혹자는 일본에서 1880~1930년대에 유행했던 공굴리기 게임인 타마코로가시(玉ころがし)가 미국에서 인기를 끌면서 점수보상형 아케이드게임 개념이 처음 도입되었다고 주장한다. 이 게임은 긴 판을 따라 판 끝에 번호가 매겨진 구멍을 향해 공을 굴려서 점수를 획득하는 게임이다. 일부 게임장에서는 장부 등을 사용해서 이용자가 높은 점수를 쌓으면 더 큰 상품으로 점수보상을 하였으며, 이용자가 자신의 점수를 확인하기 쉽도록 티켓을 제공하기도 하였다고 전해지며 1906년의 캔사스 지역 기사에 따르면 일본 공굴리기 게임을 운영하는 곳이 폐업하기에 앞서 장부에 기입된 점수로 경품을 바꾸도록 안내하는 내용이 있다. 그러나 장부 기입이나 확인용 티켓 배부로 점수를 누적하는 방식은 고래로 자주 사용되었던 방식이며, 이 게임의 특징적인 점수보상형 방식이라고 보기에는 성급하다. *출처: Glimpses of the New Coney Island Book: America's Most Popular Pleasure Resort; Caitlyn Pascal(2022.1.18.). Arcade Origins In The Japanese Rolling Ball: How Tamakorogashi Shaped The World Of Modern Gaming. Nikkei Voice.; The Wichita Beacon. (1906.09.22) (Wichita, Kansas, USA)

39) Asbury Park Press (1937, May 19) New Jersey

40) 미국 특허 Token or like dispensing device. (1944).

직원이 바로 경품을 주었다. 1958년에는 스키볼 게임기와 연계된 자동 티켓 발급기가 특허로 등록되었는데, 해당 특허에서 참조된 다른 스킬 게임(핀볼, 코인푸셔, 티볼리 등)으로 토큰, 디스크, 코인 등의 보상만 언급하고 있다.[41]

이 자동 티켓 발급기를 발명한 사람은 Frank D. Johns로 그는 옥상 미니골프와 75개의 동전 작동 게임기(Coin-op)를 소유한 플로리다 출신의 사업가이다. 스키볼을 제조한 Philadelphia Toboggan Co.는 공장에 티켓 발급기를 추가하기 시작했다.[42] 해당 게임에서는 미리 정해진 누적 점수 값을 이용자가 도달하면, 티켓이 저절로 배분이 되는 형태이다. 여기에서 발급된 티켓으로는 경품, 무료 게임 기회, 혹은 다른 보상으로 교환할 수 있으며, 이에 따라 이용자는 자신의 스킬에 대해 보상을 받는다.[43]

점수보상형 티켓을 배출하는 핀볼 게임기[44]

1 포인트에 해당하는 스키볼 티켓
하단에 '포인트를 모아서 더 큰 경품을 받자'라고 써있다.[45]

[그림 13] 자동 티켓을 배출하는 핀볼게임기와 스키볼 종이 티켓

41) 미국 특허 Automatic ticket-dispensing skee ball machine, (1958).

42) Cooper, T & Kreitman, K (2016).

43) 미국 특허 Automatic ticket-dispensing skee ball machine

44) Flyer Internet Archive, Avengers Redemption.(2012). Redemption ticket desponser that mounts to side of cabinet. *New york pinball.*

45) Play Meter Magazine; Internet Archive

3) e-티켓으로의 전환

미국의 대형 FEC 업체인 Dave & Buster's가 2015년에 1982년부터 사용하였던 종이 티켓 방식에서 벗어나 e-티켓 시스템을 도입한 것에 이어, Chuck E. Cheese도 2020년부터 e-티켓으로 전환하였다.

[그림 14] 종이 티켓에서 e-카드 그리고 모바일 앱으로의 전환

*자료: 출처 Dave&Buster's 홈페이지 재구성

종이 티켓은 게임기에서 배출되는 티켓을 모아서 경품안내소에서 교환하는 프로세스로 운영된다. 반면 e-티켓은 안내데스크나 키오스크에서 카드를 구입하고 게임포인트를 카드에 적립한 후 경품안내소에서 게임포인트를 차감하여 경품을 교환하는 방식으로 운영된다.

[그림 15] e-카드 서비스 흐름도

*자료: 출처 아케이드게임 활성화 포럼 "해외 사례 및 e-card system 운영 사례"

종이 티켓과 e-티켓의 장단점에 대한 논쟁은 다양한 관점에서 진행되었다. 종이 티켓을 고수하는 사람들은 첫째, 종이 티켓은 물리적으로 티켓을 손에 쥠으로써 심리적 보상감을 줄 수 있다고 주장한다. 종이 티켓을 배부하는 FEC에 가보면 손 한가득 티켓을 들고 행복해하며 뛰어다니는 어린이를 볼 수 있다. 즉 자신의 스킬로 획득한 성공의 가시적인 증거가 바로 티켓인 것이다. 둘째는 비용 문제이다. 전체 게임기의 스와이프형 카드 리더기와 콘트롤러를 모두 교체해야 하기에 많은 비용이 발생할 수 있다. 셋째는 광고효과의 감소이다. 아케이드 매장 운영장은 종이 티켓에 자신이 원하는 내용을 인쇄할 수 있었는데 이것은 꽤 좋은 광고 수단으로 사용되었던 것이다. e-티켓 형식으로 변경될 경우 이런 광고효과의 기회가 사라진다는 지적이다.[46]

종이 티켓을 들고 행복해하는 어린이

다양한 디자인이 가능한 종이 티켓

[그림 16] 점수보상형 아케이드게임기에 사용되는 종이 티켓

그러나 e-티켓을 선호하는 입장에서는 거스를 수 없는 대세임을 지적한다. e-티켓의 강점은 관리의 효율성에 있다. 티켓을 배출하는 기계의 관리 문제, 수많은 종이 티켓을 세기 위한 별도의 기계 구입 및 유지비나 소요되는 인력, 종이 사용을 줄임으로써 가져올 수 있는 환경보호까지 e-티켓으로의 전환은 경제적으로나 소비자 및 운영자의 편의성 등에서 모두 우위에 있다는 입장이다. 혹자는 종이 티켓이 없어지면 티켓을 들고 행복하게 뛰어다니던 어린이들의 기쁨을 사라진다고 우려한다. 그러나 요즘 어린이는 디지털 세대이며, 종이 티켓을 써본 적이 없기 때문에 처음부터 e-티켓에 더 적응하기 쉽다는 것이다.

46) Seninsky, F(2012). In Redemption's Great Debate: Tickets Still Beat Ticketless. *Vending Times,* 50-52.

"처음 e-티켓을 도입했을 때 사람들은 모두 종이 티켓을 원했지만, 모두핸드폰 등의 전자기기를 사용하기 때문에 큰 문제가 없었다."

"종이 티켓을 다루고 기계 결함을 고치는데 많은 인건비가 발생한다. 운영 측면에서 종이 티켓 사용은 인건비 및 환경문제와도 결부되므로 전자카드 혹은 e-티켓으로의 변화가 꼭 필요하다."

- ICE CEO (IAAPA 2022.11) -

꼭 종이 티켓의 배출만이 심리적 만족감을 주는 것은 아니다. 카드리더기 등에서 얼마만큼의 티켓을 받았는지 번쩍거리는 효과를 주는 것만으로도 충분히 만족감을 줄 수 있으며, 이 경험을 토대로 지속적으로 게임장을 방문할 수 있는 충분한 유인이 된다는 것이 e-티켓을 선호하는 이들의 주장이다.

간과할 수 없는 e-티켓의 또다른 장점이 있다면, 점수보상형 아케이드게임기의 사행성 요소에 대해 우려가 많은 한국에서 e-티켓을 사용함으로써 게임장의 매출, 세금 등을 투명하게 공개하는 것이 가능하다는 것이다.

"종이 티켓을 사용하는 나라도 있고 e-티켓을 사용하는 나라도 있다. 종이 티켓은 인도네시아, 베트남 등에서 사용하고, e-티켓은 뉴질랜드, 호주, 싱가포르에서 사용한다. 종이 티켓의 장점은 사람들이 종이 티켓을 가시적으로 획득해서 즐길 수 있다는 점이다. 그러나 e-티켓을 사용하면 모든 점수를 디지털로 기록하고, 실제 코인이나 현금을 사용하지 않기 때문에 매우 건전하고 투명하게 시스템을 운영할 수 있다는 장점이 있다."

- TEEG CEO (IAAPA 2022.11) -

e-티켓의 장점 및 투명성 때문에 2020년 점수보상형 경품교환게임 시범사업의 「시범사업 허가 부가 조건」에 따르면 IC 카드 등 전자적 장치에만 저장이 가능하도록 제한하였다. 카드 시스템은 1인 1카드만 소지 가능하고 타인 양도는 불가능하며, 이를 관리하기 위해 회원(기명) 및 비회원(무기명)으로 하여 게임포인트를 연속 보관하기 위해서는 기명으로 회원 가입을 해야 한다. 가입 시에는 휴대폰 인증 등의 강력한 본인 인증이 필요하며(청소년은 법정대리인의 동의가 필요) 만약 가입하지 않을 경우 영업시간 당일에만 한정하여 사용 가능하도록 규정하였다.

3. 점수보상형 아케이드게임의 특성

가. 스킬 기반 게임(Skill-based Game)

점수보상형 아케이드게임에 대한 가장 단순한 정의는 바로 스킬 게임이라는 것이다. 스킬 게임은 게임의 최상의 결과가 외부 요인에 의해 결정되지 않고 전적으로 이용자의 지식, 훈련, 주의력, 경험, 전문 지식, 개인적 특성, 능력에 달려 있는 게임을 말한다.[47] 이 반대편 영역에 있는 게임을 확률 게임(Games of Chance)이라고 하며, 이는 갬블링의 요소가 다분히 포함된 게임이다. 확률 게임은 슬롯머신, 추첨, 복권처럼 이용자가 결과를 제어할 수 없는 게임을 말한다. 이러한 유형의 게임은 전적으로 운에 좌우된다. 대조적으로 스킬 게임은 이용자가 승패를 제어할 수 있는 기회를 제공하며 모든 이용자에게 동일한 기회가 주어진다.

일반적인 스킬 게임은 연습하지 않고 바로 시도할 경우 게임에서 좋은 성과를 낼 수 없지만, 연습하다 보면 스킬이 늘고 이를 통해서 점수가 축적된다. 즉, 연습으로 실력이 향상되어야 하고, 이용자 누구나 실력에 따라 공평하게 이겨야 한다는 것이 스킬 게임의 기본이다. 따라서 점수보상형 아케이드게임은 확률적 요소가 배제되며 모든 이용자에게 공정하게 운영되는 게임이다.

47) A Complete Guide to Games of Skill.(2022). Passion Gaming(온라인 게임 회사)

"점수보상형 아케이드게임의 주안점은 스킬이 좋은 사람이 더 좋은 점수를 얻는다는 것이다. 자사에서 개발한 Hungry Hippo는 농구 개념을 접목한 게임으로 농구 스킬이 향상될수록 더 많은 티켓을 제공하는 방식으로 제작되었다."

- ICE CEO (IAAPA 2022.11) -

AAMA(American Amusement Machine Association; 미국 오락 기계 협회)에 따르면 협회 회원은 '행동강령(Code of Conduct)'을 준수해야 하는데 이는 '키마스터'라는 게임기 속 소프트웨어의 당첨률이 낮아지도록 조작되는 사례가 발생하면서 재발방지를 위해 만들어졌다.[48] 게임개발업체인 베이텍(Bay Tek) 같은 경우 스킬 게임에서의 조작을 방지하기 위해 몇 가지 자체 규제안을 마련하기도 하였다. 농구 게임을 할 때, 골대를 움직일 수 있지만 골대의 크기를 변경할 수 없게 하여 골이 들어가는 확률이 낮아지도록 조작하는 것은 금지한다는 것이 그 예이다.

"베이텍에서 스킬 게임 관련해서 스스로 규제했던 방안을 예로 들겠다. 먼저 농구 게임을 할 때, 골대를 움직일 수는 있지만 골대의 크기를 변경할 수 없다. 그리고 공은 항상 갈고리에 붙어 있는 골대를 통과해야만 득점이 인정된다. 둘째, 게임기를 보고 게임을 하는 플레이어가 눈을 가린 플레이어보다 더 잘할 수 있어야하고 플레이어가 컨트롤 할 수 있게 버튼 등이 있어야 한다. 마지막으로 연습을 할수록 결과가 나아져야 한다."

- AAMA측과의 회의록 (AAMA 2022.9) -

살펴본 바와 같이 점수보상형 아케이드게임의 가장 큰 특성은 바로 확률이 아닌 스킬에 기반해서 게임의 결과가 결정된다는 것이다. 이 대원칙을 지키기 위해서 법제적

48) AAMA과의 회의. (2022.09) Chicago USA; AAMA Eligibility Requirements & AAMA Code of Conduct

규범 뿐만 아니라 협회 차원과 기업 차원에서도 다양한 노력이 경주되고 있다.

나. 티켓을 통한 보상

아케이드게임은 일반적으로 최고 점수 표시의 경우를 제외하고는 개인의 기록이 저장되지 않기 때문에 매번 새롭게 플레이를 해야 한다. 보상은 개인별 기록이 저장되지 않는 아케이드게임의 속성을 보완하는 장치로서 작동한다. 높은 게임 기록이 저장되지 않는 대신, 그에 대해 물리적인 형태로 보상을 하는 것이다. 아케이드게임에서 가장 일반적인 보상의 방식은 경품을 제공하는 것이다.

점수보상형 아케이드게임에서는 보상으로 일종의 증표를 발급한 후 이를 모아서 오면 원하는 경품으로 교환해 주는 방식을 택한다. 이렇게 모은 증표로 원하는 경품을 선택할 수 있기 때문에 이용자는 게임을 지속적으로 이용하게 된다.

점수보상형 아케이드게임 보상의 주안점은 보상이 투입된 금액보다 작게 설정되어야 한다는 점이다. 이것이 점수보상형 아케이드게임이 사행성인지를 가늠하는 요소이다. 키마스터라는 게임기가 경품 아케이드게임계에 큰 문제가 된 적이 있는데, 이는 평균 게임 플레이 단가보다 과도하게 비싼 상품을 경품으로 넣은 후 상품 배출률을 조작하였기 때문이며 이 사건은 AAMA가 회원사 행동강령을 만드는 이유가 되었다.[49]

> "점수보상형 아케이드게임의 주안점은 보상이 투입된 금액보다 작게 설정되어야 한다는 점이다. 가령 아이폰이 1000불이라고 한다면 게이머는 1000불 이상을 투입하여 해당 경품을 받을 수 있게 설계되어야만 한다. 이것이 리뎀션이 사행성이 아닌 가장 중요한 이유이다."
>
> - 3MINDWAVE COO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

경품 중 비싼 것에는 1000달러 정도인 전자제품도 있지만, 경품의 90~95%는 테니스 공처럼 매우 낮은 가격의 상품이 차지한다. AAMA와의 인터뷰에서도 보통 게임의

49) AAMA과의 회의. (2022.09) Chicago USA

숙련도에 따라 다르긴 하지만 한 가족이 $100 정도의 게임을 할 경우 보통 $25~30 정도의 보상을 받는 것을 적절하다고 평가하였다.

대표적인 FEC 업체인 Dave & Buster's는 경품의 종류와 티켓 당 가치를 고정하고 있다. 상품 목록은 약 4~500개이며, 주마다 상품의 상한선은 다르지만 보통 $400이다. 또한, 고가의 제품은 하루에 티켓과 교환할 수 있는 개수를 제한해서 운영하며, 고가의 제품을 타가는 사람이 있을 경우 카드 정보를 통해 플레이 내역을 역추적해서 이상한 점이 없는지 확인한다. 가끔은 게임을 굉장히 잘해서 엄청난 티켓을 획득하는 이용자들이 있는데 이는 오히려 점수보상형 아케이드게임이 스킬 게임이라는 방증이기 때문에 업체에서는 긍정적으로 본다. 그들이 게임하는 모습을 보며 주변 이용자들이 관심과 자신감이 생길 수 있기 때문이다.

이처럼 점수보상형 아케이드게임은 게임 결과에 따라 교환가치를 담은 티켓, 토큰, e-티켓 등의 증표를 이용자에게 제공하는 게임이며, 경품은 투입된 금액보다 훨씬 작은 금액으로 설정하여 사행성을 제거한다. 또한 티켓을 많이 모을수록 더 좋은 경품을 얻을 수 있는데 이는 이용자가 게임 스킬을 익혀 게임을 반복해서 이용하게 만드는 유인이 된다.

다. 기타 특성

1) 게임중독 위험성 감소

어린이들에게 게임을 허용하는 부모가 가장 걱정하는 요소는 바로 게임중독 및 과몰입 문제이다. 그러나 Dave & Buster's는 어린이들은 꼭 어른을 동반해야 하며, 여섯 명의 아이 당 한 명의 어른이 지도하도록 조치를 취하여 어린이의 게임중독을 방지하고 있다고 설명한다. 또한 게임머니 충전도 1회당 미화 100달러 정도로 제한하고 있다. 충전액을 제한함으로써 이용자는 재충전을 할 때마다 자신이 이미 이만큼의 돈을 소모했음을 인지하게 되어 과몰입을 막아주기도 한다.

"고가의 제품이 없기 때문에, 사행심이 생기지 않고 그렇기 때문에 과몰입과 사행성이 생기지 않는다. 게임을 플레이해서 부자가 될 수 있다는 생각을 하는 사람은 없다. 아이들은 꼭 어른을 동반하도록 하고 있다. 6명의 아이 당 1명의 어른이 있도록 하는 등의 조치를 취하고 있다. 충전의 제한도 1회당 $100로 하고 있다. 이 충전의 제한은 이용자들이 재충전을 할 때마다 벌써 $100를 소모했다는 것을 알려주는 기능도 하기 때문에 과몰입을 막아주기도 한다."

- Dave & Buster's의 홍보 및 국제담당 직원 인터뷰 (AAMA 2022.9) -

이와 같이 어린이 이용자에게 반드시 보호자를 동행시키고 이용액 충전을 제한하여 게임 과몰입을 사전에 차단할 수 있다.

2) 직관적인 규칙과 짧은 이용 시간

아케이드게임은 단시간에 끝나는 게임이기 때문에 규칙이 직관적으로 이해되어야 한다. 규칙 이해에 오랜 시간이 걸리면 이용자들을 유인하기 어렵다. 본인이 게임을 하지 않더라도 다른 이용자가 게임하는 모습을 보고 바로 이해가 되어야 게임에 도전하고픈 마음을 갖게 된다. 다만, 규칙의 직관성, 혹은 이해의 용이함이 게임 자체의 난이도와 직접적으로 관련된 것은 아니다. 게임은 적당히 어렵고, 완벽하게 습득하는 것이 힘들어야 이용자는 계속 도전하고 연습하면서 스킬을 익힐 수 있다.

또한 아케이드게임은 이용자가 부담을 느끼지 않는 적은 비용으로 운영된다. 따라서 적은 비용으로 인한 낮은 수익을 높은 회전율로 벌충해야 하므로 게임을 한번 이용하는 시간이 짧아야 한다. 점수보상형 아케이드게임의 중요한 요소는 단시간에 집중적이고 압축적인 재미를 느끼도록 하는 것이다.

4. 점수보상형 아케이드게임 산업의 특성

가. 공간 융합적 산업

1) 기존 아케이드게임센터

게임을 이용할 수 있는 공간은 시대 흐름에 따라 다양한 변화를 겪으며 발전하고 있다. 아케이드게임센터도 지역, 동네 중심에서 벗어나 이제는 도심지나, 대형 쇼핑몰, 극장, 숙박업소 등 다양한 공간 속에 입지한다. 게임기와 게임센터가 부족한 국내의 경우 다양한 업종과 결합된 대형복합소비 공간 혹은 가족형 복합여가공간(FEC) 모델로의 전환이 게임 유통 구조의 확대 측면에서 필수적이다.

일본, 미국, 중국은 게임센터에 설치할 수 있는 시설에 대한 제약이 적다. 대형 쇼핑몰을 중심으로 대규모 매장을 갖춘 중국 게임센터에는 미니카 카트 같은 기구나 식사 공간도 마련되어 있어 놀이공원 같은 분위기를 주지만, 한국은 각종 규제로 이런 구조를 갖추기 어렵다. 또한, 미국은 식당이나 편의점 같은 매장에 게임기를 설치하는 싱글 로케이션에 설치할 수 있는 기종이나 수량에 제한이 없지만, 한국에서는 수량 및 게임기에 대한 제한이 있다.[50] 따라서 가족형 복합여가공간 모델로의 전환을 위해서는 공간에 대한 인식 전환이 필요하고, 이를 바탕으로 법제규범을 재정비해야 한다.

2) 복합공간화

미국에서 아케이드게임을 요식사업과 결합하는 형태의 시도는 1980년대부터 시작되었다. 사실상 아케이드게임 산업의 전성기였던 1980년에 내부적으로는 이미 구조적 변화가 일어났는데 바로 가정용 콘솔의 상용화가 그것이다. 가정용 콘솔이 보급되면서 동전을 투입하는 아케이드게임 산업이 상대적으로 위축되기 시작했다. 비디오게임 특히 액션 게임 등이 지배하던 아케이드업장은 점수보상형 아케이드게임기, 즉 점수보상형 아케이드게임기를 적극적으로 도입하여 기존에 젊은 남성을 타깃으로 영업하던 것에서 벗어나서 어린이를 포함한 전연령대로 그 대상을 넓혔다.[51] 어린이는

50) 한국콘텐츠진흥원(2019). 『대한민국 게임백서(2019)』. 한국콘텐츠진흥원

티켓과 경품으로 원하는 상품을 선택할 수 있는 시스템에 열광했다. 이렇게 해당 업계는 변화를 모색하며 현재와 같은 아케이드게임센터의 비즈니스모델을 갖추기 시작했다. 패밀리 가족형 복합여가공간의 형태를 띤 이러한 모델은 이미 70년대 말에 Chuck E. Cheese's 등으로 등장하여 2000년대 초반부터 급격히 증가하게 되었다. 대표적인 것이 점수보상형 아케이드게임, 경품 뽑기 게임, 스포츠 시설, 그리고 스낵과 패스트푸드 같은 음식 서비스와의 융합 시도이다.[52]

게임 장르의 대세도 바뀌었다. 2000년대 들어 고전적인 동전투입으로 진행되는 비디오 게임의 자리가 개인의 스킬에 초점을 맞추는 점수보상형 아케이드게임들로 교체되었다. 스킬 게임의 비중이 늘어나면서 아케이드게임센터는 사회적 모임을 위주로 하는 장소로 포지셔닝을 변경했다. 이러한 노력을 통해 아케이드게임 산업은 사업 모델을 정립하였으며 여전히 글로벌 게임산업에서 주요 게임 플랫폼으로 자리매김하고 있다. 점수보상형 아케이드게임은 고객을 재방문하게 하는 선순환을 위해 꼭 필요한 기기로 여겨진다.[53]

"현재 아케이드게임 시장은 75~80%가 점수보상형 아케이드게임이 차지하고 있으며 이는 비디오 게임의 2~5배 규모이다. 20년 전에는 비디오 게임이 75~80%를 차지했지만 상황이 반전되어 점수보상형 아케이드게임이 시장이 주도하고 있다."

- ICE CEO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

"미국에서 점수보상형 아케이드게임의 인기는 엄청나고, 이렇게까지 많았던 적은 여태까지 없다. 비디오게임이 한창 인기 있었던 시절에는 20%가 점수보상형 아케이드게임이고, 80% 비디오게임이었다. 오늘날에는

51) History.Com Editors (2022, October 17). *Video Game History.*

52) History of Chuck E. Cheese's Overview.(n.d.) *showbiz pizza.com*; Redemption Merchandise.(2019). Family EntertainmentCenter(FEC 비즈니스 리소스 제공 업체)

53) IAAPA 행사에서 만난 미국 업체와의 인터뷰를 기반으로 정리

75~80%는 점수보상형, 15~20%는 비디오게임이다. VR게임도 70%이상이 점수보상형 아케이드게임이다."

- SEGA 담당자와의 회의 (AAMA 2022.9) -

미국과 영국 등지에서는 가족 및 청소년 대상 게임센터가 대형쇼핑몰과 음식점과 연계된 신종 복합유통게임장이 주류를 이룬다. 미국 월마트의 경우 아이들이 플레이할 수 있는 공간, 티켓 점수보상형 아케이드게임기와 여타 게임기가 설치된 소규모 게임장[54]을 함께 운영하고 있다. 뿐만 아니라 골프연습장, 오락실, 야구장, 카레이싱 전용장 등이 들어가 있는데 이렇게 한 곳에서 문화, 놀이, 쇼핑, 휴식 등을 향유할 수 있어 시간적인 효율성을 중시하는 현대사회에 적합한 공간으로 자리매김하였다.

미국의 게임업체(SEGA Amusement International)는 인터뷰에서 미국은 현재 계속해서 새로운 복합여가공간이 개장하고 있으며, 코로나 이후 재오픈하는 매장도 많기 때문에 이런 매장의 80%를 차지하는 점수보상형 아케이드게임기 산업은 계속적으로 성장하고 있다고 평하였다. 대표적인 FEC 업체인 Dave & Buster's는 주마다 다른 규제에 따라 각 주의 문화・지리 특성에 맞게 로컬라이즈를 추구한다.

"미국의 점수보상형 아케이드게임 시장은 아직 성장 중이다. 새롭고 재미있는 복합여가공간이 오픈하기 시작했다. 2019년 후에 (코로나로) 죽었다가 다시 새로 계속 재오픈 중이다. Dave & Buster's처럼 큰 업체들도 10~12개의 새로운 매장들이 오픈 중이다.

"(점수보상형 아케이드게임 시장이) 어떻게 성장 중이냐면, 미국은 볼링장이 굉장히 일반적이지만 점차 방문자들이 감소하고 있다. 5~7년 전부터는 볼링장의 15~20 레인은 리뎀션게임/카운터로 바뀌고 있다.."

- SEGA 담당자와의 회의 (AAMA 2022.9) -

54) Walmart의 게임장을 Family Fun Center라고 한다

일본 및 중국에서도 아케이드게임센터는 도시 중심에서 벗어나 다양한 장소로 이동하고 있으며, 쇼핑몰, 스포츠 시설, 놀이 시설 등 여러 가지 복합시설들을 접목하는 형태로 변화되고 있다. 일본의 게임센터들은 그동안 주요 고객이었던 청소년층에서 탈피하여, 마케팅 포인트를 가족 중심으로 두면서, 새로운 가족형 테마파크로 운영되고 있다. 중국의 경우도 점수보상형 아케이드게임이 약 10년 전부터 시작되었다.[55]

3) 공간의 배치

FEC는 일반적으로 어린 자녀부터 청소년까지 가족을 대상으로 운영되는 가족형/실내형 복합여가시설 산업이다. 주로 티켓 점수보상형 아케이드게임을 중심으로 한 아케이드게임이 많은 부분을 차지하지만, 볼링장, 미니어처 골프 코스, 박물관, 워터파크 등도 해당 영역에 포함된다. FEC의 주요 수입원은 입장료, 식음료, 물품, 광고 등이다. 유형별로는 어린이 복합여가공간(CEC), 아동 에듀테인먼트 센터(CEDC), 성인 복합여가공간(AEC), 위치 기반 VR 복합여가공간(LBECs)로 분류된다.[56]

우리나라에서는 현행 게임법상 복합유통게임제공업을 영위하기 위해서는 전체 영업 면적에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)의 면적 비율이 50% 이상이 되어야 한다. 따라서 레스토랑, 쇼핑, 스포츠기기 등이 결합된 복합여가공간을 만들기가 용이하지 않다. 새로운 개정안에서는 복합여가공간 활성화를 위해서 이 게임기 면적 비율을 20%로 하향 조정할 예정이다.

현행 시범사업장의 경우 설비 면적은 최소 200평 이상, 전체 게임 기기는 최소 50대 이상으로 규정하고 있다. 전체이용가 게임만 가능하며 점수보상형 아케이드게임기는 전체 게임기의 30% 이상 설치되어야 한다. 중요한 것은 경품안내소인데, 면적은 게임장 면적의 3% 이상이어야 하고, 입구에서 보이는 곳에 설치해야 한다. 경품을 이용자가 직접 선택할 수 있도록 진열해야 하며, 경품 교환 전담관리직원이 상주해야 한다고 규정하였다.[57]

---

55) 홍콩의 게임개발업체인 3MindWave와의 인터뷰

56) VMR(2022). *Global Family Entertainment Center Market Size By Revenue Source (Entry Fees And Ticket Sales, Food And Beverages), By Applications (Arcade Studios, AR And VR Gaming Zones), By Type (Children's Entertainment Centers (CECs), Children's Edutainment Centers (CEDCs)), By Geographic Scope And Forecast.*

타 시설과 공유된 공간, 혹은 복합공간에서 가족에게 친화적인 공간을 꾸미기 위해서 아케이드게임센터 가족형 복합여가시설의 공간의 입지에 대한 고려뿐만 아니라 효율적인 내부 공간 배치가 이뤄져야 한다. 경품 교환소와 식음료 및 파티를 위한 장소 구성, 다양한 장르의 게임과 스포츠 활동을 할 수 있는 시설이 복합여가공간의 주요 요소이다.

미국의 대표적인 FEC업체인 Dave & Buster's는 몇 가지 특징적인 공간배치를 통해 이용자가 편안하게 매장을 이용할 수 있도록 안배하였다. 입장 시 매장의 첫인상을 가늠하는 안내데스크를 설치하고 가능하면 경품안내소도 정문에 배치한다거나, 안내데스크에 카드 구매 방법 및 설명을 이해하기 쉽게 안내하여 앵커링 효과를 가져오는 것이 그것이다.[58] 매장 내 게임시설도 구역을 나누어 게임 장르별로 '게임존'을 구성하거나 혹은 레트로 게임과 최신 게임을 혼재해 넣는 방식도 있다.

경품안내소는 정문 오른쪽에 배치하는 것이 방문자의 시선을 끄는 데 유리하다. 가능하면 일반 소매점과 동일한 형태로 상품 데스크와 상품을 배치하고 타깃 고객 연령층에 맞는 눈높이로 상품을 배열하는 것이 좋다. 또한 티켓 배출률이 높아 사용빈도가 높은 게임기를 경품안내소 근처에 배치하면 상품 교환을 위해 약간의 추가 티켓이나 포인트가 필요할 때 이용하려는 유인을 높일 수 있다는 장점이 있다.[59]

나. 법제도에 민감한 산업 생태계

1) 사행성 논란

아케이드게임 산업은 사행성으로 빠지기 쉽다는 의혹의 눈초리를 받고 있다. 따라서 점수보상형 아케이드게임이 사행화 될 수 있다는 우려를 불식시키는 한편, 게임 이용자를 보호하는 균형 잡힌 법제도 개설을 위한 법률 개정 및 논의도 다각도로 진행 중이다. 복합유통게임제공업의 게임 제공 면적 비율 조정, 경품 지급 기준 상향 및 종류 확대,

57) 시범사업 허가 부가 조건

58) 윤성민.(2022.12), 해외 사례 및 e-card system 운영사례, 아케이드게임 활성화 포럼, 게임물관리위원회, 문화체육관광부, 부산, 한국

59) Frank Seninsky.(2019). How to Design an Effective Redemption Prize Center. Frank Seininsky는 Alpha-Omega Group의 대표이자 AMOA(Amusement and Music Operators Association)의 회장을 역임했으며 경품안내소의 공간배치에 대해 조언하였다.

아케이드 시험용 게임물 유료화 등이 그것이다.

아케이드게임제공업의 경우, 크게 전체이용가 게임만 설치 가능한 '청소년 게임장(청소년게임제공업)'과 청소년이용불가 게임도 설치 가능한 '일반 게임장(일반게임제공업)', 그리고 영업을 동일한 장소에서 겸할 수 있는 '복합유통게임제공업'으로 구분할 수 있다. 최근 아케이드게임장은 게임장과 다른 업종이 결합된 복합유통게임제공업으로 운영되거나, 일명 '싱글 로케이션'이라 불리는 일반 영업소에서 개별적으로 게임기를 설치하여 운영하는 등 다양한 형태로 운영된다.

현행 게임법상 복합유통게임제공업을 영위하기 위해서는 전체 영업 면적에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)의 면적 비율이 50% 이상이 되어야 한다. 게임이 차지하는 비중이 너무 크다 보니 레스토랑, 쇼핑, 스포츠기기, VR 게임기기 등 다양한 여가 문화와 결합된 복합여가공간을 만들기가 쉽지 않다. 따라서 이번에 새로운 개정안에서는 가족 친화적인 복합여가공간 활성화를 위해 복합유통게임제공업의 면적 비율을 기존의 50% 에서 20%로 조정해, 개정안이 통과할 경우 다양한 복합여가공간에 대한 시도가 가능하게 되었다.

기존 게임산업진흥에 관한 법률에서는 게임 이용자에게 게임물 관련 사업자가 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 않도록 규정하였으며, 특히 청소년 이용자를 보호하기 위해서는 완구류 및 문구류, 청소년보호법 제2조에 따른 청소년유해매체물, 청소년유해약물, 청소년 유해물건을 제외한 문화상품류 및 스포츠용품류만 경품으로 제공 가능하였다(게임산업법 시행령 제16조의2제1호). 그러나 「게임 산업진흥법에 관한 법률」 시행령 및 시행규칙이 개정되면서 경품의 종류 확대 및 지급 기준을 완화하였다. 이번 개정으로 청소년게임제공업자는 전체이용가 게임물을 이용하는 사람에게 제공할 수 있는 경품 종류에 생활용품류를 추가할 수 있게 되었다. 경품 가격의 상한액도 13년 가까이 유지되었던 5천 원이 물가상승률을 반영하지 못한다는 의견에 따라 1만 원으로 상향하는 등 경품과 관련된 규제도 아울러 완화되었다.

2) 운영자의 운영방식과 윤리[60]

게임에 대한 보상을 지급하는 것은 아케이드게임센터의 고전적인 운영 모델이다. 게임

60) 해당 내용은 AAMA과의 회의 및 IAAPA 인터뷰를 기반으로 작성하였다.

결과에 대해 매력적인 경품을 보상한다면, 기준 점수에 도달하기 위해 반복적으로 게임을 할 유인이 생긴다. 게임을 할수록 스킬이 늘어나고 이에 대한 보상도 커지기 때문에 이용자를 적극적으로 유인할 수 있는 장치가 된다.

이때 점수보상형 아케이드게임에서 사행성 요소를 배제하기 위해서는 운영자가 어떤 게임을 어떻게 운영하는지가 관건이 된다. 협회나 매장운영업체는 개개인의 운영자가 사행적 요소를 제거하기 위해 스크리닝 시스템이나 자정작용 등을 통해 원칙을 고수하기 위해 노력한다. AAMA에 따르면 모든 협회 멤버는 '행동강령(Code of Conduct)'을 준수해야 한다.

> "한국의 점수보상형 아케이드게임 시장에 대해 조언을 하자면, 가장 중요한 것은 운영자와 제조업체가 너무 탐욕적이지 않도록 하는 것이다. 시장의 밀도를 높이려면 굉장히 오랜 기간 해당 산업구조를 구성해야 하는데 규제의 빗장이 풀린 국가에서는 운영자나 제조업자가 욕심을 내다보니 도박과 유사한 게임을 만드는 경향이 있다. 그래서 정부나 부모가 카지노와 비슷하다고 느끼게 되는데 이런 것은 반드시 막아야 한다. 게임이 스킬 기반인지 확인해야 하며, 카지노의 머니휠과 같은 게임기를 들여놔서는 안 된다. 점수보상형 아케이드게임은 오로지 오락만을 위한 것이다."
>
> - SEGA CEO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

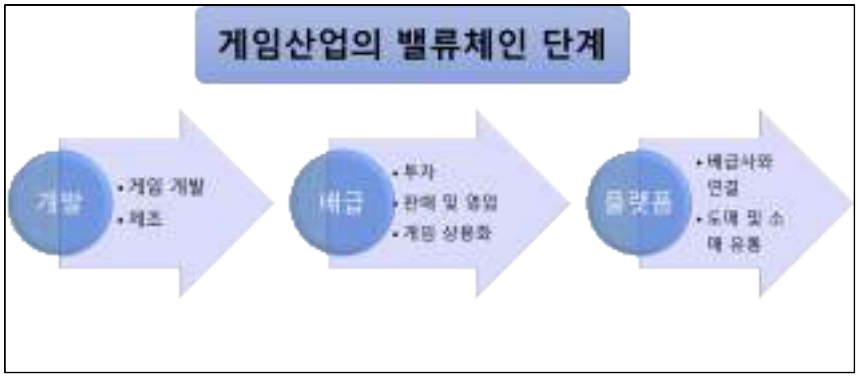
이처럼 게임장이 처한 상황에 맞게 이용자들을 계속해서 유인할 수 있는 운영정책을 수립하면서도 너무 탐욕적이지 않도록 운영자 스스로의 자정 노력도 필요하며 사행성으로 빠지지 않기 위한 제도적 장치가 마련되어야 한다.

5. 점수보상형 아케이드게임 산업의 밸류체인

가. 게임산업전반 밸류체인

밸류체인은 제품의 구상부터 소비자로의 전달에 이르기까지 재화와 용역에 직간접적으로 관련된 기업의 전체 활동 과정을 일컫는다. 밸류체인은 생산 기획, 제조, 마케팅 단계 등을 모두 포함하여 부가가치가 생성되는 모든 단계이다.

게임산업의 밸류체인 단계는 개발(후방산업), 배급(퍼블리싱), 플랫폼(전방사업)으로 구분할 수 있다.[61] 후방산업, 즉 개발사에서는 게임을 개발한다. 배급은 게임개발을 위한 투자, 게임개발 후 판매 및 영업 관리 등 게임의 상용화와 관련된 전반적인 작업을 말한다. 플랫폼은 이용자가 게임을 이용할 수 있도록 배급사와 연결하는 창구를 말하며, 여기에는 도매 및 소매 유통이 있다.



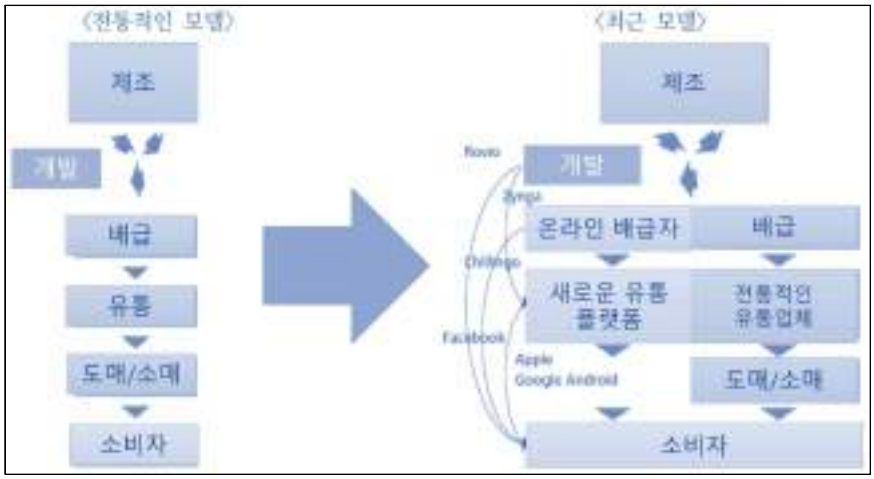
[그림 17] 게임산업의 밸류체인 단계

*참조: 고태우(2021) 게임산업의 주요 이슈와 발전방향 재구성

전반적인 게임산업에서는 점차 디지털 콘텐츠가 강세를 보이면서 이 밸류체인 영역이 다변화되고 있다. 온라인 게임개발자가 플랫폼을 통해 직접 게임을 유통하거나, 애플리케이션 형태로 유통, 혹은 배급사를 유통하는 등 다양한 유통 경로를 확보하게

61) 게임산업 밸류체인은 연구에 따라 개발(Development), 배급(Publishing), 제조(Manufacturing), 유통(Distribution), 판매(Retail)로 구분하기도 한다. 최상인,정상엽,신민수(2008). 게임산업의 가치사슬체계와 산업으로서의 역할 분석에 관한 연구. 『한국경영정보학회:학술대회논문집』, 한국경영정보학회2008년도 춘계학술대회2008, 695 – 700

되었다. 새로운 유통 플랫폼의 등장으로 개발자는 전문적인 배급사를 통해 게임을 배급하지 않게 되었다.[62]



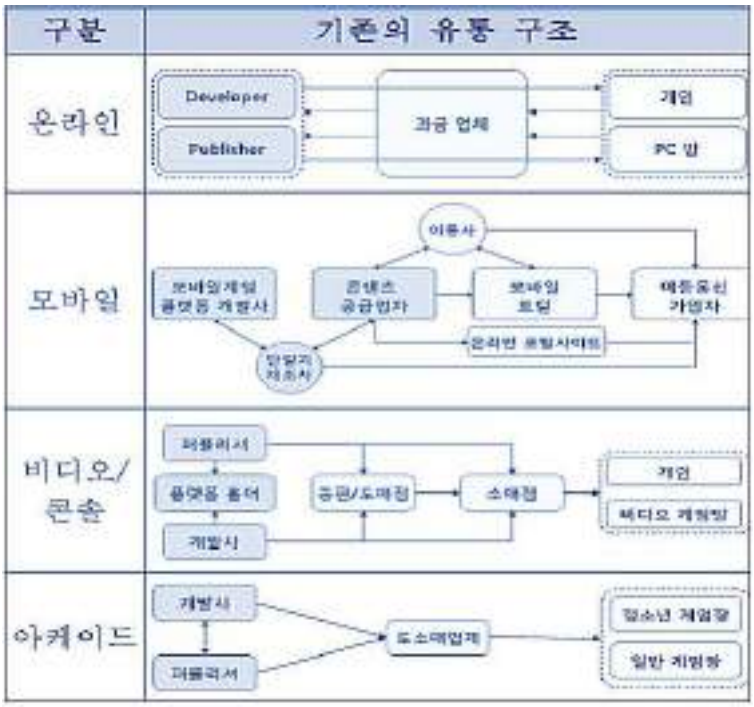
[그림 18] 게임 유통의 가치사슬 변화

*자료: 출처 Dutch Games Association. (2011). Market study Dutch games industry: Ready for growth. Online Business Innovation 재구성

개발과 퍼블리싱 단계는 일반적인 밸류체인에서의 연구개발, 디자인 및 설계, 제조의 단계와 유사하다. 개발 단계는 게임개발의 구성요소들을 대부분 포함하여 기획, 설계, 개발, 테스트로 구성되어 있다. 퍼블리싱 단계는 게임을 기획하고 영업 및 판매를 지원하는 요소들로 구성된다. 유통 단계는 오프라인의 경우 총판과 지역총판으로 구성된다. 마지막으로 서비스 단계는 게임 고객이 직접 해당 게임기를 이용하는 단계이다. 아케이드게임 산업에서는 운영(Service)이라는 중요한 단계가 추가된다. 아케이드게임 산업은 B2C가 아닌 B2B로 게임매장을 운영하는 업체를 대상으로 하기 때문이다.[63]

62) Deloitte (2011). *Market study Dutch games industry: Ready for growth.* Online Business Innovation.

63) Manel González-Piñero.(2017). Redefining the value chain of the video games industry DOI:10.13140/RG.2.2.35972.53129; 한창희,김민관,김정민(2009). 컨버전스 환경하의 온라인 게임 환경 변화 시나리오 도출 및 산업 내 이슈. 『한국게임학회 논문지』, 9권 2호, 69~80.



[그림 19] 각 게임산업별 밸류체인

*자료: 출처 한창희 외 (2009). 컨버전스 환경하의 온라인 게임 환경 변화 시나리오 도출 및 산업 내 이슈.

각각의 밸류체인 단계는 홀략될 수 없다. 예를 들어 대만의 아케이드게임 산업이 내수시장이 작아도 유지될 수 있는 것은 부품산업에서 여전히 경쟁력을 유지하고 있어 글로벌 밸류체인에서 역할을 담당하고 있기 때문이다.

나. 점수보상형 아케이드게임산업 밸류체인

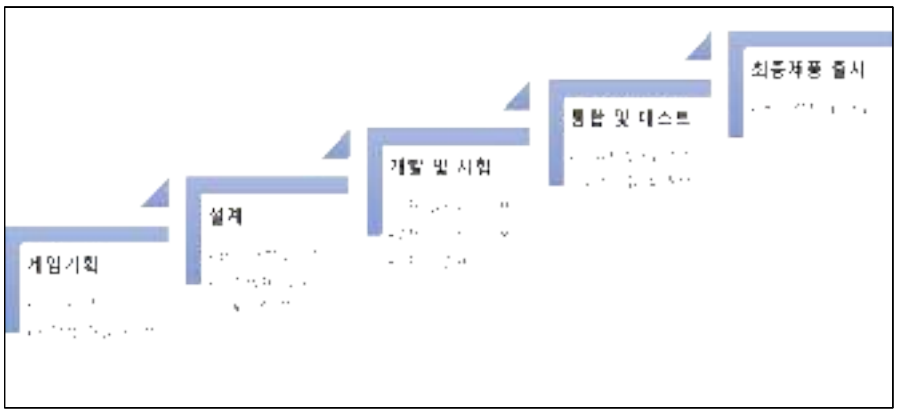
1) 개발

아케이드게임은 독자적인 운영체제에서 구동되는 소프트웨어와 하드웨어 게임기기를 결합하기 때문에, 즉 콘텐츠-기기 일체형 플랫폼의 특성으로 인해 타 게임 부문과는 차별화된 밸류체인을 형성한다.

개발 단계에는 전용게임기를 제조하여 개발에 공급하는 하드웨어 공급업체(Hardward

Provider)와 게임개발사와는 별개로 게임 내의 특정 부분만을 제작하여 공급하는 업체인 Outsourcing 업체가 꽤 중요하게 관여한다. 하드웨어 제조업체는 게임을 처리하는 하드웨어 구성 요소 및 장치를 생산한다. 디자이너 및 개발자가 게임을 창의적으로 개발하는 영역도 여기에 포함되고, 제작 및 도구, 즉 게임의 실제 제작 중에 사용되는 하드웨어 및 소프트웨어도 해당 밸류체인에 포함된다.

아케이드게임 게임기 개발 과정은 디자인된 게임기의 시장성과 개발 가능성을 평가하는 단계와 이를 실제로 생산하는 과정으로 나눌 수 있으며, 이 개발 사이클은 디자인, 리서치, 구현, 테스트 과정을 거쳐 최종 마스터링으로 끝난다.



[그림 20] 아케이드게임 게임기 개발과정

게임개발활동은 R&D 기술개발을 통해 게임 아이템을 고안하면 시장성과 제품 가능성을 통과하면 이를 수정하고 보완하는 작업을 거쳐 상품화가 되는데 최소 세 번의 해당 과정을 거친다.

먼저, 아케이드게임기의 개발은 설계와 기획까지 포함하는 것으로 프로세스 구현과 아키텍처 설계, 프로그램 설계 및 분석까지를 포함한다. 아케이드게임기의 시장성과 제품 가능성을 확인하는 1차 필드 테스트용으로 개발한다. 이때 프로토타입을 제작하고 해당 제품의 동영상과 설명서를 작성하여 바이어에게 송부한다. 여기에서 통과하면 바이어로부터 제품 테스트에 대한 피드백을 확인하여 수정 및 보완 작업을 거쳐 인컴 테스트(Income Test)용 버전을 개발하게 된다. 인컴 테스트는 게임기기를 상용화하기 전에 수익성을 검증하는 단계이다. 즉, 소비자들이 이 게임기에 실제 돈을 지불하고

이용할만한 것인지를 확인하는 것이며, 수익성뿐만 아니라, 이용 시간 및 기술 문제 등을 이 단계에서 확인한다. 해당 단계를 거치면 다른 기기들과의 경쟁 및 비교를 진행하여 합격 여부를 결정하고 최종적으로 출시용 게임기를 개발한다.

> "한 개의 제품을 만드는데 제조로만 6개월이 소요된다. 초도 생산은 1~2년이 걸려야 인컴 샘플이 나온다. 이미 인증이 되어있는 부품을 조립하고 다시 인증을 받아야하는 이중규제가 적용되어서 생산시간이 오래 걸리는 것이다."
>
> - 아케이드게임 업체 B 대표 (2022.10) -

아케이드게임의 개발은 소프트웨어와 하드웨어의 개발이 동시에 진행되어야 한다. 또한 금형 등이 표준화되지 않았기 때문에 기판과 부품에 따라서는 직접 생산하거나 제작해야 하는 경우도 있다. 기기의 외양인 하우징도 이 단계에서 결정된다. 아케이드게임에서의 하우징은 기기를 보호하는 상자이자 게임기 자체의 외관까지도 의미한다. 아케이드게임기는 사람의 시선을 끄는 하우징이 매우 중요하다. 재미와 같은 게임적 요소가 떨어지더라도 하우징이 잘되면 이용자의 관심을 끌 수 있다.

> "최근 4-5년간 아케이드게임기의 트렌드라고 한다면, 크고 화려하고 비싼 기기가 인기가 있다. 특히 어린이들이 좋아하는 반짝반짝하고 화려한 LED 디자인의 기기 제조를 해야 한다."
>
> - -아케이드게임 업체 J 이사(2022.10) -

2) 제조

아케이드게임기기의 배급은 크게 보면 제품의 상용화와 마케팅 및 이후의 관리까지 세 단계로 나눌 수 있다.

상용화 과정은 프로토타입 제작 후 상용화된 제품에 대한 양산용 부품 발주 및 품질검사 등 사후관리까지 포함한다. 개발하려는 게임기의 특성에 따라 필요한 플랫폼을 직접 제작해야 할 수도 있는데 플랫폼 제작과 품질관리 및 사후관리도 이 영역에 해당된다. 이때 시스템 통합 및 구현 테스트가 이루어지며 밸런싱 작업도 이 단계에서 관리된다.

마케팅 과정은 제작된 게임을 소비자에게 판매하고 유통하는 모든 활동을 말한다. 마케팅을 위해서는 시장분석 및 배포계획수립 등이 선행되어야 한다. 아케이드게임은 제품을 소비자가 직접 구입하지 않고 게임센터의 운영자와 같은 업체에서 구매하게 되므로 이에 대한 물량을 산정하고 유통사 영업에 포커스를 두어야 한다.

관리 프로세스는 아케이드게임 제작 단계 및 제작 이후에 발생하는 문제들에 대한 전체적인 제어 및 대응을 말한다. 이 단계에서 업데이트 계획, 패치작업 계획 등이 수립되어야 한다. 아케이드게임기는 다양한 제품 테스트를 거치는데 게임 자체에 대한 심의뿐만 아니라, 게임기의 기계로서의 관리, 즉 품질관리, 안전승인. 전자제품 인증 등 많은 단계가 있다. 필수는 아니지만 종종 미국 UL(Underwriters Laboratories Inc.)과 유럽의 EU CE 인증을 받기도 한다. 한 개의 기업/사업장에서 제품 테스트를 통과하면 해당 기록을 바탕으로 다른 기업 국가에 테스트 없이 판매하는 것이 가능하다. 다만, 현재 국내의 점수보상형 아케이드게임기는 일부 샌드박스 시범운영업체를 제외하고는 국내에서 제품 테스트를 진행할 수 없어 해외에서 테스트를 진행해야 한다. 따라서 해외에서 진행되는 제품 테스트에 대한 계획도 수립되어야 한다.

> "제품을 수입할 때는 다양한 게임기가 국내에 없기 때문에 해외에서 제조하여 수입하는 비용이 발생하며, 부품 수급에서 문제 발생할 때가 있다. 본사의 제품을 해외에 수출할 때는 해상운송으로 제품을 발송하는 경우 컨테이너 중 15~20%가 손상을 입는다. 미국 등에 수출할 경우 사전인증이나 특별한 인증 규제는 없다. 전자파, 전자기기에 대한 전기안전 인증이 있으며, CE, ROHS, UL을 받기도 한다."
>
> - 아케이드게임 업체 H 부장(2022.10) -

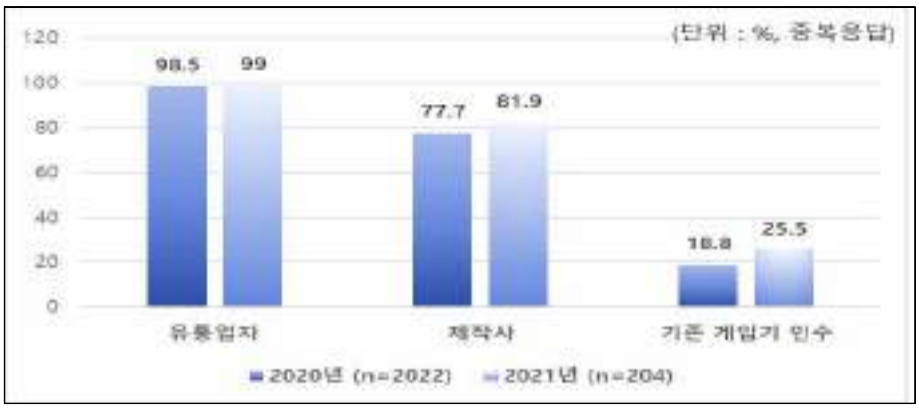
3) 유통

유통업체는 배급자와 소매업체 사이에서 중개자 역할을 한다. 아케이드게임기의 유통은 기업이 소비자에 직접 판매하지 않고 게임센터 운영자에게 게임기를 판매하기 때문에 기업 대 기업(B2B) 간에 거래하는 영업 방식이다.

제조사는 직접 판매보다 유통사 영업을 통해 판매를 진행한다. 기업 대 기업 간의 거래이긴 하지만 상대적으로 규모가 크지 않고 전국에 산재된 모든 게임센터를 직접 찾아가 판매영업을 하는 등의 수요 발굴은 어려움이 있다. 따라서 제조사는 게임기기를 유통사를 통해 판매함으로써 이러한 수고를 줄인다.

아케이드게임장의 운영자는 매장에 다양한 게임기를 구비해야 하므로 한두 곳의 제조업체와만 거래하지 않고 다양한 제조사의 제품을 구입해야 한다. 따라서 게임센터의 운영자는 개별 제조사와 접촉하기보다는 유통사를 통해 필요한 제품을 수급받는다. 유통사는 총판, 대리점, 도매유통, 소매유통 등 다양한 형태로 나뉜다. 국내에는 이러한 아케이드게임기기 유통사가 밀집한 클러스터가 존재한다.

이러한 유통 외에도 아케이드게임기의 유통에서 한 축을 담당하는 시장은 바로 중고기기 유통 시장이다. 아케이드게임기는 꽤 고가이고 게임장은 보통 다량의 게임기를 보유하기 마련이므로 초기 투자비용 및 운영 비용이 높은 편이다. 그러나 중고기기 유통 시장의 존재로 중고기기를 저렴하게 구입하거나, 향후 비용의 일부를 보전받을 수 있다는 판단 하에 새로운 기기를 구매할 수 있다.



[그림 21] 아케이드 게임장 게임기 구입처

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022), 대한민국 게임백서 재구성

『대한민국 게임백서(2022)』에 따르면 아케이드 게임장의 게임기 구입처 중 유통업자, 제작사, 다른 아케이드게임장에서 중고 게임기를 구입한 경우가 25.5%로 조사되었으며, 이 비율은 2020년에서 2021년에 무려 6.7%p 증가한 것으로 나타났다. 이러한 중고기기 유통 시장은 아케이드게임장의 효과적인 운영을 위한 필수불가결한 요소이며, 새로운 게임기기가 유통될 수 있는 또 다른 수단이기도 하다.

> "아케이드게임센터가 폐업하면 자금력 있는 유통회사에서 폐업 정리 제품을 매입하여 2차 유통사에 넘기고, 이 게임기를 다시 게임센터에 판매한다."
>
> "국내 유통사는 기계공급 및 판매뿐만 아니라 게임장 컨설팅, 기계 유지 보수의 역할을 한다. 보통 중고는 6개월, 신제품은 1년 등을 유지 보수기간으로 설정한다. 뿐만 아니라 중고 기계는 수거 후에 리컨디셔닝 작업을 통해 재판매하기도 한다."
>
> - 아케이드게임 업체 F 대표(2022.10) -

점수보상형 아케이드게임기는 국내에서는 아예 금지되어 있기 때문에 가장 큰 유통 시장은 바로 해외이다. 2000년대 이후 국내 게임센터의 감소세가 심각하며, 싱글로케이션 시장도 아직 안정적인 유통처가 아니기 때문에 국내 아케이드게임개발사 특히 점수보상형 아케이드게임기기의 경우 해외시장에 역점을 두고 있다. 해외로의 유통에는 여러 가지 제약이 있다. 즉, 각 나라마다 법률구조가 상이하고, 문화풍토도 달라 각 국가별로 다른 아이템을 개발해야 하며, 생산 및 마케팅 방법도 다르게 적용해야 한다는 점이 그것이다. 해외 유통의 경우 아케이드게임업이 다품종 소량생산이다보니 권역별 및 나라별로 판매처를 직접 발굴하기보다는 에이전시를 통하여 판로를 발굴하고 계약을 체결하는 편을 선호한다.

이런 이유로 아케이드게임 산업에서는 글로벌 유통자의 역할이 중요하다. 이들은 각 권역별 혹은 국가별로 유통사업자들과 파트너십을 구축하고 있다. 점수보상형

아케이드게임기 산업의 경우 제조업체에게 가장 효과적인 방법은 미국시장에서 FEC를 운영하는 업체와 파트너십을 맺는 것이다. FEC매장은 미국 전역에 걸쳐 수백 개에 이르기러서 일단 계약을 수주하게 되면 높은 매출을 올릴 수 있다. 최근에는 이런 기존의 유통사업자뿐만 아니라 온라인 마켓플레이스에 등록하여 유통하는 경우도 있다.

4) 운영

아케이드게임 산업이 다른 게임산업과 가장 구분되는 특징은 유통의 최종 기착지인 소비자가 바로 게임매장이라는 공간을 운영하는 주체라는 것이다. 아케이드게임 산업은 크게 제작과 서비스 시설로 구분될 수 있는데, 똑같은 게임이라도 운영방법이나 어떤 입지에 설치를 하느냐에 따라 효과는 판이하게 다르다.

게임센터 모델은 크게 로드 숍(Road Shop), 숍 인 숍(Shop in Shop), 싱글 로케이션(Single Location)의 세 분류로 나눌 수 있다. 일명 동네 오락실이라 불리는 소규모 로드 숍이 주류를 이루었다가 차츰 다양한 형태로 진화하고 있다. 규모면에서 도시형, 중소형 게임센터에서 교외형, 대형화로 점차 변화되고 있는 추세이다. 내용면에서는 일본, 미국 등지에서 게임센터들이 바(BAR), 대형마트, 레스토랑, 주점 등과 연계하여 입점하거나, 스포츠 시설, 놀이 시설, 레져, 문화시설 등 여러 가지 복합시설을 접목한 형태로 나타난다.

로드 숍은 주택가 인근 상가 건물이나 번화가에 독립된 매장의 형태로 존재하는 게임장, 전자오락실 등을 말한다.

숍 인 숍은 독립된 아케이드게임 센터가 아니라 다른 업체의 매장과 같은 공간에 배치되거나 타 매장의 일부로 포함되는 형태를 말한다. 레스토랑이나 피자 매장과 아케이드게임센터를 결합한 전통적인 FEC나, 멀티플렉스 극장 내에 위치한 아케이드게임센터가 대표적인 숍 인 숍 방식이다. 이 밖에 스포츠 시설에 입지하는 형태, 바에 입지하는 형태, 쇼핑몰이나 백화점 등에 입지하는 형태 등 숍 인 숍의 형태는 점차 다양해지고 있다.

"FEC는 STAY TOGETHER 개념의 공간이다. 가족들이 모두 함께 즐길 수

있는 공간에 입점하는 것이 가장 바람직하다. 하지만 이 또한 운영 형태에 따라 다양하게 입지 위치를 정할 수 있다고 생각한다. 주로 쇼핑센터 내에 FEC 매장을 운영하는 이유는 가족들이 쇼핑센터를 방문하여 영화를 보고, 음식을 먹고, 게임을 즐길 수 있는 복합적인 공간으로 자리매김하여 가족들이 모두 함께 즐길 수 있는 공간으로 만들기 위해서이다."

- ICE CEO 인터뷰 (IAAPA 2022.11) -

마지막으로 싱글 로케이션은 아케이드게임의 이용을 주목적으로 하지 않는 공간에 소수의 아케이드게임기를 설치하는 것을 말한다. 싱글 로케이션은 주 업종의 보조적인 의미, 즉 고객 서비스 차원이나 부업을 목적으로 운영되는 것이 보통이고, 종종 설치되는 매장과 별다른 연관성이 없는 경우도 있다.

아케이드게임 게임장 운영의 경우 수익성 강화를 위한 전략수립부터 시작해서, 게임기기 구비와 유지 및 보수, 경품 제공과 관련된 제반사항, 부대시설 편의 제공, 규제 준수와 관련된 사항까지 모두 포함된다.

국내 아케이드게임장에 대한 최근의 조사에서도 볼 수 있듯이 아케이드게임기기의 교체율은 매우 낮다.[64] 게임기기의 교체 주기를 길게 하면서도 가장 효율적으로 운영할 수 있는 방안은 바로 점수보상형 아케이드게임기의 설치 및 운영이다. 점수보상형 아케이드게임기의 경우 스킬 기반이기 때문에 이용자는 계속해서 한 가지 게임의 스킬을 늘림으로써 보상을 쌓으려는 특징을 갖는다. 따라서 오히려 게임기가 교체될 경우 현재까지 쌓아왔던 스킬을 더이상 사용할 수 없어서 선호하지 않는다.

점수보상형 아케이드게임센터는 주로 가족을 대상으로 하는 FEC의 형태로 운영되는 경우가 많기 때문에 어린이와 가족이 관심이 많은 영역에까지 매장의 품질관리도 이루어져야 한다. 예를 들어 제품이나 시설물에 친환경 자재를 사용한다거나, 기계나 경품에 카피 제품이나 저작권 문제가 있는 물품은 사용하지 않는 것 등이 있다. 또한, 어린이들이 사용하기 때문에 기계의 안전이나 위생 등에서도 각별하게 주의해야 한다.

64) 한국콘텐츠진흥원(2021). 『대한민국 게임백서(2021)』

매장을 직접 관리하는 인력에 대한 지속적인 관리도 중요하다. 전세계 335개의 FEC매장을 운영하는 TEEG[65]는 'High Quality Training System'이라는 매장 직원 관리 시스템을 운영하는데 약 200여 개의 모듈의 온라인 트레이닝을 제공하며, 모든 직원은 모두 이수 증명서를 받아야 한다. 2021년 현재 270,000건의 트레이닝 프로그램이 이수되었다고 한다. 또한 미국의 FEC인 Dave & Buster's 는 매장 규모에 따라 큰 곳은 관리자 인력을 배치하였으며, 관리자 훈련 프로그램을 통해 지속적으로 트레이닝을 하고 주기적으로 성과평과를 한다.

- General Manager: 가장 상위 매니저, 식음료 및 게임 총괄
- Amuse Manager: General Manager의 하위 포지션으로 게임 관리
- Kitchen Manager: 주방 및 식음료 담당
- Area Operation Manager: 직원 및 고용 관리

- Dave & Buster's 회의 (AAMA 2022.9) -

점수보상형 아케이드게임센터의 운영에서 빠질 수 없는 부분이 바로 경품이다. 점수보상형 아케이드게임에서 사행성 요소가 배제되기 위해서는 보상으로 지급되는 경품이 투입된 금액보다 작게 설정되어야 한다. 점수보상형 아케이드게임의 중요한 두 가지 요소가 바로 스킬 기반의 게임이라는 점과 해당 게임의 누적 성과를 아주 적은 금액의 상품으로 보상한다는 점이다. 티켓 당 가액을 고정하고, 게임 최대 배출 포인트를 투입 금액의 30%를 제한하는 등의 방안이 필요하다. 경품은 다양하게 설정하고 경품 안내소에 배치할 때는 타깃 연령층에 맞는 눈높이 상품을 전시하면 이용객의 관심을 끌기 쉽다.

다. 글로벌 아케이드게임 주요기업 동향

2022년 11월 코로나로 인해 잠정적으로 중단되었던 IAAPA 전시회가 3년 만에

65) Timezone(FEC, 7세~12세), Kingp/N, PlayNLearn(1~5세), ZoneBowling(FEC, 13이상)

재개되었다. 이에 현장을 방문하여 글로벌 밸류체인의 주요 플레이어들의 동향을 파악하고 점수보상형 아케이드게임의 시장 특징을 보다 면밀히 조사하였다. 다음은 IAAPA 2022에 참가한 주요 점수보상형 아케이드게임기를 개발/제조, 유통하는 기업들이다.

1) 제조사

<표 3> 글로벌 아케이드게임 제조사 정보

제조사	위치	비고
ICE Games	10123 Main Street, Clarence, NY 14031	play@icegame.com | 716-759-0370 play@homearcadegames.com | 855-552-4399
RAW THRILLS	5441 Fargo Ave. Skokie, IL 60077	sales@rawthrills.comT | 847-679-8373
Bay Tek Entertainment	Pulaski Industrial Park 1077 East Glenbrook Drive Pulaski WI 54162,	sales@baytekent.com | 920.822.3951
UNIS	2005 McDaniel Drive Suite 120 Carrollton, Texas, 75006	https://www.unistechnology.com/contact/
Coastal Amusement	1950 Swarthmore Ave, Lakewood, NJ 08701	sales@coastalamusements.com | +1-732-905-6662 x 1
LAI	2009 Mckenzie Dr Ste 130, Carrollton, Texas, 75006	https://laigames.com/sales/
WAHLAP	H1 Startoon City, Yingxing East Road, Donghuan Street, Panyu, Guangzhou, China 511400	http://www.wahlap.com/en/044966.html

가) ICE

Innovative Concepts in Entertainment, Inc.(ICE)는 1982년 설립되어 동전 투입식 아케이드게임 중 특히 스포츠 및 스킬 게임을 주력으로 제작해왔다. 미국 뉴욕(New York) 클라렌스(Clarence)에 본사를 두었고, Flintstones, Super Chexx 등의 제품이 유명하다.

○ 북미 하키 리그(NAHL)과의 파트너십 체결[66]

66) http://nahl.com/news/story.cfm?id=24314

ICE는 2018년 NAHL과 파트너십을 맺으며 NAHL의 공식 버블 하키 게임을 출시하였다. 1982년 북미 지역 인기 스포츠인 아이스하키를 기반으로 한 Super Chexx를 30년이 넘게 제작하였기에 이번 파트너십은 더욱 의미있다. ICE는 NAHL 팀 로고 및 색상과 관련된 그래픽 패키지를 제공받아, 게임 플레이어들은 자신만의 맞춤형 Super Chexx게임을 구축할 수 있게 되었다.

○ 새로운 가족용 타입의 게임 출시[67]

ICE는 2020년 코로나19로 인한 뉴욕주의 9주에 걸친 회사 폐쇄로 인해 143명의 직원이 출근 하지 못하면서 큰 피해를 입었다. 하지만 이내 'Monopoly Roll 'N Go'를 출시하며 반등을 이뤄냈으며, 'Play Mechanix'와 협력하여 세계적인 IP인 Monopoly를 활용한 게임은 큰 성공을 거두었다. 기존 티켓 교환 형태의 성인 게임에서 가족 여가를 강조하며 새로운 수익 창출원을 찾아낸 것이다.

또한 'Mark Sprenger' 및 'Sting International'과 협력하여 Sting 놀이기구, 어트랙션 및 게임을 포트폴리오에 추가했으며.[68] 아동용 놀이기구 라인을 추가함으로써 가족단위의 고객을 유치하려는 움직임을 보이고 있다.

<표 4> ICE 점수보상형 아케이드게임

Dodgeball Deluxe (스포츠)	MONOPOLY ROLL-N-GO (비디오 리뎀션, 리뎀션)	Kids Kraft (키드라이드, 리뎀션)

67) https://www.replaymag.com/ice-0721/

68) https://www.vendingtimes.com/news/ice-to-offer-sting-rides/

Hoop It Up (리뎀션, 머천다이즈)	SNOWBALL TOSS (리뎀션)	TONS OF TICKETS (리뎀션, 크레인)
HOOPS FX (리뎀션, 스포츠)	ALL-IN (리뎀션)	WHACK-A-CLOWN (리뎀션, 카니발, 와커)
DOWN THE CLOWN (리뎀션, 스포츠)	NBA HOOPS MATRIX (리뎀션, 스포츠)	ICEBALL FX (리뎀션, 스포츠)
CENTIPEDE CHAOS STANDUP (비디오 리뎀션)	BEAN BAG TOSS (리뎀션, 스포츠)	WHACK N' WIN (리뎀션, 카니발)

COLLEGIATE HOOPS (스포츠)	MILK JUG TOSS (리뎀션, 스포츠)	CRATER RAIDERS (리뎀션)
HOOPLA (리뎀션, 스포츠)	NBA GAMETIME CUSTOM (스포츠)	NBA HOOP TROOP (리뎀션, 스포츠)
NBA GAMETIME (리뎀션, 스포츠)	CENTIPEDE CHAOS (비디오 리뎀션)	TREASURE QUEST (리뎀션)

나) RAW THRILLS

Raw Thrills는 2001년 설립된 아케이드 비디오 게임 엔터테인먼트 회사로서 일리노이(Ilionois)주 스코키(Skokie)에 본사를 두고 있다. 영화를 기반으로 한 아케이드게임개발이 주를 이루고 있으며 The Fast and the Furious Drift, Superbikes 2, Guitar Hero Arcade, Batman, Terminator Salvation과 같은 게임을 출시하였다.

○ 가상현실 게임 'King Kong of Skull IslandTM VR' 출시[69]

69) https://rawthrills.com/king-kong-of-skull-island/

2020년 Raw Thrills는 3D시각 효과와 모션 시트 액션를 사용하는 업체 첫 번째 가상현실 게임 'King Kong of Skull IslandTM VR'을 출시하였다.

○ 레이싱 게임 'Cruis'n Blast'의 닌텐도 스위치 출시[70]

Raw Thrills는 2017년 아케이드게임 Cruis'n Blast를 출시하였고, 2021년에는 닌텐도 스위치 버전을 출시하였으며 PC 버전 출시도 준비하고 있다. 뿐만 아니라 AMC 쇼를 기반으로 한 워킹데드 아케이드게임 'The Walking Dead'의 닌텐도 스위치 출시도 앞둔 상태이다. Cruis'n Blast는 회사의 첫 번째 콘솔 게임으로 아케이드게임뿐만 아니라 콘솔, PC로의 진출을 통해 사업을 다각화하려는 회사의 노력을 엿볼 수 있다.

<표 5> RAW THRILLS IP 중심의 게임기

Fast & Furious Arcade (드라이빙, 유니버셜스튜디오 IP)	MotoGP™VR (라이드, VR, 도루마IP)	King Kong of Skull Island™VR (라이드, VR, DeVito ArtWorks, LLC, 2017)
Minecraft Dungeons Arcade (사격(4인)온라인코인업,카드벤딩게임,2021 Mojang AB IP)	Halo Fireteam Raven™ (사격(4인)Stat's & Rdwards, 2019 Microsoft Corporation IP)	Nerf™Arcade (사격(2인)온라인리더보드, 2019 Hasbro IP)

70) https://www.polygon.com/e3/22535131/cruisn-blast-nintendo-switch-e3-2021

Jurassic Park Arcade™ (사격(2인)Universal City Studios LLC IP)	Super Bikes 3™ (라이드, Yamaha Motor IP)	Nitro Trucks (드라이빙, 2020 Play Mechanix, Inc IP)
Big Buck Hunter Reloaded™ (Mechanix, Inc.Mechanix, Inc.IP)	Bust-A-Move Frenzy™ (버블버블, TAITO CORPORATION 1994 IP)	Cruis'n Blast™ (드라이빙, 2016 Nintendo IP)
Injustice Arcade™ (카드, Warner Brothers IP)	Space Invaders Frenzy (bluster, Taito Corporation IP)	The Walking Dead (2016 AMC Film Holdings LLC IP)

다) BAY TEK Entertainment

미국 아케이드게임 산업의 대표적인 제조업체로 1977년 설립되어 점수보상형 아케이드게임을 통해 수익을 창출하는 가족 소유 및 운영 기업이다. 미국 중서부 위스콘신(Wisconsin)주 풀라스키(Pulaski)에 본사를 두고 있으며 그룹 사에 총 515명의 직원을 보유 중이다.

○ Dimensional Branding Group 인수[71]

2018년 멀티플랫폼 엔터테인먼트 회사가 되기 위한 노력의 일환으로 캘리포니아에

71) Foster, E (2018, January 4). Bay Tek Games acquires Dimensional Branding Group. kidscreen.

기반을 둔 라이센스 및 브랜딩 회사인 DGB(Dimesional Branding Group)를 인수하였다. DGB는 장난감, 출판 및 게임 환경에 대한 경험을 바탕으로 엔터테인먼트, 인터랙티브 및 디지털 브랜드 채널을 보유하고 있으며, Skee-Ball, Jenga, Sony Playstation, Talking Tom, Angry Birds을 고객으로 보유 중이다. 이번 DGB 인수를 통해 Bay Tek Games는 새로운 IP, 장기 마케팅 및 라이센싱 전략 비전을 개발하면서 단순 게임 회사를 넘어서 멀티플랫폼 엔터테인먼트 회사로의 확장을 위해 노력하고 있다.

○ 주력 아케이드게임 'Skee-Ball'의 미니어쳐 홈 버전 출시[72]

코로나19로 인해 많은 아케이드게임 업계는 큰 타격을 입었다. 2020년 3월에는 한 달 동안 회사 문을 닫은 적도 있었다.[73] Bay Tek Enteratainment는 이에 대한 타개책으로 2020년 7월 주력 아케이드게임인 'Skee-Ball' 의 미니어쳐 홈 버전을 시장에 출시했다. 기존 게임기에 비해 더 가볍고 작으며 조립하기 쉬운 형태이지만 게임장에서 플레이하는 것과 동일한 경험을 선사하기 위해 많은 노력이 필요했다. 홈 버전은 프리미엄과 디럭스 두 버전이 제작되었고, 홈버전에는 아케이드 모델에는 없는 옵션이 추가되었다. 디럭스에는 2인용 모드, 프리미엄은 6인용 모드와 6가지 게임 플레이 버전이 추가되었다,

[그림 22] 'Skee-Ball'의 온라인 및 모바일 카지노 서비스

○ GameCo와 협력하여 'Skee-Ball'을 온라인 및 모바일에 제공[74]

72) Jon Fuller Wisconsin(2020, 12 5). Now You Can Score Big at Home, Thanks to this Wisconsin Business. *spectrum news1*

73) Snook, D(2020.3.20). Bay Tek Entertainment temporarily closes in response to Covid-19. *intergame*

74) Gameco partners with Bay Tek to bring Skee-Ball to Online and Mobile (2020, November 11).

Bay Tek Entertainment는 2020년 11월 온라인 카지노 업체인 ‘GameCo LLC’와 라이센스 파트너십을 체결하여 디지털 카지노 서비스를 제공하는 ‘iGameCo’ 브랜드의 핵심이 되어 ‘iGaming’ 및 모바일 e-sports 컬렉션에 합류하였다. ‘Skee-Ball’은 기존에 모바일 앱에서 3천만 회에 달하는 다운로드 수를 기록했었으며, 이제 카지노 서비스를 통해 플레이어가 실제 돈으로 하우스와 대결하거나 일대일 대결을 통해 자신의 스킬을 선보일 수 있게 되었다.

<표 6> Bay Tek Entertainment 점수보상형 아케이드게임

Axe Master	BIG BASS WHEEL (점수보상형, 휠)	BIG BASS WHEEL PRO (점수보상형, 휠, 30% 적은 면적)
BIG TICKET DROP! (점수보상형 아케이드게임)	Connect 4 Hoops	Connect 5 Hoops HD
Grand Piano Keys (점수보상형 아케이드게임)	HOT SHOT (농구)	HyperNova (점수보상형 아케이드게임)

CASINO,

Lil' Ticket Monsters (점수보상형 아케이드게임)	PIANO KEYS (점수보상형 아케이드게임)	Pop the Lock (점수보상형 아케이드게임)
Prize Hub (경품 자판기)	QUICK DROP (점수보상형 아케이드게임)	ROCK THE RIM (온라인 글로벌 리더보드, 얼굴사진, 이름)
SiNK it SHOOTOUT! (점수보상형 벤딩머신)	SKEE-BALL (점수보상형 아케이드게임)	SKEE-BALL (점수보상형 아케이드게임)
Spin-N-Win! (점수보상형 아케이드게임)	Ticket Monster (점수보상형 아케이드게임)	TOWER OR TICKETS (점수보상형 아케이드게임)

WILLY CRASH (점수보상형 아케이드게임)	WILLY CRASH_mini (점수보상형, small size)	

라) UNIS

유니스는 1993년 중국에서 설립되어 어뮤즈먼트 기기를 개발, 제조, 판매 및 운영하고 있는 기업이다. 현재 UNIS는 60개국 이상에 수출하고 있으며 1,000명이 넘는 직원을 둔 중국 최고의 어뮤즈먼트 기계 제조 및 운영업체이다.

현재 점수보상형 아케이드게임, 아동용 놀이기구, 경품 아케이드게임기, 실내/실외 놀이기구 등 다양한 아케이드게임의 제조사이자 개발자로서 지속적으로 디자인을 혁신하고 제품과 서비스를 개선하기 위한 투자를 지속하고 있다.

<표 7> UNIS TECHNOLOGY-점수보상형 아케이드게임

Star Crusaders Ⅱ (점수보상형 아케이드게임)	Space Raider (점수보상형 아케이드게임)	Emoji Roller (점수보상형 아케이드게임)
Pong Knockout (점수보상형 아케이드게임)	Wicked Tuna 2P (점수보상형 아케이드게임)	Wicked Tuna 4P (점수보상형 아케이드게임)

Pogo Jump DLX (점수보상형 아케이드게임)	BIGFOOT Crush (점수보상형 아케이드게임)	Ticket Dome (점수보상형, 티켓롤)
Disc It For Tickets (점수보상형 아케이드게임)	To Tha Net Jr. (점수보상형 아케이드게임)	To Tha Net (점수보상형 아케이드게임)
ZOMBIE NIGHT (점수보상형 아케이드게임)	JETBALL ALLEY TWIN (점수보상형 아케이드게임)	JetBall Alley (점수보상형 아케이드게임)
Coconut Bash Twin (점수보상형 아케이드게임)	Wildlife Pics (점수보상형 아케이드게임)	Treasure Cove (점수보상형 아케이드게임)

Lane Master Pro Tournament Edition (점수보상형 아케이드게임)	Pirate's Hook 4 Player (점수보상형 아케이드게임)	Pirate's Hook 2 Player (점수보상형 아케이드게임)
Pin Setter (점수보상형 아케이드게임)	Lane Master Twin (점수보상형 아케이드게임)	Fire Heroes (점수보상형 아케이드게임)
Extreme Shot (점수보상형 아케이드게임)	Duo Drive (점수보상형 아케이드게임)	Ducky Slash (점수보상형 아케이드게임)
Dizzy Lizzy (점수보상형 아케이드게임)	Dino Pop (점수보상형 아케이드게임)	Coconut Bash (점수보상형 아케이드게임)

PONG Cocktail (점수보상형 아케이드게임)	PONG Arcade (점수보상형 아케이드게임	Astro Invasion (점수보상형 아케이드게임)

마) Coastal Amusement

Coastal Amusement는 1988년 뉴저지(New Jersey) 레이크우드(Lakewood)에 설립되었으며, 티켓 교환 게임, 크레인 및 코인 푸션의 개발/제조/수입을 영위하는 업체이다.

○ Amusment Expo International(AEI)에서 AMOA Innovator Award 수상

Coastal Amusement는 2022년 미국 라스베이거스에서 열린 Amusment Expo International(AEI)에서 AMOA Innovator Award을 수상했다. Coastal Amusement의 2인용 비디오 아케이드게임 'Break the Plate'의 독창성과 우수성이 인정받았기 때문이다.

게임개발업체이자 경쟁자인 Raw Thrills가 블록 게임인 아케이드용 Q*Bert의 새 버전을 준비하였지만 결국 실패로 돌아갔다. 하지만 Coastal Amusement는 2017년 Qubes 출시에 성공하며 비디오 게임 서킷에 중점적으로 투자하고 있다.

<표 8> Coastal Amusement 점수보상형 아케이드게임

BREAK THE PLATE (카니발, 리뎀션)	RING TOSS Jr. (카니발, 리뎀션)	GALAXY RANGERS (슈팅, 리뎀션)

DINOSAUR ERA (점수보상형 아케이드게임)	ICE WALKER (점수보상형 아케이드게임)	PLINKO (점수보상형 아케이드게임)
ZOMBIE LAND (점수보상형 아케이드게임)	RING TOSS (점수보상형 아케이드게임)	SNOW DAY (점수보상형 아케이드게임)
BOARDWALK BIG SPIN (리뎀션, 스핀)	WILD WEST SHOOTOUT (점수보상형 아케이드게임)	BUGCRUNCHER (점수보상형 아케이드게임)
ZOMBIE LAND BATTLE (점수보상형 아케이드게임)	BLACK HOLE (점수보상형 아케이드게임)	3RING CIRCUS (점수보상형 아케이드게임)

PLANET TICKETS (리뎀션, RFID, 티켓볼)		

바) LAI(Leisure & Allied Industries)

LAI(Leisure & Allied Industries) 그룹은 1958년 호주 퍼스(Perth)에서 시작한 FEC(Family Entertainment Center) 개념의 초기 선구자로 1978년 FEC인 Timezone 브랜드를 시작했다. Timezone은 현재 전세계 230개 이상의 복합여가기설 시설을 운영하는 호주 지역의 선도적인 FEC 운영업체다.

LAI Games는 50년 이상 아케이드 및 오락 게임을 제작해 왔으며 코인 및 카드로 작동하는 경품 아케이드게임, 점수보상형 아케이드게임, 사진 부스, 아동 놀이기구, 비디오 및 신규 게임을 개발, 제조 및 판매하고 있다.

AMOA Innovator Award를 포함하여 많은 상을 수상했으며 개발 단계 후 LAI Games는 ISO9001 승인을 받은 10만 평방피트 규모의 특수 목적 공장에서 대량 생산에 앞서 서비스 신뢰성과 수익 성능에 대해 엄격한 현장 테스트를 진행한다.

FEC 매장 운영자에게 수익 관리 시스템, POS 솔루션, 무현금 직불 카드 판독기, 발권 솔루션, 비즈니스 인텔리전스 보고, 파티 플래너, 경품 카운터 솔루션, 모바일 서비스, 전자 사물함 시스템, 오락 및 아케이드게임의 전체 포트폴리오를 제공함으로써 소비자 접점에서 높은 수준의 만족도를 제공하기 위해 노력한다.

모회사인 Helix Leisure의 Embed사는 최초의 색상 변경 FEC 카드 판독기인 All-in-One Color-GloTMHD를 만들어 무현금 직불 카드 시스템의 글로벌 표준을 설정했다. Embed 및 The Locker Network와 함께 LAI Games는 전세계에 위치한 사무실, 사내 개발, 디자인 및 제조로 구성된 광범위한 네트워크를 통해 지속적인 혁신과 성장을 도모하고 있다.

<표 9> LAI GAMES 리뎀션게임

RICK AND MORTY (코인푸셔, 티켓리뎀션)	ASPHALT 9 LEGENDS ARCADE VR (VR)	FGTEEV:OUT OF TIME (점수보상형 아케이드게임
VIRTUAL RABBIDS:THE BIG RIDE ULTRA HD (VR)	ASPHALT LEGENDS ARCADE 9 (5D Simulator)	Angry Birds Coin Crash! (점수보상형 아케이드게임)
SLAM 'N' JAM ULTRA (점수보상형 아케이드게임)	HYPERPITCH (점수보상형 아케이드게임)	PEARL FISHERY (코인푸셔, 티켓리뎀션)
TOY FRENZY (점수보상형 아케이드게임)	HYPERSHOOT (점수보상형 아케이드게임)	LET'S BOUNCE (점수보상형 아케이드게임)

SPEED OF LIGHT (점수보상형 아케이드게임)	MEGA STACKER (점수보상형 아케이드게임)	MEGA STACKER (점수보상형 아케이드게임)

사) WAHLAP(화립과기)

중국 광저우에 2010년 설립된 회사로 쌍방향 아케이드게임 및 실내 복합여가시설용 제품을 연구, 개발하는 기업이다. Bandai, SEGA, MS, Xbox, Raw Thrill, Konami, Taito, Andamiro 등 세계적으로 유명한 많은 게임개발사와 장기적인 전략적 파트너십을 구축하고 있다.

100개 이상의 저작권과 특허를 보유하고 있으며, 매년 국내외 아케이드게임 산업 대회에서 수상하고 있다. 또한 CE, PSE, TUV, SGS, FC, CCC, CQC IQNET AEO 등의 인증을 보유하고 있다.

<표 10> WAHLAP(화립과기)

ASPHALT9: LEGENDS ARCADE DX	HALO: FIRETEAM RAVEN	ASPHALT9:LEGENDS ARCADE DX
CRAZY RAFTING	HALO: FIRETEAM RAVEN	TOMB RAIDER

MONSTER EYE 2	ZET BALSTER	
PAC-MAN PANIC (점수보상형 아케이드게임)	KICK MANIA (점수보상형 아케이드게임)	GREEN SWAN (점수보상형 아케이드게임)
LUBBER JACK	PUZZLE MONTER	HERO OF ROBOTS-TRANSFORM

2) 유통

가) BETSON Enterprise[75]

Betson Enterprise는 1960년에 설립되어 미국 뉴저지주에 본사를 두고 있다. 주크박스, 당구 장비, 크레인 및 비디오 게임과 같은 아케이드게임을 유통하는 업체이다. FEC 디자인 컨설팅도 진행하고 있으며, 점수보상형 아케이드게임기에서 사용하는 경품과 사무실 커피 등의 서비스 관련 사업도 포함하고 있다. 1,000개 이상의 아케이드게임기를

75) BETSON 홈페이지(https://www.betson.com/)

유통하고 있으며 아케이드게임 주요 제조사인 RAW THRILLS, ADRENALINE, ANDAMIRO, Bay Tek, COASTAL AMUSEMENT, ICE, KOMUSE, LAI 등의 제품을 취급한다.

유통을 위한 게임분류는 △비디오게임, △핀볼게임, △점수보상형 아케이드게임, △푸셔, △VR, △VR, △주크박스, △농구, △풀테이블로 한다.

[그림 23] Betson 홈페이지

○ 라스베이거스 복합여가공간 건설[76]

2022년 9월 네바다 라스베이거스에 45,000 평방피트 규모의 복합여가공간을 건설할 예정이라고 발표했다. 이 시설에는 오락 장비, 부품 및 게임 모니터를 위한 다목적 사무실 위치 및 유통 시설이 들어설 전망이다. 게임 분야 확장을 위한 교두보인 것이다. 복합여가공간은 제조업체 및 공급업체가 다수 포진해있는 라스베이거스에 위치하여 Betson의 중앙 유통 센터 역할을 할 것이며, 해당 지역 카지노 및 제조업체와 더 긴밀한 협력 관계를 구축할 것이다.

나) BMI Gaming[77]

BMI Gaming은 1400개 이상의 제품을 취급하는 아케이드게임기 도매상으로 전세계 19개 업체의 제품을 유통·공급하고 있다. 주요 제조사로는 2022년 IAAPA 전시회에 참가한 Adrenaline, Family Fun, Andamiro, Bay Tek, SEGA, ICE, Coastal Amusement, Unis, Namco Bandai 등이 있다. 그 외 제조사로는 전자결제시스템업체인 Embed와 VR 업체인

76) Betson Enterprises to open facility in Las Vegas, moving closer to the gaming industry (2022, September 8). *ipminpark magazine*,

77) BMI GAMING 홈페이지(https://www.bmigaming.com/games-arcade-redemption-games.htm)

DOF의 제품도 취급하는 것으로 조사되었다.

[그림 24] BMI Gaming 홈페이지

유통을 위한 점수보상형 아케이드게임은 △점수보상형 아케이드게임 아케이드게임 △비디오 리뎀션 아케이드게임 △프라이즈 리뎀션 아케이드게임 △코인/토큰 푸셔 아케이드게임 △에어/워터/건 점수보상형 아케이드게임, △앨리롤러/스키볼 리뎀션게임, △프라이트 크로우/크레인 점수보상형 아케이드게임, △슈팅 갤러리 점수보상형 아케이드게임, △스포츠 점수보상형 아케이드게임, △터치스크린 점수보상형 아케이드게임, △휠/스피너 점수보상형 아케이드게임, △웨커/해머 점수보상형 아케이드게임으로 세분류하고 있다.

다) Moss Distributing

1964에 설립된 Moss Distributing은 미국 중서부 지역에 동전 투입식 오락제품을 유통하고 품질관리 및 서비스를 제공한다. 시장에 출시되는 제품을 신속하게 소개하는 것으로 유명하다. 본사는 아이오와(Iowa)주 디모인(Des Moines)에 있으며 미주리 캔자스시티, 미네소타주 미니애폴리스 위스콘신주 밀워키에 지사를 두고 있다. 직원은 약 50명으로 디지털 주크박스 제조업체인 TouchTunes의 유통업체 중 1위를 차지하였으며 SEGA, Namco Changer, ICE, Bay Tek 등의 제품을 취급한다.

[그림 25] Moss Distributing 홈페이지

유통 제품 분류는 아케이드게임에 대한 세부 분류를 제공하며 △에어하키, △바케이드, △배스킷볼, △체인저, △크레인, △주크박스, △포토부스, △핀볼, △풀테이블, △비디오게임, △VR 등으로 제시하며 점수보상형 아케이드게임에 대한 세부 분류는 제공하지 않는다.

라) Player One Amusement Group

Player One Amusement Group은 캐나다 온타리오(Ontario)주 토론토(Toronto)에 본사를 둔 유통회사로 2012년 설립되어 캐나다와 미국 전역에 25개의 사무소에서 550명 이상의 직원을 고용하고 있다. 볼링장, 레스토랑, 아케이드, 쇼핑센터 및 워터파크와 관련한 사업을 진행하고 있으며 토탈솔루션에는 영업 및 유통, 머천다이징 및 부품, 서비스 등이 포함된다. 현재 3,800개 이상의 위치에서 37,000개 이상의 장비를 운영하고 있으며 전세계 고객을 대상으로 맞춤형 엔터테인먼트 및 오락 솔루션을 제공한다.

마) Shaffer Distributing Company

1929년에 설립된 동전 투입식 아케이드게임, 점수보상형 아케이드게임, VR, 디지털 주크박스, 벤딩 머신 등을 취급하는 선도기업이다. 오락기 및 자판기 업계의 모든 주요 장비 제조업체를 대표하는 유통업체로 미국 전역에 있는 대학, FEC, 아케이드 볼링 센터, 영화관, 리조트, 워터파크 및 복합여가시설에 다양한 장비와 부품, 서비스를 판매한다.

장비 판매 외에도 대출기관과의 네트워크를 통해 금융 및 임대 서비스를 제공하고 있다. 또한 컨설팅, 아케이드 디자인・테마・레이아웃 등에 대해 교육 판매 후 지원 및 유지 관리 프로그램을 포함한 전문적인 서비스 포트폴리오를 제공한다.

해당 업체는 제품 유통을 위한 게임 분류로 크게 △자판기(Vending Equipement), △어뮤즈먼트와 엔터테인먼트(Amusement&Entertainment), △음악, △VR로 제공하고 있으며, 점수보상형 아케이드게임에 대한 세부분류는 가지고 있지 않다.

바) 소결

본 연구에서 점수보상형 아케이드게임기를 제조하는 업체는 1958년에 설립된 LAI를 필두로 대부분 아케이드게임이 활황기를 이루던 1970년대에서 80년대 후반에 설립되어 지금까지도 전통의 강호로 남아있다. 그러나 중국을 기반으로 하는 UNIS가 1993년, 화립과기가 2010년에 설립되어 전세계 리뎀션 및 아케이드 게임기의 시장에서 세를 확장하고 있다는 점과, 2001년에 설립된 Raw Thrills가 가상현실 게임과 결합한 새로운 종류의 점수보상형 아케이드게임을 개발하여 인기를 끌고 있다는 점은 주목할 만하다.

또한 기존의 강자들도 영화나 스포츠와의 적극적인 IP체결, 온라인과의 결합을 통한 멀티플랫폼으로의 확장을 추진하고 있다는 점은 시사하는 바가 크다. 현재 아케이드게임 업체는 게임기 제조나 유통에 머무르지 않고 각 지역의 기업과 전략적인 협약을 통해 FEC 시장에도 꾸준히 진출하고 있다는 점도 주목할 만하다.

라. 점수보상형 아케이드게임기 현황

1) 점수보상형 아케이드게임기 특성

가) 여럿이 함께할 수 있는 게임

IAAPA에 참여한 기업들의 점수보상형 아케이드게임기는 여러 명이 동시에 플레이하는 방식의 게임기가 많이 눈에 띄었다. 동시에 플레이 가능한 인원은 적게는 2명에서 많게는 10명까지 가능한 것이 확인됐다. 다인(多人)이 플레이할 수 있게 제작된 기계의 경우 동시에 플레이어 모두가 준비 신호를 보내야 게임이 가능한 게임기도 있으며, 이 경우

다른 게임 플레이어가 도착하여 준비하기를 기다리거나 혹은 같이 게임을 진행할 플레이어를 모집해야 한다. 최근 점수보상형 아케이드게임기는 여러 사람이 함께 어울릴 수 있는 방식으로 변화하고 있다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 26] 여럿이 함께할 수 있는 게임

나) 전통적인 카니발 게임 세트의 대형화

마을 축제에서 기구를 통해 즐기던 전통적인 카니발 게임의 경우 게임 세트가 대형화되고 더 많은 사람들이 동시에 게임을 진행하는 방식으로 변화하고 있다. Whopper water, Water game fun 등은 물총으로 작은 구멍에 물을 계속적으로 쏘아 넣어 그 양에 따라 참가한 개인의 인형이 위로 올라가며 순위가 매겨지는 게임으로 남녀노소 모두 간단하게 참여할 수 있다. 이 게임의 세트 역시 10명 이상의 규모 부스와 함께 게임을 진행하는 진행자와 높은 인형의 위치, 화려한 조명의 사용으로 사람들의 시선을 사로잡는다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 27] 대형화된 카니발 게임 세트

다) 경쟁을 통한 티켓 획득

점수보상형 아케이드게임은 게임과 보상을 통해 성취감을 느끼는 것이 핵심이다. 이러한 게임 방식은 현재도 유지하고 있으며, 전통적인 방식과 현대의 기술이 어우러진 방식으로 게임이 한층 발전되고 있다. Ballon Bust라는 게임은 풍선 모양의 플라스틱 구형에 고무공을 던져 불을 끄는 방식이다. 이때 함께 설치된 게임기의 플레이어들과 경쟁하게 되며 순위가 매겨진다. 아래의 사진에서는 3대의 게임기가 설치되었으며 플레이하는 2명의 중 1명이 승리하게 되고, 이때 이긴 사람은 종이 티켓을 받게 된다. 이 종이 티켓이 점수보상형 아케이드게임의 가장 기본적이고 원초적인 형태이다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 28] 경쟁을 통한 티켓 획득

아래 사진과 같이, 동시에 공을 던져 뚫린 구멍에 넣게 되면, 위에 있는 경주마가 달리고, 가장 먼저 결승점에 도착한 사람이 승리하여 티켓을 받게 되는 게임 역시 사람들의 경쟁심을 자극하여 매우 집중하여 게임이 진행된다. 움직이는 개인 캐릭터는 매우 아날로그적인 방식으로 제작되어 오히려 게임 이용자가 자신의 캐릭터 말을 더욱 친밀하게 느끼게 한다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 29] 경마 분위기의 경쟁 게임

라) 신체활동을 통한 보상

점수보상형 아케이드게임개발사들이 가장 중요하게 생각하는 방식 중 하나는 신체활동을 통한 재미를 추구한다는 점이다. 복잡하지 않고 간단한 방식의 신체활동과 그 스킬을 갈고 닦아 플레이어가 성취감을 느끼게 하는 데 중점을 둔다. 아래의 게임과 같이 단순한 매달리기, 혹은 간단하게 발을 바꾸며 뛰는 점프 등의 방식으로 게임을 진행하고 해당 게임에 대한 티켓 보상을 받는 것이 그 예이다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 30] 신체활동 게임과 티켓 보상

마) 실내에서 즐기는 현장감

또한 실외 스포츠를 실내에서 그 감각을 느낄 수 있는 방식으로 발전하고 있다. 특히 이번 IAAPA 게임쇼에서는 골프 콘텐츠와 관련한 게임기가 등장했는데 아래의 골프 게임기의 경우 게임 보드 중앙에 있는 볼을 굴려 스윙의 세기나 각도 등을 설정할 수 있게 만들어 졌다. 이러한 게임의 세부사항을 조절할 수 있는 볼은 매우 부드럽고 섬세하여 미묘한 터치와 움직임도 반영하여 작동하는 스킬을 연마할 필요성을 느끼고, 그 섬세함이 골프 스크린을 보며 게임에 대한 집중력을 상승시키는 작용을 한다. 낚시 게임의 경우 디지털 화면을 통해 바다의 상황과 물속 상황 등을 보여주며 실제와 같이 낚시 바늘을 바다에 던지는 캐스팅과 줄을 감아올리는 릴링 행위를 통해 실제 바다에서 낚시를 즐기는 듯한 기분을 느낄 수 있다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 31] 현장감을 느낄 수 있는 게임

바) 단순하고 직관적인 게임

점수보상형 아케이드게임은 지속적인 도전을 통해 스킬을 습득하고 성취감과 즐거움을 느낄 수 있는 스킬 기반 게임이다. 이러한 장르적 특성은 게임개발에도 나타나고 있다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 32] 단순하고 직관적인 게임 (1)

4개의 피아노 건반(PIANO KEYS)을 화면에 나타나는 순서대로 빠른 속도로 눌러 플레이어가 정해진 시간 동안 얼마나 많은 건반을 누를 수 있는지에 따라 점수와 티켓을 부여하는 게임, 말을 타듯이 하마(HIPPO)를 타고 중앙에 나타난 공들을 빠른 속도로 입

안으로 끌어들여 가장 많은 공을 차지하는 사람이 승리하는 게임, 떨어지는 공을 변하는 구멍의 색깔에 따라 높은 점수가 부여된 구멍에 넣어 점수를 획득하는 방식들이 있다. 또한 버튼 혹은 레버, 회전식 다이얼과 휠을 조정하는 방식으로 플레이하는 게임들은 감각적이고 직관적인 스킬 습득을 요한다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 33] 단순하고 직관적인 게임 (2)

사) 고전의 디지털화/리메이크한 게임

클래식은 영원하다는 표현과 같이 전설적인 고전 게임들을 다양한 방식으로 재제작되고 있다. 특히 비디오 게임이었던 팩맨의 경우 다양한 형태의 기기로 나타나고 있으며, 팩맨의 입에 공을 넣는 형태 점수보상형 아케이드게임과 테이블 형태의 게임기, 그리고 8명의 플레이어가 동시에 게임을 할 수 있는 형태가 있다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 34] 리메이크 게임

아) IP 중심의 게임

원작 IP의 사용은 점수보상형 아케이드게임기 혹은 아케이드게임기 제작에서 매우 중요해졌으며 IP 확보를 위한 노력과 함께 로열티와 관련한 비용은 업계의 부담이 되기도 하는 상황이다. 하지만 이번 게임쇼에 등장한 게임기들 역시 유명한 원작을 기반으로 한 스토리와 화려한 디자인을 선보인 게임기들이 다수였다. IP 기반의 게임기는 주로 사격, 모터사이클, 카레이싱, 스포츠 그리고 코인푸셔 형태가 주를 이루었다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 35] IP 중심의 게임

자) 디지털과 물리적 게임의 결합

전통적인 카니발 게임에서 공던지기, 사격 혹은 물총 게임 등 실물로 제공되었던 타깃들이 화면 속으로 들어가 실물이 아닌 영상으로 제공된다. 터치스크린, LED 기기를 이용한 게임기의 변화는 닷지볼, 농구 등 스포츠 게임기의 형태 변화에도 영향을 미쳤다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 36] 디지털과 물리활동 결합 게임

차) 화려한 디스플레이와 과감한 구성의 게임

아케이드게임은 단순하고 직관적인 게임이기 때문에 더욱 화려한 외관과 과감한 작동 방식을 플레이어에게 제공하여 게임을 하는 재미를 배가시키고 있다. 전시회장에서 확인한 게임기들은 LED를 이용한 화려한 조명 장식과, 유명 원작을 바탕으로 한 디자인, 그리고 플레이어가 온몸을 사용해야 할 정도로 커다란 작동 장치로 제작되어 있었다. 시선을 사로잡는 디자인과 작동 방식은 비단 플레이어뿐만 아니라 옆에서 게임을 지켜보는 구경꾼들에게도 커다란 즐거움을 선사한다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 37] 화려한 디스플레이로 된 게임

카) 유아들을 위한 점수보상형 아케이드게임

3세~7세를 대상으로 한 점수보상형 아케이드게임기의 경우 작은 탈 것의 형태로 제작되었으며 탑승 후 그 안에서 게임을 할 수 있다. 특이한 점으로는 점수보상과 함께

게임이 끝나면 사진이 찍히고 그 사진을 실물로 프린트하여 제공한다는 것이다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 38] 유아용 점수보상형 아케이드게임

타) 메달 게임과 카드 교환

코인 드랍 형식의 메달 게임은 코인/메달 혹은 구슬 형태의 충전물로 구성이 되어 있으며 이벤트 보상으로 스포츠선수, 유명 영화 혹은 애니메이션 등의 카드가 포함되어 있다. 이전에는 메달을 떨어뜨려 밀려난 메달을 직접 제공되었으나, 현재는 메달은 기기 안으로 들어가고 해당 점수가 누적되어 점수로 지급되는 형태로 변경되었다. 또한 IP가 있는 메달 드랍 게임기의 경우 보너스로 카드가 지급되기도 하며 별도의 보상 기기가 존재하여 게임 포인트로 IP 카드로의 교환이 가능하다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 39] 메달 게임과 카드 교환 게임

파) 전자결제/e-카드 시스템

점수보상형 아케이드게임의 전자결제 시스템에 대한 많은 관심과 이행이 확인되었다. 대부분의 기기들이 코인 투입구나 e-카드 결제 시스템을 따로 설정하지 않고 기기를

전시하였으나 일부 기기들은 신용카드, e-카드시스템으로 세팅된 기기를 전시하여 편리한 결제 방식과 점수 관리 방식을 확인할 수 있도록 진행하였다. 심지어 전자결제 방식은 종이 티켓을 발행하는 전통적인 형태의 카니발 게임기에서도 이용이 확인되었다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 40] 전자결제 시스템

하) 티켓포인트 크레인 게임

마지막으로 전시회에는 많은 크레인 기기가 전시되었다. 단순 인형이나 상품이 아닌 티켓 점수가 쓰여진 링을 뽑을 수 있는 기기들도 많이 확인되었다. 이 보고서에서 점수보상형 아케이드게임은 스킬을 이용한 게임을 통해 점수를 보상받는 형태의 점수보상형 아케이드게임을 의미하기 때문에 크레인 게임은 경품 아케이드게임으로 분류하여 점수보상형 아케이드게임에서는 제외된다. 하지만 본 보고서의 내용과는 조금 다른 방식이나, 게임을 통해 점수를 얻는 방식이기에 함께 작성한다.

*자료: 출처 현지조사

[그림 41] 티켓포인트 크레인 게임

2) 시사점

코로나로 인한 3년간의 긴 침묵을 깨고 돌아온 2022년 IAAPA 엑스포는 그동안 불황 속에서도 끊임없이 새로운 비즈니스 혁신과 기술을 고민한 게임업체의 노력이 집약된 공간이었다. 전시회를 통해서 현재의 점수보상형 아케이드게임기 시장의 몇 가지 트렌드를 확인할 수 있었는데, 몇 가지 특징으로 모아 정리하자면 다음과 같다. 첫째, 여러 명이 함께하거나 경쟁할 수 있는 게임기의 유행과 게임기의 대형화이다. 이는 코로나19 기간 동안 억눌렸던 사회적 교류의 장으로서의 아케이드게임센터의 역할을 단편적으로 보여준다.

두 번째로 신체활동과 실내에서 실외 스포츠를 즐기는 듯한 현장감을 주는 게임기가 인기를 끈다는 점이다. 셋째는 클래식 게임의 리메이크와 디지털과 물리적 게임의 결합이다. 점수보상형 아케이드게임은 아무래도 단순하고 직관적인 규칙을 위주로 하다보니 시리어스 게임처럼 복잡한 세계관을 필요로 하지 않는다. 따라서 기존의 유행했던 개념을 바탕으로 리메이크를 하거나 비디오와 물리성을 조합함으로써 변주를 주는 방식을 택하였다. 넷째는 화려함과 친숙함의 조화이다. 유명 영화나 캐릭터, 스포츠 스타에 대한 IP를 획득함으로써 이목을 끌고 화려한 디스플레이와 하우징으로 이용자의 시선을 끌고자 하였다.

이러한 트렌드 외에도 이번 IAAPA를 통해 확인할 수 있었던 큰 변화는 전자결제와 e-카드 시스템의 적극적인 사용이다. 종이 티켓에 향수를 느끼는 아케이드게임 올드팬들도 물론 존재하지만, 현재의 점수보상형 아케이드게임 티켓의 대세는 현대적 전자결제와 e-카드 시스템임을 확인할 수 있었다.

6. 점수보상형 아케이드게임의 유형 구분

가. 경품지급 방식 구분

1) 점수보상형 아케이드게임(리뎀션)

점수보상형 아케이드게임(리뎀션)은 스킬을 기반으로 한 게임으로 높은 점수를 획득한 이용자에게 경품과 교환할 수 있는 티켓 등을 배부하는 방식으로 보상을 준다. 이용자는 티켓을 모아서 경품교환소에서 더 높은 경품을 받으려고 한다. 티켓형 점수보상형 아케이드게임기는 티켓 배출기 모듈을 탑재되어, 게임 결과에 따라 티켓이 발급된다.

경품 아케이드게임은 클로 머신이나 크레인 게임으로 이용자가 조이스틱이나 버튼을 조작하여 상품을 직접 기계에서 빼내는 방식으로 매 게임마다 경품 지급 여부가 결정된다. 이에 비해 경품 아케이드게임은 경품의 유형을 다양화할 수 있고 티켓을 많이 모을수록 더 좋은 경품을 얻을 수 있어서 이용자가 게임 스킬을 늘리고자 하고, 여러 번 게임을 하게 만드는 유인으로 작동한다.

점수보상형 아케이드게임은 FEC와 같은 복합여가시설에 특성화된 아케이드게임이다. 사탕, 플라스틱 거미 인형, 장난감 반지에서부터 고가의 전자제품이나 스포츠 장비에 이르기까지의 상품으로 바꿀 수 있는 티켓이나 토큰이 나온다. 이러한 게임은 보통 경품 전시가 가능한 상품교환센터 근처에서 이루어진다.

2) 경품 아케이드게임

경품 아케이드게임은 자판기형 게임, 머천다이저 게임(Merchandiser Game), 혹은 프라이즈 게임이라고 하며 게임기 자체에서 바로 경품을 받을 수 있는 게임이다. 이용자는 본인들의 스킬을 확인하는 동시에, 바로 사진이나, 제품을 뽑기 위해 이 게임을 한다.

크레인(Crane)/클로(Claw) 게임이나 코인/토큰 푸셔 게임은 모두 이용자가 지정된 디스플레이 구역 안에서 원하는 경품을 얻기 위해서 이동시키는 게임이다. 가장 흔한

종류는 크레인인데, 경품을 획득하기 위해서 클로 모양의 고리를 적당한 힘으로 조절하는 것이다.

코인/토큰 푸셔 게임은 메달 게임이라고도 부르며 코인이 쌓여 있는 기계 속에 코인을 떨어뜨려서 다른 코인들을 밀어내 이 경품을 획득하는 게임이다. 코인 자체를 획득하는 경우도 있고, 코인 위에 있는 다른 아이템(카드나 인형)을 선반으로 떨어지게 하는 경우도 있다. 획득한 동전을 티켓이나 경품으로 교환하거나, 코인 대신 사탕이나 다른 공으로 대체하는 경우도 있다.

나. 장르 구분

한국콘텐츠진흥원에서는 아케이드게임 장르를 크게 퍼즐, 레이싱, 슈팅, 스포츠, 리듬, 프라이즈, 체감형으로 구분하여 각종 통계 조사를 진행하였다. 그러나 점수보상형 아케이드게임에서 실제로 구현되는 게임 장르에는 차이가 있어 이에 따라 게임 장르를 구별하고자 한다.[78]

1) 스포츠 게임

스포츠 게임은 실제 스포츠 종목의 움직임 방식이나 게임 규칙을 아케이드 환경에 맞게 변형시킨 게임이다. 신체의 움직임을 유도하여 운동 효과를 줄 수 있는 게임도 있고, 스포츠 방식만 모방해서 콘트롤러를 조작하는 경우 신체의 움직임이 거의 없는 경우도 있다. 실제 운동 효과를 주는 스포츠 게임에는 농구게임, 에어하키, 스키 볼(Skee Ball)이나 볼링처럼 레인에 공을 굴리는 게임인 앨리 롤러(Alley Roller), 복싱, 다트, 돔하키, 골프 등이 있다.

이런 게임은 직접 공을 던져 맞추거나, 골대에 넣거나, 공을 굴리는 방식, 혹은 펀치볼에 펀치를 하는 방식 등이 있고, 혹은 여러 선수의 모형을 하나의 막대기에 연결하여 이것을 조절함으로써 점수를 내는 방식(돔하키, 버블하키, 버블축구)이 있다. 또 스포츠 종목은 아니지만 낚시 게임이나 시간에 맞춰 점프를 하는 게임(줄넘기게임)

78) BMI Gaming, 아케이드게임기 및 VR 게임의 글로벌 유통업체

종류도 모두 이 스포츠 게임으로 분류할 수 있다.

스포츠 종목의 속성만 빌린 채 동작 자체는 실제와 다른 경우도 있는데, 예를 들어 공이 오는 타이밍에 맞춰 배트 대신 콘트롤러를 조작해서 공을 맞히는 게임 등이 있다.

<표 11> 스포츠 게임

제조업체	게임	비고
스포츠 모션	Basketball Pro	안다미로
스포츠 속성	Bobblehead Baseball(야구 규칙을 적용한 비디오 게임) Soccer Safari Spongebob, Spongebob Soccer Stars(콘트롤러로 축구 슛 넣는 게임) Baseball Pro Arcade(야구 게임룰을 적용한 게임),	안다미로

2) 슈팅 게임

총을 쏘는 동작을 포함한 게임이다. 게임 방식은 비디오 게임의 경우 총기를 모사한 조작장치를 입력장치로 사용하는 방법과 총기 안에 공이나 물 혹은 공기분사를 사용하여 표적을 맞히는 게임 등이 있다. 점수보상형 아케이드게임에서는 높은 점수의 표적을 맞히거나, 총을 쏴서 구멍 안에 공을 넣고 점수를 합산하는 방식을 취한다.

슈팅 갤러리 게임은 대표적인 카니발 게임으로, 보통 축제 등에서 인형 등의 원하는 경품을 맞추거나, 점수가 높은 표적을 맞혀서 누적된 점수를 경품과 교환하는 방식을 취한다. 슈팅 갤러리 게임의 경우 꽤 넓은 공간에 소품들이 놓여 있는 방식으로 여러 명의 이용자가 동시에 총을 쏘는 방식으로 진행하기도 한다. 원하는 경품을 맞추는 경우는 경품 아케이드게임 특성이 강하다.

양궁이나, 풍선 터뜨리기, 고리 던지기 등의 게임도 이 슈팅 게임의 일종이다.

<표 12> 슈팅 게임

분류	게임	비고
공으로 된 총	Barrel of Laughs	
물총	Clownin' Around, Ducky Splash, Monkey Manis, Pixel Play Water Gun, Rescue One Arcade, Stinky Feet Arcade, Water Blast Arcade	
공기 분사총	Strike Zone, Up & Away Arcade	
슈팅갤러리	Amazon Jungle, Big Al's Garage, Big Top Circus, Clownin' Around, County Fair, Faulty Repair Shop, Pirates Adventure Dead Man's Cove, RabbidsHollywood, Sideshow 1889 Shooting Gallery,	

기타	Ultimate Shot(손잡이를 조작해서 공 던지기) Pixel Chase(공을 던져서 구멍 안에 넣는 게임)	코뮤즈

3) 리듬 게임

리듬 게임은 음악을 기반으로 한 게임으로 리듬이나 음악에 맞춰서 콘트롤러를 조작하거나 동작을 취하는 게임이다. 보통 비디오 게임 형식으로 진행되며 음표나 부호가 낙하하는 것에 맞춰 콘트롤러를 조작하거나 동작을 취하면 된다.

음악을 강조하는 경우 보통 터치형 리듬 게임의 형태를 띤다. 즉, 음악에 맞춰 정확한 타이밍에 특정 버튼을 누르거나, 물리적 악기 형태를 모사한 콘트롤러 즉 기타를 운지하거나 드럼을 치는 것이다.

댄스에 초점을 맞춘 게임은 정해진 박자에 맞춰 게임패드를 발로 밟는 리듬형 게임의 변주 형식이었지만, 이후 팔다리의 움직임을 모두 감지하는 모션 인식을 사용하는 게임으로 발전하였다. 이러한 리듬 게임은 1990년대부터 2000년대까지 아케이드게임장의 중요한 요소로 자리 잡았다.

<표 13> 리듬 게임

분류	게임	비고
음악 게임	Piano Keys, Music Asqare, Grand Piano Keys, Tune Town Music, Drum Vs Piano	
댄스 게임	Disco Duck, Happy Dance, Butterfly Dancing	

4) 레이싱 게임

레이싱 게임은 오토바이나 자동차를 모방한 게임으로 콘트롤러를 조작하여 스피드를 겨루거나 장애물을 통과하는 게임이다. 비단 모터스포츠뿐만 아니라 달리기, 비행기, 요트, 수영, 자전거, 스키, 경마, 우주선 등 다양한 탈 것 혹은 도구를 사용할 수 있다. 보통 실제 제품을 모사한 형태의 전용 컨트롤러를 타거나 조종하며, 비디오 게임의 형태인 경우가 대부분이다.

<표 14> 레이싱 게임

분류	게임	비고
서핑, 달리기	Hot Racers, Surfin Safari(서핑 체감형 비디오 게임), Sonic Dash Extreme(콘트롤러로 조정하는 달리기 게임)	
줄타기	Tight Rope(콘트롤러를 돌려서 조절하는 줄타기 비디오 게임)	안다미로

5) 캐주얼 게임

캐주얼 게임은 보통 온라인이나 모바일 게임에서 간단한 조작으로 짧은 시간동안 즐길 수 있는 게임을 장르 구분 없이 말한다. 이러한 속성을 아케이드게임의 특정 장르에 적용해서 분류해도 크게 무리가 없을 것이다. 캐주얼 게임은 이용자가 지속적으로 시간을 투자하여 레벨과 숙련도를 높이는 하드코어 게임이나, 줄거리와 캐릭터를 파악해야 하는 시리어스 게임과는 정반대로 게임 규칙을 읽을 필요도 없을 정도로 조작도 간단하고 게임도 단순하다.

점수보상형 아케이드게임 중 대표적인 캐주얼 게임 장르에는 공 굴리기 게임(Alley Roller), 바퀴 돌리기 게임(Wheel/Spinner Game), 망치 게임(Whacker/Hammer Game)이 있다.

가) 공 굴리기 게임(Alley Roller)

먼저 스키볼은 공 굴리기 게임의 하나로 공을 경사진 긴 레인의 아래에서 굴려서 표적에 떨어뜨려 득점하는 게임이다. 점수보상형 아케이드게임의 시초라고 할 수 있을 정도로 가장 오래된 클래식 아케이드게임이다. 볼링이 얼마나 많은 핀을 쓰러뜨리냐로 결정된다면, 스키볼은 링으로 된 점수가 각각 다른 표적에 넣은 점수를 합산해서 이에 따른 경품을 부여하는 방식으로 진행된다. 여전히 북미 지역에서는 인기가 많으며, 동호인들을 대상으로 다양한 대회가 개최되기도 한다.

나) 바퀴 돌리기 게임(Wheel/Spinner)

바퀴 돌리기 게임은 돌아가는 바퀴 안에 각각의 점수가 써 있고, 이것을 조정하는 핸들을 돌리고 멈춰서 높은 점수를 획득하는 게임이다. 돌아가는 바퀴 안에 공을 넣고 이 공을 높은 점수가 있는 구멍 등에 안착시키거나, 바퀴를 따라 돌아가는 공이 특정 영역을

지나갈 때마다 타이밍에 맞게 콘트롤러를 누르는 것으로 정확성을 계산하기도 한다.

다) 망치 게임(Whacker/Hammer)

망치게임에는 두더지게임처럼 불특정한 간격을 두고 구멍에서 튀어나오는 물체를 타격하는 게임도 있고, 망치로 특정 부위를 얼마나 강하게 타격했는지로 점수를 측정하는 게임도 있다.

<표 15> 캐주얼 게임

분류	게임	비고
공 굴리기 게임	Skee Ball *Power Roll(손잡이로 공을 굴려서 점수에 맞게 굴리는 게임)	*코믜즈
바퀴 돌리기 게임	Big Bass Wheel, Crazy Curves, Cyclone Arcade, HauntedHouseAdventure, Oct-O-Score, Spin Out, Ticket Monster	
바퀴 돌리기 게임 (국내업체 개발)	Treasure Ship, Ball Runner Black Hole, Tower Crane Good Shot Blackhole Prize(블랙홀 게임을 프라이즈 형으로 변형함)* Paw Patrol(바퀴 돌리기 게임)** Maze Escape(바퀴를 돌려서 공을 구멍에 넣는 게임) Magician's Wheel Gold Rush(바퀴에 공을 굴리는 게임) Fly to Neverland(드럼에 맞춰 높이를 조절하는 게임) UFO Express(스피닝 게임)***	*유니아나 **안다미로 ***코믜즈
망치 게임	Despicable Me Go Bananas Whac-A-Mole Whack N' Win Arcade Spongebob Order Up!(망치 게임)*	*안다미로

라) 낙하 및 장르 결합 게임

이외에도 핀볼이나 낙하물 퍼즐, 근육 기억형 게임, 동일한 모양을 연결하는 게임부터 십자말풀이와 같은 게임도 캐주얼 게임에 속한다. 직관적인 규칙만 숙지하면 누구나 쉽게 여가시간에 즐길 수 있고 진입장벽이 낮다는 점에서 점수보상형 아케이드게임의 여러 장르를 캐주얼 게임으로 통칭해도 무리가 없을 것이다.

<표 16> 국내 업체가 개발한 낙하 및 장르 결합 게임

개발업체	게임	비고
유니아나	Ball Runner(타깃에 공 맞추는 게임) Effel Tower(손잡이를 당겨서 공 넣는 게임) Street Basketball(코인을 링에 넣는 게임) Bicycle(연산 게임),	
코뮤즈	Polar Slide(퍼그를 움직이는 구멍에 넣는 게임) Drop It Drop It(낙하게임) CoCoBowl(콘트롤러 조작해서 공 잡는 게임) Plinko(낙하하는 칩을 콘트롤러로 조작해서 구멍에 넣는 게임) Sonic Blast Ball(낙하게임) Rolly Rolly(낙하게임)	
안다미로	Avengers Infinity Stone Challenge(낙하게임) Spongebob Ticket Coaster(낙하게임) Jurassic World Franchise Mini(트럭을 밀어서 정지시키기) SpongeBob Pirates of Bikini Bottom(공 푸셔 게임) 어벤져스(슈팅과 푸셔가 결합된 게임) Ticket Man(동전 잡는 게임) NFLPA Super Star Football Coins(크레인 게임과 푸셔 게임을 결합) Despicable Me Jelly Lab(낙하게임) Spongebob Pineapple Arcade(잡는 것과 푸셔가 결합된 게임) Monster Catcher(낙하 비디오 게임) WWE Superstar Rumble(낙하게임)	

다. 구동 방식구분

1) 전자기계식(Electro-Mechanical) 게임

전자 기계식 아케이드게임(EM 게임)은 전자 게임과 기계식 게임의 중간에 위치한다. 즉 단순한 전기 회로 및 부품을 사용하여 하드웨어를 물리적으로 구동시키는 게임기이다. 비디오 게임기의 전신으로, 초기에는 슈팅 게임(Rifleman, 1960년대)이나 게임기 내부의 컨베이어 벨트를 연결하여 자동차 운전 느낌을 내는 레이싱 게임(Mini Drive, 1960년대) 등이 있었다.

1970년대 후반 비디오 게임이 인기를 끌면서 전자 기계식 게임의 인기는 줄어들었지만, 여전히 여러 가지 전자 기계식 게임이 아케이드 장에서 인기를 끌고 있다. 특히

1970년대에 개발된 에어 하키, 두더지 잡기 게임과 1980년대에 출시된 농구 게임은 아케이드게임장에서 빠질 수 없는 인기 게임이다. 1990년대에는 볼링 경기를 축소한 Bowlingo 게임이 출시되어 인기를 끌었다.

2) 비디오 형식 게임

아케이드 비디오 게임은 이용자의 입력을 제어판에서 컴퓨터 형식으로 처리해서 모니터와 같은 비디오 장치에 구현되는 아케이드게임이다. 흔히 아케이드게임이라고 하면 이 비디오 게임을 말하며 보통 동전으로 작동(Coin-op)한다. 1970년대 전에는 MIT나 스탠포드 대학에서 컴퓨터를 기반으로 한 게임이 개발되기 시작했으며, 1970년대부터 시작해서 본격적으로 화면과 연결된 게임이 발달하기 시작하였다. 특히 1972년에 출시된 탁구를 모방한 2인용 게임인 퐁(Pong)과 1978년에 출시된 슈팅게임인 스페이스 인베이더 등이 많은 인기를 끌었고, 1980년대에는 팩맨, 갤러그, 스트리트 파이터, 동키 콩 등이 히트를 치면서 아케이드게임장의 주류가 되었다. 그러나 이후 가정용 콘솔이 대중화되면서 아케이드게임 산업 자체가 쇠퇴하기도 하였다.[79]

점수보상형 아케이드게임의 경우 비디오 형식을 띠는 게임들이 있기는 하지만 비디오 게임 특성 상 확률 조작이 가능하다는 측면 때문에 스킬을 위주로 하는 점수보상형 아케이드게임에서는 사행성 등을 이유로 선호되지 않고 있다. 점수보상형 아케이드게임에서는 비디오를 장식적인 측면 정도로 사용하는 수준으로 이용하는 것이 대부분이지만 티켓을 발급하는 비디오 게임들이 있다. 이를 일컬어 현장에서는 비뎀션(Videmption, Video+Redemption의 합성어)게임이라고 부른다.

비뎀션 게임 중에는 비디오 화면에 구현되는 영상을 보면서 플레이를 하는 비디오 게임적 요소에 점수보상형 아케이드게임 모듈을 더한 게임들이 있다(Bobblehead Baseball, SpaceWarp, Mega Blaster, Drift ‘N’ Thrift, Carnival Cups 등).

터치스크린 게임도 여기에 해당하는데 화면에 나오는 표적을 손으로 만지거나, 폭탄 등을 피하는 방식으로 진행한다.

---

79) 꿀딴지곰(2022). 『꿀딴지곰의 레트로 게임 대백과』. 보누스

3) 체감형 게임

체감형 게임은 전자-기계식 게임과 비디오 게임 모두의 형태를 띨 수 있는 게임으로, 조이스틱이 아닌 체감형 장치(총, 자동차 핸들 등)나 모션 센서 등을 통해 게임을 진행하는 것을 말한다. 신체 전체 혹은 일부의 움직임이나 체감형 장치를 통해 조종하는 방식이다.[80]

예를 들면 전투 비행 시뮬레이터의 경우 이용자의 실제 동작으로 게임 내 동작을 제어할 수 있다. 1981년에 출시된 스페이스 택틱스(Space Tactics)는 유압 모션 시뮬레이터 캐비닛을 이용해서 조종실에서 조종한 내용이 화면과 동기화되어 게임을 하는 방식이었다.

대표적인 체감형 게임으로는 건슈팅 게임, 레이싱 게임, 전투 비행 조종 게임 등이 있다. 또한 리듬게임, 음악게임, 댄스게임 등도 모션을 감지하거나, 북 모양의 장치를 치면서 진행한다는 점에서 모두 체감형 게임에 속한다.

[그림 42] MagixFloor 인터랙티브 점수보상형 아케이드게임기

*자료: 출처 https://www.betson.com/amusement-products/magixfloor-arcade/

80) 한국콘텐츠진흥원(2021). 『대한민국 게임백서(2021)』

또한, 바닥이나 벽에 화면을 투사하고 여기에 플레이어가 동작을 가하는 인터랙티브 방식의 게임도 시뮬레이션 게임의 한 종류로 분류할 수 있다. 매직스플로어(MagixFloor)의 경우 바닥에 화면을 투사하여 특정 물체가 나올 때 그것을 밟으면 점수를 얻는 인터랙티브 방식의 티켓 점수보상형 아케이드게임이다. 스크린 골프나 스크린 야구와 같은 게임도 넓은 의미의 체감형 게임에 속한다.

비디오 화면이나 영상을 투사한 벽면을 모션이나 체감형 장치로 플레이하는 게임뿐만 아니라 두더지게임이나 펀치 게임 등의 전자-기계식 게임도 모두 이 체감형 게임에 속한다. 즉, 실제 동작이나 게임기 하드웨어에 같은 모양으로 구현된 콘트롤러를 조작하여 비디오와 협응하는 방식의 점수보상형 아케이드게임이 이에 해당한다.

제3장 점수보상형 아케이드게임 시장조사

2022

KOCCA22-62

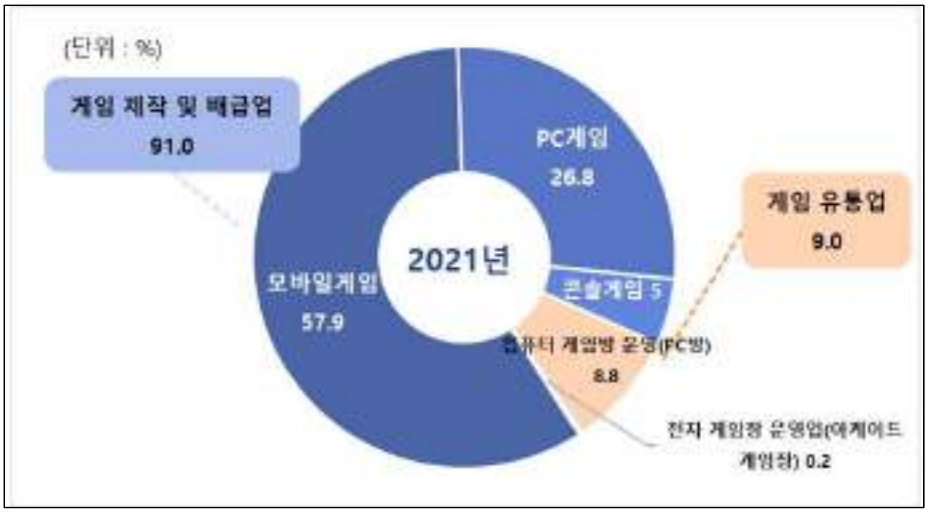
제3장 점수보상형 아케이드게임 시장조사

1. 아케이드게임 시장

가. 시장규모

1) 국내 게임시장 규모

국내 아케이드게임 시장의 현주소를 파악하려면 국내 전체 게임산업에 대한 큰 그림을 그리는 것이 선행되어야 할 것이다. 2021년 국내 게임 시장 전체 규모는 20조 9,913억원에 달한다. 이를 플랫폼 별로 분류하면 가장 뚜렷한 성장세를 보이는 시장은 모바일 게임으로 2021년 약 12조 1,483억원으로 집계되어 국내 게임산업 전체 규모의 절반 이상을 차지한다. 이러한 성장세는 스마트폰 디바이스 성능 향상과 코로나19 여파로 실외 활동이 제한되면서 가속화된 것으로 보인다.



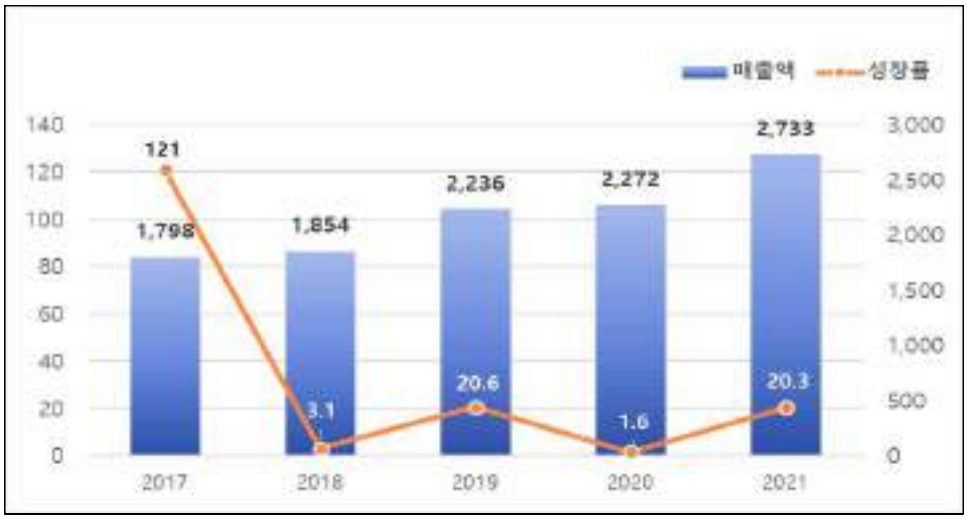
[그림 43] 2021년 국내 게임 시장의 분야별 비중

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

PC게임 온라인 게임은 개발사가 배급사를 통해 게임을 서비스하고 매출의 일부를 로열티로 지급받는 구조이며 작년보다 약 15% 성장하면서 국내 게임산업 전체에서

26.8%를 점유한다.

콘솔 게임의 경우 닌텐도 스위치 및 소니와 마이크로소프트의 차세대 게임기 판매가 두드러지고, 게임 엔진의 발달로 모바일이나 PC 게임을 콘솔로 전환하는 사례가 증가하여 성장세를 보이던 2020년과는 달리 2021년에는 대중적으로 크게 흥행한 게임이 없으면서 매출액이 전년대비 3.7% 감소하였다.



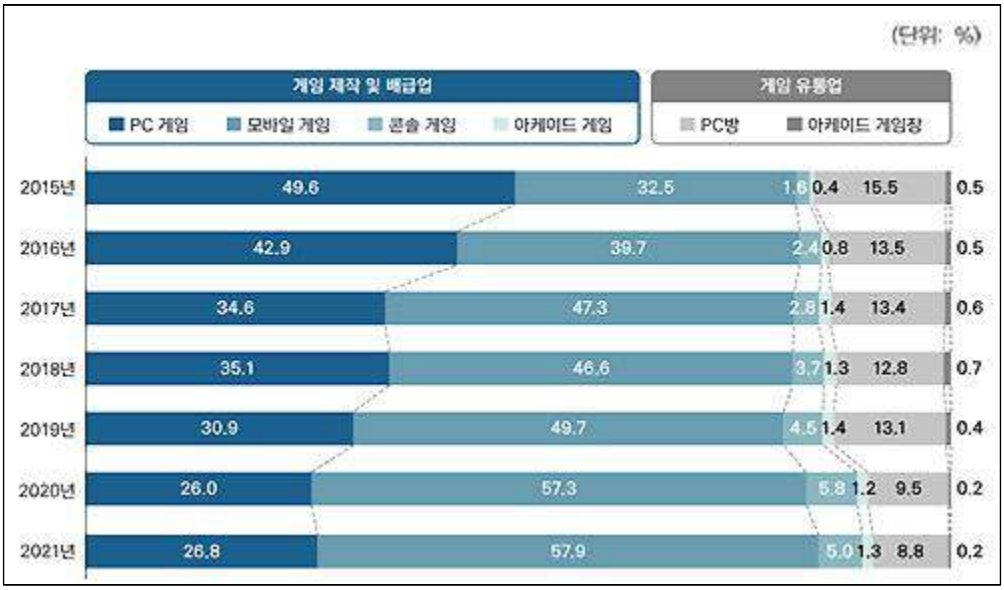
[그림 44] 국내 아케이드게임 시장 규모(2017~2021년)

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

온라인 중심의 모바일, PC, 콘솔 게임 등이 코로나19를 계기로 성장세를 보인 반면 오프라인을 중심으로 유통되는 아케이드게임과 아케이드게임장은 2020년에는 코로나19의 영향으로 영업에 제한을 받으면서 시장 규모가 대폭 축소되었다. 그러나 2021년에는 엔데믹으로 전환되면서 아케이드게임 시장은 약 20.3% 성장하였다.

2017년부터 프라이즈(경품) 게임류가 큰 인기를 끌면서 반등하여 큰 성장세를 보였던 아케이드게임은 2018년 말부터 경품 아케이드게임의 축소와 신제품 출시 저하, 신규 게임장 개설 감소 등 내수 시장의 둔화를 겪었다. 그러나 주요 성장 요인이었던 크레인, 경품 장르에서 벗어나 게임의 다변화를 통해 시장을 확대하였다. 가상현실(VR), 시뮬레이터, 스크린 스포츠 등 체감 기술이 탑재된 새로운 유형의 게임기들이 등장하며, 콘텐츠의 폭을 넓혀 왔다.

그러나 코로나19로 인한 타격으로 기세가 주춤해지면서 2020년 아케이드게임의 시장 규모는 약 2,272억원으로 국내 게임 시장에서 약 1.2% 정도의 점유율로 축소되었으며, 게임 유통업소인 아케이드게임장 매출 비중은 0.2%로 조사되었다. 코로나19로 인한 게임산업의 명암이 가장 극명하게 드러나는 분야가 바로 아케이드게임 시장이라 하겠다.



[그림 45] 국내 게임 시장의 분야별 비중 추이(최근 7개년)

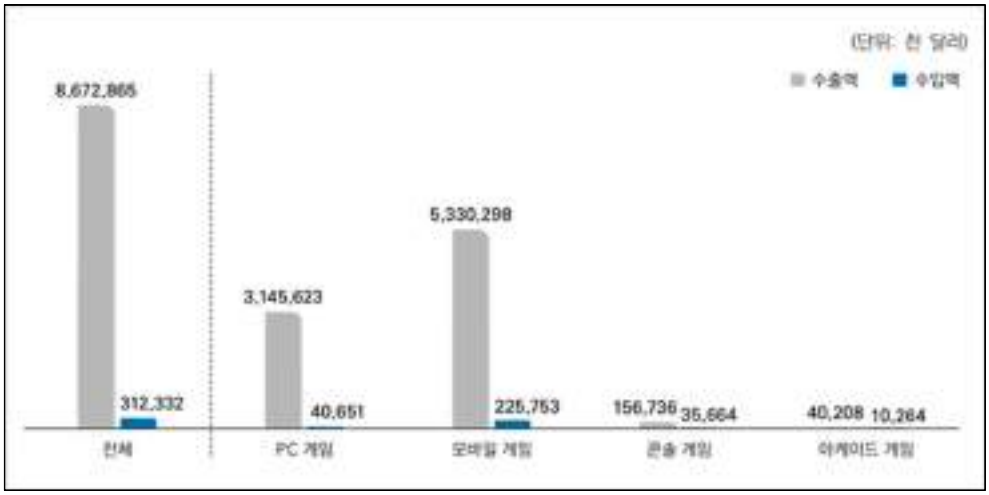
*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

번화가, 대학가, 복합쇼핑가에 위치한 아케이드게임장은 다중이용업소로 분류되어 영업시간 제한 등의 사회적 거리두기의 여파로 대부분 영업이 중단되었으며, 해당 상황은 해외에서도 마찬가지였다. 따라서 국내 아케이드게임업체는 내수뿐만 아니라 해외 진출로도 난국을 타개하기가 어려운 실정이었다. 그러나 2021년에는 코로나19가 주춤하면서 아케이드게임 점유율도 전년도에 비해 소폭 상승하였으며(1.3%) 매출액은 20.3% 증가하였다.

2) 해외 게임시장 규모

2021년 국내 게임산업 수출액은 86억 8,287만 달러에 달하는 반면 수입액은 3억

1,233만 달러 수준이다. 이 중 모바일 게임의 수출입 규모가 가장 커서 수출 규모는 53억 3,030만 달러이고, 수입 규모는 약 2억 2,575만 달러이다. 이어서 PC 게임이 수출액 31억 4,562만 달러, 수입액 4,065만 달러 정도로 집계 되었다. 아케이드 게임 수출 규모는 4,021만 달러, 수입 규모는 전년 대비 무려 264.1%나 증가한 1,026만 달러로 나타났다.



[그림 46] 2021년 국내 게임 플랫폼별 수출/수입 규모

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

코로나19 이전만 해도 수출 증가와 장르의 다양화를 꾀하던 국내 아케이드게임 시장 규모는 글로벌 경기 회복과 더불어 2019년에는 20%의 성장세를 보이고 국내 주요 개발사들은 미국, 중국 등으로의 수출을 크게 늘리기도 하였다. 그러나 코로나19로 인하여 아케이드게임의 해외 주요 수출 시장도 위축되면서 수출이 취소 혹은 연기되었다. 또한, 해외 판로 개척의 주요한 장인 게임 전시회 역시 취소되거나 온라인으로 바뀌면서 판로 개척도 여의치 않았다.

그러나 코로나19가 끝나면서 FEC시장에 반등이 일어나고 있다. 아케이드게임 전문 잡지인 RePlay는 2022년 한 해의 아케이드 시장을 회고하며 2021년부터 2022년 초반까지는 대부분의 FEC산업이 기록적인 매출 증가를 보였다고 밝혔다. FEC 산업은 팬데믹으로 고통 받던 2020년을 뒤로하고 2021년은 오히려 코로나 이전보다 더 성장하였다. 이는 그간 억눌렸던 사업이나 가족 친지 모임이 활성화된 결과로 보인다.[81]

81) McAuliffe. H (2022.12.1). Howard McAuliffe's Now Trending-December 2022. *RePlay Magazine.*

나. 아케이드게임 선호장르 및 이용자 특성[82]

1) 선호장르

아케이드게임은 2016년 경품 아케이드게임류, 특히 인형 등을 뽑는 크레인 게임류가 큰 인기를 끌면서 일시적으로 확대되었다. 경품 아케이드게임에 대한 선호도는 2017년 선호하는 게임장르 44.5%, 2018년 51.5%를 차지하였던 데 비해 2019년부터 31.8%로 떨어지고, 2021년 24.8%로 선호도 부문에서도 30.7%의 선호도를 보인 액션 및 격투 게임류에 의해 1위 자리에서 밀려났다. 이는 경품의 위법 논란이나 아이템의 종류의 제한성, 아이템의 금액 상한선, 킬러 아이템의 부재에 의한 영향으로 보인다.

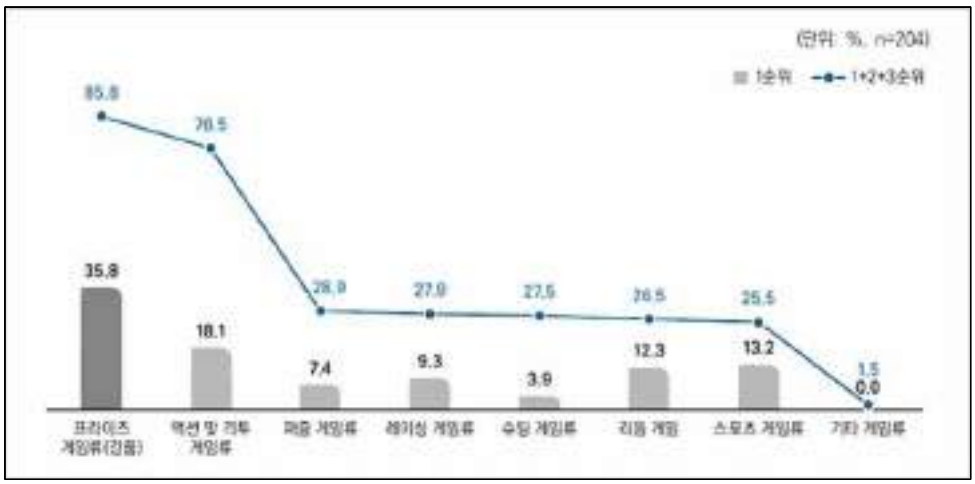
2017년 경품 아케이드게임류와 비슷한 선호도를 보였던 게임 장르인 액션 및 격투 게임류(43.5%)는 종합순위(1+2+3순위)에서는 96.5%로 경품 아케이드게임류보다 다소 앞섰다. 또한, 장르별 매출 비중에서도 20.4%로 경품 아케이드게임류(20.1%)에 비해 높은 비율을 차지하며 아케이드게임 장르의 효자 종목이었다. 그러나 2018년에는 압도적으로 인기를 끌었던 경품 아케이드게임류(51.5%)와 건슈팅 게임류(21.8%)에 밀려 선호하는 게임 장르에서 3위를 차지하였으며 매출액 1위의 자리도 경품 아케이드게임류(20.4%)에 근소하게 밀렸다. 그러나 경품 아케이드게임류의 인기가 시들어가던 2019년에 25.4%로 선호하는 게임 1순위에 올랐고 매출액에서도 18.7%로 1위를 탈환하였고 그 기세를 유지하여 2020년에도 1위를 유지하였다. 그러나 2021년에는 전세가 크게 역전되어 경품아케이드게임류가 35.8%로 선호도 1위를 차지하였고, 액션 및 격투 게임류는 18.1%로 2위로 밀려났다.

아케이드게임장을 기존의 동네 오락실 개념에서 탈피시키고 게임장의 복합화를 추진할 수 있었던 동력은 바로 VR기기의 도입과 VR 게임시설의 보급화였다. 2016년부터 인기를 끌기 시작한 VR 게임방은 홍대, 대학로 등 대학가 및 동대문, 강남 등의 핵심 상권의 쇼핑몰에도 연이어 오픈하였다. 그러나 아직 매니아층을 확보하지 못한 상태에서 코로나19로 인해 큰 타격을 입었다. 사회적 거리두기 조치로 인한 업장 시간 인원 및 이용 시간 제한을 받았을뿐만 아니라 이용자도 여러 사람이 헤드셋을 돌아가며 사용하는 VR게임이 방역에 취약하다는 인식이 팽배하면서 발길을 자제하였다. 코로나19가 장기간

82) 한국콘텐츠진흥원(2021). 『대한민국 게임백서(2021)』

이어지면서 주요 상권에 위치한 대형 VR 시설이 폐업하거나 휴업에 들어갔고, 해당 산업에 대한 투자도 축소되었다.

2019년까지도 성행했던 인형 뽑기, 크레인 등 경품 아케이드게임류가 경품의 한계 등으로 인해 점차 선호도가 떨어지는데 비해 스포츠 장르를 중심으로 한 신기술과 체감성이 두드러진 제품들이 아케이드게임 시장의 변화를 주도하고 있다. 오랜 인기 장르인 액션, 뮤직 게임 외에도 가상현실(VR), 시뮬레이터, 스크린 스포츠, 전자사격장, 카니발 등 체감 기술이 탑재된 새로운 여행의 게임기들이 상용화되어 폭넓은 이용자층을 흡수하고 있다.



[그림 47] 2021년 아케이드 게임장 이용자가 선호하는 게임기 장르

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

2) 이용자 특성

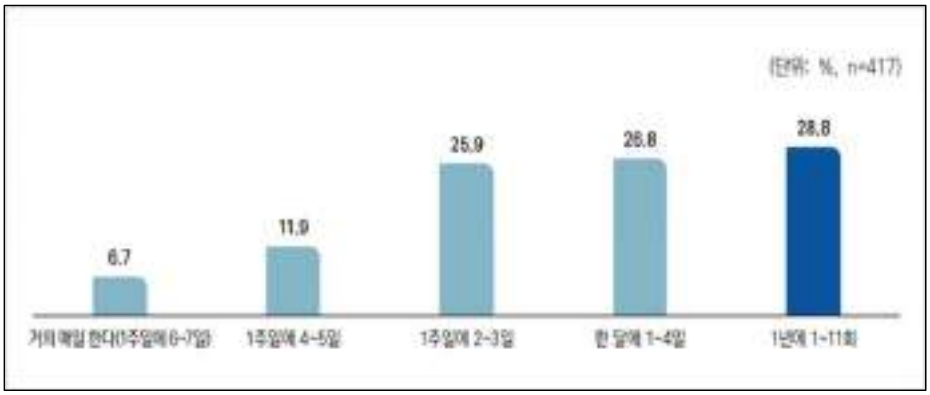
2021년 만 10~65세의 일반인(n=6,000)을 대상으로 최근 1년 이내(2021년 6월 이후부터 현재까지) 게임 이용 여부를 조사한 결과 74.4%가 게임을 이용한 것으로 나타났다.[83] 게임 이용자로 한정하여 플랫폼별 게임 이용률을 살펴보면 ' 모바일 게임' (84.2%) 이 가장 높고, 다음으로 'PC 게임' (54.2%), '콘솔 게임' (17.9%), '아케이드게임' (9.4%) 순으로 나타났다.[84]

83) 표본 오차 범위는 95% 신뢰수준에서 ±1.8%p 정도.

[그림 48] 2022년 전체 게임 이용률 및 게임 분야별 이용률

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

가장 높은 이용률을 보인 '모바일 게임'은 2020년부터 증가추세를 보인다. 또한 성별에 따른 이용률의 차이가 크게 나타나지 않았으며, 연령별로는 10대의 이용이 가장 높았다. '아케이드게임' 이용률은 2019년 이후 감소세를 보이며, 여성이 남성에 비해 높고, 20~40대, 특히 40대가 다른 연령대에 비해 아케이드게임을 즐기는 것으로 나타났다.



[그림 49] 아케이드게임 이용 빈도

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서 재구성

84) 한국콘텐츠진흥원(2022). 『대한민국 게임백서(2022)』

최근 아케이드게임 이용 빈도를 묻는 질문에는 ‘1년에 1~11회’(28.8%)의 비율이 가장 높았고, ‘1개월에 1~4일’(26.8%)의 비율이 그다음으로 높게 나타나 아케이드게임의 이용 빈도는 대체로 낮은 것으로 조사되었다. 월평균 방문 횟수도 1회 이하의 응답 비율이 가장 높았다.

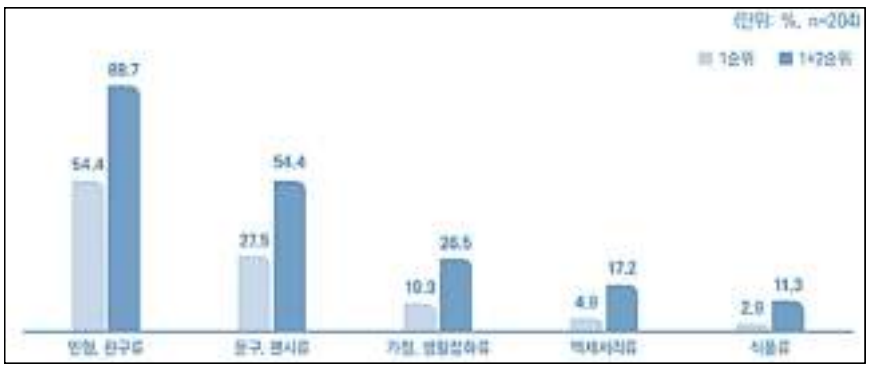
주로 이용하는 아케이드게임 장르를 3순위까지 묻는 질문에서는 ‘퍼즐류’가 가장 높게 나왔으며, 남성과 높은 연령대에서 격투, 레이싱, 슈팅 등의 장르에 이용률이 높았고 여성은 퍼즐을 즐기는 것으로 나타났다.

성별 비율을 조사한 결과 평일과 주말 및 공휴일 모두 남성 이용자가 60%를 넘는 것으로 나타났다. 연령대 비율은 ‘만 20~29세’ 연령대가 평일과 주말 및 공휴일 모두 약 50% 정도의 이용률을 보였으며, 그 뒤를 ‘만 10~19세’(약 24%)가 이었다.

청소년 대상 아케이드게임장은 다양한 게임기를 구비하여 상업시설, 복합 쇼핑몰, 영화관 등에 입점하였고, 기타 소규모 게임장은 격투 게임이나 리듬 게임류를 중심으로 하여 특정 계층이나 마니아층을 타깃으로 운영하였다. 그러나 코로나19의 여파로 대형 매장이나 소규모 매장 모두 이용자가 감소하였다.

3) 제공 경품 종류

아케이드 게임센터에서 제공하는 경품을 1순위와 2순위를 합산한 결과로 살펴보면, 인형과 완구류가 88.7%로 가장 비율이 높았으며, 문구와 팬시류가 54.4%, 가정, 생활잡화류가 26.5%로 그 뒤를 이었다.



[그림 50] 아케이드 게임장 제공 경품 종류

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022). 대한민국 게임백서

다. 최근 시장 동향

아케이드게임 산업은 HS CODE (950430)으로 동전, 지폐, 은행, 카드, 토큰으로 운영되는 스크린, 플리퍼 및 기타 게임이 있는 게임이 여기에 해당된다. 한국은 지난 5년간 미국, 중국, 일본, 호주를 주요 시장으로 아케이드게임의 수출을 진행하였다. 현재 전세계에서 아케이드게임 산업 시장이 가장 큰 곳은 미국이며 2위는 중국으로 2021년 1위 시장인 미국과 2위 시장인 중국의 대 한국 수입액은 약 3배 이상 격차를 보인다.

이 중에서도 점수보상형 아케이드게임은 국내에서는 운영이 금지되어 있어 내수가 전혀 없음에도, 국내 업체가 개발한 게임이 수출이 되고 있다는 점은 시사하는 바가 크다. 국내에서는 각종 규제로 인해 세계 여러 나라에서 보편적으로 사용되는 점수보상형 아케이드게임기를 이용한 매장 운영이 불가능하기 때문이다. 따라서 미국・호주・유럽 등지에서 운영하는 게임장과 식음료 사업이 연계된 가족형 복합여가공간을 도입하기 위한 제도 및 인프라 마련을 위한 점수보상형 아케이드게임 시범 사업에 대해 아케이드게임 산업업계가 기대하는 바가 크다.

시범 사업과 이를 바탕으로 한 가족형 복합여가공간의 도입이 원활하게 진행될 경우 이용자 측면에서도 가족・친지가 즐길 수 있는 새로운 여가 공간이 창출될 것이며, 업계 측면에서도 해외 시장에 진출하기 위한 국내 테스트 환경이 완비됨으로써 수출 경쟁력을 높일 수 있을 것이다.

라. 시장의 특성

1) 불균형 발전

2020년 5월 관계부처는 「게임산업 진흥 종합 계획」을 발표하여 게임산업을 육성하기 위한 종합 계획을 수립하였다. 게임산업은 '불황을 타지 않는(Recession-proof) 산업'이자 새로운 기술 발전을 선도하는 핵심 산업으로 주목받고 있다. 특히 어려서부터 게임에 노출되었던 '게임세대(10-40대 중반)'는 성인이 되어서도 지속적으로 게임을 소비하면서 게임이 소수의 문화에서 모두가 즐기는 대중 여가문화로 부상하였다.

그러나 게임산업을 좀 더 면밀히 살펴보면 내부적으로 심각한 불균형이 존재한다. 앞에서 살펴본 바와 같이, 게임산업 생태계의 구조는 플랫폼 별로, 크게 PC온라인 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, 아케이드게임의 네 가지의 형태로 나뉜다. 상대적으로 가파른 성장세를 보이는 PC온라인 게임과 모바일 게임에 비해 아케이드게임은 시장규모 측면에서 국내의 위축세가 두드러지게 나타난다. 2006년 바다이야기 사태 이후 다양한 규제의 철퇴를 맞은 국내 아케이드 시장은 이후 명맥만을 유지하다가 코로나19의 영향으로 수출과 내수 시장 모두 유례없는 타격을 입으면서 시장규모가 축소했다. 업계와 정부의 다각도의 노력에도 불구하고 소비시장의 침체는 제작, 유통, 소비에 이르는 산업 가치사슬 타격을 입으면서 자체 동력만으로는 난국을 타개하기가 상당히 어려운 실정이다.

2) 산업 육성을 위한 각종 정책

시의성을 잃은 아케이드게임 관련 규제가 약 15년 동안이나 해당 산업 발전을 크게 저해한다는 관점에서, 게임 생태계에 대한 개선 의지의 일환으로 정부에서는 2021년 4월 '점수보상형 아케이드게임' 장르를 규제샌드박스 실증특례제도를 통해 시범사업으로 선정하였다.[85] 점수보상형 아케이드게임은 게임 결과가 이용자의 능력에 결정되고 이에 따라 경품을 제공하는 게임을 말한다. 국내에서는 바다이야기 사태 이후 법으로 금지되었으나 아케이드 산업 활성화 차원에서 시범산업의 영역으로 지정하였다. 이는 게임 이용자의 권익 보호를 위한 정책 요구에 대한 적절한 응답임과 동시에 산업 경쟁력 강화가 시급하다는 현장의 목소리에 부응하기 위해서이다. 이 결과 서울, 경기, 대구, 부산의 네 곳의 사업장에서 2년간 시범운영될 예정이며, 이를 통해 산업 전반의 적합성과 타당성을 검토하고, 법제화가 추진된다.

유럽이나 북미지역에서는 게임장이 놀이시설, 스포츠시설, 푸드코트 등의 편의시설과 결합된 가족형 복합여가공간은 대형 프랜차이즈 매장 형태로 보편화되어 있다. 마케팅 포인트를 가족에 둔 형태의 테마파크로, 이 가족형 복합여가공간에서는 주로 어린이를 대상으로 한 아케이드게임 시설이 다수 설치되어있다. 이 중에서도 점수보상형 아케이드게임이라고 불리는 게임 보상 시스템이 일반화되어 있다. 이것은 게임 플레이를

85) 김혁수(2021.4.13.). 'K게임센터를 꿈꾸며'. 국민일보.

한 후 이용 결과에 따라 티켓을 얻어 원하는 선물과 교환하는 것을 말한다.

해외에서 건전한 가족 친화형 게임 문화로 사랑받아 온 점수보상형 아케이드게임 시범 사업이 국내에 성공적으로 정착할 경우 국내 아케이드게임 산업에 새로운 동력을 제시함은 물론 건강한 게임 문화 향유를 위한 긍정적인 인식 변화도 가져올 것이다.

2. 점수보상형 아케이드게임 사업 현황

가. 현안별 업계 전문가 인터뷰 대상 및 내용

1) 주요 질문사항

아케이드게임 중에서도 점수보상형 아케이드게임에 대한 적절한 현황을 도출하기 위해서는 점수보상형 아케이드게임(리뎀션)에 대한 업계 자체의 용어 정의에 대한 이해가 선행되어야 할 것이다. 점수보상형 아케이드게임의 불안 요소로 지적되는 사행성을 제거하기 위한 정부의 끈질긴 노력과 영업 이익을 추구하는 업체의 마케팅 요소의 합의점을 확인할 수 있기 때문이다.

'업계'가 체감하는 점수보상형 아케이드게임 산업의 현주소를 파악하고 업계가 가진 정보를 파악하기 위한 일환으로 먼저 점수보상형 아케이드게임에 대한 업계의 전반적인 이해를 얻기 위한 사전설문조사를 실시하였고, 이를 바탕으로 국내 주요 아케이드게임 업체를 직접 찾아가 인터뷰를 진행하였다.

인터뷰 주요 질문은 아케이드게임 분야 모델의 방향성, 산업 트렌드, 해외 아케이드게임 산업과의 비교, 사업 추진 과정에서의 애로사항, 수출 상의 애로사항, 향후 계획 및 점수보상형 아케이드게임 규제 완화 시 비즈니스 방향, 정부 지원 정책 제언에 관한 것이었으며, 이후 해외 업체에 대한 조언을 받기 위한 궁금 사항 등이 포함되었다.

이를 통해 점수보상형 산업에 대한 시장 활성화 방안을 마련하기 위한 현상황을 정확히 진단하고, 국내에서 미진한 핵심 영역을 우선 과제로 삼으며, 이를 해결하기 위한 해외의 우수 사례를 참고하고자 하는 프레임워크를 설정하였다.

2) 인터뷰 대상

<표 17> 인터뷰 대상자 현황

구분	인터뷰 대상자	인터뷰 방식
개발/생산/유통	A (기업 임원)	1:1 심층인터뷰
개발/생산/유통	B (기업 임원)	1:1 심층인터뷰
개발/생산/유통	C (기업 임원)	1:1 심층인터뷰
개발	D (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
개발/제조	E (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
개발	F (기업 대표)	1:! 심층인터뷰 및 자문
제조	G (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
제조	H (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
운영	I (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
운영	J (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
운영	K (기업 임원)	1:1 심층인터뷰
운영	L (기업 임원)	서면 인터뷰
유통	M (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
유통	N (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
유통	O (기업 대표)	1:1 심층인터뷰
유통	P (기업 임원)	1:1 심층인터뷰

3) 인터뷰 질문 및 답변 정리

<표 18> 심층 인터뷰 질문사항 및 답변

질문사항	답변 내용
점수보상형 아케이드게임의 정의	• 점수보상형 아케이드게임은 티켓을 제공하는지에 대한 유무로 결정 • 비디오게임, 프라이즈, 크레인 게임 방식이어도 티켓을 제공하면 점수보상형 리뎀션 게임으로 구분 됨 • (대상고객) 7세 이상~성인층 • (스킬) 프로그램 조작을 하지 않는 게임, 학습에 의해 습득하여 결과가 달라지는 게임, 반복적인 도전을 통해 기술을 익히고 성장하면 높은 보너스를 제공 도전->스킬업->보상->성취감/즐거움의 선순환 구조를 제공 • (사행성): 승패 확률 조작이 들어가지 않으며, 최대 보상이 작게 설정되어 있으므로 사행성이 없음 (ex: Dave & Buster's는 하루 종일 게임을 해도 4만원 이하의 보상 제공) • 점수보상형 vs. 프라이즈 리뎀션: 점수보상형은 누구나 보상을 받을 수 있고, 이를 누적하여 경품을 받는 것이고, 프라이즈 리뎀션은 게임에 이긴 사람이 경품을 받는 것

아케이드게임 분야 비즈니스 모델의 현황 및 방향성	개발/제조	• 코로나와 규제로 인한 시장 침체 • 세계적 개발 중돈으로 게임 콘텐츠 부족 • 타국가에서 위드코로나 이후 아케이드게임장이 성황인 것을 목격하고 공격적 마케팅 중 • 매니아게임이 인기가 많음 • 국내시장은 축소되고 해외 시장도 위축된 상태 • 대량 생산이 어렵고, 각각의 기술이 적용된 소량 생산 위주 • 제조, 조립 후 표준 기술 관리 등이 필요
	유통	• 코로나19로 숙박시설 등의 실내 시설이 타격을 입음 • 국내 시장에 맞는 해외 아이템 부족 • 점차 유통사가 게임 수입에 직접 관여했지만, 코로나 이후 수입이 감소하여 개발사가 직접 유통하는 추세 • 수입업체는 주로 일본과 중국에서 수입(예전에는 일본에서 500개 가량의 게임을 수입했지만, 지금은 20~30개 수준
	운영	• 인형뽑기, 음악게임, 스포츠체험게임의 매출이 높음 • 일반 오락기기, 인형뽑기로 주로 구성되어 있음 • 주중보다 주말의 매출이 높음 • 청소년 대상 아케이드는 20% 정도이며, 가족단위로 확장하기 위해서는 폭넓은 규제완화가 필요
아케이드 게임분야 산업 트렌드	개발/제조	• '한국어뮤즈먼트산업협회' 회원수가 300개에서 30여개로 감소 • 중국과 일본에게 경쟁력에서 밀림 • 기계 완성품과 콘텐츠 자체에 대한 규제등급이 많음 • 기존의 인기 있던 게임이 조금 더 업그레이드 되어서 나오는 형태 • IP와 사용 라이센스 구매하여 게임기에 접목 • 크고 화려하고 반짝거리는 LED디자인의 게임기가 인기 • 어린이가 쉽게 스킬을 익힐 수 있는 게임기가 트렌드 • 실물 티켓에서 e-카드로 전환
	운영	• 아케이드 게임 전성기 때는 전국 게임장이 약 4~5만 곳이었지만 실제로 남은 게임장은 1,200여개로 파악. 현재 구매력이 있는 게임장은 300여 곳 • 900여 곳은 숙박시설, 마트, 영화관, 놀이공원과 같은 부속 시설로 존재 • 카드시스템에 활성화 되면서 고객 분석 및 데이터화가 가능

국내 아케이드게임 산업과 미국(해외) 산업 비교	개발/제조	• 점수보상형 아케이드게임이 미국에서는 인기이지만 한국에서는 금지 됨 • 일본과 대만은 기술력 우위
	유통	• 일본 개발사가 축소되고 SEGA는 온라인 시장에 집중. 단, 일본은 IP 콘텐츠가 풍부하여 이에 대한 인센티브 가능 • 중국아케이드게임은 기본과 스킬에 대한 부분이 지켜지지 않으며 기술 복제 등으로 저작권 문제가 있어 거래를 비선호
	운영	• 게임센터에 대한 인식 차이: 한국은 크레인 게임이 활성화 되면서 잠시 아케이드게임이 호황이었는데 사행성과 조작 문제로 부정적 시각 • 미국은 지대가 낮은 교외에 위치한 쇼핑센터 등에 아케이드게임센터가 자리 잡음 • 일본은 뽑기 위주 게임 • 미국은 아케이드게임에 대한 행동강령이 존재 • 아케이드 시장은 연매출 약 4조의 규모로 비즈니스모델이 다양함
사업 추진 과정의 애로사항	개발/제조	• 시장 침체로 일거리 부족 • 같은 게임군임에도 온라인, 모바일 게임은 국가 혁신 신산업군으로 지원을 받지만 아케이드게임은 이러한 지원 제도의 바깥에 있음 • 강력한 규제로 게임 개발에 어려움 • 종사자가 50대 이상이 주류임, 젊은 세대가 산업에 종사해야 새로운 아이디어가 나올 수 있음 • 원부자재 시장이 형성되지 않아 게임기 제조에 어려움 • 원부자재 시장이 소규모라 다양성과 수량이 모두 부족 • 제한된 공급처로 인해 제품의 단가가 높아짐. • 비교 견적업체가 없어 기술 발전이 지연
	유통	• 6~7년 전에는 유통 시 외상이 거의 없고 현금 선결제가 이루어졌으나 지금은 캐피탈 업체를 동반한 할부 결제가 이뤄지는 등 외상 비중이 커짐+사전 게임등급심의와 KC요구가 새로운 시장형성 저해
	운영	• 청소년 유해업소로 지정되어 있음 • 부정적 인식으로 대출 등에 불이익이 있음 • 제공 경품이 1만원 제한이라 고객을 끄는 유인이 부족

수출상의 애로점		• 중국의 저임금 대량생산 견제해야 함 • 제작 소량 생산으로 사전 생산이 어려움 • 게임 개발은 시장이 작고 1년에 2~3억 이상 소요되는 개발비가 부담되어 신규게임 개발 중단 • 중국은 제조원가 수준에서 판매가격 형성되며, 기술력은 우리나라와 비슷 • 다양한 게임기가 국내에 없기 때문에 해외에서 제조하여 수입. 부품 수급 어려움
점수보상형 아케이드게임 제작, 판매, 운영 계획과 이유	개발/제조	• 콘진원 기획안 선정되어 정부지원으로 개발 중인 기계 있음 • 현재 시범사업에 대한 기대가 큼 • 기술 개발 및 해외 시장 확대를 추진할 예정
	운영	• 향후 신세계, 롯데 등 식음료 대기업와 협업하여 FEC에 적합한 비즈니스 모델을 창출하는 것 필요 • 숙박업과 연계하여 가족 단위로 즐길 수 있음 게임센터 계획 • 현재 운영 중인 게임장 확대시켜 지자체 기반의 게임장 네트워크를 만들고, 포인트 연계형 통합 카드 만들 계획
점수보상형 아케이드게임 규제 완화시 경영상의 선택 및 매출 영향	개발/제조	• 미국이나 다른 나라 시장 진출을 위한 테스트 마켓이 될 것
	유통	• 점수보상형 아케이드 유통에 적극 참여할 예정
	운영	• 재래시장과 연계구도로 보상 지급하는 시스템 필요 • 아케이드 게임센터를 도심 속의 테마파크로 변경 • 지대가 저렴한 서울 외곽에 대단지 게임타운 형성 • e-카드 도입하면 게임장의 매출, 세금 등이 투명하게 공개되어 산업군의 이미지를 건전하게 만들 수 있을 것으로 봄

정부 및 유관기관에서 받고 싶은 지원 정책	개발/제조	• 게임관련으로 분류 되어 있어서 은행권에서 대출이 어려움. 아케이드게임 시장 1:1 개발 지원금 신청/이용 가능하면 좋겠음 • 일반제조업 1차산업으로 분류되어 정비지원이 어려움 • 문체부보다는 산자부 소관으로 관리될 경우 정부지원을 받기 수월할 것으로 보임 • 실제 지원을 받으면 이익을 게임업계에 환원할 수 있는 제도 개선이 필요함 • 점수보상형 아케이드게임을 화면이 없는 것으로 제한하지 않고 다양한 게임으로 확대해야 함 • 규제완화와 장르완화 • VR 등 신기술에 치우쳐진 지원을 아케이드게임으로 확대 요청
	유통	• 정부 지원이 개발 쪽 업체에 한정되어 있음 • 수입사, 개발사의 심의 규정을 낮추고 영상물관리위원회에서 전체 이용가를 주는 방향으로 나아가야 함 • 게임 심의 절차가 부산에서 이뤄져 부산까지 기계를 싣고 가는 부담이 존재하기 때문에 서울에서도 심의를 받게하는 제도 필요 • 검사 비용이 원가의 30% 이상을 차지하기 때문에 검사 비용의 일부를 정부가 지원하는 제도 촉구 • 해외 업체가 참여하는 국내 전시회를 큰 규모로 개최해야 함
	운영	• 규제 완화 등의 제도적 개선이 우선시 되어야 함 • 청소년유해시설에서 해제해주면 좋겠음 • 국민 인식 개선을 위한 방안 촉구 • 시범사업에서 정부에서 e-티켓을 고집하는데 종이 티켓도 허용해야 함
미국 점수보상형 아케이드게임산업 혹은 FEC 운영 및 관리에 대한 궁금점	• 미국에서 다른 업종과 아케이드게임센터가 함께 운영될 경우 시설 기준 • 학교 인근 아케이드 게임센터에 대한 제한 조건 • 점수보상형 아케이드게임을 운영하며 발생할 부정적인 요소를 피해갈 수 있는 방법	

나. 아케이드게임 산업 환경

1) 사행성 요인 제거에 대한 의견

사행성 요인 제거에서 가장 중요한 점은 확률이 아닌 기술(스킬) 영역에 의해 게임의 결과가 결정된다는 것이다. 업계에서 말하는 점수보상형 아케이드게임의 스킬의 의미는 프로그램 조작을 하지 않으며, 학습에 의해 습득한 숙련도에 의하여 결과가 달라지는 것을 말한다. 즉 게임에 투입하는 지불금이나 성공 비율 등을 사전에 설정하는 등의 확률에 대한 조작이 들어가지 않으며, 스킬 습득 및 학습에 대한 노력에 대해서 보상한다는 의미로 이해해야 한다. 점수보상형 아케이드게임에서 말하는 스킬은 단순한 기술을 바탕으로 성장을 거듭하여 누적적으로 보상을 받는 것이며, 지속적인 게임을 통해 스킬을 높이면 보상이 늘어나는 구조를 말한다.

점수보상형 아케이드게임은 누구나 소소한 보상을 받을 수 있지만, 경품 아케이드게임은 성공한 자가 선물을 받는다는 차이가 있다. 점수보상형 아케이드 게임 고유의 재미요소가 높은 게임(스포츠 게임 등)일수록 페이아웃(payout, 지급률)이 낮아지고 페이아웃이 높을수록 게임의 재미 요소가 낮아지는 특성이 있지만 상호 보완을 통해 점수보상형 아케이드게임의 비즈니스 모델을 완성시킬 수 있을 것이다. 업계에서는 5~10% 정도의 지불 보상일 경우는 재미를 위한 게임(스포츠 게임 등)이며, 페이아웃이 30~40%일 경우는 점수보상형 아케이드게임으로 보상을 위한 게임이라고 판단한다.

점수보상형 아케이드게임에서 페이아웃은 게임 이용자의 점수를 기준으로 티켓을 분배하는 것을 의미한다. 일반적으로 이용자가 더 많은 티켓을 받을수록 더 좋은 보상을 받을 수 있고, 경품의 가치는 일반적으로 상품을 교환하는 데 필요한 티켓 수에 정비례한다.

페이아웃을 너무 낮게 설정하면 고객의 추가 방문을 끌어들일 수 있는 유인이 줄어들고, 지나치게 높은 페이아웃은 매장 자체의 수익을 감소시킬 수 있다. 아래의 표는 게임의 재미 요소와 이에 따른 티켓 페이아웃의 예시이다.

<표 19> 점수보상형 아케이드게임별 페이아웃 비율 예시

게임의 재미요소	티켓 페이아웃 %	게임 종류
매우 낮음	40%	Roll Downs(낙하게임 류)
낮음	30~35%	Token Action Games(간단한 캐주얼 게임)
보통	25~30%	어린이 게임
높음	20~25%	스포츠 게임
매우 높음	15~20%	Alley Games

출처 : Seinsky F.(2016) *Everything You Need To Know About Coin Operated Games In Hotel Indoor Waterparks*

점수보상형 아케이드게임에서 가장 우려되는 사행성 요소에 대한 궁금증도 업계에서는 나름의 방식으로 우려를 불식시키는 답변을 내었다. 즉, 임의의 확률을 설정하거나 조작하지 않으며, 반복적인 시도와 스킬 습득을 위한 보상이라는 점이 현재 업계에서 추진하는 점수보상형 아케이드게임의 핵심 골자라는 것이다. 미국의 대표적인 점수보상형 아케이드게임 업체인 Dave & Buster's 등에서는 하루종일 게임을 해도 4만원 이하의 보상을 제공한다. 즉 최대 보상이 작게 설정되어 있어 사행성의 요소가 배제되었다고 할 수 있다.

2) 점수보상형 아케이드게임개발 실태

국내에서는 점수보상형 아케이드게임의 내수시장이 시범사업장을 제외하고는 전무하다. 따라서 점수보상용 게임기를 개발하는 국내 업체는 모두 해외수출용을 중심으로 개발하는 상황이며, 그마저도 국내에는 테스트 매장이 없어서 해외 경쟁력이 약하다.

그 사이 중국은 생산 기지화를 통해 습득한 기술력과 자본력 및 유통망으로 해외 경쟁력이 높은 제품 개발에 집중하면서 경쟁력이 강화되고 있다. 중국은 세계적 생산기지화로 일본도 핵심 소프트웨어와 부품을 제외하면 모든 생산과 조립의 공정을

중국에서 진행하는 경우도 많으며, 한국도 일부 공정을 중국에서 진행한 후 최종 공정만 진행하는 경우도 있다.

한국이 규제로 산업이 정체된 동안 중국의 경쟁력이 높아지고 있는 실정이다. 시스템적으로는 현재 업체에서 운영하는 게임장들 간에 점수보상형 아케이드게임기기에 대한 통합 카드를 만들어서 모든 게임장에서 포인트를 쌓고 경품을 받을 수 있도록 방안을 고안 중인 업체도 있다.

3) 점수보상형 아케이드게임 문화와 인식

아케이드게임의 시작은 미국이며, 약 100여년 동안 아케이드게임 공간은 어린이가 보상을 통해 경험하고 노력하고 성장하는 공간이라는 기본 개념을 원칙으로 삼았다. 한국에서는 점수보상형 아케이드게임에 사행성이라는 족쇄를 채웠지만, 미국에서의 아케이드게임은 노력에 대한 칭찬(보상)이라는 즐거움을 기본으로 한다. 이 정신에 입각하여 점수보상형 아케이드게임은 어린이들 수준에 맞는 소소한 문제 혹은 스킬을 반복적으로 경험하고 연마할 수 있는 기회를 제공하고 이를 통한 실력 향상 또는 누적적 경험 축적을 소소한 보상으로 칭찬하여 성취감을 고취시킨다.

이러한 기조를 바탕으로 미국 시장에서는 아케이드게임에 대해 협회 회원이 준수하는 '행동강령(Code of Conduct)'이 존재한다. 즉 아케이드게임은 '스킬'에 의한 보상(성취)를 골자로 한다는 것이다. 아케이드게임의 기본 개념에 충실함으로써, 어린이를 위주로 한 가족 친화적 복합여가공간에서 게임 운영 외에도 다양한 종류의 사업 모델로 수익을 창출하고 사업의 위험을 분산할 수 있다.

한편, 일본 아케이드게임장의 경우 1층에는 크레인 형태의 경품 아케이드게임이 주로 위치하며, 이는 매출과 수익성을 높이고 고객의 접근성을 높여 즐거운 기분으로 오락실을 출입할 수 있게 하여 재방문율을 높이는 효과가 있다. 그러나 한국의 아케이드게임장은 주로 개인 자영업자가 운영한다는 영세함을 가진다.

"한국의 경우 오락실 게임으로 단순한 산업구조를 가지고 있다. 700개의 오락실 중 550개는 개인 자영업자가 운영하고 있으며 나머지의 60%인

100개 정도가 영화관 등에 위치하였는데 영화관에 있는 게임센터는 수익성이 높은 기기만을 선호하여 게임의 다양성이 낮다."

-아케이드게임 업체 H 대표(2022.10) -

그러다 보니 매장을 운영하는 운영자가 본인이 관심 있는 게임기기를 설치하는 경우가 많아 프랜차이즈 등의 표준적인 산업/비즈니스 모델을 구축하는 데는 부족한 면이 있다. 그 외에 영화관에 있는 공간은 장소의 협소함이나 영화를 기다리는 짧은 시간 동안만 이용하기 때문에 수익성이 높은 기기만을 선호하며, 따라서 게임의 다양성이 낮다는 한계점도 있다.

다. 시장 트렌드

업계에서 분석하는 아케이드게임 시장 트렌드는 여전히 사행성 게임에 대한 부정적 인식과 코로나19의 영향이 있기는 하지만 점차 가족 친화적인 형태의 복합여가공간에 위치한 아케이드게임장으로 아케이드게임 문화가 넘어가고 있다는 의견이 공통적이었다. 특히 극장 부근이나 쇼핑몰 안에서 영업 중인 기존 아케이드게임장의 매출이 많이 회복되었으며, 이용 목적이 가족들과 여가시간을 보내거나 기다리는 시간에만 이용하는데도 매출이 증가한다는 점은 아케이드 시장이 충분히 성장할 수 있는 여력이 있음을 시사하는 것 아니냐는 진단을 하기도 하였다. 다만, 특정 장르 규제가 게임의 창의성을 방해할 수 있으므로 오프라인에서 소비자가 흥미를 느낄 수 있는 게임 장르에 대한 규제가 완화되면 게임개발 및 생산에 도움이 될 것이라는 의견도 아울러 냈다.

해외 시장의 경우 현재 다른 나라 경쟁업체들에게 밀린다는 평가가 있다. 아케이드게임 시장에서 개발 기술력 측면에서는 일본이 수위이며, 이를 대만이 근소하게 뒤를 쫓고, 그 뒤를 한국이 잇는다. 대만의 경우 우리나라와 산업 구조가 비슷하다. 그러나 한국이 내수 시장의 작은 규모로 원부자재의 다양성이 부족하고 수량도 적게 보유하고 있어서 제품 공수에 많은 시간이 소요되고 단가도 높은 반면, 대만은 중국

시장을 바탕으로 한 원부자재 생산 단가 절감과 기술력 자체의 우수성 때문에, 원부자재 관련해서는 우리나라 업체가 대만 업체로부터 수입하는 실정이다.

"우리나라 농구 게임기 부품의 대다수는 대만 부품을 사용하고, 제조단가는 중국에 비해 경쟁력이 뒤쳐져, 한국은 경쟁력이 부족한 상황이다"

-아케이드게임 업체 D 대표(2022.10) -

또한, 최근 중국 업체들이 한국의 제조원가 수준에서 판매가격이 형성되고 기술력은 한국을 따라잡으면서 경쟁력을 갖춰 해외시장에서 한국이 열위로 떨어졌다는 평가도 있다. 한국 업체가 중국 업체에게 추월된 원인을 국내 규제로 다양한 아케이드게임개발이 어려워서 해외 시장을 위한 별도의 게임개발이 쉽지 않다는 점, 중국이 저임금 대량생산을 하면서 생산 속도가 빠를 뿐만 아니라 게임의 복제가 버젓이 진행된다는 점 등으로 분석하였다.

미국 시장은 아케이드게임 시장이 다른 사업과 복합적으로 운영되는 다양한 비즈니스 모델의 하나로 운영되며 연매출 약 4조 원의 규모로 파악된다. 일본 시장은 원래 개발사가 자체 게임으로 매장을 운영하는 형태인데 현재는 시장규모가 축소되었다. 선도적인 개발업체인 'SEGA'도 오프라인 매장을 폐쇄하고 온라인 시장에 집중하는 추세이다. 다만 일본은 지적재산권 콘텐츠가 풍부하다. 따라서 기존의 지적재산권을 판매하여 수익을 얻거나, 2차 가공물에 대한 매출의 인센티브를 받기 때문에 전세계적으로 아직 건재하다.

점수보상형 아케이드게임으로 범위를 좁히면 전반적으로 미국을 비롯한 해외 시장에는 점수보상형 아케이드게임기가 흔하다. 국내시장은 점수보상형 아케이드게임이 규제로 금지되었음에도 한국 제조사들은 해외 시장을 대상으로 점수보상형 아케이드게임 수출을 하고 있다. 다만 규제에 따른 내수 시장 결여와 테스트 진행 문제 등 다양한 문제가 산재해 있다.

라. 애로사항

점수보상형 아케이드게임 사업의 활성화를 막는 장애 요인으로 업계에서 공통적으로 뽑은 것은 바로 떨어지는 시의성과 해외보다 엄격한 규제였다.

먼저 경품 금액에 대한 규제가 지나치다는 의견이 있었다. 미국에 청소년을 대상으로 하는 점수보상형 아케이드게임 기계를 제작해 수출하고 있다는 한 업체는 우리나라의 규제가 투입 금액에 대한 제한이 있으며, 경품의 상한가가 너무 낮아서 이용자를 끌어들일 만한 매력적인 상품을 갖출 수 없다는 점을 지적하였다.

규제에 막힌 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제 완화도 많이 지적되었다. 예를 들어 미국에서 가장 인기 있는 누적성과를 낼 수 있는 점수보상형 아케이드게임들이 우리나라에서는 모두 규제에 막혀있다는 것이다. 또한 아케이드게임에 대한 규제가 온라인 게임에 비해 강해 형평성에 어긋난다는 의견도 있었다. 미국에서는 점수보상형 아케이드게임의 티켓, 메달, 점수 보관 등의 방법이 자유롭게 이용될 수 있지만 우리나라는 규제로 불가능하다는 점이다. 한국 사람들이 선호하는 뽑기와 타격기 게임에 대한 누적적 점수보상 방식을 도입했을 때 게임의 즐거움과 성공했을 때의 쾌감, 그리고 소소한 경품이 게임장을 재방문하는 유인으로 작용할 수 있는데 이것도 모두 규제되고 있다는 것이다.

점수보상형 아케이드게임에 대한 사회의 부정적인 이미지가 사업에 영향을 끼친다는 응답도 나왔다. 점수보상이라는 개념이 불법 성인 게임장을 연상시킨다는 것이다. '바다이야기' 라는 단어가 가진 파급력으로 인해 게임센터가 음지의 사행성 장소로 오해받지만, 이를 경험하지 못한 10대와 20대에게는 아케이드게임이 도심 속 테마파크와 같은 재미있는 문화 공간이라는 것이다.

> "아케이드게임센터를 도심 속 테마파크로 만들고 싶다. 4인 가족이 놀이공원을 방문하려고 한다면 한 번 즐기는데 수십만 원이 필요하다. 하지만, 아케이드게임장에서는 훨씬 저렴한 비용으로 4인 가족이 하루를 즐길 수 있다. 아케이드게임센터가 기존의 어두운 이미지를 벗고 가족을

위한 공간으로 자리매김하길 바란다."

-아케이드게임 업체 F 대표(2022.10) -

이와 같이 오락실, 불법 게임장이라는 과거의 어두운 이미지를 벗고 새로운 기준과 문화를 만들기 위해 산업군의 이해관계자가 모두 자정하여 산업 생태계 활성화를 위한 노력을 경주해야 한다.

마. 점수보상형 아케이드게임시장 육성 방안

1) 인식 변화

국내 아케이드게임 산업은 약 30년의 오랜 역사를 가지고 발전해 왔으나, 바다이야기 사태 등을 겪으면서 부정적 인식과 불신이 깊어졌다. 게임의 낮은 사회적 위상은 역기능의 문제뿐만 아니라 인력, 투자, 제작 여건 등 산업 전반에 부정적 영향을 미치게 되어 결국 경쟁력을 상실하게 만드는 요인이 되었다.

아케이드게임에 대한 사회의 부정적 인식으로 인해 해당 산업에 부과되는 과도한 규제가 용인되는 경향도 있다. 대표적인 것이 아케이드게임의 주 이용자층인 청소년이 많은 학교 주변에 원칙적으로 아케이드게임센터의 설치가 불허되는 것이다. 이는 기본적으로 아케이드게임을 유해하다고 보는 시각 때문이다.

"향후 땅값이 비싼 서울 시내가 아닌 서울 외곽에 대단지 게임타운이 형성되면……가족 단위, 단체의 방문객이 이용이 많아질 것으로 보인다. 이를 통해 아케이드 산업이 활성화되면 게임기기 제조업도 함께 성장할 수 있다고 생각한다."

-아케이드게임 업체 B 대표(2022.10) -

시장이 활성화되려면 아케이드게임이 긍정적인 것, 하고 싶은 것으로 적극 수용되어야 하는데, 현재 국내 아케이드게임업계는 그 단계까지 나아가기는 커녕, 아케이드게임이 그리 나쁜 것이 아니라는 소극적 수용만이라도 이루어지기를 원하는 상태에 있다

2) 규제 완화

국내 유수의 게임제조업체가 해외시장 진출에 불편을 겪는 이유 중 하나는 국내 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제로 인해 동일한 게임을 내수용과 수출용으로 구분해서 제조해야 한다는 점이다. 국내에서는 티켓이나 메달 등이 배출되는 형태의 점수보상형 아케이드게임기가 규제된 반면, 외국에서는 배출 모듈이 장착되어 있어야 한다. 이는 티켓 배출 부품의 추가에 국한되지 않고, 해당하는 기판과 프로그래밍을 모두 변경해야 하기 때문에 결국 내수용과 수출용을 별도의 모델로 제작해야 한다는 불편함이 생긴다.

뿐만 아니라 해외 진출에 필요한 제품테스트 절차에서도 규제로 인해 국내에서 제품테스트를 진행할 수 없어 해외에 샘플 기기를 발송하여 테스트를 거치다 보니 시간이나 비용적인 측면에서 어려움이 발생한다는 구조적인 문제도 있다. 따라서 아케이드게임기기를 수출하기 위해서는 국내용과 수출용 기기를 별도로 제작하거나 개조해야 하고 이에 대한 테스트도 해외에서 거쳐야 한다는 점 때문에 영세업체는 해외 측의 요구에 빠른 속도로 대응하기 어렵다. 그뿐만 아니라 티켓 배출 모듈이나 부품은 국내용이 아니라 모두 수입에 의존해야 한다는 단점도 있다. 즉 기술력 부족이 아닌 외부적 효과가 해외 진출의 장애 요인이 된다는 것이다. 따라서 국내의 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제가 완화되면 내수와 수출의 분리에 따른 개발 및 제작과정의 어려움이 어느 정도 해소될 것이다.

"점수보상형 아케이드게임 규제 완화시 시장 형성에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단한다. 점수보상형 아케이드게임의 e-카드 사용은 게임장의 매출, 세금 등을 투명하게 공개하여 산업군의 이미지를 더욱 건전하게 만들 수 있다고 생각한다. 현재 시장이 없으므로 고가의 신형 장비를 개발하여도

판매가 어렵다. 이에 악순환이 지속하고 있으나 점수보상형 아케이드게임 규제가 완화된다면 고객 유입에 긍정적인 효과를 일으킬 것으로 본다."

-아케이드게임 업체 F 대표(2022.10) -

위에서 언급한 e-카드 외에도 게임 결과에 대한 보상을 저장할 수 있는 수단으로 QR코드로 결과를 인식해 스마트폰에 저장할 수 있게 하는 방식도 고려해 볼 수 있다.

2017년부터 아케이드게임의 대세였던 경품 아케이드게임류(인형 뽑기)의 인기가 사그라든 상황에서 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제가 완화되면 점수보상형 아케이드게임 기계로 대체해 빠르게 시장 확장이 될 것이라는 관측도 있다. 이를 위해서는 가족 단위로 몸을 움직일 수 있는 스포츠형 게임기의 개발이 선행되어야 할 것이다.

3) 정부 정책 제안

일반적인 아케이드게임기를 만들기 위해선 적지 않은 개발 비용이 발생한다. 영세한 게임업체가 자력으로 퀄리티 있는 아케이드게임기를 개발하기는 매우 어렵다. R&D 부문에 대한 정책 자금 지원이 있는 경우도 있지만, 제품의 상용화까지 거쳐야 하는 많은 단계에 투입되는 비용도 만만치 않다.

현재 이뤄지고 있는 정부 지원 사업에 대해서는 업체의 주력 영역이 어디냐에 따라 의견이 갈렸다. 현재 정부 지원이 중점을 두는 분야가 개발에 집중되다 보니 유통이나 제조에 대한 지원이 상대적으로 미미하다는 것이다. 아케이드게임기의 제작에서 '금형'과 같이 제조 자체에 소요되는 비용이 꽤 큰데, 정부 혹은 지자체 지원 사업 자격 요건에 연구소나 연구개발 인력을 포함하는 경우가 많아 영세한 제조업체가 도움을 받기 어렵다는 맹점이 있다. 게다가 상대적으로 정부 지원을 받기 어려운 제조업 중 1차 산업으로 분류되어 있다는 점도 문제점으로 지적되었다. 이에 대해 제조업을 게임산업 전반에 속해있다는 측면에서 관리가 된다면 향후 산업 자체의 지원을 받기도 용이할 것이라는 제안도 있었다.

제조와 유통을 전문으로 하는 업체에서도 기존의 정부 지원이 미미하다고 지적하였지만, 게임개발을 전문으로 하는 업체에서도 비슷한 의견이 있었다. 기술개발에 대한 지원이 VR과 같은 신기술에 집중되어 있어 다양한 아케이드게임에 대한 기술개발 지원이 거의 없다는 것이다.

"VR 등 신기술 지원은 적극적인 반면, 어뮤즈먼트 분야에 대한 R&D 기술개발 지원은 부족하다. R&D는 실패 비용이 필수불가결하다. 만약 아케이드게임 기술 개발 지원이 있다면 다른 나라보다 선제적으로 기술 개발이 가능하여 시장 확대가 가능할 것으로 보인다."

-아케이드게임 업체 J 이사(2022.10) -

자금 관련 영역에서도 아무래도 게임산업이다 보니 은행권에서 사업 관련으로 대출을 받기가 어렵다는 의견도 있었다.

"아케이드게임도 정부에서 1:1로 업체와 인터뷰를 해서 개발 지원금을 신청하고 이용할 수 있으면 좋을 것 같다."

-아케이드게임 업체 A 대표 (2022.10) -

또한 개별 기업에 대한 지원보다 전체적 산업 규모를 위한 방안이 필요하다는 의견도 있었다. 지금까지의 업체에 대한 지원이 개별적이고 일회성이라 산업 전반에 선순환을 불러일으킬 수 있는 지속가능한 지원이 부족하다는 것이다.

"현재의 지원방식은 업체가 지원금만 받고 업계에 환원을 하는 구조가 아니다. 이는 정부의 지원을 받는 업체의 잘못일 수도 있지만, 정부에서도 지원사업에 대해 기업이 성장하면서 산업이 같이 혜택을 받을 수 있도록 하는 큰 그림을 그리는 방안을 마련해야 한다."

-아케이드게임 업체 C 대표 (2022.10) -

산업현장에서 체감하는 정부 지원은 게임기의 개발 및 제조부터 유통에 이르기까지 투입되는 비용과 법제적 규제에 비해 미진하게 느껴진다. 정부 지원을 받기 어려운 산업 분류에 속한는 점과, 정부지원사업에 지원하기 위한 자격에 미달한 영세성 등 때문에 정부의 정책적 지원을 받기 어렵다는 것이다. 또한 정부 지원도 일회적이고 개별적이라는 한계가 있어 산업 전반의 발달에 미진하므로 산업 발전의 선순환을 불러일으키기 위해 지원 방식의 전반적인 변화가 필요하다.

4) 게임 심의 절차 개선

게임에 대한 심의 규정 및 절차도 아케이드게임의 발전 동력을 막는 주요인으로 꼽혔다. 특히 점수보상형 아케이드게임의 경우 사행 행위를 규제하기 위한 규정이 까다로워 개발사와 수입사에게 큰 제약으로 작용한다. 이에 따라 게임기기에 대한 규제 완화 그중에서도 장르 완화가 요구된다. 예를 들면 이번 시범사업에서도 점수보상형 아케이드게임의 경우 비디오 화면이 없는 것 기계식을 활용한 게임기로 플랫폼을 제한하였는데, 비디오게임도 사행성 요소가 없으면 허용을 해줘야 한다는 것이다. [86]

86) 시범사업 허가 부가조건에 "플랫폼: 기계식을 활용한 게임기(전자비디오식 불가)"로 지정되었으나 인터뷰 이후인 2022년 10월 점수보상형 시범사업 자문회의를 통해 원칙적으로 비디오 게임에 대해서도 허용하기로 결정하였다.

"점수보상형 아케이드게임기 중 비디오게임기 분야는 제외 되었는데, 이는 현대의 게임 트렌드를 벗어난 일이다. 기계식 게임기로 구성된 게임장은 매력이 없으며 아무리 규제가 완화된다고 하여도 재방문률이 낮을 수 밖에 없다. 점수보상형 비디오게임기의 종류는 다양하기 때문에 단순하게 비디오게임을 금지시키는 것은 시장 활성화에 도움이 되지 않는다."

-아케이드게임 업체 I 상무 (2022.10) -

이런 심의 규정에 대해서는 단순히 게임 장르에 대한 규제 완화에만 그치지 않고 좀 더 포괄적인 절차에 대한 개선안이 나왔다. 국내 아케이드게임개발 및 제조업체들은 주로 경기도 포천시와 남양주시 접경 지역 혹은 일산과 파주 등의 산업단지에도 입주해 있는데 게임 심의 절차가 부산에서만 이뤄져서 심의를 위해 부산까지 가야 한다는 점도 불편하다는 의견이 있었다.

"게임 심의 절차가 부산에서 이뤄진다. 서울 경기권에서 개발한 기계를 부산까지 기계를 싣고가는 부담이 존재하기 때문에 서울에서도 심의를 받을 수 있으면 좋겠다."

-아케이드게임 업체 E 대표 (2022.10) -

종합적인 심의와 안전 규정 절차에 대한 이중규제의 문제, 그리고 검사 비용에 대한 부담감도 문제로 제기되었다. 즉, 인증이 이미 된 부품을 조립한 후에 또다시 인증을 받아야 한다는 것이다. 보통 한 가지 제품이 만들어지는데 6개월 정도가 소요되고, 초도생산까지는 이후 1-2년이 더 소요되는데, 여러 번 인증 절차를 거쳐야하기 때문에 이에 시간을 소요하느라 시장 트렌드 변화에 빠른 적응이 어렵다는 것이다.

비용면에서도 전자파와 전기안전 검사 비용이 원가의 무려 30% 이상을 차지하므로 이런 검사 비용을 줄이거나 정부에서 지원해주는 방식으로 진행될 경우 게임의 개발 및 제조가 촉진될 것으로 보았다.

"규제로 인한 진입장벽은 높고 장벽만큼 높은 수익이 보장되지 않아 개발 의욕이 꺾인다."

-아케이드게임 업체 B 대표 (2022.10) -

PC나 모바일 등의 다른 게임산업 분야와 비교해서 아케이드게임 분야에 대한 제약이 더 엄격하다는 의견도 지배적이다. 이는 아마도 약 15년 전에 발생한 사행성 문제에 의한 것이지만 제도적, 법적 제약이 다른 산업 분야보다 강해서 형평성 문제에도 어긋난다는 지적이다. 게다가 현재의 게임산업법은 기존에 제약을 중심으로 만들어졌던 것을 개정하는 방식으로 진행되어서 기본적으로 규제의 성격을 띠고 있다. 따라서 아케이드게임 혹은 게임 전반에 대한 법률을 외국처럼 법률이나 정책으로 금지된 것이 아니면 모두 허용하는 네거티브 규제 방식으로 완전히 개정할 필요가 있다는 제안도 제기되었다.

5) 기타 산업 진흥 방안

가) 산업내 정보 교류 활성화

2000년대 초반까지 아케이드게임 산업이 호황을 이루고 관련 업종이 집적하면서 자연스럽게 아케이드게임업체 밀집 단지가 형성되었다. 아케이드게임 산업은 하드웨어와 소프트웨어가 융합한 산업이다. 즉, 게임개발부터 시작해서 부품 제조, 금형, 하우징, 도색 등의 제조, 유통 상가, 최종적으로 소비자와 만나는 공간인 매장까지 전방산업과 후방산업의 연관효과가 큰 산업이다. 최근 중국이 아케이드게임 산업에서 한국을 앞지를 수 있었던 이유도 게임산업단지를 조성하여 정부와 지자체가 적극적으로 지원한 점이

주효했다는 평가가 있다. 산업단지 안에서 제품 개발, 생산, 전시, 구매가 한번에 이루어지는 집적효과를 볼 수 있었던 것이다.

한국에서도 산업 클러스터의 시너지 창출을 이루기 위해 일회성 지원금 조달 정책보다는 산업단지 조성 등의 방안을 마련하는 것이 경쟁력 강화에 유리하게 작용할 것으로 보인다. 지역을 기반으로 한 클러스터 형성이 어렵다면, 먼저 산업 내부의 정보 교환을 위한 교류의 장 마련이 선행되어야 할 것이다.

지금 국내 업체에서는 코로나 이후 상대적으로 해외의 아케이드게임 산업에 대한 정보 습득에 어려움이 있다.

> "해외 업체들이 참여할만한 국내 전시회를 큰 규모로 개최해야 한다. 형식적인 전시회가 아니라 해외업체들의 화물, 운송비를 부담하거나 부스 비용을 저렴하게 제공함으로써 200개 이상의 부스가 운영되는 실질적인 교류의 장이 열려야 해외 업체의 관심을 얻을 수 있다."
>
> -아케이드게임 업체 E 대표 (2022.10) -

수출 비중이 큰 국내 3대 업체도 미국 아케이드게임 업체의 컨퍼런스 자료나 관련 잡지 등을 통해 정보를 취득하는데 그치며, 코로나 이후 유럽 시장 정보를 얻기가 여의치 않다. 해외 산업 현황에 대한 정부 차원에서의 정보 탐색 및 업계로의 공유가 효율적으로 이루어진다면 트렌드에 발맞춰가는 데 보탬이 될 것이다. 또한, 매니아성 게임 대회의 개최나 해외 업체들이 참여하는 대규모 국내 전시회 개최를 위한 정부의 지원에 대한 요청도 있었다.

나) 인력 수급 문제 개선

우수한 인재 유치를 위한 다양한 방안 마련도 시급하다. 아케이드게임 기기 개발에 있어 전문 인력이 항상 부족한 상황이다. 아케이드게임 기기는 하드웨어와 소프트웨어의 조화와 결합이 중요한데 전문적인 인력이 아니면 설계 및 프로그램 제작에 있어 큰 어려움을 겪게 된다.

"현재 아케이드게임 업계 종사자는 50대 이상이 주류이다. 20, 30대가 이 산업에 종사하게끔 해야 새로운 아이디어가 창출될 수 있는데 사양산업으로 인식되어 젊은 피 수혈에 어려움이 많다."

-아케이드게임 업체 G 대표 (2022.10) -

아케이드게임 산업의 진입 장벽이 높다 보니 전문 인력 양성은 부재한 상황이다. 현재 아케이드 산업은 주축 인력의 노쇠화와 새로운 인재 유입의 부재라는 잠재적 위험 요소를 안고 있다.

"전자기기분야의 전문인력 유치에 어려움이 있다. 해당 전기, 전자 분야 우수 인력 및 인재는 시장성이 낮은 아케이드게임 분야보다는 자동차 산업 등에 종사하고자 하는 경향이 높다."

"또한 대학/전문대의 게임 관련 학과 출신을 고용하여 기업에서 산업에 대한 교육을 진행하나 아케이드게임 분야가 복잡한 기술, 문화의 복합적인 산업군이라 쉽게 배우는 것이 어려워 인재를 양성하는 데 꽤 시간이 많이 소요된다."

"산업 자체의 성장이 둔화하면서 산업에 대한 낮은 비전으로 동기 부여가 되지 않는 것도 문제이다."

-아케이드게임 업체 H 부장 (2022.10) -

아케이드 산업의 호황기인 2000년대에는 병역특례제도(산업기능요원) 덕분에 고급 인재 유치가 가능했지만, 현재 산업이 위축되면서 이런 고급 인재 유치에도 난항을 겪고 있다. 따라서 새로운 인재 유입을 위한 고등학교 및 대학교의 관련 전공 설치, 지속가능한

산업 기반을 마련하기 위한 정부 정책 마련, 산업 전반에 대한 인식 개선을 위한 다각도의 노력이 필요하다.

3. 국내 점수보상형 아케이드게임 산업환경

가. 점수보상형 아케이드게임 주요사업자

1) 아케이드게임 주요 업체 현황

정부는 내리막길을 걷고 있는 국내 아케이드게임 업계를 살리기 위한 정책의 일환으로 점수보상형(리뎀션) 게임을 시범사업으로 운영하기로 결정하였다. 해당 정책은 지금까지 규제의 대상이었던 점수보상형 아케이드게임장을 북미 혹은 유럽식 가족 복합 놀이 문화 공간으로 자리잡도록 하겠다는 취지에서 마련되었다.

2007년 제정된 '게임산업진흥에 관한 법률' (게임산업법)은 법망에서 벗어난 사행성 게임을 규제하기 위해 1만 원 이상의 경품을 제공하는 행위와 게임물 이용을 통해 획득한 결과물을 환전·재매입하는 행위를 전면 금지했다. 하지만 강화된 규제 때문에 건전한 아케이드게임을 제공하는 오락실에서도 경품을 제공할 수 없어서 국내 아케이드 산업 위축의 주원인으로 꼽혔다.

업계에서는 '바다이야기'와 '코로나19'를 산업의 가장 큰 저해요소로 꼽았다. 2016년부터 대형 오락실이 생기면서 아케이드게임이 활성화되는 듯 보였으나 코로나로 다시금 침체가 되어 있다는 판단이다. 현재 개발업을 주력으로 생산, 유통, 게임장 운영까지 아케이드게임 전 분야의 사업을 영위 중이라는 한 대표는 내수 시장은 고사 직전이라는 평가를 하기도 하였다.

> "'바다이야기' 사태 이후로 전체 회사 수는 1/10, 매출규모는 1/100으로 감소하였습니다. '한국어뮤즈먼트산업협회' 회원 수는 당시 300개에서 현재 30여개 남짓으로 감소하였고, 게임개발업의 경우 사업을 선도하는 회사조차도 기술력 부족으로 중국과 일본의 제품을 모방하는데 그치는

실정이다."

-아케이드게임 업체 D 대표(2022.10) -

또한, 아케이드게임의 유통을 주로 담당하는 한 업체는 코로나19로 인한 극심한 매출 감소에 대한 우려를 표하기도 하였다. 코로나 이전에는 게임 수입이 200~300개로 많은 편이라 수출과 수입에 관련된 유통사가 활발하게 사업을 영위할 수 있었지만, 코로나 이후 수입이 감소하면서 개발사가 직접 유통을 택하는 추세이다. 아케이드게임의 강대국인 일본 게임 제작사도 시장규모 축소에 따라 사업의 포커스를 아케이드게임에서, 온라인이나 모바일 시장으로 옮겨가고 있다고 밝혔다.

"코로나19로 인한 2년반 가량 매출 감소가 두드러지며, 특히 콘도와 같은 실내 시설에 위치한 아케이드게임장이 큰 타격을 입었다. 시장 침체로 인해 세계적 개발 중단으로 아이템이 부족한 실정이며, 해외 일부 게임의 경우 국내 시장에 적절하지 않아 국내 시장에 도입하기 어렵다. 매출 타격이 꽤 심각해 코로나19의 여파를 회복하려면 긴 시간이 필요할 것으로 보인다."

-아케이드게임 업체 E 대표(2022.10) -

그러나 코로나19 이후의 위드 코로나 시대에 발맞춰 빠르게 변화하는 시장 분위기에 적응하려고 노력하는 업체들도 있다. 아케이드게임의 국내 유통과 운영을 주요 업종으로 삼은 한 업체는 2021년 다른 나라에서 위드 코로나를 선언하면서 아케이드게임 국내 수출제조업체들이 일손이 딸릴 정도로 잘 되는 것을 목격한 후 국내의 위드 코로나 상황을 공격적으로 준비한 결과 지금은 코로나 전 수준까지 매출이 회복되었다고 전하였다.

수출을 위주로 하는 국내 3대 업체 중 하나는 코로나로 잠시 주춤했지만 2021년 매출이 300억인데 이 중 200억이 수출이고, 이 중 제품의 90%가 점수보상형 아케이드게임으로 미국에는 완제품의 형태로, 중국에는 키트를 납품하는 형태로 매출을

올리고 있다고 하여 코로나19의 여파를 잘 극복하고 있음을 밝혔다.

2) 점수보상형 아케이드게임기기 수출업체에 대한 분석

국내 아케이드게임 제조업체 중 점수보상형 아케이드게임기를 해외시장에 수출하는 대표적인 업체는 '가' 업체, '나' 업체, '다' 업체가 있다. 이 세 업체는 국내아케이드게임을 대표하는 기업으로 모두 중점 수출국인 미국에 지사가 있으며 그 외에도 중국이나 일본 등에 법인을 설립하여 적극적으로 해외 시장에 점수보상형 아케이드게임기를 수출하고 있다.

가) '가'업체[87]

'가'업체는 1992년 설립하였고 90년대 중반부터 아케이드게임개발에 뛰어들어 1998년 Pump it up이라는 댄스 게임이 히트 치면서 한국을 대표하는 게임개발사로 자리매김하였다. 2000년부터 미국을 시작으로, 중국, 일본에도 법인을 설립하는 등 글로벌 시장에서 활발하게 활동하고 있다. 특히 점수보상형 아케이드게임개발사로 글로벌 시장에서 비중 있는 역할을 담당한다.

'가'업체는 내수와 수출 비중이 1:9으로 수출 중심의 기업이며, 수출 중 미국이 60%, 중국이 30%이다. 제품의 90%가 점수보상형 아케이드게임으로 미국에는 완제품, 중국에는 키트 형식으로 수출하고 있다.

'가'업체는 코로나19 팬데믹이 세계를 강타하기 얼마 전인 2019년 말에 사업을 확장하며 기존의 캘리포니아에서 텍사스 주로 이동하였다. 이곳은 제조업뿐만 아니라 부품, 서비스, 관리가 모두 이루어지는 공간이며, 고객을 위한 쇼룸까지 설치하여 대중이 좀 더 친밀하게 아케이드게임에 접근할 수 있도록 준비하였다. 그러나 코로나로 인한 경제 폐쇄로 인해 장비 판매가 85% 이상 감소하기도 하였다. 당시 유니버설 타이틀인 쥬라기 월드 점수보상형 아케이드게임과 마블 어벤져스 코인 푸셔가 공격적으로 출시된 상태였다. 잠시 사업이 위축되었지만 출시 2년 후 이 게임기는 미국에서 큰 인기를 얻었다.

---

87) 해당 업체와의 인터뷰; '가'업체 홈페이지; Replay Editior.(2022). Replay Magazine.

'가'업체의 성공 전략은 바로 브랜딩이다. 지적 재산권 라이선스에 막대한 투자를 하여 마블의 어벤저스나, 쥬라기 월드(NBCUniversal), 스폰지밥(ViacomCBS), MLB 선수 협회(MLB Players Association), 월드 레슬링 엔터테인먼트(World Wrestling Entertainment Inc.), NFL 선수 협회(NFL Players Association)의 스포츠 브랜드 등의 라이센스를 구입해서 디자인하고 그 컨셉에 맞게 제품을 개발하는 것이 북미 지역에서 성공하게 된 큰 배경이었다.

'가'업체는 아케이드게임장은 게임을 통해서 즐거움을 얻을 수 있는 공간이라고 정의하였다. 게임장이 사행성이라는 굴레로 인해 부정적인 인식이 아직도 두드러지게 나타나지만, 점수보상형 아케이드게임은 사행화와 거리가 먼 적은 보상을 위주로 하는 스킬 기반 게임이라고 정의하였다.

나) '나'업체[88]

'나' 업체는 1988년에 설립된 아케이드게임을 주력으로 하는 기업으로 한국 아케이드게임계에서 가장 오래된 업체 중 하나이다. 사업부는 아케이드 게임 개발, 제조, 수입, 수출과 유통을 담당하는 AM사업부와 온라인, 모바일, 콘솔 게임을 담당하는 CS사업부로 구성되어 있다. '나' 업체는 창사 이례 다양한 비디오 게임과 리뎀션 게임을 개발하였고, "제로포인트 비디오 게임" 수출로 제29회 무역의날 천만불 수출의 탑을 수상하기도 하였다. 이외 슈팅전자게임, 모의 운전 게임용 액티브 핸들 특허, 메달 푸셔 장치, 볼 발사장치에 대한 다양한 특허 등을 보유하고 있으며, 현재는 리뎀션 게임을 전문적으로 개발하여 미국 주요 FEC 센터에 수출을 진행하고 있다. 수출과 내수의 비율은 각각 50:50 정도이며, 내수는 Bemani 시리즈의 리듬게임을 주력으로 약 1,200대의 아케이드 게임을 e-어뮤즈먼트 시스템을 통해 서비스하고 있으며, G-STAR, 플레이엑스포 등에 참관하여 Bemani Master Korea 대회를 개최하고 있다.

'나' 업체는 점수보상형 아케이드게임의 정의를 이용자의 능력에 따라 결과가 좌우되며, 모든이에게 동일하게 이길수 있는 기회를 줄 수 있는지에 대한 여부로 결정된다고 하였다. 해외의 경우 점수보상형 아케이드게임은 주로 FEC센터에 위치하며, 주요 이용자 연령층은 성인 또는 유아를 동반한 가족단위로 구분된다. 이로 인해, 게임

88) 해당 업체와의 인터뷰; '나'업체 홈페이지

제작 시 게임성 뿐만 아니라 이용자의 안전과 제품의 품질을 염두하고 제품을 개발한다.

점수보상형 아케이드게임에서 중요한 핵심은 다양한 경품이며, 이용자들은 게임을 즐긴 보상과 함께 경품을 획득할 수 있다. 게임을 이용한 결과 점수가 낮더라도 해외의 경우 "Mercy Ticket"을 제공하여 이용자들이 소량의 티켓을 모아 캔디류 등 적은 보상을 얻을 수 있다.

해외, 특히 미국의 아케이드 시장은 연매출 약 4조의 규모로 다양한 비즈니스 모델을 가지고 있으며, FEC업체 중 하나인 Dave & Buster's는 식음료 45%에 게임 55% 비율로 수익을 창출하여 사업의 리스크를 분산할 수 있다는 장점이 있음을 지적하였다. 그러나 한국의 아케이드게임장은 80% 이상이 개인 자영업자가 운영하는 오락실이며, 12%가 영화관 등에 위치되어 있는데, 영화관의 경우 수익률만을 고려해서 게임의 다양성이 낮다. 따라서 프랜차이즈 등 표준적인 비즈니스 모델을 확립해서 한국형 FEC를 창출해야 할 필요성을 강조하였다.

FEC의 경우 식음료 대기업과 협업하여 한국에 적합한 비즈니스 모델을 개발하는 것이 필수적이다. 그리고 FEC 운영의 경우 중간 매니저의 역할이 매우 중요하다고 강조하였는데, 이들은 게임기에 대한 해박한 지식과 이해도를 갖추며 고객 서비스와 식음료 관리까지 전방위로 활동할 수 있는 총괄매니저 역할을 해야 한다는 것이다. 이렇게 국내 시장이 생길 경우 아시아 시장 진출을 위한 교두보로 삼을 수 있을 것으로 분석하였다.

다) '다'업체[89]

'다' 업체는 2006년에 설립된 아케이드게임기 개발업체이다. 현재 미국과 중국에 지사가 있으며 대표적인 제품으로는 Power Roll, Drop It Drop It, Pixel Chase, Plinko,, CoCo Bowl 등이 있다. 현재 매출의 10%는 내수, 90%는 수출이 차지할 정도로 수출 주력 기업이다. 수출 비중은 미국이 50%이고 그 외 중동 20%, 유럽 20%, 기타 국가 10%의 매출 구조를 가지고 있다.

'다' 업체는 점수보상형 아케이드게임에 대해 연습을 통해 능숙해지면 좋은 결과를 획득하며, 이용자의 조건과 관계 없이 누구나 공평하고 평등한 조건에서 실행할 수 있는

89) 해당 업체와의 인터뷰; '다'업체 홈페이지

게임이라고 정의한다. 게임 이용자는 단순하고 쉽고 반복적인 스킬 연마를 통해 성장할 수 있는 기회를 가지며 낮은 수준의 보상은 이를 돕는 유인이 된다. 즉, 도전을 통해 스킬이 발전하고 여기에서 성취감과 즐거움을 얻으며 그러다보면 점점 큰 보상을 받게 되는 선순환 구조가 이뤄진다는 것이다. 기본적으로 반복적인 시도와 기술 습득을 통한 보상을 얻는 것이 점수보상형 아케이드게임의 취지이다. 점수보상형 기계에 성공 비율 등을 사전에 설정하거나 조작하지 않는다.

수출액의 50%를 차지하는 미국 시장에 대해서 미국에서 시작된 아케이드게임은 경험, 노력, 성장을 통한 보상이 이루어지는 공간에 위치한다는 기본 원칙을 100년도 넘게 고수하고 있다고 분석하였다. 이런 배경으로 인해 미국에서는 스킬을 강조하는 게임에 대한 선호도가 높다. 점수보상형 아케이드게임의 경우 30%(1만회 테스트 기준)의 보상을 가장 이상적인 원가 대비 이익률로 생각하나, 성공 및 보상 기준은 임의의 확률로 설정해서는 안 된다고 강조하였다. 이용자의 스킬과 무관하게 확률에 의해 결과가 주어지는 갬블성 게임은 이제 북미의 FEC에서 수요가 없다. 결과보다는 과정, 새로운 시도에서 더 큰 흥미와 가치를 느끼기 때문이다. 반복적인 게임을 통해 스킬이 향상되면 성과에 대한 큰 보상 제공된다는 원칙은 게임 플레이어의 게임 연령이 높고, 고정 고객(반복 학습자)이 많은 곳의 기계에서 보상률이 높게 나타나는 것으로 증명 가능하다.

해외, 특히 미국 시장과 비교했을 때 국내 점수보상형 아케이드게임 시장은 시장성이 있고, 기술력, 인력 등의 인프라도 충분히 갖추어져 있지만 아케이드게임 산업이 성장하지 못하는 이유는 바로 규제 때문이라고 분석하였다. 점수보상형 아케이드게임을 도박이라는 인식에서 발로한 규제이다. 국내시장의 부재로 인해 관련 원부자재 비용이 높고 게임기 샘플을 국내에 도입할 때에도 게임등급심의와 KC인증 등을 이유로 국내에서 테스트가 불가능하다. 국내 시장이 형성되지 못해 결국 해외에서 제품 테스트를 진행해야 하기 때문에 금전적, 시간적 비용이 막대하게 소요된다는 것이다.

'다' 업체는 이런 내수시장의 한계에도 점수보상형 아케이드게임은 아케이드게임의 원류이므로 지속적으로 기술을 개발하고 해외시장 확대를 추진할 예정이라고 밝혔다. 특히 아시아와 호주 북미 유럽 등지에서 활성화 되고있는 FEC 시장에 대한 공략을 위해서라도 국내에 건전한 점수보상형 아케이드게임이 가능한 FEC가 운영되어 가족들이 모두 즐길 수 있는 오락시설 설립으로 이행되어야 한다고 주장하였다.

나. 국내 점수보상형 아케이드 시범사업장 운영 현황(규제샌드박스)

1) 실시 방식 및 참여 업체

침체일로에 있는 아케이드게임 산업의 활로를 모색하기 위해 2년 동안(최대 4년) ‘점수보상형 아케이드게임’ 시범사업을 운영할 업체 4곳을 선정하였다. 규제 샌드박스 선정 사업자는 ㈜A&A Entertainment, ㈜영배, ㈜짱, ㈜팟스원 등 4개 업체다. 이 사업은 서울・인천, 대구, 부산 지역 등 4곳의 사업장에서 총 200대 게임기기(661㎡ 이상 면적)를 설치해 2년 간 시범 운영 된다.

시범운영 결과에 따라, 점수보상형 아케이드게임의 국내 도입 적합성 여부, 세부 기준 및 법률적 요건 정비, 각종 융복합 사업 시뮬레이션 등 전반적인 사업 타당성 검토와 법제화가 추진될 예정이다. 문체부는 사업 수행에 따른 부작용을 예방하기 위해 안전장치도 마련했다. 전체 이용가 게임, 기계식 게임, 이용자 능력에 의한 게임, 아이씨(IC)카드 등 전자적 지불 수단을 보유한 게임에만 허용함으로써 ’바다이야기’ 와 같은 사행성 요소를 차단하였다.

2) 주식회사 영배_짱구게임장

가) 입지 분석

[그림 51] 짱구게임장 위치

현재 주식회사 영배에서 운영하는 짱구게임장은 서울시 은평구 갈현동에 위치하고 있으며 로드 숍 형태의 게임장은 1층에 위치하고 있다. 주변은 연신내 로데오 거리로 먹자골목이 형성되어 있으며 서울시에서 뜨는 상권으로 분석하고 있다. 주변은 도심지로 아파트 단지가 들어서 있고 지하철 3호선과 6호선이 지나는 시내 중심의 교통 요지이다.

○ 주소 : 서울 은평구 연서로 29길 8-8 1층 짱구게임 (갈현동 398-4)

○ 위치정보 특징 :

- 연신내 6번 출구, 7번 출구 옆 로데오 거리에 위치하였으며 차없는 거리로 지정
- 불광동, 대조동, 갈현1동의 3개의 구역이 만나는 접점에 위치
- 1.5km 이내 3호선 불광역, 6호선 독바위역, 구산역, 불광역, 역촌역 존재)
- 3호선 : 일평균 32,937명 (연신내역 이용객(2022년 1월~11월))
- 서울시 우리마을 상권분석에서 '뜨는 상권'으로 지정

○ 인구 추이

서울시의 1 헥타르 당 인구와 비교하여 주거인구가 많은 인구 밀집 지역이며, 유동인구 역시 서울 평균보다 2배 이상 많은 수치를 기록하고 있다.

<표 20> 짱구게임장 주변 인구 추이

(단위:1ha당 명)

구분	행정구역	갈현1동	자치구	서울시
유동인구 (3개월간 유동인구)	2021년 4분기	91,510	37,242	36,238
	2022년 1분기	90,556	37,964	36,420
	2022년 2분기	92,282	37,219	36,608
주거인구	2021년 4분기	252	154	159
	2022년 1분기	252	154	159
	2022년 2분기	252	154	159

*자료: 출처 서울시 우리마을가게 상권분석 서비스

○ 소득수준

해당 지역 소득수준의 경우 6분위를 차지하며 7분위에 위치한 서울시 전체의 소득수준 대비 낮은 수치를 보인다.

<표 21> 짱구게임장 주변 소득수준

구분	소득금액
갈현1동	6분위 2,440,600~2,983,558원
행정동	6분위 2,440,600~2,983,558원
은평구	6분위 2,440,600~2,983,558월
서울시	7분위 2,983,559~3,741,082원

○ 은평구 갈현1동 상권분석

시범사업장 주변은 갈현2동, 대조동, 불광2동 3개의 지역에 둘러쌓여 있으며 업종은 외식업과 서비스업, 소매업이 거의 비슷한 분포를 보인다. 현재 개업하는 점포의 수가 폐업하는 점포의 수보다 다소 높게 나다나고 있다. 유통인구의 경우 60대 이상이 가장 많은 비중을 차지하나 소비의 경우 20대의 연령대 매출이 가장 높은 것으로 조사되었다. 이 지역은 주말인 일요일과 토요일 방문자가 많은 것으로 나타났다.

<표 22> 짱구게임장 주변 상권분석

구분	내용
	• 점포수 : 갈현1동 1264개, 대조동 2216개, 불광2동 1434개 • 개폐업 : 개업 44개, 폐업 25개(2022년 2분기) • 업종분포 : 외식업 35.1%, 서비스업 33.96%, 소매업30.9% • 점포당 월매출액 : 1,212만원 (2022.11) • 성별매출 : 남성 51.5%, 여성 48.5% • 연령대별 매출 : 20대 27.5%, 30대 22.1%, 40대 18.9%, 50대 18%, 60대 이상 11.5% • 유동인구 : 60대 이상(28.7%)로 가장 많음 일요일(14.63%)>토요일(14.55%) 순 • 직장인구: 30대 남성 12.3%, 40대 남성 12%

○ 은평구 갈원동 주요시설

시범사업장 주변에는 교통시설이 45개 위치하여 교통의 요지임을 수치적으로 확인하였으며 병원 14개, 금융기관이 2개 위치한 것으로 조사됐다.

<표 23> 짱구게임장 주변 주요시설

관공서	2	유통점	0
금융기관	2	영화/공연	0

병원	14	숙박	0
학교	1	교통시설	45

출처 : 서울시 우리마을가게 상권분석 서비스

시범사업장 자리한 은평구의 평균임대료는 서울시 전체 평균보다 상대적으로 낮은 축에 속하며, 접근성이 좋은 1층의 임대료가 다른 층에 비해 높은 것으로 조사되었다.

○ 은평구 평균 임대료 비교

<표 24> 짱구게임장 주변 임대료

구분 (원/3.3m2)	'22년 1분기			'22년 2분기		
	전체	1층	1층외	전체	1층	1층 외
서울시	130,186	148,711	112,592	131,774	148,577	116,369
은평구	100,940	118,740	83,141	104,371	117,782	90,961
갈현1동	101,241	123,175	79,307	113,885	150,602	77,167
갈현2동	93,489	130,179	56,799	110,737	113,939	107,535

출처 : 서울시 우리마을가게 상권분석 서비스

나) 게임장 운영 현황

○ 시범사업장 구성

주식회사 영배에서 운영하는 짱구게임장은 전체 7층으로 1층에 리뎀션・카니발 게임장을 운영하고 있으며 일반 아케이드게임과는 점수보상형 아케이드게임기를 구분하여 설치하고 있다. 같은 건물에는 코인노래방, 당구장, PC방을 함께 운영하고 있으며 건물 내 복합여가공간이 자리하고 있다.

전면	건물구성	안내 데스크	셀프 키오스크

[그림 52] 짱구게임장 매장 시설

점수보상형 아케이드게임기가 있는 1층 리뎀션・카니발 게임장의 경우 VR 게임기도 함께 자리하고 있으며 안내데스크와 셀프키오스크, 경품 진열장이 자리하고 있다.

카니발 게임장	VR

매장내부	매장내부	매장내부

○ 상품 구성

경품의 구성은 스낵, 완구류, 화장품, 가정용 가전, 생활용품으로 다양하게 준비되어 있으며 교환 가능한 포인트는 스낵류 50점 스낵류, 500점 인형(소형), 900점 인형(중형), 5000점 인형(대형), 22,000점 드론, 30,000점 로봇 프라모델 등이다.

○ 온라인 홍보 진행

게임장은 자체 SNS 계정을 운영하며 점수보상형 아케이드게임에 대해 홍보하고 있다. 현재 점수보상형 아케이드게임에 대해 알리는 것을 최우선으로 하여 출석도장 이벤트, 1+1 이벤트 등 크레딧을 충전하여 더 많은 게임을 즐길 수 있는 방안을 소개한다.

SNS운영		

○ 점수보상형 아케이드게임기 구성

점수보상형 아케이드게임기의 구성은 주식회사 영배의 자사 제품인 슈팅게임과 낙하게임, 공굴리기 게임, 바퀴돌리기 게임, 카니발 게임 등이 자리하고 있다.

<표 25> 영배 보유 점수보상형 아케이드게임기 종류

슈팅게임	낙하게임	낙하게임
공굴리기 게임	스포츠	바퀴돌리 게임

낙하게임	바퀴돌리기게임	바퀴돌리기 게임
공굴리기 게임	낙하게임	낙하게임
공굴리기 게임	망치게임	낙하게임
카니발게임	카니발게임	카니발게임

3) 주식회사 에이앤에이엔터테인먼트(㈜A&A Entertainment)

가) 입지조건 분석

[그림 53] 에이앤에이엔터테인먼트 위치

시범사업장은 스웨어원 쇼핑몰의 숍 인 숍으로 자리하고 있으며 같은 층에 CGV와 문화센터, 할리스 카페와 음식점이 위치하고 있다.

○ 주소 : 인천광역시 연수구 동춘동 926

○ 위치정보 특징 :

- 인천1호선 동춘역 1번 출구에서 50M 거리,
- 송도 연장선 개통 전까지는 종점 직전 역으로써 이용객이 매우 많은 편
- 대규모 아파트 단지가 인접해 있어 유동인구가 많음
- 연수구청, BYC 등 지역 내 주요시설이 몰려있는 중심지에 위치
- 하지만 인근 송도지역이 개발되며, 중심지가 이전되는 중
- 인천1호선 : 일평균 11,953명 (동춘역 이용객(2022년 1월~11월))

○ 인구 추이

2018년 기준 인천광역시 전체 유동인구는 월평균 1,258만 명으로 조사되었으며 연수

구의 유동인구는 남동구(225만 명), 서구(211만 명), 부평구(164만 명)에 이어 4번째로 163만 명이다. 연수구의 주민등록 인구 대비 유동인구는 4.86배로 나타났다. 이는 중구의 12.69배에는 미치지 못하지만 인천 역내 지역 중 중구, 옹진군(8.12배), 강화군(7.04배)에 이어 4위를 차지한다.

<표 26> 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 인구 추이

(단위:1ha당 명)

	행정구역	동춘3동	연수구	인천시
유동인구 (3개월간 유동인구)	2021년 4분기	52,304[90]	59,402	
	2022년 1분기	71,552		
	2022년 2분기	80,547		
주거인구	2021년 4분기	18,558	389,644	2,948,375
	2022년 1분기	18,407	388,732	2,952,699
	2022년 2분기	18,337	387,303	2,957,066

*자료: 출처 인천광역시 연수구 인구현황, 인천광역시 상권분석

○ 소득수준

둔촌 3동 주민의 평균 소득은 304만원으로 연수구의 평균소득 252만원 보다 다소 높게 나타났으며 이는 인천시 전체 소득을 다소 상회한다.

<표 27> 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 소득수준

구문	내용
둔촌3동	주거인구 평균소득 304만원
연수구	252만 원(연평균 소득 3,023원/12개월)
인천시	255만 원(연평균 3,058만원/12개월)

○ 연수구 둔촌3동 상권분석

시범사업장이 위치한 지역의 경우 다른 지역에 비해 점포수가 낮은 것으로 확인되었다. 둔촌 3동의 경우 총 점포수는 512개로 나타났으며, 둔촌1동은 814개, 둔촌2동은 710개이다. 인천에서 가장 업소수가 많은 지역은 송도 2동으로 2,196개의 업소가 있는 것으로 확인됐으며, 가장 적은 지역은 연수3동으로 305개로 나타났다.

90) 인천시청: https://www.incheon.go.kr/eco/ECO030006

<표 28> 에이앤에이엔터테인먼트 상권분석

일반현황
• 점포수 : 512개 • 업종분포 : 소매업 41%, 음식업 37%, 서비스업 22% • 유동인구 : 남성의 비율(51.9%), 40대가 20.7%로 가장 높음 / 금요일(16.4%)이 가장 많고, 일요일(10.4%)이 가장 적음 • 직장인구: 남성 비율 55.6%, 50대 26.3%로 가장 높음 • 연수구 '21년 개폐업 : 폐업 6,813개, 개업14,468

스포츠 및 오락관련 서비스업 현황							
행정구역	총가구수	총인구수	주요시설수	집객시설수	업소수	업소당 가구수	업소당 시설물수
인천시	1,319,127	2,960,529	8,285	3,880	5,198	254	2.34
연수구	156,362	385,884	854	286	648	241	1.76
둔촌3동	5,783	18,143	35	20	10	578	5.5

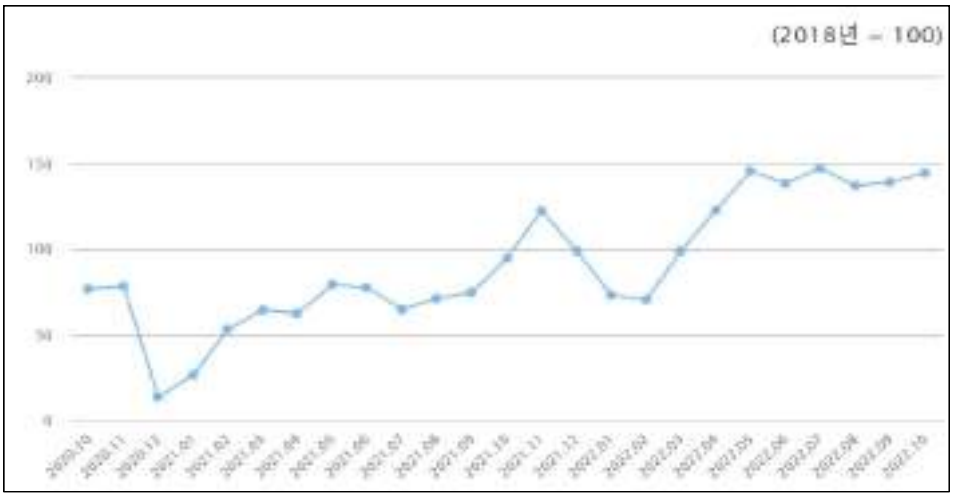
*자료: 출처 인천광역시 상권분석

○ 둔촌3동 스포츠 및 오락관련 서비스업 서비스 형황

시범사업장이 입지한 지역의 스포츠 및 오락관련 서비스업 업소수는 10개로 업소 당 가구수가 인천과 연수구 대비 두 배에 달하는 수치를 보인다.

○ 인천광역시 스포츠 및 오락관련 서비스업 매출지수

스포츠 및 오락관련 서비스업 매출지수에는 노래방, 당구장, 볼링장, 스포츠센터, 실내골프연습장, 실외골프연습장, 헬스클럽이 포함되어 있으며 2018년 대비 2022년 10월 현재 144.31%의 비율을 보였으며 전년 동월대비 67.66% 상승한 수치를 보여 인천지역의 스포츠 및 오락 관련 수요가 꾸준히 증가하고 있는 것을 알 수 있었다.



[그림 54] 인천광역시 스포츠 및 오락관련 서비스업 매출지수

*자료: 출처 인천광역시 상권분석 정보

○ 연수구 둔촌3동 주요시설

동 지역에는 의료/복지 시설이 103곳으로 가장 많이 위치하고 있으며, 교통시설이 33곳 확인되어 교통이 편리한 곳에 입지한 것을 알 수 있다. 또한 금융기관과 문화시설이 각각 19곳와 16곳이 확인되어 주거 편의 시설과 문화 시설이 잘 갖추어진 지역으로 확인됐다.

<표 29> 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 주요시설

관공서	6	대형유통	2
금융기관	19	문화시설	16
의료/복지	103	숙박	2
학교	15	교통시설	33

*자료: 출처 인천광역시 상권분석 서비스

○ 인천시 연수구 임대료 비교

인천시 혹은 다른 부동산 통계 사이트에서 연수구의 임대료는 통계는 확인이 어려워 인천시 전체와 주변 임대료 현황을 확인하였으며 구월이나 부평에 비해 임대료가 낮은 것으로 나타났다.

<표 30> 에이앤에이엔터테인먼트 주변지역 임대료

구분 (원/㎡)	지역별 임대료		
	'22, 1Q	'22, 2Q	'22, 3Q
인천광역시	27,720	27,720	27,720
구월	30,360	30,360	30,360
부평	32,010	31,680	32,010
주안	19,140	18,150	18,150

*자료: 출처 R-One 부동산통계뷰어

나) 게임장 운영 현황

○ 시범사업장 구성

시범사업장은 쇼핑몰에 위치하고 있어 유리 칸막이로 이루어진 내부와 홀의 외부 로 구성되어 있다. 내부 매장에는 점수보상형 아케이드게임기와 안내데스크, 경품 진열장 등이 구성되어 있었다. 해당 시범사업장에서 게임기는 전자결제방식을 이용하여 관리되고 있으며 고객들을 위한 홍보 판넬이 설치되어 있다.

매장 전경	매장 전경	충전 방식
경품	매장 내부	전자결제시스템

[그림 55] 에이앤에이엔터테인먼트 매장 시설

○ 경품의 종류

경품의 종류는 캔디등의 스낵류와 특히 인형, 드론, 레고, 프라모델 등의 완구류가 다양하게 구비되어 있다.

다. 시사점

이러한 점수보상형 아케이드게임 시범사업장의 운영은 현재 작금의 점수보상형 아케이드게임 산업 시장 현황과 규제에 대한 현상황을 관통하고 있어 시사하는 바가 크다.

아케이드게임 업체 C 대표는 시범사업장에서 운영되는 게임의 가장 큰 문제로 게임성, 즉 재미가 없다는 점을 들었다. 해외 게임의 경우 게임 자체만으로 재미와 흥미를 느낄 수 있는 반면, 현재 시범사업장의 게임들은 1회성 게임이면서 재미 요소가 느껴지지 않는다고 지적하였다. 즉, 점수보상이라는 결과에 너무 목적이 맞춰져 있어서 정작 게임의 가장 중요한 요소인 재미가 뒤로 밀렸다는 것이다.

둘째, 점수보상으로 얻을 수 있는 경품의 다양화가 필요하다는 점이다. 실생활에서 활용 가능한 다양한 상품들이 제시되어야 하는데, 완구와 인형을 위주로 한 상품들이 흥미를 느끼기엔 너무 획일적이라는 지적이다.

셋째, 인식 전환의 문제이다. 외국 게임장의 장점은 가족 친화적 게임 문화를 추구하는데 비해 우리나라는 아직 게임에 대한 인식 자체가 부정적인 상태에 머문다는 것이다. 몇 년 전 호황이었던 인형 뽑기 경품 아케이드게임의 경우 국내 언론에서 사행성과 조작 문제를 놓고 비판적 여론을 만들어 이용자들에게 부정적 시각을 심어주었다는 것이다. 사행성과 게임기 조작에 대한 시비로 인식이 나빠지면서 아케이드게임 업체에서는 인력 수급에 어려움을 겪고 있으며 이에 따라 기술력도 많이 떨어졌다는 지적이다.

시범사업에 대한 또 다른 시각은 미국을 너무 맹목적으로 베낀다는 비판이다. 미국의 아케이드게임장은 지대가 낮은 교외의 대형 쇼핑몰에 입점한 형태인데 비해 한국의 아케이드게임장은 사람이 많은 도심 한복판 번화가에 몰려 있다는 것이다. 즉 한국 시장과 임대료나 입지조건 이용객 타깃이 전혀 다른 미국식 아케이드게임장을 벤치마킹하는 시범사업이 얼마나 효율성이 있겠냐는 지적이다. 한국에서는 우리 상황에 맞는 도심형 게임타운 모델을 개발할 필요가 있다는 의견이다.

제4장 FEC와 점수보상형 아케이드게임

2022

KOCCA22-62

제4장 FEC와 점수보상형 아케이드게임

1. 미국의 FEC 시장 분석의 필요

미국의 아케이드게임 시장은 아케이드게임이 가장 활황을 이루던 1970년대에 이미 FEC가 도입되어, 현재는 다양한 형태의 FEC가 존재한다. 미국 외에도 세계적으로 다양한 FEC의 형태가 존재하지만 미국에서 보편적인 형태로 자리 잡은 아케이드게임과 레스토랑이 결합한 FEC 형태가 가족 단위 이용자에게 적합한 모델이라는 점에 착안하였다. 미국은 2000년대 이후 점수보상형 아케이드게임과 경품의 확대, 체험형 게임의 강화를 중심으로 발전하였다는 점에서 해당 지역의 FEC 시장을 연구의 대상으로 삼았다.

아케이드 게임 세계 시장 규모면에서도 한국의 점유율은 0.7%로 세계 10위에 그친 데 비해, 미국은 6,196백만달러로 성장률은 크지 않지만 일정 규모 이상의 시장을 유지하는 가운데 전세계 시장에서 무려 20%의 점유율을 차지한다. 따라서 세계 아케이드게임 시장의 현주소와 미래 전망을 파악하기 위해서는 가장 큰 시장인 미국에서 어떻게 아케이드게임 시장이 운용되는지 FEC를 중심으로 검토할 필요가 있다.

[그림 56] 세계 아케이드 게임 시장의 각국 점유율(2020년)

*자료: 출처 Pwc(2021), Enterbrain(2021), JOGA(2021) 참조

2. FEC 운영 사례

가. DAVE & BUSTER'S

1) 사업 분야

가) 음식

□ 메뉴: 음료, 주류, 애피타이저, 윙 & 너겟, 버거 & 샌드위치, 샐러드, 디저트, 메인요리, 키즈메뉴, 계절 음식 등

□ 온라인 주문 가능 (픽업 & 배달)

□ 뷔페

나) 게임

□ 매장 내 게임

○ 고전 게임부터 최신 게임까지 다양한 게임 보유

○ 고전 게임: Pop-A-Shot (농구 게임), Pac-Man (미로 게임) 및 Skee-Ball (공굴리기 게임) 등

○ 최신 게임

- 탑건: 메버릭: Dave & Buster's 독점 가상현실 게임
- 닷지볼 얼티밋 아레나: 타깃을 공으로 맞혀 점수를 얻는 게임 (4인용)
- 위키드 튜나: 인기 TV 쇼 위키드 튜나 기반 액션 게임

○ 핵심 게임

- 스타트렉: 동전 밀기 게임 (동전, 스타트렉 카드, 칩). 스타트렉 카드 수집 (8개) 또는 티켓 획득.
- 할로 (Fireteam Raven): 우주공간 기반 총 게임 (4인용).
- 커넥트 4 홉스: 농구공을 던져 LED 판에 가로, 세로 또는 대각선으로 4칸을 채우면 이기는 농구 게임 (2인용)

□ 당구 및 볼링

□ 가상현실 게임: Transformers Virtual Reality, Top Gun: Maverick

Transformers Virtual Reality	Top Gun: Maverick

[그림 57] 가상현실 게임

다) 스포츠 관람

□ 초대형 티비와 많은 티비 수 확보를 통해 타 스포츠 바 보다 생생한 스포츠 경기 관람 및 식사 공간 제공

라) 파티 & 이벤트

□ 소셜 이벤트 (15인 이상)

○ 성인 생일파티

○ 가상 팀 빌딩: Dave & Buster's 호스트와 함께 가상에서 팀을 나눠 게임 진행

○ Fantasy Football (가상 축구게임)

○ 기타

□ 회사 이벤트 (15인 이상)

○ 해피아워 & 피크닉 & 사교모임

○ 홀리데이 파티: 음식과 음료, 무료 음향기기 & 와이파이 & HDTVs 제공.

○ 기업 회의: 아침/점심/저녁 식사 패키지 선택. 개인실과 음향시설 제공. 소규모 모임 가능

○ 팀 빌딩: 게임을 통해 팀원의 리더십, 팀워크, 문제 해결 능력 향상

- DAVE’ S EPIC QUEST: 단체전
- MIDWAY SHOWDOWN: 개인전

□ 어린이 생일파티 (10인 이상, 2시간 테이블 대여, 온라인 초대장 발송, 50% 디파짓)

○ FIELD GOAL (10-20인, $39.99/인, 공용공간): 키즈 치즈버거 & 맥앤치즈, 감자튀김, 음료, 파워카드(생일자 $40, 게스트 $30), 무제한 비디오게임, 파워 탭 밴드[91]

○ KICK OFF (20인 이상, $45.49/인, 개인실): 키즈 치즈버거, 프레첼 도그 & 맥앤치즈, 감자튀김, 음료, 파워카드(생일자 $50, 게스트 $35), 무제한 비디오게임, 파워 탭 밴드

□ 이벤트 공간

<표 31> Dave & Buster's에서 제공하는 공간

회의실	프라이빗 이벤트 룸1	프라이빗 이벤트 룸2
소규모 회의실. WiFi, 프로젝터 및 스크린 구비	소규모 해피 아워부터 100명 이상의 뷔페 가능	WiFi, 프로젝터, 스크린, 마이크가 구비된 맞춤형 개인실
프라이빗 이벤트 룸3	**당구장**	**스포츠 라운지**
WiFi, 프로젝터, 스크린, 마이크가 구비된 맞춤형 이벤트룸	식사 와 당구를 같이 즐길 수 있는 복합공간	180인치 대형 TV, 음료 및 뷔페가 있어 이색 이벤트가 가능함

91) 실물 파워카드를 기기에 삽입하지 않고, 탭하여 사용 가능한 밴드

2) 운영 규정

□ 파워카드 사용 (실물 파워카드 & 앱을 통한 디지털 파워카드)

□ 칩을 실물/디지털 파워카드에 충전하여 기기에 카드 삽입, 또는 핸드폰 탭으로 게임 실행 (각 게임 요구되는 칩 개수 상이)

□ 가격: 75칩($15), 135칩($25), 200칩($35), 275칩($45), 400칩($60), 550칩($75), 750칩($100)

□ 게임에서 얻은 티켓으로 상품 획득 또는 적립

□ 리워드 프로그램에 가입함으로 많은 혜택 제공

3) 리워드 가입 규정

□ 무료 회원가입. 1인당 1개로 제한. Full Rewards 멤버십은 17세 이상 미국 거주자만 가입 가능. 13세에서 16세 사이의 사람들은 이메일 프로그램, 프로모션 메시지 및 혜택에 참여 가능. 법으로 금지된 곳에서는 무효처리되며 양도 불가.

□ 프로그램의 회원자격을 신청함으로 본 이용약관 (“약관”)에 동의 함 (미성년자의 경우 부모 또는 법적 보호자가 동의함).

□ 프로그램에 가입하여 모든 혜택을 받으려면 Dave & Buster’s 파워카드를 발급 및 등록해야 함. 매장 또는 앱에서 구매 가능하며 리워드 계정 한 개에 5파워카드로 제한. 새로 등록을 원할 경우 이전 등록된 파워카드 삭제 후 등록 해야 함.

□ 수집된 개인정보는 Dave & Buster’s 개인정보 정책에 따라 사용되고 보호됨. 13세 이하 개인정보 수집 불가.

□ 전화로 멤버십 탈퇴 가능.

4) 리워드 규정

□ Dave & Buster’s Rewards 프로그램 (“프로그램”)은 회원에게 음식, 음료 구매 및 사용한 게임칩에 대해 보상하는 고객 인식 프로그램. 멤버가 되어 프로그램에 참여함으로써 게임칩 (“게임플레이칩” 또는 “게임칩”)을 이용해 게임을 하거나 Dave & Buster’s에서 음식과 음료 구매를 통해 보상/혜택을 얻을 경우 계급이나

레벨업을 받을 수 있음.

□ 음식과 음료에 대한 적격 구매에 대해서 $1 구매당 1게임칩 제공. ($5.29 이상의 음식 주문 시 주류비 포함). 하루 최대 50게임칩 적립 (4시간 동안 사용분). 48시간 안에 내 계정 안 혜택으로 적립되며 60일 안에 칩으로 교환해야 하며, 교환 후 45일 안에 사용하지 않으면 소멸.

□ 프로그램 혜택: 웰컴 기프트, 사용한 게임칩에 따라 계급상승 및 레벨업, 챌린지

<표 32> 리워드 프로그램 레벨 및 혜택

12개월당	Level 1-3			Level 4-6			Level 7-9		
계급	플레이어			아이콘 (10% 보너스게임칩)			레전드 (15% 보너스게임칩)		
사용칩수	0	300	800	1,400	2,100	3,000	5,000	10,000	20,000
보상	Lv2. 48칩 Lv3. 무료 전채요리			Lv4. 무료버거 Lv5. 100칩 Lv6. 무료 메인요리			Lv7. 300칩 Lv8. 4인 디너 Lv9. 레전드 상품팩		

* 자료: Dave & Buster's 홈페이지

○ 아이콘: 파워카드 구매 및 충전금액에 대해서 10% 보너스 게임칩 획득 (기프트 카드로 구매 시 제외)

○ 레전드: 파워카드 구매 및 충전금액 대해서 15% 보너스 게임칩 획득 (기프트 카드로 구매 포함)

○ 매년 1월 31일 Level 1 으로 리셋 됨

○ 챌린지: 디지털 콘텐츠, 뱃지 또는 보너스/보상을 얻을 수 있는 챌린지 기회 제공. 챌린지로 얻은 혜택은 60일 안에 교환해야 하며, 교환 후 45일 안에 사용하지 않으면 소멸됨.

□ 모든 혜택 및 크레딧에 대해 이메일로 공지

□ 리워드 프로그램은 Dave & Buster's의 재량으로 공지 후 언제든지 종료 가능.

5) 사업 전략

□ 미국, 캐나다에 151개 매장 보유[92]

□ 티켓, 할인, 보상, 챌린지, 계급 및 레벨업 등으로 고객의 수요 증가

나. CHUCK E CHEESE

1) 사업 분야

가) 생일파티

□ 기본 포함사항: 게임, 음식, 데코레이션, 2시간 테이블 사용, Ticket Blaster[93], Chuck E 와 함께하는 라이브 생일 파티 쇼

□ 3가지 패키지로 운용 (Super Fun, Mega Fun, Ultimate Fun): 최소 5인 이상

□ 홈파티 패키지 ($60 파티팩: 2라지 피자, 케익, 3선물가방, Chuck E. 데코레이션 세트, 생일자 선물 - 1000 E-Tickets[94] 및 30 플레이포인트)

<표 33> 생일파티 패키지

SUPER FUN ($26.99/Child)	MEGA FUN ($32.99/Child)	ULTIMATE FUN ($38.99/Child)
포함사항 (인당)		
게임		
45 플레이 포인트	무제한	무제한
피자 & 음료		
√	√	√
플레이 패스 & 코일 손목밴드		
√	√	√
파티 모자		
√	√	√
구슬 아이스크림		
	√	√
보너스 E-Tickets		
	50 E-Tickets	100 E-Tickets

92) https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_%26_Buster%27s

93) 원통형 부스의 티켓 컬렉터. Birthday Star (생일자) 만 참석가능.

94) 플레이 패스 또는 플레이 밴드에 컬렉트 되며 키프트샵에서 사용 가능

리필 가능한 음료컵		
	√	√
선물가방		
		√
1 라지 피자 제공 (어른)		
		√
BIRTHDAY STAR (생일자) 한정 서비스		
TICKET BLASTER		
√	√	√
CHUCK E. 라이브 생일 쇼		
√	√	√
보너스 E-TICKET		
1000 E-Tickets	2000 E-Tickets	3000 E-Tickets
BIRTHDAY STAR(생일자) 플레이 밴드		
√	√	√
CHUCK E. CHEESE 토트백		
	√	√
데코레이션 & 초대장		
생일 테이블 데코레이션 & 셋업		
√	√	√
고객 맞춤 이메일 초대장 발송		
√	√	√

나) 이벤트

□ 그룹 이벤트: 6인 이상 학교, 어린이집, 교회, 스포츠팀 등 누구나 참여 가능

○ 3가지 패키지 구성: 60분 ($12.99/Child~), 90분 ($14.99/Child~), 120분 ($16.99/Child~) 패키지. (패키지 포함사항: 피자, 음료, 선물 가방, E-Tickets, 2시간 테이블 사용)

□ 모금행사 (펀드레이징): 월-금, 3-9PM

○ 학교: 방과 후 수업, 견학, 스포츠, 예술활동 등에 필요한 자금 모금

- 판매된 금액의 최대 20% 기부, 홍보물 제작, 무료음식 제공(선생님), 매장 내 식사 및 배달 음식 등 모두 판매 가능

○ 비영리 단체

- 판매된 금액의 최대 20% 기부, 홍보물 제작, 매장 내 식사 및 배달음식 등 모두 판매 가능

다) 체험

□ 계절 이벤트 (봄-SPRING-TASTIC CELEBRATION, 여름-SUMMER OF FUN, 가을

-HALLOWEEN BOO-TACULAR, 겨울-WINTER WINNER-LAND)

□ 플레이 패스 & 플레이 밴드: 재사용, 재충전 가능. 간단한 사용법 (충전 후 기기에 탭하여 사용 가능)

□ SENSORY SENSITIVE SUNDAYS

○ 매달 첫째 주 일요일 2시간 동안 자폐아 및 특별한 도움이 필요한 아이들을 위해 관련 전문가와 함께하는 놀이 제공

○ Autism Speaks[95] 참여: 미국, 캐나다에서 10월 31일까지 Round Up Check[96] 또는 $1, $3, $5 후원 행사 개최.

□ 쿠폰 & 할인: 다양한 쿠폰 및 할인 제공

라) 음식

□ 종류: 피자, 윙, 애피타이저, 디저트, 샐러드, 음료, 주류 등

□ 온라인 주문 가능 (픽업 & 배달)

마) 온라인 상품판매

□ 옷, 인형, 장난감, 컵 등 Chuck E. Cheese 브랜드 온라인 판매

□ Chuck E. Cheese 기프트카드, E-Tickets, 포인트 사용 불가

2) 운영 규정

□ 18세 미만 아동은 보호자와 동행.

□ 파티 예약시 $50 디파짓(취소 시 환불 불가, 1년 안에 재예약 시 사용 가능). 최소 5인 이상 예약 가능. 2시간 이후 테이블 없이 게임 사용 가능. 외부음식 (케익, 아이스크림 제외) 반입 금지.

□ 모금행사는 75인 이상의 비영리 단체나 학교에서 한 달에 한 곳만 신청 가능.

□ 무 방부제 야채 사용. 음식 재료 상세정보 제공.

---

95) 자폐증 연구와 홍보 및 봉사활동을 하는 단체 (https://www.autismspeaks.org/)

96) 잔돈을 올림하여 계산하는 방법

□ 배달 서비스 제공

□ 안전 서비스 제공. 입장 시 보호자와 아동에게 같은 스탬프를 찍어 퇴장 시 확인.

3) 리워드 규정

□ 앱 회원가입 시 $1당 1 리워드포인트 제공. 회원가입 시 500 E-Tickets 무료제공. 기념일에 250 E-Tickets 제공. 친구 소개 시 1피자 무료. 포인트는 E-Tickets, 피자, 플레이 포인트 등으로 사용 가능 (50/100/200 포인트 단위 사용 가능). 1년 뒤 소멸

○ 50포인트: 1컵 케익, 2펩시 음료, 15분 게임, 1유니콘 츄러스, 500 E-Tickets 중 1개 선택

○ 100포인트: 1슬라임쿠키, 30분 게임, 1피자, 1000 E-Tickets 중 1개 선택

○ 200포인트: 1라지펌킨피자, 60분 게임, 1라지피자, 2000 E-Tickets 중 1개 선택

□ 사용 가능한 이메일 계정을 가진 13세 이상 무료 가입. 18세 미만은 부모 또는 법적 보호자 관리 하에 사용.

□ 다른 쿠폰과 함께 사용 불가

4) 사업 전략

□ 미국, 캐나다, 멕시코 등 16개국 612개 매장 보유[97]

□ 계절 이벤트

○ 봄–SPRING-TASTIC CELEBRATION (3월)

월~목 60분 게임플레이 구매 시 30분 무료 제공, 유니콘 테마 디저트 판매, 1시간 마다 Chuck E. 라이브 방송, SPRING-TASTIC 패밀리 펀 팩 판매 (2라지피자, 유니콘 솜사탕, 선물가방, 250 E-Tickets)

○ 여름–SUMMER OF FUN (5월)

3가지 패키지 (FUN PASS, FUNNER PASS, FUNNEST PASS), 웰컴 기프트 (E-Tickets, 리필 가능한 컵, 솜사탕, 토트백, 미니 비치볼, 회원증 목걸이)

---

97) https://en.wikipedia.org/wiki/Chuck_E._Cheese

<표 34> SUMMER OF FUN 패키지

	FUN PASS	FUNNER PASS	FUNNEST PASS
할인율			
할인 (게임, 음식, 음료)	10%	20%	40%
게임 횟수			
이용시간 및 횟수	60분*3회	60분*4회	60분*6회
첫번째 카드[98] 발급	√	√	√
웰컴 기프트			
E-Tickets	500	1000	2000
회원증 목걸이	√	√	√
CEC 토트백	√	√	√
CEC 비치볼	√	√	√
리필 가능한 컵	1	1	2
솜사탕	√	√	√
다음 방문 시 혜택			
다양한 독점 혜택	√	√	√
Ticket Blaster 체험		√	√
친구동행 $1[99]	√	√	√
회원 플레이타임[100]		√	√
생일파티할인(1년 안)	$25할인	$35할인	$50할인

* 자료: Chuck E. Cheese 홈페이지

❍ 가을-HALLOWEEN BOO-TACULAR (10월)

- 무료 게임: 60분 이상 플레이 구매 시 30분 추가 증정. 코스튬 입을 시 10 포인트 무료 증정
- 할로윈 주말 이벤트: 코스튬 콘테스트 (10월 28-30일 6:30PM) - 우승상품 500 E-Tickets. 모든 참가자 50 E-Tickets 무료 증정.
- Chuck E. 와 함께 춤을! 10월 30일 6:30, 7:30 & 8:30PM Chuck E. 와 함께 춤을 추면 츄파춥스, 하이츄 캔디 무료 제공.
- 음식: 피자, 윙, 에피타이저, 디저트, 샐러드, 음료 등
- 10인 이상 그룹 예약 시 1시간 무료 게임, 피자, 슬라임 쿠키, 코스튬 콘테스트 제공
- 무료 할로윈 마스크 도안 제공 (Chuck E. Cheese Vampire, Helen Henny Witch, Mr. Munch Superhero, Jasper T. Jowls Skeleton)

98) 첫 번째 방문 이후 2번째 카드가 발급되고, 두 번째 방문 이후 세 번째 카드가 발급된다.
99) 유효기간 내 이용 가능한 30분 무료 게임카드
100) 7-8월 첫 번째 금요일 30분 일찍 사용 가능

[그림 58] 인쇄 가능한 할로윈 마스크 무료도안

○ 겨울-WINTER WINNER-LAND (11월)

- 매 방문 시 E-Tickets, 간식 등 다양한 상품 제공 (대상: ICEBall Pro[101])

[그림 59] ICEBall Pro

- $50 기프트 카드 구매 시 $10 보너스 카드 제공
- 홀리데이 기프트 박스 배송 (CEC 상품 포함, CEC 장식품 50% 할인)
- 윈터 패밀리 펀 팩 (2라지 피자, 겨울용 아이스 브라우니, 선물가방, 활동 시트)
- 1시간 마다 Chuck E. Cheese 와 함께하는 YuleTide Slide[102] 댄스 타임

□ 그룹 이벤트, 생일자 무료입장 쿠폰 (12인 이상 예약 시) 등 시기별 다양한 할인 및 쿠폰 제공

○ 음식/음료 포함한 게임 패키지 구매 시 10% 할인

○ 요일 특별 할인 (화요일-2라지 피자 할인, 수요일-1시간 무제한 게임 할인)

---

101) ICEBall Pro 아케이드게임기를 당첨자 집에 배송 및 설치.

102) CEC 크리스마스 시즌 댄스 음악 (https://www.youtube.com/watch?v=DZiTeTs8xiI)

○ 군인 할인

○ 앱/웹사이트에 다양한 활동 시트 제공하여 리워드 제공

○ 협력사 할인 쿠폰 제공

다. ROUND 1

1) 사업분야

가) 액티비티

<표 35> 액티비티 종류

아케이드게임	볼링	당구
새로운 게임, 인기 게임, 일본에서 직수입한 독점 게임들 보유	> $5/인 > $40/1hr & 1레인 > $57/2hr & 1레인 * 레인당 최대 6명 * 지점마다 가격 상이	> $7/hr,그룹 * 지점마다 가격 상이
노래방	**탁구**	**다트**
> $6/hr,그룹 * 지점마다 가격 상이	> $7/hr,그룹 * 지점마다 가격 상이	> $6/hr,그룹 * 지점마다 가격 상이
스포-차(1)	**음식 및 음료**	**어린이 놀이구역**
> $17/인 한 건물 안에서 모든 활동을 즐길 수 있는 실내 스포츠 시설. 90분, 3시간, 1일 이용권 * 지점마다 가격 상이	간단하면서 푸짐한 식사 메뉴	Grapevine, Tx 지점에서만 이용 가능 12세 이하 사용 가능 - 장애물 코스 - 폼 풀장 - 터널 - 농구대 - 버블 관람관 - 웨이브 & 터널 미끄럼틀

* 자료: Round1 홈페이지

(1) 스포-차 (Spo-Cha)

농구, 로데오 기계, 호버보드 (전동보드), 무료 아케이드게임, 실내야구, 트램폴린, 음식과 음료, 미니볼링, 노래방, 어린이 놀이공간, 미니 바이크, 롤러장, 원반 던지기, 당구, 피구, 축구, 탁구, 마사지 의자 이용 가능

나) 신상 소개

(1) 신상 인형뽑기 상품 (지점 별 상이)

[그림 60] 신상 인형 뽑기 상품 목록

(2) 신상 상품 (지점 별 상이)

[그림 61] 신상 상품 목록

(3) 스밋코구라시 번들 세트 (지점 별 상이)

- 기간 한정 및 선착순으로 판매하며, 게임 카운터에서만 구매가 가능 (무인 판매기에서 구입 불가)
- $44, $55, $100 (클럽멤버) 또는 $110 (일반) 단위로 구매가 가능

<표 36> 스밋코구라시 번들 세트 구성

* 기간 한정 상품 *			
번들 세트 상품 (스밋코구라시 캐릭터)			
게임 크레딧 구매 + 1 인형 ($11) + 1 열쇠고리 (무료, $100 이상 2개 지급)			
PRICE	**일반멤버**	**클럽멤버**	**번들**
$55	265크레딧 ($44 상당 게임크레딧)	275크레딧 ($44 상당 게임크레딧)	1인형+1열쇠고리
$66	345크레딧 ($55 상당 게임크레딧)	360크레딧 ($55 상당 게임크레딧)	1인형+1열쇠고리
$121	777크레딧 ($110 상당 게임크레딧)	800크레딧 ($110 상당 게임크레딧)	1인형+2열쇠고리

* 자료: Round1 홈페이지

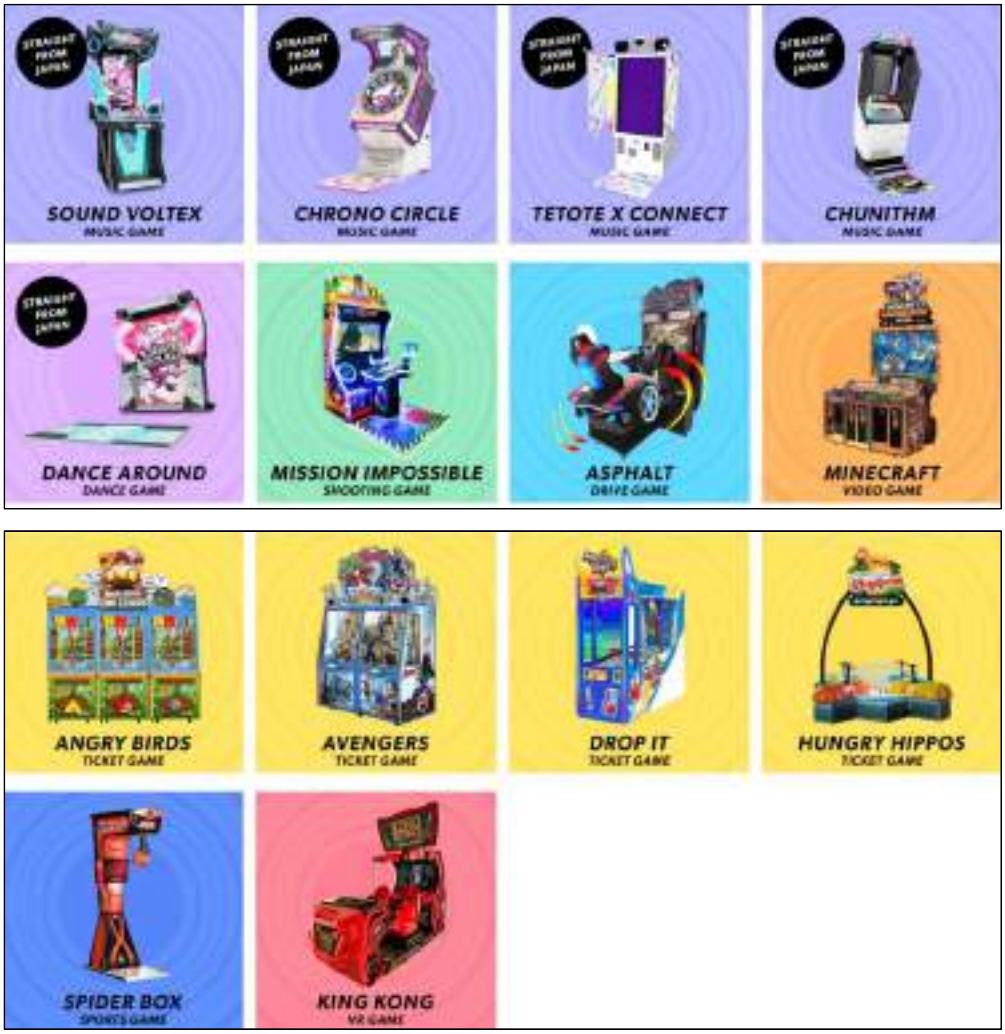
(4) 신상 상호 운동 게임 (엑서-게임)

iWall 3.0	**tapWall 2.0**	**cycloBEAT**
게임 속의 일부가 될 수 있는 다용도 상호 운동 게임	반응속도, 집중력, 기억력을 요구하는 어린이용 터치스크린 방식의 게임	가상 바이크 게임

[그림 62] 신상 상호 운동 게임 종류

* 자료: Round1 홈페이지

(5) 신상 게임 입고



[그림 63] 신상 게임 목록

(6) 일본식 노래방 입고

(7) 신상 아케이드게임 입고 (Asphalt 9 Legends Arcade)

엄청난 액션과 고급 그래픽으로 스릴 넘치는 자동차 경주 아케이드게임. 풀 HD 비디오, 물리적 반응 컨트롤, 진동 스피커, 제트기류 효과 및 공기 실린더 구동 모션 효과 등의 효과를 게임기에 도입. 포르쉐, 람보르기니 등 전 세계적으로 유명한 자동차 브랜드의 최고급 수퍼 레이스카를 체험할 수 있음.

4가지 모드 및 4가지 코스로 즐길 수 있음.

[그림 64] Asphalt 9 Legends Arcade

(8) 스파크 볼링

스파크는 게임업계 몰입도 높은, 상호 방식의 점수내기 게임방식. 새로운 종류의 볼링 경험으로서 신기술과 흥행하는 재미를 전달해줌. 스파크는 새로운 소프트웨어 중심의 기술과 혁신으로 즐길거리를 찾는 사람을 위해 개발 됨.

다) 음식 판매

<표 37> 판매 음식 종류

피자	전채요리
● 라지피자 ($18.99) ● 조각피자 ($2.99) ● 토핑 : 치즈추가/페페로니/토마토/양파/버섯/소세지/햄/할라피뇨/파인애플/올리브	● 치킨텐더 ($9.49) / 콤보 ($9.49) ● 그린샐러드 ● 치킨샐러드 ● 나쵸 / 나쵸 수프림 ● 모짜렐라 스틱 ● 감자튀김
윙	**샌드위치**
● 치킨윙 (6조각, $7.49) / 세트 (18조각, $20.99) ● 버팔로 치킨윙 (6조각, $8.49) / 세트 (18조각, $21.99) ● BBQ 치킨윙 (6조각, $8.49) / 세트 (18조각, $21.99)	● 버거 ($5.49) / 버거 콤보 ($8.49) ● 치즈버거 ($5.99) / 치즈버거 콤보 ($8.99)

디저트	음료
● 아이스크림 ($0.99)	● 탄산음료 ($2.50) / 피쳐 ($7.49) ● 에너지 음료 ($3.99) ● 생수 ($2.50)
주류	
● 생맥주 ($3.99) ● 와인1잔 ($1.99) ● 계절 맥주 ● 양주	

* 자료: Round1 홈페이지

라) 파티 패키지

지역마다 가격이 상이하거나 세금이 별도로 요구될 수 있다. 예약 시 50% 디파짓이 요구된다. (규모가 작은 파티도 기본 금액의 디파짓이 요구된다) 최소 3일 전 예약을 해야 하며, 취소 시 50% 비용을 지불해야 한다. 당일 취소 시 디파짓 전액을 돌려받지 못한다.

<표 38> 파티 패키지 종류

Round1 Go	Gamer Gold	Spo-Cha Party
> $21.99/인	> $24.99/인	> $25.99/인
포함사항: 볼링(신발포함) 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 그룹사진촬영 특별선물 * 최소 6인이상 예약가능	포함사항: 게임카드/시간제한플레이 티켓 20 게임크레딧 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 그룹사진촬영 특별선물 * 최소 6인이상 예약가능	포함사항: 스포-차 입장권 파티룸/노래방 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 그룹사진촬영 특별선물 * 최소 10인이상 예약가능 * 3지점만 가능

Round1 Go Spark	All Inclusive Kids Spark	All Inclusive Adult Spark
> $44.00/레인	> $32.00/레인	> $32.00/레인
포함사항: 스파크볼링(신발포함) 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 그룹사진촬영 특별선물 * 최소 6인이상 예약가능	포함사항: 스파크볼링(신발포함) 게임카드/시간제한플레이 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 당구/탁구 뷔페/음료 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 6인이상 예약가능	포함사항: 스파크볼링(신발포함) 게임카드/시간제한플레이 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 당구/탁구 뷔페/음료 특별선물 그룹사진촬영 1 주류 티켓 * 최소 6인이상 예약가능
All Inclusive		
Kids (> $34.99/인)	Adult (> $37.99/인)	
포함사항: 게임카드/시간제한플레이 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 당구/탁구 뷔페/음료 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 20인이상 예약가능	포함사항: 게임카드/시간제한플레이 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 당구/탁구 뷔페/음료 1 주류 티켓 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 20인이상 예약가능	
Corporate Party		
Regular (> $25.99/인)	Super (> $29.99/인)	Spo-Cha (> $29.99/인)
포함사항: 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 1 주류 티켓 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 20인이상 예약가능	포함사항: 게임카드/시간제한플레이 파티룸/노래방 볼링(신발포함) 1 주류 티켓 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 20인이상 예약가능	포함사항: Spo-Cha 입장 파티룸/노래방 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 20인이상 예약가능

School & Student Events	
Round1 Fun (> $14.99/인)	Class Party (> $9.99/인)
포함사항: 게임카드/시간제한플레이 볼링(신발포함) 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 10인이상 예약가능 * 월-금, Open-6PM	포함사항: 게임카드/시간제한플레이 볼링(신발포함) 아이스크림 피자 2조각 탄산음료 피쳐+컵 특별선물 그룹사진촬영 * 최소 10인이상 예약가능 * 월-금, Open-6PM

* 자료: Round1 홈페이지

2) 운영 규정

가) 운영 규칙

□ 큰소리 또는 욕설을 하는 것은 허용되지 않는다.

□ 어슬렁거리거나 청탁을 하는 것은 금지된다.

□ 새치기는 금지되어 있다.

□ 상점 내 총기류나 무기류는 반입되지 않는다.

□ 서비스 동물을 제외한 어떤 종류의 동물도 가게 출입이 불가하다.

□ 10시 이후 18세 미만 미성년자는 25세 이상의 보호자 (4명당 1명) 가 동반해야 한다. 12시 이후 20세 미만의 방문객은 25세 이상의 보호자 (4명당 1명) 가 동반해야 한다. (지점마다 기준이 다를 수 있다).

□ 외부 음식/음료는 반입이 불가하다.

□ 노래방/파티룸에는 주류 반입이 불가하다.

□ Round1 내에서 구입한 술은 외부로 반출이 불가하다.

□ 과도하게 취한 사람은 입장할 수 없다.

□ 모든 손님과 소지품은 검수 대상이며, 승인되지 않은 물품은 압수될 수 있다.

□ Round1 재산을 파손하다 적발된 사람은 법의 범위 내에서 기소될 수 있다.

□ 지정된 장소에서만 흡연할 수 있다.

□ Round1은 분실, 손상 또는 도난당한 물건에 대해 책임지지 않는다.

나) 사진 및 비디오 촬영

□ 온라인 방송, 기사, 인쇄 매체 등 상업적으로 사용하기 위한 사진 및 촬영은 사전에 Round1 마케팅 팀의 허가를 받아야 한다.

□ 부당한 게임 이득이나 반칙 행위를 위한 촬영 요청은 허용되지 않는다.

□ 다른 손님 또는 직원을 촬영하는 경우 (손님이나 직원이 게임을 하는 장면 등) 명시적인 허가가 필요하다.

□ 당사는 언제든지 촬영 허가를 취소할 수 있고 우리의 정책을 따르지 않을 경우, 필요에 따라 조처를 하고 법적 권리를 주장할 권리가 있다.

다) 신분증

□ 21세 이상임을 증명하기 위해서 사진, 생년월일, 키, 성별 및 눈동자 색이 명기된 정부가 발행한 신분증을 제시해야 한다. 학생증은 신분증으로 취급되지 않는다.

□ 만료되었거나, 부러졌거나, 변형 또는 손상된 신분증은 사용할 수 없으며, 위조 신분증을 사용할 경우 보안 요원에 의해 압수될 것이다.

라) 복장 규정

□ 모든 방문객은 셔츠와 신발을 신어야 한다.

□ 지나치게 헐렁한 옷은 금지된다.

3) 가입 규정

□ 본 서비스 약관(“약관”)은 Round1 Entertainment Inc.와 그 모 또는 자회사를 포함한 현재 또는 이전 계열사 및 전임 또는 승계 기관의 모든 서비스 (웹사이트, 모바일, 서비스) 를 이용하는 것에 적용된다.

□ 이러한 조건을 수락하고 회원 자격을 갖추려면 법적으로 성인이어야 한다.

□ 본 서비스는 미국 내에서 접근 및 사용하기 위한 것이다. 미국 이외의 지역에서 서비스를 사용하기로 선택한 경우, 사용자가 모든 현지 법률, 규칙 및 규정을 준수할

책임이 있다.

□ 일부 서비스에 접근하려면 멤버십에 등록해야 할 수도 있다. 가입하려면 정확한 정보를 제공해야 하며, 변경 사항이 있을 경우 신속하게 업데이트를 해야 하는 등 회원은 모든 활동에 대한 책임이 있다.

4) 리워드 규정

가) 멤버십

아래의 절차로 가입하여 (가입비 연간 $5) 여러 가지 할인 및 스탬프(크레딧)를 모아 리워드를 받을 수 있다.

□ 앱 다운로드: 볼링, 아케이드 게임, 노래방, 탁구, 다트, 당구, 키즈존, 스포-차 중 선택하여 $1 할인을 받을 수 있다.

□ 멤버십 가입: 가입 후 볼링 (1회 무료), 아케이드게임 (5 게임크레딧), 공간 렌탈 (1시간 무료), 키즈존 (1시간 무료) 중 1가지를 선택할 수 있다.

□ 스탬프 적립: 모든 구매에 대한 자동 할인이 적용되며, 스탬프를 모아 지위 상승 및 보너스 할인을 받을 수 있다.

10번 방문 시 1 리워드 (볼링 2시간 무료, 노래방 2시간 무료, 당구 2시간 무료 중 1 선택), 30번 방문 시 2 리워드 (위 3가지 옵션 중 2개+1 라지피자), 50번 방문 시 3 리워드 (위 3가지 옵션 중 3개+1 라지 피자+1 탄산음료)가 지급된다.

[그림 65] 방문 횟수별 할인 금액 및 리워드

나) 게임카드

□ Round1 내 게임기기에 사용 가능한 게임카드를 판매한다. 게임기 리더에 카드를 긁어 사용 가능하다. 각 게임에 필요한 게임 크레딧은 기기 리더 또는 기기에 표시되어 있다.

□ Round1은 분실, 도난 또는 파손된 게임카드에 대한 책임을 지지 않는다. 등록된 게임카드 분실 시 보유한 크레딧과 함께 카드 재발급이 가능하다.

□ 크레딧은 환불 및 현금으로 교환이 불가하다. 사용한 내역에 대한 영수증 발급은 불가하다.

다) 게임 크레딧

□ Round1 내에서는 게임카드에 충전된 게임 크레딧을 사용한다. 미국 내 Round1 시설안의 게임기기에서 사용 가능하다.

□ 게임 크레딧은 일반 게임 크레딧, 보너스 크레딧으로 구성된다. 일반 게임 크레딧은 사용자가 구매한 경우이며, 보너스 크레딧은 카운터, 무인 판매기 또는 모바일에서 제공된 게임 크레딧 상품을 구매시 구매카드에 충전된다.

□ 사용 만료기간이 없으며, 유지비가 들지 않고 미국 내 Round1 시설에서 사용할 수 있다.

라) 크레딧 구매

□ 카운터, 무인 판매기 또는 모바일 앱에서 크레딧 구매가 가능하다. 모바일의 경우 Reader Type 1 시스템을 사용하는 지점에서만 구매 가능하다.

□ Round1은 두가지 카드리더 시스템 (Reader Type 1 system with 16 Digit barcode / Reader Type 2 system with 12 Digit barcode)을 사용하며, 동일한 시스템을 사용하는 곳에서만 게임카드 사용 및 충전이 가능하다.

마) 리뎀션 포인트

□ Round1은 특정 게임이나 게임 장치에서 얻은 보상으로 디지털 티켓 포인트(Redemption Points)를 사용한다. 획득한 리뎀션 포인트는 게임카드에

저장되며, 상품으로 교환 가능하다.

□ 경품으로 교환 시 게임카드에 연결된 계정에서 리뎀션 포인트가 차감된다. 상환하지 않은 포인트는 본인 계정에 저장될 것이며, 포인트 잔액은 직원 및 무인 판매기, 모바일 앱에서 확인 가능하다.

□ 일부 게임 및 게임 장치는 수집 가능한 캐릭터 카드를 보상으로 주며, 게임기에서 직접 제공된다. 모든 고유한 캐릭터 카드를 수집하여, 카운터에서 리뎀션 포인트로 교환 가능하다. 캐릭터 카드가 손상, 훼손, 변조 또는 위조되었다고 보이거나 Round1 게임기에서 발급되지 않은 것으로 판단되는 경우 사용할 수 없다.

□ 리뎀션 포인트 및 캐릭터 카드는 현금 가치가 없으며 환불 및 교환할 수 없다. 만료기간이 없으며 유지비용이 없고 미국 내 Round1 시설에서 사용 가능하다.

□ 동일한 리더타입을 사용하는 지점에서만 사용 가능하다.

5) 사업 전략

□ 가족형 복합여가공간인 Round1은 1980년 일본 마사히코 수기노에 의해 설립되어 2021년 기준 일본에 100여개의 지점을 보유하고 있으며, 2010년 미국에 첫 자회사를 설립하여 현재 미국 내 50여개 지점을 보유하고 있다.

□ 모든 사람들에게, 어디에서나, 일상생활 속에서 끝없는 즐거움을 제공하는 것을 목표로 한다. 가족, 친구, 직장 동료 및 연인에게 가장 기억에 남을 순간을 제공하기 위해 노력한다.

□ 모든 손님이 미소 지을 수 있는 즐거움, 모든 손님과 직원들이 즐겁고 안전하게 즐길 수 있는 환경을 만들기 위해 열심히 일하는 성실성, 그리고 도전, 새로운 기술 및 활동을 추구는 정신과 열정이 Round1의 핵심 가치이다.

라. ARCADE MONSTERS

아케이드 몬스터스는 아케이드게임을 중심으로 한 FEC이다. 미국의 지역검색 서비스를 제공하는 yelp에서 별점 4.5점을 기록한 인기 게임센터로 미국 현지 조사를

진행하였다.

1) 사업분야

가) 게임

게임기는 클래식 아케이드게임, 리듬, 콘솔, 체감형, 핀볼, 격투, 슈팅, 드라이빙 게임기가 구성되어 있다. 게임기는 모두 무료플레이 모드로 설정되어 있으며, 클래식 아케이드게임 중 ZOO KEEPER의 경우 1983년 최고 점수 기록을 공지하여 플레이어들의 도전의식을 고취시킨다.

<표 39> 보유 게임기 종류

구분	게임기 1	게임기 2	게임기 3
클래식 아케이드			
리듬게임			
체감형 게임			
핀볼			
격투			

슈팅			
드라이빙			

나) 식음료

간단한 요기를 할 수 있는 음식과 논알코올, 알코올 종류의 음료를 판매한다.

<표 40> 식음료 종류

전체요리	음료 (논알코올)	주류
- 타코 $4.99 - 퀘사디아 $8.99 - 쿠바식 엠파나다 $5.99 - 치킨윙 $11.99 - 치즈피자 $13.99 - 치즈버거 $9.99 - 필리 치즈스테이크 샌드위치 $9.99 - 플레인 프라이드 $6.99	- 시그니처 드링크 $8.00 - (보드카 추가 +$1.99) - 보바시토 $8.00 (타피오카, 망고, 리치, 딸기 추가 시 +$1.99) - 코르타디토 $3.99	- 슬러시 (논알코올/알코올) - 논알코올 $8.00 싱글 $11.00 더블 $16.00 - 믹스 드링크(논알코올/알코올) - 논알코올 $8.00 싱글 $11.00 더블 $16.00 (타피오카, 망고, 리치, 딸기 추가 시 +$1.99) - 사케(14%) 컵 $8.00 - 맥주 - 라거 $6.00 - IPAS $7.00 - 에일 $6.00

다) 파티와 이벤트

홈페이지와 구글 사이트를 통한 파티와 이벤트 예약 시스템을 갖추었다. 아케이드 내 테이블 예약은 2시간 기준으로 가능하며 영업장 내 테이블을 선택할 수 있다. 파티와

이벤트 진행시 외부 음식, 음료, 풍선은 반입 불가하며, 무제한 팔찌는 행사 당일 구매해야 하며, 모든 사람에게는 18%의 팁이 추가된다.

주의사항	무제한게임 입장권	안내데스크	음식과 음료

[그림 66] Arcade Monster 이용 안내

2) 운영규정

□ 이용 가격

게임장은 입장권 개념의 티켓을 판매한다. 이 티켓은 무제한 게임을 이용할 수 있는 종일권의 개념으로 입장 후 매장 내모든 게임기를 자유롭게 즐길 수 있다. 게임 입장권은 회원들에게는 할인을 제공한다. 또한 특정 코스튬플레이를 하고 입장하는 고객에게 할인 혜택을 제공한다는 점이다. VR의 경우 시간당 5.99달러이며 13세부터 이용 가능하다.

<표 41> 입장권 종류

명칭	가격/1인	내용
무제한 게임	USD 19.99	입장 후 매장 내 모든 게임기를 자유롭게 이용 가능
회원가	USD 18.99	멤버십 등록한 회원에 대한 가격
코스튬플레이 할인	USD 16.99	코스튬플레이를 하고 입장하는 고객에 대한 할인 제공
* VR의 경우 시간당 5.99달러이며 13세 이상부터 이용 가능		

□ 이용 고객

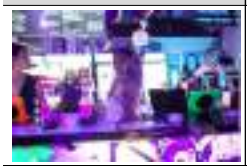
전연령 입장이 가능하며 이용 시간 제한은 없다. 직원과 손님의 안전을 보장하기 위한 질병관리본부(CDC) 및 지방정부에 지침을 따르고 있으며, 이용고객은 ID를 지참해야 한다.

3) 사업전략

□ 매장

아케이드 몬스터는 Oviedo, Lake Mary, Lido Beach, Melbourne에 총 4개의 매장을 운영하고 있다. 이들은 쇼핑센터에 로드 숍으로 운영 중이며 게임장 내의 분위기는 일상에서 조금 특별한 경험을 할 수 있는 곳이다. 게임장 내에는 자체 상품(goods)을 판매하는 곳이 있으며 이는 온라인에서도 판매한다.

<표 42> Arcade Monsters 매장

Oviedo	Lake Mary	Lido Beach	Melbourne
			

□ 올림픽데이

매년 올림픽데이(Olympic Day)라고 하는 자체 페스티벌을 운영하며, 이는 3일에 걸쳐 진행된다. DJ를 초대한 행사와 게임 경연대회를 개최하고 고객들은 각자 좋아하는 의상을 입고 입장하며 여러가지 게임 및 캐릭터와 관련된 소품을 판매하는 벼룩시장을 운영한다.

<표 43> 각종 이벤트

올림픽데이	디제이 초대	벼룩시장 운영

□ 공간 구성

매장의 특징으로는 공간을 분리하여 사용하고 있는 점을 들을 수 있다. 다만 공간의 분리 및 구성이 신구 게임기 혹은 장르별 게임기가 아닌 다양한 게임기를 같은 공간에서

즐길 수 있는 방식으로 구성되어 있다. 게임장은 1층과 2층으로 나뉘어 각 구역에서 2층으로 갈 수 있는 계단이 있고 세분화된 공간은 미로를 탐험하는 듯한 재미를 준다.

<표 44> 매장 공간 구성

다양한 게임기의 구성	클레식 게임과 신규 게임	2층에서 내려다 본 1층

마. SIX FLAGS

Six Flags는 중소형 놀이공원으로 데이비드 앤 버스터의 주요 경쟁자로 FEC와 운영에 필요한 사업분야 및 운영 규정 등을 상세하게 제공하고 있어 조사하였다.

1) 사업분야

가) 놀이기구 & 체험

□ 놀이기구

스릴감 넘치는 놀이기구, 가족용 놀이기구, 어린이용 놀이기구, 물놀이 기구 등을 운영하고 있다.

□ 오락

친구, 가족들과 함께 즐길 수 있는 멋진 공연과 다양한 오락거리 제공한다.

나) 식음료

□ 식당 & 식사

편안하고 즐거운 환경에서 먹을 수 있는 다양한 음식을 제공한다.

<표 45> 공원 내 식당 정보

식당명	판매 음식
Aviator Grille	치즈 스테이크 & 감자튀김 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 주류판매)
Chop Six	오렌지 치킨, 소고기와 브로콜리, 볶음밥 등을 포함한 신선한 요리 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 실내좌석 보유, 주류판매, 건강한 식사옵션)
Coffe & Cones	뜨거운 음료, 아이스크림, 선데 등 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 실내좌석 보유)
Colonial Cupboard	ICEE (슬러시), 팝콘, 프레첼, 터키다리 요리 & 솜사탕 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 주류판매)
GOTHAM CITY Food Court (Cityworks Chicken)	치킨텐더, 감자튀김, 버거 등 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능)
Heritage House Food Court	피자, 텐더, 마늘빵 & 샐러드 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 실내좌석 보유, 주류판매, 건강한 식사옵션)
Hurricane's	맥주, 와인, 스피릿 (위스키, 럼 등) & 칵테일 (실내좌석 보유, 주류판매)
Johnny Rockets	햄버거, 쉐이크, 치킨텐더, 감자튀김, 양파튀김 (밀 패스 & 리필음료병 사용가능, 실내좌석 보유, 주류판매, 건강한 식사옵션)
Steelworks Pub	맥주, 와인, 스피릿 (위스키, 럼 등) & 칵테일 (주류판매)
Tea Cups Dippin' Dots	구슬 아이스크림, 다양한 맛의 플롯 (음료+ 구슬아이스크림) 과 선데 (구슬아이스크림+시럽+토핑) (밀 패스 사용가능)

* 자료: Six Flags 홈페이지

□ 쇼핑 & 선물

놀이공원 내 다양한 상품 매장을 운영하고 있으며 온라인 구매도 가능하다.

의류 ($8-$50), 모자 ($20-$25), Fright Fest (공포축제) 의류 및 소품 ($10-$50), 장식품 및 장난감 ($2-$200), 가정용품 ($5-$35), 마스크 ($2), 파크 이용 필수품 ($7-$20, 비치타월, 담요, 목걸이, 우산)

<표 46> 공원 내 상점 정보

상점명	위치 및 판매 물품
Coaster Candy	위치: 메인스트릿 1776 퍼지 (슈거캔디), 고메사과 (초콜렛사과), 캔디 등 판매
Flags Emporium	위치: 메인스트릿 1776 메릴랜드 테마 기념품 판매
GOTHAM CITY Gifts	위치: 고함 시티

	DC 코믹스 독점 의류 등 판매
Hamilton's Gifts	위치: 메인스트릿 1776 최신 유행하는 의류, 머리 착용, 플러시 (천인형) 등 판매
Six Flags Photo	위치: 메인스트릿 1776 메인스트릿센터 옆에 위치한 Six Flags 사진 키오스크(무인기계)에서 공식사진 출력가능.

* 자료: Six Flags 홈페이지

다) 이벤트

[그림 67] Six Flags 이벤트 리스트

(1) Oktoberfest Food Festival (독일 뮌헨에서 열리는 맥주 축제)

□ 샘플 구매: $24.99 (2메뉴 + 1음료)

<표 47> 옥토버페스트 판매 음식

독일식 요리	맥주 & 라거 메뉴
● 독일식 소세지+후추&양파 롤	● Samuel Adams Oktoberfest
● 폴란드식 소세지+독일식 양배추김치 롤	● Leinenkugel Oktoberfest
● 독일산 돼지 안심+붉은 양배추 슬로우 롤	● Shiner Bock Oktoberfest
● 사과소스를 얹은 감자 팬케익	● Jersey Girl Oktoberfest
● 독일식 감자 샐러드	● Sion Koldch
● 독일식 양배추김치 + 돼지고기 조각	● Warsteiner Dunkel
● 붉은 양배추 슬로우	● Paulaner Hefe-Weizen
● 바이에른식 프레첼 (버터↓, 더 마른반죽)	● Hobrau Original
● 독일식 초코렛 케이크	● Radeberger
● 초코렛 스폰지 케이크	● Dab

(2) Thrill-A-Thon

□ 이벤트 참여조건

○ Thrill-A-Thon 티켓을 별도로 구매해야 하며, 아래 승인된 롤러코스터 클럽 또는 단체 중 하나의 멤버가 되어야 한다.

- American Coaster Enthusiasts
- CJ's Crazy Coaster Crew
- Great Ohio Coaster Club
- European Coaster Club
- The Coaster Crew
- Western New York Coaster Club
- Buzzed Bars

○ Six Flags 멤버 & 시즌패스 소유자: $69.99 / 멤버가 아니거나 시즌패스 미소유자: $149.99 (주차비 미포함)

○ 등록 방법 (2스텝 모두 완성해야 등록 완료)

스텝1: 구매 - 방문하여 클럽에서 받은 프로모션 코드를 사용하여 패키지를 구매한다.

스텝2: 등록 - 티켓 구매 후, 클럽에서 제공한 링크를 통해 등록을 반드시 해야 한다.

<표 48> Thrill-A-Thon 일정표

▶ **아침 전용 승차 시간** - Nitro & Jersey Devil Coaster 10:30-11:30am (연장 운영)
▶ **루니 튠즈와 함께하는 점심식사** 12:00-1:00pm, 사이보그 인근 피크닉숲에서 케이터링으로 진행 다양한 루니 튠즈 캐릭터들과 상호작용 및 사진촬영의 기회 Jersey Devil BBQ를 주제로 한 BBQ스타일의 케이터링
▶ **비하인드 투어** 메두사 & 엘 토로의 비하인드 투어는 12:00-4:00pm & 6:00-8:00pm 에 즐길 수 있다. 투어는 30명씩 그룹별로 나뉘며, 손목밴드 색상별로 지정된다. 투어는 선착순이며 도착하는 대로 배정된다.
▶ **임원과의 저녁식사** 4:30-6:00pm, 사이보그 인근 피크닉숲에서 케이터링으로 진행 Six Flags Great Adventure 임원진들과 질의응답에 참여할 수 있는 기회 제공 마초나초를 테마로 한 멕시칸 스타일의 케이터링 제공
▶ **추첨** 가장 찾기 어렵고 무작위로 재미있는 놀이공원 공예품과 수집품이 당첨될 수 있는 추첨이 하루에 두 번 진행된다 (한낮 추첨: 12:00pm, 저녁 추첨: 5:00pm)
▶ **야간 전용 승차 시간** - El Toto (불을 끈 상태로) & 메두사 9:00-10:00pm (연장 운영)
▶ **게임** 입장권과 함께, 상품을 받을 수 있는 기회가 있는 게임에 사용 가능한 $10.00 게임 카드를 제공

2) 운영 규정

가) 안전 수칙

- CDC (질병관리본부) 및 지역 보건 지침을 기반으로 새로운 안전 업데이트를 발표한다.
- 방문 중 마스크는 필수 사항이 아니지만, 예방 접종받지 않은 사람에게는 권장한다.
- 방문하는 동안 건강한 위생을 이해하고 실천해야 한다.
- 모든 장소와 시설 내에서 최고의 청결 및 위생 기준을 유지하고 곳곳에 손 소독제가 비치되어 있다.

나) 공원 규정

□ 일반 규정

Six Flags는 가족 공원이기 때문에, 올바르게 사용하길 권장한다. 제멋대로 또는 새치기나 욕설을 포함한 방해, 공격적인 행동은 엄격히 금지되며 허용되지 않는다. 공원 규정을 위반할 시 환불 없이 공원에서 쫓겨날 수 있다.

□ 카드 결제

식당, 상점, 게임, 매표소 및 주차요금소를 포함한 모든 장소에서 카드 결제만 가능하다. 비자, 마스터카드, 아메리칸 익스프레스, 디스커버 또는 직불카드를 사용할 수 있다. 현금만 가지고 있다면, 공원 내 위치한 무인기나 비자가 허용되는 미국 어디에서든 선불 카드를 구매할 수 있다. 방문 전 주차, 입장권 등을 온라인으로 사전 구매하는 것을 권장한다.

□ 주류

21세 이상의 성인은 주류를 구입할 수 있다. 구매를 위해서는 신분증을 제시해야 한다.

공원 내 주류 반입은 불가하며, 공원 내에서 구매한 주류는 퇴장 전 섭취해야 한다. 만취한 고객은 환불 없이 공원에서 퇴출 되며, Six Flags는 필요 시 추가 조치를 취할 권리를 가진다.

□ 복장 규정

Six Flags를 방문하는 모든 손님은 방문하는 동안 가족 친화적인 환경뿐만 아니라 건강과 안전을 유지하기 위해 요구되는 복장 규정이 있다. 현지 날씨에 맞게 캐주얼하고 편안한 옷을 입어야 한다. 모든 고객은 테마파크 내에서 항상 셔츠/상의, 반바지/바지, 신발 등 적절한 복장을 착용해야 한다.

일반적으로, 가족 친화적인 환경에 부적절하다고 여겨지는 옷은 피해야 한다. 폭력적이거나, 나체, 저속하거나 또는 차별적인 언어나 그래픽이 그려진 옷이나 문신은 항상 금지된다. 옷을 뒤집어 입는 것은 해결책이 아니다.

Six Flags는 복장 규정에 어긋나거나 다른 고객의 경험을 방해하는 경우, 합리적인

제안을 했음에도 거부하는 고객에게 공원 입장을 거부할 권리가 있다. 복장 규정에 대해 도움이 필요한 고객은 고객 관리팀을 방문하여 도움을 받을 수 있다.

□ 음식, 음료 그리고 냉각기

음식, 음료, 냉각기 및 그릴은 테마파크에 반입할 수 없다. 민감성이나 생명을 위협하는 알레르기가 있는 손님들은 공원 내 음식에 불편함을 느낀다면 본인의 음식을 가지고 올 수 있고, 유아용 식품은 유리가 아닌 병에 담아 반입할 수 있다.

□ 고객 안전

공원 방문객은 정문 개찰구에서 전자 보안 검색 시스템을 통과해야 한다. Six Flags는 공원 입장 전 모든 가방, 지갑, 배낭 및 힙색을 검사할 권리가 있다. 신속하게 입장을 위해 불필요한 물건은 차량 트렁크에 두길 권장한다. 가방이 없는 사람들은 더 빠르게 입장할 수 있다.

□ 언어

다른 고객 또는 직원에게 욕설이나, 모욕적인 말, 상징 또는 행동을 하는 고객은 환불 없이 퇴장 조치한다.

□ 새치기

새치기는 엄격히 금지되어 있다. 대기줄에서 나가야 하는 고객은 반드시 줄 맨뒤로 가야한다. 다른 고객을 위해 자리를 잡아둘 수 없다. 위반 시 환불 없이 퇴장 된다.

□ 끈이 풀리거나 느슨한 물품

대기줄이나 놀이기구에서 끈이 풀리거나 느슨한 물품은 허용되지 않는다. 그러한 물품은 사물함이나 비승차자에게 맡길 수 있다. 놀이기구 탑승장에 방치된 물품은 직원의 책임이 아니다. 분실 또는 도난당한 개인 물품에 대해 당사 또는 직원은 책임이 없다. 놀이기구 출입구 밖에 방치된 물품은 버려진 것으로 간주하여 버려지게 될 것이다.

□ 금지 품목

고객 행동 강령 및 기타 공원 정책에 규정된 항목과 더불어 다음과 같은 품목은 반입이 금지된다.

- 총기, 탄약, 칼, 모든 종류의 무기
- 호신용 스프레이나 구속 장치
- 마리화나 (마리화나 농축 제품 포함) 또는 모든 불법 물질
- 불꽃놀이 제품 또는 이와 유사한 폭발/인화성 물질
- 뾰족한 옷/장신구
- 잔디/접이식 의자
- 유리병 (이유식 병 등 작은 용기 제외)
- 페인트/마커 스프레이
- 드론, 원격 제어 장치, 레이저 포인터, 스쿠터, 스케이트보드 및 바퀴가 내장된 신발과 같은 오락용 장치
- 셀카봉 등 카메라/핸드폰용 휴대용 연장 막대

□ 사진

고객은 공원에 입장함으로 Six Flags가 돈이나 대가 없이 공원 부지내에서 녹화, 녹음 및 사진촬영을 할 수 있는 권리가 있음을 인정한다.

고객은 공원 내에서 녹화 및 사진 촬영을 할 수 있지만, 개인적인 용도로만 사용할 것을 요청한다. Six Flags의 서면 동의 없이는 어떠한 종류의 상업적 사진 촬영도 허가되지 않는다. 다음 장비의 사용은 엄격히 금지한다.

- 차량에 부착된 카메라, 드론, 카트, 스쿠터 또는 움직이는 물건
- 놀이기구 탑승 시 어느 종류의 카메라도 허용되지 않는다. 예외 없음.

Six Flags의 모든 놀이기구, 쇼 및 장소는 저작권의 보호를 받는다. 누구든 상업 방송, 광고, 마케팅 및 출판을 위해 사진 및 영상을 사용하려면 Six Flags의 공인 대리인으로부터 서면 허가를 받아야 한다.

□ 회원권 및 재입장

회원권을 소지한 고객은 반드시 패스를 소지해야 한다. 퇴장 후 재입장을 하고자 한다면 퇴장 전 재입장 도장을 반드시 받아야 한다. 재입장 시 미리 받은 도장과 함께 출구/재입장 게이트를 통해서 입장해야 한다.

□ 흡연

공원 지도에 표시된 지정된 흡연 구역을 제외하고 금연이다. 놀이기구 대기줄을 포함한 공원 내 모든 구역이 금연이다. 전자담배는 지정된 흡연 구역에서만 사용 가능하다. 마리화는 지정 흡연구역에서도 금지된다.

□ 무인 항공기 (UAVs)

고객의 안전과 즐거움을 보장하기 위해 서면 동의 없이 공원에서 무인 항공기 사용이 금지된다. 여기에는 크기, 무게 및 용도와 관계없이 일반적으로 "드론"이라고 알려진 모든 무인 항공기가 포함된다.

3) 리워드 규정

가) 티켓 & 패스

(1) 시즌 패스

<표 49> 시즌 패스 종류

2023 Gold Pass	2023 Platinum Pass	2023 Diamond Pass
$59.99	**$69.99**	**$224.99** (최초결제금액+6개월 할부결제 가능)
● 일반 무료주차 ● Six Flags 무제한 입장 ● 음식&상품 구매 5% 할인 ● 2022 남은기간 무제한 입장 ● 2023 9월 4일까지 무제한 입장	● 일반 무료주차 ● Six Flags 무제한 입장 ● 음식&상품 구매 15% 할인 ● 2022 남은기간 무제한 입장 ● 2023 무제한 입장 ● Hurricane Harbor Maryland (워터파크) 무제한 입장 ● 1회 우선입장	● 특별 무료주차 ● Six Flags 무제한 입장 ● 음식&상품 구매 20% 할인 ● 2022 남은기간 무제한 입장 ● Hurricane Harbor Maryland (워터파크) 무제한 입장 ● 4회 우선입장 ● 5회 특별요금 티켓

	● 2회 특별요금 티켓	● 2회 친구 무료입장 티켓 ● 주중 카바나 이용 50% 할인 ● The Flash Pass (대기 예약 서비스) 50% 할인 ● 파크 & 워터파크 우선 입장 ● Six Flags Parks 무제한 입장

* 자료: Six Flags 홈페이지

(2) 추가 상품

<표 50> 추가 상품 내역

더 플래쉬 패스	다이닝 패스
● 당일사용티켓에는 적용 불가. 시즌패스에 추가만 가능 ● 2024년 1월 2일 만료 ● 시즌패스 하나에만 적용. 추가비용 지불 시 여러명에 적용 가능한 Platium 으로 업그레이드 가능 ● 파크 입장 불포함. 입장권은 따로 구매 ● 손목밴드 대여 가능. $85 디파짓 ● Six Flags 에서만 사용 가능	● 시즌패스 소유자만 구매 가능 ● 년간 매 방문시 한가지 또는 두가지 (점심, 저녁) 음식 제공 ● 모든 지점 사용 가능. 환불 불가. 택스 별도. 음료 불포함.
Gold All Season THE FLASH Pass (대기시간 50% 단축) $299/ea	One Meal Dining Plan $109.99/ea
Platinum All Season THE FLASH Pass (대기시간 90% 단축) $399/ea	Two Meal Dining Plan $149.99/ea

시즌동안 사용가능한 주차패스	2022 시즌 무제한 사용 (패스/멤버십 소유자만 가능)
Summer Parking Pass	All Season Go-Kart Pass
$80/ea	$40/ea

* 자료: Six Flags 홈페이지

(3) 그룹티켓

□ 친구, 가족, 학교 그리고 직장동료들과 함께 즐길 수 있는 그룹티켓 패키지를 제공한다. (만 2세 이하 무료)

□ 온라인 구매가 가능하며, 방문 당일까지 구매가 가능하다.

□ 실물 티켓은 99장까지 구매 가능하며, 핸드폰으로 디지털 티켓 수령이 가능하다.

□ 파킹 / 음식 패스를 추가할 수 있다.

(3-1) 15-99명 그룹: Mega Meal Deal ($22.99) 추가 구매가 가능하며 식사 1개, 스낵 1개, 당일 리필 가능한 물병 1개가 제공된다.

(3-2) 100명 이상 그룹: 다양하고 경제적인 맞춤 패키지를 제공하며, 개인공간 및 올데이 음식제공 서비스

(3-3) 티켓 파트너 프로그램: Six Flags 할인 티켓 프로그램은 자격을 갖춘 회사와 단체에게 연중 특별 티켓 프로모션을 제공한다.

(3-4) 학생, 청소년 그룹: 연말연시, 졸업여행, 공연, 교육체험 등 다양한 행사를 연중무휴로 진행하고 있다.

(3-5) 생일파티: 세련된 축하파티를 제공한다. 할인된 공원 입장료, 식사 제공, (포함사항: 입장권 할인, 식사1 제공, 스낵, 리필 가능한 음료)

<표 51> 생일파티 패키지 상품

생일파티 패키지	파티 연회장
$73.99	**$295.00**
● 10명 이상 예약가능 ● 포함사항: 무료 입장권, 식사1 제공, 스낵, 리필 가능한 음료	● 테이블, 풍선 장식된 개인공간 제공 ● 축하무대 뒤 해적 비행기 근처에 위치한 "Chesapeake"에 위치

● 만 2세 미만 무료	● 하루에 한팀만 예약 가능 ● 입장권 & 파킹패스 불포함

* 자료: Six Flags 홈페이지

(4) VIP 투어

<표 52> VIP 투어 상품 내역

VIP Lite Tour	VIP Tour
$199.99/ea	**$349.99/ea**
● 포함사항: - 파크 입장권 - 우선 입장권 - 지정 주차 - 무료식사1 바우처 (메인/사이드/음료) - 무료스낵1 바우처 - 종일 무료 리필 가능한 기념 물병 - 만 2세 이하 무료	● 포함사항: - 8시간 개인 투어 가이드 - 파크 입장권 - 우선 입장권 (재입장 시 잠시 대기) - 지정 주차 - 지정석 점심 & 저녁 식사권 - 무제한 스낵 - 종일 무료 리필 가능한 기념 물병 - 쇼 지정 관람석 - 만 2세 이하 무료

* 자료: Six Flags 홈페이지

(5) 카바나 대여

<표 53> 카바나 대여 상품 내역

Premium Cabanas	Luxury Cabanas	Beach Party Cabanas
$199/ea	**$329/ea**	**$699/ea**
6인용 개인 카바나. 좌석, 튜브 등 포함	6인용 카바나. 고급좌석, 1 가족 식사 등 포함	12인용 개인 카바나. 대기직원, 프리미엄 좌석 등 포함

● 포함사항: - 6인용 개인 카바나 - 테이블, 의자 & 라운지 - 2 2인용 또는 4 개인용 튜브 제공	● 포함사항: - 1 가족 식사권 - 1 2인용 또는 2 개인용 튜브 제공 - 고급 가구 - 8 음료 - 32인치 TV - 6인용	● 포함사항: - 고급 가구 - 음식 & 음료 대기 서비스 - 3 가족 식사권 - 12 음료 - 8 주류 - 6 2인용 튜브 - 2 50인치 TV - 12인용

* 자료: Six Flags 홈페이지

(6) 할인 상품

<표 54> 할인 상품 내역

티켓 & 패스 상품	
Kid & Main Gate Ticket	One Day Child Ticket
메인 입장권 구입 시 어린이 무료입장	어린이 당일 입장권 (최대 122cm)
$89.99/ea	$44.99/ea
파크 내 상품	
종일 식사 쿠폰 (리필 음료 포함)	종일 식사 쿠폰
; 1 식사, 1 스낵, 1 리필 음료	; 1 식사, 1 스낵, 1 음료
N/A	$23.99

* 자료: Six Flags 홈페이지

4) 사업 전략

□ 미국, 멕시코, 캐나다에 27개 지점을 보유한다.

□ 롤러코스터, 온 가족용 놀이기구, 사파리, 워터파크로 운영된다.

□ 저렴한 티켓으로 여러 명의 청소년고객을 유치하기 보다는 고금액의 티켓을 가족 단위에게 판매하여 가족 중심적이며 고수익을 내는 전략으로 가고 있다.

3. FEC 방문객 대상 인터뷰 및 설문 조사

본 연구 중 실제로 미국에서 FEC 매장을 방문해서 점수보상형 아케이드게임기를 이용하는 방문객은 FEC와 점수보상형 아케이드게임을 어떻게 인식하는지 알아보기 위하여 일반인 방문객을 대상으로 인터뷰와 설문 조사를 수행하였다. 이를 통해 일반인은 얼마나 자주 FEC를 방문하며, 주로 어떤 활동을 즐기는지, 누구와 방문하며, 점수보상형 아케이드게임에 대한 인식은 어떤지, 주로 어느 정도의 비용을 소비하는지 등 전반적인 분위기를 살필 수 있었다.

[그림 68] 설문대상자 일반 정보 (%)

*기타 국가: 과테말라, 아르헨티나, 요르단, 콜롬비아, 홍콩, (n=24)

본 조사는 11월 플로리다 올랜도 IAAPA 전시회장에서 수행했으며 다양한 국적의 10대~50대를 대상으로 진행하였다.

[그림 69] FEC 방문 경험 및 FEC에서 필수 요소

조사대상자는 88%가 FEC를 방문한 경험이 있다고 밝혔고, FEC매장을 구성하는 필수 요소에 대한 질문에서 ‘아케이드게임(38%)’이 가장 필수적이라는 답변이 높았으며, 그 뒤를 ‘식음료(25%)’와 ‘경품(23%)’이 이었다. 또한 복수응답으로 대답한 ‘누구와 FEC를 방문하는가’에 대한 질문에서는 가장 많은 47%가 ‘가족과 함께 간다’고 밝혀 FEC가 가족친화적인 복합여가공간임을 확인할 수 있었다.

[그림 70] 점수보상형 아케이드게임 이용 경험 및 비용

FEC를 방문한 방문객 중 대부분(88%)이 ‘점수보상형 아케이드게임을 이용해

보았다’ 고 답변하였다. 또한 한번 방문 시에 점수보상형 아케이드게임을 이용하는 비용에 대한 질문에서 ‘$20~40’를 사용한다는 대답이 응답자의 절반(총 48%, ‘$20~30’, 29%, ‘$30~40’, 17%)을 넘었다. 대부분의 응답자는 지불 수단을 묻는 질문에 ‘신용카드’라고 응답하였으며, FEC에서 제공하는 ‘e-카드’ 등의 멤버십을 이용한다는 답변도 13%에 달했다.

[그림 71] 점수보상형 아케이드게임에 대한 일반인 인식

일반인은 점수보상형 아케이드게임을 어떻게 인식하는지는 해당 인터뷰 및 설문조사에서 중요한 관심 분야였다. 점수보상형 아케이드게임에 사행성 요소가 있는지에 대한 질문에서 사행성이라는 응답은 전혀 없었으며, 과반수 이상(59%)이 ‘재미를 위한 게임’이라고 밝혔다. 또한 점수보상형 게임이 운이 좌우하는 확률의 게임인지 아니면 스킬 게임인지에 대한 질문에서는 어느 정도 운의 요소도 있다는 입장이 21%정도로 조사되었으며 약 절반 정도(46%)가 스킬로만 이루어진 게임이라고 밝혔다.

4. 미국의 FEC 사업 시사점

점수보상형 아케이드게임을 기반으로 한 복합여가공간에 대한 기초연구를 위해

미국의 주요 FEC 매장에 대해 다각도로 조사를 진행하였다. 각 FEC 매장의 사업 분야, 주요 수익 모델 및 영업 방식, 보유 게임기나 액티비티의 종류에 대한 분석은 물론이고, 각종 이벤트와 파티 등의 체험 행사에는 어떤 것이 있는지 살펴보았다. 또한 리워드 규정이나 가입 규정 및 안전 수칙 등의 운영 규정을 확인하고, 해당 FEC의 사업 전략과 FEC 매장 레이아웃 등에 대한 조사도 직접 방문을 통해 조사하였다.

살펴본 바와 같이 미국의 FEC 형태는 매우 다양하며 결합되는 엔터테인먼트 요소에도 제약이 없다. 해당 지역 소비자의 수요에 맞게 볼링장, 스포츠 액티비티, 실내 카트, 레스토랑, 바 등이 다양하게 조합된 형태의 매장이 운영된다. 그중에서도 중요한 FEC의 마케팅 포인트는 바로 파티 및 이벤트 장소를 제공한다는 점이다.

다양한 이벤트 조건과 패키지를 통해 어린이, 청소년 및 성인을 위한 파티 공간으로 적극 활용되고 있으며, 계절 및 명절에 맞춰 다양한 행사가 진행된다. 때로는 코스튬 플레이가 이루어지는 특별 이벤트도 진행되는 등 해당 장소를 방문해야 할 이유를 고객들에게 적극적으로 제시하고 있다는 점은 시사하는 바가 크다.

제5장 점수보상형 아케이드게임 법제 연구

2022

KOCCA22-62

제5장 점수보상형 아케이드게임 법제 연구

1. 게임물 관련 정의

가. 게임의 법적 정의

1) 게임의 정의

국내와 해외에서 규제된 사행성게임의 정의와 종류를 살펴보면 사행성 게임은 이용자의 능력이나 기량이 아닌 우연에 의해 그 결과가 결정되며, 이로 인해 금전적인 대가를 목적으로 하는 게임을 말한다.

<표 55> 사행성 게임 관련 법령

	관련 법령		사행성 게임 종류
국내	그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로, 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임		「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물•「경륜・경정법」에서 규율하는 경륜・경정과이를 모사한 게임물•「관광진흥법」에서규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물•그밖에 대통령령이 정하는 게임물
미국	플로리다	누구든지 장소나 장치에 상관없이 우연적인 방법으로 결과가 발생하는 게임에 참여하는 것	
	네바다	금전, 재산, 수표, 신용 또는 전형적인 가치가 있는 것을 위해 카드, 주사위, 기계장치, 전자장치, 기타 장치 등으로 하는 모든 것을 게임	파로, 몬테, 룰렛, 키노, 빙고, 판탄, 21, 블랙잭, 세븐앤드하프, 클론다이크, 크랩스, 포커, 척어럭, 행운의 수레바퀴, 슈맹드페르, 바카라, 파이 고우, 비트 더 뱅커, 팬기니, 슬롯머신, 모든 뱅킹 또는 백분율 게임 등
	일리노이	우연이나 스킬 또는 행동에 따라 금전 또는 기타 유가물을 받기 위하여 승패, 내기, 베팅 등을 하도록 설계된, 도방장에서 사용하는 모든 메커니즘, 기구, 비품, 장비, 기타 장치	바카라, 21, 포커, 크랩스, 슬롯머신, 확률 비디오 게임, 룰렛휠, 클론 다이크테이블, 펀치 보드, 파로 레이아웃, 키노레이아웃, 숫자 티켓, 푸시카드, 자 티켓(Jar ticket)또는 pulltab
	워싱턴	①우연한 요소의 작동의 결과로 금전, 신용, 예금 또는 기타 가치 있는 것에 대한 권리가 창출될 수 있는 장치 또는 메커니즘 ②대가를 위해 작동했을 때 각 작동 시 동일한 대가 값 또는 가치를 반환하지 않는 장치 또는 메커니즘	

	텍사스	대가로 플레이어가 가치 있는 것을 얻을 수 있는 기회를 제공하며, 그 보상은 전적으로 또는 부분적으로 우연히 결과가 도출되는 장치.어떤 스킬을 동반하더라도, 상금이 자동으로 지급되는지 여부로 판단	
싱가포르	내기(betting), 게임 활동 참여와 관련된 것, 혹은 복권 등에 참여하는 것을 말하며, 이 중 게임 활동은 상품을 얻기 위해 확률 게임을 하는 것. 확률 게임은 (i) 확률 요소와 스킬 요소를 모두 포함하는 게임; (ii) 최상의 스킬로 제거할 수 있는 확률 요소를 포함하는 게임; 또는 (iii) 확률 요소가 포함된 것		내기활동, 복권, 확률게임 등

국내에는 도입되지 않아 법적으로 규정이 되지 않은 점수보상형 아케이드게임은 미국과 싱가포르 등의 해외 법률에 따르면 도박에 포함되지 않으며, 스킬을 기반으로 한 오락용 게임으로 이용자의 연습에 의해 스킬이 신장되는 게임을 말한다. 법률에서 규정한 스킬을 기반으로 한 게임은 다음을 의미한다. ① 플레이어의 신체적 또는 정신적 능력으로 게임의 결과를 결정하는 데 중요하고 필수적인 역할을 한다. ② 평균적인 플레이어의 성공률은 반복적인 경기나 연습으로 향상된다.

<표 56> 점수보상형 아케이드게임 관련 법령과 경품

	관련 법령		경품 관련
미국	플로리다	진정한 오락만을 위해 작동되는 게임이나 기계를 의미하며, 내재된 우연의 물리적 요소 없이 스킬을 적용하여 게임이나 기계를 플레이하거나 조작하여, 게임 플레이어가 게임의 결과를 제어	TYPE A: 무료게임 제공(15개 이하), TYPE B: 현장교환 포인트,쿠폰, TYPE C::7항에 정의된 가치의 10배를 초과하지 않음 경품가치: 상품 도매가격 기준, 7항 2017년 이후 매년 물가 반영)
	네바다	아케이드(Arcade)"란 도박 목적으로 사용되거나 사용되지 않는 최소 25 개의 동전으로 작동되는 오락 기계 장치에 대한 액세스를 제공하는 주 목적으로 사용되는 별도의 방 또는 밀폐된 공간	
	일리노이	▲ 오락 게임 또는 스킬 테스트로 설계, 의도, 표시 또는 보관된 기계, 게임, 테이블 또는 기타 장치▲리뎀션게임기(A redemption machine). 게임의 결과는 주로 플레이어의 스킬에 의해 결정 ▲상품의 수여는 전적으로 플레이어가 게임의 목적을 달성했거나 플레이어의 점수에 따라 결정됨	상품 경품만 가능 경품가치: U$ 25 를초과하지 않음 (상품도매가격 기준) (티켓, 토큰) U$ 25 를초과하지 않음

	워싱턴	① 상으로 추가게임을 주거나, ② 플레이할 수 있도록 수여되는 전자 카드에 쿠폰, 티켓, 또는 토큰 허용하거나, ③ 현금을 지급하는 행위는 금지된다. 오락게임은 오직 상품으로만 보상해야 한다	장난감, 신기한 물건, 전자 제품, 의류, 액세서리와 같은 소매 품목, 운영자가 판매하는 식품, 음료 포함 (무료게임, 플레이 가능한 전자토큰, 쿠폰, 현금 지급 금지)
	텍사스	오직 오락의 목적으로 설계 및 제작되고, 스킬과 우연의 조합으로 결과가 도출되는 동전을 넣어 사용하는 기계로써, 플레이 이용권 외에 비현금성 상품등을얻을 수 있는 기계	비현금상품, 경품, 장난감, 참신한 물건 또는 상환 가치의 표현으로만 보상을 제공 상품 및 보상 제공
싱가포르	오락 게임(amusement machine) 은 도박게임(gaming machine)에 포함되지 않음 원격 통신을 사용하지 않고 게임을 하는 개인 또는 2명 이상의 개인이 기계를 사용하여 자동으로 또는 기계를 조작하여 게임(확률 게임 여부에 관계없이)을 하는 경우 현금이나 현금 등가물 또는 게임 토큰을 삽입하거나 적립된 크레딧을사용하여 운영		100달러 미만 또는 당국의 장관이 지정한 금액 미만의 가치가 있는 것 비금전적 상품, 무료게임 기회

점수보상형 아케이드게임에서 스킬만큼 중요한 요소는 바로 '보상'을 의미하는 경품에 관한 규정이다. 일리노이 주에 따르면 상품 경품만 가능하다고 규정하기도 하였으며, 대부분의 법률에서 비금전적 상품, 비현금 상품을 강조하였다. 스킬과 보상이 강조된 점수보상형 아케이드게임에 관한 법률 규정은 아직 국내에서는 미비한 영역이기 때문에 해외의 법률을 참고할 필요가 있으며, 이에 대해 아래에서 면밀히 살펴보겠다.

가) 게임산업진흥에관한법률(이하 '게임산업법'이라 함) 제2조에 의한 정의

① "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동 효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만 '사행성 게임물', 「관광진흥법」 제3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것. 다만, 게임물의 성격이 혼재되어 있는 유기시설(遊技施設) 또는 유기기구(遊技機具)는 제외한다.

② "사행성게임물"이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로, 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물,

우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물을 말한다.

나) 아케이드게임

① "아케이드게임"이란, 북아메리마 지역에서 지붕이 덮인 상가 밀집지구를 지칭하는 말인 아케이드(Arcade)에 주로 오락장(Game Center)이 자리 잡고 있던 데에서 유래한 말이다. 대개 동전을 넣고 게임을 즐기는 형태를 취하는 오락장은 특성상 고도의 집중을 요구하는 게임보다 간단한 여흥거리가 될 만한 게임을 주로 비치했다.[103]

② "아케이드게임물"이란 「게임산업법」 제2조제6호의 규정에 의한 게임제공업용[104] 게임물을 게임물관리위원회 규정 제4조에 의거, 정보통신플랫폼(게임물 이용을 위한 것으로 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다)에 따

---

103) [네이버 지식백과] 아케이드게임 [arcade game] (두산백과 두피디아, 두산백과)

104) . "게임제공업"이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우를 제외한다.

가. 「관광진흥법」에 의한 카지노업을 하는 경우

나. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우

다. 제4호 내지 제8호에 규정한 영업 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 해당 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임물을 제공하는 경우

라. 제7호의 규정에 의한 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 경우

마. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류 거부결정을 받은 게임물을 제공하는 경우

바. 제1호나목 단서에 따른 게임물로서 「관광진흥법」에 따른 유기시설 또는 유기기구를 이용에 제공하는 경우. 다만, 안전성 관리 필요성이 크지 아니한 유기시설 또는 유기기구로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것은 제외한다.

6의 2. 제6호의 게임제공업 중 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업은 다음 각 호와 같다.

가. 청소년게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업

나. 일반게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 청소년이용불가 게임물과 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업

라 구분한 것이다.

③ “점수보상형 아케이드게임-리뎀션 게임” 은 아케이드형 게임기에서 이용자의 플레이 결과에 따라 게임 포인트를 부여하고 이용자의 포인트를 경품으로 교환해주는 서비스를 말하며, 2007년 이후 법으로 금지되었으나 2021년 규제유예(규제샌드박스) 제도 승인을 받아 2022년부터 시범사업이 진행 중이다.[105]

나. 게임 등급분류제도

1) 관련 법령

가) 게임 등급 분류

① 근거법

게임산업법 제21조에 따르면 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다.

② 관련 규정

게임물관리위원회는 게임산업법. 동법 시행령 및 시행규칙에서 위임된 사항과 그 시행에 필요한 사항을 규정하고 있다. 등급분류대상은 게임산업법 제2조 제1호에서 규정한 국내 유통·이용제공을 목적으로 제작된 게임물이며, 정보통신 플랫폼(게임물 이용을 위한 것으로 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다)에 따라 ‘개인용 컴퓨터 게임물’, ‘비디오 게임물’, ‘모바일 게임물’, ‘아케이드게임물’, 기타 등으로 구분한다.

③ 등급 분류 기준

등급을 정함에 있어서 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사해행위

105) 문화체육관광부 2022. 5. 27.자 보도자료

등 모사 등을 종합적으로 고려하여 게임산업법 시행규칙 제8조 및 게임물관리위원회 등급분류 규정에 의거 아래 표와 같이 분류한다. 다만, 물리적 장소에서 일정한 시설을 갖추고 게임물을 제공하는 경우(아케이드게임류)에는 '전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 것', '청소년 이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 것'으로 등급을 구분한다.

<표 57> 등급 분류 기준

구분		전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
등급분류구분		누구나 이용 할 수 있는 게임물	12세 미만은 이용 할 수 없는 게임물	15세 미만은 이용 할 수 없는 게임물	청소년은 이용 할 수 없는 게임물
등급분류기준		가. 주제 및 내용에 있어서 음란 · 폭력 · 사행 등 청소년에게 유해한 표현이 없는 게임물 나. 청소년들의 정서함양에 도움이 되거나 교육을 목적으로 한 내용으로 청소년에게 문제가 없는 게임물 다. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상 · 종교 · 풍속 등 청소년에게 정신적 · 육체적으로 유해한 표현이 없는 게임물 라. 사행행위의 모사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물	가. 주제 및 내용에 있어서 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 나. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상 · 종교 · 풍속 등에 관한 사항이 12세 미만의 사람에게 정신적 · 육체적으로 유해한 게임물 다 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물	가. 주제 및 내용에 있어서 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 나. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상 · 종교 · 풍속 등에 관한 사항이 15세 미만의 사람에게 정신적 · 육체적으로 유해한 게임물 다. 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물	가. 주제 및 내용에 있어서 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 사실적으로 표현되어 있는 게임물 나. 청소년에게 정신적, 육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상 · 종교 · 풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 게임물
세부기준	선정성	선정적 내용이 없는 경우 가. 선정적인 신체 노출이 없는 경우 나. 성을 연상시키는 요소가 없는 경우 다. 인격을 훼손하	선정적 내용이 거의 없거나 있는 경우라도 경미한 경우 가. 선정적인 신체 노출이 거의 없거나 가벼운 수준인	선정적 내용이 있지만, 간접적이고 제한된 경우 가. 선정적인 신체 노출이 있지만 간접적이고 제한된 경우(가슴, 둔부등	선정적 내용이 표현되어 있으나 사회 질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우 가. 성기 등이 완전 노출된 것은 아니지만, 선정적인 신

		는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우 라. 일반적인 사회 윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우 마. 선정적 언어 및 비속어가 표현되어 있지 않는 경우	경우(어깨, 허리, 다리 등) 나. 성을 연상시키는 요소가 영상에는 경미하게 있으나 음향이나 언어적으로는 표현되어 있지 아니한 경우 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우 라. 일반적인 사회 윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우 마. 선정적 언어와 비속어가 표현되어 있지 않는 경우	의 신체부위가 부분적으로만 표현됨) 나. 성을 연상시키는 요소가 영상, 음향, 언어에 있지만 구체적이지 않고 간접적인 경우 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우 라. 일반적인 사회 윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우 마. 이용자의 의사에 따라 캐릭터가 경미한 수준의 성적인 표현을 할 수 있는 경우 바. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 경미한 수준의 성적인 표현을 하도록 유도하는 경우	체노출이 표현되어 있는 경우 나. 영상에서 성행위를 표현하였으나 구체적으로 묘사된 경우가 아닌 경우 다. 성행위를 연상시키는 음향이 들어 있으나 지나치게 과도하지 않는 경우 라. 특정 성별이나 집단에 대한 차별적이거나 비하적인 묘사가 있는 경우 마. 성폭력, 성매매에 대한 표현이 있으나 지나치지 않는 경우 바. 일반적인 사회 윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 있으나 지나치게 과도하지 아니한 경우 사. 이용자의 의사에 따라 캐릭터의 선정적인 행위를 구체적이고, 직접적으로 조작할 수 있는 가능성이 높은 경우 아. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 선정적인 행위를 하도록 유도할 수 있는 가능성이 높은 경우
	폭력성 및 공포	폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 단순하게 표현된 경우 가. 캐릭터(생명체	폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미하게 표현된 경우 가. 캐릭터(생명체	폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 사실적으로 표현된 경우 가. 캐릭터(생명체	폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도하게 표현된 경우 가. 캐릭터(생명체

		및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 단순하게 표현된 경우 나. 무기류의 표현이 없거나 극히 단순하게 표현된 경우 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 없는 경우 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서 대결의 결과에 따른 손실이 없는 경우	및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미하게 표현된 경우 나. 무기류의 표현이 단순하게 표현된 경우 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 경미한 경우 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있으나 과도하지 않는 경우	및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 사실적으로 표현된 경우 나. 무기류의 표현이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우 다. 선혈이 사실적으로 묘사되어 있으나 과다하지 않는 경우 라. 신체훼손에 대한 묘사가 경미한 경우 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 과도하지 않은 경우 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우	및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도하게 표현된 경우 나. 무기류 표현에 제한이 없는 경우 다. 선혈이 사실적으로 묘사된 경우 라. 신체훼손을 사실적으로 묘사한 경우 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 있는 경우 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 존재하는 경우
	범죄 및 약물	범죄 및 약물을 묘사한 부분이 없는 경우	범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미한 경우	범죄 및 약물을 간접적으로 묘사한 경우	범죄 및 약물을 구체적, 직접적으로 묘사한 경우
	언어	청소년의 건전한 언어습관을 저해할 수 있는 저속어, 비속어 등이 없는 경우	저속어, 비속어가 있기는 하지만 그 표현의 정도가 심하지 않는 경우	저속어, 비속어가 있기는 하지만 그 표현의 정도가 심하지 않는 경우	저속어 혹은 비속어가 있으며 그 표현의 정도가 일반적으로 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우

	사 행 행 위 등 모 사	사행행위 모사가 없거나 사행심 유발 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우 가. 게임의 내용에 사행행위 모사 표현이 없거나 그 정도가 약한 경우 나. 가상현금(캐쉬 등을 말한다. 이하 이 호에서 같다.)을 이용하여 구매한 아이템의 결과가 우연적으로 결정되지만, 게임상의 가치가 투입된 금액에 비하여 낮지 아니하고 결과물을 예측할 수 있는 정보를 제공하는 경우 다. 가상현금으로 구매한 아이템을 조합 등의 시스템에 사용할 수 있으며 그 결과가 우연적으로 결정되지만, 그 재료 등을 게임 내에서 획득가능하고 결과물을 예측할 수 있는 정보를 제공하는 경우	사행행위 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우 가. 게임의 내용 중 일부에서 단순한 사행행위 모사의 표현이 있으나, 이용자의 참여가 불가능한 경우 나. 가상현금을 이용하여 구매한 아이템의 결과가 우연적인 방법으로 결정되는 경우 다. 가상현금으로 구매한 아이템을 조합 등의 시스템에 사용할 수 있으며 그 결과가 우연적으로 결정되지만, 그 재료 등을 게임 내에서 획득할 수 없는 경우수 있으며 그 결과가 우연적으로 결정되지만, 그 재료 등을 게임 내에서 획득할 수 없는 경우	사행행위 모사 및 사행성 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우 가. 게임의 내용 중 일부에서 제한적인 사행행위 모사의 표현이 있으며, 이용자의 참여가 가능한 경우	사행행위 모사 및 사행심 유발의 정도가 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우 또는 게임제공업소용 게임물로서 사행성 우려가 있고 주된 이용자가 성인일 것으로 예상되는 경우 가. 게임의 주된 내용이 사실적인 사행행위 모사에 해당하는 경우 나. 유료 재화(유료 결제를 통해 얻은 가상 재화 등 현금과 유사한 가치를 지니는 것)를 이용하여 이용자 간 아이템을 거래할 수 있게 하는 게임시스템 등이 존재하는 경우

*자료: 출처 게임물관리위원회 <등록분류 규정>

나) 등급 거부 및 취소

① 원칙

게임산업법 제16조는 게임물관리위원회의 운영과 심의 · 의결사항에 대하여 규정하고

있다.[106] 위원회는 게임물의 사행성을 판단함에 있어 게임물의 이용 또는 영업의 행태, 목적, 결과에 따른 환전가능성 및 그 정도와 규모를 종합적으로 고려하고, 게임산업법 제22조제2항[107]에 해당하는 경우에는 등급분류를 거부할 수 있으며, 동조 제4항에 해당하는 경우에는 등급을 취소하여야 한다[108].

---

106) 제16조(게임물관리위원회) ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하고 불법 게임물의 유통을 방지하기 위하여 게임물관리위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다. <개정 2011.4.5, 2013.5.22>

② 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다. <개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2011.4.5, 2011.12.31, 2013.5.22, 2016.5.29>

1. 게임물의 등급분류에 관한 사항
2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항
3. 게임물의 사행성 확인에 관한 사항
4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항
5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항

5의 2. 제21조의3제1항제7호에 따른 교육 및 게임물 이용자와 게임물 관련 사업자 교육에 관한 사항

6. 위원회규정의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
7. 제17조의2제2항의 규정에 따른 위원의 기피신청에 관한 사항
8. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제38조제7항의 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항

③ 위원회는 위원장 1명을 포함한 9명 이내의 위원으로 구성하되, 위원장은 상임으로 한다. <개정 2007.1.19, 2011.12.31, 2013.5.22>

④ 위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신 분야에 종사하거나 「비영리민간단체 지원법」에 따른 비영리민간단체에서 활동하는 사람으로서 게임산업·아동 또는 청소년에 대한 전문성과 경험이 있는 사람 중에서 성별 등 대통령령으로 정하는 사항을 고려하여 대통령령으로 정하는 단체의 장이 추천하는 사람을 문화체육관광부장관이 위촉하며, 위원장은 위원 중에서 호선한다. <개정 2013.5.22>

⑤ 위원장 및 위원의 임기는 3년으로 한다.

⑥ 위원회의 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 필요한 경우 분과위원회를 둘 수 있다. <신설 2007.1.19, 2013.5.22>

⑦ 위원회의 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다. <개정 2007.1.19, 2013.5.22>

[제목개정 2013.5.22]

(출처 : 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 2020. 12. 8. [법률 제17578호, 시행 2021. 12. 9.] 문화체육관광부 > 종합법률정보 법령)

107) 제22조(등급분류 거부 및 통지 등) ②위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정 또는 이 법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다. <개정 2007. 1. 19., 2013. 5. 22.>

108) 제31조(등급분류의 거부) ① 위원회는 등급분류를 신청한 게임물이 게임법 제22조 제2항에 해당하는 경우 등급분류를 거부할 수 있다. <개정 2022.9.22.>

② 게임법 제22조 제2항의 '이 법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위
또는 기기'라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.

② 사행성 확인 사항

게임법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항 및 등급분류규정 제16조에 따라 게임물의 사행성 확인을 위하여 구체적인 사항을 정하고 있다.

③ 등급 분류 취소 판례

대법원은 [2018. 6. 28., 선고. 2017두38973 판결[109]] 사건에서 게임산업법이 적용대상에서 제외한 사행성 게임물에 해당하지 않는다 할지라도, 사행행위규제법에 의하여 규제 또는 처벌 대상이 되는 사행성 유기기구[110]에 해당한다면, 게임물에 대한

---

③ 게임법 제22조 제2항의 '다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대
상이 되는 행위 또는 기기'라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.
1. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」 상의 사행성유기기구로 확인된 경우
2. 「형법」 에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
3. 「저작권법」 에 의해 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 등에 정의된 이용자실명인증절차를 충분히 갖추지 아니한 경우 또는 규제대상이 되는 경우
5. 「전자금융거래법」 등에 의하여 이용금액결제의 실명 확인절차가 충분치 않거나 기타 규제대상이 되는 결제수단을 사용하는 경우
6. 「주민등록법」 에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
7. 「전자서명법」 에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
8. 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
9. 「청소년보호법」 , 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 등 에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우 <개정 2022.9.22.>

109) 대법원,2018. 6. 28. 선고 2017두38973 판결의 판시이유를 살펴보면 '나. 앞서 본 법리에 따라 살펴본다. 이 사건 게임물은 게임산업법이 적용대상에서 제외한 사행성 게임물에는 해당하지 않을 수 있으나, 사행행위규제법에 의하여 규제 또는 처벌 대상이 되는 사행성 유기기구에는 해당하므로, 이를 이유로 이 사건 게임물에 대한 등급분류 결정을 취소한 이 사건 처분은 적법하다고 보아야 한다. 그 구체적 이유는 다음과 같다.

(1) 슬롯머신을 본뜬 이 사건 게임물은 이용자의 능력이나 기량이 아닌 우연에 의하여 그 결과가 결정된다는 점에서 그 자체로 사행심을 유발할 우려가 크다.

(2) 최대배당률, 1회 게임 최소 진행시간, 시간당 최대 이용금액 등의 점에서 이 사건 게임물을 유사 게임물과 비교할 때, 이 사건 게임물 이용자는 단기간에 더 많은 점수를 베팅할 수 있다.

(3) 이 사건 게임물에서는 특정한 당첨 징표가 나타난 후에는 고액 당첨이 이루어질 확률이 높아지는 경향성이 인정되고, 이러한 점에서 당첨 징표로 기능하는 바닷속 밤 배경, 해파리 등에 예시적 성격이 있다.

(4) 이용자들은 게임 진행에 대한 흥미나 성취감을 얻기 위하여 이 사건 게임물을 이용한 것이 아니라 게임의 결과, 즉 고액 당첨만을 위하여 이 사건 게임물을 이용하였다. 이 사건 게임물을 이용하여 획득한 게임 점수에 대하여 보상이 이루어지지 않을 경우 이용자가 이 사건 게임물에 대하여 흥미나 관심을 가질 요인은 찾아보기 어렵다.

(5) 이 사건 게임물을 운영하는 게임장 업주들 중에는 점수보관증을 대량으로 발행하거나, 그 점수보관증을 소지한 사람에게 그 금액만큼 크레디트 점수를 입력하여 준 경우도 적지 않다. 이러한 점수보관증은 사행행위규제법상 '사행행위'의 요건이 되는 '재산상 이익'에 해당한다.'라고 하고 있다.

등급분류 결정을 취소할 수 있다고 판단하였다.

또한 게임산업법 제28조 제8호, 같은 법 시행령 제17조 [별표2] ‘게임물 관련사업자 준수사항’ 제9호, 등급분류규정 제17조 제2호, 제25조 제1항 [별표3] ‘게임물제공업소용 게임물 등급분류 신청 준수사항’ 의 ‘1. 기본(공통)사항’ 등에 따라 게임의 자동진행방식을 ‘사행성 요소’로 보아 등급분류 거부사유로 판단할 수 있다[111].

④ 등급분류취소결정 취소 판례

서울행정법원 [2021. 9. 30., 선고, 2021구합62669 판결] 사건에서는 개정된 게임산업법 시행령 제17조로 인해 등급분류취소결정을 하였으나 이 사건 게임 등록 신청 당시 법령이 존재하지 않았으며, 카드게임의 속성 등에 대하여 등급분류심사에서 충분히 심사할 수 있었다고 보고 있다. 또한 이 사건 게임물에 대하여 사행행위등규제및처벌특례법 제2조 제1항 제6호에서 말하는 사행성유기기구에 해당하지 않으며, 그 형태가 사행심을 유발할 우려가 있다고 볼 증명이 부족하다고 판단하여,

---

110) 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "사행행위"란 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 "재물등"이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다.
2. "사행행위영업"이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 영업을 말한다.

가. 복권발행업(福券發行業): 특정한 표찰(컴퓨터프로그램 등 정보처리능력을 가진 장치에 의한 전자적 형태를 포함한다)을 이용하여 여러 사람으로부터 재물등을 모아 추첨 등의 방법으로 당첨자에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업

나. 현상업(懸賞業): 특정한 설문 또는 예측에 대하여 그 답을 제시하거나 예측이 적중하면 이익을 준다는 조건으로 응모자로부터 재물등을 모아 그 정답자나 적중자의 전부 또는 일부에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업

다. 그 밖의 사행행위업: 가목 및 나목 외에 영리를 목적으로 회전판돌리기, 추첨, 경품(景品) 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기구 또는 방법 등을 이용하는 영업으로서 대통령령으로 정하는 영업

3. "사행기구 제조업"이란 사행행위영업에 이용되는 기계, 기판(機板), 용구(用具) 또는 컴퓨터프로그램(이하 "사행기구"라 한다)을 제작·개조하거나 수리하는 영업을 말한다.
4. "사행기구 판매업"이란 사행기구를 판매하거나 수입(輸入)하는 영업을 말한다.
5. "투전기"란 동전·지폐 또는 그 대용품(代用品)을 넣으면 우연의 결과에 따라 재물등이 배출되어 이용자에게 재산상 이익이나 손실을 주는 기기를 말한다.
6. "사행성 유기기구"란 제5호의 투전기 외에 기계식 구슬치기 기구와 사행성 전자식 유기기구 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기계·기구 등을 말한다.

111) 서울행정법원 2021. 8. 19., 선고, 2020구합70786, 판결

등급분류취소결정을 취소하였다.

<표 58> 게임산업진흥에관한법률 및 시행령 신구조문 비교

개정 법령	개정 전	개정 후	개정 이유
게임산업진흥에 관한 법률 [시행 2021. 12. 9] [법률 제17578호, 2020. 12. 8, 일부개정]	제21조(등급분류) ①게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우에는 그러하지 아니하다.	제21조(등급분류) ①게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우에는 그러하지 아니하다. 4. 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제2항제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외한다.<신설>	게임물 이용자의 권익을 보호하기 위하여 정부의 게임물 이용자 권익보호 정책에 대한 게임물 사업자의 협조 의무를 규정하고, 게임개발자의 창작 의욕을 고취하기 위하여 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함한 게임물을 제외한 비영리목적의 게임물에 대하여 등급분류를 면제할 수 있는 근거를 마련하며, 게임물 등급분류 절차의 효율성을 제고하기 위하여 게임물 등급분류 절차를 간소화하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것임. 출처 : <법제처 제공>
게임산업진흥에 관한 법률 시행령 [시행 2021. 12. 9] [대통령령 제32156호, 2021. 11. 30, 일부개정]	제11조의3(등급분류를 받지 아니하는 게임물) ①법 제21조제1항제2호에서 "대통령령이 정하는 것"이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 말한다. 1. (생 략)	제11조의3(등급분류를 받지 않는 게임물) ①법 제21조제1항제2호에서 "대통령령이 정하는 것"이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 말한다. 1. (현행과 같음) 2. 법	게임개발자의 창작 의욕을 고취하기 위하여 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물에 대하여 등급분류를 면제할 수 있는 근거를 마련하고, 게임물관리위원회와 등급분류 기관이 하는

	2. 법 제25조제1항제1호부터 제3호까지의 규정에 해당하는 자 외의 자가 국내에서 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물. 다만, 법 제21조제2항제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외한다. 가. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 사용하기 위한 게임물 나. 개인·동호회 등이 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물 ②게임물을 제작 또는 배급하려는 자는 해당 게임물이 제1항제2호의 게임물에 해당되는지의 여부를 미리 위원회에 확인받을 수 있다. <신 설>	제25조제1항제1호부터 제3호까지의 규정에 해당하는 자 외의 자가 국내에서 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물. 다만, 법 제21조제2항제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외한다.<개정> 가. <삭 제> 나. <삭 제> ② 법 제21조제1항제4호에서 "대통령령으로 정하는 것"이란 개인·동호회 등이 국내에서 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물을 말한다.<개정> ③게임물을 제작 또는 배급하려는 자는 해당 게임물이 제1항 각 호 또는 제2항의 게임물에 해당되는지를 미리 위원회에 확인받을 수 있다.<신설>	등급분류 및 사후관리와 관련된 자료 요구에 따르지 않는 시스템 등급분류 신청자에게 과태료를 부과하도록 함 출처 : <법제처 제공>
게임산업진흥에 관한 법률 시행령 [시행 2020. 4. 7.] [대통령령 제30604호, 2020. 4. 7., 일부개정]		별표 2 제8호 각 목 외의 부분 중 "카드게임이나 화투놀이"를 "카드게임, 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임"으로 하고, 같은 호 다목을 삭제하며, 같은 호 사목 중 "게임 과몰입 방지를 위한 이용자 보호방안을"을 "게임물 이용자 보호 및 게임물의 사행화 방지 방안을 위원회와	정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 게임물의 범위에 스포츠 승부예측 게임을 추가하여 게임물 이용자의 구매한도 등에 제한을 두고, 일반게임제공업자 및 청소년게임제공업자 등은 게임물의 버튼 등 입력장치를 자동으로 조작하여 게임을 진행하는 장치 또는

		협의하여"로 하고, 같은 표에 제9호를 다음과 같이 신설한다. 9. 일반게임제공업자, 청소년게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자 및 복합유통게임제공업자는 게임물의 버튼 등 입력장치를 자동으로 조작하여 게임을 진행하는 장치 또는 소프트웨어를 제공하거나 게임물 이용자가 이를 이용하게 해서는 안 된다.	소프트웨어를 제공하지 못하게 함으로써 게임물의 사행적 이용을 방지하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것임. 출처 : <법제처 제공>

다. 사행성 게임물 기준

1) 사행행위에 대한 정의

「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」은 '사행행위' 등에 대하여 정의하고 있다.

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
1. "사행행위"란 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 "재물등"이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다.
2. "사행행위영업"이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 영업을 말한다.
가. 복권발행업(福券發行業): 특정한 표찰(컴퓨터프로그램 등 정보처리능력을 가진 장치에 의한 전자적 형태를 포함한다)을 이용하여 여러 사람으로부터 재물등을 모아 추첨 등의 방법으로 당첨자에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업
나. 현상업(懸賞業): 특정한 설문 또는 예측에 대하여 그 답을 제시하거나 예측이 적중하면 이익을 준다는 조건으로 응모자로부터 재물등을 모아 그 정답자나 적중자의 전부 또는 일부에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업
다. 그 밖의 사행행위업: 가목 및 나목 외에 영리를 목적으로 회전판돌리기, 추첨, 경품(景品) 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기구 또는 방법 등을 이용하는 영업으로서 대통령령으로 정하는 영업
3. "사행기구 제조업"이란 사행행위영업에 이용되는 기계, 기판(機板), 용구(用具) 또는 컴퓨터프로그램(이하 "사행기구"라 한다)을 제작·개조하거나 수리하는 영업을 말한다.
4. "사행기구 판매업"이란 사행기구를 판매하거나 수입(輸入)하는 영업을 말한다.

5. "투전기"란 동전·지폐 또는 그 대용품(代用品)을 넣으면 우연의 결과에 따라 재물등이 배출되어 이용자에게 재산상 이익이나 손실을 주는 기기를 말한다.
6. "사행성 유기기구"란 제5호의 투전기 외에 기계식 구슬치기 기구와 사행성 전자식 유기기구 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기계·기구 등을 말한다.
② 제1항제2호부터 제4호까지의 영업은 대통령령으로 정하는 바에 따라 세분할 수 있다.

2) 판례

사행행위 등 규제 및 처벌 특례법(이하 '사행행위규제법'이라 한다)에서 말하는 '사행심을 유발할 우려가 있는 기계·기구 등'에 해당하는지는 해당 기계·기구 등의 본래적 용법이나 속성만으로 판단할 것은 아니고, 그 이용목적, 이용방법과 형태, 그 이용결과에 따라 금전 또는 환전 가능한 경품을 지급하는지 여부, 그 정도와 규모 및 실제로 경품을 현금으로 환전해 주는지 여부 등 위법한 경품제공이나 환전과 같은 영업방법의 사행성도 종합적으로 고려하여 판단하여야 한다(대법원 2007. 10. 26. 선고 2007도4702 판결 등 참조).

또한 게임산업법 제28조 제8호, 같은 법 시행령 제17조 [별표2] '게임물 관련사업자 준수사항' 제9호, 등급분류규정 제17조 제2호, 제25조 제1항 [별표3] '게임물제공업소용 게임물 등급분류 신청 준수사항' 의 '1. 기본(공통)사항' 등에 따라 게임의 자동진행방식을 '사행성 요소'로 보아 등급분류 거부사유로 판단할 수 있다.

3) 사행성 게임물

가) 규정

○ 사행성 게임물 기준에 대하여 게임산업법 시행규칙에서는 '그 이용 결과 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있는지 여부'로 판단하게 하고, 그 구체적 기준에 관하여 관리위원회 규정으로 정하도록 하고 있다.

「게임산업법 시행규칙」 제8조 ③ 법 제21조제7항에 따른 사행성 확인 기준은 법 제2조제1호의2 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물에 대하여 그 이용 결과 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있는지 여부로 한다. 이 경우 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있는지 여부의 구체적인 기준에 관하여는 다음 각 호를 고려하여 관리위원회규정으로 정한다. <신설 2015. 3. 20.>

1. 게임물 이용에 사회통념상 과다한 비용이 소요되는지 여부
2. 게임물 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물이 환전되거나 환전이 용이한지 여부
3. 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있도록 게임물을 개조·변조하는 것이 용이한지 여부

○ 위원회는 「게임산업법」 제21조 제4항, 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항에 따라 <등급분류 규정> 제16조, 제17조에 사행성 확인 기준을 마련하고 있다.

제16조(원칙) ① 위원회는 게임법 제21조 제4항, 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항에 따라 사행성 확인을 위한 기준과 절차의 객관성과 합리성을 확보하여야 한다.
② 위원회는 게임물의 사행성을 판단함에 있어 게임물의 이용 또는 영업의 행태, 목적, 결과에 따른 환전 가능성 및 그 정도와 규모를 종합적으로 고려하여야 한다.
③ 위원회는 게임물의 사행성을 확인하여 게임법 제22조 제2항에 해당하는 경우에는 등급거부를 할 수 있으며 동조 제4항에 해당하는 경우에는 등급취소를 하여야 한다.

제17조(사행성 확인 사항) 게임법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항 및 등급분류규정 제16조에 따라 게임물의 사행성 확인을 위해서는 다음과 같은 요소를 종합적으로 고려하여야 한다.
1. 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유·무형의 경제적 이익으로 제공하는지 여부
2. 예시, 자동진행, 연타 등의 기능이 있는지 여부
3. 게임제공업소용 게임물로서 다음 각목에 해당하는 게임물
가. 기술심의의 대상이 되는 게임물의 1시간당 이용금액이 10,000원을 초과하는 경우
나. 다음 각 방법을 통하여 가목의 기준을 회피하는 경우
- 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 전송하는 경우
라. 게임법 제21조 제8항에서 규정된 기술심의를 통해 부적합 의견을 받은 경우
마. 「관광진흥법」에 의한 규율 대상을 모사한 경우(단, 통상적인 이미지와 규칙을 사용하는 고스톱, 포커 등의 경우에는 예외로 함)
바. 경마, 경륜, 경정, 복권, 소싸움 등 관련 법률의 규율 대상을 모사한 경우
4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항 제1호의 정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임, 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임 등의 게임물로서 다음 각목에 해당하는 경우
가. 게임머니를 현금으로 직접 구매하거나 선물 또는 이체(승부예측정보 거래소, 미니게임 등을 통한 경우를 포함한다)가 가능한 경우
나. 유료게임 이용 또는 유료게임머니 구매에 따라 무료게임 또는 무료게임머니가 제공되는 등, 유·무료게임을 연동하는 경우
5. 이용자의 게임 기량이나 능력에 따라 게임 진행에 대한 흥미나 성취감이 유발될 수 없고, 영업방식에 따라서 이용자에게 재산상 이익 또는 손실을 줄 우려가 있는 내용이 포함된 경우

나) 판례

게임산업법은 ‘사행성’의 의미에 관하여 정의규정을 두고 있지 아니하나, “베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 한국마사회법에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 경륜·경정법에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 관광진흥법에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것”을 ‘사행성’ 게임물로 정의하고 있고(제2조 제1호의2), 제28조 제2호에서 ‘도박 그 밖의 사행행위’라고 하여 사행행위의 전형적인 예로서 도박, 즉 참여한 당사자가 재물을 걸고 우연한 승부에 의하여 재물의 득실을 다투는 행위(대법원 2002. 4. 12. 선고 2001도5802판결)를 들고 있다. 또한 ‘사행행위 등 규제 및 처벌 특례법’에서는 “사행행위란 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다”라고 규정하고 있다(제2조 제1항 제1호). 이와 같은 게임산업법 및 ‘사행행위 등 규제 및 처벌 특례법’ 규정에 비추어보면, ‘사행성’이란 ‘우연한 사정에 기하여 금전적인 손실 또는 이익을 가져오고 그와 같은 결과가 사회적 상당성을 결여하여 행위자에게 사행심을 유발하는 경향이나 성질’이라고 할 것이고, ‘사행성을 조장한다’는 것은 ‘위와 같은 경향이나 성질이 더 심해지도록 부추긴다’는 의미라고 할 것이다(헌재 2009. 2. 26. 2005헌바94등 참조). 대법원도 ‘사행행위란 우연적 방법으로 득실을 결정하여 행위자에게 재산상 손실 또는 이익을 가져오는 행위를 의미한다’라고 판시한 바 있다(대법원 2016. 7. 29. 2015도19075 판결)[112].

4) 사행성 유기기구

가) 판례

대법원은 ① 이용자의 능력이나 기량이 아닌 우연에 의하여 그 결과가 결정된다는 점 ② 최대배당률, 1회 게임 최소 진행시간, 시간당 최대 이용금액 등의 점에서 이 사건

112) 게임산업진흥에관한법률제28조제3호 등 위헌소원[2020. 12. 23. 2017헌바463, 2018헌바151·386, 2019헌바81(병합)]

게임물을 유사 게임물과 비교할 때, 이 사건 게임물 이용자는 단기간에 더 많은 점수를 베팅할 수 있는 점, ③ 이 사건 게임물에서는 특정한 당첨 징표 등이 나타나는 등 예시적 성격이 있는 점, ④ 이용자들은 게임 진행에 대한 흥미나 성취감을 얻기 위하여 이 사건 게임물을 이용한 것이 아니라 게임의 결과, 즉 고액 당첨만을 위하여 이 사건 게임물을 이용하였으며, 만약 이 사건 게임물을 이용하여 획득한 게임점수에 대하여 보상이 이루어지지 않을 경우 이용자가 이 사건 게임물에 대하여 흥미나 관심을 가질 요인은 찾아보기 어렵다는 점 ⑤ 이 사건 게임물을 운영하는 게임장 업주들 중에는 점수보관증을 대량으로 발행하거나, 그 점수보관증을 소지한 사람에게 그 금액만큼 크레디트 점수를 입력하여 준 경우도 적지 않다. 이러한 점수보관증은 사행행위규제법상 '사행행위'의 요건이 되는 '재산상 이익'에 해당다는 점을 이유로 사행행위규제법에 의하여 규제 또는 처벌이 되는 사행성유기기구로 판단하였다[113].

라. 게임산업진흥에 관한 법률

<표 59> 게임산업진흥에 관한 법률

구분	개정일자	해당조문	주요내용	시행일자
법률	2021. 12. 7. (타법개정)	제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)	법률 제18550호(2021.12.7) 청소년 보호법 일부개정법률 현행법은 인터넷게임 제공자가 16세 미만의 청소년에게 심야시간대 인터넷게임 제공을 제한하도록 하는 '셧다운제'를 규정하고 있음. 그런데 지난 10년간 셧다운제가 적용되는 컴퓨터(PC) 온라인게임 대신 모바일 게임이 크게 성장하는 등 게임이용 환경이 변화했고, 심야시간대 청소년이 이용할 수 있는 매체가 다양해짐에 따라 제도 개선의 필요성이 제기되고 있음. 이에 청소년과 가족의 자율성을 강화하기 위하여 심야시간대의 청소년 인터넷게임 제공시간 제한 규정을 삭제하고, 게임 중독·과몰입 등으로 어려움을 겪는 청소년과 그 가족에 대한 상담·교육 등 지원을 강화하려는 것임. 가. 중독과 과몰입을 병기함(제3장).	시행 2022. 1. 1.

113) 대법원 2018. 6. 28., 선고, 2017두38973, 판결

			나. 인터넷게임 제공자의 친권자등 대상 고지 항목 중 인터넷게임 이용시간을 삭제함(제25조제1항제2호 삭제). 다. 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 및 이를 위반하여 게임을 제공한 자에 대한 벌칙 규정을 삭제함(제26조 및 제59조제5호 삭제). 라. 조 제목에 인터넷게임 중독·과몰입 등의 예방을 명시하고, 인터넷게임 중독·과몰입 피해 청소년뿐만 아니라 청소년 가족까지 상담·교육 및 치료와 재활서비스를 지원할 수 있도록 함(제27조제1항).	
	2021. 7. 20., 타법개정	제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)	⊙법률 제18298호(2021.7.20) 국가교육위원회 설치 및 운영에 관한 법률 신설 ③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임물 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 국가교육위원회에 협력을 요청할 수 있다.	시행 2022. 7. 21.
	2020. 12. 8., 일부개정	제14조(이용자의 권익보호) 제21조(등급분류) 제21조의10(등급분류 절차의 간소화) 제21조의11(시스템등급분류신청자의 준수사항) 제24조의3(등급분류기관의 준수사항) 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) 제41조(수수료) 제48조(과태료)	법률 제17578호, 2020. 12. 8., 일부개정] 게임물 이용자의 권익을 보호하기 위하여 정부의 게임물 이용자 권익보호 정책에 대한 게임물 사업자의 협조 의무를 규정하고, 게임개발자의 창작 의욕을 고취하기 위하여 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함한 게임물을 제외한 비영리목적의 게임물에 대하여 등급분류를 면제할 수 있는 근거를 마련하며, 게임물 등급분류 절차의 효율성을 제고하기 위하여 게임물 등급분류 절차를 간소화하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것임.	[시행 2021. 12. 9
	2020. 3. 24. 타법개정		⊙법률 제17091호(2020.3.24) 지방세외수입금의 징수 등에 관한 법률 일부개정법	시행 2020. 3. 24.

2. 미국 주별 아케이드게임

가. 플로리다 주

1) 갬블링과 아케이드게임

○ 플로리다 주법령은 범죄-도박-에 조항에서 **'도박을 누구든지 장소나 장치에 상관없이 우연적인 방법으로 결과가 발생하는 게임에 참여하는 것'** 114)으로 정의하고, 도박을 하거나, 도박 장치의 제조, 판매, 구매 또는 소유 등에 대하여 처벌규정을 두고 있다.

○ 플로리다 주의회는 카지노 스타일 도박의 확장을 방지하기 위해 오락게임이나 오락기계의 운영을 정하여 규제하는 것이 적절하다고 판단하고, 플로리다 주법령 546.10 오락 게임 또는 오락 기계(Amusement games or machines)의 조항에서 "가족 오락 게임법(Family Amusement Games Act)" 규정으로 오락게임이나 오락기계 등에 대하여 규제하고 있다.

○ "오락 게임 또는 오락 기계"란 통화 또는 동전, 카드, 쿠폰, 슬러그, 토큰 또는 이와 유사한 장치를 삽입하거나 사용하여 활성화하는 일반 대중의 진정한 오락만을 위해 작동되는 게임이나 기계를 의미하며, 게임이나 기계에 내재된 우연의 물리적 요소 없이 스킬을 적용하여 게임이나 기계를 플레이하거나 조작하여, 게임 플레이어가 게임의 결과를 제어할 수 있어야 한다.

○ "오락 게임 또는 오락 기계"에 포함되지 않는 것으로 ① 기계식 슬롯 릴, 슬롯머신 릴 또는 기호의 비디오 묘사, 은행 또는 은행 카드 게임, 코프빙고를 포함하되 이에 국한되지 않는 기타 카지노 게임의 비디오 시뮬레이션 또는 비디오 표현을 사용하는 모든 게임 또는 기계, 풀탭, 로또, 룰렛 또는 크랩 ② 플레이어가 스킬을 통해

114) The 2022 Florida Statutes, Title XLVI CRIMES, Chapter 849, GAMBLING 849.08 Gambling.— Whoever plays or engages in any game at cards, keno, roulette, faro or other game of chance, at any place, by any device whatever, for money or other thing of value, shall be guilty of a misdemeanor of the second degree, punishable as provided in s. 775.082 or s. 775.083.

게임의 결과를 제어하지 않는 게임 또는 플레이어가 볼 수 없거나, 알려지지 않았거나, 예측할 수 없는 요소에 의해 결과가 결정되는 게임 ③ 플로리다 주의 법률에 따라 도박장치로 해석될 수 있는 비디오 포커 게임 또는 기타 게임 또는 기계 ④ 15 U.S. Code § 1171[115]에서 규정하고 있는 도박장치, ⑤ 15 U.S. Code § 1178[116]에서 규정하고 있는 특정 기계 장치 등이 있다.

○ "아케이드 오락 센터"는 일반 대중 및 관광객의 오락을 위해 운영되는 진정한 오락 시설로서 50개 이상의 오락 게임 또는 기계를 구내에 설치하는 사업장을 의미한다.

○ "아케이드 오락 센터"에서 사용하는 "카드"란 신용카드 또는 체크카드 이외의

115) 15 U.S. Code § 1171 - Definitions
As used in this chapter—
(a)The term "gambling device" means—
(1)any so-called "slot machine" or any other machine or mechanical device an essential part of which is a drum or reel with insignia thereon, and (A) which when operated may deliver, as the result of the application of an element of chance, any money or property, or (B) by the operation of which a person may become entitled to receive, as the result of the application of an element of chance, any money or property; or
(2)any other machine or mechanical device (including, but not limited to, roulette wheels and similar devices) designed and manufactured primarily for use in connection with gambling, and (A) which when operated may deliver, as the result of the application of an element of chance, any money or property, or (B) by the operation of which a person may become entitled to receive, as the result of the application of an element of chance, any money or property; or
(3)any subassembly or essential part intended to be used in connection with any such machine or mechanical device, but which is not attached to any such machine or mechanical device as a constituent part.

116) 15 U.S. Code § 1178 - Nonapplicability of chapter to certain machines and devices
None of the provisions of this chapter shall be construed to apply—
(1)to any machine or mechanical device designed and manufactured primarily for use at a racetrack in connection with parimutuel betting,
(2)to any machine or mechanical device, such as a coin-operated bowling alley, shuffleboard, marble machine (a so-called pinball machine), or mechanical gun, which is not designed and manufactured primarily for use in connection with gambling, and (A) which when operated does not deliver, as a result of the application of an element of chance, any money or property, or (B) by the operation of which a person may not become entitled to receive, as the result of the application of an element of chance, any money or property, or
(3)to any so-called claw, crane, or digger machine and similar devices which are not operated by coin, are actuated by a crank, and are designed and manufactured primarily for use at carnivals or county or State fairs.

카드를 의미하며, 게임이나 게임기계를 작동시키는데 사용한다. 카드는 선불이며, 카드에 예치된 금액은 플레이 비용만큼 감소하며, 카드는 예치금액 외에 정보저장, 검색, 상품으로 교환할 수 있는 쿠폰 또는 포인트에 대한 정보저장 등의 기능이 있다.

○ "게임이나 기계에 내재된 우연의 물리적 요소" 란 ① 플레이어의 이전 게임의 결과(승패의 수 또는 비율)에 따라 결정 ② 상품 지급 등에 대한 기준이 게임의 목적을 달성한 플레이어나 플레이어의 점수에만 근거하지 않음 ③ 성공한 게임에 대한 쿠폰 또는 포인트 지급 등이 플레이어나 다른 무언가에 의한 제어될 수 있음 ④ 플레이어의 게임 승패에 영향을 미치는 플레이어가 식별할 수 없거나 알 수 없는 게임의 특징 또는 디자인 ⑤ 어떤 선수도 행사할 수 없는 스킬을 사용해야 성공 ⑥ 컴퓨터 기반이나 기계적 난수 생성기 또는 플레이어가 식별할 수 없거나 예측할 수 없는 다른 요소 등에 의한 게임 결과 또는 승패의 결정 ⑦ 플레이어가 승리하는 것을 방지하거나, 어떤 플레이어가 승리할지 미리 결정하기 위해 운영자가 게임을 조작 할 수 있도록 설계 또는 개조된 게임 제어 장치 등을 의미한다.

○ "상품" 은 오락 게임 또는 오락 기계의 운영자가 구내에서 유지 관리하는 비현금성 상품(장난감 및 신기한 물건 등)을 의미하며, ① 상품권 또는 기프트카드 등 현금성 물품 ② 주류 ③ 담배 ④ 오락 게임 또는 오락 기계를 활성화하기 위하여 사용할 수 있는 카드, 쿠폰, 포인트, 슬러그, 토큰 및 이와 유사한 장치, ⑤ 플로리다 주법령에서 정하는 최대 가치($5.25)[117]를 초과하는 쿠폰 또는 포인트 ⑥ 게임 또는 기계의 소유자

117) Title XXXIII REGULATION OF TRADE, COMMERCE, INVESTMENTS, AND SOLICITATIONS Chapter 546 AMUSEMENT FACILITIES 546.10 Amusement games or machines.(7) For purposes of this section, the maximum value is $5.25. Beginning September 30, 2017, and annually thereafter, the Department of Revenue shall calculate the maximum value as adjusted by the rate of inflation for the 12 months preceding September 1, rounded to the nearest 5 cents. In calculating the adjusted maximum value, the department shall multiply the previous maximum value by one plus the percentage change in the Consumer Price Index for All Urban Consumers, U.S. City Average, All Items, not seasonally adjusted, or a successor index as calculated by the United States Department of Labor. Each adjusted maximum value shall take effect on the following January 1, with the initial adjusted maximum value to take effect on January 1, 2018. Beginning October 15, 2017, and annually thereafter, the department shall publish the maximum value, as adjusted, in a brochure accessible from its website relating to sales and use tax on amusement machines. If the release of the August Consumer Price Index for All Urban Consumers occurs after September 15, in any given

또는 운영자가 현금 또는 현금등가물로의 교환 또는 전환할 수 있는 모든 상품 등은 포함하지 않는다.

○ 환매가격(Redemption value)이란 개인이 쿠폰 또는 포인트를 환매할 수 있는 상품의 도매원가를 기준으로 쿠폰 또는 포인트의 귀속가액을 말한다.

○ 법령 546.10 오락 게임 또는 오락 기계(Amusement games or machines) 규정의 목적상 아래와 같이 구분한다.

<표 60> 오락 게임기 점수보상 지급 방법에 따른 분류

구분	내용
Type A	게임 플레이어에게 현금, 상품, 포인트, 쿠폰 등에 해당하는 것을 부여하지 않고, 이에 상응하는 게임(무료 추가) 제공
Type B	게임 플레에어에게 쿠폰 또는 포인트를 받을 수 있는 권한 부여
Type C	게임이나 기계로부터 직접 상품을 받을 수 있는 권리를 부여받거나 받을 수 있는 인클로저 내에서 플레이어가 클로이나 유사한 장치를 조작할 수 있도록 하는 놀이 게임 또는 기계

2) 점수보상형 아케이드게임

○ 법령 546.10 오락 게임 또는 오락 기계(Amusement games or machines) 조항에서 The redemption value의 지급 방법 등에 따라 Type A, Type B, Type C로 구분하였다.

year, the department shall publish the adjusted maximum value within 30 calendar days after the release date.

<표 61> 점수보상가치 제한 규정

구분	The redemption value 제한 규정
Type A	① 15개 이하로 추가 게임 누적 가능 ② 누적된 게임 플레이시 1회 추가 플레이을 위하여 재활성화 및 누적 게임 해제 ③ 게임 또는 기계에 영구적 기록 불가 ④ 추가(무료) 재상 이외에 상품, 쿠폰, 포인트 등 가치있는 것으로 수령 불가 ⑤ 사용하지 않은 추가(무료) 게임은 상품 또는 쿠폰, 포인트 등으로 교환 불가 ⑥ 크레딧의 보상이 우연에 의해 좌우된다면 기계 등에서 크레딧을 모두 제거
Type B	① 쿠폰 또는 포인트는 상품 현장에서의 환매를 위한 것 외에는 가치가 없음 ② 한 경기에 대하여 받은 쿠폰 또는 포인트의 상환가치(The redemption value)는 본조 제7항에 따라 결정된 최대가치를 초과하지 아니하며, 플레이어는 제7항에 따라 결정된 최대가치의 100배 이하의 도매원가를 가진 단일 품목 또는 하나 이상의 품목, 단위 또는 부품으로 구성된 경품에 대해 현장에서 상환할 수 있는 쿠폰 또는 포인트를 적립할 수 있음 ③ 여러 게임을 동시에 하거나 멀티플레이어 게임에서 다른 사람과 경쟁하여 받는 쿠폰 또는 포인트의 상환가치(The redemption value)는 본조 제7항에 따라 결정된 최대가치를 초과하지 않음
Type C	상품의 도매비용이 본조 제7항에 따라 결정된 최대값의 10배를 초과하지 않는 경우

○ 이와 더불어 오락 게임 또는 오락 기계의 시설 설치 및 운영 등에 대하여 규정하고 있다.

<표 62> 오락 기계 및 시설 가능 지역

구분	내용
Type A, B	① 주법령 721.05(17)[118] 에서 정의된 시분할 계획의 통제에 따라야 함 ② 주법령 509장[119]에 따라 허가를 받은 공공 숙박 시설 또는 공공 식품 서비스 시설. ③ 건물의 소유자 또는 운영자가 509장, 561장[120], 562장[121], 563장[122], 564장[123], 565장[124], 567장[125], 568장[126]에 따라 사업 및 전문 규정 부서에서 발급한 현재 면허가 있는 경우 a. 아케이드 오락 센터 b. 주법령 849.141[127]에 정의된 볼링 센터 c. 트럭 정류장

118) The 2022 Florida Statutes Title XL REAL AND PERSONAL PROPERTY
Chapter 721 VACATION AND TIMESHARE PLANS 721.05 Definitions.—As used in this chapter, the

Type C	① 주법령 721.05(17)에서 정의된 시분할 계획의 통제에 따라야 함 ② 아케이드 오락 센터 ③ 주법령 849.141에 정의된 볼링 센터 ④ 주법령 212.02[128]에 정의된 소매업체의 부지 ⑤ 주법령 509장에 따라 허가를 받은 공공 숙박 시설 또는 공공 식품 서비스 시설 ⑥ 트럭 정류장 ⑦ 제 36 편, U.S.C.에 따라 연방 헌장을 부여받은 재향 군인 서비스 조직의 구내 또는 해당조직의 알코올 음료 면허가 발급된 부서 또는 지부

term:(17) "Facility" means any permanent amenity, including any structure, furnishing, fixture, equipment, service, improvement, or real or personal property, improved or unimproved, other than an accommodation of the timeshare plan, which is made available to the purchasers of a timeshare plan. The term does not include an incidental benefit as defined in this section.

119) Title XXXIII REGULATION OF TRADE, COMMERCE, INVESTMENTS, AND SOLICITATIONS Chapter 509 LODGING AND FOOD SERVICE ESTABLISHMENTS; MEMBERSHIP CAMPGROUNDS PART I PUBLIC LODGING AND PUBLIC FOOD SERVICE ESTABLISHMENTS PART II MEMBERSHIP CAMPGROUNDS(ss. 509.501-509.512)

120) Chapter 561 BEVERAGE LAW: ADMINISTRATION

121) Chapter 562 BEVERAGE LAW: ENFORCEMENT

122) Chapter 563 BEER AND MALT BEVERAGES

123) Chapter 564 WINE

124) Chapter 565 LIQUOR

125) Chapter 567 LOCAL OPTION ELECTIONS

126) Chapter 568 INTOXICATING LIQUORS IN COUNTIES WHERE PROHIBITED

127) Title XLVI CRIMES Chapter 849 GAMBLING
849.141 Bowling tournaments exempted from chapter.
(1) Nothing contained in this chapter shall be applicable to participation in or the conduct of a bowling tournament conducted at a bowling center which requires the payment of entry fees, from which fees the winner receives a purse or prize.
(2) As used in this section, the term:
(a)"Bowling tournament" means a contest in which participants engage in the sport of bowling, wherein a heavy ball is bowled along a bowling lane in an attempt to knock over bowling pins, 10 in number, set upright at the far end of the lane, according to specified regulations and rules of the American Bowling Congress, the Womens International Bowling Congress, or the Bowling Proprietors Association of America.
(b)"Bowling center" means a place of business having at least 12 bowling lanes on the premises which are operated for the entertainment of the general public for the purpose of engaging in the sport of bowling.

128) Title XIV TAXATION AND FINANCE CHAPTER 212 TAX ON SALES, USE, AND OTHER TRANSACTIONS

○ 갬블링과 아케이드게임의 베팅금액 및 상품가격

<표 63> 갬블링 VS. 아케이드게임

구분	갬블링	아케이드게임
베팅금액	플로리다 주에서는 도박-돈이나 다른 가치 있는 물건을 위해 장소와 장치에 관계없이 카드 게임이나 확률 게임을 하거나 참여하는 것-을 금지하고 있으며, 도박 장치의 제조, 판매, 구매 또는 소유 등은 불법이다. 단, 단일라운드 상금이 10달러를 초과하지 않는 범위의 페니안테 게임(Penny-ante game) -포커, 피노클, 브리지, 러미, 카나스타, 하트, 도미노 또는 마작의 게임 또는 시리즈 게임-은 허용한다.	베팅금액의 제한을 두고있지는 않으나, 선불카드를 사용하며, 선불카드에 예치한 금액으로만 게임이 가능하다.
상품가격		① 상품의 지급 방법 등에 대하여 Type A, B, C로 구분하여 정하고 있다 ② Redemtion Value에 대하여 최대 $5.25로 제한을 두며, 최대 금액은 매년 물가지수 반영한다.

나. 네바다 주

1) 갬블링과 아케이드게임

○ 네바다 주법령[129]은 "게임(Game)" 또는 "도박 게임(Gambling Game)"에 대하여 '금전, 재산, 수표, 신용 또는 전형적인 가치가 있는 것을 위해 카드, 주사위, 기계장치, 전자 장치, 기타 장치 등으로 하는 모든 것을 게임으로 정의하고 있으며, faro, monte,

212.02 Definitions.

129) NRS 463.0152 "Game" and "gambling game" defined.

1. "Game" or "gambling game" means any game played with cards, dice, equipment or any mechanical or electronic device or machine for money, property, checks, credit or any representative of value, including, without limiting the generality of the foregoing, faro, monte, roulette, keno, bingo, fan-tan, twenty-one, blackjack, seven-and-a-half, klondike, craps, poker, chuck-a-luck, wheel of fortune, chemin de fer, baccarat, pai gow, beat the banker, panguingui, slot machine, any banking or percentage game or any other game or device approved by the Commission, upon the recommendation of the Board, pursuant to NRS 463.164

roulette, keno, bingo, fan-tan, twenty-one, blackjack, seven-and-a-half, klondike, craps, poker, chuck-a-luck, wheel of fortune, chemin de fer, baccarat, pai gow, beat the banker, panguingui, slot machine, any banking or percentage game 및 NRS 463.164에 따라 위원회가 승인한 기타 모든 게임 및 게임장치를 포함한다. 단, NRS 463.409의 규정에 따라 이사회가 승인한 자선 단체 또는 교육 기관이 운영하는 게임을 제외하고는 아무도 게임 운영을 위해 돈을 벌지 않는 개인 주택이나 거주지에서 카드로 진행되는 게임은 포함하지 않는다.

○ "게임장치(Gaming device)[130]" 는 게임 또는 게임과 관련하여 원격으로 또는 직접

---

130) NRS 463.0155 "Gaming device" defined. "Gaming device" means any object used remotely or directly in connection with gaming or any game which affects the result of a wager by determining win or loss and which does not otherwise constitute associated equipment. The term includes, without limitation:

1. A slot machine.
2. Mobile gaming.
3. A collection of two or more of the following components:

(a) An assembled electronic circuit which cannot be reasonably demonstrated to have any use other than in a slot machine;

(b) A cabinet with electrical wiring and provisions for mounting a coin, token or currency acceptor and provisions for mounting a dispenser of coins, tokens or anything of value;

(c) An assembled mechanical or electromechanical display unit intended for use in gambling; or

(d) An assembled mechanical unit which cannot be demonstrated to have any use other than in a slot machine.

4. Any object which may be connected to or used with a slot machine to alter the normal criteria of random selection or affect the outcome of a game.

5. A system for the accounting or management of any game in which the result of the wager is determined electronically by using any combination of hardware or software for computers.

6. A control program.

7. Any combination of one of the components set forth in paragraphs (a) to (d), inclusive, of subsection 3 and any other component which the Commission determines by regulation to be a machine used directly or remotely in connection with gaming or any game which affects the results of a wager by determining a win or loss.

8. Any object that has been determined to be a gaming device pursuant to regulations adopted by the Commission.

9. As used in this section:

사용되어 승패를 결정하여 내기 결과에 영향을 미치고 관련 장비를 구성하지 않는 모든 개체를 의미하며, 이 용어에는 다음이 포함되며 이에 국한되지 않는다.

① 슬롯머신.

② 모바일 게임.

③ 다음 구성요소 중 둘 이상의 집합

(a) 슬롯머신 이외의 용도로 합리적으로 입증할 수 없는 조립된 전자 회로

(b) 전기 배선이 있는 캐비닛, 동전, 토큰 또는 통화 수취인을 장착하기 위한 장치 및 동전, 토큰 또는 가치 있는 모든 것의 분배기를 장착하기 위한 장치;

(c) 도박용으로 조립된 기계 또는 전자 기계 디스플레이 장치; 또는

(d) 슬롯머신 이외의 용도가 입증될 수 없는 조립된 기계 장치

④ 무작위 선택의 일반적인 기준을 변경하거나 게임 결과에 영향을 미치기 위해 슬롯머신에 연결되거나 슬롯머신과 함께 사용될 수 있는 모든 개체

⑤ 컴퓨터용 하드웨어 또는 소프트웨어의 조합을 사용하여 베팅 결과가 전자적으로 결정되는 모든 게임의 회계 또는 관리 시스템

⑥ 제어 프로그램

⑦ 섹션 3의 단락 (a)에서 (d)까지에 명시된 구성 요소 중 하나와 위원회가 규정에 따라 게임 또는 기타 승패를 결정함으로써 베팅 결과에 영향을 미치는 게임

(a) "Control program" means any software, source language or executable code which affects the result of a wager by determining win or loss as determined pursuant to regulations adopted by the Commission.

(b) "Mobile gaming" means the conduct of gambling games through communications devices operated solely in an establishment which holds a nonrestricted gaming license and which operates at least 100 slot machines and at least one other game by the use of communications technology that allows a person to transmit information to a computer to assist in the placing of a bet or wager and corresponding information related to the display of the game, game outcomes or other similar information. For the purposes of this paragraph, "communications technology" means any method used and the components employed by an establishment to facilitate the transmission of information, including, without limitation, transmission and reception by systems based on wireless network, wireless fidelity, wire, cable, radio, microwave, light, optics or computer data networks. The term does not include the Internet.

(Added to NRS by 1967, 1039; A 1981, 1074; 1985, 2135; 1993, 307; 2009, 274; 2011, 1642; 2019, 1274; 2021, 3377)

⑧ 위원회에서 채택한 규정에 따라 게임 장치로 결정된 모든 물체

⑨ 이 섹션에서 사용:

(a) "제어 프로그램"은 위원회가 채택한 규정에 따라 결정된 승패를 결정함으로써 베팅 결과에 영향을 미치는 모든 소프트웨어, 소스 언어 또는 실행 코드를 의미한다.

(b) "모바일 게임"은 제한 없는 게임 라이센스를 보유하고 최소 100개의 슬롯머신과 하나 이상의 기타 게임을 운영하는 시설에서 단독으로 운영되는 통신 장치를 통한 도박 게임 수행을 의미한다. 배팅이나 베팅을 하는 데 도움이 되는 정보와 게임의 표시, 게임 결과 또는 기타 유사한 정보와 관련된 해당 정보를 컴퓨터에 전송하는 사람. 이 단락의 목적을 위해 "통신 기술"은 무선 네트워크, 무선 충실도, 유선, 케이블을 기반으로 하는 시스템에 의한 전송 및 수신을 포함하되 이에 국한되지 않는 정보 전송을 용이하게 하기 위해 시설에서 사용하는 모든 방법 및 구성 요소를 의미한다. 라디오, 전자레인지, 조명, 광학 또는 컴퓨터 데이터 네트워크. 이 용어에는 인터넷이 포함되지 않는다.

○ 라스베이거스 네바다 조례[131]에서 정의한 "유원지"란 하나 이상의 건물 또는

131) LAS VEGAS, NEVADA MUNICIPAL CODE Title 6 – BUSINESS TAXES, LICENSES AND REGULATIONS, CHAPTER 6.10 – ARCADES AND SMALL GAME ROOMS
6.10.010 – Definitions.
As used in this Chapter, unless the context otherwise requires, the words and terms defined in this Section have the meanings ascribed to them herein, as follows:
"Amusement park" means a business premises which has one or more buildings or structures, is operated on a permanent basis, and is designed to provide amusement, pleasure or relaxation and promotes some theme, motif or concept, including a location that provides lifts, tramways, monorails, elevators, or escalators or other conveyances or rides or roller coasters for entertainment or amusement of the public, together with any incidental sale of refreshments, food, gifts or novelties. The category does not include an arcade or small game room, or an interactive entertainment center as described in LVMC 6.04.020. Any other type of business to be conducted on the premises, including any separate-leased area of the premises must be separately licensed and is subject to any background investigation applicable thereto.
"Arcade" means any separate room or enclosed area used for the primary purpose of providing access to a minimum of twenty-five coin-operated amusement machine devices not intended or played for gambling purposes.
"Small game room" means any separate room or enclosed area used for the primary purpose of providing access to less than twenty-five coin-operated amusement machines or devices not

구조물을 갖추고 영구적으로 운영되며, 즐거움, 즐거움 또는 휴식을 제공하도록 설계되고, 다과, 음식, 선물 또는 신기함의 부수적인 판매와 함께 대중의 오락이나 즐거움을 위해 리프트, 트램웨이, 모노레일, 엘리베이터 또는 에스컬레이터 또는 기타 운송 또는 놀이기구 또는 롤러코스터를 제공하는 장소를 포함하여 일부 테마, 모티브 또는 개념을 홍보하는 사업장을 말한다. 이 범주에는 아케이드 또는 작은 게임룸 또는 LVMC 6.04.020에 설명된 대화형 복합여가공간이 포함되지 않는다.

○ 위 조례에 따르면 "아케이드(Arcade)" 란 도박 목적으로 사용되거나 사용되지 않는 최소 25 개의 동전으로 작동되는 오락 기계 장치에 대한 액세스를 제공하는 주목적으로 사용되는 별도의 방 또는 밀폐된 공간을 의미한다.

○ 위 조례에 따르면 "작은 오락실(Small game room)" 이란 도박을 목적으로 하지 아니하거나 행하지 아니하는 25개 미만의 동전으로 작동되는 오락기 또는 장치에 대한 접근을 제공하는 것을 주된 목적으로 사용되는 별도의 방 또는 밀폐된 공간을 말한다.

○ 위 조례에 따르면 "아케이드(Arcade)" 또는 "작은 오락실(Small game room)" 운영에 대하여 라이센스 및 허가, 직원의 배치, 보안, 어린이 제한시간, 표시, 보험가입 등에 대하여 규정하고 있다.

○ 위 조례에 따르면 별도로 규정한 경우를 제외하고, 18세 미만의 어린이가 오후 10시부터 오전 5시 사이, 일요일부터 목요일까지, 그리고 자정 12시부터 오전 5시 사이, 금요일, 토요일, 학교 휴일, 현충일(5월 마지막 월요일)부터 노동절(9월 첫째 월요일)까지 오락실이나 소형오락실에 있는 것은 불법이다(보호자 동반 시 가능).

○ 네바다 조례에서는 "오락 머신(Amusement machin)[132]"은 게임, 콘테스트 또는

---

intended or played for gambling purposes.
(Ord. No. 6327, § 7, 6-18-14; Ord. 5352 § 5, 2001: Ord. 5054 § 2, 1998)

132) North Las Vegas, Nevada - Code of Ordinances
Title 5 - BUSINESS LICENSES AND REGULATIONS

엔터테인먼트로 사용하기 위해 작동될 수 있는 게임이 아닌 기계, 전기 또는 전자 장치 또는 장치를 의미하며, 여기에는 주크박스, 비디오 게임, 당구대 및 셔플보드 테이블이 포함되며 이에 국한되지 않는다.

다. 일리노이 주

1) 갬블링과 아케이드게임

○ 일리노이 주법령에서는 규정된 단체의 게임면허에 따른 리버보트 및 카지노 도박영업과 규정에 따라 행하는 도박 등은 범위 내에서 허가된다[133].

○ 오크파크(Oak Park)에서 도박을 하는 것, 내기 또는 내기를 제공하는 사업에 종사하는 것은 불법이며, 일리노이에서 발급한 비디오 게임 라이센스는 오크파크 내에서 유효하지 않으므로 비디오게임은 금지된다[134].

○ 오크파크는 도박에 대하여 다음과 같이 정의하였다[135].

Chapter 5.06 – AMUSEMENT MACHINES AND VENDING MACHINES
5.06.010 – Definitions

133) 2021 Illinois Compiled Statutes Chapter 230 - GAMING
230 ILCS 10/ – Illinois Gambling Act. Sec. 3. Gambling authorized.

134) Oak Park, IL Code of Ordinances CHAPTER 11 GAMBLING
11-1-1: GAMBLING PROHIBITED: It shall be unlawful to commit gambling in the Village of Oak Park. (1981 Code)
11-1-4: DELIVERING OF WAGERS OR BETS: It shall be unlawful to engage in the business of delivering wagers or bets in the Village of Oak Park. (1981 Code)
11-1-5: VIDEO GAMING PROHIBITED:Video gaming, as that term is defined in the Illinois Video Gaming Act 1 is prohibited. A video gaming license issued by the State of Illinois is not effective within the Village of Oak Park. (Ord. 2009-0-075, 11-2-2009)

135) Oak Park, IL Code of Ordinances CHAPTER 11 GAMBLING
11-1-1: GAMBLING PROHIBITED : It shall be unlawful to commit gambling in the Village of Oak Park. (1981 Code)
11-1-2: GAMBLING DEFINED : For purposes of this chapter, a person gambles when he:
A. Plays a game of chance or skill for money or other things of value (unless permitted in section 11-1-3 of this article); or

① 11-1-3항에서 허용하지 않는 한 돈이나 기타 가치 있는 물건을 위해 기회나 스킬 게임을 하는 경우

② 게임, 콘테스트 또는 정치적 지명, 임명 또는 선거의 결과에 대해 내기를 하는 경우

③ 도박 장치를 운영, 보관, 소유, 사용, 구매, 전시, 임대, 판매, 판매 또는 임대를 위한 흥정, 제조 또는 배포하는 경우

④ 베팅 또는 베팅이 기록되거나 등록된 책, 도구 또는 장치를 고의로 소유 또는 소유하거나 베팅 또는 베팅 과정에서 받은 돈을 고의로 소유하는 경우

⑤ 게임이나 스킬 또는 기회, 정치적 지명, 임명 또는 선거의 결과에 따라 풀을 판매하는 경우

⑥ 복권을 설정 또는 홍보하거나 복권에 대한 티켓 또는 주식을 판매, 판매 제안 또는 양도하는 경우

⑦ 정책 게임을 설정 또는 홍보하거나 정책 티켓, 전표, 기록, 문서 또는 기타 유사한 장치를 판매, 판매 제안 또는 고의로 소지 또는 양도하는 행위

⑧ 고의로 복권이나 정책 게임을 광고하거나 복권이나 주식, 정책 티켓, 전표, 기록, 문서 또는 이와 유사한 장치 또는 복권이나 공개 게임의 광고를 초안, 인쇄 또는 게시하는 행위

B. Makes a wager upon the result of any game, contest, or any political nomination, appointment or election; or

C. Operates, keeps, owns, uses, purchases, exhibits, rents, sells, bargains for the sale or lease of, manufactures or distributes any gambling device; or appointment or election; or

D. Knowingly owns or possesses any book, instrument or apparatus by means of which bets or wagers have been, or are, recorded or registered, or knowingly possesses any money which he has received in the course of a bet or wager; or

E. Sells pools upon the result of any game or contest of skills or chance, political nomination, appointment or election; or

F. Sets up or promotes any lottery or sells, offers to sell or transfers any ticket or share for any lottery (see subsection 11-1-3D of this article for exemption); or

G. Sets up or promotes any policy game or sells, offers to sell or knowingly possesses or transfers any policy ticket, slip, record, document or other similar device; or

H. Knowingly advertises any lottery or policy game, or drafts, prints, or publishes any lottery ticket or share, or any policy ticket, slip, record, document or similar device or any advertisement of any lottery or public game (see section 11-1-3 of this article for exemption). (1981 Code)

○ 오크파크는 다음 활동은 도박에 해당하지 않는다고 정의하였다[136].

① 손해배상 또는 보증, 생명 또는 건강 또는 상해 보험을 포함하되 이에 국한되지 않는 우연의 발생으로 인한 손실을 보상하기 위한 계약
② 스킬, 속도, 힘 또는 지구력을 결정하기 위한 진정한 대회의 실제 참가자 또는 해당 대회에 참가한 동물 또는 차량의 소유자에게 상품, 상 또는 보상을 제공하는 행위
③ "특정 비영리단체가 빙고를 하는 것을 합법화하고 이에 대한 라이선스 및 처방 규정을 요하는 행위"에 따라 수행되는 경우 일반적으로 "빙고"로 알려진 게임
④ 제78차 총회에서 제정한 "일리노이 복권법"에 따라 일리노이 주에서 시행하는 복권

○ 일리노이 주법령에서 말하는 "도박 게임(Gambling game)" [137]에는 바카라, 21, 포커, 크랩, 슬롯머신, 기회 비디오 게임, 룰렛 휠, 클론 다이크 테이블, 펀치 보드, 파로 레이아웃, 키노 레이아웃, 숫자 티켓, 푸시 카드, 항아리 티켓 또는 이 법에 따라 도박 장치로 승인된 당김 탭이 포함된다.

○ 일리노이 주법령에서 말하는 "도박 장치(gambling device)" [138]는 우연이나 스킬

136) 11-1-3: PERMITTED ACTIVITIES:The following activities shall not constitute gambling:
A. Agreements to compensate for loss caused by the happening of chance including, without limitation, contracts of indemnity or guaranty and life or health or accident insurance; and
B. Offers of prizes, award or compensation to the actual contestants in any bona fide contest for the determination of skill, speed, strength or endurance, or to the owners of animals or vehicles entered in such contest; and
C. The game commonly known as "bingo" when conducted in accordance with "an act making lawful the conducting of bingo by certain non-profit organizations, requiring licensing and prescribing regulations therefor"; and
D. Lotteries when conducted by the State of Illinois in accordance with the "Illinois Lottery Law", enacted by the 78th General Assembly. (1981 Code)

137) 230 ILCS 10/4 (from Ch. 120, par. 2404
Sec. 4. Definitions. As used in this Act: (c) "Gambling game" includes, but is not limited to, baccarat, twenty-one, poker, craps, slot machine, video game of chance, roulette wheel, klondike table, punchboard, faro layout, keno layout, numbers ticket, push card, jar ticket, or pull tab which is authorized by the Board as a wagering device under this Act.

138) 720 ILCS 5/28-2 (from Ch. 38, par. 28-2)
Sec. 28-2. Definitions. (a) A "gambling device" is any clock, tape machine, slot machine or other machines or device for the reception of money or other thing of value on chance or skill or upon

the action of which money or other thing of value is staked, hazarded, bet, won, or lost; or any mechanism, furniture, fixture, equipment, or other device designed primarily for use in a gambling place. A "gambling device" does not include:

(1) A coin-in-the-slot operated mechanical device played for amusement which rewards the player with the right to replay such mechanical device, which device is so constructed or devised as to make such result of the operation thereof depend in part upon the skill of the player and which returns to the player thereof no money, property, or right to receive money or property.

(2) Vending machines by which full and adequate return is made for the money invested and in which there is no element of chance or hazard.

(3) A crane game. For the purposes of this paragraph (3), a "crane game" is an amusement device involving skill, if it rewards the player exclusively with merchandise contained within the amusement device proper and limited to toys, novelties, and prizes other than currency, each having a wholesale value which is not more than $25.

(4) A redemption machine. For the purposes of this paragraph (4), a "redemption machine" is a single-player or multi-player amusement device involving a game, the object of which is throwing, rolling, bowling, shooting, placing, or propelling a ball or other object that is either physical or computer generated on a display or with lights into, upon, or against a hole or other target that is either physical or computer generated on a display or with lights, or stopping, by physical, mechanical, or electronic means, a moving object that is either physical or computer generated on a display or with lights into, upon, or against a hole or other target that is either physical or computer generated on a display or with lights, provided that all of the following conditions are met:

(A) The outcome of the game is predominantly determined by the skill of the player.

(B) The award of the prize is based solely upon the player's achieving the object of the game or otherwise upon the player's score.

(C) Only merchandise prizes are awarded.

(D) The wholesale value of prizes awarded in lieu of tickets or tokens for single play of the device does not exceed $25.

(E) The redemption value of tickets, tokens, and other representations of value, which may be accumulated by players to redeem prizes of greater value, for a single play of the device does not exceed $25.

(5) Video gaming terminals at a licensed establishment, licensed truck stop establishment, licensed large truck stop establishment, licensed fraternal establishment, or licensed veterans establishment licensed in accordance with the Video Gaming Act.

(a-5) "Internet" means an interactive computer service or system or an information service, system, or access software provider that provides or enables computer access by multiple users to a computer server, and includes, but is not limited to, an information service, system, or access software provider that provides access to a network system commonly known as the Internet, or any comparable system or service and also includes, but is not limited to, a World Wide Web page, newsgroup, message board, mailing list, or chat area on any interactive computer service or system or other online service.

(a-6) "Access" has the meaning ascribed to the term in Section 17-55.

(a-7) "Computer" has the meaning ascribed to the term in Section 17-0.5.

(b) A "lottery" is any scheme or procedure whereby one or more prizes are distributed by chance among persons who have paid or promised consideration for a chance to win such prizes, whether such scheme or procedure is called a lottery, raffle, gift, sale, or some other name, excluding

또는 행동에 따라 금전 또는 기타 유가물을 받기 위하여 승패, 내기, 베팅 등을 하도록 설계된, 도박장에서 사용하는 모든 메커니즘, 기구, 비품, 장비, 기타 장치를 말하며, 아래 장치들은 도박 장치(gambling device)에 해당하지 않는다.

① 슬롯 형으로 작동되는 오락용 기계 장치로서 플레이어에게 그러한 기계 장치를 플레이할 수 있는 권리를 보상하는 것으로서, 장치의 작동 결과가 부분적으로 의존하도록 구성되거나 고안된 장치는 다음과 같다. 플레이어의 스킬이며 플레이어에게 돈, 재산 또는 돈이나 재산을 받을 권리를 반환하지 않는다.

② 투자한 돈에 대해 완전하고 적절한 수익이 발생하고 우연이나 위험 요소가 없는 자동 판매기.

③ 크레인 게임. 이 단락의 목적을 위해 "크레인 게임"은 스킬을 포함하는 오락 장치이며, 각각이 다음을 포함하는 장난감, 참신 및 경품으로 제한되는 고유한 오락 장치 내에 포함된 상품으로 플레이어에게만 보상을 제공하는 경우 $25 이하의 도매가.

④ 상환 기계(A redemption machine). 이 단락의 목적을 위해 "상환 기계"는 게임을 포함하는 싱글 플레이어 또는 멀티 플레이어 오락 장치로, 그 목적은 공을 던지거나, 구르거나, 볼링, 쏘거나, 배치하거나 추진하는 것이다. 디스플레이에서 생성된 물리적 또는 컴퓨터인 기타 물체, 구멍 또는 구멍 또는 기타 대상에 조명을 사용하여 생성하거나 디스플레이 또는 조명으로 생성하거나 물리적, 기계적 또는 전자적으로 정지하는 기타 대상 다음 모든 조건이 충족되는 경우 디스플레이 또는 조명에서 물리적 또는 컴퓨터 생성인 구멍 또는 기타 대상에 대한 조명으로 디스플레이에서 생성되거나 컴퓨터에서 생성된 물리적 또는 컴퓨터인 움직이는 물체를 의미하며 다음을 충족해야 한다.

- 게임의 결과는 주로 플레이어의 스킬에 의해 결정된다.
- 상품의 수여는 전적으로 플레이어가 게임의 목적을 달성했거나 플레이어의 점수

---

savings promotion raffles authorized under Section 5g of the Illinois Banking Act, Section 7008 of the Savings Bank Act, Section 42.7 of the Illinois Credit Union Act, Section 5136B of the National Bank Act (12 U.S.C. 25a), or Section 4 of the Home Owners' Loan Act (12 U.S.C. 1463).

(c) A "policy game" is any scheme or procedure whereby a person promises or guarantees by any instrument, bill, certificate, writing, token, or other device that any particular number, character, ticket, or certificate shall in the event of any contingency in the nature of a lottery entitle the purchaser or holder to receive money, property, or evidence of debt.

(Source: P.A. 101-31, eff. 6-28-19; 101-87, eff. 1-1-20; 102-558, eff. 8-20-21.)

에 따라 결정된다.

- 상품 경품만 수여된다.
- 장치의 단일 플레이에 대한 티켓 또는 토큰 대신 수여되는 상품의 도매 가치는 $25를 초과하지 않는다.
- 장치의 단일 플레이에 대해 더 큰 가치의 상품을 교환하기 위해 플레이어가 누적할 수 있는 티켓, 토큰 및 기타 가치 표시의 교환 가치는 $25를 초과하지 않는다.

⑤ 비디오 게임법[230 ILCS 40/1 et seq.]에 따라 허가된 시설, 허가된 트럭 정류장 시설, 허가된 형제 시설 또는 허가된 재향 군인 시설의 비디오 게임 터미널

○ 오락 아케이드(Amusement Arcade)[139] : 두 개 이상의 오락 장치가 해당 사업의 주요 수익원인 구내에 있는 모든 사업 시설

○ 오락 장치(Amusement device)[140] : 오락 게임 또는 스킬 테스트로 설계, 의도, 표시 또는 보관된 기계, 게임, 테이블 또는 기타 장치를 말한다. 오락 장치는, 여기에서 사용될 때, 일반적으로 핀볼 머신, 셔플보드, 볼링 머신 및 코인 작동 스킬 게임으로 알려진 장치를 포함하되, 이에 제한되지는 않지만, 규칙 볼링장, 주크박스, 수영장 또는 당구대를

---

139) Amusement Devices County Code Chapter 4 - AMUSEMENT DEVICES
Chapter 4 - AMUSEMENT DEVICES ARTICLE I. - ISSUANCE OF LICENSES AND REGISTRATION STICKERS 4-1: - DEFINITIONS.
Amusement arcade: Any business establishment wherein two (2) or more amusement devices are located on the premises where said amusement devices are a primary source of revenue for said business.
Amusement device: Any machine, game, table or other device designed, intended, displayed or kept as an amusement game or test of skill and for the playing of which a charge is made. Amusement device, when used herein, shall include, but not be limited to, devices commonly known as pinball machines, shuffleboards, bowling machines and coin operated games of skill but shall not include regulation bowling alleys, jukeboxes, pool or billiards tables. Amusement devices shall also include any machine, which upon the insertion of a coin, slug, token, plate or disc, may be operated by the public generally for use as a game, entertainment or amusement, whether or not registering a score. It shall further include, but not be limited to, such devices as marble machines, electronic games, skill ball, mechanical grab machines and all games, operations or transactions similar thereto under whatever name they may be indicated. Amusement device does not include a video gaming terminal as defined in the Illinois Video Gaming Act (230 ILCS 40/5) and Chapter 17 of this Code Gambling: Activities prohibited by the Illinois Criminal Code, 720 Illinois Compiled Statutes 5/28-1 et seq.

140) Amusement Devices County Code Chapter 4 - AMUSEMENT DEVICES
ARTICLE I. - ISSUANCE OF LICENSES AND REGISTRATION STICKERS, 4-1: - DEFINITIONS.

포함하지는 않는다. 오락 장치는 또한 코인, 슬러그, 토큰, 판 또는 디스크를 삽입할 때 일반적으로 점수를 등록하든 등록하지 않든 게임, 오락 또는 오락으로 사용하기 위해 대중이 운영할 수 있는 모든 기계를 포함해야 한다. 대리석 기계, 전자게임, 스킬 볼, 기계식 그랩 머신 및 이와 유사한 모든 게임, 조작 또는 거래와 같은 장치를 표시할 수 있는 이름으로 추가로 포함하되 이에 국한되지는 않는다. 오락 장치에는 일리노이 주 비디오 게임법 (230 ILCS 40/5) 및 이 코드의 17장에 정의된 비디오 게임 터미널이 포함되지 않는다. 그리고, 오락 장치가 있는 장소에서 도박을 허용하는 것은 불법이다[141].

○ 일리노이 주법령[142] 비디오게임법에서는 "전자 카드(Electronic card)"는 비디오 게임 수행에서 현금 대용으로 해당 시설에서 사용하기 위해 인가된 시설에서 구입한 카드를 의미하며, "전자 바우처(Electronic voucher)"는 전자 비디오 게임기가 인쇄한 바우처로, 발급된 허가된 시설에서 교환할 수 있다고 규정하고 있다.

○ 위 법령에서 "크레딧(Credit)"은 플레이어가 구매하거나 획득할 수 있는 금액을 1, 5, 10 또는 25센트로 규정하고 있다.

○ 위 법령에서 "현장 보너스 잭팟(In-location bonus jackpot)"은 단일 라이센스 시설에 설치된 하나 이상의 비디오 게임 단말기에 베팅하는 것으로, 합계 최대 $10,000의 잭팟을 받을 수 있다.

---

141) Amusement Devices County Code Chapter 4 – AMUSEMENT DEVICES
ARTICLE I. – ISSUANCE OF LICENSES AND REGISTRATION STICKERS, 4-1: – DEFINITIONS

142) 2021 Illinois Compiled Statutes Chapter 230 - GAMING 230 ILCS 40/ – Video Gaming Act.
ARTICLE 5 – Video Gaming Act (230 ILCS 40/5) Sec. 5. Definitions
"Credit" means one, 5, 10, or 25 cents either won or purchased by a player.
"Electronic card" means a card purchased from a licensed establishment, licensed fraternal establishment, licensed veterans establishment, licensed truck stop establishment, or licensed large truck stop establishment for use in that establishment as a substitute for cash in the conduct of gaming on a video gaming terminal.
"Electronic voucher" means a voucher printed by an electronic video game machine that is redeemable in the licensed establishment for which it was issued.
"In-location bonus jackpot" means one or more video gaming terminals at a single licensed establishment that allows for wagers placed on such video gaming terminals to contribute to a cumulative maximum jackpot of up to $10,000.

○ 위 법령에서 "비디오 게임 단말기(Video gaming terminal)"는 현금, 전자 카드 또는 상품권 또는 그 조합을 삽입할 때 비디오 포커, 라인업 및 블랙잭을 포함하되 이에 국한되지 않는 비디오 게임의 플레이하거나 시뮬레이션할 수 있는 모든 전자 비디오 게임기를 의미하며, 이는 플레이어가 현금으로 교환할 수 있는 무료 게임 또는 크레딧을 받을 수 있는 비디오 디스플레이 및 마이크로프로세서를 사용하여 이사회가 승인한 것이다. 이 용어에는 동전, 현금 또는 토큰을 직접 분배하거나 오락 목적으로만 사용되는 기계는 포함되지 않는다.

○ 위 법령에서 비디오게임 단말기 지불금(Video gaming terminal payouts)에 대하여 아래와 같이 규정한다.

① 비디오 게임 단말기는 영수증 티켓을 제외하고 동전, 현금, 토큰 또는 기타 교환 물품이나 가치 있는 물품을 직접 분배할 수 없다. 티켓은 자신의 턴 또는 플레이가 끝나면 비디오 게임 단말기에서 티켓을 출력하며, 티켓에는 총 크레딧 및 현금 보너스, 24시간 형식의 시간, 날짜, 터미널 일련번호, 티켓의 일련 번호 및 암호화된 확인 번호, 상품의 유효성이 표시된다. 플레이어는 이 티켓을 면허가 있는 시설 담당자에게 제출하여 상금(cash award)을 받아야 한다.

② **크레딧 비용은 1센트, 5센트, 10센트, 25센트 또는 $1이며 한번에 최대 베팅 금액은 $4를 초과할 수 없다.** 개인의 **최대 베팅에 대한 현금 상금은 $1,199를 초과할 수 없다. 잭팟의 최대 베팅**에 대한 **현금 상금은 $10,000를 초과할 수 없다.**

③ 로케이션 보너스 잭팟 게임은 이에 따라 승인된다. 위원회는 101차 총회의 수정법 시행일로부터 90일 이내에 이 (c)항을 시행하기 위해 일리노이 주 행정절차법의 섹션 5-45에 따라 비상 규칙을 채택해야 하며, 로케이션 프로그레시브 게임의 잭팟 상금은 그러한 잭팟에서 승리한 후 3일 이내에 터미널 운영자가 플레이어에게 지급해야 한다.

○ 일리노이 주 오크포레스트 시의 법령[143]은 "동전 투입식 오락 장치(COIN-OPERATED AMUSEMENT DEVICES)"에 대하여 '동전으로 작동되는 오락 장치. 동전, 슬러그, 토큰 또는 디스크를 삽입하면 대중이 게임, 오락 또는 오락으로 조작할 수 있는 모든 장치. 여기에는 핀볼 기계, 스킬 볼 기계 및 비디오 화면 및 전기 충격을 사용하는 전자 게임과 같은 장치가 포함되지만 이에 국한되지 않는다. 여기에는 공, 구체, 스프링, 방아쇠 장치 또는 전기 충격을 사용하여 특정 점수 또는 높은 점수를 확보하는 것을 목적으로 하는 기타 유형의 기계 게임이 포함된다' 라고 정의하고 있으며, "비디오 게임(VIDEO GAMING TERMINALS)"에 대하여 '비디오 디스플레이를 사용하는 Illinois Gaming Board의 승인에 따라 비디오 포커, 라인업 및 블랙잭을 포함하되 이에 국한되지 않는 비디오게임을 현금으로 삽입하여 플레이하거나 시뮬레이션할 수 있는 모든 전자 비디오 게임기 및 플레이어가 현금으로 교환할 수 있는 무료 게임 또는 크레딧을 받을 수 있는 마이크로프로세서를 말하며, 이 용어에는 동전, 현금 또는 토큰을 직접 분배하거나 오락 목적으로만 사용되는 기계는 포함되지 않는다(ILCS Ch. 230, Act 40, § 5)' 라고 정의하고 있다.

○ 사업체가 운영, 운영, 유지 또는 유지 관리할 수 있는 최대 동전 투입식 오락 장치의 수에 대한 금지는 없다. 일리노이 Gaming Board에서 허가한 시설에서 운영할 수 있는

---

143) City of Oak Forest, Illinois Code of Ordinances
§ 114.011 COIN-OPERATED AMUSEMENT DEVICES AND VIDEO GAMING TERMINALS. § 114.011 COIN-OPERATED AMUSEMENT DEVICES AND VIDEO GAMING TERMINALS
(A) Definition. For the purpose of this section, the following definitions shall apply unless the context clearly indicates or requires a different meaning.
COIN-OPERATED AMUSEMENT DEVICE. Any device which, upon the insertion of a coin, slug, token or disk, may be operated by the public as a game, entertainment or amusement. It includes, but is not limited to, such devices as pinball machines, skill ball machines and electronic games using a video screen and electrical impulses. It includes any other type of mechanical game the object of which is to secure a particular score or high score by the use of balls, spheres, springs, trigger devices or electrical impulses.
VIDEO GAMING TERMINAL. Any electronic video game machine that, upon insertion of cash, is available to play or simulate the play of a video game, including but not limited to video poker, line up, and blackjack, as authorized by the Illinois Gaming Board utilizing a video display and microprocessors in which the player may receive free games or credits that can be redeemed for cash. The term does not include a machine that directly dispenses coins, cash, or tokens or is for amusement purposes only (ILCS Ch. 230, Act 40, § 5)

최대 비디오 게임 터미널 수는 일리노이 주법령에 따라 수시로 승인된다[144]. (ILCS Ch. 230, Act 40, § 25(e)).

○ 갬블링과 아케이드게임의 베팅금액 및 상품가격

<표 64> 아케이드게임의 이용 금액과 상품가격

구분	아케이드게임
베팅금액	비디오게임 단말기 기준, 크레딧 비용은 1센트, 5센트, 10센트, 25센트 또는 $1이며 핸드당 최대 베팅 금액은 $4를 초과할 수 없다.
상품가격	개인의 최대 베팅에 대한 현금 상금은 $1,199를 초과할 수 없으며, 잭팟 누적상금은 최대 $10,000를 초과할 수 없다.

라. 워싱턴 주

1) 갬블링과 아케이드게임

가) 정의

○ 갬블링(Gambling[145])

'도박'은 사람의 통제나 영향력 아래 있지 않은 **우연한 사건이나 우연한 결과**에 가치있는 것을 받을 것이라는 합의나 이해 없이, 우**연한 결과에 대하여 위험을 무릅쓰거나, 가치 있는 것을 걸거나 하는 행위**를 말한다.

144) (B) Number of devices. There shall not be a prohibition as to the maximum number of coin-operated amusement devices that business establishments may operate, permit to be operated, keep or maintain. The maximum number of video gaming terminals which may be operated by an establishment licensed by the Illinois Gaming Board is authorized from time to time per Illinois statute. (ILCS Ch. 230, Act 40, § 25(e))

145) RCWs > Title 9 > Chapter 9.46 > Section 9.46.0237 > "Gambling."
"Gambling," as used in this chapter, means staking or risking something of value upon the outcome of a contest of chance or a future contingent event not under the person's control or influence, upon an agreement or understanding that the person or someone else will receive something of value in the event of a certain outcome.

○ 도박장치(“Gambling device[146])

“도박 장치“란 ① 슬롯머신, 비디오 풀탭, 비디오 포커 및 기타 우연한 전자게임을 포함하되 이에 국한되지 않는 **우연한 요소의 작동 결과**로 금전, 신용, 예금 또는 기타 가치 있는 것에 대한 권리가 창출될 수 있는 장치 또는 메커니즘, ② 대가를 위해 작동했을 때 각 작동 시 동일한 대가 값 또는 가치를 반환하지 않는 장치 또는 메커니즘, ③ 전문 도박과 관련하여 주로 사용하도록 설계된 장치, 메커니즘, 가구, 고정 장치, 건설 또는 설치, ④ 그러한 장치, 메커니즘, 가구, 고정 장치, 건설 또는 설치와 관련하여 사용하도록 설계되거나 의도된 모든 하위 어셈블리 또는 필수 부품을 말한다.

이 정의를 적용할 때 플레이어에게 즉각적이고 기록되지 않은 게임 플레이 권한만 부여하는 핀볼 기계 또는 이와 유사한 기계적 오락 장치로, 무료 게임에서 승리할

146) RCWs > Title 9 > Chapter 9.46 > Section 9.46.0241 >"Gambling device."
"Gambling device," as used in this chapter, means: (1) Any device or mechanism the operation of which a right to money, credits, deposits or other things of value may be created, in return for a consideration, as the result of the operation of an element of chance, including, but not limited to slot machines, video pull-tabs, video poker, and other electronic games of chance; (2) any device or mechanism which, when operated for a consideration, does not return the same value or thing of value for the same consideration upon each operation thereof; (3) any device, mechanism, furniture, fixture, construction or installation designed primarily for use in connection with professional gambling; and (4) any subassembly or essential part designed or intended for use in connection with any such device, mechanism, furniture, fixture, construction or installation. In the application of this definition, a pinball machine or similar mechanical amusement device which confers only an immediate and unrecorded right of replay on players thereof, which does not contain any mechanism which varies the chance of winning free games or the number of free games which may be won or a mechanism or a chute for dispensing coins or a facsimile thereof, and which prohibits multiple winnings depending upon the number of coins inserted and requires the playing of five balls individually upon the insertion of a nickel or dime, as the case may be, to complete any one operation thereof, shall not be deemed a gambling device: PROVIDED, That owning, possessing, buying, selling, renting, leasing, financing, holding a security interest in, storing, repairing and transporting such pinball machines or similar mechanical amusement devices shall not be deemed engaging in professional gambling for the purposes of this chapter and shall not be a violation of this chapter: PROVIDED FURTHER, That any fee for the purchase or rental of any such pinball machines or similar amusement devices shall have no relation to the use to which such machines are put but be based only upon the market value of any such machine, regardless of the location of or type of premises where used, and any fee for the storing, repairing and transporting thereof shall have no relation to the use to which such machines are put, but be commensurate with the cost of labor and other expenses incurred in any such storing, repairing and transporting.

확률이나 무료 게임의 수를 변경하는 메커니즘을 포함하지 않고, 삽입된 동전의 수에 따라 여러 번 당첨되는 것을 금지하고, 니켈이나 다임을 삽입할 때 개별적으로 5개의 공을 플레이해야하는 것은 도박장치로 간주되지 않는다.

○ 도박장비(gambling equipment[147])

"도박 장비"는 도박의 일부로 사용되거나 도박을 가능하게 하는 모든 장치, 도박 관련 소프트웨어, 소모품 또는 기타 도구를 의미한다. "도박 장비"는 ① 재미있는 게임(Amusement games), ② 펀치 보드 및 풀 탭(Punch boards and pull-tabs), ③ 당김 탭을 분배하기 위한 장치 등을 포함하며 이에 국한되지는 않는다.

---

147) WACs > Title 230 > Chapter 230-03 > Section 230-03-200
Defining "gambling equipment."
"Gambling equipment" means any device, gambling-related software, expendable supply, or any other paraphernalia used as a part of gambling or to make gambling possible. "Gambling equipment" includes, but is not limited to:
(1) Amusement games;
(2) Punch boards and pull-tabs;
(3) Devices for dispensing pull-tabs;
(4) Electronic devices for conducting, facilitating, or accounting for the results of gambling activities including, but not limited to:
(a) Components of a tribal lottery system;
(b) Electronic devices for reading and displaying outcomes of gambling activities; and
(c) Accounting systems that are a part of, or directly connected to, a gambling system including, but not limited to: (i) Bet totalizers; or (ii) Progressive jackpot meters; or (iii) Keno systems;
(5) Bingo equipment;
(6) Electronic raffle systems;
(7) Devices and supplies used to conduct card games, fund-raising events, recreational gaming activities, or Class III gaming activities, as defined in the Indian Gaming Regulatory Act at U.S.C. 25 chapter 29 § 2703 and in tribal-state compacts including, but not limited to:
(a) Gambling chips;
(b) Cards;
(c) Dice;
(d) Card shuffling devices;
(e) Graphical game layouts for table games;
(f) Ace finders or no-peek devices;
(g) Roulette wheels;
(h) Keno equipment; and
(i) Tables manufactured exclusively for gambling purposes.

나) 승인된 오락게임(Amusement games authorized[148])

148) WACs > Title 230 > Chapter 230-13 >WAC 230-13-005
Amusement games authorized.
(1) We authorize the approved groups of amusement games set forth in this chapter. Operators must only operate amusement games that meet the standards of at least one of the authorized groups.
(2) Commercial businesses or nonprofit or charitable organizations may apply for licenses for amusement games.
(3) Charitable or nonprofit organizations also may conduct group 1 through 11 amusement games without a license when authorized to do so under RCW 9.46.0321 and 9.46.0331.
(4) Operators must operate amusement games as either:
(a) An attended amusement game.
(i) An "attended amusement game" means an amusement game that requires the presence or assistance of a person (attendant) in the regular operation of the game; and
(ii) These games must award a merchandise prize to players if players achieve the objective with one cost of play; and
(iii) An attendant accepts cash, check, tickets or scrip to play the amusement game. The tickets and scrip are not redeemable for cash and must show the name of the operator or sponsor; or
(b) A coin or token activated amusement game.
(i) A "coin or token activated amusement game" means an amusement game that uses a mechanical, electronic, or electro-mechanical machine to allow the player to activate the game by inserting coins, cash, tokens, or tokens on an electronic token card; and
(ii) These games may dispense merchandise prizes, or coupons, tickets, tokens, or tokens onto an electronic token card redeemable for merchandise prizes; and
(iii) Coupons, tickets, tokens or tokens on an electronic token card can be electronically stored for redemption under this section as long as the coupons, tickets, tokens or tokens on an electronic token card are: (A) Deposited into, and tracked on, a separate amusement game accounting system; and (B) Not commingled with any tracking, reward, or other gambling related redemption systems; and (C) Redeemed only for merchandise prizes.
(5) Amusement games must not:
(a) Award additional plays as prizes; or
(b) Allow coupons, tickets, tokens or tokens on electronic token cards that are awarded to be replayed; or (c) Result in any cash payment being awarded.
(6) Amusement games must only award merchandise prizes.
(a) Merchandise prizes mean noncash prizes including toys, novelties, retail items such as electronic goods, clothing, accessories, as well as food, beverages and other items sold by the operator as a normal part of their business in compliance with all other state laws and regulations, except as provided in (b) of this subsection.
(b) Pull-tabs and other gambling activities, gift certificates or gift cards do not constitute merchandise prizes.
(7) Electronic token card means a card issued by the operator that stores purchased credits available to play the amusement game separate from the coupons, tickets, or tokens awarded or dispensed as prizes from the play of the amusement game. Coupons, tickets, or tokens awarded as prizes cannot be used to play amusement games and must only be redeemed for merchandise prizes.
Certified on 10/25/2019 WAC 230-13-005 Page 1 [Statutory Authority: RCW 9.46.070, 9.46.0201. WSR 16-22-049, §230-13-005, filed 10/28/16, effective 11/28/16; WSR 16-09-045 (Order

○ 관람형 오락 게임(attended amusement game)이란 게임의 정상적인 운영에 사람의 존재 또는 도움이 필요한 오락 게임을 의미한다. 그리고 이러한 게임은 플레이어가 **하나의 플레이 비용으로 목표를 달성한 경우 플레이어에게 상품 상품을 수여**해야 하고, 교환원은 오락 게임을 하기 위해 현금, 수표, 티켓을 받는다. 티켓 등은 **현금으로 교환할 수 없으며 운영자 또는 후원자의 이름이 표시**되어야 한다.

○ 동전 또는 토큰 활성화 오락 게임(A coin or token activated amusement game)이란 전자 카드에 동전, 현금, 토큰 등을 삽입하여 플레이어가 게임을 활성화할 수 있도록 기계식 또는 전자기계를 사용하는 놀이게임을 말하며, 이러한 게임은 **상품으로 교환할 수 있는 전자 카드에 상품 또는 쿠폰, 티켓, 토큰 등을 분배**할 수 있다. 전자 카드의 쿠폰, 티켓, 또는 토큰이 ① 별도의 오락 게임 회계 시스템에 예치되고 추적되거나 ② 추적, 보상 또는 기타 도박 관련 상환 시스템과 혼합되지 않거나 ③ 상품 경품에 대해서만 사용되는 경우 전자 카드의 쿠폰, 티켓, 또는 토큰은 이 섹션에 따라 상환을 위해 전자적으로 저장할 수 있다.

○ 오락 게임(Amusement games)은 다음이 금지 된다. ① 상으로 추가게임을 주거나, ② 전자 토큰 카드에 쿠폰, 티켓, 토큰을 수여해서 게임을 다시 할 수 있도록 하거나 ③ 현금을 지급하는 행위. **오락게임은 오직 상품으로만 포상해야 한다.**

○ **지급 가능한 상품은** ① 상품 경품은 장난감, 신기한 물건, 전자 제품, 의류, 액세서리와 같은 소매 품목뿐만 아니라 운영자가 사업의 정상적인 부분으로 판매하는 식품, 음료 및 기타 품목을 포함한 **비현금 상품**을 의미하며, ② Pull-tabs 및 기타 도박 활동, 상품권 또는 기프트 카드는 상품에 해당하지 않는다.

---

719), § 230-13-005, filed 4/15/16, effective 7/15/16. Statutory Authority: RCW 9.46.070 and 9.46.0331. WSR 15-15-063 (Order 713), §230-13-005, filed 7/10/15, effective 8/10/15. Statutory Authority: RCW 9.46.070. WSR 07-15-064 (Order 612), § 230-13-005, filed 7/16/07, effective 1/1/08.]

○ 전자 카드라 함은 어뮤즈먼트 게임을 플레이하여 경품으로 지급되거나 지급되는 쿠폰, 티켓 또는 토큰과 별도로 어뮤즈먼트 게임을 플레이할 수 있는 구매 크레딧을 저장하는 운영자가 발행한 카드를 의미한다. **상품으로 수여된 쿠폰, 티켓 또는 토큰은 오락 게임에 사용할 수 없으며 상품으로만 교환**해야 한다.

○ 동전이나 토큰을 작동시키는 놀이 게임(Operating coin or token activated amusement games[149]) : 동전이나 토큰이 활성화된 놀이 게임은 1,000개의 놀이에서 하나

149) WACs > Title 230 > Chapter 230-13 > 230-13-080
Operating coin or token activated amusement games.
(1) Coin or token activated amusement games must have nonresetting coin-in meters, certified as accurate to within plus or minus one coin or token in one thousand plays, which stop play of the machine if the meter is removed or disconnected when operating at:
(a) Amusement parks; or
(b) Regional shopping malls; or
(c) Movie theaters; or
(d) Bowling alleys; or
(e) Miniature golf course facilities; or
(f) Skating facilities; or
(g) Family sports complexes.
(i) A "family sports complex" is a facility, at a permanent location, to which people go to play sports. A family sports complex must offer multiple sports activities, such as indoor soccer, outdoor soccer, lacrosse, baseball, Frisbee, and lawn bowling and the gross receipts must be primarily from these sports activities.
(ii) A family sports complex does not include a facility owned or operated by a school or school district; or
(h) Amusement centers; or
(i) Restaurants; or
(j) Grocery or department stores. A "department or grocery store" means a business that offers the retail sale of a full line of clothing, accessories, and household goods, or a full line of dry grocery, canned goods, or nonfood items plus some perishable items, or a combination of these. A department or grocery store must have more than ten thousand square feet of retail and support space, not including the parking areas.
(2) All coin or token activated amusement games must have a coin acceptor capable of taking money for one play and may have an additional acceptor to include paper money.
(3) Operators using amusement games that do not return change must have a change-making bill acceptor or the ability to get change in the immediate vicinity of such games. All amusement games using paper money acceptors must either:
(a) Return change; or
(b) Clearly disclose to players before play that change is not returned and disclose to them where at the location they may get change.
(4) The maximum number of group 12 amusement games a licensee may have in their licensed

의 동전이나 토큰을 더하거나 빼는 **정확도로 인증되는 재설정되지 않는 동전 계량기**를 가지고 있어야 하며, 놀이공원 등에서 작동할 때 계량기가 제거되거나 분리되면 기계의 플레이가 중단된다. 모든 코인 또는 토큰이 활성화된 놀이 게임은 하나의 플레이에 대해 돈을 받을 수 있는 코인 수용기가 있어야 하며 지폐를 포함할 수 있는 추가 수용기가 있어야 한다.

○ 놀이 게임에서 요구되는 스킬의 정도(Attended amusement game requirements)[150]

게임 운영자는 반드시 플레이어의 실력에 따라 결과가 달라지는 게임을 진행해야 한다. 우리는 다음 두 가지 요구 사항이 모두 충족될 때 "중요한 수준의 스킬"이 존재한다고 생각한다.

① 플레이어의 신체적 또는 정신적 능력은 게임의 결과를 결정하는 데 중요하고 필수적인 역할을 한다.

② 평균적인 선수의 성공률은 반복적인 경기나 연습으로 향상될 것이다.

○ 최대 내기와 경품 제한(Maximum wagers and prize limitations)[151].

---

premises is limited to:
(a) Twenty games for charitable and nonprofit licensees; and
(b) Ten games for commercial licensees.
[Statutory Authority: RCW 9.46.070, 9.46.0201. WSR 16-09-045 (Order 719), § 230-13-080, filed 4/15/16, effective 5/16/16. Statutory Authority: RCW 9.46.070. WSR 09-15-067 (Order 650), § 230-13-080, filed 7/13/09, effective 8/13/09; WSR 08-11-036 (Order 625), § 230-13-080, filed 5/14/08, effective 7/1/08; WSR 07-21-116 (Order 617), § 230-13-080, filed 10/22/07, effective 1/1/08; WSR 07-15-064 (Order 612), § 230-13-080, filed 7/16/07, effective 1/1/08.]

150) WACs > Title 230 > Chapter 230-13 > Section 230-13-100
Material degree of skill required in amusement games.
Amusement game operators must conduct games in which the outcome depends to a material degree on the skill of the player. We consider a "material degree of skill" to be present when both of these requirements are met:
(1) The player's physical or mental abilities play an important and integral role in determining the outcome of the game; and
(2) The success rate of the average player would improve with repeated play or practice.
[Statutory Authority: RCW 9.46.070. WSR 07-15-064 (Order 612), § 230-13-100, filed 7/16/07, effective 1/1/08.]

151) WACs > Title 230 > Chapter 230-13 > Section 230-13-135>WAC 230-13-135

- 미성년자가 다음 장소에서 놀이 게임을 할 수 있는 경우 최대 내기는 3달러 50센트, 최대 경품 비용은 500달러이다.

① 지역 쇼핑 센터 ② 영화관, ③ 볼링장 ④ 미니어처 골프장 시설 ⑤ 스케이트 시설 ⑥ 가족 스포츠 단지(사람들이 스포츠를 하러 가는 영구적인 장소에 있는 시설이다. 가족 스포츠 단지는 실내 축구, 야외 축구, 라크로스, 야구, 프리스비, 잔디 볼링과 같은 다양한 스포츠 활동을 제공해야 하며 총 수익은 주로 이러한 스포츠 활동에서 나와야 한다) ⑦ 놀이동산 ⑧ 식료품점이나 백화점

- 12조 놀이 게임[152]의 경우, 최대 내기는 5달러이고 상금은 최대 1,000달러이다.

Maximum wagers and prize limitations.

(1) The maximum wager is three dollars and fifty cents and the maximum cost for a prize is five hundred dollars if school-aged minors are allowed to play amusement games at the following locations:

(a) Regional shopping centers; and

(b) Movie theaters; and

(c) Bowling alleys; and

(d) Miniature golf course facilities; and

(e) Skating facilities; and

(f) Family sports complexes.

(i) A "family sports complex" is a facility, at a permanent location, to which people go to play sports. A family sports complex must offer multiple sports activities, such as indoor soccer, outdoor soccer, lacrosse, baseball, Frisbee, and lawn bowling and the gross receipts must be primarily from these sports activities.

(ii) A family sports complex does not include a facility owned or operated by a school or school district; and

(g) Amusement centers; and

(h) Grocery or department stores. A "department or grocery store" means a business that offers the retail sale of a full line of clothing, accessories, and household goods, or a full line of dry grocery, canned goods, or nonfood items plus some perishable items, or a combination of these. A department or grocery store must have more than ten thousand square feet of retail and support space, not including the parking areas; and

(i) Any business whose primary activity is to provide food service for on premises consumption.

(2) For group 12 amusement games, the maximum wager is five dollars and the maximum cost for a prize is one thousand dollars.

152) WAC 230-13-067

Group 12—Electronic puzzle and pattern solving game standards.

(1) In group 12 games, players must correctly solve a puzzle to win a game, which is viewable by the player before each puzzle is presented.

(2) The game must allow the player to preview points to be awarded if the puzzle is correctly solved before each play of the game without the insertion of money or any other thing of value; and

(3) Prizes are awarded based upon the player's skill in correctly discerning a pattern and completing

<표 65> 갬블링과 아케이드게임의 비교

구분		갬블링	아케이드게임
베팅금액	1급 전문 도박[153]	- 5인 이상과 연합하거나 공모하는 행위 - 미래의 우발적 인 사건에 대해 30 일 동안 5 천 달러를 초과하는 베팅을 개인적으로 수락 - 그 사람이 일하는 사람 또는 그 사람이 관련된 작업은 미래의 우발 사건에 대해 30 일 동안 5 천 달러를 초과하는 베팅을 수락	- max. 3달러 50센트(미성년자) - max 5달러(group 12의 경우) (WAC 230-13-135 의거)
	2급 전문 도박	- 5인 미만과 연합하거나 공모하는 행위 - 미래의 우발적 인 사건에 대해 30 일 동안 2 천 달러를 초과하는 베팅을 수락 - 그 사람이 일하는 사람 또는 그 사람이 관련된 작업은 미래의 우발적 인 사건에 대해 30 일 동안 2 천 달러를 초과하는 베팅을 허용	
보상 금액 (a representation of value)			- 오직 상품으로만 지급 (추가게임, 게임플레이가능한 쿠폰, 티켓, 토큰 또는 전자 카드, 현금을 지급하는 행위는 금지) - 최대 경품 비용은 500달러 - 상금은 최대 1,000달러(12조 놀이 게임의 경우)

that pattern; and

(4) When a game presents a potential winning pattern, the puzzle must be capable of completion within the predetermined time period; and

(5) Group 12 amusement games are for adults over the age of twenty-one only and may only be operated by licensees where persons under the age of twenty-one are prohibited from entering; and

(6) The amusement game must prominently display a sticker or on the screen, "This is not a slot machine. No cash prizes are allowed. You can preview the points to be awarded if the puzzle is correctly solved before each play of the game without the insertion of money or anything of value."

153) RCWs > Title 9 > Chapter 9.46 > Section 9.46.220

RCW 9.46.220

Professional gambling in the first degree.

(1) A person is guilty of professional gambling in the first degree if he or she engages in, or knowingly causes, aids, abets, or conspires with another to engage in professional gambling as defined in this chapter, and:

(a) Acts in concert with or conspires with five or more people;

(b) Personally accepts wagers exceeding five thousand dollars during any thirty-day period on future contingent events;

○ 게임의 종류 및 방법

워싱턴주에서는 다음과 같이 게임의 표준을 정의하고 있다.

- AMUSEMENT GAME RULES[154]

1. WAC 230-13-015

그룹 1—공 던지기 또는 킥 놀이 게임 표준

그룹 1 게임에서 선수들은 상을 타기 위해 공을 던지거나 찬다.

(1) 공 던지기 또는 킥 놀이 게임:

(a) 각 경기의 모든 공은 크기와 무게가 균일해야 한다.

(b) 각 게임의 모든 표적은 크기와 무게가 같아야 하며, 오퍼레이터는 표적에 색을 칠하고 플레이어가 볼 수 없는 경우 표적의 차이를 알려야 한다.

(c) 목표 중량은 7.5파운드를 초과해서는 안 된다.

(d) 대상은 느슨하거나 유동적인 무게를 가질 수 없다.

(2) 경기 목표를 위해 던지거나 찬 공의 속도를 추정해야 할 경우, 운영자는 플레이어에게 3개 이상의 공을 제공하여 속도를 추정하도록 하고, 실제 던지거나 차는 공은 1개 이상 제공해야 한다.

(3) 만약 탁구공이나 이와 유사한 가벼운 공을 선수들이 접시, 접시, 컵, 또는 이와 유사한 용기에 던져넣는 게임에서 조작자는 각 용기의 바닥에 물을 놓아야 한다.

(c) The operation for whom the person works, or with which the person is involved, accepts wagers exceeding five thousand dollars during any thirty-day period on future contingent events;

(d) Operates, manages, or profits from the operation of a premises or location where persons are charged a fee to participate in card games, lotteries, or other gambling activities that are not authorized by this chapter or licensed by the commission; or

(e) Engages in bookmaking as defined in RCW 9.46.0213.

(2) However, this section shall not apply to those activities enumerated in RCW 9.46.0305 through 9.46.0361 or to any act or acts in furtherance of such activities when conducted in compliance with the provisions of this chapter and in accordance with the rules adopted pursuant to this chapter.

(3) Professional gambling in the first degree is a class B felony subject to the penalty set forth in RCW 9A.20.021.

154) Washington Administrative Code (WAC)
https://app.leg.wa.gov/WAC/default.aspx?cite=230-13

WAC 230-13-020

그룹 2—다트 놀이 게임 표준

그룹 2 게임에서 선수들은 상을 타기 위해 목표 지역에 다트를 던진다. 플레이어가 미리 정해진 점수나 패턴을 달성하거나, 목표물을 뚫거나 부수거나, 목표물에 다트를 꽂기만 하면 플레이어가 상을 받는다.

(1) 다트 놀이 게임:

(a) 모든 다트는 크기가 균일하고 끝이 뾰족하거나 흡인 컵 다트가 기능할 경우 모든 깃털 또는 꼬리 부분이 손상되지 않아야 한다.

(b) 모든 다트 게임의 대상 영역은 관통하여 금속 팁 다트를 고정하거나 흡입 컵 다트를 잡을 수 있는 재료여야 한다.

(c) 대상 구역은 스탠드 뒤쪽에 있어야 하며 파울 라인에서 최소 3피트 이상 15피트 이하로 떨어져 있어야 한다.

(2) 플레이어가 미리 정해진 점수를 얻어야 하는 "더하기' 게임"에서, 목표물의 선에 박힌 모든 다트는 플레이어에 의해 다시 한 번 던져야 한다. 선수들은 던져진 다트의 점수를 합산할 권리가 있다.

WAC 230-13-025

그룹 3—후프 또는 링 토스 놀이 게임 표준

그룹 3 게임에서 플레이어는 하나 이상의 후프 또는 링을 하나 이상의 대상 위에 던지며, 이 대상에는 병, 말뚝, 블록, 경품 또는 경품을 위해 링 또는 후프를 던질 수 있는 아이템이 포함된다. 후프나 링 던지기 놀이:

(1) 작업자는 후프 또는 링이 목표물을 넘어야 하는 정도에 대해 선수에게 알려야 한다.

(2) 각 경기의 후프나 링은 크기와 모양이 균일해야 하며 목표물을 넘을 수 있어야 한다.

(3) 개별 스탠드에서 사용하는 타깃은 크기가 같아야 한다. 그렇지 않은 경우 작업자는 표지판을 붙이거나 색상 코드를 사용하여 다른 크기를 표시해야 한다.

WAC 230-13-030

그룹 4—동전 또는 토큰 던지기 놀이 게임 표준.

그룹 4 게임에서, 선수들은 상품을 얻기 위해 하나 이상의 동전이나 토큰을 표면이나 목표 지역에 던진다. 동전 또는 토큰 던지기 놀이:

(1) 게임은 대상 영역 또는 표면 위에 방해받지 않는 36인치 수직 공역을 가져야 한다.

(2) 대상 또는 표면은 수평이어야 하며 작업자에게 유리하도록 변경되어서는 안 된다.

(3) 목표 면적이 4평방인치 이하인 게임은 동전이나 토큰의 일부가 목표 면적 내에 있을 경우 상을 수여해야 한다. "4제곱인치"는 2인치 x 2인치 정사각형을 의미한다.

(4) 레인보우나 별과 같이 가로 2인치 이상의 정사각형 영역을 대상에 포함하지 않을 경우, 동전이나 토큰의 어느 부분이 대상 영역의 어느 부분에 착지하면 상을 수여해야 한다.

WAC 230-13-035

그룹 5—손/눈 조정 놀이 게임 표준

그룹 5 게임에서, 선수들은 상을 타기 위해 손과 눈의 조정을 사용하여 과제를 수행한다.

(1) 손과 눈의 조정 놀이 게임에는 다음 중 하나 이상이 포함되어야 한다.

(a) 이동하거나 고정된 물체 또는 표적의 순서를 포함하는 이동 또는 고정된 물체 또는 표적을 타격하는 행위 또는

(b) 메커니즘에서 대상으로 개체를 시작하는 것이다. 플레이어는 목표물을 조준해야 하며, 목표물을 잡거나 목표물에 걸리는 것을 포함하여 목표물에 착륙, 착륙, 통과를 할 수 있다. 플레이어가 대상을 향해 물체를 발사, 던지기 또는 투척하는 게임에서 발사기는 플레이어가 동일한 양의 힘을 가하거나 선택할 때 반복 사용에 대해 동일한 방식으로 반응해야 한다.

(c) 대상 영역 또는 표면 위에 물체를 떨어뜨리는 것(물체로 표면을 덮는 것을 포함). 플레이어가 특정 지점 또는 특정 대상 지역을 커버해야 하는 경우, 대상 구역은 원형 지점이어야 하며, 다음과 같다.

(i) 플레이어가 대상 또는 대상 영역에 떨어뜨리려면 최소 5개의 원형 디스크를 받아야 한다.

(ii) 대상 또는 대상 영역을 덮는 데 사용되는 원형 디스크의 직경은 대상 지점 또는 영역의 직경의 64% 이상이어야 한다.

(iii) 대상 지점 또는 부위는 견고한 표면에 영구적으로 부착되어야 한다.

(d) 물체를 포착, 밧줄 매기, 걸기 또는 잡아서 물체를 움직이거나 위치를 바꾸는 행위

(e) 패턴, 미로 또는 작업을 통해 물체 또는 이미지를 안내.

(f) 물체 위로, 넘어, 통과 또는 주변으로 기어오르는 행위

(g) 유사한 작업.

(2) 당구장이나 당구와 관련된 업무를 플레이어가 수행해야 하는 게임의 경우, 운영자는 플레이어가 당구대, 공, 큐를 사용할 수 있도록 해야 한다.

WAC 230-13-040

그룹 6—강력 테스트 놀이 게임 표준

6조 경기에서는 정해진 횟수 또는 시간 동안 과제를 수행함으로써 자신의 힘을 시험한다. 태스크는 다음 중 하나 이상을 수행해야 한다.

(1) 손, 팔 또는 전신의 힘을 시험한다.

(2) 플레이어는 도구를 사용하여 물체나 표적을 타격하고 물체가 특정 거리를 이동하도록 요구한다.

(3) 게임의 목표를 달성하기 위해 물체가 다른 물체를 치도록 요구한다.

WAC 230-13-045

그룹 7—크레인 놀이 게임 표준

그룹 7 게임에서, 선수들은 상품을 회수하기 위해 크레인이나 클로 메커니즘을 조작한다. 모든 크레인 놀이 게임은 다음을 수행해야 한다.

(1) 작업당 최소 20초 이상의 플레이 시간을 허용한다.

(2) 기계의 모든 경품에 도달, 픽업 및 분배할 수 있는 크레인 또는 클로를 가지고 있어야 한다.

(3) 기계 제어장치의 기능에 대해 명확한 라벨이 부착되어 있어야 한다.

(4) 집게를 느슨하게 하고, 크레인이나 클로가 경품을 집어내거나 배출하지 못하도록 포장, 배열, 박음질 또는 기계에 얽히지 않도록 한다.

WAC 230-13-050

그룹 8—페니로 놀이하는 게임

그룹 8 게임에서 플레이어는 동전이나 토큰(동전)을 슈트에 삽입하고 슈트를 조준하여 상품을 획득한다. 동전은 표면을 가로질러 움직이는 스위퍼 및/또는 푸셔 암이 있는 평평한 표면에 착륙한다. 주의 깊게 조준한 동전은 평평한 표면에 있는 동전들을 구멍이나 슛에 밀어 넣거나 쓸어 넣어 플레이어에게 토큰이나 티켓을 분배할 수 있다.

(1) 코인 폴 게임 필수:

(a) 표면이 평평하고 유사한 동전이 들어 있어야 한다.

(b) 플레이어의 실력에 따라 경기 결과가 결정된다.

(2) 코인 폴 게임은 적절한 패스나 코인에 맞으면 추가 티켓을 주는 장애물을 포함할 수 있다.

(3) 코인 폴 게임에 장애물이 있을 경우 운영자는 다음을 수행해야 한다.

(a) 플레이어가 동전을 넣기 전에 장애물을 킨다.

(b) 플레이어가 장애물을 치거나 통과할 수 있을 만큼 충분히 오래 지속시킨다.

(4) 운영자는 게임의 동전, 토큰 또는 다른 표면에 상품 상품을 설정할 수 있으며, 상품이 홀이나 슛에 밀려나면 플레이어에게 수여된다. 모든 상은 구멍이나 슛에 맞아야 한다.

WAC 230-13-055

그룹 9—공을 굴리는 게임 표준

그룹 9 게임에서, 선수들은 상을 타기 위해 목표 지역에 공을 굴린다. 공을 굴리는 게임은 다음과 같다.

(1) 플레이어 1명:

(a) 목표 지역에 착지하여 미리 정해진 수의 점수를 획득하려고 시도하거나,

(b) 목표물 타격 및/또는 쓰러뜨리기

(2) 둘 이상의 플레이어:

(a) 미리 정해진 수의 점수를 획득하려고 시도하는 하거나,

(b) 목표물 타격 및/또는 쓰러뜨리기

(c) 목표 지역에 착륙한다. 목표를 달성한 첫 번째 선수가 상을 받는다.

WAC 230-13-060

그룹 10—사격 놀이 게임 표준

그룹 10 게임에서 플레이어는 상품을 획득하기 위해 목표물을 명중시키기 위해 발사체를 발사하는 메커니즘을 사용한다. 게임 촬영 시:

(1) 이 게임에서 플레이어는 다음을 수행해야 할 수 있습니다.

(a) 대상의 전부 또는 일부를 파괴하거나 제거한다.

(b) 목표물 또는 그 특정 부분을 타격한다.

(c) 특정 결과를 얻기 위해 전자빔, 광빔 또는 물줄기를 대상 또는 일부에 고정한다.

(2) 발사체는 펠릿, BB, 코르크, 물, 전자빔, 광선, 볼 또는 흡입 컵 다트를 포함할 수 있다.

(3) 대상은 정지 상태 또는 이동 상태일 수 있습니다.

(4) 운영자와 플레이어는 지역 시 또는 카운티 조례의 모든 안전 요구 사항을 준수해야 한다.

(5) 단거리 사격 갤러리는 최소한 다음 사항을 제공해야 한다.

(a) 직경이 4분의 1인치 이하인 표적을 쏘기 위해 4발을 쏘거나

(b) 그들이 쳐야 하는 각 목표물에 한 발씩 쏜다. 표적은 최소한 0.5인치 정사각형이어야 하며, 플레이어가 표적의 바깥을 건드리지 않고 총을 쏴야 하는 과녁을 포함할 수 있다.

(6) 슈팅 아웃 더 스타 게임은 플레이어에게 최소 100개의 발사체를 자동 메커니즘으로 제공해야 하며, 이는 포인트에서 포인트까지 1/4 인치 이하이다.

(7) 운영자는 참가 선수 수에 따라 수상자를 결정하고 상을 수여할 수 있다.

(8) 석션 컵 다트가 게임에서 사용되는 경우, 다트가 목표 영역에 달라붙지 않으면 플레이어는 다른 턴을 받아야 한다.

(9) 표적을 선반에서 넘어뜨리거나 떼어내야 하는 경우 표적의 기초는 앞뒤로 균일하게 형성되어야 한다.

(10) 만약 플레이어가 승리하기 위해 대상의 전부 또는 일부를 파괴하거나 없애야 한다면, 플레이어는 경기 중 또는 경기 종료 시 언제든지 대상을 시각적으로 검사할 수 있는 권리를 가져야 한다.

WAC 230-13-065

그룹 11—케이크 워크(Cake Walk)와 물고기 연못(Fish Pond) 게임 표준

11조 경기는 다음과 같다.

(1) 음악이 재생되는 동안 플레이어가 숫자 또는 색상으로 구분된 원을 걷는 케이크 워크 놀이 게임. 음악이 멈추면 플레이어가 서 있는 부분의 숫자나 색에 따라 상을 받는다.

(2) 플레이어를 플레이할 때마다 상을 받는 어전 놀이 게임:

(a) 물 속에 떠 있는 가짜 물고기나 바닥에 숫자나 기호가 있는 비슷한 물체를 낚아채거나 포획하는 것. 물고기 또는 물체의 수 또는 기호는 상과 일치한다.

(b) 운영자가 직접 "라인"에 상을 놓게 하거나 커튼 뒤에서 플레이어의 장치를 잡는 것 또는 이와 유사한 장애물.

WAC 230-13-067

그룹 12—전자 퍼즐 및 패턴 해결 게임 표준

(1) 12조 게임에서는 각 퍼즐이 제시되기 전에 플레이어가 볼 수 있는 퍼즐을 정확하게 풀어야 승리할 수 있다.

(2) 이 게임은 게임 각 플레이 전에 퍼즐이 올바르게 풀리면 플레이어가 금전이나 다른 가치 있는 것을 삽입하지 않고 미리 볼 수 있도록 해야 한다.

(3) 상금은 플레이어가 패턴을 올바르게 인식하고 그 패턴을 완성하는 스킬에 따라 수여된다.

(4) 게임이 잠재적인 승리 패턴을 나타낼 때, 퍼즐은 미리 정해진 시간 내에 완성될 수 있어야 한다.

(5) 12조 놀이 게임은 21세 이상 성인만을 대상으로 하며, 21세 미만은 입장이 금지된 면허소지자만 운영할 수 있다.

(6) 이 놀이 게임은 스티커를 눈에 띄게 표시하거나 화면에 "이것은 슬롯머신이 아니다. 상금은 허용되지 않는다. 돈이나 가치 있는 것을 넣지 않고도 게임 플레이를 할 때마다 퍼즐이 정확히 풀리면 받을 포인트를 미리 볼 수 있다.

마. 텍사스 주

1) 갬블링과 아케이드게임

가) 정의

○ 텍사스는 도박과 관련하여 가장 엄격한 주 중 하나이며 텍사스 법에 따라(형법 §47.02) 게임 또는 콘테스트의 부분적 또는 최종 결과 또는 게임 또는 콘테스트 참가자의 성과에 베팅하는 것, 정치적 지명, 임명 또는 선거의 결과 또는 지명자, 지명자 또는 후보자의 성공 정도에 베팅하는 행위 또는 카드, 주사위, 공 또는 기타 도박 장치로 하는 모든 게임에서 돈 또는 기타 가치 있는 것을 위해 플레이하고 내기를 하는 행위는 도박(범죄)으로 간주된다[155].

○ 텍사스 주 형법에서 정의하는 **"베팅[156]"** 은 우연에 의해 가치 있는 것을 얻거나

---

155) 출처 : https://guides.sll.texas.gov/gambling

156) PENAL CODE > TITLE 10. OFFENSES AGAINST PUBLIC HEALTH, SAFETY, AND MORALS CHAPTER 47. GAMBLING > Sec. 47.01. DEFINITIONS. In this chapter:

(1) "Bet" means an agreement to win or lose something of value solely or partially by chance. A bet does not include:

(A) contracts of indemnity or guaranty, or life, health, property, or accident insurance;

(B) an offer of a prize, award, or compensation to the actual contestants in a bona fide contest for the determination of skill, speed, strength, or endurance or to the owners of animals, vehicles, watercraft, or aircraft entered in a contest; or

(C) an offer of merchandise, with a value not greater than $25, made by the proprietor of a bona fide carnival contest conducted at a carnival sponsored by a nonprofit religious, fraternal, school, law enforcement, youth, agricultural, or civic group, including any nonprofit agricultural or civic group incorporated by the state before 1955, if the person to receive the merchandise from the proprietor is the person who performs the carnival contest.

(4) "Gambling device" means any electronic, electromechanical, or mechanical contrivance not excluded under Paragraph (B) that for a consideration affords the player an opportunity to obtain anything of value, the award of which is determined solely or partially by chance, even though accompanied by some skill, whether or not the prize is automatically paid by the contrivance. The term: (A) includes, but is not limited to, gambling device versions of bingo, keno, blackjack, lottery, roulette, video poker, or similar electronic, electromechanical, or mechanical games, or facsimiles thereof, that operate by chance or partially so, that as a result of the play or operation of the game award credits or free games, and that record the number of free games or credits so awarded and the cancellation or removal of the free games or credits; and (B) does not include any electronic, electromechanical, or mechanical contrivance designed, made, and adapted solely for bona fide amusement purposes if the contrivance rewards the player exclusively with noncash merchandise prizes, toys, or novelties,

잃는 계약(an agreement)을 의미하며, ① 배상 또는 보증, 생명, 건강, 재산 또는 사고 보험 계약, ② 스킬, 속도, 힘 또는 지구력을 결정하기 위한 진정한 대회의 실제 참가자에게 또는 대회에 참가한 동물, 차량, 선박 또는 항공기의 소유자에게 상품, 상 또는 보상이 제공되는 대회, ③ 비영리 종교, 형제, 학교, 법 집행 기관, 청소년, 농업 또는 시민 단체가 후원하는 카니발에서 진행되는 진정한 카니발 경연 대회의 소유주가 $25 이하의 상품 제안은 해당하지 않는다.

○ 위 법에서 정의하는 "도박 장치(Gambling device)" 란 ① (B)항에서 배제되지 않은 모든 전자, 전자 기계 또는 기계 장치를 의미하며, 대가로 플레이어가 가치 있는 것을 얻을 수 있는 기회를 제공하며, 그 보상은 전적으로 또는 부분적으로 우연히 결과가 도출되는 장치. 어떤 스킬을 동반하더라도, 상금이 자동으로 지급되는지 여부. (A) 우연히 또는 부분적으로 작동하는 빙고, 키노, 블랙잭, 복권, 룰렛, 비디오 포커 또는 이와 유사한 전자, 전자기계 또는 기계 게임의 도박 장치 버전 또는 그 팩스를 포함하되 이에 국한되지 않는다. 게임 수상 크레딧 또는 무료 게임의 플레이 또는 운영의 결과로, 그렇게 수여된 무료 게임 또는 크레딧의 수와 무료 게임 또는 크레딧의 취소 또는 제거를 기록한다. 그리고 (B) 만약 그 장치가 플레이어에게 오로지 비현금 상품, 장난감 또는 신비로움을 보상하거나 그러한 품목에 대해 상환 가능한 가치의 표현으로 보상하는 경우, 그 가치는 한 번의 게임 또는 도매가가 게임 또는 기기를 한 번 플레이하기 위해 부과된 금액의 10배 이하 또는 $5 중 더 적은 것 중 하나로 보상한다.

○ 위 법에서 정의하는 "가치 있는 물건(Thing of value)" 은 모든 이익을 의미하지만 가치와 교환할 수 없는 기록되지 않은 즉각적인 게임 플레이 이용권은 포함하지 않는다.

○ 위 법에서 ① 게임 또는 콘테스트의 부분적 또는 최종 결과 또는 게임 또는 콘테스트 참가자의 성과에 베팅하는 행위, ② 정치적 지명, 임명 또는 선거의 결과 또는

---

or a representation of value redeemable for those items, that have a wholesale value available from a single play of the game or device of not more than 10 times the amount charged to play the game or device once or $5, whichever is less.

(9) "Thing of value" means any benefit, but does not include an unrecorded and immediate right of replay not exchangeable for value.

지명자, 지명자 또는 후보자의 성공 정도에 베팅하는 행위, ③ 카드, 주사위, 공 또는 기타 도박 장치로 하는 모든 게임에서 돈 또는 기타 가치 있는 물건을 위해 플레이하고 내기를 하는 행위는 범죄로 인정된다[157].

○ 동전 투입식 기계(COIN-OPERATED MACHINES)[158]란 동전으로 작동하는 기계를

---

157) PENAL CODE > TITLE 10. OFFENSES AGAINST PUBLIC HEALTH, SAFETY, AND MORALS CHAPTER 47. GAMBLING > Sec. 47.01. DEFINITIONS. In this chapter:
Sec. 47.02. GAMBLING. (a) A person commits an offense if he:
(1) makes a bet on the partial or final result of a game or contest or on the performance of a participant in a game or contest;
(2) makes a bet on the result of any political nomination, appointment, or election or on the degree of success of any nominee, appointee, or candidate; or
(3) plays and bets for money or other thing of value at any game played with cards, dice, balls, or any other gambling device.

158) TX>Texas City>Texas Code of Ordinances>CHAPTER 118: AMUSEMENTS AND ENTERTAINMENTS
COIN-OPERATED MACHINES
§ 118.020 DEFINITIONS.
For the purpose of this subchapter, the following definitions shall apply unless the context clearly indicates or requires a different meaning.
COIN-OPERATED MACHINE. Every machine or device of any kind or character which is operated by or with coins, metal slugs, tokens or checks. MUSIC COIN-OPERATED MACHINES and SKILL OR PLEASURE COIN-OPERATED MACHINES, as defined in this section, shall be included in such term.
MUSIC COIN-OPERATED MACHINE. Every coin-operated machine of any kind or character which dispenses or vends or which is used or operated for dispensing or vending music and which is operated by or with coins or metal slugs, tokens or checks. The following are expressly included within this term: phonographs, pianos, graphophones and all other coin-operated machines which dispense or vend music.
SKILL OR PLEASURE COIN-OPERATED MACHINE. (1) Every coin-operated machine, of any kind or character whatsoever, when the machines dispense or are used or are capable of being used or operated for amusement or pleasure or when the machines are operated for the purpose of dispensing or affording skill or pleasure, or for any other purpose other than the dispensing or vending of merchandise or music or service exclusively as those terms are defined in this section. (2) The following are expressly included within this term: marble machines, marble table machines, marble shooting machines, miniature racetrack machines, miniature football machines, miniature golf machines, miniature bowling machines and all other coin-operated machines which dispense or afford skill or pleasure. (3) Every machine or device of any kind or character which dispenses or vends merchandise, commodities or confections or plays music in connection with or in addition to these games or dispensing of skill or pleasure shall be considered as SKILL OR PLEASURE MACHINES and taxed at the higher rate fixed for these machines.(1998 Code, § 14-31) (Ord. 11-20, passed 7-6-2011; Ord. 11-35, passed 10-19-2011)

말한다. 동전, 금속 슬러그, 토큰 또는 수표로 작동되는 모든 종류 또는 특성의 모든 기계 또는 장치이며, 음악 코인 작동 기계(MUSIC COIN-OPERATED MACHINES) 및 스킬 또는 즐거움 코인 작동 기계(SKILL OR PLEASURE COIN-OPERATED MACHINES)도 포함된다.

○ 스킬 또는 즐거움 코인 작동 기계(SKILL OR PLEASURE COIN-OPERATED MACHINES)란 ① 종류나 성격을 불문하고 모든 동전 작동식 기계, 기계가 오락이나 즐거움을 위해 분배되거나 사용되거나 사용 또는 작동될 수 있는 경우 또는 스킬이나 즐거움을 제공하거나 제공할 목적으로 기계를 작동하는 경우 또는 이 섹션에 정의된 용어에 따라 독점적으로 상품, 음악 또는 서비스의 분배 또는 판매 이외의 다른 목적으로 기계를 작동하는 경우 ② marble machines[159], marble table machines, marble shooting machines, 소형 경마장 기계, 소형 축구 기계, 소형 골프 기계, 소형 볼링 기계 및 스킬 또는 즐거움을 분배하거나 제공하는 기타 모든 동전 작동 기계가 이 용어에 명시적으로 포함되며, ③ 이러한 게임과 관련하여 또는 게임과 관련하여 상품, 상품 또는 과자를 분배 또는 판매하거나 음악을 재생하는 모든 종류 또는 특성의 모든 기계 또는 장치, 또는 스킬 또는 쾌락의 분배는 스킬 또는 쾌락 기계(SKILL OR PLEASURE MACHINES)로 간주되고 이러한 기계에 대해 고정된 더 높은 세율로 과세된다.

○ 오락 교환 기계(AMUSEMENT REDEMPTION MACHINE)[160]란 ① 오직 오락의

159) Marble machine "Chaos"2009(출처 : https://woodgears.ca/marbles/paul.html)

160) TX>Texas City>Texas City, TX, Texas Code of Ordinances
§ 118.026 AMUSEMENT REDEMPTION MACHINES AND GAME ROOMS.
AMUSEMENT REDEMPTION MACHINE.
(a) A skill or pleasure coin-operated machine that is designed, made and adapted solely for bona fide amusement purposes, and that by operation of chance or a combination of skill and chance affords the user, in addition to any right of replay, an opportunity to receive exclusively non-cash merchandise prizes, toys, novelties or a representation of value redeemable for those items;
(b) Any electronic, electromechanical or mechanical contrivance designed, made and adapted solely

목적으로 설계 및 제작되고, 스킬과 우연의 조합으로 결과가 도출되는 동전을 넣어 사용하는 기계로써, 플레이 이용권 외에 비현금성 상품 등을 얻을 수 있는 기계이며, ② 상품 등 보상의 가치는 현금이 아닌 상품이며, 한번 게임을 플레이하는 금액의 10배 이하 또는 도매가 5$ 중 적은 금액으로 한다.

○ 오락기 게임방(AMUSEMENT REDEMPTION MACHINE GAME ROOM)이란 제외된 기계를 제외하고 5대 이상의 오락 교환기를 공용으로 전시하거나 전시하는 시설을 말한다.

○ 동전으로 작동하는 기계(COIN-OPERATED MACHINE)란 지폐 또는 기타 대가의 지불 또는 삽입에 의해 작동되는 기계 또는 장치를 말한다.

○ 오락기 게임방에서 제외된 시스템(기계)

① 사용자에게 현금 외 상품, 장난감 또는 신제품을 수여하고 기계에서 직접 제공하는 기계(클로, 크레인 또는 유사 기계 포함)

② 농구, 스키트볼, 골프, 볼링, 푸셔 또는 이와 유사한 기계를 포함하여 기계 또는 그 일부에 공 또는 기타 물리적 물체를 던지고, 굴리고, 뒤집고, 치거나 떨어뜨리

---

for bona fide amusement purposes if the contrivance rewards the player exclusively with non-cash merchandise, prizes or novelties, or a representation of value redeemable for those items, that have a wholesale value available from a single play of the game or device of not more than ten times the amount charged to play the game or device once or $5, whichever is less.

AMUSEMENT REDEMPTION MACHINE GAME ROOM. Any establishment where five or more amusement redemption machines, with the exception of excluded machines, are displayed or exhibited for public use.

COIN-OPERATED MACHINE. A machine or device operated by the payment or insertion of paper currency or any other consideration.

EXCLUDED MACHINES. An amusement redemption machine game room does not include:

(a) A machine that awards the user non-cash merchandise prizes, toys or novelties solely and direct from the machine, including claw, crane or similar machines; nor

(b) A machine from which the opportunity to receive non-cash merchandise prizes, toys or novelties, or a representation of value redeemable for those items, varies depending upon the user's ability to throw, roll, flip, toss, hit or drop a ball or other physical object into the machine or a part thereof, including basketball, skeet ball, golf, bowling, pusher or similar machines; nor

(c) A machine or any device defined in Tex. Penal Code § 47.01, as a gambling device, or any activity prohibited or described in Tex. Penal Code Ch. 47.

는 사용자의 능력에 따라 비현금성 상품 등을 받을 수 있는 기계

③ 텍사스 형법 § 47.01에 정의된 도박 장치

2) 점수보상형 아케이드게임

가) 정의

○ 오락 교환 기계(Amusement redemption machine[161])는 진정한 오락 목적을 위해 설계, 제작 및 채택된 모든 전자, 전자 기계 또는 기계 장치를 의미하며 플레이어에게 비현금 상품, 경품, 장난감, 참신한 물건 또는 상환할 수 있는 가치의 표현으로만 보상을 제공한다. 상품 및 보상 제공 한도는 **한번 플레이하는데 소요되는 금액의 10배 이하, 또는 도매가 $5 이하의 상품으로 제한**한다.

나) 게임 방법 및 상금(Prizes)

○ Prizes[162]

---

161) Texas Local Government Code> Title 7 Regulation of Land Use, Structures, Businesses, and Related Activities > Subtitle B County Regulatory Authority>Chapter 234 County Regulation of Businesses and Occupations>Sec. 234.131 Definitions

Sec. 234.131. DEFINITIONS. In this subchapter:

(1) "Amusement redemption machine" means any electronic, electromechanical, or mechanical contrivance designed, made, and adopted for bona fide amusement purposes that rewards the player exclusively with noncash merchandise, prizes, toys, or novelties, or a representation of value redeemable for those items, with a wholesale value available from a single play of the game or device in an amount not more than 10 times the amount charged to play the game or device once or $5, whichever amount is less.

162) Texas Statutes>Occ. Code>Title 13>Subtitle A>Chapter 2001>Section 2001.420

Prizes

(a) A bingo prize may not have a value of more than $750 for a single game.

(b) A person may not offer or award on a single bingo occasion prizes with an aggregate value of more than $2,500 for all bingo games other than:

(1) pull-tab bingo; or

(2) bingo games that award individual prizes of $50 or less.

(c) A licensed authorized organization or other person may not award or offer to award a door prize with a value of more than $250.

(d) Notwithstanding any other law, a licensed authorized organization may offer and award as a bingo prize under this chapter a ticket for a charitable raffle conducted under Chapter 2002 (Charitable Raffles). The bingo prize amount is the cost to purchase the ticket to enter the charitable raffle for purposes of this chapter.

① 빙고 상금은 단일 게임에 대해 $750를 초과할 수 없다

② 풀탭 빙고, $50 이하의 개별 상금을 수여하는 빙고 게임을 제외한 모든 빙고 게임에 대해 총 가치가 $2,500를 초과하는 단일 빙고 행사 상품을 제안하거나 수여할 수 없다.

③ 허가를 받은 승인된 조직 또는 기타 개인은 $250 이상의 가치가 있는 경품을 수여하거나 수여하도록 제안할 수 없다.

○ Pull-tab Dispenser[163]

① 풀탭 디스펜서는 동전, 지폐 또는 게임의 가치 있는 물건을 포함하여 빙고 상금을 지불하기 위하여 사용되며, 빙고 게임에 사용되는 임의의 문자, 숫자 또는 기타 기호를 생성하거나 결정하기 위해 또는 빙고에서 승리의 기회에 영향을 미치기 위해서는 사용할 수 없다.

② 풀-탭 디스펜서에 의해 판매되는 풀-탭 티켓의 가격은 $1을 초과할 수 없다.

③ 하나의 구내에서 5개 이하의 당김 탭 디스펜서가 작동될 수 있다.

④ 빙고 게임 표현 또는 빙고 게임의 조합은 풀 탭 디스펜서에서 분배된 티켓에 표시되어야 한다.

<표 66> 아케이드게임의 보상 금액

구분	아케이드게임
보상 금액	- 한번 플레이하는데 소요되는 금액의 10배 이하, 또는 도매가 $5 이하의 상품 - 빙고 상금은 단일 게임에 대해 $750를 초과할 수 없다 - 풀탭 빙고, $50 이하의 개별 상금을 수여하는 빙고 게임을 제외한 모든 빙고 게임에 대해 총 가치가 $2,500를 초과하는 단일 빙고 행사 상품을 제안하거나 수여할 수 없다

163) Texas Statutes>Occ. Code>Title 13>Subtitle A>Chapter 2001>Section 2001.410 Pull-tab Dispenser

(a) A person may not use a pull-tab dispenser:

(1) to generate or determine the random letters, numbers, or other symbols used in playing bingo;

(2) to affect the chances of winning at bingo; or

(3) as a dispenser for the payment of a bingo prize, including coins, paper currency, or a thing of value for the game played.

(b) The price of a pull-tab ticket sold by a pull-tab dispenser may not exceed $1.

(c) Not more than five pull-tab dispensers may be operated on one premises.

(d) A bingo game representation or combination of bingo games must be shown on a ticket dispensed from a pull-tab dispenser.

제6장 아케이드게임 시장 신흥국

2022

KOCCA22-62

제6장 아케이드게임 시장 신흥국

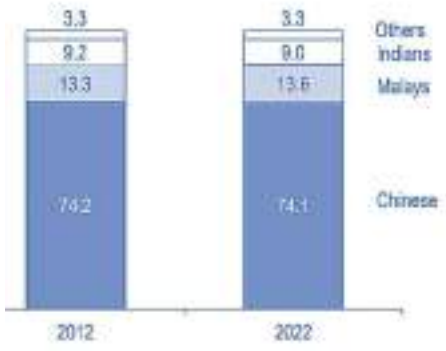
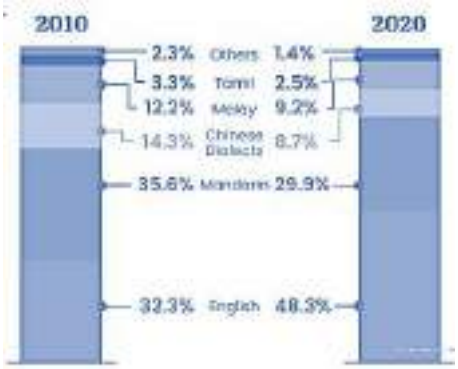
1. 싱가포르 점수보상형 아케이드 시장

가. 시장 현황

1) 시장 특성

싱가포르는 인구 564만 명의 도시국가로 다수가 중국계(75%)이며, 말레이계, 인도계 등 다양한 민족이 함께 살아간다.[164] 한 나라 국민의 평균 생활 수준과 관계 깊은 지표인 1인당 국민총소득(GNI)에서는 1인당 GNI가 54,530달러로 세계 11위를 기록했으며, 물가 수준을 반영해 실제 국민의 구매력을 측정하는 구매력평가(PPP) 기준 1인당 GNI는 90,570달러로 세계 3위에 올랐다.[165] 문화경제 인프라가 잘 갖추어져 있으며, 영어를 공용어로 사용하고 있어 글로벌 회사 진출이 용이하다.

<표 67> 싱가포르 민족별 구성 및 사용 언어

싱가포르 민족별 구성	싱가포르 사용 언어
	

*자료: 출처 Department of Statistics Singapore (좌) Population Trends 2022 (우) Cencus of Population 2020; Demographic Characteristics, Education, Language and Religion

164) 외교부 국가/지역검색 https://www.mofa.go.kr/www/nation/m_3458/view.do?seq=25&titleNm=국가정보(싱가포르공화국)

165) 세계 GDP 순위, 한국 12위, 싱가포르 36위에 올라. https://www.hankookchon.com/news/8681

2) 시장 규모

글로벌 시장 조사기관인 PwC에 따르면 싱가포르 전체 게임산업 시장 규모는 2021년 현재 9억 2,700만 달러 규모로 연평균 성장률 6.4%에 달하며, 2026년에는 13억 달러에 이를 것으로 예상된다. 총 게임 수익 중 소셜/캐주얼 게임이 차지하는 비중이 81%에 달한다.[166]

시장 조사 회사인 Euromonitor International은 싱가포르의 게임 콘솔 및 게임 판매가 2020년에 7.8 % (2019년 대비) 증가하여 4억 3,950만 달러에 달한 것으로 집계하였다.[167] Newzoo에 따르면 2020년 시장을 4억 2,100만 달러, 2021년에도 계속 성장하여 4억 8,700만 달러에 도달하였다.[168]

[그림 72] 싱가포르 게임기 판매 증가 추이

*자료: 출처 Newzoo 재구성(가정용, 휴대용, 디지털, 실제체험용, 모바일 폰 게임, 인앱요금 포함)

싱가포르의 게임 및 e스포츠 시장은 2020년에 약 220개의 게임 관련 회사가 집계되며

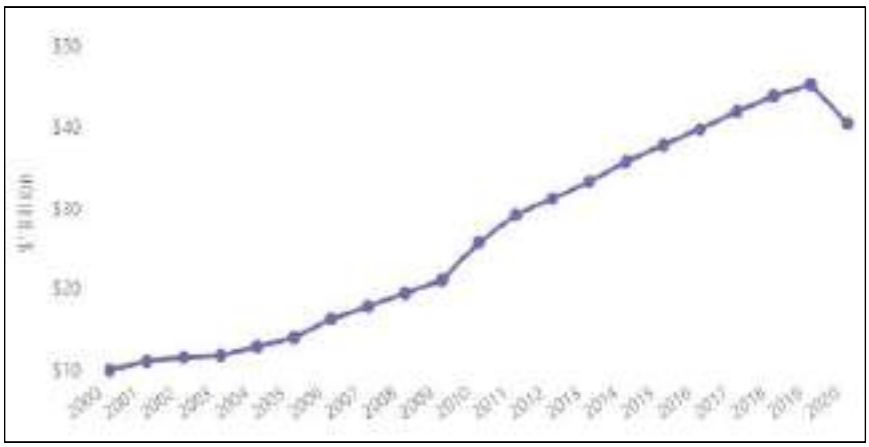
166) pwc Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026

167) Chee. K.(2021.03.09). Video games sales level up in Singapore in 2020 as Covid-19 outbreak keeps people home. The Straits Times.

168) Zhou, D.(2020)

전년 대비 15% 성장한 것으로 추정된다.[169] 싱가포르 게임 소비자는 전체 인구 중 41.8%인 약 250만 명 수준으로 이용자 중 74.5%가 스마트폰으로 게임을 즐기는 편이며 중국계 모바일 게임 선호 현상이 큰 편이다.[170] 2026년까지 300만 명이 될 것으로 예상되며 이는 전체 인구의 48.5%를 차지한다.[171] 플랫폼별로 플레이되는 비디오 게임의 상위 장르는 퍼즐(모바일), 액션/어드벤처(콘솔) 및 슈팅 게임(PC)이다.[172]

한편, 엔터테인먼트 및 테마파크 등을 포함한 레크리에이션 부문의 시장은 2000년대 이후 지속적으로 성장하였으나, 코로나19의 영향으로 2019년에서 2020년에 450억 S$에서 410억 S$로 10.6% 감소하였다.[173]



[그림 73] 레크리에이션 시장 규모 변화

*자료; 싱가포르 통계청 Department of Statistics Singapore[174]

이 중에서도 아케이드게임 산업이 포함되는 'Sports, Amusement & Recreation Activities'

169) Valdes. G. (2022). First Singapore Games Week highlighted the market's successes and challenges. Games Industry.biz(게임 판매자 리소스).

170) 한국콘텐츠진흥원(2022). 『2022싱가포르 콘텐츠 시장분석보고서』.

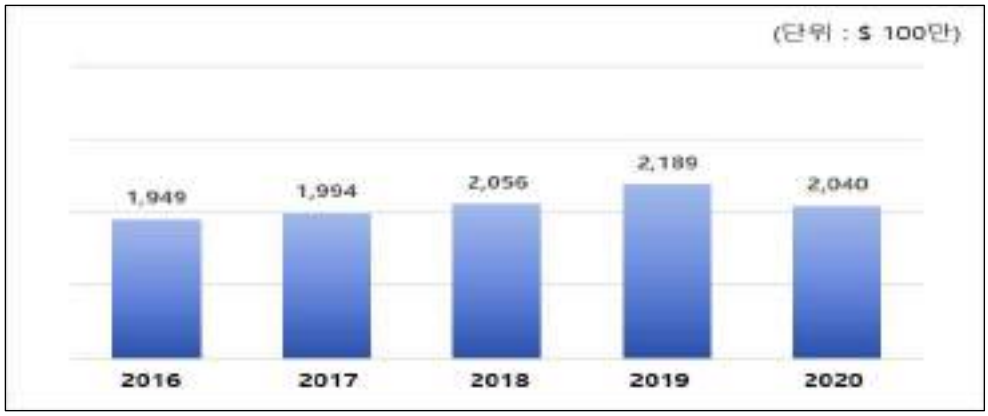
171) Statista(2022). Video Games-Singapore.

172) Zhou, D.(2020). Insights into the Singaporean Games Market.

173) 싱가포르 통계청에서 발행한 Singapore Standard Industrial Classification 2020에 따르면 해당 산업은 Section R Arts, Entertainment and Recreation 영역에 속한다. 이 영역에 93 SPORTS ACTIVITIES AND AMUSEMENT AND RECREATION ACTIVITIE이 있으며 이 하위에 932 Other Amusement and Recretaion Activities가 속한다. 하위에 93201 Amusement theme parks 및 93202 Game arcade, online game aggregator, LAN game operators and gaming centres가 있다.

174) 싱가포르 통계청 Department of Statistics Singapore. Annual Survey of Services.

영역에서 2016년부터 2020년간의 상황을 살펴보면 역시 2019년에서 2020년으로 넘어가면서 연간 산업 규모가 위축되었음을 알 수 있다.



[그림 74] 싱가포르 스포츠, 어뮤즈먼트 활동 규모(2016-2020)

*자료: 출처 싱가포르 통계청 Department of Statistics Singapore (단위: 100만 S$)

그러나 싱가포르 정부는 레크리에이션, 커뮤니티 및 개인 서비스 산업은 코로나 팬데믹이 진정세에 위축되었던 경기가 풀릴 것으로 예상하였다. 2022년 하반기(2022년 7월부터 12월까지)에 비즈니스 상황이 2022년 상반기(2022년 1월부터 6월까지) 보다 순수지 증가액이 약 30% 정도 개선될 것으로 보이며. 영업이익도 해당 기간 25% 증가, 취업률도 23% 증대될 것으로 예측하였다.[175]

나. 싱가포르 아케이드게임시장의 변천

1) 아케이드게임센터의 변천

아케이드 게임은 싱가포르에서 최초의 아케이드게임센터가 설립된 1970년대로 거슬러 올라간다. 초기 아케이드는 주로 쇼핑센터에 위치했으며, 주로 핀볼 머신 및 전자 기계 게임과 같은 기계식 게임으로 구성되었다.

1980년대에는 전세계적으로 유행하던 비디오 게임이 싱가포르에서 인기를 끌었다. Space Invaders, Pac-Man, Donkey Kong과 같은 게임이 큰 인기를 얻으면서 많은 게임센터가 열렸다. 그러나 1983년 싱가포르에서는 게임이 어린이와 청소년에게 끼치는

175) 싱가포르 통계청 Business Expectations Services Sector, Third Quarter 2022

해악에 우려를 표하는 사람들이 늘면서 아케이드게임이 금지되었다. 당시 싱가포르에는 약 64개의 아케이드게임센터가 있었지만, 모든 업장은 규제에 따라 게임장 운영이 금지되었고[176] 일부 클럽하우스에서만 정기적 감시하에 운영이 가능했다. 그러나 컴퓨터매장 등 음지에서 아케이드게임은 지속되었으며, 1990년대에는 상가를 중심으로 우후죽순처럼 소규모 아케이드게임센터가 들어섰다.

2000년대에는 가정용 게임 콘솔과 인터넷이 등장하면서 싱가포르에서도 아케이드게임의 인기가 떨어졌지만, 최근 몇 년 동안 레트로 게임에 향수를 느끼는 세대와, 재미를 느끼는 젊은 세대를 대상으로 한 아케이드게임센터가 다시 인기를 끌기 시작했다. 여기에는 VR 및 티켓 리뎀션 게임도 도입되었다.

1980년대에는 동전 투입의 형식의 게임을 위주로 진행되었는데, 자체 토큰을 발행하기는 아케이드게임센터도 있었다. 2000년대 초반부터는 많은 게임장에서 게임 크레딧이 채워진 카드를 사용하기 시작했다. 또한, 일부 게임장에서는 이용자가 상금이나 경품을 교환할 수 있도록 리뎀션 티켓을 발행하거나 게임 쿠폰을 제공하였다.[177]

2) 가족형 복합여가공간(FEC)의 발달

싱가포르의 가족형 복합여가공간은 1990년대에 들어서야 설립되기 시작했지만, 최근 수십 년 동안 빠르게 성장하였다.

1990년대에 FEC는 가족 및 친구 그룹을 위한 새로운 형태의 엔터테인먼트로 TEEG의 Timezone을 필두로 싱가포르에 등장하였다. 초기 FEC는 많은 사람들이 쉽게 접근할 수 있도록 쇼핑센터 및 기타 교통량이 많은 지역에 위치하였다.

2000년대에는 싱가포르에서 FEC의 인기가 많아지면서 전국적으로 점점 더 많은 센터가 문을 열었으며, 서비스 종류도 VR, 방탈출, 트램펄린 공원, 미니 볼링 등과 같은 다양한 신체 활동을 포함하는 형태로 확대되었다. 또한 기업 행사, 팀 빌딩, 기타 단체 행사가 이곳에서 열렸다.

덥고 습한 날씨와 우기 때문에 실외 활동에 제약이 있다는 점과 도시 국가라는 특성상 다양한 실외 활동의 기회가 적다는 점 때문에 싱가포르에서는 도시형 실내

176)Singapore Samizdat 홈페이지

177) Those Years When We Played Arcade Games Together.(2016).

테마파크인 FEC의 인기가 높다. 최근 일부 FEC는 식음료 옵션을 포함하기 시작하여 재미있고 독특한 경험을 원하는 가족, 친구, 기업 단체를 위한 공간을 제공할 뿐만 아니라, 생일 파티, 가족 나들이 및 기타 그룹 행사의 장소로도 쓰인다.

다. 주요사업자[178]

1) 제조업체 및 유통업체

2020년 기준 싱가포르는 세계 46위의 게임 시장으로 여타 동남아시아 국가에 비해서도 시장 규모는 작은 편이지만 동남아시아 시장을 겨냥한 글로벌 게임사가 진출하면서 게임 생태계가 꾸준히 발전 중이다. 주요 싱가포르 기반 게임 회사로는 가레나, 레이저, 버츄오스, 시크릿랩 등이 있으며, 싱가포르 소재 글로벌 게임사로는 유비소프트, EA, 소니 인터렉티브 엔터테인먼트, IGG, 유스네트워크 YOOZOO, 반다이 남코, 라이엇 게임즈, 티미 스튜디오 등이 있다.[179]

SGGA(싱가포르 게임 협회)에 따르면, 2022년 기준 싱가포르 게임 관련 회사는 약 50개 이상이며, 41.7%가 e스포츠 운영 등을 수행하는 서비스 제공업, e스포츠 팀이 31.3%, e스포츠 경기장 12.5%, 플랫폼 14.6%로 나타났다.[180] 그러나 이는 SAGA에 등록된 게임업체만을 말하는 것이며 실제로는 약 220개의 게임 관련 업체가 있다.[181]

2022년 후반기에 아케이드게임의 전통적인 강호 SEGA도 싱가포르에 진출하였다. SEGA는 싱가포르가 동남아시아의 주요 허브로 지리적 이점, 비즈니스 친화적인 정부정책이라는 이점이 있다고 분석하였다. 이번 SEGA의 싱가포르 진출은 동남아시아에 대한 시장 조사와 마케팅에 초점을 맞추며 이 지역의 추가 사업 운영을 지속적으로 준비하여 동남아시아에서의 미래 운영을 주도할 핵심 거점으로 구축하려 함이라고 밝혔다.[182]

---

178) 싱가포르 게임 협회(The Singapore Games Association, SSGA)에서 싱가포르 게임산업체 명단을 확인할 수 있다. https://www.sgga.org.sg/

179) 2022 싱가포르 콘텐츠 시장분석보고서

180) The Gaming Market in Singapore.(2022), All correct Game Content Studio.

181) Xu, S (2021). Singapore Sets Its Sights on Becoming a World Force in Esports. *Bloomberg.*

182) SEGA Establishes SEGA Singapore Pte. Ltd.(2022). Sega Corporation 홈페이지.

○ 결재 및 인증서비스 과금업체 Embed

게임 제조 및 유통업체는 아니지만 게임산업 밸류체인에서 사용자와 운영자 사이에 위치하여 결재 및 인증 서비스를 대항하는 과금업체인 Embed의 본사도 싱가포르에 있다. Embed는 FEC 매장에 e카드(게임카드, 키오스크, 카드 리더기, 무현금 결제)를 통합한 비즈니스 관리 시스템 및 솔루션을 가진 세계적인 업체이다.

Embed의 비현금 과금 방식은 비접촉식 카드 판독기, RFID 손목 밴드, 키오스크 및 Pos시스템을 포함한다. 먼저 모바일 지갑(Mobile Wallet)은 애플이나 구글페이에 추가하여 게임을 하는 게임카드이다. 스마트 터치는 카드에 충전하여 카드 리더기에 접촉함으로써 게임 금액을 지불하는 것은 물론 파티 예약까지 가능하다. RFID 손목 밴드는 스마트 터치의 모델 중 하나로 게임 카드를 손목용으로 변환한 것이다.

[그림 75] Embed의 FEC 비현금 과금 관리체계

*자료: 출처 Embed 홈페이지 재구성

2001년에 설립된 이 회사는 가족형 복합여가공간 산업 운영자의 비용 절감, 수익성 향상, 운영 효율성을 위한 통합 클라우드 기반 비즈니스 솔루션 플랫폼을 담당한다. 대표적인 파트너로는 세계적인 FEC 기업인 TEEG Group (아시아), Dave & Buster 's (북미), Veltmeijer Conglomerate (유럽) 및 Landmark Group (중동)이 있다.

2) 운영업체

FEC의 경우 1993년에 TEEG의 Timezone이 싱가포르에 첫 FEC 매장을 설립하였다. 이후 쇼핑몰을 중심으로 다양한 아케이드게임센터와 FEC가 운영 중이며, 게임기는 크레인 게임과 점수보상형 아케이드게임기, 그리고 VR 게임 등이 주로 설치된다. 일부 아케이드게임센터는 비스트로 펍의 형태로도 운영 중이다.

현재 싱가포르에 있는 대형 아케이드게임장 및 FEC 업체로는 Cow Play Cow Moo(크레인 게임 위주), Arcade Planet(리듬 게임 중심, 리뎀션 티켓 게임), Arcade 1988(점수보상형 아케이드게임 위주), Fat Cat Arcade(점수보상형 아케이드게임 위주), Virtualland(리듬 게임 위주), Timezone(FEC, 점수보상형 아케이드게임 위주), NERF Action Xperience(FEC, 점수보상형 아케이드게임), Zone X(비디오 게임과 점수보상형 아케이드게임 위주), Prize Station(점수보상형 아케이드게임 위주) 등이 있다.

<표 68> 싱가포르의 대형 아케이드게임센터 및 FEC 업체

Cow Play Cow Moo	
특징	Cow Play Cow Moo는 싱가포르에서 가장 큰 카니발/아케이드 매장 운영(현재 7곳) 5개의 콘셉트와 수백 개의 기계 및 게임 구성.
서비스	클로게임, 낚시, 스페이스 인베이더, UFO 캐쳐 게임, 점수보상형 아케이드게임기
웹사이트	https://cpcm.com.sg/
주소	3 Temasek Boulevard, Suntec City Tower 3 & 4 #03-372, 038988
비고	다양한 점수보상형 아케이드게임기 및 클로 게임기 보유. 경품 종류가 매우 다양하며, 경품 리스트도 수시로 업데이트. 멤버십 카드를 발급받을 경우 게임 코인 비율이 더 좋음. 게임기 교체를 자주 함. 다른 점수보상형 아케이드게임 매장은 e-티켓을 사용하는데 비해, Cow Play Cow Moo는 여전히 종이 티켓을 사용함.
Arcade Planet	
특징	Arcade Planet은 클로게임과 리듬 게임을 전문으로 하며, 중장년층 인기 게임도 다수 보유.
서비스	클로게임, 리듬 게임, 플러쉬, 여러 명이 함께 하는 낚시 게임, 비시바시 게임(Bishi Bashi)
웹사이트	https://www.facebook.com/CowPlayCowMoo/?ref=py_c
대표 지점	Suntec City, West Wing #02-409 Singapore, Singapore
비고	게임기마다 QR코드가 있어 스태프의 도움을 받기 편함. 가족 및 친구와 시간을 보내기 좋음.

Fat Cat Arcade	
특징	대형 아케이드게임센터, 아울렛과 쇼핑센터에 위치
서비스	Fat Car 카드, 점수보상형게임기, 클로게임, 장난감 경품, 닌텐도 게임
웹사이트	https://fatcatarcade.com/
대표 지점	313 Orchard Rd, #05 – 05, Singapore 238895
비고	가족 및 전연령대가 즐길 수 있는 다양한 게임. 경품안내소 코너도 매우 넓으며, 경품 종류도 다양함. 점수보상형 게임기에서 획득한 티켓을 다양한 상품으로 교환 가능. 게임 토큰 구매를 위한 프로모션 기간이 있음. 매장 자체 경품 제품이 있음. 외부에 음식점 위치
Virtualand	
특징	도심형 테마파크로 다양한 게임 제공. 아케이드 중 가장 다양한 VR스타일의 아케이드 게임을 제공. WACCA와 Chunithm 게임 보유.
서비스	낚시 게임, 아케이드게임, 농구 게임, 클로게임, 리듬 게임, 슈팅 게임,
웹사이트	https://www.facebook.com/virtualand.sg
대표 지점	23 Serangoon Central, Singapore 556083
비고	전연령대가 즐길 수 있는 다양한 게임. 특히 레트로 게임이 다른 곳에 비해 많음.
TIMEZONE	
특징	최첨단 게임과 다양한 경품을 제공하는 세계적 가족 복합여가공간임. LAI, Sega, Bandai Namco 등의 게임기를 보유하며, 매장 디자인이 훌륭하고 스태프의 훈련이 잘 되어 있음.
서비스	마인크래프트 던젼, 범퍼 카, 미니어쳐 볼링, 최신 게임기 보유
웹사이트	http://www.timezonegames.com/
대표 지점	68 Orchard Rd, #07-02 03 Plaza, Singapore 238839
비고	가족이 즐기기 좋은 아케이드. 쇼핑센터에 위치하여 영화를 보러 가거나 푸드코트 음식을 기다리는 동안 즐길 수 있음 카니발 스타일의 게임 분위기를 즐길 수 있음.
Zone X	
특징	Zone X는 싱가포르 엔터테인먼트 산업의 선도업체로서 아케이드게임 및 클로 머신과 같은 다양한 레저 및 여가 놀이 시설을 제공
서비스	닌텐도 스위치, 게임카드, 점수보상형 게임기, 클로게임 등
웹사이트	https://www.zonex.com.sg/
대표 지점	21 Choa Chu Kang Ave 4, #05 – 01 / 02 / 03, Singapore 689812
Prize Station	
특징	크레인 게임 위주로 운영 되며, 인형 경품이 계속 추가 됨.
서비스	코인게임, 경품, 다양한 아케이드게임
웹사이트	https://www.facebook.com/prizestation.sg
대표 지점	201 Victoria St, 03-25 to 26, Singapore 188067
비고	크레인/클로 게임기를 다수 보유함

Hollywood China Arcade	
특징	유니버설 스튜디오에 위치하였으며 고급스러운 매장. 총 Daytona, 클로게임기, 점수보상형 아케이드게임기의 세 개의 섹션으로 나누어져 있음.
서비스	데이토나, 클로게임기, 코인슬롯게임기, 쿵푸판다, 점수보상형 아케이드게임기
웹사이트	http://www.rwsentosa.com/
대표 지점	8 Sentosa Gateway, 098269
NINETEEN80	
특징	80년대 분위기의 레트로 스낵 및 아케이드 바.
서비스	닌텐도 게임, 슈퍼마리오게임, 레트로 게임 등
웹사이트	http://www.nineteen80.sg/
대표 지점	21 Tanjong Pagar Rd, #01-05, Singapore 088444
비고	레트로 감성에 음료를 마시기 좋은 곳. 1980년대~2000년대까지의 음악을 제공하는 테마 바. 무료로 즐길 수 있는 게임 다수 보유
Level Up	
특징	싱가포르 유일의 아케이드 비스트로 바. 복고풍 아케이드 게임과 라이브 음악이 함께하는 펍 분위기의 아케이드 게임센터
서비스	레트로 아케이드 게임, 클로게임, 비스트로 바
웹사이트	https://1-levelup.com/
대표 지점	3A River Valley Rd, #02-04 Block A, Singapore 179020
비고	비스트로 펍(칵테일 가격 2-25S$) 다트, 농구, 복싱 백, 테이블 축구, 에어 하키, 당구대 및 레트로 게임기(핀볼, 메탈 슬러그, 스트리트 파이터) 아케이드 게임기 보유 그룹 및 회사 행사에 적절함

가) Timezone

TEEG(The Entertainment & Education Group)는 싱가포르에서 현재 15곳에 이르는 Timezon이라는 FEC 업체를 운영 중이다[183]. Timezone은 1978년 호주에서 시작된 FEC로 1993년 싱가포르를 시작으로 인도네시아, 필리핀, 인도 등으로 확장하였다. TEEG는 Timezone 외에도 특정 연령대를 대상으로 한 FEC(Kingp/N, PlayNLearn(1~5세), ZoneBowling(FEC, 13세 이상)을 운영 중이며, 아시아 FEC 시장의 35%를 차지하고 있다.

183) Timezone 싱가포르 홈페이지 https://www.timezonegames.com/en-sg/locations

<표 69> 싱가포르 TEEG 매장 정보

매장명	위치	비고
Ang Mo Kio	53 Ang Mo Kio Avenue 3, #04-06, AMK Hub	
Causeway Point	1 Woodlands Square, #07-02, Causeway Point	
City Square Mall	180 Kitchener Road, #04-24/29, City Square Mall	
Compass One	1 Sengkang Square, #02-39, Compass One	
Heartbeat@Bedok	11 Bedok North Street 1, #01-25, Hearbeat@Bedok	
Marina Square Mall	6 Raffles Boulevard, #02-213/214/214A, Marina Square Mall	
Northpoint City	930 Yishun Avenue 2, #03-30/31, North Wing, Northpoint City	
Our Tampines Hub	1 Tampines Walk, #B1-13, Our Tampines Hub	
Parkway Parade	80 Marine Parade Road, #03-27, Parkway Parade	파티룸, 카니발게임 위주, 미니볼링
Plaza Singapura	68 Orchard Road, #07-02/03, Plaza Singapura	
VivoCity (Flagship)	1 Harbourfront Walk, #02-43, VivoCity	파티룸,미니볼링,범퍼카,VR게임,
Waterway Point	83 Punggol Central, #B2-14, East Wing, Waterway Point	
Westgate	3 Gateway Drive, #B1-45, Westgate	파티룸,볼링,VR게임
VivoCity Flagship Plus+	1 HarbourFront Walk, Vivocity #02-205	

*자료: 출처 TEEG 홈페이지 재구성, 2022년 12월 현재 15개 매장

Timezone은 어린이를 중심으로 한 가족 친화적 공간으로 운영되기 때문에 주로 접근성이 좋은 대형 쇼핑몰에 입점하며 갬블링적 요소를 배제하였다.

"우리의 가장 큰 가치는 가족들의 놀이 문화를 제공하는 것이고 대상은 가족과 어린이(7-12세)를 대상으로 한다."

"마케팅 등 모든 것을 가족과 아이들에 초점을 맞추고 있으며, 환경도 가족 중심으로 구성되어 있다."

-TEEG CEO A (2022.11) -

현재 싱가포르 FEC 시장의 60%를 점유하고 있으며, 가족 중심의 오락문화를 제공하고 있다는 점에서 민관의 만족도가 모두 높다. 특히 정부와의 긴밀한 협조를 진행하면서 싱가포르 교육부와 함께 PlayNLearn(1~5세)의 콘텐츠를 구성하기도 하였다. 아케이드게임 분야에서도 점수보상형 아케이드게임은 100% 스킬 게임으로 규정하는 정부의 규제에 따라 운영한다.[184]

"싱가포르 교육부와 함께 1세에서 5세를 대상으로 하는 'PlayNLearn'의 콘텐츠를 구성하기도 하였다."

"7세에서 12세를 대상으로 하는 Timezone과 영유아를 대상으로 하는 PlayNLearn은 800미터의 거리를 두고 운영하고 있다"

-TEEG CEO A (2022.11) -

184) IAAPA TEEG와의 인터뷰

[그림 76] VivoCity에 있는 Flagship Timezone

Timezone의 이용자들은 Powercard라고 하는 마그네틱 스와이프 카드를 사용한다. 이 카드에 일정액을 충전하였다가 아케이드를 이용할 때 카드리더기에 카드를 스와이프하면 카드 계정에서 크레딧이 빠져나가는 방식으로 해당 시스템은 Embed에서 제공한다. 2004년에 종이 티켓이 배출되는 방식에서 카드에 자동으로 전자 티켓이 쌓이는 방식으로 대체되었다.[185] 또한 2021년부터는 Timezone에서는 종이 티켓 대신 모바일 앱을 기반으로 한 e-티켓으로 교체하였다.[186]

[그림 77] Timezone 매장 이용 순서

Timezone 매장 이용 순서는 파워카드에 일정 금액을 충전한 후에 카드를 리더기에

185) https://hmn.wiki/zh/Timezone_(video_arcades)

186) Matt Harding.(2021). Timezone Launches Its Phone App in Singapore. Replay Magazine.

터치 혹은 스와이프하여 게임을 한다. 이후 e-티켓을 획득해서 해당되는 티켓 수량만큼 경품안내소에서 경품으로 교환한다.

"1 티켓 = 1센트의 가치로 정하고 각 지역의 통화로 변경하에 티켓 가치를 책정한다."

"경품은 구매팀에서 중국, 태국 등 전세계 고품질의 물건을 아웃소싱하여 국가별 지역별로 진행하며 고객이 좋아할 만한 제품을 선정한다. 경품의 제공은 철학의 문제이며 그 가격이 중요한 것이 아니다. 우리는 테니스 공처럼 매우 낮은 가격의 경품을 제공하며, 이는 경품의 90~95%를 차지한다. 경품이 갖는 의미가 중요한 것이지 그 가격이 중요한 것이 아니라고 생각한다"

-TEEG CEO A (2022.11) -

187)

[그림 78] Timezone Westgate 매장 Prize Shop 전경

187) avenueone 홈페이지 (https://avenueone.sg/going-out/timezone-westgate/)

Timezone 매장에는 점수보상형 아케이드게임 외에도 다양한 게임들이 구비되어 있으며, 게임 구분은 카드 리더기의 색으로 가능하다.

<표 70> 카드리더기에 따른 게임 종류 구분

점수보상형 아케이드게임	일반게임	경품 아케이드게임	Feature 게임
점수보상형 아케이드게임 카드리더기	에어하키, 비디오 레이싱, 두더지잡기, 슈팅게임 등	사진 인쇄 부스	모션시뮬레이터 위주의 게임: 댄스 게임, Halo, 등

Timezone에서는 다음과 같이 총 네 가지 멤버십 리워드 프로그램을 제공하며 등급은 게임이용료에 준하여 정해진다.

<표 71> 타임존 리워드: 멤버십티어

Welcome Card	Blue Elite	Gold	Platinum
일반카드	200달러 이상 사용할 경우 20$ 게임 크레딧 제공 및 500 e-ticket 제공	1000달러 이상 사용할 경우 100$ 게임 크레딧 제공 및 2000 e-tickeet 제공	5000달러 이상 사용할 경우 500$ 게임 크레딧 제공 및 10,000 e-tiecket 제공

나) Zone X[188]

Zone X는 싱가포르의 주요 아케이드센터 중 하나이다. 다양한 연령대에 맞는 비디오

188) zone X 홈페이지 (https://www.zonex.com.sg/)

및 인터랙티브 게임, 음악 게임과 시뮬레이터 게임을 제공한다. 이곳의 리뎀션 교환 구역에서는 전자제품부터 장난감, 스낵에 이르는 다양한 경품을 제공한다. 이곳은 식음료 사업이 결합된 미국형 FEC는 아니지만 일반적인 숍 인 숍 아케이드게임 센터에서 어떤 식으로 점수보상형 아케이드게임과 경품교환소를 운영하는지 확인할 수 있다.

현재 싱가포르에는 총 세 곳의 ZoneX 매장이 있다. 30S$로 20게임을 할 수 있는 게임권이 있으며, 방문자는 개인 카드를 등록하고, 카드 안에 크레딧을 충전하고 티켓을 누적할 수 있다. 또한 등록한 카드가 있으면 생일이 있는 달에 10%할인 프로모션도 제공하고, 각종 프로모션의 기회도 제공한다.

<표 72> Zone X 매장 위치 및 영업 시간

매장명	위치	영업시간
Changi Airport Terminal 3	65 Airport Boulevard, #B2-23, Basement 2, Public Area, Terminal 3, Changi Airport	일-목: 10 am-10pm 금-토: 10 am-11pm,
Eastpoint Mall	3 Simei Street 6, #B1-01/02/19/20/21, Eastpoint Mall	10:30am~10:00Pm
PLQ Mall	10 Paya Lebar Road, #05-01, Paya Lebar Quarter, PLQ Mall	일-목 11am- 10pm 금-토 11am- 11pm

○ 상품 구성

<표 73> Zone X 경품 구성

전자제품	인형

보드게임	장난감
팬시용품	스낵

2. 싱가포르 시장의 특징

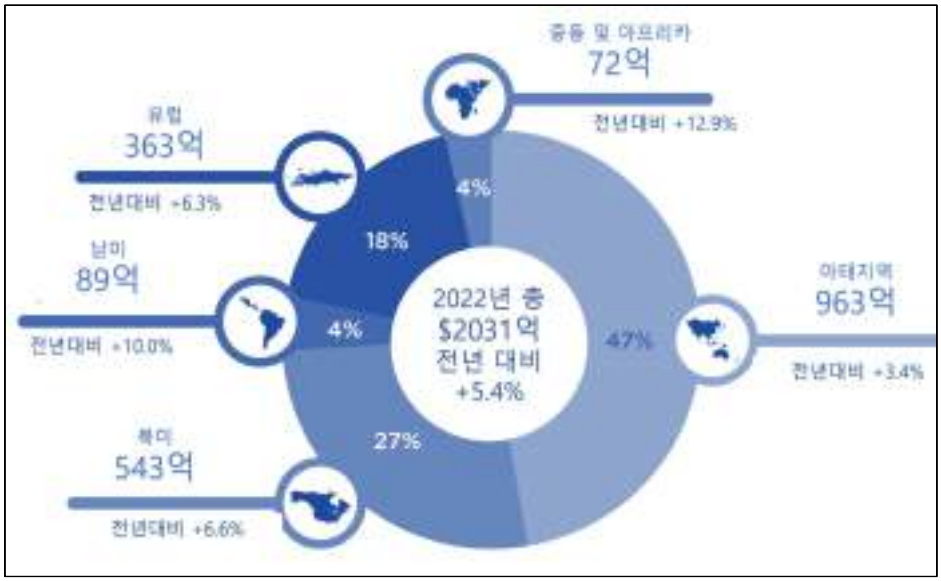
가. 동아시아 게임시장의 허브

싱가포르는 아시아 태평양과 동남아시아의 중심부에 위치하였으며, 국민 소득이 높고, 각종 인프라가 잘 갖추어져 있으며, 공용어가 영어이고, 법제적으로 비즈니스 친화적인 이유로 많은 IT 업체와 게임 업체가 이곳을 동아시아 게임시장의 교두보로 삼고 있다.

싱가포르 현지 기반의 게임개발업체들은 아직 소규모이나 중국, 일본, 미국 등의 글로벌 게임개발사들이 지속해서 진출하고 있기에 향후 게임 생태계가 발전하고 시장이 고도화하면서 다수의 싱가포르 기반 게임 관련 회사들이 시장에 나타날 것으로

예상된다.[189]

Newzoo의 2022 글로벌 게임 시장 보고서에 따르면 아시아 태평양 지역의 게임 매출은 963억 달러에 달하며, 이는 전 세계 게임 매출의 47%를 차지한다.

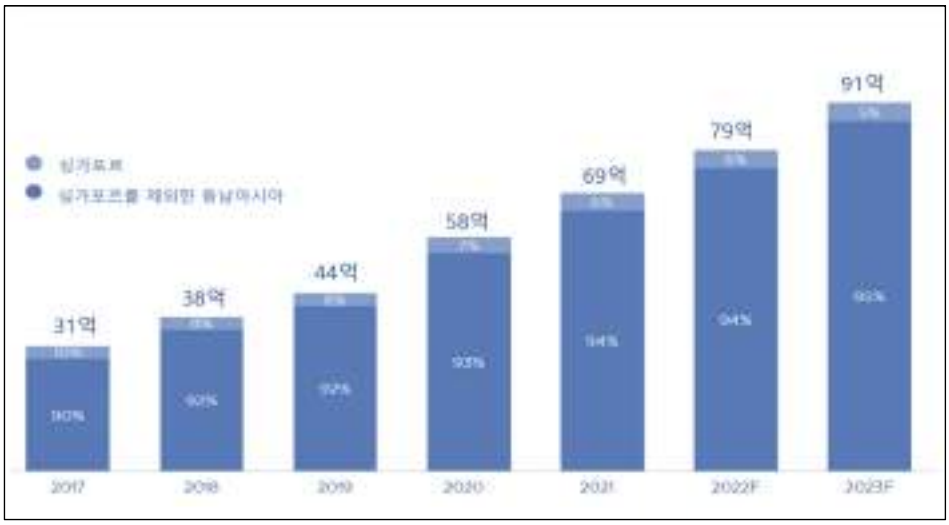


[그림 79] 2022년 세계 게임 시장 지역별 구성(단위 $)

*Newzoo 글로벌 게임시장 2022 재구성

Newzoo에 따르면 동남아시아는 향후 몇 년간 연평균 성장률이 약 21%로 게임 분야에서 가장 빠르게 성장하는 시장이다. 싱가포르의 시장 점유율이나 성장률은 여타 동남아시아 시장에 비하면 작아 보이지만 이는 싱가포르가 이미 성숙한 시장이라는 점, 그리고 인구가 570만 명으로 인도네시아의 2억 7000만 명 또는 필리핀의 1억 800만 명과 비교할 때 굉장히 적은 숫자라는 것에 연유한다.

189) 한국콘텐츠진흥원(2022). 『2022싱가포르 콘텐츠 시장분석보고서』



[그림 80] 동남아시아 게임시장 현황 및 전망 2017-2023

*자료: Newzoo: 싱가포르와 기타지역 게임시장 (단위: $)

싱가포르는 우수한 개발 인력, 정부의 세제 혜택, 애플, 구글, 페이스북 등의 글로벌 플랫폼의 지역 본사와의 네트워크 등 글로벌기업이 진출하기에 최적화된 시장이다. 싱가포르에서 사업을 시작하는 데 필요한 리소스와 파트너를 쉽게 찾을 수 있는 새로운 게임 스튜디오이다. 예를 들어, 중국의 유명한 인터랙티브 엔터테인먼트 제공업체인 YOOZOO는 싱가포르에 본사를 두고 있으며, 싱가포르의 인재와 기술 우위를 바탕으로 게임산업 인재를 육성하고 게임개발을 지원하며 일자리를 창출하기 위해 여러 유명 대학과 MOU를 체결했다. 그밖에도 세계적으로 유명한 게임 엔진 회사인 Unity는 싱가포르에 지역 개발 본부를 설립하고 싱가포르에 글로벌 2D 게임 엔진 개발팀을 설립했다.[190]

1) 정부지원정책

싱가포르 정부는 경제 및 인적 정책을 통해 친 비즈니스 환경을 조성하기 위해 적극적으로 지원한다. 싱가포르에서는 핀테크 익스프레스(Sandbox Express)를 사용하여 파일럿 단계를 신속하고 효율적으로 완료하여 기업이 안전한 환경에서 혁신을 개발하고

190) 全球游戏巨头扎根抢注！他们到底看上新加坡什么？(2022).

테스트할 수 있도록 한다.[191] 해당 내용은 2020년부터 시작하여 경제 구조 조정과 비즈니스 성장을 가속화하기 위하여 3년 동안 83억 달러를 싱가포르 정부가 투자한다. 또한 신진 기업(설립 5년 미만)에 대해 은행 대출 위험을 최대 70% 경감하며, 싱가포르 경제 개발 위원회 및 기타 기관이 후원하는 대규모 고성장 기업에 맞춤형 지원 제공을 포함한다.

싱가포르의 강력한 조세제도도 정부 지원에 포함된다. 싱가포르는 법인세율이 17%에 불과하고 적격 R&D 활동에 대한 지출에 대해 100% 세금 감면을 제공한다. 또한 싱가포르는 또한 85개 이상의 국가와 지역에서 광범위한 조세 조약 네트워크를 보유하고 있다.

강력한 지적 재산권(IP) 보호 제도도 해외 유수 기업의 진출을 유도한다. 싱가포르는 아시아에서 최고로 간주되는 포괄적이고 강력한 IP 법률 프레임워크를 보유하고 있으며 IP 관할권의 국제 비교에서도 우수한 성과를 거두고 있다.[192]

2) 법규적 측면

싱가포르 정부는 게임관련 법안은 갬블링과 관련된 법안이라고 해도 과언이 아니다. 특히 2022년 3월에 새롭게 발의된 새로운 「도박 통제 법안(Gambling Regulartory Bil, 2022년 8월 1일 발효)」에서 싱가포르 내무부는 도박 활동과 관련된 법률 및 질서 문제를 해결하기 위해 전체적인 접근 방식을 채택하였다. 이는 진화하는 도박 환경에 발맞추기 위한 도박 법률 및 규제 접근 방식 개정안으로 불법 도박과 비카지노 도박 규제를 다루고 있다. 이 법의 제정과 함께 「도박법(Betting Act)」, 「공동 도박장 법(Common Gaming House Act, CGHA)」, 「카지노 규제 법(Casino Control Act,CCA)」, 「사설 복권법 및 원격 도박법(Remote Gambling Act, RGA)」의 현행법이 폐지된다. 「도박 통제 법안」에서는 금융상품 투자 등 도박 상품 취급 의사가 없는 상품은 다루지 않지만, 기존 베팅상품과 신흥 베팅상품을 대상으로 도박의 정의가 개정된다. 즉, '도박'과 그 정의가 이전에 포함되지 않았던 부분까지 확장되었다. 예를 들어, 현재 폐지된 「도박법(Betting Act 1960)」에 정의된 '도박'의 범위에는 경마 및 기타 스포츠 경기만

191) Sandbox Express.(n.d.). 싱가포르 통화청(Monetary Authority of Singapore).

192) HKTDC Research.(2017). Intellectual Property Protection in Singapore.

포함되었다. 그러나 e-스포츠 및 게임 토너먼트의 결과에 대한 베팅을 허용하는 신흥 플랫폼이 생김에 따라 개정 법안은 경주, 경쟁, 스포츠 이벤트 또는 기타 이벤트 또는 프로세스의 결과를 포함하도록 '베팅'의 정의를 수정하여 이 문제를 해결하였다. 이러한 기술 중립적 입장을 채택함으로써 해당 정의가 기존 및 신규 도박 상품 모두에 적용되도록 수정했다.[193]

싱가포르의 법안에서 정의하는 갬블링은, 내기(betting), 게임 활동 참여와 관련된 것, 혹은 복권 등에 참여하는 것을 말하며, 이 중 게임 활동은 상품을 얻기 위해 확률 게임을 하는 것을 말한다. 확률 게임은 (i) 확률 요소와 스킬 요소를 모두 포함하는 게임; (ii) 최상의 스킬로 제거할 수 있는 확률 요소를 포함하는 게임; 또는 (iii) 확률 요소가 포함된 것으로 제시된 게임을 일컫는다. 같은 이유로 인형 뽑기 등의 크레인 게임은 위험도가 낮은 도박 제품으로 분류되어 상품액을 100S$로 제한하는 등의 내용이 2023년부터 적용될 예정이다.[194]

「도박 통제 법안」에 대한 「관보 보칙 규정」 서편 제7조 제6항에 따르면

"오락 기계(amusement machine)"는 다음과 같이 구성되거나 개조된 기계, 전기 또는 전자 장치를 의미한다.

(a) 원격 통신을 사용하지 않고 게임을 하는 개인 또는 2명 이상의 개인이 기계를 사용하여 자동으로 또는 기계를 조작하여 게임(확률 게임 여부에 관계 없이)을 하는 경우

(b) 현금이나 현금 등가물 또는 게임 토큰을 삽입하거나 적립된 크레딧을 사용하여 운영하는 경우

(c) 기계를 한 번 플레이해서, 성공적으로 플레이한 모든 개인은 다음 중 하나를 받을 수 있다.

(i) 100달러 미만 또는 당국의 장관이 지정한 금액 미만의 가치가 있는 것

(ii) 금전, 금전적 등가물 또는 기타 가치 있는 것을 지불하지 않고 기계의 자동 작동에 의해 금전이나 금전 등가물 또는 기타 가치 있는 것을 지불하지 않고 기계의 자동 작동에 의해 다시(한 번 이상) 플레이할 수 있는 기회

일반적으로 클로 머신, 크레인 머신 또는 클로 크레인 머신이라고 하는 기계, 전기

193) Goh, T, K.(Bryan Tan Charmian Aw Bernice) (2022.2.21.), Singapore enacts new laws on gamblin.

194) Rajah & Tann Singapore LLP (2022). Gaming Law 2022. *Chamber and Partners.*

또는 전자 장치를 포함한다.[195]

친구 및 가족 간의 '사회적 도박'은 도박에서 예외로 규정되었다. 또한 슬롯머신, 위험이 낮은 도박 관행에 대해서는 등급별 허가제를 도입하였다. 특히, 처음으로 대리 도박과 미성년 도박을 모두 형사 처벌할 것이라고 규정하였다. 이를 위해 '사회가족개발부(Ministry of Social and Family Development, MSF)'와 협력하여 사회 보호 정책의 강력한 구현을 통해 청소년 및 기타 취약한 사람들이 도박으로 인해 피해를 입거나 착취당하지 않도록 보호하고자 하였다.

해당 법안을 바탕으로 '도박규제당국(Gambling Regulartory Authority, GRA)'이 조직되었는데, 이는 내무부 산하 법정 위원회로 싱가포르의 도박 산업 규제를 담당한다. 싱가포르 도박 규제청 법안은 현재의 규제 기관을 단일 기관으로 통합함으로써 싱가포르의 도박 규제를 전면 개편하려는 싱가포르 내무부의 의지를 보여준다. 기존의 4개 기관은 카지노를 규제하는 카지노 규제청(Casino Regulatory Authority), 온라인 도박 서비스와 슬롯머신을 규제하는 내무부 도박규제부(Gambling Regulatory Unities), 싱가포르 조합(Singapore Pools[196]), 그리고 불법 도박 행위에 대한 집행 조치를 취하는 싱가포르 경찰이다. 내무부는 "기술 및 글로벌 트렌드에 따라 새로운 게임 상품에 보다

---

195) Government Gazette Acts Supplement on Gambling Control Act 2022(2022년 4월 8일).

(6) For the purpose of any provision of this Act —

"amusement machine" means a mechanical, an electrical or an electronic device that is constructed or adapted —

(a) for the playing of any game (whether or not a game of chance) by means of the machine, whether automatically or by the operation of the machine by an individual playing without using remote communication or 2 or more such individuals;

(b) to be operated by the insertion of any money or money equivalent or a gaming token, or by the use of accrued credits; and

(c) so that any individual playing the machine once and successfully either receives —

(i) nothing or any thing of value which is less than $100 or an amount specified by the Minister, by order in the Gazette, in substitution; or

(ii) only an opportunity afforded by the automatic action of the machine to play again (once or more often) without paying any money or money equivalent or any thing else of value,

and includes a mechanical, an electrical or an electronic device commonly called a claw machine, or a crane machine or claw crane machine;

196) 현재 "Singapore Pools"는 경마 베팅, 스포츠 베팅 및 복권을 포함하여 합법화된 비카지노 게임 서비스를 수행하고 제공할 수 있는 유일한 도박 운영업체이다. Singapore Pools는 재무부 산하 법정 위원회인 STB(Singapore Totalizator Board)가 전적으로 소유하고 있다.

적절하게 대응하고 도박 정책 및 이슈에 총체적이고 일관된 접근 방식을 취하려면 단일 규제 기관을 확립해야 한다" 고 밝혔다.[197]

'도박규제당국' 에 따르면 모든 갬블링 활동은 세 가지 분류로 나뉜다.

- 라이선스 제도(The Licensing Regime)
- 클래스 라이선스 제도(The Class-Licensing Regime)
- 사회적 도박 예외(The Social Gambling Exception)

라이선스(The Licensing)는 과거의 다양한 도박 허가 및 면제 제도를 대체한다. 여기에 적용되는 도박 상품에는 레크리에이션 클럽의 기계, 싱가포르 조합 상품, 유흥업소, 동호회 등 사설업체 회원 간 도박이 해당된다. 이전에는 유흥업소나 동호회의 사설업체 회원 간 도박을 허용하기 위해 면허를 신청할 필요가 없었고, 일정한 조건만 충족하면 가능했다. 그러나 변경된 법안에 따라 해당 업체는 면허를 신청하고 보유 자격을 평가받기 위한 심사를 받아야 한다.

클래스 라이선스 제도는 위험성이 낮은 것으로 평가된 도박 제품을 규제하기 위해 도입되었다. 명시된 조건을 준수하는 한 별도의 면허를 신청할 필요 없이 지정 도박 서비스를 제공할 수 있다. 여기에 해당하는 갬블링으로는 공익과 관련된 기회 및 복권 게임, 설문조사 관련 확률 및 복권 게임, 거래 촉진을 위한 확률 및 복권 게임, 모금 복권, 원격 확률게임, 우발적인 확률 및 복권 게임, 미스터리 박스가 있다.

사회적 도박 예외에 해당하는 활동은 이전 법률에서도 금지된 적은 없으며 싱가포르에서는 흔한 활동이지만 이에 대한 별도 규정을 둠으로써 특별히 승인되지 않은 모든 형태의 도박은 불법으로 간주될 수 있다. 가족 및 친구가 서로의 개인 주택에서 만나 도박을 하는 것은 용인된다. 해당 구성원은 동일한 가족 구성원이거나 서로 개인적으로 아는 개인만 참가자로 포함한다. 또한 (i) 도박에 참여하지 않는 사람에 의해, 사적 이익을 위해 (ii) 사업 과정에서의 홍보 등이 수행되어서는 안 된다.

한편, 게임기 등을 설치하는 공간에 대한 법률을 살펴보면, 「공공 오락 법(Public

197) 싱가포르, 2022년 중반까지 새로운 게임 규제 기관 설립(2022.2.15.). kaypoker 매거진,

Entertainment Act 1958)」[198]에서 공공 오락시설의 '지정된 시설'은 (a) 2015년 주류 통제(공급 및 소비)법에 따라 규정될 수 있는 주류 면허가 부여되는 장소 또는 건물 또는 (b) 오락 센터, 당구장, 컴퓨터 게임 센터 또는 기타 유사한 시설을 의미한다. 「계획법(Planning Act)」에 따르면 어뮤즈먼트 센터(Amusement Centre)는 (a) 오락(Entertainment)를 위해 잭팟 기계, 핀볼 기계, 비디오 게임기 또는 기타 유사한 게임기가 제공되는 건물을 의미한다. 그리고 (b) 비디오 게임 아케이드, 컴퓨터 게임 센터, 당구장 또는 볼링장을 포함한다.[199] 「공공 오락 법」에 따라 모든 해당 시설은 경찰이 발급하는 '공공오락면허(Public Entertainment License)'를 받아야 한다. '공공오락면허'에 해당되는 공간에는 어뮤즈먼트 센터, 컴퓨터 게임 센터, 확률 게임으로 경품을 주는 게임기가 있는 곳(예 크레인 게임기), 스킬이나 확률 게임으로 조직된 경쟁 등이 해당된다. 그러나 호텔 또는 쇼핑센터에서 조직된 스킬 게임 대회, 펀 페어(Fun Fairs)에서 운영하는 카니발 게임 호텔의 모든 컴퓨터 게임 센터는 해당 면허가 면제된다.[200]

나. 주 이용자 특성

글로벌 조사업체 Statista는 2022년 기준 싱가포르의 게임시장에는 총 250만 명의 이용자가 있으며(전체 인구 중 41.8%), 2026년까지 총인구의 46.5%인 290만 명까지 증가할 것으로 전망하였다. 전체적인 게임 소비 시간도 전반적으로 증가하고 있으며 코로나19 팬데믹을 거치면서 올해 싱가포르 콘솔 게임 사용 시간은 전년 49분 대비 44.9%(22분) 증가한 1시간 11분을 기록하기도 하였다.

Reportlinker에 따르면 세계 FEC시장 규모는 2021년 251억 1천만 달러로, 2022년 242억 4천만 달러로 12.7% 성장할 것으로 추산되며 2026년까지 393억 6천만 달러에 이를 것으로 보인다. 싱가포르에서는 여타 동아시아 국가처럼 자녀 교육에 대한 부모의

198) PUBLIC ENTERTAINMENTS ACT 1958, 2020 REVISED EDITION(2021년 12월 1일 개정, 2021년 12월 31일 발효.

199) PLANNING ACT (CHAPTER 232, SECTION 61) PLANNING (USE CLASSES) RULES R 2 G.N. No. S 371/2001 (2007년 10월 1일 개정).

200) Public Entertainment Licence: Guide for Business Owners(2019.10.31.).

관심이 매우 크고, 놀면서 무엇인가를 배우는 교육적 요소를 가미한 FEC에 대한 관심 역시 높다.[201] FEC는 소득과 교육 수준이 높고 가족 중심적인 문화가 발달한 싱가포르에서 외부 조건이나 날씨의 영향을 받지 않는 공간으로 주목받고 있다. Hasbro의 NERF Action Xperience는 싱가포르에서 시작한 FEC로 싱가포르의 성공을 바탕으로 영국의 Rocafella Leisure가 수입하기도 하였다.

다. 시사점

1) 점수보상형 게임의 인기

싱가포르의 아케이드게임센터와 FEC 매장에서 점수보상형 아케이드게임이 인기가 있는 이유는 다음과 같다.

- 게임의 다양성: 점수보상형 아케이드게임은 레트로 게임에서 첨단 기술이 도입된 게임까지 다양한 스타일과 테마로 제공된다. 이러한 다양성을 통해 플레이어는 자신이 좋아하는 게임을 선택할 수 있으며, 새로운 게임도 시도할 수 있다.
- 보상: 점수보상형 아케이드게임은 경품으로 교환할 수 있는 티켓을 제공한다. 게임 이용자는 가능한 한 많은 티켓을 얻기 위해 스킬을 갈고 닦으며, 이를 위한 성취감도 느낄 수 있다.
- 가족 친화적: 대부분의 점수보상형 아케이드게임은 모든 연령대의 게임 이용자에게 적합하도록 설계되어 가족 나들이 및 단체 행사에 인기 있는 선택이다.
- 사회성 함양: 점수보상형 아케이드게임 중에는 여러 플레이어와 함께 이용할 수 있도록 설계되어 있어, 게임을 여러 사람이 함께 즐기면서 사회성과 협동성 함양도 가능하다.
- 다양한 경품: 경품안내소에서 제공되는 경품은 저렴한 것부터 꽤 고가의 경품까지 다양한 종류가 구비된다. 특히 싱가포르의 FEC는 이 경품을 트렌드에 맞게 업데이트 하고 자체 굿즈를 제작하여 인기가 꽤 높다.
- 교육적 효과: 싱가포르는 여타 동아시아 국가처럼 자녀 교육에 대한 관심이 지대하며, 점수보상형 아케이드게임이 가진 특성 중 '미션을 수행하기 위해 스킬을 익

201) Switow, M(2021). Singapore FECs Flourish, Despite Pandemic Fun World. *IAAPA*

히며 이를 적절하게 보상하여 성취감을 높이고 더욱 노력하게 한다'는 기본 취지에 입각하였다. 노력과 이를 통한 성취감이라는 패턴은 교육적 효과와도 연관이 되기 때문에 부모들은 자녀가 게임을 통하여 이러한 패턴을 체득하는 것을 적극 지지하는 경향이 있다.

이러한 이유로 점수보상형 아케이드게임은 싱가포르의 아케이드게임센터 및 FEC에서 거의 빠짐없이 구비된 오락 시설이 되었다. 점수보상형 아케이드게임이 가진 다양성과 사회성 함양, 교육적 효과 및 계속적인 고객 유인 효과로 인해 현재 싱가포르의 아케이드게임 업계에서는 중요한 요소로 자리 잡았다.

2) 비즈니스 모델

싱가포르의 FEC가 수익을 창출하는 비즈니스 모델은 다음과 같다.

- 플레이당 지불(Pay-per-play): 이 모델은 고객이 참여하고 싶은 각 게임이나 활동에 대해 비용을 지불한다. 이것은 고객이 다른 게임에서 사용할 토큰이나 크레딧을 구매할 수 있는 아케이드 스타일 게임의 일반적인 모델이다.
- 시간당 지불(Pay-per-hour): 이 모델은 정해진 시간 동안 고객에게 고정 요금을 부과하며, 일반적으로 시간 단위로 고객이 해당 기간 동안 원하는 만큼 게임을 할 수 있다.
- 세션당 지불(Pay-per-session): 이 모델은 레이저 태그 또는 VR과 같은 특정 게임이나 활동에 대해 고정된 요금을 내도록 한다.
- 멤버십 프로그램: FEC의 게임 및 액티비티를 이용하기 위해 월별 또는 연간 요금을 지불하는 것을 말한다.
- 식음료: 싱가포르의 많은 FEC는 식음료를 고객에게 판매하여 수익을 창출한다.
- 경품: 일부 FEC는 게임 및 활동을 통해 얻은 티켓과 교환하여 경품을 제공하기도 한다.
- 이벤트: 많은 FEC는 기업 행사, 팀 빌딩 활동, 생일 파티 등의 단체 행사를 주최할 수 있는 시설도 제공한다.

상기의 싱가포르 FEC 비즈니스 모델은 미국과도 어느 정도 일맥상통한다. 다만, 싱가포르 FEC의 좀 더 특징적인 모델이 있다면, 80년대 아케이드게임센터에서 게임을 하던 세대의 향수를 자극하고 레트로 게임에 대해 흥미있는 젊은 세대에게 어필하는 방식이다. 국내에서도 이런 레트로 열풍이 오랜 기간 지속되는만큼, 다양한 레트로 게임을 구비하고 특정 게임군에 대해 고정된 요금을 내는 방식을 도입하는 것도 고려할만 하다.

제7장 점수보상형 아케이드게임 도임을 위한 제언

2022

KOCCA22-62

제7장 점수보상형 아케이드게임 도입을 위한 제언

본 연구는 점수보상형 아케이드게임에 대한 깊이 있는 이해와 글로벌 현황에 대해 조사하기 위해 진행되었다. 이를 위해, 현장조사, 문헌 연구와 국내외 전문가 인터뷰를 통해 점수보상형 아케이드게임의 개념 및 특징들을 파악하고 현재 점수보상형 아케이드게임의 글로벌 시장 동향에 대해 살펴보았다. 또한 점수보상형 아케이드게임의 사행성에 대한 규제에 현황에 대해 살펴보기 위해 다른 나라의 점수보상형 아케이드게임 관련 법령을 면밀히 비교 분석하였다.

1. 점수보상형 아케이드게임 동향

점수보상형 아케이드게임은 '100% 스킬'을 기반으로 하는 아케이드게임으로 '100% 스킬'을 바탕으로 한 게임 결과에 점수(포인트, 티켓)가 부여된다. 이러한 누적된 점수는 '경품'으로 교환 가능하며 경품의 종류는 과자류부터 작은 고무인형 등의 완구류, 문구류, 생활용품, 가전제품 등 다양하게 제공된다. 하지만 이 게임의 본질은 게임을 하는 즐거움에 중점을 두고 있다. 게임으로 얻을 수 있는 점수의 경우 1달러 당 1센트(각 국의 현지 통화로 변환하여 적용) 상당의 포인트로 제한되어 있으며, 그렇기 때문에 경품 그 자체는 게임을 하는 이유가 되지는 못한다. 점수보상형 아케이드게임은 게임을 하는 재미와 점수(티켓)를 얻는 성취감에 근간을 두며 가벼운 경품은 부가적인 즐거움의 개념으로 생각할 수 있다.

글로벌 아케이드 시장은 큰 변화를 겪었다. 2000년대 초 아케이드게임 시장은 비디오게임 중심이었다. 매출의 80%는 비디오 게임 중심으로 형성되어 있었으며 점수보상형 아케이드게임의 경우 시장의 20%만을 차지하며 작은 비중을 보였다. 하지만 2020년 대인 현재 시장의 판도는 크게 변화하였다. 아케이드 시장의 80%는 점수보상형 아케이드게임기가 차지하고 있으며, 비디오 게임의 비중은 20%에 불과하다.

이러한 시장 상황의 변화는 아케이드게임장 운영 방식이 변하였기 때문이다. 기존 아케이드게임장이 비디오 게임 중심의 게임센터로 이루어져 있었다면 시장은 보다

다변화 하여 게임기와 함께 가족들이 즐길 수 있는 복합공간 즉 가족형 복합여가공간(FEC)으로 진화하였다. 이는 게임센터가 볼링, 당구, 골프 등의 다른 스포츠와 식사를 하고 스포츠를 관람할 수 있는 공간, 그리고 생일, 모임 등을 진행할 수 있는 공간으로 자리매김하며 점수보상형 아케이드게임이 다른 산업군과 전략적인 관계를 형성했기 때문이다. 아케이드게임센터의 입지도 도심지나 대형 쇼핑몰, 극장, 리조트 등 다양하게 위치한다. 국내 아케이드게임센터의 경우 여전히 2000년대 초반에 머물러 있다. 여전히 비디오게임 중심의 오락실, 게임장의 형태로 운영 중이다. 또한 게임센터의 방문 고객 혹은 이용객 역시 청소년들이 가는 곳이라는 인식이 팽배하다.

국내 점수보상형 아케이드게임은 2006년 바다 이야기 이후 사행성 게임으로 규제되어 허가되지 않았다. 아케이드게임센터의 경우 비디오게임, 리듬게임, 레이싱 게임, 크레인 게임 등으로 구성이 되어 있으나 아케이드게임 시장은 2019년 코로나의 영향으로 더욱 위축되었고, 게임센터는 수는 더욱 감소세를 보였으며 게임시장의 침체는 아케이드게임기의 개발, 제조, 유통, 게임센터 운영 전반에 걸친 경쟁력 저하로 이어지고 있다.

국내에서 점수보상형 아케이드게임은 내수 시장이 없음에도 불구하고 수출 시장을 견인하고 있는 기술력 있는 업체들이 있는 특징이 있다. 현재 아케이드게임기를 개발, 제조, 생산하는 국내 업체는 미국, 유럽, 중동 등의 시장에 점수보상형 아케이드게임기를 수출하고 있다. 이러한 불균형한 상황은 게임개발 업체에 불필요한 부담을 야기한다. 게임기의 특성상 개발 이후 실제 필드 테스트를 통해 인컴 테스트 혹은 실제 게임기 운영에 대한 데이터가 필요하나 국내에서 점수보상형 아케이드게임기 운영이 불법인 이유로 수출국가에 샘플 기계를 발송하여 해당 국가에서 필드 테스트를 진행하고, 데이터를 받아야 한다. 아케이드게임기의 무게 혹은 부피에 따라 항공운송료 혹은 해상운송료 등이 많게는 수천만 원의 비용이 소요된다. 또한 고객사의 요청에 빠르게 대응하기도 어렵다.

국내 게임에 대한 심의 규정 및 절차와 인증에 소요되는 비용도 만만치 않은 현실이다. 특히 점수보상형 아케이드게임의 경우 사행 행위를 규제하는 규정이 까다롭고 절차가 부산에서만 이루어져 내륙운송에 따른 비용과 시간에 대한 불편이 발생하고 있다.

종합적인 심의와 안전 규정 절차에 대한 이중규제 문제, 그리고 검사 비용에 대한 개선이 필요한 상황이다. 한편 아케이드게임은 주요 이용 고객이 청소년임에도 불구하고 청소년유해시설로 지정되어 있다. 이는 산업군에 대한 부정적인 이미지와 함께 온라인 게임을 즐기는 PC방과도 차별적으로 개선이 필요하다.

2. 정책 현황 및 성과

현재 K-게임은 글로벌 4대 시장 중 하나이며, 국내 콘텐츠 산업에서도 게임산업은 절반의 비중을 차지하고 있다. 하지만 현재 국내 게임시장은 온라인 플랫폼에 치우쳐져 있으며 아케이드게임의 경우 전체 게임 시장의 1.3%에 불과하다. 게임 산업의 정책적 지원과 사업 역시 온라인 게임 산업에 편중되었기에 이러한 상황이 나타났을 것이다.

<표 74> 2021년 국내 게임 플랫폼 시장 규모 및 점유율

구분	매출액	점유 비율
PC 게임	56,373	29.5
모바일 게임	121,483	63.6
콘솔 게임	10,520	5.5
아케이드게임	2,733	1.4
소계	170,520	100.0

*자료: 출처 한국콘텐츠진흥원(2022), 게임백서 재구성 (단위: 억 원, %)

게임산업은 게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임산업법)에 의거한 게임산업 진흥 종합계획(2020-2024)을 수립하였다. 2020년 발표된 종합계획은 ‘세계게임은 선도하는 한국 게임산업’ 을 비전으로 ‘4대 전략 16대 과제’ 를 시행하고 있다. 이번 게임산업 진흥 종합계획에서는 아케이드게임에 대한 문제점으로 사행성 우려에 따른 규제로 인한 시장 침제를 꼽았으며 반면 수출에서 강점을 보인다고 분석하였다. 시의성을 잃은 아케이드 관련 규제들이 산업의 발전을 막고 있으며 산업 경쟁력 강화를 위한 재검토를

위한 정책을 추진하였다. 하지만 16대 과제 중 아케이드게임과 관련한 직접적인 과제는 1-2. 아케이드게임 사행 방지 및 규제 혁신에 불과하다.

<표 75> 게임산업 진흥 종합계획(2020-2024) 4대 전략 16대 과제

추진전략	세부과제
1, 적극적인 규제·제도 개선으로 혁신성장 지원	1-1. 전향적 규제 개선으로 온라인·모바일 게임 성장지원
	1-2. 아케이드게임 사행화 방지 및 규제 혁신
	1-3. 게임이용자 권익 보호를 위한 제도 개선
	1-4. 민·관 협력 체계 구축 및 공공기관 역할 재정립
2. 창업에서 해외시장 진출까지 단계별 지원 강화	2-1. 창업 및 중소기업 성장을 위한 체계적 지원 확대
	2-2. 게임콘텐츠분야별 맞춤형 제작 및 사업화 지원
	2-3. 해외 진출 지원 및 수출시장 다변화
	2-4. 기능성 게임 등 제작 지원으로 게임생태계 다양성 제고
3. 게임의 긍정적 가치 확산 및 이스포츠 산업 육성	3-1. 게임에 대한 인식 제고 및 교육 내실화
	3-2. 과몰입 대응 체계 개선 등 올바른 게임문화 조성
	3-3. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대
	3-4. 이스포츠 국제 표준 정립 등으로 세계 이스포츠 선도
4. 게임산업 기반 강화	4-1. 게임 관련 법령 전면 재정비
	4-2. 중소게임기업 투·융자 확대
	4-3. 창의인재 양성 및 신기술 활용 지원
	4-4. 게임 문화 인프라 확충

동 계획에서는 1-2. 아케이드게임 사행화 방지 및 규제 혁신을 위한 실행 과제로 ①아케이드게임장 사행화 방지 제도개선 ②기관 협력을 통한 사후관리 강화 ③아케이드게임 관련 규제 혁신 ④게임장 경품관련 제도 개선 ⑤시험용 게임 제도 개선을 추진하고 있다.

〈표 76〉 아케이드게임 사행화 방지 및 규제 혁신 과제

구분	내용
아케이드게임장 사행화 방지 제도 개선	(자동진행 금지)자동진행장치 금지 (영업제한)불법 영업 방지를 위한 영업제한 강화 (사행행위조장 게임 지정제도)사행행위 조장 및 운영 가능성이 있는 전체이용가 게임에 대해 사전에 등급분류 제한 추진
기관간 협력을 통한 사후관리 강화	(단속 실효성 제고) 불법 개·변조 게임물에 대한 규제 강화 (통합관리 시스템) 지자체, 검·경, 국세청 등 게임장 관련 정보 통합 제공
아케이드게임 관련 규제 혁신	(이동형 체험서비스) 규제 샌드 박스 과제료 '이동형 VR 트럭·버스 체험서비스' 도입 후속 조치 (복합 가족놀이 공간(FEC)) '복합유통게임제공업'의 요건인 pc방 또는 청소년게임제공업의 면적 비율 하향 조정
게임장 경품 관련 제도 개선	(지금기준·종류 개정) 이용자 만족도 제고 및 건전한 아케이드 산업 활성화를 위한 지급 기준 현실화
시험용 게임 제도 개선	(유료화) 시험용 아케이드게임 이용 유료회(인컴테스트) 도입, 신제품 개발 및 수·출입시 시장성 및 수익성 판단 지원 (시험실시 기준 개선) 편법적 활용 방지를 위해 시험용 아케이드게임 시험실시 기준 개정

문화체육관광부는 2020년 12월 1일 아케이드게임 경품 지급 기준을 인상하는 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 및 시행규칙 개정안을 공포·시행 발표했다.

- 아케이드 경품 지급 기준 5천 원에서 1만 원으로 인상
- 아케이드 시험용 게임물을 유상으로 이용할 수 있도록 게임이용요금 무상 규정 삭제(실시 기간 및 장소 등 일부 관련 기준 조정)
- 게임물 사업자 교육실시 업무를 지자체 외 게임물관리위원회를 추가하여 협회 또는 단체에 위탁 가능
- 게임산업법상 복합유통게임제공업을 영위하기 위해서는 전체 영업면적에서 인터넷컴퓨터게임시설제공업(일명 PC방) 또는 청소년게임제공업의 면적비율이 50% 이상이었으나 게임과 음식, 쇼핑 등 다양한 여가문화와 결합된 복합문화 공간을 위해 20%로 조정
- 게임물 관련 사업자 교육을 집합교육 방식에서 온라인 교육 가능하도록 개선
- 교육 이수 의무 위반 시 행정처분과 과태료의 중복 규제에 대한 지적에 의해 과태료 부과로 개정

문화체육관광부와 게임물관리위원회는 9월 27일 미국 아케이드게임협회(이하 AAMA, American Amusement Machine Association)와 아케이드게임 활성화를 위한 업무 협약을 체결했다. 이번 업무협약은 아케이드 게임 주요 현안에 대한 공동 조사 연구와 전문가가 양성 교육에 대한 협력 관계 유지 등에 대한 내용을 골자로 한다.

미국 등 게임 선진국에서는 이미 오래전부터 점수보상형 아케이드게임이 식당(F&B), 스포츠(볼링,당구)와 결합하여 가족형 복합여가공간으로 정착되어 왔다. 게임위는 이번 업무협약과 시범사업을 통해 새로운 가족형 게임센터 조성을 목표로 게임장의 효과성을 재검토하여 국내 아케이드게임 산업의 긍정적 이미지를 제고할 예정이다. 미국의 경우 점수보상형 아케이드게임에 대한 법적 규제보다는 아케이드게임협회를 중심으로 게임 제조사와 운영업체들이 자체적인 교육을 진행하고 '행동강령(Code of Conduct)'를 제정하여 스스로 윤리적인 부분을 엄격하게 관리하고 있다.

현재 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제유예(규제샌드박스) 제도를 통해 4개의 시범사업장을 선정하여 운영하고 있다.

3. 법적 정의 및 법제 동향

국내외 법에서는 아케이드게임에 적용되는 법령들을 살펴보고자 하였으나 아케이드게임(arcade game, amusement game)과 점수보상형 아케이드게임(redemption game)에 대해 구체적으로 명시하고 있는 법령을 찾기는 어려움이 있었다. 그중 미국의 주와 싱가포르에서의 확인된 국내에서 문제가 되는 사행성과 아케이드게임의 경품 가격과 스킬 등에 대해 조사하였다.

(국내) 게임물에 대한 정의는 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할수 있게 하거나 여가 선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있는 영상물이나 기기 장치를 말한다. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」사행 행위는 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적인 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익을 주는 경우를 말한다. 또한 게임사업법은 사행성의 의미에 관한 정의 규정을 두고 있지 않으나 베팅이나 배당을

내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물.... 카지노와 이를 모사한 게임물...로서 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 '사행성' 게임물로 정의하고 있다.

(미국) 플로리다 주법령은 범죄-도박 조항에서 '도박은 장소나 장치에 상관없이 우연적인 방법으로 결과가 발생하는 게임에 참여하는 것'으로 정의하였으며 우연이란 '플레이어의 승패를 운영자가 조작할 수 있도록 설계 또는 개조된 게임 제어 장치를 의미한다. 가족 오락 게임법에서 '오락 게임 또는 오락 기계'에 '포함되지 않는' 기계에 대해 정의하고 있으며 '상품'은 현금 또는 현금등가물로 교환할 수 있는 것은 '포함하지 않는다'고 말한다.

점수보상형 아케이드게임에서 가장 주목받을 만한 항목은 경품의 가치에 대한 제한 규정일 것이다. 플로리다 주법령에서는 리뎀션 가치에 대해 '최대가치의 100배 이하의 도매 원가를 가진 단일 품목 또는 하나 이상의 품목을 상환할 수 있는 쿠폰 혹은 포인트를 적립' 할 수 있다고 규정하고 있다.

또한 일리노이 주의 오크포레스트 시에서는 '도박에 포함되지 않는 유형의 게임'에 점수보상형 아케이드게임을 포함하고 있다. 점수보상형 아케이드게임은 '싱글 플레이어 또는 멀티 플레이어 오락 장치로, 그 목적은 공을 던지거나, 구르거나, 볼링, 쏘거나, 배치하거나 추진하는 것으로 디스플레이에서 생성된 물리적 또는 컴퓨터인 기타 물체....를 의미' 한다고 정의하며 아래의 조건에 대하여 규정하고 있다. 점수보상형 아케이드게임은 오직 비현금성 상품만 포함해야 하며 그 가치는 25달러를 초과하지 않아야 한다고 규정한다.

- 게임의 결과는 주로 플레이어의 스킬에 의해 결정된다.
- 상품의 수여는 전적으로 플레이어가 게임의 목적을 달성했거나 플레이어의 점수에 따라 결정된다.
- 상품 경품만 수여된다.
- 장치의 단일 플레이에 대한 티켓 또는 토큰 대신 수여되는 상품의 도매 가치는

$25를 초과하지 않는다.

- 장치의 단일 플레이에 대해 더 큰 가치의 상품을 교환하기 위해 플레이어가 누적할 수 있는 티켓, 토큰 및 기타 가치 표시의 교환 가치는 $25를 초과하지 않는다.

또한 게임 운영자는 반드시 플레이어의 실력에 따라 결과가 달라지는 게임을 진행해야 하며 "중요한 수준의 스킬"에 대해 '①플레이어의 신체적 또는 정신적 능력은 게임의 결과를 결정하는 데 중요하고 필수적인 역할을 한다. ② 평균적인 선수의 성공률은 반복적인 경기나 연습으로 향상 가능한' 것을 의미한다고 규정하고 있다.

미국에서 가장 엄격한 법을 보유한 텍사스의 경우 동전 투입식 기계에 '스킬 또는 오락용 코인 작동 기계(SKILL OR PLEASURE COIN-OPERATED MACHINES)도 포함'된다고 언급하고 있으며, 점수보상형 아케이드게임기계(Amusement Redemption Machine)란 '스킬과 우연의 조합으로 결과가 도출되는 동전을 넣어 사용하는 기계로써, 게임 플레이 이용권 외에 비현금성 상품등을 얻을 수 있는 기계'로 '② 상품 등 보상의 가치는 현금이 아닌 상품이며, 한번 게임을 플레이하는 금액의 10배 이하 또는 도매가 5$ 중 적은 금액'으로 규정하였다.

(싱가포르) 싱가포르 정부는 게임관련 법규에서 사행성 방지를 강력하게 표방하였다.

도박을 강력하게 규제하고자 하는 노력의 일환으로 2022년 8월에는 새로운 도박 통제 법안(Gambling Regulatory Bill)이 발효되었는데, 이 법안에서 도박이라는 용어를 더 광범위하게 수정하고 정의하였다. 기술 및 트렌드의 발전에 따라 '진화하는 도박 환경'에 적절하게 대응하기 위한 총체적이고 일관된 방식으로 대응하려는 것이다.

이 총체적인 법안에 따라 기존에 4개의 규제 기관으로 운영하였던 도박 규제의 주체도단일 기관인 '도박 규제 당국(Gambling Regulatory Authority)'으로 통합하여 합리적이고 효율적으로 운영한다.[202] 그리고 도박을 위험성에 따라 갬블링 활동을 다음의 세 등급, 즉 (i) 라이선스 제도(The Licensing Regime) (ii) 클래스 라이선스 제도(The Class-Licensing Regime) (iii) 사회적 도박 예외(The Social Gambling

202) Gambling Regulatory Authority of Singapore Bill. (2022.2.14.개정).

Exception)로 나누어 관리하고자 한다.

싱가포르의 법안에서 정의하는 갬블링은, 내기(betting), 게임 활동 참여와 관련된 것, 혹은 복권 등에 참여하는 것을 말하며, 이 중 게임 활동은 상품을 얻기 위해 확률 게임을 하는 것을 말한다. 확률 게임은 (i) 확률 요소와 스킬 요소를 모두 포함하는 게임; (ii) 최상의 스킬로 제거할 수 있는 확률 요소를 포함하는 게임; 또는 (iii) 확률 요소가 포함된 것으로 제시된 게임을 일컫는다. 같은 이유로 인형 뽑기 등의 크레인 게임은 위험도가 낮은 도박 제품으로 분류되어 상품액을 100S$로 제한하는 등의 내용이 2023년부터 적용될 예정이다.[203]

도박관리법에 따라 금융상품 투자 등 MHA가 도박상품 취급 의사가 없는 상품은 다루지 않지만 기존 베팅상품과 신흥 베팅상품을 전면적으로 도박을 정의한다. 또한 친구 및 가족 간의 "사회적 도박"에 대한 면제를 제공하고 슬롯머신, 싱가포르 조합(Singapore Pools) 상품, 위험이 낮은 도박 관행을 위해 상품을 개별적으로 허가하지 않아도 되는 등급별 허가제를 도입한다. 특히, 처음으로 대리 도박과 미성년 도박을 모두 형사 처벌할 것이라고 규정한다.[204]

IAAPA에서 만난 글로벌 아케이드게임 업체와의 인터뷰를 통해 그들은 확률 게임과 스킬 게임의 구분에 대해 싱가포르 법안에 의거하여 설명하는 경우가 많았다. 도박에 대한 강력한 규제와 게임산업의 발전 저해를 최소화하기 위한 균형을 찾기에 적절하다는 것이다.

> "싱가포르에서 최근 게임관련 법안을 개정하였는데, 싱가포르 법안을 벤치마킹할 필요가 있다. 싱가포르에서는 갬블링과 오락을 하는 방식을 구분하였으며 경품을 100달러로 제한하였다."
>
> -LAI CEO 인터뷰 (2022.11) -

203) Rajah & Tann Singapore LLP.(2022). Gaming Law 2022.

204) *싱가포르, 2022년 중반까지 새로운 게임 규제 기관 설립*(2022.2.15.).

위에서 살펴본 바에 따르면 점수보상형 아케이드게임에 대한 규정은 네거티브 방식으로 규정되어 있으며 '우연한 방식'에 의한 사행성이 아닌 '스킬'에 의거한 게임을 의미한다. 또한 보상으로 지급되는 경품은 '상품'으로 제공되며, '현금'과 '현금성 상품'은 불가하다는 것을 알 수 있다. 점수보상형 아케이드게임에서 중요한 '스킬' 이며 이것은 플레이어의 신체적 또는 정신적 능력이 게임의 결과에 중요한 영향을 미치는 것으로 평균적인 플레이어가 반복적으로 경기나 연습하여 '향상 가능한' 것으로 정의한다. 상품의 가치는 주별, 혹은 지역별로 차이가 있으나 공통적으로 투자한 금액 '이하'로 규정하여 도박, 갬블과는 엄밀히 구분하고 있다.

4. 정책 제언

국내 아케이드게임 산업은 약 30년의 오랜 역사를 가지고 발전해 왔으나, 바다이야기 사태 등을 겪으면서 부정적 인식과 불신이 깊어졌다. 게임의 낮은 사회적 위상은 역기능의 문제뿐만 아니라 인력, 투자, 제작 여건 등 산업 전반에 부정적 영향을 미치게 되어 결국 경쟁력을 상실하게 만드는 요인이 되었다.

이러한 상황을 타개하기 위해 본 보고에서는 국내·외 아케이드게임 산업 전반에 대한 조사와 점수보상형 아케이드게임의 조사를 진행하였다. 앞서 살펴본 바에 따르면 국내 아케이드게임 산업 침체는 결국 공간의 문제이다. 여러 악재로 인해 아케이드게임센터 등 아케이드게임을 할 수 있는 공간이 사라졌으며, 게임문화의 단절이 발생하였다. 문화의 단절은 결국 산업의 침체를 가속화시키며 현재에 이르렀다. 두 번째로 산업 침체의 원인은 기존의 제한적인 운영방식과 고객층에 있다. 10대, 20대 젊은이를 대상으로 했던 아케이드게임 센터와 혹은 성인을 대상으로 하는 게임센터의 문화적인 차이는 결국 어린아이들의 놀이문화 혹은 음지의 성인문화라는 이분법적 시각에 머물러 있었으며 이로인해 안정적인 산업 모델을 제시하기엔 어려움이 있었다. 또한 또래 집단의 놀이 문화로 이어지는 고객층의 특징적인 모습은 고려의 대상이다. 세 번째로 다른 문화 산업과의 연계 어려움을 들 수 있다. 우리나라는 드라마, 영화 그리고 온라인 게임 등 다양한 콘텐츠 산업의 발달과 함께 전례 없는 소프트파워 강국으로 부상하고 있다. 하지만 이러한 문화적 역량과 혜택이 아케이드게임 산업에까지 미치지 못하고

있는 실정이다. 앞서 전시회에 등 방문을 통해 살펴본 바에 따르면 아케이드게임기 개발의 눈에 띄는 점은 다양한 IP를 활용한 게임들이었다. 유명 영화와 드라마들을 게임화하여 실제 드라마와 영화 속의 주인공이 된 듯한 기분을 느끼게 하는 것은 아케이드게임의 고객층을 다양화 할 수 있는 주요한 요인이 될 수 있으며 국내의 문화적 역량을 아케이드게임 산업에 도입할 수 있는 방안이 필요하다.

현재 해외의 아케이드게임 산업은 온라인게임 산업의 강세속에 오프라인 게임의 강점인 공간 중심의 산업으로 진화해 왔다. 아케이드게임은 플레이 자체의 즐거움을 제공하며 다른 장르와 결합하여 오락 공간의 시너지를 발생시킬 수 있는 주요한 요소로 자리매김하였다. 또한 가족형 복합여가시설의 한 형태인 FEC는 아케이드게임 산업이 지속할 수 있는 한 모델로 제시되어왔다. 이에 본 보고서에서는 FEC를 조사하여 가족형 복합여가시설을 아케이드산업의 발전을 위한 한 방향으로 제시하고자 하였다. 하지만 조사 결과 미국 등 국가의 아케이드게임 산업은 국내보다 긴 역사를 가졌으며 어린 시절부터 자연스럽게 접하여 성인이 되어서도 즐기는 게임문화를 형성하는 등 국내와는 다른 양상을 보였으며 또한 또래 집단 혹은 친구들과 방문하는 우리나라의 게임문화와는 다르게 가족들이 함께 방문하는 공간으로 인식되고 있다. 이러한 인식과 문화적인 차이는 해외 사례를 그대로 답보하는 것이 아닌 부분적이 벤치마킹이 필요하다는 점과 한국형 FEC, 즉 가족형 복합여가시설 모델의 필요성이 명확해 진다.

한국형 FEC 모델 제시를 위해 가장 먼저 이루어질 핵심적인 부분은 운영자의 자유에 의한 형태이다. FEC 모델은 한가지 형태가 아닌 다양한 오락 시설이 어울려 제시되고 있으며 중심 생각은 '다양한 연령의 사람들이 함께 즐길 수 있는 곳' '함께 시간을 보낼 수 있는 곳' 이다. 식음료와 아케이드게임 등을 기본 구성과 더불어 각 입지에 따른 이용고객의 특성을 고려한 운영이 필요하며 민간 기업의 개성에 따라 다양한 형태로 제시될 수 있을 것이다. 한국형 FEC는 아케이드게임과 국내의 또래 문화의 이용자 특성을 고려한 이벤트와 더불어 가족들이 모두 함께 즐길 수 있는 공간으로 인식이 확장될 수 있을 것이다. 정부에서 제시할 수 있는 FEC 모델에는 한계가 있으며 민간 기업들이 다양한 형태의 FEC 모델로 발전시키는 것이 아케이드게임 산업의 활성화에 도움이 될 것이다.

두 번째로 지방자치단체와 협력하는 모델을 제시하고자 한다. 현재 점수보상형 아케이드게임에 대한 시범사업의 운영은 점수보상형 아케이드게임기의 사행성 판단에 매몰되어 있어 아케이드게임의 재미나 즐거움은 등한시 여겨지는 한편 적절한 FEC 운영에 대한 내용을 판단하기엔 어려운 상황이다. 현재 지방 소멸에 대한 문제는 심각한 사안이며 각 지자체에서는 인구 유입을 위한 산업 유치를 위해 골몰하고 있다. 또한 강원도의 레고랜드의 경우와 같이 엔터테인먼트 산업은 지방 활성화의 또 하나의 방편으로 여겨진다. 이에 지방자치단체와 협력한 모델을 제시하여 가족형 복합여가시설로서의 FEC 운영에 대한 시범사업으로 변환하는 방안을 제시할 수 있을 것이다.

마지막으로 한국형 FEC 모델은 한류 문화를 즐길 수 있는 공간으로 제시하고자 한다. 한류열풍과 더불어 국내 문화콘텐츠의 IP를 사용한 아케이드게임기의 개발과 더불어 공간 역시 한류를 즐길 수 있는 곳으로 구성한다면 다양한 이용자층을 확보할 수 있을 것이다. 한국관광공사에서 조사한 ‘2021 잠재 방한여행객 조사’ 결과 중국인의 경우 향후 3년 내(~2024년) 한국을 방문할 의향이 있는 중국인의 경우 1순위 답변은 문화/체험 즐길 거리가 많아서(11.1%), 먹을 거리가 많아서(11.6%), ‘쇼핑할 것이 많아서(11.0%)’ 순으로 나타났다. 한국의 전통문화를 즐기고 체험할 수 있는 여행이 아닌 현대의 문화 역시 체험할 수 있는 공간으로 구성한다면 코로나 기간 높아진 한국의 콘텐츠 인기와 더불어 해외 관광객 유치에 도움이 될 것이다. 이러한 가족여가공간 문화를 위해 아래와 같은 정책적 지원이 필요하다. 이에,

첫째, 인식 개선에 대한 필요성

아케이드게임에 대한 사회의 부정적 인식으로 인해 해당 산업에 부과되는 과도한 규제가 용인되는 경향도 있다. 대표적인 것이 아케이드게임의 주 이용자층인 청소년들의 유동이 많은 학교 주변에 원칙적으로 아케이드게임센터의 설치가 불허되는 것이다. 이는 기본적으로 아케이드게임을 유해한 것으로 보는 시각 때문이다.

시장이 활성화되려면 아케이드게임이 긍정적인 것, 하고 싶은 것으로 적극 수용되어야 하는데, 현재 국내 아케이드게임업계는 그 단계까지 나아가기는커녕, 아케이드게임이 그리 나쁜 것이 아니라는 소극적 수용만이라도 이루어지기를 원하는 상태에 있다

아케이드게임 산업 활성화를 위해서는 선행되어야 할 것은 청소년유해시설로 지정되어 있는 일반게임업소와 복합여가공간으로서의 아케이드게임장을 구분하는 것이다. 현재 청소년용 아케이드게임이 성인용 아케이드게임과 동일한 법규로 지정되어 있어 청소년유해시설로 관리되고 있다. 복합여가공간으로서 가족들이 모두 함께 즐길 수 있는 공간으로 자리매김하기 위해 청소년유해업소와 관련된 법령, 규정의 개정을 제언한다.

둘째, 체험의 공간으로서의 공간 마케팅

코로나19 팬데믹은 전염병이 일상생활을 어떻게 송두리째 변화시킬 수 있는지를 보여주었다. 바이러스의 예기치 않은 습격에 757일 동안 미증유의 사회적 거리두기가 지속되면서 자연스러운 일상이라고 생각했던 삶이 일변하였다. 외부 활동과 모임이 급격히 제한되고, 각급 학교에서는 비대면으로 수업이 진행되었으며, 온라인 회의가 일상화되었다. 거시적으로는 세계화와 글로벌 거버넌스가 위축되었으며, 산업 구조는 재편되고, 언택트 문화가 강화되었다.

그러나 타인과의 접촉을 줄이는 비대면의 요소가 증가되었다고 해서 인간이 대면의 삶을 포기하기는 어렵다. 생물학자 최재천이 지적하였듯이 인류는 비대면보다 대면에 익숙한 존재로 진화해 왔다. 그는 코로나 이후 가족 단위 유대가 더 강화되며, 믿을 수 있는 존재로 이루어진 공동체도 결속도 단단해 질 것이라고 예상하였다.[205] 실제로도 사회적 거리두기가 해제된 이후에 조사한 통계청 자료를 보면, 응답자의 절반 이상이 앞으로도 친목・사교모임이 늘어날 것이라고 전망했다.[206] 이런 현상은 소비 성향에서도 보이는데, 거리두기가 해제된 4월 4주차(4월 18~24일) 한 카드 회사의 카드 이용 건수 증감률을 조사한 결과 주점, 노래방, 놀이동산, 레저타운 등 코로나19 상황 속에서 비교적 이용이 제약됐던 곳들에서 소비가 집중됐다.[207] 팬데믹으로 억눌렸던 대면과 교류에 대한 욕구가 표출된 것이다.

코로나의 영향과 소비침체는 오프라인 공간의 경쟁을 더욱 심화시켰으며, 공간 혁신의

205) 이정훈(2020.05.08.). [인터뷰]`백신·비대면·디지털`…최재천 교수의 코로나 키워드. 이데일리.
206) 서은수(2022.12.23.). [뉴있저]거리두기 해제 후 첫 연말...어떻게 달라졌을까?. YTN.
207) 박철근(2022.04.22.). 사회적 거리두기 해제 1주... '보복소비' 몰린 곳 보니. 이데일리.

중요성에 대한 인식이 증가하였다. 오프라인 공간은 온라인 공간에 머물러 있는 소비자들을 외부로 불러내기 위해 '머물고 싶은 공간'을 만드는 것에 더욱 심혈을 기울이고 있다[208]. 팬데믹으로 해외여행이 어려운 상황에서 소비자들은 이동 가능한 범위에서 이색적인 공간과 즐길 수 있는 공간을 찾기 시작했으며, 이러한 수요에 대한 대응으로 기업들은 '소비의 공간'이 아닌 '체험의 공간'으로서의 공간 마케팅 전략을 펼치고 있다.[209] 긍정적인 인식을 위해서는 게임센터가 복합여가공간으로서 자리매김할 수 있도록 점수보상형 아케이드게임이 아닌 공간에 대한 홍보를 진행해야 한다. 가족들이 머물 수 있는 공간 모두가 즐거운 공간으로 구성되어야 한다. 이를 위해 먹는 즐거움과 게임과 체험의 즐거움이 모두 충족되어야 하며 체험형 이벤트와 각종 자체 행사를 기획 운영하는 것이 필요하다.

현재 국내에서는 FEC와 동일한 운영 전략을 위해 복합적인 놀이 시설이 아닌 숍 인 숍 개념의 공간으로 쇼핑몰 내 입점하고 있다. 가족들이 모두 참여 가능한 공간이라는 점에서 FEC 와 유사하나 쇼핑, 영화 관람 등 다른 목적으로의 방문은 시장 형성에 한계가 있다. 현재 운영 중인 게임 센터의 모델을 다양화하여 도심이 아닌 다양한 규모의 시설이 될 수 있는 방안이 필요하다. 점수보상형 아케이드게임을 위주로 한 FEC 운영에는 아래의 요소들이 포함되어야 한다.

[그림 81] '먹고, 마시고, 즐거운' FEC 운영

- 게임 공간
- 식음료 공간

208) 장창(2022.04.12.). [경제/비즈니스], 오프라인 공간의 혁신 : 머물고 싶은 공간을 만들다, INSIGHT OUTSIGHT

209) 김현민(2022.06.04.), 이색공간, 소비자의 시선을 사로잡다., 소비자평가

- 기타 놀이 공간
- 상품/경품 공간
- 운영 규정
- 보상 규정

이를 위한 복합여가공간 지정과 이용에 대한 법률이 필요하다. 현행 법률로는 아케이드게임, VR, 전자 스포츠 등 다수의 게임에 대한 기타유원시설업, 게임제공업, 스포츠시설업 등 사업장별 개별적인 신청이 필요하며, 특히 각 복합여가공간에 필수적인 식음료까지 추가되면 이는 더욱 복잡한 상황이 된다. 이에 복합여가공간으로서의 매장운영이 가능하도록 이를 총괄할 수 있는 법령 제정을 제언한다.

셋째, 복합여가공간 운영관리 방안 마련

통계청의 '국민 삶의 질' 지표에 따르면, 2022년 9월 1일 현재 전반적으로 전기대비 최근 측정값이 삶의 질이 개선된 방향으로 변화하였지만, 악화된 항목 중 눈에 띄는 것이 바로 '여가생활만족도'이다.[210] 여가활동은 개인의 삶의 만족도를 향상시키고 삶의 질을 증진시키는 데 중요한 부분이다. 과거에 비해 우리나라의 여가활동은 다양해지고 만족도 역시 조금씩 증가하고 있지만 2019년에서 2021년 코로나를 겪으면서 여가생활만족도가 주춤한 것을 볼 수 있다. 또한 2021년 '국민여가활동조사'에 따르면 현재 여가가 불만족스럽다고 응답한 응답자의 불만족의 이유로는 시간 부족(47.8%)과 경제적 부담(28.1%)이 가장 많았고, 그 밖에 여가 정보 및 프로그램 부족 (7.5%), 여가 동반자 부족(4.7%), 이전 경험 부족(4.3%), 여가시설 부족(3.4%) 등의 이유가 있었다.[211]

이러한 가운데 가족의 건전한 여가활동을 위한 오프라인 공간의 재발견을 목표로 도입하고자 하는 산업모델이 바로 아케이드게임 센터 등의 오락시설을 식음료(F&B) 산업과 융합한 가족형 복합여가시설(FEC)이다. 사실 아케이드게임 센터는 1980년대 한국의 뒷골목의 경관을 형성하면서 음지 문화로 폐쇄적으로 운영되었다. 이런 폐쇄성은 오락실의 주요 이용객인 청소년 문제를 유발시키기도 했지만, 이는 게임 콘텐츠 자체의

210) 통계청(2022). 국민지표체계. 2022.9.1.
211) 통계청(2022). 한국의 사회 동향 2022

문제가 아니고 폐쇄적인 공간의 문제였다. 상황이 이렇다 보니 한국의 전자오락실은 문화적인 공간이 아닌 관리와 규제의 대상으로 여겨졌고, 문화체육부가 아닌 보건사회부(지금의 보건복지부)의 감시하에 놓여있었다.[212] 그러나 원래 아케이드게임이란 말은 식당 선술집, 그리고 가족용 오락 공간이 놓인 기기라는 맥락에서 유래했다. 따라서 그 단어 자체는 공간의 개방성을 품고 있다. 오며 가며 가볍게 즐길 수 있는 게임, 온 가족이 즐겨도 무방하다는 뜻이 그 단어에 담겨 있다.[213]

이에 복합여가공간에 대한 정부의 규정은 최소화하고 기업들의 자체적인 운영방안과 문화 형성을 독려할 수 있는 방안으로 진행되어야 한다. 앞서 조사한 바와 같이 점수보상형 아케이드게임과 FEC를 운영은 운영자의 윤리의식을 기반으로 한다. 이에 스스로 건강한 문화가 형성 될 수 있도록 지원하는 방안을 추진하도록 제언한다.

○ 협의체 구성과 행동강령

먼저 점수보상형 아케이드게임과 게임센터 운영에 대한 자체적인 행동강령을 제정, 시행할 수 있는 협의체 구성이 선행되어야하며, 운영에 대한 중의를 모아 행동강령을 수립하고 이에 대한 자체 자정작용을 할 수 있는 프로세스를 구성한다.

○ 전자결제 시스템과 e-카드 사용

또한 전자결제 시스템 사용을 통해 게임에 관한 내용을 투명하게 관리하여 아케이드게임 시장이 산업화 될 수 있도록 한다.

○ 페이아웃에 대한 개념 정립[214]

현재 사용되고 있는 페이아웃은 여러 개념이 혼용되어 의사소통 시 오해가 생길 수 있다. 이에 대한 정의를 명확히 하여 정부와 기업간의 인식의 차이가 없도록 한다.

---

212) 이상우(2021). 『게임,게이머,플레이』. 자음과 모음

213) 박해천, 서동진 등 저(2008). 『한국의 디자인02:시각문화의 내밀한 연대기』.디플

214) Seninky, F.(2016) Everything You Need to Know About Coin-Operated Games in Hotel Indoor Waterparks

〈표 77〉 점수보상형 아케이드게임 페이아웃의 정의와 예시

구분	내용
기본공식	승률(%) = 지급된 티켓의 현금 가치 x 100 / 모든 보상 게임의 총 총 수익
적중빈도	적중 빈도(%) = 승리 횟수 x 100 / 총 시도
개별 티켓 페이아웃	개별 티켓 페이아웃(%) = 게임에서 지급된 티켓의 현금 가치 x 100 / 해당 게임의 총 수익
평균 티켓 페이아웃	티켓 평균 페이아웃(%) = 모든 보상 게임에서 수여된 모든 티켓의 총 가치 x 100 / 모든 점수보상형 아케이드게임의 총 수익
매장 페이아웃	매장 페이아웃(%) = 사용된 모든 티켓의 가치 x 100 / 모든 게임의 총 수익

출처 : Seninky, F.(2016)

페이아웃은 지급된 상금(티켓이나 경품) 비용을 게임 플레이 수익으로 나눈 값으로 각 티켓의 금액 가치를 결정하는 데 중요한 요소이다. 페이아웃은 손님에게 제공하는 가치이며, 판매 비용이 손익분기점에 도달할 때 페이아웃(게임에서 배출된 티켓)과 판매 비용(경품교환소에서 교환된 상금 가치) 사이의 관계를 이해할 수 있는 중요한 관리 도구이다.

티켓 당 페이아웃률은 게임에서 지급된 티켓 가액을 게임 플레이 총 수익으로 나눈 값으로 수식으로 표현하면 다음과 같다.

$$\text{개별 티켓 페이아웃}(\%) = \frac{\text{게임에서 지급된 티켓 현금가치}}{\text{게임의 총수익}} X100$$

매장의 페이아웃률은 지급된 모든 티켓의 현금 가치, 혹은 지급된 모든 경품 가치를 전체 점수보상형 아케이드게임기의 총 수익으로 나눈 값으로 매장의 수익 구조 관계를 판단할 수 있는 중요한 지표이다.

$$\text{매장 페이아웃}(\%) = \frac{\text{지급된 모든 티켓의 현금가치}}{\text{전체 게임의 총수익}} X100$$

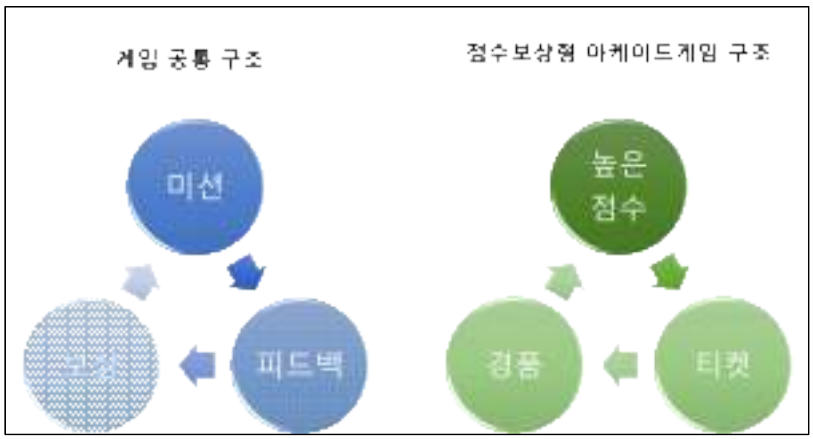
업체마다 혼용하여 사용하는 페이아웃에 대한 개념을 상기의 내용으로 정리할 경우 이후 있을 점수보상형 아케이드게임에서의 페이아웃과 티켓 가액 및 적절한 수준의 경품 가액을 도출하는 데 도움을 줄 것이다. 또한, 게임 고유의 재미요소와 페이아웃의 상관

관계 등을 파악할 때 논의에 혼동을 감소시킬 수 있을 것이다.

넷째, 점수보상형 아케이드게임에 대한 이해가 담긴 규제 방안

가장 중요한 것은 점수보상형 아케이드게임에 대한 명확한 이해가 담긴 규제완화이다. 앞서 우리는 아케이드게임과 도박의 차이점에 대해 명확히 하였다.

게임의 장르는 다양하지만 공통적인 구조가 있다. 일단 게임에 진입하면 미션이 주어지고 미션을 수행하고 나면 긍정적인 피드백이 따라온다. 피드백을 모으다 보면 점수가 누적되거나, 레벨이 높아지거나, 게임 내 순위가 높아지는 등의 보상이 따른다. 이러한 리워드를 바탕으로 더 많은 피드백과 보상을 획득하기 위한 미션을 찾아간다.[215] '미션-보상-리워드' 의 삼각 구조는 거의 모든 게임의 기초가 된다.[216] 이 게임의 공통 구조를 점수보상형 아케이드게임에 적용하자면 미션은 게임에서 높은 점수를 획득하는 것이며, 피드백은 티켓이고, 보상은 경품에 해당된다. 별도로 게임 내 누적 성과가 저장되지 않는 점수보상형 아케이드게임기의 경우 보상을 하는 방식이 바로 티켓이고 이 티켓을 가능한한 많이 모아서 원하는 경품으로 바꾸는 것이 바로 보상에 해당된다.



[그림 82] 게임의 공통 구조와 점수보상형 아케이드게임 적용

게임의 구조를 다양한 분야에 접목한 것이 바로 게이미케이션(Gamification, 게임화)이다. 게이미피케이션은 이용자의 몰입을 유도하기 위해 게임적 사고나 원리를

215) 김상균(2021). 『게임 인류』. 몽스북

216) 김상균(2022.08.07.). 차이나는K-클라스: K-게임, 세상을 플레이하다!. JTBC

게임이 아닌 분야에 적용하는 것을 의미한다. 각종 카페에서 이용 횟수에 따라 쿠폰 등을 적립하고, 레벨을 부여하며 이를 혜택으로 돌려주는 리워드 서비스도 게이미피케이션의 한 예이다. 예를 들어 스타벅스는 이용 횟수에 따라 '별'을 적립하고, 적립된 별의 양에 따라 Welcome-Green-Gold 등의 레벨로 승급되며, 특정 시즌에는 별도의 미션을 주어 미션을 모두 수행하면 시즌 한정 상품으로 교환하는 형태를 취한다.[217]

그러나 그 누구도 이러한 게이미케이션의 방법론을 통한 경품 획득을 사행성을 유발한다고 치부하지 않는다. 김상균은 <게임 인류>에서 게임과 도박을 가르는 분기점을 바로 목적의 차이에 두었다. 즉, 게임의 목적은 즐거움이고, 도박의 목적은 돈과 승리라는 것이다. 도박은 돈과 운을 중심으로 진행되어 강력한 중독성을 가진다. 게임이라는 매체가 문제가 아니라 목적에 따라 게임이 되기도 하고 갬블링이 되기도 하며, 처음에는 순수하게 재미를 위해 게임을 시작했어도 자극적인 요소(주로 돈)를 찾아 갬블링으로 변질되는 경우도 있다고 지적하였다.[218] 이는 여러 가지로 시사하는 바가 많다. 많은 이들이 우려하는 점수보상형 아케이드게임의 사행성 요소를 근절하는 가장 쉬운 방식은 적은 경품 가액과 게임의 재미와 성취감에 대한 집중, 그리고 스킬 기반에 대한 추구이다.

현재 규제샌드박스의 시행으로 시범적으로 운영되고 있는 점수보상형 아케이드게임기는 현재 이슈에 대한 허용과 규제를 조율하는 중이다. 하지만 점수보상형 아케이드게임의 진정한 의미와 즐거움을 알기 위해서는 게임 창작자와 운영자의 능력을 제고할 수 있는 '네거티브' 방식의 규제가 필요하다.

점수보상형 아케이드게임에 대한 허용과 규제 완화는 아케이드게임 시장의 활성화로 이어질 것이다. 현재 국내 유수의 게임제조업체가 해외시장 진출에 불편을 겪는 이유 중 하나는 국내 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제로 인해 동일한 게임을 내수용과 수출용으로 구분해서 제조해야 한다는 점이다.

뿐만 아니라 해외 진출에 필요한 제품테스트 절차에서도 규제로 인해 국내에서 제품테

---

217) 데이빗(2022.04.17). 코로나19비대면 속, 더욱 더 주목받고 있는 '게이미피케이션'. insight outside; 이동엽(2011). 게이미피케이션(Gamification)의 정의와 사례분석을 통해본 앞으로의 게임시장 전망. 『디지털디자인학 연구2011』, 11권 4호,

218) 김상균.(2021)

스트를 진행할 수 없어 해외에 샘플 기기를 발송하여 테스트를 수행하다 보니 시간이나 비용적인 측면에서 어려움이 발생한다는 구조적인 문제도 있다. 국내의 점수보상형 아케이드게임에 대한 규제가 완화되면 내수와 수출의 분리에 따른 개발 및 제작과정의 어려움이 어느 정도 해소될 것이다.

다섯째, 점수보상형 아케이드게임 산업 지원정책

기타 아케이드게임 산업 생태계 활성화를 위한 애로사항 및 지원에 대해 아래와 같이 정리 요청한다.

○ 아케이드게임기 제조 지원

일반적인 아케이드게임 기기를 만들기 위해선 적지 않은 개발 비용이 발생한다. 작은 게임기일지라도 콘텐츠, 소프트웨어, 하드웨어와 관련된 기본 자금이 소요되기 때문이다. 영세한 개발사들이 자력의 힘으로 퀄리티 있는 아케이드게임 기기를 개발하기란 매우 어렵다. 때로는 정책 자금 지원 등으로 개발하는 경우가 있지만, 이 역시 완성하기란 쉽지 않다. 개발에 있어 큰 도움은 되지만 제품이 상용화까지 가는 데 들어가는 비용이 만만치 않기 때문에 국내 개발사들은 개발 이전에 자금 문제로 고민하는 경우가 많다.

현재 이뤄지고 있는 정부 지원 사업에 대해서는 업체의 주력 영역이 어디냐에 따라 의견이 갈렸다. 현재 정부 지원이 중점을 두는 분야가 개발에 집중되다 보니 유통이나 제조에 대한 지원이 상대적으로 미미하다는 것이다. 아케이드게임기의 제작에서 '금형'과 같이 제조 자체에 소요되는 비용이 꽤 큰데, 정부 혹은 지자체 지원 사업 자격 요건에 연구소나 연구개발 인력을 포함하는 경우가 많아 영세한 제조업체가 도움을 받기 어렵다는 맹점이 있다. 게다가 상대적으로 정부 지원을 받기 어려운 제조업 중 1차 산업으로 분류되어 있다는 점도 아쉬움으로 남는다. 이에 대해 제조업을 게임산업 전반에 속해있다는 측면에서 관리가 된다면 향후 산업 자체의 지원을 받기도 용이할 것이다.

○ 아케이드게임기 개발 지원

제조와 유통을 전문으로 하는 업체에서도 기존의 정부 지원이 미미하다고 지적하였지만, 게임개발을 전문으로 하는 업체에서도 비슷한 의견이 있었다. 기술개발에 대한 지원이 VR과 같은 신기술에 집중되어 있어 다양한 아케이드게임에 대한 기술개발 지원이 거의 없다는 것이다. 자금 관련 영역에서도 아무래도 게임산업이다 보니 은행권에서 사업 자금을 대출받기도 어려운 현실이다.

○ 아케이드게임 업체 인력 유치

우수한 인재 유치를 위한 다양한 방안 마련도 시급하다. 아케이드게임 기기 개발에 있어 전문 인력이 항상 부족한 상황이다. 아케이드게임 기기는 하드웨어와 소프트웨어의 조화와 결합이 중요한데 전문적인 인력이 아니면 설계 및 프로그램 제작에 있어 큰 어려움을 겪게 된다. 아케이드게임 산업의 진입 장벽이 높다 보니 전문 인력 양성은 부재한 상황이다. 현재 아케이드 산업은 주축 인력의 노쇠화와 새로운 인재 유입의 부재라는 잠재적 위험 요소를 안고 있다. 우수 인력 유치를 위한 병역특혜 등 지원 방안이 필요하다.

○ 게임 등급분류절차 개선

게임에 대한 등급분류 규정 및 절차도 아케이드게임의 발전 동력을 막는 주요인으로 꼽혔다. 특히 점수보상형 아케이드게임의 경우 사행 행위를 규제하기 위한 규정이 까다로워 개발사와 수입사에게 큰 제약으로 작용한다. 이에 따라 게임기기에 대한 규제 완화 그중에서도 장르 완화가 요구된다. 예를 들면 이번 시범사업에서도 점수보상형 아케이드게임의 경우 비디오화면이 없는 것 기계식을 활용한 게임기로 플랫폼을 제한하였는데, 비디오게임도 사행성 요소가 없으면 허용을 해줘야 한다. [219]

이런 심의 규정에 대해서는 단순히 게임 장르에 대한 규제 완화에만 그치지 않고 좀 더 포괄적인 절차에 대한 개선안이 나왔다. 국내 아케이드게임개발 및 제조업체들은 주로 경기도 포천시와 남양주시 접경 지역 혹은 일산과 파주 등의 산업단지에도 입주해

219) 인터뷰 이후인 2022년 10월 점수보상형 시범사업 자문회의를 통해 비디오 게임도 허용.

있는데 게임 심의 절차가 부산에서만 이뤄져서 심의를 위해 부산까지 가야한다는 점도 불편하다는 의견이 있었다.

종합적인 심의와 안전 규정 절차에 대한 이중규제의 문제, 그리고 검사 비용에 대한 부담감도 문제로 제기되었다. 즉, 인증이 이미 된 부품을 조립한 후에 또다시 인증을 받아야 한다는 것이다. 보통 한 가지 제품이 만들어지는데 보통 6개월 정도가 소요되고, 초도생산까지는 이후 1-2년이 더 소요되는데, 여러 번 인증 절차를 거쳐야하기 때문에 이에 시간을 소요하느라 시장 트렌드 변화에 빠른 적응이 어렵다는 것이다. 전자파와 전기안전 검사 비용이 원가의 무려 30% 이상을 차지하므로 이런 검사 비용을 줄이거나 정부에서 지원해주는 방식으로 진행될 경우 게임의 개발 및 제조가 촉진될 것이다.

○ 산업내 정보 교류 활성화

2000년대 초반까지 아케이드게임 산업이 호황을 이루며 관련 업종이 군집을 이루며 자연스럽게 해당 산업의 밀집 단지가 조성되었다. 아케이드게임 산업은 하드웨어와 소프트웨어가 융합한 산업이다. 즉 개발부터 시작해서 부품 제조, 금형, 하우징, 도색 등이 모두 필요하고 이를 '상가'라는 밀집 단지에서 유통하고 이를 특정 공간에서 운영하는 전방산업과 후방산업의 연관효과가 큰 산업이다. 최근 중국이 아케이드게임 산업 분야에서 한국을 앞지를 수 있었던 이유에는 게임산업단지의 조성과 이에 대한 정부와 지자체의 적극 지원이 주효했다는 평가가 있다. 즉 산업단지 안에서 제품 개발, 생산, 전시, 구매가 한 번에 이루어지는 집적효과를 볼 수 있었다.

한국에서도 산업 클러스터의 시너지 창출을 이루기 위해 국지적이고 일회성적인 지원 정책보다는 토지 공급 및 자금 조달의 용이성을 강조한 산업단지 조성 등의 방안을 마련해보는 것도 산업의 경쟁력 강화에 큰 도움이 될 수 있을 것이라고 본다. 이런 지역을 기반으로 한 클러스터 형성이 어렵다면, 먼저 산업 내부의 정보 교환을 위한 교류의 장 마련이 선행되어야 할 것이다.

참고 문헌

KOCCA22-62

2022

참고 문헌

<출처>

김상균(2021). 『게임 인류』. 몽스북

김상균(2022.08.07.). 차이나는K-클라스: K-게임, 세상을 플레이하다!. JTBC

김혁수(2021.4.13.). ‘K게임센터를 꿈꾸며’. 국민일보,
http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924186888&code=11171314&cp=nv

김현민(2022.06.04.). 이색공간,소비자의 시선을 사로잡다.. 소비자평가,
http://www.iconsumer.or.kr/news/articleView.html?idxno=24693

김혜주(2022.02.03.). ‘코로나19’ 팬데믹 ‘코로나2년,실내 여가활동・스마트폰 의존도↑… ‘2021서울시 성인지 통계’ 보니. KBS NEWS,
https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5386225

꿀딴지곰(2022). 『꿀딴지곰의 레트로 게임 대백과』. 보누스

데이빗(2022.04.17). 코로나19비대면 속, 더욱 더 주목받고 있는 ‘게이미피케이션’. insight outside,
https://contents.premium.naver.com/insightoutsight/findinsightoutsight/contents/220417221241099cU

박철근(2022.04.22.). 사회적 거리두기 해제1주... ’보복소비’몰린 곳 보니. 이데일리,
https://www.edaily.co.kr/news/read?mediaCodeNo=257&newsId=01200486632300384

박해천, 서동진 등 저(2008). 『한국의 디자인02:시각문화의 내밀한 연대기』.디플

서은수(2022.12.23.). [뉴있저]거리두기 해제 후 첫 연말...어떻게 달라졌을까?. YTN,
https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_202212232006317085

송복규(2022.05.06.). ‘아이는 안돼요’ 노키즈존…전문가들 “어린이 정서 발달에 악영향”. 조선비즈,
https://biz.chosun.com/topics/topics_social/2022/05/06/FDD25VIFOFAT5FY27GFIDTHNXY/

싱가포르, 2022년 중반까지 새로운 게임 규제 기관 설립(2022.2.15.). kaypoker 매거진, https://www.kaypoker.com/2022/02/15/%EC%8B%B1%EA%B0%80%ED%8F%AC%EB%A5%B4-2022%EB%85%84-%EC%A4%91%EB%B0%98%EA%B9%8C%EC%A7%80-%EC%83%88%EB%A1%9C%EC%9A%B4-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B7%9C%EC%A0%9C-%EA%B8%B0%EA%B4%80-%EC%84%A4%EB%A6%BD/

윤성민(2022.12). 해외 사례 및 e-card system운영사례. 아케이드게임 활성화 포럼, 게임물관리위원회, 문화체육관광부, 부산, 한국

이동엽(2011). 게이미피케이션(Gamification)의 정의와 사례분석을 통해본 앞으로의 게임시장 전망. 『디지털디자인학 연구2011』, 11권 4호, http://dx.doi.org/10.17280/jdd.2011.11.4.044“

이상우(2021).『게임,게이머,플레이』. 자음과 모음

이정훈(2020.05.08.). [인터뷰]‘백신・비대면・디지털‘…최재천 교수의 코로나 키워드.이데일리, https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01259526625766952&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y

이현수(2020.04.01.), WHO의 후회…“게임은 질병“→“적극 권장“. 전자신문, https://www.etnews.com/20200401000186

장창(2022.04.12.). 오프라인 공간의 혁신:머물고 싶은 공간을 만들다. INSIGHT OUTSIGHT, https://contents.premium.naver.com/insightoutsight/findinsightoutsight/contents/220411225119658dQ

최상인,정상엽,신민수(2008). 게임산업의 가치사슬체계와 산업으로서의 역할 분석에 관한 연구. 『한국경영정보학회:학술대회논문집』, 한국경영정보학회2008년도 춘계학술대회2008, 695 - 700

취재부(2022.07.14.). 2022년 하반기 복종별 경기전망-소비자 지갑 ‘열릴까’ vs ‘닫힐까’ 안개 국면. 한국섬유신문, https://www.ktnews.com/news/articleView.html?idxno=124560

통계개발원(2022). 『한국의 사회 동향 2022』. 통계청

통계청(2022). 국민지표체계.

https://www.index.go.kr/unity/potal/indicator/LifeIndicator.do?cdNo=220
한국리서치(2021.12.01.). [기획]노키즈존에 대한 여론은?.
https://hrcopinion.co.kr/archives/20056
한국콘텐츠진흥원(2019). 『대한민국 게임백서(2019)』. 한국콘텐츠진흥원
한국콘텐츠진흥원(2020). 『대한민국 게임백서(2020)』. 한국콘텐츠진흥원
한국콘텐츠진흥원(2021). 『대한민국 게임백서(2021)』. 한국콘텐츠진흥원
한국콘텐츠진흥원(2022). 『2022싱가포르 콘텐츠 시장분석보고서』. KOCCA
인도네시아비즈니스센터.
한국콘텐츠진흥원(2022). 『대한민국 게임백서(2022)』. 한국콘텐츠진흥원
한창희,김민관,김정민(2009). 컨버전스 환경하의 온라인 게임 환경 변화 시나리오 도출 및 산업 내 이슈.『한국게임학회 논문지』, 9권 2호, 69~80.
KISTEP(2020), 포스트 코로나 시대의 미래전망 및 유망기술,『미래예측 브리프』, 2020-01호

A Complete Guide to Games of Skill. (2022, March 8). Passion Gaming. Retrieved from https://www.passiongaming.in/games-of-skill-guide/
AAMA Eligibility Requirements & AAMA Code of Conduct. (2021. April 13). Retrieved from https://coin-op.org/wp-content/uploads/2022/07/AAMA-ELIGIBILTY-REQUIREMENTS-CODE-OF-CONDUCT.pdf
Annual Survey of Services(n.d.). 싱가포르 통계청 홈페이지 Retrieved from https://www.singstat.gov.sg/publications/reference/ebook/industry/services
Arcade, Food & Entertainment Complexes in the US - Market Size 2003-2028. (2022, July 27). IBIS World, Retrieved from https://www.ibisworld.com/industry-statistics/market-size/arcade-food-entertainment-complexes-united-states/
Asbury Park Press (1937, May 19) New Jersey. Retrieved from https://www.newspapers.com/search?iid=2249&query=%22coupons%20are%20awar

ded%20for%20points%20scored%20in%20the%20various%20games%22

Autism speaks 홈페이지 (https://www.autismspeaks.org/)

avenueone 홈페이지 (https://avenueone.sg/going-out/timezone-westgate/)

BAFFLE BALL(n.d.). *Pinside,* Retrieved from https://pinside.com/pinball/machine/baffle-ball

Baffle Ball(n.d.). *The Internet Pinball Database,* Retrieved from http://www.ipdb.org/showpic.pl?id=129&picno=1616

Betson Enterprises to open facility in Las Vegas, moving closer to the gaming industry (2022, September 8). *ipminpark magazine*, Retrieved from https://www.inparkmagazine.com/betson-las-vegas-facility/

BETSON 홈페이지 (https://www.betson.com/)

BETSON 홈페이지 (https://www.betson.com/amusement-products/magixfloor-arcade/)

Billboard Magazine Ad(1947). *The Internet Pinball Database*, Retrieved from https://www.ipdb.org/showpic.pl?id=1254&picno=26340

BMI GAMING홈페이지 (https://www.bmigaming.com/games-arcade-redemption-games.htm)

Buck-Morss, S. (1991). The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project (Revised ed. edition). The MIT Press.

Bueschel, R (1988). *Pinball One: Illustrated Historical Guide to Pinball Machines Volume 1.* Hotflin Publishing.

Caitlyn Pascal(2022.1.18.). Arcade Origins In The Japanese Rolling Ball: How Tamakorogashi Shaped The World Of Modern Gaming. *Nikkei Voice.* Retrieved from http://nikkeivoice.ca/arcade-origins-in-the-japanese-rolling-ball-how-tamakorogashi-shaped-the-world-of-modern-gaming/

Casino International (2020, 11 11).

Chee, K (2021, 3 9). Video games sales level up in Singapore in 2020 as Covid-19 outbreak keeps people home. *The Straits Times.* Retrieved from

https://www.straitstimes.com/tech/tech-news/video-games-sales-level-up-in-singapore-in-2020-as-covid-19-outbreak-keeps-people

Coates, C (2021.2.16). FEC leaders discuss the impact of COVID-19 and pathways out of the crisis. *blooloop,* Retrieved from https://blooloop.com/play/in-depth/fecs-covid-19-leaders-discussion/

Cooper, T & Kreitman, K (2016). Seeking Redemption: The Real Story of the Beautiful Game of Skee by Thaddeus O Cooper. *Kevin B Kreitman*

CREATION OF THE PINBALL MACHINE(n.d.). *THE PINBALL MACHINE*, Retrieved from http://historyoftech.mcclurken.org/pinball/creation/

Dance Dance Revolution (2022). *The National Museum of Play,* Retrieved from https://www.museumofplay.org/games/dance-dance-revolution/

Deloitte (2011). *Market study Dutch games industry: Ready for growth.* Online Business Innovation. Retrieved from https://www.consultancy.nl/media/Deloitte%20-%20Market%20Study%20Dutch%20Games%20Industry-1906.pdf

Denzin, N (1975). Play, Games and Interaction: The Contexts of Childhood Socialization. *The Sociological Quarterly*, Vol. 16(No. 4), 458~478.

Flyer Internet Archive, Avengers Redemption.(2012). Redemption ticket desponser that mounts to side of cabinet. *New york pinball,* Retrieved from https://nypinball.com/flyers/avengers-redemption/

Foster, E (2018, January 4). Bay Tek Games acquires Dimensional Branding Group. kidscreen. Retrieved from https://kidscreen.com/2018/01/04/bay-tek-games-acquires-dimensional-branding-group/

Gambling Regulatory Authority of Singapore Bill. (2022. February 14. 개정). Retrieved from https://www.parliament.gov.sg/docs/default-source/default-document-library/gambling-regulatory-authority-of-singapore-bill-5-2022.pdf

Gameco partners with Bay Tek to bring Skee-Ball to Online and Mobile (2020, November 11). *CASINO,* Retrieved from https://www.casinointernational-online.com/gameco-partners-with-bay-tek-to-bring-skee-ball-to-online-and-mobile/

Gameco partners with Bay Tek to bring Skee-Ball to Online and Mobile. casino,

Goh, T, K.(Bryan Tan Charmian Aw Bernice) (2022.2.21.), Singapore enacts new laws on gambling, Retrieved from https://www.reedsmith.com/en/perspectives/2022/09/singapore-enacts-new-laws-on-gambling

González-Piñero, M (2017). Redefining the value chain of the video games industry. DOI:10.13140/RG.2.2.35972.53129

Harding, M (2021). Timezone Launches Its Phone App in Singapore. Replay Magazine, Retrieved from https://www.replaymag.com/timezone-launches-its-phone-app-in-singapore/

History of Chuck E. Cheese's Overview.(n.d.) *showbiz pizza.com,* Retrieved from https://www.showbizpizza.com/history/index.html

History.Com Editors (2022, October 17). *Video Game History.* Retrieved From https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games

HKTDC Research(2017, July 14). Intellectual Property Protection in Singapore. HKTDA Research. Retrieved from https://research.hktdc.com/en/article/MzUzNzAzODky

IPM News(2022, September 8). Betson Enterprises to open facility in Las Vegas, moving closer to the gaming industry. *ipminparkmagazin.*

Jon Fuller Wisconsin(2020, 12 5). Now You Can Score Big at Home, Thanks to this Wisconsin Business. *spectrum news1,* Retrieved from spectrumnews1.com/wi/milwaukee/news/2020/12/05/skee-ball-at-home-wisconsin-business

Kerr, P (1982, June 3.). Issue And Debate; Should Video Games Be Restricted By Law?. *New York Times,* Section C, Page 1. Retrieved from

https://www.nytimes.com/1982/06/03/garden/issue-and-debate-should-video-games-be-restricted-by-law.html

Kestenbaum, R.(2021, April 18.). The Pandemic Has Forever Changed The Active Outdoor Business. *Forbes,* Retrieved from https://www.forbes.com/sites/richardkestenbaum/2021/08/18/the-pandemic-has-forever-changed-the-active-outdoor-business/?sh=3bb1704f674f

Loshali, M(2022). *Family/Indoor Entertainment Centers Market Outlook (2022-2032).* persistencemarket, Retrieved from https://www.persistencemarketresearch.com/market-research/family-indoor-entertainment-centers-market.asp

McAuliffe. H (2022.12.1). Howard McAuliffe's Now Trending-December 2022. *RePlay Magazine.* Retrieved from https://www.replaymag.com/now-trending-1222/

Merchandise. R (2019). *Family EntertainmentCenter*, Retrieved from https://familyentertainmentcenter.com/amusement-articles/83-redemption-merchandise.html

Miller, K (2021, November 15). FEC Arcades Experienced Significant Pandemic-Related Changes. IAAPA, Retrieved from https://www.iaapa.org/expos/iaapa-expo/fec-arcades-experienced-significant-pandemic-related-changes

NAHL 홈페이지 (http://nahl.com/news/story.cfm?id=24314)

Newzoo(2022). *Newzoo Global Games Market Report 2022.*

Persistence Market Research (2022, February 15). Family/Indoor Entertainment Centers Market is Expected to Grow Significantly to Reach US$ 80,641.5 Mn by 2028. MENAFN Retrieved from https://menafn.com/1103700874/FamilyIndoor-Entertainment-Centers-Market-is-Expected-to-Grow-Significantly-to-Reach-US-806415-Mn-by-2028

Play Meter (1984). *Play Meter Volume 10, Number 24, December 31st, 1984. playmetermagazine.* Vol. 10, Retrieved from

https://archive.org/details/play-meter-volume-10-number-24-december-31st-1984/Play%20Meter%20-%20Volume%2010%2C%20Number%2024%20-%20December%2031st%201984%20%28Compressed%29/

Play Meter (1991). *Play Meter Volume 17, Number 1, January 1991.* playmetermagazine. *playmetermagazine*. Vol. 10, Retrieved from https://archive.org/details/play-meter-volume-17-number-1-january-1991

Public Entertainment Licence: Guide for Business Owners(2019.10.31.), retrieved from https://singaporelegaladvice.com/law-articles/apply-public-entertainment-licence/

PWC(2021). *Global Entertainment & Media Outlook 2021-2015*

Rajah & Tann Singapore LLP (2022). Gaming Law 2022. *Chamber and Partners*. Retrieved from https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/comparison/715/9904/15816-15819-15822-15830-15841-15844-15851-15855-15859-15866-15870-15875-15881-15883

rawthrills 홈페이지 (https://rawthrills.com/king-kong-of-skull-island/)

Redemption Merchandise.(2019). Family EntertainmentCenter, Retrieved from https://familyentertainmentcenter.com/amusement-articles/83-redemption-merchandise.html

RePlay Magazin 홈페이지(https://www.replaymag.com/ice-0721/)

Sandbox Express(n.d.). 싱가포르 통화청. Retrieved from https://www.mas.gov.sg/development/fintech/sandbox-express

Sarkar, S (2021, June 15). Racing series Cruis’n arrives on Nintendo Switch this fall. polygon, Retrieved from https://www.polygon.com/e3/22535131/cruisn-blast-nintendo-switch-e3-2021

SEGA Establishes SEGA Singapore Pte. Ltd.(2022). Sega Corporation 홈페이지, Retrieved from https://www.sega.co.jp/en/release/221024_1.html?year=2022&category=1&page=1

Seninky, F (2016). Everything You Need to Know About Coin-Operated Games in Hotel

Indoor Waterparks. Retrieved from https://frank-thecrank.com/everything-you-need-to-know-about-coin-operated-games-in-hotel-indoor-waterpark/

Seninsky, F(2012). In Redemption's Great Debate: Tickets Still Beat Ticketless. *Vending Times,* 50-52. Retrieved from https://static1.squarespace.com/static/5b8e87271137a686c1065e1a/t/5b9151fd8985836d65e41242/1536250367780/In+Redemption%27s+Great+Debate-+Tickets+Still+Beat+Ticketless+%28Vending+Times+Jan.+2012%29.pdf

Seninsky, F(2019, March 11). How to Design an Effective Redemption Prize Center. Retrieved from https://frank-thecrank.com/how-to-design-an-effective-redemption-prize-center

Singapore Samizdat 홈페이지 (https://www.singapore-samizdat.com/history-of-video-game-censorship-in-singapore/)

Snook, D(2020.3.20). Bay Tek Entertainment temporarily closes in response to Covid-19. *intergame,* Retrieved from www.intergameonline.com/coin-op/news/bay-tek-entertainment-temporarily-closes-in-response-to-covid-19

Statista(2022). Video Games-Singapore. Retrieved from https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/singapore

Switow, M(2021). Singapore FECs Flourish, Despite Pandemic Fun World. *IAAPA,* Retrieved from https://www.iaapa.org/news/singapore-fecs-flourish-despite-pandemic

Tamakorogashi - Japanese Roll Ball -玉ころがし. (2021.7.9.). *so I bought a pinball machine*, Retrieved from http://pinballnovice.blogspot.com/2021/07/tamakorogashi-japanese-roll-ball.html

Technavio Research(2020, August 19). *Arcade Gaming Market Analysis Highlights the Impact of COVID-19 (2020-2024) | Increasing Physical Activity on Arcade Gaming*

to Boost the Market Growth | Technavio. Businesswire, Retrieved from https://www.businesswire.com/news/home/20200819005408/en/Arcade-Gaming-Market-Analysis-Highlights-the-Impact-of-COVID-19-2020-2024-Increasing-Physical-Activity-on-Arcade-Gaming-to-Boost-the-Market-Growth-Technavio

Technavio Research(2022.8.9). *Family Entertainment Centre Market: 36% of Growth to Originate from North America, Arcade Studios Segment to be Significant for Revenue Generation-Technavio.* CISON, Retrived from https://www.prnewswire.com/news-releases/family-entertainment-centre-market-36-of-growth-to-originate-from-north-america-arcade-studios-segment-to-be-significant-for-revenue-generation---technavio-301601429.html

Technavio(2022). *Arcade Gaming Market Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2021-2025.* Retrived from https://www.technavio.com/report/arcade-gaming-market-size-industry-analysis

Technavio(2022). *Family Entertainment Center Market Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026.* Retrived from https://www.technavio.com/report/family-entertainment-center-market-industry-analysis

Thaddeus O Cooper & Kevin B Kreitman(2016).

The Evolution of Arcade Gaming.(n.d.). *MPamusement,* Retrieved from https://mpamusement.com/pages/the-evolution-of-arcade-gaming

The Gaming Market in Singapore.(2022). Allcorrect Game Content Studio. Retrieved from https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-singapore/

The Wichita Beacon(1906, September22). (Wichita, Kansas, USA)

Those Years When We Played Arcade Games Together (2016). *Remember Singapore*, Retrieved from https://remembersingapore.org/2016/12/28/old-school-arcade-centres-video-games/

Timezone 싱가포르 홈페이지(https://www.timezonegames.com/en-sg/locations)

Valdes. G. (2022). First Singapore Games Week highlighted the market's successes and challenges. Games Industry.biz, retrieved from https://www.gamesindustry.biz/singapores-first-ever-games-week-showed-the-countrys-untapped-potential

vending Times 홈페이지 (https://www.vendingtimes.com/news/ice-to-offer-sting-rides/)

Video Game History(2022, October 17). *HISTORY,* Retrieved from https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games

VMR(2022). *Global Family Entertainment Center Market Size By Revenue Source (Entry Fees And Ticket Sales, Food And Beverages), By Applications (Arcade Studios, AR And VR Gaming Zones), By Type (Children' s Entertainment Centers (CECs), Children' s Edutainment Centers (CEDCs)), By Geographic Scope And Forecast.* Retrieved from https://www.verifiedmarketresearch.com/product/family-entertainment-center-market/

Williams, A(2017). *History of Digital Games, D*evelopment in Art, New York : Routledge.

Xu, S (2021). Singapore Sets Its Sights on Becoming a World Force in Esports. *Bloomberg*. Retrieved from https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-08-05/singapore-sets-its-sights-on-becoming-a-world-force-in-esports

Young, C (2022.4.7.). How to Start an Arcade Business. *step by step business,* Retrieved from https://stepbystepbusiness.com/business-ideas/start-an-arcade/

Zhou, D (2020). Insights into the Singaporean Games Market. *newzoo*. Retrived from https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-singaporean-games-market/

Zhou. D (2020)

Zonex 홈페이지(https://www.zonex.com.sg/)

미국 특허 Automatic ticket-dispensing skee ball machine. (1958). Retrieved from

https://patents.google.com/patent/US2926915A/
미국 특허 Ball Game(1924). google patents, Retrieved from
https://patents.google.com/patent/US1543318A/
미국 특허 Token or like dispensing device. (1944). Retrieved from
https://patents.google.com/patent/US2431121A/
싱가포르 법무부. PLANNING ACT (CHAPTER 232, SECTION 61) PLANNING (USE CLASSES) RULES R 2 G.N. No. S 371/2001 (2007년 10월 1일 개정), https://sso.agc.gov.sg/SL/PA1998-R2?DocDate=20120229
싱가포르 법무부. PUBLIC ENTERTAINMENTS ACT 1958, 2020 REVISED EDITION(2021년 12월 1일 개정, 2021년 12월 31일 발효), https://sso.agc.gov.sg/Act/PEA1958
싱가포르 통계청(2022). *Business Expectations Services Sector, Third Quarter 2022*
时区（电子游戏厅）(n.d.). Retrieved from https://hmn.wiki/zh/Timezone
全球游戏巨头扎根抢注！他们到底看上新加坡什么？(2022). Retrieved from https://business.sohu.com/a/577288012_120535395

<홈페이지>

외교부 국가/지역검색 https://www.mofa.go.kr
유니아나 홈페이지 http://www.uniana.com/main.php
인천시청 https://www.incheon.go.kr
인터게임온라인 홈페이지, www.intergameonline.com
코뮤즈 홈페이지 http://www.komuse.com/main
키드스크린 홈페이지, kidscreen.com

BETSON 홈페이지, https://www.betson.com/
BMI GAMING 홈페이지, https://www.bmigaming.com
Frank the crank 홈페이지, https://frank-thecrank.com/redemption-report/
NAHL 홈페이지, http://nahl.com

Newzoo Global Games Market, 2022
Polygon 홈페이지, https://www.polygon.com
PWC Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026
PWC, Global Entertainment & Media Outlook 2021
Raw Thrills 홈페이제, https://rawthrills.com
Replay 매거진 홈페이지, https://www.replaymag.com
Vendingtimes 홈페이지, https://www.vendingtimes.com

부록
국내 아케이드게임 수출사 아케이드게임기 분류현황

2022

KOCCA22-62

[부록] 국내 아케이드게임 수출사 아케이드게임기 분류현황

□ 유니아나

게임기	사진	규격	내용
MUSIC GAME			
BEATMANIA IIDX 30 RESIDENT		W 1,723 X D 1,539 X H 2,344 (단위:MM)	『DJ』를 테마로 한 BEATMANIA IIDX의 최신작으로, 시리즈 30번째를 맞이해 테마를 원점으로 회귀하였으며, 이에 맞춰 다양한 기능이 추가되었습니다. 해상도가 FULL HD로 바뀌어 더욱 화면이 화려해졌으며, 다양하고 유명한 아티스트의 신곡이 추가되었습니다. 또한 10분간 자유롭게 할 수 있는 PREMIUM FREE 모드가 추가되어 마니아 유저들의 많은 환호를 받고 있습니다.
BEATMANIA IIDX LIGHTNING MODEL		W 1,580 X D 1,520 X H 2,385 (단위:MM)	시리즈 20주년을 맞은 비트매니아 IIDX의 프리미엄 모델이 E스포츠 시대에 맞춰 새롭게 등장! 플레이어의 요청이 많았던 가벼운 버튼, 이어폰 잭과 스크래치 감도 조절 기능이 추가되었으며, 120HZ 고주사율 모니터로 더욱 빨라진 반응속도와 다양한 추가 기능을 제공하는 터치스크린이 게임 몰입감을 더욱 상승시킵니다.
POP'N MUSIC		W 840 X D 780 X H 1,940 (단위:MM)	친숙한 음악을 다수 수록하여 다양한 플레이어가 즐기는 팝픈뮤직! POP'N MUSIC UNILAB는 '연구소'을 테마로 한 시리즈로, 다양한 신곡과 이벤트로 새 단장을 진행하였습니다.

JUBEAT AVE.		W 745 X D 1,090 X H 1,930 (단위:MM)	JUBEAT 시리즈 최신작이 드디어 가동 개시! 4년만에 등장한 JUBEAT 시리즈 최신작! 이번 작품에는 TARGET SCORE가 추가되어 내가 원하는 목표 스코어를 비교할 수 있는 기능이 추가되었습니다.
DANCEDANCEREVOLUTION A3		W 1,780 X D 2,289 X H 2,185 (단위:MM)	리듬게임의 전설인 DANCE DANCE REVOLUTION이 A3로 새롭게 업데이트! 이번 작품에서는 싱글 플레이/더블 플레이의 플레이 스타일을 플레이 중 자유롭게 변경할 수 있는 기능이 추가되었으며, 한 번쯤은 들어봤을 유명한 악곡과 다양한 오리지널 신곡이 추가되었습니다. 추가로 높은 난이도를 원하는 유저들을 위한 고난이도 패턴이 다수 추가되어 초보자들과 마니아 유저들을 모두 잡는 다양한 콘텐츠를 제공합니다.
CHUNITHM NEW		W 828 X D 994 X H 2,230 (단위:MM)	일본에서 선풍적인 인기를 끈 SUPER STAR 리듬게임 CHUNITHM이 새로운 모습으로 한국에 상륙! 여태까지 해외에 발매되었던 CHUNITHM에 추가된 유저 편의성 기능이 모두 포함되어 있으며, 시스템이 새롭게 바뀌어 익숙하지만 다른 느낌을 선사합니다. 다양한 리듬게임과 콜라보 및 유명한 악곡의 수록은 물론이고 더욱 어려운 난이도인 ULTIMA의 추가로 다방면의 유저들에게 새로운 모습을 어필합니다.

MAIMAI DX UNIVERSE		W 2,025 X D 1,340 X H 2,200 (단위:MM)	새롭게 단장한 MAIMAI DX의 최신 버전이 한국에 상륙합니다! 친구와 같이 즐길 수 있는 "오토모다치 대전"이 시즌제가 되어 더욱 강력해졌으며 스탬프 카드를 모아 노래와 콜렉션 아이템을 획득할 수 있습니다!
WACCA		W 1,000 X D 620 X H 2,000 (단위:MM)	소리와 빛이 선회하는 새로운 형태의 리듬게임 WACCA가 대형 업데이트를 통해 이미지 변신! 다양한 콜라보레이션과 HARDCORE TANO*C의 새로운 신곡과 같은 다양한 장르의 곡에, 추가로 WACCA BINGO, 타임 프리와 같은 더욱 게임을 파고들 수 있는 새로운 요소들을 다수 탑재하였습니다.
SOUND VOLTEX -VALKYRIE MODEL-		W 1,210 X D 1,040 X H 2,350 (단위:MM)	BEMANI 시리즈 인기작인 사운드 볼텍스가 E스포츠에 맞춰 사양이 더욱 강력해진 프리미엄 모델로 등장! BEATMANIA IIDX LIGHTNING MODEL에도 도입되어 좋은 반응을 일으킨 120HZ의 고주사율 모니터가 탑재되어 반응속도가 상승하였으며, 4개의 스피커와 대구경 우퍼로 압도적인 현장감을 선사하면서 -VALKYRIE MODEL-만의 다양한 추가 모드를 탑재하여 마니아 유저들의 만족도를 높였습니다. 추가로 곡 검색이나 손쉬운 옵션 변경이 가능한 터치스크린의 채용으로 새롭게 SOUND VOLTEX에 입문하려는 초보자들에게도 더욱 손쉽게 SOUND VOLTEX의 세계에 빠져들 수 있도록 다양한 추가기능을 제공합니다.

SOUND VOLTEX EXCEED GEAR		W 1,032 X D 810 X H 2,400 (단위:MM)	새롭게 등장한 사운드 볼텍스 최신작으로 이번 작품은 '무장'을 테마로, 앞으로 나아갈 사운드 볼텍스의 다양한 기능이 추가되었습니다. 이번 작품에서는 게임 엔진이 일부 변경되어 더욱 정확한 입력이 가능하도록 조정이 되었으며, 해금 장벽을 낮춰 해금으로 인한 장벽을 어느정도 완화하였습니다. 추가로 E스포츠에 최적화된 -VALKYRIE MODEL-이 발매되어, 앞으로의 대전에 더욱 어울릴 '무장'을 플레이어에게 제공합니다.
GITADORA HIGH-VOLTAGE GUITARFREAKS		W 842 X D 662 X H 1,986 (단위:MM)	5개의 넥 버튼과 피킹 레버를 이용하여 즐기는 리얼한 기타 연주! GITADORA DRUMMANIA와의 세션 플레이도 가능합니다! GITADORA GUITARFREAKS의 최신작!
GITADORA HIGH-VOLTAGE DRUMMANIA		W 1,355 X D 850 X H 1,870 (단위:MM)	7개의 패드와 2개의 풋패달을 리듬에 맞춰 스틱으로 두드리거나 밟아보자! 당신은 이미 드러머! GITADORA DRUMMANIA의 최신작!!
NOSTALGIA OP.3		W 1,210 X D 810 X H 2,320 (단위:MM)	피아노형 음악게임 'NOSTALGIA'의 최신작인 'NOSTALGIA OP.3'. 음악에 맞춰 가볍게 건반을 치는 것만으로도 누구나 피아니스트가 될 수 있습니다!

DANCERUSH STARDOM		W 1,480 X D 2,510 X H 2,210 (단위:MM)	DANCERUSH STARDOM은 DANCEDANCEREVOLUTION 20주년 기념작으로, 화려한 대형 LED 매트릭스 위에서 자유롭게 댄스를 즐길 수 있는 새로운 감각의 댄스 게임입니다. 강력한 4개의 스피커와 우퍼를 통해 다양한 수록곡을 더욱 박진감 넘치는 댄스를 즐길 수 있으며, PREMIUM MODE를 사용하면 자신의 댄스 영상을 YOUTUBE에 업로드 할 수 있습니다!
RELECT BEAT THE REFLESIA OF ETERNITY		W 799 X D 677 X H 1,929 (단위:MM)	음악에 맞춰 오브젝트를 날려, 상대와 스코어로 경쟁하는 대전형 리듬액션게임 리플렉 비트! 시리즈 6번째 작품 '유구의 리플레시아'는 롤플레잉 게임을 모티브로 하여 완전히 새롭게 태어났습니다.
FUNCTIONAL GAMES			
젊어지는 마을		755 X 1,617 X 771 (단위:MM)	치매 관련 인지기능 요소인 기억력, 주의력, 판단력과 관련된 인지게임들로 구성. 터치인터페이스와 버튼을 이용하여 시각, 청각 신호 자극을 통해 인지기능을 훈련할 수 있도록 구현. 한국콘텐츠진흥원이 서울산업통상진흥원(SBA)과 협력해 지원한 `치매 관련인지기능향상 기능성게임 제작` 일환으로 개발. 60세 이상 어르신을 위한 치매예방 아케이드게임.

VIDEO GAMES

SPACE INVADERS COUNTER ATTACK		W 1,050 X D 2,438 X H 2,070 (단위:MM)	건을 사용하여 인베이더를 물리치고 요새를 지키세요. SPECIAL LEVEL에 도달하면 인베이더 인형이 다가옵니다. 볼을 쏘아 다가오는 인베이더를 저지하십시오.
THE WALKING DEAD		W 1,380 X D 2,175 X H 2,560 / (단위: MM)	AMC사의 TV시리즈 워킹데드를 아케이드 비디오 슈팅 게임으로 즐겨보자! 게임은 조지아 교도소에서 일어난 이야기를 기반으로 시작됩니다. 빠르고 정확한 크로스보우/건을 이용해 좀비를 제거하고, 구급상자를 쏘거나 동반자를 구하여 보너스 게이지를 얻으세요! 본 게임은 최대 2명까지 동시에 플레이가 가능합니다. 세계의 종말에서 좀비를 제거하고 살아남으세요!
BISHIBASHI CHANNEL		W 1,357 X D 971 X H 2,312 (단위:MM)	버라이어티 파티 게임의 최고봉인 비시바시가 9년만에 최신 버전으로 돌아왔습니다! 비시바시 CHANNEL은 기존 3명까지 플레이가 가능한 비시바시 시리즈와 다르게, 최대 4명까지 동시 플레이가 가능하며, 기존 버튼과 함께 회전이 가능한 신개념 버튼이 도입되어 버튼을 누르는 게임 뿐 아니라 버튼을 돌리는 신개념 미니게임이 다수 추가되었습니다. 또한 기존 비시바시 시리즈에서 인기있던 미니게임들도 새롭게 리뉴얼하여 수록! 다양한 미니게임들을 클리어하여 일류 파워블로거가 되어봅시다!

SNAP ZOMBIE		W 1,070 X D 2,400 X H 2,080 (단위:MM)	스냅 좀비는 좀비를 쓰러트리면서 스테이지를 진행하는 슈팅 게임입니다. 실제 플라스틱 공이 발사되어, 손끝으로 진동과 박진감을 느낄 수 있으며, 기본 스테이지를 모두 클리어 하면 보스 스테이지에 도전할 수 있습니다. 스피드 볼 상자를 획득하여 제한시간 동안 슈퍼 캐논 효과로 좀비를 물리쳐 보세요!
SPACE BOWLING		W 1,651 X D 2,926 X H 2,951 (단위:MM)	스페이스 볼링은 공의 회전과 속도에 맞춰 화면의 핀을 쓰러트릴 수 있는 비디오 볼링 게임입니다. 다양한 테마와 기능을 지원하며, 최대 6레인까지 설치하여 동시 6명에서 멀티플레이가 가능합니다! 친구 또는 가족들과 스트라이크를 노려보세요!
THE★BISHI BASHI		W 1,167 X D 968 X H 2,476 (단위:MM)	<더★비시바시>(THE★BISHIBASHI)는 코나미 디지털 엔터테인먼트가 개발한 협력형 파티게임입니다. <더★비시바시>는 <비시바시> 시리즈의 최신작으로, 최대 3명까지 함께 즐길 수 있으며 다양한 미니게임을 통해 버라이어티 프로그램에 참가한 듯한 재미를 느낄 수 있습니다. <더★비시바시>는 기존 <비시바시> 시리즈와는 완전히 다른 신작 미니게임으로만 구성되어 있으며 새로 추가된 'ULTIMATE' 모드를 통해 상급 플레이어에게 도전, 보너스 스코어도 획득할 수 있다. 또한 코나미 게임의 유명 캐릭터가 매주 하나씩 추가되며, <팝픈뮤직>이나 <드럼매니아> 등 코나미 아케이드게임의 유명 BGM을 즐길 수 있습니다.

TICKET REDEPTION

TREASURE SHIP		W 1,150 X D 785 X H 2,680 (단위:MM)	트레저쉽은 오직 유저의 스킬만을 이용한 점수보상형 아케이드게임입니다. 휠을 좌우로 조정하여, 트랩홀을 피해 안전한 길로 볼을 유도해 보세요!
BALL RUNNER		W 1,020 X D 1,823 X H 2,530 (단위:MM)	볼러너는 카니발 테마의 퀵 플레이 스포츠 게임으로, 무작위로 등장하는 타깃에 볼을 슬라이드하여 맞추는 게임입니다. 점등하는 녹색 타깃을 맞추면 타깃이 파란색으로 바뀌며 점수를 획득합니다.
BLACK HOLE		1,066(W) X 940(D) X 2,350(H)MM / 230 KG	블랙홀은 오직 유저의 스킬만을 이용한 점수보상형 아케이드게임입니다. 손잡이를 당겨서 볼을 날려, JACKPOT을 노리십시오! 화려한 LED 조명과 빨려 드는 듯한 볼의 회전이 당신을 새로운 점수보상형 아케이드게임의 세계로 초대할 것입니다!
TOWER CRANE		900(W) X 1,256(D) X 2,020(H)MM	거대한 건설 크레인을 조정하게 된 당신은 과연 원하는 점수를 얻을 수 있을까! 타워크레인은 플레이어의 기술로 승부할 수 있는 점수보상형 아케이드게임입니다. 정확한 포인트를 노려 버튼을 누르면, 타워크레인에서 떨어진 무게추가 회전하는 원판의 점수 칸에 떨어집니다. 물론 높은 점수는 빠르게 지나갑니다! 정확한 타이밍을 찾으세요!

EIFFEL TOWER		800(W) X 1,260(D) X 2,350(H)MM / 147 KG	에펠 타워를 향해 공이 높이높이 굴러 갑니다. 물론, 당신이 원하는 점수에 멈추어야 하죠! 에펠타워는 전혀 새로운 방식의 게임입니다. 에펠타워에는 아홉개의 구멍이 있습니다. 각 구멍은 점수가 각각 다르고, 점수들은 서로 바뀔 수도 있습니다. 플레이어가 손잡이를 당겨서 공을 쏘아 원하는 구멍에 공을 넣으면 점수를 획득할 수 있습니다. 물론, JACKPOT을 노릴 수도 있습니다!
STREET BASKETBALL		980 X 2,400 X 2,500 (단위:MM)	농구를 좋아하시나요? 계속해서 3점슛 대결을 펼칠 수 있습니다! 코인을 날려보세요! 스트리트 바스켓볼은 코인을 이용한 점수보상형 아케이드게임입니다. 플레이어가 투입한 코인은 슛 준비 위치로 떨어집니다. 플레이어가 손으로 발사대를 누르면, 코인이 골링을 향해 날아갑니다. JACKPOT을 위해서는 슛을 성공해야 합니다! 슛에 실패한 코인들도 원판위에 떨어진 위치에 따라 별도의 점수를 얻을 수 있습니다.
BICYCLE		1,294 X 2,023 X 820 (단위:MM)	멋지게 달리는 자전거, 잘 달리는 만큼 잘 서는 것도 중요합니다! 바이시클은 회전하는 두개의 원판과 작은 연산 기어로 이루어진 새로운 게임입니다. 코인을 쿠입하면 두개의 바퀴가 돌아가기 사작합니다. 버튼을 눌러 첫번째와 두번째 바퀴를 멈추세요! 두개의 점수가 만족스럽지 않으신가요? 연산 기어가 마지막 기회를 드립니다! 두 점수를 곱하고! 더하고! JACKPOT의 기회까지! 물론, 운이 나쁘면 빼기도 합니다.

GOOD SHOT		750(W) X 1,050(D) X 1,740(H)MM	회전판을 향하여, TEE SHOT의 짜릿한 손맛을 느껴보세요! GOOD SHOT은 기존의 회전판 게임에 GOLF의 TEE SHOT 그 순간의 짜릿한 액션을 추가! 찬스 홀에 들어가면 대형 JACKPOT의 기회까지 생기는 새로운 개념의 점수보상형 아케이드게임입니다!
MERCHANDISERS			
RAINBOW PARADISE		W 1,430 X D 1,220 X H 1,430 (단위:MM)	위에 흘러다니는 상품을 집게를 이용해 정확하게 얻어봅시다! 신나는 음악과 함께 흐르는 물에 상품을 집중하면서 타이밍에 맞춰 집게를 내리면 상품을 획득할 수 있는 경품 아케이드게임입니다.
BLACKHOLE PRIZE		W 1,329 X D 830 X H 2,338 (단위:MM)	2014년부터 해외에서 화제를 불러 일으킨 '블랙홀'이 경품게임으로 새롭게 탄생하여 여러분께 찾아갑니다! 실력으로 경품 획득이 가능한 100% 스킬 게임으로 원하는 경품을 선택하는 것도 가능합니다!
HEARTBREAKER		1,000 X 1,850 X 810 (단위:MM)	당신의 마음을 훔칠 신개념 경품 게임기! 당신의 마음을 HEARTBREAKE 할, 신개념 경품 게임기의 등장! 조작은 간단합니다, 전시된 경품의 '하트'를 향하여, 큐피트의 화살(ARM)을 날려주세요! 하트의 정중앙을 화살이 가르는 순간! 당신의 마음을 한순간에 녹여버릴 경품을 GET 하게 됩니다!

QUICK COIN			
GOLD RUSH		790 X 1,993 X 1,015 (단위:MM)	골드 러시는 컴팩트한 사이즈의 2인 PLAY용 COIN 게임입니다. 회전하는 원판 위에 동전을 떨어트리면, 동전은 점점 끝으로 밀려나갑니다. 마지막에 기다리고 점수는 JACKPOT일 수도, 꽝일 수도 있습니다. BONUS FEVER TIME을 성공하면, 모든 점수는 두배가 됩니다!
TOY PARK		725 X 1,870 X 910 (단위:MM)	TOY PARK는 QUICK COIN 게임과 PUSHER 게임이 결합된 점수보상형 아케이드게임으로, 점수보상형 아케이드게임과 COIN 게임의 2가지 버전이 있습니다. 방법은 간단! 회전하는 관람차를 향하여 코인이 들어가면 보너스 코인이 나오고, PUSHER가 밀어낸 만큼의 코인 혹은 티켓을 얻을 수 있습니다. 간단한 조작과 심플한 사이즈! 여러분들을 장난감들의 놀이공원으로 모시겠습니다!
SPORTS GAMES			
TO THA NET		W 2,390 X D 1,003 X H 2,591 (단위:MM)	초보에서 매니아까지 다양한 전연령층이 즐길 수 있는 체감형 농구 게임입니다. 제한 시간내에 목표 점수를 달성 할 경우 다음라운드로 진행이 가능합니다. 게임은 총 4라운드로 구성되어 있습니다. 친구 및 가족들과 즐겨보세요!

INITIAL-D ZERO		W 1,130 X D 1,750 X H 2,210 / (단위:MM)	아케이드용 레이싱 게임의 최고봉인 이니셜D ARCADE STAGE의 최신작이 더욱 강력한 모습으로 돌아왔습니다! 박력 넘치는 42인치 대형 모니터에 신개념 6단 시프트를 장착하여 박진감 넘치는 공도 레이싱을 즐길 수 있으며, 점포 내 대전으로 친구들과는 물론, 전국 대전으로 전세계 공도 레이서들과 실시간 배틀이 가능합니다.
STREET BASKETBALL		W 980 X D 2,500 X H 2,400 / (단위: MM)	초보에서 매니아까지 다양한 전연령층이 즐길 수 있는 체감형 농구 게임입니다. 제한 시간내에 기록 점수를 달성 할 경우 다음 라운드로 진행이 가능합니다. 게임은 총 3라운드로 구성되어 있습니다. 친구 및 가족들과 즐겨보세요!
ATARI PONG TABLE		W 740 X D 1,229 X H 759 (단위:MM)	아타리 퐁은 중앙에 위치한 조거 스위치를 사용하여 자신의 바를 조종, 상대방에서 나오는 공을 튕겨내는 게임입니다. AI봇과의 1인 플레이 또는 커플, 친구와 2인 대전도 가능합니다! 남들보다 빠른 순발력을 테스트해보세요!

□ 코뮤즈

게임기	사진	규격	내용
티켓리뎀션			
ULTIMATE SHOT		W803 X D2091X H2338MM (31.6" X 82.3" X 92")	• 볼 슈팅 레버를 당겼다 놓습니다. • 앞에 있는 큰 LED 정사각형 표적을 향해 공을 쏘십시오. • 풀 스킬 게임 : 플레이어는 레버를 당기는 정도에 따라 공의 슈팅 파워를 제어합니다. • 재미있는 게임을 위한 플레이 : 플레이 당 여러 개의 공을 제공합니다. 플레이어는 그들을 쏘고 게임의 정해진 숫자만큼 골을 넣으면 보너스를 얻습니다. • 이길 수 있을 만큼 쉬워 보이는 큰 사각형 목표물! • 모든 아케이드게임 센터 및 FEC에 적합합니다.
POLAR SLIDE		W858 X D1214 X H2658MM (33.8" X 47.8" X 104.7")	• 퍽이 얼음 경사면을 미끄러집니다. • 퍽은 빙글빙글 움직이며 보너스 구멍에 착륙합니다. • 풀 스킬 게임 : 좌우로 스윙하는 PASS ZONE의 중심을 조준합니다. • 이벤트! 퍽이 이벤트에 착륙하면 PASS ZONE이 설정된 시간 동안 움직이지 않는다. • 밝은 전면 조명과 얼음 및 북극 개념 친화적인 예술 작품 • 모든 아케이드게임 센터 및 FEC에 적합합니다.

DROP IT DROP IT		W841.6 X D2253 X H2444MM (33.1" X 88.7" X 96.2")	• 움직이는 트램에 공이 떨어지는 어셈블리가 앞으로 나옵니다. • 경기장 한가운데에 있는 큰 별 모양의 매직 홀인 보너스 구멍을 통해 공을 떨어뜨리려면 공을 올바른 위치에 떨어뜨립니다. • 풀 스킬 게임 : 게임은 공의 낙하 지점을 판단하기 위해 트램을 움직이는 공의 속도를 느낄 수 있는 능력이 필요합니다. • 흥미진진한 공이 보너스 홀 근처와 그 주변에서 튀고 굴러 갑니다. • 화려한 조명 효과로 눈길을 끄는 좋은 크기의 다채로운 구멍 • 모든 아케이드게임 센터 및 FEC에 적합합니다.
COCO BOWL		W1030 X D1297 X * H2952MM (40.6" X 51.1" X 116.3")	• 116인치 높이의 코코넛 농장 나무 테마 공 잡기 • 흥미진진하고 강렬한 게임 플레이; 플레이어는 게임을 하는 동안 계속 집중합니다. • 눈을 끄는 캐비넷과 밝은 조명 효과: 빌보드, 놀이공간, 콘솔을 화려하게 장식한 조명 • 경기장의 백보드 조명; 다채롭고 생생한 경기장. 전체 스킬 게임; 더 많이 플레이할수록 더 잘 플레이할 수 있습니다. • 플레이어가 최대 티켓에 해당하는 티켓을 획득하는 직관적인 보상
PLINKO		W1650 X D1220 X H3150MM (65" X 48" X 124"), 메가 보너스 제외 높이 : 2770MM(109")	• PLINKO 칩을 슬롯에 떨어뜨려 티켓을 획득하세요. • 멀티 칩을 사용하여 추가 보너스 칩을 얻으십시오. • 떨어지는 칩이 많을수록 더 많은 티켓을 얻을 수 있습니다! • 9글자에 모두 불을 붙이고 메가보너스를 받으세요!

POWER ROLL		너비 834 X 깊이 2169 X 높이 2560MM (32.8 X 85.4 X 100.8인치)	• 밝게 빛나는 LED 컨트롤러 및 경기장 • 화려한 조명 효과가있는 눈길을 끄는 캐비닛 • BIG PULL & RELEASE 볼 모양의 레버는 모든 연령대의 플레이어에게 거부할 수 없는 매력을 제공합니다. • 레버, 공 및 경사로와 관련된 매우 직관적 인 게임 플레이. • 익숙한 롤 볼 게임은 다른 티켓 값으로 각 슬롯을 통과 할 때 재미있는 플랩 액션으로 볼 게임을 굴립니다. • 100 % 스킬 게임 : 간단하고 쉬운 인터페이스는 모든 플레이에서 플레이어의 자신감을 높입니다. 플레이어는 스킬을 마스터하고 보너스 슬롯에 공을 착륙시키기 위해 반복 플레이에 대한 동기가 높습니다. • 예외적으로 높은 연속 연극과 반복 연극, 가장 높은 수익 잠재력에 대한 증거
PIXEL CHASE		W1050 X D2560 X H2700MM (41.3 X 100.8 X 106.3 인치)	• 가능한 한 공을 많이 던지십시오. • 이전에 경험하지 못한 친구 및 가족과 즐거운 시간을 보내십시오. • 4X4 LED를 목표로 30초 안에 표적 구멍을 뚫습니다. • 풀 스킬 게임 : 제한 시간 내에 항상 투구를 잘 제어할 수 있는 선수가 높은 점수를 받습니다. • 친구와의 게임은 경쟁적이고 흥미진진합니다. • 넓은 캐비닛은 두 명 이상의 플레이어가 공을 던질 수 있습니다. • 온 가족을 위한 재미. • 모든 아케이드게임 센터 및 밝게 빛나는 LED 조명이 있는 FEC 디럭스 캐비닛에 적합합니다.

MAZE ESCAPE		W)1139.2 X (D)958.1 X (H)2674.78MM (44.85 X 37.7 X 105.3 인치), (H)2186.93MM (86.1 인치) 빌보드 제외	• 휠 컨트롤러를 왼쪽으로 조종하고 빛을 비추어 미로를 통해 공을 움직입니다. • 공을 안내하여 목표 구멍에 공을 떨어 뜨리고 보너스 티켓을 얻으십시오. • 미로를 통해 공을 안내하기 위해 경기장을 제어하십시오. • 미로 끝에서 보너스 홀을 만날 수 있습니다.
PRIZE ARROW		W1200 X D900 X H2080MM	• 차별화된 컨셉 (1) '드롭다운' 메커니즘 (2) 매직 보너스 • 큰 단일 '드롭 다운 버튼 : 접근하기 쉽습니다. • 간단한 게임 방법 • 화려한 캐비닛 디자인 • 전체 높이 282CM (9.25FT) (광고판 포함) • 큰 보너스 1 개, 매직 보너스 1 개, 일반 티켓 48 장 (큰 2 개 + 작은 46 개) • 티켓 디스펜서 2개, 코인 머신 2개
GOLD RUSH		105 X 124 X 247CM (41 X 48 X 82 인치)	• 회전하는 두더지 광부는 경기장에서 굴러가는 공을 막는 데 도움이 될 수 있습니다. • 빅 윈 슬롯에 공을 넣고 골드 보너스 기회를 얻으• 십시오. 버튼을 누르기만 하면 백보드 보너스의 움직이는 빛을 잡을 수 있습니다. • 흥미진진한 와일드 웨스트 골드 러시 테마 • 티켓 슬롯과 BIGWIN 슬롯이 있는 LED 조명 회전 메인 휠 메인 휠 메인 휠 위의 튼튼하고 아름다운 아크릴 돔 플런저를 능숙하게 당겨 메인 플레이 휠 로 공을 쏘아 티켓을 획득하십시오.

SONIC BLAST BALL		(W) 971.61 X (D) 892.4 X (H) 2101.19MM (38.25 X 35.13 X 82.72 인치), (H) 2624.03MM (103.31 인치) / 빌보드 포함	• 동전을 넣으면 공이 굴러가기 시작합니다. • 적절한 시간에 보너스 구역 (보너스 후프)으로 이동하는 볼 드롭 버튼을 누르고 보너스 티켓을 획득 할 수 있는 기회를 얻으십시오. • 플레이어가 보너스 후프에 공을 성공적으로 떨어뜨리면 플레이어는 두 번째 게임에서 보너스 티켓을 얻을 수 있는 기회를 얻게 됩니다. • 플레이어가 보너스 후프에 공을 떨어뜨리지 못하면 플레이어는 FND에 표시된 티켓을 갖게 되며 공은 마침내 경기장 바닥에서 통과합니다. * 소닉 블래스트 볼은 세가 '소닉 더 헤지혹'브랜드 REDEMTION 게임입니다. * 경기장에서 보너스 후프를 목표로합니다. * 잡거나 구르는 타이밍을 놓치십시오. * 추가 게임으로 이동하여 보너스 티켓을 획득하세요. * 세가의 상징적인 마스코트 '소닉 더 헤지혹'의 멋진 캐비닛. * 브라이트 보너스 FND. * 분리형 '탑 빌보드'.
(FLY TO) NEVERLAND		(W) 707 X (D) 805 X (H) 1796MM (27.8 X 31.7 X 70.7 인치), (H) 1976MM (77.8 인치) / 빌보드 포함	• 조이스틱을 아래로 움직여 막대에 부딪히지 않도록 합니다. • 피터팬의 네버랜드에 성공적으로 도착하여 잭팟 티켓을 획득하세요. • 게임 테마 : 피터팬이 네버랜드로 간다. • '피터팬이 후크 선장과 그의 부하들을 때리다.' 드럼 시트에 삽화. • 어린이와 어린이를 위한 컴팩트한 크기의 캐비닛.
UFO EXPRESS		(W) 1426 X (D) 1072 X (H) 2070MM (56.8 X 42.2 X 81.5 인치)	• 큰 물레에는 12 개의 다양한 티켓 점수 구멍이 있습니다. • 버튼을 눌러 빅 윈 홀을 겨냥한 퍽을 쏘십시오. • 플레이어가 빅 윈 홀에 퍽을 떨어뜨리는 데 성공하면 플레이어는 점수 티켓을 받고 빅 윈(미니 잭팟) 표시등이 켜집니다. • 10번째 빅 윈 라이트를 켜는 플레이어는 빅 잭팟을 얻게 됩니다.

ROLLY ROLLY		107 X 119 X 207CM (42 X 47 X 81 인치)	• 동전을 삽입합니다. • 공이 굴러 떨어질 때 버튼을 누릅니다. • 공이 홀을 떨어뜨릴 때 티켓을 얻을 수 있습니다. • 대박을 치기 위해 빅 윈에 공을 떨어 뜨리십시오.
프라이즈 리뎀션			
SWING 2 SMASH		103 X 99 X 221CM (40 X 39 X 87 인치)	• 간단한 원 버튼 플레이로 모든 연령대에 적합하고 재미있습니다. • 8 밝게 빛나는 LED 상품 디스플레이 - 쉽게 리필 할 수있는 디자인의 상품 상자 - 매혹적인 조명 및 음향 효과 • 매력적이고 견고한 강철 캐비닛 • 100 % 스킬 상인 • 도난 방지 틸트 알람 • 옵션 'WIN EVERY TIME' 상품 캡슐 호퍼
PRIZE ARROW		(W) 1025 X (D) 948 X (H) 2216MM (40.4 X 37.3 X 87.2 인치)	전체 스킬 고수익 상품 교환. 간단하고 직관적 인 하나의 버튼 제어판. 8개의 밝은 LED 조명 대상 동적 회전 대상은 구경꾼의 관심을 끌 수 있습니다. 매우 서있는 상금 옷걸이. 총 8 개의 상금 구획 2X 상단 / 4X 중간 / 2X 하단 표준 상품 수납 공간 장착 도난 방지 틸트 기능 (옵션) 모바일 모니터링 시스템 : SMS 메시지보고 수입 및 상금. "WIN EVERYTIME" 상품 캡슐 자판기 기능
SWING & SMASH		103 X 99 X 221CM (40 X 39 X 87 인치)	8개의 조명 LED 상품 디스플레이 매력적인 전체 강철 캐비닛 간단한 원 버튼 플레이 간편한 리필 디자인 상품 상자 매혹적인 조명 및 음향 효과 도난 방지 타일 경보 옵션 'WIN EVERY TIME' 상품 캡슐 호퍼 모바일 모니터링 시스템(옵션)

MAGIC ARROW		(W) 1025 X (D) 948 X (H) 2216MM (40.4 X 37.3 X 87.2 인치)	고수익 상품 교환. 간단하고 직관적 인 하나의 버튼 제어판. 8개의 밝은 LED 조명 대상 동적 회전 대상은 구경꾼의 관심을 끌 수 있습니다. 매우 서있는 상금 옷걸이. 총 8 개의 상금 구획 2X 상단 / 4X 중간 / 2X 하단 표준 상품 수납 공간 장착 도난 방지 틸트 기능 (옵션) 모바일 모니터링 시스템 : SMS 메시지보고 수입 및 상금. "WIN EVERYTIME" 상품 캡슐 자판기 기능
PRIZE LOCKER (경품 보관함)		(폭) 985 X (깊이) 945 X (높이) 1850MM (38.8 X 37.2 X 72.8 인치)	게임의 목적은 열쇠를 올바른 위치에 배치하여 상품을 잠금 해제하는 것입니다. 플레이어는 키의 수평 및 수직 이동을 제어하는 버튼으로 전동 메커니즘에 장착된 키의 움직임을 제어합니다. 버튼에서 손을 떼면 키의 움직임이 원하는 위치에서 멈추고 키가 성공적으로 배치되면 전동 메커니즘이 키를 키 구멍으로 확장하여 상품 핀을 앞으로 당기고 상품을 상품 바구니에 떨어뜨립니다.
HAMMER HEROES		103 X 98 X 232CM (40 X 38 X 91 인치)	버튼을 길게 눌러 HAMMER ASSY'를 오른쪽으로 이동합니다. 버튼에서 손을 떼고 해머가 오른쪽 타격 타이밍을 목표로 하는 숫자 표적 중 하나를 공격하도록 합니다. 아크릴 블록을 통과하여 상을 획득하는 데 성공했습니다.

PRIZE LOCKER MINI (경품 보관함 미니)		(W) 700 X (D) 947 X (H) 1814MM (27.56 X 37.28 X 71.42 인치)	게임의 목적은 열쇠를 단지 올바른 위치에 배치하여 상품을 잠금 해제하는 것입니다. 플레이어는 키의 수평 및 수직 이동을 제어하는 버튼으로 전동 메커니즘에 장착 된 키의 움직임을 제어합니다. 버튼에서 손을 떼면 키의 움직임이 원하는 위치에서 멈추고 키가 성공적으로 배치되면 전동 메커니즘이 키를 키 구멍으로 확장하여 상품 핀을 앞으로 당기고 상품을 상품 바구니에 떨어뜨립니다. * 상금 보관함의 미니 버전, 스킬 상금 교환. * 컴팩트 3 X 3 상품 옷걸이 * 보안을 강화하기 위해 자동 판매기 스타일의 도어 잠금 장치가 있는 모든 강철 캐비닛을 밝게 조명합니다. * 3 버튼 컨트롤을 사용하여 간단하게 플레이할 수 있습니다. * 상품은 간단한 상품 핀에 걸려있어 서비스가 간단합니다. 나선형 리테이너 또는 단단한 선반이 없습니다. * 동전, DBA, 또는 스 와이프 카드 준비 * 호퍼 키트를 사용할 수 없음
SPARK MASTER		(W) 1057 X (D) 960 X (H) 2289MM (41.6 X 38 X 90 인치)	우주 레일을 건드리지 않고 조이스틱으로 우주선을 제어하십시오. 우주선(스파크 바)의 앞부분이 레일에 닿으면 플레이어는 게임에 실패합니다. 레벨 1의 성공을 목표로 레일을 통해 셔틀 조이스틱을 위아래로 조정합니다. 레벨 1에서 성공한 플레이어는 레벨 2에 도전하는 큰 상을 계속하거나 선택 버튼을 눌러 레벨 1의 만족스러운 결과를 보상으로 작은 상을 선택합니다. * 우주 개념 회전 드럼 * 스트로브에 의한 실제 스파크 효과 * 진동 충격 셔틀 조이스틱 * 옵션 : 매번 승리 키트 * 다양한 유형의 상품 사용 가능, 피그 테일 타입 상품 행거

AXE MASTER		(W) 1032 X (D) 815 X (H) 2135MM (40.4 X 32 X 84 인치)	게임의 목표는 도끼로 통나무 사이의 올바른 지점을 치는 것입니다. 먼저 대상 상품을 선택하고 선반의 버튼 (상단 / 중간 / 하단)을 탭하여 상품을 놓습니다. 그리고 큰 빨간색 버튼을 누르면 도끼가 오른쪽으로 움직이기 시작합니다. 버튼에서 손을 떼면 도끼의 움직임이 멈추고 도끼가 통나무 사이의 원하는 위치에서 통나무를 칩니다. 플레이어가 통나무의 올바른 지점을 치는 데 성공하면 상품 트레이가 뒤로 기울어지고 상품이 상품 바구니에 떨어집니다. * 위엄 있고 특이한 상품 행거 디자인과 독특한 빨간색 실루엣 바이킹 캐릭터 캐비닛 * 트레이 형 상품 행거에 다양한 유형의 상품을 쉽게 표시 할 수 있습니다. * 옵션 : 매번 승리 키트 * 틸팅 – 보안 기능 탑재 * 쉽고 직관적 인 게임
펀앤스포츠 게임			
PIXEL CHASE			가능한 한 공을 많이 던지십시오. 이전에 경험하지 못한 친구 및 가족과 즐거운 시간을 보내십시오. 4X4 LED를 목표로 30초 안에 표적 구멍을 뚫습니다. 풀 스킬 게임 : 제한 시간 내에 항상 투구를 잘 제어할 수 있는 선수가 높은 점수를 받습니다. 친구와의 게임은 경쟁적이고 흥미진진합니다. 넓은 캐비닛은 두 명 이상의 플레이어가 공을 던질 수 있습니다. 온 가족을 위한 재미. 모든 아케이드게임 센터 및 밝게 빛나는 LED 조명이 있는 FEC 디럭스 캐비닛에 적합합니다.

STAR BALL 2 MINI			재미있고 흥미진진한 18 가지 게임 중 하나를 선택하십시오. 공을 던져 화면의 목표물을 쓰러뜨리고 제거하고 새로운 모험으로 나아가십시오. 1인, 2인 협동 또는 2인 대결 모드에서 사용 가능 클래식 공 던지기 인터랙티브 비디오 게임 가족이나 친구와 짝을 이루어 저격수를 쏘거나, 쥬라기 시간과 빙하기까지 거슬러 올라가 익룡 매머드를 사냥하거나, 갱스터로부터 민간인을 구출하세요. * 화려한 조명 효과가 있는 매력적인 캐비닛 * 42 인치 LCD 모니터, 수입을 극대화하는 공간 절약형 캐비닛 디자인 * 액션으로 가득 찬 음향 효과는 더 많은 재미를 더합니다 * "STAR BALL 1" 에 사용할 수있는 UPGRADEKIT
HANSEL AND GRETEL			동전 삽입 플레이 스테이지를 선택합니다. 각 단계의 표시된 튜토리얼로 게임을 즐기십시오. * 자막 : 숲속의 할로윈 데이 * 독일 출신의 유명한 동화를 모티브로 한 개념을 공식화했습니다. * POP-UP 책 컨셉 그래픽, 3D 애니메이션 기술로 디자인 된 그래픽. * 총 9 단계 * 2 플레이어 비디오 게임 * 32 인치 HD LED 장착 * 호박 모양의 매력적인 캐비닛

(FLY TO) NEVERLAND			조이스틱을 아래로 움직여 막대에 부딪히지 않도록 합니다. 피터팬의 네버랜드에 성공적으로 도착하여 잭팟 티켓을 획득하세요. 게임 테마 : 피터팬이 네버랜드로 간다. '피터팬이 후크 선장과 그의 부하들을 때리다.' 드럼 시트에 삽화. 어린이와 어린이를 위한 컴팩트한 크기의 캐비닛.
STAR BALL 2			"시작 버튼"을 누르면 동전 / 지폐를 삽입 한 후 다채로운 공을 잡을 수 있습니다! 50"/32" PDP 화면에서 움직이는 캐릭터에게 공을 던지세요! 승리하면 다음 스테이지를 플레이하세요! 1. 모니터 : 50"/32" 고해상도 플라즈마 디스플레이 패널(PDP) 적용. 2. 전원 : AC100 ~ 240V, 50 / 60HZ. 3. 항공권 또는 상품에 적용되는 교환 옵션. 4. 여성과 어린이 모두를 위해 사용자 정의됩니다. 5. 지폐 수락기와 동전 선택기가 모두 설치되어 있습니다.
STAR BALL MINI			플레이어는 동전을 넣은 후 "시작 버튼"을 눌러 다채로운 공을 잡은 다음 공을 던져 32인치 LCD 화면에서 캐릭터를 이동합니다. 플레이어는 승리하면 다음 단계로 들어갈 수 있습니다. * 모니터 : 32인치 고해상도 LCD 적용. * 보너스 옵션은 티켓 또는 상품에 적용됩니다. * 여성과 어린이 모두를 위해 사용자 정의됩니다. * 작은 위치에 적합

비디오 게임

STAR BALL 2 MINI		W1140 * D2140 * H2320MM (44.8 * 84.3 * 91.3 인치)	재미있고 흥미진진한 18 가지 게임 중 하나를 선택하십시오. 공을 던져 화면의 목표물을 쓰러뜨리고 제거하고 새로운 모험으로 나아가십시오. 1인, 2인 협동 또는 2인 대결 모드에서 사용 가능 클래식 공 던지기 인터랙티브 비디오 게임 가족이나 친구와 짝을 이루어 저격수를 쏘거나, 쥬라기 시간과 빙하기까지 거슬러 올라가 익룡 매머드를 사냥하거나, 갱스터로부터 민간인을 구출하세요. * 화려한 조명 효과가 있는 매력적인 캐비닛 * 42 인치 LCD 모니터, 수입을 극대화하는 공간 절약형 캐비닛 디자인 * 액션으로 가득 찬 음향 효과는 더 많은 재미를 더합니다 * "STAR BALL 1" 에 사용할 수 있는 UPGRADEKIT
HANSEL AND GRETEL			동전 삽입 플레이 스테이지를 선택합니다. 각 단계의 표시된 튜토리얼로 게임을 즐기십시오. * 자막 : 숲속의 할로윈 데이 * 독일 출신의 유명한 동화를 모티브로 한 개념을 공식화했습니다. * POP-UP 책 컨셉 그래픽, 3D 애니메이션 기술로 디자인 된 그래픽. * 총 9 단계 * 2 플레이어 비디오 게임 * 32 인치 HD LED 장착 * 호박 모양의 매력적인 캐비닛

STAR BALL 2		(W) 1430 X (D) 2220 X (H) 2420MM (56.3 X 87.4 X 95.3 인치)	"시작 버튼"을 누르면 동전 / 지폐를 삽입 한 후 다채로운 공을 잡을 수 있습니다! 50"/32" PDP 화면에서 움직이는 캐릭터에게 공을 던지세요! 승리하면 다음 스테이지를 플레이하세요! 1. 모니터 : 50"/32" 고해상도 플라즈마 디스플레이 패널(PDP) 적용. 2. 전원 : AC100 ~ 240V, 50 / 60HZ. 3. 항공권 또는 상품에 적용되는 교환 옵션. 4. 여성과 어린이 모두를 위해 사용자 정의됩니다. 5. 지폐 수락기와 동전 선택기가 모두 설치되어 있습니다.
STAR BALL		(W) 1430 X (D) 2220 X (H) 2420MM (56.3 X 87.4 X 95.3 인치)	* 플레이어는 동전을 넣은 후 다채로운 공을 잡기 위해 "시작 버튼"을 누른 다음 50 인치 PDP 화면에서 움직이는 캐릭터에게 공을 던졌습니다. * 플레이어는 승리하면 다음 단계로 들어갈 수 있습니다. * 모니터 : 50인치 고해상도 플라즈마 디스플레이 패널(PDP) 적용. * 보너스 옵션은 티켓 또는 상품에 적용됩니다. * 여성과 어린이 모두를 위해 맞춤화 * 지폐 수납기와 동전 선택기 모두 설치.
STAR BALL MINI		폭 940X 깊이 1800 X 높이 1930MM	플레이어는 동전을 넣은 후 "시작 버튼"을 눌러 다채로운 공을 잡은 다음 공을 던져 32인치 LCD 화면에서 캐릭터를 이동합니다. 플레이어는 승리하면 다음 단계로 들어갈 수 있습니다. * 모니터 : 32인치 고해상도 LCD 적용. * 보너스 옵션은 티켓 또는 상품에 적용됩니다. * 여성과 어린이 모두를 위해 사용자 정의됩니다. * 작은 위치에 적합

□ 안다미로

게임기	사진	규격	내용
티켓리뎀션			
AVENGERS INFINITY STONE CHALLENGE		1,763MM X 1,041MM X 2,463MM 69" X 41" X 97"	ANDAMIRO의 최신 스킬 기반 상환 게임은 두 가지 플레이어 포지션이 있는 눈길을 끄는 MARVEL AVENGERS 브랜드 캐비닛에 제공됩니다. 빠른 플레이 게임은 플레이어가 슈퍼 스핀 휠을 활성화하기 위해 6개의 인피니티 스톤을 수집하도록 합니다. 적절한 타이밍 스킬로 플레이어는 성공적으로 스톤을 던질 수 있습니다. 회전하는 경기장에 있는 세 개의 목표 구멍 중 하나로, 티켓을 획득하고 돌을 모을 수 있습니다. 어벤져스 인피니티 스톤 챌린지는 2019년 결성된 안다미로-디즈니 크리에이티브 얼라이언스에 따라 개발된 두 번째 아케이드게임으로, 매우 재미있고 플레이어가 티켓을 얻을 수있는 많은 방법을 제공합니다. 어벤져스 인피니티 스톤 챌린지는 색상 감지 기술을 사용하여 엔드게임 스토리를 빠른 플레이로 재현하는 데 도움을 줍니다. 플레이어가 주황색(소울 스톤), 레드(리얼리티 스톤), 블루(스페이스 스톤), 퍼플(파워 스톤), 그린(타임 스톤), 옐로우(마인드 스톤) 등 6개의 스톤을 모두 모으면 두 플레이어 스테이션 사이에 위치한 보너스 휠을 회전할 수 있습니다. 이 게임은 또한 성공적인 드롭 후 큰 바퀴를 자동으로 회전시키는 보너스 검은 돌로 플레이됩니다. 모든 기능은 독립적입니다.

BOBBLEHEAD BASEBALL		817MM X 1,162MM X 2,613MM 32" X 46" X 103"	BOBBLEHEAD BASEBALL은 ANDAMIRO의 최신 비디오 상환 게임이며 MLBPA의 자회사 인 MLB PLAYERS INC.의 첫 번째 라이센스 타이틀입니다. 새로운 "VIDEDEMPTION" 게임은 아케이드 게이머와 MLB 최고의 스타들의 멍청한 아바타를 상대로 이 빠른 액션을 펼칩니다. 티켓을 수여하는 건전한 비디오 게임. 이 소설 게임에는 세 가지 조정 가능한 난이도 (쉬움, 보통 및 어려움)가 있으며 투수는 패스트 볼을 던지도록 프로그래밍되어 있습니다. 커브볼 또는 체인지업. 플레이어가 칠 수 있거나 피해야 하는 7개의 외야 목표가 있습니다. 포인트가 있는 대상을 조준하여 티켓을 모으거나 문자를 눌러 G-R-A-N-D—S-L-A-M을 철자하여 슈퍼 보블헤드 보너스를 받으세요. 그러나 아웃 마커를 치지 않도록 노력하십시오 - 3 아웃은 자연스럽게 게임을 종료합니다. 선수들은 손과 눈의 협응력을 적용하여 스윙 타이밍을 맞추고 공을 정확하게 조준합니다.
JURASSIC WORLD FRANCHISE MINI		1,877MM X 1,225MM X 1,940MM 74" X 48" X 76"	쥬라기 월드 MINI는 안다미로의 동명의 인기 근육 기억 게임의 쇼트트랙 버전입니다. 컴팩트 게임은 원래 게임의 74인치 깊이(거의 119피트)에 비해 깊이가 10인치에 불과하며 거의 4피트 더 짧습니다!

SPONGEBOB TICKET COASTER		1,803MM X 1,397MM X 2,583MM 71" X 55" X 102"	스폰지밥 네모바지 티켓 코스터는 모든 연령대의 플레이어를 위한 재미있는 중력 게임입니다. 플레이어는 공을 나선 발사기 또는 코르크 마개에 떨어 려 기계적 동작을 시작합니다. 차례로 공을 트랙에 놓아 라이딩을 완료합니다. 게임의 목적은 롤러 코스터 자동차 중 하나의 개구부에 공이 착륙하는 시간을 정확하게 맞추는 것입니다. 9 개의 해당 티켓 값을 가진 9 대의 자동차가 있습니다. 플레이어가 9 개의 티켓 값을 모두 켜면 슈퍼 보너스를 얻습니다.
SPONGEBOB PIRATES OF BIKINI BOTTOM		1,772MM X 1,201MM X 2,561MM 70" X 47" X 101"	클래식 니켈로디언 캐릭터는 안다미로의 아케이드 푸셔인 비키니 하의의 스폰지밥 해적에서 재미있는 해적으로 변합니다. 그러나 이 새로운 푸셔는 토큰 대신 미니어처 볼로 작동합니다. 플레이어는 그 공을 움직이는 보물 상자에 쏘아 넣습니다. 대포가 발사되고 거품이 "버블 미터"에 넣어집니다. 10 개의 우승 샷이 버블 미터를 채우고 그것이 달성되면 상금 휠이 회전합니다. 비키니 하의의 스폰지밥 해적은 수집 가능한 카드(시리즈의 9장)와 푸셔 경기장에서 공과 섞이는 컬러 칩을 가지고 놀고 있습니다. 칩은 기계에서 바로 티켓으로 교환 할 수 있습니다.

AVENGERS(1 인용)		868MM X 1,026MM X 2,151MM 34" X 40" X 85"	안다미로의 마블 어벤져스 코인 푸셔는 이제 두 가지 버전의 1인용 모델로 제공됩니다. 하나는 9명의 어벤져스가 등장하는 수집 가능한 카드 시리즈로 작동하고 다른 하나는 카드 없이 플레이합니다. 2020년 10월에 공개된 1인용 모델은 2020년 7월에 출시된 오리지널 2인용 게임을 따릅니다. 카드 버전과 비 카드 버전 모두 티켓 교환 게임입니다. 어벤져스는 기능이 풍부하고, 마블 스튜디오의 영화 "어벤져스"의 인피니티 스톤 스토리에서 영감을 받은 속사포 동전 푸셔. 플레이어는 움직이는 표적 바퀴에서 토큰을 발사하여 티켓 및 기타 보상을 획득하고 푸셔 경기장을 채웁니다. 게임의 주요 목표는 경기장에 있는 인피니티 스톤을 난간에서 "밀어내는" 것입니다. 보너스 스핀 게임은 하나의 스톤이 떨어지면 활성화됩니다.
SOCCER SAFARI SPONGEBOB (VENDING & REDEMPTION)		563MM X 887MM X 1,686MM 22" X 35" X 66"	SOCCER SAFARI 라인에는 라이선스가 부여된 스폰지밥 캐비닛 패키지가 자동 판매기와 교환 버전 모두에 포함되어 있습니다. 원래 사파리 게임과 마찬가지로 스폰지 밥 자동 판매기 버전은 2 " 둥근 캡슐 또는 참신 공을 들고 최대 200 개의 단위를 수용 할 수 있습니다. 상품 "자체 운송", 경사로를 굴러 내려갑니다. 경품 문에 보관함. 아케이드 및 FEC용으로 설계된 스폰지밥 교환 버전은 플레이어의 점수에 비례하여 티켓을 수여합니다. 카드 스 와이프 시스템 및 동전 또는 토큰 / 종이 티켓 작업과 호환됩니다. 게임 플레이는 모든 모델에서 동일합니다 : 플레이어는 움직이는 골키퍼를 물리치기 위해 미니 축구 공을 발사합니다.

AVENGERS (2인용)		1,793MM X 1,027MM X 2,712MM 71" X 40" X 107"	안다미로의 새로운 마블 어벤져스 코인 푸셔는 두 가지 모델로 제공됩니다. 하나는 9명의 어벤져스가 등장하는 수집 가능한 카드 시리즈로 작동합니다. 카드없이 작동하는 다른 하나. 두 버전 모두 티켓 교환 게임입니다. 어벤져스는 마블 스튜디오의 영화 "어벤져스"의 인피니티 스톤 스토리라인에서 영감을 받은 풍부한 기능의 속사 동전 푸셔입니다. 플레이어는 움직이는 표적 바퀴에서 토큰을 발사하여 티켓 및 기타 보상을 획득하고 푸셔 경기장을 채웁니다. 게임의 주요 목표는 경기장에 있는 인피니티 스톤을 난간에서 "밀어내는" 것입니다. 보너스 스핀 게임은 하나의 스톤이 떨어지면 활성화됩니다. 슈퍼 보너스 게임은 6개의 인피니티 스톤이 모두 수집되면 바뀝니다.
JURASSIC WORLD FRANCHISE		1,385MM X 3,025MM X 2,163MM 55" X 119" X 85"	간단하고 중독성 재미있는 게임 플레이 : 시작 버튼을 누르고 모델 장난감 트럭이 시작 위치로 롤백 할 때까지 기다렸다가 트럭을 트랙 위로 밀어 올리십시오. 빅윈과 일치하려고합니다! 마커는 보너스를 획득합니다. 티켓은 트럭이 멈추는 위치에 따라 모든 플레이에서 획득됩니다. 상세한 그래픽과 사운드가 풍부합니다. 이 게임은 쥬라기 공원 영화의 인기 테마인 트럭을 쫓는 공룡에서 차용합니다. 게임의 목표는 "섬에서 탈출"하는 것입니다. 중앙 구성 요소는 플레이어가 난간 트랙을 밀어 올리는 두 개의 소형 오프로드 차량 복제품입니다. JWFK를 재미있게 만드는 것은 플레이어가 레버, 플런저 또는 기타 컨트롤러의 개입없이 실제로 트럭을 잡고 밀었다는 것입니다. 두 개의 플레이어 스테이션. 100% 스킬.

TICKET MAN		774MM X 1,048MM X 2,358MM 30" X 41" X 93"	마그네틱 크레인은 티켓 값으로 금속 동전을 집어 듭니다. 새로운 게임은 기본 또는 향상된 버전으로 제공됩니다. 후자는 온보드 자체 사용 시스템을 갖추고 있습니다. 티켓 맨™은 안다미로의 코인 캐처™ 시리즈의 일부로, 기념품 동전을 담는 회전 드럼을 사용합니다. 자석으로 집어 올릴 수 있습니다. 티켓맨 캐릭터와 모티브는 안다미로가 티켓 교환 작업을 위해 독점적으로 제작했습니다.
BASKETBALL PRO		805MM X 988MM X 2,499MM 32" X 39" X 98"	농구 프로는 실제 농구 크기의 컨트롤러를 통합합니다. 공기로 구동되는 반구형 인터페이스를 통해 플레이어는 샷을 제어 할 수 있습니다. 게임의 두 플레이어 스테이션은 나란히 경쟁 또는 단일 플레이를 지원합니다. 후프와 게임 시계가 장착 된 두 개의 백보드는 플레이어가 각 파운드로 미니 볼을 추진할 때 위아래로 움직입니다. 플레이어는 모든 바구니에 대해 3 점을 얻습니다. 마지막 10 초 동안 바스켓은 6 점을 부여합니다. 컴팩트한 설치 공간은 바 및 기타 거리 위치에 이상적이며 가장 큰 FEC에서 두드러질 것입니다.
NFLPA SUPER STAR FOOTBALL COINS		1,679MM X 1,088MM X 2,767MM 66" X 43" X 109"	세계 최고의 축구 선수들이 하나의 캐비닛에 있습니다!

BASEBALL PRO		1,097MM X 2,352MM X 2,812MM 43" X 93" X 111"	BASEBALL PRO는 1950년대의 고전적인 "피치 & 배트" 아케이드게임을 현대적인 야구 타격 인터페이스로 재현합니다. 기능에는 새로운 야구 타격 인터페이스와 자동 투구 메커니즘이 포함됩니다. 플레이어는 미니어처 배트를 사용하여 스윙 시간을 측정하여 공을 경기장에 칩니다. 그들은 공을 "바깥쪽"구멍에서 멀어지게하기 위해 스킬을 적용합니다. 그리고 기본 안타 및 홈런 목표 구멍으로 그들이 안타를 치면 주자는 베이스에서 베이스로 전진합니다.
SPONGEBOB ORDER UP!		890MM X 708MM X 1,732MM 35" X 28" X 68"	플레이어는 손과 눈의 협응력 스킬을 적용하여 주걱으로 때려 가능한 한 많은 KRABBY PATTIES를 제공합니다. KRABBY PATTY PARTY는 대부분의 고전적인 망치 게임처럼 플레이합니다. 그것은 무작위로 나타나는 두드리는 도구(주걱)와 표적 (KRABBY PATTIES)을 특징으로합니다. 경기장에는 KRABBY PATTIES가 등장하는 6개의 포지션이 있습니다. 플레이어가 일련의 5 개의 두드리기 콤보를 성공적으로 완료하면 더 많은 티켓을 획득하고 더 많은 티켓을 획득하기 위한 "래피드 쿵" 스테이지. KPP는 티켓 교환 게임 또는 티켓이 아닌 오락 전용 장치로 사용할 수 있습니다. 1인용, 2인용, 4인용 캐비닛 구성으로 주문할 수 있습니다. 후자의 다중 스테이션 옵션에는 향상된 선택 윤곽이 포함되며 각 스테이션에 대해 다른 캐릭터 그래픽으로 주문할 수 있습니다.

TIGHT ROPE		902MM X 991MM X 2,348MM 36" X 39" X 92"	TIGHT ROPE는 하이와이어에서 외발자전거를 타는 스킬을 비디오 구속 게임에 적용한 아케이드 참신함입니다. 다양한 하이와이어 모험의 전망을 시뮬레이션하는 고화질 그래픽과 도전을 증가시키는 움직이는 장애물로, TIGHT ROPE는 게이머를 몰입시키고 반응 스킬을 테스트합니다. 게임의 주요 인터페이스는 ANDAMIRO의 페달 스타일 컨트롤러 (외발 자전거의 크랭크 악셀처럼)입니다.
PAW PATROL		1,359MM X 741MM X 3,076MM 54" X 29" X 121"	PAW PATROL은 NICKELODEON의 NICK JR. 채널의 인기 애니메이션 애완 동물 어드벤처 시리즈를 기반으로합니다. 그것은 하나의 버튼 스킬 스톱의 플레이 매력과 TV 시리즈의 6 개의 송곳니 캐릭터와 RYDER라는 인간 지도자를 혼합합니다. 스피너 스타일의 게임은 플레이어가 RYDER를 스핀으로 보내고 보드의 원하는 포인트 값에서 그를 멈추도록 도전합니다. ANDAMIRO의 아케이드 각색은 NICKELODEON의 아티스트의 의견을 바탕으로 디자인된 눈길을 끄는 패키지에 싸여 있습니다. 높은 캐비닛은 쇼의 잘 알려진 전망대를 모델로 하여 모든 게임룸에서 눈에 띕니다.

SPONGEBOB SOCCER STARS		866MM X 1,823MM X 2,291MM 34" X 72" X 90"	스폰지밥 축구 스타에서 안다미로는 세계에서 가장 인기 있는 스포츠와 액션으로 가득 찬 아케이드 경험을 만드는 만화 캐릭터. 이 아케이드게임에는 "IT FACTOR"가 있으며 오락 고객은 한 번 플레이하면 푹 빠질 것입니다. 새로운 게임은 공장에서 입증 된 레버 구동 발사 메커니즘을 사용합니다. 좋은 목표는 더 많은 티켓으로 보상됩니다. 이 아케이드게임에는 "IT 요소"가 있습니다.
DESPICABLE ME JELLY LAB		1,203MM X 1,086MM X 2,989MM 47" X 43" X 118"	DESPICABLE ME JELLY LAB은 가장 인기있는 애니메이션 영화 라이센스 중 하나를 테마로 한 동전 롤 다운 및 수집 가능한 카드 게임입니다. 플레이어는 버튼을 눌러 토큰 드롭의 시간을 측정하여 목표물에 착륙하려고 시도합니다 – 티켓 값 또는 "WIN CARD" – 컨베이어 벨트 시스템에서 지속적으로 반복됩니다. 센서는 토큰이 움직이는 벨트에 떨어지는 위치를 정확하게 감지합니다. DMJL은 8장의 미니언 카드를 판매하며, 그 중 하나는 스튜어트의 특별 "포일" 에디션입니다. 슈퍼 보너스는 플레이어가 7장의 표준 카드를 모으면 지급됩니다.

SPONGEBOB PINEAPPLE ARCADE		1,861MM X 976MM X 2,509MM 73" X 38" X 99"	스폰지밥의 파인애플 아케이드는 토큰과 카드를 푸셔서 플레이어가 경기장을 따라 파인애플 과녁을 움직이는 곳으로 굴려줍니다. 파인애플 (스폰지 밥의 유명한 바다 파인애플 거주지를 닮은)은 토큰, 카드 및 보너스 토큰을 경기장에 떨어 뜨립니다. 수집 가능한 카드도 경기장 주변에 배포됩니다. 플레이어는 이 카드를 지지대에서 떨어뜨리려고 합니다. 수집 가능한 카드는 9장입니다. 플레이어는 카드를 티켓으로 교환하거나 9개가 모두 수집 될 때까지 카드를 보유 할 수 있으며, 이는 슈퍼 보너스로 보상됩니다.
THE REDEEM MACHINE(상환 기계)		656MM X 842MM X 2,272MM 26" X 33" X 89"	ANDAMIRO의 새로운 인터랙티브 셀프 서비스 키오스크는 수집 가능한 상환 카드를 수락, 확인 및 계산합니다. 동전과 칩 – 상환 매체로도 사용됩니다. 시스템은 보너스 세트를 인식하고 그에 따라 "전자 티켓"과 포인트를 수여합니다. 상환 작업에 키오스크를 추가하면 몇 가지 주요 이점이 있습니다. 첫째, 카드 사기를 방지하는 데 도움이 됩니다. 둘째, 고가의 보상 판매를 안전하게 보관하여 도난을 줄입니다. 셋째, 셀프 서비스 운영으로 제거 직원 개입의 필요성, 상환 센터의 병목 현상 감소.

MONSTER CATCHER		885MM X 861MM X 2,445MM 35" X 34" X 96"	비디오 상환 게임인 MONSTER CATCHER는 접시 모양의 우주선이 게임의 외계 생명체를 내리는 것으로 시작됩니다. 7 개의 뚜렷하고 이상하게 생긴 몬스터가 있으며 각 몬스터는 게임 플레이에서 동일한 난이도를 나타냅니다. 점점 더 어려워지는 캐치 시도로 플레이어는 더 많은 티켓을 얻을 수 있습니다. 플레이어가 7 단계 모두에서 성공적인 캐치를 짜내면 슈퍼 보너스를 얻습니다. 몬스터가 떨어지면 플레이어는 버튼을 눌러 두 개의 둥근 패들 사이에서 몬스터를 잡으려고 합니다. 몬스터 캐처는 55인치 고화질 LCD를 자랑합니다.
WWE SUPERSTAR RUMBLE		1,582MM X 1,212MM X 2,460MM 62" X 48" X 97"	월드 레슬링 엔터테인먼트 조직의 공식 콘텐츠를 제공하는 WWE 슈퍼스타 럼블은 재미있고 시각적으로 눈부십니다. 플레이어는 WWE 챔피언십 벨트와 유사한 움직이는 목표물에 강철 공을 발사합니다. 명중이 성공하면 플레이어는 사다리 위로 올라가고, 미스는 공을 못으로 덮인 미로 같은 경기장으로 리디렉션하여 티켓을 얻습니다. 사다리의 꼭대기에 도달하여 카드를 얻으십시오. 중앙 구멍에서 공을 다섯 번 배수하여 멀티 볼 액션이 가능합니다. 게임의 두 플레이어 스테이션에는 각각 게임 관련 애니메이션과 실제 레슬링 영상을 실행하는 자체 비디오 디스플레이가 있습니다. 이 게임은 티켓으로 교환할 수 있는 8장의 수집 가능한 카드로 플레이합니다.

프라이즈 리뎀션

SOCCER SAFARI(자판기)		563MM X 887MM X 1,686MM 22" X 35" X 66"	다채로운 "사파리 그래픽"의 이 컴팩트 한 파워 슈팅 게임 데크는 대량 판매 위치에 이상적입니다. 경로 운영 및 FEC. 축구 사파리는 청구서 수락자 준비가 되어 있으며 듀얼 동전 비교기가 포함되어 있습니다. 2인치 원형 캡슐 또는 참신 공을 판매하며 최대 200개의 상품 단위를 보유합니다. 상품은 "자체 운송"입니다. 보관함에서 상품 문으로 배송 램프를 따라 내려갑니다. 축구 사파리는 빠르고 재미있고 강박적입니다. 플레이어는 두 개의 버튼 (양손으로 탭)을 사용하여 미니 축구 공을 발사합니다. 목표는 움직이는 골키퍼를 지나쳐 공을 쏘아 가능한 한 많은 점수를 얻는 것입니다. 게임 시간과 승점을 조정할 수 있어 운영자가 게임 플레이를 조정할 수 있습니다. 인터랙티브 조명과 배경 오디오는 게임 플레이를 향상시킵니다.
SUPER STAR		1,026MM X 932MM X 2,254MM 40" X 37" X 89"	아름답게 완성 된 & 광택 카민 디자인 LED 파노라마 조명 효과 간단한 하나의 버튼 컨트롤 7 다양한 크기의 상품을 표시 할 수 있습니다. 각 경품 상자에 대한 도난 방지 보호 스마트 모니터링 시스템™ 고객 요청에 따라 옵션!

PRIZE AQUARIUM		760MM X 1,000MM X 1,802MM 30" X 39" X 71"	간단한 원 버튼 조작 : 신용 게임, 버튼 누르기, 캡슐 드롭. 플레이어는 상금 캡슐을 출시합니다. 3개의 표적 구멍은 회전하는 프라이즈 휠의 일부입니다. 세 홀 중 하나에 캡슐을 떨어뜨려 승리하세요. 놓친 캡슐은 자동으로 재장전됩니다. 머리 위 선반에는 최대 45 캡슐을 보관할 수 있습니다. 4" 캡슐은 다양한 상품을 수용할 수 있습니다. 생생한 캐비닛 그래픽과 생생한 사운드 트랙.
SAFE CRACKER		1,024MM X 942MM X 2,322MM 40" X 37" X 91"	AFE CRACKER는 고품질 상품 판매자의 설계 및 제조에 대한 ANDAMIRO의 10년 간의 헌신을 계속합니다. SAFE CRACKER는 골동품 철제 금고와 유사한 질감의 검은색 마감을 자랑하는 견고한 강철 캐비닛에 포장되어 있습니다. 기계의 LED 조명은 매력적인 외부 분위기와 밝은 실내 환경을 조성하여 상품 선택을 돋보이게 합니다. SAFE CRACKER의 게임 요소는 기능이 풍부하지만 플레이하기 쉽습니다. 플레이어는 능숙하게 상품을 받기 위해 원 버튼 컨트롤을 사용합니다. 결제가 삽입되면 게임의 시계가 카운트다운되기 시작합니다. 플레이어는 게임을 시작하기 위해 버튼을 누르고 상금 디스크가 시계 반대 방향으로 회전할 때 버튼을 계속 누르고 있습니다. 게임을 시작하는 데 30 초가 걸립니다.

뮤직

CHRONO CIRCLE		960MM X 1,644MM X 2,223MM 38" X 65" X 88"	전신으로 소리를 느끼는 Sound Shower 시스템입니다. 360도 회전이 가능한 초대형 컨트롤러와 36인치 풀터치 스크린으로 게임을 즐길 수 있습니다. QR 코드 및 RFID로 간편한 로그인이 가능합니다.
PUMP IT UP - LX		1,676MM X 891MM X 2,386MM 66" X 35" X 94"	이 스페셜 에디션은 ANDAMIRO의 펌프 잇 업 음악과 댄스 유산의 20주년을 기념합니다. 5단계 댄스 패드가 있는 오리지널 펌프 잇 업 게임은 1999년 8월 한국에서 출시되었으며 곧 북미와 남미, 유럽 및 기타 아시아 지역으로 진출했습니다. 이제 전 세계의 대중 문화 아이콘입니다. XX 에디션은 플레이어 인터페이스에 몇 가지 기능을 소개합니다. 여기에는 노래 및 단계 난이도에 대한 갱신과 100개 이상의 보상 타이틀이 포함됩니다. 갱신과 보상 타이틀은 모두 XX 인터페이스의 핵심 부분입니다. 보상 타이틀은 플레이어의 사용자 ID에 할당된 명칭입니다. 여기에는 "고급", "전문가"및 "초보자"와 같은 "제목"이 포함될 수 있습니다. PIU-XX에는 비슷한 능력과 스타일의 플레이어를 "매칭"할 수 있는 온라인 매치메이킹 시스템도 있습니다. 펌프 잇 업 20주년 기념 게임은 캐비닛 버전 FX(42"), CX(43") 및 TX(55")용 업그레이드 키트로도 제공됩니다.

국내외 점수보상형 아케이드게임 현황조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
감 수 | 이 양 환 (게임본부장)
김 성 준 (게임산업팀 팀장)
주관기관 | 게임물관리위원회
감 수 | 김 용 찬 (등급서비스팀 선임연구원)
연구총괄 | 김 용 찬 (등급서비스팀 선임연구원)
수행기관 | ㈜에이치앤컨설팅
연구책임 | 정 태 성 (에이치앤컨설팅 대표이사)
연구분석 | 이 상 범 (에이치앤컨설팅 이사)
신 연 경 (에이치앤컨설팅 책임연구원)
김 지 현 (에이치앤컨설팅 선임연구원)
백 상 민 (에이치앤컨설팅 책임연구원)
김 다 은 (에이치앤컨설팅 선임연구원)
방 혜 정 (에이치앤컨설팅 선임연구원)

발 행 인 | 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2023년 2월 22일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA22-62
ISBN_ 979-11-6677-156-9(93600) (비매품)

* 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114"