

청소년 보호를 위한 온라인 게임규제의 적정성*

박 현 아**

한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사

이 재 진***

한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수

■ 국문 초록

본 연구는 게임물 등급분류, 셋다운, 그리고 확률형 아이템 규제 of 역사적, 법 체계적 검토 및 유사한 해외 규제와의 비교분석을 통해 청소년의 신체적, 정신적, 인격적 보호와 사회적 비용 최소화 차원에서 규제의 적정성을 판단하고 합리적인 규제의 형태를 제시하고자 하였다. 이를 위하여 현행 법 규정 및 관련 판결례 등을 중심으로 이루어지는 논의를 비판적으로 분석하였다.

첫째, 게임물 등급분류 제도는 국가 주도적인 형태의 정부 규제를 중심에 두고 일부 영역에서 자율규제가 시행되고 있다는 점을 알 수 있었다. 국내 게임물 등급분류 제도는 규제의 형평성, 용어의 자의적 해석, 표현의 자유에 대한 위헌성과 더불어 규제 형태의 혼용으로 인한 제도의 복잡화와 이중 규제의 위험이 있는 것으로 드러났다. 둘째, 셋다운제는 정부규제이면서 이용규제이고, 사전규제이면서 사회규제로 분류된다. 게임물 제작자에게 준칙 의무를 지우지만 실질적으로 규제를 적용받는 대상이 청소년 이용자라는 점에서 이용자를 규제하는 제작자 규제로 설명할 수도 있다. 마지막으로, 확률형 아이템은 GSOK에 의해 관리되는 대표적인 자율규제다. 내용규제이면서 사후규제의 성격을 지닌 확률형 아이템

* 이 논문의 초본은 2022년 한국언론학회 봄철 정기학술대회에서 발표되었음.

** 제1저자, maybekis@naver.com

*** 교신저자, jjlee@hanyang.ac.kr

자율규제에서는 게임물 제작자가 준수해야 하는 윤리와 도덕의 범위가 중요한 것으로 나타났다.

또한, 해외 각국의 법제와 비교 분석한 결과에서는 국내의 규제력이 게임산업 내 선진국들과 비교하여 정부나 산업의 영역에 치우쳐져 있으며, 시장의 자율성보다 정부의 역할이 크게 주어지고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 강력한 정부 주도의 규제를 시행하고 있는 중국이나 베트남과 같은 국가를 제외하면 많은 선진국에서는 정부와 산업, 사회의 규제력이 모두 작용하지만, 시장의 자율성이 중심이 되는 규제 방식을 택하고 있음을 알 수 있다.

결론적으로 현재 청소년 보호와 산업 진흥에 관한 정부와 산업 그리고 사회의 불신과 자율규제의 실패, 특정한 영역에서 자율규제가 제3자 기관의 주도로 시행되고 있는 현재 상황을 모두 고려하였을 때 가장 적절한 합의점은 기업이 정한 자율규제의 내용을 정부에 의해 승인받도록 하는 형태가 될 수 있을 것이다. 승인된 자율규제(sanctioned self-regulation)로 분류되는 이 방식에서 정부는 산업에 법적으로 강제되는 의무를 부여하고 이를 이행하기 위한 조건으로써 자율규제를 시행하도록 하며, 산업은 자율규제를 위해 반드시 구체적인 규제 내용 및 담당 기구의 운영에 대한 정부의 승인을 받아야만 한다. 자율규제가 어느 정도 사회적 신뢰를 얻고 자리를 잡은 이후에는 자율규제 조건부 강제모델의 도입도 고려해 볼 수 있을 것으로 보인다. 다만, 이를 위해서는 규제에 참여하는 주체 간의 신뢰 관계 구축과 규제기관에 대한 적절한 권한의 이양이 필요한 것으로 나타났다.

주제어: 게임규제, 게임물 등급분류 제도, 섯다운제, 확률형 아이템 규제, 자율규제

목 차

1. 연구의 목적과 방법
2. 게임물 등급분류 제도 고찰
 - 1) 게임물 등급분류 제도의 역사적 검토
 - 2) 게임물 등급분류 제도의 체계적 검토
 - 3) 게임물 등급분류 제도의 헌법학적 검토
 - 4) 게임물관리위원회의 등급분류 상황
 - 5) 해외 게임물 등급분류 제도와의 비교 검토
3. 섯다운제 고찰
 - 1) 섯다운제의 역사적 검토
 - 2) 섯다운제의 체계적 검토
 - 3) 섯다운제의 헌법학적 검토
 - 4) 해외 섯다운제와의 비교 검토
4. 확률형 아이템 규제 고찰
 - 1) 확률형 아이템 규제의 역사적 검토
 - 2) 확률형 아이템 자율규제의 체계적 검토
 - 3) 확률형 아이템의 사행성과 우연성
 - 4) 해외 확률형 아이템 규제와의 비교 검토
5. 결론 및 논의

1. 연구의 목적과 방법

1971년 아타리(Atari)의 상업용 아케이드 ‘퐁(Pong)’의 성공 이후, 게임은 문화콘텐츠의 속성에 정보통신기술을 이식한 대표적인 경제산업으로 부상하였다. 게임산업은 영화·비디오물, 음악, 만화·캐릭터·애니메이션으로 대표되는 문화산업 중 가장 늦은 시기에 산업화가 시작되었지만, 젊은 세대의 새로운 놀이문화로 자리 잡으며 빠른 속도로 성장했다. 2020년 기준 17조 93억 원의 규모로 추산되는 게임산업은 잠시 주춤했던 2013년을 제외하면 2010년부터 2019년까지 평균 9% 이상의 높은 성장세를 꾸준히 유지해왔다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

그러나 게임산업의 급격한 성장은 한편으로 관련 법률 및 제도의 방

향과 세부 사항에 대한 다차원적 문제를 가져왔다. 정보통신기술을 기반으로 한 복합 문화콘텐츠인 게임에서 오프라인에서 관찰할 수 없었던 새로운 문제가 발생하였고, 이를 해결하기 위해 적용 가능한 법적 기준을 찾는 일이 어려워졌기 때문이었다. 게임 계정과 아이템으로 대표되는 디지털 정보의 재산성을 어떤 기준에서 판단하고 인정할 것인지, 확률형 아이템과 같은 내부 비즈니스 모델의 사행성을 가르는 기준은 무엇인지, 특히 청소년을 보호하고 사회적 비용을 절감하기 위해 게임 이용 시간을 규제하는 것이 옳은지를 결정하는 문제는 현실 공간을 기반으로 한 사법 시스템으로 해석하는 것이 불가능한 영역이었다. 게다가 게임물에 대한 규제는 그 자체로 창작물 혹은 문화에 대한 규제로 헌법이 보장하는 기본권을 침해하거나 문화국가원리 등에 반할 가능성이 있으며 실제로 세 건의 헌법소원이 청구되기도 하였다.

이러한 현실 속에서 정부는 규제 완화와 규제개혁의 대안으로 자율규제에 주목하여 정부 규제 내 자율규제를 혼합하려 하거나 제3자 기관을 중심으로 자율규제를 시도하며 발견된 문제점을 개선하기 위해 움직였다. 그러나 규제의 형태를 둘러싼 정부와 산업, 사회의 갈등은 여전히 지속되고 있으며 합의점을 찾는 데 난항을 겪고 있다. 이는 국가가 지원하고 육성해야 할 산업이면서 동시에 아동·청소년에게 유해한 영향력을 미칠 수 있는 미디어로 여겨지는 게임의 속성 때문이다. 따라서 게임산업을 규제하는 과정에는 법리적 요건 외에도 도덕적·윤리적 쟁점이 포함될 수밖에 없기에, 게임규제는 사회적 특수성과 같은 해석학적 영역을 염두에 두고 논의되어야 할 필요가 있다. 특히 한 사회 내에서 적절한 수준으로 합의된 규제가 다른 사회에서는 법리적 문제를 야기할 수 있다는 점이나 같은 사회 내에서도라도 규제의 도입 시기에 따라 인식이 달라질 수 있다는 사실이 고려되어야 한다.

위와 같은 현실에 근거하여 본 연구는 구체적인 현존하는 게임규제의 핵심적 쟁점을 중심으로 분석하여 청소년의 정신적, 신체적, 인격적 보호와 경제적 진흥의 가치를 모두 고려하는 적절한 형태의 규제 형태가

어떤 것일지, 그리고 실효성 있는 규제가 가능하기 위해서 어떤 기준이 만족 되어야 하는지를 도출하고자 하였다. 이를 위하여 법안의 전체적인 내용과 경향성, 그리고 판례에서 나타난 내용, 그리고 외국과의 비교분석을 실시하고자 하였다. 구체적으로 법안이 등장하게 된 상황을 역사적으로 진단하고 법조문의 실제 의미와 사회문화 영역에서의 청소년 보호의 목적에 부합하는 적정성을 판단하고자 하였다. 게임규제의 방향이나 수준이 어떻게 변화해왔는지를 살펴보고 입법 당시의 여론과 사회 분위기를 유추할 수 있는 자료로서 가치가 있을 것으로 판단하였기 때문이다.

본 연구는 핵심적 규제 쟁점으로 게임물 등급분류 제도, 셋다운제, 확률형 아이템 자율규제의 세 가지를 선택하였다.¹⁾ 먼저 게임물 등급분류 제도는 정부 규제와 자율규제를 혼합한 형태의 내용규제이며 사회규제다. 검열이라는 형태로 시작했지만, 시대의 흐름에 따라 규제의 방식을 개선하며 적응해 온 대표적인 사전규제이기도 하다. 셋다운제는 정부 주도의 이용규제이자 접근차단규제로, 사전규제의 성격을 띠는 대표적인 사회규제에 해당한다. 마지막으로 내용규제에 해당하는 확률형 아이템은 국내에서 최초로 시행된 자율규제이자 사후규제로서 거래 및 사행성과 관련된 규제라는 특별한 위치에 있다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 이상의 구체적인 법안들을 역사적 맥락과 법리적 시각에 의거하여 살펴보고 해외의 유사한 해외 사례와 비교하며 국내 게임규제의 과잉된 형태가 가지는 의미와 한계를 도출하고, 청소년 보호의 목적에 맞는 적정한 규제 형태를 제안하고자 하였다.²⁾

1) 이들 세 가지 쟁점은 다양한 각종 언론보도를 통해서 가장 논란이 되었던 주제이며 시기별로 대표적인 규제 방식이었으며 동시에 청소년 보호가 공통의 목적이라는 점에서 선정하였다.

2) 이상의 분석에서는 디비피아(DBpia), 키스(KISS: Koreanstudies Information Service System), 케이씨아이(KCI: Korea Citation Index), 스킨라(Scholar), 리서치게이트(Researchgate) 등의 사이트가 활용되었다. 로앤비(LawnB), 헌법재판소, 종합법률정보, 각 신문사의 홈페이지, 네이버의 뉴스 검색 시스템, 국가법령정보센터, 국회입법조사처, 의안정보시스템 등에서 공신력 있는 자료의 확보를 위해 노력하였다.

2. 게임물 등급분류 제도 고찰

1) 게임물 등급분류 제도의 역사적 검토

국내에서 게임물 심의제도가 시행된 1993년에는 아케이드물의 허가를 담당한 한국컴퓨터게임산업중앙회와 그 외 모든 게임물을 심사하는 공연윤리위원회의 주관 하에 사전검열이 이루어졌다.³⁾ 전자오락게임의 사회문화적 가치를 고려하여 자율심의와 사전검열의 절충안인 사전협의 제도를 도입하는 것이 적절하다는 시각이나 청소년의 정서 보호 및 건전한 가치관의 함양, 그리고 게임산업의 발전을 비교형량할 수 있는 제3자 기관이 품질관리의 형태로 평가해야 한다는 관점이 있지만(한국문화정책개발원, 1996), 다른 문화콘텐츠에 대한 심의도 비슷한 형식이었기에 자연스러운 일이었다. 이 시기에 이루어졌던 게임물 검열의 가장 큰 문제는 기준의 불명확성이었다. 특히 선정성과 폭력성을 판단하는 기준이 부재하여 심의 결과의 일관성이 부족하거나 영화 등의 심의에 비해 엄격한 기준이 적용된다는 비판이 있었다.⁴⁾

이러한 비판은 1996년 10월 헌법재판소에 의해 수용되었다. 영화 사전심의제도를 명시한 「영화법」 제12조가 위헌이라고 결정했다.⁵⁾ 헌법재판소는 영화의 제작과 상영이 「헌법」 제21조 제1항이 규정하는 언론·출판의 자유에 속하여 보장받을 수 있는 의사표현이라 보았고, 동조 제2항

3) 문화체육부는 매년 50% 이상 성장하는 PC용 게임 시장에서 개발되는 콘텐츠의 폭력성과 선정성, 중독성에 대한 사회적 우려를 불식시키고자 하는 목적으로 '신종 정보·오락 매체에 대한 윤리성 심의 시행규정'을 공고하고, 이전까지 심의를 거치지 않았던 시디롬(CD-ROM: Compact Disc Read-Only Memory), 디스켓, 롬 팩 등의 신종 게임물의 수입 시 문화체육부 산하 공연윤리위원회의 심의 및 문화체육부의 허가를 거치도록 조치하였다(윤형섭 외, 2012).

4) 1995년에 열린 '윤리위원 및 심의위원 공개토론회'에서 한 공연윤리위원은 '컴퓨터게임은 그 특성상 현실감과 참여성이 여타 매체에 비해 높기 때문에 심의 기준이 엄격할 수밖에 없다'고 밝히기도 하였다(연합뉴스, 1995. 5. 10.).

5) 헌법재판소 1996. 10. 4. 선고 93헌가13, 91헌바10(병합) 결정 참조.

검열금지의 원칙에 의해 행정권이 주체가 되어 사상이나 의견이 발표되기 이전에 예방적 조치로서 그 내용을 심사, 선별하여 발표를 사전에 억제하는 행위가 허용되어서는 안 된다고 판시했다.⁶⁾ 또한, 문화체육부장관의 위촉과 장관의 승인으로 장을 선출한다는 점을 명시한 「공연법」 제25조의3 제3항을 근거로 하여 공연윤리위원회가 검열기관이라고 정의하였다. 공연윤리위원회는 심의 자격을 박탈당하고 해체되었으며 게임심의 업무도 이관되었다.

1997년 공연법에 기반을 둔 사전심의제도는 등급분류제도 및 등급분류보류제도로 개편되어 ‘한국공연예술진흥협의회’로 옮겨가게 된다. 그러나 1999년 「음비계법」 제17조 제1항의 사전심의가 다시 한번 위헌으로 결정되면서⁷⁾ 한국공연예술진흥협의회 역시 사라지게 되었고 영상물등급위원회가 그 자리를 대체하였다. 사전심의에서 등급분류로 개편되는 과정에서 세 차례 심의기관이 변경되었지만, 「음비계법」 제5조에 ‘청소년 유해성 확인’⁸⁾이라는 기준이 추가되었을 뿐, 등급 측정기준은 여전히 불명확했다. 게다가 문화관광부 산하 한국공연예술진흥협의회와 정보통신부 산하 정보통신윤리위원회의 유해 게임물에 대한 기준과 평가가 엇갈리면서 국무총리 산하 청소년보호위원회가 조정권 행사에 나선 일을 시작으로(연합뉴스, 1999. 3. 29.) 문화관광부와 보건복지부, 정보통신부 중 어떤 기관이 게임물 등급분류의 주체가 될 것인지가 다시 중요한 문제로 떠올랐다.⁹⁾

6) 검열금지는 국가 기관이 미리 내용을 심사하고 선별하여 발표를 저지하는 것만을 의미하며(헌법재판소 1992. 11. 12. 선고 89헌마88 결정 참조), 영화에 대한 사전 검사를 모두 금지하거나 헌법상 보호되지 않는 음란, 명예훼손 등의 의사표현에 대해 국가 기관이 간섭하는 것을 금지한다는 의미는 아니다(헌법재판소 1992. 6. 26. 선고 90헌바26 결정 참조).

7) 헌법재판소 1999. 9. 16. 선고 99헌가1 결정 참조.

8) 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 일부개정 2005. 3. 31. [법률 제7428호, 시행 2006. 4. 1.]

9) 2001년 정보통신윤리위원회에서 청소년보호법과 전기통신사업법을 적용한 게임물 사후심의를 발표하자 1년 뒤인 2002년 문화관광부는 ‘온라인게임에 대한 사전심의 및 등급분류제’를 제정하였다. 문화관광부는 해당 문제에 대해 헌법재판소가 「

게임물 등급분류 제도가 현재의 형태를 갖추기 시작한 것은 2006년 게임물등급위원회가 설치되면서부터였다.¹⁰⁾ 게임물등급위원회는 심의 기준의 투명성, 객관성, 형평성, 예측 가능성을 담보하고 향후 자율규제로 전환될 것을 대비하여 민간자율규제 체제를 시험해야 한다는 논리를 바탕으로 발족하였으며, 게임물의 내용 정보를 이용자에게 제공함으로써 선택을 돕는다는 본연의 기능에 집중한 조항을 마련하였다. 연령등급은 전체이용가와 12세이용가, 청소년이용가로 재편되었고, 위험요소가 있었던 등급분류보류제도는 폐지되는 한편 등급분류거부제도가 새롭게 도입되었다. 그러나 등급분류제도가 정비되고 게임물등급위원회가 단일 등급분류 기관으로 자리 잡았음에도, 콘텐츠의 내용물이 수정될 가능성이 있는 온라인게임에 대한 등급분류에서는 여전히 정합성의 문제를 개선하지 못했다는 비판이 남았다(황승흠, 2009).

역사적으로 게임물 심의제도는 유해물에 대한 청소년의 접근을 차단하고자 하는 목적으로 시행되었으며, 위험적 요소를 개선하고자 등급제로 전환되었음을 알 수 있다. 실상 초기의 심의제도는 게임과 산업, 문화에 밀접하게 연관되어있는 체제와 민주주의를 반영한 이념적 발현물에 가까웠다.¹¹⁾ 즉 국내의 심의제도와 등급분류제도는 게임의 경제적인 잠재력보다 문화적인 측면에서 측정할 수 있는 사회 공익적인 가치를 우선시하던 시대적 분위기 속에서 탄생하였으며, 새로운 영상매체가 가져올 부작용을 우려하는 사회여론에 의해 유지되어왔다고 볼 수 있다.

전기통신사업법」 제53조를 위한 결정하였으니 정보통신윤리위원회의 심의도 불가능해졌다고 주장했고, 정보통신부는 위험관결의 영역에 게임의 사후심의가 포함되지 않는다는 점을 강조하며 문화관광부의 사전심의가 실효성 없는 이중규제에 불과하다고 말했다(김윤경, 2002. 7. 2.).

10) 2005년 6월 제출된 ‘게임물 및 게임산업에 관한 법률안(게임물 및 게임산업에 관한 법률안[의안번호 172116] 참조)’에서는 게임물이 음반, 비디오물과 함께 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 규정되어 있어 게임물만의 고유한 특성이 반영되지 못하고 이용문화가 제대로 정착되지 못하고 있으므로 관련 법체계를 대폭 개편해야 할 필요성이 있다고 보았는데, 이 중 하나가 안 제17조 및 제18조에 해당하는 게임물 등급분류기관 지정제도였다.

11) 공연윤리위원회가 1979년 시행하였던 건전가요 ‘음반삼입의무제’에 따른 조치였다.

이러한 시각은 「게임산업법」 제12조의3에 명시된 ‘제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용 시간 및 결제정보 등 게임물 이용 내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지’가 게임과몰입·중독을 예방하는 방안의 일환으로 소개되고 있다는 점이나, 동법 제21조의2에서 정한 ‘청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물의 자체등급분류를 금지하고 있다’라는 내용에서도 드러난다.

2) 게임물 등급분류 제도의 체계적 검토

국내 게임물 등급분류제도는 게임물의 윤리성 및 공공성의 확보, 사행심 유발 또는 조장의 방지, 청소년의 보호와 불법 게임물의 유통 방지를 위해 도입되었으며, 「게임산업법」 제16조와 제24조의2에 의거하여 게임물관리위원회와 게임콘텐츠등급분류위원회에 등급분류와 관련한 결정 사항을 위임한다.¹²⁾ 게임물을 유통하거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 제21조의2 제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다.¹³⁾ 등급분류심의 기준에는 콘텐츠 중심성, 맥락성, 보편성, 국제성, 일관성의 다섯 가지 기본 원칙이 전제되며, 콘텐츠 이외의 부분은 심의의 대상에서 제외된다. 전체적인 게임물의 맥락과 상황을 사회적 통념에 부합하는 수준

12) 게임콘텐츠등급분류위원회는 2013년 게임물 민간등급분류기관으로 지정되었다. 주요기능 및 역할은 게임물관리위원회와 유사하나, 청소년이용불가 게임물은 게임콘텐츠등급분류위원회의 소관이 아니므로 게임물관리위원회에 신청하여 등급분류를 받아야만 한다.

13) 다만 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물, 대통령령에서 정하는 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물, 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등에 따라 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물은 등급분류를 받지 아니하여도 된다.

으로 평가하고 범세계적으로 통용될 수 있는 일반성을 중시하여 심의 시기와 주체가 바뀌더라도 동일한 등급의 결정이 가능하도록 하기 위함이다.

게임물 등급분류제도는 기본적으로 사전규제의 형태를 띠며, 출시된 이후 콘텐츠가 변경되는 경우에는 내용수정신고 제도를 통해 사후관리를 진행하고 있다. 내용수정신고 제도는 등급분류가 완료된 게임물이라도 내용물에 수정이 가해진다면 24시간 내 게임물관리위원회에 신고해야 한다는 조항으로, 신고한 날로부터 7일 이내에 등급 재분류 대상과 비대상이 결정된다. 내용변경 없이 기술적으로 보완하거나 개선되었거나 게임물의 내용이 수정되었으나 등급의 변경을 요할 정도가 아니라면 원래 부여받은 등급을 유지할 수 있지만, 등급의 변경이 필요할 정도로 수정된 경우에는 등급분류를 처음부터 진행해야 한다. 내용수정신고대상 게임물임에도 불구하고 신고를 하지 않거나 등급분류에 제출한 내용과 다른 수정을 가하여 제작·배포하는 경우에는 「게임산업법」 제32조 제1항 제2호의 불법게임물로 간주되며 게임물관리위원회의 직권으로 등급 재분류 대상이 될 수 있다.

게임물관리위원회는 문화콘텐츠 검열기관이라는 비판을 불식시키기 위해 2016년 5월 「게임산업법」 제21조의2를 신설하여 자체등급분류사업자로 지정된 기업이 자율적으로 등급분류 업무를 수행할 수 있도록 하는 ‘자체등급분류제’를 도입하였다. 위원회가 지정한 자체등급분류사업자가 아케이드 게임물과 청소년이용불가 등급을 제외한 게임물에 대해 전체이용가, 12세, 15세 등급을 매길 수 있게 된 것이다. 또한, 「게임산업법 시행령」 제11조의4에 의해 개인 또는 게임제작사가 자유롭게 등록하여 배포할 수 있는 게임물에 대해서는 오픈마켓 등급분류로 구분되는 별도의 제도가 적용 가능하도록 개선되었다. 2020년 12월에는 제21조의10에 의해 국내 심의 행정절차가 해외에 비해 복잡한 탓에 실제 등급분류를 받기까지 소요되는 시간이 길다는 불편을 개선하고자 등급분류 절차의 간소화가 이루어지기도 하였다.

이러한 개선사항은 등급분류 제도를 발전시키기 위한 노력의 일환이었지만, 의도와 달리 몇 가지 문제점을 불러오기도 했다.¹⁴⁾ 첫 번째는 제도의 복잡하다. 「게임산업법」 제21조의2에 따르면 문화체육부 장관으로부터 자체등급분류사업자로 지정받는 경우 동법 제21조에 의해 민간 등급분류의 권한을 위임받은 게임콘텐츠등급분류위원회와 동일하게 게임물관리위원회의 업무에서 일부가 제외된 형태의 등급분류 권한을 가지게 된다. 산업 주체의 자체등급분류사업자와 민간 주체의 게임콘텐츠 등급분류위원회는 청소년이용불가로 판정되는 게임물이나¹⁵⁾ 신속한 검토가 요구되는 내용수정신고 사항에 대해서 자체적으로 판단할 수 없으며 정해진 시기 이내에 위원회에 통보할 의무만을 지게 된다. 사업자들이 게임물의 등급을 예측할 수 있는 명확한 기준이 부재한 상황으로 인해 적절한 심사기관을 선택하는 데 실패한다면, 심사 이관에 따른 시간의 소요가 생길 뿐 아니라 이중으로 심사받아야 하는 어려움이 발생하게 될 수 있다.¹⁶⁾

두 번째는 이중규제, 즉 중복규제의 문제다.¹⁷⁾ 「게임산업법」 제21조는 ‘위원회 또는 제21조의2 제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다’고 정하며, 정부와 민간,

14) 소규모 게임개발자의 심의수수료 부담 문제, 사행성 확인 및 게임물 등급분류 기준의 명확성, 자체등급분류사업자 지정 요건 중 평균 매출액 설정의 문제, 자체등급분류 업무운영 계획의 적정성 심사의 문제, 등급분류 업무에 필요한 교육 설계의 문제, 「게임산업법」 제21조3에 따른 평가 시 게임물 이용자 의견반영의 문제, 자체등급분류제도 안착을 위한 환경 조성 등의 개선이 필요하다는 분석도 있다(이주락, 2016).

15) 「게임산업법」 제21조 제2항 제4호에 해당하거나 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물의 등급분류가 불가하다.

16) 이러한 문제는 국내 사업자에게만 해당하는 경우가 많다. 실제 밸브의 플랫폼인 스팀은 국내 게임 이용자에게 미심의 게임을 판매하고 있지만, 이를 중단할 수 있는 실질적인 법안은 존재하지 않는다(김용민, 2020).

17) 중복규제는 하나의 피규제자 또는 행위에 대하여 다수의 규제권자가 존재하는 현상이다. 같은 내용의 보고의무가 여러 부처에 중복적으로 있거나, 유사내용의 검사와 교육이 반복적으로 이루어지거나 상충되는 규제내용이 혼재하는 것을 의미한다(김정해, 2004).

산업¹⁸⁾ 등 세 영역에 각각의 권한을 위임하고 있다. 그러나 민간과 산업에 의한 등급분류제도가 본격적으로 시행된 이후에도 기존 심의위원회가 가지는 권한이 유지되고 있어 실질적으로는 복수의 기관이 등급심사에 관여하는 형태이며, 각 기관의 실질적 권한에 차이가 있다. 특히 청소년 이용불가 등급과 아케이드 게임에 대한 심사는 오직 게임물관리위원회만이 가진 권한으로, 게임사업자들이 등급분류 신청 시 사후관리 기관인 게임물관리위원회를 신경 쓰게 하는 요인이 된다. 사업자에게 규제의 비용을 이중으로 부담하게 하고 동일한 사안을 복수의 기관이 판단하게 함으로써 자원을 낭비하고, 법치주의의 핵심이라고 할 수 있는 예측 가능성을 저해시킴으로써 피규제자들의 규제순응도와 준법의식을 약화시키는 결과를 가져올 수 있다는 것이다.

게다가 「게임산업법」 제21조 제5항은 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정한 경우 24시간 이내에 위원회에 신고해야 하며, 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 새로이 등급분류를 받을 수 있음을 명시하고 있으며, 동조 제6항은 등급분류 변경을 요할 정도의 수정이 가해졌으나 새로이 등급분류를 받지 아니하거나 다른 내용을 제공했을 경우 위원회에서 직권으로 조사와 등급 재분류가 가능함을 정하고 있어 게임물관리위원회의 사후 개입 근거를 보장하고 있다. 이미 등급분류가 완료된 게임물에 대해 ‘해당 게임의 등급이 올바르게 적용되었는지’를 따지는 민원이 올라오게 될 경우, 게임물관리위원회가 다시 개입하여 게임의 등급을 조정하는 상황이 일어날 수 있다는 것이다. 게임물의 유통을 위해 반드시 등급분류를 받아야 하는 게임사의 입장에서는 같은 게임물과 콘텐츠를 두 번 심사받아야 하는 경우가 발생할 수 있으므로 이는 이중규제, 중복규제의 위험이 있다고 볼 수 있다.

18) 게임물관리위원회는 2019년부터 기업이 자체등급분류사업자를 신청하여 지정되면 자체 심의가 가능한 제도를 시행하였다. 청소년 이용불가 게임물과 아케이드류는 여전히 게임위원회의 심의를 받아야 하지만, 구글, 애플, 소니, 삼성, 윈스��어, 카카오킴즈, 마이크로소프트, 오쿨러스, 에픽게임즈, 한국닌텐도 등은 지정된 날로부터 3년 동안 자체적으로 심의 권한을 갖게 된다.

자체등급분류제도가 가진 세 번째 문제는 규제의 형평성이다. 청소년 유해매체물 지정 및 고시 제도를 두고 있는 「청소년보호법」 제7조 제3항의 매체별 심의 형태에는 자체등급분류제도를 통해 청소년이용불가 등급의 게임물을 심의할 수 없도록 한다는 내용이 삽입되어 있다. 방송 사업자의 경우 청소년관람불가 등급 영상물에 대하여 자율심의를 한 후 방송통신심의위원회가 이에 대하여 사후심의를 시행하는데, 게임사업자의 경우에는 청소년이용불가 등급 게임물에 대한 자체등급분류가 허용되지 않는다. 이처럼 게임물보다 사회문화적 파급효과가 크다고 알려져 있는 정보통신물 및 방송프로그램에도 적용되는 사후심의회가 게임물의 영역에서만 도입되지 못했다는 점에 대해 매체 간 규제의 형평성이 맞지 않는다는 비판이 있다.¹⁹⁾

이 외에 등급분류의 기준에서 판단하는 사행성 요소에 대한 자의적 해석이 문제가 되는 경우도 있다. 「게임산업법 시행규칙」 제8조 제3항은 게임물 이용에 사회 통념상 과도한 비용이 소요되는지, 게임물 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물이 환전되거나 환전이 쉬운지, 재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있도록 게임물을 개·변조하는 것이 용이한지 여부를 고려하여 사행성을 판단한다. 그러나 게임물관리위원회의 등급분류는 게임산업법의 하위 규정이므로 사행성을 판단하는 기준은 게임산업법 제2조의 사행성게임물 해당 여부에 따라 판단되어야 하며 게임산업법의 해석 범위를 벗어날 경우, 명백히 재량을 일탈하는 것으로 볼 수 있다. 현행 게임산업법이 게임의 이용과 유통 등에 관한 기본적인 원칙과 내용을 명시한다는 점에서 기본법적 지위를 가지고 있기 때문이다.

3) 게임물 등급분류 제도의 헌법학적 검토

게임이 표현의 자유로 보호받을 수 있는 영역인가를 판단하는 작업은

19) 「헌법」 제11조 제1항 평등의 원칙과 동법 제37조 제2항 기본권 제한 과잉금지원칙을 위배한다는 비판이 있다.

오랜 시간 동안 이어져 왔다. 시·청각적으로 전달되는 게임의 폭력성과 선정성, 범죄 및 약물에 대한 묘사, 사행성을 부추기는 요소들이 사회적으로 이롭지 않은 표현이기에 검열이 불가피하다는 주장이 지속되었기 때문이다. 미국에서는 1982년에 비디오게임과 수정헌법 제1조에 대한 법적 판례가 처음 등장한다.²⁰⁾ 당시 법원에서는 게임이 수정헌법 제1조에 의해 보호되는 연설(speech)의 하나라고 생각하지 않았다. 법원은 게임을 정보적인 요소가 전혀 없는 순수한 오락이라고 정의하며 참여자들 간의 대화나 삽입된 음악, 게임 내 지시사항들로써는 누락된 정보요소를 채우기에 부족하다고 평가하였다.²¹⁾ 게임이 수정헌법 제1조를 적용하기 위해서는 어떤 생각이나 정보를 전달하고 표현하도록 설계될 필요가 있다고 덧붙이기도 했다. 해당 판결문은 1983년의 몰든 오락회사 대 몰든시(Malden Amusement Co., Inc. v. City of Malden)²²⁾에서 다시 인용되며, 게임이 표현의 자유로 보호되지 않음을 재차 확인하였다.

그러나 한참 후인 2011년 6월 27일, 수정헌법 제1조와 게임의 관계를 반전시키는 판결이 발표되었다. 브라운 대 EMA(Brown v. Entertainment Merchants Association)²³⁾에서, 원고들은 미성년자에 대한 폭력적인 비디오게임의 판매나 대여에 대한 제한과 표시요건을 명문화한 캘리포니아 주법²⁴⁾을 무효화하기 위해 소송을 제기하였다. 2007년 열린 1심에서

20) America's Best Family Showplace v. City of New York, 536 F. Supp. 170 (E.D.N.Y. 1982).

21) 단, Stern Electronics, Inc. v. Kaufman, 523 F. Sup. 635, 639 (E.D.N.Y. 1981) 사건에서 법원은 스크램블(Scramble)이라는 게임을 묘사하며, '본질적으로 이 작품은 관객이 겁 없는 조종사가 되어 우주선을 조종하는 액션에 참여하는 영화'라고 표현하였다. 영화가 수정헌법 제1조의 보호를 받는 표현이라고 보았던 전례를 고려하면, 해당 영역에 게임이 포함된다는 간접적인 의견을 낸 것이라고 볼 수 있다.

22) Malden Amusement Co., Inc. v. City of Malden, 582 F. Supp. 297 (D. Mass. 1983).

23) Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011).

24) 2005 California Civil Code Sections 1746-1746.5 TITLE 1.2A. VIOLENT VIDEO GAMES, <https://law.justia.com/codes/california/2005/civ/1746-1746.5.html> 참조.

법원은 미성년자의 폭력적인 비디오게임에 대한 접근과 심리적 해악 사이에 인과관계가 있는지 확인할 수 없고, 수정헌법 제1조에 의해 제한되어야 할 대상에 게임만이 포함된 것이 적절하지 않다는 이유로 캘리포니아 주법이 위헌이라고 보았다. 항소심에서도 1심의 결정을 확정하며 콘텐츠에 기반한 규정은 반드시 이익 실현을 위해 좁게 조정되어야 하고, 덜 제한적인 대체수단이 존재한다면 이를 사용해야 한다고 말했다. 게임에 이미 자발적 등급제가 존재하고, 콘텐츠의 내용이 폭력적인지를 판단하는 방식이 법적으로 명확히 규정되지 않았다는 것이 판결의 이유였다.

이후 연방대법원에서는 수정헌법 제1조와 제14조에 근거하여, 7:2의 의견으로 캘리포니아의 법을 위헌으로 확정지었다. 비디오게임도 전통적인 매체인 책, 연극, 영화 등과 같이 표현을 전달하는 도구이기에, 뉴미디어라는 특징이 표현의 자유를 적용하는 데 있어 차이를 두는 기준이 되어서는 안 된다는 점을 강조하였다. 폭력적인 비디오게임은 수정헌법 제1조로 보호받지 못하는 외설(obscenity)에 해당하지 않으며, 이 경우에 정부는 표현의 메시지, 사상, 주제, 내용을 이유로 특정 표현을 제한할 수 없다는 것도 상기하였다. 해당 판결은 게임의 유해성에 대한 미국 연방대법원의 견해를 확인할 수 있는 상징적 사례로 현재까지도 다수의 연구에 인용되고 있다. 게임규제가 다방면으로 이루어지고 있는 현시점에서 규제입법이 표현의 자유를 고려해 최소한도로 자제되어야 하며, 덜 침해적인 수단이 우선시되어야 함을 확인시켜준다는 의미가 있기 때문이다.

국내에서는 2002년 게임물의 제작 및 판매·배포가 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의해 보장받을 수 있는가의 문제를 다룬 판례를 찾아볼 수 있다.²⁵⁾ 현재는 ‘의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없

25) 헌법재판소 2002. 2. 28. 선고 99헌바117 결정 참조.

는바, 게임물은 예술표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매·배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다'라고 해석하며 게임물 역시 표현의 자유가 보장하는 표현물에 속함을 인정하였다. 즉 헌법적인 시각에서 게임물 등급분류 제도를 살펴보면, 게임물의 내용을 확인하도록 하는 등급분류 및 내용수정신고제도가 정부에 의해 이루어질 경우 표현의 자유라는 기본권적 가치가 훼손될 위험이 있는 것이다. 등급분류는 공적 기구에서 표현물을 검사하고 유통 여부를 판단한다는 점에서 그러하며, 내용수정신고는 법에 규정되지 않은 내용을 근거로 수정을 강제하면서도 명확한 기준을 제시하지 못한다는 점에서 명확성의 원칙에 위배 될 가능성이 있다.

4) 게임물관리위원회의 등급분류 상황

게임물관리위원회는 등급분류 신청이 들어오면 접수 후 검토분석을 시행하며, 이후 위원회 심의회의를 열어 등급분류를 결정한다. 결과를 통지한 뒤 부여받은 등급을 거부하면 이의신청 절차를 통해 재분류 자문회의를 연다. 바다이야기 사건 이후 사행성 부분은 특별히 기술심의 특별위원회에서 별도로 심사하는데 이용요금이 정상적인 범위를 벗어난 경우, 게임의 결과로 얻은 점수나 게임머니를 현금화하는 경우, 게임의 결과로 현금 또는 다른 물품을 제공 받거나 취득 가능한 경우, 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니를 직간접적으로 보상받는 경우, 네트워크로 상호 연결되어 게임의 결과에 의해 점수 등이 상호 이체되거나 기술심의에서 등급거부 권고 판정을 받은 경우, 온라인 게임물로서 베팅의 수단으로 사용되어 승패의 결과로 이용자 간 이체 가능한 게임머니를 현금으로 구매할 수 있는 경우에는 등급분류가 거부될 수 있다. 이 외에도 「게임산업법」 제32조에서 명시한 반국가적인 행동의 묘사, 역사적 사실의 왜곡, 준비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손, 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 내용

역시 심사가 거부될 수 있다.

문제는 게임물관리위원회의 등급분류 기준이 명확하지 않아 게임사 입장에서 자사의 게임물 등급을 예측하기 매우 어렵다는 점이다. 최근 문제가 된 게임 ‘블루 아카이브’의 일러스트 민원으로 인한 등급 상승이 대표적이다.²⁶⁾ 단순 민원으로 인해 갑자기 청소년 이용불가 게임이 된 블루 아카이브 뿐 아니라 해외와 국내에서 게임의 등급이 다르게 매겨진 사례를 살펴보면 등급분류제도의 효율성을 갖추고 업체의 원활한 해외 진출을 위해 국내의 게임물 등급분류 시스템이 개선되어야 할 필요가 있음을 알 수 있다.

〈표 1〉 해외와 국내의 게임 등급분류 비교표

게임명	일본 (안드/IOS)		대만/홍콩 (안드/IOS)		ESRB (안드/IOS)		한국 (안드/IOS)	
	명일방주	7세	12세	12세	12세	13세	12세	12세 등급 상향
백야극광	12세	12세	12세	12세	13세	12세	15세 등급 상향	
벽람향로	16세	17세	12세	12세	13세	12세	18세	17세
블루아카이브	7세	12세	12세	12세	13세	12세	청불 등급 상향	
소녀전선	12세	12세	12세	12세	13세	12세	청불 등급 상향	
우마무스메 프리티더비	3세	12세	3세	12세			15세	12세
페이트 그랜드 오더	12세	4세	12세	12세	13세	12세	청불 등급 상향	
프로젝트 세카이	3세	4세	3세	12세	ALL	9세	15세	12세

출처: 김종형(2022. 10. 6.) 참고

또한 잦은 업데이트를 기반으로 하는 모바일게임이 산업의 중심으로 자리 잡으면서 「게임산업법」 제21조 제5항은 게임물관리위원회의 업무

26) 블루 아카이브의 일러스트가 선정적이므로 등급을 조정해달라는 민원에 의해 게임물관리위원회가 직권등급재분류 절차를 밟아 해당 게임을 청소년 이용불가 게임으로 판정한 사건이다. 직권등급재분류는 모니터링 및 상세검토-분과위원회 검토-위원회 보고-사업자 의견제출-위원회 의결-이행점검 및 사후조치 과정을 거쳐 이루어진다.

를 가중시키는 요인이 될 수 있다. 게임 등급을 심사할 수 있는 자격을 가진 9명의 연구원이 1년에 약 90만 개의 게임에 등급을 부여해야 하며, 게임물관리위원회만이 심사할 수 있는 청소년 이용불가 등급의 게임물도 약 900여 개에 달한다. 게다가 게임에 내용물이 추가되어 신고 되는 등 기존 게임물의 내용까지 관리해야 하는 상황에 놓여 있는 실정이다. 게임물관리위원회는 경력단절 여성, 장애인 등을 고용하고 대학생과 고등학생으로 이루어진 모니터링 집단 ‘굿 게이머 그룹(GGG)’ 등을 운영하여 등급분류를 외주하고 있지만, 국내에서 게임물을 유통하거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 반드시 등급분류를 받아야 한다는 「게임산업법」 제21조는 게임물관리위원회의 인력 부족, 민간과 자체등급분류사업자가 존재함에도 게임물관리위원회만이 가지고 있는 권한을 이양하지 못하고 있다는 문제와 맞물려 법안의 실효성을 잃어가고 있는 것으로 보인다.

5) 해외 게임물 등급분류 제도와의 비교 검토

우리나라는 2017년 아시아 최초로 각국의 게임 심의기관이 모인 국제 등급분류 연합(IARC: International Age Rating Coalition)에 가입하였다. IARC는 개발자의 설문지 작성 내용을 토대로 국가별 기준을 반영한 등급을 산출하고, 전 세계에 이를 반영하는 방식을 특징으로 한다.

〈표 2〉 해외의 게임물 등급분류제도

지역	국가	제도	방식	특이사항
유럽	유럽연합	PEGI	민간 주도형	2003년 EU 내 운영 시작(현재 35개국 채택)
	독일	USK	혼합형	자율규제기관이나, 의정서 위반 시 처벌 가능
	영국	BBFC	민간 주도형	PEGI와 BBFC의 2시스템 도입
	러시아	RARS	정부 주도형	등급이 집행 기관에 의해 감독·통제됨

지역	국가	제도	방식	특이사항
아시아	일본	CERO	민간 주도형	EOCS, JCRC등 여러 개의 심의기구가 존재
	대만	GSRR	정부 주도형	관리의무자에게 법으로 의무를 부과
	중국	版本号	정부 주도형	강력한 검열·통제 및 장르, 시간, 결제 제한
	싱가포르	IMDA	정부 주도형	게임 배급사에 자동으로 등급권 부여
	인도네시아	IGRS	정부 주도형	심의비용 무료·처벌규정 없음
미주	미국	ESRB	민간 주도형	DLC에 오리지널 콘텐츠와 별개의 등급 부여
	아르헨티나	CNMYF	정부 주도형	게임 가치의 200배까지 패널티 부과 가능
	브라질	ClassInd	정부 주도형	데모버전 게임 자체등급분류 가능(임시 인정)
오세 아니아	호주	ACB	정부 주도형	우선처리제도·카테고리에 따른 수수료 차등
	뉴질랜드	OFLC	정부 주도형	전체이용가능한 해외 등급분류라도 유통 가능
중동/ 아프리카	남아프리카 공화국	FPB	정부 주도형	등급 제한 연령 미만은 보호자 동의 없이 게임이용 불가·누구나 등급신청 가능
	이란	ESRA	혼합형	이슬람법의 요소 및 종교적 요인 검토

해외의 여러 국가에서도 유해한 게임물의 영향으로부터 아동·청소년을 보호하고 소비자에게 게임물의 정보를 제공하여 적합한 선택을 돕기 위해 게임물 등급분류제도나 IARC와 유사한 제도를 시행하고 있다. 다만, 이들은 게임 출시 후 허위사실 혹은 부적절한 사실이 발견되었을 경우 협회 차원에서 벌금을 부과할 수 있을 정도의 권한을 가지는데, 이는 자율적 제도가 원활하게 유지되도록 하기 위해서는 관리자에 대한 적절한 권한이 부여될 필요가 있다는 판단의 결과로 보인다.

게임물 등급분류 제도를 국가별로 살펴본 결과 국가 주도적인 성격을 띠고 사전검열 방식을 유지하는 중국이나 대만의 사례도 존재하였지만, 게임산업의 규모가 큰 미국과 유럽, 일본 등의 국가에서는 심의 신청자

의 편의와 위원회의 업무 가능성을 고려하여 ‘설문 후 등급 부여’라는 신속하고 간단한 절차를 운영하고 있다는 사실을 확인할 수 있었다. 범국가적인 유통이 필수적인 게임물의 특성을 반영하여 자체적인 판단으로 내용물을 신고할 수 있게 돕고, 등급분류에 대한 기준을 제공한 모든 국가의 등급을 한 번에 받아볼 수 있게 함으로써 자체등급분류는 기업이 콘텐츠를 신속하게 제공할 수 있도록 심의에 소요되는 시간을 줄이면서도 기관의 과부하를 줄일 수 있다는 점에서 목적 달성을 위한 적절한 수단이 될 수 있다.

그러나 국내 게임물 등급분류 제도는 보호자의 자녀 통제를 가능하게 하는 정보를 제공할 목적으로 등급분류 제도를 시행하고 있는 해외와 비교하여 문제가 있는 콘텐츠의 유통을 허가하지 말아야 한다는 관점이 강한 것으로 보인다. 그렇기에 일부 영역에서 자체등급분류를 허용하고 있으나, 산업 측면의 편의성보다 문화적인 영향력 요인에 가중치를 두고 최종적인 의결은 국가 주도적으로 이루어지도록 하는 형태를 유지하고 있다. 그러나 산업의 변곡점을 고려할 때, 정부기관 주도의 사전심의로 실효성을 거두기 힘든 만큼 자율규제와의 타협이 필요할 것으로 생각된다.

3. 섯다운제 고찰

1) 섯다운제의 역사적 검토

1999년 음반과 비디오물, 게임에 대한 관리 법안으로서 음비계법이 개정되었다. 음반과 비디오물만을 포함하던 기존의 법안에서 게임이 추가된 것은 정부의 문화정책 영역이 게임까지 넓혀졌다는 상징이기도 했지만, 게임이 음반이나 비디오물과 동일한 규제의 대상이 되었다는 의미

이기도 했다. 그리고 같은 해 5월 청소년의 늦은 시간 인터넷 PC방 출입금지 조항이 마련되었다. 언론에서는 인터넷게임에 빠진 미성년자들의 수면권 박탈과 학업 소홀 문제를 지적하거나(연합뉴스, 1999. 7. 6.), 게임의 폭력성과 중독성이 청소년 정신건강에 미치는 위험성을 보도하였다. 언론이 증명 없는 주장을 중단해야 한다는 산업의 반발도 있었지만(연합뉴스, 1999. 4. 14.), 게임의 부작용에 대한 공포심은 사회 전반으로 퍼져나가며 규제에 대한 요구로 이어졌다.²⁷⁾

정부의 게임중독 문제해결에 대한 의지는 2003년 11월 열린 ‘게임산업 정책간담회’에서 발표된 ‘게임산업진흥 중·장기계획’에서 살펴볼 수 있다. 계획안에는 게임산업을 지원하는 예산이나 음비계법에서 게임을 분리하여 진흥을 위한 개별 법안을 제정하겠다는 내용도 포함되어 있었지만, 게임중독에 대한 해결방안 마련이 가장 비중 있게 다루어졌다. 정부는 게임문화진흥협회의 설립, 게임중독에 대한 대안 마련, 게임중독 예방·치료프로그램 및 상담프로그램의 개발, 게임중독 상담클리닉 신설 등을 중독문제의 대책으로 제시하였다(문화관광부, 2003).²⁸⁾ 그리고 다음 해인 2004년 시민단체의 주도로 개최된 ‘청소년 수면권 확보를 위한 대책 마련 포럼’과 영상물등급위원회가 주최한 ‘게임물 등급제도 개선을 위한 토론회’에서 청소년을 대상으로 한 게임 시간 제한법, 일명 섯다운제에 대한 논의가 처음으로 등장하였다(권해주, 2004. 10. 12.; 전필수, 2004. 12. 2.).

2005년 3월, 국회는 게임산업법의 제정을 위해 공청회를 개최하였다.

27) 이 시기에는 살인사건을 저지른 가해자들이 평소에 게임을 즐겨 해왔으며, 폭력적인 전투가 삽입된 게임에 빠져있었다는 점을 증명하거나(이학준, 2000. 11. 16.; 정승호, 2001. 3. 5.), 엽기적인 사건이 발생한 이유를 분석하며 폭력적 게임의 확산으로 인한 도덕성 상실을 지목하는 등(김영석, 2002. 11. 17.) 게임을 사회적 문제의 원인으로 지목하는 부정적인 기사가 언론을 통해 급격히 확산되었다.

28) 2004년 8월에 발표된 정보통신부와 한국정보문화진흥원의 ‘인터넷이용 실태조사’에서는 청소년의 14.7%가 게임중독 잠재·고위험군으로 분류되었으며(한국정보화진흥원, 2004), 12월에 진행된 한국정보문화진흥원과 일산백병원의 ‘청소년 온라인게임 중독실태와 중독예방 및 치료 프로그램 연구’에서는 33.2%의 초등학교생이 게임중독 잠재·고위험군으로 나타났다(이진호, 2004. 12. 9.).

산업의 규모가 커지며 게임과 관련된 정책과 법을 기존의 문화 관리법에서 분리하는 것이 핵심이다. 정부는 소위 ‘게임중독’으로 불리는 증상을 치료하고 예방하기 위해 상담·교육 시설 설치 등 정부 차원의 정책적인 지원을 확대할 것을 약속하였고, 다른 한편으로는 업계가 자발적으로 역기능을 해소할 수 있는 방안을 마련하도록 촉구하였다. 2005년 9월에 열렸던 국정감사에서는 청소년의 게임중독을 예방할 수 있는 강력한 정책의 필요성이 다시 한번 제기되었다(이관범, 2005. 9. 29.). 청소년의 수면권 보장을 위해 심야 온라인게임 제공을 제한해야 한다는 내용의 ‘청소년보호법 일부 개정법률안’은 문화관광부와 게임업계의 반발로 무산되었지만, 해당 발의안을 기점으로 섯다운제를 법제화하려는 움직임이 가시적으로 드러나기 시작했다(권상희, 2005. 10. 28.).

이에 문화관광부는 ‘게임산업진흥에관한법률 제정에 따른 후속조치’를 발표하며 게임중독을 해소할 수 있게 하는 업계 차원의 방안을 모색하고, 이용자가 사전에 신청하는 경우에만 게임업체가 서비스를 강제로 차단할 수 있도록 하는 ‘정보통신서비스 중독의 예방 및 해소에 관한 법률(안)’을 대안으로 검토하였지만 지지 여론이 미약하여 시행하지 못하였다.²⁹⁾ 개인이 규제 적용 여부를 선택할 수 있도록 하는 섯다운제는 사회적 여론과 불안을 잠재우기에 부족했기 때문이었다. 이 시기 게임중독에 대한 논의는 이용시간의 제한에서 아이템 현금거래와 인터넷 명의도용의 영역까지 확장되었다. 민간에서는 청소년 시민단체를 중심으로 게임중독을 병리적으로 진단하고 치료하려는 시도가 계속되었고(우정현, 2006. 4. 21.), 중독으로 망가진 뇌를 약물이나 보존적 방식의 치료로 완치할 수 있다는 주장들이 힘을 얻었다.³⁰⁾

29) 김재경 의원이 발의한 법안과 달리 부모 등 법정대리인의 요청이 있을 경우에 한하여 청소년의 1일 게임이용시간을 제한할 수 있도록 하는 내용을 담고 있으며 이를 어길 시 1,000만 원의 과태료를 부과하도록 하였다. 섯다운제의 적용을 개인이 선택할 수 있게 한 이유에 대해서는 일괄적인 섯다운제가 게임산업의 발전을 저해할 위험이 있었기 때문이라고 답하였다(한겨레, 2006. 10. 4.).

30) 국가청소년위원회의 주도로 130여 개의 1388 청소년 지원센터가 상담 전화 서비스를, 전국 16개 시·도의 대학병원이 치료와 재활을 지원하였다.

2006년 ‘바다이야기’ 사건이 발생하며 섯다운제 논의는 가속화되기 시작한다. 바다이야기 사건은 게임몰과 사행성 게임몰에 대한 개념의 혼란, 게임과 도박을 유사한 것으로 묘사하는 언론 보도를 바탕으로 게임 산업 전반에 대한 경계심을 확장하는 계기가 되었다. 일순간 도박물 유통책으로 몰린 게임산업의 상황은 나빠져만 갔고, 여론은 게임중독의 원인을 제공한 기업들이 사회적인 책임을 져야 한다는 방향으로 흘러갔다. 이 시기에는 청소년의 게임 이용시간을 강제적으로 제한하는 내용을 골자로 한 법안이 잇달아 발의되었으며, 여기에는 2005년에 제안되었던 섯다운제 발의 초안을 참고한 보건복지부의 섯다운제 발의안도 포함되었다(장동준, 2008. 11. 6.).

문제가 될 수 있는 콘텐츠 자체에 접근하지 못하게 함으로써 부정적 영향력을 차단하려는 시도는 계속됐다. 2008년부터 2011년 사이에 섯다운제와 관련된 많은 공청회와 입법 토론회가 열리며 산업의 진흥이라는 정책기조를 유지하며 규제의 신설에 반대해 온 문화체육관광부조차 섯다운제의 도입에 반대하기 어려운 상황이 되었다.³¹⁾

섯다운제는 아동·청소년들에게 미칠 수 있는 게임의 부작용을 우려했던 사회적 분위기와 바다이야기 사건에서 목격한 중독성에 대한 공포에서 비롯된 규제로 해석할 수 있다. 이러한 사회적 분위기는 의안에서도 찾아볼 수 있다. 2011년 가결된 섯다운제 발의안은 ‘과도한 인터넷게임으로 인한 중독문제가 심각하게 대두되고 있는’ 상황을 법 제안의 이유로 설명하고, ‘가정 및 학교 등의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 어려운 실정’을 개선하기 위해 시행해야 할 필요가 있다고 언급한다. 섯다운제는 또한 산업의 윤리적 의무를 지적하는 과정에서 나타났다.³²⁾ 실제 기업들은 게임으로 인한 역기능을 최소화하기 위한 방안

31) 결국, 문화체육관광부와 여성가족부는 청소년보호법과 게임산업법을 통해 16세 미만 청소년에게 강제적 섯다운제, 18세 이하 청소년에게 섯다운제를 도입하는 것을 골자로 한 게임 이용규제 방안에 합의하게 된다(박영태, 2010. 12. 10.).

32) 강제적 섯다운제의 시행 이후 국회에서는 게임과몰입치유부담금, 인터넷게임중독 예방부담금, 인터넷게임중독예방·치료기금 등을 부과·징수하려는 법안이 다수 발

을 모색하거나 이용자의 권리를 보호할 수 있는 안전장치를 마련할 기회가 있었지만, 사회의 기대만큼 적극적인 태도를 보이지 않았다.

2) 섯다운제의 체계적 검토

섯다운제는 특정 나이 미만의 청소년들이 일정 시간 동안 게임을 이용할 수 없도록 제한하거나 일정 시간 동안만 이용할 수 있도록 하는 제도로, 강제적 섯다운제와 섯다운제를 포함한다. 2021년 11월 11일, 청소년보호법 개정안이 국회 본회의를 통과하면서 강제적 섯다운제는 2022년 1월 1일부로 폐지되었으나 대안으로서의 섯다운제가 남아있는 상황이다. 강제적 섯다운제와 섯다운제는 별개의 법안으로 각각의 법리에 차별점이 있으나, 목적을 달성하는 방식이 유사하기에 여전히 문제를 안고 있다.

강제적 섯다운제는 「청소년보호법」 제3장 제26조 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 항목에 법리의 근거를 두고 있다. 해당 조항에 따르면 게임 서비스 사업자는 16세 미만의 청소년이 오전 0시부터 6시까지 인터넷게임에 접속할 수 없도록 조치해야 하며 제25조 고지 제공 의무에 따라 청소년들에게 이용시간을 알려야 한다. 이때 게임 제공시간과 제한대상 게임물의 범위는 2년마다 재평가하여 개선 조치를 해야 하고 평가 방법과 절차 등에 필요한 사항은 게임산업법에서 정한 바에 따른다. 만일 게임 서비스 사업자가 이를 위반하고 16세 미만의 청소년에게 인터넷게임을 제공한 경우 2년 이하의 징역이나 2천만 원 이하의 벌금에 처할 수 있다. 해당 법리는 게임물 이용자의 회원가입 시 실명과 연령을 확인하여 본인인증을 하도록 하는 「게임산업법」 제3장 제12조의3 게임과몰입·중독 예방조치 등의 제2호, 「게임산업법 시행령」 제8조의3 게임과몰입·중독 예방조치의 전 항목과도 관련되어있다.

의되었다.

게임시간선택제로 불리는 선택적 섯다운제는 강제적 섯다운제와 달리 청소년 이용자 본인이나 법정대리인의 신청이 필요하며 법적으로 금지된 시간 이외 혹은 특정 시간 이후의 접속을 차단할 수 있도록 하는 법안이다.³³⁾ 선택적 섯다운제는 강제적 섯다운제가 적용되지 않는 시간에 게임 제공을 제한할 수 있도록 하여 양립하였으며, 게임산업법에 근거를 두고 만 18세 미만의 청소년들에게 적용할 수 있다고 정하였다. 게임이용은 법률상 계약행위에 해당하므로 게임이용시간을 제한하기 위해서는 게임문화재단에서 선택적 섯다운제를 적용받는 회사와 게임물을 확인하고 계약행위의 당사자인 회사로 직접 신청하는 절차가 포함된다. 청소년 본인이 해당 제도를 이용하고자 하면 전화로도 신청할 수 있으나 법정대리인, 후견인, 직계 혹은 방계혈족은 게임 사이트에 방문해야만 가능하다.

강제적 섯다운제는 모바일과 콘솔, 게임소프트웨어 유통망을 중심으로 재편되고 있는 게임환경 속에서 급속히 유명무실해졌다. 모바일게임의 이용률이 PC와 콘솔 게임이 차지하는 비중보다 높고 넷플릭스와 유튜브, SNS가 청소년들의 새로운 여가활동으로 선호되는 가운데, PC와 온라인게임만을 규제하는 법안의 실효성이 떨어졌기 때문이다. 강제적 섯다운제의 내용 역시 목표 달성을 위한 합리적인 방식이라고 보기 어려웠다. 특히 모바일 중심으로 개편된 산업 구조를 고려할 때, 청소년을 보호하고 게임중독을 예방하기 위해 PC 기반의 온라인게임 이용을 제한하는 것은 적절하지 않아 보인다.³⁴⁾ 만일 「청소년보호법」 제27조에서

33) 온라인게임을 비롯한 게임물 이용자 수가 급속하게 증가하면서 청소년의 게임과몰입과 중독 현상이 사회적 문제로 대두되고 있음에 따라 이를 예방하기 위한 게임물 관련 사업자와 정부의 의무를 명확하게 규정하고, 게임물의 올바른 이용에 관한 교육지원 근거를 마련하여 건전한 게임문화를 조성하려 하였다. 「게임산업법」 [시행 2012. 1. 22.] [법률 제10879호, 2011. 7. 21., 일부개정] 참조.

34) 섯다운제를 적용받은 아동·청소년을 장기 추적하여 분석한 한국콘텐츠진흥원의 보고서에서도 이용자의 수면시간과 게임 이용시간 사이의 유의미한 상관성은 나타나지 않았다. 오히려 접속이 허가되지 않는 시간에 게임을 이용하기 위해 허락 없이 부모님의 인적사항을 도용했다는 응답이 27.8%, 가족 외 타인의 개인정보를 무단으로 사용하였다는 응답이 13%로 나타나 오히려 청소년의 2차 범죄 노출 가

강조하듯 ‘인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입는 것’을 방지하기 위해서라 하더라도,³⁵⁾ 오전 0시부터 오전 6시까지의 특정 시간 동안 일괄적으로 게임 접속을 제한하는 대신 청소년 개인의 상황에 따른 유동적인 방식이 적용될 필요가 있다.

현재 강제적 섷다운제의 폐지되어 선택적 섷다운제로 일원화되었지만, 기존의 강제적 섷다운제가 가지고 있던 문제가 모두 해결된 것은 아니라고 판단된다. 먼저, 선택적 섷다운제가 남아있는 한 중소기업이나 해외 게임업체가 국내에서 서비스하기 위해 도입해야 하는 섷다운 시스템에 대한 부담은 줄어들지 않기 때문이다.³⁶⁾ 두 번째 문제는 선택적 섷다운제의 규제 적용대상이 여전히 18세 미만 청소년의 자기결정권 등을 침해하고 있다는 점이다. 실효성 논란도 여전하다. 강제적 섷다운제가 처음 제정되었을 때 규제 대상과 방식의 적정성을 평가하여 법안의 실효성을 유지하기 위해 마련되었던 「게임산업법」 제12조의3 제7항은 제대로 시행되지 못했다. 변화가 잦은 게임산업의 특성을 반영하기 위해 ‘심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지 평가’하는 절차를 두었지만, ‘범위가 적절한지’라는 용어가 가진 모호함과 기존의 미비로 인해 개정의 필요성을 설득하는 것이 어려웠던 이유다. 선택적 섷다운제가 효과적으로 시행되기 위해서는 정기적으로 개선

능성을 시사하였다.

- 35) 2012년 국정감사에서 발표된 ‘청소년 인터넷게임 전전이용제도 실태조사 결과보고서’에 의하면, 섷다운제 시행 이후 0시부터 6시 사이에 게임을 이용한 청소년의 비율은 약 0.3% 감소하였다. 해당 시간에 게임을 이용하는 청소년 비중이 단 0.5%였다는 점, 모바일과 콘솔을 포함한 게임 이용방식의 다양성, 청소년의 높은 주간 게임 이용률을 감안하면 성과를 거두었다고 보기 어려운 수치이다
- 36) 2019년 테스트니 가디언즈(Destiny guardians)는 스티프로 플랫폼을 이전하는 과정에서 한국 이용자들에게 지역 섷다운제를 적용하겠다는 공지를 발표하였다. 게임의 이용 과정에 성인 인증 및 개인정보 수집을 포함하지 않는 해외 게임업체의 특성상 청소년 이용자만을 선별적으로 감지할 수 있는 시스템을 마련하는 것이 어렵기에 한국 지역에서 접속하는 모든 이용자를 일괄적으로 제한하겠다는 것이었다(양영석, 2019. 9. 4.).

방안에 대한 논의가 이루어져야 할 것이며, 이러한 절차는 조항에서 명시해 두어야 할 필요가 있다.

3) 섣다운제의 헌법학적 검토

섣다운제를 둘러싼 위헌 논란에서는 청소년의 행동자유권, 학부모의 자녀 교육권, 게임물 제작자의 직업수행 자유, 과잉금지원칙, 평등권, 죄형법정주의 등이 거론된다.

<표 3> 섣다운제 헌법적합성 연구의 분석유목 및 평가

연구자	분석유목	종합 평가
황성기 (2005)	청소년 행복추구권, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 포괄위임입법금지	위헌
박종현 (2011)	표현의 자유, 행복추구권, 게임물제작자의 직업수행자유, 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙	위헌
박창석 (2012)	청소년 행복추구권, 부모의 교육권, 평등원칙	합헌
이준복 (2014)	청소년 행복추구권, 게임물제작자의 직업수행자유, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 과잉금지의 원칙 및 중복규제	위헌
김선협 (2016)	청소년 행복추구권, 온라인 게임업체의 평등권, 게임물제작자의 직업수행자유, 중복규제, 개인정보법	위헌
김중세 (2017)	청소년 행복추구권, 부모의 교육권, 온라인 게임업체의 평등권	위헌

출처: 박현아·이재진, 2016, 18쪽 재구성

2011년 청소년·학부모단체는 심야시간대 청소년의 인터넷게임 이용금지에 대한 헌법소원을 제기하였다.³⁷⁾ 당해 공포된 「청소년보호법」 제23조의3 제1항과 제51조 6의2호, 소위 ‘강제적 섣다운제’로 불리는 법조항이 헌법에서 명시하고 있는 기본권 중 행복추구권, 교육권, 평등권에 대

37) 헌법재판소 2014. 4. 24. 선고 2011헌마659·683(병합) 결정 참조.

한 권리를 침해한다는 이유였다. 청구인들은 특히 청소년의 게임 할 권리를 제한하는 행위가 「헌법」 제10조에 명시된 행복추구권에 정면으로 반한다는 점을 강조하였다. 모든 국민이 인간으로서 가지는 존엄과 가치, 행복을 추구할 권리를 인정하는 동시에 국가가 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 보장해야 함을 명시하고 있는 행복추구권은 구체적인 표현으로서 일반적인 행동자유권과 개성의 자유로운 발현권을 모두 포함한다. 그것은 주체가 청소년일지라도 마찬가지다. 청소년이 가지는 행복추구권 등의 권리와 자기결정권이 연계되어 있다는 점을 고려하면, 청소년에게 가해지는 확실적인 제한은 청소년의 행복추구권을 해할 위험이 있다는 것이다(최윤진, 2005).

청구서에서 청구인들은 일반적인 행동자유권이 모든 행위를 할 자유와 행위를 하지 않을 자유이며, 가치 있는 행동뿐 아니라 개인의 생활방식과 취미에 관한 사항도 보호하기에 헌법에서 게임 할 권리를 명문화하지 않았더라도 게임 할 권리가 행복추구권에 포함되는 것이 명백하다고 말했다.³⁸⁾ 또한, 게임을 업으로 삼고자 하는 청소년들의 심야시간 게임이용을 금지하는 것은 자신의 소질과 능력에 따라 인격을 자유롭게 발현할 수 있는 권리인 자유로운 발현권을 제한하는 것이기에 행복추구권을 침해한다고 보았다. 청구인들은 학습자로서의 아동과 청소년이 대상일 때는 되도록 국가의 방해를 받지 아니하고 인격, 성향, 능력을 발현할 수 있어야 한다는 기준을 적용하여, 게임을 업으로 삼고자 하는 청소년들에게 제한 시간 내 이용을 허해야 한다고 주장하였다. 이들은 헌법재판소의 판례에서 주장의 근거를 끌어오기도 하였다.

헌법재판소는 2014년 4월 24일 2011헌마659·683(병합) 결정을 통해 강제적 섯다운제의 합헌을 발표했다. 헌법재판소에서는 7:2로 강제적 섯다운제는 죄형법정주의의 명확성원칙, 「헌법」 제37조제2항에 의한 과잉금지원칙, 평등권, 문화국가원리를 만족하는 법률안으로 청구인들의 주

38) 헌법재판소 2003. 10. 30. 선고 2002헌마518 결정 참조.

장에는 이유가 없다는 판단이 내려졌다. 다만, 위헌을 주장한 두 명은 최형법정주의의 명확성원칙, 과잉금지원칙의 위반으로 인한 청구인들의 일반적 행동자유권과 평등권, 자녀 교육권, 직업수행의 자유를 침해하고 있다는 의견을 제시함으로써 논의의 여지를 남겨두었다.

위헌 청구인들의 의견처럼 강제적 섯다운제는 헌법적인 문제 외에도 문화국가원리의 개념에 반할 수 있다. 문화국가원리에서 국가가 게임 영역에 개입하여 자율성과 창조성을 해치는 행위는 원칙적으로 제한된다. 표현·예술의 자유를 침해하거나 합리적 이유 없이 지원 여부에 차등을 두는 것은 헌법상 문화국가의 원리에 정면으로 반하고, 이를 구체화한 문화기본법의 규정에도 어긋나기 때문이다. 국가의 개입은 타인의 명예나 선량한 풍속, 기타 사회질서 등 다른 우월한 헌법적 가치나 법익을 보호하여야 할 필요가 없는 한 허용될 수 없다.³⁹⁾ 국가는 오직 시장의 논리에 의해 자율성이 침해되거나 비국가적 주체로 인해 위협받는 경우, 혹은 외국에 의해 국내 게임문화가 종속되거나 다원성이 상실된 경우에 한하여 정책을 통해 게임 영역에 개입할 수 있다. 그리고 이러한 과정에서 국가는 게임에 대한 권리와 참여의 기회, 접근권을 자유롭고 균등하게 보장해야 하며, 게임 혹은 특정한 게임을 다른 문화와 달리 취급하여서는 안 된다. 게임 자체에 대한 조정적·직접적 개입보다 간접적인 지원을 우선해야 하며, 다른 가치의 보장을 위해 제한이 이루어져야 할 때도 폐해와 혜택을 섬세히 형량하여 일체적 금지 정책을 지양해야 한다(박종현, 2015).

4) 해외 섯다운제와의 비교 검토

국내를 제외하면 특정 시간 동안 미성년 이용자의 온라인게임을 금지하거나 이용할 수 있도록 하는 규제를 현재까지 시행하고 있는 나라는

39) 서울중앙지방법원 2017. 7. 27. 선고 2017고합77 판결; 서울중앙지방법원 2017. 7. 27. 선고 2017고합102 판결 참조.

중국과 베트남이 유일하다.

<표 4> 해외의 게임이용제한 제도

지역	국가	현황	특이사항
아시아	중국	유지	2007년 미성년자의 게임 이용시간을 하루 5시간으로 제한하는 규제를 시행하였으나 1년 만에 폐지하였고, 2021년부터는 18세 미만 미성년자에게 금요일과 주말, 휴일에 한하여 오후 8시부터 9시까지 1시간 동안 게임을 할 수 있도록 허가
	태국	폐지	2003년, 오후 10시부터 오전 6시까지 접속을 차단하는 섯다운제를 권고사항으로 시행했으나 2년 만에 폐지
	베트남	유지	2011년부터 오후 10시부터 오전 8시까지 접속을 차단하는 섯다운제를 시행하고 있으나 해외게임에는 적용되지 않음

중국과 베트남을 제외한 국가에서는 이용을 제한하는 방식의 규제가 존재하지 않았다. 베트남은 국내의 섯다운제와 유사하게 늦은 오후부터 아침까지의 온라인게임 이용을 금지하는 법안을 유지하고 있었으며, 중국은 미성년자에 한하여 주말 및 공휴일에 하루 1시간씩 게임을 이용할 수 있도록 하는 강력한 정책을 시행하고 있었다. 반면 미국이나 유럽, 일본 등지에서 게임이용은 게임업계의 자율과 가정에서의 관리가 기본으로 여겨진다. 미국에서도 게임의 해로운 영향력은 인지되고 있지만, 기본적으로 국가가 아닌 보호자의 권한이 개입해야 할 문제라는 시각에서 바라보고 있다는 것이다(이진구, 2014). 국내의 섯다운제는 가정의 자율적인 판단 대신 국가 주도적인 형태로 일괄 적용되어왔다는 점에서 세계적인 흐름에 비춰 다소 과잉규제로 평가할 수 있을 것으로 보인다.

4. 확률형 아이템 규제 고찰

1) 확률형 아이템 규제의 역사적 검토

2014년 이후 게임의 이용을 제한하는 규제 시도가 감소한 현상은 강제적 섯다운제를 비롯한 정부규제가 입법 당시의 목표를 달성하는 데 효과적인 방법이 아니라는 법률적 평가에서 기인한 부분이 있었다.⁴⁰⁾ 그러나 규제의 신설을 멈추고 완화하려는 움직임이 보였다고 해도, 사회적으로는 여전히 게임을 중독유발 물질로 보는 시각이 남아있었다. 2015년에 송출된 보건복지부의 광고나,⁴¹⁾ 병영 내 게임 채널의 방영 차단을 시도했던 국방부의 사례는 당시의 분위기를 잘 보여준다(손선희, 2015. 12. 22.). 몇몇 부처는 2016년 발표된 ‘정신건강 종합대책’을 기반으로 게임의 질병화를 명확히 하는 새로운 규제의 도입을 예고하기도 하였다.⁴²⁾ 규제 완화를 목적으로 한 법률안의 대부분도 19대 국회 만료와 함께 계류되었다. 2012년부터 2016년까지 시도된 입법안 중 단 3건만이 처리되었고, 법률로 공포된 법안은 단 1건에 불과했다.⁴³⁾

산업과 정부, 시민단체의 갈등이 가시화된 것은 게임이용장애 질병코

40) 여성가족부는 2015년 실시된 섯다운제의 적절성 평가에서 대상과 적용 범위를 현행 유지하기로 결정하였다. 스마트폰 게임, 태블릿PC 게임, 무료 콘솔 게임에 대한 규제 확대를 유보한 것이다. 2021년의 감사 청문회에서는 섯다운제가 스마트폰 중심의 산업 변화를 제대로 반영하지 못했다는 비판과 함께 규제의 실효성이 지적되었다.

41) 2015년 11월 11일 보건복지부가 공개한 게임중독 예방 공익광고는 게임이용자를 의도적으로 내향적이고 부정적인 인물로 표현하였다고 비판받았다. 같은 해 1월 공개했던 광고가 길을 지나가던 행인을 공격하고 환청을 보는 게임이용자의 모습을 묘사하여 송출이 중단된 이후의 일이었기에 더욱 논란이 되었다.

42) 언론에서도 규제를 정당화하는 방향의 보도를 내보내거나 의학 전문가들의 의견을 빌려 게임중독을 실제 존재하는 병리학적 현상인 것처럼 소개하며 위험성을 강조하는 사례가 있었다(아시아투데이, 2015. 4. 21.).

43) 게임물등급위원회를 폐지하고 게임물의 등급분류와 사후관리를 전담하는 게임물관리위원회의 신설을 명시한 ‘게임산업진흥에 관한 법률 일부개정안’만이 공포되었다.

드의 도입방안이 논의되기 시작한 2019년이였다. 사회적 주목을 받으며 화두에 오른 게임이용장애 질병코드는 언론에 의한 게임의 질병화와 정부의 규제정책을 강력히 비판하는 계기가 되었다. KBS 라디오의 ‘열린 토론’과 MBC의 ‘100분 토론’을 통해 같은 날 진행되었던 지상파 토론회, ‘게임중독, 질병인가 편견인가’를 시발점으로 주요일간지의 1면과 사설이 질병코드 도입을 다루며 논란은 더욱 확산되었다. 여론은 물론, 정부 부처 간 의견 차이도 극명하게 나타났다. 보건복지부는 질병코드와 관련된 주제를 검토할 수 있는 민관협의체를 추진하여 2026년경 도입될 국내 질병분류체계 개편에 대비하겠다고 밝혔지만, 문화체육관광부는 국내 질병코드 도입을 전면 반대하며 협의체 불참을 선언하였다. 국무총리까지 나서 중재를 시도하였으나 합의는 불발되었으며, 질병코드 도입과 함께 도입되었을 경우 기업으로부터 추징해야 할 것으로 여겨지는 중독세 법률까지 격론의 장에 편입되었다.⁴⁴⁾

산업계는 정부규제가 강화되는 상황을 막기 위해 자율규제를 대안으로 내놓았다. 사실 2006년부터 2014년까지의 확률형 아이템 자율규제는 명목상의 규약에 불과했으며, 게임과 관련된 규제가 강화되어 가던 시기에 기업의 부담을 줄여보려는 임시방편의 성격이 강했다. 자율규제가 존재하기는 했지만 제대로 참여하거나 시행하려는 의지가 약했기 때문이었다. 2014년의 자율규제 선언(K-IDEA, 2014)이나 2015년의 개정안 역시 마찬가지였다. 정부 주도의 규제안을 저지하기 위해 급하게 시행된 자율규제안은 업계의 참여 저조와 편법적 정보공개의 문제로 비판받았다.⁴⁵⁾ 국회는 자율규제 상황을 비판하며 세 건의 확률형 아이템 정부 규제안을 발의하였고,⁴⁶⁾ 산업은 한국게임정책자율기구(GSOK: Game Self-

44) 2019년 8월 12일 국회 주최로 열린 ‘청소년 게임중독 대책 마련을 위한 토론회’에서는 게임산업의 순수의 중 일부를 게임중독 최소화를 위한 기금으로 조성해야 한다는 주장이 제기되기도 하였다.

45) K-IDEA는 구간별 아이템의 확률을 공개하도록 권장하였지만, 하나의 아이템 상자 속에서 획득 가능한 아이템의 수를 늘리거나 상자 속에서 상자를 획득하게 하는 등의 편법을 일일이 규제할 수는 없었다.

governance Organization of Korea)⁴⁷⁾를 출범시키며 확률형 아이템 자율 규제에 대한 의지를 표명하였다.

확률형 아이템 자율규제는 정부의 규제력이 강화되지 않도록 하기 위한 산업의 자구책이었지만, 시장의 규모가 커지고 확률형 아이템 모델의 경제적 부작용이 심각해지며 주목받게 되었다. 확률형 아이템 규제가 산업과 제3자 기관에 의해 시행되며 규제의 완화 및 산업의 진흥을 돕고, 특히 유연한 규제를 통해 역외적용 문제를 해결할 수 있을 것으로 기대된 것이다. 해외에 본 서버를 가지고 있는 업체에 국내법을 적용하는 것이 어렵고, 국내 법률로 적용 가능한 대상이라도 행정 및 사법 집행권 관할 하에 있지 않다면 법률 집행을 강제하기가 쉽지 않다는 역차별 문제가 국내 사업자들의 손해를 강요하는 상황이 문제였다. 역외 인터넷 서비스업에 속한다면 모국에서 사업자 등록을 함으로써 현지 국가에 별도의 법인을 두지 않고 국외 이용자를 대상으로 제품을 판매할 수 있다는 부분도 해결될 필요가 있다.⁴⁸⁾ 대체 가능성이 높고 규제 역차별에 의한 손해가 큰 산업이기에 국내의 규제는 최소한으로 엄격하고 최대한으로 공정해야 하는 것이다.

그러나 자율규제가 시행되고 있음에도 불구하고 확률형 아이템을 정

46) 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안[의안번호 2107270, 2109093, 2108564] 참조. 세 건의 발의안은 우연적 요소가 강한 확률형 아이템의 확률을 공개하지 않음으로써 이용자가 이를 반복적으로 구매하도록 유도하고 과소비를 조장하는 경향이 있으며, 심지어 확률의 조작을 통한 기만이 이루어지고 있기에 소비자의 권익 보호와 건전한 시장의 조성과 건전한 게임문화의 확립을 위해 확률형 아이템을 정부 주도하에 규제할 필요가 있다고 주장한다. 다만 발의안 내용에 확률형 아이템의 종류, 구성비율 및 획득확률, 기댓값 등을 어떤 방식으로, 얼마나 구체적으로 고지해야 하는지는 명시되어 있지 않다.

47) 게임과 관련해 발생하는 제반 사상의 자율적인 해결을 통해 산업을 진흥시키고 국민의 건전한 게임문화를 확립하려는 목적으로 설립된 GSOK은 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령과 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행기준에 근거를 두고 있다.

48) 근거가 되는 「국제사법」 제25조는 당사자가 명시적 또는 묵시적으로 선택한 법에 따라 계약할 수 있음을 명시하고 있는데, 해당 조항에 의하면 당사자는 계약의 일부에 관해 준거법을 선택할 수 있고 규정에 의해 준거법을 변경할 수 있다.

부의 주도하에 관리하려는 시도는 계속되고 있다. 공정거래위원회는 2019년 12월 있었던 ‘전자상거래 등에서의 상품 등의 정보제공에 관한 고시 개정안’을 통해 확률형 아이템 정보공개 의무화를 예고하였고,⁴⁹⁾ 2020년 5월 발표한 ‘게임산업 진흥 종합계획’에서는 정부가 직접 확률형 아이템 표시의무와 공적규제의 근거를 마련하겠다고 발표하였다.⁵⁰⁾ 2021년 3월에는 확률형 아이템의 규제 근거가 될 수 있는 입법을 위해 게임산업법 일부개정법률안 세 건이 발의되었고, 더불어 게임 내 확률 표시를 의무화하는 입법 과정에 지원하겠다는 문화체육관광부의 의사가 언론에 공개되기도 하였다. 강제성과 처벌규정을 통해 법안의 실효성을 담보할 수 있다는 점에서 정부의 주장은 일견 일리가 있다. 이용자들이 복잡한 확률구조와 관련된 허위·과장 광고로 인해 산업 중심의 자율규제를 믿지 못하고 있다는 점도 고려될 필요가 있을 것이다.

2) 확률형 아이템 자율규제의 체계적 검토

국내의 게임 역사는 다른 나라와 비교하여 다소 독특한 특징을 가지고 있다. 전자오락이 처음 도입되었던 시기에는 자생적인 개발환경이 구축되지 않아 수입산 아케이드가 산업의 주축을 이루었지만, 1990년대 중반부터는 PC 기반의 온라인게임의 개발로 독자적인 형태의 시장이 구축되었다는 점이다. 1980년대까지의 아케이드 시장에서 이미 대중성을 획득한 일본이나 미국과 유사한 정책을 지원하기에는 정치·경제적 사정이 녹록지 않았고, 독자적인 하드웨어나 콘솔 기반의 콘텐츠를 개발하기에는 기술과 산업의 역사가 짧았던 이유다. 온라인게임을 중심으로 산업을 키워나가던 국내 게임 시장은 일회성 구매를 특징으로 하는 기존의 패키지게임과 차별화된 수익구조를 창출해야 한다는 난관에 부딪혔다.

49) 공정거래위원회, https://blog.naver.com/ftc_news/221755067946 참조.

50) 문화체육관광부, https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=17981 참조.

온라인게임은 정기적인 점검과 콘텐츠의 업데이트를 통해 연속적으로 서비스되는 특성이 있기에 서버의 유지·보수에 투입되는 자원을 지속적으로 확보할 수 있는 비즈니스 모델이 필요했다. 초기의 온라인게임의 수익모델은 계정 중심의 이용권 개념을 도입하여 매달 정해진 요금을 지불하도록 하는 정액제(pay to play)였다. 그러나 적게는 9,900원에서 많게는 30,000원에 이르는 월정액 요금제는 이용자들에게 진입장벽으로 작용했고, 특히 청소년 세대에게 외면받는 요인이 되었다. 게임을 이용하는데 드는 비용을 없애고 게임에 도움이 되거나, 자기표현 욕구를 충족시킬 수 있는 종류의 아이템을 현금으로 판매하는 부분유료화(free to play) 모델이 등장한 것은 이러한 이유에서였다.⁵¹⁾ 게임은 무료로 이용할 수 있되, 필요한 아이템을 현금으로 구매하도록 유도하는 부분 유료 시스템은 PC 기반 온라인게임의 대표적인 비즈니스 모델이 되었다. 그리고 부분유료화 모델은 자연스럽게 확률형 아이템의 등장으로 이어졌다.

넥슨의 대표적인 MMORPG 메이플스토리는 2004년 일본 시장에서 판매했던 가차폰티켓(ガシャポンチケット)을 본뜬 ‘부화기’ 아이템을 2005년부터 국내에서 판매하기 시작했다.⁵²⁾ 확률적으로 상품을 획득하는 가차폰과 파친코 류(類)의 게임이 널리 퍼져있었던 일본에서 인기를 얻었던 확률형 아이템 비즈니스 모델은 도입되자마자 높은 수익을 거두었고 모바일게임 시장의 비중이 커지면서 국내 기업들이 가장 선호하는 수익모델로 자리잡았다. 현재까지도 이용자들에게 통상 ‘가차(ガシャ)’로 불리는 확률형 아이템은 상품 자체가 아니라 상품을 획득할 기회를 의미한다는 점에서 상품을 직접 구매해야 하는 부분유료화 모델과 구별된

51) 부분유료화 모델을 도입한 최초의 게임은 넥슨의 퀴즈퀴즈(QuizQuiz)로 알려져 있는데, 이는 국내에서뿐 아니라 세계에서도 최초라는 기록을 가지고 있다.

52) 2004년 일본판 메이플스토리에서 처음 등장한 가차폰티켓은 당시 장당 100엔의 가격에 판매되었다. 이용자들은 현금을 지불하고 원하는 수량만큼 티켓을 구매한 후 게임 내 특정 위치에 설치되어있는 자판기를 통해 일정한 확률에 따라 아이템을 획득할 수 있었다(메이플스토리, <https://maplestory.nexon.co.jp/notice/view/1263/> 참조).

다.⁵³⁾ 다시 말해, 확률형 아이템을 구매하는 것은 아이템을 구입하는 것이 아니라 아이템 획득의 가능성을 사는 행위에 가깝다고 할 수 있다. 취득할 아이템의 유형이나 기능을 미리 알 수 없고, 무작위적이며 우연적인 확률에 기대야 한다는 점에서 랜덤박스(random box)와 같은 특징을 가지고 있는 것으로 분류된다.

2021년 5월, GSOK이 발표한 ‘자율규제 강령개정 제안’에서는 이전의 자율규제 조항과 비교하여 차별화된 조항을 포함하고 있다. 확률형 아이템이라는 용어를 확률형 콘텐츠로 변경한 것, 캡슐형·강화형·합성형을 구분하고 규제의 적용 범위를 확대한 점, 확률형 아이템 결과물 목록에 공지되어있는 아이템을 중복으로 획득할 수 없고, 획득한 아이템의 등장 확률을 잔여 아이템에 균등하게 배분하여 가산하도록 하는 조항을 신설한 것 등이다. 이 과정에서 확률형 아이템이 확률형 콘텐츠로 수정되었다. 확률형 아이템의 범위가 이전과 달리 아이템에 국한되지 않는 상황을 명칭에 반영한 결과였다. 최근 발매되는 게임물은 캐릭터, 아이템, 강화, 진화 등 게임 플레이와 직접적으로 관련되어있는 주요 시스템 대부분을 확률을 기반으로 설계하는 경향을 보인다. 구매 혹은 이용 시점에서 결과를 확인할 수 없으며, 사용 시점에 우연적 요소에 의해 종류, 효과, 성능 등이 결정되는 대상을 의미한다는 점은 이전과 유사하지만, 유형의 세분화가 이루어지고 있음을 알 수 있는 대목이다.

이상에서 확률형 아이템 규제를 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저, 확률형 아이템 규제의 적정성은 ‘어떻게’ 규제를 지키게 할 것인지의 문제가 아니라 규제의 범위와 대상을 ‘어디까지’ 정할 것인지에 달려있다고 보아야 한다. 극단적인 예를 들어, 전 세계의 모든 게임 기업이 획득 가

53) 확률형 아이템은 크게 획득형과 강화형의 두 가지로 분류되며(한중형, 2015), 최근에는 합성형이 추가되었다. 캡슐 및 선물 상자형, 조합 및 체련형(김윤명, 2014), 뽑기형, 열쇠형, 강화형(황승흠·신영수, 2014), 단순 뽑기형, 마일리지 뽑기형, 콤프가차형(김소울, 2016) 등으로 구분하기도 한다. 투입하는 비용 대비 획득 확률이 상승하며, 투입 비용이 적절하게 회수되지 않았을 경우를 대비하여 마일리지 형식의 획득물을 제공한다는 특징이 있다.

능한 아이템의 종류와 아이템이 등장하는 확률을 제공한다고 해도 확률형 아이템의 근본적인 문제는 해결되지 않는다. 게임물 이용자의 권익 보호와 피해 예방은 기업들이 규제를 지키느냐가 아니라 정보를 얼마나, 어떤 방식으로 기재하게 하느냐에 달려있기 때문이다. 따라서 확률형 아이템과 같이 가변성이 높은 대상을 규제하기 위해서는 새로운 형태의 확률형 모델이 등장했을 때 즉시 조항을 개정하고 산업 전반에 신속히 고지할 수 있는 시스템을 갖추는 것이 중요해진다. 정부규제는 법률을 기반으로 미 준수자를 처벌함으로써 규제의 참여를 강제할 수 있다는 점에서 장점이 있으나, 조항이 마련된 이후에 개정이 어렵다는 단점이 있기에 한계가 있을 것으로 예상할 수 있다.

3) 확률형 아이템의 사행성과 우연성

확률형 아이템이 정부 주도의 규제로 편입되어야 한다는 의견에는 사행성과 중독성을 우려하는 시각이 담겨있다.⁵⁴⁾ 그러나 게임산업법에서의 사행성 게임물은 사행성 유키기구와 일부 고포류게임을 의미하며 PC 온라인게임이나 모바일게임 영역을 포함하는 개념은 아니다. 사행성 게임물로 분류되기 위해서는 「게임산업법」 제2조에서 제한적으로 열거하는 내용과 방법에 의하여 이루어져야 할 뿐 아니라, 게임의 결과에 따라 게임기기 또는 게임장치에 설치된 지급장치를 통하여 이용자에게 직접 금전이나 경품 등의 재산상 이익을 제공하거나 손실을 입히도록 만들어진

54) 확률형 아이템의 규제는 이용자들 사이에서도 의견이 갈리는 대표적인 주제이다. 이용자들은 게임산업의 규제 완화를 주장하지만, 동시에 확률형 아이템의 규제 필요성에 일정 정도의 공감을 표시하고 있다. 2020년 이용자들을 대상으로 했던 설문에서는 확률형 아이템 구매자의 53.4%가 구매의 결과에 불만족하였다고 답했다. 불만족 이유의 56.5%는 아이템의 획득에 생각 이상의 비용이 지출되었기 때문이었고, 36.2%는 원하는 아이템을 얻지 못하였기 때문이었다. 이용자들의 84.4%는 확률형 아이템이 주된 비즈니스 모델인 게임의 수익구조에 문제가 있다고 생각하거나 불만을 표현했지만, 앞으로도 게임을 계속해야 하기에 어쩔 수 없이 재구매해야 할 것으로 생각했다(김재형 외, 2020).

게임기기 또는 장치를 기반으로 운영되어야만 한다. 사행성 게임물을 게임물의 범주에 포함했던 구 게임산업법⁵⁵⁾과 달리, 현행 법조항은 사행성 게임물을 게임물로 인정하고 있지 않다.⁵⁶⁾ 등급분류를 거부하여 유통을 금지하기 위해 분류되어 있을 뿐, 정상적으로 등급분류가 완료된 게임물은 사행성 게임물이 될 수 없는 것이다.

다만 확률형 아이템의 성격이 도박죄의 개별 구성요건에 포섭될 수 있는지 판단하는 경우에는 여전히 논란의 여지가 있다. 확률형 아이템의 결과가 우연적으로 결정된다는 점에서 사행물과 유사한 작동 기제를 보이며 게임 사용자의 임의거래를 통해 환급할 가능성이 존재하므로 사행행위가 아니라고 단정할 수 없다는 시각이 있기 때문이다.⁵⁷⁾ 「사행행위규제법」 제2조는 다수인으로부터 재물 또는 재산상의 이익을 모아 우연적 방법에 의하여 득실을 결정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위를 사행행위로 정의하며,⁵⁸⁾ 법원에서는 이용자의 능력이나 기량이 아닌 우연에 의하여 그 결과가 결정되는 요소는 그 자체로 사행심을 유발할 우려가 크다고 판단한다.⁵⁹⁾ 그리고 이러한 정의는 재물 또는 재산상의 이익을 걸고 우연한 승부에 의해 득실을 결정하는 것을 의미하는 형법상의 도박 개념과 상당 부분 일치한다.

종합하자면 사행성 게임물은 현행 게임산업법에서 게임물로 구분되지 않기에 등급분류가 완료된 게임물의 속성에서 사행성을 전제하는 것은 불가능하다. 따라서 게임아이템의 취득 여부를 우연성에 의지하는 시스템을 사행성과 연관 짓는 것은 개념적 오류에 불과하다. 우연성이라는 속성 자체는 확률의 차이만 존재할 뿐 사회문화의 다양한 영역에서 확인할 수 있기 때문이다. 만일 게임물의 이용과 게임 결과물을 거래하는

55) 게임산업진흥에 관한 법률[2007. 1. 19. 법률 제8247호 개정 이전] 참조.

56) 대법원 2010. 1. 28. 선고 2009도10963 판결 참조.

57) 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안[의안번호 2107270] 참조.

58) 대법원 2007. 10. 26. 선고 2007도4702 판결 참조.

59) 대법원 2018. 6. 28. 선고 2017두38973 판결 참조.

행위에서 불법성을 판단하고자 한다면 해당 행위에 도박이나 사행행위와 관련된 특정 요소가 포함되어 있는지를 검토해야 한다. 특정 게임물에 포함된 사행성 요소의 존재는 첫째, 획득한 아이템이 재물 또는 재산상 이익에 해당한다고 볼 수 있는지, 둘째, 우연적 방법에 의한 결과물 취득에 해당하는지, 셋째, 투입한 금전의 가치보다 획득한 아이템의 가치가 낮은 경우를 손실로 볼 수 있는지를 통해 판단할 수 있다.

4) 해외 확률형 아이템 규제와의 비교 검토

해외 각국은 무작위성과 우연성의 요소를 가지고 있는 확률형 아이템이 게임의 주요 비즈니스 모델로 채택된 이후, 이용자의 구매 활동을 반복적이고 습관적으로 유도한다는 점에서 중독의 위험성을 인지하였으며 이를 예방하기 위한 규제의 필요성을 논의하고 있다.

국가별 확률형 아이템 규제를 살펴본 결과, 대부분의 나라에서는 규제의 적용을 검토하는 단계이거나 기존의 법리로 문제의 해결이 어렵다는 점을 인지하고 있는 상태였다. 관련 법안을 입법하여 규제해야 한다는 의견도, PEGI나 ESRB와 같은 게임물 등급분류 제도를 활용하여 확률형 아이템에 대한 정보를 제공함으로써 이용자의 선택을 돕고자 하는 움직임도 나타나고 있었다.

〈표 5〉 해외의 확률형 아이템 규제

지역	국가	방식	관리	특이사항
유럽	영국	규제 없음		PEGI의 협력을 통해 확률형 아이템이 포함된 게임물의 내용 표기 권고
	네덜란드	정부 규제	BGA	확률형 아이템의 우연성 요소를 규제하되, 별도의 심사를 거침
	벨기에	정부 규제	BGB	게임법 내에서 ‘우연성 게임’을 정의하고 해당 내용의 제공을 금지하고 있음
	프랑스	규제 없음		확률형 아이템이 도박의 구조와 다르다고 평가
	독일	규제 없음		청소년보호법에 의거하여 확률형 아이템이 포함된 게임의 등급을 높게 평가하는 조항 도입 예정

	스웨덴	규제 없음	소비자원에서 확률형 아이템에 대한 미성년자와 어린이 이용자의 보호를 검토하고 있음	
	폴란드	규제 없음	확률형 아이템이 도박의 구체적인 정의에 부합하지 않는다고 판단	
	유럽연합	규제 없음	사행성에 대한 우려보다 소비자를 보호해야 한다는 시각에서 문제를 바라보고 있음	
아시아	일본	자율규제	JOGA	일본 온라인 게임협회(JOGA)에서 자율규제 가이드라인을 제공
	싱가포르	규제 없음		온라인게임 내 가상의 아이템이 게임 플레이 내에서 유지되도록 하는 조건을 도입하고자 함 ⁶⁰⁾
미주	미국	자율규제	ESRB	엔터테인먼트 소프트웨어 등급위원회(ESRB)에서 확률형 아이템에 관한 콘텐츠 등급 제공
오세아니아	호주	규제 없음		게임물 등급분류 제도에서 게임 내 구매에 대한 정보를 표시하여야 한다는 규정이 있음
	뉴질랜드	규제 없음		도박위원회에서 상황을 검토하고 있으나, 도박의 법적 정의에는 부합하지 않는다고 판단
기타	애플	가이드라인 제공		스토어에서 판매하는 게임물에 확률형 아이템이 포함되어 있을 경우 확률을 게시하도록 함
	구글	가이드라인 제공		

개별 국가의 분석에서는 강력한 법안을 바탕으로 규제를 시도한 네덜란드와 벨기에의 사례도 찾아볼 수 있었지만, 게임산업 영역에서 강력한 영향력을 가진 미국과 일본에서 자율규제를 시행하고 있다는 사실도 알 수 있었다. 두 국가는 게임산업 진흥과 이용자 보호라는 가치를 실현하기 위해 제3자 기관이 주도하는 자율규제를 선택하였으며, 이는 정부와 산업, 사회 사이의 적절한 타협점을 제시할 수 있다는 점에서 적절한 문제해결 방식으로 여겨진다.

그러나 한편으로 미국과 일본에서의 자율규제는 제3자 기관에 대한 정부의 신뢰가 있었기에 가능했다는 점을 고려해야 한다. 일례로 미국 대부분의 소매점에서는 ESRB 최고 등급이 붙어있는 게임을 구매할 때

⁶⁰⁾ A Singapore government agency, <https://www.mha.gov.sg/docs/default-source/media-room-doc/public-consultation-on-proposed-amendments-to-laws-governing-gambling-activities.pdf> 참조.

고객이 사진 신분증을 제시하도록 요구하며 ESRB 등급이 매겨지지 않은 게임은 취급하지 않는다. 주요 콘솔 제조업체에서는 ESRB 등급을 받지 못한 게임물에 라이선스를 부여하지 않으며, ESRB가 성인용 등급을 내린 게임을 판매하지 않는다. ESRB는 미국 내 높은 인지도를 바탕으로 산업의 참여를 유도하고 자사의 시스템에 포함된 기업이 규정을 준수하도록 철저히 감독하면서 정부가 인정하는 강력한 자율규제 기관으로 자리 잡았다(서중희, 2017).

일본 역시 마찬가지다. JOGA는 회원사에 정부규제에 준하는 구체적인 명확한 가이드라인을 제시하여 준수하도록 안내한다. 일본의 소비자청은 JOGA의 자율규제를 신뢰하고 있으며, 현행법을 준수하는 한 별도의 규제를 마련하지 않겠다는 태도를 고수하고 있다. 이러한 미국과 일본의 사례는 국내에서 확률형 아이템 자율규제가 정착되기 위해 정부와 산업, 산업과 사회의 신뢰 관계가 형성되어야 한다는 점과 기관이 가진 강력한 권한이 무엇보다 중요할 것임을 보여준다.

5. 결론 및 논의

본 연구는 게임물 등급분류, 섯다운, 그리고 확률형 아이템 규제의 역사적, 체계적 해석 및 유사한 해외 규제와의 비교 과정을 통해 청소년 보호와 사회적 비용 최소화를 위한 규제의 적정성을 판단하고 합리적인 규제의 형태를 제시하고자 하였다. 먼저 게임물 등급분류 제도는 국가 주도적인 형태의 정부규제를 중심에 두고 일부 영역에서 자율규제가 시행되고 있다는 점을 알 수 있었다. 국내에서 게임물 유통을 원하는 경우 등급분류를 받아야 할 의무, 등급분류를 받은 내용과 동일한 내용을 제공할 의무, 연령 등급을 준수할 의무를 지켜야 할 필요가 있기에 사실상 모든 사업자에게 강제되고 있는 제도로 볼 수 있다.

국내 게임물 등급분류 제도는 규제의 형평성, 용어의 자의적 해석, 표

현의 자유에 대한 위헌성과 더불어 규제 형태의 혼용으로 인한 제도의 복잡화와 이중규제의 위험이 있는 것으로 드러났다. 이 중 제도의 복잡화와 이중규제는 자율규제를 도입하면서도 게임물관리위원회의 등급분류 권한을 유지하도록 하는 상황에서 새롭게 발생한 문제다. 정부의 시각에서 제도를 이원화하고 최종적인 판단 및 사후관리를 정부의 역할로 남겨두는 것은 최소한의 개입이나 규제 수준의 완화로 해석할 여지가 있지만, 게임물을 판매하기 위해 반드시 등급분류를 받아야 할 의무가 있는 산업의 입장에서는 예측할 수 없는 결과로 인해 시간적·물적 자원을 낭비할 수밖에 없는 상황에 처하게 된다. 이를 해결하기 위해서는 민간과 산업의 등급분류 지정기관이 게임물관리위원회와 동일한 권한을 부여받거나 신청자가 자체적으로 등급을 예측하여 신청 기관을 선택할 수 있도록 보다 정교화된 기준을 제시해야 할 필요가 있을 것으로 보인다.

두 번째로 살펴본 쟁점은 셋다운제다. 셋다운제는 정부규제이면서 이용규제이고, 사전규제이면서 사회규제로 분류된다. 게임물 제작자에게 준칙 의무를 지우지만 실질적으로 규제를 적용받는 대상이 청소년 이용자라는 점에서 이용자를 규제하는 제작자 규제로 설명할 수도 있다.

규제이론을 중심으로 셋다운제를 해석하면 이용자를 중심으로 한 계약과 행위에 기반하여 가상공간으로의 접속을 제한하는 법안이라고 풀이할 수 있다. 이는 이용자의 규제를 위해 사업자를 수범자로 만드는 방식인데, 규제를 지키기 위한 기술적 기반을 자체적으로 마련해야 한다는 문제점에 역외적용의 한계가 더해져 국내에 기반을 둔 사업자에게만 불공평한 규제가 된다. 청소년 이용자를 구분하고 특정 시간의 접속을 금지하는 기술을 마련하기 위한 인적·물적 자원의 투입과 규제 위반에 대한 처벌이 오로지 국내 사업자에게 한정되었기 때문이다. 헌법적합성을 비롯한 법리적 문제도 있다. 본 연구는 행복추구권과 문화국가원리를 위협하고 목적과 수단의 합치성 및 규제의 형평성을 만족시키지 못하는 셋다운제가 규제로서의 적정성을 갖추지 못했다고 판단하였으며, 선택적

셋다음제로 일괄 전환되더라도 규제방법 및 대상에 대한 전면적인 개선이 필요할 것으로 보인다.

마지막으로, 확률형 아이템은 제3자 기관인 GSOK에 의해 관리되는 대표적인 자율규제다. 내용규제이면서 사후규제의 성격을 지닌 확률형 아이템 자율규제에서는 게임물 제작자가 준수해야 하는 윤리와 도덕의 범위가 중요해진다.

현행 확률형 아이템 자율규제는 법안의 필요성과 방법론적 합리성을 갖추고 있으며 명문화되어 있지 않기에 여타 규제에서 발견되었던 법리적인 문제점에서도 자유롭다. 그러나 이러한 결론이 나타난 이유는 제도를 법리적인 시각에서만 평가했기 때문이다. 확률형 아이템 자율규제가 가진 현실적인 문제점은 이용자의 시각에서 보아야만 드러난다. 거래의 문제이자 사행성 문제와 연관되어있는 확률형 아이템의 영역에서 이용자와 산업 간의 정보 비대칭 현상이 발생한다면 소비자로서의 이용자는 실질적인 손해를 입을 가능성이 생긴다.⁶¹⁾ 규제 완화와 대안으로서의 확률형 자율규제가 제대로 기능하기 위해서는 산업에 대한 신뢰의 회복과 소비자를 보호할 수 있는 적극적인 대안의 마련이 필요한 것으로 보인다. 산업이 이용자를 대상으로 확률에 대한 정보를 숨기고 편법을 사용하거나 이용자가 산업이 공개한 정보를 믿지 못하는 상황이 지속 된다면 자율규제는 결과적으로 실패할 가능성이 크다.

이러한 세 가지 규제와 유사한 해외 각국의 법안을 비교 분석한 결과에서는 국내의 규제력이 게임산업 내 선진국들과 비교하여 정부나 산업의 영역에 치우쳐 있으며, 시장의 자율성보다 정부의 역할이 크다는 사실을 확인할 수 있다. 강력한 정부 주도의 규제를 시행하고 있는 중국이나 베트남과 같은 국가를 제외하면 미국이나 유럽, 일본의 사례와 같이 정부의 권한이 강화될 경우 발생할 수 있는 부작용을 방지하고 글로벌

61) 2021년 2월, 넥슨의 MMORPG인 메이플스토리에서는 ‘환생의 불꽃’이라는 고가의 유료 아이템 확률에 대한 논란이 일어났다. 장비 아이템에 사용하여 랜덤한 옵션을 무작위로 생성해 주는 환생의 불꽃이 특정 옵션에 대한 가중치를 가지고 있었다는 사실이 밝혀졌기 때문이었다.

표준화를 지향하기 위해 산업을 중심으로 정부와 사회가 규제력을 나누어 가지는 형태를 띤다. 다시 말해 정부와 산업, 사회의 규제력이 모두 작용하지만, 시장의 자율성이 중심이 되고 있다는 의미다. 이러한 결과를 통해 각 법안의 적정성을 담보하고 규제의 수준을 세계화의 흐름에 맞추기 위해서는 자율규제를 바탕으로 한 이론이 도입되어야 한다는 사실을 알 수 있다. 다만, 이 과정에서 자율규제에 대한 경험이 없고 도입된 기간이 짧다는 국내의 특수성을 고려하여 산업의 완전한 자율로 맡기기보다 한정된 영역에서 정부의 개입이 가능하도록 해야 할 것으로 보인다.

결론적으로 정부와 산업, 사회의 불신과 자율규제의 실패, 특정한 영역에서 자율규제가 제3자 기관의 주도로 시행되고 있는 현재 상황을 모두 고려하였을 때 가장 적절한 합의점은 기업이 정한 자율규제의 내용을 정부에 의해 승인받도록 하는 형태가 될 수 있을 것이다. 승인된 자율규제(sanctioned self-regulation)⁶²⁾로 분류되는 이 방식에서 정부는 산업에 법적으로 강제되는 의무를 부여하고 이를 이행하기 위한 조건으로서 자율규제를 시행하도록 하며, 산업은 자율규제를 위해 반드시 구체적인 규제의 내용 및 담당 기구의 운영에 대한 정부의 승인을 받아야만 한다. 이때 자율규제에 대한 정부의 승인이 요구되는 것은 자율규제 자체가 법적 의무의 이행을 위한 조건이기 때문이다. 예를 들어, 정부는 게임산업에 ‘게임의 유해한 표현으로부터 청소년을 보호해야 한다는 원칙’을 부과하고 원칙을 이행할 수 있는 자율규제의 내용 및 기구의 설립을 승인하는 역할을 맡게 된다.⁶³⁾ 해당 방식은 자율규제를 승인하는 주체로서 정부의 주도권을 전제하기는 하지만, 산업에 대한 직접적인 개입

62) 해당 자율규제 방식은 정부와 사회가 규제 권한을 행사할 수 있다는 점에서 공동 규제(co-regulation)로 분류되기도 한다.

63) 독일 법에서는 인터넷 사업자에게 청소년 보호 의무를 부과하고 이를 이행하기 위한 조건으로 자율규제기구를 승인한다. 인터넷 사업자는 유해한 전자적 정보 통신 매체로부터 아동과 청소년을 보호하기 위해 마련된 「청소년 미디어보호에 관한 주간협약(JMStV: Jugend medienschutz-Staatsvertrag der Länder)」을 따르고 있으며, 협약 준수 여부는 자율규제기구에 의해 심사된다(황승흠, 2014).

대신 승인과 감시의 역할을 부여하여 기업의 자율성과 독립성을 보장한다. 자율규제의 동기가 도덕과 윤리에서 법적 책임의 이행이라는 현실적 측면으로 전환된다는 점에서 사업자의 부담이 줄고 법적 예측성이 높아지며, 시스템을 남용하는 문제가 줄어 일정한 수준의 자율규제를 유지할 수 있다는 장점도 있다(황승흠, 2014).

자율규제가 어느 정도 사회적 신뢰를 얻고 자리를 잡은 이후에는 자율규제 조건부 강제모델의 도입도 고려해 볼 수 있다. 조건부 강제모델은 자율규제에 대한 의무를 부과하거나 승인을 받는 과정이 없으며, 이의제기 시스템(complaints system)과 산업의 행동강령(industry code of practice) 제정을 핵심으로 운영된다. 행동강령은 소비자의 보호 및 안전 제공, 소비자의 불만 사항 해결, 건강 및 안전 문제에 대한 관리 및 인식개선, 업계 표준에 대한 개선 등을 포함하는 시행 가능한 규칙과 표준 조치에 대한 집합이다.⁶⁴⁾ 일례로 호주의 상업 TV 산업 행동강령(Commercial television industry code of practice 2015)⁶⁵⁾은 현행 지역사회의 표준에 따라 콘텐츠를 규제하고 시청자가 정보에 입각한 선택을 할 수 있도록 돕기 위해 연령에 따른 분류구역을 만들고 송출하기에 적합한 방송자료를 구분한다. 원칙적으로 행동강령의 실행은 법적인 의무 사항이 아니기에 기업의 자율에 맡겨지지만, 자율규제가 제대로 이루어지지 않거나 불충분하다고 판단될 경우 정부가 자율규제를 중단하거나 강제할 수 있는 권한을 구체적으로 명시하기 때문에 산업의 능동적인 참여를 기대할 수 있다는 특징이 있다(황승흠, 2008).

다만 위에서 언급한 것처럼 산업의 자율성과 독립성을 보장할 수 있는 자율규제에 기반한 승인적, 혹은 조건부 게임규제 이론이 작동하기 위해서는 한 가지 문제가 해결되어야만 한다. 바로 규제에 참여하는 주

64) Government of Western Australia, <https://www.commerce.wa.gov.au/worksafe/guidelines-development-industry-codes-practice-approval-under-occupational-safety-and> 참조.

65) Australian Communications and Media Authority, <https://www.acma.gov.au/publications/2019-10/rules/commercial-television-industry-code-practice-2015> 참조.

체 간의 신뢰 관계 구축이다. 미국이나 일본의 사례에서 보았듯 자율규제는 정부와 제3자 기관 혹은 민간단체, 그리고 사회의 상호 신뢰를 바탕으로 작동하지만, 국내의 경우 해당 주체들 간의 연결고리가 다소 미약하다. 국내 게임물 등급분류 제도는 정부 주도의 규제를 중심에 두고 산업의 영역에 제한적인 규제력을 분배한 정도이며, 섯다운제에는 다른 주체의 의견이 개입할 여지가 거의 없는 상황이다. 반대로 확률형 아이템 자율규제는 정부와 사회의 충분한 합의가 이루어지지 못하여 이미 자율규제가 시행되고 있음에도 정착 과정에서 난항을 겪고 있다. 산업적 시각에서는 자율규제만이 산업의 진흥과 이용자의 보호를 모두 가능하게 하는 유일한 방안이지만, 게임과 관련 규제안을 바라보는 사회 일반의 기대는 보다 공익적인 목표를 향해 있기 때문이다.

또한, 국내에서 자율등급심사 기관이 체계적으로 작동하기 위해서는 정부규제에 준하는 강력한 권한의 부여를 검토해야 한다. 등급분류의 사례에서 해외의 IARC나 PEGI, ESRB와 같은 기구는 체계적이고 일관된 기준의 설문지를 통해 심사를 진행하며 직접 기입한 사실과 다른 내용이나 부적절한 부분이 발견되면 등급 재분류, 삭제, 혹은 게임 서비스 정지에 이르는 조치 및 벌금을 부과할 수 있는 권한이 있다. 국내에서 게임 자율규제와 관련된 시스템을 구성하고 유지하고자 한다면, 해당 사례를 참고하여 누구에게나 공정한 기준을 마련하고 기준을 심사하는 사후 기관에 충분한 권한을 주어야 할 것으로 보인다.

청소년들에게 부정적인 영향력을 미치는 해로운 미디어라는 이미지와 정부규제를 피하기 위한 궁여지책(窮餘之策)으로서의 자율규제만이 지속되고 아무런 권한 없는 이름뿐인 기구가 중심에 있게 된다면 결과적으로 정부와 산업, 사회 간의 합의와 신뢰의 구축이 지연되어 자율규제가 제대로 기능하지 못할 것이라는 사실을 이해하고 지속 가능한 형태의 제도를 도입·정착시키기 위해 노력해야 할 시기이다.

■ 참고 문헌

- 김기환·문성진 (2018). 환경규제는 자발적일 수 없는가?- 자율환경협약의 논리와 효과성. <한국공공관리학보>, 32권 4호, 79-98.
- 김소울 (2016). 게임 내 캐릭터 뽑기 사용자의 과금 심리 분석: 퍼즐 앤 드래곤을 중심으로. <한국게임학회지>, 16권 3호, 77-86.
- 김용민 (2020). 국내 온라인게임 규제제도 개선을 위한 행정법적 연구- 등급분류제도와 자율심의제도를 중심으로. <법학논문집>, 44권 1호, 305-338.
- 김윤명 (2014). 확률형 게임아이템의 법률 문제. <법학논총>, 38권 1호, 323-358.
- 김재형·김도경·김효남 (2020). 게임에서의 확률형 아이템 개선방법에 관한 연구. <한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집>, 28권 2호, 531-533.
- 김정해 (2004). 산업안전분야에서의 중복규제 해소방안: 갈등관리 전략을 중심으로. <한국사회와 행정연구>, 15권 1호, 211-233.
- 김종일 (2017). <게임의 법적 규제에 관한 연구- 「게임산업진흥에 관한 법률」을 중심으로>. 서울대학교 법학대학원 박사학위논문.
- 김학태 (2006) 법률해석의 한계- 판례에서 나타난 법해석방법론에 대한 비판적 고찰. <외법논집>, 22권, 177-206.
- 문정욱 (2018). 정부 규제와 삶의 질- 다국가 비교분석. <한국자치행정학보>, 32권 3호, 197-218.
- 박종현 (2015). 헌법상 문화국가원리의 구체화와 헌법재판에서의 적용. <헌법학연구>, 21권 3호, 527-568.
- 박현아·이제진 (2016). 게임중독 규제법리에 대한 비판적 고찰: 보건복지부의 정신건강종합대책에 대한 헌법적 판단을 중심으로. <한국언론학보>, 60권 5호, 7-33.
- 서종희 (2017). 게임과 관련된 자율규제 모델 해외 사례. <외법논집>, 41권 2호, 31-53.
- 윤형섭·강지웅·박수영·오영욱·전홍식·조기현 (2012). <한국 게임의 역사>. 북코리아.
- 이덕주 (2015). <셋다문제 규제의 경제적 효과분석>. 한국경제연구원.

- 이주락 (2016). 게임물 자체등급분류제를 어떻게 안착시킬 것인가- 개정된 게임산업진흥에 관한 법률(2017.1.1. 시행예정)이 야기할 변화 분석 및 게임물 자체등급분류제 안착을 위한 사후관리시스템 연구. <Law & Technology>, 12권 5호, 69-87.
- 이진구 (2014). <인터넷게임 규제에 관한 법제 개선 연구- 강제적 섯다운제를 중심으로>. 한국법제연구원.
- 최윤진 (2005). 청소년 자기결정권에 관한 연구. <법학연구>, 17권 2호, 189-208.
- 한국문화정책개발원 (1996). <전자오락게임의 문화정책적 접근 방안>. 한국문화정책개발원
- 한국법제연구원 (2009). <자율규제 확대를 위한 법제개선 연구>. 한국법제연구원.
- 한국정보화진흥원 (2004). <인터넷이용 실태조사: 2004년 상반기 정보화실태조사 최종보고서>. 한국정보화진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020). <2020 대한민국 게임백서>. 한국콘텐츠진흥원.
- 황승흠 (2008). 인터넷 콘텐츠 규제에 있어서 법제도와 사업자 자율 규제의 결합에 관한 연구. <공법학연구>, 9권 4호, 261-288.
- 황승흠 (2009). 게임물 규제체제의 변천과정에 관한 역사- 한국게임법제의 역사. <중앙법학>, 11권 1호, 421-456.
- 황승흠 (2014). <인터넷 자율규제와 법>. 커뮤니케이션북스.
- 황승흠 (2014a). 게임 등급분류의 특례와 자율규제: 영화 등급분류와 비교하여. <법학논총>, 26권 3호, 355-392.
- K-IDEA (2014). <청소년 보호를 위한 업계 자율규제 선언>. K-IDEA.
- 권상희 (2005. 10. 28.). <온라인게임 섯다운제 ‘새로운 국면’>, 전자신문, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=030&aid=0000121953>
- 권해주 (2004. 10. 12.). <온라인게임 ‘섯다운제’ 도입 추진...청소년 단체>, 아이뉴스24, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=031&aid=0000048782>
- 김영석 (2002. 11. 17.). <무서운 10대들...팬클럽회원 집단구타로 숨져>, 국민일보, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=005&aid=0000126601>

- 김윤경 (2002. 7. 2.). <게임심의, 이제는 ‘위헌논쟁’까지>, 아이뉴스24, <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&id=031&aid=0000005369>
- 김중형 (2022. 10. 6.). <서브컬처 게임, 불거진 쟁점들...등급 민원 폭주에 게임물관리위원회는 나몰라라>, 이코노믹데일리, <https://www.economidaily.com/view/20221006153031317>
- 박영태 (2010. 12. 10.). <중독 막자 vs 지나친 규제...‘게임 섯다운제’ 논란>, 한국경제, <https://www.hankyung.com/news/article/2010121041941>
- 손선희 (2015. 12. 22.). <요즘 악마들은 모두 게임중독자라고?>, 아시아경제, <http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2015122115042885883>
- 아시아투데이 (2015. 4. 21.). <의학칼럼: 당신의 자녀, 게임중독으로부터 안전합니까>, 아시아투데이, <https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20150421010013261>
- 양영석 (2019. 9. 4.). <테스티니 가디언즈, 한국 지역 섯다운제 적용>, 인벤, <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=226520>
- 연합뉴스 (1995. 5. 10.). <‘公倫 심의는 개방적’ 위원들 공개토론회서 항변>, 연합뉴스, <https://news.naver.com/main/read.naver?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=001&aid=0003972238>
- 연합뉴스 (1999. 3. 29.). <청소년보호위, ‘스타크래프트’ 유해성 첫 조정권 행사>, 연합뉴스, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0004526215>
- 연합뉴스 (1999. 4. 14.). <인터넷게임방역계, 문화부 입법예고에 반발>, 연합뉴스, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=001&aid=0004568373>
- 연합뉴스 (1999. 7. 6.). <PC방 획일적 규제에 선의의 학생들 피해>, 연합뉴스, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0004413456>
- 우정현 (2006. 4. 21.). <인터넷중독 청소년, 치료-재활 길 열렸다>, 쿠키뉴스, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=143&aid=0000023505>
- 이관범 (2005. 9. 29.). <[국감 2005] 게임중독에 10억도 안쓴다고? 게임 물

- 입자 26.4% 이상), 아이뉴스24, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=031&aid=0000069332>
- 이진호 (2004. 12. 9.). <초등학생 게임중독 심각>, 전자신문, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=030&aid=0000090613>
- 이학준 (2000. 11. 16.). <게임중독 대학생의 범죄불감증>, 국민일보, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=005&aid=0000031719>
- 장동준 (2008. 11. 6.). <온라인게임 ‘셋다운제’ 다시 고개>, 전자신문, <http://www.etnews.com/200811050211>
- 전필수 (2004. 12. 2.). <영등위, 게임물 등급제도 개선 토론회 개최>, 머니투데이, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=101&oid=008&aid=0000481218>
- 정승호 (2001. 3. 5.). <인터넷중독 중학생 친동생 살해>, 동아일보, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=020&aid=0000051334>
- 한겨레 (2006. 10. 4.). <‘김희정표’ 인터넷 중독방지 법안, 효과 있을까?>, 한겨레, http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/162126.html#csidxe243cd46808849c9545eeff19056d4e

Baldwin, R. & Cave, M. (1999). *Understanding regulation: Theory, strategy, and practice*. Oxford University Press.

■ ABSTRACT

A Study on the Appropriateness of Online Game Regulations for Youth Protection

Hyun-Ah Park

Ph. D., Hanyang University

Jae-Jin Lee

Professor, Hanyang University

This study examines the adequacy of regulations regarding the protection of the youth and the minimization of social costs through a historical and legal review of game product classifications, shutdowns, and stochastic item regulations. It intends to suggest a reasonable form of regulation; as such, the discussion based on the current legal regulations and related judgment cases was critically analyzed.

First, it was determined that self-regulation is being implemented in some areas through the central government-led regulation in the game classification system. The domestic game product classification system was found to have a risk of double regulation and a complex system due to the mixing of regulatory forms and the unconstitutionality of the regulation's fairness, arbitrary interpretation of terminology, and freedom of expression.

Second, the shutdown regulation system is classified as a government and usage regulation, a preregulation, and social regulation. It can be explained as a producer regulation that regulates users where game product producers are obligated to comply with the rules. However, the subject of actual regulation is the youth.

Third and last, the probabilistic item is representative self-regulation managed by the Game Self-Governance Organization of Korea (GSOK). It was found that the scope of ethics and morality that game creators must comply with is important in regulating probabilistic items, including content regulation and post-regulation.

In conclusion, the most appropriate consensus is the current situation where the government, industry, and society regarding youth protection and industry promotion, the failure of self-regulation, and the current situation where a third-party organization is implementing self-regulation in a specific area. It may be in the form of allowing the content of self-regulation set by companies to be approved by the government.

Through this method, classified as sanctioned self-regulation, the government imposes legally enforceable obligations on industries and enforces self-regulation as a condition for fulfilling them. Government approval must be obtained for the content and operation of the organization in charge. After self-regulation has established itself and gained some social trust, the introduction of the self-regulation conditional compulsory model may be considered. However, for this to happen, it was deemed necessary to establish a trusting relationship between the entities involved in the regulation.

Keywords: Game regulation, Game classification system, Shutdown system, Stochastic item regulation, Self-regulation

[논문투고일 2022. 10. 31. 논문수정일 2022. 11. 22. 게재확정일 2022. 11. 25.]