

## 디지털 게임의 자율규제 방안에 관한 비교분석적 접근

강신규\*, 김광재\*\*

서강대학교 언론문화연구소 연구원\*, 한양사이버대학교 광고미디어학과 조교수\*\*  
sad\_vacation@naver.com, majesty2@hycu.ac.kr

An Comparative Study on the Self-regulation of the Digital Game

Shin-kyu Kang\*, Gwang-jae Kim\*\*

Institute for Media & Culture in Sogang University, Researcher\*  
Hanyang Cyber University, Assistant Professor\*\*

### 요 약

본 연구는 디지털 게임 규제의 현주소를 짚어보고, 디지털 게임의 자율규제에 대한 실천적인 방안을 마련하기 위한 목적을 갖고 시작되었다. 이를 위해 문헌검토를 통한 사례연구 및 비교 연구의 통합적 방식을 시도하였다. 그 결과 실천적 규제방안에 대한 시사점과 효율적인 정책지원에 대한 제언을 도출할 수 있었다. 먼저 실천적 규제방안에 대해, 협의체 형태의 시장 친화적 규제가 이루어져야 한다는 점, 자율기구의 결정에 공적 규제 버금가는 권한이 이양되어야 한다는 점, 자율규제가 보다 포괄적인 기능을 가질 필요가 있다는 점을 들었다. 다음으로 효율적인 정책지원으로는 자율기구의 독립성과 재정적 안정이 확보되어야 한다는 점, 사회적 합의 조정 및 정책 설계-집행-감독이 이루어져야 한다는 점, 실질적이고 구체적인 방식으로 지원이 이루어져야 한다는 점을 논의하였다. 이러한 논의를 통해 본 연구는 디지털 게임의 질적 성장 도모를 꾀하는 데 기여하고자 하였다.

### ABSTRACT

This study aims at presenting practical self regulation system for digital game, especially optimized to Korea through the comparative analysis of system at home and abroad. For this, this study conducted a comparative analysis about various countries adopted self regulation system, such as America, Japan, and European Union. We drew some implications on the Korean practical policy for the digital game. First, self regulation organization should be consisted of market-friendly form. Second, though self regulation organization is a autonomous system of market, the organization should take rights to regulate illegal case. This would be a good way not only to reduce unnecessary institutional regulations but also to take socially image of reliable media. Third, government should provide self regulation organizations financial assist. This policy means that the organizations make a role fairly and objectively.

**Keywords** : digital game(디지털 게임), 자율규제(self-regulation), 사례연구(case study), 비교연구(comparative study)

Received: Oct. 23, 2012 Accepted: Nov. 12, 2012  
Corresponding Author: Shin-kyu Kang  
(Institute for Media & Culture in Sogang University)  
E-mail: sad\_vacation@naver.com

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540

## 1. 문제 제기

한국 디지털 게임(digital game)<sup>1)</sup>산업의 성장세가 가파르다[1].<sup>2)</sup> 그러나 산업의 성장세와는 달리 게임산업에 대한 규제는 오히려 강화되고 있는 추세이다[2]. 물론 산업적 영향력의 확장에 따라 게임을 법적·제도적 틀 안에서 규율하려는 움직임이 한국에서만 일어나고 있는 것은 아니다. 한국을 비롯한 많은 국가들이 디지털 게임에 표현된 사회적 가치와 의미에 대한 내용을 대상으로 적정한 이용 연령층에 대한 등급을 분류하고 있다. 또, 청소년 보호 차원을 고려해 다양한 규제를 펴고 있다. 그럼에도 최근 국내에서 일어나고 있는 일련의 규제 흐름을 살펴봤을 때, 다른 국가들에 비해 한국이 디지털 게임에 대해 엄격한 잣대를 들이대고 있음은 틀림없다.

최근 한국의 게임 규제 움직임은 크게 다음 세 가지로 구분될 수 있다. 첫째, 게임 이용방식과 관련한 규제이다. 2010년 4월 21일 국회 여성가족위원회 전체회의에서 청소년보호법 일부개정법률안이 통과된 것을 시작으로, 게임의 영향, 게임관련 법·정책에 대한 논의가 본격화되었다. 2011년 4월 20일에는 국회 법제사법위원회에서 셋다운제를 포함한 청소년보호법 개정안이 통과되었다. 이후 2011년 11월 여성가족부의 강제적 셋다운제(shut-down)<sup>3)</sup> 시행에 이어 문화체육관광부의 선택적 셋다운제<sup>4)</sup>, 그리고 2012년 하반기 중 교과부의 쿨링 오프제(cooling off)<sup>5)</sup>가 시행될 예정이다. 즉, 2012년 8월 현재 한국의 게임 이용은 삼중규제를 받고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 자연발생적 과생산상품화에 관련된 것이다. 2010년 대법원이 아이템 현금거래 사이트를 청소년유해매체물로 확정 판결한 이후 아이템 현금거래 찬반에 대한 논란은 계속되어 왔다. 2012년 1월 26일 문화체육관광부는 청소년 이용불가 등급 이외 게임물의 아이템 현금거래를 전면적으로 금지하는 것을 골자로 한 게임산업진흥에관한법률 시행령개정안을 수정, 게임이용자 개인은 허가하되 법인 및

사업자등록증을 가진 자는 현금거래를 할 수 없도록 한정했다[4]. 이러한 조치에는 아이템 현금거래를 목적으로 운영되는 소위 ‘작업장’을 집중적으로 단속하겠다는 의지가 반영되어 있다.

셋째, 게임 심의 및 등급분류 관련 규제이다. 2007년 10월 문화관광부(現 문화체육관광부)에 의해 설립된 게임물등급위원회가 게임심의와 사후 모니터링을 전담해 왔다. 게임물등급위원회는 그간 15인의 교육, 법률, 청소년, 문화산업 및 콘텐츠 전문가와 언론계 인사로 구성, 게임심의를 진행해 왔다. 그러나 게임물등급위원회는 준 정부기관의 성격을 띠고 있어 등급분류 자체가 사실상의 사전검열에 해당한다는 비판을 받기도 했다. 뿐만 아니라 그동안 게임물등급위원회가 진행해온 게임 등급분류 행정에 대해서도 관련 업계의 불만이 컸던 것이 사실이다. 사행성, 선정성, 폭력성 등 게임이용 연령등급을 가르는 기준이 보수적인데다, 심의행정에 소요되는 시간이 너무 길다는 것이었다[5].

- 1) 본 연구에서는 의도적으로 ‘디지털 게임’이라는 용어를 사용하도록 한다. 많은 연구에서 플랫폼의 차이에는 주목하지 않고 게임 전체를 일컬어 ‘비디오 게임’이나 ‘컴퓨터 게임’으로 표기해왔지만, ‘디지털 게임’이 아케이드, 콘솔, 컴퓨터 게임 등으로 플레이되는 모든 전자화된 게임체계를 아우를 수 있는 개념이라고 보기 때문이다.
- 2) 한국콘텐츠진흥원(2011)의 조사결과에 따르면, 2010년 국내 디지털 게임시장의 규모는 7조 4,312억 원으로 추산된다. 이는 2009년 6조 5,806억 원 대비 12.9% 성장한 결과이다. 시장규모가 2008년 9.0%, 2009년 17.4%의 전년대비 성장률을 기록했다는 점을 감안하면, 당분간 게임산업의 성장세는 계속 될 것이라 예상할 수 있다.
- 3) 지정부터 다음날 오전 6시까지 만 16세 미만의 청소년들로 하여금 게임 접속을 하지 못하게 하는 심야 온라인게임 강제차단 제도를 말한다.
- 4) 문화관광부의 선택적 셋다운제는 ① 게임이용자의 회원가입 시 실명, 연령 확인 및 본인인증, ② 청소년 법정대리인의 요청 시 게임이용시간 및 이용량 제한, ③ 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 게임이용내역 고지, ④ 게임화면에 이용시간 경과 표시 방법 등을 의무화한다는 내용을 담았다. 여성가족부의 강제적 셋다운제와 마찬가지로 청소년의 자율권과 기본권을 침해할 수 있다는 점, 이중 규제라는 점 등이 문제점으로 제기되고 있다 [3].
- 5) 청소년 사용자가 게임을 시작한 지 2시간이 지나면 자동으로 게임이 종료되며, 10분 후 1회에 한하여 재접속을 가능하게 하고, 게임 시작 후 1시간이 지나면 주기적으로 주의경고문을 나타나게 하는 제도이다.

이에 문화체육관광부와 업계는 민간 자율심의 이관을 추진하였다. 2011년 3월 11일 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정안이 국회를 통과하면서 게임 자율규제에 대한 초석이 세워지게 되었다. 2012년 7월 이후 민간 자율규제기구를 지정, 게임물등급위원회의 심의 업무 대부분을 위탁하기로 한 것이다. 그러나 이제 막 첫발을 떼려 하는 디지털 게임 자율규제 제도에 대해서는 아직 실질적이고 체계적인 실행방안이 마련돼 있지 않은 실정이다.

이에 본 연구는 디지털 게임 자율규제에 대한 합리적인 방안을 도출해보고자 한다. 디지털 게임에 대한 실천적인 자율규제 방안은 무엇이며, 그러한 방안이 정착하기 위한 지원정책은 어떻게 이루어져야 하는가? 이 두 질문에 대한 탐색작업이 연구의 주된 흐름을 차지하게 될 것이다. 이를 통해 디지털 게임에서의 표현의 자유가 올바르게 정립될 수 있는 효율적인 자율규제방식을 제시하고, 나아가 게임산업의 질적 성장 도모를 꾀하는 데 기여하고자 한다.

한편, 앞서 언급한 세 차원의 게임 규제 중에서도 본 연구가 주목하고자 하는 것은 심의 및 등급분류에 대한 것이다. 주목의 이유는 첫째, 한국에서 디지털 게임에 대한 자율규제의 물꼬를 튼 것이 심의와 등급분류 부문이었기 때문이다. 둘째, 게임 심의제도는 무엇보다도 체제나 민주주의와 관련한 이념적인 발현물로서의 의미를 가진다[6]. 셋째, 제도적 틀 안에서 게임을 규율한다고 할 때 국가별로 취할 수 있는 가장 용이한 제도가 게임에 대한 심의 혹은 등급분류이다[7]. 따라서 게임 심의제도에 대한 고찰은 국가별 게임 규율의 전체 지형을 살피는 데 있어 의미 있는 작업이 될 수 있다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 자율규제의 개념 및 유형

자율규제(self regulation)는 그 주체가 정부가

아니고 정부규제에서 피규제자였던 개인, 기업, 업계 등이 규제의 주체가 되는 것을 말한다. 흔히 정부규제의 부적당성을 극복하고 효율성을 회복하는 방법의 하나로서 정부가 정한 기준에 대해 기업이나 업계, 또는 개인이 자율적으로 순응하는 것을 의미한다. 일반적으로 자율규제는 업계가 스스로 준수해야 할 행동강령을 제정하고 위반행위를 스스로 점검하는 행위로 이루어진다.

이러한 자율규제는 사회 여러 부문에서 정부규제의 보완책으로 제기되었다. 자율규제는 과도하게 부과되어 있거나 시장요인을 약화시키는 공적규제의 완화나 제거를 목적으로 하는 탈규제(deregulation) 또는 정부로부터의 회피, 정부와의 대결 혹은 계획된 분리를 의미하는 비규제(unregulation)와는 구분된다. 자율규제의 목적은 어떤 규제의 틀을 해체하거나 완화하는 것이 아니라, 규제의 틀을 구축하고 운영하는 행위자를 바꾸는 데 있다. 이 자율규제를 구현하는 장치들은 정부규제와 완전히 독립된다기보다는 상호보완적으로 존재한다고 할 수 있다[8].

자율규제는 기구의 자발성과 정부의 영향력 정도에 따라 다음 네 유형으로 구분될 수 있다. 첫째, 자발적 자율규제(voluntary self-regulation)로, 정부가 개입하기 이전에 민간이 문제점을 인식하고 스스로 규약을 만들어 규제하는 것을 말한다. 정부의 적극적인 개입이 없다는 특징을 가진다. 둘째, 승인적 자율규제(sanctioned self-regulation)가 있는데, 이 경우 민간영역에서 스스로 규제하되 정부의 승인을 받는다. 즉, 정부 규제가 민간 자율규제의 프레임으로 작용하는 것이다. 셋째, 위임적 자율규제(mandated self-regulation)로, 이는 정부가 마련한 제도 틀 안에서 자율규제 기구가 규범을 자율적으로 준수하는 것을 의미한다. 마지막으로, 강제적 자율규제(enforced self-regulation)는 민간영역이 스스로 규제를 형성하고 부과하지만 그러하지 않을 경우 법이 정하는 규제를 강제하도록 하는 형태이다[9]. 이러한 유형들 간의 차이는 자율규제의 구현방향을 결정하는 데 있어 매우 중요한

의미를 갖는다.

[Table 1] The Types and Characteristics of the Self-regulation[9]

Types	Characteristics
Voluntary Self-regulation	The self-regulation, where there is no active state involvement.
Sanctioned Self-regulation	The self-regulation, in which the collective group itself formulates the regulation, which is then subjected to government approval.
Mandated Self-regulation	The self-regulation, in which the industry is virtually required by the government to formulate and enforce norms within a framework defined by the government.
Enforced Self-regulation	The self-regulation, in which the industry itself formulates and imposes regulation but in response to threats by the government that if it does not the government will impose statutory regulation.

## 2.2 국내의 디지털 게임 규제 체계

### 2.2.1 규제 체계

국내 디지털 게임 규제는 정부 주도하에 이뤄져 왔다. 게임 주무기관이라고도 할 수 있는 문화체육관광부가 대표적인 규제기구로서 자리하고 있으며, 문화체육관광부 산하기관인 한국콘텐츠진흥원과 게임물등급위원회가 각각 게임 관련 진흥·규제업무와 심의업무를 담당하고 있다. 이밖에 여성가족부와 교육과학기술부가, 그리고 문화체육관광부 소관의 재단법인인 한국게임문화재단이 직·간접적으로 게임 규제에 관여하고 있다. 한편, 민간영역에서는 학부모정보감시단 등이 자율규제 기구로서 활동하고 있으며, 엔씨소프트, 넥슨 등 게임 관련 기업들 역시 자체적으로 자율적 규제기구를 갖추고 정부 주도의 규제 체계에 부응하고 있는 양태다.

이와 같은 국내 규제 체계를 한마디로 정의하면, 정부의 제도적 개입수준이 매우 높은 법률 중심의

규제 체계라고 할 수 있다. 이는 추후 다시 언급하겠지만, 유럽 등 해외 규제 체계와 비교해 규제 전반이 정부기구에 과도하게 의존적인 형태를 띠고 있는 구조다. 이에 따라 민감한 사안이 발생할 때마다, 문화콘텐츠에 대한 과도한 규제 등의 문제가 불거지며 사회적 이슈가 되곤 한다. 더불어 게임업계의 사회적 책무와 연관된 논란 역시 반복적으로 일곤 하는 주된 이슈다. 이와 같은 현상은 결국 강화된 규제 체계만으로 시장의 질서를 유지하려 드는 것은 한계를 맞을 수밖에 없음을 짐작케 한다. 따라서 국내 상황에 보다 부합하는 그리고 타율이 아닌 자율적 규제 방식에 의한 제도 도입의 필요성을 안고 있다고 할 수 있다.

### 2.2.2 심의 기구

국내 디지털 게임 심의 관련 주무기관은 문화체육관광부이지만, 실질적인 심의 업무는 게임물등급위원회를 통해 이루어지고 있다. 2007년 10월 게임물등급위원회가 설립되기 전까지는 영화, 비디오 등을 심의하던 영상물등급위원회에서 게임물도 함께 심의해 왔으나, 점차 게임 산업 및 문화의 규모가 커지면서 이를 전문적이며 독자적으로 심의할 기관의 필요성이 대두되어 게임물등급위원회가 설립되기에 이르렀다[7].

등급분류의 기본 원칙은 다음과 같다. 첫째, 콘텐츠 이외의 부분에 대해서는 등급분류 대상에서 제외한다는 ‘콘텐츠 중심성’이다. 둘째, 전체적인 게임물의 맥락, 상황을 보고 등급을 결정한다는 ‘맥락성’이다. 셋째, 사회적 통념에 부합하는 등급을 결정한다는 의미의 ‘보편성’이다. 넷째, 범세계적인 일반성을 갖도록 등급을 결정한다는 ‘국제적 통용성’이다. 마지막으로, 동일 게임물은 심의 시기와 주체가 바뀌어도 동일한 등급을 결정한다는 ‘일관성’이다[10].

등급구분은 게임 플랫폼<sup>6)</sup>에 따라 다르게 이루어

6) 한국콘텐츠진흥원에서는 현재 디지털 게임을 플랫폼에 따라 아케이드게임, 비디오게임, 온라인게임, 모바일 게임, PC게임 등으로 구분하고 있다.

진다. 먼저, PC게임, 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임의 경우는 ① 전체 이용가, ② 12세 이용가, ③ 15세 이용가, ④ 청소년 이용불가, ⑤ 시험용 게임으로 구분된다. 다음으로 아케이드 게임물의 경우에는 ① 전체 이용가, ② 청소년 이용불가의 두 등급으로만 분류된다[10].

게임물등급위원회로부터 등급을 받은 모든 게임물은 서비스 또는 제작 배포할 경우에 게임물에 대한 ‘내용정보’를 표시해야 한다. 이는 등급에 부수되는 정보 표현 아이콘으로서, 게임의 내용에 대해 소비자에게 정보를 제공하기 위한 것이다[7]. 내용정보는 선정성, 폭력성, 공포, 언어의 부적절성, 약물, 범죄, 사행성의 총 7가지로, 이에 대한 표시는 등급위원회로부터 등급 필증을 받을 때 표시되어 있는 내용 그대로 표시를 해야 한다[10].

앞서 언급한 바와 같이 2012년 7월 이후 이러한 게임물등급위원회의 등급분류 업무 대부분은 민간 자율규제기구에 위탁될 예정이다. 위탁 이후로는 민간 자율심의기구가 아케이드 게임을 제외한 온라인, 모바일, 비디오 게임 중 청소년 등급 게임의 심의를 전담하게 된다. 한편 게임물등급위원회의 기능은 축소되어, 민간 자율규제 기구의 지정 및 지정취소, 등급분류 기준 관리, 아케이드 게임 및 청소년이용불가 게임 등급분류, 등급분류 받은 게임물에 대한 사후관리 업무 등을 수행하게 될 전망이다.

그러나 도입 예정인 디지털 게임 자율규제 제도와 2012년 7월 이후 지정, 설립될 민간 자율규제기구에 대해 다음과 같은 문제점이 제기될 수 있다. 첫째, 자율규제의 수준과 범위를 어떻게 둘 지의 문제이다. 북미, 유럽 등 해외 국가들에 비해 상대적으로 빈약한 민간 자율규제 전통을 가진 상황에서 디지털 게임 자율규제를 어떻게 해 나갈 것인가에 대한 고민이 필요하다는 것이다. 뿐만 아니라 정부 기구로부터 권한 위임을 어떻게 할 것인지에 대해서도 체계적인 검토가 이뤄져야 한다. 직권 등급분류가 남발되면 오히려 자율규제 시스템의 안정성이 심각하게 훼손될 수도 있기 때문이다.

둘째, 이는 자율규제기구의 객관성과 공정성에 대한 문제와도 연결된다. 민간 차원의 자율규제 전통이 보편화되지 않은 국내 실정에서 객관성, 공정성에 대한 부담은 커질 수밖에 없다. 신속한 절차와 비용 절감을 위한 시스템 개선이 이러한 객관성과 공정성 추구하고 같들할 가능성 또한 배제할 수 없다. 따라서 자율규제기구의 객관성과 공정을 담보하기 위해서는 관련 법률, 내부 규칙 등 자율규제에 대한 제도적 장치가 마련될 필요가 있다.

셋째, 자율규제기구의 설립 및 운영에 대한 구체적인 방안이 아직 마련되지 않고 있다는 것이다. 그 기구는 1개가 될 것인지 혹은 복수가 될 것인지, 기구의 초기운영자금은 누가 어떻게 부담할 것인지, 등급분류 수수료만으로 기구 운영이 가능할 것인지, 등급분류 수수료는 어느 수준으로 책정할 것인지 등에 대한 결정이 필요하다[2]. 이 중에서도 특히 자율규제에 대한 재정 지원은 정부의 개입 수준과도 직결되는 문제이므로 매우 중요한 사안이 아닐 수 없다. 게임물등급위원회와의 관계 또한 분명히 할 필요가 있다. 게임물등급위원회가 직권 등급분류 조항을 근거로 사후 통제를 강화할 우려가 있으며, 게임물등급위원회와의 업무 중복 문제[2] 또한 제기될 수 있다. 이상의 내용을 토대로 한 규제체계를 정리하면 [Table 2]와 같다. [Table 2]는 황용석·이동훈·김준교의 연구[11]에서 차용한 분석틀로서 그 유용성이 입증돼 정책/규제 분석 연구에서 널리 사용되고 있다.

[Table 2] The Regulation System of the Digital Game in Korea

Regulation Type		- Enforced regulation - Rating only, introduction of self-regulation system in July 2012
Institutional Frameworks of Regulation	Government	- Ministry of Culture, Sports and Tourism - Korea Creative Content Agency, Game Rating Board, Korea Game Culture Foundation
	Private Organization	- Parents' Union on Net
	Ways of Regulation	- Delegation of law
	Regulation Acts	- Game Industry Promotion Act - Youth Protection Law, Act on Special Cases Concerned with Regulation and Punishment of Speculation
	Internal Regulations	- Rating Regulations
	Financial Structure	- Commission on rating - State coffers
	Major Functions	- Enforcing and supervising of shut down system and system of cooling off - Rating

### 3. 연구문제 및 방법

본 연구는 이상의 논의에 따라 다음과 같이 연구문제를 설정하고자 한다.

**연구문제 1.** 디지털 게임에 대한 실천적인 자율규제 방안은 무엇인가?

**연구문제 2.** 디지털 게임의 자율규제 방안이 정착하기 위한 지원 정책은 어떻게 이루어져야 하는가?

설정된 연구문제에 대한 해답을 찾기 위해 본

연구는 문헌검토를 통한 사례연구 및 비교연구의 통합적 방식을 시도하도록 할 것이다. 통합적 연구 방법론은 현상에 대한 해석적 접근을 용이하게 하고, 정책적 시사점을 도출하는데 유용한 방법이다. 구체적인 분석을 위한 절차는 다음과 같다. 먼저, 해외 국가들이 도입 혹은 추진하고 있는 디지털 게임에 대한 자율규제 체계를 검토한다<sup>7)</sup>. 여기에 포함되는 내용은 자율규제 형식과, 규제 관계, 법률, 내부 규칙 등 자율규제 관련 제도적 장치들이다. 이를 토대로 국가별 디지털 게임 자율규제의 방향이 어떠한지 살펴보고, 규제기구의 성격과 기능을 규명할 것이다. 각국의 규제체계를 비교 분석하기 위한 분석틀은 [Table 3]과 같다. 이는 [Table 2]에서 차용한 황용석·이동훈·김준교의 분석틀[11]을 재구성한 것이다. 다음으로, 그렇게 논의된 내용을 한국 실정에 적용시킴으로써 수용 가능한 요소들엔 무엇이 있는지를 고찰하도록 한다.

이를 통해 실천적인 자율규제 방안에 대한 단초를 얻고, 정책적 지원과제에 대한 시사점을 도출하고자 한다. 이에 본 연구에서는 미국, 일본, EU 일부 국가를 중심으로 논의를 이끌어가도록 할 것이다. 비교분석 대상국가로 이들을 선정한 것은 이 국가들이 디지털 게임 자율규제가 잘 이루어지고 있는 국가들로, 한국의 자율규제 방안에 대한 논의에 있어 유효한 시사점을 제공해줄 수 있을 것으로 판단되었기 때문이다.

7) 물론 자율규제방식은 특정 사회의 해당 매체에 대한 수용도와 국민 인식, 심의 역사, 산업의 성숙도, 시민단체의 활성화 여부 등 여러 다양한 조건에 의해 결정되는 것이다. 따라서 한 국가의 어떠한 규제방식이 적절한지를 논의함에 있어 다른 국가의 것을 무조건 적용할 수는 없다. 하지만 다른 국가의 규제방식에 대한 파악은 우리의 제도를 좀 더 정교화·체계화하기 위해서 필수적인 작업이라 할 수 있다.

[Table 3] The Comparating Elements on World Governments' Regulation System of the Digital Game

Regulation Type		- World governments' regulation type of the digital game ex) voluntary self-regulation, sanctioned self-regulation, mandated self-regulation, enforced self-regulation
Institutional Frameworks of Regulation	Government	The governments in charge of regulation of the digital game.
	Private Organization	The private organizations in charge of regulation of the digital game.
	Ways of Regulation	The ways of authority delegation on regulation.
	Regulation Acts	The acts on regulation of the digital game.
	Internal Regulations	The internal regulations of the self-regulatory organization. 예) party program, guideline, etc.
	Financial Structure	The financial structure of the self-regulatory organization.
	Major Functions	The major functions of the self-regulatory organization.

## 4. 주요 국가의 디지털 게임 자율규제 체계

### 4.1 미국

미국은 오락소프트웨어 등급위원회(Entertainment Software Rating Board, 이하 ESRB)를 통해 게임물 등급심의를 하고 있다. ESRB는 게임오락물 소프트웨어 업계의 비영리 민간자율기구로, 1994년 ESA(Entertainment Software Association)에 의해서 설립되었다. 게임제작 및 관련기기 제조 기업을 대표하는 인사들로 구성된 이사회가 위원회를 주관한다[12]. 설립배경을 살펴보면, 그 시작은 시민단체와 게임업계 간의 불화 때문이었던 것으로 보인다. 게임의 폐해와 관련해서 시민단체의 지탄

이 심해지자 업계에서 스스로 자율적인 조정기구를 설립한 것이 현재까지 이어져 내려온 것이다[7].

자율적인 등급이므로 반드시 등급을 받아야 할 법적 의무는 없지만, 미국의 거의 모든 판매상이 등급 없는 게임은 판매하지 않으므로 실질적으로는 미국 내 유통되는 거의 모든 게임이 ESRB의 등급 분류 시스템을 따르고 있다고 볼 수 있다[13]. 뿐만 아니라 캐나다 게임등급위원회(Canadian Provincial Classification Boards for Games)도 이러한 ESRB의 등급분류 시스템을 채택[12]하고 있는 것으로 알려져 있다.

ESRB의 등급은 연령을 기준으로 하며, ① EC(Early Childhood): 3세 이상, ② E(Everyone): 6세 이상, ③ E10+(Everyone 10 and older): 10세 이상, ④ T(Teen): 13세 이상, ⑤ M(Mature): 17세 이상, ⑥ AO(Adults Only): 18세 이상, ⑦ RP(Rating Pending): 등급 보류의 7가지로 구분된다[14]. ESRB는 한국의 내용정보에 해당하는 내용 기술자(Contents Descriptor)를 가지는데, 이것은 한국과 같은 아이콘 방식 대신 텍스트 방식을 취한다[7]. 현재 ESRB는 총 30개 이상의 내용 기술자를 갖고 있는데, 대항목으로는 ① 폭력, ② 성적 표현, 성적 암시, 누드, ③ 비속어, 욕설, 거친 표현, ④ 유해물질(알콜, 담배, 마약 등) 사용이나 묘사, ⑤ 도박(실제 또는 시뮬레이션), ⑥ 저급한 유머 등을 들 수 있다[12].

ESRB는 자신들의 활동에 대해 전국 TV와 라디오방송을 통해 알리고 있고, 게임 관련 출판물에 광고를 하고 있으며, 스포츠 스타와 정치 인사를 통해 지역 캠페인을 하는 등 다양한 홍보를 펼치고 있다. 또, 등급심의 원칙과 지침을 담은 체크리스트, 그리고 포장, 광고물, 웹사이트, 기타 모든 마케팅 수단에 등급 아이콘, 내용 기술자 등의 정보를 정확히 명시해야 한다는 행동 강령 등을 포함한 광고심의위원회(Advertising Review Council, 이하 ARC)<sup>8)</sup> 매뉴얼을 제작, 관련 업체들

8) ARC는 상품과 광고에 게임등급 분류정보가 바르게 적시되어 있는지 여부, 상품이 적절한 사용자들을 대상으로 판촉되는지 여부, 광고가 진실하며 신뢰할 수 있는지 여부 등을 검토한다.

에 배포하고 있다[14].

그러나 무엇보다 주목할 만한 것은 ESRB의 강제 시스템이다. 미국의 게임 사업자들은 다음 사항에 대한 법적 제한을 받는다. 첫째, 게임 등급심의 과정에서 ESRB에 모든 관련 내용을 공개해야만 한다. 둘째, ARC 매뉴얼이 규정하는 바에 따라 등급 관련 정보를 모든 상품과 마케팅 수단에 명시해야 한다. 셋째, ARC 원칙과 지침, 관측대상별 지침에 의거 자신들의 상품에 대한 책임 있는 마케팅을 실시해야 한다. 제재방법에는 벌점, 벌금, 시정조치 등이 있으며, ESRB는 등급 서비스를 취소할 수 있는 권한을 가진다. 이러한 사항의 준수 여부를 모니터링하기 위해 ESRB는 등급심의 부서(최종 시판상품 검수 시행), 마케팅 부서(소비자, 업계, 미디어 등의 불만 사항 모니터), 그리고 ARC(포장 검토, 광고 모니터, ARC 매뉴얼 준수 여부 확인) 등을 두고 있다[12].

또한 ESRB는 2005년 11월 소매업위원회(ESRB Retail Council, 이하 ERC)를 발족하여 ‘부모님께 드리는 약속(Commitment to Parents)’을 선포하였는데, 모든 ERC 회원사들은 다음 사항에 합의를 하였다. 첫째, 부모 허락 없이 17세 이하 연령층에게 성인용 게임을 판매 또는 대여하지 않는다. 둘째, 성인용 게임의 판매 관련 ESRB 등급과 매장 정책에 관한 안내문을 게시한다. 셋째, 판매원을 대상으로 교육을 시행한다. 넷째, 매 6개월마다 시행하는 성과 감사에 참여한다. 다섯째, 매장 내 정책 불이행으로 인한 소비자 불만사항 접수 시 전액환불 또는 상품교환을 통해 소비자 불만을 최소화한다. 여섯째, 모든 게임의 광고물에 ESRB 등급 관련 내용을 포함한다. 일곱째, 다른 ERC 회원사들과 모범 사례를 공유한다[12].

[Table 4] The Regulation System of the Digital Game in U.S.

Regulation Type		- Voluntary self-regulation
Institutional Frameworks of Regulation	Government	- Federal Trade Commission (FTC) - Federal Communications Commission (FCC), The U. S. Congress, etc.
	Private Organization	- Entertainment Software Rating Board(ESRB)
	Ways of Regulation	- No legal delegation - Private-centered self regulation
	Regulation Acts	- None
	Internal Regulations	- Rating Guideline - Advertising Review Council(ARC) Manual, Commitment to Parents
	Financial Structure	- Membership dues, fund, etc
	Major Functions	- Rating

## 4.2 일본

일본의 대표적인 게임 자율규제 기구는 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)로, 일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)에 의해 2002년 6월 5일 설립되었다. 이는 CESA에서 직접 심의를 담당하다가, 게임에 대한 보다 강도 높은 자율적 조정을 원하는 시민단체와 행정권의 요구에 부응하기 위해 독립적인 기구를 만든 것이다[7]. 이후 일본 경제산업성의 지도를 받아, 2006년 4월 CESA, 컴퓨터소프트웨어윤리기구, 일본어뮤즈먼트머신공업협회, 영화윤리관리위원회 및 일본비디오윤리협회가 공동으로 일본판 ESRB를 목표로 한 심사기준 및 등급표시 일원화를 협의하였으며, 이를 통해 비디오게임 패키지 전반의 심의를 담당하는 현재의 기구로 자리

9) CERO는 비디오게임 중심으로 등급분류를 하고 있으며, 온라인으로 플레이 가능한 게임에 대해서도 등급분류를 하고 있지만 이는 비디오게임 중에서 온라인 기능이 있는 게임에 대한 것



잡게 되었다[13]. CERO는 일반 시민이 게임을 선택하는데 있어서 필요한 정보를 제공하여 청소년의 건전한 성장을 도모하고, 사회윤리수준을 제고할 것을 설립목적으로 삼고 있다[6].

한편, PC게임이라 하더라도 폭력, 범죄, 성적묘사가 많은 PC게임에 대해서는 컴퓨터소프트웨어윤리기구(EOCS)와 콘텐츠소프트협동조합(CSA)에서 별도로 규제를 하고 있다. 또한, 비디오게임 심의 기관인 CERO와 별개로, 게임제공업소용 아케이드 게임에 대해서는 JAMMA(Japanese Amusement Machine Manufacturers' Association)가 존재하며, 이 단체를 통해 기기 검사 및 부품 표준화 등에 대한 업무를 수행한다[13].

등급분류의 경우, 초기에는 우리나라와 같이 전체, 12세, 15세, 18세의 학년 중심의 구분을 하였는데, 최근에 ESRB처럼 17세와 18세를 구분하여 보다 세분화하였다. 또한 12, 15, 18 등으로 숫자로 아이콘을 표기해 왔던 것을, A, B, C, D, Z와 같이 알파벳으로 변경 표기하게 되었다. 이는 보다 가시성이나 가독성을 높이기 위한 노력으로 이해된다[7].

CERO는 대부분 ESRB의 제도를 차용하고 있지만, 내용 기술자와 같은 의미인 콘텐츠아이콘에서는 텍스트 방식이 아니라 한국과 같은 아이콘 방식을 채택하고 있다. 이는 가시성이라는 측면에서는 ESRB의 내용 기술자보다 우월한 것으로 여겨지지만, 내용 기술자처럼 많은 정보를 제공하지 못한다는 단점을 가진다. 선정성, 폭력성, 공포, 언어의 부적절성, 약물, 범죄, 사행성 등 총 9개의 콘텐츠 아이콘을 제공하고 있다[6,7].

[Table 5] The Regulation System of the Digital Game in Japan

Regulation Type	- Sanctioned self-regulation,
Government	- None
Private Organization	- Computer Entertainment Rating Organization(CERO) - Ethics Organization of Computer Software(EOCS), Contents Software Association(CSA), JAMMA, etc.
Ways of Regulation	- No legal delegation - Private-centered self regulation
Regulation Acts	- None
Internal Regulations	- Internal guideline
Financial Structure	- Membership dues, fund, etc
Major Functions	- Rating

### 4.3 EU

유럽은 총 30개 국가가 PEGI(Pan Europe Game Information)라는 범국가적인 단일기구를 통해 심의를 받고 있다. 미국, 일본과 마찬가지로 산업체 조직인 ISFE(Interactive Software Federation of Europe)가 주도하여 2003년에 만든 기구이다. 이미 유럽이 단일한 게임시장으로 통합되었기 때문에 단일한 등급시스템을 적용하기로 하고 통합 심의기구가 설립된 것이다[7].

PEGI의 주요 임무는 다음과 같다. 첫째, 비디오/온라인게임의 효율적 판매와 이용 촉진을 위한 유럽 전역의 게임 자율규제 시스템 운영이다. 둘째, 계약조건에 따른 행동강령과 라이선스를 제공하는 것이다. 마지막으로 게임 신상품 출시 및 개발을 지원하는 것이다. PEGI에게는 게임 검열 및 제재 권한이 없고, PEGI의 권한은 게임 등급분류로 한정된다. 즉, 유럽에서 게임에 대한 직접적인 제재

로서, 한국에서 사용하고 있는 온라인게임의 의미와는 다르다. 그리고 모바일게임 역시 등급분류의 대상에 해당하지 않는다.

는 각 국가별 정부의 권한이다. PEGI의 수입원은 등급분류에 따른 수수료로 충당하며, 정부의 자금 지원은 전혀 없다[15].

등급분류 체계를 살펴보면 다음과 같다. 우선 연령별로 5단계의 등급을 가진다. ① 3세 이상, ② 7세 이상, ③ 12세 이상, ④ 16세 이상, ⑤ 18세 이상이 그것이다. 내용정보는 폭력, 공포, 마약, 성, 차별, 비속어, 도박, 온라인 접근성의 8가지 아이콘으로 구분된다[16].

PEGI는 총 720개에 달하는 회원사에게 사업자의 의무사항을 담은 행동강령을 제공하고 있는데, 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 게임 전체 내용을 공개한다. 게임 제작사만이 게임 내용을 정확히 이해하고 있기 때문이다. 둘째, 게임 출시 및 광고 시 PEGI의 등급분류 아이콘을 명확히 게시해야 한다. 셋째, 책임 있는 광고와 프로모션을 해야 한다. 넷째, 앞에서 언급한 내용정보에 따른 게임분류 기준 8가지를 숙지한다[15].

한편, 대부분의 유럽국가가 PEGI의 등급을 준용함에 반해 독일은 거의 유일하게 독자적인 등급 및 심의기관을 보유하고 있다. USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)가 그것인데, 반관반민적인 성격을 지니고 있다. 이는 독일의 역사적인 특수성에 기인한 상황으로 여겨진다. 등급은 ① 전체 이용가, ② 6세 이용가, ③ 12세 이용가, ④ 16세 이용가, ⑤ 18세 이용가의 5가지가 있다. 특기할만한 점은 USK에서 등급분류를 거부할 수 있다는 것이다. 거부된 게임은 청소년유해미디어 연방심사소(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPjM)으로 이관이 되는데, 이곳에서 청소년 유해미디어 여부를 판정 받게 된다. 청소년 유해미디어로 지정이 되면 한국에서 청소년 유해매체로 지정된 것과 유사한 제재를 받게 된다. 하지만 이렇게 이관되는 것을 검열이라고는 볼 수 없다. 청소년 유해미디어가 된다는 것은 여러 규제를 받게 된다는 것일 뿐, 시장의 출시자체가 원천적으로 막히는 것은 아니기 때문이다[7].

[Table 6] The Regulation System of the Digital Game in EU

Regulation Type		- Voluntary self-regulation
Institutional Frameworks of Regulation	Government	- Direct regulation only, each government regulates the digital game
	Private Organization	- Pan Europe Game Information (PEGI)
	Ways of Regulation	- No legal delegation - Private-centered self regulation
	Regulation Acts	- None
	Internal Regulations	- A code of conduct included the mandatory of business operator
	Financial Structure	- Commission on rating
	Major Functions	- Rating - Offering a code of conduct - Supporting release and development of the digital games

## 5. 결 론

### 5.1 실천적 자율규제 방안

미국, 일본, EU, 독일의 디지털 게임에 대한 자율규제 체계를 한국의 체계와 비교했을 때 다음과 같은 부분들이 논의될 수 있다.

첫째, 해외국가들에 비해 한국이 법률 중심의 정부 개입형 규제 체계를 가진다는 것이다. 즉, 한국의 규제 체계는 정부 주도적인 측면에 훨씬 더 가까우며, 민간기구의 자율적 규제는 보조적 수단에 그치는 형국이다. 해외 자율규제 체계의 경우 민간 영역에서 담당하는 심의, 분쟁조정, 필터링 등의 역할을, 국내에서는 문화체육관광부와 게임물등급위원회가 직·간접적으로 수행하고 있다. 아울러 이 밖의 다양한 규제기능을 문화체육부뿐만 아니라 여성가족부, 교육과학기술부 등까지 직·간접적으로 개입하고 관리·감독한다는 점에서 한국의 계

임 자율규제 체계는 정부의 제도적 개입수준이 그 어떤 나라보다 높은 형태로 나타난다고 볼 수 있다.

둘째, 다른 나라들과는 달리 한국에는 게임업계, 사회단체 등 민간 영역이 통합된 자율규제기구가 부재하다는 점이다. 게임 자율심의기구가 발족될 예정임에도, 그것은 엄밀히 말해 정부 정책의 결과물이라 할 수 있을 것이다. 준행정 기능을 갖춘 정부 중심의 기관이 자율규제 기능 전반을 전담함으로써 인터넷에 사회적 책무를 부과하는 데 필요한 미디어적 권한을 제한하는 역효과를 낳고 있다. 보다 효율적이면서도 온전한 의미의 게임 자율규제를 만들어가기 위해서는 관련 주체들이 상호 이해와 협력을 지향하는 규제 체계의 도입이 필요하다.

그렇다면, 우리 실정에 맞는 실천적 자율규제 방안은 어떠한가. 우선, 단일 기업 중심의 자율규제 체계가 아닌 협의체 형태의 시장 친화적 자율규제 체계가 필요하다. 이를 위해선, 시장에 참여하는 다양한 구성체(기업 등)들의 많은 참여가 이뤄지도록, 다양한 협의체가 운영하는 자율규제가 활성화될 수 있도록 해야 한다. 일부 협의체가 자율규제를 독점적으로 운영하는 것은 시장 구성원들의 또 다른 저항을 불러일으킬 수 있기 때문이다.

둘째, 공적 규제기관들은 단순한 재정적 지원의 형태를 벗어나, 민간 자율기구의 결정이 사실상 공적 규제에 버금가는 권한을 일부 이양할 필요가 있다. 미국과 EU의 사례에서 살펴보았듯이, 법적 규제보다 더욱 강한 구속력을 갖는 자율기구의 결정은 바로 이와 같은 공적기구의 지원에 힘입은 바 크기 때문이다. 이 경우, 시장의 변화에 보다 적극적이고 능동적으로 대처하는 민간 자율기구의 장점 또한 충분히 발휘될 수 있을 것이다. 이는 정부의 공적기구 운용에 따른 비용절감 및 운영의 효율성까지도 담보해 낼 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 보다 포괄적인 기능을 가진 자율규제 방안이어야 한다. 이제 막 첫 걸음을 떼려는 시점에 있다고는 해도 향후 만들어질 자율심의기구의 역할은 제한적인 심의에 그칠 우려가 있다. 앞으로의 자율

규제 방안은 단순 내용 심의를 벗어나, 불법행위에 대한 감시, 대중에 관련 정보 제공, 개인과 기업 간 분쟁 조정, 해외 기관과의 교류, 정부기관과 상하관계가 아닌 공조관계 형성 등 다양한 기능을 가진 형태로 나아가야 할 필요가 있다.

## 5.2 규제방안 정착을 위한 지원 정책

자율규제의 모범사례로 꼽히는 국가들은 강력한 자율규제안, 엄격한 행동강령과 책임의식, 자율규제 기구의 독립성 확보 등을 성공적인 자율규제 성립 요건으로 꼽고 있음을 알 수 있었다. 그런데 자율규제 사례를 탐색해 가는 과정에서 발견된 중요한 사실 중 하나는 민간 자율기구의 구속력이 일각의 우려와 달리 공적기구의 규제보다 훨씬 더 강력하다는 것이었다. 이 같은 일이 가능했던 것은 바로 정부를 비롯한 다양한 공적기구들의 정책적 지원이 있었기 때문이다. 그러나 이 지원은 결코 직접 개입으로 이어지지 않았다. 이로 인해 독립성과 재정적 안정성이 확보된 민간 자율기구는 스스로 더욱 엄격해질 수 있었다.

두 번째로 자율규제 활성화를 위해 정부에서는 최소한의 조정과 지원을 할 필요가 있다. 자율규제 기구가 효과적으로 활동하기 위해서는 집단 내 합의가 요구되지만, 사회적 합의 또한 중요한 요건이다. 그 근거는 법률로부터 나온다. 자율규제가 이루어진다고 하더라도 그 자체로 법 집행의 대상에서 면제되거나 법적 책임에서 벗어나는 것은 아니기 때문이다. 결국 자율규제가 정착되기 위해서는 법적 보장이 필수적이다. 나아가 정부는 자율규제에 대한 사회적 합의의 조정자가 되어야 한다. 더불어 자율규제 활성화를 위한 정책 설계 및 집행과, 관련 지원 및 감독이 이루어져야 함은 물론이다.

셋째, 참여하는 시장의 구성원(기업)들이 실질적 수혜를 받는다는 것을 체감하도록 지원방식이 구체화되어야 한다. 참여하고 있다는 사실만으로도 사회적 책무를 다하는 윤리적 기업 이미지를 확보할 수 있도록 인증제도를 도입하거나, 다양한 협의체

를 중심으로 구성된 자율규제 기구에 참여함으로써, 회사 조직 구성에 낭비적 요소를 제거할 수 있다는 인식을 제공하는 방식이어야 한다. 또 민간자율기구의 규제 및 서비스 범위가 게임물 심의 관련 사항에 그치지 않고 다양한 형태로 확대될 수 있는 기반을 제공해야 한다. 공적 법률기관이 자율기구와 협력관계를 구축해, 법률 지원서비스가 가능한 구조를 갖추도록 하는 것도 방법이 될 수 있다.

이상에서 우리 실정에 맞는 디지털 게임 자율규제 방안은 무엇이며, 이 방안의 정착을 위한 지원 정책은 어떻게 이루어질 수 있는지에 대해 탐색해 보았다. 이를 통해 표현의 자유를 옹호해 정립하고, 나아가 디지털 게임 산업과 문화의 질적 성장을 도모하는 데 기여하고자 하였다. 그럼에도 본 연구는 다음과 같은 한계를 가진다. 첫째, 문헌조사를 중심으로 사례연구 및 비교연구의 통합적 방식을 시도함으로써 실증적 차원의 경험 분석을 행하지는 못하였다. 특히 실천적 규제방안과 효율적인 지원 정책을 제시함에 있어 자율규제를 둘러싼 주체들의 실질적인 목소리를 담아내지 못했다. 따라서 시장구성원인 게임업체 종사자들을 대상으로 한 경험연구가 앞으로 다양하게 실시되어야 할 것으로 판단된다. 둘째, 보다 다양한 국가에 대한 사례연구를 행하지 못한 측면이 있다. 본 연구에서 살펴본 미국, 일본, EU, 독일 외에도 더 많은 국가에 대한 사례분석이 행해져, 향후 심도 있는 비교연구를 통해 보다 실효성 있는 규제방안 및 지원 정책이 도출될 필요가 있겠다.

## REFERENCES

- [1] Korea Creative Content Agency, 2011 White Paper on Korean Games, p.48, 2011.
- [2] Seung-heum Hwang, Introduction of Self Rating System of Korean Game Industry, The Sourcebook of '2012 Game Industry Future Strategy Forum (2012. 2. 2)', pp.84-85, 2012.
- [3] Dae-woong Lee, A Review on the Shut Down System, Journal of Korea Game Society, 8(1), p.6, 2011.
- [4] "Game Item Cash Transactions Prohibition Agreement, Turning to Cracking Down Work Station", Gamemeca, 2012. 1. 26.
- [5] "Uncertainty of Transferring to Private Organization for Game Rating, Digital Times, 2012. 2. 10.
- [6] Min-kyu Kim, Yoo Jin Hong, Tae-soon Park, Trends and Implications of Global Game Rating Systems, Korea Creative Content Agency Focus 09-11, p.5, p.23, 2009.
- [7] Tae-soon Park, Trends and Implications of Global Game Rating Systems, Journal of Korea Game Society, 11(4), p.94, pp.98-100, 2011.
- [8] Hwi-won Kang, Self-Regulatory Internet Governance: Design and Policy Implications, Journal of Korean Public Administration, 36(3), 2002.
- [9] Price, M. E. & Verhulst, S. G., "The Concept of Self-Regulation and the Internet Content", in Jens Walterman & Marcel Machill (eds.). Protecting Our Child on the Internet: Toward a New Culture of Responsibility, pp.171-172, Bertelsmann Foundation Publishers, Gütersloh, 2000.
- [10] Game Rating Board (<http://www.grb.or.kr>).
- [11] Yong-seok Hwang · Dong-hoon Lee, Jun-kyo Kim, A Comparative Study on the Self-Regulation System of the Internet from a Media Accountability Perspective, Media & Society, 17(1), p.117, 2009.
- [12] Vance, P., Special Lecture on Game Rating of America, The Sourcebook of '2012 Game Industry Future Strategy Forum (2012. 2. 2)', pp.8-9, pp.18-19, p.21, 2012.
- [13] Korea Creative Content Agency, 2011 White Paper on Korean Games, p.929, pp.938-939, 2011.
- [14] Entertainment Software Rating Board (<http://www.esrb.org>)
- [15] Little, S., Special Lecture on Game Rating of Europe, The Sourcebook of '2012 Game Industry Future Strategy Forum (2012. 2. 2)', pp.56-58, p.62, pp.65-66, 2012.
- [16] Pan Europe Game Information (<http://www.pegi.info>)



강 신 규 (Kang, Shin Kyu)

(현) 서강대학교 언론문화연구소 연구원

관심분야 : 게임문화연구

---



김 광 재 (Kim, Gwang Jae)

(현) 한양사이버대학교 광고미디어학과 조교수

관심분야 : 미디어경영/경제

---

