

# 한국 게임산업의현황과 발전방안에 관한 연구: 법과 제도를 중심으로

김재성, 이태영, 김태규, 정형원  
광운대학교 정보콘텐츠 대학원 게임학과

## Studies on the development scheme and the current state of Korea Game Industry

Jae-seong Kim, Tae-yeong Lee, Tae-gu Kim, Hyung-won Jung

Dept. of Game Studies, Graduate School of Information Contents

**요약** 국내 게임산업은 산업 특성상 매우 중요하고 차세대의 문화 산업으로서 중요한 위치를 차지하였으나, 게임 심의와 관련된 문제와 함께 최근 청소년 보호법에서 제시하고 있는 섯다운 제도와 인터넷게임중독예방법안 등 다양한 제도적이고 법적인 문제의 대두와 함께 산업계의 정체가 큰 문제를 일으키고 있는 상황이다. 이러한 점을 해결하고자 게임산업의 현황과 이와 연관된 제도적이고 법률적인 문제점을 연구하였으며, 다양한 연구를 분석하여 그 해결책을 모색하였다. 본 연구는 게임 산업발전에 있어 향후 정부의 정책적 지원과 법·제도 정비에 대한 고려사항이 필수적이고, 효율적인 부서편성을 통해 게임산업 육성에 대한 정부지원이 이루어져야 하며, 신속한 의사결정을 위해서 게임산업을 책임지는 주무부서가 전체를 총괄하여 효율적 배분이 이루어지도록 해야 할 것이라고 판단하였다.

**주제어** : 게임, 게임 산업, 게임 법률, 게임 제도

**Abstract** The game industry has a very important position. However, a problem with the game rating and legal issues so called "Internet Game Shutdown System" is with significant impact. So, this study looking for many information on this issue, over the course of the study of solutions was looking for a way to contribute to the game industry. The status of the domestic game industry and the institutional and legal problems were studied. In this study, for the development of the game industry, the government's policy support is needed. And game related-government agencies should be the maintenance of law and institutions and reasonable arrangements for the work of government agencies.

**Key Words** : Game, game industry, game rating, game legal

### 1. 서론

법적으로 게임의 의미를 살펴보면 「게임산업진흥에

관한 법률」 제2조 1항에는 ‘게임물’이라 함은 컴퓨터 프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및

Received 29 October 2014, Revised 11 December 2015

Accepted 20 January 2015

Corresponding Author: Hyung-won Jung

(Dept. of Game Studies, Graduate School of Information Contents)

Email: hwjung@kw.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. 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.

운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치로 정의되어 있으며, 같은 법 3항에 “게임산업”이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가 가치를 창출하는 유품형의 재화 서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업으로 정의되어 있다. 즉 게임산업이라는 것은 ‘전자·정보통신을 이용하여 컴퓨터를 통하여 투사시킨 영상물을 이용하여 소비자에게 직간접적으로 유희적 반응을 일으키는 문화 형태를 생산하는 산업’이라고 정의할 수 있을 것이다[1].

이러한 게임산업은 이 산업이 시작된 1970년대 이후 낮은 재료비와 높은 판매가격으로 인하여 부가 가치 면에서나 자동차나 가전산업보다 훨씬 월등한 가치를 창출하고 있으며, 공장이나 많은 종업원을 필요로 하는 사업이 아닌 소수의 인원이 소수의 반짝이는 아이디어를 가지고 성공할 수 있는 사업으로 삶의 질을 향상시키려고 노력하는 선진국에 보다 적합한 산업이라 할 수 있으므로 미래지향적인 특성을 지녔다고 할 수 있을 것이다.

그러나 이러한 게임산업을 보완하고 발전시킬 수 있는 법적, 제도적인 측면에서의 게임 산업연구는 타 콘텐츠산업 분야와 비교할 때 최근 게임산업들이 보여주는 다양한 현상과 가능성에 비해서 여전히 부족한 상황이라고 평가할 수 밖에 없다[2].

이와 같이 국내 게임산업은 산업 특성상 매우 중요하고 차세대의 문화 산업으로서 중요한 위치를 차지하였으나, 게임 심의와 관련된 문제와 함께 최근 청소년 보호법에서 제시하고 있는 섣다운 제도와 인터넷게임중독예방법안 등 다양한 제도적이고 법적인 문제의 대두와 함께 산업계의 정체가 큰 문제를 일으키고 있는 상황이다. 또한 이것이 국가적이고 사회적인 시사점을 제시하고 있는 바, 이 문제에 대해 깊이 고찰하고 문제점과 해결책을 모색하여 향후 대한민국의 문화콘텐츠 산업의 중심인 게임 산업에 기여할 수 있는 방안을 고찰하는 것이 중요하다고 판단되어 이러한 점을 해결하고자 게임산업의 정확한 현황을 알아보고 제도적이고 법적인 측면에서의 발전 방안에 대해서 알아보는 것으로 본 연구의 전체 목적을 설정하였다.

## 2. 국내 게임산업의 현황과 인식

한국 내 게임산업은 1980년대 수입단계, 국내에서 자체적 개발과 보급을 했던 1990년대 초반의 수입대체 단계와 이후 산업이 급격히 성장한 이후 시기로 나누어 볼 수 있다. 그리고 최근의 게임산업은 이런 상황에서 한 단계 더 나아가 매우 중요한 비중을 차지하고 있는 융합 산업의 하나로 자리매김하고 있다.

정보통신기술의 발전과 컴퓨터 기술의 발전은 미디어를 통한 상호대화와 상호작용이 가능하게 함으로써 원거리에서 동시에 게임을 즐길 수 있는 형태가 일반화되었다. 그러므로 현재의 게임은 인터넷이나 초고속 정보통신망을 이용하는 핵심 콘텐츠산업으로서 국경과 문화권의 제약의 넘어선 방대한 세계시장을 형성하는 고부가가치 산업으로 더욱 각광받는 산업이 될 전망이다.

국내에서는 과거 보건복지부, 공원윤리위원회, 영상물 등급위원회의 등급 분류체제를 거쳐 현재 ‘게임물 등급위원회’에서 사전 등급분류 제도 하에서 등급이 분류되고 있다. 이러한 등급분류 제도는 게임산업에 중요한 영향을 미치고 있는데 이러한 등급분류제는 일반 개발사들과 경영자들로 부터 일부 부정적 평가를 받고 있다. 게임물 등급분류에 대한 만족도[3]을 조사한 결과, ‘보통’이라고 평가한 응답이 51.1%로 가장 높게 나타났다. 부정적으로 평가한 응답이 40.6%, 긍정적으로 평가한 응답이 8.0%로 나타나, 긍정적 평가보다는 부정적 평가가 더 많은 것으로 나타났다. 특히, 비디오게임 업체는 평균 2.3점으로 게임물 등급분류를 가장 부정적으로 평가한 것으로 조사되었다.

또한 이런 게임물 등급분류에 대해 실제 현장의 개발자들과 경영자들은 다양한 개선안을 요구하고 있는데, 게임물 등급분류에 대해 개선이 필요한 부분으로는 ‘등급분류 절차의 간소화’라는 의견이 34.9%로 가장 많았으며, ‘자율심의로의 전환’(31.7%), ‘등급분류 기준의 현실화’(31.5%) 등의 의견이 그 다음으로 나왔다

정부는 게임산업의 진흥을 위해 1999년 2월 개정된 「음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률」 및 동년 2월에 제정된 「문화산업진흥기본법」을 토대로 1999년 7월에 ‘게임산업진흥원’을 설립하여 법률·제도적 지원을 하기 위해 다양한 활동을 시작 하였다. 초기의 ‘게임산업진흥원’에서부터 현재 ‘KOCCA’에 이르기까지 게임산업 진흥

을 위한 외부 환경 조성의 하나인 법률·제도부분 주요 사업은 2002년 7월부터 「온라인게임 사전등급 분류 제도」를 본격적으로 시행하였고, 2006년 4월에는 「게임 산업 진흥에 관한 법률」을 제정하였고 2007년 1월에는 동법을 개정하여 사행성 기기와 게임물 구분을 추진한 것으로 조사되었다. 이후 제도적으로는 등급분류와 관련된 제도가 발전하였으며, 법률적으로는 게임 발전과 진흥 등에 대한 법률 중점적으로 추진하였다.

그러나 아직도 법과 제도적 문제는 한국 게임산업에 있어서 제일 중요한 요소임을 알 수 있다. 한국 내 게임 산업 진흥을 위해 가장 필요한 지원 분야에 대한 산업계에 대한 요구사항[3]에 의하면, 게임 산업 진흥을 위해 가장 필요한 지원 분야로 '자금 지원'이 39.0%로 가장 많았으며, '법적·제도적 지원'이 27.4%, '기술 지원'이 13.2%, '홍보 및 마케팅 지원'이 6.4% 순서로 나타났다. 특히 '법적·제도적 지원'의 경우 자금지원이나 기술지원과는 달리 많은 문제제기와 공감대 형성이 필요하고, 이를 위한 사전 연구가 매우 필요한 부분이라고 할 수 있다. 그러나 타 콘텐츠산업 분야와 비교할 때 현재의 게임산업에 대한 법적·제도적 연구수준은 최근 게임콘텐츠들이 보여주는 다양한 현상과 가능성에 비해 여전히 부족한 상황으로 평가할 수 있다.

기존에 선행되었던 게임산업의 법적·제도적 문제에 대한 연구를 살펴보면 이러한 법적인 문제와 제도적인 문제들이 어디에 집중되어 있는지 알 수 있다. 특히 게임 산업의 활성화를 주도한 시기의 발전방향을 살펴보면 사전등급분류와 게임콘텐츠 지원제도, 그리고 법적인 부분에 대한 행정개입이 활성화 되었을 때 게임산업이 빠른 발전을 보였음을 알 수 있는 연구들이 있다. 게임콘텐츠 법·제도의 문제와 발전방안에 대한 선행연구를 검토한 결과 국내 게임산업의 성장을 위해서는 게임콘텐츠 관련 규제완화와 등급분류의 자율화에 초점이 맞추어져 있음을 알 수 있으며 게임콘텐츠라는 문화상품에 대한 표현과 창작의 자유를 지켜 선진 계열의 정책에 다가가야 함을 알 수 있다. 이런 연구가 병행되어야지만 게임산업 발전에 한 발 더 다가갈 수 있을 것으로 판단된다.

### 3. 게임산업 별제의 문제

#### 3.1 국내 게임산업의 법의 문제

##### 3.1.1 섯다운제와 관련된 문제점

인터넷게임 섯다운제의 문제점과 관련하여, 특히 강제적 섯다운제는 다음과 같은 문제점들을 갖고 있다.

첫째, 강제적 섯다운제는 청소년의 문화 향유권으로서의 '게임할 권리', 일반적 행동자유권, 알권리 내지 정보 접근권을 침해하고, 게임사업자의 표현의 자유를 침해하며, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육·양육권의 침해하고, 평등원칙 및 문화국가의 원리에도 반한다[8].

무엇보다도 '강제적 섯다운제'는, 가정 내에서 자신의 자녀가 게임을 어느 정도 혹은 언제까지, 그리고 어떠한 방법으로 이용하는가에 관한 통제는 부모의 교육에 의해 이루어져야 한다는 점을 고려할 때, 이러한 부모의 교육에 관한 권리. 의무를 배제한 채 국가가 직접적으로 가정 내에 개입하여 법적으로 강제하는 것[4]이므로, '가족의 자율성 명제'에 정면으로 반한다.

둘째, 강제적 섯다운제가 적용되는 인터넷게임은 이미 게임물등급위원회에 의해 등급분류가 이루어진 것이다. 그리고 게임물등급위원회에 의한 등급분류 그 자체가 청소년 보호를 목적으로 하는 것이다. 그런데도 강제적 섯다운제는 청소년 보호의 목적을 가지고 있는 등급분류제 이외에 추가적으로 이용시간대 제한방식을 '중첩적'으로 부가하고 있는 것이다. 이러한 중첩적인 규제는 기존의 공적 등급분류시스템의 의미를 퇴색시킬 가능성이 높다 [9].

셋째, 청소년 보호라는 관점에서 적합하지 못하다. 청소년의 게임중독예방 혹은 청소년의 수면권 보장을 위해 만들었다고 말하는 강제적 섯다운제는 이러한 문제들의 근본원인이 게임에 있다는 것을 전제하고 있다. 게임중독은 보다 근본적인 정신질환 내지 개인문제의 부산물일 가능성이 높고, 청소년들의 수면 부족은 과도한 사교육에서 비롯된 측면이 강하다. 따라서 이러한 근본적인 원인에 대한 종합적인 진단과 처방[10]은 외면하고 비본질적인 부분에 집착하여 규제를 하는 것이 강제적 섯다운제의 본질이다. 이러한 측면에서 강제적 섯다운제는 청소년 보호라는 목적에 부합하지 못할 뿐만 아니라 오히려 무책임한 규제 수단에 불과하다.

위와 같은 강제적 섯다운제의 문제점들은 손인춘 의원이 대표발의한 인터넷게임중독예방법안상의 강제적 섯다운제에 대해서도 그대로 적용된다. 더욱이 인터넷게임중독예방법안상의 강제적 섯다운제는, 섯다운제를 통

한 보호대상 범위 및 시간대를 현행 청소년보호법상의 강제적 섯다운제 보다 확대하고 있다는 점에서, 그 위헌성과 문제점은 더 크다. 섯다운제 역시 ‘법적 의무화’ 방식을 취하고 있다는 점에서 국가의 과도한 간섭 내지 개입의 문제는 치유되지 않는다[11].

연령 확인이 가능한 온라인 게임 서비스에 대해서 등급 분류에 의한 규제 이외에 시간대를 규제하는 것은 세계 어디에서도 그 유례를 찾을 수 없는 이중 규제의 문제가 발생한다. 온라인게임은 게임등급 심의위원회로부터 심의를 받아 ‘전체 이용가’, ‘12세 이용가’, ‘15세 이용가’ 등의 등급을 받아 적어도 16세 미만인 사람에게 유해하지 않다는 결정이 이루어진 매체물인데 이에 대해 섯다운제를 도입하는 것은 이중 규제에 해당된다. 온라인 게임 섯다운제가 도입된 바 있는 태국의 경우에는 등급 분류 제도가 없다. 미국에서 이루어지고 있는 폭력성 게임 규제도 등급 분류 및 표시 의무를 하는 데 국한하고 있다. 또한 강제적 섯다운제는 국내 게임물에만 적용되는 것으로 해외 서비스에서 가입하고 서비스하는 경우에는 이 규제를 적용받지 않는다. 또한 강제적 섯다운제는 가정 내의 관리가 아닌 법률적인 규제로 청소년이용자들은 부모의 주민번호를 도용하거나 우회적인 수단을 이용할 가능성이 크다. 실제 한국 입법학회 조사 결과에 따르면, 법률에 의해 강제적 섯다운제가 시행된다고 해도 청소년들은 인터넷 및 게임을 하겠다는 응답이 94.4%(게임 또는 다른 콘텐츠 등을 이용)를 차지, 강제적 섯다운제가 가정 내에서 인터넷 게임 및 게임중독 예방 조치로서 실질적인 효과가 없을 것으로 예상하고 있다[12].

이처럼 강제적 섯다운제의 경우는 해외에서 유사한 사례를 찾아볼 수 없는 새로운 형태의 규제로 게임 업계의 수익 창출에 많은 영향을 줄 것으로 예상되고 있는 만큼, 좀 더 신중한 접근이 필요하다.

### 3.1.2 중복 규제의 문제점

문화체육관광부 게임물 등급 위원회의 「게임산업진흥에 관한 법률」에서는 청소년 이용불가의 시각은 18세 이나 여성가족부 청소년 보호위원회의 「청소년보호법」에서는 19세로 보고 있다는 점이다. 즉, 청소년의 기준이 현행법상 서로 상이하다는 점이다.

청소년 이용불가 게임물의 경우 현행법상 게임물의 등급은 게임물 등급위원회의 등급분류 기준에 따라 사전

등급분류제로 진행되고 있으며 해당 게임물들을 관리·감독하는데, 여성가족부에서는 ‘청소년 유해매체물’(제7조 1호의 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임물)로 보고 다시 등급을 정하는 중복 규제의 현상이 발생한다.

청소년보호는 매체물로부터 분리함으로써 이루어지는 것이 아니라, 오히려 가능한 매체물을 많이 향유하게 하여 폭넓은 문화를 향유할 수 있도록 하여야 하는 것이다. 물론 사회적으로 청소년의 접근을 금지해야 하는 매체물이 지정이 되어야 하겠지만 그것은 규제 차원에서 접근될 문제가 아니라 가능한 규제를 현재보다 완화하며, 정보제공과 교육차원에서 청소년이 올바른 매체물을 향유할 수 있게끔 배려되어야 한다고 판단되지, 무조건적인 청소년의 기준을 하향 조절하는 것은 디지털 콘텐츠 시대에 뒤떨어지는 상황으로 판단된다.

또한, 2008년도 국정감사결과 보고서에서도 언급되었던 내용을 보면, 청소년 보호목적 취지를 제대로 반영하지 못하고 있으니 게임물 등급제도의 실효성 확보에 대책 마련이 시급하다는 감사내용이 있다[13].

청소년의 기준을 하향 조절만 하는 것은 게임콘텐츠 뿐만 아니라 문화콘텐츠 전 영역에 걸쳐 모든 문화콘텐츠의 활성화에 방해가 될 것으로 판단된다.

실례로, 영상물등급위원회가 ‘리니지2’라는 온라인게임을 18세로 심의하였지만, 정보통신윤리위원회에서는 ‘청소년 유해매체물’로 심의하여 중복심의 문제가 대두되었던 적이 있었다. 이로 인하여 ‘리니지2’의 해외 진출이 상당한 어려움을 겪은 사례가 있었다. 중복규제와 관련 ‘게임물 등급위원회’, ‘청소년 보호위원회’ 두 기관의 이중 등급 분류제도는 행정력을 낭비할 것이다[6].

### 3.1.3 새로운 게임방식에 대한 적용 문제

최근 국내 오픈마켓 시장이 날로 증가하고 있는 상황이다. 수십억개 이상의 다운로드들이 발생하고 있는 곳 중에서 상당수가 게임·엔터테인먼트 관련 어플리케이션일 정도로 스마트폰 오픈마켓 내의 게임 수요는 매우 크다고 할 수 있다[14].

그러나 게임콘텐츠는 현행 게임법상 등급분류제도가 적절하지 않아 「게임산업진흥에 관한 법률」상의 문제점을 보여주고 있다. 우선, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조(등급분류) 제1항, 제5항등이 ‘오픈마켓 게임

물'과 관련되어 제한을 받을 수 있는 소지가 생길 수 있다. 제21조(등급분류) 제1항은 개인이 사업 창업 절차를 받아 사업자로 등록해야 함을 내포하고 있어(영리 목적으로) 개인에게는 번거로움이 생겨 제한적인 한계점을 가지고 있으며, 제11조의 3(시험용 게임물)은 발 빠른 정보통신의 세계에 비추어 업그레йд나 패치제공으로 보완될 사항으로 판단되는데 재등급 분류를 받기까지의 시간, 비용을 따지면 개인에게는 큰 무리가 될 수 있다고 판단된다.

그러나 이러한 불편함을 해소하고자 2010년 9월 24일 '게임물 등급위원회'의 '등급분류 심의규정'을 내부규정으로 하여 제3조(심의대상) 제5호에 의거한 기타게임물(제1호 내지 제4호에서 규정된 게임물 외에 디지털 TV를 통해 제공이 되거나 플래시 등을 이용하여 제작된 저용량 게임물 및 이용자가 직접 제작하여 배포하는 게임물 등)로 개인이 신청 가능하게 하였으며, 제4조 제3호가 개인이 신청한 게임의 등급을 받을 수 있게 하고 있다. 일반인들이 「게임산업진흥에 관한 법률」에 '게임물등급위원회'의 '등급분류 심의규정'안까지 숙지하고 있어야 현 시점에서는 '오픈마켓 게임물'의 등급분류 결정이 가능하기에 보완되어야 할 법률 사안이라고 보이며, 게임산업에 대한 명확한 관할의 구분이 필요하다고 판단된다.

### 3.2 국내 게임물 등급분류제도의 문제점

#### 3.2.1 재심의 관련 문제

재심의 과정에서 이미 이벤트 기간이 종료하여 재심의 결정을 할 무렵에는 더 이상 이벤트를 진행하지 않는 경우 즉 내용수정이 이루어지기 전으로 복귀한 경우가 대부분이기 때문에 실제 이벤트 자체에 대해서 심의를 하는 경우는 매우 드문 형편이다. 결국, 대부분의 이벤트가 재심의결정이 내려지기 전에 단기간에 기습적으로 행해지고 있는데, 그 이벤트 중에는 사행성 기준과 관련하여 등급상향이 요소가 있는 경우도 드물지 않으나, 이에 대한 적절한 심의가 이루어지지 않고 있는 실정므로 이에 대한 제도보완이 필요한 상태이다[7].

#### 3.2.2 재심의 관련 문제

게임등급은 유해성 정도에 따라 청소년의 게임이용을 제한하기 위해 만들어졌다. 하지만 이 때문에 게임등급 기준이 지나치게 까다로우면 게임의 존재를 좌우할 수

있다. 이런 상황에서 객관적인 심의기준을 확실히 정할 것을 많은 게임 개발자들이 원하고 있다. 현행 체계는 기존 체계와 비교했을 경우 기준을 세분화 하고 있어 비교적 진일보한 것으로 판단되지만, 다양한 논란의 여지는 남아 있다고 볼 수 있다.

특히 부분 유료화게임에 대한 규제수위가 높다거나 사행성에 대한 뚜렷한 기준에 대해서는 다소 논란이 있어 청소년보호를 빌미로 중소게임개발업체들을 고사시키는 극약처방이 될 수도 있는 것이다. 등급분류의 정확한 기준이 제시되지 못한 문제는 게임업체의 마케팅 비용에 큰 부담을 주게 된다. 과다 경쟁으로 인한 마케팅 비용에 대해 어려움에 처해 있는 게임업체들에게는 큰 문제가 될 수 있다. 나아가 국내 게임산업이 수출에 뛰어드는 데 문제점 또한 될 수 있다. 표면적으로 적용되는 규제는 이 정도이지만 '청소년 유해 매체'를 서비스하는 기업이라는 점에서 이미지가 실추될 수 있다는 점 또한 보이지 않는 악재가 된다. 이로 인해 주가에 불이익을 받거나, 해외 진출 시 악영향을 받게 되는 것이다.

## 4. 발전 방안

이전 장까지의 연구 내용을 기반으로 하여 향후 한국 게임산업이 발전하기 위해서 어떤 방안을 이용해야 하는지에 대해서 제도적이고 법률적인 측면에서 접근하였다. 그 내용은 다음의 세 가지로 정리될 수 있다.

### 4.1 자율등급분류제도 도입

최근 들어 오픈마켓 게임산업이 새로운 성장원으로 급부상하고 있는 부문이라고 할 수 있다.[15] 이러한 추세에 미루어보아 오픈마켓 게임이 점차 활성화 될 것은 명백한 사실이며 이로 인한 등급분류 제도 또한 분쟁의 소지가 충분하다. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조(등급분류) 제1항의 내용은 '게임물 등급위원회'에서 등급분류를 받아야 시장에 유통된다고 간단히 정의 내릴 수 있다. 즉, '사전 등급분류'를 받아야 한다는 말이다. 국민들의 정서와 게임산업 관련 인식 등 여러 가지 면에서 비춰보아 '사전 등급분류 제도', '사후 등급분류 제도', '자율등급분류 제도' 등 제도 각각의 장단점이 있을 것이나 게임산업의 활성화를 위해서는 진흥과 규제가 공존하되

‘규제의 완화’와 ‘자율등급분류제도’가 시급한 일이라고 본다.

‘자율등급분류제도’를 추진하되, 본 등급분류는 ‘게임물 등급위원회’에서 담당하고, ‘내용수정신고’제도 하에 서만 먼저 ‘자율등급분류 제도’를 활용하는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

또한, 스마트폰 보급의 활성화, 개인 및 게임제작사들의 활발한 게임개발 활동 장려차원에서 우선 오픈마켓 게임과 관련하여 연령등급에 따라 차등적으로 ‘자율등급분류 제도’를 시행하고 점차 ‘12세 이용가’, ‘15세 이용가’, ‘청소년이용불가’ 순으로 추진할 수 있다.

‘오픈마켓 게임물’과 관련하여 이 등급제도를 발전시키는 것이야말로 게임산업의 활성화에 큰 역할을 할 것이다. 온라인게임의 특징 중 하나는 완성된 제품이 아니라 하는 것이다. 지속적인 업데이트를 해야 하는 특성을 가지고 있다. 따라서 내용수정신고 때마다 게임물 등급위원회에 신청을 해야 하는 업체는 불만의 여지가 있을 것이다[6].

현재 대다수의 국외에서 ‘자율등급분류 제도’를 시행하고 있거나 ‘자율등급 분류 제도’로 시행하려는 움직임을 보이고 있는 상황이다. 그리고, 2008년 6월 헌법재판소가 방송광고 사전심의제도를 언론·출판의 자유를 침해한다는 이유로 위헌 판결을 내림에 따라 2008년 11월부터 방송사들이 한국방송협회에 위탁하여 자체 심의방식으로 운영을 하고 있다[16].

이러한 상황에 비추어 보아 모든 게임물들을 게임물 등급위원회에서 담당하여 처리하기에는 행정력의 낭비가 발생할 수 있기에 게임물사업자 등이 설립한 자율등급분류기구로 하여금 게임물 내용수정신고 등의 업무를 수행할 수 있도록 제도적인 장치를 마련하여, 일부 등급분류 사항을 자율적으로 수행하게 함으로써 효율적이고 신속한 등급분류 업무가 진행되어 사업자의 등급분류 대기시간 및 행정기관의 업무 부담을 감소하고 효율적인 등급분류 업무를 수행할 수 있게 해야 할 것이며, ‘자율등급분류 제도’를 법적 규제와 자율규제가 조화된 공동규제시스템 하에서 기능을 하여 보다 더 바람직한 등급분류 제도가 만들어져야 할 것이다[5].

#### 4.2 현행 법률과 제도의 체계화 및 안정화

우선 「게임산업진흥에 관한 법률」과 「청소년보호

법」의 ‘청소년 기준(나이)’에 대한 기준을 명확히 잡아야 할 것이다. 게임법에서 청소년을 명시한 것은 궁극적으로는 청소년을 보호하려는 취지에서 제2조(정의) 제10호에 “‘청소년’이라고 함은 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)”라고 명시되어 있다.

게임법과 청소년법이 맞물려 있는 상황이라 두 법에서 보는 시각 차이로 인하여 ‘청소년 유해매체물’, ‘청소년이용불가게임물’로 중복규제가 발생하는데 이 부분이 먼저 체계적으로 논의되어야 할 것이다.

또한, 「학교보건법」의 제6조 제1항 16호, 17호, 18호는 학교정화시설 구역 내에 게임관련 시설물을 설치할 수 없게 정의 내리고 있으며, 동법 시행령 제3조 제1항을 보면 ‘절대정화구역’과 ‘상대정화구역’을 나누어, 절대정화구역(50m)내에서는 무조건 게임물을 이전하거나 폐쇄해야 하며, 상대정화구역내(200m)에서는 교육감이나 교육감이 위임한 자가 학교환경위생 정화위원회 심의를 거쳐 인정된 경우에만 설치 가능한 상황이다.

이런 조항은 게임콘텐츠를 전면 규제하는 법조항으로 볼 수 있으며, 교육용 게임이 증가하는 현 상황에서 무조건적인 규제 조항으로만 보인다. 학생과 교직원의 건강을 보호·증진함을 목적으로 하는 「학교보건법」의 정화구역의 의미 또한 애매모호한 상황이다. 학교출입문, 학교경계선 등 무조건 직선거리로 50m, 200m 를 언급하였는데 실질적인 학생들이 자주 다니는 길이 아닌 무의미한 정화구역의 거리가 될 수도 있다고 보인다.

이렇게 애매모호한 거리보다 실질적인 각 학교마다의 학생들이 이동하게 되는 경로가 더 중요하다고 보이며, ‘정화구역내 컴퓨터게임장 기존시설의 학교보건법 위반 여부’ (대법원 2000.11.16. 98도3665)에 대한 판례를 보면, 법률위반 여부에 관한 법리오해 등의 위법사유들은 없다고 나와 있어 정화구역의 의미를 다시 해석하여 학교 주변에 교육용 게임콘텐츠의 육성 방법을 논의하는 것이 더욱 합리적이고 생산적일 것이라고 판단된다.

하루가 다르게 급 변화하는 상황에서, 변화하는 게임산업의 환경 및 이슈사안에 대한 법적 검토사항 반영이 필요하며, 게임산업의 주무부처인 문화체육관광부를 중심으로 게임관련 법령의 체계적인 운영 및 개선 시스템 구축, 게임법령 자문 위원회를 만들어 문화체육관광부와 관계 중앙부처가 법령의 제정, 개정 및 시행에 관하여 제

안 및 건의 체계를 구축하여 게임산업의 발전에 집중할 필요가 있다.

### 4.3 섯다운제의 폐지와 개선

전 장에서 다루었던 위헌성과 문제점들을 안고 있는 ‘강제적 섯다운제’는 폐지되어야 한다. ‘섯택적 섯다운제’는 ‘강제적 섯다운제’보다는 문제점이 덜한 방식이기는 하지만, 여전히 ‘법적 의무화’ 방식을 통한 국가의 과도한 간섭 내지 개입의 문제가 존재하기 때문에 ‘섯택적 섯다운제’도 적절치 못하다. 그렇다면 섯다운제를 대체하거나 개선할 수 있는 방안은 어떤 방법이 있을 것인지 생각해 보면 다음과 같은 방법이 있을 것이다.

첫째, 섯다운제를 게임에 적용하는 시스템은 시장의 논리에 맡김으로써 사업자가 자율적으로 결정하도록 하는 것이다. 즉, 섯다운시스템을 채택하고 있지 않은 게임은 시장에서 도태되는 시장 논리와 게임 문화가 정착 되는 것이 바람직하다고 볼 수 있다.

둘째, 부모가 자녀의 매체물 이용에 대한 통제권 (parenting control)을 효율적으로 행사할 수 있도록 필요한 정보를 부모에게 제공해 주는 시스템, 즉 부모에 대한 정보제공시스템을 구축할 필요가 있다. 이러한 정보제공 시스템 또한 사업자가 자율적으로 그 제공 여부를 결정하도록 하는 것이 가장 이상적이며, 국가가 어느 정도 법이나 규정으로 제한시키는 것 또한 한 가지 방법이 될 수 있을 것이다.

셋째, 부모에 대한 정보제공시스템을 국가가 법적으로 구축할 필요가 있다. 예컨대 이러한 시스템은 바로 ‘부모에 대한 통지의무’의 방식으로 도입될 수 있다. 즉 사업자가 자신이 제공하는 게임에 섯다운시스템이 채택되어 있는지 여부 및 채택되어 있는 경우 어떻게 이용해야 하는지의 절차나 방법에 대해서 청소년이나 부모에 대해서 통지를 법적으로 의무화 하는 방식이다. 그리고 이러한 의무 위반에 대해서는 시정명령이나 약한 정도의 행정질서벌(과태료) 부과가 적절하다. ‘부모에 대한 통지의무’의 방식으로 부모에 대한 정보제공시스템을 법적으로 도입하는 것은 가정 내에 국가가 ‘직접’ 개입하는 것을 지양하면서도, 부모의 통제권 행사의 효율성을 담보할 수 있는 방법이라고 할 수 있다.

## 5. 결론

현재의 게임산업은 인터넷이나 초고속 정보 통신망을 이용하는 핵심 콘텐츠산업으로서 국경과 문화권의 제약 을 넘어선 방대한 세계시장을 형성하는 고부가가치 산업으로 더욱 각광받는 산업이 될 전망이다.

게임은 다른 어떤 매체보다도 사용자가 원하도록 만드는 힘이 강하기 때문에 게임 과몰입 등 부정적인 영향을 거론할 정도로 강한 중독성과 몰입도를 나타내고 있다. 이러한 게임은 청소년들에게 있어서 또래집단의 친분을 강화시키는 기능을 수행하며 역으로 게임을 하지 않는 기성세대들 에게는 반감을 일으키게 되어 사회적 고립감을 심화시키는 역기능이 있기도 하다. 그러나 이러한 점이 과도하게 강조되어 게임의 역기능을 막기 위한 법적 규제로 인해서 게임산업의 발전에 문제가 생기고 있는 상황이다. 본 연구에서는 이러한 점에 중점을 두어 게임산업의 현황을 조사하고, 이에 게임산업의 발전을 위한 제도적이고 법적인 방안을 찾고자 하였다.

연구를 통해 국내 게임산업의 현황과 이와 연관된 제도적이고 법률적인 문제점을 연구하였으며, 다양한 연구를 분석하여 그 해결책을 모색하였다.

첫째, 자율등급분류의 도입이 시급하다. 게임산업이야말로 스마트미디어로의 빠른 전환이 이루어지고 있는 상황에서, 현 상황에 적용할 수 있는 자율등급분류제만이라도 경쟁력을 가질 수 있는 방법이다.

둘째, 현행 법률과 제도의 체계화와 안정화가 필수적이라고 할 수 있다. 이는 심의 제도에서부터 법률적 규제까지 모두 포함되는 것으로, 향후 게임산업의 적응력 향상과 사회적인 비용 손실을 막기 위해서라도 반드시 필요한 사항이다.

셋째, 섯다운제의 폐지와 개선이다. 섯다운제는 법적으로도 제도적으로도 다시 판단하여 수정 또는 폐지해야 하는 것이라고 판단된다.

물론 여기에 더해 자율적인 시장기능을 할 수 있는 게임산업의 기반을 확충하는 것이 정부지원의 최종적인 제도적 법적 목표일 것이다. 즉, 문화콘텐츠 정책은 합리적이고 상호 보완적인 산업정책의 틀에서 제정되어야 할 필요성이 있다.

게임산업 발전에 있어 정부의 제도적이고 법률적인 지원은 게임산업을 21세기 지식산업시대의 핵심산업으로

로 발전시켜 세계시장에서 경쟁력을 갖춘 수출주도 산업으로 육성하고 게임산업 활성화 및 게임문화 확산을 위한 정책이 지속적으로 연구되어야 할 것이다. 여기에 게임업계의 자율적인 노력 또한 병행되어야 할 것으로 보인다.

## REFERENCES

- [1] "International Digital Content Industry Market Research : game piece", Korea IT Industry Promotion Agency, 2006
- [2] No Insik, "A study on growth plans for our domestic MMORPG game industry", chunpang university, 2009
- [3] "The Rise of Korea Games", Korea Creative Content Agency, 2013.
- [4] Jung Ho-Kyoung, "Legal Issues in the On-Line Game Regulation and its Solutions - focused on web board games", Economic regulation and law, Vol.4, No.2, pp.7-40, 2011
- [5] Hwang Seonggi, "The Legal Problems surrounding Review and Rating System of Online Game-Focused on the Characteristics and Problems of the Act for the Promotion of Game Industry and its Revising Bill", Media and the Law, Vol.7, No.2, pp.183-216, 2008
- [6] Lee Minjae, "Study on regulatory policy and training and development of the online game industry in the country", korea university, 2005
- [7] Lee Jongpil, "Current Status and Problems of the game object grade decision", Research IT and Legal, Vol.4, pp.321-342, 2010.2
- [8] Park Jonghyeon, "The Significance and Limit of Internet Regulation Policies to Protect Juvenile : On the 'Shut-down' Policy of Internet Games", Media and the Law, Vol.10, No.2, pp. 129-136, 2011
- [9] Min-Kyu Kim, "The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea - Focusing 'Open Market' & 'Shut-down' in Game Industry", Korea game society, Vol.12, No.2,

pp.63-74, 2012

- [10] Jeon Jongsu, "game addiction And Shut down", communicationbooks, 2012.
- [11] Hwang Seonggi, "The Problem in OnlineGame Shutdown Policy", Park-Yeong , 2009
- [12] "Trends and Analysis of Content Industry", Korea Creative Content Agency, 2001
- [13] "2008 National Audit results report", Republic of Korea National Assembly, 2009
- [14] "2010 Spring Conference of Korea Game Society Conference paper", Korea game society, 2010
- [15] "Games for open market is 'closed market'?", heraldcorp, 2010.
- [16] "Development Direction of image evaluation. Advertising Content of business and professional workforce", Korea Broadcasting Advertising Corp, Vol. 2, No. 9, pp. 151-170, 1999.

### 김재성(Kim, Jae seong)



- 2014년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 게임학 석사과정
- 관심분야 : 게임학 이론, 게임 제도, 가상현실
- E-Mail : baikal@kw.ac.kr

### 이태영(Lee, Tae Yeong)



- 2014년 2월 : 광운대학교 게임학 석사
- 2014년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 박사과정
- 관심분야 : 교육용게임, 게임 제도
- E-Mail : ojel@hanmail.net



### 김 태 규(Kim, Tae Gyu)



- 2002년 8월 : 세종대학교 디지털콘텐츠학(공학사)
- 2006년 8월 : 광운대학교 교육용게임학(게임학석사)
- 2013년 2월 : 공주대학교 게임디자인학과(게임학 박사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 정보콘텐츠학과 교수

- 관심분야 : 소셜게임, 기능성게임
- E-Mail : game@kw.ac.kr

### 정 형 원(Jeong, Hyung Won)



- 상명대학교 대학원 게임학석사, 박사
- 현 광운대학교 정보콘텐츠대학원 게임학과 주임교수
- 현 게임물관리위원회 재분류자문위원
- 현 한국컴퓨터게임학회 부회장

- 관심분야 : 게임법률 정책, 교육용게임, 게임학이론
- E-Mail : hwjung@kw.ac.kr