

청소년 게임 규제 정책 개선을 위한 융합적 연구

김유나*, 이환수**

단국대학교 법학과*, 단국대학교 IT법학협동과정**

Convergence study to improve a game regulation for youth

Yu-Na Kim*, Hwan-Soo Lee**

Department of Law, Dankook University*

Interdisciplinary Graduate Program in IT Law, Dankook University**

요 약 청소년들의 게임 중독이 사회적 문제로 부각되자 청소년들의 게임 이용을 제한하는 다양한 게임 규제 정책들이 도입되기 시작하였다. 그러나 ‘강제적 셧다운제’, ‘선택적 셧다운제’를 포함하여 논의 중인 기타 게임 규제 정책들이 실제로 실효성이 없다는 지적이 증가하고 있으며, 이론적으로도 그 필요성에 대한 논쟁이 지속되고 있는 상황이다. 따라서 본 연구에서는 청소년들의 게임 규제에 대한 국내외 도입 현황 및 선행 연구 결과들을 고찰하여 이론적 측면의 청소년 게임 규제 정책의 필요성을 재검토한다. 또한 게임 규제 정책 도입 전후의 청소년들의 게임 이용 시간 및 패턴을 비교 분석하여 실증적 효과에 대해서도 탐색한다. 연구 결과에 따르면 청소년 게임 규제 정책들의 실제 효과는 미비한 것으로 나타나고 있는데, 이에 대하여 본 연구에서는 법·정책·기술적 측면을 포함한 융합적 접근을 통해 합리적인 개선방안을 제시한다.

주제어 : 청소년, 온라인 게임, 규제, 강제적 셧다운제, 선택적 셧다운제

Abstract As online game addiction of youth becomes a serious social problem, various regulations restricting their game play have been introduced. However, it is considered that forced shut-down, selective shut-down, and other regulations have no effect, and theoretical debates about the necessity of regulations also continue. Therefore, this study theoretically re-examines the necessity of youth game regulations by the discussion on domestic and international policy trends and existing research. In order to confirm empirical evidence of the effectiveness of regulations, this study compares and analyses the change of youth's game play time and patterns before and after the regulations. According to the results, the effect of the regulations is inadequate so this study proposes reasonable improvement ways of them through convergent approach including legal, political, and technological perspective.

Key Words : youth, online game, regulation, forced shut-down system, selective shut-down system

* 본 논문은 단국대학교 BK21+ 지식재산·정보보호법 특화 전문인재양성 사업단(IT-법학협동과정)에서 지원된 연구임

Received 16 June 2015, Revised 27 July 2015

Accepted 20 August 2015

Corresponding Author: Hwansoo Lee (Interdisciplinary Graduate Program in IT Law, Dankook University)

Email: hanslee992@gmail.com

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.

1. 서론

게임이용자의 대부분인 청소년들은 장시간 게임에 노출될 경우 건전한 정신적·신체적 발달에 유해할 가능성이 높다고 한다. 이에 제도적 차원에서 인터넷게임 중독을 예방·치유하기 위한 여러 정책들이 제시되었는데, 특정 시간대에 청소년에게 인터넷게임 제공을 일률적으로 금지하는 구 청소년보호법 제23조의3이 그 중에 하나이다(이하 소위 ‘강제적 섯다운제’). 뒤이어 게임이용시간을 자율적으로 규제할 수 있는 ‘선택적 섯다운제’가 도입되었고, 일정시간 동안만 게임을 할 수 있는 ‘쿨링오프제’나 ‘모바일 섯다운제’ 등이 논의되기 시작하였다.

청소년들의 게임 규제의 필요성이 강조되면서 지난 2014년 4월 24일에는 헌법재판소가 ‘강제적 섯다운제’ 내용이 담겨 있는 구 청소년 보호법 제23조의3에 대해 합헌 판결을 내리기도 하였다. 현재는 “이 사건 금지조항은 심야시간대에 청소년의 인터넷게임 이용을 제한함으로써, 정신적·육체적으로 성장 단계에 있는 청소년의 적절한 수면시간을 확보하고 청소년의 인터넷게임 과몰입 또는 중독 현상을 방지하여, 궁극적으로 청소년의 건전한 성장과 발달에 기여하고 나아가 청소년의 인터넷게임 중독으로 인한 사회적 문제도 예방하려는 것이므로 그 입법 목적이 정당하다.”고 하며 이를 위해 “일정 시간대에 16세미만 청소년에게 인터넷게임의 제공을 일률적으로 금지하는 것은 적절한 수단”이라고 밝혔다.

그러나 청소년들의 게임 규제가 정당하고 필요하다는 견해도 불구하고 이의 실효성과 적법성에 대한 논쟁은 여전히 뜨거운 상황이다[1]. 청소년의 게임 규제 정책 도입 초기부터 학계와 산업에서 도입 실효성에 대한 많은 논의가 있었고, 특히 한국 산업의 주도적인 역할을 하고 있는 게임 산업계의 입장에서 해당 규제는 반항을 일으켰다[2]. 또한 이미 비슷한 정책을 시행하였던 외국에서도 실효성의 문제와 또 다른 사회문제의 발생으로 수정 또는 폐지하고 있는 상황으로 우리나라의 청소년게임 규제의 강화가 과연 적합한 것인지에 대한 지속적인 논쟁이 있어왔다. 법률적 측면에서도 개별 규제 정책이 서로 다른 기준을 적용하고 있어 일반인이나 게임 산업에 혼란을 가중시킨다는 점과 청소년들의 기본권을 침해할 수 있다는 점 등이 문제로 지적되고 있다[3].

따라서 본 연구에서는 먼저 게임 이용 규제에 관한 다

양한 기존 논의와 국내외 규제 현황을 살펴보고, 실증 분석을 통해 게임 규제 실효성에 대해 재검토한다. 이를 통해 청소년 게임 규제 정책의 적법성과 실효성을 확인하고, 기술, 정책, 법학 차원의 융·복합적 관점에서 청소년 게임 규제에 대한 합리적 개선 방향을 제시하는 것을 연구의 목표로 한다.

2. 청소년 게임 규제 정책과 효과

2.1 국내외 규제 현황

국내 게임규제정책으로는 ‘강제적 섯다운제’, ‘선택적 섯다운제’, ‘쿨링오프제’가 있다. ‘강제적 섯다운제’는 2011년 여성가족부 주관으로 「청소년보호법」 개정(법률 제10659호)으로 처음 도입되었고, 본 조항은 인터넷게임 제공자가 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지(이하 ‘심야시간대’) 인터넷게임을 제공하는 것을 금지하고 있다. 그러나 인터넷 접속이 필요 없는 휴대기기 게임·콘솔게임·CD게임, 오락실용 아케이드 게임, PC 패키지게임 등은 규제 대상에 해당하지 않으므로 이 경우 규제하기 어려운 한계점이 있다.

‘선택적 섯다운제’는 지난 2012년 7월 문화체육관광부 주관으로 시행된 게임물 제한 조치로 게임산업법 제12조의3 게임과몰입·중독 예방조치에서 규정하고 있다. 그 중 제1조 제3호에서 ‘선택적 섯다운제’를 마련해 두었는데 이는 청소년 본인 또는 법정대리인이 인터넷게임 제공자에게 게임물 이용방법, 이용시간 등의 제한을 요청할 수 있도록 하는 규정이다. 그러나 청소년이 게임서비스에 가입하고자 할 때 또는 게임 이용시간 등의 제한을 요청할 때 입력한 법정대리인의 정보가 진짜 법정대리인의 정보인지 확인하지 않으므로 만 20세가 넘는 자라면 누구든지 법정대리인이 될 수 있다는 것이 이 제도의 대표적인 한계점으로 지적되고 있다.

교육과학기술부가 지난 2012년 2월 6일 학교폭력 근절 종합대책의 일환으로 도입하겠다고 밝힌 ‘쿨링오프제’(Cooling-off)는 아동·청소년이 게임 시작 후 2시간이 경과하면 자동으로 게임이 종료되는 방식으로 10분 후 1회에 한해서만 접속이 가능하고, 총 이용시간을 하루 4시간으로 제한하는 제도이다. 최근에는 여성가족부가 ‘강제적 섯다운제’의 적용 범위를 모바일로 확장시키기 위한

논의 또한 진행 중에 있다<Table 1>.

<Table 1> Game Regulation Policies

	Forced shut-down	Selective shut-down	Cooling-off	Mobile shut-down
Competent ministry	MOGEF	MCST	MOE	MOGEF
Legislation	2011. 11	2012. 7	Not enforced	Not enforced
Target	Under 16	Under 18	Under 18	Under 16
Limitation	From 24:00 to 6:00	Depends on protector	Continuous 2 h. Max 4 h. in a day	From 24:00 to 6:00
Scope	Online	Online	Online	Mobile

게임 규제는 국외에서도 활발히 추진되어 왔다. 미국, 영국, 일본 등 주요 선진국의 경우 불법콘텐츠(도박, 포르노 등 불법성이 명백한 콘텐츠)만을 구별하여 처벌하고 있고, 게임은 대중적인 문화·여가 콘텐츠의 하나로 인식하고 있어 별도의 규제를 두지 않고 있다. 중국의 경우 피로도 시스템을 통해 일정 시간 후 게임 내 보상(경험치 및 아이템 드롭률)을 하락시키는 시스템을 도입했으나 특정 장르의 게임에만 적용 가능한 한계점을 가지고 있었다[4]. 또한 실효성을 확보하지 못했다는 평가를 받았고 게임사들은 이 시스템을 도입하기 위해 시스템 개발 및 장착 비용으로 수백만 달러를 지출하는 등 막대한 산업적 손실을 야기했다. 이에 최근 자율규제로 전환하고 있는 상황이다. 그리스의 경우에도 2004년 게임이용 금지 법안이 제정되었다가 EU의 제소로 폐지되었고, 태국의 경우 게임서비스 이용시간 제한과 같은 세부적인 사항에 대해서는 국가가 아닌 민간자율 방식을 채택하고 있다. 결국 대부분의 국가들이 게임 규제 정책을 시행하였으나 실효성과 적법성의 문제로 규제를 하지 않거나 합리적인 형태로 규제를 완화하여 시행 중에 있다.

2.2 규제 찬반론

2014년 헌법재판소는 ‘가정적 섯다운제’에 대해 법익 균형성을 유지하고 있고, 청소년의 일반적 행동자유권 및 부모의 자녀교육권을 침해하지 않기 때문에 합헌 결정을 내렸다. 그러나 이러한 현재의 결정에 대해서도 여전히 비판적 시각이 존재하고 있고 규제 필요성에 대한 지속적 논쟁이 현재에도 오고가고 있는 중이다.

청소년 게임 규제 찬성에 대한 이론적 근거는 억제이

론, 사회유대이론, 사회학습이론 등을 바탕으로 한다. 먼저 억제이론은 처벌을 통해 범죄를 감소시키거나 예방할 수 있다고 보는 견해로 인간은 행동에 따른 결과의 손실을 최소화하고 이득을 최대화 하려하기 때문에 범죄로 인한 중한 처벌이 있을 때의 고통이라는 손실이 행위자의 범죄를 억제하게 한다고 본다[5]. 따라서 이 이론에 따르면 청소년의 게임중독으로 인한 늘어난 사회적 문제를 게임시간 통제와 관련 기관의 처벌을 통해 감소시킬 수 있다고 볼 수 있다. 사회유대이론에서는 주위 사람들과의 애정적 결속력과 같은 유대 여하로 비행을 설명할 수 있다고 보는데[6], 부모나 주위 사람들로부터의 애정과 관심이 비행을 통제하고 조장할 수 있는데, 게임에도 동일하게 적용될 수 있다고 볼 수 있다. 사회학습이론은 사람의 행동은 다른 사람의 행동이나 어떤 주어진 상황을 관찰하고 모방함으로써 이루어진다는 이론으로, 사회에서 합의된 게임 규제 원칙을 학습하면서 이를 자연스럽게 따라가게 된다고 보고 있다[7].

반대로 아노미이론, 하위문화이론, 낙인이론 등의 관점에서는 청소년 게임 규제가 부적절함을 강조한다. Merton은 1930년대 미국의 높은 범죄율과 하위계층의 비행 등 미국사회에 부합하는 아노미 이론을 제시하였는데[8], 해당 견해에 의하면 청소년들이 게임을 통해 스트레스를 풀거나 게이머와 같은 직업을 선택하는데 있어 게임규제는 그들에게 아노미 상태를 안겨주어 부정적 영향을 미칠 수 있다. Cohen의 하위문화이론 관점에서는 청소년들의 비행행위는 중산층의 가치와 규범에 대한 저항으로 정의되는데[9], 청소년은 독자적 특질을 가지고 있는 소집단이며 게임 또한 이들의 하위문화로 몇몇 사회구성원의 그릇된 시선으로 그들의 문화를 통제하거나 규제하는 것은 또 다른 저항의식을 심어줄 수도 있다. 낙인이론에서는 일탈 또는 범죄행동이 행위자의 심리적 성향이나 환경적 조건 때문에 객관적으로 발생되기보다 특정행동에 대한 사회문화적 평가와 소외의 결과로 나타난다고 본다[10]. 이 이론에 따르면 한번 일탈자라고 낙인이 찍힌 사람은 상호 작용을 통해서 새로운 자아의식을 형성하게 되고 그 후부터는 점점 더 심한 일탈행동을 하게 되는 경우가 많다고 한다. 따라서 청소년이 통제의 범위 밖인 심야에 게임을 하는 행위를 통해 일탈 혹은 규제받아야 할 사람이라고 스스로 인식하거나 낙인찍히게 된다면, ‘나는 어차피 그런 사람이니까’라는 자아 의식으로

점점 더 큰 일탈 행동을 할 개연성이 존재한다.

법학 관점에서도 여러 가지 반대 논거가 존재하는데, 먼저 게임을 즐길 권리도 행복추구권에 포함되어 일반적인 기본권에 해당될 수 있다는 점, 심야시간대 게임이 중독의 주된 요인으로 보기 어렵다는 점, 부모의 자녀 교육권을 침해한다는 점 등에서 ‘셋다운제’가 문제가 있다고 보고 있다. 또한 규제를 위해서는 주민등록번호가 필요 한데 해당 정보의 수집이 최근의 개인정보보호법에 위배된다는 점에서도 문제의 소지가 있다. 더욱이 청소년을 판단하기 위한 주민등록번호가 허위로 입력될 수 있기 때문에 현실성이 떨어지는 한계 또한 존재한다. 게임 업체들의 입장에서라도 해당 정책 반영을 위한 비용 또한 큰 부담이다. 실제로 게임산업협회에 따르면 ‘셋다운제’ 도입이 업계에 큰 비용 부담을 줄 것으로 분석하고 있다.

2.3 규제 효과

청소년의 게임 규제 효과를 규명하기 위한 다양한 연구들이 진행되어 왔다. 박문수 외 (2013)는 한국콘텐츠진흥원의 2010~2013년 동안의 ‘게임이용자 실태조사자료’를 활용하여 ‘강제적 셋다운제’의 효과를 분석하였다. 연구 결과에 따르면 ‘강제적 셋다운제’가 청소년들의 심야 시간 게임 이용을 미세하게 줄이는 것으로 나타났으나, 전체 이용 시간의 변화는 없었고 오히려 이전 시간의 게임 이용량이 늘어났다는 점은 실제 효과가 없음을 시사한다[11]. KISDI(2014)에서 청소년의 게임이용현황 분석 보고서에서도 ‘강제적 셋다운제’를 적용 대상인 청소년들은 대부분 오전 0시부터 오전 6시까지 사실상 게임을 하지 않는다고 조사되었고[12], 동기관의 2010~2012 3년 동안의 데이터를 활용하여 패널분석을 실시한 성욱준 (2014)의 연구에서도 셋다운 제도는 청소년의 게임이용 시간 변화에 영향을 미치지 못한 것으로 나타났다[13].

한편 이러한 규제는 효과가 없을 뿐만 아니라 오히려 부작용을 야기할 수도 있는 것으로 나타나고 있는데, 이관호 외(2014)에 따르면 16세 미만의 청소년들이 부모님의 주민번호를 도용해서 접속을 해본 적이 있는 것으로 조사되었다[14]. 즉 규제 대상이 되지 않기 위해 부모님들의 주민번호를 도용하여 게임 계정을 만든 것으로, 또 다른 일탈행동을 유발한 것이다. 앞선 박문수 외 (2013)의 연구에서도 통제 회피 성향을 유발하는 것으로 나타났고, 이시영(2014)의 연구에서는 청소년 게임 규제 강화

로 모바일게임, 스마트폰 메신저로 청소년 과몰입 대상이 이동하고, 청소년의 스트레스와 반발심 등이 더 유발된 것을 확인하였다[15].

결국 ‘강제적 셋다운제’의 정책대상자인 16세 미만 청소년들의 게임이용시간을 감소시키지 못하고 있고, 주민등록번호 도용, IP해킹 등이 새로운 부작용으로 나타나고 있는 것이다. 그러나 기존 연구들은 ‘강제적 셋다운제’ 효과에 대해서만 주로 논의하고 있고, 일부 연구는 소규모의 데이터를 활용하였다는 점에서 분석 결과의 신뢰도 측면에서 한계점이 있다. 또한 효과에만 논의가 머물러 있어 구체적인 개선 방안에 대한 제시는 부족한 측면이 있다.

3. 실증 분석

3.1 연구 데이터

‘강제적 셋다운제’와 ‘선택적 셋다운제’의 시행이 청소년 게임 이용 행태에 미치는 영향을 실증적으로 분석하기 위해 정보통신정책연구원에서 제공하는 한국 미디어 패널조사 자료를 활용하였다. 동 조사는 2010년부터 2013년까지 4년 동안 장기간에 걸쳐 동일표본을 대상으로 축적한 데이터를 기반으로 가가와 개인의 미디어 환경 및 이용행태 변화를 추적할 수 있는 유용한 통계 자료이다. 매년 6월 경 조사가 이루어지며 약 5천여 가구 10,000명 규모의 응답자를 대상으로 조사를 실시하여 대량 표본을 통한 종단적 연구에 활용이 용이하다.

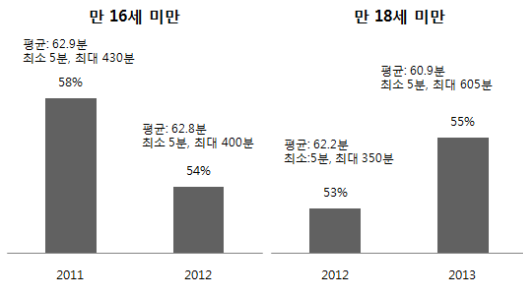
〈Table 2〉 Research Sample

Category		2012	2013
Gender	Male	622(50.5%)	709(51.8%)
	Female	610(49.5%)	659(48.2%)
Age	18	-	135(9.9%)
	17	-	127(9.3%)
	16	139(11.28%)	136(9.9%)
	15	146(11.85%)	119(8.7%)
	14	128(10.39%)	127(9.3%)
	13	128(10.39%)	120(8.8%)
	12	130(10.55%)	126(9.2%)
	11	134(10.88%)	103(7.5%)
	10	107(8.69%)	92(6.7%)
	9	97(7.87%)	131(9.6%)
	8	132(10.71%)	91(6.7%)
	7	89(7.22%)	60(4.4%)
6	2(0.16%)	1(0.1%)	
Total		1232	1368

‘강제적 섯다운’ 제도는 2011년 11월에 시작되었기 때문에 시행 전에 수집된 2011년도 데이터와 시행 이후의 2012년 데이터를 통해 분석 가능하고, ‘섯택적 섯다운제’의 경우에는 2012년 7월에 시행되었기 때문에 2012년과 2013년 데이터를 비교하여 분석 가능하다. ‘강제적 섯다운제’ 효과를 검증하기 위해서 2011년과 2012년 모두 조사에 참여한 만 16세 미만(2012년 기준)의 1,232명 동일 표본을 통해 분석을 수행하였고, ‘섯택적 섯다운제’의 경우에는 만 18세 미만(2013년 기준)의 데이터만을 추출하여 분석에 활용하였다. 전체 표본의 성비나 연령 비율이 고르게 분포되어 있어 이후 분석과정에서 편향 샘플에 따른 결과값의 오류는 없을 것으로 확인되었다. 분석 표본의 인구 통계학적 특성은 <Table 2>와 같다.

3.2 기술 통계

분석 표본의 게임 이용 현황을 살펴보면 전체의 약 55% 정도가 하루에 한 번이라도 게임을 하는 것으로 나타났다. 섯다운제 시행 직전 2011년의 경우 만 16세 미만의 58% 정도가 하루에 한번이라도 게임을 한 반면, 시행 이후인 2012년에는 소폭 감소된 54%(536명) 정도가 게임을 한 것으로 집계되었다. 만 18세 미만을 대상으로 분석한 2012년의 경우에도 만 16세 미만 청소년들의 수치와 유사한 53%정도였고, 2013년에는 소폭 증가한 55% 정도가 게임을 한 것으로 나타났다. 청소년들의 하루 평균 게임 시간은 약 1시간 정도로 연도별 차이는 크게 없는 것으로 보였고, 2013년도 만 18세 미만의 경우에는 하루에 10시간 (605분)정도 게임을 하는 청소년들도 있는 것으로 나타났다[Fig. 1].



[Fig. 1] Youth's game play for 3 days

약 44%의 가구가 청소년들의 게임 이용을 제한하고

있었다. 제한 방법은 총 게임 이용 시간을 통제(29.5%)하는 경우가 가장 많았고, 다음으로는 게임 성격에 따라 통제(24.6%)를 하는 것으로 나타났다. 이는 부모가 자녀들에게 하루에 몇 시간씩만 게임을 허락하거나 게임의 폭력성이나 유해성 등을 고려하여 특정 게임의 경우만 금지하는 방법을 선호한다고 볼 수 있다. 접속 차단 프로그램을 설치하여 통제하는 비율은 10% 정도로 상대적으로 낮은 수치를 보였는데, 이는 다양한 접속 차단 프로그램이 존재하고 있어서 섯택이 어렵고, 이를 효율적으로 설정하기 위해서는 컴퓨터 관련 지식이나 차단 대상 게임에 대한 정보가 요구되기 때문으로 해석된다.

3.3 섯다운제 효과

셋다운제의 시행에 따른 전·후의 게임 이용 시간의 차이를 통계적으로 확인하기 위해 대응표본 t 검정 (Paired t-test)을 수행하였다. ‘강제적 섯다운제’의 효과를 살펴보기 위해 2011년과 시행 직후 2012년의 만 16세 미만 청소년들의 게임 이용 시간을 비교해 보았을 때 평균 이용 시간이 약 8분정도 감소하였으나 p-value가 0.13으로 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다<Table 3>. 그러나 2011년 기준으로 평균치 이상 게임을 하는 청소년들의 경우에는 2012년도에 약 2시간(3일 기준) 정도 게임 이용 시간이 유의하게 감소하는 것으로 나타났다. ‘섯택적 섯다운제’의 경우에도 ‘강제적 섯다운제’와 유사한 결과가 도출되었다.

<Table 3> Paired t-test

	Mean			t	Sig.	
	Total	2011	2012			
Forced shut down	Total (N=1232)	109.05	101.53	1.54	0.13	
	Heavy user (N=480)	247.75	128.47			
Selective shut down	Total (N=1368)	99.43	99.67	-0.48	0.96	
	2013	99.67	99.67			
	Heavy User (N=520)	2012	237.56	110.20	15.54	0.00
		2013	110.20			

<Table 3>에서와 같이 만 18세 미만 전체 표본의 2013년도 평균 게임 시간은 약 99분 정도였으나 이는 2012년도와 비교하였을 때 유사한 수치로 유의미한 변화는 아니었다. 즉, ‘섯택적 섯다운제’ 도입 이후에도 전체 표본의 게임 시간은 감소하지 않았다는 것을 의미한다.

그러나 ‘강제적 섷다운제’와 동일하게 2012년 기준 평균 이상 게임을 하는 청소년들의 경우에는 약 127분이 유의하게 감소한 것을 볼 수 있다<Table 3>.

그러나 평균 시간 이상으로 게임을 하는 청소년들의 감소 추세 변화가 섷 다운제의 영향에 따른 것인지 명확하지 않기 때문에 일일 게임 이용 패턴의 변화를 추가적으로 분석하였다(Fig. 2). 분석 결과에 따르면 실제로 새벽 시간(24:00~06:00)에 게임을 하는 청소년들은 약 0.5%(5명) 정도로 소수에 불과하였고, ‘강제적 섷다운제’의 시행에도 여전히 동 시간에 게임을 하는 청소년들이 존재하였다. 이는 두 가지 시사점을 가지는데, 먼저 ‘강제적 섷다운제’ 이전에도 만 16세 미만의 청소년들은 대부분 제한 시간 내 게임을 하지 않았다는 것으로 미루어 볼 때 현행 제한 시간이 다소 비현실적이라는 것을 알 수 있다. 둘째로, 소수이긴 하나 제한 시간 내에 일부 청소년들이 게임을 하고 있다는 것은 ‘강제적 섷다운제’의 대상이 되는 주민등록번호 인증 기반의 온라인게임 외에 다른 게임을 했다는 것으로, ‘강제적 섷다운제’가 근원적인 해결책이 되지 못한다는 것을 보여준다.

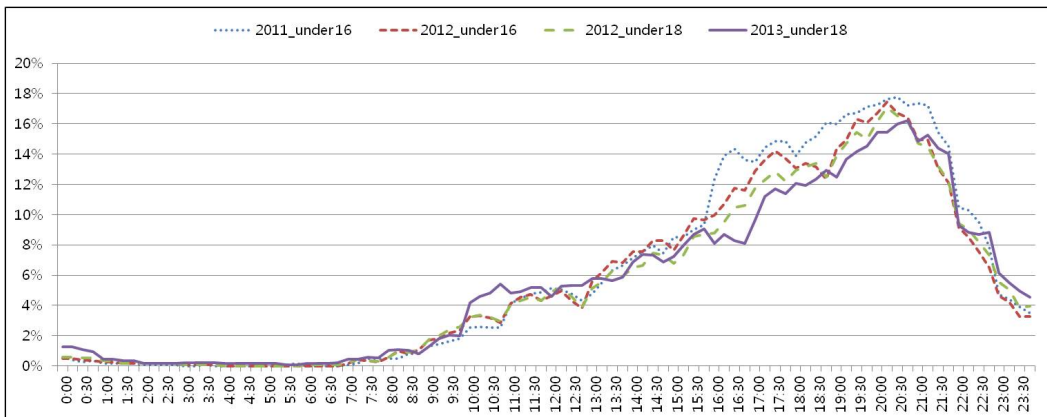
즉, 게임을 좋아하는 청소년들의 경우에는 특정 시간을 제한한다고 하더라도 규제 범위 밖의 대체재를 통해 그들의 욕구를 해소할 가능성이 있다는 것을 의미한다. ‘섷택적 섷다운제’와 관련하여 만 18세 미만 청소년들의 일일 게임 이용 패턴을 살펴봤을 때도 유사한 결과를 나타내었는데, ‘섷택적 섷다운제’ 도입 이후인 2013년에는 청소년들의 게임 패턴이 오후에는 감소한 반면 오전에는 상대적으로 증가한 것으로 나타났다.

이는 ‘섷택적 섷다운제’의 부작용에 따른 것일 수도 있는데, ‘섷택적 섷다운제’로 인해 특정 시간에만 게임이 가능한 청소년들의 경우 부모의 눈을 피하거나 굳이 차단할 필요가 없을 것으로 생각되는 제한 사각 시간인 오전에 청소년들의 게임 이용이 증가하였기 때문일 수 있다.

3.4 가정 내 통제 효과

‘강제적 섷다운제’와 ‘섷택적 섷다운제’ 시행 전·후의 게임 이용 시간 변화를 살펴봤을 때 두 제도가 전체 청소년들의 게임 이용 시간을 감소시키는데 기여했다고 보기는 사실상 어렵다. 그러나 게임을 많이 하는 청소년들의 게임 시간을 기준으로 어느 정도의 상관관계가 있음이 앞선 분석에서 확인되었다. 게임 규제 반대론적 시각에 따르면 청소년들의 인격권과 부모의 통제 권한 침해 등의 이유로 현재의 강제적 규제는 문제가 있으며 과도한 국가의 관여라고 주장한다. 이러한 취지는 가정 내 통제만으로도 충분하다는 시각에 따른 것으로 가정 내 게임 규제의 영향에 따른 게임 이용 시간의 변화 또한 살펴볼 필요가 있다.

가정 내 통제가 게임 이용 시간에 미치는 영향과 섷다운제도 시행의 영향과 비교하기 위해 공분산분석을 수행하였다. 섷다운제 도입과 가정 내 통제 여부를 독립 변수로 하여 이원화 설계를 하였고, 각 연구 표본이 대응 표본이 아닌 독립 표본으로 간주되기 때문에 인구통계학적 특성인 성별과 나이를 통제한 후 분석을 수행하였다. 만 16세 미만의 표본과 만 18세 미만 표본을 대상으로 2회 분석을 시행하였는데, 만 16세 미만의 청소년들에서



[Fig. 2] Daily game play of youth

가정 내 통제 변수의 F값은 6.43, 유의확률이 0.01로 가정 내 통제 여부가 게임 이용 시간의 감소치에 유의한 미치는 것으로 나타났다<Table 4>. 만 18세 미만의 경우에는 가정 내 통제 여부를 포함한 모든 독립 변수가 청소년들의 게임 이용 시간에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 가정 내 통제가 청소년들의 연령이 낮은 경우에는 효과가 있지만 청소년들의 연령이 높고, 시간이 지날수록 가정 내 통제 또한 한계가 있을 수 있다는 것을 의미한다. 연령이 증가하면서 통제를 벗어나기 위한 자유의지가 강해지고 시간의 흐름에 따라 통제 회피 방법이 다양해질 수 있기 때문으로 이해할 수 있다.

<Table 4> ANOVA Result

Source	F	Sig.
Corrected Model	29.38	.00
Intercept	234.76	.00
Year	2.01	.16
Family Control	6.43	.01
AGE	2.51	.11
SEX	136.57	.00
Year * Family Control	.26	.61

4. 청소년 게임 규제 개선방안

실증분석 결과에 따르면 청소년들의 게임 규제 정책들은 실효성 보다는 오히려 법률적 혼란과 사회적 비용을 증가시킬 가능성이 높은 것으로 나타났다. 이러한 맥락에서 김재성 외 (2015) 연구에서는 섯다운제의 폐지와 여러 대안을 제시하였는데, 규제가 가지는 표면적인 통제 효과와 게임 이용량이 많은 청소년들의 게임 이용 행태 변화를 볼 때 보다 합리적인 개선 방안이 도출될 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 법률적, 정책적, 기술적 측면에서의 청소년 게임 규제 개선 방안을 제시하면 아래와 같다[16].

4.1 게임 규제 법률의 일원화

청소년 게임 규제는 「청소년보호법」과 「게임산업법」에 규정되어 있는데, 규제대상이나 규제범위를 달리하고 있기 때문에 의무대상자는 혼란스러울 수밖에 없다. 따라서 「청소년보호법」과 「게임산업법」의 규제대상 연령 및 규제대상범위 등을 통일하여 중복규제를 피하는

방향이 모색이 필요하다. 이와 관련하여 '청소년 보호법(강제적 섯다운제, 만 16세 미만)'과 '게임산업진흥법(선택적 섯다운제, 만 18세 미만)'에서 명시한 청소년 연령을 맞추는 일부 개정 법률안이 현재 논의되고 있는데, 어린 청소년들의 경우 가정 내 통제가 효과가 있는 것으로 나타나기 때문에 만 18세 미만으로 기준을 통일하고, 모든 게임에 대한 통제가 아닌 게임등급을 참조하여 특정 분류의 게임만 규제 대상이 되도록 하는 논의 또한 필요할 것이다.

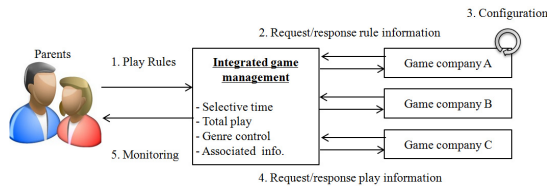
4.2 선택적 섯다운제의 보완

'선택적 섯다운제'는 '강제적 섯다운제'에 비해 부모와 청소년들에게 어느 정도의 자율성을 보장한다는 점에서 의미가 있으나 그 범위나 방법이 제한적이라는 점에서는 여전히 한계가 있다. 현재의 '선택적 섯다운제' 내에서는 부모가 자녀의 게임 이용 가능 시간을 특정 시간이나 요일별로 설정할 수 있게 되는데 이를 과도하게 많이 제한할 경우 부작용 발생의 소지가 있고, 반대로 가능 시간을 느슨하게 잡을 경우 게임 이용 시간 전이에 따른 전체 게임 이용 시간의 감소를 기대하기는 어려울 수 있다. 더욱이 자녀들의 시기별 특수성(시험 종료, 방학 등)을 반영하여 일시적으로 규제를 해제하였다가 다시 돌리기도 번거로우며, 예상하지 못했던 일정으로 인해 자녀와 약속한 시간을 보장하지 못하는 경우가 발생할 수도 있다. 가정에서 가장 선호하는 통제 방식이 총 게임 시간의 통제이기 때문에 기간별 게임 시간 총량을 설정할 수 있도록 하는 것이 대안이 될 수 있으며 경우에 따라서는 복합적인 형태로 제한할 수 있도록 하는 것이 효과적일 수 있다. 또한 '선택적 섯다운제'를 통해 게임 이용 가능 시간대를 제한하더라도 이용하지 않은 날의 경우에는 이후에 이용할 수 있도록 허용한다거나, 특수한 상황에서는 청소년들이 보호자의 동의를 거쳐 일시적으로 제한 해제가 가능하도록 하는 탄력적인 설정이 가능하도록 하는 것도 방법이다. 즉, 부모가 자녀와 상의하여 상황에 맞게 제한의 방법과 범위를 자율적으로 조정할 수 있도록 하고 이를 능동적으로 지원할 수 있는 정책적 유연성이 필요할 것이다.

4.3 게임 이용 통합 관리 시스템 구축

'선택적 섯다운제'를 효율적으로 활용하기 위해서도

몇 가지 문제점이 존재한다. 첫째로 이용 절차의 복잡성이다. 현 체계는 부모가 게임 사이트에 각각 접속하여 신청과 설정 절차를 반복해야하는 번거로움이 있고 게임 사이트별로 메뉴의 구조나 절차가 상이하기 때문에 이를 학습하는 과정이 필요하다. 둘째로 게임이용확인서비스를 통해 확인할 수 있는 정보가 제한적이어서 장기적으로 해당 서비스의 효과가 퇴색될 소지가 있다. 자녀가 가입한 게임명과 사업자 정보, 대표 연락처, 선택제 설정 게임 사이트 주소 등 일부 정보만 제공되기 때문에 현재 이용 여부나 이용 시간 등의 핵심적 정보를 확인할 수 없는 상황이다. 마지막으로 게임사 측면에서 살펴보면 게임 사이트 내에 ‘선택적 섷다운제’를 적용하기 위한 시스템 개발과 이를 관리하기 위한 운영비용에 대한 부담이 존재한다. 이는 적용 대상이 현재 온라인 게임에만 국한되어 있다는 점에서 아케이드, 콘솔, 모바일 등 타 게임사와의 형평성 문제나 과잉 규제에 따른 산업 발전 저해의 소지가 있다는 우려를 더욱 가중시킬 수 있는 소지가 있다.



[Fig. 3] Integrated game management system

이러한 문제의 해결을 위한 대안으로 기존의 게임이용 확인 서비스를 개편하여 부모가 해당 서비스를 통해 자녀의 게임 이용을 통합적으로 관리할 수 있는 체계를 구축함으로써 다양한 문제들을 해결할 수 있다. [Fig. 3] 처럼 게임이용 통합서비스를 통해 부모는 자녀와 상의하여 단일 창구에서 이용 규칙을 설정함으로써 불편함과 비효율성을 개선할 수 있고 게임사는 설정 정보만 전달받아 처리하면 되기 때문에 개발이나 운영비용에 따른 부담 또한 줄일 수 있다. 장기적 관점에서 향후 제도 개편이나 ‘쿨링오프제’나 모바일 섷다운제가 시행될 경우에도 유연하게 대처할 수 있는 시스템적 기반이 마련될 수 있다는 점에서도 장점이 있다.

5. 결론

본 연구에서는 청소년 게임 규제 현황, 찬·반론적 시각 등을 중심으로 이론적 근거에 대해 살펴보면서 실증적 차원에서 통계분석을 통해 청소년 게임 규제의 비효율성에 대해 확인하였다. 분석 결과를 종합해 보면 ‘강제적 섷다운제’와 ‘선택적 섷다운제’ 모두 전체 청소년들의 게임 이용 시간에 미치는 영향은 미미하였고, 특히 ‘강제적 섷다운제’의 경우에는 실효성 문제로 인해 현행 제도 유지에 대한 타당성을 확보하기 어려워 보인다. ‘강제적 섷다운제’ 도입 전·후로 청소년들의 게임 이용 시간의 변화 여부와 심야 시간의 게임 이용 현황 등을 볼 때 규제 찬성론 입장에서 강조하는 청소년들의 보호와 수면권 보장과는 크게 관련이 없는 것으로 분석 결과는 나타내고 있다. 이러한 바탕으로 제도의 실효성과 그 한계를 정리하였고, 한계를 극복하기 위한 법·정책적, 기술적 개선방안을 제시하였다.

본 연구는 청소년들의 게임 규제와 관련한 기존 연구 및 실제 효과에 대한 체계적 정리와 함께 논의의 범위를 ‘선택적 섷다운제’까지 확장하였다는 점에서 의의가 있다. 또한 합리적 개선을 위한 구체적 방안을 제시하였다는 점에서도 실무적 의의가 있다. 그러나 분석 데이터의 한계로 보다 엄격한 통계분석이 활용되지 못한 점과 ‘쿨링오프제’나 ‘모바일 섷다운제’에 대한 논의가 이루어지지 못한 점은 한계점으로 남는다. 그러나 이러한 논의가 학계와 실무에서 지속적으로 이루어질 때 현재 보류 중인 규제 정책의 도입의 타당성과 그 효과에 대한 선행 분석 및 예측이 가능할 것이며, 규제 불확실성에 따른 사회적 아노미 현상 또한 해결할 수 있을 것으로 기대된다. 규제의 효과를 탐색하기 위한 보다 정치한 계량 모형 제시 또한 큰 의미가 있을 것으로 판단되며, 이러한 융·복합적 논의는 기존 제도의 틀 안에서 중복규제나, 사업자간의 평등과 같은 법적문제를 해결할 수 있는 효율적인 대안 도출에 기여할 것으로 기대되는 바이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the BK21[†] Intellectual Property·Information Protection Law Expert Program

(Interdisciplinary graduate program in IT Law of Dankook University).

REFERENCES

- [1] Joonbok Lee, A Constitutional Study on Shutdown System in Juvenile Protection Act Seoul law review, Vol. 21, No. 3, pp. 555-592, 2014
- [2] Young-Joo Lee, A study on cognition and policy of shutdown system of adolescent, Journal of digital convergence, Vol. 9, No. 3, pp. 21-29, 2011
- [3] Changseok Park, A Constitutional Investigation on the Online Game Shutdown System, Hanyang law review, Vol. 23, No. 1, pp. 11-28, 2012
- [4] Fan-Yuan and Dong-Lyeor Lee, Online game fatigue system comparative analysis between China and Korea, Journal of digital convergence, Vol. 12, No. 4, pp. 455-460, 2014
- [5] Shin-Young Jang, Research on youth cyber delinquency, Korean journal of crime and delinquency, Vol. 1, No. 1, pp. 263-281, 2011
- [6] Hirschi T., Causes of Delinquency, Transaction Publishers, 2002
- [7] Akers, R. L., Social learning and social structure: A general theory of crime and deviance. Boston: Northeastern University Press, 1998
- [8] Merton R. K., Social Theory and Social Structure, enlarged ed., New York:Free Press, 1968.
- [9] Cohen A., Delinquent Boys, New York:Free Press, 1955
- [10] Ray, M.C. and Downs W.R., An Empirical Test of Labeling Theory Using Longitudinal Data. Journal of Research in Crime and Delinquency Vol. 23, pp. 169-194, 1986
- [11] Moonsoo Park, Daeyoung Ko, and Jungsoo Park, Effect of game market regulation on development of industrial ecosystem, KIET issue report, 2013
- [12] Sun Shin, Current status of game play, KISDISTAT report, 2014
- [13] Wookjoon Sung, A Study on the effect of the

policy of online game shutdown on the game time of youth, Social science research review, Vol. 30, No. 2, pp. 233-256, 2014

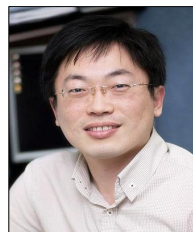
- [14] Gwan Ho Lee, Goo Yeon Lee, and Hwa Jong Kim, A study on effect of game shut-down based on survey, The 2014 Fall Conference of Korea Institute of Communication Science, 2014
- [15] Si Young Lee, A study on the non-compliance factors of online games regulatory policy, Seoul national university of science and technology master thesis, 2014
- [16] Jae-seong Kim, Tae-yeong Lee, Tae-gu Kim, and Hyung-won Jung, Studies on the development scheme and the current state of Korea game industry. Journal of digital convergence, Vol. 13, No. 1, pp. 439-447, 2013

김 유 나(Kim, Yu Na)



- 2011년 8월 : 단국대학교 법학과
- 2013년 8월 : 단국대학교 일반대학원 법학과(법학 석사)
- 2013년 9월 ~ 현재 : 단국대학교 일반대학원 법학과 박사과정
- 관심분야 : IT보안, 게임 정책, 사이버범죄
- E-Mail : ym0427@naver.com

이 환 수(Lee, Hwan Soo)



- 2005년 2월 : 연세대학교 산업시스템공학과(공학 석사)
- 2014년 2월 : KAIST 기술경영학과(공학 박사)
- 2014년 2월 ~ 현재 : 단국대학교 IT법학협동과정 연구 조교수
- 관심분야 : ICT 보안, 프라이버시, 빅 데이터, 사용자 행동
- E-Mail : hanslee992@gmail.com