

# 아케이드게임을 둘러싼 법적문제와 개선방안

## Legal Issues and Improvements surrounding the Arcade Game

노재철\*, 고준기\*\*  
호서대학교\*, 예원예술대학교\*\*

Jae-Chul Noh(noh-jc@hanmail.net)\*, Zoon-ki Ko(kozk@naver.com)\*\*

### 요약

게임산업은 속성상 가변성이 높을 수밖에 없다. 그렇기 때문에 법이 게임산업의 기술적 변화를 반영하여 법적으로 대응한다는 것은 쉬운 일은 아니고, 현행 법률로는 포괄하기 어려운 새로운 법적 문제가 발생한다. 최근 게임에 대한 법적 분쟁이나 사례가 사회적으로 주목을 받고 있음에도 불구하고 이에 대응한 법적 대응에 관한 연구 축적도 드문 상황이다. 지금까지 게임과 관련된 법제도는 ‘행정 일방적 규제와 처벌’이라는 측면에서만 주로 접근하였다. 잘못된 법적 규제는 오히려 아케이드게임산업의 위축을 초래할 수 있다. 아케이드게임산업 발전을 위한 긍정적이고 적극적인 측면에서 법적 기반을 형성하기 위한 방안을 검토할 필요가 있다. 그동안 상대적으로 ‘게임산업 촉진 및 진흥’이라는 관점에서 접근은 적었다. 현재와 같은 게임산업이 급격히 위축된 것도 이와 무관하지 않다. 현행 게임관련 법이나 제도, 규제기구 등에 관하여 사회구성원의 다양한 관점 및 이해관계를 포용할 수 있는 측면에서 합리적으로 재구성하는 것이 필요하다. 법적인 측면에서의 규제측면만이 아니라 어떻게 게임산업 경쟁력을 키울 것인가, 어떻게 게임산업 간의 균형적 발전을 도모할 것인가에 대한 접근도 필요하다. 향후에도 게임개발, 게임유통, 게임이용 등 게임산업 전반에 걸쳐 있는 부분을 법적 측면에서 다뤄야 할 문제가 더욱 더 많아질 전망이다. 이에 지속적으로 게임산업 건전한 발전을 위한 법학적인 측면에서 재조명해나갈 필요성이 있다.

■ 중심어 : | 게임산업 진흥에 관한 법률 | 아케이드게임 | 규제 | 사행화 | 게임물관리위원회 |

### Abstract

Game industry is certain to change rapidly as its attribute. Therefore, It's not easy that the law response to reflect the technological change of game industry properly, and a new legal issue that is difficult to cover with the existing law. Recently, Court battle or cases about games are socially receiving attention. Nevertheless, Research accumulation about the legal action to response this is rare situation. The legal system that is related games mostly approach in the regulation and punishment of one-sided administration so far. Relatively, Approach from the game industry development and promotion act standpoint is low. Shrinking rapidly the current game industry is not an irrelevance to this. So It is necessary to reconstruct rationally in side that embrace with variety of views of members of the society and interests about current game-related laws, systems and regulation instruments. Access to how will develop competitiveness of the game industry in legal aspects and how will promote the balanced development between game industries are needed. The problems that needs to handle in legal aspect such as game development, game distribution, and game usage which in the part of the game industry are getting more and more in the future. Therefore, there is a need to review consistently in the legal aspect for the game industry promotion.

■ keyword : | The Game Industry Development & Promotion Act | Arcade Game | Regulation | Speculation | Game Rating and Administration Committee |

## I. 서론

아케이드게임의 역사는 40년이다. 아케이드게임은 세계 게임시장에서 콘솔게임과 함께 게임시장의 양대 축을 구축하고 있다[1]. 그만큼 “세계아케이드게임산업”은 활로를 모색하고 있는 것과 달리 “국내아케이드 게임산업”은 시장에서 차지하는 비중이 매우 미미할 뿐만 아니라 새로운 성장의 계기를 찾지 못하고 침체된 상황에서도 변화를 모색하고 있지 않은 상황이다. 아래 표에서 보는 바처럼 우리나라에서 비디오게임이나 아케이드게임은 점유율이 매우 낮은 편이다.

표 1. 세계시장에서 국내시장의 비중(단위: 백만 달러,%)

	세계게임시장	국내게임시장	점유율
전체	117,016	7,359	6.3
온라인게임	24,430	4,979	21.3
모바일게임	18,377	2,126	11.6
비디오게임	43,517	85	0.2
PC게임	7,253	35	0.5
아케이드게임	24,438	134	0.5

출처: 연합뉴스(2015.7.26.)[ '봄날은 갔다'-국내 모바일게임 실 같은 글로벌]

위의 모든 게임을 규제하는 법률은 2006년 「게임산업 진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임법’이라 함)로서 게임 산업에 관한 포괄적인 법·제도의 내용을 담고 있다. 동 법은 ICT의 발달에 따른 온라인게임과 모바일게임시장의 성장에 따라 새로운 환경에 적절한 새로운 제도화에 대한 필요성이 제기되면서, 독립된 게임에 관한 법률 제정하게 된 것이다[2]. 우리 사회에서도 게임시장 그만큼 성장했기 때문에 제도적으로 게임콘텐츠를 전반적으로 포괄하는 진흥과 규제에 기본적인 틀과 범위의 근거가 필요했다[3]. 게임법은 ICT의 진화와 같은 기술발달에 의해 새롭게 발생하게 되는 사회적 문제를 대응하는 과정에서 제정 내지 개정되어 왔으며,[4]변화의 속도에 비해 법적 대응은 뒤쫓아 가기에 급급해왔기 때문에, 기존의 법률로는 포괄하기 어려운 새로운 법적 문제가 발생하기 마련이다.

각 게임플랫폼별로 확산되고 있는 온라인화 내지 네트워크화는 국내 뿐 아니라 세계적으로 주된 흐름을 바꿔놓고 있다. 국내에서 가장 큰 시장을 형성하고 있는

온라인 게임을 비롯해서 이미 크게 진전을 보이고 있는 PC게임과 비디오 게임 및 모바일게임의 네트워크화는 기존의 게임산업 구조나 게임문화 측면에서 새로운 현상을 보여주고 있다[5]. 이렇게 나타나게 될 다양한 효과 및 문제점들에 대해서 합리적인 법·제도적 체계를 어떻게 정비해야 할지에 대한 논란의 여지도 많다. 지속적으로 확산될 온라인게임과 타 게임플랫폼의 네트워크화로 인한 산업적 성장과 함께 이를 뒷받침할 수 있는 합리적인 법·제도적 정비에 대해 검토할 필요가 있다[5].

지금까지 게임과 관련된 법제도는 ‘행정일방적 규제와 처벌’이라는 측면에서만 주로 접근하였다고 평가할 수 있다. 상대적으로 ‘게임산업촉진 및 진흥’이라는 관점에서 접근은 적었다고 볼 수 있다. 현재와 같이 게임산업이 급격히 위축된 것도 이와 무관하지 않다. 이 연구는 「게임산업진흥에 관한 법률」과 게임물관리위원회의 출범 이후, 우리나라 아케이드 산업이 규제대상으로 전락하여, 게임산업에 대한 지나친 규제가 아케이드 게임산업의 위축이 초래된 점을 감안하여, 아케이드 게임 산업 발전을 위한 긍정적인 그리고 적극적인 측면에서 법적 기반을 형성하기 위한 방안을 검토하고자 하였다는 점에서 연구의 차별성이 있다. 비교대상 국가에서도 우리나라 게임산업의 주요 경쟁국인 중국, 일본 등과 비교 법적 검토를 통한 법제도적 경쟁력을 검토하고자 하였다.

## II. 국외 아케이드게임의 법적 규제

### 1. 아케이드게임의 법적 규제 동향

아케이드 플랫폼의 세계시장은 전반적으로 과거에 비해 아케이드게임이 차지하는 비중은 지속적인 감소세를 보이고 있지만, 여전히 콘솔게임과 함께 세계시장의 양대 시장을 구축하고 있다. 국내아케이드게임시장은 산업적 기반이 위태로울 만큼 장기간에 걸쳐 성장의 계기를 찾지 못하고 있는 것과 달리 세계 아케이드게임 시장은 새로운 시장창출이 성장세의 계기가 되고 있다.

우리나라와 비슷하게 과도한 사행성 문제로 인해 아케이드게임장을 전면 금지와 더불어 급속도로 침체해

왔다. 반면 중국은 2000년 8월 「전자게임업종 관리작업의 전개와 관련된 문제에 대한 통지」를 발표하면서 그 동안 도박게임 등으로 문제가 된 아케이드게임에 대한 전면금지 조치를 취한 적도 있었지만[8], 이후 2006년 9개 도시를 전자게임영업장소 시범도시로 지정하여 시장환경을 검토하였고, 2009년 2월 그동안 금지했던 아케이드게임장에 대해 전면 허용을 하였다. 문화부·공안부의 「국가공상행정관리총국의 오락장소 관리강화에 관한 통지」[9]가 그것이다. 세부적인 규정은 각급의 성과 현의 상황에 맞게 규정하도록 하고 있다[10].

우리나라는 규제중심으로 이루어져 침체를 가속화시켜온 것에 대해, 게임산업의 경쟁국인 중국은 2009년 이후 중국 문화부의 아케이드게임장에 대한 규제를 완화해 전국적 허용정책으로 중국 내수 진작을 통한 아케이드게임기 제작 수출기지로서의 위상을 새롭게 정립하고자 하고 있는 등 아케이드게임시장이 매우 급속하게 성장을 하고 있다[6]. 이런 점에서 볼 때 국내에서 아케이드 플랫폼이 폐기해야 할 플랫폼이 아니라 새로운 성장의 계기로 찾아야 할 필요성이 있다는 점을 시사하고 있다[7].

## 2. 아케이드게임과 심사관련 규제

게임법상 아케이드게임물에 대한 사전등급심사에서의 등급은 게임장 설치허용과 금지로 구분된다. 내용상으로는 1등급제에 해당한다. 금지되는 게임기종은 도박 유형의 게임물이다. 내용상 헌법 위배, 인권 등 넓은 의미의 미풍양속을 해치는 내용의 게임은 금지하고 있다 [1].

게임기는 리덱션을 기본으로 한다. 즉 티켓교환을 통해 경품을 제공하는데, 해외에서 가장 일반적인 방식이다. 중국 게임장의 특성 가운데 하나는 일본 시장에서만 통용되고 있는 메달게임기의 게임장 설치를 허용하고 있다는 점이다. 다만 일본과 차이점은 메달을 투입할 수 있으나 배출하는 것은 금지하고 있다. 즉 게임이용 시 메달을 투입하고 이용결과에 따른 배출은 티켓으로 하고 있다.

게임장은 허가를 받아야 하고, 규모는 특정 규모이상, 즉 작은 규모의 게임장을 할 수가 없다. 중국 북경의 경

우는 500평방미터 이상으로 규정하고 있다[11]. 청소년은 주중에는 게임장에 출입할 수 없고, 주말에만 이용할 수 있도록 규정하고 있다. 문화부·공안부, 「국가공상행정관리총국의 오락장소 관리강화에 관한 통지」에는 기본규정과 함께 게임장 관리에 대한 규정이 대부분을 차지하고 있다. ‘게임장 허가조건 및 게임장 영업면적 최소기준’, ‘도박행위금지 및 금지경품’, ‘게임장 시설관리’, ‘게임장 감시시설’, ‘도박행위조사’, ‘위법행위처벌’ 등을 규정하고 있다. 게임장 운영에 대해서는 「오락장소관리조례」, 「오락장소 치안관리방법」, 등에서도 규정하고 있다. 또한 2009년에는 「클린 게임장 표준 2009-2013년 5개년 발전계획」을 발표하였다.

중국은 아케이드게임장을 전면 허용하되, 도박 도구로 삼아 게임장에서 사행행위가 발생하는 것을 방지하는 것이 아케이드게임규제의 핵심이다. 규제패러다임은 게임장을 핵심토대로 하고 있는 셈이다. 게임장의 기본 모델은 세계적으로 가장 일반화되어 있는 리덱션 방식을 채택함으로써 자국의 아케이드게임 개발이 내수시장과 함께 해외시장에서도 유통될 수 있도록 하는 게임 산업 진흥을 도모하고 있다[1].

전통적인 아케이드게임은 PC도입으로 기존 일체형이라는 특성을 희석하게 되면서 기술적 진화에 따라 해외에서는 활성화요인으로 작용하고 있다. 반면 국내에서는 이러한 변화가 시장에 반영되지 못하고 있는 실정이다. 일체형은 기존 분류의 관점에서 하나의 게임기에 다양한 게임콘텐츠를 수용하기 어렵고, 네트워크는 사행성우려가 높다는 점에서 제한되고 있다[12]. 해외시장을 고려할 때 기술변화가 오히려 아케이드게임 시장 활성화의 요인 내지 기회로 작용하는 것이 바람직함에도 아직 우리나라는 아케이드 플랫폼을 게임기의 개별성과 사행성으로 보고 규제중심의 기존 관점에 대한 변화가 필요함을 시사하고 있다.

해외에서는 아케이드 게임장이 상업시설과 복합화하면서 가족체험형 시설로 변하고 있고, 최근 세계 AM시장의 Trend는 대형화, 복합화, 고급화현상이 두드러지며 일본의 경우 다양한 고객층 확보를 위한 New 비즈니스 모델개발에 적극적 투자를 하고 있다.

3. 아케이드게임 사행화에 따른 법적 외국사례비교

1.1 사행화에 대한 법적 대응

일반적인 외국의 사행성 게임에 대한 법제도를 보면 명확한 법이나 제도를 찾기가 쉽지 않다. 일본의 경우 게임제작협회(JAMMA)에서 내규로 ‘건전화를 저해하는 기계기준’을 마련하여 풍속영업규제 조항 위반을 사전에 방지하고 있다. TV게임기는 폭력·음란성 문제, 메달게임기는 사행성 문제와 연결된다. 메달게임기의 경우 성인용과 아동용으로 구분해서 투입금액과 배당률의 제한에 차이를 두고 있다. 배당률의 경우 아동용은 99배가 넘지 않도록 제한하지만 성인용은 제한이 없다. 공통점은 우선 동전 등 직접적인 금전을 투입하거나 금부를 받을 수 없게 한다. 메달(2차적 매개체)을 통한 게임을 하게 함으로써 사행성 요소를 제한하고 있다[13].

미국도 자율규제 형식의 게임심의 제도를 취하고 있다. 정부차원의 심의기관이 별도로 존재하지 않으며 민간기관인 오락소프트웨어 등급위원회(ESRB: Entertainment Software Rating Board)가 온라인과 오프라인상의 모든 게임물에 대해 등급분류를 담당하고 있다. 게임물 등급제도는 일종의 자율규제 형식으로 진행되고 있으며 정부에서는 별도로 관여하지 않고 있다. ESRB는 온라인 및 웹 게임에 대한 등급분류를 담당한다. ESRB는 사행성과 관련하여 연방법이나 주법에 있는 도박관련 범법을 하지 않으면 따로 규정을 명시하지 않고 있다. 일반적으로 미국은 사행성 게임에 관대하다는 문화적 특성도 이를 반영하고 있다. 사행성이 높다는 게임들에 대해 현금투입을 원천적으로 금지하고 있으며, 이외 퍼즐형태의 카드게임 등은 현금투입과 보상을 허용하고 있다. 투입을 금지하고 보상을 허용한다는 측면은 국내 게임과의 차이점이다[13].

이탈리아의 경우 게임성 차원에서 확률의 기준설정(상한선)이 필요하기 때문에 한 사이클 당 4초 이상에 최소 140,000회 내에 당첨과 게임사이클 당 75%이상의 승률이라는 것을 명확히 명시하여 혼란을 최소화하고 있다. 이를 근간으로 국내는 확률을 75~85%정도로 설정하여 사행요인을 감소시키는 요인도 있다[14].

1.2 아케이드게임산업 환경, 사회적 인식, 관리체계 등 비교

표 2. 국가별 아케이드게임산업환경, 사회적인식, 관리체계 등 비교

구분		한국	일본	미국
아케이드 게임비즈니스	초기	해외게임의 유통, 전용게임장 배급	게임장 중심	싱글로케이션
	현재	게임자체개발, 다양한 연계사업 실시	전 산업과 연계, 다양한 형태로 발전	복합형태의 가족문화공간
투자자금		소자본투자	대규모자본투자	대규모 자본투자
연관산업의 파급효과		미흡	극대화	극대화
게임시장의 라이프사이클 단계		진입기	성숙기	성숙기

출처: 김창배(2009) “아케이드게임산업 진흥을 위한 정책제언” -게임산업 관련법을 중심으로-, 건전한 아케이드게임산업육성을 위한 정책간담회, 진성호의 소통광장#13,2면

국가별 아케이드게임산업 환경, 사회적 인식, 관리체계 등을 비교해볼 때 우리나라의 아케이드게임산업의 규제 등에 따른 급격한 축소에 따른 수출감소가 지속되고 있지만, 오히려 경쟁국가인 중국, 대만 등은 정부의 적극적인 지원 하에 급속히 성장하고 오히려 경쟁국의 게임이 국내게임시장에 유입되는 사례마저 보인다. 아케이드게임 수출에 장애가 되고 있는 규제가 무엇인지에 대한 객관적인 상황을 검토할 필요가 있다. 국내와 유사한 경험을 갖고 새롭게 아케이드게임시장을 선도하고 있는 중국의 사례를 통해 게임장과 사행행위를 핵심으로 하는 규제 패러다임의 전환이 필요하다.

우리나라의 게임물관리위원회의 사전등급분류심의 제는 게임물의 내용확인을 통해 시장에 유통될 게임물의 연령별 등급을 결정한다. 모든 게임물이 적절등급에 의해 유통될 수 있는 것은 아니다. 사행성이 확인되어 사행성게임으로 분류되면 이는 게임물이 아닌 것으로 규정되어 유통될 수 없다. 결국 게임물의 내용성과 사행성이 규제의 핵심이다. 아케이드게임은 시작부터 사행성과 이를 조장하는 변·개조에 의한 불법적 영업에서 벗어날 수 없었기 때문에 내용성보다 사행성에 더 초점이 맞춰져 있다.

아케이드의 연령등급은 ‘전체이용가’와 ‘청소년이용불가’ 2개 등급으로만 구성되어 있다. 그러나 아케이드

게임물의 연령등급은 해외에서 일반적인 규제의 방식이 아니다. 해외의 일반적인 방식은 이케이드게임물에 대한 연령별 구분이 없다. 게임장 설치가능여부에 따라서 단일등급으로 되어 있다고 볼 수 있다. 성인만 이용하는 것은 게임물이라기보다는 갬블에 더 가깝게, 즉 소프트웨어로 보고 이에 대한 별도의 기준, 장소, 허가 사항 등을 별도로 규정하고 있다[16]. 이러한 차이는 국내에서는 개별적 아케이드게임을, 해외에서는 전체 아케이드게임장을 규제의 대상으로 하고 있기 때문이다[17].

세계 심의기구를 조사해보면 게임에 대해 선진국이라 할 수 있는 국가들에서는 모두 협회나 민간을 중심으로 등급분류가 이루어지고 있다. 그리고 이러한 국가들에서는 다른 사회단체와 갈등이 심하게 표출되고 있지 않은 것으로 보인다.

표 3. 아케이드게임심의 모델

모델	내용	해당국가
정부주도형	심의형: 법령에 근거한 정부기관 심의제도	핀란드
	검열형: 정부기관의 매체통제	중국
민관협조형	민관중총형: 정부의 법적 규제위에 업계의 자율규제	영국
	민관병존형: 정부의 법적 규제, 업계의 자주규제가 병존	프랑스, 독일
업계주도형	업계의 자주규제	미국, 일본, 스페인
타국의존형	상호이득형: 외국제도 차용	스웨덴, 스위스
	일방적 잠시형: 관련제도 전무	남미, 동남아시아

출처: 이은주(2009) [“아케이드게임산업 건전발전을 위한 육성방안”, 건전한 아케이드게임산업육성을 위한 정책간담회, 진성호의 소통광장 #13,12면]

미국의 심의기구인 ESRB의 경우 학부모 단체에서는 문제가 있다고 제기되고는 있지만, 나름대로 여러 장치들을 통해 이러한 문제점을 큰 충돌없이 해결해나가고 있다. 유럽의 PEGI 경우 유럽 각 국가가 개별적으로 심의기구가 있었으나 16개 유럽국가들이 하나의 시스템으로 동일한 기준을 적용하는 기구로 등장했고, 무엇보다 콘텐츠를 분석하는 연구소를 내부적으로 설립해서 게임에 대한 신중한 분석을 기반으로 심의가 진행되고 있다. 심의결과에 대해 갈등이 일어났을 때에는 관련처리위원회를 통해 합리적인 결론을 내림으로서 부작용이 나타날 수 있는 부분을 최소화시키고 있다. 이처럼 보다 자율적인 심의가 이루어질 수 있는 여건이 마련된

다면 게임업체들도 사회적으로 문제가 되는 등급분류를 받기 이전에 국민에게 신뢰성을 얻기 위해서 업계 스스로 문제발생 여지를 막을 수도 있다. 이런 점에서 자율심의는 등급분류에서 향후 주된 방향으로 공감을 얻고 있다.

### 1.3 게임이용결과에 대한 보상성의 방식의 비교

게임 결과에 따라 경품이 제공된다. 물론 모든 게임이 경품지급이라는 보상성을 전제로 하는 것은 아니다. 미국과 일본에서 성행하는 메달 및 리템션 게임이 원칙적으로 등급분류가 되지 않아 장르가 넓지 않다. 아케이드게임의 개발초점은 재미요소를 끌어내 동전을 계속 투입하도록 하는 것이나 시뮬용 게임물은 무상으로 진행하도록 게임법에 명시되어 게임개발에 애로점이 있다. 불가피한 하드웨어 변경도 불법개·변조에 해당되어 게임물의 하드웨어인 게임보드, 모니터, 그래픽카드 등은 단종주기가 1년 미만이다. 게임기의 간단한 디자인 변경, 사이즈 변경 등은 수시로 시장에서 요구되나 이러한 변경은 불법 개·변조에 해당되어 형사처벌의 대상이 되는 상황으로 제도적 개선이 필요하다[14].

경품지급방식에서 ‘리템션’은 게임이용결과에 따라 작은 티켓이 수량에 따라서 게임기에서 배출되고 배출된 것을 모은 티켓의 수량에 따라서 게임장에서 다양한 품목의 경품을 교환한다. 우리나라는 게임이용의 결과에 따른 경품이 게임기에서 직접 배출되는 방식이기 때문에 개별이용자가 지급받을 수 있는 경품은 크기가 작은 것으로 한정될 수밖에 없다. 일본은 게임이용의 결과에 따라서 게임기에서 메달이 배출되며, 메달로 다른 무엇으로 교환하는 것이 아니라 게임장에 보관해 놓고 본인의 지문을 통해서만 메달을 찾아 다시 게임을 하는데 재사용할 뿐이다. 세계 아케이드게임시장에서 보면 한국과 일본만이 세계적으로 일반적인 방식과 다르게 운영되고 있다[18].

### 1.4 게임물관리와 게임장 관리의 비교

아케이드플랫폼에 대한 관리는 크게 게임물 관리와 게임장 관리로 구분될 수 있다. 국내와 해외의 아케이드게임 플랫폼에 대한 관리를 요약적으로 정리하면 아래와 같다[19].

표 4. 국내외의 아케이드게임물관리

국내	해외
-게임물 심의: 연령등급(전체·청소년이용불가)	-게임물 심의: 연령구분없이 게임장 설치여부
-사행성게임금지: 별도의 허가없는 전면 금지	-사행성 금지: 별도로 세분화하여 구분: 특정 장소로 제한적 허가
-경품제공방식: 개별게임기에서 직접 배출: 경품종류 제한적	-경품제공방식: 리멤션 방식: 경품 종류의 다양화
-게임물과 유키기기 관계 모호함	-게임물 범위의 포괄성

출처: 문화체육관광부(2012.5)

표 5. 게임장관리

국내	해외
-소규모가 대부분	-대규모가 대부분
-사행행위(환전)금지	-사행행위금지
-시설, 운영관리 규정 부분적	시설, 운영관리 규정 세분화
-가족용 복합게임장 미흡	-가족용 복합게임장 중심
-성인게임장 有	-성인게임장 無
-정부사후단속강화	-업계자율관리강화

출처: 문화체육관광부(2012.5)

게임장은 게임물을 설치하여 운영되기 때문에 게임장과 게임물의 관리에 연관성이 높다. 해외 시장과 비교할 때 게임물 관리에 초점을 두고 있는 국내의 경우에는 더욱 그렇다. 단속되는 불법게임물의 증가와 그 중에서도 등급을 받은 게임물의 변·개조에 의한 사행행위 영업이 과반수를 넘고, 전체이용가 게임물에서의 변·개조비중이 높아지고 있다[20]. 한편 콘텐츠의 아케이드게임개발이 매주 저조하다는 점 등은 새로운 대안의 필요성을 더욱 증가시킨다[21]. 게임장 관리에 초점을 둘 경우 적법하게 운영하는 게임장은 일부 변·개조된 게임물로부터 보호받을 수 있다는 점, 다양한 콘텐츠 개발을 촉진할 수 있다는 점, 아케이드게임에 대한 대중적 인식을 개선할 수 있다는 점 등이 있다[22].

### III. 국내 아케이드게임 관련법의 문제점

#### 1. 시장 환경 및 사회적 인식 등 현황

게임장의 규제는 사회적 문제와 관련이 있고 게임장이 청소년들의 탈선장소라는 것과 사행행위가 발생하는 장소라는 인식이 자리 잡고 있다. 아케이드게임은 1차적으로 게임장을 공중위생공간으로 분류함에 따라 공중위생법에 의해 규제를 받고 있다. 이발소, 목욕탕

등과 같은 동일한 장소로 분류된 것은 게임산업을 산업적 측면이 아니라 문화적 측면에서 접근한 것이라는 점을 보여주는 것이다.

아케이드게임산업은 곧 불법, 사행성 게임이라는 인식이 널리 퍼진 것은 1차적으로 업계의 잘못에 있다. 다만 아케이드게임산업에 대한 지나친 규제 심의 제도 운영으로 인해 아케이드게임산업의 위축 등이 초래된 것도 사실이다. 단순한 게임의 흥미를 위해 제공되는 게임 내의 보상도 제한함으로써 건전한 게임물도 사행성 게임이라는 인식이 존재한다. 사실 불법도박 자금 마늘밭 은닉사건도 온라인 게임에서 발생한 사건이지만 사행성 아케이드게임산업으로 인해 발생한 사건이라는 잘못된 인식이 확산되어 있다.

#### 2. 게임 분류, 심의, 규제, 관리, 사행화방지 규제의 문제점

우리나라 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조에 아케이드게임산업을 정의하고 있으나 아케이드게임에 관한 정의 및 분류는 없는 실정이다. 동법상 '복합게임장'과 관광진흥법에 의한 '일반유원시설' 중 분류가 모호하다. 등급분류 기준의 모호하여 시장성, 현실성, 객관성이 낮기 때문에 게임산업의 정확한 분류 기준을 마련하여 산업진흥 및 육성대상을 명확하게 할 필요가 있다.

동법은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 하고 있다(동법 제1조). 이러한 제도화가 반드시 규제만을 의도하는 것은 아니지만[23] 규제제도로 인식되고 있는 것은 사실이다. 특히 사전등급제의 경우에도 게임의 내용에 대한 정확한 정보를 제공하는 것이 무분별한 이용으로부터 발생할 수 있는 문제를 사전에 예방함으로써 적절한 이용을 통해 건전한 게임문화를 조성하는데 기여할 수 있다(청소년보호 포함). 이러한 점에서 볼 때 게임법이 단지 규제제도라고 볼 수만은 없다. 그럼에도 불구하고 게임제공과 이용과정 간의 소통이 이루어지지 않고 제공의 일방적인 규제만 강화될 경우, 즉 이용과정에서의 자율성과 책임성이 없게 되면 시장 규제적

특성으로 나타나게 된다. 게임법이 합리적 필요성의 계기에 의해 제도화가 되었지만 의도하지 않은 결과도 나타나게 된다. 실제로 ‘바다이야기’ 사태 이후의 규제대상이 되지 않은 아케이드게임시장까지도 함께 급락한 경우가 그러한 사례이다. ‘바다이야기’ 사태로 촉발된 제도화의 목적은 아케이드게임을 통한 사행행위를 방지하기 위한 것이다. 이러한 목적 하에 제도화에 의한 규제내용은 게임을 통한 사행행위이고, 규제대상은 사행행위에 도구로 사용되는 아케이드게임기이다[4]. 제도의 시행에 의해 오히려 불법적으로 운영되는 시장은 여전히 상존하고 있고, 규제대상이 아닌 청소년 아케이드게임시장 조차도 전반적인 침체라는 의도하지 않은 결과를 가져왔다. 이러한 결과는 오히려 제도에 대한 재설계가 필요하다고 본다.

전통적인 아케이드게임은 기술적 진화에 따라 사행성우려가 높다는 점에서 많은 규제가 이루어지고 있다. 사실 아케이드컴퓨터 게임은 사행적 속성을 갖고 있는 기존의 기계식 유기기구가 전자식유기기구로 대체되는 변화를 가져왔다. 기계식을 한번 만들면 개조 등이 용이하지 않은 반면에 전자식을 프로그램으로 운영되기 때문에 사실상 변경조가 기계식에 비해 용이하다. 전자식 유기기구의 불법적 영업에 따른 사행행위 문제가 지속적으로 제기되는 것도 이 때문이다[24]. 그 때문에 아케이드게임에 대한 규제의 필요성은 지속적으로 인정되어 왔다. 사행성 문제는 2006년 바다이야기 사태로 인해 아케이드게임 규제의 가장 핵심적인 사안이 되었고 게임물등급위원회(현행 게임물관리위원회)의 핵심업무가 되었다[2].

동법 제2조 1의 제2항에 의거 사행성게임물은 ‘결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것’으로 정의하고 있다. 그러나 ‘재산상의 이익’이라는 표현이 모호하여 등급 거부의 주된사유가 되고 있다. 단순한 게임의 흥미를 위해 제공되는 게임 내의 보상도 제한함으로써 건전한 게임물도 사행성 게임이라는 인식이 팽배하기 때문에 보다 명확한 사행성에 대한 정의가 필요하다.

게임개발·유통사는 불법 개·변조, 책임감 결여로 등급분류 후 폐업하거나 도덕불감증이 만연하게 된다. 게임제공업소는 불법영업이 확산되거나 불법 개·변조가

만연함으로써 Black Market이 확산되어 부정적 인식이 확산된다. 또한 기술력의 저하를 가져와, 해외수출 및 국제 경쟁력 저하로 결국은 아케이드게임산업의 위축을 가져오게 된다.

게임물 심의기준 및 체계를 정비·확립을 통하여 시장성 및 현실성 있는 등급분류기준을 확립해야 할 필요가 있다. 심의체계도 민관협조형을 도입할 필요가 있다. 등급거부 사유를 공개하며, 등급분류 받은 게임물의 최소 보호장치를 마련해야 할 필요가 있으며, 동법 제16조 이하의 게임관리위원회에서 게임의 심의 및 등급분류를 정부주도로 하고 있으나, 심의의 전문성이 부족하여 게임산업의 발전을 왜곡할 수 있다는 지적[25]이 있다. 심의관리 및 관리, 감독의 일부 기능을 협·단체 등의 민간에 이양하여 전문성을 확보하고 민간기구의 책임감을 부여할 필요가 있다. 해외 사례에서 보듯 영국의 ‘민간중층형’ 모델과 같이 정부의 법적 강제력을 기반으로 민간기구의 자율규제를 통해 실질적인 등급분류를 하는 방법이 국내 현실에 적합하다고 생각된다.

우리나라의 경우 등급거부가 많아 아케이드게임업체가 어려운 상황이다. 산업계가 공감할 수 있는 명확한 기준을 정립하여 제공할 필요가 있다. 아케이드게임업체의 자정 노력과 더불어 건전한 아케이드게임 육성을 위한 인식제고를 위한 홍보 대책도 필요하다[13].

### 3. 불법·사행성 방지를 위한 사전·사후관리의 문제점

아케이드게임을 육성하기 위해서는 무엇보다 중요한 것이 사행성문제의 개선이 필요하다[26]. 과거 바다이야기 사태이후 사행성 게임장이 공식적·외형적으로는 대폭 줄었으나, 오히려 위험을 감수하고 고수익을 쫓는 도박행위가 증가하고 있는 실정이다. 이것은 산업계 및 협·단체의 자정역할은 미미한 상황이라는 것을 의미하며, 정책당국 및 일반국민에게 불신을 조장하는 사례가 되고 있다. 합법적으로 등급을 부여받은 게임물의 개·변조, 환전사례가 확산되고 있으며, 심의용 프로그램은 등급을 받은 후 운영은 별도 제작한 불법게임물로 영업하는 수법도 증가하고 있다. 경품을 제공하는 청소년게임장에서 경품 획득 후 이를 인근 전당포, 고물상 등 환

전업자로부터 현금화하는 환전행태가 만연하고 있다. 상습적 환전 등 사행성을 목적으로 이용하는 행위를 처벌하는 등 규제가 필요하다. 게임제작업체 및 게임장에 계만 동법을 적용하고 있어 향후 게임이용자에게도 처벌이 가능하도록 법적 근거를 마련이 필요한 것으로 보인다[13].

현행법상 아케이드게임의 플랫폼에 대한 규제의 초점은 사행성에 두고 있다. ‘게임산업진흥에 관한 법률’상 사행성게임물이라 함은 배팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다(동법 제2조 1호의2).

‘청불’아케이드게임물의 경우 비경품이다. 실제로는 점수제사용 등으로 사행행위가 이루어지고 있어, 게임관리위원회에서는 넓은 개념으로 법해석을 하고 있는 실정이다. 이를 두고 신청업체들과의 마찰이 커지고 있기 때문에 입법적 해결이 필요하다.

아케이드게임물의 단속되는 형태로 볼 때, 심의 받은 내용과 다르게 변·개조하여 사행성 게임물로 운영하는 것이 전형적인 형태로 나타나고 있다. 경품이 배출되어 환전에 이용되는 경품 게임물이 아닌 화면상에 나타나는 그림이나 숫자를 이용하여 사행적으로 운영된 비경품 ‘전체이용가’ 아케이드게임물이 급증하였고, 심의가 시작됨과 동시에 집중적인 단속이 이루어진 ‘청불’아케이드게임물이 2010년 초 게임 이용점수 재사용권에 대한 민사판결이후 크게 증가하였다. 대부분 배경이미지를 이용하여 업소에서만 확인 가능한 수단을 통해 환전행위가 이루어지고 있어, 심의받은 내용과의 차이점을 적발하기가 쉽지 않아 사법당국의 단속자체가 사실상 어려운 실정이다[13]. 이를 위해 게임물의 사행성 여부와 정도를 확인할 수 있는 기준을 통해 사전등급심의과정에서 사행성 게임을 확인하고 등급분류된 게임물에 대한 사후관리를 하는 사전과 사후 이중적 시스템을 채택하고 있다. 규제의 실질적 목적과 효과를 고려할 때

사행성과 사행행위의 관계이다. 사행성과 사행행위가 일치하는 개념은 아니다. 사행성은 기준이고 사행행위는 결과이다. 사행성은 사전등급 심의제에서 유통될 수 있는 게임물의 범위 내에 있는 것인가에 대한 기준을 설정하는데 필요하다. 그러한 기준은 게임물의 내용에 따른 연령등급에서 다소 차이가 발생할 수 있는 것과 달리 사행성 기준에 다른 사행성 확인은 기준 내에 있는 기준을 벗어난 것인지 여부만 확인하면 된다. 사행성 확인은 매우 기계적으로 처리된다. 그리고 결과로서 게임의 사행성 문제가 아니라 게임을 사행행위를 위한 도구로 사용함에 따른 목적적 행위이다. 사행행위의 도구가 목적인 게임은 더 이상 게임이 아니다[18].

아케이드 플랫폼은 일체형 특성과 PC기반으로 전환은 아케이드게임에서 사행성 문제가 더 용이해졌기 때문에 현장 단속 중심의 아케이드게임의 사후관리가 용이할 수 없게 한다. 등급심의를 받은 것과 달리 변·개조한 아케이드게임이 발견되면 절차를 거쳐 등급취소가 되고, 등급취소가 된 게임은 합법적으로 유통될 수 없다.

아케이드 플랫폼은 일체형 특성[27]과 PC기반으로 전환은 아케이드게임에서 사행성 문제가 더 심각할 수 있는 기술적 환경을 제공하고 있다. 아케이드게임 초기부터 문제되는 사행도구화의 문제를 해결하기 위해서도 기존 게임물과 사행성에 초점을 맞춘 규제 패러다임은 전환의 필요성이 제기되고 있다.

동법 제16조에 국내에서 제작·유통되는 모든 게임은 게임물관리위원회의 심의를 받고 있으나 사전심의로 인한 산업에 대한 부정적인 영향은 아케이드게임업계에서 특히 문제가 되고 있다. 특히 등급분류 기준을 법률로 정하는 것이 아니라 게임물 관리위원회에 위탁 후 근거를 마련하고 시행함으로써 다양한 문제들이 발생하고 있다. 또한 심의기간 연장과 심의기준이 모호한 것도 문제다. 등급분류의 법제화를 통하여 게임물 등급심의제도 및 아케이드게임에 대한 심의 관행을 개선할 필요가 있다. 이를 위해 게임물 관리위원회의 기능과 역할에 대한 재평가를 통한 개선방안을 마련해야 할 필요성이 존재한다.



#### 4. 아케이드게임 법제도와 타플랫폼 게임 법제도의 비교

「게임산업진흥에 관한 법률」이 우리나라 게임관련 모든 종사자와 기업에 적용됨에도 불구하고 유독 아케이드게임산업에게만 불리하게 적용되는 점이 있어 이러한 점을 추출하여 개선방안을 마련해야 할 필요가 있다. 예컨대 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 6의2호에서 게임장업은 ‘청소년게임장업’과 ‘일반게임장업’을 분리하나 제7호의 ‘인터넷컴퓨터게임시설제공업’의 경우 분리하지 않는다. PC방 특성상 성인물 시청과 온라인 사행성 게임 등이 이용자에 의해 압암리에 청소년들에게 같은 공간에서 노출된 상태에서 실행되고 있으나 이런 현실을 무시하고 법에서는 ‘게임장업’에만 성인공간과 청소년 공간을 명확히 분리하는 것은 형평성에 어긋난다. 법적으로 사행성게임을 금지하고 게임산업에서 제외하고 있는 만큼 동일한 법적 규제를 해야 한다.

#### IV. 국내 아케이드게임 관련 법제도 개선방향

국내 시장 환경(운영실태, 사회적 인식 등)을 고려한 법제도 개선방안이 필요하다. 특히 심의, 관리, 규제, 사행화방지 등과 관련하여 게임에 대한 연구가 없이 일반화되어 있는 잘못된 상식적 수준에서 게임을 접근하다 보니 게임의 장점을 더 확장하고 발전시켜야 하는데 오히려 단점들만 확장되는 것이 현실이다. 현실적으로 그렇게 차이를 보일 수 있는 요인 중의 하나는 법자체도 그렇게 구분되고 있기 때문이다. 영화와 게임은 엄연히 다른 분야인데, 산업 분류 시에 문화산업으로 통합되어 있고, 음반비디오물 및 게임물에 관한 법(음비게임법)도 음반과 비디오와 게임을 합쳐놓아 각각의 특성이 간과되고 있다. 또한 소비자법에서도 쇼퍼블에 대한 내용에 게임이 포함되어 있고 전기통신사업법 내에 게임이 포함되어 있는 등 게임이 오히려 법체계 내에서 정체성을 잃어버리는 경우가 발생한다[5]. 여전히 게임이라고 하면 전자오락실에서 하는 게임이나 스타크래프트가 게임의 대표적인 것이라 생각하는 것이 대부분이다. 그러나 게임도 하나의 문화이고 나름의 독특한 특성을 가진

분야라고 한다면 기존의 문화콘텐츠와 별개로 생각해야 한다. 이러한 측면이 충분히 반영되어서 관련법이 정비되어야 한다.

#### V. 결론

게임은 한국 콘텐츠 산업의 핵심이다. 한국 게임산업이 창조경제를 대표하는 문화 콘텐츠로 산업적 가치가 매우 높다. 그럼에도 불구하고 오히려 불합리한 법적 규제로 인해 게임산업이 어려움을 겪고 있다. 중국, 일본 등과 비교해볼 때 지나친 법적 규제로 법제도적 경쟁력을 약화시키고 있다고 본다. 게임산업에 법적 규제가 가해질 때 그 영향은 매우 크다. 게임법의 개입이 규제중심인지 성장 내지 진흥 중심인지에 따라 그 영향은 매우 크다. 현행 게임과 관련된 법제도는 ‘행정 일방적 규제와 처벌’이라는 측면을 중심으로 하고 있다고 평가할 수 있다. 상대적으로 ‘게임산업촉진 및 진흥’이라는 관점에서 접근은 적었다. 현행 게임관련 법이나 제도, 규제기구 등이 사회구성원의 다양한 관점 및 이해관계를 포용할 수 있는 측면에서 합리적으로 재구성하는 것이 필요하다고 본다. 무엇보다 중국과 일본 등 게임산업 경쟁국과 비교하여 법적인 측면에서의 게임산업 경쟁력을 키울 것인가라는 측면에서 법제도적 정비를 할 필요가 있다.

게임법상 아케이드게임에 대해 게임장을 규제 패러다임을 통하여 규제적 효과와 함께 산업진흥적 효과가 동시에 발현하도록 되어 있다. 우리나라 게임산업의 국제경쟁력을 고려할 때 기술변화를 아케이드 게임기의 사행성으로 보아 규제중심의 기존 관점에서 벗어나 아케이드게임 시장 활성화의 요인 내지 기회로 작용하는 것이 바람직하다. 그럼에도 불구하고 현행 게임관련법제도의 시행에 의해 오히려 아케이드게임시장 조차도 전반적인 침체라는 의도하지 않은 결과를 가져옴으로써 법제도에 대한 재설계가 필요하다.

아울러 게임산업 간의 균형적 발전을 도모할 필요가 있다. 예컨대, 「게임산업진흥에 관한 법률」상 게임물 관리위원회 심의 등이 아케이드게임산업에게만 불리하게 적용되는 점을 추출하여 개선방안을 마련함으로써

게임산업의 양극화현상을 해소하고, 균형적 발전을 도모할 필요가 있다. 아울러 게임장의 기본 모델은 세계적으로 가장 일반화되어 있는 방식을 채택함으로써 우리나라의 아케이드게임 개발이 내수시장과 함께 해외 시장에서도 유통될 수 있도록 하는 게임 산업 진흥을 도모할 필요가 있다.

현행 게임법은 게임산업의 급속한 기술적·산업적 변화로 현행 법률로는 포괄하기 어려운 새로운 법적 문제가 발생하기 때문에[28] 게임법령 간의 유연한 제도적 운영을 위한 제도적 정비를 할 필요가 있다. 아울러 사실 게임에 대한 법적 분쟁이나 사례가 사회적으로 주목을 받고 있음에도 아직 관련사례를 정리해 놓은 자료나 판례, 연구 축적도 드문 상황이다. 향후 지속적으로 게임산업 진흥을 위한 법학적인 측면에서 제ぞ명 할 필요성이 있다. 게임개발, 게임유통, 게임이용 등 산업 전반에 걸쳐있는 부분을 전문적으로 연구할 필요가 있고, 게임산업의 발전단계에 따라 나타나는 법률적, 정책적 쟁점을 다뤄야 할 문제가 더욱 더 많아지고 있기 때문에 후속 논문이 이어지기를 기대한다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.62, 2012.
- [2] 김민규, “게임산업에 관한 법률의 제개정 경과와 의의,” 성신법학, 제6호, 2007.
- [3] 문화체육관광부, 게임산업중장기계획(2003~2007), 2003.
- [4] 김민규, “문화콘텐츠시장에 미치는 제도화의 영향에 대한 고찰-게임산업의 오픈마켓과 섯다운제를 중심으로-,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제2호, 2012.
- [5] 게임산업저널, 게임의 온라인화(네트워크화)확대에 따른 법·제도적 개선방향, p.7, 2004.
- [6] 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 대한민국게임백서, 2011.
- [7] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.54, 2012.
- [8] 한국콘텐츠진흥원, 해외아케이드게임관리제도 현황, 2010.
- [9] 文市發 [2009]4호 [공포날자]2009.2.4.
- [10] 문화부, 공안부, 「국가공상행정관리총국의 오락장소 관리강화에 관한 통지」, 文市發 [2009]4호 [공포날자]2009.2.4.
- [11] 북경시 문화국·북경시공안국·북경시공상행정관리국·국경시문화시장행정집법대대, ‘북경시 오락장소 관리를 한층 더 강화하는 문제에 관한 의견’, 2009.
- [12] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.56, 2012.
- [13] 박종일, 김동현, 허문행, “사행성 완화관점에서 아케이드게임의 전자카드제에 관한 연구,” 한국게임학회논문지, 제11권, 제6호, pp.185-186, 2011.
- [14] 박종일, 김동현, 허문행, “사행성 완화관점에서 아케이드게임의 전자카드제에 관한 연구,” 한국게임학회논문지, 제11권, 제6호, p.190, 2011.
- [15] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.56, 2012.
- [16] 한국콘텐츠진흥원, “해외 아케이드게임관리제도 현황,” 2010.
- [17] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.58, 2012.
- [18] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.59, 2012.
- [19] 문화관광부, 「아케이드게임산업발전 및 민간이양방안 마련을 위한 공청회」, 자료집, 2012.
- [20] 게임물등급위원회, 게임물등급분류연감, 2012.
- [21] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호,

p.60, 2012.

- [22] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.61, 2012.
- [23] 법제처 국가법령정보센터, 게임산업진흥에 관한 법률, 법률 제10879호, 2011.7.21. 일부개정.
- [24] 경향신문, ‘오락실 영업 밤10시 통일 “청소년 탈선시간만 권장하는 꼴”, 1996.8.26:동아일보, ‘전자 오락실 도박장 둔갑’, 1983.5.19: 동아일보, ‘전자 게임장 오락실인가, 도박장인가’, 1993.4.28.
- [25] 이은주, “아케이드게임산업 건전발전을 위한 육성방안,” 건전한 아케이드게임산업육성을 위한 정책간담회, 2009.
- [26] 박종일, 김동현, 허문행, “사행성 완화관점에서 아케이드게임의 전자카드제에 관한 연구,” 한국게임학회논문집, 제11권, 제6호, p.189, 2011.
- [27] 김민규, “아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제12권, 제4호, p.55, 2012.
- [28] 게임산업저널, 게임의 온라인화(네트워크화)확대에 따른 법·제도적 개선방향, p.17, 2004.

고 준 기(Zoon-Ki Ko)

정회원



- 1976년 ~ 1983년 : 군산교육대학/전주대학교 법정대학(법학사)
- 1985년 2월 : 한양대학교 대학원 (법학석사)
- 1991년 2월 : 한양대학교대학원 (법학박사)

▪ 현재 : 예원예술대학교 교수

<관심분야> : 노사관계법, 사회보장법, 민법

저 자 소 개

노 재 철(Jae-Chul Noh)

정회원



- 1989년 8월 : 부산대학교 사회학과(문학사)
- 2010년 2월 : 동아대학교 대학원 (법학박사)
- 현재 : 호서대학교 사회복지학과 교수

<관심분야> : 노동법, 사회보장법, 정당관계법