

법학평론 제5권 (2015. 02.), 314-336면

[논단]

게임산업 발전을 위한 게임산업법 개선방안

김 윤 명

소프트웨어정책연구소 선임연구원(법학박사)

digitallaw@naver.com

* 본고의 내용은 필자 개인의 견해를 밝힙니다.

I. 서론

게임산업진흥에 관한 법률(이하 ‘게임산업법’이라 한다.)의 목적규정을 보면, 게임산업법은 “게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다”(게임산업법 제1조). 이를 정리해보면 게임산업법의 첫 번째 목적은 게임산업의 기반 조성이고, 두 번째 목적은 게임산업의 진흥 및 게임문화의 확립이며, 궁극적인 목적은 경제의 발전과 문화적 삶의 질 향상에 있음을 알 수 있다. 결국 게임을 통해서 얻고자 하는 가치의 지향점이 경제발전과 문화적 삶의 질을 향상시키는 데 있는 것이다. 이러한 목적을 실현하기 위하여 게임산업법에서는 다양한 규정을 두고 있으며, 관련 부처는 그에 따른 정책을 펴면서 산업을 진흥시키고 때로는 게임문화를 확립하고자 하는 노력을 하게 된다.

정책목표를 담고 있는 목적규정은 추상성으로 인해, 실제 현장에서는 그 취지가 몰각되곤 한다. 게임산업법 자체와 관련하여 문제가 있을 뿐만 아니라 게임산업법 이외의 법에서도 게임에 대한 규제정책을 지속적으로 진행하고 있기 때문에 게임산업법의 목적이 그대로 실현되기는 어렵다. 물론 한 가지 고려해야 할 사항은 왜 정부가 집요하게 게임에 대한 규제정책을 펴고자 하는가이다. 정부의 규제정책은 게임산업법의 입법목적에 충분히 이해하지 못하는 것으로, 이러한 규제정책이 나오게 된 이유는 무엇인지 고민해볼 필요가 있다. 단순하게, 이해관계가 충돌하고, 게임중독이라는 의도된 프레임에 따른 어쩔 수 없는 정책부서의 역할을 이행한 것인지, 아니면 다른 의도를 가지고 정책을 수립하고 집행하는 것은 아닌지 하는 것이다.

음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률(이하 ‘음비게법’이라 한다.)의 한계가 드러나면서 게임산업법이 제정되었으나, 게임산업법의 시행과정에서 제대로 된 정책을 만들어내지 못한 한계가 있다. 그 원인은 여러 가지가 있겠지만, 궁극적으로 게임산업법 자체의 설계가 미흡하였기 때문이다. 따라서 향후 게임산업법은 초기 게임산업법 제정 시의 입법목적에 부합하는 방향으로 개정되어야 하며, 이를 위해 등급분류제도를 중심으로 몇 가지 개선방안을 제시한다.

Ⅱ. 게임산업법의 한계

1. 게임산업의 진흥의 한계

가. 음비게법의 한계

2006년 제정 게임산업법은 그동안 음비게법이 규제 위주의 법제였다는 판단 하에, 가급적 게임산업의 진흥에 초점을 두어 제정된 것이다. 이는 2건의 정부 및 의원 발의 게임산업법 제정안의 입법취지를 통해서 확인할 수 있다. 먼저, 정부 발의 게임물 및 게임산업에 관한 법률안의 입법취지는 “게임산업은 차세대 핵심문화산업으로서 부가가치가 높은 산업이므로 변화하고 있는 게임산업 환경에 적극적으로 대처하고 게임산업의 진흥을 위한 다양하고 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 기반을 조성하는 한편, 게임물이 음반, 비디오물과 함께 음비게법에 규정되어 있어 게임물만의 고유한 특성이 반영되지 못하고 게임이용문화가 제대로 정착되지 못하고 있으므로 게임물에 관한 법체계를 대폭적으로 개편하여 게임이용자의 권익향상과 건전한 게임문화를 확립하려는 것임”이라고 밝히고 있다. 아울러, 박형준 의원 발의 게임산업 진흥에 관한 법률안에 대한 심사보고서에서는 “현행 음비게법은 제1조 목적에서 ‘게임물 등의 질적 향상을 도모하고 관련 산업의 진흥을 촉진함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 높이고 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다’고 규정하고 있는 바와 같이 게임산업에 관한 기본법으로서 기능을 하는 것으로 되어 있으나, 동법은 등급분류, 영업의 신고, 수입·표시 및 광고의 제한, 등록취소 등 규제 위주로 구성되어 있어서, 게임산업의 발전을 위한 정책지원에 관한 규정이 미비하고, 게임산업이 음반이나 비디오물과 다른 특성이 있음에도 불구하고 동일한 규제방식을 취하고 있어서 게임산업의 특수성을 반영하지 못하고 있을 뿐만 아니라 게임산업의 고도성장을 저해할 수 있는 소지가 있으므로 게임산업 진흥을 위한 개별 법률이 따로 제정될 필요성이 게임산업개발원 등에서 제기되어 왔”다고 밝히고 있다.

결국, 두 개의 법률안은 음비게법의 규제적 특성으로 인하여 게임산업의 진흥을 도모하기 어려웠다는 문제의식을 공유하고 있는 것이다.

나. 게임산업법의 제정 및 시행

유감스럽게도 음비게임의 한계를 극복하고자 제정된 게임산업법은 사행성게임물 이슈에 매몰되어 제대로 된 역할을 해오지 못하였다. 2006~7년 사이 사회 문제가 된 ‘바다이야기’ 사건은 게임물에 대한 정책을 급격히 변화시켰다. 게임산업법상 사행성게임물에 대한 정의규정이 신설되었으며, 사행성게임물은 게임물의 범주에서 제외되었다. 실제 사행성게임물의 유통을 금지시키고자 하는 의도였다. ‘사행성게임물’ 정의규정을 신설한 목적은 사행성게임물의 시장유통을 막아 사행성게임물을 근절함과 동시에 게임산업을 진흥시켜 국민의 건전한 게임문화 형성을 조성하려는 데에 있는 것이므로, 이러한 게임산업법의 규정들과 그 입법취지 등에 비추어 볼 때 게임산업법에서의 게임물에는 ‘사행성게임물’에 해당하는 기기 및 장치가 포함되지 않는 것이 원칙이다.¹⁾ 이후 정부의 게임정책은 바다이야기 사건과 같은 반복적인 정책 오류를 범하지 않겠다는 의지가 반영되어 있다. 그 결과 규제정책이 진흥정책에 우선하면서, 게임산업의 경쟁력은 극도로 악화되고 있다.

2. 게임에 대한 평가 체계의 부재

가. 게임에 대한 평가 체계

게임에 대한 평가는 게임산업법 제정 시에는 비교적 합리적으로 이루어진 것으로 판단된다. 게임산업법 제정안의 입법취지를 살펴보면 정부가 그동안의 게임규제로 인하여 게임산업 성장에 한계가 있었다는 점을 인식하였고, 이러한 인식에 근거하여 게임산업 진흥정책을 적극적으로 펴겠다는 의도가 드러난다. 그러나 앞서 언급된 바다이야기 사건을 계기로 정부의 게임정책은 물론 일반인의 게임에 대한 평가는 ‘긍정’에서 ‘부정’으로 그 프레임 자체가 변질되었다.

이에 따라 게임이라는 산업구조, 게임에 관한 사회구조 및 인식구조 등에 대한 합리적인 커뮤니케이션이 사라지게 되었고, 찬반의 반복적 이해관계의 대립은 2분법적 의제로 설정되었다고 해도 과언이 아니다. 게다가 일관성이 부족한

1) 대판 2010. 1. 28, 2009도12650.

정부정책 등으로 인하여 게임 및 게임산업에 대한 의도적인 거리감이 형성되었다.

게임에 대한 부정적 평가는 바다이야기 사건에 따라 정부가 적극적으로 게임 진흥정책을 펼 수 없었던 사회적 환경에 따른 것이기도 하지만, 결론적으로 게임에 관한 다양한 이슈조정이 부재하였고 이러한 정책적 한계가 여러 원인 중 하나였을 것으로 추측된다.

나. 평가 체계의 불합리성

게임에 대한 평가 체계와 인식이 부재하였고 이에 따라 게임물 이용에 대한 프레임 설정이 불공정하게 이루어지면서, 이는 게임에 대한 부정적 프레임을 고착화시키는 한 가지 요인이 되었다.

게임물의 이용에 대하여 합리적인 의심과 비판은 가능하나, 그 정도가 의도성으로 인식될 수준에서 이루어졌다. 이해관계의 충돌에 대해 명확한 분석을 통한 정책이 진행되어야 함에도 불구하고, 게임에 대한 제대로 된 평가가 어느 부처에서도 이루어지지 않았다. 더욱이 문화부의 게임규제 정책에는 업계에 대한 이해도 없었고, 배려도 없었다는 것이 게임업계의 반응이다.

물론 평가 체계의 연장에는 정부의 문화정책에 대한 인식의 문제가 있다. 문화정책은 자율성을 기반으로 하여야 한다. 문화정책의 궁극적인 목표는 문화융성(文化隆盛)에 있으며, 이는 문화의 다양성을 확립할 수 있는 사회적인 합의를 도출시키는 것에 있기 때문이다. 의도적인 문화진흥도 문제가 될 수 있는데, 하물며 의도적인 규제는 문화의 자생력을 약화시킬 수 있다.

게임에 대한 규제는 게임 자체만의 규제로서 끝나는 것이 아니다. 게임을 이용하는 이용자의 문화적 다양성을 해하고, 게임산업에 대한 문화산업적 성장을 저해하며, 게임의 개발인력의 사회문화적 소외를 가져오게 된다. 게임개발에 대한 규제는 Software(이하 'SW' 라 한다.)개발인력의 직업선택의 자유를 침해할 수 있으며, 이는 SW산업과 인력에 대한 진출을 제한하게 된다. 결국 하나의 규제는 그 자체로 머물지 않고, 가치사슬(value chain)을 훼손하는 결과를 가져오게 된다. 이러한 사회적인 문제의 확산을 막기 위해 문화영향평가제도, 규제영향평가제도 가 시행 중에 있지만 현실과는 거리가 있다.

결국, 게임산업의 진흥과 규제 정합성의 충돌이 있었고, 정부정책에 대한 산

업계의 대응은 대외협력 조직을 통한 소극적 커뮤니케이션에 한정되어 있다는 점에서 정부정책 및 정책대응의 한계를 지적하지 않을 수 없다.

3. 또 하나의 정책적 한계

가. 사행성게임물의 원인

게임물을 규제하는 이유는 ① 청소년 보호 및 ② 사행성 문제의 사전적 차단에 있다. 이를 위해 게임산업법은 게임물관리위원회(이하 ‘위원회’라 한다.)라는 행정조직을 두고 있으며, 등급분류 및 사후관리 업무에 대한 권한을 부여하고 있다.²⁾

게임물의 사행성 또는 사행화는 그리 간단한 진단을 통해서 얻을 수 있는 개념으로 보기 어렵다. 왜냐하면 이는 사람의 성향과 성질에 관한 것이기 때문에 이를 사회적 진단의 기준으로 삼기 어렵고, 또한 확인할 수 있는 방법도 객관적으로 구현하기도 어렵기 때문이다. 결국 성질이나 성향을 통해서 사행성 여부를 판단할 수밖에 없으나, 일부의 성향이 전체를 아우를 경우 정책의 정당성을 확보하기 어렵다는 문제점도 예견된다.

이러한 한계를 극복하고자 게임산업법은 입법적으로 사행성 내지 사행화의 개념을 구체화하고자 시도하고 있다. 게임산업법상 사행성게임물이라 함은 “베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 한국마사회법에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 경륜·경정법에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 관광진흥법에서 규율하는 카지노와 이를

2) 게임산업법 제16조(게임물관리위원회) ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행성 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하고 불법 게임물의 유통을 방지하기 위하여 게임물관리위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 게임물의 등급분류에 관한 사항
2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항
3. 게임물의 사행성 확인에 관한 사항
4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항
5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항
6. 위원회규정의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
7. 제17조의2제2항의 규정에 따른 위원의 기피신청에 관한 사항
8. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제38조제7항의 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항

모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것”을 의미한다(게임산업법 제2조 제1의2호). 이러한 정의 규정을 통해서 확인할 수 있는 사행성게임물의 메커니즘은 사행행위 등 규제 및 처벌특례법(이하 ‘사행행위 특례법’이라 한다.)상 사행행위에서 가져온 것으로 볼 수 있다. 동법에서는 사행행위를 “여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위”로 정의하고 있다(사행행위 특례법 제2조 제1항 제1호). 결국 게임산업법은 사행성게임물에 대한 법적 정의를 둬으로써 게임물의 사행성을 차단하겠다는 의지를 명확하게 하고 있는 것이다.

나. 도박은 어떠한가?

문제는 이처럼 게임산업법에서 사행성을 규제하는 정책목표를 설정하고 있음에도 불구하고, 더욱이 형법상 도박죄는 처벌의 대상이 됨에도 불구하고 도박을 허용하는 것은 문제가 없을까? 사행성게임물은 게임산업법상 게임물이 아니지만, 실제 환금 자체가 되지 않는 구조라면 사행성게임물로 보기 어렵다. 또한, 사행성게임물이라고 하더라도, 최소한 프로토타입(prototype)에서는 합법적인 게임물이라는 점을 부인하기 어렵다. 이러한 이유 때문에 대법원도 사행성게임물에 대한 판단에 있어서 “게임산업법의 적용대상이 되는 게임물에서 제외되는 ‘사행성게임물’이라 함은 게임의 진행이 게임산업법 제2조 제1의2호에서 제한적으로 열거한 내용 또는 방법에 의하여 이루어져야 할 뿐만 아니라, 게임의 결과에 따라 게임기기 또는 장치에 설치된 지급장치를 통하여 게임이용자에게 직접 금전이나 경품 등의 재산상 이익을 제공하거나 손실을 입도록 만들어진 게임기기 또는 장치를 의미하는 것이고, 게임제공업자가 게임이용자에게 게임결과에 따라 시상하거나 경품을 제공하는 등 간접적인 방법에 의하여 재산상 이익이나 손실이 주어지는 경우에는 비록 게임내용이나 방법이 게임산업법 제2조 제1호의2에서 열거하고 있는 것이라고 하더라도 사행행위 특례법에서의 사행성 유기기구에 해당함은 별론으로 하고 이를 ‘사행성게임물’이라고 할 수는 없다”³⁾고 판시하고 있다. 즉, 대법원은 사행성게임물의 판단에 있어서 직접적인 환전을 엄격하게 요

3) 대판 2010. 1. 28, 2009도11666.

건으로 하고 있음을 알 수 있다.

게임은 오락을 목적으로 하는 영상물이라는 점에서 그 의의를 찾을 수 있으며, 사행성게임물은 일정한 조건을 갖추는 경우에는 게임물의 범주에 포함되지 않는 구조를 취한다. 다만, 게임물을 이용하여 도박행위를 할 경우에는 이는 도박죄로 처벌되는 구조를 갖게 된다. 즉, 사행성 요소가 있거나 베팅이나 배당이 있다고 하더라도, 재물 등의 득실이 없는 경우라면 도박으로 볼 수 없다. 또한 베팅이나 배당 또는 재물 등의 득실이 있었다고 하더라도, 일시적 오락의 경우라면 경제관념을 희석시키는 것으로 보기 어렵기 때문에 도박죄로 보지 않는다는 것이 대법원의 확립된 원칙이기도 하다.⁴⁾

다. 아케이드게임물의 차별적 대우

사행성게임물의 원조는 아케이드게임물이라는 점은 부인하기 어렵다. 바다 이야기 내지 황금성 등 합법적으로 등급분류 받은 게임물을 임의로 개·변조하여 시장에 유통시킴으로써 문제가 되었다. 즉, 아케이드게임물을 변조하여, 재산상의 득실이 발생할 수 있도록 구조를 변경하고 이를 게임기기를 통해서 환전 등이 가능한 구조로 만들었기 때문에 게임산업법 위반이 된 것이다.

아케이드게임물을 임의로 변경함으로써 사행성게임물화 시킨 것이 게임정책을 변경시킨 큰 사회적 문제였던 것이다. 따라서 정부는 비아케이드게임물보다는 아케이드게임물에 대해 더욱 세밀하게 제작·유통망을 확인하였고 이에 따라 아케이드게임물이 상대적으로 규제를 더욱 받게 된 것임을 부인하기 어렵다. 결국 일순간의 욕심이 특정 산업 자체의 몰락을 가져온 것이다. 따라서 온가족이 즐길 수 있는 엔터테인먼트산업으로서의 아케이드게임산업은 해체되었고, 온라인게임을 중심으로 1인 또는 비가족형 게임물이 일반화된 것으로 볼 수 있다.

4. 등급분류의 실무적 한계

가. 등급분류의 경직성 vs 일관성

4) 대판 1983. 3. 22, 82도2151; 대판 2004. 4. 9, 2003도6351.

등급분류제도는 게임이 게임산업법상 규정한 이용자의 연령에 맞게 제작되었는지를 확인하는 제도 정도로 이해되고 있다. 사전에 등급을 확인하도록 함으로써 부적절하게 제공하는 사업자를 제재하고, 이를 통하여 이용자에게 적합한 게임물을 제공하도록 하는 것을 목적으로 한다. 게임물 등급분류제도의 취지는 이용자의 선택성을 높이고 내용에 있어서 연령대별로 청소년 보호를 위한 게임물에 대한 통제를 하도록 하는 데 있다.⁵⁾ 이러한 과정을 통해서 등급분류제도는 “게임산업 및 청소년 보호”의 원칙을 지켜나가는 것이다.⁶⁾ 그러나 등급분류제도가 사전적으로 엄격하게 운용됨으로 인해, 검열 논란이 잔존하고 있는 것이 사실이다.⁷⁾

등급분류는 실제 등급위원들에 의해서 진행된다. 사전에 위원회 연구원(구 전문위원)에 의해서 분석된 보고서를 바탕으로 위원회에서 다수결로 연령등급을 결정하게 된다. 이러한 결정은 각자의 주관과 가치관을 토대로 내려지기 때문에 항상 일관된 결정이 이루어지기 어렵다. 즉, A라는 게임의 내용정보 중에 사행성, 음란성 등이 포함되었다는 가정을 할 때, 甲이라는 등급위원과 乙이라는 등급위원이 바라는 관점이나 수준이나 가치에 따라 사행성, 음란성이 문제가 될 수 있다거나 또는 반대의 의견이 제시될 수 있기 때문이다. 결국 게임개발자의 입장에서 A라는 게임물에 대해 청소년이용불가 결정이 내려질 수도 있으며, 청소년이용가 결정이 내려질 수도 있게 된다. 이는 게임사업을 영위하고자 하는 사업자의 법적안정성을 해할 수 있다는 우려가 제기되는 원인이기도 하다.

결국 등급분류는 시스템으로 이루어지지만, 이는 형식적인 수단으로서 시스템을 갖추고 있다는 의미이지 실제 게임물을 분석하고 판단하는 절차에서의 시스템이 아니기 때문에 일관된 결정을 내릴 수 없다는 한계를 갖는다.

5) “등급분류는 해당 콘텐츠의 정보제공과 청소년 보호라는 두가지 목적을 가지고 있는데, 정보제공은 연령별 이용자층의 경계를 제시하고, 이용자가 이를 근거로 스스로 선택할 수 있게 하는 것이다. [...] 이는 결과적으로 청소년층과 성인층의 구분을 필연적으로 가져오게 되어 결국 청소년 보호의 장치가 된다”고 한다[김민규, “등급분류 대상으로서 오픈마켓 게임물의 범주와 정의”, 2010 오픈마켓 게임물 등급분류 개선방안 세미나 자료집(2010), 5면].

6) 김윤명, “게임물 등급분류제도의 문제점 및 개선방안”, 디지털재산법연구 제9권(2010), 154면.

7) 이처럼 “한국 사회에서 심의제도나 심의정책은 표현을 둘러싼 맥락적 접근보다는 단편적이고 형식적 규제를, 의논과 대화보다는 주관적이고 일방적 판단을 선택했던 경우가 많았다는 측면에서 검열의 잔재를 완전히 청산하지 못한 상황”이라고 지적한다[이연정 외, “영상물 등급분류의 법적·제도적 개선방안 연구”, 문화관광부(2007), 10면].

나. 게임등급분류규정에 대한 평가

물론 등급분류의 평가기준은 위원회에서 제시하고 있다. 게임산업법에 근거하여 제정된 등급분류 기준은 등급에 따른 기준을 제시하고 있다는 점에서 그 의의가 있다. 그러나 세밀하게 보면, 과연 이러한 기준이 게임물 하나하나를 판단하는 기준에 적합하게 작용할 수 있을 것인지에 대해서는 자신 있게 말하기 어렵다. 예를 들면, 등급분류 규정 제11조의 폭력성 기준은 다음과 같다.

제11조(폭력성 기준) 게임물의 폭력성에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 폭력적인 요소가 거의 없는 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 묘사하지 않는 경우
 - 나. 무기류의 표현이 없거나 극히 단순하게 표현된 경우
 - 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 없는 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서 대결의 결과에 따른 손실이 없는 경우
2. 12세이용가: 폭력적인 요소가 있더라도 폭력성의 표현이 경미한 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 거의 없는 경우
 - 나. 무기류의 표현이 단순하게 표현된 경우
 - 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 경미한 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있으나 과도하지 않는 경우
3. 15세이용가: 폭력성이 사실적으로 묘사되어 있으나 사회질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미한 경우
 - 나. 무기류의 표현이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우

다. 선혈이 사실적으로 묘사되어 있으나 과다하지 않는 경우

라. 신체훼손에 대한 묘사가 경미한 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 과다하지 않은 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우

4. 청소년이용불가: 폭력성의 표현이 사실적이며 청소년 이용에 적합하지 않는 경우

가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도한 경우

나. 무기류 표현에 제한이 없는 경우

다. 선혈이 사실적으로 묘사된 경우

라. 신체훼손을 사실적으로 묘사한 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 있는 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 존재하는 경우

세부적인 규정 하나하나를 검토해보더라도, 각각의 등급에 맞는 연령구분이 가능할 수 있을까라는 의문이 든다. 예를 들면, ‘다’목의 선혈의 묘사가 없는 경우는 전체이용가 또는 12세 이용가 등급이나, 사실적이지만 과다하지 않는 경우나 과다한 경우라면 15세 이용가 등급이나 청소년이용불가 등급을 받게 된다. 이러한 기준 자체가 열거적인 기준으로 볼 수 있을지 아니면 예시적 규정으로 볼 것인지는 논외로 하더라도, 실제 각각의 연령에 맞게 판단할 수 있는 객관적인 기준인지는 판단하기가 쉽지 않다.

다. 게임등급분류규정의 준수 여부

위의 등급분류규정은 분류기준을 제시한 것이지만, 실제 동일하거나 유사한 게임물은 동일한 등급결과가 나와야한다. 이는 불가능한 주장일 수도 있으나 위 원회는 등급분류규정에서 이러한 원칙을 천명하고 있다. 즉, 등급분류규정 제6조는 등급분류 원칙에 관한 기준이며, 게임물을 등급분류함에 있어 다음 각 호와 같은 원칙을 준수하여야 한다.

제6조(등급분류 원칙)

1. 콘텐츠 중심성: 콘텐츠 이외의 부분에 대해서는 등급분류의 대상으로 삼지 않는다.
2. 맥락성: 전체적인 게임물의 맥락, 상황을 보고 등급을 정한다.
3. 보편성: 사회적 통념에 부합하는 등급을 정한다.
4. 국제적 통용성: 범세계적인 일반성을 갖는 등급을 정한다.
5. 일관성: 동일 게임물은 등급분류 시기나 주체가 달라지더라도 동일한 등급을 갖도록 한다.

무엇보다도, 주의 깊게 볼 원칙은 콘텐츠 중심성, 맥락성 그리고 일관성이다. ① 먼저, 등급분류 원칙에 따르면 콘텐츠를 중심으로 게임물의 등급을 매겨야 하지만, 실제 위원회의 등급분류 과정에서는 게임물의 운영방식, 비즈니스 모델 등을 등급분류 대상의 요인으로 본다. 이는 명백하게 게임산업법이 규정한 등급분류 원칙을 위반한 것이다. ② 또한, 등급분류 원칙에 따르면 게임물 전체의 맥락성을 봐야하는데, 등급분류 기준에서는 실제 게임물에 구현된 선정성, 음란성, 사행성 등의 요소별로 하나하나 분리하여 보고 있다. 이러한 분리관찰은 게임물이 갖는 원래의 의도를 훼손할 수 있으며, 스스로 규정하고 있는 맥락성을 따르지 않는 결과를 가져오게 된다. ③ 마지막으로, 이미 등급위원의 주관적 가치에 따른 등급결정이 이루어질 수밖에 없는 구조 하에서 일관성을 따르라는 것은 스스로 지키지 못할 원칙을 규정하는 것과 같다. 물론 결과론적으로 서로 다른 결정이 나오더라도 문제가 되지 아니한다. 왜냐하면 등급위원의 등급결정행위도 헌법상 양심의 자유에 따른 것이라고 주장할 경우 이를 문제삼는 것은 쉬운 일이 아니기 때문이다.

결국, 개발자는 등급위원 개개인에게 문제제기를 할 수 없고 대신 위원회에 이의신청을 제기함으로써 재등급분류 절차를 따를 수밖에 없다. 그러나 처음 등급분류 과정에서 15세 이용가 결정이 내려졌지만 이후 청소년이용가 결정 또는 12세 이용가 결정이 내려질 경우, 결국 위원회가 스스로 객관성을 담보하지 못한다는 모순에 빠질 수 있기 때문에 이의신청이 개발자의 구제라는 목적과 다르게 형식적인 절차로서만 그 역할을 하게 된다는 문제가 있다.

Ⅲ. 게임산업법의 개선 방안

1. 전면 개정에 따른 체계 개선

가. 온라인 환경에 맞도록 규정 정비

현행 게임산업법은 음비게임에서 게임물에 관한 규정을 발췌하여 개별 법률로 제정한 것이다. 물론 제정 과정에서 음비게임의 체계를 가져올 수밖에 없었기 때문에 온라인게임과 관련되어서는 한계를 가질 수밖에 없었다. 대표적으로 게임배급업, 게임제공업 등은 온라인게임이 아닌 영화의 배급이나 아케이드게임물을 염두에 둔 규정이었기 때문에 실제 온라인게임의 경우에 적용하기에는 무리가 있다. 따라서 명확하게 온라인게임제공업에 대한 정의를 두고, 온라인게임의 특성에 맞는 규정을 정비함으로써 모바일 및 온라인게임 환경을 고려한 게임정책이 가능하도록 해야 한다.⁸⁾

음비게임도 아케이드 게임물을 중심으로 구성되었기 때문에 이를 극복하고자 하는 의도가 게임산업법에 담겨있었다. 그러나 앞서 살펴본 바와 같이, 온라인게임의 특성이 반영되지 못하였다는 한계를 갖는다. 아케이드게임물과 비아케이드게임물에 대한 독립된 체계를 통해서 명확하게 규정해야 한다.

나. 사행성게임물 관련 규정의 이관 내지 특별법화

사행성게임물은 게임산업법상 게임물에서 제외하고 있음에도 게임산업법 체계 전반적으로 사행성게임물과 관련된 규정이 쉽지 않게 보인다. 사행성게임물은 게임물이 아니라고 정의하면서도 게임산업법에서는 게임물과 동일한 위치에서 다루고 있다는 점에서 수범자인 시민들에게 오히려 혼돈을 주고 있다. 또한, 내용에 관하여서도 대법원은 일정한 경우 사행성게임물도 규제 대상이 된다고 하거나 또는 아니라고 하는 경우도 있다. 이는 입법목적에 따른 의도이겠지만, 이 또한 수범자의 입장에서는 합리적으로 인식되기에는 의식의 한계를 갖는다.

따라서 사행성게임물은 게임산업법에서 게임물이 아니라고 명백하게 규정하

8) 이상정·김윤명 편, 주해 게임산업진흥에 관한 법률, 세창출판사, 2014, 33-34면 참조.

고 있는 이상, 별도의 법률에서 사행성게임물에 관해 규율할 필요가 있다. 사행행위 특례법에 규정하거나 아니면 별도의 독립법제도 가능하다. 다만, 게임산업법이 나 독립법제에서 상호관계에 관해 규정함으로써 정합성을 유지할 수 있을 것이다.

2. 등급분류 제도의 개선

가. 플랫폼별 구분의 한계 및 글로벌 정책과의 괴리

현행 등급분류는 위원회의 사전강제주의를 채택하고 있다. 이는 엄밀히 말하면 국가에 의한 강제주의를 따름을 의미한다. 따라서 게임산업법상 일부 예외를 제외하고는 모든 게임물에 대해서는 사전에 등급분류를 받아야 한다. 문제가 되는 것은 오픈마켓, 인디게임, 교육용게임 등의 경우이다. 이러한 유형은 사전에 등급분류가 어렵거나 해외 플랫폼이 운영되고 있어서 사실상 강제하기 어렵기도 하다. 대표적으로 밸브(Valve)사가 제공하는 스팀(Steam) 서비스는 게임유통 플랫폼이기 때문에 등급분류를 위원회에서 강제하기는 사실상 불가능하다. 해당 서비스는 영문 서비스를 제공하기 때문에 논란은 있으나, 국내 서비스에 대한 의도성을 찾기는 쉽지 않다. 물론 한글화 서비스는 무조건 한국인을 대상으로 하는가라는 의문에 대해 명확히 대응하기도 쉽지 않다. 한국인을 위한 것일 수도 있지만, 서비스 차원에서 진행하는 것일 수도 있기 때문이다. 이는 게임사업자의 해외 전략의 일환일 수도 있다. 따라서 이러한 경우에는 상호주의 원칙에 입각해서 규제를 시행하는 것이 바람직하다. 즉 상대방 국가가 우리나라 게임물의 해외 서비스를 위해 등급분류를 요구하는 경우에는 우리나라의 등급분류 체계를 따르도록 하는 것이다. 반면, 등급분류를 요구하지 않을 경우에는 등급분류를 따르지 않도록 유예하는 것이다. 그러나 이러한 경우에는 국가별 등급분류의 강제성 여부가 다르기 때문에 전체적인 등급분류 정책의 정합성이 떨어지는 문제가 발생하게 된다.

결국 등급분류를 받지 않고서도 서비스를 하는 해외사업자에게 등급분류를 강제하는 것이 아닌 아예 등급분류 자체를 해외의 경우와 마찬가지로 자율적으로 시행토록 하는 것이 합리적인 정책이라고 판단된다.

나. 자율등급분류제도의 전면적 시행

해외에서는 게임물의 자율등급분류제도가 상당히 이루어지고 있다. EU의 PEGI, 미국의 ESRB, 캐나다의 ESRB Canada 등을 들 수 있다. 물론 독일에서는 USK에서 우리와 같이 사전 등급분류제도를 채택하고 있지만, 개별 사업자는 USK 내지 PEGI 시스템을 선택할 수 있도록 하고 있으며, 양제도의 정합성을 맞추고 있기 때문에 연령의 불일치 문제는 발생하지 않는다.⁹⁾

우리나라에서도 자율등급분류제도의 도입에 대한 논의가 활발하게 이루어진 바 있다. 게임산업법 제정 시에도 자율등급분류기구에 대한 논의가 있었다. 또한, 2005년 정부의 게임산업법 제정안에서는 자율등급분류기구를 염두에 두어 ‘등급분류기관지정제’를 두기도 하였다.¹⁰⁾

자율등급분류는 예기치 않게 모바일게임물에서 시발되었다. 2009년 아이폰이 국내 출시되면서 모바일게임물의 제작이 급증하며 등급분류제도의 한계가 지적되기 시작한 것이다. 이러한 한계에 직면하자 모바일게임물에 한하여, 사전등

9) 자세한 내용은 박태순 외, “세계 게임 심의제도의 추세 및 함의”, KOCCA FOCUS 통권 제 11호, 한국콘텐츠진흥원(2009) 참조.

10) 정부발의 게임물 및 게임산업에 관한 법률안 제17조(등급분류기관의 지정 등) ① 등급분류기관은 다음 각호의 요건을 모두 갖춘 자중에서 제18조의 규정에 의한 등급분류기관지정심의위원회의 심의를 거쳐 문화관광부장관이 지정한다.

1. 게임물과 관련된 업무를 하기 위하여 설립된 비영리법인 또는 단체로서 게임물의 등급분류나 심의에 관한 업무 또는 문화콘텐츠 내용정보제공에 관한 업무를 1년 이상 수행한 경험이 있을 것
2. 대통령령이 정하는 기준의 시설·장비 및 인력을 갖추어 것
3. 등급분류업무를 객관적이고 공정하게 수행하기 위하여 대통령령이 정한 기준에 따른 등급심사처리기준과 등급심사운영체제를 갖추어 것

② 제1항의 규정에 의한 등급분류기관의 지정기간은 3년으로 한다.

③ 문화관광부장관은 등급분류기관의 지정기간이 만료되는 날의 30일전까지 등급분류기관의 재지정 여부를 등급분류기관지정심의위원회의 심의를 거쳐 결정하여야 한다.

④ 문화관광부장관은 다음 각호의 어느 하나의 사유에 해당하는 경우에는 등급분류기관지정심의위원회의 심의를 거쳐 등급분류기관에 대하여 시정명령을 하거나 등급분류기관의 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 허위 또는 부정한 방법으로 등급분류기관의 지정을 받은 경우
2. 제1항의 지정요건을 충족하지 못하게 된 경우
3. 제1항제3호의 규정에 의한 기준 또는 운영체제를 위반하여 등급분류업무를 수행한 경우
4. 그 밖에 등급분류업무를 불공정하게 수행하거나 수행할 우려가 있는 경우로서 대통령령이 정하는 경우

급분류의 예외를 인정하는 법률을 제정하기에 이르렀다. 그 결과 모바일게임물은 위원회의 등급분류 대신 오픈마켓을 통한 자율등급분류에 따라 유통되고 있다. 다만 청소년이용불가게임물 및 아케이드게임물에 대해서는 예외로 하고 있다.

이와 더불어, 모바일게임물과 아케이드게임물을 제외한 게임물에 대해서는 위원회가 아닌 민간기구에서 등급분류를 진행하고 있다. 따라서 실제 위원회에서 등급분류를 하고 있는 게임물은 청소년이용불가게임물에 한정되고 있다. 아케이드게임물에 대해서도 민간기구의 등급분류를 할 수 있으나, 적합한 민간기구가 없어 위원회에서 진행하고 있다.

정부정책 방향은 민간기구에서의 등급분류가 제도적으로 문제가 없을 경우에는 자율등급분류 형태로 제도화할 것으로 예상된다. 그러나 일부에서는 이에 대한 우려가 제기될 수 있다. 특히 민간기구의 객관성에 대한 문제 제기가 클 것으로 보이나, 자율규제는 오히려 자유롭게 등급분류를 하도록 하자는 것이 아닌 합리적인 수준에서의 규제를 하겠다는 것이기 때문에 더욱 엄격한 기준이 도입될 수 있다는 점에서 자율규제 내지 자율등급분류제도가 악용될 소지는 거의 없다고 해도 무방하다.

만약 전면적인 자율등급분류제도의 선례가 없다는 주장이 있다면, 이미 모바일게임물에 대해서는 민간에서 자율적으로 시행 중에 있기 때문에 이를 기본적인 레퍼런스로 활용할 수 있다. 따라서 전면적인 자율등급분류제도에 대해서는 시기상조라기보다는 입법논의를 진행할 시점에 있다고 해도 과언이 아니다. 오히려 시기상조론을 주장하여 입법시기를 미룬다면, 게임산업의 위상이 하락할 것이고, 경쟁력에 있어서 중국이 앞서게 될 것이다.¹¹⁾ 따라서 입법을 뒤로 미루는 것보다는 일정 기간 유예기간을 두는 방식으로 입법절차를 진행하는 것이 바람직하다.

11) 2014년 현재 이미 중국의 게임사는 국내의 글로벌 게임 퍼블리싱 권리를 상당 부분 확보하고 있으며, 중국 게임물의 경쟁력도 높아지고 있다. 이는 규제정책이 국내사업자에게 적용되면서 나타나는 규제정책의 폐해를 정확하게 설명하는 현상이다.

3. 제22조 등급거부 규정의 개정

가. 등급거부제도의 취지

등급거부제도는 일정한 경우에 있어서 등급분류 신청된 게임물에 대해 등급 결정을 하지 않겠다는 것이다. 게임산업법에서는 사행행위 특례법, 형법 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있도록 하였다.

명백하게 게임 이외의 법률에 의하여 문제가 될 경우에는 해당 법률의 입법 취지에 부합하게 게임물도 운영하겠다는 취지로 이해된다. 일정한 경우 합리성을 결여한 결정이 나올 수 있다는 점이 문제라고 지적되고 있다. 그러나 이러한 지적에도 불구하고, 2013년 개정 게임산업법에서는 등급거부의 근거를 더욱 확장하였다. 즉, 위원회는 게임산업법을 위반하는 모든 사유에 대해 등급거부를 하겠다는 것으로 해석된다.

나. 2013년 개정의 취지

2013년 개정 게임산업법 제22조 제2항은 “위원회는 사행행위 특례법, 형법 등 다른 법률의 규정 또는 이 법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다”고 규정하고 있다. 여기에서 주의할 것은 ‘이 법에 의하여’라는 문구이다. 이것의 의미는 게임산업법에 의하여 규제 또는 처벌의 대상이 되는 경우에는 등급분류를 거부하겠다는 것으로 등급분류제도를 남용하는 대표적인 모습이다.¹²⁾

12) “게임법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대해서도 등급분류를 거부할 수 있게 되었다. 이로 인해 게임법 위반행위에 대해서는 일단 등급분류 거부가 가능하기 때문에 사전검열에 해당될 여지가 더 커지게 된 셈”이라고 주장한다[문기탁, “게임법상 등급분류거부제도의 위헌성에 대한 연구”, 한국컴퓨터게임학회 논문지 제26권 제3호(2013), 222면].

만약 게임사업자가 내용수정신고를 해태하거나, 의도하지 않게 서비스에 문제를 일으킬 경우에도 등급거부를 할 수 있게 된다.¹³⁾ 이렇게 운영될 경우, 법이 기본적으로 가져야할 예측가능성을 담보하지도 못할뿐더러, 법적 안정성도 가져다주지 못한다. 위원회가 해당 규정을 남용할 경우 해당 게임사의 서비스에 중대한 영향을 줄 수 있을 것이다.

다. 문제점 및 개선 방안

사업자의 법적 안정성을 담보할 수 있어야 함에도 불구하고, 게임산업법 제 22조 규정은 위원회가 사전에 해당 게임물의 등급분류는 물론 사후관리를 포함하여, 영업에 대한 관리를 하게 된다. 이처럼 “영업질서규제 등 게임법상의 모든 규제를 등급거부사유로 편입한다면 등급분류거부제도는 헌법재판소가 금지하는 검열제도로 해석될 위험이 더 커질 것으로 예상된다. 영업질서규제는 행정기관, 즉 정부에 의한 행정규제이기 때문에 실질적으로 준행정기관인 게임위의 사전심의에 의한 등급분류거부가 영업질서규제를 근거로 이루어진다면 게임위의 등급분류거부 자체가 위헌일 개연성이 더욱 높아지는 것이다. 즉 게임산업법 개정으로 인하여, 영업질서규제 등과 같은 게임 외적인 사항까지도 게임산업법 위반 사항이라는 이유로 위원회(구 게임물등급위원회)에서 판단하여 등급을 거부할 수 있게 된다면, 사전검열에 해당될 개연성이 높다”¹⁴⁾고 한다. 따라서 이러한 논란을 제한하기 위해서라도 ‘이 법에 의하여’라는 문구의 삭제가 필요하다.

4. 청소년보호법 등 타법과의 관계 설정

가. 문제 제기

자율등급분류제도를 도입할 경우 청소년보호법의 적용에 관한 사항이 문제될 것으로 예상된다. 청소년보호법은 “청소년보호위원회는 매체물이 청소년에게

13) “이는 사실상 관련법상의 모든 위법 사유가 등급분류 거부 대상에 해당할 수 있다는 의미로도 해석이 가능하므로 과도한 규제라는 문제 제기의 가능성을 배제할 수 없을 뿐만 아니라 거부 여부의 판단은 결국 위원회의 재량에 맡겨진 것이므로 자칫 위원회의 권한 남용 내지는 등급분류 거부 제도의 오용의 우려도 없지 않을 것”이라는 지적은 타당하다[이상정·김윤명 편(주 8), 323-324면].

14) 문기탁(주 12) 223면.

유해한지를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물을 청소년유해매체물로 결정하여야 한다. 다만, 다른 법령에 따라 해당 매체물의 윤리성·건전성을 심의할 수 있는 기관(이하 ‘각 심의기관’이라 한다.)이 있는 경우에는 예외로 한다.”(청소년보호법 제7조 제1항)고 규정하고 있으며, 또한 청소년보호위원회는 매체물이 청소년에게 유해한지를 각 심의기관에서 심의하지 아니하는 경우 청소년 보호를 위하여 필요하다고 인정할 때에는 심의를 하도록 요청할 수 있도록 규정하고 있다(청소년보호법 제7조 제2항). 따라서 게임산업법에서 자율등급분류제도를 도입한다고 하더라도, 청소년보호법이 자율등급분류제도의 취지를 훼손할 수 있다. 대표적인 예를 들면, 음반의 경우에는 음악산업진흥에 관한 법률(이하 ‘음악법’이라 한다.)이 제정되기 전에는 영상물등급위원회에서 등급분류를 받았으나, 음악법이 제정되면서 자율적인 등급분류를 하도록 하고 별도의 등급분류 규정을 두지 않게 되었다. 그러자 청소년보호위원회는 청소년보호법에 근거하여 음반에 대한 등급분류를 강제하게 되었다. 이는 문화체육관광부가 추진했던 자율등급분류에 대한 철학이 부처이기주의에 따라 훼손된 대표적인 사례이다.¹⁵⁾

나. 개선 방안

청소년보호법, 4대중독법¹⁶⁾ 등 게임산업법과 충돌되거나 이해관계가 걸린 법령에 대해서는 사전 협의토록 하여야 한다. 물론 청소년보호법이 추구하는 기본적인 취지가 유해매체물의 유통제한이라는 점은 이해될 것이나, 게임물 하나 하나가 갖는 맥락성이나 콘텐츠에 대한 이해가 전혀 없기 때문에 위원회의 시스템과 비교할 수 없는 규제시스템으로 작용할 것으로 예측된다.

따라서 이러한 문제를 사전에 차단하기 위해서는 자율등급분류기구에서 청소년이용불가게임물의 등급분류가 가능토록 하며, 아울러 게임물의 유해성을 심의할 수 있도록 게임산업법에 구체화하는 입법이 필요하다. 그렇게 되면 청소년보호법 제7조의 단서에 따라 청소년보호위원회가 개입하기는 어려울 것이기 때문이다.

15) 김윤명, “스마트플랫폼화에 따른 게임물 자율등급분류제도의 도입 방안”, 가천법학 제6권 제1호(2013), 336면.

16) 신의진 의원 대표발의, 중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안, 의안번호 1904725, 발의 일자 2013. 4. 30.

앞서 살펴본 바와 같이, 게임과 관련성이 크지 않음에도 게임규제를 도입하고 있는 법률이 적지 않다. 임의적인 진흥도 문제가 될 수 있지만, 규제를 다른 법률에서 시행하는 것은 해당 산업은 물론 그로 인하여 생성되는 문화적인 소산까지도 규제되는 문제가 있다. 따라서 게임산업법에 영향을 주는 입법이 이루어질 경우에는 게임산업법과의 정합성을 검토하도록 하며, 문화기본법상 문화영향평가¹⁷⁾가 반드시 이루어지도록 해야 한다.

IV. 결론

게임산업에 대한 규제는 게임이 갖는 SW적 특성 때문에 SW 내지 SW산업 규제가 되고, 결국 문화 규제가 될 수 있다. 이제까지 우리나라에서는 문화·오락이라는 게임산업이 갖는 특성을 게임정책에 잘 반영하지 못하였다. 국내 게임정책은 중독이나 사행성 이슈에서 자유로울 수 없었기 때문에 규제위주의 정책으로 점철되었다. 운영상의 문제에서도 등급분류와 검열이슈가 작지 않으며, 내용수정신고제도가 오히려 남용되는 사례도 발생하고 있다. 이와 같은 문제를 극복하기 위한 체계개선 방안으로는 온라인 게임환경에 따른 규정정비 및 아케이드 게임물, 사행성게임물에 관한 규정의 정비가 요구된다. 아울러 등급분류제도가 국가에 의한 강제로 이어질 경우, 경쟁력이 약화될 수밖에 없다고 본다. 자율등급분류의 도입과 더불어 청소년보호법 등과의 관계를 명확히 해야함을 지적하였다. 또한 2013년 개정된 게임산업법 제22조의 ‘이 법에 의한’이라는 문구에 따라 사업자의 예측가능성 및 법적 안정성이 위협받을 수 있기 때문에 이 문구는 삭제될 필요가 있다.

게임은 우리나라에서 가장 성공한 소프트웨어이다. 게임이라는 소프트웨어 산업을 규제하는 것은 지식정보사회의 큰 중심을 스스로 훼손하는 것과 다름이 없다. 따라서 게임산업법은 물론 게임에 대한 규제정책을 담고 있는 다양한 법률의 정비가 필요하며, 이는 산업정책적 측면에서 일관되게 이루어져야 할 것이다.

17) 이에 대해서는 김윤명, “문화산업 진흥을 위한 법체계 연구”, 정보법학 제18권 제2호(2014), 148면 이하 참조.

다만, 게임의 부정적 요소에 대해서는 깊고 다양한 연구를 통해서 개선방안을 찾아야한다. 게임은 산업이자 문화이기 때문이다. 이처럼 특정 분야의 규제에 따라 시민들이 누려야 할 문화다양성¹⁸⁾이 훼손되지 않도록 하여 궁극적으로는 헌법 가치로서 문화국가원리가 굳건하게 유지되도록 노력하여야 할 것이다.

18) 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률 제2조 제1호의 “문화다양성”이란 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고 집단과 사회 내에 전하여지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다.

참고문헌

단행본

이상정·김윤명 편, 주해 게임산업진흥에 관한 법률, 세창출판사, 2014.

논문

김윤명, “게임물 등급분류제도의 문제점 및 개선방안”, 디지털재산법연구 제9권 (2010).

——, “문화산업 진흥을 위한 법체계 연구”, 정보법학 제18권 제2호(2014).

——, “스마트플랫폼화에 따른 게임물 자율등급분류제도의 도입 방안”, 가천법학 제6권 제1호(2013).

문기탁, “게임법상 등급분류거부제도의 위헌성에 대한 연구”, 한국컴퓨터게임학회 논문지 제26권 제3호(2013).

박태순 외, “세계 게임 심의제도의 추세 및 함의”, KOCCA FOCUS 통권 제11호, 한국콘텐츠진흥원(2009).

기타문헌

김민규, “등급분류 대상으로서 오픈마켓 게임물의 범주와 정의”, 2010 오픈마켓 게임물 등급분류 개선방안 세미나 자료집(2010).

이연정 외, “영상물 등급분류의 법적·제도적 개선방안 연구”, 문화관광부(2007).

국문초록

2006년 음악, 비디오 및 게임을 동시에 규율하던 음비계법과 달리, 게임만을 독자적으로 규율하는 게임산업법이 제정되었다. 제정법이 갖는 의미는 게임산업에 대한 일관된 진흥정책을 이끌겠다는 것으로 이해된다. 그렇지만 바다이야기 등 사행성게임물이 사회문제가 되면서, 게임정책은 진흥이 아닌 규제로 바뀌게 된다. 그 결과 게임산업법은 사행성게임물 확인, 내용수정, 셧다운(shut-down), 등급 거부 등 지속적인 규제 법제로서 역할을 하게 되었다. 문제는 규제가 게임산업을 포함하여, 시민의 문화적 다양성까지 훼손할 수 있다는 점이다. 이런 문제의 해결을 위해서 등급분류 제도를 중심으로 제도개선의 필요성을 지적하였다.

주요어: 게임산업법, 등급분류, 자율등급분류, 게임정책, 게임규제, 문화다양성

Keywords: Game Industry Act, Game Rating System, Self-Rating System, Game Policy, Game Regulation, Cultural Diversity