

게임이용자보호와 자율규제

통권 제4호



- / 발간사 5**

- / 자율규제 및 자율기구 소식 7**
 - 자율규제 및 자율기구 연혁 9
 - 청소년보호정책위원회 발족의 의의와 과제 10
 - 게임광고자율규제위원회의 출범과 그 의의 12

- / 논단 15**
 - 정책학적 관점에서 본 게임의 자율규제 17

- / 칼럼 27**
 - 게임질병코드 지정과 표현의 자유 29
 - 규범조화의 관점에서 본 WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제 38
 - 온라인 게임 결제한도 제한의 역사와 앞으로의 할 일 44

- / 2019년 상반기 모니터링 결과 49**

- / 확률형아이템 주요 민원 사례 65**

- 부록**
 - 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 71
 - 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행세칙 76
 - 확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙 80



김양은

편집위원장 / 건국대학교
KU커뮤니케이션연구소 교수

안녕하십니까?

〈게임이용자보호와 자율규제〉 통권 제4호부터 편집위원장을 맡게 된 건국대학교 KU커뮤니케이션연구소 교수 김양은입니다.

게임 역사를 훑어보자면, 크게 인간이 기계와 소통하던 시대에서 인간과 인간이 함께 소통하는 시대로의 변화를 가져왔다고 평가할 수 있습니다. 인간은 자유롭게 소통하고, 상호작용하기를 원하고, 놀이는 이런 인간의 바람을 향해 발전해 왔다고 할 수 있습니다. 디지털 전환의 시대에 인간의 놀이방식도 디지털과 함께 발전해 왔고, 그 중심에 게임이 있습니다.

〈게임이용자보호와 자율규제〉는 6개월 단위의 자율규제 정기 평가 보고서입니다. 그간 게임문화재단 내의 게임이용자보호센터 하에서 운영되던 자율규제평가위원회가 발간해왔으나, 2018년 11월 한국게임정책자율기구가 출범하면서 제3호부터는 ‘확률형 아이템 자율규제 모니터링 업무’를 이관받은 한국게임정책자율기구가 정기평가보고서를 발간하고 있습니다.

이번에 발간하는 통권 제4호에는 제3호 발간(2019년 4월) 후 약 6개월간의 한국게임정책자율기구의 소식과 이슈들을 다루고 있습니다.

먼저, 한국게임정책자율기구 내에 청소년보호정책위원회와 게임광고자율규제위원회가 각기 출범하였기에 이 기구들에 대한 소식을 담고 있습니다. 이 기구들은 향후 청소년보호를 위한 정책적 고민, 게임 내 광고자율규제 관련 논의들을 이어나갈 예정입니다. 2개의 위원화들이 현재 어떤 고민을 하고 있고, 향후 발전해나갈 방향에 대해서 담고 있습니다.

저희 자율규제 정기 평가보고서는 그간 게임에 관한 주요 이슈들을 논단과 칼럼 형태로 다루고 있습니다. 이번 호에서는 편집위원회를 통해 논단에서는 '정책학적 관점에서 본 게임의 자율규제'를 다루고, 칼럼에서는 '게임질병코드'에 관한 2개 칼럼과 '온라인게임 결제한도'에 관한 1개의 칼럼을 다루고 있습니다. 칼럼 세션에서는 지난 6개월 내 게임 내에서 제기된 중요 이슈들에 대한 다양한 의견들을 담고자 노력하고 있습니다. 이번 제4호에서도 '게임질병코드'와 '온라인게임 결제한도'에 대한 다양한 관점과 의견을 담고자 노력하였습니다.

아울러, 이번 통권 제4호에서는 자율규제평가위원회 결정리뷰 섹션은 포함되어 있지 않습니다. 그간 저희 자율규제 정기 평가보고서에서는 항상 6개월간 모니터링과 자율규제평가위원회의 결정에 대한 중요 이슈들에 대한 결정리뷰를 다루고 있었습니다. 이번 호에서는 특이하게 주목할 이슈가 발생하지 않아 2019년도 상반기 모니터링 결과와 확률형 아이템 관련 주요 민원사례로 구성하여 게재하였습니다.

자율규제 정기 평가보고서 통권 제4호는 좋은 글을 게재해주신 집필진들과 편집위원들 덕분에 무사히 발간할 수 있게 되었습니다. 편집위원장을 맡아 우왕좌왕하는 와중에 직접 원고 검수까지 도맡아 주신 편집위원님들과 중간에서 원고취합부터 정리까지 꼼꼼히 애써준 사무국 직원들의 노고에도 다시 한번 감사드립니다. 자율규제 정기 평가보고서는 앞으로도 게임 분야에서 기여할 수 있는 좋은 글을 담아낼 수 있도록 보다 더 노력하겠습니다.

자율규제 및 자율기구 소식

- 자율규제 및 자율기구 연혁
- 청소년보호정책위원회 발족의 의의와 과제
- 게임광고자율규제위원회의 출범과 그 의의



자율규제 및 자율기구 연혁

□ 자율규제의 변화

구분	최초 자율규제('15.7~)	1차 개선 자율규제('17.7~)	2차 개선 자율규제('18.7~)
적용 대상	청소년 이용불가 게임물을 제외한 모든 온라인·모바일 게임 강화 확률형 아이템(인챠트)제외		플랫폼 등급 구분 없이 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물
확률 공개 방법	아이템 등급별 구간 확률 정보 (예시 : S, A, B, C 등급 등)	개별 구성 비율을 공개 (확률 전체 공개), 등급별 구성 비율 공개의 두 가지 방법 중 한가지를 선택하여 공개	확률형 아이템 결과물에 대한 개별 확률 공개
확률 안내 방법	사업자 자율 (대표 홈페이지 등)	결과물 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 게임 내 등에 안내 및 구성 비율에 변경이 발생할 경우 사전 공지	결과물의 확률에 관한 정보확인위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내 및 변경

□ 한국게임정책자율기구 연혁



□ 한국게임정책자율기구 현황



청소년보호정책위원회 발족의 의의와 과제



이병준
청소년보호정책위원회 위원장 / 한국외국어대학교 법학전문대학원 교수

청소년보호정책위원회의 의의

게임이 청소년의 여가활동 및 문화로써 많은 역할을 하고 있음은 주지의 사실이다. 그러나 법·정책과 현실적 측면(본인확인 문제 등)에서 자기 명의로 청소년이 게임을 이용하기에는 어려움이 있다. 특히 유료 게임과 아이템의 구입 및 이용에 있어 청약철회와 환불 문제는 모바일 게임과 간편결제의 확산과 함께 청소년, 보호자, 게임사 등 관련 당사자들 간의 분쟁 요인이 되고 있다.

이처럼 청소년이 게임을 이용할 때 발생하는 청약철회, 환불관련 분쟁의 조정을 위한 기준 마련과 관련 정책연구, 청소년 게임이용 문화 정착 지원을 위해 한국게임정책자율기구 내에 청소년보호정책위원회가 2019년 6월 25일 발족하였다.

청소년보호정책위원회는 법률, 청소년 보호, 게임 등 다양한 분야의 전문가를 위원으로 구성하여 매월 1회 이상 회의를 개최하는 것을 원칙으로, 외부의 어떠한 지시나 간섭도 받지 않고 독립적으로 업무를 수행하고 있다.

청소년보호정책위원회의 과제

청소년보호정책위원회는 한국게임정책자율기구에서 설립한 민간자율규제기관이다. 이러한 자율규제기관이 성공하기 위해서는 첫째, 그 독립성이 중요하다. 청소년보호정책위원회는 현재 그 운영 및 논의에서 완전한 자율성을 가지고 논의를 진행하고 있고 청소년 게임이용정책 입안의 기틀이 될 수 있도록 노력하고 있다고 본다. 둘째, 집행의 강제력확보가 중요하다. 아직 청소년보호정책위원회에 청소년 환불 관련 명확한 분쟁 해결기준이 마련되지 못하여 구체적 분쟁 사안의 조정 및 집행에 관여하고 있지는 않다. 그러나 청소년보호정책위원회의 활동을 통해 앞으로 이러한 조정과 집행을 하게 되면 참여 게임사업자에 대한 강제력 확보도 과제라고 할 수 있다.

청소년의 게임이용을 논의하는 청소년보호정책위원회의 위원장을 맡아 개인적으로 다양한 생각이 교차한다. 일단 게임을 좋아하는 이용자로서는 청소년들이 자유롭게 게임을 이용하고 여가활동을 즐길 수 있는 환경을 마련해야 한다는 생각, 법률가로서는 공정한 환불절차가 마련되어 게임이용 청소년과 게임사업자의 원만한 분쟁해결이 이루어져야 한다는 생각, 청소년 자녀가 있는 보호자로서는 내 아이들도 다소 게임을 많이 하고 있지 않은가 하는 생각 등이 교차하게 된다. 다행히 현재 청소년보호정책위원회에서 이러한 다양한 생각을 가진 위원들이 자유롭게 이야기할 수 있는 환경이 마련되어 있으므로 게임문화 발전 및 적절한 청소년 보호를 할 수 있는 정책이 마련될 수 있을 것으로 기대된다. 이러한 앞길에 많은 응원과 격려를 부탁드립니다.

게임광고자율규제위원회의 출범과 그 의의



문철수

게임광고자율규제위원회 위원장 / 한신대학교 미디어영상광고홍보학부 교수

게임광고자율규제위원회의 의의

게임 산업은 국내 콘텐츠 산업을 주도해 왔고, 미래 산업 발전을 이끌어갈 신 성장 동력으로 평가받고 있다. 그러나 일부 게임광고의 과도한 선정적 표현과 실제 내용과 다른 허위광고 등으로 게임 자체에 대한 부정적 여론이 형성되고 있다. 이에 한국게임정책자율기구는 건강한 게임 생태계를 조성하고, 게임광고의 신뢰성을 높이고자 게임광고자율규제위원회를 발족하였다.

본 위원회는 광고, 법률, 미디어, 시민단체 등 관련 분야 전문가 8명으로 구성되었으며, 게임광고의 윤리 확립, 게임광고 자율심의 운영 및 관련 기준의 제·개정, 게임광고와 게임이용자 관련 정책 연구를 수행할 계획이다.

한국게임정책자율기구는 지난 2019년 5월 게임물관리위원회, 한국게임산업협회와 '게임불법광고 근절을 위한 다자간 업무협약'을 체결해 불법광고 근절을 위한 노력을 해 왔고, 이번 위원회 출범을 계기로 보다 체계적인 광고심의와 자율규제가 이루어 질 수 있는 토대가 마련될 것이라 기대한다.

게임광고자율규제위원회의의 과제

국내의 경우 대체로 매체별 또는 업종별로 자율적인 광고심의가 이뤄지고 있다. 매체별 광고심의를 지상파의 경우 회원사의 대표기구인 한국방송협회에서, 인터넷신문의 경우 인터넷신문위원회에서 자율적으로 심의가 실시되고 있다. 업종별로는 의약품, 의료, 건강기능식품 등 각각 협회 차원에서 자율 심의가 이루어지고 있다.

불법적인 게임광고의 부작용을 우려하는 입장에서 정부 주도 하에 법적으로 광고를 규제하자는 움직임도 있다. 그러나 최근 현재의 결정으로 광고의 '사전심의회와 타율심의회'는 '사후심의회와 자율심의회'로, 심의 주체도 '정부'에서 '민간'차원으로 전환되고 있는 추세이다. 이에 진정한 자율심의 활성화를 위해서는 사회적으로 자율 정화 시스템을 갖추는 것이 선결 과제라 할 수 있다.

따라서 이번에 출범한 게임광고자율규제위원회에서는 그동안 게임광고에서 파생된 다양한 이슈들에 대해 임시 처방식의 규제가 아닌 광고윤리 의식을 제고시킬 수 있는 근본적인 해결 방안을 모색하고, 합리적인 규제 근거를 마련하도록 노력할 것이다.

특히 청소년들에게 유해한 내용의 광고들이 전파되는 것을 방지함으로써 게임 자체에 대한 부정적 인식이 확산되지 않도록 게임광고의 건전화 방안도 함께 모색하고자 한다.

그러나 이러한 모든 계획이 성공을 거두기 위해서는 무엇보다 게임업계의 자발적인 참여와 협조가 있어야 가능할 것으로 본다. 자율적인 자정 노력이 실효를 거두지 못할 경우 언제든지 정부의 행정권이 개입될 가능성이 있는데, 타율적 심의의 경우 광고 표현의 자유가 침해될 우려가 매우 높다.

앞으로 자율적인 게임광고 심의제도가 효과적으로 정착될 수 있도록 게임회사들의 적극적인 관심과 협조를 부탁드립니다.



Game User Care & Self-Regulation
Volume 4

논 단

- 정책학적 관점에서 본 게임의 자율규제



정책학적 관점에서 본 게임의 자율규제



윤지웅
경희대학교 행정학과 교수 / 게임이용자보호센터 자문위원

들어가는 말

우리나라 게임산업에 자율규제가 본격적으로 도입 된지 어언 4년. 우리나라도 상당기간 정부와 기업의 활발한 소통의 결과, 나름 신뢰 속에서 자율규제를 제도화하였다. 이는 장기적으로 게임시장에 공정경쟁과 건전한 소비행태가 자리잡을 수 있는 토양이 될 것으로 기대한다.

특히 확률형 아이템에 대한 획득확률정보의 공개, 한국게임정책자율기구의 출범 등은 산업계의 자율규제 역량과 자율규제의 실효성을 높이는 기회가 되고 있다고 판단된다. 나아가 게임이용자보호센터까지 설립되어, 게임생태계의 모든 이해관계자의 목소리를 반영할 수 있는 제도화가 이루어졌다고 자평한다.

이러한 인식을 바탕으로, 본 고에서는 게임산업을 정책학의 관점에서, 게임분야가 혁신성장을 위해 매우 중요하다는 점, 혁신성장을 위해서는 관련 규제유형에 대한 재검토가 필요한 시점이라는 점, 나아가 자율규제와 정부규제의 적정 조화를 탐색할 시점이라는 점을 제안하고자 한다.

혁신성장의 리딩분야로서 게임의 중요성 강화 필요

2016년 '4차 산업혁명'이 세계경제포럼(WEF, World Economic Forum)에서 화두로 제기된 후, 우리나라 정부도 이 '4차 산업혁명'을 위해 4차산업혁명위원회를 설치하여 운영하는 등 혁신성장이라는 국정목표를 세우고 다양한 정책안을 마련하여 정책을 추진하고 있다.

'4차 산업혁명'은 정보통신기술과 기존 다른 분야 기술과의 융합을 통하여, 다양한 기술혁신을 통한 '인간과 사회의 변화'를 의미한다. 기존의 정보통신기술과 다른 기술들이 직접적인 관련 분야의 부가가치를 창출하였다면, '4차 산업혁명'은 인간과 사회의 새로운 욕구와 필요를 파악하고 그것을 다양한 기술과 연결하여 구현하는데 방점이 있다. 즉, 3차 산업혁명을 기반으로 한 디지털과 바이오산업, 물리학 등 경계를 허물고 인공지능과 로봇, 사물인터넷, 빅데이터 등 융합과 혁신이 진행되는 것을 '4차 산업혁명'이라 한다.¹⁾ 이러한 변화를 수반하는 급격한 정책환경 변화는 상품과 서비스 생산의 전통적 가치사슬을 해체함으로써 직무, 일자리, 직업 등에 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다.²⁾

다양한 분야에서 4차 산업혁명의 징후가 나타나고 있지만 그 중에서도 두드러지는 분야는 어디일까? 2016년 알파고와 이세돌의 바둑대결, 같은 해 7월 포켓몬고 (Pokémon GO) 게임의 전 세계적 열풍을 기억하는가? 바로 문화콘텐츠 분야, 그 중에서도 게임분야임을 직감할 것이다. 알파고로 대표된 딥러닝 기술을 활용한 인공지능과 빅데이터 기술은 게임 등의 문화콘텐츠 창작에 이용된다, 상상력을 현실에 구현하는 증강현실(AR), 가상현실(VR) 등의 기술개발과 활용으로 새로운 게임들이 개발되고 있는데, 이를 통해 디지털 콘텐츠의 가치를 확대하거나 새로운 부가가치의 창출이 가능해졌다.

이제 게임은 사이버세계와 현실세계를 이어주는 문화콘텐츠로 진화하였고, 이는 궁극적으로 새로운 부가가치 창출 분야로 발전할 것으로 기대한다. 일례로 지난

1) Schwab, 2016, 4th Industrial Revolution, World Economic Forum.

2) World Economic Forum, 2016, The Future of Jobs.

주 8월22일에 열린 게임스컴이 판교 테크노밸리에서 개최되었다. 올해로 11회째인 게임스컴 전시장에는 포드, 맥도날드, 넷플릭스, 삼성전자 등 타 산업 분야 회사들의 참여가 많았는데, 이는 각자 분야에 게임적 사고와 과정을 적용하는 것을 넘어 직접 게임회사들과 협업하기 위해서라고 한다.³⁾

이렇듯 게임은 혁신성장의 핵심인 분야간 융합이 활발히 추진될 수 있는, 실제로 추진되고 있는 분야이고, 새로운 기회는 무궁무진한 것으로 보인다. 이를 한국경제에 구현하기 위해서는 시장에서 창의적인 활동이 자유롭게 일어날 수 있게 정책당국의 적극적인 환경조성 지원이 중요하다. 이는 과거 2000년대 초반과 같이, 게임산업이 혁신성장을 선도하는 분야로 다시금 부활할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

혁신성장에 필요한 규제유형의 재검토 필요

앞서 언급한 바와 같이, 포켓몬고는 기존의 인기 캐릭터인 포켓몬에 증강현실(AR)기술과 위치기반서비스 기술을 접목시켜 게임분야에서 큰 성공을 이루었다. 이는 기존의 플랫폼을 통해 이용자들의 관심요소를 수집하고 분석하여 산출해낸 정보를 통해 콘텐츠를 제작함으로써 상업적인 성공까지 이루어낸 성공사례이다.

그럼 왜 우리나라에서는 포켓몬고 같은 게임이 개발될 수 없을까? 이 질문에 대해서는 이미 2017년 3월 게임물관리위원회가 주관한 포럼에서 이야기가 되었다. 발표자 중 법무법인 태평양의 안길한 변호사는 '포켓몬고'와 같이 새로운 기술을 융합한 혁신적인 게임이 우리나라에서는 나올 수 없는 데는 법과 규제 때문이라고 했다. 특히 그는 “국내에서 게임제작업 등록 없이 게임 제작과 유통을 하게 되면 형사처벌 대상이 된다, 판매할 때는 등급분류를 받아야 한다. 이 중 하나라도 어기게 되면 과징금은 물론이고 최대 영업정지 처분을 받게 된다.”고 하였다.⁴⁾ 이러한 주장은 창의적인 기업활동의 저해 요인이 우리나라 정부의 강력한 사전규제 행태임을 지적한 것으로, 이 이슈는 어제오늘 제기된 문제가 아니다.

3) 박민제, “포드 차도 뛰어드는데…한국 게임산업 ‘이종교배’ 고민”, 중앙일보, 2019.8.25.
(온라인 접근 : <https://news.joins.com/article/23561021>)

4) 이대호, 국내서 ‘포켓몬고’ 왜 나오기 어렵나, 디지털데일리, 2017.3.10.
(온라인 접근 : <http://www.ddaily.co.kr/news/article/?no=153697>)

위에서 제기된 이슈를 규제유형의 검토를 통해 실마리를 찾아볼 수 있지 않을까? 규제이론 측면에서, 규제유형은 규제권한을 가진 주체와 규제시기를 기준으로 구분하여 볼 수 있다(〈표 1〉 참조). 규제권한을 가진 주체를 기준으로 보면, 국가와 지방자치단체 등 정부기관에 의한 정부규제와 기업이나 직업단체 등 민간조직에 의한 자율규제로 구분할 수 있다. 또한, 그 적용시기에 따라 사전규제와 사후규제로 나뉜다. 사전규제는 바람직하지 않은 행위를 미리 금지하거나 시장진입을 금지하는 것이고, 사후규제는 바람직하지 않은 결과가 발생한 후, 당해 결과를 재판 등을 통해 교정하는 것이다.⁵⁾

〈표 1〉 규제권자와 적용시기에 따른 규제 사례

구분	정부규제	자율규제
사전규제	시장진입금지항목, 인허가제도, 사전조사제도	직능 및 산업단체 회원가입 등
사후규제	민·형사상벌 및 행정벌	직능 및 산업단체별 징계 및 제명 등

자료: Bhagwat, Ashutosh, 1999, Modes of Regulatory Enforcement and the Problem of Administrative Discretion, *Hastings Law Journal* 50, p.1281.

사전규제와 사후규제는 위반여부 증명부담의 귀속주체와 위법심사 기간에 따라 차이가 있다. 사후규제체제는 행정기관이 범위반자를 식별하고 행정처분을 내리거나, 소송을 통해 범위반자를 처벌하기 전까지 그 규제대상은 어떤 행위도 자유롭게 할 수 있다는 것이다. 즉, 사후규제는 위반사실 증명과 위반금지의 부담을 행정기관이 진다. 반대로 사전규제는 모든 경제적 위험을 경제주체가 진다. 만약 행정기관이 기업의 인·허가 신청을 거부하였다면, 기업은 소송을 통해서 규제를 신청할 수는 있지만, 승소판결이 있기 전까지는 그 기업은 당초 예정한 행위를 할 수 없다.⁶⁾

사전규제는 개념적으로 발생이 예상되거나 발생 가능성을 추측하여 규제대상을 규제하기에 사전규제의 편익과 비용을 계량적으로 측정하는 것은 어려운 문제이다.⁷⁾

5) Ashutosh Bhagwat, 1999, Modes of Regulatory Enforcement and the Problem of Administrative Discretion, *Hastings Law Journal* 50. pp.1275-1281.

6) 최철호, 김성배, 김봉철, 2015, 규제 법제의 근본적 전환 가능성과 방안에 관한 연구, 한국법제연구원.

다만, 기업입장에서 사전규제의 장점도 있다고 한다. 예를 들어, 진입규제의 경우, 기업이 준수해야 할 내용이 법규형식으로 미리 확정되어 있고, 그 법률내용을 준수하지 못한 기업은 범위반이다. 따라서, 기업은 더 이상 자신이 법적으로 할 수 있는 행위와 하지 못하는 하는 행위가 명확하고 구체적으로 규정되어 고민하지 않아도 되기 때문에 비용절감효과가 있을 수 있다.⁸⁾

둘째, 사전규제는 소송비용 등 법률 관련 비용이 사후규제보다 상대적으로 적다는 것이다. 기업 등 경제주체 입장에서 사전규제의 초기 규제순응비용이 많이 들지라도, 사후규제로 인해 발생가능한 법적 분쟁대처비용을 고려하면, 사전규제에 따르는 것이 상대적으로 사후규제에 따른 법률비용 보다 저렴할 수 있다는 것이다.⁹⁾

이러한 사전규제는 앞에서 언급한 장점에도 불구하고 혁신 측면에서 결점을 지니고 있다. 사전규제는 본질적으로 영업의 자유 등 경제주체의 자유권을 억누르다 보니, 혁신을 방해하는 요소를 지니고 있다는 것이다. 예를 들어, 인터넷과 IT산업 등 첨단산업의 경우 사전규제가 혁신을 방해한다는 것이다.¹⁰⁾ 결국, 사전규제는 어떤 행위가 있기 전에 미리 규제하는 것은 시장참여자가 추구할 수 있는 다양한 가능성을 사전에 제한하는 것이며,¹¹⁾ 시장의 수요와 변동에 반응하여 기업 등 사경제주체가 대응하는 방식을 사전에 제한함으로써 기업 등 사경제주체의 능력을 제한하고 방해할 가능성이 매우 크다.¹²⁾

이런 문제의 발생 원인을 정보의 비대칭성에서 찾기도 한다. 사전적으로 어떤 행위를 규제하려고 하는 경우에, 실제 미래에 경제주체들이 어떤 행위를 할 것인지

-
- 7) American Consumer Institute, 2008, Ex Post v. Ex Ante Regulatory Remedies Must Consider Consumer Benefits and Costs.
 - 8) Kolstad, Charles D., Ulen, Thomas S. and Johnson, Gary V., 1990, Ex Post Liability For Harm vs. Ex Ante Safety Regulation: Substitutes or Complements?, *American Economic Review* 80(4), pp.888-891.
 - 9) Stiglitz, Joseph E., 2008, Regulating Multinational Corporations: Towards Principles of Cross-Border Legal Frameworks in a Globalized World Balancing Rights with Responsibilities, American University. *International Law Review* 23(1), p.532.
 - 10) Schermer, Bart and Wagemans, 2010, Ton, Freedom in the Days of the Internet, Center For European Studies, pp.74-77.
 - 11) Schermer, Bart and Wagemans, Ton, 2010, Freedom in the Days of the Internet, Center For European Studies, p.11.
 - 12) Babette E.L. Boliek, 2011, FCC Regulation Versus Antitrust: How Net Neutrality is Defining the Boundaries, *Boston College Law Review* 52(5), p.1627.

정부규제기관은 정확히 예측해야 규제의 실효성이 있는데, 정부규제기관은 상대적으로 부족하고 불완전한 정보를 바탕으로 기업의 행태를 예측해야 하기에 시의적절하게 정확한 규제를 마련하는 것은 현실적으로 어렵다는 것이다.¹³⁾ 특히 급속한 기술 발전이 이루어지는 시기에는 더욱 그럴 가능성이 높다. 참고로 미국에서는 문제가 발생하기 전에 미리 규제하는 진입규제의 경우, 수정헌법 제1조의 언론의 자유에 대한 침해와 헌법이 금지한 사전검열 조항을 침해할 수 있다는 논란이 있다고도 한다.¹⁴⁾

위에서 살펴본 정부의 사전규제와 사후규제와는 달리, 자율규제는 자신의 행동 기준을 경제주체들이 자발적으로 마련하고 통제 및 관리할 수 있는 제도적 틀을 말한다.¹⁵⁾ 첨단기술이나 신산업의 경우, 상대적으로 그 분야의 전문성이 부족할 가능성이 높은 정부가 규제기준과 항목을 만드는 것은 현장의 문제점을 반영하지 못하는 규제가 만들어 질 수 있다. 이런 점에서 자율규제가 정부의 사전규제보다 급속한 기술변화 시대에 바람직할 수 있다.

자율규제는 규제유연성이 높다는 것이 첫 번째 장점이다. 규제권한을 시장참여자가 보유함으로써, 산업의 요구에 빨리 대응하고 이를 수용할 수 있다. 즉, 기술 발전이나 예상치 못한 상황이 발생하는 경우, 자율규제에 참여하는 경제주체에 의해서 규제내용과 범위가 신속히 변화하여 적절한 결과를 담보할 수 있다는 것이다.¹⁶⁾ 또한 자율규제는 정부의 규제비용을 절감할 수 있다는 것이다. 예를 들어, 규제 기준을 마련하기 위해서 행정기관이 연구하고 시험하고 검증해야 하는 비용을 줄일 수 있으며, 법원이 사후규제로 인한 분쟁해결에 쓰는 비용을 절감할 수 있다.¹⁷⁾

자율규제의 단점도 있다. 자율규제는 경제주체에게 규제권한을 맡김으로써 바람직

13) Jacob Nussim & Avraham D. Tabbach, 2008, Controlling Avoidance: Ex-Ante Regulation Versus Ex-Post Punishment, *Review of Law and Economics* Vol. 4, No. 1, p.7.

14) Katyal, Sonia K. and Schultz, Jason M., 2012, The Unending Search for the Optimal Infringement Filter, *Columbia Law Review Sidebar* 112, pp.104-106.

15) Margot Priest, 1998, The Privatization of Regulation: Five Models of Self-Regulation, *Ottawa Law Review*. 29, 2, pp.233-267.

16) 김상택, 임연규, 김우경, 이지은, 2016, 자율규제 확대에 따른 전문규제기관 기능 및 역할에 관한 연구, 방송통신위원회.

17) Keen, Renee, 2011, Untangling the Web: Exploring Internet Regulation Schemes in Western Democracies, *San Diego International Law Journal* 13, pp.351-362.

하지 않은 행동 또는 일반 국민들 입장에서 필요한 사항에 대해 과소규제할 가능성이 존재한다. 즉, 이윤추구를 이루기 위해서 기업이 필요한 규제를 외면하거나 규제의 도입을 지연시킬 수 있다는 것이다. 또한 자율규제체제에서는 영향력이 큰 대기업이나 소수의 이익단체에 이익을 주지만, 조직화되지 못한 일반인들의 비용을 증가시키는 규제가 생기거나 본래의 취지와 왜곡될 수 있다.

요약하면, 정부규제는 구속력, 강제력, 그리고 민주적 결정에 기반을 두고 있다는 것을 장점으로 볼 수 있고, 자율규제는 신속성, 유연성, 환경변화 적응력, 전문성을 갖고 있다는 점을 장점으로 볼 수 있다.

게임산업에 대한 자율규제와 정부규제의 적정 조합을 기대하며

앞서 살펴본 바와 같이, 자율규제는 정부가 규제 주체가 되는 것이 아닌 규제 대상인 기업 또는 사업자단체가 사회적 책임의 이행과 관련하여 자신들이 준수해야 할 기준을 스스로 지키도록 함으로써, ‘규제의 대상’이 아닌 ‘규제의 주체’가 되는 것을 의미한다. 이러한 맥락에서 자율규제의 강화는 국가 내지 정부에 의한 통제로부터 사업자의 “자기책임원칙”으로의 전환이라고도 할 수 있다.

앞서 살펴보았듯이, 게임산업은 현재 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 첨단 정보통신기술을 집합적으로 활용을 하는 대표적인 산업이다. 또한 새롭게 개발된 5G기술을 통해 또 한 번 기회가 오고 있음을 고려하면, 다양한 새로운 기술과 접목하면서 빠르게 변모하는 환경 속에서 과연 제도의 경직성이 높은 정부규제, 특히 사전규제가 얼마나 실효성을 가질 수 있을지에 의문시된다.

특히 산업의 변화가 매우 빠른 경우, 산업발전에 장애 요인으로 기능할 수 있는 경직성 높은 규제보다는, 관련 산업 주체들의 자발적 참여에 기초한 자율규제가 오히려 규제 목적을 달성하는데 유효적절한 시스템일 수도 있다는 점에서 자율규제의 이점을 확인할 수 있다. 다만 이는 구속력과 강제력을 지닌 정부규제를 배척하고자 함이 아니다.

결론적으로 정부는 자율규제와 정부의 사전·사후규제의 장단점을 고려하여, 그 사회의 변화방향에 맞춰 적절한 규제 조합을 고민해 볼 수 있을 것이다.

자율규제, 사전규제, 사후규제의 적절한 조합은 정책선택의 문제라고 판단된다. 사전규제는 시장의 효율성을 늘 저하시키지도 않을 것이며, 사후규제가 시장기능을 활성화해서 늘 국가경쟁력을 강화시킨다는 보장도 존재하지 않는다. 정부가 직접 규제의 범위와 항목 결정에 참여하지 않기 때문에, 정부의 사전규제에 비하여 약한 규제라고 비판할 수 있지만,¹⁸⁾ 결국, 국가의 규제문화와 시장상황 및 규제수범자의 준법성 등의 여러 요소를 고려하여 판단할 수밖에 없을 것이다.

자율규제를 강화하고 사전규제를 감소시키는 방향으로 간다면, 자율규제에서 발생가능한 문제를 미리 차단할 수 있는 제도설계가 같이 이루어져야 할 것이다. 즉, 자율규제 시 자율규제기관 또는 단체의 규제정책 수행의 책임성을 강화하고 도덕적 해이를 방지하는 제도적 장치가 필요하다. 즉, 정부의 적절한 규제 모니터링과 사후규제를 통해 이를 보완한다면, 글로벌한 무한 기술경쟁 시대에 우리나라 게임 시장 참여자들의 혁신적인 아이디어가 혁신성장에 도움이 될 수 있을 것이다. 참고로, 미국의 경우, 사후규제가 상대적으로 사전규제 보다 강하다고 하는데, 이는 사후규제에 징벌적 배상이나 처벌이 가능하기에, 사전규제 보다 자율규제 중심의 규제가 가능한 것으로 평가된다.¹⁹⁾

다행스러운 것은 최근 문화체육관광부(박양우 장관) 등 정부당국이 중소기업업체 지원을 약속하면서, 적극적으로 게임산업 규제 개선에 관심 보인 것이다.²⁰⁾이에 한가지 정부가 인식해야 할 점은 자율규제의 강화와 동시에 기존 사전규제 수준의 조정도 필요하다는 것이다. 지금 게임생태계에서는 한국게임정책자율기구와 게임 이용자보호센터가 활발히 활동하면서 자율규제체제의 제도화가 착실히 진행되고 있다. 만약, 사전규제 수준의 변화가 없는 상태에서 지금 자율규제가 더 강화된다면,

18) 최철호, 김성배, 김봉철, 2015, 규제 법제의 근본적 전환 가능성과 방안에 관한 연구, 한국법제연구원.

19) 최철호, 김성배, 김봉철, 2015, 규제 법제의 근본적 전환 가능성과 방안에 관한 연구, 한국법제연구원.

20) 박양우 장관 “중소 게임업체 경쟁력 강화할 정책 마련”, 연합뉴스, 2019.5.9.
(온라인접근: https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_201905091455254606)

현장에서는 실제 총규제 수준이 강화된 것으로 체감할 수도 있다. 이러한 규제 수준은 정부가 기대하는 혁신성장을 통한 지속가능 발전에 도움되기 어려울 것이다.



Game User Care & Self-Regulation
Volume 4

칼 럼

- 게임질병코드 지정과 표현의 자유
- 규범조화의 관점에서 본 WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제
- 온라인 게임 결제한도 제한의 역사와 앞으로의 할 일



게임질병코드 지정과 표현의 자유



박경신

사단법인 오픈넷 이사 / 고려대학교 법학전문대학원 교수

우리나라에는 세계 유일무이한 온라인게임규제들이 5개가 있다. 16세 미만이면 밤 12시부터 새벽 6시 사이에 게임을 하면 안되는 게임셧다운제, 미성년자는 부모가 정한 시간 외에는 게임을 하면 안되는 선택적 게임셧다운제, 게임을 판매하고 싶은 사람은 반드시 이용 적정 연령에 대한 평가를 받아야 한다는 게임사전등급심의제도, 온라인게임을 하고 싶은 사람은 신원확인을 해야 하는 게임실명제, 타인의 계정으로 게임을 하면 형사처벌되는 대리게임처벌법이다. 해외컨퍼런스에서 이 규제들에 대해서 얘기하면 해외 학자, 규제당국 등이 모두 신기한 눈초리를 보내지만 아예 비교대상 자체가 없어 심각한 문제라고 여기지도 않는다. 최근에 WHO가 게임이용장애(gaming disorder) 또는 소위 “게임중독”에 대해 질병코드를 부여하기로 결정하였다. 이와 같은 질병분류가 국내에도 도입된다면 더 많은 게임규제들이 만들어지지 않을까 우려하는 목소리가 높다.

해외에서 사람들이 가장 궁금해하는 것은 “게임을 도대체 어떻게 정의하는가?”이다. 왜냐하면 20세기 최고의 분석철학자인 1인으로 꼽히는 루트비히 비트겐슈타인(Ludwig Josef Johann Wittgenstein)은 언어 자체를 하나의 “말놀이”로 규정했다. 그런데 “말놀이”론을 입증하기 위해 예로 든 것도 우연히 “게임”의 정의였고 결국 “게임”이란 말도 어떤 그룹에서 어떤 목적으로 정의를 하는가에 대해서 다른 의미를 갖는 것이지 “게임”이란 말 자체에 대응되는 게임의 본질 따위는 없다는 것을 보여주었다. 이런 석학도 정의하지 못한 “게임”을 우리 법은 어떻게 정의할까?

게임산업진흥에 관한 법률에 따르면 “게임물”이라 함은 “컴퓨터프로그램 등 정보 처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가 선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물”로 정의된다.¹⁾ 결국 게임물은 ‘정보처리장치로 오락을 할 수 있게 하는 영상물’이 된다. 결국 핵심은 “오락”인데 영화파일, 웹툰(플래시를 포함)도 모두 오락용(entertainment)이 아닐까? 왜 영화파일, 웹툰을 제공하는 사업자는 위의 규제들로부터 면제될까?

바로 아래에 있는 그림은 미국 메이저리그 프로야구팀 공식계정들이 우천지연을 기다리며 트위터로 틱택토를 하는 모습이다. 물론 아래의 모습은 고정된 이미지를 주고받는 방식으로 진행이 되는 것으로 보이지만 트위터가 이 게임기능을 프로그램 내에 장착하여 말을 놓는 동작을 플래시로 구현만 하더라도 ‘영상물’이 될 터이니 이 역시 게임이 된다.



〈그림 1〉 틱택토

자료: 트위터 미국 프로야구팀 보스턴 레드삭스 공식계정

개인 디지털보안에 대한 홍보 및 교육 차원에서 비영리단체가 만들어 배포하는 빙고게임이다. 물론 실제 빙고게임으로 기능하려면 내용들의 배치가 뒤바뀐 게임판들이 훨씬 더 많아야 하고 현재는 고정된 이미지로 되어있다. 하지만 이 게임을 온라인으로 구현하면 곧바로 위의 5대 게임규제들의 적용을 받게 된다.

1) 게임산업진흥에 관한 법률 제2조 1항 (온라인 접근 : <https://bit.ly/2kFsuDB>).

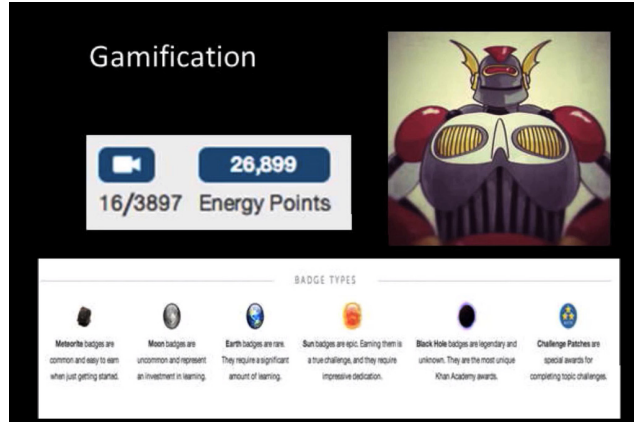


〈그림 2〉 빙고게임

자료: <https://www.accessnow.org/cms/assets/uploads/2018/12/bingo-rgb.jpg>

실제로 게임은 우리 삶 속에 깊이 들어왔다. 2013년 포브스 2000 기업들의 70%가 고객 유지 및 홍보용으로 게임요소를 이용한다고 하였다. 예를 들어 스타벅스가 특정 기간 안에 가장 많은 점포들을 방문하는 사람들 또는 특정 점포를 가장 빈번하게 출입하는 사람에게 할인권을 주는 방식이다. Fitocracy나 Quentiq은 게임을 통해 사람들이 더 건강한 습관을 가지도록 한다. 특정 운동행위를 할 때마다 점수가 주어지며 누적점수가 높아지면 레벨도 올라간다. 심지어 Health Month는 이와 같은 건강게임에서 점수가 높은 사람이 점수가 낮은 사람에게 점수를 이전 해주어 건강습관을 포기하지 않고 계속 유지하면서 서로 긍정적인 인간관계를 맺도록 유도하기도 한다. 실제로 2014년 애플사의 연구에 따르면 건강앱들 중에서 게임의 요소가 높을수록 소비자평가가 높았고 당시 가장 게임요소가 강한 앱은 MyFitnessPal 이었다. 건강보다는 오락적 요소가 더 강한 Pokémon GO, Ingress, Zombies, Run! 모두 계속해서 걸어 다녀야 할 수 있는 게임들이다. 교육에서도 당연히 게임은 많이 이용된다. 마이크로소프트의 Ribbon Hero2는 자신들의 Office프로그램 이용 방법을 쉽게 배울 수 있도록 게임을 만들었다. 가장 유명하게는 Khan Academy가

학교공부를 온라인으로 제공하며 게임적 요소를 포함시켜 아동들 뿐만 아니라 성인들의 교육에 있어서 대성공을 거뒀는데 아래는 수강생들이 선정하는 아바타들 중의 하나이고 레벨이 올라갈 때마다 선택할 수 있는 배지 중의 하나이다.



〈그림 3〉 게임요소 반영 교육예시

자료: The Khan Academy, <https://www.youtube.com/watch?v=2EZcpZSy58o>

더욱 재미있는 것은 “게임물”의 정의 자체가 오락 뿐만 아니라 “여가선용, 학습 및 운동효과”를 높이는 것 역시 포함하도록 구성되어 있어 결국 위와 같이 교육, 산업, 보건 목적의 게임들도 모두 우리나라 법 상으로는 실명제, 사전심의, 섯다운제 등의 규제를 받게 되어 있다. 필자는 초등학교 3학년, 6학년의 자녀들이 있고 컴퓨터 사용시간을 제한하지만 교육용 컴퓨터 사용은 시간제한에서 면제를 하고 있지 않는데, 이때 가장 많이 쓰는 콘텐츠가 Khan Academy인데 이것이 섯다운제 등에 걸릴 것을 생각하면 끔찍하다.

게임은 이렇게 우리 삶의 한 부분인데 이를 인위적으로 나눠서 규제를 하는 순간 우리 삶 자체가 억압을 받는다. 황성기 교수는 “인터넷 등 미디어콘텐츠”를 마약, 도박, 알코올과 함께 중독관리법 대상에 포함시키는 것에 반대하며 그와 같은 구분 짓기에서 발생하는 헌법적 문제를 다음과 같이 요약하였다. “인터넷 등 미디어 콘텐츠는 마약류, 도박 및 사행행위와는 달리 원칙적으로 ‘금지의 대상’이 아니다. 마약류, 도박 및 사행행위는 현행법상 ‘원칙적 금지, 예외적 허용’의 대상이다. 즉 마약류의 이용, 제조 및 배포행위는 원칙적으로 금지되고, 엄격하게 의료용에만

국한하여 예외적으로 허용하고 있다. 도박 및 사행행위는 원칙적으로 금지되고, 다만 관광진흥법, 마사회법, 경륜·경정법 등에 의해 예외적으로 허가받은 사행산업만 허용되고 있다. ... 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 알코올과 같은 '약물'이 아니다. 즉 알코올과 같은 약물의 경우에는 청소년보호법상 청소년유해약물제도, 주세법상의 주류면허제도 등을 통해서 유통을 통제하고 있다. **하지만 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 현행법상 특별한 지위를 가지는 표현의 자유의 대상이 되는 '표현물'이다.** ... 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 문화콘텐츠로서 현행 헌법상 문화국가의 원리가 적용되는 영역이다. 문화영역에 대해서 약물과 동일한 방식으로 접근해서 통제하는 경우에는 여러 가지 헌법적 문제가 발생하게 된다.”²⁾

바로 그와 같은 헌법적 문제들이 바로 위에서 말한 5개 규제들이다. 그런데 왜 헌법적 문제들이 해소되고 있지 않을까? 게임은 당연히 헌법상 표현의 자유로 보호된다(헌법재판소 1996. 10. 31. 94헌가6). 미국에서는 Brown v. Entertainment Merchant Association 판결(564 U.S. 786, (2011))³⁾에서 대법원은 폭력적 비디오게임을 청소년에게 제공하는 행위를 형사처벌하는 법에 대하여 이미 '신데렐라의 결말에서 비둘기들이 계모의 눈을 파먹는다거나 백설공주의 결말에서 왕비가 뜨겁게 달구어진 신발을 신고 춤을 추게 한다거나 헨젤과 그레텔이 마녀를 오븐에 넣어 죽인다는 서사들은 우리 사상과 문화의 한 부분이며... 이와 같은 폭력적인 콘텐츠들이 실제 폭력을 발생시킨다는 입증이 없다'는 취지로 논증하며 “폭력성”이라는 새로운 이유로 표현물을 규제할 근거가 불충분하다고 판단하며 위헌결정을 내렸다. 특히 독자들이 수동적으로 수용하는 서사와 게임과 같이 이용자들이 상호작용적(interactive)으로 이용하는 콘텐츠는 다르다는 주장은, 소설 들도 이미 독자들이 줄거리를 선택할 수 있는 Adventures of You: Sure Cane Island (1969) 같은 소설이 출간되었다며 일축하였다. 특히 과거 Stevens판결(559 U.S. 460, (2011))⁴⁾에서도 동물학대 내용을 담은 영상에 대한 규제에 대해서도 '표현을 규제할 새로운 근거를 창설하는 것은 신중해야 한다'며 위헌판정을 내렸던 경험이 강하게 작용한 것으로 보인다.

2) 황성기, 2014, 인터넷 게임산업 관련 정책 및 규제의 문제점과 그 대안, 2014 게임중독법 정책연구 보고서, 게임 및 문화콘텐츠 규제 개혁을 위한 공동대책위원회, pp.44-45.
 3) 온라인 접근 : <https://www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf>
 4) 온라인 접근 : <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/559/460/>

게임이 표현의 자유로 보호되는 이상 이를 규제하는 공권력 행사는 헌법 상 엄격한 심사를 받게 된다. 그럼에도 불구하고 게임에 대한 위의 규제들이 정당화되는 이유는 뭘까? 사전등급심의회는 게임의 출시 자체를 규제한다기보다는 게임의 출시 범위를 연령별로 제한하는 것이기 때문이며 나머지 규제들은 게임의 제작 및 배포행위를 규제하는 것이 아니라 게임의 이용행위를 규제하기 때문으로 보인다.

우리 헌법재판소는 표현의 자유에 ‘알 권리’가 포함되는 것으로 틀림없이 판시한 바 있어 ‘표현에 접근할 권리’의 헌법적 의미를 인정한 바 있다. 하지만 콘텐츠를 이용할 자유를 ‘알 권리’의 일부로서 보장한 적은 없는 듯하다. 예를 들어, 게임 셧다운제 헌법소원에 대한 결정에 있어서도 청소년의 ‘일반적 행동의 자유’만을 인정했을 뿐이다. 교육부 검정교과서 수정에 대한 헌법소원에 대해서 학생이 청구인으로 참가한 것에 대해서도 ‘자기관련성’이 없다고 하였다. 군 불온서적 소지금지에 대한 헌법소원에서 군인이 원하는 책을 읽지 못하는 것에 대해 기본권침해의 ‘직접성’이 없다고 하였다.

이는 심각한 문제인데 헌법재판소는 ‘알 권리’를 인정하면서 다음과 같이 판시한 바 있다. “헌법 제21조는 언론·출판의 자유, 즉 표현의 자유를 규정하고 있는데 이 자유는 전통적으로 사상 또는 의견의 자유로운 표명(발표의 자유)과 그것을 전파할 자유(전달의 자유)를 의미하는 것으로서 **사상 또는 의견의 자유로운 표명은 자유로운 의사의 형성을 전제로 한다. 자유로운 의사의 형성은 정보에의 접근이 충분히 보장됨으로써 비로소 가능한 것이며, 그러한 의미에서 정보에의 접근·수집·처리의 자유, 즉 알 권리는 표현의 자유와 표리일체의 관계에 있으며 자유권적 성질과 청구권적 성질을 공유하는 것이다(헌법재판소 1991. 5. 13. 90헌마133).**”

결국 게임을 자유롭게 이용한 사람은 그렇지 않은 사람과 다른 감성과 인격을 가질 수 있고 그 감성과 인격의 발현으로서의 표현을 보호하기 위해서는 게임을 이용할 자유도 보호되어야 함을 뜻한다.

이와 같은 헌법적 배경에서 게임이용장애 질병코드 부여를 살펴보자. 게임이용장애의 질병코드 부여는 의학계가 자율적으로 특정 상태를 질병으로 지정하고 치료

대상으로 보겠다는 것이다. 중독은 틀림없이 정신질환 즉 질병인데 원래는 물질에 대한 중독만을 포함했다. 인간의 두뇌는 인간의 생존에 도움이 되는 (또는 ‘이기적 유전자’에 따르면 유전자의 보전에 도움이 되는) 행위를 하면 행복감을 느끼도록 해주는 도파민이 분비되는 성향이 진화과정을 통해 장착되어 있다. 그런데 어떤 물질들은 대뇌보상회로를 직접 자극하여 도파민을 분비하는 성능이 있어 인간은 이 물질들에 중독될 수 있었기에 원래 중독은 물질중독만을 의미했다. 그래서 항상 ‘중독’은 감기와 같은 질병처럼 그냥 ‘걸리는’ 것으로 사유되지 않고 항상 ‘OO에 중독되었다’라는 식으로 사유되었다. 특히 우리나라의 경우 addiction과 poisoning을 모두 ‘중독’이라고 부르면서 물질중심의 사고가 더 강해질 수밖에 없지 않았나 생각된다. 질병코드는 국제적으로 통용되는 International Code of Diseases가 있는데 1990년대에 10판이 나온 이후 근 20년만에 나오는 11판에서 처음 중독의 개념에 ‘물질중독’을 넘어서 ‘활동장애’가 포함되었으며 여기에 도박 장애와 게임이용장애가 포함되게 되었다. 통계법 제22조(표준분류)⁵⁾에 의거 이를 반영한 (가칭)제8차 개정 한국표준질병·사인분류(KCD-8)의 체계적인 개정 작업이 이루어져야 한다. KCD-8상에서는 poisoning을 “중독”으로 표기하고 addiction은 “의존증후군”으로 표시한다. 아마도 우리나라 법에도 포함된다면 “게임의존증후군”으로 표시되지 않을까 생각한다.

ICD6)-11의 게임이용장애(gaming disorder)는 다음과 같이 정의된다:

- “(1) 게임행위에 대한 통제력의 손상(시작, 횟수, 강도, 길이, 종료 등에 대한)
- (2) 게임행위가 다른 삶의 관심사나 일상 행위에 대해 우선할 정도로 높아지는 우선 순위
- (3) 부정적 효과에도 불구하고 진행되는 게임행위의 지속 및 심화의 증상을 동반하는 지속적이고 상승적인 행위 태양”으로써 “개인적, 가족적, 사회적, 교육적, 직업적 및 다른 중요한 기능에 심대한 마비를 일으킬 정도로 충분한 강도”를 가질

5) 제22조(표준분류) ①통계청장은 통계작성기관이 동일한 기준에 따라 통계를 작성할 수 있도록 국제 표준분류를 기준으로 산업, 직업, 질병·사인(死因) 등에 관한 표준분류를 작성·고시하여야 한다. 이 경우 통계청장은 미리 관계 기관의 장과 협의하여야 한다.

②통계작성기관의 장은 통계를 작성하는 때에는 통계청장이 제1항에 따라 작성·고시하는 표준분류에 따라야 한다. 다만, 통계의 작성목적상 불가피하게 표준분류와 다른 기준을 적용하고자 하는 때에는 미리 통계청장의 동의를 받아야 한다.

③통계청장은 표준분류의 내용을 변경하거나 요약·발췌하여 발간함으로써 표준분류의 내용이 사실과 다르게 전달될 우려가 있다고 인정되는 경우에는 그 발간자에 대하여 시정을 명할 수 있다.

6) ICD = International Classification of Diseases

수 있으며 “게임행위 및 다른 특성이 12개월 이상 일반적으로 명징할 때 진단처리가 이루어져야 한다”라고 되어 있다. 비교를 위해 ICD-11의 도박장애와 비교해보자면 “도박”이 “게임행위”라는 단어를 교체할 뿐 나머지는 동일하다.

생각건대, 중독은 물질에 대해서만 발생하지는 않는 것으로 보인다. 어떤 행위에 대한 몰입이 과하여 정상적인 생활이 불가능한 것을 의미한다면 그러한 과몰입은 게임이 아니더라도 많이 볼 수 있다. 예를 들어 노출증, 관음증 등이 모두 ICD-10에 등록되어 있다. 물론 의존증후군(addiction)처럼 사회생활을 훼손할 정도로 통제력을 잃는다는 내용은 없지만 노출증은 그 자체로 형사처벌의 위험을 동반하기 때문에 이를 불사하고 노출을 일삼는 것은 일종의 중독이라고 볼 수도 있다.

이렇게 보았을 때 게임중독이 존재한다는 것은 틀림없다. 그리고 게임중독의 존재를 인정한다는 것이 게임을 중독의 원인으로 본다는 입장과는 틀림없이 다르다. 중독에 대한 최신 이론들은 인간관계의 결절 등을 원인으로 보고 있으며 게임이용장애에 대한 질병코드 지정이 이루어진 후에 의사들의 처방이 반드시 ‘게임시간 줄이기’로 나타날 거라고 보긴 어렵다. 예를 들어 지금 게임이용장애 질병코드 지정을 찬성하는 의사들도 최신 중독이론에 맞게 환자의 인간관계 개선에 초점을 맞춘 처방을 할 수도 있는 것이다.

문제는 지금까지의 정부의 대응을 볼 때 그렇게 되지 않을 위험이 높아 보인다는 것이다. 예를 들어, 2014년 초에 논란을 일으켰던 중독관리법은 “인터넷게임 등”을 알코올, 마약, 도박과 같은 선상에서 관리하려는 태도를 보였다. 황성기 교수의 주장처럼 인터넷게임이 술, 마약, 도박과 다른 점은 사상 및 표현의 영역에 속한다는 것이다. 알코올, 마약, 도박은 사람들에게 ‘명백하고 현존한 위험’을 가지고 있다. 아무리 커다란 쾌락을 가져다주더라도 이 세 가지는 그 존재 자체가 사람에게 크고 작은 해를 끼치는 본질을 가지고 있음을 누구도 부인하지 않을 것이다. 마약과 도박은 단 한번을 하더라도 불법이어서 순간의 실수로 실형을 사는 연예인들을 우리는 수도 없이 보고 있다. 알코올은 그렇지 않지만 인간의 인지와 사고를 둔감하게 만드는 본질 때문에 적어도 청소년에게 단 한 번이라도 제공하는 것은 불법으로 되어있다. 인터넷 게임에는 그렇게 내재된 해악이 없다. 대체로 인터넷게임 등은

청소년이든 성인이든 대부분 자기실현과 상호소통의 도구로 이용되고 있을 뿐이다.

물론 “자기실현과 상호소통”에도 중독될 수 있다. 하지만 인류문명의 원소들 중에서 중독사례가 발견되지 않은 것이 무엇이 있을까. 돈중독, 권력중독, 섹스중독을 보라. 인터넷게임 중독은 그 이상도 그 이하도 아니다. 책 너무 많이 읽는 사람은 독서 중독, 그림 너무 좋아하는 사람은 그림중독 ... 다시 말하지만 그런 중독이 있을 수 없다는 것이 아니다. 과연 그런 중독을 술, 마약, 도박중독과 같은 선상에서 다룰 수 있는가의 문제이다.

표현의 자유의 영역에 포함되어 그 상호성 때문에 긍정적인 효과와 부정적인 효과가 혼재하는 게임을 물리적 기반 즉 불변하는 본질을 가진 마약, 도박, 알코올과 같이 의학적으로 동일하게 다룰 경우 표현의 자유에 대한 위헌적인 규제들을 양산하거나 고착화할 수 있다. 게임중독이 과연 다른 과몰입행위와 비교하여 양적으로 질적으로 더 강한 생활파괴를 불러일으키는가에 대한 근거가 필요하고 또 게임이 가지는 긍정적인 효과도 감안해야 한다.

규범조화의 관점에서 본 WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제



오 태 원

경일대학교 경찰행정학부 교수 / 한국인터넷윤리학회 부회장

인류의 역사에서 언제나, 오늘은 인간이 생존을 위하여 투여해야하는 노동의 시간이 가장 최소화된 시기이다. 인간은 수천 년 전부터 현재에 이르기까지 생존을 위해 투여해야하는 시간을 줄이기 위해 노력하고 있다. 사냥의 시간을 줄이기 위해, 채집의 시간을 줄이기 위해, 농경의 시간을 줄이기 위해 각종 도구를 개발하여 왔다. 그리고 모두가 알다시피 근대에 들어 과학과 기술의 폭발적인 발전은 이러한 생존을 위해 필요한 노동시간을 비약적으로 줄여주었다. 생존을 위한 시간은 줄어들고, 여가 시간은 늘어나게 된다. 그리고 그 시간을 채우게 된 대표적인 것이 바로 ‘놀이’라 할 것이다. 대체적으로 놀이에 대하여 부정적인 시각이었던 고대철학자와 달리 근대에 들어서면서 칸트나 셸러 등의 철학자들이 놀이에 대한 평가를 달리하기 시작한 것을 단지 우연이라고 보기 어려운 이유가 여기에 있다. 20세기 들어 문화사학자 하위징아(Huizinga)는 그의 저서 “호모 루덴스(Homo Ludens)”에서 놀이로부터 문화가 탄생하였고, 놀이가 문화 그 자체라고 주장하기도 하였다.

지금 우리는 4차 산업혁명을 이야기하는 시대에 살고 있다. 그리고 우리에게 다가올 미래에 인류의 생존을 위한 노동의 시간은 비약적으로 줄어들 것이라는 점을 누구나 예측하고 있다. 인류는 필연적으로 늘어난 여가시간을 여러 가지의 유희행위와 놀이로 채워나갈 것이며 그 중 대표적인 것이 ‘게임’이 될 것이다. 특히나 어려서부터 컴퓨터의 사용과 인터넷 연결이 가능한 온라인 환경에서 유년

시절을 보낸 미래세대에게 디지털 게임은 분명히 가장 보편적인 놀이가 될 것이 확실하고, 그들의 생활과 당연하게 공존하는 유희문화일 것이다.

먼저 우리가 염두에 두어야 하는 것은 게임이용장애 질병코드화 문제가 인류 역사에서 존재하지 않았던 어떤 나쁜 것이 갑자기 툭 튀어나와 사회적 문제를 일으키는 것이 아니라, 지금까지의 인류의 발전과 환경의 변화, 미래에 대한 예측을 고려할 때, 너무나도 당연하게 등장하고 보편적으로 작동할 소재에 대한 문화를 어떻게 만들어가야 하는가에 대하여 진지하게 고민하고, 그에 대한 건강한 문화의 발전과 정착을 위하여 노력하여야 하는 시기가 되었다는 것으로 이해해야 한다는 것이다.

전통적으로 인간이 어떠한 행위를 선택하는 데에 작동하는 요소로 ‘법’, ‘사회규범’, ‘시장원리’라는 세 가지 요소를 이야기한다. 로렌스 레식은 그의 저서 “코드(code)”에서 정보사회에서는 앞서 나열한 ‘법’, ‘사회규범’, ‘시장원리’ 외에 ‘코드’라는 요소가 매우 효과적인 행위규율요소로 작동할 수 있다는 점을 제시하였다. 필자가 4가지 행위규율요소를 이야기하는 이유는 디지털 시대의 4가지 행위규율요소가 가장 잘 작동하는 영역이 바로 디지털 게임이라는 점에 있다.

우선 현대사회에서 법이 작동하지 않는 영역은 거의 없다고 하여도 과언이 아니다. 법치주의를 중요한 이념으로 하는 사회에서 어찌 생각하면 당연한 것이다. 디지털 게임의 영역에 작동하는 법도 마찬가지이다. 물론 사람에 따라서 법이 작동하는 정도가 부족하다고 생각하는 사람도 있을 수 있고, 과하다고 생각하는 사람도 있겠지만, 어쨌든 법이 작동한다는 점에서는 부인할 수 없을 것이다. 청소년 보호법이나 게임산업진흥에 관한 법률 등에서 게임이용에 있어서 연령의 제한을 가한다든지, 많은 논란이 있었던 강제셧다운제, 게임물 관련 사업자의 게임물 이용자에 대한 이용시간 및 주의사항 고지의무 등 규제가 존재하고 있으며, 게임산업 진흥을 위한 정책도 법을 기초로 작동하고 있다. 게임 콘텐츠에 대한 저작권적 법리나 게임 이용에 관한 계약법리가 작동하고 있음은 두말할 나위가 없다.

둘째, 디지털 게임에 시장원리가 작동한다고 하면 다소 어색하게 느낄 수도 있지만 조금만 생각해보면 너무나도 당연하다는 것을 이해할 수 있다. 사람들은

기본적으로 이른바 ‘쾌락’을 느끼기 위하여 게임을 한다. 즉 자신의 이익을 위하여 게임을 하는 것이다. 그리고 그러한 게임을 즐기기 위하여 일정한 비용과 시간을 소요한다. 만약 어떠한 게임으로 얻는 이익(쾌락)이 투여하는 비용과 시간보다 우월하지 못하다면 그 게임을 하지 않을 것이다. 더욱 중요한 것은 디지털 게임 시장은 오히려 현대 사회에서 어떤 재화보다 가장 시장원리가 원론적으로 작동하는 완전경쟁시장에 가깝다는 것이다. 디지털 게임 시장에는 다양한 종류의 수많은 게임이 쏟아지고 있으며 이용자들은 본인의 취향에 따라 얼마든지 자신이 원하는 게임을 선택할 수 있다. 물론 네트워크 효과에 의하여 다소 시장실패의 경향을 보여주는 경우가 있기도 하지만 대부분의 경우에 재미가 없거나 지나치게 비용(현질)을 요구하는 게임은 이용자의 선택을 받지 못하고 도태된다. 시장원리의 가장 기본 원리인 ‘주는 이익(쾌락)이 비용보다 클 때’ 그 재화(게임)는 시장에서 성공하며, 그 반대의 경우에 시장에서 소멸한다. 더군다나 게임시장의 수요는 매우 다양하고 변화가 빨라서 아무리 성공한 게임이라 하더라도 그 수명이 그리 오래 가지 못한다. 결론적으로 이만큼 시장원리가 원활하게 작동하는 다이나믹한 시장은 그리 많지 않다.

셋째, 윤리나 관습과 같은 법 이외의 사회규범은 디지털 게임과 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 법과 법 이외의 사회규범을 구분 짓는 가장 기본적인 기준은 국가적 강제력이 작동하는가 여부이다. 누구나 알다시피 법에 대한 일탈행위의 제재수단은 법적 강제력이고, 사회규범에 대한 일탈행위의 제재수단은 사회적 비난이다. 그러나 디지털 게임에도 여러 방면에서 사회규범이 매우 다양하게 작동하고 있다. 간단한 예로, ‘공부를 해야 하는 학생이 게임을 하느라 공부를 게을리 하면 안 된다’는 윤리적 명제를 생각해보라. 우리나라의 어떤 학생도 이러한 윤리적 명제를 인식하지 못하는 학생은 없을 것이다. 디지털 게임과 관련하여 작동하는 사회규범은 위와 같이 매우 단순하고 직접적인 윤리 외에도 매우 다양한 방면에서 작동하고 있다. 특정 게임 내에서는 이용자들 사이에 불문율로 적용되는 사회규범을 손쉽게 발견할 수 있다. ‘gg’와 같이 게임의 패배를 인정하는 방법이나 게임 중간에 접속을 끊는 등 이른바 비매너 플레이에 대한 여러 사례가 있다. 이용자들에게 적용되는 사회규범뿐만 아니라 게임개발자나 제작자에게 적용되는 윤리도 있다. 물론 지금까지 일종의 직업윤리로써의 게임개발자나 제작자의 윤리가 강조되거나 활성화되지 못한 것은 사실이다. 사회규범이라는 것은 기본적으로 자발적으로 형

성되는 것이어서 인위적으로 이를 만들거나 변화를 일으키기 쉽지 않기 때문이다. 또한 사회적 비난이라는 제재수단이 강력한 것이 아니어서 자율적 사회규범의 실효성은 항상 의심받는다. 하지만 우리나라에서 게임개발자와 이용자를 위한 윤리 형성의 노력이 없었던 것은 아니며, 게임 이용과 관련된 교육과 캠페인이 있어 왔으며, 확률형 아이템에 대한 자율적 규제노력 등 게임개발자의 자율규제 노력이 진행되고 있고, 이는 앞으로 더욱 진흥해야 하는 부분이라고 할 것이다.

넷째, 디지털 게임에 작동하는 규범요소들 중 이 자리에서 가장 강조하고 싶은 요소가 바로 ‘코드’이다. 사실 사회 어느 영역이든 법, 사회규범, 시장원리가 작동하지 않는 영역은 없다. 반면에 코드가 효과적으로 작동하는 영역은 디지털과 연결되어 있는 영역이며 그 중에서도 디지털 게임은 코드가 매우 강력하게 작동하는 영역이라는 점이다. 코드라는 개념을 제안하고 증명한 로렌스 레식의 경우 주로 저작권과 전자상거래의 예를 통하여 코드의 작동을 풀어내었지만 사실 코드가 작동하는 예를 가장 쉽게 찾을 수 있는 곳은 디지털 게임이다. 모든 게임에는 룰이 존재하는데 디지털 게임에서 모든 룰은 코드로 구현되기 때문이다. 예를 들어, 특정 게임의 아이템의 거래가 사회적 문제가 되어 아이템 거래를 금지해야 하는 상황을 상상해보자. 법적으로 이를 해결하기 위해서는 아이템 거래를 금지하는 법률을 만들고 이에 대하여 형사적 벌칙을 규정하는 것이 전통적인 방식이다. 이를 달성하기 위해서는 수사, 공판, 형집행이라는 형사절차가 수반되어야 한다. 사회규범적으로 이를 해결하기 위해서는 특정 게임의 아이템을 거래하는 것이 사회적으로 좋지 않으니 아이템 거래를 하지 않아야 한다는 규범적 인식이 사람들 사이에 생겨나야 한다. 아이템에 대한 수요와 공급이 있다면 시장원리는 원론적으로 이를 제어할 수 없다. 그러나 코드를 통하여 아이템 거래를 금지하는 방법은 매우 쉽다. 프로그램 상에서 아이템을 다른 이용자에게 전달하는 기능을 없애버리면 되기 때문이다.

지금까지 디지털 게임을 둘러싼 행위규율요소, 짧게 말하여 규범요소들에 대하여 살펴보았다. 이를 통하여 강조하고 싶은 것은 디지털 게임이라는 영역이 4가지 규범요소가 매우 잘 작동하고 특히 다른 영역에 비하여 윤리와 코드가 법의 작용에 견줄 만큼 작동할 수 있는 영역이라는 점이다. 또한 앞서 언급한 바와 같이 우리는 시대의 발전을 고려할 때 미래사회에서 디지털 게임은 인류가 가장 보편적이고 광범위하게 즐길 놀이라는 점을 염두에 두어야 한다.

먼저 ‘게임이용장애는 질병이다’라는 명제가 갖는 윤리적 평가의 문제이다. ‘게임 이용장애는 질병이다’라는 명제는 사람들에게 필연적으로 게임이용장애에 대하여 윤리적으로 부정적인 평가를 하게 한다. (사실 게임이용장애에 대한 부정적 평가는 이미 존재한다.) 또한 게임은 필연적으로 이용장애(중독)를 유발하는 대상으로 평가될 수밖에 없다. 물론 이에 대하여 게임이용장애를 질병코드에 넣는 것뿐이지 게임 자체에 대하여 부정적으로 평가하는 것은 아니라고 주장하기는 하지만 이는 사회적 영향을 무시한 일방적 주장이라고 생각한다. 이미 수년전부터 주장되어 온 바와 같이 게임이용장애를 단지 질병코드에 넣는 것뿐이라고 하기 위해서는 질병코드에 들어갈 만큼 원인과 결과에 대한 논증이 보다 구체적이어야 할 것이다. 특히 게임 이용장애에서 ‘게임’의 범주에 대하여 분명한 설명이 있어야 한다. 다시 말해 ‘이용 장애유발물’이 무엇인지에 대한 구체적 논증이 있어야 한다. 예를 들어 바둑의 경우를 생각해보자. 바둑은 분명 통상적으로 말하는 게임의 범주에 들어간다. 그런데 바둑은 오프라인으로 즐길 수도 있고, 온라인으로 즐길 수도 있다. 물론 현대사회에서 온라인 바둑 이용률이 압도적으로 높다. 만약 바둑으로 인한 게임이용장애 증상이 발생되었다고 하면 바둑이 문제인가? 온라인이 문제인가? 또는 게임이용장애인가? 인터넷 과의존인가? 질병코드 등록을 통하여 구체적이고 면밀한 연구가 이루어질 수 있다고 주장하기도 하지만 이는 전후가 뒤바뀐 것이 아닌가 생각한다. 결국 과학적으로 논증된 구체적 개념이 아닌 포괄적 개념을 사용함으로써 어디에서 어디 까지인지 알 수 없는 게임이라는 것에 대한 윤리적 평가만이 남게 된다.

둘째, 많은 사람들이 이 게임이용장애 질병코드화에서 핵심은 “‘게임’이 아니라 ‘이용’이다”라고 이야기한다. 발표자 또한 전폭적으로 동의하는 바이다. 이미 수차례 설명한 바와 같이 미래사회에서 미래세대에게 디지털 게임은 윤리적 평가가 어찌 되건 간에 필연적으로 향유할 놀이임에 틀림없다. 게임 시장은 활발하게 전개될 것이며 게임시장의 전체적인 규모도 지속적으로 늘어날 것이다. 이런 상황에서 WHO가 전지구적으로 게임의 과도한 이용에 대하여 경각심을 일으키고 건강한 게임이용문화를 자극하는 취지로 게임이용장애의 질병코드화를 추진하였다고 한다면 이는 충분히 가치있는 일이라고 할 것이다. 그러나 국가의 정책방향과 국민의 일상생활에 ‘게임이용장애는 질병이다’라는 전제를 적용하는 것은 다른 차원의 문제이다. 특히 미래사회를 준비하고 문화를 형성하는 취지에서 더욱 그러하다.

우리는 모두가 우리의 미래세대가 게임이용에 있어서 건강한 문화를 형성하기를 바란다. 물론 이것은 우리 모두가 만들어가야 하는 것이다. 문제는 ‘질병코드화’의 문제이다. ‘게임이용장애는 질병이다’라는 명제를 전제로 한다면 당연히 규범은 게임이용에 대하여 법을 중심으로 하여 규제적으로 구성될 수밖에 없다. 게임의 이용을 금지하거나 이용시간이나 이용방법을 규제하고, 세금 등을 통하여 게임 이용 비용을 증가시키며, 특정한 코드를 금지하는 등 규제의 규범이 중심으로 논의될 수밖에 없다. ‘질병예방’이라는 목적을 위하여 게임이용자와 게임개발자들의 자발적이고 건전한 윤리의식의 형성을 기대하기는 어려울 것이다. 이것이 진정 우리가 추구하는 미래사회의 게임이용에 대한 바람직한 규범문화의 형성이라고 할 수 있을까?

우리는 여기에서 한국정보화진흥원을 중심으로 추진되고 있는 인터넷 과의존에 대한 예방 정책의 변화를 주목할 필요가 있다. 과거 인터넷 중독 예방 교육은 인터넷 중독으로 인한 질환, 즉 VDT증후군, 거북목증후군, 잔영현상증후군 등 해로운 증상에 대한 경각심을 일으키는 방향으로 교육을 하였다고 한다. 그런데 이러한 부정적 증상에 대한 경각심을 중심으로 한 교육이 그다지 효과가 높지 않았다고 한다. 그래서 한국정보화진흥원은 인터넷 과의존 예방을 위한 정책방향을 미래사회에서 사람들이 인터넷을 스스로 효율적으로 활용할 수 있도록 디지털 시민 역량을 증대하는 방향으로 전환하였다. 게임이용장애를 예방하는 정책, 미래사회에서 게임이용에 대한 건강한 문화의 형성도 마찬가지라고 생각한다. ‘게임이용장애는 질병이다’라는 명제로부터 과감히 탈피하여 게임이용에 관한 조화로운 규범 문화를 형성하는 방향으로 논의와 정책을 발전시켜나가야 한다고 본다. 그래야만 법뿐만 아니라 자율적인 게임개발자와 이용자의 윤리와 건전한 윤리를 반영하는 코드가 능동적으로 작동하는 규범조화를 만들어갈 수 있을 것이다. 결론적으로 미래사회 게임이용에 관한 문제는 단지 ‘질병예방’의 문제로 풀어야 하는 것이 아니라, 근대 시민사회의 형성을 위하여 문맹의 탈피와 근대적 시민성 교육이 필요했던 것처럼 미래사회의 시민들을 위한 디지털 시민성 배양의 문제로 풀어야 할 것이다.

온라인 게임 결제한도 제한의 역사와 앞으로의 할일



강 태 욱
법무법인 태평양 변호사

PC 온라인 게임의 성인 이용자에 대한 월 50만원의 결제한도 제한이 2019. 6. 27. 자로 폐지되어, 그 결과로 결제한도 자율규제 제도는 이제 청소년에 대하여 월 7만원의 결제한도 제한만이 남게 되었다. PC 온라인 게임의 결제한도는, 명문의 근거가 없음에도 불구하고 사실상 모든 게임사업자가 준수해야만 하는 강력한 규제로 작용하고 있었다. 이는 게임물관리위원회가 게임물의 등급분류 신청 시 제출하는 ‘게임물 내용정보 기술서’에 이용자의 월 구매한도액을 기재하도록 하고 그 액수가 결제한도 금액을 넘거나 이를 기재하지 않는 경우에 신청을 반려하는 방식의 행정 지도를 해 왔기 때문이다. 그런데, 게임물관리위원회는 2019. 6. 27. 자로 개정된 「등급분류 규정」의 ‘게임물 내용정보 기술서’에서 베틱성 게임이 아닌 일반 게임에 관하여 성인의 월 구매한도액을 기재하는 칸을 삭제하였고, 그에 따라 일반 PC 온라인 게임은 성인 이용자에 한하여 월 결제한도 제한을 둘 필요가 없어지게 되었다.

이러한 변화를 맞이하여 결제한도 제한의 역사를 다시 한번 짚어보자.

온라인 PC 게임에 대한 결제한도 제한은, 2003년경 당시 게임물에 관한 등급분류 업무를 수행하던 영상물등급위원회와 한국게임산업협회 및 게임사들 사이의 협의에 따라 자율규제로써 시작되었다. 이 때 월 결제한도는 성인 30만원, 청소년 5만원으로 정해졌다고 알려져 있다. 이와 관련된 공식적인 기록은 남아있지 않으나, 영상물 등급위원회가 2005년 공고한 「PC 온라인게임 세부 심의기준」은 “월 구매한도”에 대한 정의규정을 두고 있는 바 이를 통해서 제한이 존재하였음을 추측해볼 수 있다.

그 후 2007년, 영상물등급위원회의 게임물 등급분류 업무를 이관 받은 게임물 등급위원회(현재의 게임물관리위원회)는 ‘게임물 내용정보 기술서’에 주민등록번호 당 월간 결제한도를 기재하도록 하였다. 이에 따라 당초에 자율규제로 시작된 결제한도는 사실상의 심의기준으로 작용하게 되었다.

위와 같은 관행이 지속되어오던 2009년 국무총리가 주재하는 규제개혁위원회·관계장관합동 회의에서 한국게임산업협회의 결제한도 증액 요청이 받아들여졌고, 월 결제한도는 성인 50만원, 청소년 7만원으로 조정되었다.

한편, 2013. 11. 20. 개정되어 같은 해 11. 23. 부터 시행된 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “게임산업법”) 시행령은, [별표 2] 제8호를 신설하여 “베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 등의 게임물” 즉 이른바 “고포류 게임” 또는 “웹보드 게임”의 월 구매한도를 30만원으로 제한했다. 그 후 2016년에 구매한도 금액은 50만원으로 상향되어, 현재까지도 동일하게 유지되고 있다.

이에, 게임의 결제한도에 대한 제한은 ① 고포류 게임에 대한 법률상의 제한과 ② 자율규제에 따른 제한으로 나뉘게 되었다.

〈표 1〉 게임의 결제한도에 대한 제한

구분	고포류 게임	그 외 일반 게임
플랫폼	모바일, PC 온라인	PC 온라인
제한의 근거	게임산업법 시행령 [별표 2] 8호	명문의 근거 없음
월 결제한도	50만원 ※ 이와 같은 게임은 사행성을 이유로 청소년이용불가 등급에 해당하므로 청소년에 대한 규정은 불요	성인 50만원, 청소년 7만원

사실상 강제되기는 하였지만, 명목적으로는 업계의 자율로 설정되었던 월 결제 한도 자율 체계의 성격에 변화를 가져오게 된 계기는 법원의 판결에 의해서였다. 게임사가 게임머니로 게임을 할 수 있는 웹보드 게임에 대하여 월 30만원으로 등급

분류를 받았음에도, 선물하기 기능과 광고 방식을 통하여 이용자들로 하여금 해당 게임에서 구매한도를 초과한 금액을 제한없이 투입할 수 있도록 한 것이 게임 산업법 제32조 제1항 제2호에서 금지하는 행위인 ‘등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하는 행위’에 해당하는지 여부에 대하여, 1심과 2심은 동일하게 월 결제한도는 자율규제의 대상이므로 ‘게임물의 내용’에 해당하지 않는다고 본 것에 비하여, 대법원은 하급심의 판단을 뒤집고, 결제한도 역시 게임물의 내용에 해당하는 것이므로 이와 달리 운영하는 경우 위 조항 위반에 따른 형사처벌의 대상에 해당한다고 판단하였다.¹⁾ 이 판결 이후 결제한도를 위반하게 될 경우에는 그 자체로 해당 게임에 대하여 자발적으로 신고한 ‘내용’과 달리 게임을 운영한 것이 되어 형사처벌과 그로 인하여 게임 운영사가 영업정지 처분도 내려질 수 있는 상황으로 되었던 것이다.

게임업계에서는 일반 PC 온라인 게임의 결제한도에 대한 반발이 꾸준히 있어왔다. 적어도 성인들의 경제활동에 대하여 금액적 제한을 가한다는 것은 게임을 정상적인 산업으로 보는 이상 지나친 국가 개입의 가부장 주의(paternalism)이라거나, 업계 자율에 의하여 이루어져야 할 한도 제한이 사실상 반강제적으로 이루어지게 됨으로써 자율 규제라는 틀과 전혀 맞지 않는 현상이 부적절하다는 원론적인 측면에서의 이의 제기는 물론, 이러한 제한으로 인하여 PC 온라인 게임이 모바일 게임에 비해 차별 받게 되고, 모바일과 PC가 연동되는 게임의 경우 제한의 적용 여부가 모호해져 그로 인하여 모바일·PC 연동 게임의 개발이 이루어지지 않는 부작용이 발생한다거나, 해외에는 그러한 월 결제 한도 제한이 없으므로 사실상 국내 유저들을 대상으로 서비스를 하는 해외 기업들과 국내 기업들을 대비하여 볼 때 ‘기울어진 운동장’이라는 지적도 있었다. 이러한 지적들을 숙고하여 문화체육관광부는 2017년 7월경부터 폐지를 위한 논의를 본격적으로 진행하여 왔으며, 게임물관리위원회는 이번 등급분류 규정 개정으로 이러한 결제한도를 폐지하기에 이르르게 된 것으로 만시지탄이기는 하나 환영할 만한 일임에는 틀림이 없다.

게임업계는 이와 같은 변화를 대체적으로 환영하는 분위기이지만, 일각에서는 그로 인하여 이용자들의 과도한 비용 지출이 문제될 상황을 우려하는 목소리도

1) 대법원 2014. 11. 13. 선고 2013도9831 판결.

존재하는 것으로도 보인다. 추후 이용자의 과도한 비용지출이 문제되었을 때 게임 업계가 이를 조장하였다는 비판을 정면으로 받게 될 것이 우려스럽다는 목소리도 존재한다. 그러나 이 역시 게임 업계의 자정 능력을 통하여 자율적으로 여러 가지 방안들을 마련할 것이 기대되고 게임 업계가 그러한 역량을 보유하고 있음을 믿어 의심치 않는다. 반드시 결제한도의 직접적인 제한 방식이 아니라고 하더라도 이용자의 충동적인 구매와 낭비를 방지하고 건강한 게임 이용 문화의 발전을 위한 조치는 어떤 형태로든 존재하여야 할 것이고, 이를 위한 좋은 아이디어를 모아 게임산업의 발전에 밑거름이 될 수 있기를 기대해 본다.



Game User Care & Self-Regulation
Volume 4

2019년 상반기 모니터링 결과



2019년 상반기 자율규제 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2019년 1월 1일(화) ~ 6월 30일(일)

2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	게볼루션 (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위

3. 주요 내용

○ '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령' 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개

주요 준수 항목	
1	결과물의 구성 비율에 관한 정보 등을 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등 안내 또는 표기
2	캡슐형 유료 아이템 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 아이템만을 사용하여 강화/합성을 시도할 경우 성공/실패 확률 안내 여부 - 게임 내 시스템으로 구현 또는 별도의 링크, 배너, 팝업 등을 통해 이용자가 확인할 수 있을 것

확률형아이템 자율규제 준수율 현황

(단위 : %)

구분		1월	2월	3월	4월	5월	6월
전체	준수율	82.5	80.1	81.6	82.8	78.2	72.4
	온라인	97.5	97.5	96.2	96.1	92.1	88.8
	모바일	67.5	63.4	67.1	70.4	65.0	56.6
개발사 국적별	국내업체 준수율	98.1	92.0	94.4	97.1	91.6	89.0
	온라인	100.0	98.6	98.6	98.5	94.0	91.4
	모바일	94.4	81.4	87.2	94.9	87.5	84.6
	해외업체 준수율	51.9	53.1	54.0	53.8	49.0	38.9
	온라인	80.0	90.0	80.0	80.0	77.8	70.0
	모바일	45.5	43.6	47.5	47.6	42.5	31.8
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	94.9	97.5	92.5	92.3	89.5	87.2
	모바일	76.7	69.6	73.8	76.2	70.5	55.3
	50~100위 준수율						
	온라인	100.0	97.4	100.0	100.0	94.7	90.2
	모바일	56.8	55.6	59.5	64.1	58.3	58.3
회원사 기준	회원사 준수율	98.2	98.2	99.0	99.1	96.2	93.3
	온라인	98.7	100.0	100.0	100.0	95.7	95.7
	모바일	97.1	94.6	96.9	97.3	97.3	88.6
	비회원사 준수율	49.0	41.2	48.1	49.0	40.0	34.5
	온라인	80.0	66.7	57.1	57.1	57.1	40.0
	모바일	45.7	37.8	46.8	47.7	37.2	33.3

1. 전체 준수율

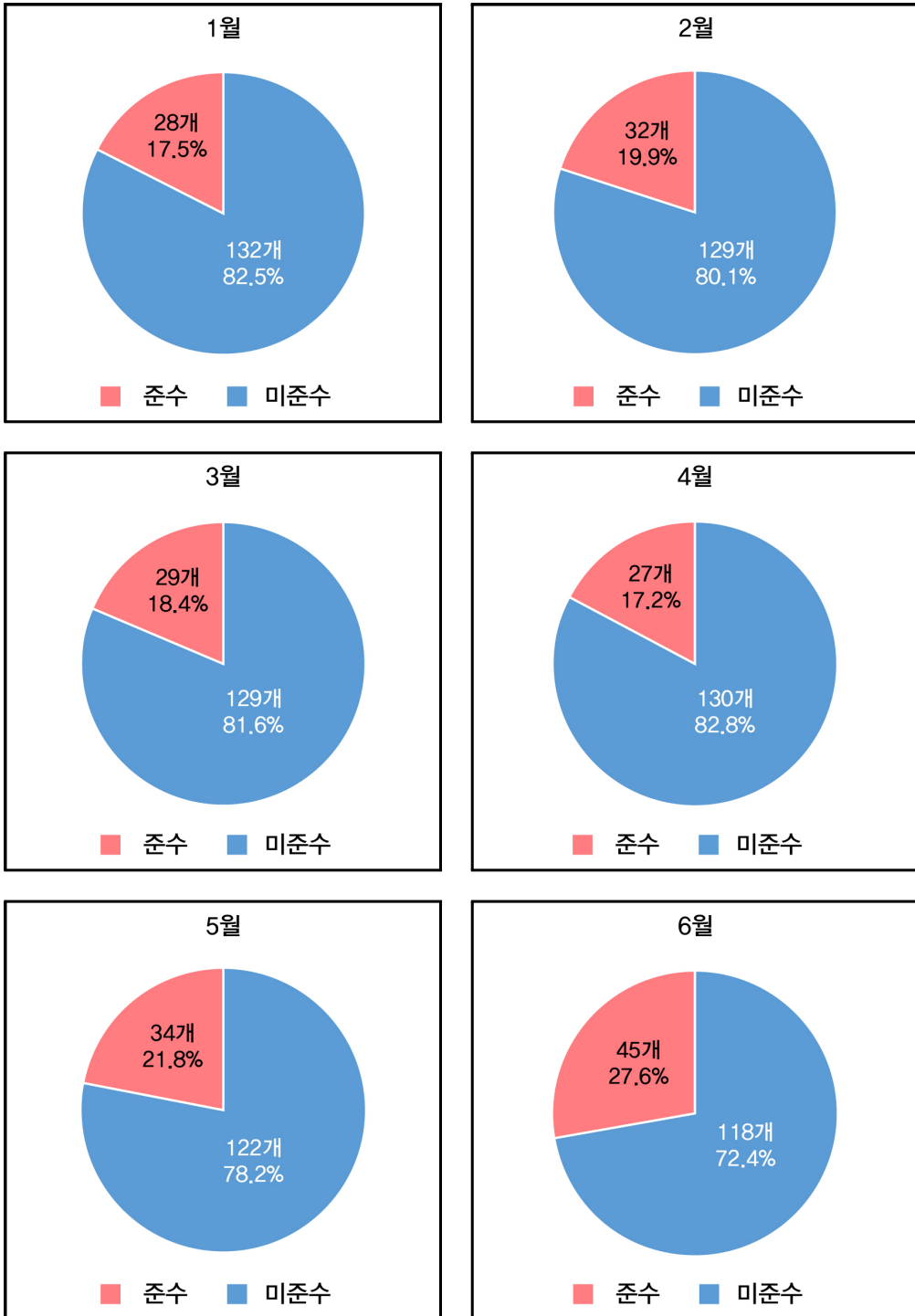
“신규출시 게임 등의 개정 강령 미준수로 전체 준수율 하락
(1월 82.5% → 6월 72.4%)”
 “해외업체 모바일 게임 준수율이 크게 낮아져 (1월 45.5% → 6월 31.8%)”
 “한국게임산업협회 회원사 평균 준수율 97.3% 달성”

- 2019년 4월까지 준수율이 80% 이상으로 유지되었으나, 5월부터 기존 준수 게임물에서 미준수 사항이 확인된 게임물 및 미준수 게임물로 확인된 신규 출시 모바일 게임물로 인해 준수율이 하락하여 6월 자율규제 준수율은 1월 준수율과 비교했을 때 10.1%p 감소한 72.4%의 준수율을 기록하였다.
- 해외업체 및 모바일 게임물의 준수율이 국내업체 및 온라인 게임물의 준수율 보다 상대적으로 낮은 것으로 확인되어 해외 모바일 게임물의 준수율 상승을 위한 대책 마련이 필요할 것으로 판단된다.
- 준수대상 게임물은 2018년 하반기 평균 151건에 비해 평균 159건으로 5.3%p 증가하였다.

〈표 1〉 전체 게임 준수율

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율(%)
1월	160	132	82.5
2월	161	129	80.1
3월	158	129	81.6
4월	157	130	82.8
5월	156	122	78.2
6월	163	118	72.4

〈도표 1〉 월별 확률형아이템 자율규제 준수현황



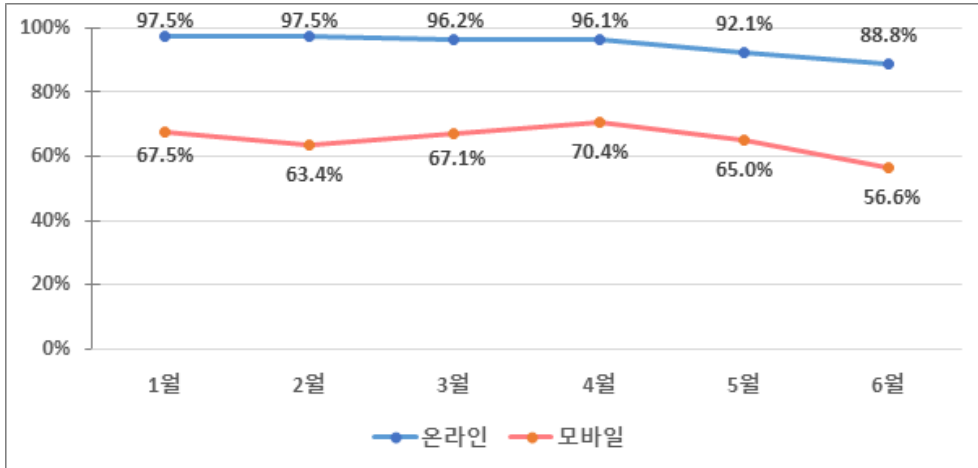
2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 자율규제 준수율은 1월 97.5%에서 6월 88.8%까지 하락한 것으로 나타났다.
- 온라인 게임물의 준수율이 하락한 요인으로는 기존 준수게임물의 신규 이벤트 및 아이템 출시로 인한 자율규제 미준수 및 기존 미대상 게임물이 미준수 게임물로 판정되는 사례가 증가하였기 때문으로 추정된다.
- 모바일 게임물의 준수율은 1월 67.5%에서 6월 56.6%까지 하락하였다. 이는 신규 모바일 게임물이 자율규제를 인지하지 못하고 출시하는 사례가 증가하여 준수율이 하락한 것으로 추정된다.
- 모바일 플랫폼 특성상 모니터링 대상이 되는 인기게임 순위의 변동 폭이 매우 크고 신규 출시 게임물의 유입이 많다. 따라서 신규 대상 게임물의 준수 여부에 따라서 준수율이 크게 변동하는 모습을 보인다.

〈표 2〉 온라인/모바일 게임 준수율

구 분	온라인(%)	모바일(%)
1월	97.5	67.5
2월	97.5	63.4
3월	96.2	67.1
4월	96.1	70.4
5월	92.1	65.0
6월	88.8	56.6

〈도표 2〉 온라인/모바일 자율규제 준수율 추이



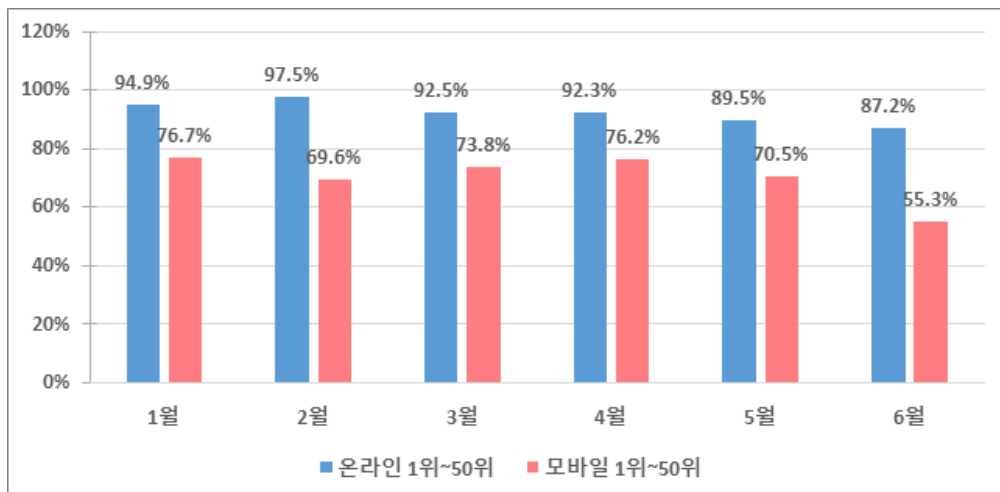
3. 인기 상위게임 준수 현황 (1~50위)

- 온라인 인기 상위게임의 경우 높은 준수율을 유지하고 있으나 일부 게임물에서 미준수 사항이 확인되어 5월 이후 준수율이 소폭 감소하였다.
- 모바일 인기 상위게임의 경우 70% 정도의 준수율을 유지하고 있었으나, 6월 순위 상위권에 해외 신규 게임물과 미준수 해외 게임물이 다수 유입되어 준수율이 55.3%까지 하락하였다.

〈표 3〉 온라인/모바일 인기 상위게임 준수율

구 분	온라인(%)	모바일(%)
1월	94.9	76.7
2월	97.5	69.6
3월	92.5	73.8
4월	92.3	76.2
5월	89.5	70.5
6월	87.2	55.3

〈도표 3〉 온라인/모바일 인기 상위게임 준수율



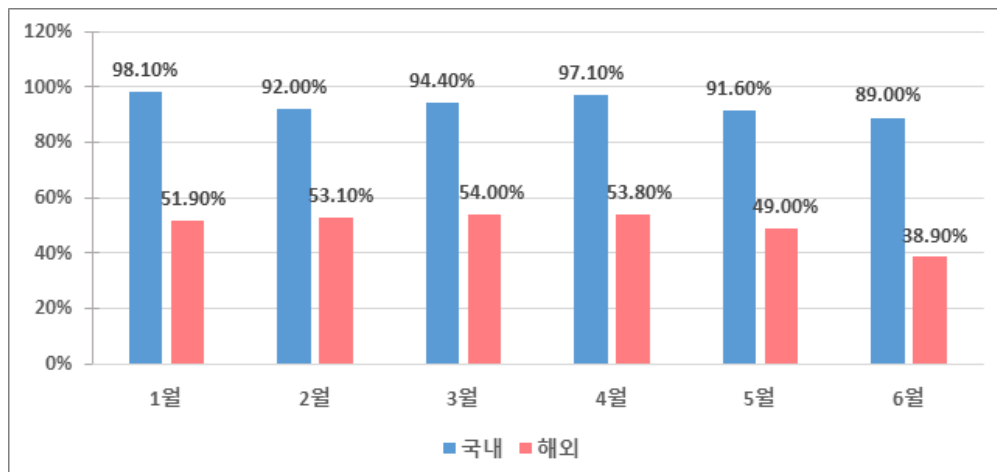
4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임은 89.0%, 해외 개발사 게임은 38.9%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 미준수 게임물에 대해 지속적으로 준수 요청을 하고 있으나 응답과 전환이 적고, 신규 출시된 해외 개발사 게임물은 계속 유입되는 상황이 반복되어 준수율 하락에 큰 영향을 끼친 것으로 판단된다.

〈표 4〉 개발사 국적별 준수율

구 분	국내(%)	해외(%)
1월	98.1	51.9
2월	92.0	53.1
3월	94.4	54.0
4월	97.1	53.8
5월	91.6	49.0
6월	89.0	38.9

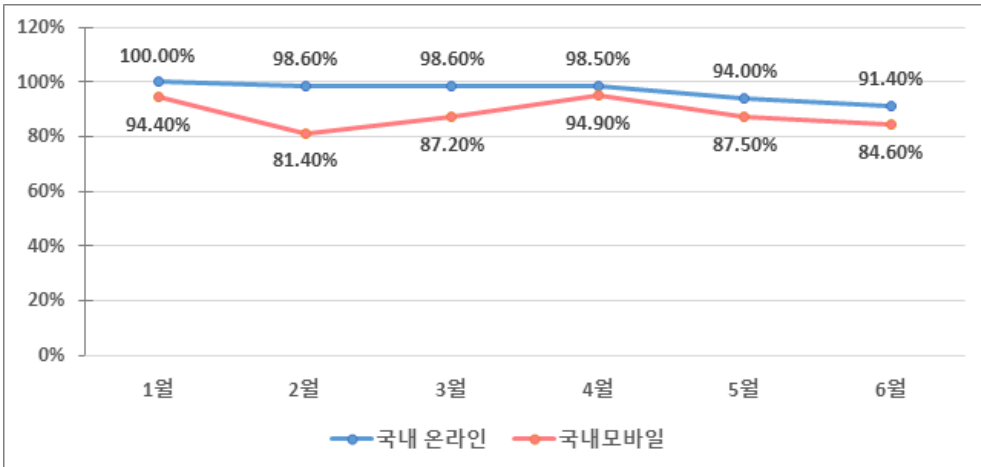
〈도표 4〉 개발사 국적별 준수율



〈표 5〉 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율

구분	온라인(%)	모바일(%)
1월	100.0	94.4
2월	98.6	81.4
3월	98.6	87.2
4월	98.5	94.9
5월	94.0	87.5
6월	91.4	84.6

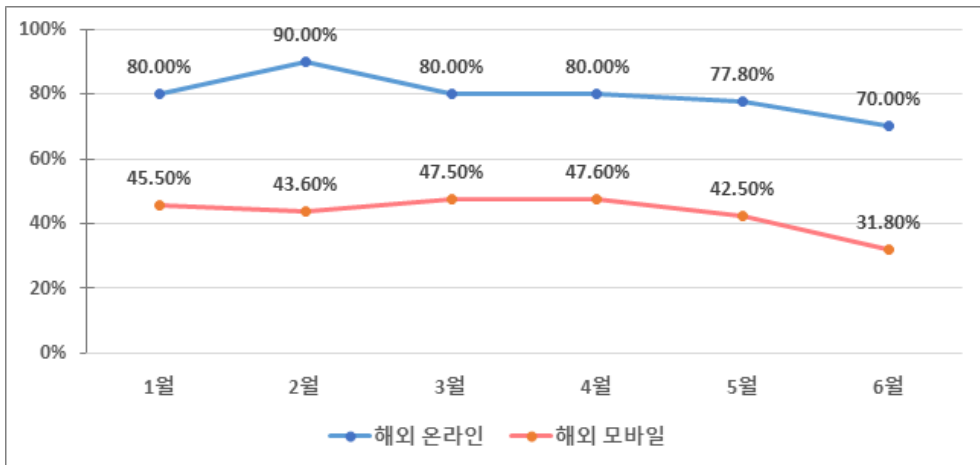
〈도표 5〉 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율



〈표 6〉 해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율

구 분	온라인(%)	모바일(%)
1월	80.0	45.5
2월	90.0	43.6
3월	80.0	47.5
4월	80.0	47.6
5월	77.8	42.5
6월	70.0	31.8

〈도표 6〉 해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율



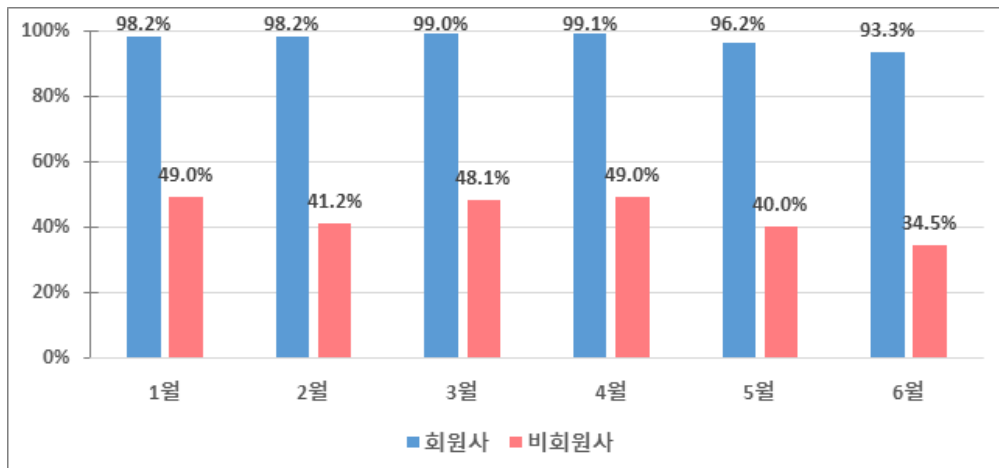
5. 한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 회원사 준수율의 경우 회원사 모바일 게임물 준수율의 하락으로 2019년 1월 대비 4.9%p 하락한 93.3%를 기록하였으나, 비회원사 준수율의 경우 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율이 모두 하락하여, 이에 한국모바일게임협회와의 MOU체결 등을 통해 준수율 상승을 모색하고 있다.

〈표 7〉 회원사/비회원사 준수율

구 분	회원사(%)	비회원사(%)
1월	98.2	49.0
2월	98.2	41.2
3월	99.0	48.1
4월	99.1	49.0
5월	96.2	40.0
6월	93.3	34.5

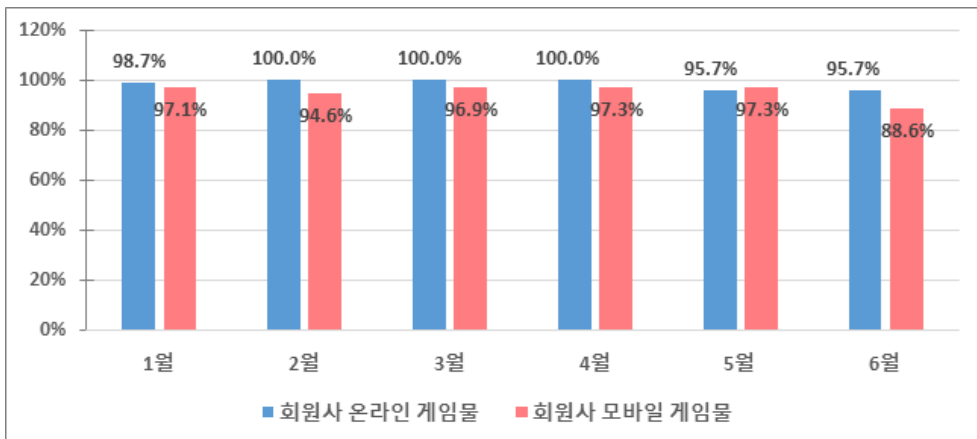
〈도표 7〉 회원사/비회원사 준수율



〈표 8〉 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인(%)	모바일(%)
1월	98.7	97.1
2월	100.0	94.6
3월	100.0	96.9
4월	100.0	97.3
5월	95.7	97.3
6월	95.7	88.6

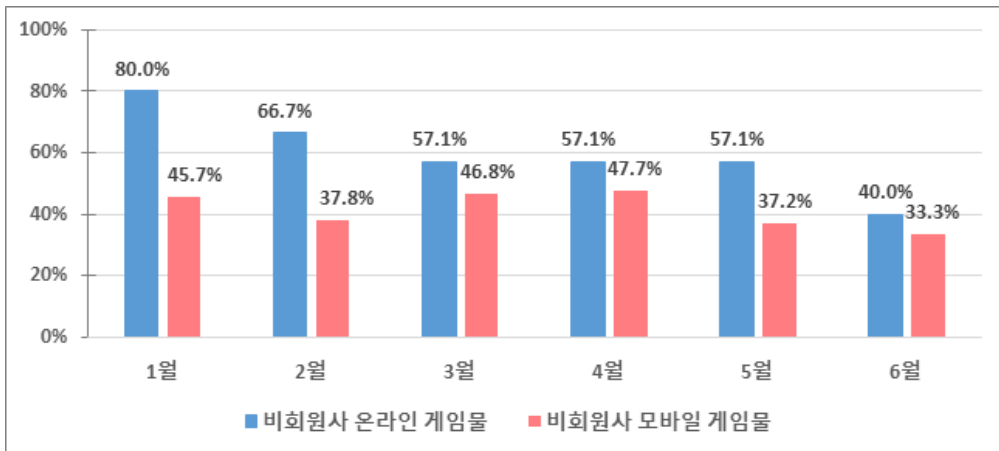
〈도표 8〉 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



〈표 9〉 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인(%)	모바일(%)
1월	80.0	45.7
2월	66.7	37.8
3월	57.1	46.8
4월	57.1	47.7
5월	57.1	37.2
6월	40.0	33.3

〈도표 9〉 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



6. 종합결과

- 2019년도 상반기 국내 개발사 게임물의 경우 높은 자율규제 강령 준수율을 유지하여 국내 시장에서 개정된 자율규제가 성공적으로 정착했다고 판단할 수 있다. 다만, 5월 이후 자율규제 강령 준수율이 이벤트 및 신규 업데이트로 인한 미준수 전환 및 미대상이었던 게임의 대상 전환과 같은 이유로 하락한 것으로 분석되었다.
- 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 50.1%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 43.6%p 낮은 준수율을 보여주었다. 해외 개발사 게임물의 경우, 국내 개발사 게임물에 비해 현저히 낮은 준수율이지만, 확률 표시 사례가 점차 늘어나는 등 자율규제를 준수하려는 경향이 증가되고 있는 것으로 보인다.
- 한국게임산업협회 회원사의 평균 준수율은 97.3%로 확인됐지만, 비회원사의 평균 준수율은 43.6%로 기록하며 53.7%p의 격차를 보여주고 있다. 비회원사의 미준수 게임물에서 해외 개발사 모바일 게임이 차지하는 비중이 높은 만큼 해외 개발사의 자율규제 강령에 대한 이해도를 높이기 위해 자율규제 강령 번역본을 배포하고 권고 메일 발송 및 미준수 게임물에 대한 공표와 같이 지속적으로 확률형 아이템 자율규제에 대해 인지할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

확률형아이템 주요 민원 사례



확률형아이템 주요 민원 사례

사례

신청인은 피신청인이 운영하는 모바일 게임 이용자로, 해당 게임은 낮은 등급의 게임 캐릭터를 합성하여 상위 등급의 게임 캐릭터로 성장시키면서 즐기는 방식이다. 신청인은 캐릭터 합성으로 원하는 등급의 캐릭터를 쉽게 얻은 신청인의 주변인들과 달리 여러번 합성을 시도하였음에도 원하는 등급의 게임 캐릭터를 얻지 못하여 확률조작이 의심된다는 민원을 접수하였다.

처리 결과

신청인이 확률조작 의심을 제기한 게임을 직접 실행하여 유료 아이템의 사용 없이 게임 캐릭터를 여러 차례 합성하였고 상위 등급의 게임 캐릭터를 얻을 수 있었다. 이에 신청인에게 테스트 결과를 설명하며 모든 경우를 살펴볼 수는 없었으나 확률에 대한 문제가 있다고 보기 어려운 것으로 판단되며, 다만 민원이 접수되었으므로 해당 게임에 대해 지속적으로 확인하겠다는 취지로 회신하였다. 더불어, 확률형 아이템의 특성상 확률이 개인의 시도 횟수와 반드시 일치하는 절대적 확률은 아니므로 여러 차례 시도하여도 원하는 결과물을 얻지 못할 수 있음을 안내하였다.

접수 민원 처리 방법

1. 신청인의 민원 접수(기구 홈페이지 이용)
2. 민원 내용에 대한 확인
 - 민원 게임물의 모니터링이 필요한 경우 진행
 - 모니터링으로 확인불가시 피신청인 전달 및 문의
 - 피신청인 연락불가시 지속적 모니터링
3. 결과 도출 후 신청인에게 민원 답변



Game User Care & Self-Regulation
Volume 4

부록

- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령
- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행세칙
- 확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙



건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.

개정 : 2018.07.01.

【전문】

(사)한국게임산업협회(이하 'K-GAMES'라 한다)는 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 '강령'라 한다)을 제정한다. K-GAMES의 모든 회원사 및 이 강령에 동참 의사를 표현한 게임물 관련 사업자(이하 '참여사'라 한다)는 강령 준수의 의무를 갖는다.

제1조 (목적) 이 강령은 게임물 이용자의 합리적 소비를 위하여 참여사가 준수하여야 할 사항 및 이용자에게 제공하여야 할 정보의 내용과 전달 방식 등 자율규제의 내용을 규정함으로써, 건강한 게임문화 조성에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조 (용어의 정의) 이 강령에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. 무료 아이템 : 게임 내에서 획득할 수 있는 아이템
2. 유료(캐시) 아이템 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템
3. 캡슐형 유료 아이템 : 이용자가 유료 구매 후, 우연성에 의해서 그 내용물이 제공되는 아이템

제3조 (적용대상)

- ① 이 강령은 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제7조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

제4조 (캡슐형 유료 아이템 운용)

① 참여사는 캡슐형 유료 아이템의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니 된다.

1. 캡슐형 유료 아이템의 이용 조건이나 아이템의 내용에 대해서 사실과 다른 표시, 게임물 이용자가 오인할 만한 표시를 하는 행위
2. 캡슐형 유료 아이템의 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위
3. 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위
4. 캡슐형 유료 아이템의 결과물 중 다음 단계의 게임 진행을 위한 필수 아이템을 포함하는 행위

② 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 유료(캐시) 아이템을 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템의 결과로 제공되는 유료(캐시) 아이템의 가치는 캡슐형 유료 아이템 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
2. 캡슐형 유료 아이템 10회 구매 시 제공되는 유료(캐시) 아이템의 기대가치는 캡슐형 유료 아이템 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
3. 그 외 제1호와 제2호에 준하여 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료(캐시) 아이템을 제공할 것

제5조 (캡슐형 유료 아이템 등의 표시)

① 참여사는 캡슐형 유료 아이템에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템을 통해 제공되는 모든 아이템의 명칭, 등급
2. 캡슐형 유료 아이템의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보
3. 별표 1의 예시에 따른 캡슐형 유료 아이템 결과물의 개별 구성 비율 등에 관한 사항

② 참여사는 전항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 결과물의 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등에 안내하여야 한다.

③ 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 상승시키는 기능이 존재하며 그 결과로 성능 하락 또는 캐릭터 및 아이템 등의 소멸이 발생할 수 있는 경우, 참여사는 그 성공 확률에 대하여 게임 내 등에 안내하여야 한다. 단, 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 캐릭터 및 아이템이 사용되는 경우는 제외한다.

④ 참여사는 제1항 및 제3항에 따라 제공하는 정보에 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야한다. 단, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요할 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체 없이 그 취지 및 내용을 고지한다.

제6조 (내부 점검)

- ① 참여사는 이 강령이 적절하게 운용되도록 내부 점검을 실시한다.
- ② 참여사는 전항의 점검 결과 이 강령에 위반되는 사실이 발견되었을 경우 다음 각 호의 조치를 취한 후 해당 내용을 K-GAMES 및 제7조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.
 - 1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
 - 2. 위반 원인분석 및 재발방지책 마련

제7조 (자율규제 평가위원회)

- ① 자율규제 개선 및 이행 현황을 감독하기 위하여 한국게임정책 자율기구에 자율규제 평가위원회(이하 '평가위원회')를 설치한다.
- ② 평가위원회는 게임 및 이용자 보호와 관련된 5~10인의 평가위원으로 구성한다.

제8조 (평가위원회의 역할)

- ① 평가위원회는 다음 각 호의 업무를 수행한다.
 - 1. 자율규제 준수방법의 적절성 평가
 - 2. 자율규제 인증제도
 - 3. 자율규제 이행현황 모니터링 및 결과에 따른 모니터링 준수 권고, 경고, 미준수 사실의 공표
 - 4. 자율규제 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간
- ② 평가위원회는 전항의 업무 이외에도 기구의 운영 목적 및 자율규제 개선에 필요한 사업을 진행할 수 있다.

제9조 (시행세칙) 이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 제7조의 평가위원회에서 시행세칙으로 정한다.

부칙 <2017. 2. 15>

제1조 (시행일) 이 강령은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

부칙 <2018. 7. 1>

제1조 (시행일) 이 강령은 2018년 7월 1일부터 시행한다.

제2조 (한국게임정책자율기구에 관한 경과조치) 강령 제8조의 규정은 한국게임정책 자율기구 출범 전까지 2018년 7월 1일 개정 전의 구 강령과 같이 수행한다.

제3조 (권리·의무 및 자산의 승계 등) 한국게임정책자율기구의 설립과 동시에 종전의 자율규제 평가위원회는 폐지된 것으로 보며, 한국게임정책자율기구는 그 설립일부터 종전의 자율규제 평가위원회가 가진 모든 권리·의무 및 유·무형 자산 등을 승계한다.

[별표 1]

〈제정 2017.02.15〉

〈개정 2018.07.01〉

캡슐형 유료 아이템의 표시(제5조 관련)

캡슐형 유료 아이템의 결과물로 제공되는 개별 아이템의 구성 비율 등을 다음과 같이 안내하는 것을 원칙으로 한다.

등급	아이템	구성 비율
전설	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
고급	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
중급	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
일반	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

제정 : 2017. 5. 10.

개정 : 2017. 8. 18.

개정 : 2018. 6. 18.

제1조 (목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」(이하 “강령”이라 한다) 제9조에서 위임한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조 (유·무료 아이템) ① 강령 제2조제1호의 “무료 아이템”은 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템을 의미한다.
② 강령 제2조제2호의 “유료(캐시) 아이템”은 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화를 통해 교환 또는 구입한 아이템을 의미한다.
③ 제1항 및 제2항의 기준에 따른 구분이 명확하지 않은 경우, 아이템 구매의 수단이 되는 재화의 청약철회 및 환불 가능 여부에 따라 유료와 무료 아이템을 구분한다.

제3조 (캡슐형 유료 아이템) 강령 제2조제3호의 “캡슐형 유료 아이템”은 우연성에 의해 획득 결과물이 결정되는 성격의 아이템이면서 결과물 획득 과정에서 이용자의 유료 지불 행위가 포함된 것을 의미한다. 제4조(평가위원회 검토) 강령 제7조제1항에 의해 한국게임정책 자율기구 내에 설치되는 자율규제 평가위원회(이하 “평가위원회”라 한다)가 강령 제3조제2항에 따른 강령의 적용대상 게임물의 범위를 검토·결정하는 경우에는 다음 각 호 사항을 고려하여야 한다.

1. 자율규제 모니터링 결과
2. 자율규제 관련 이용자 민원
3. 확률형 아이템 관련 정책동향
4. 참여사 및 유관 협·단체의 의견
5. 기타 적용대상 게임물의 범위 검토·결정을 위해 평가위원회가 의결한 사항

제5조 (필수 아이템) 강령 제4조제1항제4호의 “필수 아이템”이라 함은 게임의 시작 및 다음 단계 진행을 위해 필수적으로 요구되는 아이템을 의미하며, 단순히 게임 진행을 유리하게 하는 아이템은 포함되지 아니 한다.

제6조 (유료(캐시) 아이템의 가치산정) ① 강령 제4조제2항제1호의 유료(캐시) 아이템의 가치는 해당 아이템의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.

② 강령 제4조제2항제2호의 유료(캐시) 아이템의 기대가치는 제1항에 따른 유료(캐시) 아이템의 가치에 해당 아이템의 캡슐형 유료 아이템 내 구성 비율을 곱하여 산정한다.

③ 제1항에 따른 아이템의 가치 산정이 불가능한 경우, 해당 아이템과 유사한 기능 및 속성을 가진 아이템의 가치를 참고하도록 한다. 다만, 아이템을 별도로 판매하지 않는 등 명확한 기준 가치 산정이 불가능한 경우 제1항 및 제2항의 기준은 적용되지 아니한다.

④ 참여사는 강령 제4조제2항제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

제7조 (캡슐형 유료 아이템의 명칭, 등급 등의 표시 방법 등) ① 강령 제5조제1항제1호에 따른 아이템의 명칭, 등급 표시는 다음 각 호의 기준에 따른다.

1. 게임 내에서 아이템들의 명칭, 등급이 구분되어 있는 경우, 해당 내용을 표시
2. 게임 내 아이템들의 등급이 구분되어 있지 않는 경우, 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율 순으로 등급을 구분하여 표시

② 강령 제5조제1항제3호에 따른 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 강령 [별표 1]의 예시와 같이 표시할 수 없는 경우에는 평가위원회의 승인을 거쳐 분수 또는 함수 등 다른 방법으로 표시할 수 있다. ③ 강령 제5조제2항에 따른 구매화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보(구성비율에 관한 정보 포함, 이하 같다)의 구매 화면 내 공개
2. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크버튼의 구매화면 내 제공

3. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 열람방법의 구매화면 내 안내 또는 공지
④ 강령 제5조제3항에 따른 게임 내 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 성공 확률 관련 정보의 게임 내 공개
2. 성공 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크버튼의 게임 내 제공
3. 성공 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지

제8조 (내부점검 결과에 대한 적절성 평가) 평가위원회는 강령 제6조에 따른 참여사의 시정조치 및 재발방지책의 적절성에 대한 평가를 할 수 있다.

제9조 (평가위원회의 구성 및 운영 등) 위원 임기 등 평가위원회의 구성 및 운영 등에 관하여 필요한 사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

제10조 (자율규제 인증제도) ① 강령 제8조제1항제2호에 따른 자율규제 인증은 참여사의 신청에 따라 평가위원회가 강령 및 이 시행세칙에서 정한 사항의 준수 여부를 평가하여 인증부여 여부를 결정한다.

② 제1항 따른 인증의 유효기간은 인증부여일로부터 1년으로 한다.

제11조 (상시 모니터링) 강령 제8조제1항제3호의 자율규제 이행현황 모니터링은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로 한다.

제12조 (자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대한 조치) 강령 제8조제1항제3호에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대해 다음 각 호의 조치를 취하여야 한다.

1. 1차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 준수 권고
2. 2차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 경고
3. 3차 미준수 : 미준수 사실(미준수 게임물 및 사업자 관련 정보 포함)의 공표 및 자율규제 인증 취소

제13조 (시행세칙 개정) 평가위원회는 이 시행세칙의 개정이 필요한 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 이를 개정할 수 있다.

〈부 칙〉

2017. 5. 10.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2017. 7. 1.부터 시행한다.

〈부 칙〉

2017. 8. 18.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2017. 8. 18.부터 시행한다.

〈부 칙〉

2018. 6. 18.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2018. 7. 1.부터 시행한다.

확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

제정 : 2018. 12. 10.

제1조 (목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」제8조 제1항제2호에서 규정하는 확률형아이템 자율규제 인증제도의 운영에 필요한 구체적인 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조 (신청) ① 확률형아이템 자율규제 인증(이하 '인증'이라 한다)을 받고자 하는 자는 한국게임정책자율기구 사무국(이하 '기구'라 한다)을 통해 신청하여야 한다.

② 인증을 신청한 자는 다음 각 호의 서류를 구비하여 제출하여야 한다.

1. 확률형아이템 자율규제 인증 신청서 (별지 제1호 서식) 1부
2. 법인 등기사항 증명서 또는 사업자등록증 사본 1부
3. 확률형아이템 자율규제 체크리스트 (별첨 제1호 양식) 1부

③ 기구는 전항에서 정한 구비서류에 미비한 사항이 있을 경우 인증을 신청한 자로 하여금 보완하도록 할 수 있다.

제3조 (수수료) ① 기구에서 수행하는 인증업무에 소요되는 비용은 인증을 신청한 자가 부담한다.

② 자율규제 평가위원회(이하 '평가위원회'라 한다)는 인증에 필요한 제반 비용 등을 감안하여 수수료를 산정한다.

제4조 (심의) 평가위원회는 인증의 부여, 갱신, 취소 등 인증제도의 운영에 관한 주요 사항을 심의·의결한다

제5조 (결과 안내) 기구는 인증심의 결과를 홈페이지를 통해 안내한다.

제6조 (변경사항의 고지) 인증을 받은 자는 인증 신청 시 기재한 사항에 변경이

발생한 경우에는 그 사유가 발생한 날로부터 15일 이내에 변경사항과 그 사유를 기구에 알려야 한다.

- 제7조 (인증 유효기간 및 갱신)** ① 인증의 유효기간은 인증일로부터 1년으로 한다.
② 인증을 갱신하고자 하는 경우에는 인증 만료일로부터 1개월 이전까지 수수료를 납부하여야 한다.
③ 전항의 인증 갱신을 하지 않은 경우에는 유효기간 만료 시 재신청하여야 한다.

- 제8조 (인증마크의 사용 및 홍보)** ① 인증을 받은 자는 「표시·광고의 공정화에 관한 법률」에서 정하는 규정에 따라 [별표 1]의 인증마크를 홈페이지에 게시하거나 게임물 등에 사용할 수 있다.
② 인증을 받은 자는 「언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률」에서 정의하는 언론에 인증 사실을 공표하거나 홍보할 수 있다.

- 제9조 (사후관리)** ① 기구는 인증의 사후관리를 담당하며, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대해 사실 확인을 할 수 있다.
1. 이용자 민원이 제기된 미준수 사항
 2. 기구 모니터링을 통해 발견된 미준수 사항
 3. 기타 평가위원회가 필요하다고 인정하여 위임하는 사항
- ② 평가위원회는 전항의 사실 확인 결과 자율규제 미준수 업체에 대하여 시정을 요구할 수 있다.

- 제10조 (인증 취소)** ① 평가위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 심의·의결을 거쳐 인증을 취소할 수 있다.
1. 시정요구를 받고 기일 내에 시정하지 아니한 경우
 2. 허위 또는 부정한 방법으로 인증을 받은 경우
 3. 서비스 종료 등으로 자율규제 이행이 불가능한 경우
- ② 평가위원회는 인증 기준이 변경된 경우 변경 전에 인증된 게임물이 변경된 기준을 3개월 이내에 충족하지 못할 경우 인증을 취소할 수 있다.
③ 인증이 취소된 게임물은 취소 처분을 받은 날로부터 인증마크를 사용할 수 없다.

제11조 (유사명칭 사용 금지) 인증을 받은 자가 아닌 경우 자율규제 인증마크, 확률형 아이템 인증, 자율규제 인증업체, 확률형아이템 인증 게임물 등의 유사한 명칭을 사용할 수 없다.

제12조 (비밀유지) 인증과 관련된 업무를 수행하는 자는 업무추진 과정에서 알게 된 영업 비밀에 속하는 사항을 공표·누설하거나 업무 수행을 위한 목적 외에 이용하여서는 아니 된다.

제13조 (시행세칙 개정) 평가위원회는 이 세칙의 개정이 필요할 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 개정할 수 있다

〈부칙〉

2018.12.10.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2018.12.10.부터 시행한다.

[별표 1]

확률형아이템 자율규제 인증마크 (제2조 관련)

※ 확률형아이템 자율규제 인증마크는 확률의 의미를 담은 보물상자를 아이콘으로 나타내어 예측가능성을 담보하고자 하는 뜻을 표현하고자 함

	기본
기본형	
가로 A	
가로 B	
세로형	

발 행 인 : 황성기(한국게임정책자율기구 의장)

편 집 인 : 김양은(건국대학교 KU커뮤니케이션 연구소)

편집위원 : 김양은(건국대학교 KU커뮤니케이션 연구소)

김병철(중부대학교 게임소프트웨어학과)

송민수(한국소비자원)

전성민(가천대학교 경영대학)

조영기(한국게임정책자율기구)

최승우(한국게임산업협회)

발 행 일 : 2019년 9월 30일

발 행 처 : 한국게임정책자율기구

(06755) 서울시 서초구 바우뫼로20길 서두빌딩 401호

Tel : 02) 6952-1372 / Fax : 02) 6952-1377

정기간행물 등록번호 : 서초 00080

ISSN 2586-6559

※ 본 보고서 내용의 무단 전재 및 재배포를 금지하며, 가공·인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.