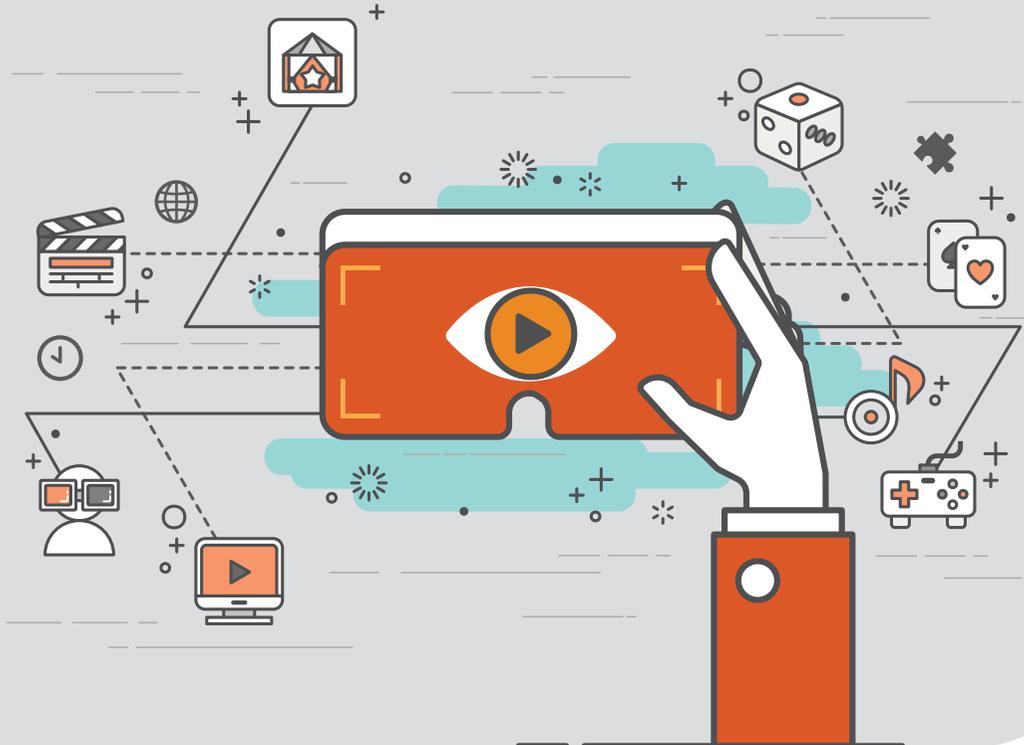


게임이용자보호와 자율규제

통권 제9호



/ Editor's Pick	5
/ 기획_강제적 섯다운제 폐지와 남겨진 과제	7
· 게임 강제적 섯다운제 폐지의 의의와 향후과제	9
· 발의부터 폐지까지	13
· 쟁점과 과제	25
· 게임사의 이용자 보호와 과제	33
/ 현장중계	43
· 게임 할 권리와 자율규제_문화향유권을 중심으로 제6회 GSOK 포럼 후기	45
/ 정책이슈 정리	53
· 21대 국회 전반기 주요 게임 관련 법률안	55
/ 자율규제동향	63
· 제1기 청소년보호정책위원회의 성과	65
/ 2021년 하반기 모니터링 결과	71
/ 자율규제 및 자율기구 연혁	87
/ GSOK 각 위원회 정기회의 주제 및 결과 정리	91
· 자율규제평가위원회	93
· 청소년보호정책위원회	94
· 게임광고자율규제위원회	95
부 록	
· 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령	99
· 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙	109
· 확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙	116



김양은

편집위원장

2022년은 게임산업과 게임이용자 모두에게 새로운 도약을 위한 해이다. 2011년 11월부터 시행된 게임셧다운제가 폐지되고, 게임이용자 스스로 게임이용시간을 조절하는 '시간선택제'로의 전환이 시작되는 해이다. 게임 세대가 성장하면서 게임은 단지 어린이와 청소년만의 놀이문화가 아니라, 전 세대를 아우르는 문화콘텐츠로 성장하였다. 게임산업과 게임이용자 모두에게 새로운 변화를 맞이하기에 앞서 <게임이용자보호와 자율규제> 9호에서는 '게임셧다운제의 폐지'와 함께 우리가 생각해봐야 할 이슈들을 담고자 했다.

강제적 셧다운제의 폐지와 남겨진 과제

2011년 11월 시행된 강제적 셧다운제의 폐지와 관련한 다양한 논의들을 담고자했다. 2022년에 강제적 게임셧다운제가 폐지되면서, 우리에게 남겨진 과제는 무엇인가를 생각해보기 위한 기획이다. 그간 게임산업과 게임이용자들 모두에게 논란의 중심에 서있던 게임셧다운제의 폐지와 관련한 각계각층의 전문가들의 시각을 담고자 했다. 게임셧다운제의 역사적 과정, 남겨진 쟁점과 과제, 게임사의 이용자 보호와 과제에 대한 다양한 의견을 담았다. 강제적 게임셧다운제의 폐지는 게임사와 게임이용자 모두에게 스스로 게임에 대한 자율규제를 강조하고 있다. 그래서 무엇보다 특히 게임이용자 보호와 관련해서 게임사와 게임이용자 모두 무엇을 준비하고 고민해야 할 것인가에 대한 단초를 제공하고자 했다.

21대 상반기 국회 게임법안 리뷰

이번 호에서는 21대 상반기 국회에서 발의된 게임법안에 대한 리뷰를 정리해서 제공하고 있다. 2020년 5월 시작된 21대 국회에서 게임과 관련해서 발의된 법안의 주요 내용을 담고자 했다. 발의된 많은 법안들을 통해서 게임에 대한 관점과 시선을 발견할 수 있다. <기획>에서 살펴본

게임셧다운제의 시작과 폐지의 과정을 통해서 게임과 관련한 법안들이 제시하는 미래와 고민 그리고 고민해야 할 지점을 논의해보고자 했다.

‘강제적 셧다운제의 폐지’라는 큰 변화에서 ‘자율규제’의 중요성을 재차 확인하게 된다. 특히 게임이 탄생하고 성장하면서, 자연스럽게 게임용자도 함께 성장하고, 이 과정에서 게임이 전 세대의 놀이문화가 발전하게 되었다. 강제적 셧다운제의 폐지는 게임이용자들이 스스로 주인이 되고, 게임의 경험을 일상으로 확장할 수 있도록 하기 위한 준비가 필요함을 말하고 있다. 이번 호에 담긴 논의들이 게임산업과 게임이용자들을 위한 다양한 토론을 만들어낼 수 있기를 바란다.

〈게임이용자 보호와 자율규제〉가 매호 꼭 알아야 할 새로운 이슈, 성의 있는 필진과 함께하고자 노력하고 있다. 매호 편집회의에 빠지지 않고 참석하고, 꼼꼼한 퇴고에 참석해주신 편집위원님들의 노고로 무사히 9호가 발간되었다. 애써준 편집위원님들과 사무국의 노고에 다시 한번 깊은 감사의 마음을 전하고자 한다.

기획_강제적 섯다운제 폐지와 남겨진 과제

- 게임 강제적 섯다운제 폐지의 의의와 향후과제
- 발의부터 폐지까지
- 쟁점과 과제
- 게임사의 이용자 보호와 과제



게임 강제적 섯다운제 폐지의 의의와 향후과제



황성기

한양대 법학전문대학원 교수 / 한국게임정책자율기구 의장

오전 0시부터 오전 6시까지의 심야시간대에는 16세 미만 청소년에게 인터넷게임의 제공을 금지하고 위반시 형사벌을 부과하는 내용의 청소년보호법 상의 ‘게임 강제적 섯다운제’는 청소년의 수면권 보장을 대의명분으로 하여 2011년 입법화되었던 것이다. 그런데 2021년 여름 마인크래프트(Minecraft) 사태¹⁾를 계기로 게임 강제적 섯다운제가 드디어 입법화된 지 약 10년만에 폐지되었다.

정부는 2021. 8. 25. 관계부처(교육부, 문화체육관광부, 여성가족부) 합동으로 마련한 ‘섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안’을 발표하였다. 이 방안의 핵심내용은 청소년보호법 상의 ‘게임 강제적 섯다운제’를 폐지하고 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임법’이라 함) 상의 ‘게임시간 섯택제’(섯택적 섯다운제)로 청소년 게임시간 제한제도를 일원화하는 동시에 청소년과 보호자, 교사 등에게 게임이해 교육을 강화하는 것이었다. 그 후속조치로 2021. 11. 11. 국회 본회의에서 게임 강제적 섯다운제를 규정하고 있던 청소년보호법 조항을 삭제하는 골자의 청소년보호법 개정안이 의결되었고, 결국 청소년보호법 상의 게임 강제적 섯다운제는 2022. 1. 1.부터 폐지되었다.

1) 2021. 6. 24. 마인크래프트 홈페이지에서 한국에 있는 플레이어의 경우에는 마인크래프트 구매 및 플레이가 만 19세만 가능하다는 업데이트가 이루어졌다. 이러한 업데이트는 우리나라 게임물관리위원회가 12세 이용가로 결정한 마인크래프트에 대해서 청소년보호법 상의 강제적 섯다운제 적용을 피하기 위해 한국에서만 19세 미만의 미성년자의 가입을 막은 조치로 이해되었다. 이로 인해 강제적 섯다운제의 실효성과 부당성 등의 문제점이 우리 사회의 긴급한 이슈로 등장한 것이다.

게임 강제적 섷다운제는 우리 사회에서 청소년의 수면권 보장을 명분으로 제안이 이루어진 2004년도 애초부터 ‘문제의 소재’와 ‘비난의 대상’을 혼동한 것이었다. 우리나라 청소년의 수면부족의 근본적인 원인은 왜곡된 입시제도 및 과도한 교육열과 사교육 문화에 있다. 우리나라 청소년들은 OECD 주요 국가 중에서 가장 긴 시간을 학업에 투입하는 반면 수면시간이나 여가시간은 이례적으로 적다고 한다. 근본적인 원인을 외면한 채, 게임만 비난함으로써, 오히려 부모와 국가는 자신들의 근본적인 책임과 의무를 회피하려고 하는 생색내기 정책이라는 점이 강제적 섷다운제의 본질이다.

게임 강제적 섷다운제는 짧게는 청소년보호법에 실제로 도입된 2011년도부터, 그리고 길게는 2004년도부터 보수적 시민단체, 청소년관련단체들의 제안²⁾에서 비롯해서 김재경 의원 등 12인이 2005. 7. 18. 국회에 제안한 「청소년보호법 일부개정법률안」(의안번호 172263)에서부터 시작된 위헌 여부 및 그 정책적 정당성에 관한 기나긴 논쟁과정을 거쳐 왔다. 게임 강제적 섷다운제가 입법을 통해서 결국 폐지되었지만, 이 과정에서 헌법재판소는 2014년 4월 24일 재판관들의 7 : 2의 의견으로, 게임 강제적 섷다운제를 규정한 청소년보호법 조항의 위헌 여부에 관한 헌법소원심판청구에 대하여, 헌법에 위반되지 않는다는 이유로 기각 결정을 하기도 하였다(헌재 2014. 4. 24. 2011헌마659). 게임 강제적 섷다운제에 대한 헌법재판소의 합헌결정은 게임 강제적 섷다운제가 위헌이 아니라는 의미이지, 좋은 정책이라는 의미는 전혀 아니라는 점을 유념할 필요가 있다.

게임 강제적 섷다운제가 폐지되었음에도 불구하고, 이에 관한 기록을 남겨야 하는 이유는, 게임 강제적 섷다운제가 청소년 보호라는 명분을 내세워 과도한 규제를 적용하였던 대표적인 과잉규제의 대명사였기 때문에, 앞으로 잘못된 역사를 반복하지 않기 위해서이다. 잘못된 역사는 항상 반복될 위험성이 있다. 따라서 이번에 게임 강제적 섷다운제의 폐지를 계기로 하여, 게임 강제적 섷다운제의 도입부터 폐지까지의 과정을 기억하고 평가할 필요가 있는 것이다.

한편 청소년의 게임이용과 관련하여, 이번 게임 강제적 섷다운제의 폐지는 끝이 아니라 새로운 시작으로 보아야 하고, 따라서 향후과제를 점검하고 대안도 모색할 필요가 있다. 게임 강제적 섷다운제 폐지 이후의 구체적인 후속조치와 관련하여서는, 자율규제를 적용할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다. 예컨대 섷다운 시스템의 적용을 개별 사업자 및

2) 청소년보호위원회·기독교윤리실천운동·청소년마을 등 시민단체들이 2004. 10. 19. 개최한 〈청소년 수면권 확보 “청소년, 잘 권리있다”〉라는 제목의 세미나에서 강제적 섷다운제 도입이 공식적으로 제안되었다.

시장의 자율에 맡기는 방안을 모색함으로써, 궁극적으로 섣다운 시스템을 적용하지 않는 게임은 시장에서 자연스럽게 퇴출되게 하는 것이다. 또한 여기에는 자녀의 게임이용에 대한 부모의 원활한 교육과 지도를 위해, 게임시장에서 개별 사업자들이 자발적으로 자사의 게임이용 관련 정보를 부모에게 충분히 제공하는 것도 포함된다.

위와 같이 개별 사업자 차원에서의 청소년의 게임 이용 관련 자율규제뿐만 아니라, 산업계 차원에서의 청소년의 게임 이용 관련 자율규제를 고민해 볼 필요가 있다. 예컨대 한국게임정책자율기구에서 게임시장에 대한 감시(섣다운 시스템을 채택하고 있는지 여부를 모니터링해서, 채택하고 있지 않은 게임에 대해 공표 등의 제재조치를 부과하는 등)를 하는 것도 고려할 필요가 있다.

마지막으로 궁극적으로는 게임법 상의 섣다운제도 폐지되어야 한다는 점을 강조하고 싶다. 국가가 청소년의 게임이용에 개입하는 것은, 청소년의 자기결정권, 부모의 자녀교육권을 침해하여 청소년보호에서의 국가후견주의의 한계를 일탈할 위험성이 여전하기 때문이다.

발의부터 폐지까지



이병찬
법무법인 온새미로 변호사

1. 들어가며

2021. 11. 11. 강제적 섯다운제를 폐지하는 청소년보호법 일부개정법률안이 국회를 통과했다. 도입 당시 수많은 논란을 일으켰던 강제적 섯다운제는 2021. 12. 31. 그 효력을 상실하며 비로소 역사의 뒀안길로 사라졌다. 2011. 11. 20.부터 시행되었으니, 강제적 섯다운제가 폐지되기까지 강산도 변한다는 10년의 세월이 필요했던 셈이다.

오랜 시간이 흐른 뒤 한국 사회는 강제적 섯다운제에 대해 어떤 평가를 내리게 될까. 생각건대, 청소년을 보호하기 위한 불가피한 수단이었다기보다는 편견과 오해에 기초한 부당한 억압이었다고 평가할 가능성이 높아 보인다. 강제적 섯다운제가 발의될 때부터 폐지되기까지의 과정을 돌아보면서, 우리에게 부족했던 것은 무엇인지, 우리가 잘못된 점은 무엇인지 되짚어보는 기회가 마련될 수 있기를 바란다.

2. 강제적 섯다운제의 도입

강제적 섯다운제를 도입한 청소년보호법 일부개정법률안이 국회를 통과한 것은 2011. 4. 29.이지만 청소년의 심야 게임을 금지해야 한다는 주장이 제기되기 시작한 것은 그보다 훨씬 오래전 일이다. “온라인 게임 섯다운제”가 최초로 제안된 것은 2004. 10. 19. 국무총리실 산하 청소년보호위원회가 주최하고, 시민단체 기독교윤리실천운동과 청소년마을이 공동주관한 “청소년 수면권 확보를 위한 대책마련 포럼”으로 알려져 있다.

당시 아이뉴스24 기사에 따르면, 청소년보호위원회는 청소년 수면권 침해의 심각성과 온라인 게임의 연관 관계를 살펴보기 위해 학부모와 청소년 500여 명을 대상으로 기초 설문조사를 실시하였고, 이를 토대로 청소년들에게 수면권을 되돌려 주기 위해 “온라인 게임 셧다운 제도”의 도입을 제안하였다.¹⁾

이런 흐름 속에서 김재경 의원은 2005. 7. 18. 강제적 셧다운제가 포함된 법안을 최초로 발의하지만, 해당 법안은 17대 국회의 임기 만료로 폐기되었다.

18대 국회가 시작되자 김재경 의원, 김종률 의원, 최영희 의원이 각 강제적 셧다운제 법안을 발의하였다. 국회 여성가족위원회는 2010. 4. 21. “청소년보호법 일부개정법률안”을 상정한 후 제안설명과 전문위원의 검토보고 및 대체토론을 거쳐 법률안심사소위원회에 개정법률안들을 회부하였고, 법률안심사소위에서는 3건의 개정법률안의 내용 중 일부사항을 수정하여 대안을 제안하기로 하였다. 여성가족위원회에서는 법률안심사소위원회가 마련한 대안을 위원회안으로 제안하기로 의결하였다.

국회 법제사법위원회에서는 2010. 4. 21. 회부된 대안을 2010. 4. 27. 상정하였으나, 2011. 4. 21.이 되어서야 처리가 이루어졌다. 강제적 셧다운제가 법사위에 계류 중이던 2010. 12. 관련 부처인 문화체육관광부와 여성가족부는 강제적 셧다운제 절충안에 합의하였다. 우선 강제적 셧다운제가 적용되는 청소년의 범위에 대해서는 14세 미만을 주장하던 문화체육관광부와 19세 미만을 주장하던 여성가족부가 서로 양보하여 16세 미만의 청소년에 대하여 셧다운제를 적용하기로 결정하였다. 강제적 셧다운제를 적용하는 게임의 범위에 대해서는 PC 온라인 게임에 대해서만 적용해야 한다고 주장하던 문화체육관광부와 모바일 게임을 포함하여 네트워크로 연동되는 모든 게임에 대해 셧다운제가 필요하다는 입장을 고수하던 여성가족부가 한발씩 물러서 모바일 게임에 대해서는 셧다운제 적용을 2년간 유예하기로 합의하였다.

국회는 2011. 4. 29. 양 부처가 합의한 내용대로 청소년보호법 일부개정법률안을 통과시킨다. 본회의에서 16세 미만이 아니라 19세 미만의 청소년으로 셧다운제의 적용 범위를 확대해야 한다는 수정안이 제안되지만 결국 원안대로 가결되었다. 당시 국회를 통과한 청소년보호법 일부개정법률안의 내용은 크게 두 가지인데, 인터넷게임의 제공자로

1) 아이뉴스 24(2004. 10. 12.), 온라인게임 ‘셧다운제’ 도입 추진...청소년 단체,
<http://www.inews24.com/view/126030>

하여금 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하는 것을 금지한다는 것과 이를 위반하는 경우에는 2년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다는 것이었다.

강제적 섯다운제의 도입 과정을 살펴보면, 얼마나 졸속으로 입법이 이루어졌는지 쉽게 알 수 있다. 비슷한 내용의 법안이 여러 차례 발의되었고, 관련 부처 사이의 의견 충돌이 첨예했음에도 불구하고, 섯다운제의 필요성이나 적용범위에 대한 과학적 연구는 전혀 이루어지지 않았다.

예를 들어, 강제적 섯다운제 적용대상이 16세 미만의 청소년으로 결정된 것은 해당 연령 이하 청소년들의 경우 게임에 과몰입할 위험성이 상대적으로 높다는 과학적 연구 결과에 따른 것이 아니라 14세 이하 청소년에 대한 적용을 주장하던 문화체육관광부와 19세 이하 청소년에 대한 적용을 주장하던 여성가족부가 타협한 결과에 불과하다.

더욱이 모바일 게임을 PC 온라인 게임과 다르게 취급할 합리적 근거가 있는지 여부에 대해서도 과학적 연구가 이루어진 바가 없었다.

3. 강제적 섯다운제에 대한 헌법소원

강제적 섯다운제를 포함한 청소년보호법 일부개정법률안이 국회를 통과하자, 해당 법률안에 대한 헌법소원이 제기되었다.

먼저 강제적 섯다운제로 인하여 일반적인 행동자유권, 평등권 등을 침해당하였다고 주장하는 16세 미만의 청소년과 강제적 섯다운제로 인하여 교육권을 침해당했다고 주장하는 학부모가 2011. 10. 28. 헌법소원을 청구하였다.

이와는 별개로 2011. 11. 4.에는 강제적 섯다운제로 직업선택의 자유 등을 침해당하였다고 주장하는 게임사업자들이 헌법소원을 청구하였다. 헌법재판소는 헌법소원이 제기된 날로부터 약 2년 6개월 후인 2014. 4. 24. 청소년보호법상의 강제적 섯다운제에 대하여 합헌결정을 내렸다(2011헌마659).

헌법재판소는 9명의 재판관으로 구성되고, 법률에 대한 위헌 결정을 내리기 위해서는 재판관 6명 이상의 찬성이 필요한데, 9명의 재판관 중 2명만이 위헌의견을 표명함에 따라,

강제적 섷다운제에 대한 헌법소원 청구는 기각되었다.

헌법재판소가 강제적 섷다운제에 대하여 합헌결정을 내린 주된 이유는 다음과 같다.

첫째, 강제적 섷다운제는 청소년의 건강한 성장과 발달 및 인터넷게임 중독을 예방하려는 것으로, 인터넷게임 자체는 오락 내지 여가활동의 일종으로 부정적이라고 볼 수 없으나, 우리나라 청소년의 높은 인터넷게임 이용률, 인터넷게임에 과몰입되거나 중독될 경우에 나타나는 부정적 결과 및 자발적 중단이 쉽지 않은 인터넷게임의 특성 등을 고려할 때, 16세 미만의 청소년에 한하여 오전 0시부터 오전 6시까지만 인터넷게임을 금지하는 것이 과도한 규제라고 보기 어렵고, 여성가족부장관으로 하여금 2년마다 적절성 여부를 평가하도록 하고, 시험용 또는 교육용 게임물에 대해서 그 적용을 배제하는 등 피해를 최소화하는 장치도 마련되어 있으며, 본인 또는 법정대리인의 자발적 요청을 전제로 하는 게임산업법상 섷다운제는 그 이용률이 지극히 저조한 점 등에 비추어 대체수단이 되기에는 부족하므로 침해최소성 요건도 충족하고, 나아가 청소년의 건강 보호 및 인터넷게임 중독 예방이라는 공익의 중대성을 고려할 때 법익균형성도 유지하고 있으므로, 강제적 섷다운제가 인터넷게임 제공자의 직업수행의 자유, 여가와 오락 활동에 관한 청소년의 일반적 행동자유권 및 부모의 자녀교육권을 침해한다고 볼 수 없다.

둘째, 인터넷게임은 주로 동시 접속자와의 상호교류를 통한 게임 방식을 취하고 있어 중독성이 강한 편이고, 정보통신망서비스가 제공되는 곳이면 언제나 쉽게 접속하여 장시간 이용으로 이어질 가능성이 크다는 점에서, 다른 게임과 달리 인터넷게임에 대해서만 강제적 섷다운제를 적용하는 것에는 합리적 이유가 있으며, 전기통신사업법에 따라 부가통신사업자로 신고하고 게임법상 등급분류를 받아 정상적인 방법으로 제공되는 인터넷게임물에 대해서는 그 제공업체가 국내 업체인지 해외 업체인지를 불문하고 강제적 섷다운제가 적용되므로, 일부 해외 서버를 통해 불법 유통되고 있는 게임물에 대하여 적용되지 않는다는 사실만으로 해외 업체에 비하여 국내 업체만을 차별 취급한다고 볼 수는 없다.

하지만 헌법재판소의 이와 같은 결론은 다음과 같은 점들을 고려했을 때, 매우 납득하기 어렵다. 우선, 인터넷게임이 언론에서 보도되는 각종 패륜적 범죄의 원인인지 여부에 대한 헌법재판소의 판단이다.

헌법재판소는 인터넷 이용이 보편화됨에 따라 인터넷게임도 오락활동의 하나로

자리잡게 되었으나, 그 이용이 증가하면서 인터넷게임에 중독되거나 과몰입 증상을 보인 청소년이 자살하거나 모친을 살해하는 사건이 발생하는 등 인터넷게임 중독 내지 과몰입 현상의 심각성이 사회적으로 문제화되기 시작하였다고 판시함으로써 인터넷 게임이 사회적으로 논란이 된 패륜적 범죄의 원인임을 전제로 이 사건 결정을 내렸다.

하버드 의과대학의 로랜스 커트너 박사와 세릴 올슨 박사는 미법무부의 요청으로 2004년부터 2년여에 걸쳐 1,200명의 아동과 500명의 부모를 대상으로 “게임의 폭력적인 묘사가 아이들에게 미치는 영향”에 대하여 조사한 바 있다. 이들이 종국적으로 내린 결론은 비디오 게임의 폭력성이 아동들에게 크게 영향을 주지 않으며, 아이들도 비디오 게임이 현실과 다르다는 점을 분명히 인식하고 있다는 것이었다.

굳이 전문가의 말을 빌리지 않더라도, 만약 게임이 현실 폭력의 중요한 원인이라면 우리나라에서 가장 범죄율이 높은 집단은 프로게이머 집단이어야 한다. 왜냐하면, 그들은 잠자는 시간과 밥먹는 시간을 제외하고는 거의 항상 연습에 몰두하기 때문이다. 그러나 프로게이머 집단이 또래 집단에 비하여 범죄율이 높다는 연구나 통계는 전혀 존재하지 않으며, 프로게이머 집단의 폭력사건이 보도된 바도 없다.

인터넷게임 중독이 그 원인으로 지적되고 있는 각종 패륜적 범죄의 이면에는 과도한 경쟁시스템, 가정의 불화, 경제적 궁핍, 또래집단 사이의 갈등 등 보다 본질적인 문제가 내포되어 있어서 이러한 패륜적 범죄의 원인이 인터넷 게임이라고 단정하기 어렵다.

그럼에도 불구하고 헌법재판소는 과학적으로 입증되지 아니한 언론의 선정적 보도에 근거하여 인터넷게임 중독이 곧 현실세계에서의 폭력을 야기한다는 사실을 전제로 이 사건 결정을 내렸다는 점에서 많은 아쉬움을 남긴다.

두 번째는 과잉금지의 원칙 중 수단의 적정성과 관련된 부분이다.

헌법재판소는 강제적 섯다운제는 심야시간대에 청소년의 인터넷게임 이용을 제한함으로써, 정신적·육체적으로 성장 단계에 있는 청소년의 적절한 수면시간을 확보하고 청소년의 인터넷게임 과몰입 또는 중독 현상을 방지하여, 궁극적으로 청소년의 건전한 성장과 발달에 기여하고 나아가 청소년의 인터넷게임 중독으로 인한 사회적 문제도 예방하려는 것이므로 그 입법목적이 정당하며, 이를 위하여 인터넷게임 제공자가 심야시간대에 16세 미만 청소년에게 인터넷게임을 일률적으로 제공하지 못하도록 하는 것은 위와 같은 입법목적 달성에 기여할 수 있으므로 수단의 적정성이 인정된다고

판시하였다.

그러나, 인터넷게임 중독에서 말하는 “지나친 이용”이란 장시간의 이용을 의미하는 것이지 심야시간대 이용을 의미한다고 보기는 어려우므로 일정 시간 이상 게임을 할 수 없도록 제한하는 것이 타당하며, 특정 시간에 일률적으로 게임을 하지 못하도록 금지하는 것은 입법목적을 달성하기 위한 적절한 수단이라고 볼 수 없다.

세 번째는 과잉금지의 원칙 중 침해의 최소성과 관련된 부분이다.

헌법재판소는 청소년 본인이나 법정대리인의 요청이 있는 경우 게임의 이용방법 및 시간을 제한할 수 있는 이른바 “선택적 셧다운제”가 게임산업법에 규정되어 있기는 하지만, 이는 청소년 자신과 그 법정대리인이 적절한 시점에 과몰입 내지 중독의 위험을 인식하고 인터넷게임의 종류 및 시간대를 임의 선택하여 인터넷게임 제공자에게 직접 그 제한을 요청하는 제도로서 청소년 자신이나 부모 등의 자율적 시정 노력을 전제로 하고 있는바, 현재까지 청소년이나 부모의 선택적 셧다운제의 이용률은 매우 미미한 수준으로 보고되고 있으므로 이러한 제도 자체만으로는 과도한 인터넷게임 이용 및 중독에 대한 적절한 대처가 되기 어려워 게임산업법상 “선택적 셧다운제”는 강제적 셧다운제와 동일한 입법목적을 달성하기 위한 덜 제한적인 조치에 해당한다고 보기 어렵다고 판시하였다.

그러나, 선택적 셧다운제의 이용률이 매우 미미하기 때문에 게임중독에 대한 적절한 제한조치가 될 수 없다고 판시한 헌법재판소의 논거는 납득하기 어렵다. 동일한 입법목적을 달성할 수 있는 “덜 제한적인 조치”를 관념적으로 상정할 수만 있다면, 이미 그 자체로 강제적 셧다운제는 침해의 최소성 원칙을 위반한 것으로 보아야 하며, 보다 완화된 조치의 이용률을 근거로 침해의 최소성 원칙 위반 여부를 판단할 수는 없기 때문이다.

더욱이 강제적 셧다운제와 선택적 셧다운제가 병렬적으로 시행되고 있던 당시 상황에서는 청소년이나 학부모가 선택적 셧다운제를 통하여 게임이용 시간을 제한할 필요성이 현저히 감소하여 그 이용률이 미미할 수밖에 없는데도 오히려 이용률이 낮다는 이유로 선택적 셧다운제가 대안적 조치가 될 수 없다고 판단했다는 점은 매우 의아하다.

네 번째로 평등권 침해 여부에 관한 판단이다.

헌법재판소는 인터넷게임은 주로 동시 접속자와의 상호교류를 통한 게임 진행 방식을

취하고 있어 지속적인 수행이 가능하므로 게임자가 스스로의 의지로 중단하기 쉽지 않은 특징이 있고, 정보통신망서비스가 제공되는 곳이면 시간적·장소적 제약 없이 언제나 쉽게 접속하여 게임을 즐길 수 있어 장시간 이용으로 이어질 가능성이 크다고 판시하였다.

그러나, 인터넷게임이 아닌 기타 게임 중에서도 강한 흡인력을 가진 게임들이 다수 존재할 뿐만 아니라 CD 게임 등 기타 게임의 경우에는 네트워크 기능 자체를 필요로 하지 않기 때문에 인터넷게임에 비해 오히려 더 접근 가능성이 높다.

따라서, 강제적 섷다운제는 기타 게임 이용자와 인터넷 게임 이용자를 합리적인 이유없이 차별하는 것이며, 이와 같은 차별은 게임 중독 방지라는 강제적 섷다운제의 입법목적과는 무관하게 규제의 집행가능성을 근거로 양자를 차별하는 것에 불과하다고 할 것이다.

다섯 번째는 국내 인터넷게임업체에 대한 평등권 침해 문제이다.

헌법재판소는 해외 업체의 경우 국내에 별도의 지사 설립 등을 통해 부가통신사업자로 신고하고 제공하려는 인터넷게임에 대하여 게임산업법상 등급분류절차를 밟고 있는바, 이와 같이 정상적인 인터넷게임 제공행위를 하는 인터넷게임 제공자의 경우에는 국내 업체인지 해외 업체인지를 불문하고 이 사건 금지조항의 적용대상이 되는 것에 차이가 없고, 이러한 요건을 충족하지 않은 해외 업체가 해외 서버 등을 통해 제공하는 인터넷게임을 이용하는 것은 게임산업법 또는 전기통신사업법을 위반하는 불법게임물의 유통 및 그 이용에 불과하므로, 이러한 현상을 가지고 강제적 섷다운제가 해외 업체에 비하여 국내 업체에 대한 차별적 결과를 야기한다고 할 수는 없으므로 이를 이유로 청구인들의 평등권이 침해된다고 할 수 없다고 판시하였다.

그러나 반대의견에서 정확하게 지적했던 것처럼 부가통신사업자로 방송통신위원회에 신고한 사업자 또는 허가받은 기간통신사업자 중 부가통신사업을 경영하려는 자가 아니면 강제적 섷다운제의 규율을 받지 않으므로, 국내 지사 설치 등으로 국내법상 통신사업자로 허가받거나 신고하지 않은 해외 사업자라면 인터넷게임 제공자에 해당하지 아니하여 강제적 섷다운제의 규제대상에 해당하지 않는다는 점, 주민등록번호를 기반으로 한 개인정보를 통해 접속하지 않는 해외 게임업체 제공의 인터넷게임에 대하여는 사실상 규제가 곤란하다는 점 등을 고려하면 강제적 섷다운제가 국내 인터넷게임업체의 평등권을 침해하지 않는다는 헌법재판소 결정이 타당했는지는 여전히 의문이 남는다.

마지막으로 심야시간에 인터넷 게임을 하는 청소년과 다른 활동을 하는 청소년 사이의 차별 문제인데, 해당 쟁점에 대해서는 헌법재판소가 별다른 의견을 제시하지 않았다.

강제적 섯다운제는 오전 0시부터 오전 6시 사이에 게임을 하는 청소년과 다른 활동을 하는 청소년을 정당한 이유 없이 차별하였다. 16세 미만 청소년들이 오전 0시부터 6시 사이에 할 수 있는 활동은 매우 다양하다. TV시청, 영화감상, 음악 감상, 독서, 자율학습, 인터넷 강의 수강 등 모든 행위가 자유롭게 허용되고 있었다. 음주나 흡연과 같이 청소년들에게 시간과 관계없이 원칙적으로 금지되어 있는 행위를 제외하면, 청소년이 심야에 가정에서 할 수 있는 행위 중 법률에 의해서 제한되는 행위는 오직 인터넷게임 뿐이었다.

강제적 섯다운제가 청소년의 수면권 확보를 목적으로 한다면 청소년이 심야에 가정에서 할 수 있는 수많은 활동 중 게임만을 금지하는 것은 0시부터 6시 사이에 인터넷 게임을 하는 청소년과 다른 활동을 하는 청소년을 합리적인 이유 없이 차별하는 것이라고 보지 않을 수 없었다.

4. 강제적 섯다운제 폐지

강제적 섯다운제가 도입될 당시에는 이에 반대하는 강력한 저항이 있었지만, 일단 법률이 시행되고 시간이 흐르자 규제를 당연시하는 분위기가 형성되었다. 여기에 헌법재판소의 합헌결정까지 더해지면서 강제적 섯다운제는 더욱 공고해졌다.

김병관 의원은 2017. 11. 20. 강제적 섯다운제 폐지를 위한 청소년보호법 일부개정법률안을 대표 발의하지만, 해당 법안은 여성가족위원회에 상정도 되지 못한 채로 제20대 국회의 임기가 만료되며 폐기됐다.

하지만, 마이크로소프트가 계정을 통합하는 과정에서 불거진 일명 “마인크래프트 사태”가 강제적 섯다운제에 대한 논란에 불을 지폈다.²⁾ 마이크로소프트는 강제적 섯다운제 시행 이후 한국만을 위한 별도의 시스템을 만드는 대신 청소년들의 Xbox Live 가입을 금지했다. 마이크로소프트는 2014년 마인크래프트의 개발사인 모장을 인수했는데, 모장의 로그인 방식은 보안이 매우 취약하다는 약점이 있었다. 모장이 개발한 계정 시스템을

2) 전자신문(2021. 8. 25.), 섯다운제 폐지 불 지원 '마인크래프트', 청소년 이용은 여전히 불투명, <https://m.etnews.com/20210825000043>

사용하는 PC용 “자바 에디션”의 경우 청소년도 이용할 수 있었지만, 보안 강화를 이유로 마이크로소프트가 Xbox Live 계정으로의 통합을 발표하면서 기존에 자바 에디션을 사용하던 청소년도 성인 인증을 요구받게 되었다. 마이크로소프트의 계정 통합으로 청소년의 마인크래프트 이용이 금지된 것은 사실 강제적 섯다운제 자체의 문제라기보다는 마이크로소프트가 16세 미만 청소년의 게임 접속을 관리하는 시스템을 만드는 대신 청소년의 이용 자체를 금지하는 방식을 선택했기 때문이었다.

이런 이유 때문에 여성가족부도 2021. 7. 2. “마인크래프트 게임의 19세 미만 청소년 대상 이용이 금년 12월부터 제한된다는 사항은 마이크로소프트사의 게임 운영 정책 변경에 따른 것입니다.”라는 입장을 밝혔다.

물론 마이크로소프트에서 한국의 16세 미만 청소년에 대해서만 강제적 섯다운제 시스템을 구축하는 것 자체가 불가능한 일은 아니었으나, 전 세계에 동일하게 서비스되는 게임에서 오로지 한국 청소년만을 위해 별도의 시스템을 구축하도록 강제하는 것이 합리적이라고 보기는 어려웠다. 더군다나 논란이 된 마인크래프트는 매우 상징적인 의미를 가지고 있는 게임이었다. 청소년들 사이에서 특히 인기가 많을 뿐만 아니라 교육적 성격이 강한 게임이었기 때문이다. 심지어 정부는 2020. 5. 5. 어린이날을 기념하여 마인크래프트 청와대 월드 맵을 무료로 배포하기도 했었다.

청소년들이 건전하고 교육적인 게임의 대표주자이자 최고의 인기게임 중 하나인 마인크래프트마저 플레이할 수 없게 되자, 10년 가까이 지속되면서 당연한 규제로 여겨지던 강제적 섯다운제에 대한 비판의 목소리가 높아지게 되었다.

특히 2021. 4. 7. 실시된 서울시장 및 부산시장 보궐선거를 거치면서 20, 30대 유권자들의 영향력이 확대되자 정부와 정치권에서도 젊은 세대가 관심을 보이는 마인크래프트 사태에 주목하고 발 빠르게 대응하기 시작했다.

문화체육관광부와 여성가족부는 2021. 8. 25. 유은혜 부총리 겸 교육부장관 주재로 열린 제15차 포용국가 실현을 위한 사회관계장관회의에서 2021년 안에 강제적 섯다운제를 폐지하고 섯다운제로 일원화하겠다는 내용의 “섯다운제 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성방안”을 발표했다. 국회에서는 전용기, 허은아, 권인숙, 류호정 의원이 강제적 섯다운제를 폐기하는 법안을 발의하고, 여성가족위원회는 2021. 9. 28. 4개의 법안을 병합하여 강제적 섯다운제를 폐지하는 여성가족위원회 대안을

내놓았다.

결국 국회는 2021. 11. 11. 강제적 섯다운제 폐지 법률안을 통과시켰고, 이로써 강제적 섯다운제는 역사의 뒤안길로 사라지게 되었다.

5. 나가며

지금까지 강제적 섯다운제의 10년에 걸친 짧은 역사를 간략히 살펴보았다. 강제적 섯다운제가 도입될 당시 게임에 대한 사회적 인식은 처참한 수준이었다. 청소년의 강력범죄나 패륜 범죄에는 언제나 게임의 악영향이라는 사회적 편견이 따라다녔다. 물론 문제의 본질을 간과한 미디어의 선정적 보도도 문제였지만, 당시에는 한국 사회도 게임이라는 새로운 문화를 완벽하게 이해하지 못한 상태였다. 하지만 강제적 섯다운제가 시행된 지난 10년 동안 게임에 대한 사회적 인식은 크게 개선되었다. 이와 같은 인식의 변화에는 비약적인 성장을 거듭한 한국의 게임산업도 영향을 미쳤겠지만, 게임 유저의 저변 확대가 무엇보다 큰 영향을 미쳤을 것이라 생각된다. 더 많은 사람들이 게임을 플레이하기 시작하면서 게임이라는 문화를 스스로 판단할 수 있는 사회적 기반이 마련되었기 때문이다.

1972. 2. 2. 서울 남산 어린이회관 앞 광장에서는 “불량 만화는 사회악의 근본이다.”라는 플랜카드 아래 불량만화 화형식이 열린바 있다. 하지만 정부의 탄압으로 당시 한국만화의 명맥이 끊어졌다면 어떻게 웹툰을 소재로 한 “지옥” 같은 넷플릭스 시리즈가 전 세계의 이목을 끌 수 있었겠는가. 오랜 시간이 지난 뒤 강제적 섯다운제를 돌아본다면 우리는 50년 전 광장에서 만화책을 불태웠던 어리석음을 상기하게 될 것이라 확신한다.

사회적 편견이나 정부의 규제와는 무관하게 게임개발자들은 꾸준히 자신의 게임을 만들어왔고, 유저들은 게임을 즐겨왔다. 정치적 필요에 따라 게임에 대한 부당한 규제를 도입하는 일은 이제 더 이상 쉽지 않을 것이다. 하지만 우리가 강제적 섯다운제에서 아무런 교훈도 얻지 못한다면, 다시는 이런 일이 벌어지지 않을 것이라고 장담하기도 어려울 것이다.

□ 참고문헌

조너선 갓셜. 스토리텔링 애니멀. 민음사. 2014.

로렌스 커트너, 세릴 올슨. 게임의 귀환. 비즈앤비즈. 2009.

쟁점과 과제



최지연
사단법인 오픈넷, 변호사

1. 들어가며

16세 미만 청소년에게 오전 0시부터 6시까지의 '심야시간'에 '인터넷 게임'을 제공할 수 없도록 하는 청소년보호법상의 인터넷 '게임 셧다운제'가 2022년 1월 1일부로 폐지되었다.

규제가 도입된 이후 폐지되기까지 사회적 인식 변화와 많은 이들의 노력이 있었다. 2011년 5월 19일 청소년보호법 개정(법률 제10659호)으로 '게임 셧다운제'가 도입되었던 당시 청소년의 수면부족 원인을 인터넷 게임에서 찾아 인터넷 게임 과몰입을 필수적으로 해결해야 할 사회문제로 보았던 것과 달리 2022년의 인터넷 게임은 하나의 문화로 인정받고 있다. '게임 셧다운제'가 존재한 11년의 시간 동안 청소년의 자기결정권과 보호자의 교육권 침해 문제가 지속적으로 제기되었고, 적용대상의 범위 밖의 모바일 게임 시장이 크게 성장하여 '게임 셧다운제'의 실효성에 대한 비판이 있었다. 2014년 헌법재판소의 7대 2 합헌 결정¹⁾을 받기도 하였으나 2021년 전 세계적으로 여러 연령층의 사랑을 받고 있는 마인크래프트가 국내에서만 19세 미만의 이용자에게 이용 불가해진다는 소식이 퍼지자 이에 대한 강한 비판이 대두되었고 결국 문화체육관광부와 여성가족부는 2021년 8월 25일 '셧다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안'을 발표하였다. 이에 따라 청소년 보호법 일부개정법률안이 2021년 11월 11일 국회 본회의를 통과함에 따라 '게임 셧다운제'가 역사 속으로 사라지게 되었다.

1) 헌법재판소 2014. 4. 24. 선고 2011헌마659,683(병합)

정부 관계 부처와 국회가 공식적으로 ‘게임 섷다운제’와 같은 제도가 청소년의 자기결정권 및 문화권 침해 소지가 있다는 점을 인정하고 청소년 여가생활에 대한 자기결정권을 존중하기로 한 이번 청소년보호법 개정은 그러한 면에서 유의미하다. 하지만 이로 인해 전 연령의 게임 이용자들의 과도한 기본권 제한 문제가 해결된 것은 아니다. 관계 부처는 이번 청소년 보호법상의 ‘게임 섷다운제’ 폐지를 통해 게임산업진흥에 관한 법률(이하 ‘게임산업법’)상의 ‘게임시간 섷택제’로 청소년 게임시간 제한제도를 일원화하겠다는 의지를 밝혔다.²⁾ 결국 ‘게임 섷다운제’가 폐지되었다고 말할 수 없게 되었다. 청소년 보호법상의 ‘강제적 섷다운제’는 폐지되었지만, 그 뒤에 가려 힘을 쓰지 못했던 게임산업법상의 ‘섷택적 섷다운제’가 무대 앞에 설 날이 온 것이다. 그러나 다음과 같이 섷택적 섷다운제가 강제적 섷다운제의 폐단을 유사하게 반복하고 있다는 점에서 이에 대한 폐지 논의가 필요하다.

2. 강제적 섷다운제의 문제가 잔존하는 섷택적 섷다운제

게임산업법 제12조의3 제1항 제3호를 근거로 하고 있는 섷택적 섷다운제는 ‘청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한’ 조치를 의미한다. 강제적 섷다운제와의 차이는 그 대상이 16세 미만이 아닌 18세 미만의 청소년이라는 점과, 심야시간대에 일률적인 인터넷 게임 금지가 아니라 청소년 본인과 보호자가 시간을 섷택할 수 있다는 점에 있다. 하지만 이는 강제적 섷다운제가 폐지되는 배경이 된 문제점들을 그대로 보유하고 있다는 점에서 문제가 크다.

가. 게임이 부정적인 활동이라는 인식 재생산으로 인한 법정대리인과 청소년 간 갈등 심화

관계 부처는 ‘게임물 이용방법, 이용시간 등에 대한 제한 조치를 법률로 의무화하고 있는 섷택적 섷다운제는 게임이 부정적인 활동이라는 인식을 재생산하여, 게임이용을 두고 보호자와 자녀 간 갈등을 심화시킬 수 있다.’는 점을 강제적 섷다운제의 한계로 지적했다.³⁾ 이는 섷택적 섷다운제에서 동일하게, 혹은 보다 더 크게 발현될 수 있는 문제점이다. 섷택적 섷다운제 아래 법정대리인은 청소년의 게임 시간을 전적으로 제한할 수 있다. 법정대리인과 청소년이 대화를 통해 적절한 게임이용 시간에 대한 합의에 이를 필요 없이, 법정대리인의 일방적 요청으로 청소년의 게임 이용을 제한 또는 박탈할 수 있는 것이다.

2) 2021.8.25. 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과·여성가족부 청소년보호환경과·교육부 민주시민교육과 2021. 8. 25. 보도자료. (2021), 1.

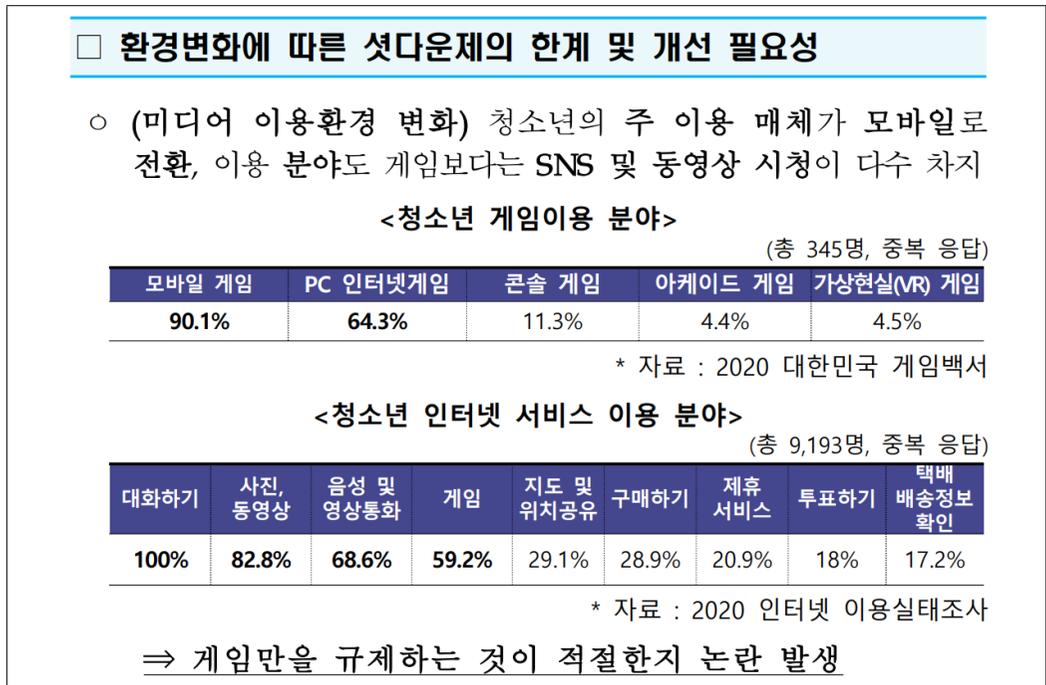
3) 관계부처 합동. (2021). 섷다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안, 3.

가정을 벗어나 학교, 학원, 독서실, pc방 등 그 어디에 있더라도 청소년은 국가가 장려하는 규제 아래 게임 이용권을 박탈당할 수 있고 이것은 게임이 부정적인 활동이라는 인식을 재생산하는데 일조한다.

나. 실효성의 문제

이러한 문제를 가지고 있는 선택적 셧다운제의 실익이 있는지도 의문이다. 강제적 셧다운제가 청소년의 수면권 보호라는 목적을 가지고 있었다면, 선택적 셧다운제는 청소년의 게임 과몰입과 중독 예방이라는 목적을 가지고 있다.⁴⁾

[그림 1] 청소년 게임이용 분야, 청소년 서비스 이용 분야



[출처 : 관계부처 합동, 셧다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안, 2021. 8]

선택적 셧다운제가 처음 시행된 2012년과 오늘날의 청소년의 인터넷 사용 현황은 매우 상이하다. 오늘날의 청소년의 인터넷 주 사용 목적은 더이상 게임이 아닐 뿐더러, 게임을

4) 게임산업법 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같대는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 "예방조치"라 한다)를 하여야 한다.

하는 경우에도 PC 인터넷게임이 아닌 모바일 게임을 할 가능성이 더 높다. 이동통신 단말기를 이용한 게임물은 게임산업진흥에 관한 법률 시행령(이하 ‘시행령’) 제8조의3 제2호의 고시에 의해 선택적 섯다운제의 적용 대상에서 제외된다. 그러나 관계 부처가 강제적 섯다운제의 한계를 지적하며 발표한 통계를 보면, 청소년 게임이용 분야 1위는 선택적 섯다운제의 적용을 받지 않는 모바일게임이다. 그리고 청소년 인터넷 서비스 이용 분야 1위는 대화하기, 2위는 사진, 동영상, 3위는 음성 및 영상통화에 해당하고 게임은 4위에 미치고 있다. 선택적 섯다운제를 통해 청소년의 온라인 컴퓨터게임 사용을 제한하는 것이 청소년의 게임 과몰입과 중독 예방에 얼마나 유의미한 영향을 미칠지 의문이다.

다. 게임 시장 진입장벽과 마인크래프트 사태의 반복 가능성

작년 세계적으로 뉴스가 된 국내 ‘19세 미만 이용가 마인크래프트 이용 불가’ 사건이 있었다. 마인크래프트는 마이크로소프트사가 제공하는 게임으로, 마이크로소프트는 엑스박스 라이브 계정을 가진 이용자들에게 컴퓨터, 콘솔, 모바일기기를 통해 자사의 게임을 제공하고 있다. 마이크로소프트뿐만 아니라 마찬가지로 거대한 자본력을 가진 소니, 닌텐도는 국내의 연령차별적 게임이용제한 규제를 따라야 할 기로에 놓이자 각각 엑스박스 라이브, 플레이스테이션 네트워크, 닌텐도 어카운트를 모두 18세 이상의 이용자에게만 제공하는 결정을 내렸다. 한국 시장의 청소년만을 위해 기술적 조치를 구현하는 것은 비효율적이라는 판단 하에 여러 연령차별적 규제의 대상이 아닌 성인에게만 온라인게임 서비스를 제공하기로 결정한 것이다. 이로 인해 세계적으로 여러 연령층의 사랑을 받고 있는 마인크래프트가 국내에서는 청소년 이용불가 게임이 되었다.

강제적 섯다운제 폐지로 인해 마인크래프트 사태가 해소되고 앞으로 게임시장에 이러한 진입장벽이 생성되는 것을 막을 수 있다면 좋을 것이다. 하지만 선택적 섯다운제를 구현하기 위해서 온라인 컴퓨터 게임과 일부 콘솔 게임⁵⁾을 제공하는 게임사업자는 18세 미만의 게임이용자를 구별해 내어야 한다는 점에서 강제적 섯다운제하에서 16세 미만의 게임이용자를 구별해 내어야 했다는 것 외에는 유의미한 차이가 없다.

5) 선택적 섯다운제의 적용을 받는 게임물의 범위는 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제8조의3이 정하고 있고, 해당 시행령은 다시 한 번 ‘심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한 대상 게임물 범위’고시를 통해 이를 구체화 하고 있다. 강제적 섯다운제가 폐지된 이상 해당 고시에 대한 재검토가 이루어지겠지만, 현재로서는 콘솔기기는 유료로 제공되는 경우 섯다운제의 대상에 해당한다. 여기서 ‘유료로 제공되는 게임’이란 ‘게임이용을 위해 어떤 방식으로든 추가적인 비용이 요구되는 경우’를 의미한다.

3. 게임문화재단 원스톱 서비스 도입, 개인정보 최소수집 원칙 위반

문화체육관광부는 선택적 섯다운제 운영 편의성을 강화하기 위해 산하 비영리법인인 게임문화재단이 일괄 신청대행 및 민원처리를 전담하고 웹페이지와 모바일 앱 서비스를 병행 지원할 예정임을 발표했다.⁶⁾ 이미 게임사들이 자사의 게임이용자들에게 게임시간 선택 서비스를 제공하고 있는 것을 앞으로는 게임문화재단이 ‘원스톱 서비스’라는 새로운 서비스를 통해 관리하겠다는 것이다.

[그림 2] 원스톱 서비스 준비 중



[출처 : 게임문화재단 홈페이지, <http://www.gameculture.or.kr/>, 2022. 1]

원스톱 서비스는 현재 준비 중으로, 이에 대한 세부적인 평가는 추후 달라질 수 있다. 하지만 현재로서 원스톱 서비스 도입에 대한 법적 근거는 없다. 사후적으로 이를 마련한다면 게임산업법 제12조의3 제1항 제7조 ‘그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항’⁷⁾을 활용하여 대통령령으로 근거를 마련할지도

6) 관계부처 합동. (2021). 섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안, 6.

7) 12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.

7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

모르겠다. 법령에 근거 없이 선택적 섯다운제 운영 편의성이라는 목적을 달성하기 위하여 비영리법인에게 게임을 이용하는 전 국민의 개인정보를 수집하고 보관할 권한을 부여하기로 한다는 결정에 우려를 표한다.

원스톱 서비스 도입은 개인정보보호법의 개인정보 최소수집 원칙에 역행하는 조치이다. 최선의 노력을 다해 안전히 보관하고자 한 개인정보도 한번 수집된 이상 언제든지 유출의 가능성이 있다. 선택적 섯다운제와 같은 연령차별적 규제수단의 운영을 위해 게임이용자들은 본인인증 단계에서 개인정보를 제공할 것이 강제되어 이때 개인정보 유출 위험에 한 번 노출되고, 게임물 관련 사업자가 이를 수집하여 보관하는 과정에서 또 다시 개인정보 유출 위험에 노출되는 것뿐만 아니라, 이제는 이를 모두 통합하여 관리하는 게임문화재단의 수집 및 보관 과정의 위험까지 감내할 것이 요구되고 있다. 행정자치부가 발표한 개인정보 수집 최소화 가이드라인에 따르면 법령에 근거가 있거나 정보주체의 동의를 받은 경우 등에 개인정보를 제3자에게 제공할 수 있으나, 이때에도 꼭 필요한 범위 내에서만 개인정보를 제공해야 한다고 명시하고 있다.⁸⁾ 원스톱 서비스가 이러한 기준을 충족하는지 의문이다.

4. 나가며

강제적 섯다운제를 폐지하면서 선택적 섯다운제를 보다 적극적으로 활용하겠다는 관계부처의 방침은 청소년의 게임 과몰입 문제를 규제를 통해 해결해야 한다는 인식이 잔재하고 있음을 보여준다. 청소년의 게임 이용에 대한 제한이 법률로 이루어져야 한다는 강박에서 벗어나야 할 필요가 있다고 생각한다. 청소년이 향유하는 다른 문화생활에 대한 독서 과몰입, 영화관람 과몰입 등의 법적 규제가 존재하지 않는 것을 이상하게 여기는 자는 없다.

법령을 통해 강제되는 규제의 부재 속에서도 청소년의 건강한 인터넷 활용을 위해 관련 사업자들의 자체적인 서비스가 꾸준히 제공되어 왔다. 이번 규제의 대상에 포함되어 있지 않은 모바일게임의 경우에도 이미 구글과 애플은 청소년의 모바일게임 이용을 관리하는 서비스를 자체적으로 제공하고 있다.⁹⁾

8) 행정자치부, 한국인터넷진흥원. (2016). 불필요한 개인정보 수집 관행 개선을 위한 개인정보 수집 최소화 가이드라인, 7.

9) 문화체육관광부, 게임물관리위원회, 한국게임산업협회, 게임콘텐츠등급분류위원회. (2021). 게임이용 지도서, 26-35.

앞서 살펴본 바와 같이, 청소년의 게임이용에 대한 규제를 유지하면서 재생산되는 게임에 대한 부정적인 인식, 끊이지 않는 실효성 논란, 개인정보침해의 우려와 같은 문제를 십년간의 논란 끝에 강제적 섯다운제를 폐지한 후에도 안고가기 보다는, 섯택적 섯다운제도 함께 폐지하여 진정으로 청소년의 자기결정권 및 문화권을 존중하는 방향으로 나아가는 것이 바람직할 것이다.

□ 참고문헌

- 2021.8.25. 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과·여성가족부 청소년보호환경과·교육부 민주시민교육과 2021. 8. 25. 보도자료. (2021).
관계부처 합동. (2021). 셋다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안.
행정자치부, 한국인터넷진흥원. (2016). 불필요한 개인정보 수집 관행 개선을 위한 개인정보 수집 최소화 가이드라인.
문화체육관광부, 게임물관리위원회, 한국게임산업협회, 게임콘텐츠등급분류위원회. (2021). 게임이용 지도서.

게임사의 이용자 보호와 과제



김상희
한국게임산업협회 연구원

1. 들어가며

2011년 4월, 청소년의 게임 과몰입을 예방과 치유하기 위한 제도적 방안으로, 심야시간 동안 청소년이 온라인 게임물을 이용하지 못하도록 하는 이른바 ‘강제적 섯다운제’(이하 ‘셋다운제’라 한다)가 「청소년 보호법」에 도입되었다.

도입과정에서부터 논란이 계속됐다. 정부부처 내에서는 섯다운제도의 적용 범위와 방식 등에 대하여 청소년 보호 업무를 담당하는 여성가족부와 게임문화를 담당하는 문화체육관광부 간에 견해차가 컸다. 국회에서도 법적 적합성에 대한 사회적 합의가 이루어지지 않았고, 본회의 처리 과정에서도 이례적으로 7명의 국회의원이 찬반 토론하였다. 법안 통과 시 찬성률이 55.7%에 불과했다.

셋다운제 도입 이후에도 한국게임산업협회(이하 ‘협회’라 한다)를 비롯하여 여러 시민단체에서는 청소년의 표현의 자유·행복추구권의 침해, 게임사업에 대한 중북규제, 게임사업자의 평등권 침해, 가족의 자율성 및 부모의 교육양육권 침해 등의 문제를 지적하며, 헌법소원 제기 등 섯다운제에 대하여 지속해서 문제를 제기했다.

셋다운제가 시행된 지난 10년간 게임 이용환경과 문화는 변화되었다. 게임은 국민의 66%가 즐기는 대중 여가 문화로 부상했고, 하나의 문화이자 산업으로서 자리매김하였다. 그리하여 청소년의 권리가 신장 되는 가운데 청소년의 심야 게임 이용을 금지하는 섯다운제는 전 세계 유례없는 ‘갈라파고스’ 규제로 그 폐지논의가 시작되었다.

2021년 6월, 국무조정실이 진행하는 규제철폐 개선과제로 ‘게임 섯다운제’가 선정되었다.

협회는 섯다운제 도입 이후 매년 정부부처에 섯다운제 폐지를 개선과제로 전달해왔다. 이번 규제철폐 과제에 국무조정실에서 직접 해결하는 과제인 만큼 내심 기대가 컸다.

진행 속도는 빨랐다. 선정 이후 이해관계자 의견수렴과 관계부처 협의, 국회 폐지법안 발의 등의 과정이 신속히 이루어졌다.

게임산업에 관심이 있는 여야 의원들은, 대정부질문을 비롯하여 국회 내 게임 섯다운제 폐지 토론회 개최, 법안 발의 등을 통해 신속히 섯다운제 폐지에 동참했다. 6월부터 3개월간 총 10건의 법안이 발의되었다.

2021년 8월, 문화체육관광부, 여성가족부, 교육부는 합동으로 ‘섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안’을 발표했다.

「청소년 보호법」상 섯다운제를 폐지하고 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임산업법’이라 한다)상 게임시간 섯택제로 일원화하기로 하였고, ‘게임시간 섯택제’의 인지도와 편의성을 높여 게임 이용 시간 제한을 원하는 청소년과 보호자를 지원하기로 했다.

2021년 11월 11일, 섯다운제 폐지를 담은 「청소년 보호법」개정안이 국회에서 통과되면서 지난 10년간 국내 게임산업을 옥죄고 있었던 섯다운제가 역사 속으로 사라졌다.

2. 섯다운제의 대안으로서 ‘게임시간 섯택제’

섯다운제 폐지에 따라 필요한 조치는, 섯다운제가 통제하고 있던 게임이용에 대한 자율권 보장을 위한 지원이다.

게임물관리위원회, 게임사, 통신사 등 게임 관련 공공기관과 주요 업체는 자녀의 게임이용시간 조율과 그 방법에 대해 알리기 위하여 게임 리터리시와 자녀 보호 기능 서비스를 함으로써 ‘게임시간 섯택제’ 정착을 위한 노력을 지속 해왔다. 특히, 게임산업법상 시간섯택제가 있었으나 강제적 섯다운제에 가려져 그 이용을 잘 알지 못하는

학부모나 이용자들이 많았을 것이다.

가. 게임사·통신사·플랫폼 기기 별 이용자의 게임 이용을 위한 자율 기능의 소개

협회는 정부의 ‘첫다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안’에 맞춰 게임물관리위원회와 함께 가정 등에서 청소년 게임이용지도에 활용할 수 있는 ‘게임이용지도서¹⁾’를 제작했다.

지도서에는 게임에 대한 설명과 게임사를 비롯해 통신사, 모바일 및 PC, 콘솔 등에서 제공하고 있는 자녀보호기능²⁾에 대한 내용을 담았다.

1) 모바일 자녀보호기능

모바일에서는 구글 안드로이드, 애플 IOS, 통신사별 서비스를 통해 자녀의 게임이용시간을 관리할 수 있다.

구글은 플레이스토어에서 설정하는 방식과 패밀리링크 앱을 통한 설정 방법 두 가지가 있다. 두 기능 모두 자녀의 핸드폰을 등록하여 연령대를 설정하면 콘텐츠 수위에 따라 플레이스토어에서 앱을 다운로드할 수 있도록 하고 결제를 제한한다. 특히 구글 패밀리링크 앱은 자녀 스마트폰 관리 앱으로 최근 무료 앱 중 가장 많은 기능을 제공하고 있어서 활용하는 가정이 많다.

애플IOS는 자녀의 핸드폰 또는 부모 핸드폰의 설정하기를 통해 관리할 수 있다. 설정하기 내 스크린타임에 게임센터 기능을 통해 친구추가, 화면기록, 멀티플레이어 게임을 차단할 수 있고, 이용 시간과 결제도 제한할 수 있다.

통신사에서 「전기통신사업법 시행령 제37조의9(청소년유해매체물 등의 차단 수단 제공 방법 및 절차)」에 따라 청소년이 스마트폰을 개통할 시 청소년유해매체물 등을 차단하는 앱을 제공하고 있다.

1) 게임이용지도서 : 보호자가 자녀의 올바른 게임 이용을 위해 모바일 및 PC, 콘솔 기기에서 자녀의 게임 이용을 효과적으로 관리할 수 있는 ‘자녀보호기능’ 설정 방법을 설명하는 가이드라인 북

2) 자녀보호기능 : 자녀의 게임 이용시간 및 게임 다운로드, 결제 등을 설정 관리할 수 있도록 게임사가 홈페이지, 기기를 통해 제공하는 기능

KT에서는 KT 안심박스(유료), SKT에서는 ZEM(무료), LG U+는 자녀폰지킴이(유료)를 청소년 대상으로 서비스하고 있다. 단 해당 서비스는 안드로이드 운영체제에서만 이용할 수 있다.

최근 이동통신 3사 모두 초등학생 전용 스마트폰을 출시하기도 했다. 초등학생 전용 스마트폰에는 기본적으로 위에 설명한 자녀 관리용 소프트웨어들이 탑재돼 있어 부모 폰과 연결하여 그 기능을 무료로 활용할 수 있다.

2) PC 자녀보호기능

PC에서는 마이크로소프트의 기능과 정부에서 제공하는 그린 I-NET 서비스, 주요 통신사의 인터넷 부가 서비스를 통해 자녀의 게임 이용 시간을 관리할 수 있다.

마이크로소프트는 온라인을 통해 자녀가 유해한 콘텐츠를 접할 수 없도록 부적절한 콘텐츠를 차단하고, 이용시간을 제한·설정할 수 있는 ‘보호자 통제 기능 서비스’를 제공하고 있다. 자녀가 온라인을 통해 구매한 내역을 확인하고 한도 내에서 지출할 수 있고, 자녀의 게임 활동 시간도 확인할 수 있다.

방송통신심의위원회에서는 청소년들이 인터넷 유해 정보에 노출되는 것을 예방하기 위해서 2009년부터 교육과학기술부, 시도교육청과 함께 청소년정보이용안전망을 구축하여 서비스를 제공하고 있다. 자녀의 PC 이용 시간과 프로그램을 설정할 수 있으며, 자녀가 차단 사이트에 접속하거나 프로그램을 실행한 이력을 확인할 수 있다.

주요 통신사에서도 인터넷 부가 서비스를 통해 자녀의 PC 사용 시간과 게임 이용 시간을 관리하는 기능을 서비스하고 있다.

SK브로드밴드는 가디언과 맘프리스페셜, KT는 가족안심, LG U+는 부모안심플러스를 제공하고 있다. 모두 유료 서비스이지만, 초고속 통신망을 통해 원천적으로 PC와 스마트폰의 유해사이트 접속을 차단하고, 인터넷과 게임 등의 사용 시간을 적절히 관리할 수 있다.

3) 콘솔 자녀보호기능

콘솔에서는 플레이스테이션(PlayStation), 닌텐도스위치(Nintendo Switch), 엑스박스(X-Box) 서비스를 통해 자녀의 게임 이용 시간을 관리할 수 있다.

플레이스테이션(PlayStation)은 패밀리 관리 및 자녀보호 기능을 통해 자녀 계정에서 네트워크 기능, 애플리케이션 및 기기에 액세스하는 것을 제한할 수 있다. 자녀의 연령을 등록하여 이용할 수 있는 콘텐츠를 제한하고, 월 사용한도액을 설정할 수 있다.

닌텐도스위치(Nintendo Switch)는 보호자 통제 앱을 통해 설정할 수 있다. 앱을 통해 닌텐도 스위치와 연결하면 자녀의 연령을 설정하고, 이용 시간과 결제를 제한할 수 있다. 다른 콘솔과 다르게 닌텐도는 자녀가 제한된 이용 시간을 초과할 경우 보호자의 스마트폰에 알림이 가고 보호자가 시간을 더 주거나 게임을 종료시킬 수 있다.

엑스박스(X-Box)는 두 가지 방법으로 자녀보호기능을 이용할 수 있다. 첫 번째 방식은 마이크로소프트의 자녀보호기능을 통한 설정으로, 패밀리 세팅 앱을 다운받아 기기를 등록하여 화면 시간과 콘텐츠 제한, 지출 등을 관리할 수 있다. 두 번째 방식은 본체에서 설정하는 것으로, 보호자 계정으로 접속하여 자녀 계정을 등록하고 자녀 연령에 따라 게임 이용을 제한할 수 있다.

한편, 콘솔 3사는 2011년 도입된 ‘강제적 섯다운제’ 준수를 위해 한국에서만 청소년들의 회원가입과 구매를 제한하고 있다. 이에 따라 <마인크래프트>와 같이 ‘초통령 게임’이라 불릴 정도로 인기가 많은 게임을 국내 청소년들은 이용할 수가 없다. 또한 성인만 가입을 허용하고 있다 보니 국내에서는 자녀보호기능이 잘 활용되지 못하고 있다. 다행히도 최근 마이크로소프트(MS)는 청소년 회원가입을 허용하는 방안을 검토하고 있는 것으로 알려졌다.³⁾ 이에 따라 섯다운제 폐지를 계기로 향후 각 콘솔 플랫폼에서 청소년 이용이 가능해진다면 자녀보호기능의 역할이 중요해질 것으로 예상된다.

4) 게임사별 자녀보호기능

각 게임사에서는 아동과 청소년의 건전한 게임문화 정책을 위해 ‘게임시간 섯택제’, ‘자녀사랑시간지킴이’ 등 다양한 자녀보호기능을 제공하고 있다. 보호자는 각 게임사별 서비스를 통해 자녀 아이디를 등록하고 게임별 게임 이용시간을 설정할 수 있다.

다만 일부 게임사의 경우 자녀보호기능을 활용하기 위해서는 자녀의 동의 절차가 필요하다. 자녀가 본인 계정을 통해 동의를 수락해야만 서비스를 이용할 수 있다. 이는 이번 강제적 섯다운제가 폐지된 주요 원인인 자녀의 자유 침해 문제와 행복추구권, 부모의

3) ‘섯다운제’ 폐지된지 언젠데.. "아직도 청소년 마인크래프트 못해"(머니투데이, 2022.2.2.)

교육 양육권을 해결하는 기능이자 자녀와 부모가 소통을 통해 게임 이용 시간을 설정할 수 있도록 초점을 맞춘 것이다.

나. 게임 리터러시

게임시간 선택제가 잘 적용되기 위해서는 우선 청소년과 학부모, 교사의 게임인식 개선과 가정 내 게임문화 형성이 필요하다.

이에 교사와 학부모의 게임에 대한 이해를 높이고 청소년 관리에 대한 기술적 방법을 안내하는 것이 가장 중요하다.

문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 게임문화재단은 ‘찾아가는 게임문화교실’이라는 프로그램을 통해 건전한 게임문화 확산과 진로 탐색을 돕기 위해 초·중등생과 학교 밖 청소년을 대상으로 ‘게임리터러시’와 ‘게임활용코딩’ 교육을 운영하고 있다. 올해부터는 교육 대상에 특수(장애)학생도 추가하였고 학부모가 우려하는 게임과몰입예방 교육도 진행할 예정이다.

특히 게임문화재단의 경우 올바른 게임 문화확산을 위해 ‘보호자 게임리터러시’, ‘게임문화 가족캠프’, ‘게임과몰입힐링센터 프로그램 지원’ 등 다양한 프로그램도 운영하고 있다.

자녀와 게임을 통해 소통하고 싶다면 게임문화재단 홈페이지를 통해 원하는 프로그램을 문의하고 신청하는 것을 추천한다.

게임물관리위원회(이하 ‘게임위’라 한다)는 초·중등학교 학생들을 대상으로 정보윤리교육의 일환으로 교육청과 협업하여 찾아가는 학교 교육과 행사 등을 진행하고 있다. 이를 위해 학부모, 게임 모니터링 전문가 등으로 구성된 ‘게임물 전문지도사’를 양성·운영하여 보다 더 체계적이고 전문적인 교육을 위한 교육체계를 마련하였다.

게임위 교육은 게임물 연령등급 준수의 중요성을 알리고 불법 게임물 예방교육을 통해 학생 스스로 게임을 건전하게 이용할 수 있는 판단 능력을 길러주는데 중점을 두고 있다. 특히 학생들이 게임을 직접 체험해보고 등급분류를 해보기 때문에 교육효과와 학생들의 호응이 좋다.

한편 코로나19 등으로 학생들의 게임이용이 늘어남에 따라 각 학교에서의 교육수요도 지속 증가하고 있다. 특히 교원을 비롯한 학부모 등 보호자들의 게임이용 지도 방법에 대한 교육수요도 늘어나고 있다.

이에 협회는 올해부터 시도교육청과 협약하여 교사와 보호자를 대상으로 게임을 통한 자녀와의 소통 방법, 자녀의 올바른 게임이용시간 설정 방법 등에 대한 교육을 진행할 예정이다. 특히 보호자가 자녀보호기능에 대해 쉽게 이해하고 따라 할 수 있는 콘텐츠를 제작하여 안내하고, 보호자 맞춤형 정보를 제공함으로써 게임의 정보 비대칭을 해소하고자 한다.

3. 후속 조치로서 게임의 긍정적 인식 제고

게임이용자들의 자율적으로 게임 할 권리를 보장하기 위한 노력은 시간선택제 등 방법적인 측면에 그쳐서는 안 되며, 게임에 대한 부정적인 편견에 대한 개선도 함께 이루어져야 할 것이다.

게임시간 선택제는, 현재 플랫폼사와 게임사의 자체적인 '청소년 보호 정책'이 '자율 시스템'으로써 운영될 수 있도록, 법적 개선과 지속적인 홍보를 통해 그 체계를 잡아가야 한다.

반면 게임에 대한 부정적인 인식은 섯다운제가 폐지되었음에도 법 제도를 비롯한 사회 곳곳에서 여전히 존재하고 있다.

청소년 보호법과 게임산업법에서는 '중독'이라는 단어가 여전히 사용되고 있다. 이번 강제적 섯다운제 폐지를 담은 청소년 보호법에서는 '중독' 단어를 삭제하도록 하였으나, 통과된 대안에서는 '과몰입'을 병기하도록 하였다.

게임에 대해 사회의 부정적인 편견은, 또다시 섯다운제와 같은 규제를 만들어 낼지 모른다. 비단 법률상의 부정적 용어 개선뿐만 아니라 게임에 대한 편견을 불식시키고 게임이 하나의 종합예술이자 문화로 자리매김할 수 있도록 게임의 긍정적 인식을 제고하는 정책과 제도에 대한 고민이 계속되어야 할 것이다.

□ 참고문헌

- 한국콘텐츠진흥원, (2010), 「2010 대한민국 게임백서」
- 문체부·교육부·여가부, (2021), 「셋다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안」
- 국회, (2021). [2113223] 청소년 보호법 일부개정법률안(대안)(여성가족위원장)
- 헌법재판소, (2011), 「2011헌마659 등 청소년 보호법 제23조의3 등 위헌확인 (심야시간대 청소년의 인터넷게임 이용금지 강제적 셋다운제 사건)」
- 국회입법조사처, (2011), 「게임 셋다운제의 도입과 향후 정책 방향」
- 국회입법조사처, (2021), 「청소년 인터넷게임 셋다운제의 입법 영향분석」
- 한국게임산업협회, 2021 게임이용지도서(개정판), (<https://k-idea-s.s3.ap-northeast-2.amazonaws.com/ebook/index.html>)
- 구글 패밀리 링크 앱, (<https://families.google.com/intl/ko/familylink/>)
- 구글 안드로이드, 자녀보호기능, (<https://support.google.com/families/answer/1075738?hl=ko>)
- 애플 IOS, 자녀보호기능, (<https://support.apple.com/ko-kr/HT201304>)
- SKT, T청소년 안심서비스, (http://www.tworld.co.kr/normal.do?serviceId=S_PROD2001&viewId=V_PROD7070&prod_id=NA00003496&uCode=u1_2)
- KT, 안심 박스, (<https://m.product.kt.com/mDic/productDetail.do?ItemCode=1426>)
- LG U+, 자녀폰지킴이, (<https://phonekeeper.uplus.co.kr/intro/service.jsp>)
- 마이크로소프트(Microsoft), 자녀보호기능,
- 방송통신심의위원회, 청소년정보이용안전망 그린 I-NET 서비스, (http://www.greeninet.or.kr/PI_FILTERING/jsp2/main/index.jsp)
- 플레이스테이션(Play Station), 자녀보호기능, (<https://www.playstation.com/ko-kr/parental-controls/>)
- 닌텐도스위치(Nintendo Switch), 자녀보호기능, (<https://www.nintendo.co.kr/switch/parentalcontrols/index.php>)
- 엑스박스(X-Box), 자녀보호기능, (<https://www.xbox.com/ko-KR/apps/family-settings-app>)
- 넥슨코리아, 자녀사랑 시간지킴이, (<https://schoolzone.nexon.com/page/nx.aspx?url=timekeeper/intro>)
- NHN(한게임), 게임시간 선택제, (https://hmember.hangame.com/shutdown/main.nhn?menuCode=pc_main)

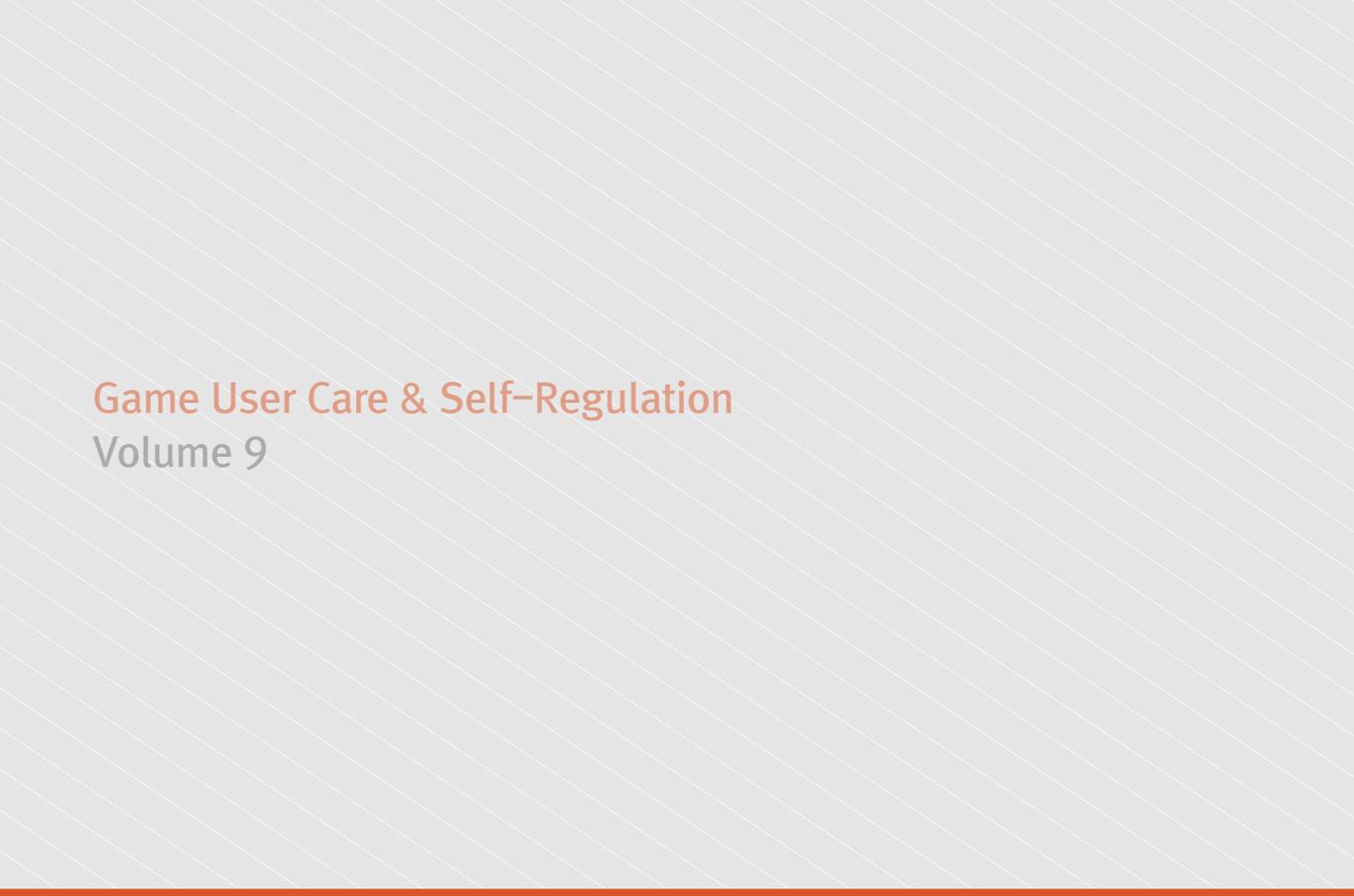
넷마블, 자녀 게임관리(게임시간 선택제), (<https://mypage.netmarble.net/icare/index.asp>)

엔씨소프트, 게임시간 선택제, (https://guardian.plaync.com/ServiceIntro/Intro.aspx?_ga=2.19043128.109321896.1641200138-866440786.1641200138)

펄어비스, 자녀 보호 서비스, (<https://parents.pearlabyss.com/ko-KR>)

스마일게이트(스토브), 게임시간 선택제, (<https://member.onstove.com/game/block>)

네오위즈, 자녀관리, (<https://care.pmang.com/info>)

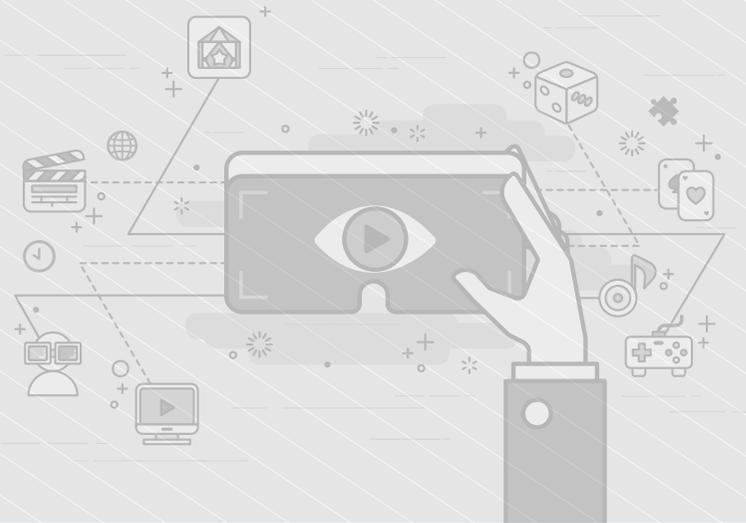


Game User Care & Self-Regulation
Volume 9



현장중계

- 게임 할 권리와 자율규제_문화향유권을
중심으로 제6회 GSOK 포럼 후기



게임 할 권리와 자율규제_ 문화향유권을 중심으로 제6회 GSOK 포럼 후기



이장주
한국게임정책자율기구 이사

1. 들어가며

2020년 코로나19 여파로 온라인으로 개최되었던 지스타가 2021년에는 부산 벡스코에서 오프라인으로 개최되었다. 많은 게임산업 종사자와 게이머는 물론 게임관련 미디어 및 협·단체 관계자들이 오랜만에 대면으로 만날 수 있게 되어 행사장 분위기는 지스타 기간 내내 매우 밝았다. 이런 분위기 속에서 한국게임정책자율기구가 주최한 제6회 GSOK 포럼 ‘게임 할 권리와 자율규제_문화향유권을 중심으로’가 2021년 11월 19일 오후 4시 30분부터 2시간 동안 벡스코에서 열렸다. 한국게임정책자율기구 출범 3주년을 기념하는 성격을 아울러 가진 이번 포럼은 오프라인으로 참석하지 못한 이들을 위해 온라인으로도 생중계되었다.



포럼은 황성기 게임정책자율기구 의장의 개회사로 시작되었다. 황의장은 개회사를 통해 이번 포럼의 배경으로 ‘대중적인 여가생활인 게임에 대해 부정적인 인식과 그로 인한 규제 대상으로 보는 시각이 있지만, 여가란 차원에서 게임은 헌법에 의해 보장된 행복추구권과 문화향유권의 한 내용으로 인정될 수 있음’을 밝혔다. 그리고 규제라는 시각 일변도에서 벗어나 권리라는 측면에서 ‘게임 자율규제가 문화향유권을 중심으로 게임 할 권리와 연결되어 있음을 확인’ 해보고자 하는 목적으로 이번 포럼을 개최하였다고 강조하였다. 포럼 직전인 11월 11일 청소년 게임 강제적 섯다운제

폐지를 주요 내용으로 하는 ‘청소년보호법일부개정안’이 국회 본회의를 통과하였다. 의원 투표결과 여야의원 182명이 찬성으로 압도적으로 가결된 바 있다. 참고로 개정안에 대한 반대의원은 전혀 없었고, 단지 기권이 7명이 있었을 뿐이었다. 이런 시점에서 이번 포럼은 이보다 더 시의적절할 수 없는 시기에 딱 맞는 주제가 다루어지지 않았나 싶다.

박종현 교수는 발제를 통해 문화의 개념과 국제인권법, 헌법에서 문화권의 논의를 개관한 후 헌법상 문화국가의 원리에 대한 헌법제판소의 입장과 다양한 판례들을 소개하며, 문화권리로서 게임할 권리를 확립할 필요성을 강조하며 마쳤다. 청소년게임 셧다운제가 막 폐지된 시점에서 새로운 대안과 관점의 정립에 박종현 교수의 발제는 무언가 모호하게 그럴 것이라고 믿었던 것들을 헌법과 판례 등의 생생한 사례를 통해 게임 할 권리를 필자에게 명료하게 인식시켜주었다. 포럼에 참석하지 못한 독자들을 위해 박교수의 주요한 발제 내용들을 조금 더 자세히 소개해보고자 한다. 이하는 발제문에 대한 핵심들의 요약이다.

2. 포럼 발제요약

인터넷 관련 기업활동은 인터넷 기업 혹은 산업에 대한 정부의 여러 규제에 대해서 대응 논리를 개발할 때 헌법의 표현의 자유라는 어떤 최종적인 아주 강력한 근거에 기대서 다양한 논의를 통해서 규제에 대한 대응 논리를 개발해왔다. 하지만 인터넷 관련 기업활동에 속하는 게임관련 활동은 헌법적인 문제가 벌어졌을 때 그것에 대해서 체계적이고 설득력 있는 논의를 설정하기가 어려웠던 것이 그간 재판 판례에서 목격된 사실이다. 게임에 대한 문화로서 가치를 인정을 한다면 게임에 대한 헌법상의 권리를 통해 접근하고자 하는 연구를 이제 막 시작한 상태다. 오늘 발표는 연구 과정에서 집단 지성을 모으고자 하는 취지를 서론을 통해 박교수는 밝혔다.

본격적인 발제에서 박교수는 게임을 문화라는 관점에서 접근하는 것으로 시작하였다. 그가 정리한 문화에 대한 개념 정의는 4가지로 요약된다. 첫째, 인간에 의해서 창조된 물질 유산이다. 그러나 이런 물질 유산은 자본과 결합하면서 차별화된다. 물질 유산이라고 똑같은 문화가 아니라는 것이다. 그래서 나타난 두 번째, 창조에 상당히 집중하는 문화에 대한 설명이 부각된다. 이런 관점은 물화되기 이전의 과정 자체도 문화가 될 수 있다는 점을 포괄한다. 이런 관점은 엘리트 문화 뿐 아니라 창조에 관여되는 노동도 이에 포섭될 수 있는 가능성이 있기 때문에 이전보다 진보적인 입장에서 문화를 설명하는 관점이다. 세 번째, 이데올로기로서 문화로 정치적인 측면에서 문화를 설명하는 경우도 있는데 이것은

본 논의와 무관하기에 설명을 생략한다. 마지막 네 번째, 특정 시대 특정 사회에서 공유된 사람들의 어떤 생활 양식, 신념, 가치 등을 모두 포괄하는 가장 넓은 의미의 문화개념이다.

이런 다양한 문화의 개념은 문화의 다양성과 보편성이라는 딜레마를 가지고 있다. 소수 문화의 다양성을 인정하면 보편성이 사라지고, 보편성을 강조하면 소수 문화에 대한 권리가 들어설 자리가 없어지는 것이다. 그래서 1948년 역사상 최초로 문화권이라는 개념이 등장한 세계인권선언에서는 문화에 대한 개념 정의의 중간에 위치하는 예술적 과학적 창조 과정, 개인의 창작 창조에 방점을 두는 개념으로서 문화를 인정하고 그에 따른 권리를 인정하는 방식의 절충안을 채택하며, 이후 탄생한 각종 국제 규약에 등장하는 문화권에 영향을 미치게 된다.

우리나라 헌법에서는 표현의 자유나 이런 사상의 자유 이런 것과 달리 문화에 대한 권리가 헌법에서 명문화되어 있지 않고 활용이 아직 적극적으로 되어 있지 않지만 문화 자체를 언급하는 경우들은 꽤 있다. 헌법 전문 11조 등에서 문화의 영역에서 어떤 평등 차별 금지, 9조 그리고 69조에서는 민족 문화 전통 문화에 대한 보호 등이 언급되고 있다. 이런 언급들을 토대로 많은 학자들이 우리 헌법이 문화 국가 원리를 헌법상의 기본 원리로서 취하고 있다.



문화국가원리는 독일에서 수입된 개념이다. 영국과 프랑스에 뒤쳐진 독일이 경쟁국을 따라잡는데 경제적인 역량 뿐 아니라 문화적인 역량을 끌어올리기 위한 정책의 일환으로 탄생하였다. 우리 헌법학계에서는 문화 국가 원리에서 권위적인 국가 중심적인 역할에서 벗어나 국가에서 문화 영역에 대해서 어떤 입장을 취해야 되는지에 대한 원리와 내용을 설명하는 방식으로 문화 국가 원리를 접근하면서 문화민주주의라는 논의로 이어지고 있다. 정치의 민주주의를 일상으로 확장한 개념이 문화 민주주의라고도 할 수 있으며, 이것은 문화 복지라는 개념으로 연결된다.

이런 점에서 강제적 섣다운제 판결에서 문화 국가 원리를 적용하였다더라면 하는 아쉬움이 있다. 우리 헌법재판소는 문화 국가 원리가 자율성 창조성을 보장하는 것이고 그 영역에 대한 국가의 개입은 있을 수 없다고 본다. 다만 개입하는 경우 청소년 보호가 중요하면서도 유일한 근거가 된다. 그런데 국가는 무작정 규제하기보다는 우회할 수 있는 다른 문화를 형성할 수 있도록 하는 것이 적절한 정책이 될 수 있다. 문화기본법 7조는 이런 문화정책의 수립의 원칙을 정하고 있다.

결국 문화권은 기존의 자유권이나 사회권으로 포괄되기 어려운 새로운 복합적 권리로 부각되고 있다. 무산되기는 하였지만 2018년도에 개헌 논의가 활성화되면서 국회에서도 개헌안이 나오고 대통령도 개헌안을 냈는데 그 개헌안 모두에서 문화에 대한 권리를 구체화시켰다는데 의미가 있다. 여기서 다루어지는 문화권은 창작에 대한 권리 보장과 소비 향유에 있어서의 권리 차별 금지가 주요 핵심이 된다. 특히 소비 향유의 주체로서 개인의 주체성을 보장해 주는 측면은 문화민주주의와 맥락을 같이 하고 있다는 면에서 상당한 의미가 있다고 하겠다. 문화에서 자율성이 인정된다면 과거 국가 중심의 그러한 규제가 아닌 공권력에 의한 규제가 아닌 공동 규제 혹은 이제 더 발전적인 측면에서는 자율규제 쪽으로 이어질 수 있으리라 생각된다.

미국을 비롯하여 새로운 시각으로 헌법을 개정하는 국가들에서 문화권 특히 창작과 접근권이라는 측면에서 문화권을 인정하는 경우들이 많이 있다. 2011년 미국 캘리포니아 주에서 폭력적인 게임을 대여하거나 판매하는 것을 금지한 그러한 법률에 대한 미국의 연방 대법원이 위헌 결정이 났다. 안토닌 스칼리아 대법관의 판결문을 요약해보면, 백설공주는 독살되고, 빨간구두의 여왕은 주인공이 춤추다 죽게 만들고, 신데렐라 새언니들은 비둘기에게 눈알을 쪼이고, 헨젤과 그레텔은 마녀를 오븐에 굽는 등 폭력적인 묘사가 넘쳐났지만 이런 내용이 아동의 폭력을 유발한다는 증거는 없다. 폭력적인 게임이라는 GTA와 전통적인 동화의 내용에 차이가 없다는 요지다. 스칼리아 대법관은

표현의 자유를 존중해야 한다는 원칙과 더불어 예술과 문화로서의 게임을 판결문 속에 명시한다.

결론으로 박교수는 헌법의 문화권과 문화로서 게임이라는 개념을 통해서 게임에 대한 창작권은 물론 문화민주주의와 문화 복지라는 측면에서 게임에 대한 접근 및 소비 향유권에 대한 논의를 확장시킬 필요가 있다. 헌법에서 인간의 존엄성과 행복 추구권은 성인 뿐 아니라 아동들도 자유롭게 게임 문화를 향유할 권리를 보유하기에 게임에 대한 적극적인 관심 및 참여의 증진이 가능하도록 보장할 필요가 있다. 앞으로 문화권에 대한 논의가 구체화되고 문화로서 게임이 인정될 때 게임 할 권리와 정책이 어떤 식으로 반영되어야 할지 구체적인 논의가 지속될 필요가 있다는 말로 박교수의 발제가 마무리 되었다.

3. 토론

발제 후 숭실대학교 이재홍 교수의 사회로 토론이 진행되었다. 먼저 법무법인 온세미로 이병찬 변호사는 문화향유권과 관련하여 시골에 극장을 운영하는데 지자체에 지원이 있는 것처럼 게임도 적극적으로 문화로서의 권리를 주장할 때가 되었다는 생각을 밝혔다. 앞으로 디지털 네이티브 세대가 나이가 들고 부모가 되면 게임에 대한 편견이 줄어들고 문화와 예술로서 게임할 권리가 확장될 수 있지 않을까하는 기대를 밝히기도 하였다.

그 다음으로 필자(이장주)의 토론이 이어졌다. 게임은 놀이의 일종으로 청소년들의 놀이할 권리는 근대사회에서 의심의 여지가 없는 상식에 속한다. 이런 점에서 게임할 권리가 아닌 4차산업혁명시대에 놀이할 권리로서 게임을 접근할 필요가 있다. 또한 헌법이 기술적 진보를 반영하지 못하는 과거의 기준에 사로잡혀있지는 않는지 되돌아 볼 필요를 제기하면서, 과거에 없던 기술을 누리는 사회에 사람들의 권리와 아이들을 어떻게 키워야 될 것인지에 대한 논의의 확장은 게임 할 권리에 대한 의미를 키울 수 있으리라고 토론을 마쳤다.

세 번째 토론은 문화연대 이종임 교수가 마이크를 들었다. 이종임 교수는 발제를 들으며, 미디어 전공자로 많은 준비가 필요하겠다는 생각을 밝혔다. 그러면서 우리 사회에서 문화민주주의라는 측면에서 청소년들의 문화적 향유권을 어떻게 생각하는지, 게임과 관련해서는 왜 그렇게 한국 사회에서는 계속적으로 비판적이고 자율적으로 선택할 수 없는 것 통제해야 되는 것으로 여기는 맥락 등 다양한 담론을 법적인 법률적인 측면에서 많이



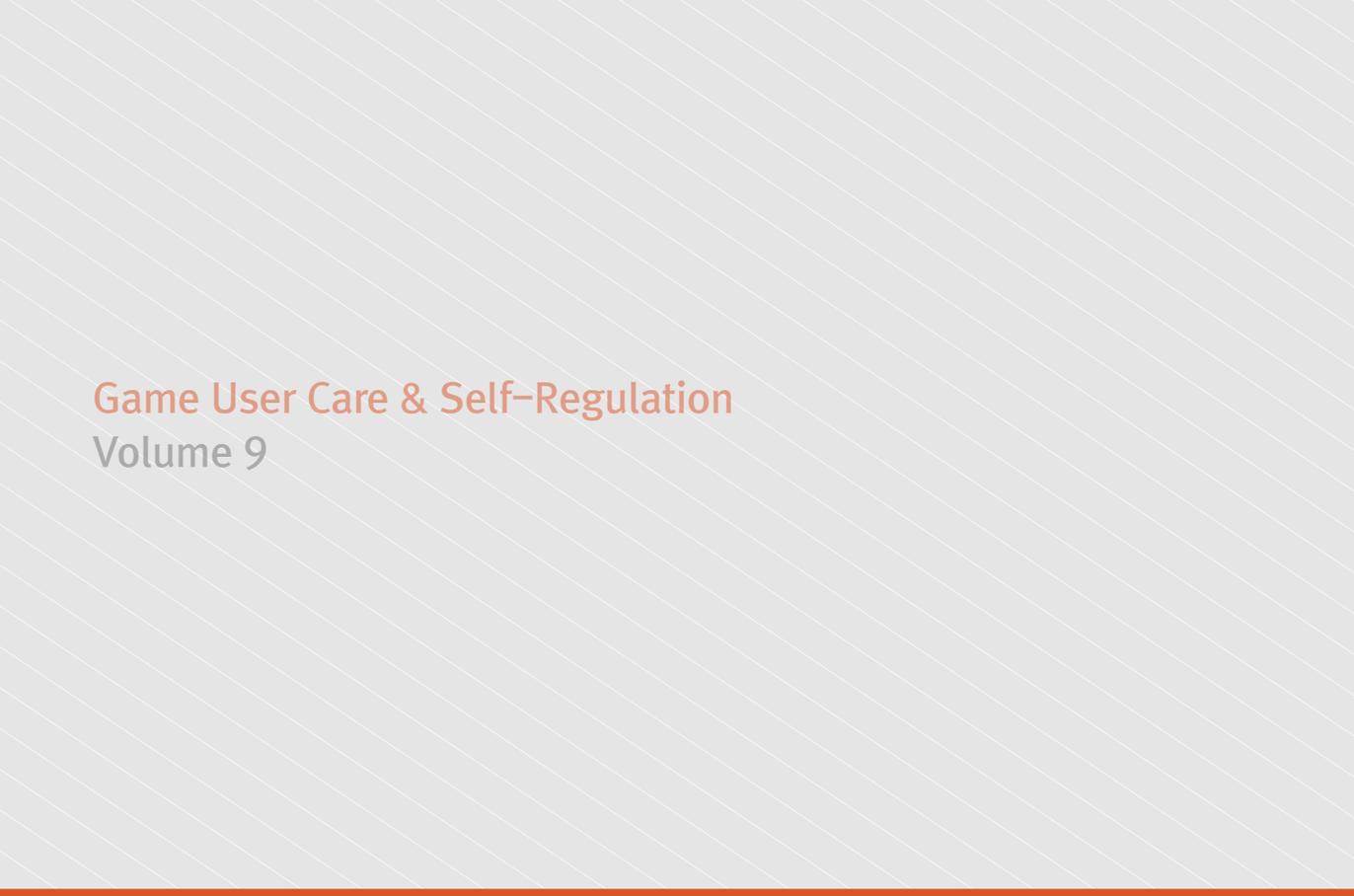
제안해 주신다면 인문학 혹은 미디어 문화 연구자들이 단단한 논리를 만들어낼 수 있지 않을까 하는 생각을 밝혔다.

마지막 토론으로 가천대학교 전성민 교수가 맡았다. 프랑스에 남미의 감자를 보급하는데 상당한 저항과 시간이 필요했다는 것을 소개하면서 게임도 이와 유사하게 대중화되면서 나타나는 문화적 저항으로 해석하였다. 그러면서 요즘과 같은 코로나 19 시대에 게임은 비대면(바이러스 프리) 엔터테인먼트라는 점에서 새롭고 혁신적인 문화이기에 좀 더 적극적으로 사회를 이끌고 선도하는 차원에서 방향을 잡아가는 것이 좋겠다는 의견을 밝혔다.

4. 나오며

이번 포럼은 그간 게임계의 숙원이었던 쟁다운제가 폐지되면서 근원적인 대안을 모색하고 의견을 본격적으로 나누는 공개행사였다는 점에서 의미가 남달랐다. 그 후 시간이 흘러 유력 정당의 대선후보들이 선정되고, 이들이 앞다투어 게이머들의 마음을 사로잡기 위한 공약 경쟁에 들어섰다. 문화로서 게임, 그리고 게임할 권리를 제도화하는데 이보다 더 좋은 기회가 또 있을까 싶다.

이런 기회를 살리기 위해서라도 이번 포럼이 일회성 행사로 그치지 말고 새로 들어선 정부가 정책에 반영하여 추진할 수 있도록 적극적인 후속행사의 기획과 결과물을 알리는 것 역시 게임계에 남겨진 중요한 숙제가 아닐까 하는 생각이 들었다. 이번 행사가 해묵은 게임 규제 폐지에 안주하지 않고 창의적이고 자율적인 게임 문화와 게임할 권리를 새롭게 구축하는 첫 단추로 기억되기를 소망한다.

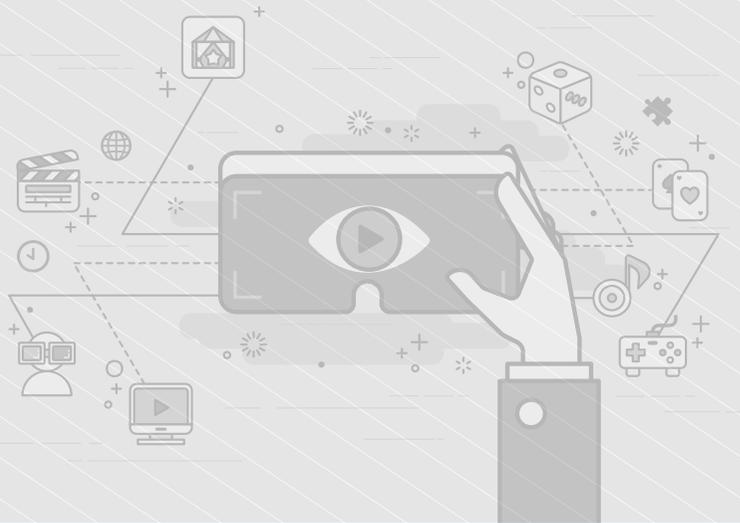


Game User Care & Self-Regulation
Volume 9



정책이슈 정리

- 21대 국회 전반기 주요 게임 관련 법률안



21대 국회 전반기 주요 게임 관련 법률안

한국게임정책자율기구 사무국

□ 배경

- 우리나라의 게임산업규모 2021년 대한민국 게임백서에 따르면 국내 게임 시장은 전년 대비 21.3% 성장
 - 20년 COVID-19로 인해 우리나라 경제성장률은 - 0.9%¹⁾ 역성장하였지만, 게임산업은 11년 이후 13년 일시적인 역성장 이후 꾸준한 성장을 하고 있음
- 21대 국회는 20.05월 임기를 COVID-19와 함께 시작하여, 전반기 국회가 끝나가는 이 시점에서 게임법 관련 법안의 내용을 살펴보고자 함

□ 현황

- 21대 국회에서 게임산업 관련하여 23개의 법안이 발의되었음
 - 2021.12.17. 기준으로 발의된 23개의 법안 중 철회 1개, 대안 반영 2개, 원안 가결 1개
 - 4개 법안을 제외한 19개의 법안중 17개 법안이 소관위 심사 중에 있으며, 2개의 법안은 소관위에 접수되어 있음
- 23개의 법안을 산업으로서의 게임과 문화로서의 게임으로 분류하고, 이후 다음과 같은 소분류로 구분
 - (산업으로서의 게임) 등급분류, 소규모 사업자 지원강화, 정의 신설, 기타
 - (문화로서의 게임) 불법프로그램 및 불법거래 관련, 중독 및 재활, 이용자 보호, 정보 공개

1) https://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2736

□ 산업으로서의 게임

- 등급분류 관련 내용이 전체 41건에서 11건으로 가장 많았음
- 등급분류의 내용은 크게 2가지로 나눌 수 있는데, 게임의 출시를 위한 사전 단계에 대한 내용, 출시 이후에 관한 내용으로 나눌 수 있음
 - (출시 전) 비영리 목적 등급분류 면제와 등급분류 심의 절차 간소화, 자체등급 분류 범위 확대, 등급분류 시스템을 통한 등급분류 등
 - (출시 이후) 등급분류 취소 시 소명 절차 기회 제공 및 등급조정 조치 요구 시 자체 등급분류 사업자의 조치 이행 부담 경감 및 구제를 위한 이의신청 절차 마련, 등급심사에 필요한 자료 요청에 대한 기간, 게임 내용 수정사항이 내용분류에 영향을 주지 않을 경우 신고 대상 제외 등

등급분류 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-07-06	(비영리 목적) 등급분류 면제	이병훈의원 등 11인	대안반영폐기
2020-08-05	등급분류 관련, 심의절차 간소화 효율성 제고	이상현의원 등 13인	대안반영폐기
2020-11-18	(비영리목적)게임등급분류면제 게임물등급분류절차간소화	문화체육관광위원장	공포
2020-12-15	(비영리목적) 등급분류 면제 대상으로 규정	이상현의원 등 17인	소관위심사
	등급분류시스템을 통해 등급분류 가능		
	내용수정사항-내용분류 영향 주지 않는 경우 신고제외 대상으로 규정		
	자체등급사업자에게 직권 등급조정조치 요구할 경우 자체등급분류사업자의 조치 이행 부담 경감 및 구제를 위한 이의신청 절차 신설		
2021-02-08	등급심사에 필요한 자료 요청시 14일이 넘지 않도록 함	조승래의원 등 12인	소관위심사
	자체등급분류 가능 범위 확대		
2021-05-12	게임물 등급분류 절차 간소화	김승수의원 등 12인	소관위심사
2021-06-23	등급분류기관의 지정 취소에 대한 정문 절차를 규정하여 해당 기관이 취소의 부당함을 소명할 수 있는 기회제공	권명호의원 등 10인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 지원강화 법안은 2건으로 수수료 관련 법안과 게임 자금 지원 관련 법안이 심사 중
 - 소규모 사업자의 등급분류 수수료 면제와 중소 게임사업자에게 자금 지원을 통해 게임산업의 저변을 넓히고 기회 제공

소규모 사업자 지원강화 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-07-01	소규모 사업자 등급 분류 수수료 면제	김예지의원 등11인	소관위심사
2020-12-15	중소 게임사업자에게 필요한 자금 지원	이상현의원 등 17인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 게임산업과 게임아이템에 대한 정의 신설 관련 2개 법안이 소관위 심사 및 접수
 - 게임물, 게임배급업에 대한 정의 규정 및 게임내용정보 게임사업, 온라인 게임제공업등의 정의 신설 및 게이아이템과 게임머니를 게임내에서 사용되는 도구와 게임내 사용하는 가상화폐로 정의
 - 게임산업은 기술 발전으로 인해 기존 법으로 정의할 수 없는 영역 발생, 산업 환경의 변화를 법률안에 포함 시키고 자 함

정의 신설 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-12-15	게임물, 게임배급업에 대한 정의 규정 및 게임내용정보, 게임사업, 온라인 게임제공업 등 정의 신설	이상현의원 등 17인	소관위심사
2021-12-02	게임아이템과 게임머니를 게임내에서 사용되는 도구와게임내사용하는가상화폐로정의	전용기의원 등 11인	소관위접수

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 불법게임물 유통금지 및 사전규제 강화, 국내대리인지정, 기관설립, 섯다운제의 일원화, 게임물 심의 전문성 강화에 대한 법안이 발의 되어 있음
 - 국내대리인 지정을 통해, 게임사업자에 대한 역차별을 방지하고자 하고 있음

기타 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-08-05	불법게임물의 유통금지(게임물의 윤리성 담보)	이상현의원 등 13인	대안반영폐기
2020-12-15	게임산업협약체를 구성 운영	이상현의원 등 17인	소관위심사
	국내 주소 또는 영업장이 없는 사업자 중 (기준에 해당하는 경우)국내대리인 지정		
2021-02-08	게임물이 콘텐츠의 하나임을 명시적으로 규정 한국게임진흥원설립	조승래의원 등 12인	소관위심사
2021-03-24	게임물이용자권익보호위원회를 두고, 게임제작업자 및 게임배급업자는 이용자의 권익을 보호(확률형아이템)	하태경의원 등 19인	소관위심사
2021-04-09	불법게임물에 대한 사전규제 강화하고 건전한 게임 문화 확립(중국 모바일 게임)	황운하의원등10인	소관위심사
2021-06-21	한자어 표현을 우리말 표현으로 개정	윤준병의원 등12인	소관위심사
2021-07-09	게임물관리위원회 위원에 대통령령으로 정하는 단체의 장이 과학기술 분야 전문가를 위촉할 수 있도록 명시하여 게임산업 관련 심의의 전문성 보강	김영식의원 등 15인	소관위심사
2021-07-20	청소년보호법에 따른 '강제적 섯다운제'를 현행법의 게임시간 섯택제로 일원화	조승래의원등10인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

□ 문화로서의 게임

- 불법프로그램 및 불법거래에 관한 2개의 법안이 소관위 심사 중
 - 불법 프로그램에 대한 제재 규정이 현행 법에 규정되어 있지 않아, 불법프로그램
이용자에 대한 과태료 기준 마련 및 게임물을 이용하여 부당하게 이익을 얻은 경우
과징금 부과에 대한 내용을 담고 있음
 - 불법 프로그램을 이용하는 것은 공정한 게임환경을 해치고, 게임산업의 발전을 저해
할 수 있는 요인이 될 수 있음

불법프로그램 및 불법거래 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-11-11	불법프로그램에 제재규정이 없음 불법프로그램이용자에대한과태료부과기준마련등	김경협의원 등10인	소관위심사
2021-03-19	게임물의 이용을 통하여 획득한 유 무형의 결과물을 부당하게 생성 판매하여 환전하는 행위 금지하고, 이익을 얻은 경우 얻는 이익의 2배를 초과하지 아니하는 범위에서 과징금을 부과	유동수의원 등10인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 중독 및 재활관련 법안은 5건의 발의되어 소관위 심사 중
 - 중독 및 재활 관련 법안들은 주로 청소년 보호와 관련된 법안들로 청소년의 도박 및 사행성 게임물 이용방지 및 예방, 중독이라는 표현 삭제, 청소년의 재활 지원등에 대한 내용임
 - 중독이라는 부정적인 단어를 사용하여 게임에 대한 부정적인 시각에 대한 우려가 있으며, 이에 중독 이라는 단어를 삭제하고자 함

중독 및 재활 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-12-02	청소년 도박 관련하여, 청소년의 사행성 게임물 이용방지 및 중독 예방에 관한 교육 지원 강화	김철민의원 등 10인	소관위심사
2021-02-08	게임중독표현삭제, 전체이용가 이외 게임이용시에만 연령 확인	조승래의원 등 12인	소관위심사
2021-07-20	게임과몰입 중독 예방 조치에서 중독이라는 용어 삭제	조승래의원등10인	소관위심사
2021-09-03	게임물 이용시간을 제한하는 '셋다운제'를 폐지, '중독'이라는 표현 삭제 게임과몰입으로 인하여 신체적 정신적 사회적 피해를 입은 청소년의 상담 치료 및 재활 등을 문화체육관광부장관이 지원하도록 명시	류호정의원 등 12인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 이용자 보호 관련 5개의 법안이 발의 되어 1개의 법안은 대안반영 폐기, 1개의 법안은 공포되었으며, 3개의 법안은 소관위 심사 중임
 - 게임 오류 이용자 피해 실효적인 구제조치 관련 법안은 이용자 권익 보호 강화 법안으로 반영되었음
 - 현재 소관위에서 심사 중인 법안은 위법한 행위 및 청소년 유해한 내용 광고 선전 행위 금지, 장애인의 게임 접근성을 높일 수 있는 게임 환경조성 등의 법률안이 심사되고 있음

이용자 보호 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-07-06	게임오류 이용자 피해 실효적인 구제조치	이병훈의원 등 11인	대안반영폐기
2020-11-18	이용자 권익보호 강화	문화체육관광위원장	공포
2020-12-15	환전, 불법프로그램 등 게임법상 위법한 행위 및 청소년 유해한 내용 광고 선전 행위 금지	이상헌의원 등 17인	소관위심사
2021-04-20	장애인의 게임물 접근성을 높일 수 있는 가이드라인 개발하고, 게임물 관련사업자가 활용할 수 있는 환경조성	하태경의원등11인	소관위심사
2021-07-28	게임제작업을 영위하는 자는 게임 내용의 변경이 있을 경우 이용자의 불이익이 발생하지 않도록 이용자에게 알릴것을 명시	김예지의의원등10인	소관위심사

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

- 정보 공개 관련 법안은 7개 법안이 발의 되어 그중 5건은 소관위심사, 2건은 소관위 접수되어 있음
 - (확률형 아이템) 확률정보 공개와 관련된 5건의 법안이 발의되어 있으며, 확률정보 조작 관련 과징금 부과 1건이 발의
 - 게임 내용의 발생이 있을경우 이용자에게 불이익이 없도록 공지의 의무를 명시하는 법안등이 발의 되어 있음
- 현재, 확률형 아이템 획득 확률정보 공개는 자율규제 강령에 따라 공개되고 있음

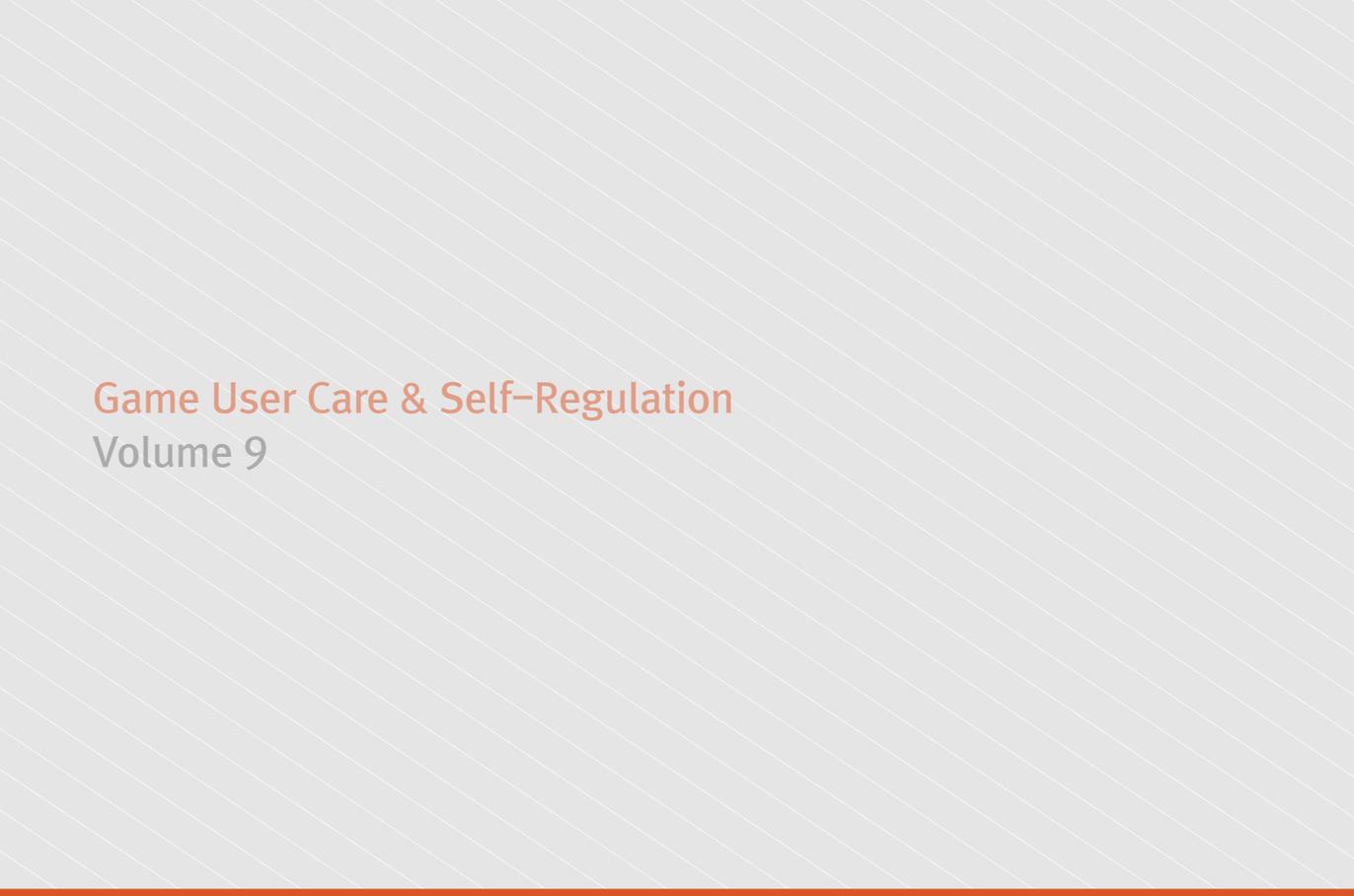
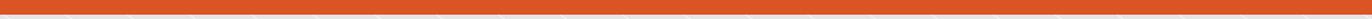
정보 공개 관련 법안

제안일자	주요 내용	제안자	비고
2020-12-15	등급, 게임내용정보, 확률형아이템의 종류 종류별 공금 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시(표시의무)	이상헌의원 등 17인	소관위심사
2021-01-08	확률형 아이템이 존재할 경우, 아이템 확률정보 제공	유정주의원 등10인	소관위심사
2021-03-05	확률형 아이템의 정의와 표시의무, 획득확률의 조작 및 컴플리티 가차를 금지하는 조문 신설	유동수의원 등11인	소관위심사
	확률형 아이템의 관련 조사 권한을 부여, 경제적 이익을 목적으로 확률형 아이템의 표시 의무 위반하거나, 확률형 아이템의 획득확률을 조작한 경우 또는 컴플리티가차의 방식을 사용한 경우에는 얻은 이익의 3배를 초과하지 아니하는 범위에서 과징금 부과		
2021-07-28	게임제작업을 영위하는 자는 게임 내용의 변경이 있을 경우 이용자의 불이익이 발생하지 않도록 이용자에게 알릴것을 명시	김예지의의원등10인	소관위심사
2021-12-02	확률정보 미표시를 금지사항으로 규정	전용기의원 등 11인	소관위접수
	확률정보 등을 기계 판독이 가능한 형태로 표시		

출처: 국회 의안정보 시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>) 검색일 2021.12.17.

□ 마치며

- 산업의 변화로 인한 정의신설 법안부터, 등급분류·정보 공개·지원강화·이용자 보호 관련 등 다양한 범위의 법안이 발의
- 다양한 법률안을 산업과 문화로서의 게임으로 분류하여 살펴봄
- 게임은 여타 산업과 다르게 산업과 문화적 성격을 동시에 가지고 있는 산업으로, 다각적인 시각에서 검토 후 입법 필요
 - 법안이 발의되고 공포되기까지는 많은 시간이 소요되며, 한번 발의된 법률은 개정이 쉽지 않음
- 게임산업은 COVID-19로 인해 다른 산업들은 피해를 입었지만, 비대면 산업으로 바이러스프리 산업인 게임산업은 20년 21%가 가까운 성장을 하였음
 - 산업 진흥과 이용자 보호 두 가지 방향 모두 고려한 정교한 법률안 설계 필요

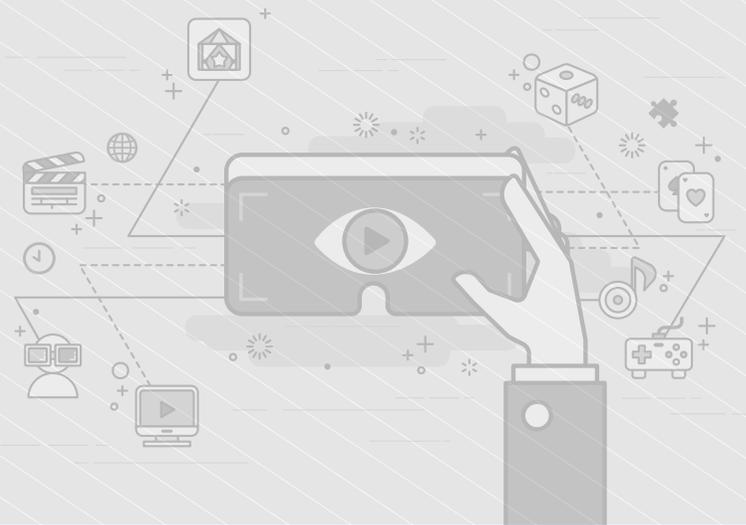


Game User Care & Self-Regulation
Volume 9



자율규제 동향

- 제1기 청소년보호정책위원회의 성과



제1기 청소년보호정책위원회의 성과

한국게임정책자율기구 사무국

1. 들어가며

2020년 COVID-19로 인해 전세계적으로 팬데믹 상황을 보냈으며, 여전히 COVID-19로 인해 오프라인 활동에 제약이 따르고 있다. COVID-19로 인해 집안에 머무르는 시간이 많아지면서, 전체 게임 이용률은 17년~19년까지 감소세를 보이다가 20년 70.5%로 증가하였으며, 21년 71.3%로 전년 대비 0.8%증가 하였다.¹⁾

게임이용이 증가함에 따라 게임관련 민원들도 증가하게 되었다. 20년 4월 한국소비자원 보도자료에 따르면, 20년 3월 모바일게임 서비스의 소비자 상담은 전월 대비 69.6% 증가하였다.²⁾ 20년 하쿠나 라이브 사태³⁾처럼 미성년자 자녀가 부모의 동의없이 거래를 하여 문제가 되는 사건들도 발생하였다.

이에 청소년의 올바른 게임이용을 정착시키기 위해 청소년보호정책위원회는 전문가들의 다양한 의견수렴을 통해 정책 방향을 제시하고자 하였다.

2. 제1기 청소년보호정책위원회의 성과

한국게임정책자율기구 내 청소년보호정책위원회는 게임, 법률, 청소년보호 등 관련 전문가 7인의 위원을 선임하여, 19년 6월 제1기 위원회를 발족하였다. 위원회는

1) 한국콘텐츠진흥원, 「2021 게임이용자실태조사」, 2021, 31면.

2) 한국게임정책자율기구, 「게임이용자보호와 자율규제」, 통권 제7호, 2020, 41면.

3) 20년 11월 초등학교생이 어머니의 휴대전화로 하쿠나 라이브 앱에 접속하여, 휴대전화에 연동돼 있던 카카오페이로 전세보증금인 1억 3000만원을 결제한 사건.

청소년의 올바른 게임이용을 위한 방안 모색을 기본 방향으로 청소년 게임이용에 따른 분쟁해결 방안 도출, 올바른 청소년 게임이용 문화 정착, 청소년 게임이용 관련 정책 연구 등을 수행하였다. 제1기 청소년보호정책위원회는 총 14회의 회의를 통해, 청소년 게임이용 관련 환불 및 분쟁 사례를 검토하고, 위원회에서 검토·논의된 내용에 대해 외부 연구용역을 통해 청소년 게임이용 관련 법제도 현황과 개선방향, 전자상거래에서 청소년 환불 정책 분석을 통한 게임분야 분쟁 해결방안 등을 도출하고자 하였다. 또한 외부 연구용역의 연구결과를 바탕으로 ‘청소년의 결제 및 환불 관련 제도·정책’이라는 주제로 제3회 GSOK 포럼을 20년 6월 2일 개최하기도 하였다. 이러한 과정을 거쳐서 ‘게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언’과 ‘게임이용에 있어서의 청소년 환불 정책에 관한 원칙’, 그리고 ‘게임이용 환불 가이드라인’을 마련하였다.

〈제1기 청소년보호정책위원회 회의 경과〉

회차	일시	안건
1	2019.06.25	청소년보호정책위원회 사업방향 논의
2	2019.08.02	청소년보호정책위원회 사업방향 논의
3	2019.08.30	청소년 게임 이용 관련 환불 등 판례 검토
4	2019.09.17	청소년 게임이용 관련 분쟁사례 검토 및 연구용역 주제 선정 논의
5	2019.10.15	미성년자 게임 결제 환불 관련 게임사 실사례 발표와 외부연구과제 주제 논의 및 확정
6	2019.11.19	‘콘텐츠분쟁조정위원회와 게임장르분쟁조정 현황’ 발표 ‘청소년의 자기명의 게임이용 장애요인 제거를 위한 연구 방안 연구’ 과제 연구방향 논의 2020년 청소년보호정책위원회 운영계획 논의
7	2020.01.22	제도적 환경적 기타 청소년 보호 관련 쟁점 논의 전자상거래 이용자보호지침 철회권관련 논의 청소년 관련 게임환불기준 마련 방안 논의 연구과제 2건 진행 상황 보고
8	2020.06.16	연구용역보고서 내용 검토 및 신규 연구용역 진행 일정 논의 게임사에서 제공하는 세부 아이템 유형 검토 및 관련 사항 논의
9	2020.07.29	청소년의 본인명의 게임이용관련 법제도 현황과 개선 방향성 중간보고 청소년보호정책위원회 하반기 연구 목표 설정 및 진행방향 논의
10	2020.08.18	일반적 환불 사례 검토 연구결과를 반영한 연구용역 제안서 1건의 연구용역 논의
11	2020.10.16	상반기 2건의 연구결과를 통한 청소년보호정책위원회 권고사항 논의 2021년 청소년보호정책위원회 사업내용 및 방향성 논의 ‘청소년 본인명의 게임이용관련 법제도 현황과 개선방향’ 최종보고 및 상반기 2건의 연구결과를 반영한 용역제안서 1건의 방향성 및 연구진 논의
12	2020.11.11	청소년보호정책위원회 정책 제언 및 환불 가이드라인 논의
13	2021.03.16	게임이용 환불 가이드라인 논의
14	2021.05.11	게임이용 환불 가이드라인 논의 및 마련

3. '게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언' 등

제1기 청소년보호정책위원회에서는, 위원회 검토·논의 및 연구결과 청소년 게임이용과 환불문제에 있어, 본인명의로 가입을 하지 않고 대리인(부모님 등)의 명의로 가입을 하고 게임을 이용함으로써 발생하는 문제가 가장 근본적인 문제로 제시되었다. 이를 바탕으로 '게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언' 및 '게임 이용에 있어서의 청소년 환불 정책에 관한 원칙'을 20년 12월 23일 제4회 GSOK 포럼에서 발표하였다.

우선 '게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언'은 청소년을 보호의 대상에서 벗어나 청소년을 의사결정의 자유를 지닌 사회 구성원임을 선언하고, 청소년의 게임이용에 있어서의 권익은 원칙적으로 가족(부모님)과의 소통을 통해 보장되어야 한다는 내용을 담고 있다. 그리고 청소년·보호자·국가·사업자들이 각각의 위치에서 게임이용에 있어 청소년의 권익증진과 보호를 위해 수행해야 할 가장 기초적인 정책 제언이 담겨져 있다.

다음으로, '게임이용에 있어서의 청소년 환불 정책에 관한 원칙'에서는, 현재 법률로써 마련된 미성년자의 법률행위 취소권 등 법적 보호제도가 원활히 활용될 수 있도록 관련 당사자들은 최선을 노력을 다하고, 부모는 본인들의 자녀가 게임을 이용하는 가입 단계에서 본인 명의로 게임을 할 수 있도록 해야 하며, 사업자들은 청소년 환불과 관련하여 명확한 가이드라인을 마련할 것을 제안하였다.

게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언

게임이용에 있어서의 청소년 권익증진 및 청소년 보호 정책에 관한 원칙은 다음과 같다.

- 청소년은 의사결정의 자유를 지닌 사회 구성원으로서 게임을 향유 할 권리를 가진다.
- 게임이용에 있어서 청소년의 권익증진과 보호는 가정에서부터 보장되어야 한다.
- 보호자는 청소년들이 게임을 올바르게 이용할 수 있도록 교육할 권리와 의무를 다해야 한다.
- 국가는 게임이용에 있어 가족 내 자율성이 존중되고 부모의 교육이 효과적으로 이루어질 수 있도록 이를 지원하는 정책을 만들어야 한다.
- 게임사업자는 게임을 이용하는 청소년의 권익증진과 보호를 위하여 필요한 조치를 강구 하여야 하고, 국가와 지방자치단체는 청소년 보호 정책에 마련에 적극 노력하여야 한다.
- 국가, 사업자 등은
 - 1) 청소년 및 부모에 의한 게임 리터러시 제고를 위한 각종 정책 및 프로그램을 제시해야 한다.
 - 2) 청소년들이 자신의 책임하에 게임을 한다는 인식을 제고하기 위해 ‘자기명의 게임하기 운동’을 지원하는 정책 및 프로그램을 마련해야 한다.

게임이용에 있어서의 청소년 환불 정책에 관한 원칙

- 입법자에 의하여 마련된 미성년자 취소권 등 법적 보호 제도가 원활히 활용될 수 있도록 관련 당사자들은 최선을 다하여 노력해야 한다.
- 부모는 가입단계에서 청소년들이 본인 명의로 게임을 할 수 있도록 노력하여 법적 보호를 받을 수 있도록 해야 한다.
- 사업자는 청소년 환불과 관련하여 명확한 가이드라인을 마련하여 시행하여야 한다.

4. ‘게임이용 환불 가이드라인’

20년 12월 위원회가 제안한 ‘게임이용에 있어 청소년의 권익증진 및 청소년 보호정책 제언’ 및 ‘게임 이용에 있어서의 청소년 환불 정책에 관한 원칙’에 따른 후속조치로, ‘게임이용 환불 가이드라인’을 마련하였다. 위원회는 게임 환불 사례 연구 등을 통해 게임 환불에 있어 문제점의 주된 원인은 청소년이 본인명의로 게임을 하지 않는다는 것이었다. 이러한 문제 진단을 바탕으로 ‘게임이용 환불 가이드라인’을 마련하였다.



환불 진행 여부를 확인하는 단계는 다음과 같이 5단계를 거친다.

① 첫 단계는 게임 계정 명의를 확인하는 단계로, 성인과 미성년자에 따라 환불 진행 여부를 확인하는데 있어 차이가 있다.

② 두 번째 단계는 구매한 콘텐츠(유료아이템·유료재화)를 확인하는 과정이다.

③ 세 번째 단계는 구매한 아이템을 사용했는지에 대해 확인을 하는 과정이다.

④ 네 번째 단계는 결제일로부터 7일이 지났는지를 확인하는 과정이다.

⑤ 마지막 단계는 결제 수단의 확인을 통해 환불 가능 여부를 확인하는 과정이다.

성인의 경우 청약 철회만 가능하고, 미성년자는 청약 철회와 청약 취소가 가능하다.

미성년자의 청약 취소 가능 여부와 관련하여서는, 법정대리인의 동의를 받고 결제를 했다면 청약 취소가 불가능하고, 법정대리인의 동의를 받지 않았다면 청약 취소가 가능하다.

환불가이드라인 관련하여 자세한 내용은 한국게임정책자율기구 홈페이지를 통해 확인할 수 있다.

5. 마치며

청소년보호정책위원회는 21년 6월 제1기 위원회 활동을 마무리하고 제2기 위원회가 출범하였다. 청소년보호정책위원회에서는 게임이용에 있어 청소년뿐만 아니라 게임이용자 전체를 포함할 수 있는 다양한 정책 연구가 필요하다. 제2기 청소년보호정책위원회에 대해서는 제1기 청소년보호정책위원회의 성과를 넘어 서서 게임이용자와 사업자를 연결할 수 있는 보다 원활하고 효과적인 업그레이드된 소통 창구로서의 역할을 기대해본다.

게임은 산업이면서, 문화가 될 수 있으며, 우리나라 국민의 70%가 게임을 여가로 이용하고 있다. 앞으로 게임이 문화로 인식되고 정착될 수 있도록 청소년보호정책위원회가 다양한 정책 활동을 통해 노력할 필요가 있다.

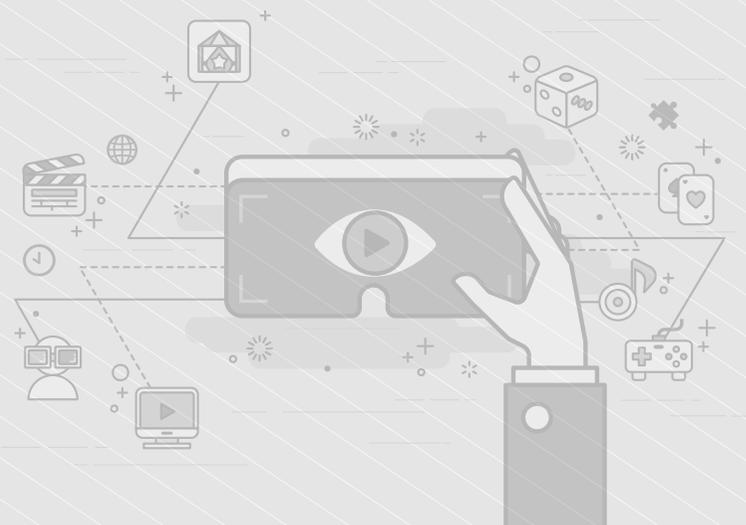
□ 참고문헌

한국게임정책자율기구, 「게임이용자보호와 자율규제」, 통권 제7호, 2020.

한국콘텐츠진흥원, 「2021 게임이용자실태조사」, 2021.

모니터링 결과

- 2021년 하반기 자율규제 모니터링 결과



2021년 하반기 자율규제 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2021년 7월 1일(목) ~ 12월 31일(금)

2. 대상

- 유료 확률형 콘텐츠 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
10월 이전	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	게볼루션 (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위
10월 이후	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	모바일인덱스 (www.mobileindex.com) 모바일 게임 매출순위 1~100위

※ 9월 게볼루션 서비스 종료로 인해 모바일인덱스 매출순위로 대상 변경

3. 주요 내용

- ‘건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령’ 준수 여부 확인
 - 개별 확률 및 아이템 목록 공개 (2021.12.1. 강령 개정 이전)

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

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개 (2021.12.1. 강령 개정 이후)

주요 준수 항목	
1	결과물의 구성 비율에 관한 정보 등을 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등 안내 또는 표기
2	유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 강화형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)
4	유료 합성형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)

유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수율 현황

구분		7월	8월	9월	10월	11월	12월
전체	준수율	90.8%	87.3%	85.9%	86.7%	86.2%	70.2%
	온라인	95.9%	95.9%	96.0%	94.6%	94.7%	78.9%
	모바일	86.5%	79.8%	77.3%	80.2%	79.1%	63.0%
개발사 국적별	국내업체 준수율	99.1%	99.1%	97.3%	97.3%	98.2%	79.6%
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	83.3%
	모바일	97.9%	97.8%	93.8%	93.9%	95.6%	74.5%
	해외업체 준수율	72.5%	60.4%	60.0%	64.2%	63.2%	50.9%
	온라인	70.0%	70.0%	70.0%	63.6%	63.6%	50.0%
	모바일	73.2%	57.9%	57.5%	64.3%	63.0%	51.1%
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	91.2%	91.2%	91.4%	91.4%	91.7%	77.8%
	모바일	87.0%	82.6%	84.8%	82.2%	80.0%	64.4%
	50~100위 준수율						
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	97.4%	97.5%	80.0%
	모바일	86.0%	76.3%	69.0%	78.3%	78.3%	61.7%
회원사 기준	회원사 준수율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	85.4%
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	85.9%
	모바일	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	84.6%
	비회원사 준수율	75.8%	64.9%	61.0%	64.5%	63.5%	46.2%
	온라인	70.0%	66.7%	66.7%	60.0%	63.6%	41.7%
	모바일	76.9%	64.6%	60.0%	65.4%	63.5%	47.2%

1. 전체 준수율

“해외 개발사 게임물의 강령 미준수로 신강령 적용 이전 전체 준수율 하락 (7월 90.8% → 11월 86.2%)”
 “신강령 적용 이후 전체 준수율 70.2% 달성 (12월 기준)”
 “신강령 적용 이전 해외업체 모바일 게임 준수율 하락 (7월 73.2% → 11월 63.0%)”
 “신강령 적용 이전 (사)한국게임산업협회 비회원사 준수율 하락 (7월 75.8% → 11월 63.5%)”
 “신강령 적용 이후 (사)한국게임산업협회 비회원사 준수율 46.2% 달성 (12월 기준)”

- 전체 준수율은 신강령 적용 이전 기준 2021년 7월 90.8%에서 11월 86.2%로 준수율이 소폭 감소하였다. 이는 해외 게임물의 준수율이 낮아짐에 따라 전체 준수율이 하락한 것으로 판단되나, 여전히 80% 이상의 높은 준수율을 기록했다.
- 2021년 12월 1일 신강령이 적용됨으로 인해 12월 70.2%로 전체 준수율이 적용 이전보다 감소하였으나 70% 이상의 준수율을 보였다.
- 준수대상 게임물은 2021년 상반기 평균 162건에 비해 평균 163건으로 소폭 증가하였다.

〈전체 게임 준수율〉

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	163	148	90.8%
8월	157	137	87.3%
9월	163	140	85.9%
10월	165	143	86.7%
11월	167	144	86.2%
12월	168	118	70.2%

〈월별 유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수현황〉



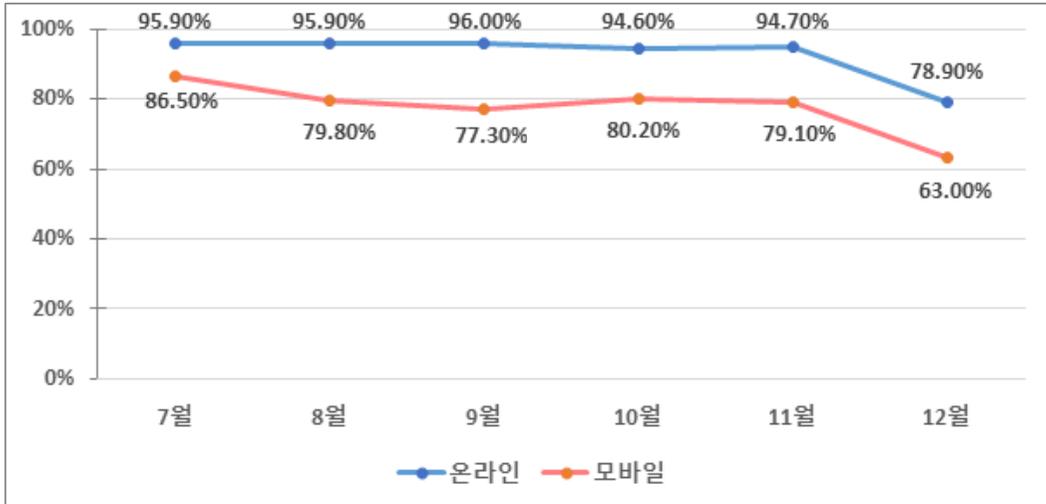
2. 플랫폼별 준수율

- 신강령 적용 이전 온라인 자율규제 준수율은 7월 95.9%에서 11월 94.7%까지 소폭 감소한 것으로 나타났다.
- 온라인 게임물의 준수율이 소폭 감소한 요인으로는 새로 출시된 해외 온라인 게임물의 미준수와 미대상 게임물의 순위 변화에 따라 준수율이 변동되는 상황이 지속되기 때문으로 추정된다.
- 신강령 적용 이후 온라인 자율규제 준수율 12월 78.9%를 기록했다. 이는 새로운 대상이 된 유료 강화형 및 유료 합성형 콘텐츠가 미준수인 게임물이 발생하였기 때문으로 추정된다.
- 신강령 적용 이전 모바일 게임물의 준수율은 7월 86.5%에서 11월 79.1%까지 감소하였다. 이는 국내 모바일 게임물 준수율이 평균 95.8%임과 동시에 해외 모바일 게임물 준수율이 평균 63.1%로 나타났으며, 감소한 요인으로는 미준수 게임물 수가 증가한 것으로 추정된다.
- 모바일 플랫폼 특성상 모니터링 대상이 되는 인기 게임 순위의 변동이 매우 빈번하고 신규 출시 게임물의 유입이 많아, 장기간 미준수였던 게임물이 다시 순위권으로 들어오거나, 신규로 출시된 게임물이 미준수인 채 높은 순위에서 머물러 준수율이 감소한 것으로 판단된다.
- 신강령 적용 이후 모바일 게임물의 준수율은 12월 63.0%를 기록했다. 국내 모바일 준수율 74.5%, 해외 모바일 게임물 준수율 51.1%를 달성한 것으로 확인된다.

〈온라인/모바일 게임 준수율〉

구 분	온라인	모바일
7월	95.9%	86.5%
8월	95.9%	79.8%
9월	96.0%	77.3%
10월	94.6%	80.2%
11월	94.7%	79.1%
12월	78.9%	63.0%

〈온라인/모바일 자율규제 준수율 추이〉



3. 개발사 국적별 준수율

- 신강령 적용 이전 국내 개발사 게임물 평균 98.2%, 해외 개발사 게임물 평균 64.1%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 장기간 미준수인 게임물이 상위권에 머물고 있음과 동시에, 신규 출시된 게임물이 미준수로 확인되어 준수 요청했음에도 전환되는 사례가 적어 준수율이 낮은 것으로 판단된다.
- 신강령 적용 이후 국내 개발사 게임물 준수율은 12월 79.6%임과 동시에 해외 개발사 게임물 준수율은 50.9%가 준수로 나타났다.

〈개발사 국적별 준수율〉

구 분	국내	해외
7월	99.1%	72.5%
8월	99.1%	60.4%
9월	97.3%	60.0%
10월	97.3%	64.2%
11월	98.2%	63.2%
12월	79.6%	50.9%



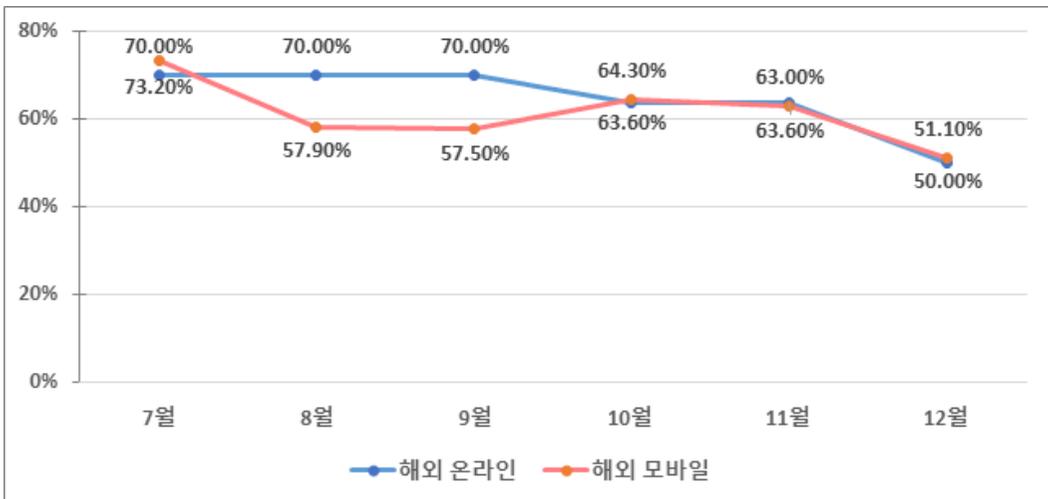
〈국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율〉

구 분	온라인	모바일
7월	100.0%	97.9%
8월	100.0%	97.8%
9월	100.0%	93.8%
10월	100.0%	93.9%
11월	100.0%	95.6%
12월	83.3%	74.5%



〈해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율〉

구 분	온라인	모바일
7월	70.0%	73.2%
8월	70.0%	57.9%
9월	70.0%	57.5%
10월	63.6%	64.3%
11월	63.6%	63.0%
12월	50.0%	51.1%

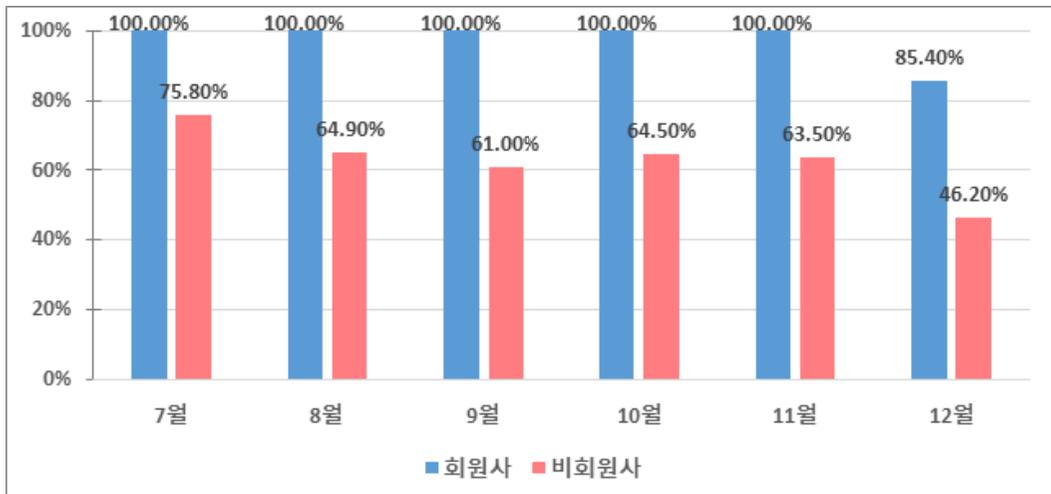


4. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 신강령 적용 이전 회원사 준수율의 경우 7월부터 11월까지 준수율 100.0%로 미준수 관련한 이슈가 발생하더라도 빠른 업데이트가 이루어져 높은 준수율을 유지한 것으로 확인되었다. 비회원사 준수율의 경우 7월 75.8%에서 11월 63.5%로 온라인/모바일 모두 준수율이 하락한 것으로 확인되었다.
- 신강령 적용 이후 회원사 준수율의 경우 12월 85.4%를 기록하였으며, 비회원사 준수율의 경우 12월 46.2%로 확인되었다.

〈회원사/비회원사 준수율〉

구 분	회원사	비회원사
7월	100.0%	75.8%
8월	100.0%	64.9%
9월	100.0%	61.0%
10월	100.0%	64.5%
11월	100.0%	63.5%
12월	85.4%	46.2%



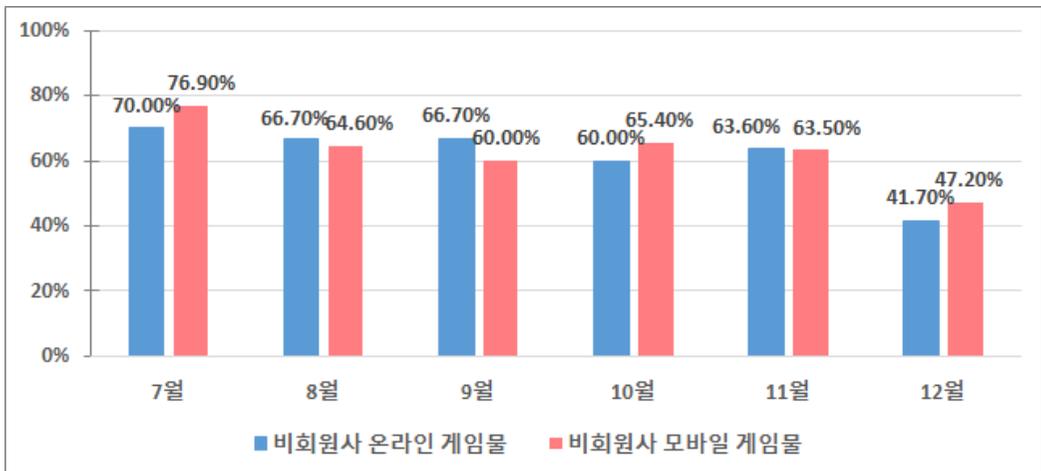
〈회원사 온라인/모바일 게임물 준수율〉

구 분	온라인	모바일
7월	100.0%	100.0%
8월	100.0%	100.0%
9월	100.0%	100.0%
10월	100.0%	100.0%
11월	100.0%	100.0%
12월	85.9%	84.6%



〈비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율〉

구 분	온라인	모바일
7월	70.0%	76.9%
8월	66.7%	64.6%
9월	66.7%	60.0%
10월	60.0%	65.4%
11월	63.6%	63.5%
12월	41.7%	47.2%



5. 종합결과

- 2021년도 하반기 신강령 적용 이전 국내 개발사 평균 준수율은 98.2%로 높은 준수율을 보였다. 이는 기존 미준수 게임사에게 자율규제 협조 요청 시 준수로 전환되는 사례가 발생하였으며, 소규모 개발사에도 자율규제가 이루어지는 것으로 보아 국내 모바일 게임물의 준수율이 높게 유지된 것으로 판단된다.
- 신강령 적용 이후 국내 개발사의 경우 12월 79.6%로 기록되었다. 이는 신강령 적용 이전에도 공개하고 있던 게임물과 개정 이전까지 업데이트를 진행한 게임물들로 인해 80% 가까이 되는 높은 준수율을 나타낸 것으로 보인다.
- 신강령 적용 이전 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 64.1%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 2021년 상반기에 비해 격차가 더 벌어진 것으로 확인된다. 이는 해외 게임사에 자율규제 협조 요청을 하더라도 모바일 게임의 빈번한 순위 변동으로 인하여 신규 또는 미준수 게임물이 계속 유입되어 오기 때문에, 이전보다 높은 준수율이 나오지 않은 것으로 판단된다.
- 신강령 적용 이후 해외 개발사 게임물의 준수율은 12월 50.9%를 기록하였다. 이는 확대된 자율규제에 대한 해외 게임사의 인식이 부족한 것으로 판단되며, 기존 준수 상태였던 게임물마저 미준수로 전환되면서 낮은 준수율이 기록된 것으로 보인다. 확대된 신강령에 대한 인식도 높아지기 위해선 해외 게임사에 적극적으로 알릴 필요가 있는 것으로 보인다.
- 신강령 적용 이전 (사) 한국게임산업협회 회원사 준수율은 100.0%로 온라인/모바일 모두 100.0%의 준수율을 유지하였다. 비회원사의 평균 준수율의 경우 65.9로 회원사와 34.1%p의 격차를 보여주고 있다. 회원사의 경우에는 거의 완벽한 준수율을 유지하고 있지만, 비회원사의 경우 지속적으로 협조 요청 연락을 전하고 있음에도 전환된 사례가 적거나 대상에서 제외되는 등의 이유로 준수율이 낮아진 것으로 보인다.
- 신강령 적용 이후 (사) 한국게임산업협회 회원사 준수율은 12월 85.4%로 온라인 85.9%와 모바일 84.6%로 나타났으며, 비회원사의 경우 12월 46.2%로 온라인 41.7%와 모바일 47.2% 기록되었다. 이는 장기간 미준수였던 게임물들을 제외하곤 신강령 이후 확대된 대상인 유료 강화형 콘텐츠와 유료 합성형 콘텐츠 사항에서 미준수로 판단된 게임물이 다수인 것으로 확인되었다. 유료 강화형 콘텐츠와 유료 합성형 콘텐츠의 경우 각 게임물 콘텐츠마다 복잡한 구조를 가지고 있거나, 공개 대상이 모호한 콘텐츠가 여럿 확인되어 업데이트 시일이 오래 걸리거나 내부 심의를 거쳐야 하는 등 많은 과정이 필요할 것으로 보인다.

자율규제 및 자율기구 연혁

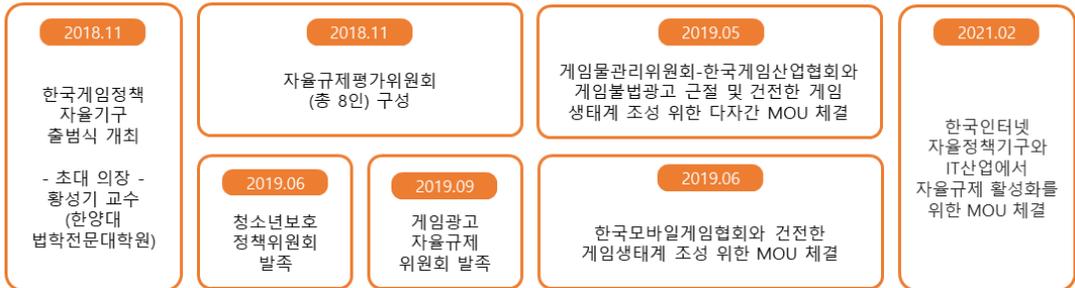


자율규제의 변화, 한국게임정책자율기구 연혁 및 현황

□ 자율규제의 변화

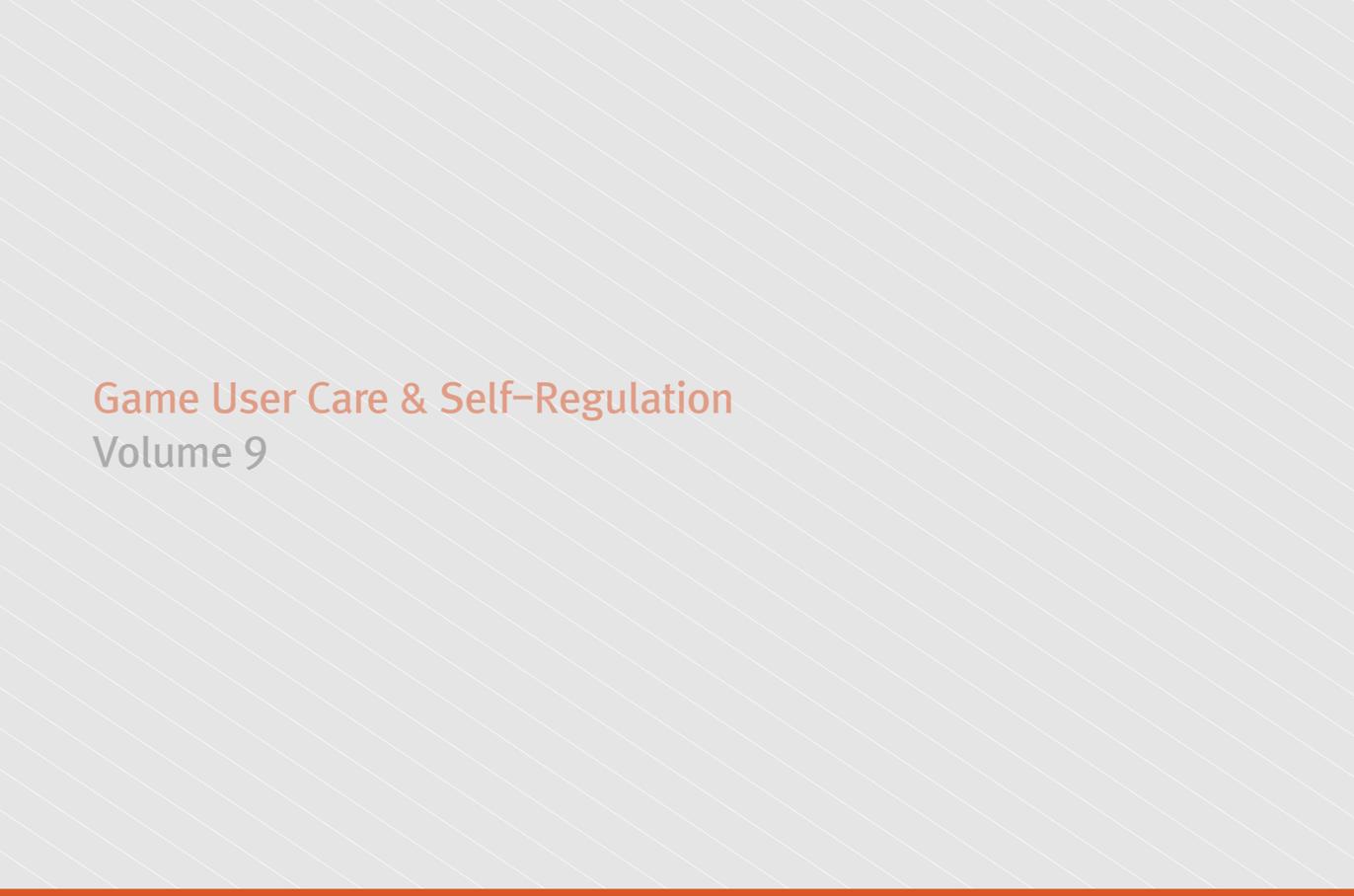
구분	최초 자율규제('15.7~)	1차 개선 자율규제('17.7~)	2차 개선 자율규제('18.7~)	3차 개선 자율규제('21.12~)
적용 대상	청소년 이용불가 게임물을 제외한 모든 온라인·모바일 게임 강화 확률형 아이템(인챈트)제외	플랫폼 등급 구분 없이 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물	유료 요소가 포함된 유료 콘텐츠(확률형 아이템 및 강화, 합성)를 제공하는 모든 게임물	
확률 공개 방법	아이템 등급별 구간 확률 정보 (예시 : S, A, B, C 등급 등)	개별 구성 비율을 공개 (확률 전체 공개), 등급별 구성 비율 공개의 두 가지 방법 중 한가지를 선택하여 공개	확률형 아이템 결과물에 대한 개별 확률 공개	확률형 아이템 및 합성&강화에 따른 결과물에 대한 각 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	결과물의 확률에 관한 정보확인위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내 및 변경

□ 한국게임정책자율기구 연혁



□ 한국게임정책자율기구 현황



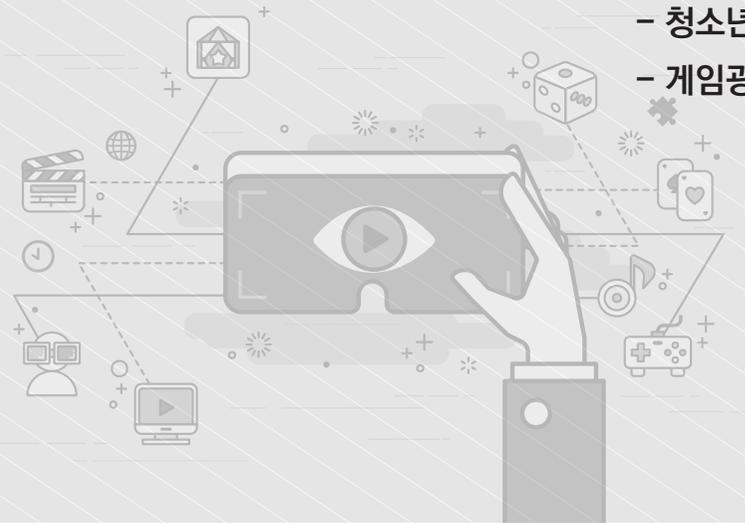


Game User Care & Self-Regulation
Volume 9



각 위원회 정기회의 주제 및 결과

- 자율규제평가위원회
- 청소년보호정책위원회
- 게임광고자율규제위원회



GSOK 각 위원회 정기회의 주제 및 결과 정리

□ 자율규제평가위원회 목적

- 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」에 따라 자율규제 개선 및 이행현황 감독·평가

□ 2021년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
제34차 회의 21.7.13(화)	- 6월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 3개월 연속 90% 이상의 준수율 기록 - '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 모니터링 매뉴얼'* 보고 * 강령 개정에 따른 '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 모니터링 매뉴얼' 문서에 대해 보고하고자 함
제35차 회의 21.8.10(화)	- 7월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 모바일 전체 준수율 동일, 미대상 게임물 증가로 전월 대비 준수율 소폭 감소 - 모니터링 매뉴얼 유료/무료 콘텐츠 판단기준 수정의 건 * 제34차 평가위에서 언급된 유료/무료 콘텐츠 판단 기준에 관련하여 수정된 사안을 보고하고자 함
제36차 회의 21.9.15(수)	- 8월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 모바일 미대상 게임물의 증가로 인해 전월 대비 전체 준수율 감소
제37차 회의 21.10.15(금)	- 9월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 모바일 전체 준수율 동일, 미대상 게임물 증가로 전월 대비 준수율 소폭 감소
제38차 회의 21.11.10(수)	- 10월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 모바일 준수율 증가로 인해 전월 대비 전체 준수율 소폭 증가 △ 자율규제 미준수 게임물 현황을 발표할 때 국적 표기를 국내/국외로 표기하는 것을 해외 개발사들의 국적을 적으며 미준수 사항을 게시하는 방향으로 변경하기로 함 - 개정 강령에 따른 모니터링 결과* 보고 * 당월 진행한 강령 개정 전/후 모니터링 결과를 비교 △ 개정 강령에 대하여 교육 자료와 프로그램이 필요하다는 의견이 제시됨
제39차 회의 21.12.13(월)	- 11월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 신규 대상 게임물 미준수 인해 전월 대비 전체 준수율 소폭 감소 △ 몇몇 해외 게임물의 경우 확률형 상품들이 치장형 아이템으로 분류되어 분쟁 소지가 적으므로, 해당 게임물을 분류하여 분쟁 소지 여부를 파악하자는 의견이 제시됨 - 개정 강령에 따른 모니터링 결과 보고 △ 개정 강령에 따른 준수율이 10월과 비교하여 소폭 증가함. 하지만 12월에 회원사들이 업데이트를 예정하고 있으므로 준수율이 높아질 것이라는 의견이 제시됨 - 신 강령 자율규제 인증 갱신 논의 △ 개정 강령을 시행을 계기로 인증 마크의 디자인을 변경하기로 하고, 이를 차기 회의에서 최종 결정하기로 함

□ 청소년보호정책위원회 목적

- 청소년의 게임 내 청약철회·환불 정책에 대한 이행현황 감독 및 청소년보호 등을 위한 사항을 심의·의결

□ 2021년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
<p>제16차 회의 21.07.23(금)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 위원회 명칭변경의 건 (논의내용) △위원회 명칭을 게임이용자정책위원회로 변경하기로 함 △청소년을 포함한 게임이용자 전체에 대한 정책을 마련할 필요가 있음 - 자동화된 필터링이 필요한 말뭉치 DB 마련을 위한 논의의 건 (논의내용) △말뭉치 DB 구축에 동의 △필터링 DB는 자칫 표현의 자유를 제약하는 요소로 작용할 수 있고, 변형어 등이 쉽게 생성되는 언어의 특성상 표현의 자유를 덜 해치면서도, 필요한 필터링이 될 수 있도록 내부 정책을 마련할 필요 - 커뮤니티 가이드라인 마련 및 채택에 관한 건 (논의내용) △커뮤니티 가이드라인 마련 및 채택 동의 △게임 이용자가 받아들이기 쉽게 만들 필요가 있으며, 이용자들이 게임내에서 하는 행위를 바탕으로 쓰여지고 표현될 필요가 있음 △세부적인 내용을 확인하지 않고도, 중요한 내용을 제목만으로 확인할 수 있도록 명확한 표현으로 가이드라인을 만들되, 가급적 긍정적인 표현을 할 필요가 있음
<p>제17차 회의 21.09.17(금)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 자동화된 필터링이 필요한 말뭉치 DB 구축 방안(안) (논의주제) △DB 콘텐츠 구분관련 이론적 검토 필요 △말뭉치 구축시 개체명(사람 이름, 게임 캐릭터, 브랜드 명칭, 서비스 명칭, 특정인 등)에 대한 분류 수행키로 함 △자체적으로 사업자 혹은 사무국에서 단어를 추가하는 것 이외에도, 이용자들이 욕설 등 단어의 신고 등의 절차 마련할 필요가 있다는 의견이 있음 △말뭉치 DB구축 이후, 어떤 방식으로 서비스가 이루어져야 할지에 대한 논의 필요 - 커뮤니티 행동준칙 제정(안) (논의주제) △문장을 쉽고 명료하게 수정 필요 △회원사에게 의견 수렴 후 차기회의에서 재논의 - 강제적 섯다운제 폐지에 따른 GSOK 대응 방안(안) (논의주제) △(유관기관에서 준비중에 있어) 사업자들에게 중복데이터 요청으로 부담 가중의 우려가 있음 △등급분류 외의 정보제공을 사업자에게 의무로 하면 형식적인 데이터 제공이 이루어질 수 있으며, 형식적인 제공은 의미가 없음
<p>제18차 회의 21.11.30(화)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 말뭉치 DB 구축 결과 보고 및 검토의 건 (논의주제) △말뭉치 분류체계와 관련 검토 및 수정 하기로 함 △정치적인 비하어 등 사회적 갈등이 예상되는 단어의 경우, (특정기관, 단체 등) 신고를 통해, 검토하여 금치어로 등재할지 여부를 검토하고, 선제적으로 모니터링 등을 통해 금치어로 등재하지는 않기로 함 △자신고 절차의 운영시스템 마련 필요 △사업자 명 등 특정 실명이 들어간 금치어는 따로 분리하고 외부에는 공개하지 않기로 함 - 커뮤니티 행동준칙 제정의 건 (논의주제) △게임이용자 행동준칙으로 변경 하고 자구 심사를 진행함 - 게임 정보 제공에 대한 논의의 건 (논의주제) △게임 정보 제공을 방법 및 방향성에 대한 논의가 필요하지만, 현재 위원회에서 실효성 있는 게임 리터러쉬에 관련한 자료를 제공하는게 현실적으로 어렵다는데 의견을 같이함

□ 게임광고자율규제위원회 목적

- 게임광고의 자율성과 신뢰성을 높이고자 게임광고자율규제와 관련한 제반 사항을 다루기 위한 광고위원회를 설치

□ 2021년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
<p>제19차 회의 21.07.21(수)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 게임광고 모니터링 심의 (논의내용) '폭력성'과 관련하여, 게임에서 표현이 실사화가 아니라 하더라도, 그 내용이 신체 절단 등을 명확히 표현하는 등의 사안일 경우에는 '경고'로 처리해야 한다는 의견이 제시됨 - 게임광고 자율심의기준(안) 제4조(진실성) 추가 보완 논의 (논의내용) 동조 제2항 3호의 경우, '사업자 또는 사업자 단체'와 '사업자 또는 사업자 단체가 제작한 게임물'이 '또는'으로 연결되어 있어 해석이 어려운 측면이 있었으므로, 뜻을 보다 명확하게 표현하기 위해 기존 3호를 '사업자 또는 사업자 단체'에 대한 규정으로, 4호를 '사업자가 제작한 게임물'에 대한 규정으로 나누기로 의결함 - 게임의 특성에 따른 게임광고 자율심의기준(안) 매체별 예외 조항 관련 논의 (논의내용) 기존 게임광고 자율심의기준(안)에서는 게임의 특성에 따른 매체별 예외 조항이 따로 규정되어 있지 않았으나, 일정 장르의 게임의 경우 게임의 내용을 표현하기 위해 예외를 두어야 할 필요가 있다는 경우가 있을 수 있다는데 공감하여 일반적 조항으로 예외를 둘 수 있다고 표현하기 보다는 '폭력성', '반사회성' 등 필요한 부분에 개별 조항으로 예외를 규정하는 것이 적절하다고 판단함. 이에 관련 조항을 사무국 차원에서 마련하기로 함
<p>제20차 회의 21.08.26(목)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1기 게임광고자율규제위원회 게임광고 모니터링 결과 보고 (논의내용) △게임광고자율규제위원회는 '19년 9월 발족 후 '21년 8월까지 총 21차례의 정기 회의를 통해 게임광고 심의의 필요성과 방향, 심의 기준 등을 논의하고 세부 조항을 구성하였으며, 제1차부터 제7차까지의 회의를 통해 '게임광고 자율심의기준(안)'을 제정, 제8차 회의부터는 본격적으로 게임광고 모니터링을 실시하였음 △제8차 회의부터 제21차 회의까지 진행한 게임광고 모니터링의 전체 평균 건수는 781건이며, 총 모니터링 건수는 11,726건임 △심의 결과 'Mobile' 영역에서 문제되는 광고가 가장 많이 노출되었으며, 심의 조항별 결과로는 종합적으로 제11조(선정성) 비율이 가장 높았고, 그 다음으로 제13조(폭력성), 제7조(언어의 부적절성) 위반 순으로 나타남 - 2기 게임광고자율규제위원회 운영 계획 (논의내용) 2기 게임광고자율규제위원회에서는 게임광고 모니터링 심의 대상물의 공개방안과 관련하여, △게임광고 모니터링에 대한 홍보, △자발적 게임광고 인증제도 도입, △시민 모니터링단 운영 등 여러 의견이 제시됨
<p>제21차 회의 21.09.30(목)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 게임광고 모니터링 심의대상물 공개방안 관련 논의의 건 (논의내용) 게임광고 심의 결과 공개와 관련하여, △매체사 제공 방안 등에 대한 의견이 제시됨 - 게임플레이와 다른 광고물 관련 심의의 건 (논의내용) 다른 게임의 화면을 가져와 자사 게임의 홍보용으로 사용하는 등 실제 게임과 무관한 콘텐츠로 이용자를 기만하는 사기 광고가 언론등에서 논란과 관련하여, △사무국 모니터링팀 채증을 통해 일정 범위의 광고물에 대한 진실성 확인 절차 수행 △모니터링 결과를 위원회 상정 △자율심의기준(안) 제4조(진실성) 조항의 위반사항으로 적용 가능할지 여부 관련하여 계속해서 논의하기로 함

<p>제22차 회의 21.10.21(목)</p>	<p>- 게임플레이와 다른 광고물 관련 심의의 건</p> <p>(논의내용) △광고물들이 스토리의 배경이나 연원을 소개하거나 △전체 게임의 흐름을 큰 틀에서 미리 보여주는 전형적인 통상의 인트로를 광고물에서 소개하는 것으로 보이고, 그렇다면 당연히스게 임 실행 화면과는 그래픽 면에서 어느 정도 질적인 차이가 있을 수밖에 없으며, △짧은 시간에 보여줄 수 있는 내용이 완전히 동일하기는 어렵다고 보아, '주의' 이상의 조치가 필요하지는 않아 보인다는 의견이 제시됨</p>
<p>제23차 회의 21.11.25(목)</p>	<p>- 게임광고 모니터링 심의의 건</p> <p>(논의내용) △좁비 광고물의 경우 선형이 사실적으로 묘사되지만, 그 대상이 살아있는 생명체가 아닌 좁비라는 사실이 명확할 경우 '주의'로 의결하기로 함</p> <p>△여성의 가슴 부위를 도드라지게 표현한 광고의 경우, 심의의 일관성을 위해 가슴 부위가 노출되는 광고 이미지에 대한 기준 마련이 필요하다는 데 의견을 같이하여, 비슷한 사례의 광고물들을 사무국에서 수집하여 차기 회의에서 다시 논의하기로 함</p> <p>△저작권자의 창작물 사용 허가 확인 여부 등 타인의 권리침해와 관련해서는 위원회에서 판단하기 어렵다는 데 의견을 같이 함. 한편, 위와 같은 위반 의심 사례에 대해 권리자에게 통지해 주는 방안에 대한 의견도 제시됨. 우선 사무국 1차 심의 시, 타인의 권리침해 의심 사례가 발견될 경우 심의 대상으로 상정하여 위원회에서 계속 논의하기로 함</p>
<p>제24차 회의 21.12.16(목)</p>	<p>- 심의 결과 회원사 공개 범위 관련 논의의 건</p> <p>(논의내용) 심의 결과 회원사 공개 여부 관련하여, △ 위원 모두 공개를 찬성하는데 의견을 같이함(공개범위 관련 의견 상이) △위반 사항이 있는 개별사에게 통지해주는 방식을 우선 고려 필요 의견이 제시 △공개 범위 및 공개 방법등에 대해서 차기 회의에서 다시 논의하기로 함</p> <p>- 광고 내 여성 캐릭터의 가슴 부위 노출 기준 관련 논의의 건</p> <p>(논의내용) 2021년 게임광고 모니터링 결과 △제11조(선정성) 위반 비율이 가장 높았음 △제11조(선정성) 위반 관련 노출 기준에 대한 위원별 기준이 상이하여, 심의의 일관성을 위해 가슴 부위가 노출되는 광고 이미지 및 영상에 대한 기준 마련이 필요하다는 의견이 제시됨 △기준 관련하여 논의 대상이 될 수 있는 사례들을 수집하여 차기 회의에서 구체적인 예시를 통해 다시 논의하기로 함 △기준의 시의 사례를 위와 같은 기준에 따라 분류하고, 이를 위원회에 공개하여 향후 심의시 참고자료로 제공하는 것이 필요</p>

부 록

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



건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.

개정 : 2018.07.01.

개정 : 2021.05.27.

【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 콘텐츠 : 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
2. 유료 콘텐츠 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
3. 확률형 콘텐츠 : 게임 내에서 우연에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠

제3조 (확률형 콘텐츠의 범위) 확률형 콘텐츠의 범위는 다음과 같다.

1. 캡슐형 콘텐츠 : 우연에 의하여 그 결과물이 제공되는 아이템 등의 콘텐츠
2. 강화형 콘텐츠 : 우연에 의하여 아이템 등의 성능이 변화하는 콘텐츠
3. 합성형 콘텐츠 : 아이템 등을 결합하여 우연에 의하여 결과물을 획득하는 콘텐츠

제4조 (적용대상)

- ① 이 강령은 유료 확률형 콘텐츠를 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제8조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시)

- ① 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
 1. 유료 캡슐형 콘텐츠를 통해 제공되는 모든 콘텐츠 명칭, 등급
 2. 유료 캡슐형 콘텐츠의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보
 3. [별표 1]의 예시에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ② 참여사는 유료 강화형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
 1. 유료 강화형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 성능 변화 결과
 2. [별표 2]의 예시에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ③ 참여사는 유료 합성형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
 1. 유료 합성형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 합성 결과
 2. [별표 3]의 예시에 따른 유료 합성형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ④ 유료 확률형 콘텐츠의 확률을 백분율로 표시하기 어렵거나, 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.
- ⑤ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 전항에 따라 표시되는 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등에 안내하여야 한다.
- ⑥ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항에 따라 제공하는 정보에 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야 한다. 단, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요할 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체 없이 그 취지 및 내용을 고지하여야 한다.

제6조 (유료 확률형 콘텐츠의 운용)

① 참여사는 유료 확률형 콘텐츠의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니된다.

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

② 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 유료 콘텐츠를 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과로 제공되는 유료 콘텐츠의 가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
2. 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구매시 제공되는 유료 콘텐츠의 기대가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
3. 그 외 본 항 제1호와 제2호에 준하여 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 콘텐츠를 제공할 것

제7조 (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 제8조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.

1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
2. 위반 원인분석 및 재발방지책 마련

제8조 (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.

제9조 (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 본 강령 및 시행세칙 그리고 [별표 1] 내지 [별표 4]에 따라 참여사의 자율규제 준수방법이 적절한지 평가한다.
- ③ 평가위원회는 참여사가 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있는 경우로서 [별표 1] 내지 [별표 4] 예시에 따른 표기가 불가능하여 다른 방법으로 조건과 결과 범위 등을 표시한 경우 그 적절성 여부를 평가할 수 있다.

제10조 (시행세칙) 이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 제8조의 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 (한국게임정책 자율기구에 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) 한국게임정책 자율기구의 설립과 동시에 종전의 자율규제 평가위원회는 폐지된 것으로 보며, 한국게임정책 자율기구는 그 설립일부터 종전의 자율규제 평가위원회가 가진 모든 권리·의무 및 유·무형 자산 등을 승계한다.

부칙 <2021. 5. 27.>

이 강령은 2021년 12월 1일부터 시행한다.

[별표 1] <제정 2017.02.15>

<개정 2018.07.01, 2021.05.27.>

유료 캡슐형 콘텐츠의 표시 예시(제5조 제1항 관련)

등급	콘텐츠	개별 확률
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%

[별표 2] <신설 2021.05.27.>

유료 강화형 콘텐츠의 표시 예시(제5조 제2항 관련)

강화확률 예시 1)

	0강→1강	1강→2강	2강→3강	3강→4강	4강→5강
강화 확률	90%	80%	70%	60%	50%

강화확률 예시 2)

강화단계	결과				
	성공(+1)	대성공(+2)	대대성공(+3)	변화 없음	실패
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

속성 부여 확률 예시)

등급 레어		분류 무기		레벨 120레벨 이상	
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 : +12	6.12%	힘 : +6	12.27%	힘 : +6	13.5%
민첩 : +12	6.12%	민첩 : +6	12.27%	민첩 : +6	13.5%
지능 : +12	6.12%	지능 : +6	12.27%	지능 : +6	13.5%
행운 : +12	6.12%	행운 : +6	12.27%	행운 : +6	13.5%
최대 HP : +120	4.08%	최대 HP : +60	8.18%	최대 HP : +60	9.0%
최대 MP : +120	4.08%	최대 MP : +60	8.18%	최대 MP : +60	9.0%
공격력 : +12	6.12%	공격력 : +6	0.61%	공격력 : +6	0.06%
마력 : +12	6.12%	마력 : +6	0.61%	마력 : +6	0.06%

[별표 3] <신설 2021.05.27.>

유료 합성형 콘텐츠의 표시 예시(제5조 제3항 관련)

예시 1)

투입 조건	획득 가능 결과	확률
B급 4개 이상	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%

예시 2)

투입 조건	획득 가능 결과	확률
A등급 2개 + B등급 1개	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%
A등급 2개 + B등급 2개	S급	20%
	A급	40%
	B급	40%
A등급 2개 + B등급 3개	S급	30%
	A급	60%
	B급	10%

[별표 4] <신설 2021.05.27.>

구성품 1개 획득 시 해당 구성품 미등장 구조 예시
(제9조 관련)

- * 확률형 아이템 결과물 목록에 안내된 아이템들은 중복으로 획득할 수 없습니다. 획득한 아이템의 등장확률은 잔여아이템에 균등하게 배분되어 가산됩니다.
- * 1회차에 아이템 E를 획득하고, 2회차에 아이템 H를 획득한 경우 3회차 뽑기 시 확률 적용 예

순서	획득 아이템	기본 확률	1회 획득 결과 반영	2회차 확률	2회 획득 결과 반영	3회차 확률
1	A	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
2	B	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
3	C	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
4	D	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
5	E	10.00%	-10.00%	(획득 완료)		
6	F	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
7	G	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
8	H	7.00%	+1.00%	8.00%	-8.00%	(획득 완료)
9	I	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
10	J	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
11	K	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
합계		100.00%		100.00%		100.01%*

* 소수점 셋째자리에서 반올림한 값

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

2017. 5. 10(제정)
2017. 8. 18(개정)
2018. 6. 18(개정)
2021. 6. 16(개정)

제1조(목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」(이하 “강령”이라 한다) 제10조에서 위임한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(유·무료 콘텐츠) ① 강령 제2조 제1호의 “무료 콘텐츠”는 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.

② 강령 제2조 제2호의 “유료 콘텐츠”는 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화에 의하여 교환 또는 구입한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.

③ 제1항 및 제2항의 기준에 따른 구분이 명확하지 않은 경우, 콘텐츠 구매의 수단이 되는 재화의 청약철회 및 환불 가능 여부에 따라 유료와 무료 콘텐츠를 구분한다.

제3조(확률형 콘텐츠) 강령 제2조 제3호의 “확률형 콘텐츠”는 사용시점의 우연성에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠로 다음 각호로 구분된다.

1. 강령 제3조 제1호의 “캡슐형 콘텐츠”는 구매한 콘텐츠의 사용 또는 개봉 당시의 정해진 확률에 따라 획득하는 결과물이 결정되는 콘텐츠
2. 강령 제3조 제2호의 “강화형 콘텐츠”는 구매한 재료 등 콘텐츠를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 성능, 효과, 옵션 등을 정해진 확률에 따라 변경하는 콘텐츠

3. 강령 제3조 제3호의 “합성형 콘텐츠”는 보유하고 있는 캐릭터, 아이템, 펫 등을 단수 혹은 복수 결합하여 정해진 확률에 따라 결과물을 획득하는 콘텐츠

제4조(평가위원회 검토) 강령 제8조 제1항에 의해 한국게임정책자율기구 내에 설치되는 자율규제 평가위원회(이하 “평가위원회”라 한다)가 강령 제4조 제2항에 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 콘텐츠 관련 정책동향
4. 참여사 및 유관 협·단체의 의견
5. 기타 적용대상 게임물의 범위 검토·결정을 위해 평가위원회가 의결한 사항

제5조(필수 콘텐츠) 강령 제6조 제1항 제4호의 “필수 콘텐츠”라 함은 게임의 시작 및 다음 단계 진행을 위해 필수적으로 요구되는 아이템 등의 콘텐츠를 의미하며, 단순히 게임진행을 유리하게 하는 아이템 등의 콘텐츠는 포함되지 아니 한다.

제6조(유료 캡슐형 콘텐츠의 가치산정) ① 강령 제6조 제2항 제1호의 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치는 해당 콘텐츠의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.

② 강령 제6조 제2항 제2호의 유료 콘텐츠의 기대가치는 제1항에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치에 해당 콘텐츠의 유료 캡슐형 콘텐츠 내 구성 비율을 곱하여 산정한다.

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

④ 참여사는 강령 제6조 제2항 제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가 위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

제7조 (유료 캡슐형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시 방법 등) ① 강령 제5조 제1항 제1호에 따른 아이템 등 콘텐츠의 명칭, 등급 표시는 다음 각 호의 기준에 따른다.

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

② 강령 제5조 제1항 제3호에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 구성비율은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보(구성비율에 관한 정보 포함, 이하 같다)의 구매화면 내 공개
2. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 구매화면 내 제공
3. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보의 열람 방법의 구매화면 내 안내 또는 공지

제8조 (유료 강화형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시방법 등) ① 강령 제5조 제2항에 따른 콘텐츠의 성능변화 결과의 표시는 다음 각호에 따른다

1. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠의 강화 시도에 따라 성능 변화(성공, 실패, 소멸, 유지 등)이 있을 경우 확률을 표시
2. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠로 성능, 효과, 옵션등의 수치를 변화 되는 경우, 각 성능, 효과, 옵션의 목록 및 확률을 표시

② 강령 제5조 제2항 제2호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매화면 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.

제9조 (유료 합성형 콘텐츠의 명칭,등급 등의 표시방법 등) ① 강령 제5조제3항에 따른 콘텐츠의 합성결과는 유료 합성형 콘텐츠의 피합성 아이템 등 콘텐츠의 등급 등에 따라 합성 결과물의 변화가 있을 경우 각각의 확률을 표시하여 공개한다. 또한, 합성의 결과로 생성되는 아이템 등 콘텐츠에 대해서는 제7조 제1항을 준용하여 표시한다.

② 강령 제5조 제2항 제3호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 합성시 결과물 확률 관련 정보의 게임 내 공개
2. 합성시 결과물 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 게임 내 제공
3. 합성시 결과물 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지.

제10조 (획득 등에 따른 확률 변화시 표시 방법 등) ① 강령 제9조 제3항에 따라 게임 내에서 이미 취득한 아이템 등 콘텐츠를 중복 보유를 허용하지 않는 이유 등으로 획득 확률이 달라질 경우, 획득 확률이 달라지는 사유와 이에 따른 확률변화를 각 아이템 등 콘텐츠 별로 공개한다.

② 강령 제9조 제3항 및 강령 [별표 4]에 따른 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 제1항 및 2항에 따른 확률의 공개는 원 콘텐츠의 종류에 따라 제7조 내지 제9조를 준용한다.

제11조(내부점검 결과에 대한 적절성 평가) 평가위원회는 강령 제7조에 따른 참여사의 시정조치 및 재발방지책의 적절성에 대한 평가를 할 수 있다.

제12조(평가위원회의 구성 및 운영 등) 위원의 임기 등 평가위원회의 구성 및 운영 등에 관하여 필요한사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

제13조(자율규제 인증제도) ① 강령 제9조 제1항 제2호에 따른 자율

규제 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.

제14조(상시 모니터링) 강령 제9조 제1항 제3호의 자율규제 이행현황 모니터링은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로한다.

제15조(자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대한 조치) 강령 제9조 제1항제3호에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대해 다음 각호의 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

제16조(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.

<부 칙>

2021. 6. 16.

제1조(시행일) 이 세칙은 2021. 12. 1.부터 시행한다.

확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

2018. 12. 10(제정)

제1조 (목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」 제8조제1항제2호에서 규정하는 확률형아이템 자율규제 인증 제도의 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, 확률형아이템 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.

<부 칙>

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(서강대학교)

편집위원 : 김양은(서강대학교)

김병철(중부대학교 게임소프트웨어학과)

송민수(한국소비자원)

전성민(가천대학교 경영대학)

나현수(한국게임정책자율기구)

최승우(한국게임산업협회)

발 행 일 : 2022년 3월 31일

발 행 처 : 한국게임정책자율기구

(06755) 서울시 서초구 바우뫼로20길 서두빌딩 401호

Tel : 02-6952-1375 / Fax : 02) 6952-1377

정기간행물 등록번호 : 서초 00080

ISSN 2586-6559(Print)

ISSN 2765-6268(Online)

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