

온라인게임 제공업 수용의 해석론적 한계와 입법화 방안에 관한 연구

김형렬
홍익대 법학과 강사

핵심 되는 말 :

온라인게임, 게임제공업, 온라인게임 제공업, 유통관련업자,
유통관련업자의 준수사항, 유통에 관한 준수사항.

Key Words :

Online Game, Publisher, Online Game Provider,
Game Service Provider

김형렬(Kim Hyoung Ryel)

김형렬은 성균관대학교 법대에서 박사를 수료하였고, 주요 관심분야는 지적재산권과 게임, 디지털콘텐츠 및 정보법학 등이다. 주요 저서로는 「온라인 게임콘텐츠와 디지털저작권」, 「게임과 저작권」, 「사이버스페이스법」, 「디지털 시대, 지식재산이 벤처다」 등이 있고, 주요 논문으로는 “게임관련 법제의 주요 쟁점 검토”, “게임물 심의제도의 현황과 문제점”, “게임관련 분쟁 실태 검토”, “게임아 이템의 현금거래”, “게임저작권”, “디지털 게임” 외 다수가 있다. kipri@hanmail.net

목 차

I. 서

- 1. 논의의 배경
- 2. 문제의 제기(온라인게임 제공업 근거 규정의 필요성)

II. 현행법 검토(음비게법을 중심으로)

- 1. 게임제공업
- 2. 온라인게임 제공업 수용의 한계

III. 입법안 검토

- 1. 입법 추진의 배경과 각 입법안의 개관
- 2. 법안의 내용과 문제점

IV. 개선방안(입법론)

- 1. 입법화 방안
- 2. 기타 고려 사항

V. 결

국문 요약

온라인게임의 성장과 더불어 각종 사회적·법적 문제 등이 발생하고 있다. 따라서 이러한 부작용을 해소하고 게임문화·산업을 지속적으로 발전시키기 위한 대책 마련이 필요하다. 온라인 게임 문제는 인터넷상의 다른 문제들과 분리하여 생각할 수 없으며, 현실세계로부터도 완전히 배제될 수 없다. 온라인게임만의 문제라고 하는 것은 이제 더 이상 존재하기 힘들며, 인터넷 즉, 가상세계와 현실세계의 여러 요소들을 다각적으로 고려하지 않고는 올바른 해답을 찾아내기 어렵다 할 것이다. 본 고에서는 현행 음반·비디오물및게임물에관한법률상의 게임제공업의 내용을 살피고 온라인게임 제공업의 직접적·적극적 관리·지원을 위한 근거규정 도입의 필요성 및 입법화 방안, ‘근거 규정 도입시’의 문제점 및 고려사항 등을 검토하였다. 온라인게임 관련 문제에 대해서는 다양한 각도에서 접근할 필요가 있다. 단편적인 이해와 편향적인 인식을 토대로 한 접근은 문제를 더욱 그르칠 수 있다. 보다 체계적이고도 종합적인 조사·연구가 선행되어야 한다. 지속적이고도 적극적인 관심과 정책적 뒷받침이 필요하다. 그러나 지원을 빌미로 한 새로운 규제이어서는 안될 것이다. 최대한 자유 경쟁을 보장하되 공정한 시장질서도 적정하게 유지되도록 하여야 할 것이다. 최근 게임관련 법안들이 발의되고 있다. 특정 사안에 대해서는 참여한 이해관계와 게임 한국의 미래가 걸려 있다는 점에서 보다 신중한 접근이 필요하다고 하겠다.

I. 서

1. 논의의 배경

기술의 발전과 함께 게임도 다양한 모습으로 진화하여 왔다. 특히, 컴퓨터·인터넷의 급속한 보급은 게임 플랫폼을 종래 아케이드, PC, 비디오·콘솔 중심의 오프라인으로부터 온라인(유선방식은 물론 최근 주목받기 시작한 모바일게임 등의 무선방식도 포함)으로 빠르게 이전시키고 있다. 특히 우리나라의 경우에 온라인게임은 그 비중이 전체 플랫폼별 시장의 절반에 이를 만큼 그 중요성이 날로 더해 가고 있을 뿐만 아니라, 국제 경쟁력을 갖춘 몇 안되는 분야라는 점에서 국가 산업발전에 있어서도 핵심적인 성장 동력의 하나로 부각되고 있다.

그러나 이러한 긍정적인 측면에도 불구하고 온라인게임 문화·산업의 성장과 확산은 과거에 미처 경험하지 못했던 각종 법적·사회적 문제 등을 발생시키고 있다. 예를 들어 온라인게임 아이템의 현금거래로 인한 사회적 부작용(아이템 및 아이템 현금거래의 법적 성질에 대한 논쟁을 비롯하여 그로 인한 사행성·폭력성 심화, PK, 현피·사기·성매매 등 각종 범죄의 유발, 청소년 게임중독, 작업장 등), 아바타·사이버머니·게임아이템의 환금성 문제, 포커·화투 등의 온라인 보드게임과 도박문제(사행성, 사행행위의 개념, 충전문제 등), 게임물 심의제도 문제(심의기관, 등급분류기준, 중복심의, 재심의, 자율 심의제 도입문제, 게임물내용등급제 문제, 등급분류보류·이용불능 등의 위헌시비 등), 온라인게임 제공업자 내지는 온라인게임 서비스사업자(Online-GSP)의 책임문제(경험치·아이템 등의 삭제·복구 문제, 랙, 서버다운 등 서비스 불안정으로 인한 보상 문제 등), 불법서버 문제, 복제권·2차적 저작물작성권·저작권격권 등 침해에 관한 게임저작권 문제, 온라인게임 제공업의 직접적·적극적 규율을 위한 현행 음반·비디오물및 게임물에관한법률(이하 “음비게임법”이라고 한다)상 게임제공업으로의 편입 또는 입법화 여부 문제, 온라인 게임 이용자 간에 발생할 수 있는 인터넷 상의 명예훼손문제, 게임서비스 이용결제와 관련된 인터넷상 미성년자 행위능력 문제 등이 그 주요 내용이다.¹⁾

이러한 온라인게임 관련 법적 문제와 각종 사회적 부작용을 해소하지 않고서는 지속적인 게임문화·산업의 발전을 기대하기 힘들 것이다. 따라서 상기의 문제들을 해결하기 위한 대책마련이 필요하다. 이에 대해서는 법적·사회문화적·산업경제적 접근 등 다양한 방법이 고려될 수 있을 것이다. 본 고에서는 법적 접근 방법을 중심으로 살피고자 한다.

1) 이상의 문제들에 관해 자세한 것은 한국게임산업개발원, 「게임분쟁사례집」, 2005; 오승중·이해완, 「저작권법(제3판)」, 박영사, 2004, p.64 이하; 이상정, “게임저작물과 저작권”, 「디지털게임에 관한 법률문제」, 한국디지털재산법학회 2002춘계 정기학술 세미나 자료집(2002.5.17), p.73 이하; 조원희, “게임 저작물의 분쟁사례”, 「게임 저작물의 보호 방안과 분쟁 사례」, 한국저작권협회·한국게임산업개발원 공동 2004 저작권 세미나 자료집(2004.11.24), p.31이하; 김형렬·김윤명, 「온라인게임콘텐츠와 디지털저작권」, 진한도서, 2003, p.43 이하 참조.

2. 문제의 제기(온라인게임 제공업 근거규정의 필요성)

전술한 바와 같이 온라인게임은 우리나라 게임문화·산업의 핵심이라고 할 수 있다. 따라서 이를 활성화하고 보다 효과적으로 발전시키기 위해서는 적정한 수준의 정책적 배려와 관련 법제의 정비가 있어야 할 것이다. 우선 온라인게임 서비스를 제공하는 영업(또는 그 영업자)의 효과적인 규제와 진흥을 위해 구체적인 근거 규정을 마련해야 하는 이유를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임기술 환경변화의 수용과 직접적·적극적인 관리·지원 규정을 두기 위해서이다. 즉, 게임과 관련해 기본법이라고도 할 수 있는 음비게임에서조차 인터넷 등장에 따른 게임기술 환경의 변화(플랫폼의 온라인화, 모바일 게임 등장 등)를 제대로 반영하지 못하고, 여전히 오프라인 게임장 영업만을 주된 규제 대상으로 삼고 있을 뿐, 온라인게임 제공업을 직접적·적극적으로 규율(관리·지원)²⁾할 수 있는 명확한 규정을 두고 있지 아니하다는 점에서 그러하다. 이는 현행 음비게임이 구 유기장(업)법·공중위생법으로부터 유래하고 있을 뿐만 아니라 아케이드 게임 시대를 배경으로 하여 만들어졌기 때문이기도 하다.

둘째, 지원창구의 단일화와 심의제도의 일원화(이중규제의 차단)를 위해서이다. 종래 게임과 관련해서는 문화관광부(영상물등급위원회)와 정보통신부(정보통신윤리위원회)가 자신의 업무영역을 주장하며 경쟁적으로 게임문화·산업의 활성화 및 규제 정책을 펴 왔는바, 중복지원으로 인한 예산낭비와 그 실효성에 대한 우려가 제기되었고, 특히 온라인게임물의 등급분류 또는 청소년 유해매체물 결정 등을 둘러싸고 이중심의의 논란이 있었다. 이에 대해 지원창구의 단일화와 더불어, 이중규제로 인해 게임산업 성장의 걸림돌이 되어온 심의기준·방식 또는 심의기관의 일원화 또한 요구되었다. 그 결과 관계부처(기관)간 'IT관련 업무영역의 조정'³⁾과 '온라인게임 이중심의의 관련 국무조정실 조정'⁴⁾을 통해 이를 정리하였다. 따라서 이를 지속적으로 유지·발전시키기 위해서는 보다 명확한 근거규정을 두는 것이 향후 재발할 수 있는 갈등적 요소를 사전에 차단하는 방법이 될 것이다.

셋째, 해석상의 혼란을 방지하고 게임법에 편입시키기 위해서이다. 현행 음비게임에는 온라인게임 제공업에 대한 직접적인 언급이 없다. 따라서 관련 규정을 해석·적용함에 있어 혼란이 있을 수 있다. 또한 다른 법률에 의한 규율 가능성을 고려하면 게임기본법으로서의 위상 재정립과 그동안 일종의 사각지대 또는

2) 본 고에서 '규율'의 개념은 '관리'와 '지원' 또는 '규제'와 '진흥' 양자를 포괄하여, '그 적용대상으로 삼는다' 또는 그것을 위한 '근거규정을 둔다'는 의미로 사용되며, '규제'의 동의어가 아니다.

3) 게임산업육성, 게임콘텐츠 개발을 위한 인력양성 등은 문화관광부의 업무영역으로 하되, 게임기반기술개발은 정보통신부가 맡도록 하였다(경제정책조정회의, 2001.7.13).

4) 「온라인게임 이중심의의 관련 국무조정실 조정결과」(국무조정실 산업심의관실-491(04.9.6))의 주요 내용은 다음과 같다. i)온라인게임 심의 기능을 영상물등급위원회(이하 "영등위")로 일원화, ii)온라인게임 심의와 관련하여 영등위와 정보통신윤리위원회(이하 "정통윤")의 협조체계 구축(영등위는 등급분류결과 등 심의정보를 정통윤에 통보·공유, 정통윤은 영등위의 심의결과를 존중하여 사후 모니터링 위주로 운용 하되, 그 결과를 영등위에 통보), iii)양 부처는 온라인게임 심의에 대한 제도개선방안을 조속 마련(업계 자율심의제 도입, 음비게임 등 관계 법령 개정) 등이다.

회색지대⁵⁾에 놓여 있던 것을 본래의 영역으로 편입시킨다는 점에서 근거규정이 필요하다고 하겠다.

따라서 향후 온라인게임 문화·산업의 진흥과 더불어 온라인게임 제공업의 규율을 위한 근거규정을 관련법에 두는 방안에 대하여 그 타당성 여부가 검토되어야 할 것이다. 해석론적 접근을 할 수도 있겠으나 입법론에 의한다면, 현행 음비게임법의 개정이나 게임문화·산업 관련 진흥법(안)의 제정을 통해 정비될 수 있을 것이다. 필요하다면 기타 게임 관련법의 수정·보완도 고려되어야 할 것이다.

이하에서는 온라인게임 제공업과 관련하여, 현행 음비게임상 게임제공업의 유형과 내용, 당해 규정을 온라인게임 제공업에 적용 할 경우의 한계, 온라인게임 제공업 관련 입법안의 내용과 문제점, 개선방안으로서의 입법론과 온라인게임 제공업 규정 신설시 기타 고려되어야 할 사항 등을 중심으로 살펴본다.

II. 현행법의 검토(음비게임법을 중심으로)

1. 게임제공업

1) 게임제공업의 의의

“게임제공업”이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 청소년 게임장업 또는 일반 게임장업 중의 하나에 해당하는 영업을 말한다. 다만, 사행행위등규제및처벌특례법에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우와 관광진흥법에 의한 카지노업을 하는 경우를 제외하며, 게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우에 있어서 대통령령이 정하는 게임물의 종류 및 방법 등에 해당하는 경우를 제외한다.⁶⁾

이러한 게임제공업의 개념은 주로 아케이드 게임기를 설치하여 운영하는 게임장을 고려하여 만들어진 것으로, 흔히 일반 가정에서 많이 이용하고 있는 PS2, X-BOX, 게임큐브 등의 비디오·콘솔게임기를 영업장에 설치하여 게임물의 이용에 제공하는 경우에도 게임제공업에 해당하는지가 문제될 수 있다. 그러나 당해 규정이 비디오·콘솔게임기를 이용하는 영업을 특별히 게임제공업에서 제외하고 있는 것은 아니므로, 비디오·콘솔게임기 게임장(흔히 ‘콘솔방’ 또는 ‘플스방’ 이라고도 함)은 게임제공업에 해당한다고 볼 수 있으며,⁷⁾ 다른 게임제공업과 마찬가지로 어떤 종류의 게임물을 공중의 이용에 제공하는가에 따라 청소년

5) 게임법의 입장에서 직접적인 규율 근거가 없었으므로 일종의 사각지대 또는 회색지대에 놓여 있었다고도 할 수 있다.

6) 음비게임법 제2조제9호.

7) 실무적으로도 비디오·콘솔게임방은 게임제공업소로 분류하고 있다(문화관광부, 「음반·비디오물및게임물에관한법령 실무편람」, 2003, p.8; 문화관광부 협조공문, 계음86440-104, 2003.3.20 참조).

년게임장이나 일반게임장으로 분류될 수 있을 것이다.

그러나 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업의 정의⁸⁾, 콘솔용 게임물을 실무상 PC·온라인게임으로 구분하여 등급분류하는 경우(가정용의 경우)⁹⁾, 비디오·콘솔게임기가 전통적인 형태의 아케이드 게임기와는 차이가 있다는 점¹⁰⁾ 등을 고려하면, 일면 PC방과 유사하므로 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업으로의 구분 가능성을 논해 볼 수 있을 것이다.

하지만 콘솔방의 이용 특성상 기본적으로 게임제공업의 개념에 속하고, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업이 게임이 아닌 복합적인 문화공간으로서의 PC방을 염두에 두고 입법된 것이라는 점, 그리고 행정실무상 게임제공업으로 구분하고 있을 뿐만 아니라 동 업소에 제공되는 타이틀을 게임제공업용 게임물로 등급분류한다는 점 등에서 현재로서는 게임제공업으로 구분하는 것이 타당할 것이다(해석론적 측면).

다만, 콘텐츠의 OSMU(One-Source Multi-Use) 경향, 동일한 게임물임에도 불구하고 플랫폼에 따라 다른 업종으로 구분되어 별도의 또는 중복적인 심의를 받게 되는 불합리성과 중복규제의 가능성, 게임물(콘솔용 타이틀)의 분리·교체·이용가능성, 플랫폼의 융합화(특히 온라인화), 게임문화·산업의 규제·진흥의 효율성·실효성 등을 고려하면, 향후 플랫폼(게임기기) 위주의 구분을 없애고 게임물(콘텐츠) 중심으로 심의제도, 게임제공 관련 영업 등을 통합적으로 관리·지원하는 것도 검토해 볼 만하다고 생각한다(입법론적 측면).

비디오·콘솔방을 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업으로 구분해야 한다는 견해 중에는 좀 더 근본적으로는 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업소와 게임제공업소의 구분자체를 없애는 것이 좋거나 게임제공업소도 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업소 속에 포함하여야 한다는 견해도 있다.¹¹⁾ 이는 다각적으로 참고할 필요가 있는 의견이라고 생각한다. 그러나 이 경우에 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업은 단순히 게임만을 제공하는 영업이 아니라는 점,¹²⁾ 동 제공업이 자유업인 반면 게임제공업은 신고·등록업이라는

8) "멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업"이라 함은 독립한 장소에서 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 게임물·영상물 등을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 공중이 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다(음비계법 제2조제10호). "컴퓨터 등 필요한 기자재"에 콘솔·비디오게임기기가 포함되지 않는다고 단정할 수는 없으므로, 문리해석상으로도 콘솔방은 "독립한 장소에서 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 게임물을 이용하게 하는 영업"에 해당한다고 볼 여지가 있다고 하겠다.

9) 영상물등급위원회의 콘솔용 게임물(타이틀)에 대한 등급분류와 관련해, 가정용 또는 업소용의 별도 구분없이 등급분류를 하고 있다는 견해(문화관광부, 「음반·비디오물및게임물에관한법령 실무편람」, 2003, p. 54)와 동일한 콘솔용 타이틀이라도 가정용의 경우에는 PC온라인 게임으로 구분해 4등급 분류를 하는데 반해 업소용(상업용)은 게임제공업용 게임물로 보아 2등급제를 적용하고 있다는 견해가 있다(문화관광부·한국게임산업개발원, 「2004 대한민국 게임백서」, 한국게임산업개발원, 2004, pp. 817-818).

10) 전통적인 의미의 아케이드 게임기는 콘테르로서의 게임물과 기기가 일체화되어 있어 처음 설치된 게임물 1종만 이용가능한 반면, 비디오·콘솔게임기는 게임물이 고정되어 있지 아니할 뿐만 아니라 필요에 따라 다양한 종류의 게임타이틀로 분리·교체하여 이용할 수 있다는 점에서 다르다. 이 경우에 오히려 당해 게임기와 게임물은 PC 또는 PC게임물과 유사하다고 하겠다. 따라서 비디오·콘솔기나 PC에 아케이드 게임기처럼 동전투입기 등을 부착하여 게임제공업소(즉, 아케이드게임장)에서 설치·이용하는 것이 가능한지에 대한 문제가 발생할 수 있다. 즉, 동일 비디오·콘솔게임기에서 다른 등급의 게임물이 교체·이용이 가능하므로 아케이드게임처럼 게임물을 구분·설치하여 이용에 제공하는 것이 현실적으로 곤란하다는 측면이 있다.

11) 문화관광부·한국게임산업개발원, 「2004 대한민국 게임백서」, 한국게임산업개발원, 2004, p.818.

점, 제공업 간 통합 또는 구별없이 관리·운영되는 경우에 현존하는 제공업별 특성이 간과되어 나타나게 될 문제, 오히려 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업을 게임제공업에 포함시켜야 한다는 견해 등도 함께 고려되어야 할 것이다.

현재 청소년 게임장업 또는 일반게임장업을 영위하고자 하는 자(이하 ‘게임제공업자’라 한다)는 각각의 영업에 대해 신고 또는 등록을 하여야 한다. 게임제공업자는 비디오물 시청제공업, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업, 노래연습장업, 복합유통·제공업¹³⁾을 영위하는 자와 더불어 “유통관련업자”에 해당하며 동법 제32조 소정의 ‘유통관련업자의 준수사항’을 지켜야 한다(‘유통관련업자의 준수사항’에 대해서는 뒤에서 상술한다).

2) 게임제공업의 유형과 내용

음비계법이 구분하는 게임제공업의 유형에는 크게 ‘청소년’ 게임장업과 ‘일반’ 게임장업 두 가지가 있다. 그 구분은 이용주체(게이머)가 아닌 이용객체 즉, 게임물을 중심으로 청소년용(정확하게는 전체이용가)만 설치하여 공중의 이용에 제공하고 있는지 아니면 청소년과 18세이상도 이용가능한 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하고 있는지를 기준으로 한다. 그 각각의 구체적인 내용은 다음과 같다.

① 청소년 게임장업

i) ‘청소년’의 의미

“청소년게임장업”이라 함은 전체이용가 게임물만을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말한다.¹⁴⁾ ‘청소년’의 개념에 대해서는 음비계법, 청소년보호법, 민법 등 개별법마다 그 목적에 따라 용어(청소년, 미성년자, 연소자 등)와 기준(20세, 19세, 18세 등)이 상이하다. 음비계법은 “청소년”이라는 용어를 채용하면서 “18세 미만의 사람(초·중등교육법 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 자를 포함한다)을 말한다”¹⁵⁾고 정의하고 있다. 따라서 청소년의 기준으로 연령뿐만 아니라 학제·학령도 고려되고 있으며,¹⁶⁾ 이는 문화향수권 확대와 게임산업의 진흥, 그리고 청소년 보호라는 측면이 다각적으로 고려된 절충의 산

12) 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업의 주된 목적은 멀티미디어 문화콘텐츠 기타 각종 정보의 이용을 위한 컴퓨터 등의 설비 제공에 있고 게임물의 이용은 그 중의 일부(부수적·종적인 서비스)에 불과한 것이다. 그러나 현실은 대부분의 고객이 주로 게임물의 이용을 목적으로 당해 업소에 출입하고 있어 마치 PC방(멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업)=게임방(게임제공업)인 것으로 인식되기도 한다.

13) “복합유통·제공업”이라 함은 음반등 배급업, 음반등 판매업, 비디오물대여업, 비디오물 시청제공업, 게임제공업, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업, 노래연습장(음비계법 제2조 제5호 내지 제11호)에 해당하는 영업 가운데 2종류 이상의 영업을 동일한 장소에서 영위하는 영업을 말한다. 그러나 동법 제32조에 의한 유통관련업자에 포함되는 복합유통·제공업에서는 동법 제2조제5호 내지 제7호에 해당하는 영업은 제외된다. 따라서 비디오물 시청제공업, 게임제공업, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업, 노래연습장업이 포함된 영업에 한한다.

14) 음비계법 제2조제9호가목.

물이라고 할 수 있다. 그러므로 일견 청소년 게임장업은 청소년이 이용할 수 있도록 게임물을 제공하는 영업으로 이해된다. 그러나 용어만을 보면 그 이용주체를 청소년에게 '만' 한정하는 의미로 해석될 수 있어 그 뜻하는 바가 불분명하다. 법은 “공중의 이용에 제공하는 영업”이라고 규정함으로써 이용주체의 제한은 두고 있지 아니하다. 다만, 이용에 제공되는 게임물을 “전체이용가”로 한정시킴으로써 이용객체를 제한하고 있다. “전체이용가”는 게임물의 등급 중 하나로 “누구나 이용할 수 있는 것”을 의미하므로, “전체이용가 게임물만을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업”이라 함은 결국 청소년 여부를 불문하고 누구나 이용가능한 게임물만을 설치하여 역시 청소년 여부를 묻지 아니하고 공중의 이용에 제공하는 영업을 말한다고 할 수 있다. 따라서 “청소년 게임장업”에 있어서 ‘청소년’이 뜻하는 바는 청소년 ‘도’ 이용가능한 게임물을 설치하여 청소년에게 ‘도’ 제공하는 게임장업이라는 의미이다. 이는 다시 말하면 일반인 누구나 이용가능한 게임물을 제공하는 게임장업을 말하는 것이다.

이와 관련해 청소년 게임장업이 현실적으로는 그 구분의 실효성이 없으므로 이를 폐지하여 일반게임장업으로 일원화하자는 견해와 용어 개념 간의 혼란을 막고 ‘청소년’이 갖는 제한적인 이미지¹⁷⁾를 탈피하여 게임장의 활성화를 도모한다는 차원에서 오히려 ‘일반’ 게임장으로 명칭을 변경해야 한다는 견해 등이 있다.

ii) ‘전체이용가’와 등급제

게임물을 유통하거나 이용제공의 목적으로 제작 또는 배급하고자 하는 자는 미리 당해 게임물의 내용에 관하여 영상물등급위원회에 등급분류를 신청하여 등급분류를 받아야 하는 바, 그 등급 유형에는 “전체이용가”와 “18세이용가”가 있다(2등급제).¹⁸⁾ 다만, 신청인의 요청이 있는 경우에는 전체이용가·12세이용가·15세이용가 및 18세이용가 등급으로 분류할 수 있는데(4등급제), 이때의 각 등급분류 기준은 비디오

15) 음비계법 제2조제13호.

16) 이에 대해서는 입법기술적인 면에서 연령개념과 학제개념이 혼재되어 있어 매우 기형적인 형태라는 비판이 있는 반면, 우리나라의 학제·학령에 대한 사회적 인식과 적극적인 고교생 지도의 요구와 현실성 등을 고려하면 나름대로 필요성이 인정될 수 있다는 견해 등이 있다. 청소년 연령 문제에 관해 자세한 것은 김형렬, “게임산업진흥법 제정안 논의에 대한 검토”, 「게임산업저널(2004년 여름호)», 한국게임산업개발원, pp. 61-66 참조.

17) 누구나 게임물의 제한없이 이용할 수 있음에도 불구하고 마치 청소년만 이용하는 게임장인 것으로 오해를 살 수 있으며, 재미없는 게임물 만 있는 곳으로 비취질 가능성이 있다는 점에서 그러하다.

18) 정부입법으로 제안된 게임산업의진흥에관한법률제정안(문화관광부, 2004.9.21 공청회안) 뿐만 아니라 의원입법으로 제안된 게임산업진흥에관한법안(박형준 의원 대표발의, 2004.12.9), 게임진흥법안(정청래 의원 대표발의, 2005.3.10)이 모두 단일 2등급제를 기본적으로 채택하고 있다. 다만, 등급 구분에 있어 문광부안과 정청래 의원 대표발의안은 전체이용가와 “청소년이용불가”로 규정하고 있음에 반하여 박형준 의원 대표발의안은 전체이용가와 “18세이용가”로 구분하고 있어 그 명칭에 약간의 차이가 있다. 이에 대해 전자의 법안이 게임(산업)의 진흥을 목적으로 하고 있고, 실질적으로 같은 내용을 담고 있는 것이라면 부정적 이미지가 강한 ‘청소년이용불가’ 보다는 ‘18세이용가’가 보다 긍정적인 표현이 될 것이라는 견해가 있어 참고할 만하다. 그러나 청소년 보호의 측면에서 본다면 후자가 더 적극적인 규정이라고 할 수 있을 것이다. 등급분류 주체에 있어서도 차이가 있는데, 문광부안과 정청래 의원 대표발의안은 문광부장관이 지정하는 게임물 등급분류기준에 의해 등급분류를 하도록 하고 있으나, 박형준 의원 대표발의안은 문광부 산하의 게임산업진흥위원회에 등급위원회를 두고 당해 등급위원회가 이를 하도록 규정하고 있다.

물의 기준을 준용한다. “전체이용가”는 누구나 이용할 수 있는 것, “12세이용가”는 12세 미만의 사람은 이용할 수 없는 것, “15세이용가”는 15세 미만의 사람은 이용할 수 없는 것, “18세이용가”는 청소년은 이용할 수 없는 것을 말한다. 그러므로 게임물에 대한 음비게법상의 등급분류제도는 ‘2등급제’를 원칙으로 하되 예외적으로 신청에 의하는 경우에 ‘4등급제’로 운영되는 ‘절충·혼합식 등급제’를 채택하고 있다.¹⁹⁾

iii) 공중의 이용에 제공

먼저 ‘공중’이라 함은 기본적으로 ‘불특정 다수인’을 전제로 한다는 것이 보편적인 인식이다. 그러나 ‘공중’의 개념에 ‘특정 다수인’ 또는 ‘불특정 개인’, ‘불특정 소수인’도 포함되는지에 대해서는 분명하지 아니하다. 현재 음비게법은 ‘공중’이라는 용어를 여러 조문에서 사용하고 있으나 정작 ‘공중’ 자체에 대한 정의 규정은 두고 있지 아니하다. 이는 다른 법률에서도 마찬가지인 것으로 보인다. 따라서 학설이나 판례에 의할 수 밖에 없을 것이나 이 또한 아직은 일치된 견해가 없는 것 같다. 다만, 최근 저작권법 개정안에서 ‘공중’을 불특정 다수인을 원칙으로 특정 다수인도 포함하는 것으로 규정하고 있어 참고할 만하다. 또한 공중위생관리법 제2조 각호 소정의 정의 규정 중 ‘공중위생영업’을 “다수인을 대상”으로 위생관리서비스를 제공하는 영업으로서 숙박업·목욕장업·이용업·미용업·세탁업·위생관리용역업을 말한다.”²⁰⁾거나 ‘공중이용시설’을 “다수인이 이용”함으로써 이용자의 건강 및 공중위생에 영향을 미칠 수 있는 건축물 또는 시설로서 대통령령이 정하는 것을 말한다.”²¹⁾고 규정하고 있어 간접적으로나마 ‘공중’이

19) 참고로 절충·혼합식 등급제를 운영하는 이유는 12세이용가 또는 15세이용가에 해당할 수 있는 게임물이라 하더라도 가급적 전체이용가로 등급분류하도록 함으로써 표현의 자유와 청소년의 문화향수 기회를 확대하고 보다 넓은 이용자층 확보를 통해 게임산업발전의 촉진에도 기여하도록 하기 위함이다. 또한 청소년의 성숙도, 청소년에 대한 지도·유동관련업자 단속에 있어 현실적 한계 등을 고려한 것이기도 하다. 그러나 이러한 본래의 취지에 반하는 당해 등급제의 맹점을 약용 또는 오·남용하는 사례(예를 들어 18세이용가에 해당하는 것으로 확실시되는 게임물임에도 불구하고 4등급제 분류를 신청하여 요행히도 15세이용가 등을 받음으로써 18세이용가 등급을 피해하려는 탈법적 행위, 전체이용가로 구분할 수 있음에도 당해 조문을 소극적·보수적으로 해석하여 18세이용가로 등급분류하는 경우 등이 그러하다)가 나타나고, 그로 인해 동일·유사한 내용의 게임물임에도 불구하고 다른 등급이 부여됨으로써 등급분류의 일관성·객관성·예측가능성 등이 상실되어 계속 공정성 시비가 일어나는 등의 여러 문제점이 발생하게 되었다. 이에 절충·혼합식 등급제를 순수한 2등급제 또는 4등급제로 변경하자는 주장이 제기되기 시작했고, 최근 제안된 입법안에도 이러한 견해가 반영되고 있다. 그러나 등급제를 일원화하는 것은 이원화된 절충·혼합식 등급제의 부작용을 최소화하는 것에 관한 문제이지, 게임물 분류 등급의 단계(유형)를 최소화하는 것과는 별개의 문제이다. 따라서 등급제 일원화를 등급의 축소화와 동일시하는 접근은 적절하지 아니하다. 그리고 등급의 단계를 축소하는 것이 게임산업 법제가 취해야 할 최선의 방안이 아니라는 점도 유의해야 할 것이다. 등급분류제도는 게임산업 뿐만 아니라 청소년의 보호와 문화발전에 도 그 미치는 영향이 크다는 점에서 산업의 입장에서만 바라볼 수 없다. 청소년 보호 문제를 해결하지 아니하고서는 궁극적인 게임산업 또는 문화의 발전을 기대하기 힘들다는 점을 고려해야 할 것이다. 따라서 등급 단계를 정할 때에는 청소년의 보호와 게임산업·문화 발전이 적절히 조화될 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다. 예를 들어 현행과 같은 단속기준으로서의 등급 단계는 가급적 최소화하는 것이 지도·단속의 실무나 실효성 확보에 있어서도 오히려 타당하다. 다만, 그 경우에 게임물 내용에 대한 정보는 보다 세분화된 등급에 의하여 제공될 필요가 있다. 즉, 내용정보제공제(또는 내용기술제)의 도입이 전제되어야 할 것이다. 또는 4등급제나 그 이상의 등급제를 운영하되 단속의 대상이 되는 등급과 내용정보제공의 대상이 되는 등급을 구분하여 시행하는 방안도 고려될 수 있을 것이다. 정리하면 단속 기준으로써의 등급은 최소화(예를 들어 성인여부만을 판단)하되 게임물 내용정보제공의 기준으로써의 등급은 가급적 세분화·다단계화 하는 것이 타당하다고 본다.

20) 공중위생관리법 제2조제1호.

‘다수인’을 의미하는 것으로 파악된다. ‘다수인’이라 함은 일반적으로 ‘특정다수인’도 포함하는 것이므로 결국 ‘공중’으로서의 ‘다수인’은 ‘특정 또는 불특정 다수인’으로 이해될 수 있을 것이다. 개별법마다 다소 차이가 있을 수 있겠으나 학설에 있어서도 적어도 ‘특정다수인’을 ‘공중’의 개념에 포함하는 것으로 해석하거나 그렇게 입법되어야 한다는 것이 다수적 견해인 것으로 보인다. 그러므로 음비게임상의 ‘공중’ 개념을 이해함에 있어 ‘불특정다수인’은 물론 ‘특정다수인’도 포함하는 의미로 파악하는 것이 적절할 것으로 판단된다. 그러나 ‘다수’가 단순히 ‘복수’만을 의미하지 아니하고 ‘상당한 다수’일 것을 요한다는 점과 온라인상에서의 게임(물)이용 제공과 관련하여 ‘불특정 개인’ 등에 대한 규율의 필요성이 대두되고 있다는 점에서 ‘공중’ 개념의 해석과 적용에 있어 주의를 요한다.²²⁾ 경우에 따라서는 입법취지와 현실성·실효성 확보 등을 고려하여 개별 규정마다 이를 달리 적용하여야 할 필요가 있을 것이다.

다음으로 ‘이용에 제공’이라 함은 게임제공업자가 설치하고 있는 게임물을 공중이 이용할 수 있도록 제공하는 행위를 의미하는 바, 특히 ‘이용’과 ‘제공’의 범위가 문제된다. 여기서 ‘이용’은 법의 취지상 게임물을 오락(또는 그에 부수하여 여가선용, 운동효과 등을 높이는 것을 포함)의 목적으로 사용하는 것에 한정한다고 보아야 할 것이므로, 게임물을 도박 등의 사행행위를 위한 수단으로 사용해서는 아니될 것이다. 그러므로 ‘제공’의 범위에 기본적으로는 공중이 게임물을 가지고 도박 등을 하게 하는 적극적인 행위가 포함됨은 물론 나아가 이를 하도록 내버려 두는 소극적 행위에도 미친다고 보아야 할 것이다. 기타 경품제공을 통해 사행성을 조장하는 행위도 당해 ‘제공’에 해당한다고 볼 수 없을 것이다. 그러나 ‘사행성’이라는 개념 자체가 아직 명확하게 정립되어 있지 않아 그 허용 또는 제한 범위가 어디까지인가가 문제될 수 있다. 현재 영상물등급위원회 심의규정 등을 통해 이에 대한 개략적인 기준을 기능해 볼 수 있겠으나 예측가능성·형평성·객관성 확보 등의 측면에서 보다 심도 있는 연구가 있어야 할 것으로 본다. 현재도 그러하지만 향후 온라인게임과 관련해 많은 문제점이 제기될 수 있을 것이다. 신고 또는 허가된 영업에 따라 제한된 등급의 게임물만을 제공하여야 하므로 청소년 게임장업자가 18세이용가 등급의 게임물을 제공하는 행위 또한 인정되지 아니한다고 하겠다. 이러한 사항들은 다시 유통관련업자의 준수사항과 벌칙 규정에서 명문으로 금지하고 있다.

② 일반 게임장업

“일반 게임장업”이라 함은 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 구분·설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말한다.²³⁾ 따라서 일반게임장업을 영위하는 자는 전체이용가 게임물뿐만 아니라 18세이용가 게임물도 공중의 이용에 제공할 수 있으며, 그 경우에 당해 게임물들을 구분·설치하여야 한다. 이

21) 공중위생관리법 제2조제8호.

22) 참고로 형법상 명예훼손죄(동법 제307조)는 그 객관적 구성요건 중 ‘공언성’에 대하여 ‘불특정 또는 다수인’의 개념을 채택하고 있다.

때 18세이용가 게임물의 설치비용은 총 게임물수의 60% 이내로 하여야 하며, 3인 이상의 이용자가 동시에 이용할 수 있는 게임물의 경우에는 그 이용자수를 게임물수로 본다. 다만, 관광진흥법의 규정²⁴⁾에 의한 호텔업 시설 및 유원시설업 시설 안에서 일반게임장업을 영위하고자 하는 경우에는 그 설치비용을 80% 이내로 하여야 한다. 그러므로 전량 18세이용가 게임물만을 설치하는 것은 허용되지 아니한다. 전체이용가 게임물만을 설치하는 경우에는 청소년 게임장업으로 신고하여 영업하면 될 것이다.

이와 같은 규정을 둔 것은 종래 대규모의 종합게임장에서만 18세이용가 게임물을 설치하도록 하였던 것을 소규모 영업장에서도 이를 설치할 수 있도록 해 달라는 업계의 요구 등을 반영한 것이다. 그러나 일반 게임장의 실태를 보면 당해 제도를 악용한 일부 사례들이 나타나고 있어 이 역시 문제가 되고 있다. 예를 들어 전체이용가 게임물은 일반게임장 등록 상의 설치비용을 맞추기 위해 형식적으로 구비하고 있을 뿐 그 실질은 18세이용가 게임물 위주로 이용에 제공하고 있어 오히려 '성인용' 게임장이라고 하는 것이 더 적절해 보이는 경우가 많다. 또한 고장 등의 이유로 작동이 안 되는 전체이용가 게임물을 설치하고 있는 경우, 작동되더라도 평상시 전원을 꺼 놓고 있어 이용이 곤란한 경우, 협소한 장소에 설치함으로써 접근이 어렵거나 이용에 불편을 주도록 한 경우 등이 그러하다.

한편, '일반' 게임장이 그 용어상 '일반인' 누구나 즉, 청소년도 아무런 제약없이 모든 게임물을 이용할 수 있는 것처럼 오해될 수 있다는 점과 여차피 성인만을 주요 타겟으로 삼고자 하는 것이 시장의 현실이라면 차라리 그동안 음성적으로 운영되어 온 일반게임장을 양성화하여 성인만 출입하여 이용할 수 있는 '성인 전용' 게임장으로 전환·운영토록 하자는 견해가 있다. 이 경우에 '일반 게임장업'은 '성인 게임장업'으로 그 명칭을 바꾸고,²⁵⁾ '청소년 게임장업'은 명칭·내용 모두를 현행대로 유지하거나 명칭만 '일반 게임장업'으로 수정하되 내용은 그대로 두는 방안도 제시되고 있다. 그리고 청소년 게임장업과의 구분자체를 아예 없애자는 주장도 있다.

3) 게임제공업에서 제외되는 경우

음비계법은 일정한 영업(행위)을 게임제공업에서 제외하고 있는데, i)사행행위등규제및처벌특례법에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우, ii)관광진흥법에 의한 카지노업을 하는 경우, iii)게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우에 있어서 대통령령이 정하는 게임물의 종류 및 방법 등에 해당하는 경우이다.²⁶⁾

23) 음비계법 제2조제9호나목.

24) 관광진흥법 제3조제1항.

25) 그러나 '성인 게임장업'으로 개칭하는 경우에 '성인전용'이라는 의미는 명확하게 전달되었지만, '일반 게임장업'보다 부정적인 이미지가 강해 이를 현행대로 '일반 게임장업'으로 하는 것이 좋다는 견해도 있다.

① 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우

게임제공업에서 사행행위등규제및처벌특례법에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우는 제외된다. 그러나 동법은 “사행기구”에 대해서만 “사행행위영업에 이용되는 기계·기관 및 용구”라고 규정하고 있을 뿐,²⁷⁾ 정작 “사행행위” 자체에 대해서는 아무런 정의 규정을 두고 있지 아니하다. 따라서 동법 제2조 “사행행위영업” 규정 등을 통해 간접적으로 그 내용 또는 행위유형을 유추할 수 있을 따름이다.

사행행위등규제및처벌특례법상 “사행행위영업”이라 함은 복표발행업, 현상업, 기타 사행행위영업에 해당 하는 영업을 말한다. 구체적으로 “복표발행업”은 특정한 표찰을 발매하여 다수인으로부터 금품을 모아 추첨 등의 방법에 의하여 당첨자에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업, “현상업”은 특정한 설문에 대하여 그 해답의 제시 또는 적중을 조건으로 응모자로부터 금품을 모아 그 설문에 대한 정답자나 적중자의 전부 또는 일부에 대하여 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위를 하는 영업, “기타 사행행위업”은 앞의 영업외에 영리를 목적으로 회전판돌리기·추첨·경품 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기구 또는 방법 등에 의한 영업으로서 대통령령이 정하는 영업²⁸⁾을 말한다.²⁹⁾ 따라서 사행행위는 일정한 조건이나 기준에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 또는 당첨금을 교부하는 행위를 말한다고 할 수 있다.

한편, 박보장기가 종래의 복표발행, 현상기타사행행위단속법 제2조제3항 소정의 사행행위에 해당되는지 여부와 관련된 사건에서, 판례는 “사행행위는 종류, 명목, 방법의 여하를 불문하고 타인으로부터 금품을 모아 우연의 결과에 의하여 특정인에게 재산상의 이익을 제공하고 다른 참가자에게 손실을 가져오게 하는 일체의 행위를 말하는 바, 여기에서 말하는 ‘우연의 결과’는 추첨, 회전판돌리기 등과 같이 모든 당사자가 반드시 동등한 예상 승률 하에 참여하여 오로지 운에 의하여서만 승패가 결정되는 경우만에 한정된다고는 볼 수 없고, 비록 그 승부에 관여자의 기능, 숙련정도 등이 개입된다 하더라도 승부의 결과가 당사자들 사이에서 주관적으로 불확실하여 쌍방 모두에게 승부에 대한 위험부담이 있는 경우이기만 하면 족하다 할 것”³⁰⁾이라고 하였다.

26) 음비계법 제2조제9호단서.

27) 사행행위등규제및처벌특례법 제2조제2호.

28) “대통령령이 정하는 영업”이라 함은 다음 각호의 것을 말한다(사행행위등규제및처벌특례법시행령 제1조의2).

1. 회전판돌리기업 : 참가자에게 금품을 걸게 한 후 그림이나 숫자 등의 기호가 표시된 회전판이 돌고 있는 상태에서 화살 등을 쏘거나 던지게 하여 회전판이 정지되었을 때 그 화살 등이 명중시킨 기호에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업
2. 추첨업 : 참가자에게 번호를 기입한 증표를 제공하고 지정일시에 추첨 등으로 당첨자를 선정하여 일정한 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업
3. 경품업 : 참가자에게 등수를 기입한 증표를 제공하여 당해 증표에 표시된 등수 및 당첨금의 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업

29) 사행행위등규제및처벌특례법 제2조제1호각목.

② 카지노업을 하는 경우

관광진흥법에 의한 카지노업을 하는 경우도 게임제공업에서 제외한다. “카지노업”은 전문영업장을 갖추고 주사위·트럼프·슬롯머신등 특정한 기구 등을 이용하여 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업을 말하며,³⁰⁾ 유기사설 또는 유기기구를 갖추어 이를 관광객에게 이용하게 하는 업(다른 영업을 경영하면서 관광객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 유기사설 또는 유기기구를 설치하여 이를 이용하게 하는 경우를 포함한다)³²⁾인 “유원시설업”과는 구분된다.

③ 게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우

“게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우”라 함은 이른바 ‘싱글로케이션’ 제도를 의미하는 바, 이때 게임제공업에서 제외되는 게임물의 종류 및 방법 등은 대통령령(제4조)이 정하는 바에 따른다. 즉, 싱글로케이션이 적용되는 게임물은 전체이용가 게임물이어야 하며, 베팅기능 또는 경품제공기능을 포함하는 게임물은 제외한다. 1개의 영업소당 2대 이하의 게임물을 당해 영업소에 설치하는 방법에 의하되, 그 영업소의 구체적 범위에 관하여는 문화관광부 장관이 교육인적자원부 장관·행정자치부 장관 및 산업자원부 장관과의 협의를 거쳐 이를 정하여 고시한다. 이 경우 3인 이상이 동시에 이용할 수 있는 방법에 의한 게임물은 이를 그 이용자의 수와 동일한 대수의 게임물로 보되, 2인이 동시에 이용할 수 있는 게임물은 이를 1대로 본다.

한편, “영업소”와 관련하여 당해 용어가 ‘영업자’를 의미하는지 아니면 ‘영업장소 내지는 영업시설’를 의미하는지에 대해 의문이 있었다. 영업장소로 새기는 경우에 게임물을 영업소에 설치함에 있어 그 장소적 범위가 논란이 된다. 실내에 한정하는 것인지 실외를 포함하는지가 불분명하다. 또한 “그 영업소의 구체적 범위”가 영업소의 영업유형을 말하는 것인지 아니면 영업소의 장소적 범위를 의미하는지도 명확하지 아니하여 문제가 된다. 이에 대해 고시³³⁾는 “게임제공업에서 제외하는 영업소”를 “일반영업소”라 칭하고 이를 “게임물과 관계없는 다른 영업을 경영하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우의 영업을 영위하는 영업장소”를 말한다고 정의하고 있

30) 1988.9.12, 88고단2705 판결.

31) 관광진흥법 제3조제5호.

32) 관광진흥법 제3조제6호.

33) 문화관광부고시 제2002-12호, 2002.10.12.

다. 따라서 “영업소”는 고객이 출입하여 게임물을 이용할 수 있는 일정한 영업공간 내지는 시설을 전제로 하는 장소적 개념이며, 통신판매업 등의 무점포형 업소는 제외된다고 보아야 할 것이다. 그러나 노점 등의 이동판매형 업소처럼 고정적인 공간·시설을 확보하지 아니한 경우에도 이에 해당하는지가 문제될 수 있다. 이 역시 제외된다고 보아야 할 것이다. 그리고 백화점등과 같은 종합형 점포 내부에 다수의 사업장이 포함되어 있는 경우에 각 사업장을 어떻게 다루어야 할 것인지도 문제된다. 각 사업장의 독립성 여부 등을 구체적으로 살펴보아야 할 것이나 통상 별개의 영업소로 보아도 무방할 것이다. 그러므로 “영업소”는 독립된 개별 사업을 영위하는 고정된 영업공간 내지는 시설 즉, 영업장소라고 할 수 있겠다.

게임물을 설치할 수 있는 “영업장소”는 당해 영업소의 영업행위가 이루어지는 시설의 내부를 의미하는 것이 원칙이다. 다만, 영업소의 영업행위가 실내·외에서 동시에 이루어지는 경우에는 당해 영업소의 이용고객에 한하여 제공될 수 있도록 영업시설에 부속하는 ‘별도의 공간으로 명확히 구획된 장소’를 말한다고 하겠다. 당해 영업소가 사전에 설정한 영업시간의 종료 후 또는 영업행위가 이루어지지 않는 기간 중 게임물을 이용토록 하는 경우에는 일반영업소가 아닌 곳에서 게임물을 제공하는 것으로 본다.

게임물의 제공방법과 관련하여서는 우선 게임물은 등급분류를 받은 형태로 제공하여야 하며, 이를 개·변조하여 제공하여서는 아니된다. 게임물은 영업소의 영업행위 시간에만 제공될 수 있으며, 영업행위 종료 후에도 계속하여 게임물을 이용에 제공하는 것은 등록을 하지 아니하고 게임제공업을 영위하는 것으로 간주된다고 하겠다. 경품의 제공을 통해 게임을 하도록 유도하는 행위도 일체 허락되지 않는다.

2. 온라인게임 제공업 수용의 한계

1) 온라인게임 제공업의 개념

현재 ‘온라인게임 제공업’에 대한 직접적인 정의 규정을 두고 있는 입법례나 학자들의 통설적인 견해는 없는 것으로 보인다. 다만, 음비계법이 ‘게임제공업’을 “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 다음 각목의 1에 해당하는 영업”으로 규정하고 있어, 일응 온라인을 통해 또는 온라인상에서 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 ‘온라인게임 제공업’이라고 가정해 볼 수 있을 따름이다. 만약 음비계법상의 ‘게임제공업’이 오프라인에만 한정되는 ‘협회의 게임제공업’ 개념이라고 한다면 ‘온라인게임 제공업’은 그에 대비되는 또 다른 ‘협회의 게임제공업’이라고 할 수 있을 것이다. 그 경우에 현행 음비계법상의 ‘게임제공업’과 ‘온라인게임 제공업’을 포함하는 ‘광의의 게임제공업’을 도출해 볼 수 있을 것이다. 따라서 온라인게임제공업의 규율이 현행 음비계법상의 ‘게임제공업’에 대한 해석론으로도 가능한지, 불가능하다면 입법론상 어떠한 개념을 구성하여 이를 포함시키는 것이 적절한지에 대한 검토가 필요할 것이다. 이하에서는 해석론으로도 현행법상의 규율이 가능한지를 살피기 위해 ‘온라인게임제공업’

이 음비게임상의 ‘게임제공업’과 ‘음반등제작업’(즉, 게임물제작업)³⁴⁾ 기타의 영업에 해당하는지를 중심으로 고찰해 보도록 한다.

2) 온라인게임 제공업에 대한 규율

① ‘게임제공업’에 해당 여부

현행 음비게임법 제2조제9호는 게임제공업을 “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 다음 각 목의 1에 해당하는 영업을 말한다.”고 규정함으로써, 그 범위를 청소년 게임장업과 일반 게임장업에 한정시키고 있다. 그러므로 개념상으로는 ‘공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업’에 해당하는 경우라 하더라도, 당해 규정이 게임제공업의 유형으로 청소년 게임장업과 일반 게임장업만을 한정 열거하고 있는 이상, 엄밀하게는 “게임제공업”에 속한다고 해석할 수 없다고 볼 것이다. 이는 문리적 해석뿐만 아니라 그 입법연혁과 배경, 행정실무 상의 해석관행 등을 종합적으로 살펴보아도 그러하다. 즉, “게임제공업”은 종래의 아케이드 게임장을 주로 염두에 두고 마련된 규정으로,³⁵⁾ ‘게임장’이라는 오프라인상의 영업공간을 전제로 하는 개념이라고 할 수 있다. 따라서 온라인상에서 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업(온라인게임제공업)은 음비게임법의 게임제공업이라고 할 수 없다. 다시 말해서 온라인게임제공업은 현행 음비게임법의 직접적인 규율대상이 아니라고 할 것이다. 다만, 공중의 이용에 제공되는 게임물이 등급분류의 대상이 됨으로써 음비게임법에 의한 간접적인 규율을 받을 수 있을 뿐이다.

② ‘게임제작업 등’에 해당 여부

당해 온라인게임 제공업을 영위하는 자(이하 “온라인게임제공업자”라고 한다)³⁶⁾가 게임물을 직접 제작하는 경우에는 음비게임법 제2조제4호 소정의 “음반등 제작업”³⁷⁾에 해당하는 것으로 보아 ‘음반등 제작업자(즉, 게임물제작업자)’로서의 규율을 받을 수는 있을 것이다. 그리고 동조 제5호 “음반등 배급업(즉, 게임물 배급업)”, 동조 제6호 “음반등 판매업(즉, 게임물 판매업)”, 동조제12호 “복합유통 제공업”, 동조 제10호 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”의 경우에도 기본적으로는 마찬가지로의 해석이 가능할 것이다. 다만, ‘게임물 배급업(게임물의 저작권을 소유·관리하여 게임물을 음반등 판매업자 등에게 공급하는 영업)’의 경우에 ‘판매업자 등’의 범위와 ‘공급’의 의미를 어떻게 해석하는가에 따라서는 온라인게임제공업

34) 음비게임법에서는 ‘음반등 제작업’만을 규정하고 있을 뿐 ‘게임물제작업’에 대한 직접적인 언급은 없으나, ‘음반등’에 음반은 물론 비디오물 및 게임물도 포함되므로, ‘게임(물)제작업’을 유추해 볼 수 있을 것이다.

35) 보다 거슬러 올라간다면 구 유기장(업)법 또는 공중위생상의 “유기장(유기기구)” 개념을 참고할 수 있을 것이다.

36) 온라인게임 서비스제공자, 온라인게임사 등의 용어와 혼용한다.

도 직접 이에 해당한다고 볼 여지가 있어 보인다. 즉, ‘판매업자 등’에 일반 소비자 또는 공중도 포함되는지와 ‘공급’이 온라인서비스 개념을 포괄하는 의미인지가 문제된다. ‘게임물관매업’도 게임물을 소비자에게 직접판매하는 영업이므로 ‘판매’의 개념에 ‘게임이용서비스’가 포함되는 것으로 보는 경우에는 당해 규정만으로도 온라인게임 제공업에 대한 직접적인 규율이 가능할 것이다. 그러나 통념상 ‘게임이용서비스’를 ‘판매’로 보기는 곤란하다고 하겠다. “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”의 경우도 별도의 겸업을 가정하지 아니하고 온라인게임제공만으로 당해 영업에 해당하는 것으로 볼 여지가 있어 보인다. 즉, 독립한 장소에서 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 게임물을 이용하게 하는 영업이 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”이므로 문리해석상 온라인게임 제공업에 대한 당해 규정의 적용을 완전히 배제할 수는 없을 것으로 보인다. ‘독립한 장소’를 컴퓨터 등의 기자재가 갖추어진 공간만에 한정하는 것으로 보는 경우에 특히 그러하다. 그러나 이를 컴퓨터 등의 기자재가 갖추어진 곳과 게임물의 이용 장소가 동일한 공간에 있는 것으로 파악한다면 그 경우에는 달리 보아야 할 것이다. 입법의 취지 역시 이른바 ‘PC방 영업’을 전제로 한 것이므로 온라인게임 제공업이 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”에 포함된다고 보는 것은 무리일 것이다.

③ ‘유통관련업자의 준수사항’ 적용의 타당성 여부

음비계법은 제32조에서 유통관련업자가 지켜야 할 준수사항을 정하고 있는데, 이때의 유통관련업자는 동법 제2조제8호 내지 제12호의 규정에 의한 영업(복합유통·제공업의 경우에는 제8호 내지 제11호에 해당하는 영업이 포함된 영업에 한한다)을 영위하는 자를 말한다. 따라서 유통관련업자로서의 게임제공업자도 이를 준수하여야 한다. 이를 위반하는 경우에 영업 폐쇄명령, 등록 취소처분, 영업 정지, 과징금 부과 등의 대상이 된다.³⁸⁾ 또한 징역, 벌금, 과태료 등의 벌칙에 처해진다.³⁹⁾

이하에서는 ‘유통관련업자의 준수사항’의 구체적인 내용과 온라인게임 제공업자에게 그대로 적용하는 경우에 그 타당성이 인정될 수 있는가에 대해 살펴보도록 한다.

37) “음반등 제작업”이라 함은 “음반·비디오물·게임물을 기획제작하거나 복제제작하는 영업”을 말한다. “기획제작”은 음반의 경우(동법시행령 제9조제2호)를 유추하여 보건대 “판매를 위한 생산 이전의 단계에서 제작하는 것”을 의미한다고 하겠다. 그러므로 “복제제작”은 “판매를 위한 생산 단계에서의 제작”으로 해석될 수 있을 것이다. 그러나 이러한 음반 중심의 ‘제작’ 개념을 게임물(특히 온라인게임)에도 그대로 적용하는 것이 적절한지, 예를 들어 게임물에 있어 기획제작과 복제제작을 구분하는 것이 어떠한 실익이 있는지 등에 대해서 좀 더 검토해 볼 필요성이 있다고 하겠다. 참고로 음반의 기획제작의 경우는 법 제26조제1항 본문규정에 의한 음반등 제작업을 영위하는 자로서 문화관광부 장관에게 신고하여야 하는 대상으로부터 제외되는 경우(동행본문단서)에 속한다. 따라서 기획제작과 복제제작을 구분하는 실익이 있다고 하겠다.

38) 문화관광부 장관 또는 시장·군수·구청장은 그 영업의 폐쇄명령 또는 등록의 취소처분을 하거나 6월 이내의 기간을 정하여 당해 영업의 정지를 명할 수 있다(음비계법 제39조제1항 본문). 다만, 아래의 v)·vi) 및 viii)에 위반하여 영업의 정지처분을 하여야 하는 때에는 시장·군수 또는 구청장은 대통령이 정하는 바에 따라 그 정지처분에 갈음하여 3천만원 이하의 과징금을 부과할 수 있다(음비계법 제40조제1항 본문).

i) 화재·안전사고의 예방 조치

영업소 안에 화재 또는 안전사고 예방을 위한 조치를 하여야 한다.⁴⁰⁾

이는 음비계법이 아니더라도 오프라인 상에 영업소를 가지는 업자 누구나에게 적용되는 기본적인 사항일 것이다. 이때의 ‘영업소’는 게임제공업자의 영업장소와 공중의 게임물 이용장소가 동일 공간이라는 것을 당연히 전제하는 것이므로, 게임제공업자의 영업장소와 공중의 게임물 이용장소가 분리되어 있는 온라인게임제공업의 경우에는 이를 그대로 적용하기엔 무리가 있다. 온라인게임의 경우 게임물을 이용하는 공간은 대부분 가정이거나 다른 영업자의 PC방, 학교 전산실 등일 가능성이 높기 때문에 자신의 관리·책임에서 벗어나 있는 이러한 영역에 대해서까지 당해 준수사항을 지켜야 할 ‘영업소’로 보기는 어려울 것이다. 따라서 온라인게임 제공업에 이를 적용하는 것은 적절해 보이지 않으며 충분한 검토를 거쳐 수정되어야 할 것이다. 예를 들어 ‘영업소’의 개념을 재해석·규정하는 작업이 필요하며 단서 규정 등을 통해 온라인게임제공업의 특성을 반영하여야 할 것이다.

ii) 도박 등 사행행위 조장 금지

게임제공업자는 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니하여야 한다.⁴¹⁾ 이때 게임제공업자가 알지 못하는 사이에 이용자가 도박 그 밖의 사행행위를 하는 경우에 게임제공업자의 책임 여부가 문제될 수 있다. 유사한 경우로 숙박업자가 알지 못하는 사이에 손님도 도박을 한 경우에 공중위생법 제12조제2항 제1호 다목(숙박업자는 손님에게 도박 기타 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려두어서는 아니된다)에 해당하는지 여부를 판단함에 있어, 법원은 “숙박업자가 알지도 못하고 있는 상태에서 손님이 도박을 한 경우에는 숙박업자가 위 규정에 위반한 것으로 볼 수 없는 것이다. 따라서 소외 ○○○ 등 4인이 원고가 숙박업을 하는 여관에서 도박을 하다가 임검을 나온 경찰관에게 적발되었다고 하더라도, 원고나 위 여관의 종업원이 손님들로 하여금 도박을 하게 하거나 그들이 도박을 하는 것을 알면서도 이를 하도록 내버려두었음을 인정할만한 증거가 없으므로, 원고가 위 규정을 위반하였음을 이유로 한 피고의 이 사건 영업정지처분은 위법한 것이라고 본 원심의 판단은 정당하고, 원심 판결에 소론과 같이 법리를 오해한 위법이 있다고 볼 수 없으므로, 논지는 이유가 없다”⁴²⁾고 판결한 바 있다. 따라서 게임물 이용자가 게임장에서 도박을 하다가 적발되었다고 하더라도, 게임제공업자나 그 종업

39) ii)를 위반한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금, iii)·iv)·vi)·vii)규정에 위반한 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 다만, iv)의 경우는 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 구분하여 비치·관리하지 아니한 자의 경우에 한한다. v)중 음란물을 차단할 수 있는 프로그램 또는 장치를 하지 아니한 자는 5천만원 이하의 과태료, iv)중 청소년의 출입금지 표시를 하지 아니한 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다. 과태료는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화관광부 장관 또는 시장·군수·구청장(이들을 “부과권자”라 한다)이 부과·징수한다(음비계법 제49조 내지 제53조).

40) 음비계법 제32조제1호.

41) 음비계법 제32조제2호.

원이 이용자들로 하여금 도박을 하게 하거나 그들이 도박을 하는 것을 알면서도 이를 하도록 내버려두었음을 인정할만한 증거가 없다면, 당해 준수사항을 위반하였다고 볼 수는 없을 것이다. 그러나 이를 온라인에 확장 적용하는 경우에는 그 허용범위가 문제될 수 있다. 따라서 온라인게임 제공업을 고려한다면 당해 규정 역시 달리 해석·적용하거나 수정되어야 할 것이다(이에 관한 것은 다시 후술한다).

iii) 경품제공행위 금지

게임제공업자는 사행성을 조장하거나 청소년에게 해로운 영향을 미칠 수 있는 경품제공행위를 하지 아니하여야 한다.⁴³⁾ 여기서 금지되는 행위는 구체적으로 문화관광부 장관이 정하여 고시하는 종류 외의 경품을 제공하는 행위와 문화관광부 장관이 정하여 고시하는 방법에 의하지 아니하고 경품을 제공하는 행위를 말한다.⁴⁴⁾ 고시에 따르면 게임의 결과로 제공할 수 있는 경품의 종류는 상품권⁴⁵⁾과 완구류·문구류·캐릭터 상품류·문화상품류·관광기념품류·액세서리류, 경품교환용 티켓(전체이용가 게임물에 한함), 의류·생활필수품 등 일상생활에서 일반적으로 유통되는 물품(단, 청소년보호법에서 규정하는 청소년 유해매체물 및 유해약물·물건은 제외)만 인정되는 바, 이는 오프라인 상에서 제공되거나 교환가치를 가지는 것들을 전제로 하는 개념들로 이해된다. 따라서 향후 온라인게임제공업의 경우에도 이를 그대로 적용하는 것이 가능한지, '경품'의 개념과 종류, 지급방법 등을 현행대로 유지하는 것이 타당한지 등에 대한 검토가 있어야 할 것으로 생각한다. 전자의 경우에는 상당부분 온라인게임 제공업에 대해서도 적용 가능할 것으로 보이며, 후자의 경우에는 디지털 형식의 경품 문제가 부각될 수 있을 것으로 생각한다.

iv) 게임물의 구분 비치·관리 및 청소년 출입금지 표시

일반게임장업자는 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 구분하여 비치·관리하여야 하며, 18세이용가 게임물의 비치장소에는 청소년의 출입금지 표시를 하여야 한다.⁴⁶⁾

일반게임장업은 청소년 게임장업과 달리 게임장 내에 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 함께 비치하여 공중의 이용에 제공하는 것이 가능하므로, 청소년의 보호와 게임장의 건전화를 위해 당해 규정을 둔 것이다. 따라서 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물은 일반영업장 시설기준에 맞춰 이용공간을 구획하여 칸막이 등을 설치하여야 한다.⁴⁷⁾ 청소년 출입금지 표시는 18세이용가 게임물을 비치한 장소에 청소년의 출입·이용을 제한하기 위한 것이므로, 전체이용가와 18세이용가 게임물 사이에 두는

42) 대법원 1994.1.11. 93누22173 판결.

43) 음비계법 제32조제3호.

44) 음비계법 제32조제3호가목·나목.

45) 최근 고시된 게임제공업소의 경품취급기준(문화관광부고시 제2004-14호, 2004년 12월 31일)에 따르면 상품권은 (재)한국게임산업개발원 등의 인증 심사를 거쳐 문화관광부장관이 공고하는 인증된 상품권(18세이용가 게임물에 한함)이어야 한다고 규정하고 있다.

46) 음비계법 제32조제4호.

것이 일반적이며, 가급적 출입문에서 바로 연결된 공간에 전체이용가 게임물을 비치하는 것이 바람직할 것이다. 따라서 출입문에 인접한 곳에 18세이용가 게임물을 두는 것은 당해 취지에 반하는 것이며, 그것이 불가피하다면 출입구로부터 전체이용가 게임물 비치장소로 통하는 별도의 통로를 마련하는 것이 필요하다.

당해 규정 역시 오프라인상의 영업소를 대상으로 한 것이므로, 이를 온라인게임에 그대로 적용하는 것은 적절하지 않다고 하겠다. 게임물을 구분하여 비치·관리해야 한다는 것은 물리적 공간을 전제로 한 것이므로 온라인 가상공간에서 이루어지는 게임물 이용에는 적합하지 아니한 규정이다. 다만, 온라인게임을 하기 위하여 게임포털 또는 온라인게임제공업자의 사이트에 접속하는 경우에 해당 홈페이지에 전체이용가와 18세이용가를 구분하여 표시하고 청소년 여부가 확인된 경우에만 이용가능토록 하거나, 아무런 인증절차 없이(또는 단순히 가입절차만으로) 바로 18세이용가 페이지(또는 게임물)에 직접 접속·이용가능한 상태가 되지 않도록 한다면, 어느 정도 당해 규정의 입법취지를 온라인상에서도 구현할 수 있을 것이다. 청소년 출입금지 표시 역시 접속 또는 가입 페이지, 별도의 경고창 등을 통해 이를 나타나도록 하거나 성인 인증절차를 필수적으로 거치도록 하는 방법이 고려될 수 있을 것이다.⁴⁸⁾

v) 음란물 차단 프로그램·장치의 설치 등

게임제공업자 또는 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업자는 청소년이 이용할 수 있는 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 음란물을 차단할 수 있는 프로그램 또는 장치를 설치하여야 하며 청소년에게 18세이용가 게임물을 이용할 수 있도록 제공하지 아니하여야 한다.⁴⁹⁾ 다만, 음란물차단 프로그램 또는 장치의 설치에 있어서는 이를 설치할 필요가 없는 경우에는 그러하지 아니하다.⁵⁰⁾

첫째, 음란물 차단 프로그램 또는 장치의 설치와 관련해서는, 현재 (사)인터넷PC문화협회에서 선정한 차단 프로그램을 PC방에 의무적으로 설치하도록 되어있는데 1년마다 새로이 성능이 향상된 음란물 차단 프로그램을 선정하여 지정하고 있다. 하지만 경찰의 단속 시 일정한 음란물 사이트에 대한 접속이 가능한

47) 이용공간을 구획하는 경우에는 높이 1.5미터 이상의 칸막이 등을 설치하여야 한다. 칸막이는 불투명한 것으로 하되, 천정까지 구획하는 것도 가능하다. 이 경우에 영업장 내에 게임물 이용을 위한 밀실이나 밀폐된 공간을 설치(예를 들어, 18세이용가 게임물의 이용공간을 밀실화하거나 2~3인이 사용가능하도록 공간을 밀폐화하는 경우 등)하는 것은 인정되지 아니하므로(음비게법 시행규칙 별표2 참조), 이를 방지하기 위해 당해 칸막이는 시야가 확보될 수 있도록 설치되어야 한다.

48) 참고로 영리 목적으로 게임물을 제작 또는 수입하거나 이를 복제하는 자는 당해 게임물마다 분류된 등급 등을 표시하여야 하며, 그 경우에 유형물에 고정되어 있지 아니한 게임물에 있어서는 그 이용자가 접할 수 있는 영상자료의 앞부분에 당해 게임물의 등급을 표시하되, 18세이용가 게임물의 경우에는 청소년 보호를 위한 경고문을 게재하여야 한다(음비게법 제37조제1항제2항). 그리고 당해 표시의무에 기하여 영상물등급위원회 규정은 온라인게임물의 경우에 초기화면 구동시 화면 우측 상단에 지름 1센티의 등급표시를 하도록 규정하고 있다.

49) 문화관광부장관은 동호의 규정에 의하여 설치하여야 하는 음란물 차단 프로그램 또는 장치중 음란물 차단효과가 우수한 제품을 관계전문기관의 검증을 거쳐 선정하여 게임제공업자 또는 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업자에게 이를 설치하도록 권장할 수 있다(음비게법시행령 제12조).

50) 음비게법 제32조제5호.

가의 여부로 의무를 이행했는가에 대해 판단하는 경우가 있다. 음란물 차단 프로그램은 모든 음란물을 차단하지는 못하기 때문에 그 차단율로서 효율성을 표시하고 있다. 따라서 단속시 음란사이트를 차단하지 못하는 경우가 있을 수 있는데, 차단 프로그램을 설치하고도 단속에 걸리는 것은 상당히 불합리한 것이다. 이에 대해 단속의 여부는 음란 프로그램이 실행되는가 보다는 음란 차단 프로그램이 깔려있는가로 결정되어야 할 것⁵¹⁾이라는 견해가 있다. 기본적인 취지에는 동의하나 그렇다고 단순히 설치되어 있다는 사실만으로 면책된다고 하는 것은 곤란하다고 본다. 왜냐하면 이를 악용해 차단력이 떨어지는 프로그램 또는 장치임을 알고도 이를 계속하여 방치하는 경우 등을 제재할 수 없기 때문이다. 적어도 당해 프로그램 또는 장치가 공신력 있는 전문기관의 객관적인 검증절차를 거친 상당한 정도의 차단율을 가진 프로그램 또는 장치로서 주기적으로 갱신·설치되었어야 할 것이다. 이 경우에 비로소 그 설치의무를 다했다고 볼 수 있을 것이다. 당해 규정 중 “게임물”, “컴퓨터 설비”, “장치” 등은 아케이드 게임기기, PC 또는 그에 설치되는 장치 등을 의미하는 것으로, 이 역시 온라인게임을 염두에 둔 것은 아니다. 그러나 “청소년이 이용할 수 있는 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 음란물을 차단할 수 있는 프로그램 또는 장치를 설치”하여야 한다는 규정은 온라인게임에 그대로 적용해도 해석상 큰 무리가 없어 보인다. 다만, 그 대상물은 주로 온라인게임 제공업자의 서버나 온라인게임물이 될 것이다. 경우에 따라서는 청소년이 이용하는 각각의 컴퓨터에 온라인게임 제공업자가 제공하는 차단 프로그램을 다운받아 설치하는 것도 가정해 볼 수 있을 것이다.

둘째, 청소년에게 18세이용가 게임물을 이용할 수 있도록 제공하지 아니하여야 한다. 아케이드게임이나 PC게임의 경우에는 타당할지 모르나 온라인게임에 이를 적용하기가 용이하지 않을 것이다.⁵²⁾ 게임물의 제공이 전적으로 게임제공업자의 통제 하에 있지 않다면 그 이용을 막는다는 것이 쉽지 않기 때문이다. 예를 들어, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업자의 PC게임물에 대한 관리·감독은 어느 정도 기대해 볼 수 있으나 온라인게임물의 경우는 그 실효성을 확신하기 어려울 것이다. 오히려 온라인게임 제공업자의 경우가 인증절차를 통해 청소년의 접속·이용을 보다 용이하게 차단할 수 있다는 점에서, 적어도 온라인게임물과 관련해서는 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업자보다는 그 이용통제에 있어 유리한 입장이라고 할 수 있을 것이다.

vi) 청소년 출입시간의 준수

비디오물 소극장업자·게임제공업자·노래연습장업자 및 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업자는 당해 영업장소에 법정 출입시간(오전 9시부터 오후 10시까지)⁵³⁾ 외에 청소년을 출입시키지 아니하여야 한다. 다

51) 게임산업개발원, 2004 대한민국 게임백서, 2004, pp. 818-819.

52) 그러나 PC게임의 경우에도 이용자 각자가 CD를 가져와 설치하거나 인터넷에서 다운받아 이용하는 경우까지를 일일이 관리·감독하기란 쉬운 일이 아니다. 물론 이를 소프트웨어적으로 관리할 수는 있겠으나, 여전히 한계는 있을 것이다.

만, 보호자 등 청소년을 지도·감독할 수 있는 지위에 있는 사람⁵⁴⁾을 동반하거나 그의 출입동의서를 받은 경우 등은 그러하지 아니하다.⁵⁵⁾이 또한 온라인게임 제공업에는 현실적인 적용이 곤란할 것이다. 우선 물리적인 출입자체가 없을 뿐만 아니라 보호자등을 동반한다는 것도 온라인에 적합한 상황이 아니다. 출입시간을 온라인 접속·이용시간으로 이해한다고 하더라도 청소년의 상당수가 저녁 또는 새벽 시간대에 주로 가정 등에서 온라인게임을 즐기는 것이 현실일터, 이를 무시하고 인위적으로 오프라인상의 영업장소에 서처럼 일률적인 통제를 요구하는 것은 적절치 못한 조치이다. 물론 기술적으로 전혀 불가능한 것은 아닐 것이나 실제로 온라인상에서의 그러한 통제가 얼마나 실효성을 거둘지는 의문이다. 이 경우에도 온라인게임 제공업에의 적용을 고려한다면 별도의 검토가 있어야 할 것이다.

vii) 주류 판매·제공 행위 금지 등

노래연습장업자 및 비디오물 감상실업자는 주류를 판매·제공하는 행위, 접대부를 고용·알선하는 행위, 율락행위 또는 음란행위를 하게 하거나 이를 알선·제공하는 행위를 하지 아니하여야 한다.⁵⁶⁾ 따라서 이것은 노래연습장업자 및 비디오물 감상실업자에게만 적용되는 규정으로 게임제공업자의 준수사항이 아니다. 그러나 일정한 경우에 있어서는 게임제공업자에게도 마찬가지로의 준수사항이 요구될 여지가 있어 보인다. 준수 대상자의 확장 타당성 여부가 검토되어야 할 것이다.

viii) 건전한 영업질서의 유지

마지막으로 건전한 영업질서의 유지 등에 관한 사항⁵⁷⁾을 준수하여야 한다.⁵⁸⁾ 이에 대해서는 대통령령에서 정하고 있다. 예를 들어 도박·사행행위의 금지 등에 관한 내용을 포함하는 일정한 크기의 안내문을 게시하여야 할 것 등이다. 이 경우는 온라인게임 제공업에 대해서도 쉽게 적용가능할 것으로 본다. 즉, 화면에 일정한 크기로 안내문을 게시하는 방법으로 당해 규정의 취지를 충분히 살릴 수 있을 것이다. 그러나 부득이한 경우에는 그 본질이 훼손되지 않는 범위에서 그 게시방법을 달리 할 수 있을 것이다.

53) 음비계법 제13조제1항.

54) "보호자 등 청소년을 지도·감독할 수 있는 지위에 있는 사람"이라 함은 당해 청소년의 성년인 친족, 초·중등교육법에 의한 소속 학교의 교원 또는 이에 준하여 당해 청소년을 지도·감독할 수 있는 지위에 있는 자 등을 말한다(음비계법제13조제2항).

55) 음비계법 제32조제6호.

56) 음비계법 제32조제7호.

57) 이에 관해서는 음비계법 시행령 제14조 별표4에 자세히 언급하고 있다. 그 중 게임제공업과 관련된 내용만 살펴보면, 게임제공업자는 출입자가 보기 쉬운 곳에 (i)청소년 출입여부 및 출입가능시간, (ii)음란물의 이용·제공 금지, (iii)도박·사행행위의 금지, (iv)경품취급기준의 준수에 관한 내용을 포함하는 가로 50cm, 세로 50cm 이상 크기의 안내문을 게시하여야 하며, 동법 제30조의 규정에 의한 신고증 또는 등록증을 출입자가 쉽게 볼 수 있는 곳에 붙여야 한다.

58) 음비계법 제32조제8호.

3) 온라인게임 제공업 입법의 필요성

이상 살펴본 바와 같이 온라인게임 제공업을 현행 음비게임법의 해석론에만 치중해서는 직접적이고도 적극적인 규율이 쉽지 않다고 하겠다. 예외적으로 각각의 영업 요건이 동시에 충족되는 경우라면 몰라도 원칙적으로는 음비게임법의 어느 영업에도 속하지 아니한다고 하겠다. 따라서 사실상 자유업에 해당할 뿐만 아니라 음비게임법의 규율 대상도 아니라고 하겠다. 다만, 온라인게임 제공업은 현재 음비게임이 아닌 전기통신사업법, 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 등에 의한 규율을 받고 있을 따름이다.⁵⁹⁾ 그리고 ‘유통관련업자의 준수사항’ 역시 온라인게임제공업자에게 그대로 적용하기에는 다소 무리가 있어 보인다. 이 또한 입법적으로 개선되어야 할 사항이다. 그러므로 온라인게임 제공업을 음비게임에 따라 규율하기 위해서는 입법론(개정)에 의하는 수밖에 없을 것으로 판단된다. 그러나 최근에는 현행 음비게임법 개정하기 보다는 새로 제정되는 게임법(안)에 그 근거 규정을 포함시키는 방안이 제시되고 있어 이를 검토할 필요가 있다.

이하에서는 기 발의된 입법안을 중심으로 온라인게임 제공업 관련 규정의 내용과 문제점, 기타 고려되어야 할 사항 등을 살펴보도록 한다.

Ⅲ. 입법안 검토

1. 입법 추진의 배경과 각 입법안의 개관

1) 입법 배경 및 경과

게임은 문화적인 측면(국민의 문화적 삶의 질 향상 등) 뿐만 아니라 산업적인 측면(차세대 성장 동력으로서 고부가가치 창출 등)에서도 그 가치와 잠재력이 매우 큰 분야라고 할 수 있다. 따라서 국가 차원에서

59) 예를 들어, 온라인게임 제공업자(포털 게임사등 포함)는 전기통신사업법 상의 부가통신사업자에 해당할 수 있으며, 그 경우에 정보통신부장관에게 신고하여야 한다(동법 제21조). 또한 게임물 또는 그 이용·제공행위가 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공연히 전시하는 내용의 전기통신, 청소년 유해매체물로서 상대방의 연령확인, 표시의무 등 법령에 의한 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 전기통신, 법령에 의하여 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 전기통신을 해서는 안된다(동법 제53조제1호, 제5호, 제6호). 대체로 ‘18세이용가’ 등급을 받은 게임물이 이에 해당할 가능성이 높다고 하겠다. 그리고 청소년 유해매체물인 게임물을 제공하는 경우에는 ‘청소년 유해매체물’임을 표시하여야 하며, 이를 광고하는 내용의 정보를 정보통신망을 이용하여 청소년보호법 상의 청소년에게 전송하거나 청소년의 접근을 제한하는 조치없이 공개적으로 전시해서는 안된다(정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제42조, 제42조의2). 여기서 “청소년 유해매체물”이라 함은 청소년위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물, 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정하여 청소년위원회가 고시하거나 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년위원회가 고시한 매체물을 말한다(청소년보호법제2조제3호 각목).

이를 보호·육성할 필요성은 충분하다고 여겨진다.⁶⁰⁾ 다양한 방법이 고려될 수 있겠으나 법제적인 측면에서 본다면, 게임 문화·산업의 진흥을 위한 관련 법제의 개선이나 독자적인 법체계의 마련이 요구된다고 하겠다. 그러나 실재는 이에 미치지 못하고 있어 문제이다. 현재 게임의 규율과 관련해서는 음비게임에 가장 직접적인 근거 규정을 두고 있으나, 성격이 상이한 음반·비디오물을 함께 그 대상으로 하고 있어 게임의 전문성·특수성 등을 충분히 반영하지 못하고 있다. 또한 동법이 규제 중심의 내용만을 담고 있어 진흥이라는 측면에서 심각한 불균형을 초래하고 있는 실정이다. 따라서 급변하는 게임 환경에 신속히 부응하고, 게임 문화·산업의 적극적인 진흥을 위해서는 현행 음비게임의 분법화 또는 균형있는 법제의 마련이 필요하다고 하겠다.

한편, 「문화산업진흥기본법」도 ‘문화산업’의 범주에 ‘게임물과 관련된 산업’을 포함시키고 그 진흥을 위한 규정을 두고는 있으나, 동법이 문화산업 전반의 진흥을 위한 법이라는 점에서 비록 문화산업 중 가장 경쟁력있고 주목받는 분야이지만 게임문화·산업에만 국가적 역량을 집중하여 진흥정책을 추진하기에는 일정한 한계가 있다. 이 외에도 게임 관련 여러 법이 있으나 거의 모두가 간접적이거나 부분적인 규정만을 두고 있을 뿐이다.

결국 게임문화·산업 진흥을 위한 기본법의 제정이 가장 타당한 대안으로 제시되었고, 이에 정부(문화관광부)는 지난 2004년 9월 공청회를 통해 입법안으로 「게임산업의진흥에관한법률(안)」을 제안하였다. 그리고 이를 기초로 동년 12월, 2005년 3월에 각각 「게임산업진흥에관한법률(안)」, 「게임진흥법(안)」이 의원입법으로 발의되었다.⁶¹⁾

2) 각 입법안의 개관

「게임산업의진흥에관한법률(안)」(이하 “정부입법안”이라 한다)은 음비게임과 문화산업진흥기본법을 주요 기본 모델로 하여 마련된 것이다.⁶²⁾ 등급분류, 영업질서 등의 규제에 관한 사항은 음반·비디오물에 직접 관련된 규정을 제외하고 음비게임상의 내용이 거의 그대로 채용하였으며, 게임문화·산업의 진흥에 관한 사항은 문화산업진흥기본법등의 규정을 상당부분 참고한 것이다. ‘정의’ 조항 역시 주로 양법으로부터 가져 왔다. 그러나 ‘게임’ 정의의 신설과 ‘게임물’ 개념의 확장, ‘게임물내용정보’ 제공 제도의 도입, 기존 ‘멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업’을 ‘인터넷PC 게임제공업’으로 용어 변경과 신고제로의 전환, ‘복합

60) 다만, 시장에 자유롭게 맡기는 것이 보다 적절한지의 여부는 별론으로 한다. 시장에만 의존하는 것으로도 소기의 목적이 충분히 달성될 수 있다면 더 이상의 개입은 적절하지 않을 것이다. 그러나 어느정도의 법제 또는 정책적 차원의 배려가 필요한 경우라면 이 때는 달리 보아야 할 것이다.

61) 각 법안의 내용을 보건대 의원발의안은 정부입법안(초안을 포함)을 상당부분 참고한 것으로 보인다.

62) 그 외에 소프트웨어산업진흥법, 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 청소년보호법, 영화진흥법, 정보화촉진기본법, 정보통신망이용촉진및 정보보호등에관한법률, 통신사법경찰관리의직무를행할자와그직무범위에관한법률 등이 참고되었다.

유통·제공업'의 '복합유통 게임제공업'로의 명칭 변경과 개념 확장, '이스포츠(e-sports)'의 활성화를 위한 지원 근거 마련, 게임제공업의 유형 구분 폐지와 더불어 포괄 규정, 청소년 연령 기준의 청소년보호 법과의 통일, 등급분류 보류의 폐지, 등급분류를 2등급 제도의 간소화, 등급분류기관의 지정제 도입 등을 위한 규정을 새로 두었다는 점에서 현행 음비게임법, 문화산업진흥기본법 등과 차별의 의의가 있다고 하겠다.⁶³⁾

「게임산업진흥에관한법률(안)」은 2004년 12월 박형준 의원 16인이 공동발의한 것(이하 “박형준 의원 대표발의안”이라 한다)으로, 게임공제조합의 설립과 게임진흥금고의 설치, 문화관광부 산하 ‘게임산업진흥위원회’에 등급분류기관인 ‘게임물등급위원회’를 두도록 한 점 등이 특히 주목된다.

「게임진흥법(안)」은 2005년 3월 정청래 의원 등 10인이 공동발의한 것(이하 “정청래 의원 대표발의안”이라 한다)으로, 정부입법안과 박형준 의원 대표발의안의 절충안적 성격을 가지고 있는 것으로 보인다. 기존의 ‘게임물’이라는 용어를 보다 일반적으로 통용되고 있는 ‘게임’으로 통일하였고, 게임 정책 관련 부서 간의 유기적 조정의 필요성을 고려하여 ‘게임진흥위원회’(위원장: 국무조정실장)를 국무총리 소속 하에 두었다. 그리고 ‘게임문화진흥기금’ 조성과 ‘한국게임진흥원’ 설립을 위한 근거 규정을 마련하였으며, 게임문화 분야 특히 e-스포츠 활성화에 많은 관심을 보이고 있다.

전체적으로 상기의 세 법안은 그 구성·체계(총칙, 게임문화·산업의 진흥, 등급분류, 건전한 영업질서, 보칙, 벌칙 등)나 내용에 있어 대동소이하다. 다만, ‘게임’ 또는 ‘게임물’ 등의 정의,⁶⁴⁾ ‘등급분류 및 그 기관’, ‘게임(물)제공업’ 등의 일부 규정에 중요한 차이가 있다고 하겠다(아래 <표> 참조).

온라인게임제공업과 관련하여 박형준 의원 대표발의안은 현행 음비게임법과 그 내용이 거의 동일하므로, 이하에서는 정청래 의원 대표발의안과 정부입법안의 ‘게임제공업’⁶⁵⁾, ‘유통에 관한 준수사항’⁶⁶⁾ 등을 중심으로 그 내용을 살펴보도록 한다.

63) 자세한 것은 문화관광부, 「게임산업의 진흥에 관한 법률 제정안 공청회」 자료(2004.9.21) 참조.

64) 법안(제2조)은 “일정한 규칙을 통해 오락적 만족과 관련된 행위를 할 수 있는 영상물 또는 기기·장치·도구 등”을 ‘게임’으로 정의하고 있다. 이는 현행 음비게임법의 ‘게임물’이라는 용어를 일상에서 통용되고 있고 일반인들이 쉽게 이해할 수 있는 ‘게임’이라는 용어로 통일하여 규정하기 위한 취지이다. 정부입법안과 박형준 의원 대표발의안도 각각 그 용어와 정의에 있어 서로 차이가 있다. 향후 이에 대한 정리가 있어야 할 것이다.

65) 박형준 의원 대표발의안은 “게임물 제공업”이라는 용어를 사용하고 있다. 정청래 의원 대표발의안은 현행 음비게임법과 마찬가지로 “게임제공업”라는 용어를 채용하고 있다.

66) 현행 음비게임법은 “유통관련업자의 준수사항”이라는 조문 제목을 두고 있으나 정청래 의원 대표발의안은 “유통에 관한 준수사항”으로 규정하고 있다. 이하의 내용은 정청래 의원 대표발의안을 중심으로 검토하는 것이므로 여기서는 “유통에 관한 준수사항”으로 칭하도록 한다.

〈표 1〉 각 법안의 주요 내용 비교

구분	정부입법안	박형준 의원 대표발의안	정청래의원대표발의안
법안 명칭	게임산업의 진흥에 관한법률(안)	게임산업진흥에관한법률(안)	게임진흥법(안)
발의 시기	2004.9.21(공청회안)	2004.12.9	2005.3.10
조문의 구성 체계	〈 7장 47조, 부칙6조 〉 제1장: 총칙 제2장: 게임산업의진흥 제3장: 게임문화의진흥 제4장: 등급분류 제5장: 건전한 영업질서 확립 제1절: 영업의 신고·등록·운영 제2절: 게임물의 유통 및 표시 제3절: 등록취소 등 행정조치 제6장: 보칙 제7장: 벌칙 부칙	〈 8장 78조, 부칙6조 〉 제1장: 총칙 제2장: 게임문화의 진흥 제3장: 게임산업의 진흥 제4장: 게임산업진흥위원회 제5장: 등급분류 제6장: 건전한 영업질서 제1절: 영업의 신고·등록·운영 제2절: 게임의 제작·표시 및 광고 제3절: 등록취소 등 행정조치 제7장: 보칙 제8장: 벌칙 부칙	〈 7장 34조, 부칙5조 〉 제1장: 총칙 제2장: 게임문화의 조성 제3장: 이스포츠의 활성화 제4장: 게임산업의 육성 제5장: 건전한 영업질서 확립 제6장: 행정조치 등 제7장: 보칙 부칙
법의 목적	게임산업의 기반을 조성하고 국민의 건전한 게임문화활동을 장려하여 게임 산업의 발전을 촉진함으로써 국민경제의 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지	게임창작활동을 보장하고 국민의 건전한 게임문화활동을 장려함으로써 게임산업의 발전 기반을 조성하고 국민의 문화적인 삶의 질적 향상과 국민경제의 발전에 이바지	건전한 게임문화를 조성하고 게임산업을 육성함으로써 국가경제의 발전과 국민문화의 질적 향상에 이바지
게임(물)	* '게임' 과 '게임물' 을 구분 - 게임: 일정한 규칙을 통해 오락적 만족을 느낄 수 있도록 하는 행위 또는 놀이 - 게임물: 게임을 할 수 있도록 제작된 영상물 또는 기기·장치·도구 등(문광부 장관이 고시하는 것 포함)	* '게임' 과 '게임물' 을 구분 - 게임: 일정한 규칙 및 수단을 통하여 오락을 할 수 있도록 하는 행위 - 게임물: 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물(이를 고정한 유행물 포함) 또는 기기·장치·도구 등(문광부 장관이 고시하는 것 제외)	* '게임' 만 정의 - 원칙: 일정한 규칙을 통해 오락적 만족과 관련된 행위를 할 수 있는 영상물 또는 기기·장치·도구 등 - 예외: 문광부 장관이 고시하는 것 제외
게임(물) 제공업	- 용어: 게임제공업 - 내용: 포괄적 정의 규정 (제외되는 경우 있음/청소년게임장업, 일반게임장업 구분 폐지)	- 용어: 게임물제공업 - 내용: 음비계법과 동일 (청소년게임장업, 일반게임장업 구분 존속)	정부입법안과 동일
청소년	청소년법 제2조제1호의 규정에 의한 청소년(즉, 연19세) * 음비계법: 18세 미만의 사람(초·중등교육법에 의한 고등학교에 재학 중인 자 포함)	18세미만의 사람(초·중등교육법 제2조 각호 규정의 학교에 재학 중인 자를 포함) * 따라서 기존 음비계법(고교)+ 초등·중학교도 포함	좌동
등급분류 기관	지정제(문화관광부 장관이 등급분류기관을 지정 또는 취소)	문화관광부 산하 게임산업진흥위원회 소속 '게임물등급위원회'	지정제(정부입법안과 같은 취지의 내용이나 일부는 상이)
등급분류	- 2등급제 (전체이용가, 청소년이용불가/세부등급→게임물내용정보 간주) - 등급분류 보류: 폐지 - 이용불가: 존속	- 2등급제 (전체이용가, 18세이용가) - 등급분류 보류: 존속 - 이용불가: 존속 * 음비계법과 유사	- 2등급제 (전체이용가, 청소년이용불가) - 등급분류 보류: 폐지 - 이용불가: 존속

기 타	- 인터넷PC게임 제공업 (*음비계법: 멀티미디어 문화 콘텐츠 설비제공업) - 복합유통 게임제공업 (*음비계법: 복합유통·제공업)	- 인터넷·PC게임 시설제공업 - 복합유통·제공업	- 인터넷PC게임 시설제공업 - 복합유통 게임제공업
-----	---	--------------------------------	---------------------------------

2. 법안의 내용과 문제점

1) 게임제공업

정청래 의원 대표발의안(이하 “법안”이라고 한다) 제2조제6호는 게임제공업을 “공중이 게임을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다.”라고 규정함으로써, 청소년게임장업과 일반게임장업만을 게임제공업으로 인정하고 있는 현행 음비계법상의 한정·열거주의를 버리고 일반·포괄주의를 취하였다. 이는 정부입법안을 모델로 한 것으로 그 내용이 동일하다. 따라서 게임제공업의 범위가 대폭 확장되었으며, 음비계법이 규율대상으로 하고 있는 오프라인상의 게임제공업 뿐만 아니라 그동안 일종의 사각지대에 놓여 있던 온라인 상의 게임제공업도 포함하는 것으로 해석된다. 그리고 종전 ‘청소년게임장업’과 ‘일반게임장업’을 구분하여 그 각각에 대해 영업의 신고와 등록을 하도록 한 것이 폐지되고, ‘게임제공업’에 대한 등록제도만을 두었다. 이로 인해 기존에 음비계법상의 규율대상이 아니었던 온라인게임 제공업이 등록 대상 영업에 포함됨으로써 법안상의 새로운 규제를 받게 될 것으로 보인다. 한편, 신고업종이었던 ‘청소년 게임장업’을 영위하였던 자의 처리가 문제되는 바, 법안 부칙(제2조제2항)은 단지 “종전의 음비계법의 규정에 의하여 등록된 게임제공자에 대해서는 법안 제20조의 규정에 의하여 등록된 것으로 본다”라고만 하고 있고, 신고업종에 대한 경과조치인 동조제1항에서도 게임물 제작업자와 배급업자에 대해서만 언급하고 있어, 기존의 등록업종인 일반게임장업에 대한 경과조치만을 두고 신고업종인 청소년 게임장업에 대한 경과조치는 누락된 것으로 보인다. 따라서 기존의 청소년게임장업자는 이 법안 시행시 다시 등록을 해야 할 것으로 판단된다. 그렇다고 한다면(특히 전체이용가 게임물만을 계속 설치하여 영업하는 경우) 게임물 제작업자 및 배급업자와의 형평성이 문제될 것이다.

이상의 문제와 관련하여, 그동안 음비계법상의 게임제공업 영역 밖에 있었던 온라인게임 제공업을 당해 법안에 적극적으로 규정함으로써 동 영업에 대한 효과적인 규율을 도모할 수 있게 되었다는 측면에서 긍정적일 수 있으나, 당해 규정이 규제완화라는 국가정책 기초에 반하고 오히려 규제강화로 인해 게임산업의 활성화를 저해할 수도 있다는 우려·지적이 예상된다. 따라서 이를 규정함에 있어 이해 관계자에 대한 실증적인 조사와 함께 그 도입의 실익여부가 신중히 검토되어야 할 것이다.

2) 유통에 관한 준수사항

① 의의

유통관련업자는 법안 제22조 소정의 “유통에 관한 준수사항”을 지켜야 한다. i)영업소의 화재 또는 전기 안전사고 예방을 위하여 관련 법령에서 정하고 있는 사항을 준수할 것, ii)게임 등을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것, iii)경품 등으로 사행성을 조장하거나 문화관광부 장관이 정하여 고시하는 경품의 종류와 방법에 의하지 아니하고 경품을 제공하는 행위를 하지 아니할 것, iv)청소년이 이용할 수 있는 게임 및 컴퓨터 설비 등에 문화관광부 장관이 정하는 음란물을 차단할 수 있는 프로그램 또는 장치를 설치하여야 할 것. 다만, 음란물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 필요가 없는 경우에는 그러하지 아니함. v)유통관련업자는 대통령령이 정하는 청소년의 출입시간을 준수할 것, vi)건전한 영업질서의 유지 등에 관하여 대통령령이 따로 정하는 사항을 준수할 것, vii)법안 제6조제1항제2호 및 제4호에서 정한 사항을 위해 문화관광부 장관이 정하여 고시하는 표준약관, 게임 및 그 부산물의 건전한 이용 및 거래기준을 위반하지 아니할 것 등이 그 내용이다. 따라서 대부분은 음비계법상의 “유통관련업자의 준수사항”과 거의 동일하다. 다만, 음비계법 제32조제4호⁶⁷⁾·제7호⁶⁸⁾가 삭제되고 vii)가 추가되었을 뿐이다.

② 유통관련업자

법안 제22조는 “유통관련업자”를 인터넷PC게임 시설제공업⁶⁹⁾ 및 복합유통 게임제공업⁷⁰⁾을 영위하는 자로 규정하고 있다. 여기서 “인터넷PC 게임시설제공업”은 현행 음비계법상의 “멀티미디어 문화콘텐츠 설

67) 일반게임장업자는 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 구분하여 비치·관리하여야 하며, 18세이용가 게임물의 비치장소에는 청소년의 출입금지 표시를 할 것.

68) 노래연습장업자 및 비디오품감상실업자는 주류를 판매·제공하는 행위, 접대부를 고용·알선하는 행위, 윤락행위 또는 음란행위를 하게 하거나 이를 알선·제공하는 행위를 하지 아니할 것.

69) “인터넷PC게임 시설제공업”이라 함은 독립한 장소에서 컴퓨터 및 게임기 등 필요한 기자재를 갖추고 게임을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 공중이 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다(법안 제2조제7호). 박형준 의원 대표발의안도 동일한 용어를 사용하고 있으나 그 내용은 오히려 음비계법상의 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”과 동일하다. 정부입법안(제2조제12호)도 “인터넷PC게임 제공업”이라는 유사용어를 사용하고 있으나, 그 내용은 역시 현행 음비계법과 같다. 현행 음비계법(제2조제10호)은 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”이라는 용어를 사용하고 있으며 “독립한 장소에서 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 게임물·영상물 등을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 공중이 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.”고 규정하고 있다. 각 법안이 “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”을 “인터넷PC게임(시설) 제공업”으로 수정한 것은 첫째, 용어의 의미가 모호하기 때문이다. “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”이라는 용어에 대한 이해가 어렵고 실제 활용도도 낮아 보다 쉽고 의미 전달이 용이한 용어로 대체해야 한다는 지적에 따른 것이다. 즉, “멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”이 속칭 ‘피시(PC)방’으로 불리우고 있어 이를 고려한 것이다. 둘째, ‘피시방’이 게임법상의 규율대상이 됨을 보다 부각시키기 위한 취지도 있다. 셋째, 반대의 견해도 있었지만 업계의 요구를 반영한 것이기도 하다.

비제공업”에 해당하는 것이다.

“복합유통 게임제공업”은 게임제공업 및 인터넷PC게임 시설제공업에 해당하는 영업과 다른 법률에서 규정하는 영업을 동일한 장소에서 동시에 영업하는 것을 말하며, 단일의 등록 대상 업종이다. 그 점에서 정부입법안과 동일하다. 음비게법상의 “복합유통제공업”은 법안의 “복합유통 게임제공업”처럼 ‘다른 법률에서 규정하는 영업’을 결합대상으로 하지 않는다. 따라서 상대적으로 결합대상이 되는 업종의 범위가 좁다고 할 수 있다. 음비게법상의 ‘복합유통제공업’이 게임제공업·멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업 뿐만 아니라 제작업을 제외한 음반·비디오물·게임물 배급업, 판매업에 관련된 업종도 결합대상으로 하고 있어 일견 음비게법상 복합유통제공업의 결합 업종이 더 넓어 보일 수도 있으나, 법안이 게임(물)만을 그 대상으로 하는 법률이라는 점을 감안하면 게임(물)을 제외한 음반·비디오물 관련 영업도 ‘다른 법률에서 규정하는 영업’에 포함되는 것이므로 결국 법안상의 “복합유통 게임제공업”이 음비게법의 그것보다 다소 광의의 개념인 것으로 해석된다. 그러나 게임판매업을 자유업종으로 제외한다고 하더라도 게임배급업은 음비게법과 달리 여전히 “복합유통 게임제공업”에 포함될 수 없다고 하겠다. 음비게법상의 “복합유통 제공업”은 동시영업 요건이 없으며, 그 결합에 따라 신고 또는 등록 대상 업종이 될 수 있다는 점에서 법안상의 “복합유통 게임제공업”과 다르다. 따라서 법안에 의한다면 기존의 게임물 배급업·게임물 판매업을 포함하거나 신고 대상이었던 복합유통·제공업자의 처리가 문제될 수 있을 것이다. 새롭게 시행되는 법안에 따라 신규 등록을 해야 하는지 아니면 부칙의 경과조치에 따라 신고 또는 등록한 것으로 간주될 것인지가 문제이다. 그러나 법안에는 이에 대해 부칙 경과조치 등에 언급이 없어 이의 보완이 요구된다.

결국 법안상의 유통관련업자는 인터넷PC게임 시설제공업 및 게임제공업·인터넷피시게임시설제공업과 다른 법률에서 규정하는 영업을 결합된 복합유통 게임제공업을 영위하는 자를 말하며, 이는 일반 영업소에서 게임장 등을 겸업하는 것에 대한 근거규정을 둠으로써 게임문화·산업의 활성화를 도모하기 위한 것이라고 할 수 있다. 다만, 겸업의 경우에 다른 법률에 의한 영업의 신고·등록·허가 등의 문제가 발생할 수 있을 것이다. 이에 대한 관계부처 간의 사전조율·업무협조는 물론 관련법의 수정도 필요할 것으로 보인다.

③ 유통에 관한 준수사항

법안이 “유통에 관한 준수사항”을 규정함에 있어 음비게법 제32조제4호의 내용을 포함시키지 아니한 것은 법안이 음비게법과 달리 “게임제공업”을 청소년게임장업과 일반게임장업으로 구분하여 열거하고 있지 아니하기 때문이다. 일반게임장업자를 전제로 하는 음비게법상의 준수사항이 법안에서는 더 이상 그

70) “복합유통 게임제공업”이라 함은 제6호 및 제7호에 해당하는 영업과 다른 법률에서 규정하는 영업을 동일한 장소에서 동시에 영업하는 것을 말한다(법안 제2조제8호).

부과대상이 존재하지 않기 때문인 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 법안대로라면 자칫 입법상의 불비가 우려된다. 일반게임장업 여부를 구분하지 않는다고 하여도 적어도 오프라인 상의 게임장을 기반으로 하는 게임제공업자의 경우에는 여전히 전체이용가 게임물과 청소년이용불가 게임물을 구분하여 비치·관리할 필요가 있으며 청소년이용불가 게임물의 비치장소에도 청소년 출입금지 표시를 할 것이 요구된다고 하겠다. 입법정책 상의 다른 특별한 이유가 없다면 제·개정법안에도 당해 규정의 취지를 살릴 수 있는 방법으로 존속시키는 것이 타당할 것이다.

음비게임법상의 “유통관련업자의 준수사항”이 오프라인 상의 게임장 영업을 염두에 두고 마련된 규정이라는 것은 이미 전술한 바와 같다. 법안에서도 음비게임법과 같은 내용의 ‘유통에 관한 준수사항’을 두고 있는데, 이것이 주로 오프라인상의 게임제공업자나 인터넷PC게임 시설제공업자에게 적용되는 사항들임을 고려한다면(예를 들어 영업소의 화재 또는 전기 안전사고 예방 조치, 컴퓨터 설비 등에 음란물 차단 장치 등의 설치, 청소년 출입시간 준수 등이 특히 그러하다), 온라인 상의 게임제공업을 포함하는 복합유통 게임제공업자에 대한 적용이 타당한지 의문이다. 또한 이 경우에 결합 대상이 된 ‘다른 법률에서 규정하는 영업’이 오프라인 상의 영업(예를 들어 음식점·서점·의류 판매업 등)이라고 가정하더라도, 이에 대해 도박행위 조장·방조금지, 음란물 차단장치 등 설치, 청소년 출입시간 제한 등이 적절한 준수사항이라고 할 수 있는지도 의문이다. 사실 그러한 관계를 상징하는 것 자체도 그다지 현실적인 의미는 없어 보인다. 이에 대한 보완이 있어야 할 것이다.

또한 법안 제22조제2호 준수사항인 “게임 등을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것”의 경우에 과연 온라인게임 제공업자에게 그대로 적용하는 것이 물리적으로 가능한 것인지도 의문이다. 기존에는 오프라인상의 한정된 공간에서 많아야 좌석·게임기수 또는 그 2배 수 내외 정도의 제한된 인원을 대상으로 이용자의 사행행위를 관리했던 것에 반하여, 당해 규정을 온라인 게임 제공업자에게 확장, 적용하는 경우에는 온라인게임의 특성상 시간·공간·인원 등 어느 면으로도 실질적인 통제가 거의 불가능할 수 있다는 점에서 이에 대한 신중한 검토도 있어야 할 것이다. ‘온라인’ 게임 제공업자의 면책요건이나 책임범위에 대해 ‘오프라인’ 게임 제공자와 차이를 둘 것인지, 각각에 대해 준수 사항을 별도로 둘 것인지 아니면 동일한 적용을 할 것인지가 고려되어야 할 것이다.

그리고 오프라인 상에서만 게임장을 운영하는 게임제공업자와 오프라인 게임제공업을 포함하는 복합유통게임제공업자에 대한 준수 의무 부과를 달리하는 것 역시 적절한지 의문이다. 법안에 따르면 똑같이 오프라인 상에서 게임장을 운영하는 게임제공업자임에도 불구하고 그 자가 다른 법률에서 규정하는 영업을 동일한 장소에서 동시에 영업하는 복합유통게임제공업자인 경우에는 “유통에 관한 준수사항”이 적용되는 반면, 오프라인 게임제공업만을 영위하는 자는 이로부터 제외된다는 점에서 이를 구별·적용해야 할 특별한 이유를 찾기 어렵다. 법안 상의 게임제공업자도 현행 음비게임법과 마찬가지로 유통관련업자에 포함시킴으로써 상기의 불합리를 해결할 수 있을 것이다.

한편, 법안 제22조제7호⁷¹⁾가 인터넷PC게임 시설제공업자와 복합유통 게임제공업자만 준수해야 할 사항인지, 또는 그들 각자가 준수하기에 적절한 내용인지도 의문이다. 동호의 내용을 보건대, 예를 들어 표준약관이나 부산물의 건전한 이용 및 거래기준 등은 주로 온라인게임 제공업자 또는 스크린경마 게임장업자에 관련된 사항인 것으로 판단되는 바, 이를 흔히 PC방업자로 불리우는 인터넷PC게임 시설제공업자에게 준수 의무로 부과하는 것은 부적절해 보인다. 더욱이 “부산물”이 정확히 무엇을 의미하는지가 불분명하여 그 범위를 특정하기 어렵다는 점에서도 문제가 있다. 유형물에 한하는지 아니면 무형물도 포함하는 개념인지가 명확하지 않다. 예를 들어 게임아이템·사이버머니, 파생상품이나 지적재산, 경품·상품권 등을 포함하는 의미인지 등이 그러하다. 이는 법안 제8조제2항의 이용불가 결정을 위하여 문화관광부령에 정하는 필요한 기준 및 절차에 포함되는 사항으로 이를 어떻게 정하는가는 매우 현실적이고도 직접적인 이해관계를 포함할 뿐만 아니라 게임산업·문화에 대한 규제 또는 진흥에 대한 주요 잣대가 되는 중요한 문제이므로 신중을 기하여야 할 것이다. 결론적으로 법안 제22조는 물론 제2조, 제6조 내지 제8조 등의 전체적인 재검토와 보완이 필요하다고 본다.

IV. 개선방안(입법론)

1. 입법화 방안

현행 음비게임법에 의해서도 온라인게임 제공업이 게임제공업에 포함되는 것으로 해석할 수 있다는 견해가 제시될 수 있다. 그러나 전술한 바와 같이 여러 가지 측면에서 다소 무리가 아닌가 한다. 해석론보다는 입법론에 의한 개선안이 타당하다고 본다. 입법론적 접근은 크게 i)현행 음비게임법의 개정에 의하는 방안과 ii)새롭게 게임(산업)진흥법(안) 제정에 의한 경우가 있을 수 있다. 최근 음비게임법의 분법화와 더불어 실질적인 기본법으로서의 게임(산업)진흥법(안)의 제정이 활발히 논의되고 있다는 점을 적극 고려하여, 이하에서는 음비게임법 개정에 의한 방안은 제외하고자 한다(그러나 음비게임법에 의하더라도 그 규정되는 내용은 크게 다르지 아닐 것이다). 따라서 게임(산업)진흥법(안) 제정을 전제로 입법방안을 살핀다. 온라인게임 제공업 관련 규정을 두는 입법기술적 방법은 대략 다음의 세 가지가 고려될 수 있을 것이다.

첫째, 게임제공업의 유형을 한정 열거적으로 규정하는 방안이 있을 수 있다. 이는 현행 음비게임법 규정과

71) 게임사업자의 지위를 남용한 불공정 약관의 시정권고에 관한 사항(법안 제6조제1항 제2호) 및 게임 및 그 부산물의 건전한 이용 및 거래를 위해 필요한 사항(동항 제4호)을 위해 문화관광부 장관이 정하여 고시하는 표준 약관, 게임 및 그 부산물의 건전한 이용 및 거래기준을 위반하지 아니할 것을 말한다. 법안 제6조는 문화관광부 장관이 게임문화를 조성함에 있어 이용자의 권익보호를 위하여 추진하여야 할 시책의 내용을 규정하고 있다.

같이 게임제공업에 해당하는 일정한 종류의 영업을 나열하는 것이다. 따라서 음비계법을 기준으로 한다면 종래 청소년 게임장업·일반 게임장업에 추가하여 온라인게임 제공업을 새로 두는 방안이다. 이 경우에 기존의 청소년 게임장업과 일반 게임장업 구분 기준과의 통일성을 상실하게 되며, 열거되지 아니한 게임 제공업에 대한 처리(즉, 새로운 형태의 게임제공업이 생겨날 때마다 법을 개정해야 할 것이다)가 문제된다. 또한 향후 모든 게임이 온라인게임화된다는 것을 가정하는 경우에 굳이 온라인게임장업이라는 것을 규정할 필요가 있는가에 대한 의문도 제기될 수 있다.

둘째, 게임제공업의 유형에 대해 예시적 규정을 두는 방안이다. 예를 들어 게임제공업에 대한 음비계법의 정의규정 중 “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 다음 각목의 1에 해당하는 영업을 말한다.”를 “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업으로서, 다음 각목의 1에 해당하는 영업을 포함한다.”라고 수정함과 동시에 각목에 온라인게임제공업을 추가하는 방법이다. 이 경우에는 한정 열거 방법보다 게임기술의 발전과 사회문화적·산업경제적 환경변화에 신속히 부응할 수 있다는 점에서 장점이 있다. 즉, 새로운 게임제공업의 수용이 용이하다. 그러나 예시되지 아니한 게임제공업의 경우에 신고·등록이나 준수사항 등에 대한 구체적인 규정이 없어 이의 적용 시에 혼란이 생길 수 있다. 관련 규정을 둔다고 하더라도 모든 게임제공업을 그 각각의 특성을 무시하고 일률적으로 취급하는 것은 오히려 예측치 못한 부작용을 일으킬 수도 있을 것이다. 따라서 당해 방법도 일정한 한계가 있다.

셋째, 게임제공업의 유형을 열거 또는 예시하지 아니하고 일반규정으로서 포괄적인 정의 규정을 두는 방안이다. 음비계법의 규정을 가지고 예를 든다면, “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 다음 각목의 1에 해당하는 영업을 말한다.” 중 “다음 각목의 1에 해당하는 영업을 말한다.”를 삭제하고 “공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다.”라고 규정하는 것이다. 현재 정부입법안과 정청래 의원 대표발의안이 취하고 있는 입법 태도이기도 하다. 가장 유연한 입법안이 될 수 있으나 반면 그 대상 범위가 어디까지인가를 확정하기 어렵다는 점에서 문제가 될 것이다. ‘게임제공업’ 단일의 유형만 인정되므로 현실에 있어서는 개별 유형의 특성이 적절히 반영되지 못해 오히려 부작용이 생길 가능성도 배제할 수 없다고 하겠다. 다른 법률과의 충돌문제 등도 생길 수 있을 것이다. 따라서 이 경우에는 상대적으로 게임제공업에서 제외되는 범위를 가급적 명확히 한정해 주는 것이 필요할 것이다.

어느 방안에 의하든 온라인게임 제공업의 입법론적 채용이라는 기본적인 요구는 충족하고 있다고 여겨진다. 다만, 이러한 방안들은 우리나라의 게임문화, 기술환경, 산업실태, 입법정책 등을 종합적으로 판단하여 각 단계별로 적절히 선택될 수 있다고 본다. 현재의 단계로는 예시적 규정이나 한정·열거적 규정에 의한 입법도 나름대로 의의를 가질 수 있을 것이다. 그러나 개인적으로는 일반적·포괄적 규정을 두는 것이 보다 미래의 지향점에 근접한 것이 아닌가 생각된다. 오히려 게임제공업 자체보다는 멀티미디어 문화 콘텐츠 설비제공업과의 관계가 더 문제될 것으로 보인다.

이를 좀 더 구체적으로 살펴보면, 향후 게임문화의 성숙, 플랫폼 통합(온라인화)의 진전, OSMU의 일반

화 등을 고려하면 현행법 상의 청소년게임장업과 일반 게임장업의 구분은 그 현실성을 잃게 될 것이다.⁷²⁾ 따라서, 온라인·오프라인의 구분없이 모든 게임제공업이 일반게임장업처럼 전체이용가 게임물과 18세 이용가 게임물을 함께 비치하여 제공하되, 그 설치 공간 또는 접속·이용 페이지를 구분하여 운영될 것이 예상된다. 비디오·콘솔게임기나 PC를 이용하는 게임장의 경우가 문제되는 바, 기존의 아케이드게임과 달리 게임물(타이틀)이 그 설치 기기·공간에 구애됨이 없이 분리·교체·이용이 자유로우므로 이를 게임물(기기)을 중심으로 구분 관리하기가 쉽지 않다. 그러나 이 경우에도 공간을 구분하고 해당 공간에 설치된 비디오·콘솔게임기나 PC에는 그에 맞는 등급의 게임물(타이틀)만 제공하여 이용토록 하면 될 것이다. 물론 아케이드 게임보다는 관리하기가 용이하지 않을 것이다. 더욱이 온라인화까지 되어 있는 경우(아케이드 게임이 온라인화된 경우도 포함)에는 더욱 그러할 것이다. 그러나 전술한 바와 같이 온라인 게임이 그 등급분류된 바대로 엄격히 구분 접속되어 신뢰성 있는 인증절차에 따라 이용, 제공된다면 별 문제는 없을 것이다. 결론적으로 특별한 정책적 고려에 의한 예외가 없다면, 앞으로 게임제공업의 모습은 청소년게임장업과 일반게임장업의 구분이 없는 단일한 형태의 게임제공업이 될 가능성이 높아 보인다. 그리고 모든 플랫폼이 온라인화 될 것이므로 이 또한 구별의 실익이 거의 없을 것이다. 다만, 게임물의 이용자체보다는 진입규제(시설기준, 신고·등록 등), 사업자 준수 의무 등 순수한 영업질서 차원에서만 구별될 필요가 있을 것이다. 그러므로 게임물에 대한 통제(등급분류등)는 게임장 또는 게임기기가 아닌 게임물(콘텐츠) 그 자체를 기준으로 시행되어야 하며 물리적·하드웨어적인 기반들은 통합적으로 관리될 수 있을 것이다. 그럼에도 불구하고 예외적으로 입법정책 상 청소년의 보호와 등급분류보류·이용불가 결정의 위헌성 등을 고려해 특별히 성인전용의 게임장업을 두는 방안이 강구될 수는 있을 것이다. 보다 종합적인 조사·연구가 선행되어야 하지 않을까 생각한다.

2. 기타 고려 사항

이외에 제·개정을 함에 있어 신중히 고려되어야 할 사항을 몇 가지 언급한다면, 첫째, '게임제공업에서 제외하는 경우'를 어느 범위까지로 할 것인가에 대한 검토가 필요하다. 현행 음비게임처럼 '소극적 요건'의 형식으로 규정할 것인지 아니면 '적극적 요건'을 둘 것인지도 살펴보아야 할 것이다. 단서 규정을 삭제하는 방안도 있을 것이다.

둘째, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업(PC방)을 현행처럼 게임제공업과 별도의 영역에 둘 것인지 아니면 게임제공업의 범주에 포함시켜 파악할 것인지에 대한 연구도 있어야 할 것이다. PC방의 대부분이 그 본래의 의도와는 다르게 주로 게임물(PC게임, 온라인게임 등)의 이용을 목적으로 운영되고 있다는 점에

72) 영업적인 측면에서 청소년게임장업의 구분은 실질적인 의미를 가지지 못하고 있는 것으로 보인다.

서, 현실적으로는 게임제공업의 영업 행태를 보이고 있다. 이러한 사실을 전향적으로 받아들인다면 PC방을 유사 게임제공업으로 볼 수도 있을 것이다. 그러나 영업 내용의 본질은 분명히 다른 것이므로 이 점을 간과할 수는 없는 일이다. 이러한 제도와 현실의 괴리를 좁히기 위한 절충적 방안으로, 우선 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업을 게임물 콘텐츠를 제외한 기타의 정보제공물만을 이용할 수 있도록 하는 영업으로 규정한 후, 향후 PC방 영업을 하고자 하는 자로 하여금 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업 또는 게임제공업 중 하나를 선택하여 그 정한 바에 따라 서비스를 제공하도록 하는 것이다. 해당 영업의 범위를 벗어나거나 그에 부과되는 의무를 위반하는 경우(즉, 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업을 선택한 PC방업자가 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우 등)에는 처벌 대상이 될 것이다. 문제는 인위적으로 PC방 영업의 내용을 구분하여 통제할 수 있느냐이다. 영업자에 대한 관리·감독의 의무를 부과, 게임물 이용 차단 장치(소프트웨어 포함)의 설치, 온라인 게임사와의 게임물 이용 IP차단 등을 고려해 볼 수 있겠으나 일정한 한계가 있을 수밖에 없다는 점에서 여전히 문제가 될 수밖에 없다고 하겠다.

셋째, 복합유통 제공업의 처리문제도 주의를 기울여야 할 것이다. 예를 들어 당해 업종의 존치여부, 결합대상 영업의 범위(동법 내로 한정할 것인지, 다른 법률에서 정하는 영업도 포함할 것인지) 등이 검토되어야 할 것이다.

넷째, 각각의 해당 영업에 대한 신고·등록 여부를 결정하여야 할 것이다. 예를 들어 온라인게임 제공업의 경우에 제공하는 게임물의 등급 유형에 따라 청소년 또는 일반게임장업에 준하여 신고·등록을 하도록 할 것인지 아니면 별도의 기준에 의할 것인지가 검토되어야 할 것이다.

다섯째, 유통관련업자와의 관계 및 그 경우의 유통관련업자의 준수사항이 적절한가에 대해서도 구체적으로 검토되어야 할 것이다. 이에 관한 것은 앞에서 상술하였다.

여섯째, 온라인게임·모바일게임 등과 관련하여 보다 명확한 법의 해석과 적용을 위해서라도 ‘게임물’·‘게임’에 대한 정의 규정의 신설·개정도 함께 논의될 필요가 있다고 본다. 예를 들어 현행 음비게임상의 ‘게임물’ 정의에 의한다면, i)다른 법령의 규정에 의한 규율대상이 되는 것과 ii)게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화관광부 장관이 게임물로 규율할 필요가 없는 것으로 인정하여 고시하는 것은 제외된다.⁷³⁾ 전자는 사행행위등규제및처벌특별법상의 사행기구, 관광진흥법 상의 카지노업에서 제공되는 기기·유원시설업의 유기기구 등을 의미한다고 보는 것이 일반적이다. 그러나, 온라인 게임물에 대해 다른 법령이 이를 규율하는 경우에는 음비게임상의 게임물로부터 제외될 수 있어 그 법적 지위가 불안정해지고, 타 부처와의 업무영역 갈등이 발생할 가능성이 높다고 하겠다. 후자는 아직 고시된 사례가 없어⁷⁴⁾ 현실적으로는 거의 사문화되었다고 보여지며, 규율대상이 되는 게임물에 해당 여부를 직접 고시에 의하도록 하고 있어 위임입법 법리에 부합하는지도 의문이라는 지적이 있다. 법문에만 의한다면

73) 음비게임법 제2조제3호각목.

74) 2003년.7.1 현재 기준(문화관광부, 「음반·비디오물및게임물에관한법령 실무편람」, 2003, p.6)

통상 게임물이 아닌 것으로 보이는 것도 약간의 게임물성만 혼재되어 있으면 문화관광부 장관의 판단 여하에 따라서는 음비게임상의 규율대상이 될 수도 있어 문제된다. 어느 정도를 ‘게임물이 아닌 것’으로 인정할 수 있는지, 게임물로 ‘규율할 필요가 없는 것’이 어떤 경우를 의미하는지에 대한 명확한 규정이 없다. 불확정적인 개념을 배제하고 가급적 구체적인 요건을 제시해야 할 것이다. 아니면 그 범위를 한정하여 고시가 아닌 시행령에서 정하도록 하는 방안도 검토되어야 할 것이다. 이러한 문제점들을 종합적으로 고려해 당해 규정을 일부 또는 전면 삭제하는 등의 개정안도 고려될 수 있을 것이다.

일곱째, 경과조치 등에 대한 세심한 배려가 있어야 할 것이다. 기존의 사업자와 신규 진입자간의 이익이 균형적으로 반영되어야 할 것이다. 제도의 변경으로 인한 불측의 피해나 과도한 부담이 없어야 할 것이다. 적절한 과도기를 거쳐 이행되도록 하여야 할 것이다. 전술한 입법안의 검토사항들이 참고될 수 있을 것이다.

V. 결

이상 온라인게임 제공업의 효과적인 규율을 위한 근거규정 입법화의 필요성 여부를 현행 음비게임상의 게임제공업의 내용과 한계, 기 발의된 의원입법안의 문제점 등을 중심으로 검토하였다. 그리고 관련 규정 신설시 고려되어야 할 사항으로는 무엇이 있는지에 대해서도 살펴보았다. 온라인게임 제공업 관련 규정을 신설함으로써, 적어도 음비게임 차원에서는, 그동안 자유영역에 놓여 있었던 영업이 법적 규율대상에 포함된다는 점에서 일견 규제를 강화하는 측면도 없지 않아 있을 것이다. 그러나 이를 다른 측면에서 바라본다면, 실질은 광의의 게임제공업에 속하면서도 게임법에 의한 법적 보호와 제도적 관심 밖에 놓여 있던 것을 적극적으로 그 본래의 법제 영역에 편입시키는 것이라는 점에서 나름의 의의가 있다고 하겠다. 따라서 온라인게임 제공업의 직접적·적극적 관리·지원을 위한 근거규정을 입법정책적 차원에서 향후 개정 음비게임 또는 신설되는 가칭 게임산업진흥법(안)에 반영하는 것이 타당하다고 본다.

마지막으로 온라인게임 관련 법률문제를 어떻게 풀어갈 것인가에 대해 간략히 언급하고자 한다. 온라인게임의 문제는 더 이상 온라인게임만의 문제일 수 없게 되었다. 온라인게임의 문제는 인터넷은 물론 현실 세계와도 유기적으로 결합되어 있어 그 각각을 분리하거나 완전히 배제하여 생각할 수 없다고 하겠다. 즉, 가상세계와 현실세계의 여러 요소들을 다각적으로 고려하지 않고는 올바른 해답을 찾아내기 어렵다 할 것이다. 따라서 온라인게임 관련 문제에 대한 접근은 다양한 각도에서 접근할 필요가 있다. 선입관·편견과 단편적인 이해를 토대로 하는 접근은 문제를 더욱 그르칠 수 있다. 보다 체계적이고도 종합적·객관적인 조사·연구가 선행되어야 한다. 지속적인 관심과 적극적인 정책적 뒷받침이 필요하다. 그러나 지원을 빌미로 새로운 규제를 하여서는 안 될 것이다. 최대한 자유경쟁을 보장하되 공정한 시장질서도 걱정하게 유

지되도록 하여야 할 것이다.

최근 게임과 관련된 법안이 경쟁적으로 발의되었다. 그만큼 게임문화·산업이 중요하다는 반증일 것이다. 그러나 이에 대한 충분한 조사와 연구가 뒷받침되었는가에 대해서는 다소의 아쉬움이 남는다. 특정 사안에 대해서는 첨예한 이해관계와 게임 한국의 미래가 걸려 있다는 점에서 보다 신중한 접근이 필요하다고 하겠다.

Ⅰ 참고 문헌 Ⅰ

- 김형렬·김윤명, 2003, 「온라인게임콘텐츠와 디지털저작권」, 진한도서.
- 문화관광부, 2004, 「게임산업의 진흥에 관한 법률 제정안 공청회」 자료집.
- 문화관광부, 2003, 「음반·비디오물및게임물에관한법령 실무편람」.
- 문화관광부·한국게임산업개발원, 2004, 「2004 대한민국 게임백서」.
- 오승종·이해완, 2004, 「저작권법(제3판)」, 박영사.
- 이상정, 2002, “게임저작물과 저작권”, 한국디지털재산법학회, 2002 춘계 정기학술 세미나 자료집.
- 조원희, 2004, “게임 저작물의 분쟁사례”, 한국저작권협회·한국게임산업개발원 공동 2004 저작권 세미나 자료집.
- 한국게임산업개발원, 2004, 「2003 미래게임포럼 보고서」.
- , 2004, 「2004 게임산업저널 여름호」.
- , 2005, 「게임분쟁사례집」 2005.

A Study on the Legislation for the direction and support of Online Game Providing Service

Kim Hyoung Ryel / Lecturer, School of Law, Hongik University

A serious social or legal problem such as speculation, violence, addiction has arisen along with the growth of the Online Game Industry. It is necessary for us to consider a countermeasure to eliminate the negative side effects of Online Game and to improve the game culture&industry. This article is a study on the legal problem related to Online Game Providing Service. for example the regulation of Online Game Provider under the records . video products and game software products Act. in addition to that study we also should analyze the following Legal Problems of the Internet related to Online Game: the liability of the Game Service Provider, the defamation among the gamers in the internet and settlement of accounts of minor for the online game service, etc. and we have to prepare for the new vision and policy for the change of the game industry environment, and to take a judicious approach to the problem of the bill for the Game Industry Promotion.