

온라인 및 아케이드 게임 심의제도에 관한 연구

Study on the Auditing Institution of the On-Line & Arcade Game

최성*

목 차

- I. 서론
 - II. 심성으로 태어난 컴퓨터게임
 - III. 국가의 공익으로서의 청소년 보호
 - IV. 기술의 발달과 청소년보호를 위한 표현물 규제시스템
 - V. 각종 컴퓨터게임의 심의제도
 - VI. 국내 컴퓨터게임 심의제도의 문제점
 - VII. 결론
- 참고문헌

Key Words: 인터넷, 청소년 보호

Abstract

온라인게임이 새로운 문화의 한 장르로 탄생한 이래 청소년으로부터 유해물의 파급으로부터 보호한다는 차원에서 온라인 게임 프로그램에 대한 심의가 이루어지고 있다.

본 연구에서는 온라인게임을 비롯한 컴퓨터게임의 심의에 대한 각 국의 제도를 살펴보고 우리나라에서 시행되고 있는 심의제도에 대하여 연구하였다.

I. 서론

인간은 원래 본능적으로 유희, 오락, 놀이(이하 게임으로 칭함)를 즐기는 동물이다. 구석기 시대 인류가 돌을 멀리 던지거나 달리기하는 것도 게임이었고 말을 타고 화살을 쏘아 짐승을 잡는 것도 게임이다. 고대 로마에서 검투사들의 결투나 동물들과의 싸움도 게임의 일종이었으며 제기를 차거나 연날리기, 구슬치기도 게임이다. 다시 말해 게임이라는 것은 인류가 태어날 때부터 존재했던 인간의 필수 행동 양식인 것이다.

인간의 행동 양식은 곧바로 문화를 태어나게 하는 원동력이 된다. 여기에서 문화는 말, 그림, 소리, 움직임의 4가지 요소에다 기술이 접목된 것을 의미한다. 노래는 말과 소리가 합해진 것이고 연극은 말과 소리, 그림, 움직임의 4가지 요소가 집합한 것이다. 그림에 카메라와 필름 현상 기술을 합하면 사진이 되고 연극과 노래가 합쳐지면 오페라가 된다.

그러나 현대사회로 접어들면서 문화는 고대인들이 상상할 수 없는 방향으로 확대되고 있다. 그것은 컴퓨터게임?이라는 신형 게임문화가 자리잡고 있기 때문이다. 더욱 놀라운 것은 컴퓨터게임은 국

가별, 지역별 문화권을 뛰어넘어 새로운 세계 게임문화?를 구성하고 세계를 한 인류로 묶는데 기여한다는 점이다.

그러나 컴퓨터게임이 비약적인 발전을 할수록 해악론이 대두되기 시작한다. 가장 나쁜 여론은 게이머의 수준에 맞지 않는 소재로 컴퓨터게임을 만들어 게임의 질을 떨어뜨리는 것은 물론 선량한 게이머를 비롯하여 많은 사용자들에게 해악을 끼친다는 것이다. 특히 컴퓨터게임의 주 이용자가 청소년이라는데 심각성이 더욱 커진다.

한국의 경우로 국한해 보더라도 청소년들이 심야까지 컴퓨터게임에 빠져 학업을 도외시하며 게임 비용이 없어 비행을 한다는 문제점을 강조한다. 일부 조명이 어둡고 협소한 공간에서 미성년자가 흡연을 한다는 등의 불건전한 이미지에 불량 청소년이 컴퓨터게임 때문에 생겼으며 컴퓨터게임이 불량 의 온상지라는 딱지까지 붙을 정도이다. 청소년들을 유해물로부터 격리시켜야 하는 것은 물론 이러한 빌미를 제공하게 만든 컴퓨터게임 자체에 대해서도 규제를 가해야한다는 중요한 근거가 된다.

II. 심성(心聖)으로 태어난 컴퓨터게임

마음의 성역(聖域 : 이하 心聖이라고 함)이라는 말이 있다. 이 말은 자신의 머리를 짓누르던 생각에서 벗어난다는 뜻이다. 현대라는 생활 공간에 적응하기 위해서는 각가지 제한 요소가 따라다니기 마련이다. 자신만의 시간을 갖는 것은 점점 어려워

진다. 질식할 정도의 스트레스가 쌓여 나간다. 어떠한 방법으로 쳇바퀴 도는 것과 같은 자신의 일상 업무라는 무거운 짐에서 탈출할 수 있을까?

문제는 이러한 스트레스를 풀기 위한 방법은 각자가 찾아야 한다는 것이다. 이를 위하여 자신이

좋아하는 취미와 특기를 개발하여 몰입하기도 한다. 가장 쉽고도 어려운 방법이지만 경우에 따라서 전혀 모르는 사람과 사귀라고 추천하기도 한다. 다른 사람과의 대화가 모든 근심과 스트레스를 해결하는 좋은 방법이 되기 때문이다. 민속학에서는 心聖은 일상적 체험 가운데서 비일상적 경험이 자리를 차지하는 것이며 이는 인연이 없는 것을 연결하게 만드는 가교의 구실을 하는 것이라고 한다. 한마디로 어떤 취미나 특기도 처음부터 잘 할 수는 없다. 안면이 없는 사람과 처음부터 친할 수 없다. 보편적으로 축제나 잔치 혹은 어떤 우연이나 계기 등을 통해서 無緣을 有緣으로 바꾸어 나가는 것이다.

그러나 心聖이 각광을 받게되기 시작하는 것은 바로 컴퓨터게임이 도입되고 부터이다. 현대 문명의 총화인 컴퓨터가 개발되자 心聖이라는 개념이 컴퓨터게임이라는 상품 즉 컴퓨터게임 시설을 통하여 자연스럽게 접목되기 때문이다. 불특정 다수의 사람들이 컴퓨터게임이라는 기계에 몸을 의지하면서 일에 시달리고 시간에 쫓긴 폐쇄된 마음을 해방시킬 수 있는 여유를 가질 수 있다는 뜻이다.

특히 컴퓨터게임에서는 인간의 속성을 잘 이용할수록 유리해진다는 것은 컴퓨터게임의 특징을 단적으로 말해준다. 인간이 컴퓨터게임에 발을 들여놓는 것은 일상 생활에서는 얻을 수 없는 비일상적인 쾌감과 성취도를 얻을 수 있기 때문이다. 인간이 도덕과 윤리에 속박되어 일상적인 생활만을 보낸다면 인간의 마음은 억압감으로 넘쳐 질식해 버린다. 때때로 도덕성을 보여야하는 속박에서 벗어나서 인간을 억누르는 중압감을 해방시키고 마음을 정화시키는 메커니즘이 필요하다.

컴퓨터게임이 폭발적인 성장세를 보일 수 있는 것은 바로 인간의 심리를 유효적절하게 활용할 수 있기 때문이다. 도시 속의 고독을 해소하는 공간, 인간이 좋든 싫던 간에 떠맡고 있는 폭력성이나 욕망을 일시적으로 해소하는 공간, 가면을 벗어 던진 인간의 본능이 허용되는 공간. 최첨단의 테크놀러지를 구사하면서 적당하게 자신의 희망을 표현하는 공간일수록 매력을 느끼게 하는 것이다.

하루가 달리 바뀌는 현대 생활에서 청소년들의 욕구와 스트레스를 채워주는 공간이 어디에 있는가? 컴퓨터게임장에 배치된 수많은 아케이드 게임들이나 PC용 게임 또는 온라인게임들이 사용자들의 욕구를 채워주지 못하게 되면 출시된 지 단 한 달도 못되어 자동 폐기되거나 천덕구러기로 변하는 이유를 의미해 볼 필요가 있다.

문제는 일부 사람들이 컴퓨터 게임의 가장 큰 역할 즉 心聖의 역할을 극도로 경시하고 있다는 것이다. 컴퓨터게임의 기본이 되는 게임 안에 心聖의 본질이 있고 정보화의 원동력이 있다는 것을 원천적으로 무시한다. 사실 컴퓨터게임이 초기에 개발되었을 때 이러한 인간들의 기본 욕구를 충족시키거나 발산시킬 수 있는 도구로 생각하지 않고 새로이 도입된 괴상한 기계의 장난으로 단정하는데서 컴퓨터게임의 미래가 엿갈린다.

컴퓨터게임에 대한 가장 큰 반대는 오락성이 있다는 것을 인정하기는 하지만 사행성과 퇴폐성을 조장하고 청소년들의 학습을 저해할 수도 있다는 점이다. 컴퓨터게임에 대해 긍정적인 효과보다 부정적인 효과를 강조하다보니 청소년에게 해악을 주는 컴퓨터 게임을 모두 없애야 한다는 극단적인 폭언까지 나타나는 것이다.

Ⅲ. 국가의 공익으로서의 청소년보호

성인과 마찬가지로 사회구성원이지만 또한 성인과는 달리 보호대상으로서 인식되고 있는 ‘청소년’은 법률상 19세미만의 자(청소년보호법 제2조 제1호)를 말한다. 일반적으로 신체적·정신적으로 미성숙한 청소년을 유해매체물이나 유해환경으로부터 보호하는 것의 정당성은 부정할 수 없다. 왜냐하면 청소년은 신체적·정신적으로 미성숙하고, 사물에 대한 변별력이나 의지력이 미약하며, 행동을 위한 자유로운 선택에 있어서 그 판단력이 성인의 경우보다 뒤떨어지기 때문이다. 이러한 목적을 달성하기 위해서 일정한 영역에 있어서는 어느 정도 국가의 개입이 필수적으로 등장한다. 예컨대 청소년을 복지적 차원에서 보호·지원하는 입법이라든지, 신체적·정신적 미성숙성을 이유로 청소년을 유해매체물이나 유해환경으로부터 보호하려는 입법이 바로 이러한 국가의 개입수단이 되는 것이다. 이 논문의 법적인 견해에 대해서는 헌법재판소 헌법연구위원인 황 성기 박사의 논문을 주로 참조했음을 밝힌다.

청소년보호라는 공익은 어느 나라를 막론하고 인정되어 있음을 볼 수 있다. 예컨대 독일의 경우에는 독일기본법 제5조 제2항은 ‘청소년보호(Schutz der Jugend)’를 표현의 자유에 대한 제한사유로서 명시적으로 규정하고 있고, 미국의 경우에도 헌법상에 명문의 규정은 없지만 연방대법원은 청소년보호를 정부가 추구해야 하는 ‘필요불가결한 이익(compelling interest)’으로 인정하고 있다.

우리나라의 경우 청소년에 관한 조항으로는, 연소자의 근로에 대한 특별한 보호를 규정하고 있는 제32조 제5항, 국가에 대해서 청소년의 복지향상

을 위한 정책을 실시할 의무를 부과하고 있는 제34조 제4항에 나타난다. 그리고 표현물의 규제에 있어서 그 근거가 되고 있는 청소년보호라는 공익은 헌법 제37조 제2항이 규정하고 있는 기본권제한사유로서 국가안전보장, 질서유지 또는 공공복리에 포함될 수 있다고 해석된다.

청소년을 보호하는 적극적인 방법으로 등장하는 것은 ‘성인/청소년의 차별적 접근통제’라는 요소로 기본적으로 성인에게 허용되는 정보와 청소년에게 허용되는 정보는 다르다는 것을 전제로 한다. 예컨대 성표현물과 관련하여 소위 ‘음란성의 이중기준’ 혹은 ‘가변적 음란성’이 바로 대표적인 경우이다. 즉 성인에게 있어서의 음란성과 청소년에게 있어서의 음란성은 다르다는 것이다. 따라서 청소년에게는 허용되지 않는 정보이더라도 성인에게는 허용되어야 하는 경우가 존재한다. 다시 말하면 문제되는 정보가 청소년에게는 음란할 수 있어도, 성인에게는 음란하지 않을 수 있다는 말이다. 그렇다면 이 경우에는 성인의 접근을 통제해서는 안된다. 결국 성인/청소년의 차별적 접근통제가 반드시 이루어져야 하는데 문제는 어떠한 방법을 통해서 성인의 접근은 허용하면서 청소년의 접근은 통제할 것인가이다. 현재 우리나라에서 채택하고 있는 이러한 차별적 접근통제방법으로는 청소년 유해매체에 대한 청소년보호법상의 각종 의무 예컨대 표시의무, 포장의무, 구분 및 격리의무가 대표적인 예이다. 그런데 문제는 오늘날 기술의 발전으로 인해 성인/청소년의 차별적 접근통제방법에 있어서 새로운 상황이 발생했다는 점이다.

이것은 기술의 발전으로 인해 청소년보호법상의 각종 의무가 적용되기 어려운 상황이 발생함으로

인해, 새로운 접근통제방법이 요구된다는 점이다. 즉 컴퓨터 안에 있는 콘텐츠에 대해서는 표시의무는 몰라도, 포장의무나 구분 및 격리의무가 사실상 적용되기 어렵다. 왜냐하면 포장의무, 구분 및 격리의무는 기본적으로 유형의 물체를 전제로 하는 매체 즉 인쇄매체를 전제로 하는 것들이기 때문이다.

그러나 인터넷에서의 무정부주의를 주장하지 않

는 한, 인터넷상의 내용규제가 필요하다는 것은 전 세계인들이 어느 정도 공감하고 있다. 예컨대 불법 정보의 경우에는 어느 국가에서나 국가의 규제권을 발동할 필요가 생긴다. 문제는 청소년유해정보에 대한 규제의 경우에 어느 정도, 어느 영역에서 인정하는 것이 규범적 정당성의 관점에서나 현실적인 실효성의 관점에서 바람직한가라는 점이다.

IV. 기술의 발달과 청소년보호를 위한 표현물 규제시스템

정보통신기술의 비약적인 발달로 인해 등장하고 있는 컴퓨터를 이용할 경우 ?정보의 바다?로서 많은 유익한 정보를 사용자가 얻을 수 있지만, 한편으로는 음란물과 같이 불법적인 표현물 뿐만 아니라 청소년에게 유해한 표현물도 청소년에게 여과 없이 제공될 수 있는 위험성이 다분히 내포되어 있기 때문에 논란의 여지가 생긴다. 이 속에는 컴퓨터게임도 포함될은 물론이다.

따라서 이러한 문제점을 해결하지 않고서는 컴퓨터게임의 사용자 특히 청소년을 자녀로 둔 부모들은 컴퓨터게임을 긍정적으로 바라보는 것을 주저하며, 결국 이런 생각이 컴퓨터게임산업의 발전에 큰 장애가 됨은 물론이다. 결국 컴퓨터게임의 비약적인 발달은 오늘날 청소년보호를 위한 표현물 규제시스템의 효율성 제고방안과 직결된다. 즉 기존의 청소년보호법상의 표시의무, 구분 및 격리의무, 포장의무 등은 성인과 청소년의 차별적 접근통제를 위한 주요 수단이었으나, 이러한 수단은 기본적으로 유형의 물체를 전제로 하는 매체의 경우에 적용되었던 것이라고 할 수 있다. 따라서 새로운 차별적 접근통제방법이 요구되는바, 구체적으로 수

많이 쏟아져 나오는 컴퓨터게임을 어떻게 심의하느냐로 귀결된다.

본 논문에서는 여러 가지 컴퓨터게임 중에서 우선 새로운 게임의 장르로 자리잡은 온라인게임 심사와 직접적인 관련이 있는 인터넷 내용규제 시스템을 먼저 설명한 후 아케이드게임 등으로 대표되는 컴퓨터게임의 심의에 대해 설명한다.

우선 인터넷 내용규제로는 자율규제시스템이 정착되어 있는 미국의 예와 국가 주도의 등급시스템이 적용되고 있는 호주의 예를 설명한다.

1) 인터넷 내용규제

(1)미국

미국에 있어서 본격적인 의미에서의 인터넷에 대한 내용적 규제는 연방통신품위법(the Communications Decency Act : 일명 CDA)에서부터 시작되었다고 할 수 있다. 연방통신법의 개정법률로서 1996년에 입법화된 전기통신법의 제5장에 해당하는 연방통신품위법은 지상파방송, 케이블방송 및 인터넷상의 유해매체물로부터 미성년

자를 보호하려고 하는 의도에서 입법화된 것이었다. 특히 연방통신품위법의 핵심은 미성년자를 인터넷상의 유해매체물 구체적으로는 성표현물(pornography)로부터 보호하려는 조항들을 담고 있다.

그러나 연방통신품위법상의 인터넷관련조항을 둘러싸고 제기된 위헌소송은 1996년 6월 11일 미합중국 지방법원 펜실베이니아 동부지구에서 내린 판결을 시작으로 연방대법원의 1997년 6월 26일의 판결에서 끝을 맺게 되는데, 두 곳에서 모두 위헌판결을 받게 된다.

여기에서 위헌으로 판결되게 된 가장 중요한 근거 중에 하나는 인터넷은 지금까지 존재해 온 언론매체 중에서 “가장 참여적인 시장(the most participatory marketplace)”을 형성해 왔으며, 인쇄매체보다도 더 표현 촉진적인 매체(speech-enhancing medium)라는 점이다. 더구나 인터넷의 형성과 발전은 인터넷상에서의 표현의 내용과는 무관하게 이루어졌음을 지적하고 있다. 인터넷이 성공한 이유는 바로 혼돈(chaos) 그 자체이고, 인터넷의 강점은 바로 그 혼돈이라는 점이다.

원래 미국 연방정부가 규제하고자 한 연방통신품위법은 사용자들이 표현하는 내용이 인터넷에 대한 참여의 정도를 결정하게 되고, 또한 인터넷에 대한 진입장벽을 높일 것이라고 보았지만 실제는 이와 다르므로 규제가 필요하다는 것이다. 그러나 법원은 연방통신품위법이 인터넷상의 내용적 다양성을 위축시키고, 인터넷상에서의 話者간의 평등을 위축시키게 한다고 지적했다. 결국 매체의 특성상, 인터넷은 정부의 간섭으로부터 가장 많은 보호를 받아야 하므로 위헌이라고 선언한 것이다.

그러나 여기에서 청소년보호라는 국가의 필요불가결한 이익은 인정되나, 연방통신품위법이 표현의 내용을 규제할 때 요구되는 엄밀성이 부족했기 때문에 연방통신품위법을 위헌이라고 결정했다

는 점이다. 연방통신품위법은 엄밀하게 만들어진(narrowly tailored) 것이 아니므로 위헌이라는 뜻이다. 한 예로 인터넷상에서 1명의 성인이 상대방이 미성년자임을 알면서도 1명 내지 여러 명의 미성년자와 음란한 내용으로 대화하는 경우에는 합헌이라고 하였다.

미국은 세계 최초로 인터넷에 대한 내용적 규제 의 입법화(형사적 제재수단을 통한 인터넷 콘텐츠에 대한 직접적인 규제)를 시도한 국가라고 할 수 있지만 위헌소송들은 인터넷에 대한 내용적 규제의 입법화가 쉽지가 않다는 것을 분명히 보여 준다. 그러나 인터넷상에서는 불법/유해정보가 갈수록 증가하고 있으면서도, 실제적으로 어떠한 방식으로 불법정보들을 차단하고 유해정보에 대해서는 청소년이 접근하지 못하도록 할 것인가에 대한 고민은 계속적으로 존재하게 된다.

(2) 호주

호주에서의 인터넷 내용규제시스템은 전형적인 국가 주도의 등급시스템으로 우리나라의 경우와 매우 유사하다.

호주는 국가기관이 직접 인터넷 콘텐츠에 대한 등급을 판정하여 그 유통을 관리하고 있는 시스템을 채택하고 있다. 인터넷 내용규제시스템의 요지는 ‘금지콘텐츠(prohibited content)’와 ‘잠정적 금지콘텐츠(potential prohibited content)’라는 개념을 도입했다는 점이다. 금지콘텐츠는 다음을 의미한다.

- ① 호주에서 호스팅 되는 인터넷 콘텐츠가 등급분류위원회에 의해 RC(Refused Classification)등급이나 X등급으로 분류된 경우
- ② 콘텐츠가 등급분류위원회에 의해 R등급으로 분류되었지만, 콘텐츠에 대한 접근이 ‘접근통

제시스템'(restricted access system)에 의한 통제를 받지 아니하는 경우

- ③ 호주 외에서 호스팅 되는 인터넷 콘텐츠일지라도 등급분류위원회에 의해서 RC나 X등급으로 분류된 경우에 금지콘텐츠가 된다.

한편 잠정적 금지콘텐츠는 등급분류위원회에 의해 등급분류를 받지 아니하였지만, 등급판정을 받는 경우에 RC등급이나 X등급으로 등급분류를 받을 가능성이 있는 인터넷 콘텐츠를 말한다.

호주의 온라인서비스법상의 인터넷 내용규제시스템은 기존의 출판물, 영화, 컴퓨터게임에 적용되었던 등급분류시스템을 인터넷 콘텐츠에 적용한 것이다. 즉 출판물, 영화, 컴퓨터게임에 적용되었던 연령등급제를 인터넷 콘텐츠에 기본적으로 응용하면서, 핫라인의 구축이라든지 사업자의 윤리강령 등의 채택을 통한 독특한 규제시스템을 도입했다.

호주의 인터넷 내용규제시스템 중에서 가장 주목을 받는 것은 '접근통제시스템'이다. 접근통제시스템이란 18세 이상의 성인의 경우에만 인터넷상의 성인용 콘텐츠에 접근할 수 있도록 성인확인을 위한 기술적 장치 내지 과정(adult verification devices)을 의미한다.

접근통제시스템은 이용자로부터 서면(in hard copy)이나 전기통신(electronically)을 통해 등록신청을 받은 후 신청자의 연령을 확인 후, 개인아이디(a personal identification number: PIN)나 패스워드를 신청인에게 배부한다. 이를 받은 신청자가 인터넷 콘텐츠에 접근하기 위해서는, 발급된 개인아이디나 패스워드를 입력해야 하며 신청자는 위의 개인아이디나 패스워드가 확인될 때까지는 R등급으로 판정 받을 수 있는 콘텐츠에 접근해서는 안된다. 여기에서 가장 중요한 것은 신청인이 18세 이상이라는 것을 증명해야 한다는 점이다.

발급된 개인아이디나 패스워드를 18세 이하의 제3자에게 제공해서는 안 된다는 조건도 부가되어 있다.

호주에서의 인터넷 내용규제시스템은 등급분류위원회에 의한 등급판정시스템을 인터넷 콘텐츠에도 적용하고 있다는 점과 접근통제시스템에 관한 최소한의 요건들을 제시하였다는 점이다.

(3) 한국

2002년 10월 인기게임인 '리니지'에 대해 문화관광부의 영상물등급위원회가 '18세 이용가' 등급을 매기자 사전심의제도에 대한 찬반론이 제기되면서 컴퓨터업계가 발각 뒤집혔다. 영상물등급위원회가 이와 같이 게임 연령을 높인 것도 폭력성, 중독성 등이 심하다는 이유이지만 업계에서 심의 결과를 놓고 찬반론이 대두된 것은 온라인게임 '리니지'에 대한 손익계산서가 서로 다르기 때문으로 볼 수 있다. 그러나 이 문제에 대해서는 논문에서 논의하지 않는다.

'리니지'로 촉발된 온라인게임의 사전심의제도에 대해서는 계속적으로 컴퓨터업계를 뜨겁게 달구더니 2002년 11월 문화관광부와 한국게임산업연합회는 "미래의 핵심산업인 온라인게임 산업발전과 청소년보호를 위해 정부와 업계가 건전한 게임문화 조성에 대해 협력키로 했다"고 밝혔다.

정부와 업계는 이를 위해 ▲온라인게임 내 아이템 거래 근절 ▲게임 중독을 예방·치료할 수 있는 보호장치 마련 ▲온라인게임 이용과 관련해 청소년 보호장치 개발·보급 ▲온라인게임 범죄 근절을 위한 대책 수립 ▲게임에 대한 사회적 인식 개선 등의 사업을 전개한다는 것이다. 특히 양측은 최근 사회적 문제로 부각되고 있는 아이템 현금거래와 관련, 현금거래를 적극 적발하고 해당 사용자의 ID를 삭제하는 등 강력한 제재 시스템을 도입할 계획이라고 했다.

〈온라인 컴퓨터게임 규제의 문제점〉

온라인게임으로 제기된 문제점을 해결하기 위한 정부와 업계의 방안 중에서 가장 시선을 끄는 대목은 온라인 게임 내 아이템 거래 근절과 게임 중독을 예방 치료하는데 의견을 모았다는 것이다. 제일 먼저 온라인상의 게임 아이템을 거래하는 것은 '리니지'가 가장 대표적이라고 볼 수 있는데 이와 같은 아이템의 거래를 규제하자는 가장 큰 근거는 청소년들이 컴퓨터게임을 하면서 게임 속의 사이버 거래가 장외에서 실제적인 금전거래로 이어지므로 결국 이러한 거래가 사행성을 조장할 수 있다고 여기기 때문이다.

그러나 온라인게임 상의 아이템 거래를 근절한다는 것은 법적인 근거조차 매우 미약하다. 우선 청소년보호법 제17조 제1항은 '청소년유해매체물은 이를 청소년을 대상으로 판매, 대여, 배포하거나 시청, 관람, 이용에 제공하여서는 아니된다'라고 일반적 금지를 선언하고 있으면서도, 제50조 제1호가 '영리를 목적으로 제17조 제1항의 규정을 위반한 자'에 대해서만 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다. 따라서 영리를 목적으로 하는 경우에만 벌칙규정이 적용되는 것이다.

그러므로 온라인게임 상에서 온라인게임을 제공하는 업체가 게임 안에서 거래되는 사이버 아이템을 직접 청소년들에게 판매하고 그 수익을 얻는 경우가 아닌 한 문제점이 될 요인은 아니다.

두 번째로 온라인게임을 사행성 조장이라는 뜻으로 인식할 수 있는 것은 이러한 아이템 현금거래가 잘 알려진 도박과 같다고 추정하는데서 출발한다.

그러나 우선 도박이 무엇인지, 투기가 무엇인지를 정확하게 정리할 필요가 있다. 도박 즉 놀음은 '돈이나 재물을 걸고 따먹기를 하는 행위'로 '일시

적 오락에 불과한 때를 제외하고는 형법상 범죄'가 된다. 도박은 돈 따먹기를 일시적인 놀이로 삼지 않고 직업적으로 즉 재산증식의 목적이거나 생계유지의 수단으로 할 때 범죄행위로 간주된다.

일반적으로 도박을 불법으로 간주하지만 도박의 특징은 도박을 하는 놀이의 종류가 규정되어 있지 않다는 점이다. 따라서 주사위, 카드, 마작, 당구, 장기, 테니스, 볼링, 골프 등 어느 것도 돈을 걸고 직업적으로 하면 노름이자 도박으로 간주되어 형법상 범죄가 성립된다. 거액의 돈내기 골퍼나 거리의 장기꾼들은 단속의 대상이 되는 이유이다.

반면 공공장소에서의 도박을 합법화한 것을 상업적 게임이라고 하며 그 대표적인 것이 복권, 경마, 카지노 등이다. 오늘날 세계적으로 가장 성행하고 있는 것이 복권이며 그 다음이 카지노이지만 한 편에서는 불법이 되고 다른 한 편에서는 합법이 되는 양면성을 갖고 있다.

한국의 경우 외국인만 출입할 수 있는 카지노가 전국적으로 13곳이 있으며 '폐광지역개발지원에 관한 특별법'이 제정되어 내국인 출입이 가능한 카지노가 강원도 폐광지역에 설치되어 운영되고 있다. 여기에서 카지노란 관광진흥법 제3조 1항의 5호에 의하면 '전용영업장을 갖추고 주사위·트럼프·슬롯머신 등 특정한 기구 등을 이용하여 우연한 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자들에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업'으로 규정되어있다. 도박의 일종인 카지노가 합법화됐든 안됐든 득을 보는 사람이 있는 반면에 손해를 보는 사람이 있다는 것을 공식적으로 천명하고 있다.

도박은 자신이 득을 보기 위해서는 타인이 손해를 보아야 한다는 것을 전제로 한다. 또한 직업적으로 도박을 업으로 삼을 경우 결국 여러 사람에게 피해를 줄 수 있다고 인정하기 때문에 도박을 불법으로 간주하며 특별히 필요한 경우에 한하여 상업

적 게임으로 합법적인 도박을 하도록 유도하는 것이다.

온라인게임에서 아이템판매가 도박이 아님이 분명한 것은 아이템판매로 인해 손해를 보는 사람이 생기지 않는다는 뜻이다. 즉 아이템 구매자는 게임의 필요에 의해 아이템을 구입하고 그것을 다른 사람에게 양도하는 것으로 양자간의 합의에 의한 상업적인 판매의 일환이라고 볼 수 있다. 자신이 게임에 투입하기 위한 하나의 방법론이지 도박과 같이 사행성을 조장하는 단순논리로 매도할 성질은 아니라는 뜻이다(아이템 판매를 장외에서 할 경우로 인한 소득에 대한 세금 부여는 논외의 대상임).

세 번째로 컴퓨터게임으로 일어나는 중독성의 문제점도 매우 과장된 면이 있다. 이에 대한 찬·반론이 다양하게 나타나있지만 특정게임이 게이머들의 중독성을 유도한다는 것은 특정게임이 게이머들에게 많은 매력을 갖고 있다는 뜻이기도 하다.

중독성의 잣대로 자주 이용되는 것은 청소년들이 컴퓨터게임을 하면서 밤샘을 한다는 것이다. 건강을 해치기 십상이다. 그러나 게임이라는 차원에서 볼 때 컴퓨터게임만이 밤샘을 하는 것은 아니다.

원래 게임은 밤새워하는 것이 보편적이다. 고대의 축제를 보면 '남녀노소가 밤낮을 쉬지 않고 며칠 씩 술 마시고 노래 부르며 춤추었다'는 말이 자주 나온다. 탈춤도 저녁에 시작하여 다음날 새벽에 먼동이 틀 때라야 판을 거두며 '햇불놀이', '강강수월래' 등도 밤늦게까지 한다. 밤샘하는 것이 문제가 된다면 이들 놀이 모두 비판을 받아야 마땅하다. 게임에 너무 집착하여 다음날의 업무나 학업에 지장을 주는 경우 그 책임은 당사자 개인의 문제일 뿐이다.

네 번째로 유해게임이 판을 친다는 것도 과장된 면이 있다. 사실 불법정보나 유해게임이 청소년들에게 접근하지 못하게 한다는 것에 국민들의 공감

대가 형성되어 있는 것은 사실이다. 그러나 영상물등급위원회의 등급심사가 객관성을 갖느냐는 항상 논의의 대상이다.

컴퓨터게임은 아니지만 남북관계를 대결이 아닌 휴머니즘적 시각의 화해로 표현한 영화 '공동경비구역 JSA'를 18세미만 관람불가의 등급으로 판정한 영상물등급위원회의 결정을 대표적인 예라고 볼 수 있다.

영상물등급위원회에 따르면, 그 이유가 '폭력묘사가 잔인하며, 남북한 병사들이 군사분계선을 넘어 왕래한다는 묘사가 청소년에게 현실과 착각하게 하는 혼란을 줄 수 있기 때문'이라고 발표했다. 그러나 폭력묘사에 있어서 15세 이상 관람가의 등급판정을 받은 영화 '글래디에이터'나 '패트리어트'의 표현수위에 한참 못 미친다는 점과 15세 이상이 청소년이라면 허구적 극영화와 현실을 구분할 정도의 분별력은 갖고 있지 않는가라는 비판이 제기되었다. 더욱 더 재미있는 것은 이에 대한 비판이 제기되자, 제작사의 재심의신청에 따라 재심의를 거쳐 기존의 18세 관람가 등급을 장면 삭제없이 15세 관람가 등급으로 재조정했다는 점이다.

컴퓨터게임이 국제화되자 가장 크게 대두되는 문제는 각 나라마다 풍습과 전통이 다르므로 한 나라에서 호평을 받는 게임이 다른 나라에서 금지되는 경우 등 예상치 못한 일이 생긴다는 것이다. 그러나 일반적으로 컴퓨터게임의 심의에 있어 유해게임이라는 판단은 심의위원들이 규제위주의 판단을 하지 않더라도 비교적 어렵지 않게 판별할 수 있게 마련이다.

연전에 보건복지부에서 관장하던 한국컴퓨터게임산업중앙회의 아케이드게임 심의(공식적으로는 점검위원이며 현재 문화관광부의 영상물등급위원회로 업무가 이관됨)로 심의할 당시 불합격 처리된(당시에는 합격, 불합격, 조건부 통과로 심의) 컴퓨터게임 중에서 가장 인기 있던 게임이 도둑이 몰래

주택이나 사무실에 침투하여 금고를 열고 재물을 훔치는 게임이다. 게이머가 머리를 써서 금고를 빨리 열수록 이득이 되는 게임인데 이 게임이 국민정

서에 맞는 것인지는 누구나 곧바로 알 수 있을 것이다.

V. 각종 컴퓨터게임의 심의제도

컴퓨터게임은 지금까지 설명된 온라인게임에만 국한된 것이 아니다. 실제로 온라인게임은 외국의 경우 한국보다 낙후된 실정이다. 그러므로 대부분의 국가에서 컴퓨터게임 심의라면 온라인게임이 아니라 아케이드 게임, 가정용 게임(Consol Game), PC게임(Personal Computer Game)에 대한 심의가 보편적이다. 각 국의 심의제도를 간략하게 설명한다.

미국은 IDSAI(Interactive Digital Software Association)를 중심으로 한 ESRB(Entertainments Rating Board)와 RSAC가 미연방정부의 견제를 받으면서 자발적인 게임심의를 하고 있다.

ESRB의 경우 매우 독특한 심의제도를 채택하고 있는데 심의위원이 따로 없이 미국 법정과 같은 배심원 제도로 운영하고 있다. 즉 연령, 성별, 인종, 교육, 직업 등으로 조합된 약 100개의 모델을 정해 놓고 20~70세에 이르는 일반성인 중 무작위로 선정된 3명이 게임심의를 맡는다. 전문가들만이 게임 심의에 참여하지 않는 이 제도는 몇 명의 게임 전문가에 의해 가치관과 선입견이 좌우되는 것을 방지하기 위해서이다. 개발자의 창작성이 게임전문가의 독선에 의해 무시되면 일률적인 게임밖에 제작될 수밖에 없으며 결국 컴퓨터게임의 경쟁력을 사라지게 된다는 것이다.

유럽은 게임개발업자들의 연합조직인 ELSPA가 연령등급을 10세 이하, 11~14세, 15~17세, 18세

이상의 4등급으로 분류한다. 프랑스의 경우 게임기에 '피곤하거나 졸릴 경우 게임을 삼가고 환한 방에서 상당한 거리를 두고 매 시간 10~15분간의 휴식을 취하면서 게임을 하라'는 권고문을 부착하도록 의무화하고 있다. 일본의 경우 소프트웨어 제작업체들이 '연소자용'과 '18세미만 사용금지'라는 2개 등급으로 심의하여 이를 게임에 표기 또는 부착하게 한다.

그러나 외국의 경우 컴퓨터 게임을 심의하더라도 이들 심의가 법적인 구속을 갖는 것은 아니다. 게임 심의에 지정된 등급 이하의 어린이에 대한 판매를 금지하도록 유도하고 부모들에게 이를 주지시키는 활동을 전개하며 도·소매상에게도 이에 동조하여 불성실하게 심의기구의 심의를 기만한 업체의 물품을 불매토록 하고 있다.

이는 대다수의 국가들이 컴퓨터게임이 살아있는 동물과 같다는 것을 잘 알기 때문이다. 인간과 생명력이 있는 기계의 접목, 바로 그것이 컴퓨터게임이 갖고 있는 가장 중요한 요소이다. 영화의 예술성과 작품성, 흥행성은 관객에 의해 평가되는 것처럼 컴퓨터게임에서의 선정성, 폭력성, 모방성 여부 역시 게이머들이 스스로 판단하도록 한다.

대만의 경우는 매우 특이한 컴퓨터게임의 역사를 갖고 있다. 대만 정부는 1972년부터 1980년 사이 전 세계를 지배할 유망 산업 중의 하나로 컴퓨터 게임 산업을 지목하여 1970~1980년 사이에 다른 어떤 기술 산업보다 더 빨리 성장했다.

그러나 1982년 대만의 컴퓨터게임 산업이 아주 성공적인 성과를 거두고 있을 때 대만 행정부는 컴퓨터게임 산업을 완전히 폐지시키도록 금지령을 발효시킨다. 컴퓨터게임이 중국 대륙과 싸워야하는 전시체제에 맞지 않는다는 뜻이다. 그러나 정부의 금지령에도 불구하고 컴퓨터게임의 대중도는 계속 확산되었으며 이러한 대중도에 힘입어 1986년 'BIG MARY' 라는 게임이 대히트를 하게 된다. 이 게임의 성공이 대만에서 컴퓨터게임 산업이 금지되었을 때 침체기에서 살아 남을 수 있도록 도와주었다.

한편 컴퓨터게임의 금지는 또 다른 부작용을 초래했다. 컴퓨터게임이 중단되자 보다 도박성이 강한 파칭코 기기가 대만의 게임 시장을 지배하기 시작한 것이다. 결국 파칭코보다는 컴퓨터게임이 덜 유해하다는 결론 하에 1988년 컴퓨터게임에 대한 규제를 종식시켰다. 그럼에도 불구하고 대만 정부의 컴퓨터게임에 대한 부정적인 시각은 사라지지 않고 1990년에는 소위 '엔터테인먼트 산업?'이라고 불리는 모든 것을 교육부가 관장하도록 규제일변도의 정책을 견지한다.

교육부가 제정한 대부분의 규정들은 당시 전 세계적으로 일고 있는 컴퓨터게임 시장을 대변해주는 것이 아니므로 오히려 컴퓨터게임 산업에 종사하는 사람들에게 큰 상처를 준다. 한마디로 청소년 보호 등 교육적인 차원에서 자국 게임을 규제하였으므로 외국 제품만이 판을 치게 된다.

당연히 외국 컴퓨터게임의 복제 문제가 대두된다. 그러나 컴퓨터게임기에서의 기판은 기판이라는 성질상 조금만 변경하여도 자사 브랜드로 상표를 바꾸어서 제공할 수 있는 특성이 있다. 놀랍게도 외국 상품을 복제하여 상품화하는 것이 컴퓨터게임기의 대중화로 성장을 계속하며 주력 수출산업으로 자리를 잡게 되자 복제를 주로 하던 많은 제조업체들은 이미 존재하고 있는 기기를 모방하려는 대신에 그들의 상표를 내걸기 시작한다.

대만 정부에서는 비로소 컴퓨터게임의 중요성을 알아차린다. 규제 일변도에서 과감히 벗어나는 정책을 시행한다. 즉 1997년 9월부터 게임관장 부처를 교육부에서 무역과 상업을 주 업무로 하는 경상부로 이관했다. 대만은 만 18세 미만의 청소년이 사용 가능한가 아닌가만 판단한다.

VI. 국내 컴퓨터게임 심의제도의 문제점

어떠한 문제점이 생겨날 때마다 엄격한 법률이나 규제 등의 제정을 요구하는 소리가 높아지지만 법이 미비하기 때문은 아니다. 그것을 관리하고 지도할 충분한 자세가 되지 않기 때문에 좋은 아이디어와 여건이 확보되었음에도 퇴행하기 일수이다. 대만의 게임 산업이 비약적인 발전을 이룩하면서 일본 다음가는 게임 시장이라고 일컬어질 정도로 성장한 것을 잘 음미하면 현재 한국에서 시행하고 있는 '청소년보호법'에 의한 컴퓨터게임의 심의의

문제점이 드러난다.

타 법률에 우선하여 적용되는 청소년보호법은 청소년의 건전한 육성을 도모하고 유해한 매체나 업소로부터 보호하는 것이 주목적이다. 그러나 컴퓨터게임은 고도의 기술을 접목시킨 지능 계발의 도구, 여가 선용 및 스트레스 해소를 위한 오락 기능을 제공함으로써 청소년들의 건전한 생활을 유도하는 측면을 강조하지 않고 청소년들에 대한 피해 영향을 평가한다는 것은 불합리하다.

외국의 심의 제도는 게이머들로 하여금 게임의 내용이 청소년에게는 적합하지 않다는 것을 알려주는 계도성에 목표를 두고 있다. 게임마다 사용대상의 나이를 분명하게 적시하여 청소년에게 적합하지 않다는 것을 알려주지만 확실적인 규제를 의미하지는 않는다. 게임 자체를 연령에 맞추어 규제하는 것은 아니라는 뜻이다.

반드시 성인만이 접근할 수 있는 게임이라도 주사위·트럼프·슬롯머신 등 도박과 관련된다는 것을 주지시키고 청소년과 구별하여 별도의 장소에서 이용하도록 한다.

반면에 한국의 경우의 영상물등급위원회에서 온라인게임에 대한 사전등급제의 문제점은 게임 자체에 접근이 불가능하도록 접근통제시스템 등을 무기로 삼고 있다는 점이다.

인터넷에서의 무정부주의를 주장하지 않는 한, 인터넷상의 내용규제시스템에 있어서 정부영역의 역할은 어느 정도 인정될 수 있다는 것이 전 세계 학자들의 주장이다. 예컨대 불법정보의 경우에는 여전히 국가의 규제권한이 발동될 필요가 있기 때문이다.

그러나 컴퓨터게임을 청소년유해정보에 대한 심의에 의한 규제가 도박 등을 규제하는 것과 같은 명백한 정의와 구분에 의하지 않고 심의위원 개인의 개성과 판단에 준거하여 컴퓨터게임이라는 속성을 도외시하고 천편일률적으로 청소년에게 유해하다는 가치기준만으로 판단할 경우(심사위원의 개인에 따라 청소년보호 개념이 달라지는 것은 물론) 컴퓨터게임의 창작성과 자유성이 우선시되는 게임은 사라지게 된다는 우려를 불식할 수는 없다.

접근통제시스템은 호주와 마찬가지로 연령으로 게임 접근을 막는다는 뜻으로 14살의 중학생 L이 15세 등급으로 판정된 게임에 접근할 수 없다는 것을 의미한다. 이 경우 L의 선택은 게임을 포기하던가 부모의 아이디를 빌려 게임을 하는 것 뿐이다.

L이 게임을 포기하면 문제가 없으나 여하한 경로를 사용하든 부모를 비롯한 제3자의 아이디를 빌릴 경우 L은 게임을 할 때마다 불법자가 된다는 이야기가 된다.

이러한 강제적인 접근통제시스템은 컴퓨터게임의 가장 큰 덕목 즉 '세계인을 위한 게임'이라는 목표에도 역행한다. 컴퓨터게임 중에서 온라인게임은 전 세계인이 어디에 있던 컴퓨터만 사용하면 동시에 즐길 수 있는 특성을 갖고 있다. 미국인이건 영국인이건 노르웨이인이건 국적을 따지지 않는다. 그러나 '청소년'을 규정하는 연령조차 각국에 따라 다른 상황에서 한국의 잣대로 만든 등급규정을 채택하여 외국인에게조차 한국의 잣대를 지키도록 강요하는 것은 컴퓨터게임의 세계화를 포기하라는 것과 마찬가지이다.

게임을 포르노나 도박과 같은 유해성 매체로 인식하는 것도 문제이지만 온라인 상에 움직이는 게임을 원천적으로 봉쇄하겠다는 발상이 매우 놀랍다는 외국인의 지적이 새로운 것은 아니다. 한국은 컴퓨터게임을 '게임'이라는 카테고리 안으로 보지 않는다는 뜻이다.

물론 온라인게임의 경우 사전심의와 관련하여 게임업계 중심의 자율심의를 시범적으로 도입한다고 한다. 문화관광부는 자율심의회가 자리를 잡을 경우 현재 영상물등급위원회의 온라인게임사전등급 권한을 자율기구로 이관할 계획이라고도 발표했다. 그러나 자율심의회도 온라인게임을 '접근통제시스템' 등으로 규제한다는 것을 전제로 한다면 의미가 없다. 컴퓨터게임 심의에 있어 가장 큰 독소조항을 그대로 두고 시행 담당을 옮긴다고 컴퓨터게임의 문제점이 해결되는 것은 아니기 때문이다.

청소년들에게는 규제가 아니라 자율적인 선택의 폭을 넓혀주는 것이 중요하다. 더구나 청소년이 자라서 성년이 되고 또 사회인으로 탈바꿈한다. 그들에게 게임의 재미와 접근성을 관제 심의와 제도로

유도하는 것이 아니라 게임의 창작성과 자유성을 보장하면서 게이머가 스스로 게임의 우열을 판단토록 하는 것이 게임심의회보다 큰 목적이라 볼 수 있다. 게이머가 게임의 선악을 구별할 수 있도록 기회를 줄 경우 낙오하는 게임은 탈락하고 흥미

를 유발하는 게임은 계속 생명력을 유지하게 된다. 더욱이 세계적으로 성공한 게임의 경우 아이디어가 청소년으로부터 나왔기에 세계적으로 성공할 수 있다는 것도 의미심장한 이야기다.

VII. 결론

어떠한 산업이 발전하기 위하여는 돈이 벌려야 한다는 것은 누구나 잘 알고 있다. 돈이 벌려야 새로운 기술을 개발할 수 있는 인력과 시간을 투입할 수 있기 때문이다.

현대 문명을 이끌어낸 요인 중의 하나인 유럽 중세시대에서 일어난 르네상스를 보자. 십자군 전쟁을 통하여 유럽인들은 세계가 넓다는 것을 알았다. 더구나 충격적인 것은 야만인들로 보았던 이교도인들이 유럽인들보다 더 문명이 발달하였다는 것이다. 자신들만이 신의 자식들로 선택을 받았다고 믿었던 유럽인들에게 반성을 가하게 하고 과거를 돌아다보게 한다. 여기에서 고대 그리스시대에 찬란하였던 문명을 되돌아보자는 르네상스 운동이 열화와 같이 퍼졌고 이것이 인간 위주의 사고를 갖게 되는 계기가 된다.

그러나 르네상스가 태여 나는 요인으로 이와 같은 발상의 전환 때문만은 아니다. 십자군 전쟁으로 세계가 넓다는 것을 알아낸 유럽인들은 이교도들의 땅에서 나오는 많은 물자들을 유럽으로 갖고 오면 장사가 잘 될 줄 알았다. 이렇게 소규모 물물 교환으로 출발된 무역이 점점 구매자가 늘어남으로 대형화되기 시작한다. 이 당시 이교도들과의 무역을 독점하고 있던 이태리의 각 도시들은 이때 축적된 자본을 갖고 공장들을 세운다. 이태리의 베니스와 휘렌체 등은 각지에서 생산되는 공업제품과 옷

감 등을 북 유럽에 팔아 엄청난 돈을 벌며 당시 유럽에서 가장 부유한 도시가 된다.

그들은 어떤 것을 얻고자 할 때는 기도보다는 행동으로, 명상보다는 모험으로, 동경보다는 용기로 그들의 의지를 관철하고자 하였다. 돈 많은 상인들은 일단 사람으로 태어났다면 그들은 자신이 갖고 싶은 것을 가질 수 있으며 되고자하는 사람이 될 수 있는 권리를 지니고 있다고 주장하였고 성공하였다. 그러나 이들에게도 콤플렉스는 있게 마련이다. 아무리 돈을 많이 벌어도 타고난 핏줄 때문에 귀족이 될 수 없다는 것이다. 핏줄만 평민일 뿐이지 귀족만 못할게 뭐냐며 귀족과 같은 대접을 받기를 원하는 것이 그들의 내재된 심리였다. 그러나 한번 받은 핏줄이 바뀔 수 없으므로 고귀한 귀족은 될 수 없을지언정 스스로 귀한 사람답게 보이면 될 것이라고 자위할 수밖에 없었다.

여기에서 상인들은 귀족에 맞서 그들의 재산과 힘을 자랑할 기회를 갖고자 한다. 이러한 욕심이 예술가, 학자들을 부르게 되어 수많은 고급 두뇌들이 이탈리아 도시로 몰려들게 된 것이다. 예술가들은 한낱 이름 없는 기술자가 아니었다. 그들의 이름은 전국에 알려졌고 곳곳에서 사람들의 우려를 받았고 고향에서는 영웅 대접을 받았다. 예술가들은 발전한 도시에서 빼놓을 수 없는 귀한 사람이 된 것이다. 이 당시의 예술가들은 화가요 조각가요

의사이기도 하고 발명가이기도 하며 건축가였다. 그들이 현대 문명을 이끌어 낸 건인차임은 말할 것도 없다.

그러나 그들을 뒤에서 아낌없이 지원할 수 있었던 것은 당시의 첨단 산업을 발달하게 한 상인들의 의지와 축적된 막대한 자금임을 잊어서는 안 된다. 현대인들의 안목으로 볼 때 과학과 기술 그리고 상업 분야에서 규제 없이 마음껏 발휘할 수 있도록 한 것이 번영을 갖고 오게 한 것이다.

현재 한국은 정보 산업의 진흥 여부에 따라 국가 경제의 운명을 걸고 있고 정보통신산업의 핵심 부분 중의 하나가 컴퓨터게임산업이라는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 그러한 중요한 산업으로서의 역군인 컴퓨터게임이 부정적인 시각에서 출발하는 심의제도에 의해 제한된다는 것은 아이러니한 일이다. 국가 미래 산업의 육성이라는 대국적 시각으로 보면 컴퓨터게임산업의 토대가 되는 모든 게임은 규제위주가 아닌 제도 위주의 심의로 바

뀌는 것이 옳다.

세계적으로 흥행에 성공한 게임의 면면을 보면 청소년보호 등을 보호하려는 심의위원들에게 호평을 받아서가 아니라 게이머들을 유도할 수 있는 게임상의 그 무엇이 있기 때문이다. 이러한 원리는 온라인게임을 비롯한 모든 컴퓨터게임에서 똑같이 적용된다.

영상물등급위원회에서의 등급심사는 등급이하의 청소년들에게 무한정 사용이 금지되는 것이 아니라 사용자인 청소년이 자신이 수용하기 어려운 내용일 경우 자동적으로 도태되도록 유도하여야 한다. 아무리 제작자가 잘 만든 게임이라도 사용자가 수용할 수 없는 게임이라면 출시된지 단 한 달도 못되어 시장에서 곧바로 퇴출되게 마련이다. 시장원리로 컴퓨터게임을 다룰 때 비로소 게임의 작품성과 자유성도 보호하면서 자연스럽게 불량 게임의 시장퇴출을 유도하는 방법이 된다.

참고문헌

1. 「온라인게임 산업 육성방안」, 정보통신부, 2000
2. 「유기장업 육성발전세미나」, 문화체육부, 1997
3. 「컴퓨터 게임산업 육성발전 세미나」, 사단법인 한국 컴퓨터게임산업중앙회, 1997
4. 「한국 아케이드게임의 수출 및 경영전략」, 한국첨단 게임산업협회, 2002
5. 성제환, 게임산업의 위상과 전망에 대한고찰, 한국게임학회논문지, 제1권제1호, 2001
6. 황성기, 「언론매체규제에 관한 헌법학적 연구-방송·통신의 융합에 대응한 언론매체 규제제도의 개선방안」, 서울대학교 법학박사학위논문, 1999
7. 홍석기 외 2인, 게임만들기, 가남사, 1996
8. 최유찬, 컴퓨터 게임의 이해, 문화과학사, 2002.1
9. 게임피아, 편집부, 부동산 랜드, 2002.11
10. 게임의 역사. 송기범(역), 제우미디어, 2002.11
11. http://gamespot.zdnet.co.kr/revi3/pc_revi_white_02.html
12. 고영희외, 심리학 2000. 2
13. Walter Mischel, Introduction to Personality 1997.3
14. Colin Martindale, Cognitive Psychology : A Neural -Network Approach 1995.7