

게임규제 혁신을 위한 역발상(후편)

강 흥 렬*·한 은 영**

최근 게임산업 규제에 대한 논의가 활발히 진행되고 있다. 게임산업뿐만 아니라 국민경제 전반의 발전을 위해서 게임 규제에 대한 발상의 전환이 필요한 시점이다. 따라서 본고는 전편과 후편, 두 차례에 걸쳐 “게임규제 혁신을 위한 역발상”이란 제목 하에 게임규제정책의 전환방향을 다음과 같이 제시한다. ‘시장의 자율과 책임’으로 게임규제의 정책 패러다임을 전환하며, 규제로 인한 사회·경제적 비용 최소화를 도모하기 위해서 민간자율 규제체계로의 공정규제를 재설계하여야 한다. 그리고 이런 고도의 규제체계가 정착할 수 있도록 적극적인 지원과 신뢰를 확보하여야 한다. 기존 정부규제의 존재가 자율규제의 성장과 활동을 제약해온 점을 고려하여, 규제 일몰을 통한 자율규제기구의 기능과 활동 범주를 확대해 나가는 계기를 마련하는 것이 필요하다. 우리 사정에 맞는 적절한 공정규제를 설계하고 도입하는 노력이 경주되어야 할 것이다.

목 차

(전편)

- I. 게임(물)의 의의: 웹보드게임을 중심으로
 - 1. ‘웹보드게임’의 개념과 기술 구성
 - 2. 오락성과 사행성이 교차하는 게임(물)
- II. 우리나라 게임산업 생태계의 개요
 - 1. 우리 게임산업의 경쟁력과 현황
 - 2. 게임산업 양극화 진행과 생태계 취약성 노출
 - 3. 게임산업의 게임체인저(Game Changer)가 된 정부규제

(후편)

- III. 웹보드게임 규제에 대한 공정규제 설계 / 2
 - 1. 게임정책과 정부규제의 패러다임 변화 / 3
 - 2. 시스템 변환을 통한 적정 자율규제 정립 / 6
 - 3. 웹보드게임 중심의 단기적 정부규제 개선 / 14
- IV. 맺는 말: 정부규제에 대한 역발상 필요 / 19

* 정보통신정책연구원 경영전략연구실 선임연구위원, (043)531-4290, HONGYOL@kisdi.re.kr
 ** 정보통신정책연구원 경영전략연구실 부연구위원, (043)531-4236, HEY@kisdi.re.kr

Ⅲ. 웹보드게임 규제에 대한 공정규제 설계

이 장에서는 게임(물)과 게임산업에 대한 적절한 규제가 어떤 모습을 지녀야 하는지에 관해 논하고자 한다. 웹보드게임을 중심으로 2014년에 도입된 정부 중심의 규제는 이제 정부와 사회, 그리고 산업계가 적절한 역할 분담을 통하여 협력하는 형태, 즉 공정규제로 재구성할 필요가 있다. 이를 통해 건강한 게임 이용과 게임산업 진흥을 동시에 추구하는 균형 잡힌 시각을 확보할 수 있어야 한다. 게임 규제 논의에서 항상 염두에 두어야 할 내용은 다음과 같다.

첫째, 게임(물) 규제에서 가장 먼저 고려되어야 하는 내용은 무엇보다 ‘놀이’로서 오락성과 ‘베팅 또는 배당’의 사행성 사이에 놓인 사회규범이 적절하게 반영되어 있는가의 문제이다. 일상생활에서 놀이와 오락으로 인식되는 수준 정도의 ‘고스톱’이나 ‘포커’와 불법으로 생각하는 ‘도박’을 구분하는 사회 통념이나 관습에 관한 사회 인식이 공정규제에 제대로 반영되어 있어야 한다.

둘째, 공적인 정부규제든 업계의 자율규제든 사회규범에 의한 요구를 얼마나 효과적으로 달성할 수 있는가를 살펴야 한다. 많은 행정비용이나 인적자원을 투입하여 진행되는 정부규제나 업계의 자율적인 노력에도 불구하고 규제에 의해 사회적으로 필요로 하는 불법성 제어가 불가능하거나 효과를 볼 수 없다면 규제를 통한 왜곡을 오히려 걱정하여야 하는 상황이 된다.

셋째 공적인 차원에서 진행되는 정부규제를 정립하는 과정이 명확하고 투명하여야 한다. 정부규제를 도입함에 있어 가장 우선시 되어야 하는 것은 일정한 수준의 사회적 합의의 존재이다. 이런 사회적 합의의 존재를 확인하는 것은 생각만큼 용이하지는 않다. 정부규제의 정립과 도입에는 적절한 과정(절차)과 논의를 거칠 것이 요구된다. 우리나라에서는 오랜 기간 규제 개혁에 대한 논의가 진행된 만큼 이미 규제의 도입과 폐기에 대한 일정한 프로세스가 정립되어 있다. 과거 게임에 대한 정부규제가 도입되는 과정에 문제가 있었거나 공정하지 않았다면 규제 도입의 절차나 문제를 복기해서 그 적정성을 논의하는 것도 가능하다. 현행 규제가 흠결이 있는 것이라면 이를 명확하게

만드는 노력이 요구된다.

넷째, 모든 사회적인 문제에 국가가 모두 참견하고 이를 해결할 수 있을 것이라는 정부규제 지상주의나 계몽적 국가후견주의 도입을 경계하여야 한다. 사회문제나 역기능의 존재 자체가 국가 개입 또는 기업 활동의 제한과 등식이 되지 않음을 의미한다. 다시 말해 사회문제나 역기능이 바로 정부규제로 직접 연결되는 것을 지양하고 사회적으로 최소한의 비용으로 최대 효과를 거둘 수 있는 공공/민간 협업을 고민하여야 한다. 모든 사회 이슈가 순기능과 역기능을 동시에 지닐 가능성이 있기 때문에 역기능을 교정하고 순기능을 극대화할 수 있는 여지를 검토할 필요가 있다.

마지막으로, 정부규제든 정책적 접근이든 상당 기간 동안 이미 진행되고 있는 이슈라면¹⁾ 단기간에 이를 교정하는 것이 쉽지 않기 때문에 단기적 접근과 중장기적 재구성 과정에 대한 논의가 진행되어야 한다. 게임산업 생태계의 지속가능성을 해하지 않는 수준으로 현행 정부규제를 단기적으로 개선하면서, 적절한 공공/민간 역할 분담에 따른 게임 규제를 혁신할 수 있는 중장기적인 정책시각이 필요하다. 완전 민간자율규제로 이행하더라도, 전략적으로 민·관 공동규제 형태로 중간단계의 자율규제를 도입하여 사회적 부작용이나 규제당국이 가질 수 있는 우려를 최소화하는 방안도 고려할 수 있다.

1. 게임정책과 정부규제의 패러다임 변화

게임(물)과 게임산업에 대한 정책적 접근 방식을 바꾸고 정부규제의 패러다임을 변화시키는 것은 단기적인 변화를 추구하는 것이 아닌 중장기인 정책 프레임워크, 즉 패러다임을 변화시키는 것을 의미한다. 2017년 8월 문화체육관광부가 이런 규제의 패러다임 변화를 모색하는 노력을 시작하였다.²⁾ 본고에서는 이런 논의가 어떤 전제와

1) 가장 대표적으로 6,7년간 논의를 거쳐 2014년 공식적인 법 규제로 도입된 웹보드게임의 경우 원하든 원하지 않든 이미 존재하는 정부규제로 파악하여야 한다.

2) 이런 취지의 국정운영 방향에 따라 문체부는 지난 2017년 8월 민간규제개선합동협의체를 발족하였다. 문체부는 이를 통해 게임규제에 대하여 존재하는 다양한 이견을 조정하고 사회적 공감을 얻을 수 있는 사회적 합의로서 규제정책을 도모하고 있는 것으로 보인다. 이 협의체에는 정부와 업

방향성을 가져야 하는지 그 방안을 제시하고자 한다. 이제 새로운 공정규제의 중장기 개선 방향에 대하여 살펴보자.

가. 새로운 공정규제와 민간/공공 역할 분담의 적정화

지금까지 게임(물)에 대한 정부규제는 대부분 정부에 의하여 설정된 일방적인 구도를 유지해왔다. 이제 민간 자율성을 적극적으로 활용하여 사회규범과 관련한 목적에 도달할 수 있는 방안을 강구할 필요가 있다. 무엇보다도 규제 대상인 게임이 IT의 기술과 인터넷 유통 채널을 적극적으로 활용하기 때문에 정부의 일방향인 규제만으로는 발빠른 기술 변화나 시장 환경 변화를 수용하는 것이 대단히 어렵다. 아울러 정부규제 실행을 위하여 결정적으로 중요한 모니터링이나 감시를 정부 관점에서는 효과적으로 진행하는 데 한계가 있다. 반면 민간 게임업체는 인공지능 등 시스템 관점에서 모니터링이나 감시 기능을 대단히 용이하게 확보할 수 있다. 이런 변화를 고려하여 게임(물)과 게임산업에 대한 정부규제를 근본적으로 혁신하는 노력이 필요하다. 업계가 주장하는 자율규제의 체계적인 도입은 일반적으로 기업을 중심으로 조직화된 집단이 그 구성원(게임업체)의 행위를 규제하는 것을 의미한다. 그렇다고 자율규제의 도입이 전적으로 국가 중심의 규제나 개입을 배제하는 것을 의미하지는 않는다. 동일한 목적을 위하여 공공부문(정부)과 민간(게임업체)이 서로 협력하는 것을 의미하고 이를 위하여 서로 적정한 역할분담(role sharing)이 이루어져야 한다. 현실적으로 정도의 차이는 있으나 업계에 의한 자율규제는 다양한 채널과 방식으로 정부규제와 연관성을 가지게 된다.

민간과 공공의 역할분담과 관련하여 온라인게임 산업 생태계와 같은 첨단산업 분야에서는 기술에 대한 전문성, 비즈니스 모델 운영의 효율성, 급속하게 변화하는 환경에

계뿐만 아니라 학계, 소비자 등 다양한 이해당사자가 논의 과정에 참여하여 사회적 공감에 기초한 자율규제를 마련하려 한다. 게임산업 현장에서 제기되고 있는 모든 애로사항을 전면 검토하고 적정한 규제 프레임워크를 설계할 것으로 알려진다. 아울러 협의체를 통하여 다음과 같은 사안들이 논의될 것으로 전해진다: (i) 온라인게임 결제한도 규제 개선, (ii) 오픈마켓 전자상거래 정책 개선, (iii) 셋다운제 개선, (iv) 웹보드게임 규제 개선, (v) 본인인증제도 개선, (vi) 외남세액공제 개선, (vii) 등급 관련 아젠다, (viii) 게임진흥체계 개선 및 이용자 보호 방침 마련 등의 이슈이다.

대한 적응성 등을 고려하여야 한다. 우선 서비스 구성과 관련한 기술적 전문성 관점에서 게임업계나 관련 전문가의 전문성을 충분히 활용하지 못하면 적절한 규제가 될 수 없다. 따라서 자율규제를 통하여 민간부문의 전문성을 얼마나 효율적으로 활용할 수 있는가의 문제가 규제의 성패를 좌우할 수 있다. 다음으로 비즈니스 모델과 관련한 효율성 관점에서 규제로 유발하는 비용을 줄이고 사업자 스스로가 규제 순응 여부를 서로 감독하여 그 실효성을 강화할 수 있어야 한다. 가장 비용 효율적인 결과를 도출할 수 있는 노력이 정부만의 일방적인 규제는 분명 아닐 것이다. 마지막으로 인터넷이나 IT 환경의 변화에 적절하게 적응하기 위해서는 복잡한 행정적, 입법적 절차가 아닌 게임업계나 개발자들과 공공부문(정부) 사이의 협의를 통해 내용이나 절차를 유연하게 변경할 수 있어야 한다. 이런 요구사항은 결국 환경 변화에 대한 탄력적 대응과 지속가능성으로 이어진다.

그리고 무엇보다도 민간 게임산업에 대한 규제가 사회규범이 목적하는 결과를 도출하기 위해서는 민간부문과 공공부문(정부) 사이의 적절한 소통과 신뢰를 구축하는 것이 최우선시 되어야 한다. 공공부문(정부)의 인식이 결국 사회적 인식에 기반한다는 점에 근거하여 민간이 게임산업을 자율규제 하는 방안은 사회구성원, 즉 시장에서의 사회적 신뢰를 적절하게 구축하는 데서 출발한다.

나. 포괄적 네거티브 방식 중심으로 전환

게임(물)과 게임산업에 대한 정부규제나 정책적 접근은 앞서 논의한 다양한 요소를 고려하여 사회적 요구에 기반한 사회규범의 내용을 정확하게 구현할 수 있는 기본 방향을 설계하여야 한다. 무엇보다도 기존의 ‘사행성’ 또는 ‘사행산업’과 관련된 ‘도박’ 개념에 근거하여 대단히 제한적인 포지티브 방식을 게임(물)이나 게임산업에 적용하는 것은 한계가 있다. 이번 정부는 IT와 게임산업 영역에 대해 포지티브 규제 방식을 탈피하여 포괄적 네거티브 규제³⁾로 전환하겠다는 입장을 표명한 바 있다.⁴⁾ 특히, IT

3) 포괄적 네거티브 규제는 규제 방향을 ‘원칙허용, 예외금지’의 개념, 즉 금지 중심의 사전 규제에서 ‘사전허용 이후 사후규제’, 즉 문제시되는 개별 이슈에 대한 사후교정으로의 전환을 추진하는 것을 의미한다.

와 인터넷 환경의 빠른 변화에 적절하게 대응하고 글로벌 경쟁력을 강화하는 것이 필요하다. 대의명분 하에 게임 산업 생태계에 대한 규제체계의 민첩성과 유연성을 확보하는 것이 점점 중요해지고 있다. 바로 이런 변화가 규제 혁신이 이루어져야 하는 필요성으로 이어지고 있다.

궁극적으로 정부 주도의 '행정규제 만능'의 정책 접근을 탈피하고, '시장의 자율과 책임'으로 게임 규제 정책 패러다임을 전환하여, 규제로 인한 사회·경제적 비용 최소화를 도모하여야 한다.

2. 시스템 변환을 통한 적정 자율규제 정립

자율규제는 개념 그대로 비즈니스를 진행하는 업체 또는 그 단체가 자발적으로 절제된 형태의 비즈니스 모델을 도입하고 사회적인 규제 요구를 대체할 수 있는 노력을 진행하는 것을 의미한다. 일방향적인 정부의 현행 게임규제가 가지는 한계를 극복하고 이용자 보호와 산업 진흥의 경쟁력 제고를 동시에 추구하기 위해서는 민간자율 규제체계로의 재설계를 모색할 필요가 있다고 판단된다. 기존의 정부규제가 적용되고 있는 현실을 고려하여 당장 도입이 곤란하더라도 중장기적인 공정규제 도입이 논의되어야 한다.

법령에 의한 정부규제의 경우 경직적으로 적용되기 때문에 규제 집행에 많은 비용이 수반되는 반면, 자율규제는 적시성과 유연성을 가지고 있어 급변하는 게임산업의 특성 상 규제 적용·집행이 용이하며 규제 집행에 소요되는 비용을 절감할 수 있는 장점이 있다. 이러한 자율규제 시스템이나 거버넌스를 제대로 정착하기 위해서는 일정 기간을 거쳐 다음과 같은 내용들이 충족되어야 한다:

- 가. 게임(물)·게임산업에 대한 자율규제의 취지 명료화
- 나. 게임 이용에 대한 기술적 모니터링·감시 기능의 강화

4) 김병관(2017), p.18 참조.

- 다. 사회적 신뢰 개선을 위한 자율규제의 별칙 설정·명시
- 라. 자율규제 보완장치로서 이용자보호 방안 마련
- 마. 「게임사업 표준이용약관」과 「게임 자율규제강령」의 자율 구축
- 바. 게임(물)과 게임기업에 대한 인증제도 도입
- 사. 정보 제공 중심으로 게임등급분류제도의 전환
- 아. 자율규제로의 이전에 대한 장애요인 확인과 로드맵 구성

가. 게임(물)·게임산업에 대한 자율규제의 취지 명료화

우선 법률적 의미에서 게임의 사행성 이슈는 불법 이용 과정에서 발생한 것으로 사업자의 경우 불법 이용을 근절하는 환경을 조성하기 위한 자율규제방안이 마련되어야 한다. 그리고 그 전에 이러한 노력이 필요한 이유를 명확하게 하고 수익구조나 비즈니스 모델 운영이 합목적적이어야 한다. 이와 관련하여 게임(물)과 게임산업에 대한 자율규제에서 자율성 확대와 함께 게임 제공자와 이용자가 가져야 할 책임성을 명료화하는 것이 필요하다. 이것은 자율규제가 시장에서 공급자와 수요자가 가져야 할 책임성을 명확하게 함으로써 이를 통하여 사회에서 나타나는 사회규범 요구를 충족하는 것을 의미한다. 게임업계의 입장에서 권리와 책임에 대하여 명확하게 천명함으로써 민간에 의한 무절제한 자유방임적 제도 운영은 지양해야 함을 명확히 할 필요가 있다. 이런 노력이 바로 등급분류제도의 민간 자율화 및 자율규제 확산을 위한 출발점이 된다.

자율규제는 게임업체의 비즈니스 모델이나 서비스 제공방식을 일정한 수준으로 자율적 책임을 통하여 제한함으로써 정부규제에 따른 공공 비용을 절감하기 위한 노력이다. 따라서 객관적인 자율규제 감시기구나 이용자보호기구를 통해 사업자 자율규제가 진행되더라도 이에 대한 공정하고 엄격한 검증과 감시를 실시하고 정부의 철저한 사후관리를 수반하여야 한다. 다만 검증과 감시를 위하여 자율규제를 검토함에 있어 자율규제 효과성 검증과 관계 부처나 이해 당사자의 객관적 평가가 가능한 구조가 전제되어야 한다.

나. 게임 이용에 대한 기술적 모니터링·감시 기능의 강화

게임 이용에 대한 모니터링과 감시는 규제가 국가의 법적 규제이든 민간의 자율규제이든 반드시 필요한 핵심기능이다. 게임 이용에 대한 모니터링·감시는 게임 이용자가 게임 서비스를 이용하는 행태와 게임 진행과 관련한 내용이기 때문에 게임업체가 모니터링과 감시에 얼마나 적극적인가에 따라 그 성패가 좌우된다.

그런데 최근 4차 산업혁명과 관련하여 각광을 받고 있는 인공지능을 잘 활용한다면 사회적 규범에 반하는 게임 이용이나 비정상적인 소비의 경우와 사례를 즉각적으로 걸러낼 수 있다. 이런 기술적인 접근은 지금까지 어떤 모니터링 및 감시 기능과 비교하여 대단히 우월한 방식임에 분명하다. 이것이 바로 업체 또는 비즈니스 모델 차원의 자율규제를 적극적으로 고려하여야 하는 이유가 되는 것이다. 이러한 게임 시스템 차원에서 진행되는 기술적 효율성 추구는 고도의 시스템 구성을 가능하게 한다.

그런데 여기서 사회 규범 차원에서 기술적 수단을 요구하는 것이 자칫 중소기업의 시장 진입 장벽(market barriers)으로 작용할 수 있는가에 대한 정책적 검토가 수반되어야 한다. 따라서 인공지능 등을 활용한 게임 이용의 모니터링과 감시 기능을 손쉽게 도입할 수 있는 기술 개발이나 알고리즘(소프트웨어) 제공을 위한 체계를 기술적으로 구축하고 보급하는 방안이 적극적으로 고려되어야 한다. 소프트웨어 알고리즘을 확보하기 위하여 일정한 소프트웨어 체계 또는 API 체계를 마련하는 방안도 있다.

다. 사회적 신뢰 개선을 위한 자율규제의 벌칙 설정·명시

게임업계의 자율규제에 대하여 이를 회피성 시도로 보는 일부 시각이 존재함을 명심할 필요가 있다. 업계가 자율규제를 강력히 주장하고 그 효율성을 강조함에도 불구하고 사회구성원들 사이에 이를 수용하려는 의지는 부족한 편이다. 이러한 신뢰의 문제를 돌파할 수 있는 방안이 바로 스스로 자율규제 원칙을 준수할 것임을 벌칙 설정을 통하여 천명하는 방식이다. 자율규제를 통해 사회규범을 철저히 지키겠다는 것이 자율규제에 참여하는 업계의 자세여야 한다. 종국적으로 준수할 것이라면 자율규제의 프레임워크에서 벌칙 문제는 대단히 부수적이고 주변적인 역할을 담당한다. 다만 사회적 신뢰의 측면에서 결정적인 역할을 담당할 수도 있다.

최근 업계를 중심으로 자율규제를 주장하는 논의와 함께, 벌칙에 대해서는 법규범에서 정하고 있는 정부규제의 벌칙을 준용할 것을 주장하는 경우가 있다. 이런 규정은 사회구성원으로부터 신뢰를 구하는 데 사실상 아무런 도움이 되지 않을 가능성이 높다. 이미 정부규제는 존재하고 이를 자율규제로 대체하고자 한다면 무엇보다도 스스로를 규율하는 경우에 보다 단호한 벌칙에 대한 규정이 명확하게 제시되어야 한다.

자율규제는 스스로가 정하는 것이기 때문에 스스로가 지킬 것이라는 단호함을 설득하는 차원에서라도 보다 엄격한 잣대를 스스로에게 적용하고 있음을 공포하는 것은 대단히 중요하다. 정부규제에 비하여 자율규제의 가장 취약한 요소가 바로 사회적 신뢰인 점을 고려하고, 스스로에 대한 벌칙 설정이 사회적 신뢰 구축에 대단히 중요한 요인이라는 점을 명심할 필요가 있다.

라. 자율규제 보완장치로서 이용자보호 방안 마련

게임업계는 자율규제를 위해 잘 갖추어진 이용자보호 방안을 마련해야 한다.⁵⁾ 이는 사행성 이슈의 경우, 기존 금지 규제정책에서 벗어나, 게임 이용자 입장에서 그 부작용을 최소화할 수 있는 자율적 정책을 의미한다. 게임 이용자 스스로 게임 이용을 제어할 수 있도록 돕기 위하여 필요한 정보를 제공하고 스스로 통제·제어할 수 있는 환경을 제공하며, 이용자가 자율적으로 제어하지 못하는 경우에 타율적으로 이용을 제한함으로써 게임 과몰입을 방지하고 불법행위 유인을 차단하는 이용자보호방안을 적극적으로 도입하는 것이다. 자율규제 과정에서 발생할 수 있는 사회적 우려와 개인적인 피해를 객관적이고 공정한 이용자보호 기구와 절차를 통한 감시 기능으로 보완해 나가는 것을 의미한다.

5) 예를 들어, 게임업계는 자구노력의 하나로서 2016년 4월 ‘게임이용자보호센터’를 발족시켰는데, 이 센터는 게임의 사행성 요소 및 과용으로 인한 피해로부터 이용자를 보호하고 이용자보호 과정에 사회적 우려를 불식하고 게임에 대하여 감시기능을 활성화하는 것을 목적으로 한다. 이 센터는 공정성 담보를 위해 민·관·산·학 역할 분담형 공동자율규제 중심의 협력 시스템 형태로 구성되었다. 그리고 「게임산업법」 모니터링 및 자율규제 관리·감독, 이용자보호방안 운영보고서 배포 등 법·제도 연구, 이용자보호 통합시스템 및 민원 분쟁 대응 매뉴얼 구축 등의 업무를 수행하고 있다. - 김병관(2017), p.33 참조

게임업체는 과몰입이나 치팅(cheating) 등에 대한 내용을 인공지능 등 기술적 시스템을 통하여 감시하고 모니터링 할 수 있는 기술적인 방책을 가지고 있으나, 공공의 규제 당국이 직접 게임을 검열하거나 모니터링에 대해 기술적으로 접근하는 것은 쉽지 않다. 게임업체의 이러한 장점을 적극적으로 활용한다면 자율규제를 중심으로 한 비용효율적이고 효과적인 규제가 정착될 수 있다.

마. 「게임사업 표준이용약관」과 「게임 자율규제강령」의 자율 구축

「게임사업 표준이용약관」과 「게임 자율규제강령」은 게임업계가 합의를 통하여 구성하는 것이지만 대외적으로 사회구성원에게 업계의 결심 또는 준수사항을 공언하는 채널이다. 「게임사업 표준이용약관」은 게임사업을 진행하는 업체와 소비자(이용자) 사이의 약속이지만 게임에 따라 다양할 수 있고 업체에 따라 차별화되기도 한다. 이런 다양성이나 차별성이 사회 구성원과의 소통이나 대화에서 신뢰를 상실하게 하는 이유가 될 수 있음을 명심해야 한다. 이러한 약관에는 업체가 스스로 공언하는 다양한 내용, 즉 정부규제를 부르는 다양한 역기능에 대한 적극적인 대응과 소비자(이용자)를 보호하는 방법론, 사전 약속의 준수 실패 시 벌칙 등을 담고 양식도 표준화하여 만들어야 한다. 이러한 내용이 결국 업계의 조직적인 자율규제와 관련한 내용이라면 대외적으로 명확한 「게임사업 표준이용약관」 형태로 구체화하고 사회 구성원에게 믿을만하다는 평가를 받는 것이 더 도움이 될 것이다.

그리고 이런 내용을 담아 「게임 자율규제강령」으로 구체화하여야 한다. 현재 게임업계 차원에서는 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」과 「이용자보호방안 가이드라인」으로 이원화 되어 있다. 자율규제가 진행되는 조직이나 주체도 이질적일 뿐만 아니라 대상으로 하는 내용도 다르다. 게임이 진화하고 다른 게임이나 비즈니스 모델이 등장한다면 또 다른 강령이 필요한 상황이 되어버린다. 게임업계를 자율적으로 규율하는 규범적 성격을 가진 것이라면 당연히 일원화하는 것이 필요하다. 이런 일원화된 자율 규범이 바로 「게임 자율규제강령」이다. 물론 이런 자율 규범으로서 「게임 자율규제강령」은 게임의 내용이나 이슈에 대하여 시행세칙 등 세분화된 자율 규범을 둘 수 있다. 하지만 이런 [강령]-[시행세칙]의 체계가 일원화되고 조직적일 필요가 있다.

바. 게임(물)과 게임기업에 대한 인증제도 도입

업계의 자율규제에는 업체의 자율적 참여를 통한 민간 자율적 규제와 자발적인 통제가 이루어지게 된다. 그러나 이런 노력에 모든 업계가 참여한다는 보장은 없다. 따라서 자율규제의 노력에 참여하지 않는 기업도 얼마든지 있을 수 있다. 바로 이런 이유에서 자율적인 노력에 업계가 적극적으로 참여하게 하는 동기(incentive) 유발이 필요하고 이런 동기는 사회적으로 사회구성원들에 의하여 부여되고 결정된다. 사회구성원이나 다른 업체에서 엄격한 자율규제에 대한 참여 여부를 명확하게 확인·구분할 필요가 있다. 즉, 자율규제에 있어서는 바로 이런 명목적인 확인이 가능하여야 한다. 객관적으로 확인하게 하는 방식의 일환으로 어떤 형태로든 참여에 대한 인증(authorization)이 이루어져야 하고 게임산업 생태계에서든 게임 참여 과정에서든 명확하게 확인할 수 있어야 한다.

사. 정보 제공 중심으로 게임등급분류제도의 전환

게임의 등급분류는 게임에 대한 정부규제의 일환으로 대단히 중추적인 역할을 담당한다. 따라서 이러한 등급분류는 업계 자율규제가 정상화하는 데 핵심요소에 해당한다. 그러나 자율규제와 관련하여 어떤 기능을 하는가에 대해서는 이견이 있는 것으로 보인다. 이제 이런 등급분류를 정부규제를 도입하는 핵심 출발점으로 인식하거나, 게임에 대한 분류 거부를 통하여 업계를 직접 통제하고자 하는 것은 가급적 지양할 필요가 있다. 등급분류의 역할을 게임에 대한 정보 제공에 집중할 수 있도록 그 개념 자체를 재설정하여야 한다.

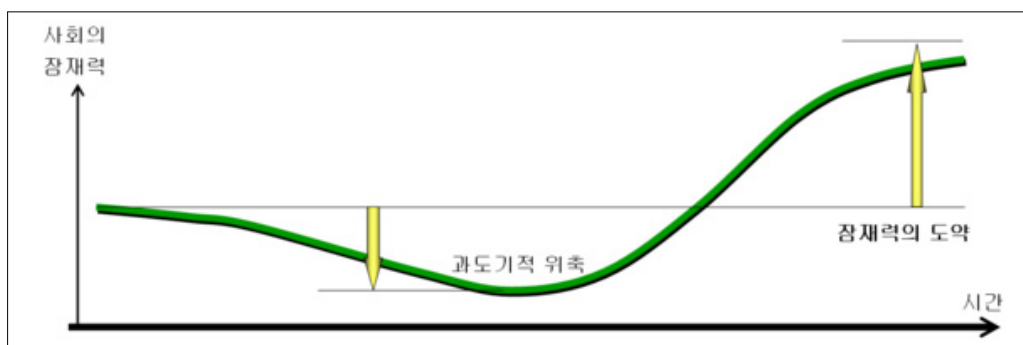
영화나 비디오물의 영상물, 웹툰, 문학작품 등 다양한 콘텐츠에 대해서도 등급 분류가 진행되고 있다. 그런데 다른 분야에 비하여 게임에 대한 등급분류제도는 엄격한 국가주도로 시행되고 있다. 게임물에 대한 등급분류제도는 게임물관리위원회와 같은 행정기구가 아닌 명실상부하게 민간자율심의기구 또는 자체등급분류사업자가 수행하도록 하는 민간자율등급제도를 전면적으로 도입할 필요가 있다.

등급분류와 관련한 제도적 장치를 변환하는 것은, 앞서 논의한 등급분류제도의 완전한 민간 자율화를 통해 등급분류제도에서 사후관리 기능을 분리해내고 콘텐츠 중심 등급분류제도 운영을 통한 이용자 및 청소년 보호를 위한 정보 제공이라는 등급분류제도의 본질에 충실할 수 있도록 하는 규제 장치 혁신을 의미한다. 결국 ‘포괄적 네거티브 규제’, 즉 규제 방향을 ‘원칙허용, 예외금지’의 개념, 즉 금지 중심의 사전 규제에서 ‘사전허용 이후 사후규제’, 즉 문제시되는 개별 이슈에 대한 사후교정으로 전환하는 것을 의미한다. 자율등급분류제도 하에서 선정성, 폭력성 등으로부터 청소년을 보호하기 위한 보완조치나, 부모 등 법정 대리인에 대한 정보 제공, 기술적 예방조치 등의 대안을 검토할 필요가 있다.

아. 자율규제로의 이전에 대한 장애요인 확인과 로드맵 구성

정부의 엄격한 규제 환경에서 자율규제로의 급격한 전환은 효과적인 성과를 나타내기 쉽지 않다. 우선 정부규제와 관련해서는 엄격한 인허가와 다양한 행위 규제가 전제되어 있다. 강력한 국가 후견주의 관점에서 출발하여 엄격한 내용 규제가 탄생하는 경우가 허다하기 때문에 자율규제는 그 효과성(실효성)을 담보하기 어렵다. 이미 웹보드게임에 대한 포괄적이고 강력한 법적 규제가 존재하는 상황이기 때문에 단기적인 효과만 추구하는 접근으로는 한계가 있다.

[그림 1] 게임 규제 혁신을 위한 변화와 Downshooting



바로 이런 이유로 공정규제 체계에 해당하는 자율규제로 이전(migration)하기 위해서는 중장기적인 노력이 체계적으로 이루어져야 한다. 물론 이런 변화가 단기적으로는 효율성의 문제를 야기할 수 있음을 염두에 두어야 한다. 기존의 규제체계는 강한 사회적 관성(inertia)을 가지고 있다. 전략적으로 변화가 시작되면 기존의 제도, 조직, 인식, 이해관계 등 다양한 차원에서 변화에 대한 저항이 발생하고 갈등하는 양상이 전개될 수 있다. 새로운 혁신을 통하여 새로운 방향으로 변화시키려는 방향과 강력한 복원력에 의하여 움직이려는 방향은 반대로 작용할 것이다. 따라서 혁신적인 변화를 성공시키기 위해서는 단기적인 접근보다는 중장기적인 비전을 가지고 변화를 단계적으로 설계한 로드맵을 마련해야 한다.

게임 규제의 혁신적인 변화를 위한 중장기 전략로드맵에서 게임(물) 공정규제에 대한 정책적 의지와 비전 제시는 너무나 중요하다. 일단 공정규제를 위하여 자율규제의 가능성을 확인하는 경우 국가 전반의 규제에 대하여 정책적 의지를 담아 그 비전을 명확하게 제시하고 사회구성원에 자율규제의 가능성을 대외 공포하는 과정을 거쳐야 한다. 사회 규범의 실효성을 담보하고 비용 효율성을 확보하기 위해서는 무엇보다도 정부와 공공부문이 적극적으로 자율규제의 잠재적 가능성에 대한 확인이 필요하다. 자율규제가 얼마나 효율적이고 효과적인지에 대하여 사회와 정부가 확인할 수 있도록 제도적 장치에 대한 연구가 체계적으로 진행되어야 한다.

이런 노력은 규제에 대한 정부의 권한을 민간 중심으로 위임하는 것이기 때문에 관련 공공기관이나 구성원 입장에서 꺼려할 가능성이 있더라도 대승적 차원에서 적극적으로 임하는 것이 중요하다.

자. 체계적인 자율규제를 위한 ‘책임게임시스템’ 논의

앞의 ‘가’ ~ ‘아’의 부문에서는 자율규제를 위한 프레임워크에 대하여 전략적 관점에서 개략적으로 논의하였다. 이와 관련하여 최근 업계가 지향하는 ‘책임게임시스템’에 주목할 필요가 있다. 그리고 이와 관련하여서는 유럽과 미국의 사행산업을 감시하는 자율규제체계인 책임도박제도(responsible gambling strategy)가 어떻게 사회적인

신뢰를 확보하게 되었는지 그 일련의 역사적인 노력의 과정을 벤치마킹해 볼 필요가 있다. 아울러 현재 한국의 게임이용자보호센터(GUCC)와 같은 자율규제기구가 신뢰 높은 기구로 거듭나기 위해 법제도적으로 뒷받침되어야 할 각종 라이선스, 인허가 제도의 중장기적 프레임워크에 대한 논의도 필요하다.

그러나 책임게임시스템이 Greenfield Design에 해당하는 내용을 담고 있음에도 우리나라와 같이 정부규제의 공적인 접근이 어느 정도 심화되고 안정화된 경우를 고려하지 않고 있음은 한계라고 할 것이다. 무엇보다도 업계의 자율적인 노력이 정부의 공적 규제를 넘어서고 극복할 수 있는 수준에 도달하여야 하지만 현재로서는 부족한 점이 있다. 비전(TO-BE)으로서 전략적으로 가치는 있겠으나 비전에 도달하는 과정을 제시하지는 못하는 데에 한계가 있어 사회적 합의나 사회구성원의 신뢰를 얻는 데 어려움을 겪고 있는 듯하다.

3. 웹보드게임 중심의 단기적 정부규제 개선

중장기적으로 공공부문(정부)과 민간(업계)이 협력하여 진솔하게 도달하고자 하는 적정 자율규제는 단기적으로 도달하는 것이 거의 불가능하다. 따라서 단기적으로 적정한 자율규제와 중장기적으로 적정한 자율규제가 동일할 수는 없다. 이미 시장을 규율하기 위하여 일정한 수준의 정부규제가 구축되어 작동하고 있기 때문에 자율규제를 도입하고자 한다면 우선적으로 자율규제가 정부규제를 대체할 수 있을 수준까지 엄격하여야 한다. 뿐만 아니라 일정한 기간 동안은 정부규제와 자율규제가 동시에 작동할 수도 있기 때문에 정부규제의 공공 비용이 절감되지 않은 상태로 자율규제가 진행되어 규제 비용이 이중화될 수 있다. 뿐만 아니라 실제로 자율규제는 제한적 규제로서 작동하기 때문에 효과 측면에서 단기적으로 정부규제보다는 효과가 더 우월해보이지는 않는다. 아울러 자율규제의 경우 사회적 신뢰를 얻지 않은 상태로 작동하여야 하기 때문에 사회적 신뢰와 관련한 비용이 추가로 발생할 가능성이 높다.

다만 일정한 기간 사회적 규범에 근접하는 자율규제가 작동하고 사회적 신뢰가 축

적되면서 자율규제가 정부규제를 대체하고 업체의 비즈니스 모델이 안정화되면서 대단히 비용 효율적인 사회규범으로 정착될 수 있다. [그림 5] 에서 도식화한 과정을 거쳐 중장기적으로 자율규제 체계가 정착될 것이다.

가. 단기적 정부규제 혁신 방향

법규제로서 현행 정부규제를 합리적이고 체계적으로 재설계하는 방안을 긍정적으로 검토할 필요가 있다. 웹보드게임에 대한 정부규제를 단기적으로 개선하는 노력은 규제 시스템 내의 중복이나 관련 민원이 빈발하는 이슈를 중심으로 진행할 수 있다. 아울러 게임에 대한 정부규제를 도입할 당시 규제 도입과 관련한 절차적 정당성과 규범적 개념 정립에 존재할 수 있는 불확실성이나 혼선을 최소화하여야 한다. 단기적인 접근은 규제의 효과 대비 규제비용에 관한 가성비 관점에서 규제의 효과성(실효성)과 효율성을 개선하는 것을 목적으로 한다. 객관적으로 데이터를 분석하여 게임의 역기능이 적정하게 통제되는 상황에서 게임 이용자의 자기결정권을 최대한 보장할 수 있는 규제의 합리적 재설계를 모색할 수 있어야 한다.

〈표 1〉 2016년 2월 당시 문체부 웹보드게임 일몰 규제 재검토 결과

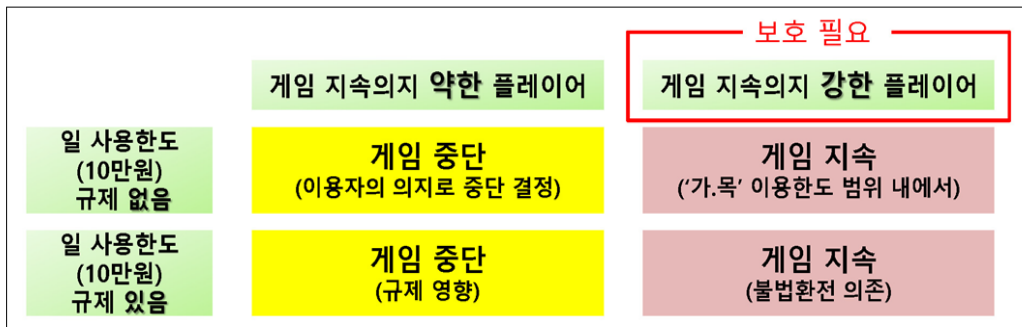
규제 검토 의견	문체부 검토 결과
<ul style="list-style-type: none"> ○ 규제 도입 상황 변화 여부 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 사항 없음 ○ 규제 적절성 <ul style="list-style-type: none"> - 과도한 이용 및 불법 환전 등 사행성 유발 이용자 행위 감소 ○ 일몰 설정 유지 여부 <ul style="list-style-type: none"> - 게임산업 환경 및 게임 사용자 변화(사행화 여부)에 따른 규제 적정성 주기적 검토 요청 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 규제 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 월 결제한도 상향 조정 (30→50만원) - 소액이용자 게임 상대방 선택 허용 - 본인인증 주기 연장(분기→연)

자료: 김수연(2016).

웹보드게임의 규제와 관련하여 몇 가지 문제점에 대해 짚어보자. 웹보드게임에 대한 정부규제는 재검토행 일몰규제로 2016년 3월 15일 기준으로 2년마다 타당성을 검

토하고 이를 통하여 규제체계를 개선하는 등의 조치를 취하도록 되어 있다. 그런데 규제를 담당하는 정부부처는 규제를 완화할 경우 불법환전이나 사행화 우려가 여전히 존재하는 것으로 판단하는 것으로 보이며, 현행 규제에 대한 개선 입장이 명확하지 않아 보인다. 2018년 3월, 웹보드 시행령을 재검토하는 기한이 도래함에도 불구하고 현재(2017년 말)까지 해당 규제를 재검토하고자 하는 논의나 입법 예고가 진행되지 않고 있다. 담당부처가 본 규제의 타당성에 대해 검토하여야 할 큰 두 가지 축은 중복 규제 측면과 부작용 관리 측면이다. 따라서 중복으로 인한 과잉 규제에 대해서는 그 가능성 유무에 대한 재검토가 이루어져야 한다. 웹보드게임의 핵심인 구매한도, 이용한도, 손실한도 등이 서로 다른 내용이지만 세 가지 규제가 모두 실질적으로 게임에 대한 섯다운을 의미하기 때문에 규제 중복성을 내포하고 있다. 또한 게임산업법 시행령 별표2(게임물 관련사업자 준수사항) 제8호 ‘다’ 목 1일 손실한도는 월 구매한도, 1회 게임 이용한도뿐만 아니라 업계가 자율적으로 규정하는 이용자보호방안 수립 의무와 중첩적인 형태와 내용을 지닌 규정이기도 하다. 따라서 해당 규제에 대한 적극적 개선을 검토함이 바람직하다. 그리고 불법환전 차단(신고센터), 과몰입 상담 지원, 통합민원 대응 등의 문제는 정부나 공공부문이 그 개선에 직접 나서기보다는 민간(업체) 중심의 자율규제를 통해 적극적으로 대응하는 방안을 모색할 필요가 있다.

[그림 2] 게임 이용자 전략에 따른 시뮬레이션



자료: 한국게임산업협회(2017).

아울러 현행 규제가 웹보드게임으로 인하여 예상되는 부작용을 제대로 통제할 수 있는가에 대한 판단이 이루어져야 한다. ‘다’ 목의 1일 손실한도는 이용자의 과몰입을 방지하는 효과는 극히 작고 오히려 이용자의 불법행위를 유발하는 심각한 부작용을 가지고 있다는 의견이 있다.⁶⁾ 그리고 ‘다’ 목 1일 손실한도 규제로 인한 24시간 섯다운의 경우, 신설 전에는 이용자가 오직 게임머니 염가구매의 목적으로만 불법적으로 환전하였으나, 규제 도입 이후에는 ‘다’ 목 규제를 회피하기 위해서도 불법적으로 환전하게 되는 측면에서 불법의 수요가 늘어났다는 분석이 제시되었다.⁷⁾ 결국 보호받아야 할 대상인 ‘게임 지속 의지가 강한’ 이용자는 ‘다’ 목 규제가 없다면 ‘가’ 목의 월 구매한도에 의한 보호를 받게 되나, ‘다’ 목 규제로 인해 ‘불법환전’을 시도하고, ‘가’ 목에 의한 보호도 받지 못하게 된다. ([그림 6] 참조)

<표 2> 웹보드게임 규제 입법 영향 평가(게임산업법 시행령 별표2 제8호에 대한 평가)

규제	규제 평가
가. 월 구매한도 50만원	<ul style="list-style-type: none"> · (부정) 사행적 이용 감소 논증 효과 분석 부재 · (부정) 구매한도는 기존 게임 규제로 시행령 규제의 효과로 보기 어려움 · (부정) 일괄적 한도 설정으로 인한 산업 성장 저해
나. 1회 게임 이용한도 <베팅한도> 5만원 (월 구매한도 1/10)	<ul style="list-style-type: none"> · (긍정) 고액판 근절을 통한 불법이용 욕구 감소 효과 · (부정) 동일 방식의 동일 룰의 게임 양산 강제 → 기업 경쟁력 약화 초래 · (부정) 매출 직결 규제, 게임 재미요소 반감, 게임 방법에 대한 직접적 규제 실제 평균 1회 게임이용규모(1인당 1회 1~2만원 규모) < 法 규제(5만원)
다. 1일 손실한도 10만원(월 구매한도 1/5) 손실 시 24시간 이용제한	<ul style="list-style-type: none"> · (부정) 규제 취지는 중독 방지 위한 사회적 규제이나, 결과적으로 가격 규제에 해당 · (부정) 이용자 불편 야기 → 이용자 ·매출 감소, 산업 둔화, 고용 및 재투자 감소 초래 · (부정) 구매한도 및 1회 이용한도 규제와 중복

6) ‘다’ 목의 경우 불법환전 행위의 범위를 1일 손실한도 범위 내로 제한하는 기능을 수행한다는 입장도 있으나, 실제 불법환전업자의 경우 매입과 매도를 반복하고(이 과정에서 게임아이템 (게임머니)의 득실이 계속 반복되는 형태로 이루어짐), 프로그램화된 기법들을 활용하여 손실한도로 인한 제한을 쉽게 회피할 수 있다.

7) 전성민(2017), p.53 참조

규제	규제 평가
	<ul style="list-style-type: none"> · (부정) 규제 취지대로 작동하지 않으며, 오히려 ‘가’ 목의 제한 범위 내에서만 게임을 이용하고자 하는 이용자의 불법행위(불법환전)를 유발함 · (부정) 기존 규정에서 절대값만 동일할 뿐 결과적으로 규제 강화 (기존 월 구매한도 1/3 → 현재 월 구매한도 1/5수준)
라. 게임 상대방 선택금지(소액방 예외)	<ul style="list-style-type: none"> · (긍정) 게임머니 불법 환전 감소 효과 · (부정) 대전 원치 않는 타 이용자와의 게임 회피 불가
마. 자동베팅금지	<ul style="list-style-type: none"> · (부정) 1회 이용한도 대비 불필요한 중복 규제 · (부정) 규제 취지(사행적 이용 방지) 벗어나 이용자 편의성 침해
바. 1년마다 본인 확인	<ul style="list-style-type: none"> · (부정) ‘가’~‘라’ 목을 통한 사행화 예방조치가 강력하게 기 작동 · (부정) 접근방식의 통제로 사행성 통제와는 무관
사. 이용자보호방안 수립	<ul style="list-style-type: none"> · (긍정) 사행적 이용 및 과몰입 이용자 관리 (책임게임시스템) 도입 · (부정) 강력한 법정 규제의 존재로 ‘사’ 목 도입 취지 퇴색

자료: 웹보드게임 입법 규제 평가는 윤지웅(2017); 한국게임산업협회(2015); 한국게임산업협회(2017) 참조

〈표 3〉 웹보드게임 규제 개선 방안 제언

현행 규제	규제 개선 방안
월 구매한도 50만원	· 합리적 구매한도 관리 지점 설정(구매한도 상향)
1회 게임 이용한도(베팅한도) 5만원 (월 구매한도 1/10)	<ul style="list-style-type: none"> · 베팅한도 상향 · 환전이슈 게임이용자보호센터(자율규제) 통해 규율
1일 손실한도 10만원 손실 시 24시간 이용제한	<ul style="list-style-type: none"> · 월 구매한도, 1회 한도와 중복 규제이며 불법환전유도의 부작용이 있으므로 규제 폐지 검토 · 자가설정 시스템, 시간 제한, 경고문구 등 자율규제로 대체 (‘사’ 목 성실 이행 사업자의 경우, ‘다’ 목 적용 예외)
게임 상대방 선택금지 (소액방 예외)	· 규제 삭제 또는 환전 목적 게임이용자의 상대방 선택 금지 추진
자동베팅금지	· 규제 삭제(또는 이용자 개입 전혀 없이 진행되는 경우만 금지)
1년마다 본인확인	· 규제 삭제

나. 단기적 규제 개선의 기대 효과 추정

2016년에 이어 추가적으로 규제를 개선할 때, 웹보드게임 이용자가 증가하고 게임 매출이 최대 20%(약 300~400억 원 규모) 증가하여 2,500억 원 규모로 회복할 것으로 추정된다. 이를 신규 청년 고용 투자로 환산하면 1,000명(400억 원 추가 매출, 연봉 4천만 원 기준)을 위한 재원을 확보할 수 있음을 의미한다. 그리고 웹보드게임 매출 중 60% 이상을 산업 내에 재투자하는 것으로 산정하면⁸⁾ 1,500억 원을 게임산업을 위하여 재투자할 수 있게 된다.

IV. 맺는 말: 정부규제에 대한 역발상 필요

법률에 명시된 정부규제는 경직성이 상대적으로 높고 규제 집행에 많은 비용을 수반한다. 반면 업계의 자율규제는 규제의 적용 및 집행이 용이하며 적시성과 유연성을 가질 수 있어 글로벌 경쟁의 심화와 급변하는 기술 환경에 적절히 대응할 수 있다. 따라서 자율규제가 제대로 작동만 한다면 이러한 장점을 누릴 수 있게 되는 것이다. 자율규제의 역기능에 대한 우려만으로 정부규제에 지나치게 의존할 문제는 아닌 것으로 판단된다. 바로 여기에 사고의 역발상이 필요하다. ‘시장의 자율과 책임’으로 게임 규제의 정책 패러다임을 전환하고, 규제에 의한 사회·경제적 비용 최소화를 도모하기 위해서는 민간자율 규제체계로의 공정규제를 재설계하여야 한다. 그리고 이런 고도의 규제체계가 정착할 수 있도록 적극적인 지원과 신뢰를 확보하여야 한다. 기존 정부규제의 존재가 자율규제의 성장과 활동을 제약해온 점을 고려하여, 규제 일몰을 통한 자율규제기구의 기능과 활동 범주를 확대해나가는 계기를 마련할 필요가 있다.

게임업계는 자율규제 체계를 확립하기 위해서 다음과 같은 노력을 적극적으로 결합하여야 할 것이다: (가) 게임(물)·게임산업에 대한 자율규제의 취지 명료화, (나) 게임 이용에 대한 기술적 모니터링·감시 기능의 강화, (다) 사회적 신뢰 개선을 위한 자율규제의 벌칙 설정·명시, (라) 자율규제 보완장치로서 이용자보호 방안 마련,

8) 통상 게임산업에서 총투자의 약 70% 수준은 게임 매출액에서 재투자되고 있다.

(마) 「게임사업 표준이용약관」과 「게임 자율규제강령」의 자율 구축, (바) 게임(물)과 게임기업에 대한 인증제도 도입, (사) 정보 제공 중심으로 게임등급분류제도의 전환, (아) 자율규제로의 이전에 대한 장애요인 확인과 로드맵 구성 등이다. 이와 관련해서는 선진국에서 도입하고 있는 책임도박제도(responsible gambling strategy)에서 시사점을 얻을 수 있다. 그럼에도 우리는 이미 정부 규제가 진행 중이라는 사실을 고려하여 우리 사정에 맞는 적절한 공정규제를 설계하고 도입하는 노력이 경주되어야 한다. 우리 거버넌스가 가지고 있는 사회적 관성과 경로의존성을 슬기롭게 반영하여야 한다. 이와 같은 중장기적이고 시스템 차원의 규제체계 혁신과 함께 현행 웹보드게임 규제와 관련한 개선 노력이 필히 병행되어야 한다. 특히 ‘성인에 대한 3중 섯다운제’라 일컬어지는 게임머니 구매한도, 이용한도, 손실한도 등의 3중 방어체계가 중복성을 지닐 수 있음을 인식하고 규제 효과가 낮을 것으로 추정되는 내용에서 규제를 완화해가는 지혜가 필요하다. 물론 자율규제의 효과 극대화를 위해서는 자율규제에 대한 예측가능하고 객관적인 감시 기능이 필요하다. 업계의 자율규제에 대한 엄격하고 공정한 검증과 감시를 실시하는 한편, 정부의 철저한 사후관리가 수반되어야 한다.

참고문헌

- 김병관(2017), “자율규제를 통한 게임 규제 재설계 방안 제언”, 정책자료집, 2017. 11.
- 김수연(2016), “게임 산업 규제정책의 전환 필요성 및 개선방향”, 한국경제연구원, KERI Brief 16-3, 2016. 2. 24.
- 뉴시스(2017), “게임산업, 돈 잘 벌면 다 용서되나”, 2017. 11. 28.
- 문화체육관광부(2013), “「웹보드게임 사행성 조장행위에 대한 시정권고 기준 제정안」 신설·강화규제 심사안”, 규제개혁위원회 안건 제2013-47호(제301회), 2013. 2. 28.
- _____ (2015), “2015년내 기한도래 일몰 재검토 결과”.
- 박은미(2016), “바람 잘 날 없는 대한민국 게임 산업의 현실”, 연세춘추, 2016. 3. 5.
- 비즈니스위치(2017a), “[속끓는 게임] ① 온라인 강국은 옛말”, 2017. 6. 21.
- _____ (2017b), “[속끓는 게임] ② ‘빈익빈 부익부’ 심화됐다”, 2017. 6. 22.
- _____ (2017c), “[속끓는 게임] ③ 중국 공습 ‘우려가 현실로’”, 2017. 6. 23.
- 서울신문(2017), “더 심각해진 게임업계 ‘부익부 빈익빈’”, 2017. 2. 7.
- 아시아경제(2016), “韓 게임시장 10조 돌파, 모바일 비중·양극화↑”, 2016. 11. 8.
- 연합뉴스(2017a), “더 심각해진 게임업계 ‘부익부 빈익빈’”, 2017. 2. 7;
- 연합뉴스(2017b), “게임업계, 작년실적 양극화 심화, 3N 최대 실적 유력”, 2017. 2. 8.
- 윤지웅(2017a), “웹보드 규제영향분석사례”, 경희대학교 행정학과, 한국행정학회 발표, 2017. 1. 10.
- _____ (2017b), “웹보드게임 규제 분석”, 「한국정책학회 기획세미나 전환기 게임 산업 재도약을 위한 정책 제언」 자료집, 2017.
- 이현욱, 이정훈, 백주선, 박종현(2015), “게임법 시행령 웹보드게임 규제 정책 제언 보고서”, 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회, 『게임법 시행령 웹보드게임 규제 정책 제언 보고서』, 2015. 10.

- 일요경제(2017), “위기의 게임산업 어디로, 거대 게임사 ‘빅3’ 편중·모바일 플랫폼 적응 실패로 추락”, 2017. 4. 14.
- 전성민(2016), “성인의 게임 이용 제약에 대한 산업적 분석”, 가천대, 2016. 6.
- 전성민(2017), “웹보드게임 규제효과에 대한 미시적 실증분석 연구”, 「웹보드게임 소비에 대한 보호 어디까지?」, 한국외국어대학교 법학연구소 자료집, 2017. 11. 17.
- 정정원(2016), “성인의 게임이용 제약에 대한 제도적 분석”, 제5회 대한민국 게임 포럼 발표자료, 2016. 6. 28.
- 중앙선데이(2017), “안방까지 내준 위기의 한국 게임산업, 반격 가능할까”, 2017. 6. 26.
- 지디넷코리아(2017), “갈수록 심한 게임시장 양극화, 개선방안은?”, 2017. 7. 24.
- 한국게임산업협회(2010), “사행성 조장 행위에 대한 시정권고기준(안)에 대한 의견”, 법무법인(유) 태평양 대리, 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과 제출, 2010. 12. 20.
- _____ (2012), “웹보드게임의 사행성 이슈 해결방안”, 2012. 12.
- _____ (2015), “게임법 시행령 웹보드게임 규제 정책 제언 보고서”, 2015.
- _____ (2017), “웹보드게임 시행령 규제 현황 및 산업 영향 분석”, 2017. 12. 5.
- 한국경제매거진(2017), “‘대장주’ 넷마블 입성, 부익부 빈익빈 게임株”, 2017. 5. 17.
- 한국콘텐츠진흥원 자료, “2015년도 국정감사 결과 시정 및 처리요구 사항 조치결과” (<http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000120/1830192.do;KCSSESSIONID=s4b8YZHH9H3swFPCRNrlNn2Rdy1tdT8vJXLIXPgLhC2M0ylSYtfT!-1257309167!1903072764?statisMenuNo=201114>)
- 한국콘텐츠진흥원(2016), 『2016 대한민국 게임백서』, 2016. 11. 7.
- 한겨레신문(2017), “국내 게임시장 부익부 빈익빈: 넥슨·넷마블·엔씨 비중 커져”,

2017. 4. 30.

홍종현(2014), “행정입법에 있어서의 법치행정의 원리: 게임법시행령 별표2의 개정 및 시행을 중심으로”, 한국컴퓨터게임학회논문지, 27(2), 2014. 6.

황성기, 이정훈(2012), “웹보드게임의 사행성 이슈 해결방안”, 한양대학교 법학연구소, 2012. 12.

ko.wikipedia.org, “스낵컬처” (검색일자: 2017. 11. 28).

MK MBN(2017), “‘20년 만에 최대 위기’ 국내 게임산업-포켓몬고 안방에서 활개 치는데 규제·양극화 발목 ‘우물 안 개구리’”, 2017. 2. 10.