

온라인게임을 중심으로 한 「게임산업진흥에 관한 법률」의 형사정책적 평가 및 제언

Criminal-Political Evaluation and Suggestions of 「The Game Industry Development & Promotion Act」 Focusing On the Online Games

송영욱*
Song, Young-wook

목 차

- I. 서론
- II. 온라인게임의 의의 및 문제점
- III. 범죄원인론에 기초한 온라인게임의 문제 발생원인 분석
- IV. 범죄예방론에 따른 「게임산업진흥에 관한 법률」의 평가
- V. 「게임산업진흥에 관한 법률」에 대한 제언
- VI. 결론

국문초록

게임산업이 갖는 경제적, 문화적 가치를 따져본다면 게임산업의 진흥을 위한 국가의 지원은 가히 필수적이라 할 것이다. 그러나 게임의 역기능과 그로 인한 범죄발생을 막기 위한 규제조치 역시 간과되어서는 안 된다. 범죄와 같은 문제점이 발생하는 원인을 범죄심리학, 범죄사회학 두 가지 범죄원인론에 따라 분석한 결과 온라인게임으로 인한 문제들은 비정상적인 정신상태, 학습

논문접수일 : 2014.09.26

심사완료일 : 2014.10.22

게재확정일 : 2014.10.28

* 고려대학교 법학전문대학원 전문석사과정

된 효과, 아노미적 상황에 대처하는 과정에서 나타나는 것으로 밝혀졌다. 따라서 이러한 원인을 제거할 수 있는 사전적 규제에 관한 규정들이 게임진흥법상에 규정되어 있어야 할 것이다. 범죄예방 기본모델에 따라 각각에 해당하는 규정이 무엇이 있는지 살펴보고 관련 규정들이 온라인게임이 가지는 문제점의 원인들을 제거할 수 있게 규정되어 있는지 살펴보고 이 평가를 바탕으로 일부 규정들의 개선을 요구하고자 한다.

주제어 : 온라인게임, 게임산업진흥에 관한 법률, 범죄심리학, 범죄사회학, 범죄예방론

1. 서론

문화체육관광부의 정책브리핑에 따르면 문화체육관광부의 2015년 예산은 올해보다 10.2% 늘어난 4조 8752억 원이다. 문화체육관광부 예산에 방송통신위원회와 미래창조과학부 등의 디지털콘텐츠 예산을 합산한 문화 재정은 총 5조 9772억 원으로 올해보다 10.4% 늘어 정부 각 부문별 지출 증가율 가운데 가장 높은 것으로 나타났다. 사회와 경제가 발전할수록 문화에 대한 요구는 커지게 마련이다. 특히 국내 게임 산업은 2001년부터 연평균 10% 이상의 고도성장을 거듭하였으며, 2007년 약 5조 1천억 원, 2008년 약 5조 6천억 원, 2009년 약 6조 5천억 원에 달하며 국내 문화콘텐츠 산업의 발전을 선도하는 중요한 콘텐츠 산업으로 성장하고 있다. 국내 문화콘텐츠 산업 중 게임 산업이 가장 높은 비중을 차지하며 2006년 기준 영화시장의 약 2배, 음악시장의 약 3배에 달하는 수치를 기록하고 있다. 이중 온라인 게임은 22.5%(세계 2위), 전체 콘텐츠 수출의 45%(1,093백만 불) 이상을 차지하고 있다.¹⁾ 이러한 추세에 발맞춰 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업진흥법)이 2006년 4월 28일 법률 제7941호로 제정·공포되어 2006년 10월 29일부터 시행되고 있다.

1) 문화체육관광부, 게임산업진흥 중장기계획, 2008

게임산업진흥법 제1조에는 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 함이 규정되어 진흥과 규제라는 두 가지 측면을 내포하고 있다. 세계시장에서 문화콘텐츠 산업이 갖는 파급력과 그 중 게임산업이 창출하는 부가가치를 따져본다면 게임산업의 진흥을 위한 국가의 법적, 정책적, 경제적 지원은 가히 필수적이라 할 것이다. 따라서 「게임산업진흥에 관한 법률」 내에는 게임산업 진흥종합계획의 수립(법 제3조), 창업 등의 활성화(법 제4조), 전문인력의 양성(법 제5조), 기술개발의 추진(법 제6조), 협동개발 및 연구(법 제7조), 국제협력 및 해외진출 지원(법 제10조), 지식재산권의 보호(법 제13조), 이스포츠의 활성화(법 제15조) 등의 규정을 두어 게임문화 및 창작활동을 보호·육성하고 게임산업 활성화 및 제도적 기반을 구축하고자 한다. 그러나 게임의 역기능으로 자살, 살인 등의 범죄가 일어났고, 게임 중독 및 아이템 현금거래 등 사회적 문제들이 야기되었다. 게임 혹은 게임물이 가지고 있는 이러한 부정적 특성 또한 간과될 수 없으므로 「게임산업진흥에 관한 법률」은 다시 규제적 측면에서 게임과몰입이나 사행성·선정성·폭력성 등의 예방을 위해 게임문화의 기반조성(법 제12조), 게임과몰입의 예방 등(법 제12조의2), 게임물 등급분류제(법 제16조~24조), 게임제작업 등의 등록(법 제25조), 게임제공업 등의 허가(법 제26조), 영업의 제한(법 제27조), 게임물 관련사업자의 준수사항(법 제28조), 사후관리(법 제31조), 불법게임물 유통금지(법 제32조), 표시의무(법 제33조), 광고·선전의 제한(법 제34조), 허가취소(법 제35조), 과징금 부과(법 제36조), 폐쇄 및 수거 등(법 제38조), 벌칙(법 제44~48조) 등의 규정을 두고 이에 위반하는 경우 형사적 제재를 가하고 있다.

이 연구는 최근 특히 문제가 되고 있는 온라인게임을 중심으로 게임산업진흥법 내 규제적 규정들이 부족하거나 보완할만한 점이 없는지 살펴보기 위해 먼저 게임이 갖는 특성과 그로인해 발생하는 문제들을 밝히고 그 원인을 형사정책적 관점에서 살펴보고자 한다. 나아가 이러한 원인들을 예방하기 위한 게임산업진흥법의 규제적 규정들이 과연 적절한 기능을 수행하고 있는지 범죄예방 기본모델을 통해 평가하고 그 개선책을 검토하고자 한다.

II. 온라인게임의 문제점

1. 온라인게임의 의의와 특징

가. 온라인게임의 의의

온라인 게임은 전화나 케이블 등으로 컴퓨터와 외부 시스템을 연결하여 즐길 수 있는 게임을 말한다.²⁾ 온라인 게임은 협의의 온라인 게임과 같이 웹기반 온라인 게임을 지칭하는 경우가 일반적이었으나 최근 게임은 모두 플랫폼에서 네트워크 기능을 탑재함으로써 온라인(네트워크)적 특징을 띄는 경향을 보이고 있다. 이러한 경향을 감안하면 온라인 게임의 범주를 다음과 같이 설정할 수 있다.³⁾

〈표 1〉 확장된 온라인 게임의 정의 (한국게임산업진흥원, 2009)

분류	내용
웹기반 온라인 게임 (협의의 온라인 게임)	PC네트워크 게임과 구별하여 게임전용의 서버가 있으며, 여러 클라이언트들과 동시에 서버에 접속하여 서버에 종속적인 게임을 하는 게임물
모바일네트워크게임	모바일기기(휴대폰, PDA, 휴대용게임기 등)에 이용하도록 제작된 게임물로서 네트워크 플레이가 가능한 게임물
PC네트워크 게임	CD 등 매체에 게임프로그램을 수록하여 PC에서 이용하도록 제작된 게임물로서 네트워크 플레이가 가능한 게임물

나. 온라인 게임의 특징

게임이 갖는 특성으로는 플로우 경험, 성취감, 소속감 등으로 대표될 수 있다.

2) 위키백과 <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%98%A8%EB%9D%BC%EC%9D%B8_%EA%B2%8C%EC%9E%84>

3) 한국게임산업진흥원, 「대한민국게임백서 2009」, 2009

첫째, 플로우경험이란 개념은 Csikszentmihalyi에 의해 처음으로 소개된 것으로 어떤 행위 자체가 보상이 되는 심리적 경험을 의미한다. 즉 어떤 행위를 할 때 외부적인 보상이 주어지지 않더라도 자신의 능력을 최대한 발휘할 수 있고 이로 인해 즐거움을 느끼게 되는 심리상태를 말하는 것이다. Csikszentmihalyi는 플로우경험에 대해 ‘어떤 행위에 완전히 몰입하여 자의식을 상실하고 주변 상황에 대한 통제감을 경험하는 상태’라고 정의하였다.⁴⁾ 플로우경험 도중에는 주의가 집중됨으로써 모든 감각이 예민해지고, 행위에 몰두함으로써 자아의식을 상실하게 된다. 또한 목적과 수단이 논리적으로 정리되어 모순된 행동과 선택으로 괴로워하는 일이 없다. 즉 현실이 단순화된다. 시간의 흐름이 느리거나 빠르게 느껴지는 시간의식의 동요가 생기고, 명확한 목표를 찾아내어 자신의 기능을 총동원하여 대상에 더욱 몰두하고 향상된 기능으로 주어진 환경을 지배하게 된다.⁵⁾

둘째, 성취감의 부분을 지적할 수 있다. 온라인 게임은 혼자서 즐기는 게임이 아닌 수많은 사람들이 동시에 같은 가상공간에 접속하여 플레이를 즐기는 발전된 형태의 게임이다. 따라서 컴퓨터와 상대하는 것이 아닌 실제 사람과 대결하기 때문에 경쟁적인 요소가 강한 게임이라고 볼 수 있다. 즉 뒤쳐질 수 없다는 인식이 게이머로 하여금 장시간 게임을 즐기게 하는 촉매제로 작용한다.⁶⁾

셋째, 소속감을 들 수 있다. 사람들은 온라인을 통해 다른 사람들과 사회관계를 맺는데 더 관심이 많아서 사이버 공간에서 사회적인 관계를 맺고 사회활동을 하는 하나의 가상사회를 형성하게 된다. Liniage II⁷⁾라는 NCSOFT사의 RPG(Role Playing Game) 게임의 경우를 보면, 개인 유저들이 모여서 혈

4) 노운정, 광현, 김범수, “온라인게임 중독에 영향을 미치는 요인”, 「학술대회논문집」 제1호, 한국경영정보학회, 2005, 568면.

5) W.T. Galway, 「The inner game of tennis」, New York: Random House, 1997, 57p.

6) 김지연, “온라인 게임의 사회적 순기능과 역기능 : 기능론적 관점에서”, 연세대학교 석사학위논문, 2003, 12면.

7) 리니지2는 200만 명 이상의 유료회원과 동시접속자수 12~18만 명 이상을 항상 유지하고 있는 대표적인 RPG게임으로서, 현재 우리나라 뿐 아니라 대만, 중국, 일본, 미국 등에서도 상용서비스를 하고 있으며 올해 서비스 8년 만에 누적매출이 1조원을 넘어섰다. (김철현, “장수 게임의 힘..‘리니지2’ 누적 매출 1조원 돌파”, 아시아경제, 2011.6.9., <<http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2011060815415074244>>)

맹, 동맹을 결성하고, 결성된 조직 내에 우두머리, 즉 군주라는 캐릭터를 정하고, 체계적인 활동을 하면서 게임을 즐기는 경우가 대다수이다. 이러한 유저들은 공동의 문화를 영위하며 하나의 공동체로 묶이게 된다는 것이다.⁸⁾

온라인 게임이 갖는 이러한 본연적 특성들은 사용자들에게 스트레스를 해소하는데 도움을 주고, 자아존중감이나 사회적 욕구를 충족시켜 주기도 하지만 다음의 문제들을 발생시킨다.

2. 온라인 게임의 문제점

가. 중독성

온라인 게임 중독의 개념에 대한 선행연구는 다음과 같다.⁹⁾

〈표 2〉 온라인게임 중독의 개념

연구자	개념
어기준 (2000)	컴퓨터 게임이 자신의 일상생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 작용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며 컴퓨터 게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인정하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태
이송선 (2000)	컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로 게임에 중독될 경우 게임을 통해 해를 하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 금단, 내성, 학업, 사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이는 것
박성혜 (2001)	인터넷 중독의 하위유형으로 신체적, 사회적, 정서적으로 부작용을 낳고 있다. 즉, 과도한 게임사용으로 인해 학업과 가정 및 대인관계에 지대한 영향을 끼치고 현실과 가상공간을 구분하지 못하게 되는 등의 심각한 문제를 야기하는 증상이 나타남

8) 한상암, 이효민, “온라인 게임중독과 청소년 범죄의 관계”, 「한국범죄심리연구」 제2권 제1호, 한국범죄심리학회, 2006, 234면.

9) 김승욱, 이경욱, “아동의 인터넷 게임중독 및 과몰입의 개념적 이해”, 「어린이미디어연구」 제6권 제2호, 한국어린이미디어학회, 2007, 69면.

이유경(2002) 한경아(2003)	온라인게임 중독은 컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져 들어 중독적인 증상이 나타나는 것
이경남 (2004)	게임에 몰입하고 만족하기 위해 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 반복적인 접속으로 인해 학업에 소홀하고 현실의 일상생활에 흥미를 잃어 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단 현상을 경험하는 것
노운정 (2004)	온라인게임에 몰두하는 시간이 많고 이로 인해 일상생활에 지장을 초래하는 상태
이경옥, 김만화, 김승옥, 김혜수 (2006)	게임 사용시간의 증가로 인하여 신체적, 정신적으로 불안감을 초래하거나 일상생활에 부정적 영향을 유발하는 것으로, 현실세계보다는 게임 속의 가상세계를 지향하며 스스로 자신의 게임행동을 통제하기 힘들거나 습관적으로 게임을 지속하게 되는 경향성

즉, 온라인게임 중독은 게임사용으로 인해 조절 능력을 상실하거나, 내성으로 인해 게임을 지속적으로 상용하고 게임을 하지 않을 경우 금단증상, 게임에 강박적으로 집착 또는 의존하는 등 문제적 징후가 심하게 나타나 신체적, 사회적, 정서적 문제를 일으키는 상태를 의미한다. 게이머들 중 상당수가 이러한 중독현상을 경험한다. 특히 성인에 비해 불법판단력이나 자기조절능력이 약한 어린이나 청소년의 경우에는 더욱 쉽게 중독될 수 있다.

나. 폭력 및 공격적 성향 증대

폭력성게임물이라고 한다면 폭력성, 선정성, 잔인성을 판단기준으로 하여 과도한 폭력이 주 내용을 이루어 포함되어 있거나 무자비하고, 잔인하게 묘사되는 장면, 예를 들어 둔기로 사람을 내려치는 장면, 목을 조르는 장면, 학교나 집단 폭력 장면 등이 주 내용을 이루어 제작된 게임물을 말한다.¹⁰⁾

폭력적 매체를 사용하는 것이 공격적 정서의 안전한 방출구 역할을 한다고 주장하는 정화 이론도 있으나 많은 학술단체와 공공기관의 연구를 비롯하여 개인의 연구들은 폭력적인 미디어에 노출된 어린이와 청소년, 심지어 성인들

10) 박동남, "폭력성 게임물 이용이 청소년 비행에 미치는 영향", 전남대학교 석사학위논문, 2002, 49면.

까지도 공격성에 통계적으로 유의한 영향을 받는다는 의견에 동의한다. 이러한 연구의 결과는 폭력적인 장면에 노출된 수용자들은 다음의 3가지 유형의 해로운 영향을 받게 된다고 밝히고 있다. 첫째, 폭력 영상물에 노출된 후에는 공격적인 태도와 행동을 습득할 수 있다는 것이고, 둘째, 폭력 영상물의 노출에 의해 폭력에 희생될 수도 있다는 공포심이 증가된다는 것이다. 셋째, 잦은 폭력 영상물의 노출로 인해서 폭력에 둔감화 반응이 나타난다는 것이다.¹¹⁾

모든 게임에 폭력적인 요소가 가미된 것은 아니지만, 리니지Ⅱ 이외의 다수의 온라인게임들은 그것이 폭력성게임물까지는 아니더라도 많은 부분 폭력적인 요소들을 포함하고 있다. 특히 사용자들 간에 서로 죽일 수 있는 PK(Player Killing) 시스템은 게임을 즐기는 당사자가 직접 '가상 살인'에 가담하는 형식이다. 결과적으로 온라인게임의 경우 텔레비전이나 영화와 같은 수동적인 매체보다 훨씬 더 모방범죄의 확률이 높고, 가상현실에서의 경험이 현실과 구분되어 지지 못하기 때문에 게임에서의 폭력성이 현실에서 출현할 수도 있는 것이다. 뿐만 아니라 게임에서의 분쟁이 현실에 이어지는 경우(게임상 현피, 현실PK라고 표현함)가 발생하기도 한다.¹²⁾

다. 아이템 및 캐릭터 현금 거래에 있어서 문제점

아이템 및 캐릭터의 현금거래가 발생하는 이유는 좋은 아이템이나 높은 레벨의 캐릭터를 구입함으로써 가상공간 내에서 자신의 지위를 높이고 자기만족 등을 느끼거나 보다 쉽게 성취감을 달성할 수 있기 때문이다. 또한 부분 유료화 방식의 온라인 게임이 늘면서 좋은 아이템을 획득하고, 이에 합당한 대가를 받고 파는 행위가 게임의 핵심적인 재미요소 중 하나로 자리 잡은 것도 그 이유가 될 수 있다. 현재 아이템이 현금 거래되고 있는 게임은 리니지, 리니지Ⅱ, 뮤, 바람의 나라, 메이플 스토리, 한게임, 피망 등 약 250여개에 이르고¹³⁾ 국내 아이템 거래 시장 규모는 약 1조5000억 원에 이른다. 특히 국내

11) 김현희, "온라인 게임이 청소년의 폭력성에 미치는 영향에 관한 연구 : FPS, RPG, 전략시뮬레이션 게임 이용자를 중심으로", 성균관대학교 석사학위논문, 2008, 12면.

12) 한상암, 이효민, 전계논문, 236면.

대표 아이템중개업체인 아이템베이와 IMI(구 아이템매니아) 두 업체의 아이
템 거래 수수료 수익만 연간 600억~700억원에 달하는데¹⁴⁾ 이는 아이템 거래
시장이 얼마나 큰 규모인지를 보여준다.

온라인게임의 현금거래의 문제점은 즐기기 위한 게임이 아니라 상업적인
용도로 이를 이용을 한다는 것과 이러한 거래에 청소년이 다수 개입되어 있
다는 점이다. 인터넷 게임 상에서 인기 있는 아이템이나 캐릭터의 경우 수십
만 원에서 수천만 원에 거래되고 있으며, 그 거래과정에서 빈번하게 범죄가
발생되기도 한다. 게임 아이템 등은 현행 형법상 재물개념이나 민법상 물건
개념으로 인정되기 어려워 아이템의 불법적인 취득이 재물의 절취에 해당하
지는 않더라도 '재산상의 이익'을 취득한 경우로 보아 사기죄, 공갈죄, 횡령죄
등의 적용이 가능하다.¹⁵⁾ 또한 현금거래를 통해 금전적 이익을 보기 위해 해
킹과 계정도용, 아이템사기 등의 범죄 등이 발생하기도 하고, 앞서 폭력성 증
대에서 우려되었던 현피가 여기서도 문제가 된다.

라. 도박적 성향 증대

도박은 요행수를 바라고 불가능하거나 위험한 일에 손을 대는 일을 말한
다.¹⁶⁾ 형법에서 도박은 우연에 의해 재물을 얻는 행위를 말하는데 우연이라
함은 당사자가 확실히 예견하거나 영향을 미칠 수 없는 사정을 말한다. 우리
나라 법질서에서는 '도박'이라는 개념 이외의 '사행행위'라는 용어를 사용하
는데 사행행위등규제및처벌특별법에서 사행행위의 개념은 동법 제2조 제1호에
의해 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득
실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다.¹⁷⁾ 즉 도박의

13) 안재필, "게임 콘텐츠 산업의 아이템거래의 법, 제도 도입에 관한 사례연구", 동국대학교 석사학위논문, 2005, 25면.

14) 백봉삼, "디아블로3로 본 아이템 현금 거래, 가능할까?", 경제투데이, 2011.10.5., <<http://eto.co.kr/news/view.asp?Code=20111005145223440>>

15) 안재필, 전제논문, 19면.

16) 다용국어사전, <http://search.daum.net/search?nil_suggest=btn&nil_ch=&rtupcoll=&w=tot&m=&f=&lpp=&bw=1005&bh=430&sug=&q=%B5%B5%B9%DA>

정의에는 우연성, 확률, 불확실성, 환금성 등이 그 요소로 포함된다.

온라인 게임 중 리니지Ⅱ에서는 게임을 즐기기 위한 수단으로서 무기 및 방어구를 착용하고 있다. 대부분의 RPG 게임이 마찬가지로의 시스템으로 운영되어진다. 게임을 즐기기 위해 보다 높은 공격력과 방어력을 추구하게 되는데 동일한 무기일지라도 무기의 공격력을 증가시키기 위해서는 무기기강화주문서를 구입하여 무기에 바른다고 표현한다. 이러한 무기강화주문서를 여러 장을 바르게 되면 될수록 무기의 공격력은 비약적으로 올라가게 된다. 한 예로써, +0 악마의 단검일 경우, 게임상의 돈으로 80,000,000 안데나(현금환산의 경우 약 300만원)의 가치를 지니고 있다. +15 악마의 단검은 1,000,000,000 안데나(현금환산의 경우 약 300만원)의 가치를 지니고 있다. +4부터는 무기가 성공적으로 강화될 수 있는 확률이 50%로서, 높은 강화의 수치가 나타날 경우 금액은 비약적으로 올라가게 되는 것이다. 이처럼 게임상의 아이템이 현금으로 300만원의 가치를 지니고 있기 때문에, 중개업체를 통해 게임머니를 구매하고, 다시 50%의 확률에 도전하게 됨으로써 악순환이 계속되는 것이다.¹⁸⁾

이러한 도박적 성향은 게임중독과도 다시 연관되며, 현금거래로 인해 나타나는 해킹, 계정도용, 아이템사기, 현피 등의 문제점과도 관련이 있다.

마. 사회성 약화

2004년 정보통신부 한국정보문화진흥원에서 청소년의 게임중독 실태를 조사한 연구 결과, 청소년들이 게임에 몰두하는 이유에 친구들과 놀 수 있다는 이유가 전체 응답의 20.3%를 차지했다. 최근 게임이 젊은 세대들에게 놀이문화의 하나로 자리 잡게 됨으로써 게임을 통해 문화를 공유하고 있는 것이다. 실제로 다수의 이용자들이 가상 세계 속에서 정치, 경제, 사회 활동을 펼치는 등

17) 도박과 사행행위는 우연한 방법에 의한 득실이라는 '사행성 요소'를 공통분모로 가지고 있지만 형법상 도박은 일시적으로 오락의 경우에만 위법성이 조각될 뿐 그 행위가 있으면 바로 범죄를 구성하나, 사행행위는 법률상 허가를 얻으면 합법적으로 허용되는 행위라는 점에서 차이가 있다. (장정연, "청소년 사행성 게임행동에 관한 연구 : 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인", 카톨릭대학교 박사학위논문, 2011, 13-14면.

18) 한상암, 이효민, 전계논문, 237면.

실제 세계의 축소판으로 불리는 다중온라인롤플레이게임(MMORPG)이 사회성을 발달시켜준다는 연구 결과도 있다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 연세대학교 대학원 도영임 박사(심리학)는 최근 발표한 '온라인 게임세계 속에서 경험하는 자기인식과 자기변화' 논문을 통해 이용자들이 처음에는 게임 세계의 경험과 현실 세계를 분리해 인식하지만, 시간이 지날수록 게임 속에서도 사회적 규칙과 질서, 신뢰와 예의를 존중하는 등 인식이 전환되는 과정을 밝혀냈다.¹⁹⁾

그러나 단순히 친구들과 어울리며 즐기는 수준을 벗어나 게임중독 수준에 이르게 되면 밤을 새면서 게임에 몰두하게 되어 일상생활에 지장을 초래한다. 온라인게임 중독과 청소년의 사회성에 관한 연구에서는 온라인게임을 많이 하는 학생일수록 사회성이 떨어지는 것으로 나타났고,²⁰⁾ 컴퓨터 게임중독 집단이 비중독 집단에 비해 가족관계 및 친구관계에 대해 더 부정적으로 지각하는 것으로 나타났다.²¹⁾ 온라인게임의 경우 가상세계에서 활발히 사회활동을 하는 것과 달리 현실에서는 주로 혼자서 게임을 하는 경우가 많다. 가상세계에서의 인간관계와 현실세계에서의 인관관계는 사실상 차이가 있을 수밖에 없기 때문에 혼자서 게임을 하는데 익숙해진 사람에게 실제 현실사회에서의 사회성이 길러질지는 의문이다. 또한 사회적 고립, 위축, 소외 등 외톨이 경향을 가진 아동이 게임중독에 빠지는 경우가 많다는 연구결과를 살펴보면²²⁾ 사회성이 약화된 사람이 게임중독에 빠지기 쉽고, 다수의 온라인게임이 경쟁적인 관계에서 잔인성과 폭력성을 지니고 있다는 점을 감안하면 사회성은 더욱 약화될 것으로 보인다.

바. 소결

19) 조성흠, "온라인게임이 사회성 키워준다", 연합뉴스, 2009.7.28., <<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2009/07/27/0200000000AKR20090727175900017.HTML?did=1179m>>

20) 한승배, "온라인 게임 중독과 청소년의 사회성 및 정체성과의 관계", 경기대학교 석사학위논문, 2004, 32면.

21) 이유허, 채규만, "컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계", 「한국심리학회지 임상」 제25권 제3호, 한국심리학회, 2006, 717면.

22) 박선영, 김광웅, "아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계", 「한국심리학회지 상담 및 심리치료」 제20권 제3호, 한국심리학회, 2008, 65면

온라인게임 중독과 그것과 동반한 폭력적·도박적 성향 증가, 사회성 약화 그리고 아이템 및 캐릭터의 현금거래는 그 자체로는 크게 문제되지 않을 수 있으나 그것이 범죄와 연결되는 경우가 많아 문제가 되는 것이다. 표3은 온라인게임 중독으로 인한 사건사례를 나타낸 것이다.

〈표 3〉 온라인게임 중독으로 인한 사건사례

사례	비고
온라인상에서 소녀를 양육하는 내용을 담은 롤플레이게임에 빠져 생후 3개월 된 딸을 방치해 굶겨 죽인 비정한 부부가 유기치사죄로 기소. <2010.03.04, 경기도 수원>	유기치사
게임중독에 빠져 게임비를 벌기 위해 인터넷 채팅사이트에 아내의 명의로 접속해 성매매를 약속한 후 실제로 9명을 대상으로 15회에 걸쳐 아내를 성매매시키고 1,700여 만 원을 챙긴 A(33)씨를 구속(2007.10, 울산)	성매매알선
게임 속 메신저를 이용해 초등생에게 온라인게임 아이템 증정 행사에 당첨됐다고 속인 뒤 부모의 이름과 전화번호, 주민등록번호 등을 알아내어 이 정보를 이용해 게임 사이트에서 게임머니를 충전한 뒤 아이디를 중고 사이트에 팔아 1500만원의 부당이득을 챙긴 A(18)군 사기행각 적발. <2011.08.26, 경남 부산>	사기
온라인게임을 하며 다투다 “게임 캐릭터를 죽이겠다”는데 격분, 게임 상대방의 집에 찾아가 불을 지른 대학생이 경찰에 검거. <2007.08.08, 경남 울산>	방화
온라인 게임을 하면서 알게 된 A씨(23,여)에게 자신이 조직폭력배인 것처럼 행세하며 A씨의 가족들에게 몸쓸 짓을 하겠다며 협박해 4차례에 걸쳐 76만원을 송금 받아 갈취한 김모씨(30,서울)에 대해 강도 등의 혐의로 구속. <2009.08.25, 제주>	강도
온라인 게임도중 욕을 했으며 조폭으로 보이는 20여명의 남자들이 새벽시간대 PC방을 찾아와 1시간여 동안 주인과 게임을 하던 20대 남성을 집단구타. <2007.05.18, 경기도 수원>	폭행
온라인 게임 대화중 자신의 여자친구와 부모 험담을 한다는 이유로 김모씨(19)를 만나 집단폭행한 양모씨(21)등 2명을 공동상해 혐의로 불구속. <2011.05.18, 충남 천안>	상해
온라인 게임 아이템 구입 등 용돈이 필요해 밤늦은 시간을 이용해 차량, 점포에 침입해 약 8회에 걸쳐 차량에 장착된 네비게이션, 등산복 등 500	절도

<p>여만 원 상당의 금품 및 물품을 훔쳐 피해 품을 온라인 중고거래 사이트에서 팔아 현금화한 혐의로 A군(17. 학생)등 2명 검거. <2011.11.02, 경북 경주></p>	
<p>온라인 게임만 한다고 꾸짖는 친모를 둔기로 때려 숨지게 한 혐의로 A(22) 씨 검거. <2010.02.07, 경기도 양주></p>	<p>살인</p>

III. 범죄원인론에 기초한 온라인게임의 문제 발생원인 분석

앞서 밝힌 온라인게임의 문제점들이 범죄와 연결된다는 점에서 문제들의 원인분석은 중요하다. 따라서 온라인게임으로 인해 발생하는 문제들의 원인을 관련된 범죄원인론- 그 중 의미 있는 관련성이 있다고 판단되는 범죄심리학과 범죄사회학-과 결부시켜 분석하고자 한다.

1. 범죄심리학에 따른 온라인게임의 문제 발생원인

가. 범죄심리학의 개관

심리학적 원인론은 개인의 정신상태나 심리상태를 중심으로 범죄현상을 설명하는 입장이다. 범죄자들이 생물학적 결함을 가지고 있고 범죄를 저지를 수밖에 없다고 여기는 생물학적 이론들과 같이 환경의 영향보다는 개인의 자질이나 속성을 중심으로 하는 이론이다. 그 중에서 생물학적 이론들은 개인의 속성을 신체적 조건, 뇌기능, 생화학적 특성 등 유기체적 특성측면에서 찾는 반면에 심리학적 이론들은 심리상태, 성격, 성향 등 정신적 측면을 중요시한다는 점에서 차이가 있다.²³⁾

인간의 의식형성과 변화를 분석함에 있어서 정신분석학적 방법을 처음으로 사용한 학자는 프로이트(Freud)이다. 프로이트는 의식적으로 인지하지 못하지

23) 박상기, 손동권, 이순래, 「형사정책」, 한국형사정책연구원, 2005, 121면.

만 각자에게 영향을 끼친 어린 시절의 충격적인 사건들에 의해 비정상적인 행위가 유발된다고 주장하였다. 히얼리(HRealy)와 브론너(Bronner)는 형제들 중 한 명은 범죄를 일삼고 다른 한명은 정상적인 105명의 형제들을 조사하여 그들이 어렸을 때 부모와의 관계를 조사한 결과 범죄를 저지른 자들은 대체로 부모들과 정상적인 애정관계를 갖지 못했다는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과를 통해서 범죄란 결국 범죄자들이 자신의 가족으로부터 충족하지 못한 욕구를 충족시키려는 잠재적 의도에 의해 저질러지는 것이라고 주장하였다.²⁴⁾

다음으로 범죄자의 심리상태를 고찰하는 경우에 흔히 고려하는 요소 중의 하나는 성격이다. 성격은 개인이 가지고 있는 고유한 성질이나 품성을 말한다.²⁵⁾ 성격이론에 따르면 범죄행위는 무의식적 동기에 의해 발생하는 것이 아니라 충동성, 폭력성, 자극 추구성, 반발성, 적대감 등과 같은 개인의 성향이 표현된 것이다.²⁶⁾

나. 프로이드의 정신분석학적 이론에 따른 온라인게임의 문제점 원인 분석

중학교 집단에 관한 연구에서 자아를 결정하는 부모의 양육행동과 사회적 지지를 살펴본 결과, 모두 인터넷 중독과 상관이 있었다. 긍정적인 양육태도에 속한다고 보여지는 “애정”, “합리적 설명”보다 부정적 양육태도로 보여지는 “비일관성”, “과잉기대”, “과잉간섭”, “방치” 등의 요인이 인터넷 중독과 더 많은 상관을 보였다. 특히 “방치” 요인은 자녀들이 부모가 자신에 대해 관심이 없거나 귀찮아하며 필요할 때 곁에 없고 자기보다 바깥일을 보다 중시한다고 생각하는 경우 인터넷 중독에 빠지기 쉬움을 나타내었다. 이는 자녀의 발달에 무관심하고 훈육을 위한 칭찬이나 처벌이 결여되어 있으며 정서적인 측면에서 필요한 욕구를 제공하지 못할 경우에 청소년들이 아무런 제재 없이 인터넷을 사용하는 과정에서 중독에 이를 수 있을 가능성을 보여주는 것이

24) 박상기, 손동권, 이순래, 전계서, 122-127면.

25) 다음국어사전, <<http://krdic.daum.net/dickr/contents.do?offset=A021590500&query1=A021590500#A021590500>>

26) 박상기, 손동권, 이순래, 전계서, 128-131면.

다.²⁷⁾ 한국정보화진흥원의 작년 조사에 따르면 국내 인터넷 중독자는 174만 3000명에 이르고, 인터넷 중독의 80% 이상이 게임 과몰입이다.²⁸⁾ 이 같은 사실은 인터넷 중독과 게임중독임 연관성을 보여주는 것이므로 앞의 연구는 게임중독에도 적용이 된다.

즉, 프로이드의 정신분석학적 이론에서 밝히고 있는 것처럼 부모와의 정상적인 애정관계를 갖지 못할수록 범죄가능성은 높아진다고 할 수 있다.

다. 성격이론에 따른 온라인게임의 문제점 원인 분석

게임이용자의 위험감수성향에 따라 게임중독성향이 다르게 나타나는데 위험감수성향이 높은 게임이용자는 낮은 이용자보다 중독성향이 더 강하다. 위험감수성향이 낮은 이용자는 이성적이고 신중한 계획을 가진 이용자로서 쉽게 게임 중독성에 노출되지 않은 반면 위험감수성향이 높은 집단은 중독성의 나쁜 결과와 도박이라는 경제적 손실을 과소평가해 중독에 쉽게 노출되는 것으로 해석할 수 있다.

또한 외형적 성향을 가진 이용자가 내성적 성향을 가진 이용자보다 중독성향이 강한 것으로 조사되었다.²⁹⁾ 반면 아동의 외톨이 성향에 따른 온라인게임 중독에 관한 연구에서도 아동이 친구관계에 소외와 외로움을 느낄수록 게임 중독의 위험성이 더 높아진다고 보았다. 외톨이 집단은 대인관계에서 불안과 긴장, 불편감을 많이 느껴 이러한 특징은 아동이 친구관계를 회피하고 위축될 수 있음을 나타낸다. 친구로부터 소외되어 받는 '소외감'과 이를 보상하고자 하는 게임의 '소속감' 요인이 온라인 게임중독에 가장 큰 영향요인이 된다고 한다.³⁰⁾

한 개인이 형성하고 습관적으로 유지하는 자신에 관한 평가인 자아존중감

27) 이계원, "청소년의 인터넷중독에 관한 연구", 이화여자대학교 박사학위논문, 2001, 61-62면.

28) 김창곤, "게임 포로된 자녀, 참고 믿고 기다려요", 조선일보, 2011.12.14. <http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2011/12/14/2011121403267.html>

29) 진창현, 정의철, "온라인게임 중독성향에 영향을 미치는 요인 연구", 「언론과학연구」 제9권 3호, 한국지역언론학회, 2009, 566면.

30) 박선영, 김광웅(2008), 전계논문, 61면.

과 온라인게임 중독의 관계 분석에 관한 연구에서는 인터넷을 중독적으로 사용하는 사람들의 경우 그렇지 않은 사람들에 비해 자신의 현실 생활에서 낮은 자아상을 가지고 있으며 이것이 자신의 제한된 정보만 제공되도 되는 인터넷의 사용을 증가시켰고 현실에서 낮은 자존감을 게임을 통해 높인다는 밝혔다.³¹⁾

개인의 성향이나 성격 등과 게임중독의 상관관계를 보여주는 연구들은 이외에도 많이 있다. 도박적 성향이 강해 내기나 게임 등을 좋아하는 사람이 그렇지 않은 사람보다 게임중독에 빠지기 쉽다는 것은 쉽게 예상할 수 있다. 그러나 한 연구에서는 외형적 성향을 가진 이용자가 게임중독의 성향이 높다고 하였으나 다른 연구에서는 외톨이 성향을 가진 이용자의 중독성향이 더 높은 것으로 밝혀진 것처럼 사실상 성격특성을 중심으로 범주의 발생원인을 규명한다는 것은 현재 상태로는 매우 힘든 일로 보여 진다.

2. 범죄사회학에 따른 온라인게임의 문제 발생원인

가. 범죄사회학의 개관

범죄사회학은 범죄를 사회적 현상으로 간주하여 그 발생의 원인 및 조건을 탐구하는 학문이다. 범죄사회학은 미국에서 사회학이 발달함에 따라 범죄생태학 및 사회해체이론에서부터 시작하여 긴장이론, 문화적 비행이론 학습이론, 통제이론 그리고 낙인이론과 통합이론에 이르기까지 다양한 이론적 지평을 펼쳐며 발전하였다. 범죄는 개인 상호간 대면접촉과정, 가정, 친구 등 개인 주변의 환경에 영향을 받는다는 미시환경이론에 사회학습이론, 아노미·긴장이론 등이 포함되고, 광범위한 사회환경에 그 원인이 있다고 하는 거시환경이론에 사회해체론, 범죄적 하위문화론, 사회유대이론·통제이론, 낙인이론이 포함 된다고 할 것이다.³²⁾

31) 김영철, “청소년의 성격변인과 인터넷 게임중독간의 관계 분석”, 목포대학교 석사학위논문, 2004, 7-8면.

32) 정신교, 「범죄학개론」, 형설출판사, 2007, 129-133면.

나. 학습이론에 따른 온라인게임의 문제점 원인 분석

학습이론은 범죄를 정상적인 사람들의 정상적인 학습행위의 산물로 파악한다. 그래서 범죄를 준법적인 의식이나 행동들과 마찬가지로 사회생활상 학습된 행위라고 본다. 특히 사회학습이론은 모든 것은 학습이란 경험을 매개로 하여 행동에 지속적인 변화를 가져오게 한다고 주장하고 인간을 이해하는데 무의식과 인격 내부의 역학관계를 인정하지 않고 관찰 가능한 행동 수준에서 자극과 반응을 중시하고 있다. 서덜랜드(Sutherland)와 크레시(Cressey)의 차별적 접촉이론은 왜 특정한 사람이 일탈적 행위유형을 학습하게 되는지를 설명하는 이론으로 범죄는 일반적인 행위와 마찬가지로 학습을 통해서 배우게 되고 학습은 주로 친밀한 사람들과의 상호작용을 통해 일어난다고 한다.³³⁾

인간은 사회적 상황 속에서 다른 사람들의 행동을 단순히 관찰하고 모방함으로써 많은 것을 학습한다. 폭력적인 온라인 게임에 노출된 아동은 게임을 통해 여러 가지 공격행동을 배운다. 즉, 공격행동은 모방과 강화에 의해서 영향 받는 학습된 반응이다.³⁴⁾ 온라인게임에서 게임 속 가상공간은 폭력을 학습하고 게임중독에 빠지게 하는 공간적 배경이 되고 있는 것이다.

한편 청소년은 폭력성 게임물을 이용한 경력이 비교적 오래 될수록 비행의 충동을 더 많이 느끼는 것으로 조사되었다. 폭력성 게임물을 이용한 후 그것 때문에 일어났다고 한 비행과의 관계를 분석해 보면 폭력성 게임물 이용의 횟수와 자주 이용하는 정도가 많을수록 그리고 폭력성 게임물 이용의 정도가 오래된 청소년 일수록 비행으로 이어지는 정도가 높다는 이러한 연구결과는 학습이론을 지지해준다.³⁵⁾ 즉, 이용정도가 높을수록 폭력성 게임물을 통해 배운 공격행동들을 현실세계에서 표출하고자 하는 충동을 더 많이 느끼는 것은 이용정도가 높을수록 학습의 정도도 더 높아졌기 때문이다.

33) 김대권, "사이버 마약(i-Doser) 에 대한 범죄심리학적 고찰과 그 대책", 「한국범죄심리연구」 제6권 1호, 한국범죄심리학회, 2010, 12-13면.

34) 김영철, 전계논문, 10면.

35) 박동남, 전계논문, 66-67면.

다. 긴장이론에 따른 온라인게임의 문제점 원인 분석

머튼은 특정사회에서 문화적 목표에 대해서는 지나치게 강조하면서 반면에 사회의 구조적 특성에 의해 특정집단의 사람들이 제도화된 수단으로 문화적 목표를 성취할 수 있는 기회가 제한되었을 때 사회적 긴장이 발생하고 이러한 문화적 상황과 사회구조적 상황의 불일치를 아노미 상황이라고 인식하였다. 즉 사회의 인간들이 공통하는 목표가 그것을 달성하려는 수단과 불일치할 때 아노미가 발생하는데 아노미 상황에 대처하는 개인의 행동은 유형마다 다르다. 그 중에서 도피형은 현실의 목표와 수단을 모두 배척하며 “꼭 애써서 살아야 하는가”라는 태도를 지닌다. 이러한 도피형 적응방식은 중독이라는 범 죄인 유형을 낳는다.³⁶⁾

한 연구에 의하면 우울과 불안이 높을수록 초등학교 고학년 남자의 인터넷 게임중독이 심한 것으로 나타났다. 우울과 불안의 원인은 별론으로 하고 우울과 불안은 인간들의 공통적 목표와는 반대편에 있다고 할 것이다. 이러한 아노미적 상황을 해결하기 위해, 게임이용자는 위축과 사회적 고립감, 우울감이나 불안감을 해소하기 위해 인터넷에 몰입하게 되지만 인터넷 사용이 증가될수록 인터넷의 피상적, 가상적 관계가 진정한 실체관계를 대체하고 학업, 직업, 사회적 기능의 장애와 심리적 문제를 일으켜 위축과 사회적 고립감, 우울감과 불안감이 증가되며 증가된 위축감과 사회적 고립감, 우울감과 불안감을 벗어나고자 더욱 인터넷에 몰입하는 악순환의 고리를 경험하게 되는 것으로 보인다.³⁷⁾ 즉 사람들은 아노미적 상황을 대처하는 과정에서 게임중독을 경험한다.

라. 통제이론에 따른 온라인게임의 문제점 원인 분석

통제이론은 개인이 왜 범죄를 저지르는가 보다는 개인이 왜 범죄로 나아가지 않게 되는가에 중점을 두는 이론이다. 즉, 사회 속의 개인은 모두 잠재적

36) 정신교, 전거서, 119-122면

37) 백지은, “부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향”, 「한국놀이치료학회지」 제12권 2호, 한국놀이치료학회, 2009, 123면

범죄인이기 때문에 통제이론은 그러한 개인이 왜 범죄행위에 나아가지 않게 되는가를 설명한다. 라이스(A. Reiss)는 소년들이 비행에 빠지는 계기를 두 가지 측면에서 파악하였다. 첫 번째 측면은 소년비행이 개인통제력의 미비로 인하여 유발된다는 것이다. 즉 사회의 규범이나 규칙들과 마찰을 일으키지 않고 자기가 하고 싶은 일을 할 수 있는 능력을 갖추지 못함으로써 비행에 빠져 든다는 것이다. 두 번째 계기는 사회 통제력의 부족함이다. 학교와 같이 교육을 담당하는 사회화기관들이 소년들을 제대로 수용하고 순응시키지 못함으로써 이들의 비행성향이 분출되는 것을 통제하지 못하였다는 것이다.³⁸⁾

자기통제는 충동성과 반대되는 개념으로 자신이 자신의 인지나 정서, 행동을 원하는 대로 조절할 수 있음을 의미한다.³⁹⁾ 통제이론의 따라서 판단해보면 게임중독은 자기통제의 실패로 인해 나타난다. 자기 통제력이 높은 사람들은 그 당시 제공되는 인터넷상의 강화물의 영향력을 벗어나 현실생활에서 요구하는 일들을 수행할 수 있는 자기조절능력을 가진 반면, 자기 통제력이 부족한 사람은 한번 인터넷에 접속한 이후에 현실생활에서 자신이 해야 할 일이 있음에도 불구하고 스스로 조절하지 못하고 만족을 지연하지 못하기 때문에 자신에게 부적응적이 되면서도 계속해서 접속을 하고 있다는 것이다.⁴⁰⁾ 따라서 자기 통제력이 성인에 비해 부족한 청소년이 게임중독에 빠지기 쉬운 것이다. 한편 사회 통제력이 부족할 경우 소년비행이 분출된다는 통제이론과 달리 부모의 통제요인은 청소년 컴퓨터게임 중독 성향에 아무런 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.⁴¹⁾ 또 다른 연구에서도 평소 아동이 지각한 부모의 통제적인 양육태도는 아동의 컴퓨터 게임중독에는 별다른 영향이 미치지 않는다고 밝혔다. 오히려 아동이 지각한 부모의 통제 정도와 아동의 자기통제력 간의 의미 있는 정적 상관관계로 인해 부모의 통제가 아동의 자기통제력을 낮아지게 만들어 인터넷 게임중독에 빠질 가능성을 높여주는 것으로 나타났다.⁴²⁾

38) 박상기, 손동권, 이순래, 전게서, 164-166면.

39) 김영철 전계논문, 8-9면.

40) 송원영, "자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향", 연세대학교 석사학위논문, 1998, 43면.

41) 박인경, "부모의 통제가 청소년의 인터넷 중독성향에 미치는 영향", 한양대학교 석사학위논문, 2010, 51면.

따라서 온라인게임으로 발생하는 문제점의 원인 분석은 통제이론에 따른 설명이 곤란해 보인다.

3. 소결

온라인게임으로 인해 발생하는 온라인중독, 공격적·폭력적 성향의 증대, 도박적 성향 강화 등의 문제점은 범죄심리학 중 범죄가 정신상태나 심리상태와 관련되어 있다고 판단하는 정신분석학적 방법론에 의해 설명될 수 있었다. 또한 범죄사회학의 이론 중 범죄를 사회생활상 학습된 행위라고 보는 학습이론이나 문화적 상황과 사회구조적 상황의 불일치라는 아노미 상황에 대처하면서 범죄가 발생한다는 긴장이론에 의해서도 설명될 수 있었다. 반면 성격이나 성향과 범죄가 관련되어 있다고 하는 성격이론에 의해서는 온라인게임 문제 원인을 분석하는데 무리가 있었고, 통제이론과 관련해서는 통제이론이 범죄원인으로 제시한 두 가지 범죄유발 요인 중 사회통제력 부족과는 유의미한 관련성이 없는 것으로 분석되었다.

즉, 온라인 게임중독 등의 문제들은 비정상적인 정신상태, 학습된 효과, 아노미적 상황으로 인해 발생하는 것임을 알 수 있다.

IV. 범죄예방론에 따른 「게임산업진흥에 관한 법률」의 평가

1. 온라인게임 문제에 대한 예방적 측면의 중요성 및 「게임산업진흥에 관한 법률」의 검토 필요성

게임산업진흥법은 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 함을 규정하고 있고, 이는 게임산업의 진흥과 규제라는 두 가지 측면을 모두

42) 한경아, “초등학생의 컴퓨터게임중독과 자기통제력, 부모의 통제간의 관계”, 전주대학교 석사 학위논문, 2003, 50-51면.

내포하고 있는 것이다. 특히 온라인게임이 가지는 문제점들을 규제하기 위해 게임산업진흥법은 게임과몰입이나 사행성·선정성·폭력성 등의 예방을 위해 게임문화의 기반조성(법 제12조), 게임과몰입의 예방 등(법 제12조의2), 게임물 등급분류제(법 제16조~24조), 게임제작업 등의 등록(법 제25조), 게임제공업 등의 허가(법 제26조), 영업의 제한(법 제27조), 게임물 관련사업자의 준수사항(법 제28조), 사후관리(법 제31조), 불법게임물 유통금지(법 제32조), 표시의무(법 제33조), 광고·선전의 제한(법 제34조), 허가취소(법 제35조), 과징금 부과(법 제36조), 폐쇄 및 수거 등(법 제38조), 벌칙(법 제44~48조) 등의 규정을 두고 있다. 앞서 살펴본 바와 같이 온라인게임이 가지는 문제점의 원인이 비정상적인 정신상태, 학습된 효과, 아노미적 상황이라고 할 때 게임산업진흥법이 이러한 원인을 제거하는 데 적절한 기능을 수행하고 있는지 살펴보고, 또한 온라인게임이 가지는 문제점들이 아직 범죄로 나아가기 위한 전단계라는 점을 고려할 때 사후적 처벌보다는 예방적 측면이 더 강조되어야 할 것이므로 그러한 예방적 측면이 게임산업진흥법에 내재되어 있는지, 있다면 제대로 기능하고 있는지 범죄예방 기본모델에 따라 검토해보고자 한다.

2. 범죄예방론에 따른 「게임산업진흥에 관한 법률」의 평가

가. 범죄예방론의 개관

형사정책학의 목표는 범죄의 실태를 정확히 파악하여 그 원인을 밝히고 종국적으로 바람직한 예방대책을 강구하는 데에 있다.⁴³⁾ 범죄예방은 어떤 사건이 발생하기 이전에 혹은 미래의 어떤 행동이 일어나기 전에 범죄를 제거하기 위한 시도를 뜻한다.⁴⁴⁾ 즉, 범죄가 발생하기 전의 시점에 관심을 기울이고, 잠재적 범죄자의 범행욕구에 초점을 맞추어 범죄 기회를 감소시키는 것에 중점을 두고 있다. 형사사범은 발생한 범죄를 전제로 하는 국가작용이기 때문에

43) 박상기, 손동권, 이순래, 전게서, 359면.

44) 임준태, 「범죄예방론」, 대영문화사, 2009, 30면.

그 실행에 있어서 소극적이고 한계를 가지고 있지만 범죄예방은 범죄를 미리 진단하여 차단할 것을 요구하므로 적극성을 필요로 하고 그 범위도 광범위하다. 범죄학에 있어 범죄예방이 본격적으로 강조되기 시작한 것은 목적론적 형벌사상이 확산된 19세기 이후이다. 20세기에 들어와 다양한 민족과 다양한 문화로 이루어진 미국에서는 범죄문제의 폭과 질이 사후대책 정도로는 도저히 감당할 수 없는 지경에 이르렀고 결국 사전예방에 대한 대대적인 연구가 이루어지게 되었다.⁴⁵⁾

제프리(C.R. Jeffery)는 범죄통제의 모형을 형벌을 통한 범죄억제모델, 범죄자의 치료와 갱생정책을 통한 사회복귀모델, 사회환경개선을 통한 범죄예방모델의 3가지로 구분하여 제시하면서, 마지막의 범죄예방모델을 특별히 강조하였다. 뉴우만(Newman)과 레피토(T.A. Reppetto)는 여기에 더해서 범죄행위에 대한 위협과 어려움을 높여 범죄기회를 줄임으로써 범죄예방을 도모하는 상황적 범죄예방모델을 주장하였다.⁴⁶⁾ 네 가지 범죄예방 기본모델의 내용과 함께 각각에 해당하는 게임산업진흥법의 규정들에 대해 살펴보자.

나. 억제이론에 따른 게임산업진흥법의 평가

억제이론은 범죄에 대한 국가의 강력한 처벌이 범죄억제의 최고의 효과라고 본다. 억제이론은 범죄자보다 범죄행위 그 자체에 관심을 가지기 때문에 범죄행위에 대한 제재가 주요관심사이다. 이는 응보주의적 입장에서 범죄에 대한 사후의 처벌과 범죄억제를 위한 적절한 처벌이 문제시 된다. 즉 처벌에는 범죄에 대한 사회의 응보 및 다시 범죄를 저지르지 못하게 하기 위한 범죄억제 효과가 고려되어야 한다는 것이다. 억제이론의 주요내용을 보면 처벌을 통한 범죄억제를 효과적으로 얻기 위해서는 처벌의 엄격성, 신속성, 확실성 등이 요구된다.⁴⁷⁾

게임산업진흥법의 규제적 규정들은 대부분 억제이론이 적용된다. 법 제25조

45) 정신교, 전게서, 291-292면.

46) 박상기, 손동권, 이순래, 전게서, 360-361면.

47) 정신교, 전게서, 292-293면.

와 제26조를 통해 게임제작업이나 게임제공업을 영위하고자 하는 자에게 등록을 강제하고, 법 제32조에는 불법게임물 등의 유통금지를 규정하고 있다. 위반 시 벌칙규정인 법 제44조, 제45조, 제46조에 의한 제재가 가해진다. 제44조의 규정은 사행행위를 하거나 하도록 방치한 자, 사행성을 조장한 자, 등급을 받지 않은 게임물이나 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위를 한 자 등에 대하여 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금을 가하고, 규정에 위반하는 자가 소유 또는 점유하는 게임물·범죄행위에서 생긴 수익·범죄수익에서 유래한 재산을 몰수하도록 규정하고 있다. 형법에서 법 제260조에 존속폭행의 경우 5년 이하의 징역 또는 700만 원 이하의 벌금을 가하고, 법 제161조에 특수폭행의 경우 5년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금을 가하는 것과 비교해본다면 게임산업진흥법의 벌칙규정이 가볍지는 않다고 할 것이다. 한편 법 제45조에서는 등급분류 규정을 위반한 경우, 청소년게임제공업을 영위하는 자가 청소년이용불가게임물을 제공하는 경우 2년 이하의 징역 2천만 원 이하의 벌금을 가하고, 법 제45조에서는 청소년출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 자, 존비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리 훼손으로 미풍양속을 해칠 우려가 있거나 범죄심리 또는 모방심리를 부추겨 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 게임물을 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위를 한 자에게 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금을 가한다. 사행행위 방지 관련 규정을 청소년 보호 관련 규정보다 엄격하게 한 것은 게임산업진흥법이 청소년보호 보다는 사행행위 방지에 더 큰 의미를 두고 있는 것으로 볼 수 있다.

한편 광고·선전의 제한 위반으로 인한 과태료 부과(법 제48조), 허가취소 등(법 제35조), 과징금 부과(법 제36조)에 관한 규정들은 행정처분이기는 하나 처벌적 성격을 가지므로 이 역시 억제이론에 따르는 규정이라 할 수 있다.

이처럼 게임진흥법상의 많은 규정이 억제이론으로 설명할 수 있는 것임에도 불구하고 억제이론에 대해서는 많은 비판이 있다. 미국의 '일급살인에 대해 사형을 규정한 주와 그렇지 않은 주 사이의 비교연구'(Selinn, 1959 - The Death Penalty. Philadelphia: American Law Institute; Bedau, 1964 - The Death

Penalty in Ameruca. Garden City, NY: Anchor Books)에서는 사형이 살인 범죄율에 전혀 영향이 없다는 연구결과가 나왔다. 이후 이것을 반박하는 연구로 엄격성이 효과가 있다는 연구도 많이 보고되었으나 처벌과 범죄예방의 상관관계에 대해서는 회의적인 입장도 적지 않다. 처벌의 범죄효과에 대해서 처벌의 확실성에 대한 인식이나 처벌의 두려움에 대한 인식이 향후 범죄가능성에 미치는 영향에 대해 일관되지 않은 결과를 보인다는 연구도 이를 지지한다.⁴⁸⁾ 한편 억제이론은 처벌을 강조함으로써 범죄로 이어질 수 있는 행동을 막는다는 점에서 학습된 효과를 원인으로 한 범죄를 예방하는데 도움이 될 수 있으나, 비정상적인 정신상태나 아노미적 상황을 원인으로 한 범죄는 처벌의 두려움으로 인한 범죄 예방효과가 미약하여 그로 인한 범죄를 예방하는데 있어서는 큰 도움이 되지 않을 것으로 판단된다. 반면 게임산업진흥법은 억제이론에 따른 예방에만 치우쳐 있어 개선이 필요한 부분이라고 할 수 있다.

다. 치료이론에 따른 게임산업진흥법의 평가

치료이론은 범죄자를 생물학적, 심리학적 결함이 있는 인간으로 보고 이러한 결함이 결국 범죄자로 만든다고 한다. 따라서 이 관점은 범죄자가 정상인과 다른 생물적 내지 심리적 특성을 갖고 있는가가 관심의 대상이며 이러한 특성을 찾아내고 치료하고 교정하는 것이 주목적이다. 의사가 환자의 질병을 치료하듯 범죄자의 내적 특성을 발견하고 치료하는 것이다. 이때 치료는 개인의 성장이나 환경을 교정하는 것을 말한다. 범죄는 개인의 책임이 아니고 사회의 책임이므로 범죄예방에서 사회의 역할을 강조하였다. 이 이론은 처벌의 의한 범죄억제 효과를 아주 미약한 것으로 평가하고 범죄자의 치료와 갱생활동을 통한 범죄예방을 강조한다.⁴⁹⁾

게임산업진흥법 내에는 치료이론에 따르는 것으로 판단되는 법 규정은 게임과몰입이나 게임물의 사행성·선정성·폭력성 등의 예방과 치료를 위한 정

48) 연성진, "처벌의 범죄억제 효과에 관한 연구", 「연구총서」 제2003년 1호, 한국형사정책연구원, 2003, 126면.

49) 정신교, 전계서, 293-294면.

책을 수립·시행할 것을 규정한 법 제12조의2인데 이는 비정상적인 정신상태나 아노미적 상황을 원인으로 한 범죄를 예방하는데 도움이 될 수 있다. 앞서 개인의 성격이나 성향 등은 범죄와 유의미한 관련이 없는 것으로 밝혀졌지만 정신적 상태에 대한 치료나 부모와의 유대관계를 통해 온라인중독 등을 해결할 수 있다고 보았으므로 범죄예방의 효과도 가져올 수 있을 것으로 보인다. 특히 청소년보호 규정과 관련해서는 치료이론에 따른 예방적 규정들이 더욱 필요할 것으로 보인다. 그러나 이 규정은 지나치게 일반적, 추상적, 형식적인 면이 강해 이를 구체화하는 규정이나 정책들에 의해 뒷받침되지 않는다면 실효성은 현저히 떨어질 것으로 보인다.

라. 사회발전이론에 따른 게임산업진흥법의 평가

범죄예방에 관한 새로운 전략의 일환으로 사회발전이론은 미국에서 청소년 범죄에 대처하기 위한 장기적 전략으로서 통합적으로 제시되었다. 이 이론은 통제이론과 문화학습이론의 통합에 기초하고 있다. 부모에 대한 애착의 발달이 학교에 대한 애착을 증가시키고 나아가서 학업에 몰두하게 되고, 이를 통해서 법규 준수와 같은 관습적 행동에 몰입하게 된다는 점을 제안하였다. 즉, 범죄의 원인을 인간의 내재적 속성으로 파악하는 생물학적, 심리학적 관점과는 달리 사회학적 범죄이론에서는 범죄의 원인을 개인과 환경의 상호작용에서 찾고 있다. 따라서 범죄원인으로서 범죄자의 내재적 성향보다는 범죄자의 사회적 환경을 강조하고 범죄를 유발할 수 있는 사회적 범죄환경을 개선해야 범죄예방이 근본적으로 가능하다고 보고 있다.⁵⁰⁾ 사회발전이론은 결국 범죄자의 개인적 환경과 사회적 환경을 일치시켜주어 아노미 상황으로 범죄가 발생하는 것을 예방할 수 있다.

게임산업진흥법 제12조는 정부가 게임과몰입이나 사행성·폭력성·선정성 조장 등 게임의 역기능을 예방하기 위한 정책개발 및 시행, 건전한 게임문화 조성을 위한 사업이나 활동을 하는 단체에 대한 지원, 청소년이용불가 게임물

50) 정신교, 전게서, 294-295면.

의 게임물을 제공하는 게임물 관련사업자에 대한 지원시책 추진하도록 하고 있다. 온라인게임의 부작용들이 온라인게임을 통한 학습의 효과라는 점을 고려할 때 정부가 보다 발전된 게임문화를 조성하도록 하는 규정은 범죄예방에 실효를 거둘 수 있을 것이지만 이 규정 역시 정부의 사업추진에 대한 개별적인 규정들이 없어 일반적, 추상적인 규정으로만 기능할 수 있다.

마. 상황적 예방이론

이 이론은 범죄기회를 감소시킴으로써 범죄를 예방하자는 이론이다. 범죄결정과정이 완전한 합리성이라고 할 수 없지만 제한된 영역 내에서 자기 나름대로의 합리적 선택을 한다. 따라서 상황적 범죄예방 전략은 잠재적 범죄자에게 접근 가능성이 없음을 확신시키는 전략이다.

게임산업진흥법 내에서 상황적 예방이론에 따르는 것으로 판단되는 규정으로는 등급분류에 관한 규정(법 제16조~24조)을 들 수 있다. 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하기 위해 게임물등급위원회를 두고 있으며, 게임물의 등급분류는 당해 게임물의 내용에 대하여 선정성, 폭력성, 범죄 및 악물, 부적절한 언어 그리고 사해행위 등 모사에 관한 사항들을 종합적으로 고려하여(심의기준 제 7조) 이루어지고 있다. 이러한 기준을 적용하여 각각의 게임물들은 법 제21조에 따라 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 그리고 청소년이용불가로 등급이 구분되고, 아케이드 게임류의 경우에는 전체이용가와 청소년이용불가의 두 가지 등급으로만 나뉘게 된다. 일정한 경우를 제외하고는 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 제작 또는 배급 전에 등급분류를 반드시 받아야 한다.

게임물등급분류를 통해 선정적이고 폭력적인 게임물 등의 접근을 차단시킴으로써 그것의 학습의 기회를 차단하고 이를 통해 범죄를 예방할 수 있도록 한다는 점에서 범죄예방적 효과가 가장 뛰어나다고 할 것이다. 그러나 이는 게임물등급분류가 자의적인 잣대가 아니라 공정하고 투명하게 이루어짐을 전제로 하는 것인데 전문위원 검토보고서를 비공개로 변경해 등급 심사 이유를 외부에 알리지 않은 폐쇄성, 게임 심의를 대신 받아주고 수수료를 챙기는 업자가

생길 정도로 공정성이 결여된 불투명성 등의 문제점들이 등급위원회에 제기되었다. 이에 정부는 2011년 7월 14일 게임물 등급분류업무를 민간자율등급분류기관으로 일부 이양하는 내용을 담은 게임산업진흥법 개정안을 입법예고하고⁵¹⁾, 12월에 제24조의2로 등급분류 업무의 위탁에 관한 사항을 신설하였고 게임물관리위원회는 올해 5월 민간등급분류기관과 위탁계약을 체결하였다.⁵²⁾

V. 「게임산업진흥에 관한 법률」에 대한 제언

온라인게임이 가지는 문제점의 원인이 비정상적인 정신상태, 학습된 효과, 아노미적 상황이라고 할 때 게임산업진흥법은 이러한 원인을 제거하는 데 미흡한 부분이 다소 발견되었다. 먼저, 게임산업진흥법에는 억제이론에 근거해 범죄예방을 시도하려는 규정들이 많았는데 범죄행위에 대해 처벌을 가하는 것이 가장 쉽게 적용될 수 있고, 단기간에 눈앞의 문제들을 강력하게 해결하는 듯한 느낌을 국민에게 심어줄 수 있는 것도 그 이유일 것이다. 그러나 결국에는 이것은 사후적인 제재수단과 다를 바가 없어 예방적 측면에서는 부족하다고 볼 수 있으므로 사후적인 처벌보다는 사전적 예방의 방안으로 포섭시키는 것이 더욱 타당할 것으로 보인다. 또한 사행행위 방지와 청소년보호와 관련하여 사행행위 방지가 청소년보호를 포섭하는 부분이 없지 않으나 사안의 중요성은 경중은 다르지 않으므로 청소년보호 규정 역시 그것과 비슷한 수준의 제재조치를 취하여야 할 것이다.

또한 범죄가 비정상적인 정신상태로부터 기인하기는 경우도 있으므로 이러한 부분의 해결은 치료이론에 따른 규정들을 통한 해결이 가장 효과적일 것으로 판단된다. 따라서 온라인중독에 빠진 청소년들을 상담·치료를 받도록 하는 청소년보호관련규정을 신설하는 것도 필요하다고 본다.

51) 이종배, “민간자율등급분류제 성공의 조건”, 디지털타임스, 2011.12.15., <http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2011121602012269749002>

52) 김신우, “게임물 민간등급분류 시대가 열린다”, 한경닷컴, 2014. 5. 23., <<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=201405230879v>>

사회발전이론에 따른 규정은 기존의 규정을 보다 구체적이고 제시해주어야 할 것이다. 법 제12조는 “정부가 게임문화의 기반조성을 위한 사업을 추진하여야 한다”라고 귀속행위의 문구를 사용해놓고 관련 사항을 위임함 시행령에서는 다시 “지원할 수 있다”라는 재량행위적 문구를 사용한 점, 시행령에 따르더라도 관련 규정 및 시행령이 너무 일반적, 형식적, 추상적이라는 점에 문제가 있다고 할 것이다. 따라서 입법이나 행정적 규제를 통해 보다 구체화하는 과정이 필요할 것으로 판단된다.

상황적 예방이론에 따른 등급분류제도는 예방적 측면에서 가장 실효성을 클 것으로 보이지만 그에 대한 전제로 등급분류에 있어 공정성과 일관성 등이 필수적으로 요구된다. 올해 도입된 민간자율등급분류제는 이러한 요소들이 더더욱 요구된다고 할 것인데 민간등급분류기관에 대한 등급분류관련 교육과 민간등급분류 게임물에 대한 모니터링 등 사후관리와 민간등급분류기관에 대한 지속적인 관리·감독이 필요하다.

VI. 결론

게임산업이 갖는 경제적, 문화적가치를 따져본다면 게임산업의 진흥을 위한 국가의 법적, 정책적, 경제적 지원은 가히 필수적이라 할 것이다. 그러나 게임의 역기능과 그로인한 범죄발생을 막기 위한 규제조치 역시 간과되어서는 안 될 것인데 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립하여 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지하고자 함을 목적으로 하는 게임산업진흥법이 특히 온라인게임과 관련하여 규제적 측면에서 부족하거나 보완할만한 점이 없는지 살펴보기 위해 먼저 온라인게임이 갖는 특성과 이로 인해 발생하는 문제점을 분석하였다. 그리고 이러한 문제점이 발생하는 원인을 범죄심리학, 범죄사회학 두 가지 범죄원인론에 따라 분석한 결과 온라인게임으로 인한 문제들은 비정상적인 정신상태, 학습된 효과, 아노미적 상황에 대처하는 과정에서 나타나는 것으로 밝혀졌다. 따라서 이러한 원인을 제거할 수 있는 규정들이 게임진흥법상에 규정되어 있어야 할 것이다. 특히 온라인게임

에서 나타나는 부작용들의 경우 범죄로 나아가는 전 단계라는 점을 살펴볼 때 온라인게임과 관련하여서는 사전적 규제가 더욱 요구되므로 예방적 측면이 더욱 강조된다고 할 수 있다. 따라서 범죄예방 기본모델에 따라 각각에 해당하는 규정이 무엇이 있는지 살펴보고 관련 규정들이 온라인게임이 가지는 문제점의 원인들을 제거할 수 있게 규정되어 있는지 살펴보고 평가하였다. 평가를 바탕으로 일부 규정들은 개선이 필요한 것으로 나타났다.

참고문헌

- 박상기, 손동권, 이순래, 「형사정책」, 한국형사정책연구원, 2005.
- 임준태, 「범죄예방론」, 대영문화사, 2009.
- 정신교, 「범죄학개론」, 형설출판사, 2007.
- W.T. Galway, 「The inner game of tennis」, New York: Random House, 1997.
- 김대권, "사이버 마약(i-Doser)에 대한 범죄심리학적 고찰과 그 대책", 「한국범죄심리연구」 제6권 1호, 한국범죄심리학회, 2010.
- 김승욱, 이경욱, "아동의 인터넷 게임중독 및 과몰입의 개념적 이해", 「어린이미디어연구」 제6권 제2호, 한국어린이미디어학회, 2007.
- 김영철, "청소년의 성격변인과 인터넷 게임중독간의 관계 분석", 목포대학교 석사학위논문, 2004.
- 김지연, "온라인 게임의 사회적 순기능과 역기능 : 기능론적 관점에서", 연세대학교 석사학위논문, 2003.
- 김현희, "온라인 게임이 청소년의 폭력성에 미치는 영향에 관한 연구 : FPS, RPG, 전략시뮬레이션 게임 이용자를 중심으로", 성균관대학교 석사학위논문, 2008.
- 노운정, 박현, 김범수, "온라인게임 중독에 영향을 미치는 요인", 「학술대회논문집」 제1호, 한국경영정보학회, 2005.
- 박동남, "폭력성 게임물 이용이 청소년 비행에 미치는 영향", 전남대학교 석사학위논문, 2002.

- 박선영, 김광웅, “아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계”, 「한국심리학회지 상담 및 심리치료」 제20권 제3호, 한국심리학회, 2008.
- 박인경, “부모의 통제가 청소년의 인터넷 중독성향에 미치는 영향”, 한양대학교 석사학위논문, 2010.
- 백지은, “부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향”, 「한국놀이치료학회지」 제12권 2호, 한국놀이치료학회, 2009.
- 송원영, “자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향”, 연세대학교 석사학위논문, 1998.
- 안재필, “게임 콘텐츠 산업의 아이템거래의 법, 제도 도입에 관한 사례연구”, 동국대학교 석사학위논문, 2005.
- 연성진, “처벌의 범죄억제 효과에 관한 연구”, 「연구총서」 제2003년 1호, 한국형사정책연구원, 2003.
- 이계원, “청소년의 인터넷중독에 관한 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문, 2001.
- 장정연, “청소년 사행성 게임행동에 관한 연구 : 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인”, 카톨릭대학교 박사학위논문, 2011.
- 진창현, 정의철, “온라인게임 중독성향에 영향을 미치는 요인 연구”, 「언론과 학연구」 제9권 3호, 한국지역언론학연합회, 2009.
- 한경아, “초등학생의 컴퓨터게임중독과 자기통제력, 부모의 통제간의 관계”, 전주대학교 석사학위논문, 2003.
- 한상암, 이효민, “온라인 게임중독과 청소년 범죄의 관계”, 「한국범죄심리연구」 제2권 제1호, 한국범죄심리학회, 2006.
- 한승배, “온라인 게임 중독과 청소년의 사회성 및 정체성과의 관계”, 경기대학교 석사학위논문, 2004

기타자료

- 김창곤, “게임 포로된 자녀, 참고 믿고 기다려요”, 조선일보, 2011.12.14. <http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2011/12/14/2011121403267.html>

김철현, “장수 게임의 힘.. '리니지2' 누적 매출 1조원 돌파”, 아시아경제, 2011.6.9.,
<<http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2011060815415074244>>

다음국어사전

문화체육관광부, 게임산업진흥 중장기계획, 2008

백봉삼, “디아블로3로 본 아이템 현금 거래, 가능할까?”, 경제투데이, 2011.10.5.,
<<http://eto.co.kr/news/view.asp?Code=20111005145223440>>

이종배, “민간자율등급분류제 성공의 조건”, 디지털타임스, 2011.12.15., <http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2011121602012269749002>

위키백과

조성흠, “온라인게임이 사회성 키워준다”, 연합뉴스, 2009.7.28., <<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2009/07/27/0200000000AKR20090727175900017.HTML?did=1179m>>

김신우, “게임물 민간등급분류 시대가 열린다”, 한경닷컴, 2014. 5. 23., <<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=201405230879v>>

한국게임산업진흥원, 「대한민국게임백서 2009」, 2009

[Abstract]

**Criminal-Political Evaluation and Suggestions
of 「The Game Industry Development & Promotion Act」 Focusing
On the Online Games**

Song, Young-wook

The Master's Course, Law School, Korea University

Considering economic and cultural values that the game industry has, national support for the promotion on the game industry is essential.

However, as the adverse effects, related crimes like suicide and homicides occurred and social problems such as game addiction, item cash transaction, were caused. Therefore, with national support for the promotion on the game industry, regulatory measures to prevent the occurrence of crimes and the adverse effects of games also should not be ignored.

Because of this, in 2006, the government enacted 「The game industry development and promotion act」 which involved two aspects: the advancement and restrictions of the game industry. This paper intends to review, especially regarding to the online games, whether there are fundamental flaws and improvements in regulatory aspects.

As the results of the analysis of the causes that led to the occurrence of problems like crimes according to two theories of cause of crime, the sociology of crime and the psychology of crime, problems with online games revealed to arise in a non compos mentis state, effects of learning and the process of dealing with anomic situation. Thus, 「The game industry development and promotion act」 should include provisions that are able to remove that causes. Furthermore, considering that side effects appeared in online games are prior steps forward to crime, prior regulations are increasingly demanded because the precautionary approach should be more emphasis in reference to online games.

This paper examines and evaluates whether related provisions are specified aimed at eliminating that causes appeared from online games, after ascertaining that there are provisions following the basic model of crime prevention. Consequently, it is founded that some provisions need to be reformed.

Key words : online game, the game industry development and promotion act, the sociology of crime, the psychology of crime, theory of crime prevention