

게임중독 규제법리에 대한 비판적 고찰:

보건복지부의 정신건강종합대책에 대한 헌법적 판단을 중심으로 *

박현아**

(한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사과정)

이재진***

(한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수)

본 연구에서는 기존 게임중독 관련 법안 및 최근 보건복지부에 의해 강력히 추진되고 있는 정신건강종합대책 내 게임중독과 관련된 문항을 살펴보고 기존 규제의 후속 연구로써 해당 대책의 내용을 헌법학적 시각으로 분석하고자 하였다. 또한 게임중독 관련 기존 규제가 법적 논란에 휘말려 있음에도 불구하고 정부 차원에서의 적극적 관리를 중심으로 게임중독 규제의 범위가 확장되고 있는 현재의 상황을 비판하고, 더 나은 정책 마련을 위한 대안을 제시하고자 한다. 연구 결과, 게임중독이 실체 없는 적이며, 오히려 게임중독을 잡기 위한 도구에 문제가 있을 수 있다는 문제점이 발견되었다. 정신건강종합대책은 명확성 원칙에서 '인터넷게임'을 예측 가능한 수준으로 구체화시키지 못하여 용어가 의미하는 대상을 불분명하게 하였으며, '게임중독'이 실존하는 것인지 혹은 미치는 피해가 구체적으로 어떤 것인지를 정의하지 않고 사용하여 명확성 원칙에 위배될 소지가 있는 것으로 나타났다. 명확성의 문제는 아니지만 중독 선별검사 역시 옳지 않은 방법이거나 효과를 예측할 수 없는 문제를 안고 있는 것으로 보였다. 또한 평등원칙에 대해서는 아케이드나 콘솔, 패키지 등 같은 게임 내 다른 장르와의 차별, 드라마, 영화, 음악, 만화 등 다른 미디어콘텐츠와의 차별, 그리고 마약, 알코올, 도박 등과 같은 중독물질과의 동등한 취급 등에서 문제의 소지를 발견하여 평등의 원칙에 위반될 것으로 보였다.

핵심어: 게임중독, 정신건강종합대책, 헌법적 판단, 명확성의 원칙, 평등의 원칙

* 부족한 논문을 심사해 주신 익명의 심사위원들께 감사드립니다. 본 연구의 일부는 2016년 한국언론학회 봄철 정기학술대회에서 발표된 바 있습니다.

** maybekis@naver.com, 주저자

*** jilee@hanyang.ac.kr, 교신저자

1. 문제의 제기

2014년 4월 24일, 헌법재판소는 <청소년보호법> 제 23조의3에서 규제하는 ‘강제적 셧다운제’에 대해 7 : 2의 합헌 결정¹⁾을 내리며 게임시간 통제를 통한 청소년보호의 필요성에 손을 들어주었다. 하지만 헌법재판소의 판단 이전은 물론, 합헌이 결정된 이후에도 여전히 관련 법안의 위헌성을 지적하는 비판의 목소리는 끊이지 않는다. 이러한 학계의 움직임은 게임의 산업적, 문화적 가치의 훼손에 대한 우려이기도 하지만, 무엇보다도 ‘법’의 강제성과 주관적 가치판단에 미치는 영향력으로부터 발생할 수 있는 사회문화적 파장에 대한 신중한 경계로 해석할 수 있다. 강제적 셧다운제의 실행이 청소년의 게임이용 방법 및 시간의 제한에 그치지 않고 게임과 중독의 문제에 대한 사회적 시각을 왜곡하고 그릇된 인식을 확산시키는 데 영향을 미칠 수 있기 때문이다.

사실 ‘게임중독’에 대한 담론은 강제적 셧다운제에 국한된 문제가 아니라, 게임이 일으킬 수 있는 사회문제를 논의하기 시작한 1990년대부터 각종 중독법이 발의되고 있는 현재까지를 잇는 가장 큰 줄기라고 할 수 있다. 게임중독은 게임의 지나친 이용행위가 신체, 정신, 행동문제나 부정적인 사회문제의 원인이 된다는 시각으로, 게임 과몰입²⁾ 등의 용어와 비교하여 정신보건학적 관점의 중독 개념을 많이 반영한 기표이다. 게임을 중독 혹은 유해한 성분의 물질로 규정하고 제한하려는 시도는 게임을 하나의 문화콘텐츠 표현물로서 인정³⁾하고 발전시키고자 하는 흐름, 혹은 자율규제로의 전환을 주장하는 목소리와 대립하며 끊임없는 사회적, 법·정책적 불협화음을 야기해왔다. 그러나 2000년대 초반부터 지속적으로 입법안이 발의되어 왔음에도 불구하고, 2011년 이전까지는 사행성 요소가 없는 게임에 대한 일반인의 접근이나 사용을 강제로 규제하는 법안의 합의가 이루어지지 못했다.

하지만 2011년 이후, 정부는 게임의 과도한 사용을 주의시키는 권고의 단계를 넘어서 게임행위를 강제로 통제하기 위한 법을 제정하려는 의도를 나타내기 시작했다. 정부의 이러한 행동은 다소 일방적이었으며, 때문에 팽팽한 힘의 균형을 이루고 있던 부처 간,

-
- 1) 헌법재판소 선고 2011헌마659·683 결정(2014. 4. 24). 다수의견은 죄형법정주의의 명확성 원칙, 인터넷게임 제공자의 직업수행의 자유, 16세 미만 청소년의 일반적 행동자유권, 부모의 자녀 교육권, 규율대상에 따른 게임업체의 평등권 등의 사항에 대해 위헌의 소지가 없음을 밝히고 있다.
 - 2) <게임산업진흥에 관한 법률> 제 12조(게임문화의 기반조사), 제 12조의2(게임 과몰입의 예방 등), 제 12조의3(게임 과몰입·중독예방조치 등)에서는 게임 과몰입이라는 용어를 중독이라는 용어와 혼용하고 있다.
 - 3) 헌법재판소 선고 94헌가6 결정(1996. 10. 31), 헌법재판소 선고 99헌바117 결정(2002. 2. 28) 참조.

사회단체 간, 이해관계자 간의 심각한 갈등을 불러일으켰다. 이러한 사회분위기 속에서 2011년 발의되어 현재까지 산업계와 학계 전반에서 활발하게 논의되고 있는 설타운제를 포함하여 19대 국회에서 논의되었던 <중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안>, 4) <인터넷 게임중독 치유지원에 관한 법률안> 5) 및 <인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안> 6) 등 관련 입법안들은 사회적 필요성에 의해 법적 타당성, 정책타당성, 실효성 등의 측면에서 검토의 대상이 되어왔다. 7) 그리고 게임중독과 관련된 법안들이 학계와 산업계의 관심을 받으며 국회의 심사결과를 기다리던 상황 속에서 올 2월, 보건복지부의 정신건강종합대책(2016)이 추가적으로 발표되었다.

정신건강종합대책은 일반 국민의 정신건강 증진과 정신질환의 조기발견·개입체계의 마련에 기여하고자 하는 정부주도의 대규모 사전검진을 골자로 한다. 그러나 게임중독 측면에서 해당 대책은 외래치료가 필요한 4대 중독물질에 알코올, 도박, 마약에 더불어 인터넷·게임의 중독을 포함하고 있으며 중독문제의 조기선별과 개입체계 구축 대상에 초·중·고등학교 내 인터넷게임, 스마트폰 중독을 함께 묶고 있어 게임규제에 반대하는 단체들의 반발을 사고 있다. 게임을 ‘사회적으로 해로운 영향을 미칠 가능성이 있는 콘텐츠’에서 ‘뇌에 직접적이고 불가역적인 피해를 입히는 중독물질’로 규정하기 위한 구체적 실천방안을 제시하고 있기 때문이다. 본 대책에서 무엇보다 문제가 되는 부분은 ‘질병코드’의 부과이다. 질병코드의 제정은 중독을 정신의학적 차원의 개념으로 재정립하는 시도로 게임중독 현상의 통제를 개인의 자율에서 의학적 차원의 관리로 이전하는 패러다임의 전환을 의미한다.

이러한 이해에 근거하여 본 연구에서는 기존 게임중독 관련 법안 및 최근 보건복지부에 의해 강력히 추진되고 있는 정신건강종합대책 내 게임중독과 관련된 문항을 살펴보고 기존 규제들의 후속 연구로써 해당 대책의 내용을 헌법학적 시각으로 분석하고자 한다. 정신건강종합대책은 법안이 아니라 정책이므로 반드시 법에 근거하여 추진해야 하는 것은 아니지만 지속적이고 효과적인 정책의 실천을 위해 규제의 논리성을 되짚어 보는 것이 바람직하다. 위헌적 소지가 없으며 규제를 통한 공익의 달성이 주는 이익이 더 크다는 점을 증명하는 절차가 필요한 것이다. 본 대책은 2016년부터 2020년까지 약 5년의 계획 기간을 두고 있으며, 인터넷게임에 대한 중독을 질병코드로 제정하는 방식을 통

4) <의안번호 1904725: 중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안> (2013. 5. 1).
 5) <의안번호 1903262: 인터넷 게임중독 치유지원에 관한 법률안> (2013. 5. 1).
 6) <의안번호 1903263: 인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안> (2013. 5. 1).
 7) 2016년 5월 29일자로 임기만료폐기 되었다.

하여 게임을 간접적으로 규제하는 방안을 내용으로서 포함하고 있기 때문에 시행에 앞서 시행의 정당성을 살펴볼 필요가 있을 것으로 판단된다. 또한 게임중독 관련 기존 규제들이 법적 논란에 휘말려있음에도 불구하고 정부 차원에서의 적극적 관리를 중심으로 게임중독 규제의 범위가 확장되고 있는 현재의 상황을 고찰하고 앞으로의 정책 마련을 위한 대안을 제시하고자 한다.

2. 이론적 논의

1) 규제대상으로서의 게임

게임은 놀이, 유희, 오락을 의미하는 인도 유리피언 계통의 'ghem'에서 파생된 단어이며(권용만, 2014), 요한 하위징아(Johann Huizinga)의 <호모루덴스>(Homo Ludens)를 통해 인류의 중요한 가치로 자리매김했다. 과거와 현재의 게임은 그 의미가 다소 변화하였는데 현대의 게임은 기타 오락과 구분되어 '컴퓨터 프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과를 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치'⁸⁾로 정의되며, 기술의 진화를 중요한 변인으로 설명한다는 특성을 가진다.

한편, 게임에 대한 규제는 인터넷 네트워크의 속성에서 유발되는 중독현상을 중심으로 논의되어왔기 때문에 규제대상으로서의 게임물은 일반적으로 '네트워크에 의해 연결되며, 상호작용을 기반으로 두는' 온라인 혹은 모바일게임만을 의미한다. 오프라인의 게임 콘텐츠 이용은 게임행위 자체를 독자적 의미로 법적 평가할 실익이 없으며(정해상, 2015), 중독을 유발하는 요소를 가지고 있지 않다고 보기 때문이다.⁹⁾ 법상 온라인게임은 '인터넷

8) <게임산업진흥에 관한 법률> 제 2조의1(정의) 참고. 단, 사행성게임물, <관광진흥법> 제 3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것, 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것은 게임에서 제외된다.

9) 헌법재판소 선고 2011헌마659·683(2014. 4. 24). 결정에서는 '인터넷게임은 주로 동시 접속자와의 상호교류를 통한 게임 진행 방식을 취하고 있어 지속적인 수행이 가능하므로 게임자가 스스로의 의지로 중단하기 쉽지 않은 특징이 있고, 정보통신망서비스가 제공되는 곳이면 시간적·장소적 제약 없이 언제나 쉽게 접속하여 게임을 즐길 수 있어 장시간 이용으로 이어질 가능성이 크다. 이에 반하여 PC에 내장되어 있거나 모바일이나 별도의 장치로 다운로드받은 게임으로서 네트워크 기능을 이용하지 않는 게임은 인터넷게임과 달리 실시간 제공되는 정보통신망을 이용하는 것이 아니어서 다른 게임 이용자와의 상호교류가 없기 때문에 장시간 이용의 가능성이나 중독의 우려가 상대

게임'이라는 용어로 쓰이는데 <정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률> 제 2조 제 1항 제 1호에서 '전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용 기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제인 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임'으로, <청소년보호법> 부칙(2011. 5. 19. 법률 제 10659호) 제 1항(2011. 9. 15. 법률 제 11048호) 및 제 1조에서는 '스마트폰 등 이동통신 단말기나 태블릿 컴퓨터 등 휴대용 정보 단말기를 이용하는 인터넷게임 등'(이하 '모바일기기를 이용한 인터넷게임'이라 한다)으로 정의되어 있다. 그러나 규제에서는 실시간으로 정보통신망을 통해 매개·제공되는 인터넷게임만을 정의하기 때문에 게임 이용자의 수나 콘텐츠와 상관없이 정보통신망에 접속하는 방식으로 게임을 실행하는 경우 모두 인터넷 게임으로 분류된다는 문제가 생긴다(박종현, 2011).

위에서 언급하였듯, 국내 게임의 규제 역사는 인터넷게임의 중독이 일으키는 사회적 문제 현상을 방지할 수 있는 시스템을 구축하기 위한 목적을 향해 움직여왔다. 그러나 인터넷게임의 중독이 실존하는 현상인가에 대한 의문은 여전히 과학적 합의를 이루지 못하고 있다. 또한, 인터넷게임의 중독이 실제로 존재한다고 하더라도 게임이 사회에 끼치는 해악만을 중점에 두고 중독물질로 규제하는 것은 크게 두 가지 문제를 불러올 수 있다. 먼저 생각해보아야 할 부분은 첫 번째, 게임의 문화, 산업, 사회, 기본권적 가치와의 상충이다. 게임은 사진, 미술, 음악, 영화, 문학 등의 요소를 포함하는 복합적 성격의 콘텐츠(황승흠, 2010)이자, 다양한 현대적 문화에 의미 있는 기여를 하는 역사적, 민족적, 정신적, 교육적, 법적, 정책적 가치를 가지는 표현물(Corbett, 2007; 조재현, 2014 재인용)로 분명한 문화적 가치를 가진다. 산업으로서 게임의 위상은 세계 2위, 국내 10조 시장을 바라보는 산술적 지표(한국콘텐츠진흥원, 2015)로 어렵지 않게 예측할 수 있으며 바쁜 일상과 경제적, 심리적 불안감의 가중으로 비교적 가볍게 즐길 수 있는 게임을 여가로 선택하는 비율이 높아지고 있는 현상을 통해 사회적 가치를 짐작할 수 있다.¹⁰⁾ 또한 성인의 즐길 권리, 일반적 행동의 자유, 개성신장의 권리 등을 포함하는 행복추구권과 표현의 자유에 해당하는 헌법적 보장을 향유하고 있어(조재현, 2014) 기본권 측면에서의 가치 역시 고려되어야 할 필요가 있다. 만약 인터넷게임을 둘러싼 다양한 종류의 가치 값이 규제를 통한 공익의 실현이 가져올 수 있는 이익보다 크다면, 중독물질로 규정하고 규제의 범위를 넓히는 것보다는 상생할 수 있는 방향으로 나아가는 것이 보

적으로 적다고 볼 수 있다. 또한 정보통신망을 이용하지 않는 이들 게임에 대한 시간적 규제는 현실적으로도 가능하지 않다'며 인터넷게임의 중독성만을 인정했다.

10) 2015년 콘텐츠진흥원의 관련 설문조사 결과, 여가로서 게임을 선택한다는 응답이 1위를 차지하였다.

다 바람직한 대안이 될 수 있을 것이다.

두 번째는 인터넷게임을 오프라인의 법리로 판단하는 과정에서 발생할 수 있는 문제이다. 인터넷게임은 오프라인은 물론, 인터넷과도 전혀 다른 형태의 공간 특성을 가진다. 최성락(2006)은 인터넷 사이버 공간이 0차원적이며 현실의 정치, 경제, 사회를 보완하고 확대하는 특성을 보이는 반면, 대표적 인터넷게임인 MMORPG는 3차원적이며 사이버공간 자체의 정치, 경제, 사회의 논리를 가지고 있다고 주장하였다. 조명래(2006)는 게임이라는 가상공간이 환영적·담론적 가상성을 바탕으로 게이머의 욕망세계가 끊임없이 펼쳐지고 충족될 수 있는 조건과 방식으로 구성되어 있기 때문에 인터넷과 차별화된다고 보았다. 즉, 인터넷게임은 오프라인은 물론 인터넷의 공간과도 다른 특성을 가지고 있기 때문에 특수한 공간과 그로 인해 파생된 문화를 이해하는 것이 규제에 선행되어야 한다는 것이다.

이처럼 오프라인이나 인터넷 공간과 완전히 다른 모습을 가진 게임공간의 규제를 기존의 법리에 방점을 둔 채 실행하려 하는 경우, 예상되는 결과와 실제 결과의 괴리가 발생할 수 있다. 대표적인 동상이몽은 섯다운제를 향한 실효성 논란을 통해 관찰 가능하다. 2012년 10월 26일 국정감사에서 발표한 <청소년 인터넷게임 건전이용제도 실태조사 결과보고서>에 따르면, 섯다운제 시행 이후 0시부터 6시 사이에 게임을 이용하는 청소년의 비율은 0.5%에서 0.2%로 감소하였다. 그러나 0.3%는 청소년 전체 게임 이용률을 고려했을 때 매우 미미한 수치이며(신재호, 2013), 오히려 0시 이후에 게임을 하기 위해 허락 없이 부모님의 아이디를 개설하였다는 응답이 27.8%, 가족 외 타인의 주민등록번호를 이용하여 게임에 접속하였다는 응답이 13%로 나타나 청소년의 2차 범죄 노출 가능성이 증가한 것(이원상, 2014)을 알 수 있었다. CNN 역시 청소년이 어떻게든 시스템을 무력화시킬 방법을 찾아낼 것이라고 지적하는 한편, 게임이 금지된 시간에는 포르노영상의 수익이 크게 늘 것이라고 예측하는 등 섯다운제의 실효성에 의문을 표하였다(CNN, 2010, 4, 14). 게임 이용자들은 섯다운제 발표 이후 ‘공부 섯다운제’에 서명하고 도입이유 및 항목을 구체화시키는 등의 활동(황대장, 2016, 4, 1)을 통해 관련법을 간접적으로 조롱하였으며, 주민등록번호 도용뿐 아니라 모바일, 규제대상에서 제외된 1인용 패키지 및 휴대용 콘솔게임의 이용을 통해 법망을 빠져나가는 방법을 공유하는 등 규제의 비효율성을 공공연하게 비웃는 태도를 보였다.

현재 시행되고 있는 게임규제가 반쪽짜리로 제 기능을 하지 못하는 상황을 타개하기 위해 가장 필요한 것을 정리하자면 기존의 문화적 규범인식으로 규정하기 어려운 콘텐츠가 다양하고도 무한하게 제공되고 이용 가능한 환경을 이해하려는 자세이다(정해상,

2015). 관련 연구자들은 법안을 심사하기에 앞서 게임사, 이용자, 청소년, 보호자, 정부 등의 이해관계자가 가져야 할 각각의 책임영역을 분명히 인식해야 하며(정해상, 2015), 법률적 혼란과 사회적 비용의 감소를 위한 자율적 형태의 대안(김유나·이환수, 2015; 송은지, 2013; 전대양·신현주, 2014a; 황성기, 2013)에 우선순위를 두어야 함을 주장한다. 위의 이유로 본 논문은 정신건강종합대책이 현재의 문화 환경을 제대로 이해하려는 노력 위에 세워진 시도인지, 혹은 관리주체를 단일화하고 강제적 형태의 규제를 강화하려는 시대 역방향적 성격을 가지고 있지 않은지를 헌법적 기준을 통해 고찰하고자 한다.

2) 중독의 개념 및 게임중독 담론

흔히 ‘중독’은 사회적으로 유해한 물질을 대상으로 하며 정신의학적 관점에서 무비판적 가치판단을 가능하게 하는 특성을 가진다(정경석, 2016, 3, 28).¹¹⁾ 일반적이고 사전적인 의미의 중독은 ① 생체가 음식물이나 약물의 독성에 의하여 기능 장애를 일으키는 것, ② 술이나 마약 따위를 지나치게 복용한 결과, 그것 없이는 견디지 못하는 병적 상태가 되는 것, ③ 어떤 사상이나 사물에 젖어버려 정상적으로 사물을 판단할 수 없는 상태가 되는 것을 의미한다. 또한 중독성은 ① 먹거나 들이마시거나 접촉하면 목숨이 위험하게 되거나 병적 증상을 일으키는 성질, 혹은 ② 중독으로 인하여 나타나는 특성으로 정의할 수 있다(국립국어원, 2016). 이 중 게임중독에 사용되는 표면적 의미로서의 중독은 ②, 즉 술이나 마약 따위의 중독으로 인한 병적 상태를 지칭한다고 볼 수 있다. 이를 정신의학적 관점에서 보면 ‘물질이나 습관적 행동이 해로운 결과를 초래함에도 불구하고 스스로 조절해서 사용하지 못하고 강박적으로 사용하는 경우(dependence 또는 addiction)를 의미한다고 할 수 있으며(조근호, 2011; 정정원, 2014 재인용), 내성과 금단증상을 포함한다는 점(손지영, 2012)에서 치료의 대상이 된다.

게임을 중독으로 규정하는 법안에서 중독이라는 단어의 개념을 명확히 하는 것이 중요한 이유는 대상의 범위를 어디까지 확대할 수 있을 것인지에 대한 경계를 구체적으로 예상할 수 있고, 단순히 ‘대상에 과몰입된 현상’(intoxication)인지 ‘정신의학적인 치료가 필요한 병리현상’을 뜻하는 것인지를 판가름할 수 있기 때문이다(이해국, 2016, 4, 5).¹²⁾

11) 의학계는 마약, 알코올, 니코틴 등 인체나 건전한 사회생활에 반드시 유해한 ‘물질’을 ‘중독’ 대상으로 본다. 게임이 이와 동일한 ‘중독’ 범주에 포함되는 순간 게임은 사회에 유해한 ‘물질’이 된다고 주장한다.

12) <국가정보화기본법>, <게임산업진흥에 관한 법>에도 이미 인터넷 중독, 게임중독이라는 용어를

그러나 국내의 게임중독은 법안에 따라 단어가 오용, 혼용되고 있어 범위와 규제방안의 적합성을 예측할 수 없다는 문제에 직면해있다. 현재 진행 중이거나 발의 중인 법률안 내 게임중독을 지칭하는 표현과 의미를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, <국가정보화기본법> 제 3조의20(정의) 과 제 30조(인터넷 중독의 예방 및 해소)는 게임중독을 인터넷 중독으로 표기하며 정보통신망을 통하여 제공되는 정보통신서비스의 지나친 이용으로 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없을 정도로 신체적·정신적·사회적 기능의 손상을 입는 것을 의미한다고 밝힌다. <청소년보호법> 제 3장(청소년의 인터넷게임 중독 예방)의 게임중독은 인터넷게임 중독이라고 표현되며, 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 “인터넷게임”)을 의미한다. 또한 <게임산업진흥에 관한 법률> 제 12조의 3(게임 과몰입·중독 예방조치 등)에서는 게임 과몰입과 게임중독을 혼용하고 있음을 알 수 있다. 이외 다양한 관련 법안에서 게임 과몰입과 중독에 해당하는 현상을 유사하지만 서로 다른 언어로 표기하고 있다는 것은 게임중독의 실체를 파악하고 대비하는 데 부정적 영향을 미칠 수 있음을 유의해야 한다. 또한 명확성과 예상되는 피해의 최소화를 충족시키기 위해서 입법 이전에 게임중독의 개념과 범위의 구체적인 설정이 선행되어야 할 것으로 보인다.

그러나 게임중독의 개념을 분명히 한다고 해도 여전히 중독 담론이 가지고 있는 근본적 문제는 남는다. 바로 법에서 언급되는 게임중독을 병리학적인 것으로 보는 것이 타당한지를 둘러싸고 벌어지는 논쟁이다. 섯다운제에는 청소년의 게임중독 방지를 위한 목적이 있었지만 청소년의 수면시간 확보와 건전한 성장을 위한다는 목적 아래 이용시간을 제한하였을 뿐 이를 정신병으로 분류하고 치료감호의 필요성을 주장하지는 않았다. 그러나 최근의 정신건강종합대책은 질병코드의 신설과 사전검진을 통한 중독치료를 중점으로 두고 게임중독에 대한 관리를 정신의학의 몫으로 넘기고 있다. 이러한 움직임은 인터넷과 게임을 분간하지 못하며, 여전히 영(Young, 1998)의 인터넷 중독 측정도구¹³⁾를 변형해 게임중독에 적용하는 연구가 많은 현실(문성호, 2013; 전대양·신현주, 2014b)에서 다소 성급한 결론이 아닌가를 우려하게 한다.

사용하고 있지만 정확한 기준을 정의하지 않아 편견이 조장됐다. 이에 따라 ‘인터넷게임 사용장애’(internet gaming disorder)와 같이 정확한 의학적 개념을 바탕으로 한 진단기준이 제정되면 일상생활 기능저하 등 중독사례만을 엄격한 의학적 진단기준에 의해 진단하고 치료할 수 있게 된다.

13) 영의 인터넷 중독 측정도구(IAT: Internet addiction test)는 1996년 개발된 이해 2014년까지 개정되어 왔으며 20개의 문항(얼마나 자주 마음먹은 것보다 더 오래 온라인상에 머무는가, 얼마나 자주 온라인에서 시간을 보내느냐 집안일을 게을리하는가 등)에 대한 리커트 5점 척도 점수를 측정하는 자기기입식 평가자이다.

게임중독에 관련된 과학적 연구를 살펴보자. 게임중독이 행위에 미치는 영향을 실험을 통해 유의미하게 도출한 대표적 연구로는 인터넷과 컴퓨터게임 중독을 행위 중독으로 개념화할 수 있는 몇 가지 신경 생물학적 데이터의 발견(Peukert, Sieslack, Barth, & Batra, 2010), 혹은 폭력적 비디오게임의 재생이 공격적 행동을 증가시키고 스포츠에서 폭력에 대한 태도를 느슨하게 한다는 연구(Anderson & Carnagey, 2009), 청소년의 하루 평균 게임시간과 게임지속시간이 금단증상과 통제력 상실을 야기한다는 연구(홍석영 · 이원형, 2015), 인터넷게임 중독자 집단이 기존 도박중독 집단의 행동 중독과 유사한 특징을 보인다는 연구(김신희, 안창일, 2005) 등이 있다.

국내에서는 이외에도, 특히 게임중독이 아동·청소년의 발달에 미치는 영향에 관한 여러 연구(김나예, 2015; 박병선·박수지, 2016; 손지영, 2012; 송미강, 2015)가 최근까지 꾸준히 발표되고 있으며 중독을 규정하고 이로 인하여 야기될 수 있는 문제를 예방하거나 진단하기 위한 학문적, 행정적 연구 역시 다각도로 이루어지고 있다. 이들은 게임중독과 행위중독 간의 유의미한 상호연관성을 통해 게임의 중독이 뇌에 직접적이고 불가역적인 문제를 일으킬 수 있음을 주장하며 게임중독을 예방하거나 치료하기 위한 방안을 제시하기도 한다(강희양·손정락, 2010; 이은희·방성아, 2012; 유현재·박하늬·양용, 2014; 황금숙·김수경·김정화, 2013).

게임중독과 관련된 규제를 찬성하는 측은 이러한 실증적 결과를 바탕으로 게임중독이 개인을 넘어 사회적 영역까지 부정적 영향을 미치고 있는 상황을 비판적으로 바라보는 시각을 가지고 있다. 또한 개인이 스스로의 힘으로 중독 상황을 벗어나는 것이 어렵기 때문에 국가 주도하에 효율적 예방 및 치료관리 시스템의 마련이 필요하다고 주장한다. 그러나 대부분의 연구에서 게임중독이 실존하는 질병이라고 가정한 뒤 데이터를 수집하였다는 문제점이 있었으며 해외에서와 마찬가지로 국내에서도 게임중독이 존재하는 질병인지에 대한 과학적이고 객관적인 데이터가 부족함이 발견되었다.

게임중독과 행위의 상호연관성이 명확하지 않다고 주장하는 연구로는 과몰입 상태의 게이머가 일반적 중독 환자와 정반대의 신경반응을 보인다는 보고(Ruth, Michiel, Wim, & Anna, 2012), 중독의 증거로 제시되는 뇌 스캔만으로 병리학적 영향을 판단하기에 논리적 오류가 있음을 주장하는 연구(Holden, 2001), 게임지속시간과 공격성의 상관관계를 증명할 증거가 미약함을 보고한 연구(Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2009) 등이 있다. 또한 미 법원은 게임중독이 뇌에 미치는 과학적 영향을 일반화할 수 없다는 입장을 고수하며 게임중독과 행위의 상호 연관성의 불명확함을 지지하는 태도를 고수한다. 대표적 판례는 캘리포니아 주 <청소년폭력비디오게임금지법>의 위헌 소송¹⁴⁾으로, 다수

의견은 어떤 연구자도 폭력적 비디오게임을 즐기는 미성년자와 실제 심리적 혹은 신경학상의 손상의 인과관계를 입증하지 못하였으며 단지 일부 연구에 의해 ‘유추적인 인과관계’ (inferring causation) 를 증명하고 있음을 확실히 하였다(박정훈, 2012). 이들은 게임 중독과 행위중독간의 개연성을 의심하며 충분한 데이터의 수집과 의학계의 합의가 선행되어야 함을 주장한다.

〈정신질환 진단 및 통계 편람〉(DSM: *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*)¹⁵⁾은 2013년 개정된 5판에서 ‘인터넷게임 장애’를 행위중독(behavioral addiction)에 포함시키고, 정신장애로 등록할지를 결정짓는 연구가 이루어져야 한다고 부연했다. 이는 DSM이 인터넷게임 장애를 최종적으로는 중독에 편입시키려 한다는 의미가 아니라, 여전히 의학적·과학적 연구 결과가 부족하여 인터넷게임 장애를 정신의학에서 중독으로 다루어야 할지에 대한 과학적 인과관계를 밝히지 못했다는 의미로 해석되어야 한다.

물질 혹은 행위 자체가 정신적으로 심각한 상태의 중독을 유발한다고 주장하기 위해서는 반대 주장 측과는 달리 몇몇 연구 결과를 나열하는 것만으로 충분하지 않다. 명확한 과학적 합의가 없는 상태에서 중독을 유발한다는 연구 결과를 통한 주장이 받아들여져 법안이 통과될 경우 불합리한 피해가 즉각적이고 불가역적인 형태로 발생할 수 있는 반면, 중독을 유발하지 않는다는 반례를 제시하여 법안의 통과를 제지하는 행위는 가시적인 피해를 발생시키지 않기 때문이다. 따라서 게임중독과 중독행위의 연결고리를 찾아내는 작업의 과정은 보다 신중해야 하며 국내의 게임 환경을 고려하여 시도되어야 할 필요가 있다. 성급한 판단으로 인한 피해를 복구하는 데 불필요한 사회적 비용이 지나치게 소모될 수 있기 때문이다.

3) 게임중독 규제에 대한 헌법학적 연구

2011년 시행된 섯다운제를 전후로 관련 규제를 둘러싼 학계의 법적, 정책적 논의가 활발히 진행되어왔다. 기존 연구는 ① 게임중독 담론에 대한 소고(정정원, 2014; 문성호, 2013), ② 게임 규제 정책 개선을 위한 융합적 연구(김유나·이환수, 2015; 전대양·신현주, 2014a), ③ 게임 규제와 관련한 해외 사례 연구(박정훈, 2012; 이상경, 2014), ④ 형사

14) Brown, Governor of California, et al. v. Entertainment Merchants Association et al. (2011). 이외에도 제 7연방순회항소법원의 American Amusement Machine v. Kendrick (2001). 및 제 9연방순회항소법원의 Schwarzenegger v. Entertainment Merchants Association (2010) 사건 등을 참고(이상경, 2014 재인용).

15) 미국 정신의학협회가 출판하는 서적으로 정신질환의 진단에 가장 널리 사용되는 지표이다.

정책적·정책형성 관점에서의 연구(박종구·김양진, 2012; 이원상, 2014) 등이 있다. 그 중에서 ⑤ 게임중독 관련 규제를 헌법학적 시각에서 판단하려는 시도(강형석, 2015; 김현수, 2014; 박종현, 2014; 신재호, 2013; 전대양·신현주, 2014b; 조재현, 2014)가 특히 눈에 띄는데, 헌법학적 시각에서 가장 많은 연구가 이루어진 구체적 대상은 ‘강제적 섯다운제’로 분석된다(박종현, 2011; 박창석, 2012; 이준복, 2014; 황성기, 2005). 기존의 많은 연구가 헌법학적 시각을 통해 규제의 유효성을 판단하는 시도를 반복했던 이유는 규제유지 혹은 철폐의 타당성을 헌법에 명시된 기본권에서부터 찾으려는 의도로 짐작할 수 있다.

기본적으로 헌법이 보장하고 있는 국민의 기본권은 사회 구성원의 암묵적 합의를 통해 침해되어서는 안 되는 최소한의 선으로 여겨진다. 만약 어떤 법이나 정책이 담고 있는 내용에 헌법과 합치되지 않는 부분이 존재한다면, 해당 법이나 정책은 위헌으로 판단할 수 있으며 효력을 상실하기 때문이다.

헌법적합성 연구는 2014년 4월에 있었던 ‘강제적 섯다운제’의 헌법재판소 판결 전후로 활발히 나타났다. 분석유목 및 각 연구의 특징을 구체적으로 살펴보면 <표 1>과 같다.

먼저 황성기(2005)의 연구에서는 청소년의 행복추구권, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 포괄위임입법금지 조항을 기준으로 분석하였으며 PC방 야간출입금지, 방송프로그램 제한시간 제도와 강제적 섯다운제를 비교분석하였다. 섯다운제의 제정 이후부터 합헌결정 이전까지 이루어진 연구로는 박종현(2011), 박창석(2012), 이준복(2014) 등의 연구가 있다. 박종현은 표현의 자유, 기타 헌법적 권리(행복추구권, 게임물제작자의 직업수행 자유, 평등권), 부모의 교육권·양육권을 기준으로 나누었고, 박창석은 청소년의 행복추구권, 부모의 교육권, 평등원칙 등 세 가지 항목을 분석하였다. 이준복의 분류는 청소년의 행복추구권, 게임물제작자의 직업수행 자유, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 과잉금지의 원칙 및 중복규제 등 다섯 가지로 나뉜다.

셋다운제의 합헌결정 이후 헌법재판소의 판결문을 비판하는 논문도 존재한다. 김선협(2016)의 연구에서는 청소년의 행복추구권, 온라인 게임업체의 평등권, 온라인 게임업체의 직업선택 자유, 개인정보법, 중복규제 등에 대한 헌법재판소의 논리와 합헌결정을 비판하고 있다.

<표 1>에서 볼 수 있듯 섯다운제를 헌법학적 측면에서 고찰한 대부분의 연구에서는 강제적 섯다운제가 위헌요소를 내포하고 있음을 밝힌다. 먼저 행복추구권의 침해 여부에 대해서는 게임을 통해서 행복을 추구할 수 있다면 ‘게임할 권리’가 행복추구권으로부터 도출되는 것이 당연하며 이러한 권리는 성인뿐 아니라 청소년에게도 인정된다고 본다.

표 1. 강제적 섯다운제 헌법적합성 연구의 분석유목 및 평가

연구자	분석유목	평가
황성기(2005)	청소년의 행복추구권, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 포괄위임입법금지	위헌
박종현(2011)	표현의 자유, 기타 헌법적 권리(행복추구권, 게임물제작자의 직업수행 자유, 평등권), 부모의 교육권·양육권	위헌
박창석(2012)	청소년의 행복추구권, 부모의 교육권, 평등원칙	합헌
이준복(2014)	청소년의 행복추구권, 게임물제작자의 직업수행 자유, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권, 평등원칙, 과잉금지의 원칙 및 중복규제	위헌
김선협(2016)	청소년의 행복추구권, 온라인 게임업체의 평등권, 온라인 게임업체의 직업선택 자유, <개인정보법>, 중복규제	위헌

그렇기 때문에 만약 ‘청소년유해매체물이 아닌 게임’을 대상으로 섯다운제를 적용하는 것은 청소년의 ‘게임할 권리’를 침해하는 것이라고 주장할 수 있는 것이다(황성기, 2005).

또한 자녀에 대한 부모의 교육권·양육권 침해 여부에 대해 사적 영역에서의 청소년 보호에 관한 규제 입법은 부모의 교육권·양육권에 우선할 수 없으며 자율적 매커니즘을 철저히 부인하므로 부모의 교육권·양육권이 완전히 무시된다고 본다(박종현 2011). 평등원칙에서는 온라인게임 섯다운제의 적용대상이 오직 온라인 게임에만 국한되므로 같은 게임이면서도 아케이드나 PC, 콘솔, 모바일은 제외된다는 점을 강조하여 위헌요소라고 판단하며, 게임물제작자의 직업수행 자유의 경우 온라인게임 업체가 일괄적으로 국가의 지침에 따라 15세까지의 청소년들에게 0~6시 중 서비스를 제공할 수 없으므로, 직업의 자유를 제한받는 것이라고 판단하였다(이준복, 2014). 중복규제의 침해 여부에 관해서는 다양한 법률과 다수의 기관을 통해 규제되고 있으며, 16) ‘청소년이용가’라는 등급 자체가 청소년의 이용에 문제가 없다는 의미에도 불구하고 이용시간을 다시 강제적으로 제한하기 때문에 위헌이라고 보았다(김선협, 2016).

강제적 섯다운제의 내용이 합헌이라고 분석한 연구(박창석, 2012)는 헌법재판소의 주장과 맥을 같이한다. 먼저 죄형법정주의의 명확성 원칙에 대해서는 법상 인터넷게임 및 인터넷게임 제공자의 개념을 관련법에서 명확히 규정하고 있고 의미의 유추가 어렵거나 불명확하지 않으며 적용유예 대상 역시 일반인이라면 쉽게 짐작할 수 있는 형태로 서술되어 있어 불명확하다고 보기 어렵다는 이유로 합헌이라고 판단하고 있다. 또한 입법목

16) <게임산업진흥에 관한 법률>, <청소년보호법>, <정보통신망법>, <전자상거래소비자보호법>, <온라인디지털콘텐츠산업발전법>, <전기통신산업법>, <통신비밀법> 등의 법률과, 문화체육관광부, 방송통신위원회, 여성가족부, 교육과학기술부, 행정안전부, 미래과학부, 공정거래위원회 등의 정부부처 및 기관에 의해 규제되고 있다.

적을 청소년의 건전한 성장과 발달, 나아가 사회적 문제의 예방에 두고 있는 것이 정당하고 16세 미만의 청소년에게 일률적으로 인터넷게임 제공을 제한하는 것은 입법목적의 달성에 기여할 수 있으며 선택적 섯다운제의 이용률이 매우 미미한 수준으로 보고되고 있어 덜 제한적인 조치에 해당한다고 보기 어렵다고 판단한다. 또한 사회적비용의 절감 및 청소년의 건전한 인격형성이 가져올 수 있는 공익이 중대하다고 판단하여 입법목적의 정당성과 수단의 적정성, 침해의 최소성, 그리고 법익의 균형성이 인정되고, 따라서 과잉금지원칙에 어긋나지 않는다고 판단한다. 마지막으로 인터넷게임의 중독성이 기타 게임보다 높아 규제의 차이에 합리적 이유가 있고 게임산업을 둘러싼 환경의 변화에 따라 적용대상의 확장이 가능하며 합법적 게임물은 모두 동등한 분류절차를 거쳐 동일한 제한을 받으므로 평등권 역시 침해되지 않는다고 설명한다.

3. 정신건강종합대책의 게임중독 항목에 관한 헌법학적 판단

1) 정신건강종합대책 내 게임중독 항목의 주요내용

보건복지부는 2016년 2월 25일 개최된 국가정책조정회의를 통해 관계부처 합동으로 ‘행복한 삶, 건강한 사회를 위한 정신건강종합대책’을 발표하였다. 정신건강종합대책은 복지부 장관이 5년마다 국가 정신보건 사업 계획을 수립하도록 규정된 <정신보건법> 제 4조의3에 의거해 수립되었고 국민 정신건강 증진, 자살예방, 중증 정신질환자 삶의 질 향상 및 중독관리 등 정신건강에 영향을 미치는 분야가 포함된 종합대책 수립을 위한 목적을 가진다. 구체적인 목표로는 ① 정신장애의 조기 발견 및 전문가 상담의 용이성 확보, ② 조기 집중 치료로 만성화 억지, ③ 만성 환자의 인권보호와 사회복귀 방안의 모색, ④ 중독과 자살문제에 대한 적극적 대처 등 네 가지를 들 수 있으며(이민선·엄재웅, 2016, 2, 25; YTN 라디오, 2016, 3, 18), 게임중독과 관련하여 ① 인터넷·게임중독에 대한 질병코드 신설, ② 4대 중독에 인터넷·게임의 포함, ③ 초·중·고등학교 내 인터넷 게임, 스마트폰 중독 선별검사의 강화, ④ 생애주기별 정신건강 사원을 통한 대학생 대상의 인터넷게임 중독 예방 등의 내용을 포함하고 있다(김학재, 2016, 2, 29).

정신건강종합대책 내 게임중독과 관련된 항목을 자세히 살펴보면 다음과 같다. 제 1장(추진배경) 제 2절(우리나라 정신건강의 현 주소) 제 1항(국민정신건강), 제 2항(중증 정신질환자 관리) 및 3항(중독관리)을 살펴보면, 전체 국민 4명 중 1명(25%)이 전 생애에 걸쳐

한 번 이상 정신건강의 문제를 경험하고 100명 중 6명은 4대 중독자에 해당하는 것으로 나타난다. 본 대책의 4대 중독물질은 알코올, 도박, 마약 그리고 인터넷·게임을 포함하는데 2011년 정신질환실태 역학조사에 의해 게임중독을 포함하는 인터넷·게임의 중독자 수를 약 68만 명으로 추산하고 있다. 인터넷·게임중독은 근로자의 생산성 저하, 취업기회 상실 등 약 5.4조 원의 경제적 비용¹⁷⁾을 유발하는 한편, 국가 경쟁력을 저하시키는 요인으로 작용한다고 본다. 현재 산업관리(문화체육관광부, 미래창조과학부), 예방·교육·홍보(문화체육관광부, 미래창조과학부 등), 치료·재활(미래창조과학부, 교육부, 여성가족부, 보건복지부) 등으로 나뉘어 있는 분야별 관리체계를 합쳐 사각지대 없는 컨트롤 타워를 구성함으로써 효율적인 관리가 가능할 것이라고 제시한다.

또한 제 3장(중독으로 인한 건강 저해 및 사회적 피해 최소화) 제 1절(중독 예방을 위한 사회적 환경 조성) 제 2항(중독 위험환경 개선)을 통해 인터넷과 게임을 향정신성 의약품, 도박과 묶어 중독요인의 한 가지로 분류하고 있다. 중독요인별 노출 정도와 위험성을 분석하여 적정 이용 가이드라인을 마련하고 관리를 강화한다는 것이 주 내용이다. 같은 장 제 2절(중독문제 조기선별·개입체계 구축) 제 1항(대상별 중독 선별 체계 강화)에서는 앞의 내용을 어떤 대상에게 어떤 방법으로 실행할 것인지를 설명하고 있으며 구체적 방법을 제시한다. 보건복지부는 우선 미취학 아동을 위해 어린이집·유치원 교사 및 부모를 대상으로 한 인터넷·스마트폰 적정사용 지도법 교육 및 현장 활용이 가능한 선별도구를 제공하고 청소년의 인터넷게임, 스마트폰, 알코올 중독 등에 대한 조기선별 검사를 통해 고 위험 군을 선별하고 지역 센터와 연계해주며 청·장년의 직장 및 대학교에 중독 선별검사 도구를 보급한다는 계획이다.

정신건강종합대책은 구체적 대상을 언급하지 않은 조항에서도 중독요인 등, 중독물질 등의 표현을 통해 관련 행위에 연관될 수 있는 가능성을 남겨둠으로서 인터넷게임을 정신건강에 영향을 미치며 사회적 관리가 필요한 중독행위로 판단하려 함을 유추할 수 있다. 이에 본 대책이 실제 시행될 경우 미칠 수 있는 사회적 영향력은 법안에 못지않다고 판단, 정신건강종합대책의 내용을 헌법학적으로 판단하는 작업이 이후의 게임중독 관련 법안 및 정책을 비판하는 데 유의미한 기준이 될 수 있을 것으로 보았다. 본 연구에서는 헌법에 명시된 명확성 원칙과 평등성 원칙을 기준으로 정신건강종합대책이 신고 있는 게임중독 관련 내용을 살펴보고자 한다.

17) 고위험을 유발하는 음주행태의 문제점과 그로 인한 사회경제적 비용을 단면적으로 추계함으로써 음주 피해의 심각성과 관련 정책 마련의 시급성을 알리는 근거를 제공하였다(정우진·이선미·김재윤, 2009).

2) 정신건강종합대책 내 게임중독 항목의 헌법학적 판단

(1) 명확성 원칙

명확성의 원칙은 죄형법정주의에서 파생되었으며,¹⁸⁾ 구체적 내용의 적시(사항의 구체화)와 내용의 범위 적시(내용의 구체화)를 통한 최소한의 명확성을 판단하는 기준으로 사용된다.¹⁹⁾ 법원에서는 헌법상 명확성의 원칙을 두고 산술적으로 엄격히 관철하는 것은 입법기술상 불가능하거나 현저히 곤란하므로 어느 정도의 보편적 내지 일반적 개념의 용어 사용이 불가피하다고 보았다.²⁰⁾ 그러나 원칙에 대한 예외가 허용되는 경우가 구체적으로 명확하지 않고 의미를 명확하게 알 수 없다면 명확성의 원칙에 위배된다고 본다.²¹⁾

학자들은 헌법재판소가 명확성의 원칙에 대한 선언에 있어서 ‘해석의 기준’, ‘건전하고 통상적인 법 감정’, ‘추상적이고 광범위하기 때문에’ 및 ‘의심을 가질 정도로 불명확한 개념’ 등의 용어를 사용하는 것을 지양하고 언어와 문자로 구성된 법률의 특성과 시대적 요청을 반영해야 할 필요가 있다고 주장한다(정극원, 2014). 명확성 원칙이 제대로 구현될 경우 그 제한과 규제가 예측할 수 있다는 점에서 법적안정성을 확보할 수 있기 때문이다.

이러한 이유로 정신건강종합대책 내 ‘인터넷게임’ 및 ‘인터넷·게임’의 용어 사용은 명확성의 원칙에 위배된다고 볼 수 있다. 정신건강종합대책에서는 인터넷게임의 정의를 생략하였는데 다만 인터넷게임은 유사법률안에서 사용하는 의미와 동일한 것으로 추측할 수 있다. 각 유사법률안이 규정하는 인터넷게임의 정의는 <표 2>와 같다.

<표 2>에서 알 수 있듯 유사법률안의 인터넷게임은 ‘기기 및 장치에서 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 오락물’을 의미한다. 그렇다면 게임중독의 질병코드 입법을 내용으로 담고 있는 당 대책의 인터넷게임 역시 이를 의미한다고 판단할 수 있을 것이다. 그런데 기존의 섣다운제 논란에서 인터넷게임의 명확성 원칙은 이미 비판받아왔다. 해당 법률안에서 사용하는 인터넷게임이라는 용어가 기존의 PC 온라인게임을 의미하는지, 아니면 모바일게임까지를 포함하는지가 불분명하다고 보았던 것이다(박종현, 2014; 황성기, 2013). 만약 헌법재판소의 ‘게임의 시작 및 실행을 위하여 인터넷이나 네트워크 등 정보통신망에서의 접속이 필요한 게임’이라면 기기나 종류를 불문하고 모두 인터넷게

18) 헌법재판소 선고 99헌가8 결정(2002. 2. 28).

19) 범위의 구체화는 명확성에 포섭되는 것이라 할 수 있으므로 두 가지의 요소를 통틀어서 명확성으로 사용할 수 있다.

20) 헌법재판소 선고 2012헌바55 전원재판부 결정(2014. 3. 27).

21) 대법원 선고 2011다89910, 89927 판결(2012. 12. 13).

표 2. 각 법률(안)이 규정하는 인터넷게임의 정의

	각 법률(안)이 규정하는 인터넷게임의 정의
청소년 인터넷게임 건전이용제도 (강제적 섷다운제)	“인터넷게임”이란 <게임산업진흥에 관한 법률> 제 2조 제 1호의 게임물로서 <정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률> 제 2조 제 1항 제 1호의 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물을 말한다.
게임시간 섷택제도 (섷택적 섷다운제)	<게임산업진흥에 관한 법률> 제 2조 제 1호의 “게임물”이라 함은 컴퓨터 프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 제외한다. 가. 사행성게임물, 나. <관광진흥법> 제 3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것, 다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것을 말한다.
<인터넷 게임중독 치유지원에 관한 법률안>	<정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률> 제 2조 제 1항 제 1호의 “정보통신망”이란 <전기통신사업법> 제 2조 제 2호에 따른 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말한다.
<인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안>	
<중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안>	없음
정신건강증합대책	없음

임플’²²⁾이라는 정의를 빌려온다고 해도 여전히 문제점은 남아있다. 같은 콘텐츠라도 게임의 시작 및 실행의 방식이 모두 다를 수 있기 때문이다.

예를 들어 2016년 3월에 출시된 ‘다크소울 3’(DARK SOULS 3)는 프리오더(pre-order)용 PC패키지, PC용 게임 유통 및 공급 소프트웨어,²³⁾ 콘솔²⁴⁾ 등 다양한 기기와 방식을 통해 유통하였다. 그러나 PC용 게임 유통 및 공급 소프트웨어와 달리, PC패키지와 콘솔의 시작 및 실행 과정에서는 인터넷이나 네트워크 등 정보통신망에서의 접속이 필요하지 않다. 콘텐츠의 내용이 동일함에도 전자는 인터넷게임의 범위에 포함되는 반면 후자는 포함되지 않아 게임중독의 대상에서 제외되는 것이다.

또한 당 대책에서 사용하는 ‘게임중독’ 역시 명확하지 않은 용어의 사용으로 지적할 수 있다. 게임중독이 구체적으로 표현된 부분을 살펴보면 정신건강증합대책 제 3장(중독으로 인한 건강 피해 및 사회적 피해 최소화) 제 1절(중독 예방을 위한 사회적 환경 조성) 제 1항(중

22) 헌법재판소 선고 2011헌마659·683 결정(2014. 4. 24).

23) 대표적인 프로그램으로는 스팀(Steam)과 오리진(Origin)이 있다. 스팀은 밸브(Valve)사에서 제공하는 게임 유통 및 공급 소프트웨어로 세계 최대의 플랫폼이라고 불린다. 수천 개가 넘는 게임 타이틀을 보유하고 있으며 손쉬운 구매 시스템, 클라우드 기능, 업적 시스템 등의 기능을 제공한다.

24) 다크소울3는 PS4(Play station 4), Xbox One 등 최신 버전의 콘솔에서 제공된다.

독 폐해에 대한 사회적 인식 개선)에서 ‘중독 및 중독요인에 대한 의학적 개념정립 및 질병코드화 추진으로 중독에 대한 정책 패러다임을 산업적(사행성) 측면의 정책추진에서 중독 관리를 위한 의학적 차원의 정책 추진으로 변경’이라는 내용을 통해 게임중독의 질병코드화 계획을 밝히고 있다. 제 2항(중독 위험환경 개선)의 중독요인 부분에서는 인터넷과 게임의 노출 정도와 위험성을 분석하고 걱정 이용 가이드라인을 마련하여 배포하겠다고 설명하고 있음을 확인할 수 있다. 보통 중독은 기존의 3대 중독물질인 마약, 알코올, 도박과 같이 ‘금단’과 ‘내성’의 특징을 가지며 뇌에 부정적 영향을 미치는 물질을 의미한다. 그러나 이론적 논의에서 살펴보았듯, 게임이 중독현상을 일으키는 지 혹은 게임중독 현상이 미치는 피해가 구체적으로 어떤 것인지에 대한 과학적인 설명은 여전히 합의에 이르지 못하고 있다. 그럼에도 게임중독의 의학적 개념을 정립하고 가이드라인을 배포하겠다는 본 대책의 계획에는 명확성 문제의 소지가 있다.

또한 초·중·고등학교와 청·장년의 직장 및 대학교를 대상으로 하는 인터넷게임에 대한 조기선별 검사와 고위험군 선별에 사용될 ‘중독 선별검사’(김지만, 2016, 4, 4)²⁵⁾의 방법 역시 명확하지 않다. 정신건강종합대책이 발표한 ‘생애주기별 정신건강 지원내용’을 살펴보면 영·유아를 대상으로 발달검사(건강검진 시), 정서발달 자가평가(부모·교사가 직접평가, 박기택, 2012, 3, 5)²⁶⁾ 아동·청소년을 대상으로 정서행동 특성검사, 대학생 및 근로자를 대상으로 Web 기반 정신건강 자가 스크리닝 방식의 중독 선별검사 방법을 제시하고 있다. 그러나 정서발달 자가평가나 정서행동 특성검사, 그리고 Web 기반 정신건강 자가 스크리닝의 방식을 구체적으로 기술하지 않고 검사의 진행이 자가 스크리닝을 통한 개인의 판단에 맡겨지는 것인지, 일반병원에서 이루어지는 것인지, 혹은 전문의를 통해서만 가능한 것인지 명확하게 규정하지 않아 문제가 발생할 여지가 있다(박양명, 2016, 4, 22).

한편 명확성의 문제에 해당되지는 않지만 중독 선별검사의 효과 역시 불명확한 것으로 보인다. 이러한 방법은 비전문가에 의한 검사의 신뢰성 부족, 대규모 스크리닝의 효과에 대한 근거 부족, 환자 사후 관리 미흡, 위양성(false positive) 환자의 양산 등 각종 문제점을 안고 있어(박기택, 2012, 3, 5) 미국의 경우 전문적 정신과 치료가 가능한 곳에서만 허가되며 영국에서는 완전히 금지하고 있다. 전문가들은 보건복지부의 정신건강

25) 기사에 의하면 보건복지부의 발표 정책에 따르면 내년(2017)부터 영유아를 위한 관련 교육 시간이 도입되고 직장과 대학에도 선별검사 도구가 보급될 예정이다.

26) 중앙대학교 정신건강의학과 이영식 교수는 ‘유소아의 경우 부모가 검사를 대신하게 될 경우, 검사를 얼마만큼 신뢰할 수 있을지 의문’이라고 밝힌 바 있다. 즉, 부모나 교사의 가치판단에 따라 편향성이 심하게 개입될 여지가 있다는 점에서 문제점이 발생할 여지가 있음을 알 수 있다.

건강검진의 수준이 서베이(survey) 정도이기 때문에 건강검진에 정신건강을 포함하는 것이 무리이며 무엇보다 정신질환 관련 문제의 해결을 위해 검진이라는 툴(tool)을 쓰는 것은 옳지 않다는 의견을 밝히기도 했다.²⁷⁾

(2) 평등원칙

평등원칙은 ‘모든 국민은 법 앞에서 차별을 받지 않으며’, ‘같은 것은 같게, 다른 것은 다르게 취급’하는 헌법 제 11조 제 1항에서 보장하는 기본권이다.²⁸⁾ 대법원에서는 일체의 차별적 대우를 부정하는 절대적 평등을 의미하는 것이 아니라 입법과 법의 적용에 있어 합리적 근거가 없는 차별을 하여서는 안된다는 상대적 평등을 뜻한다고 밝혔으며,²⁹⁾ 재량에 의해 어느 규정이 적용되는지의 여부에 따라 심각한 불균형이 생기는 경우³⁰⁾를 평등원칙의 위반이라고 보았다.

본 대책에서 평등원칙이 논란이 되는 첫 번째 이유는 인터넷게임을 대상으로 하는 중독검사가 아케이드(arcade) 게임,³¹⁾ 콘솔(console) 게임,³²⁾ PC 패키지게임,³³⁾ 그리고 모바일(Mobile) 게임³⁴⁾ 등의 게임은 대상으로 하고 있지 않기 때문이다. 물론 모든 차별 취급이 평등원칙에 반하여 위헌은 아니지만 인터넷게임을 기타 게임과 다르게 규제하는데 합리적 이유나 근거가 불충분해서는 안 된다(황성기, 2005). 앞서 명확성의 원칙에서 언급했듯 유사법률안이나 헌법재판소의 시각에 따라 인터넷게임이 정의된다 하여도 정신건강종합대책의 중독판단 기준은 ‘설치나 실행을 위해 네트워크의 접속이 필요한’ 계

27) 김형진 앞의 기사. 연세대학교 의학대학 예방의학교실 박은철 교수의 인터뷰.

28) <헌법> 제 11조 제 1항(평등원칙) “모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.”

29) 대법원 선고 2007두8287 전원합의체 판결(2008. 11. 20).

30) 대법원 선고 2015도4065 판결(2015. 4. 23).

31) 아케이드게임은 오락실 등 전문업소에서 기계를 통해 제공한 게임을 지칭한다. 전홍식과 고찬(2013)은 아케이드게임의 특성을 공연성, 공간제약성, 하드웨어의 비통일성, 게임사용횟수에 비례한 대가 지불(시간성), 과제극복에서의 유희성으로 설명하고 있다.

32) 콘솔게임은 전용 소프트웨어를 가지고 있는 전용 하드웨어 기기(console)를 통해 제공되는 게임을 지칭하며 닌텐도의 Wii, 마이크로소프트의 Xbox360, 소니의 PS(Play station) 시리즈가 대표적이다.

33) PC패키지게임은 소프트웨어를 CD나 Rom, DVD 등에 담고 게임 소프트웨어와 관련된 특전을 박스에 함께 넣어 판매하는 것을 지칭한다. PC게임과 혼용되기도 하며 콘솔게임에도 적용되는 부분이지만 본 연구에서는 PC의 네트워크 환경에서 구매할 수 있는 게임과 오프라인을 통해 구매할 수 있는 게임을 구분하기 위해 PC패키지를 구분하여 사용하도록 한다.

34) 모바일게임은 휴대전화, 스마트폰 등 포터블 미디어로 사용 가능한 게임 소프트웨어를 지칭한다.

임에 한정되게 된다. 이외의 방식으로 설치하거나 실행하는 경우에는 같은 기기, 심지어 같은 콘텐츠를 사용한다고 해도 대상에서 제외되는 것이다. 그런데 다크소울의 예에서 볼 수 있듯 최근의 PC, 모바일, 그리고 콘솔은 같은 콘텐츠를 다른 경로로 발매하는 경향을 보여주고 있다. 이 경우 다르게 취급될 수 없는 콘텐츠가 게임중독에 있어 다른 영향력을 가진 것으로 판단되어 평등원칙에 위배될 수 있다.

만약 헌법재판소의 첫다운제 판결문을 인용하여 ‘동시접속자와의 상호교류를 통한 게임 방식을 취하고 있고 정보통신망 서비스가 제공되는 곳이면 언제나 쉽게 접속하여 장시간 이용으로 이어질 가능성이 크다는 점에서 중독성의 특성이 나타나므로’ 다른 게임과 구분하는 것에 합리적 이유가 있다고 본다고 하여도 여전히 문제점은 있다. 헌법재판소는 ‘동시접속자와의 상호교류’와 ‘정보통신망 서비스의 제공’이 장시간 이용을 부추기고 장시간 이용이 중독성을 유발한다고 보았다. 그러나 온라인 접속이 전혀 없는 게임을 장시간 이용하는 사례는 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 엔딩까지 약 80시간 이상의 플레이타임(play-time)을 요구하는 ‘파이널판타지’(Final Fantasy)³⁵⁾ 시리즈나, ‘문명하셨습니다’³⁶⁾라는 유행어를 낳았던 ‘시드 마이어의 문명 V’(Sid Meier’s Civilization V)은 각각 콘솔 및 일반 PC를 이용하는 게임이지만 인터넷게임에 뒤지지 않는 이용시간을 보여준다. 즉, 어떠한 기준으로 살펴보아도 인터넷게임과 기타 게임을 차별하는 것은 평등의 원칙에 위배된다고 할 수 있다.

게임 간 비교 외에, 미디어콘텐츠 간 차별근거 역시 불명확하다. 드라마, 영화, 음악, 만화 등의 미디어콘텐츠의 장기사용을 게임과 다르게 평가할 합리적 이유가 없다. 기존의 미디어콘텐츠가 TV, CD 플레이어(CD player), 라디오, 책 등 다양한 기기를 통한 개별적 사용을 필요로 했던 데 반해 최근의 미디어콘텐츠는 기기 통합적 특징을 강하게 보여준다. 또한 각종 콘텐츠의 구입을 돕는 다양한 방식이 정착되면서 어떤 기기를 통해 어떤 콘텐츠를 이용할지는 전적으로 개인의 취향에 맡겨지게 되었다. 미디어콘텐츠를 이용하기 위한 기기의 차이가 사라지고 콘텐츠 구입의 장벽이 무너지며 누구나 원하는 만큼의 콘텐츠를 원하는 방식으로 즐길 수 있게 된 것이다.

35) 스퀘어에닉스의 대표적인 RPG게임으로 1987년 첫 작품을 시작으로 닌텐도, PS시리즈, PC 등 다양한 기기에서 발매되었다. 장대한 스토리와 아름다운 영상미로 많은 게임 이용자의 호평을 받았으며 현재는 온라인과 모바일로도 확장되었다.

36) 마이크로프로즈(MicroProse)의 문명 시리즈 5번째 작품으로 2010년 9월 출시되었다. 하나의 문명을 선택하여 과학기술연구, 외교, 경제 개발, 정부, 군사 정복을 수행하며 문명을 발전시켜나간다. ‘문명하셨습니다’는 본 게임의 중독성을 표현하고자 만들어졌으며 죽은 것을 의미하는 ‘운명하셨습니다’와 ‘문명’의 합성어이다.

만화를 보기 위해 책을 구입하거나 빌려야 하고 영화를 보기 위해 영화관에 가야 하는 환경이라면 인터넷게임이 ‘집안에 존재하는 통신망을 통해 손쉽게 접속할 수 있기 때문에’ 장시간 사용 및 그에 따른 중독성을 유발시킨다는 논리를 인정할 수 있다. 그러나 인터넷 보급률이 94%, 스마트폰 보급률이 88%에 이르는, 세계에서 가장 앞선 네트워크 인프라를 가진 나라에서 단순히 손쉬운 접속이 중독성과 연결된다고 보기는 힘들다(오민준, 2016, 5, 3). 또한, 중독에 대한 연구는 게임 외 미디어콘텐츠에서도 이루어지고 있지만(강진숙·최현진·장성준, 2011; 김현철, 2013) 어떤 분야에서도 이를 중독코드화하겠다는 정책이 발표된 적은 없다. 이를 통해 인터넷게임만을 질병코드로 지정하는 본 대책의 내용이 평등원칙을 위반함을 알 수 있다.

게임을 마약, 알코올, 도박 등과 같은 중독물질과 병기하여 코드를 지정하려는 시도 역시 다른 것을 갈게 취급한 것이며 따라서 평등의 원칙에 위반될 소지가 있는 것으로 보인다. 마약, 알코올, 도박은 이미 그 중독성이나 폐해가 과학적으로 명확히 규명었으며, 특히 마약과 도박은 행위 자체가 불법으로 규정된다. 단순히 인터넷게임이 중독을 유발시킨다거나 인터넷게임 중독을 통해 정신적인 문제가 발생한다고 가정하기에는 사회문화적 변수의 개입 확률이 매우 크고 인과관계가 명확하지 않다(송인수·윤지희, 2015, 3, 31).³⁷⁾ 오랜 시간 동안 과학적 연구로 합의해온 기존 3대 중독물질에 인터넷게임을 포함시키는 대책은 이러한 점에서 평등원칙 위반의 소지가 크다.

4. 결론 및 제언

2016년 2월 19일, 미래과학부와 문화체육관광부는 게임 산업 육성을 위해 인터넷게임·VR 기반의 신 시장을 대상으로 하는 게임과 가상현실 등 융합콘텐츠 산업육성 대책을 발표했다. 그러나 1주일이 지나지 않은 같은 달 25일, 보건복지부의 인터넷·게임 4대 중독물질 규정 대책 안을 통한 초·중·고등학생의 게임중독 검사 강화를 골자로 한 정신건강종합대책이 발표되었다. 문화체육관광부는 정신건강종합대책 발표 이후, 게임을 알코올, 도박, 마약 등 3대 중독물질과 묶어 의학적 ‘질병 유발물질’로 규정하는 방안을 반대하는 뜻을 강하게 전달했지만 이에 보건복지부 정신건강정책과 관계자는 ‘내부적으로 게

37) 만약 단순히 정신적 문제의 발생이 중독코드 제정의 이유가 된다면 쇼핑이나 운동, 성형, 혹은 조기교육까지 모두 중독코드로 묶일 수 있을 것이다.

임중독을 4대 중독으로 표현하지 않기로 했다'면서도 '질병코드의 신설 부분은 세부 추진 계획이 수립되어 있고, 준비 단계에 들어섰다'고 말했다(김수연, 2016, 3, 25). 이후, 2016년 7월 18일 열린 사회관계장관회의에서 문화체육관광부는 보건복지부와 미래창조부의 협의 하에 게임중독 질병코드 건을 사실상 백지화하겠다고 선언했다. 그러나 한편으로 게임중독 질병코드에 대한 부분을 계속하여 주목하고 있으며 어떻게 대응해야 할지 구상하고 있다고 말해 질병코드 신설의 가능성을 남겨두었다(강성길, 2016, 7, 18).

이러한 두 부처의 갈등은 2015년 1월과 11월 두 차례, 보건복지부가 편성한 인터넷 게임 중독 광고가 게임 이용자 및 관련 산업계를 뒤흔들며 주목받기 시작했다. 첫 번째 광고는 지하철 2호선 광고판과 유튜브(Youtube)를 통해 송출되었으며 그 내용은 게임 중독의 자가진단을 위한 4개의 질문으로 이루어졌다.³⁸⁾ 그러나 영상에서 게임에 중독된 주인공이 지나가는 할머니를 폭행하는 장면이 등장하면서 게임중독의 자가진단과 게임중독에 대한 부정적 이미지를 만드는 것 중 어느 부분이 목적인지를 비난하는 목소리가 커졌고 보건복지부는 '게임 및 문화콘텐츠 규제 개혁을 위한 공동대책위원회'(이하 공대위)와 문화체육관광부의 요청을 수용하여 2월 2일자로 해당 장면을 삭제·수정하였다. 두 번째 광고는 11월에 유튜브를 통해 선보였으며 게임중독자의 현실 복귀를 촉구하는 내용으로 만들어졌다. 그러나 해당 광고 역시 시행 이틀 뒤 게임 이용자를 사실상 인생의 패배자로 묘사하여 편견을 조장할 수 있다는 문화체육관광부의 지적에 송출이 중단되었다.³⁹⁾

이처럼 같은 대상을 두고 부처 간 정책이 엇갈리고 이중규제가 발생하는 이유는 게임이 중요한 문화적 가치를 가지고 있지만 게임중독에 대한 문제는 사회적으로 시급하며 외면할 수 없는 사안이라는 상반된 인식에서 비롯된 것으로 보인다. 그러나 본 연구에서는 게임중독이 여전히 명확한 과학적 결과를 도출하지 못했으며 게임중독을 잡기 위한 도구가 표준화되지 않은 상황에서 문제가 발생할 수 있다는 점을 지적하였다. 특히, 보건복지부의 정신건강종합대책은 명확성 원칙에서 '인터넷게임'을 예측 가능한 수준으로 구체화시키지 못하여 용어가 의미하는 대상을 불분명하게 하였으며 '게임중독'이 실존하

38) 해당 광고는 '게임중독은 무엇을 상상하든 그 이상을 파괴한다'는 슬로건 아래 '게임 BGM소리가 환청처럼 들린 적이 있다', '사물이 게임 캐릭터처럼 보인 적이 있다', '게임을 하지 못하면 불안하다', '가끔 현실과 게임이 구분이 안 된다' 등 4가지 상황을 제시하며 '네'라고 답할 수 있는 질문이 한 개라도 있다면 게임중독을 의심해야 한다고 말한다.

39) 해당 광고는 어두운 방구석에서 게임을 하던 남성이 야외 활동과 오프라인 커뮤니케이션을 통해 새로운 활력을 찾는 내용으로 구성되어 있으며 '당신이 진짜 이기고 싶다면 멈춰라, 당신이 진짜 이겨야 할 게임은 인생이니까, Stop it, 중독을 멈추면 일상이 돌아옵니다'라는 문구를 삽입하였다.

는 것인지 혹은 미치는 피해가 구체적으로 어떤 것인지를 정의하지 않고 사용하여 명확성 원칙에 위헌될 소지가 있는 것으로 나타났다. 명확성의 문제는 아니지만 중독 선별검사 역시 옳지 않은 방법이거나 효과를 예측할 수 없는 문제를 안고 있었다.

또한 평등원칙에 대해서는 아케이드나 콘솔, 패키지 등 같은 게임 내 다른 장르와의 차별, 드라마, 영화, 음악, 만화 등 다른 미디어콘텐츠와의 차별, 그리고 마약, 알코올, 도박 등과 같은 중독물질과의 동등한 취급 등에서 문제의 소지를 발견하여 평등의 원칙에 위반될 것으로 보았다. 현재 보건복지부가 게임중독과 질병코드에 관련된 지속적인 연구를 진행할 예정이라고 언급한 것은 위와 같은 문제가 다시 불거질 수 있음을 우려하게 하는 대목이다.

공대위는 ‘게임을 통해 현실과 허구를 구별하지 못하는 일은 있을 수 없으며, 게임에 집중하는 사람이 사회적 현실보다 허구를 택하는 것은 양자를 구별 못해서가 아니라 사회적 현실이 부여하는 가치규범과 허구가 부여하는 가치규범 중 어느 쪽이 자신에게 유효한가 하는 문제를 저울질한 결과’라고 주장한다. 셋다운제가 청소년의 게임 이용을 제한하기에 부족했듯 게임을 중독물질로 규정하고 치료하는 대책 역시 실제 존재하는 사회적 위험을 해결하는 데 도움이 되지 못할 것으로 보인다.

물론 인터넷게임의 과도한 이용이 일으킬 수 있는 문제가 존재한다는 점은 부정하기 힘들다. 그러나 그 화살표가 인터넷게임에서부터 문제로 뻗어나가는지, 혹은 문제에서부터 인터넷게임으로 향하고 있는지는 여전히 닭과 알의 순서를 정하는 것만큼이나 어렵다(김지연·이종훈, 2016, 3, 19).⁴⁰⁾ 그렇기 때문에 문제를 일으키는 원인을 단정 짓고 규제하려는 태도는 이성적이고 합리적인 판단보다 막연한 불안감에서 기인할 수 있음을 고려해야 한다.

인터넷, 혹은 인터넷게임을 혁신으로 받아들여야 했던 기존 세대는 가상 네트워크와 함께 태어나 자라온 젊은 세대가 보여주는 새로운 문화패턴을 제대로 이해하기보다 통제하려고 하는 태도를 선택했다. 게임을 유해물질로 구분하여 일상생활로부터 멀리 떨어뜨려놓았을 때 이해할 수 없는 많은 문제가 해결될 것이라고 믿는 것이다. 하지만 이미 셋다운제를 통해서 드러난 것처럼 이러한 믿음은 현실과 다소 거리가 있다.

따라서 기존 셋다운제, 혹은 최근의 정신건강종합대책과 같은 정책은 게임의 문화적, 사회적, 산업적 가치와 과몰입으로 인해 발생할 수 있는 부작용을 줄일 수 있는 대안 모두

40) 경기대 언론미디어학과 송종길 교수는 게임을 없앤다고 해서 청소년의 문제가 해결되는 것은 아니며 청소년의 근본적 문제인 현 한국의 교육제도가 개선되어야 한다고 주장하였다.

를 현실적으로 고려한 뒤에 진행되어야 한다. 게임이 발생시점부터 현재까지 미디어콘텐츠 혹은 본질적 미디어로 인정받아온 가치들은 결코 작지 않으며 앞으로의 세대에서는 더욱 지배적 가치로 군림할 것이라는 추측이 힘을 얻고 있다. 부정적 측면을 지나치게 강조하기보다 긍정적 속성으로 전환시킬 수 있는 방안을 찾아보려는 노력이 필요할 때다.

또한 게임이라는 행위에 양면성이 있음을 이해하려는 노력이 필요하다. 현재 게임규제를 찬성하는 측과 반대하는 측의 논리는 팽팽히 맞서고 있다. 그러나 일견 사회정의 구현에 더욱 적합한 논리를 가지고 있는 것처럼 보이는 게임규제 찬성측의 논리가 제대로 전달되고 있지 않은 가장 큰 이유는 규제의 대상인 게임에 대해 강압적 반감을 드러내고 있기 때문으로 보인다. 이는 기존의 정책이 바라보는 ‘게임’ 속에서 나타나는 고유한 특징이 부정적으로 평가되고 있는 상황을 예상할 수 있게 한다.⁴¹⁾ 게임의 과도한 사용이 가져오는 해악은 모든 취미생활, 혹은 공부 및 스포츠와 같이 건전한 활동이라고 불리는 활동을 과도하게 수행하는 경우에도 나타나지만 사회적 인식과 사회문화적 배경이 게임중독의 규제에 많은 영향을 끼치고 있다는 것이다.

그러나 중독에 대한 다양한 의견이 여전히 치열하게 대립하고 있으며 각각의 장단점이 가져올 파장을 장담할 수 없는 상황에서의 강압적이고 일방적인 규제는 최선의 선택이라고 단언하기 힘들다. 세계 어느 나라에도 인터넷이나 게임 문제에 대한 통일된 진단 기준이 없고 현상에 대한 조사 방법에서도 통일된 기준이 없으며 과학적 근거 역시 부실하다. 병, 혹은 장애로 단정하기에는 선부르며 대상에 대한 신중하고 진지한 접근방식이 필요하다. 특히, 중독물질과 함께 통합 관리하는 접근 방법은 위험할 수 있다. 법제화나 관리를 논하기 이전에 표준화된 진단 도구의 정립, 추적조사, 장기간의 뇌 변화 관찰 등의 방식으로 과학적인 실체를 밝혀나가야 할 필요가 있다(이영식, 2013, 11, 14).

과학적, 심리적 연구가 여전히 합의를 이루지 못하고 있는 현재의 상황에서 선택할 수 있는 가장 바람직한 대안은 게임을 규제하려는 시도를 획일화하거나 강제하는 대신, 기술적 한계를 인정하고 주체별 자율적 규제로 방향을 선회하는 것이다. 정책이나 법의 결정에 앞서 사회문화 전반에 대한 이해를 바탕으로 이해관계자 간 영역의 책임을 분명히

41) 2011년 9월 11일 발표된 여성가족부의 <청소년인터넷게임건전이용제도 대상 게임물 평가계획 고시(안)>에서 건전게임 항목을 제시하였다. ‘함께, 또는 역할을 분담해서 게임을 해야 하기 때문에 내가 빠지면 함께하는 이들에게 비난받을 수 있어서, 또한 게임내용이 끝이 없어서 오래하게 되는 등의 특성을 가지고 있는가’, ‘게임을 하는 동안 좋은 아이템과 같은 보상이 계속 주어지기 때문에 게임을 오래하면 금전적 이익을 얻을 수 있는 게임머니나 사이버머니들을 얻기 위한 내용이 있는가’ 등을 주제로 측정문항을 제시하였다.

나누고 선 규제 대신 각 세대의 미디어 리터러시(media literacy) 교육을 실행할 때 가장 완성된 의미의 게임중독 예방이 가능할 것이라고 본다.

■ 참고문헌

- 강진숙·최경진·장성준 (2011). 청소년의 TV중독 예방을 위한 미디어교육방안 연구. <언론과 학연구>, 11권 4호, 35-67.
- 강성길 (2016, 7, 18). 문체부, 게임 규제 푼다… 섯다운제 철폐·질병 코드 백지화. <테일리스포츠>. URL: <http://www.dailygame.co.kr/view.php?ud=2016071815374137226>
- 강형석 (2015). 인터넷 게임중독 규제 법안들의 헌법적 문제점. <저스티스>, 146권 3호, 183-188.
- 강희양·손정락 (2010). 청소년의 인터넷 중독과 게임중독에 대한 자존감향상 인지행동치료 효과. <한국심리학회지>, 15권 1호, 143-159.
- 국립국어원 (2016). 표준국어대사전. URL: <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>
- 김나예 (2015). 가정폭력을 경험한 아동의 게임중독 연구. <한국컴퓨터정보학회논문지>, 20호, 145-156.
- 김선협 (2016). 게임산업발전을 위한 섯다운제도의 법정책적 재고: 섯다운제도와 관련하여. <법학논총>, 35권, 93-130.
- 김수연 (2016, 3, 25). ‘게임, 중독질병 규정’ 강행 논란. 복지부, 마약 등 4대요인 규정… ‘질병코드’ 신설 관리 검토 중 문체부 반대 요청에도 아랑곳… 업계 “산업 다 죽는다” 반발. <디지털타임스>. URL: http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2016032502101431102001
- 김유나·이환수 (2015). 청소년 게임 규제 정책 개선을 위한 융합적 연구. <Journal of Digital Convergence>, 13권 8호, 59-67.
- 김지만 (2016, 4, 4). 박원순 서울시장 “복지부의 게임중독 질병코드화 반대”. <스포츠조선>. URL: <http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201604050100031720002006&servicedate=20160404>
- 김지연·이종훈 (2014, 3, 19). “게임법학회 토론회, ‘문제는 게임이 아닌 교육제도’”. <인벤>, URL: <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=106426>
- 김학재 (2016, 2, 29). “게임산업 키운다” “게임중독은 질병”… 오락가락 정책. <파이낸셜뉴스>. URL: <http://www.fnnews.com/news/201602291659432372>
- 김현수 (2014). 게임중독에 관한 법제의 변화. <중독범죄학회>, 4권 1호, 40-57.
- 김현철 (2013). 소통과 미디어중독: 드라마중독 진단척도 개발을 위한 탐색적 연구. <학습과학연구>, 7권 3호, 134-158.
- 문성호 (2013). 국내 게임 중독 담론의 역사. <한국컴퓨터게임학회논문지>, 26권 1호, 29-35.
- 박기택 (2012, 3, 5). 전 국민 정신건강 검진, 꼭 필요한가?. <코리아헬스로그>. URL: <http://www.koreahealthlog.com/news/newsview.php?newsd=2012030400001>

- 박병선·박수지 (2016). 청소년의 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향에 대한 가족, 친구, 교사관계의 다중매개효과. <보건사회연구>, 36호, 61-88.
- 박양명 (2016, 4, 22). ‘동네의원’ 한 단어가 부른 혼란… 진화 나선 정신과의사회. <메디칼타임즈>. URL: <http://www.medicaltimes.com/News/1104185>
- 박정훈 (2012). 미국의 청소년게임규제와 위헌성논의, 그리고 그 평가와 시사: 캘리포니아주 ‘청소년폭력비디오게임금지법’을 중심으로. <법조>, 61권 8호, 223-273.
- 박종구·김양진 (2012). 온라인 게임 규제의 이중적 정책형성과정에 관한 연구. <정책분석평가학회보>, 22권 4호, 237-260.
- 박종현 (2011). 청소년 보호를 목적으로 하는 인터넷 규제의 의의와 한계: 최근의 소위 섯다운제 도입문제를 중심으로. <언론과 법>, 12권, 111-145.
- 박종현 (2014). 인터넷게임중독 규제 법안들에 대한 헌법학적 평가. <법학논총>, 31권 2호, 233-252.
- 박창석 (2012). 온라인게임 섯다운제의 위헌성여부에 대한 검토. <한양법학>, 37권, 11-28.
- 손지영 (2012). 청소년 게임중독의 뇌신경과학적 진단과 형사책임능력: 중독 범죄소년의 치료적 규제 제도 필요성을 중심으로. <제도와 경제>, 6권 2호, 227-248.
- 송미강 (2015). 학령기 아동 인터넷 게임중독 극복과 부모협력에 대한 연구. <연세상담코칭연구>, 3호, 111-129.
- 송은지 (2013). 청소년 인터넷규제 개선방향에 대한 제언: 주요국의 청소년 인터넷규제를 대상으로. <한국콘텐츠학회논문지>, 13권 11호, 690-698.
- 송인수·윤지희 (2015, 3, 31). 소아전문의 80%, 조기교육 부정적. <사교육걱정없는세상>, URL: <http://blog.daum.net/unis3way/12419801>
- 신재호 (2013). 게임중독 예방을 위한 소위 ‘섯다운제’에 관한 검토. <법학연구>, 21권 3호, 119-147.
- 오민준 (2016, 5, 3). “2016년 1~4월 유무선 공유기 판매동향, 추천 공유기는?”. <브레인박스>, URL: <http://www.brainbox.co.kr/review/view.asp?id=7105>
- 유현재·박하늬·양 웅 (2014). 청소년을 위한 온라인 게임중독 예방 메시지: 신체-사회적 소구와 긍정-부정 소구를 중심으로. <광고학연구>, 25권 1호, 321-341.
- 이민선·엄재웅 (연출) (2016, 2, 25). <김상철의 세계는 우리는> [라디오]. 국립정신건강센터 터장 하규섭 인터뷰. 서울: MBC 표준FM.
- 이상경 (2014). 폭력적 비디오 게임의 규제와 언론의 자유: 최근 미국 연방법원 판례 동향에 대한 헌법적 검토와 우리나라에서의 시사점. <서울법학>, 21권 3호, 527-554.
- 이영식 (2013, 11, 14). 게임중독법 신중해야 한다. <한겨레>. URL: <http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/611194.html>
- 이원상 (2014). 형사정책적 관점에서의 게임중독에 대한 논의 고찰. <형사정책>, 26권 1호, 9-34.
- 이은희·방성아 (2012). 음악치료프로그램이 인터넷 게임중독 청소년의 자기효능감 향상에 미치는 효과에 관한 연구. <한국산학기술학회논문지>, 13권 6호, 2520-2527.
- 이준복 (2014). 청소년보호법 상 섯다운제에 관한 헌법적 연구. <서울법학>, 21권 3호, 555-592.
- 이해국 (2016, 4, 5). ‘게임중독’ 질병코드 제정이 필요한 이유. <한국일보>. URL: <http://www>

- w. hankookilbo. com/v/71f6f883aedc40bbb61fe8a481041866
- 전대양·신현주 (2014a). 온라인게임 중독 규제에 대한 이슈와 자율규제방안에 관한 연구. <경찰학논총>, 9권 2호, 151-175.
- 전대양·신현주 (2014b). 온라인게임 규제 법안의 주요 쟁점과 과제. <한양법학>, 46권, 173-193.
- 전홍식·고 찬 (2013). 게임산업의 정책 변화에 따른 영향 분석: 아케이드 산업을 중심으로. <디지털융복합연구>, 11권 2호, 59-70.
- 정경석 (2016, 3, 28). 게임 질병화 정책, 당장 철회해야 한다. <전자신문>. URL: <http://www.etnews.com/20160328000225>
- 정우진·이선미·김재운 (2009). <음주의 사회경제적 비용>. 파주: 집문당.
- 정정원 (2014). 게임의 '중독' 담론에 관한 소고. <형사정책>, 26권 1호, 35-58.
- 정해상 (2015). 새로운 범영역으로서의 게임법. <저스티스>, 146권 3호, 189-193.
- 조명래 (2006). 게임산업의 공간성. <공간과 사회>, 25권, 158-193.
- 조재현 (2014). 게임내용 및 게임시간 규제의 헌법적 정당성에 관한 고찰. <동아법학>, 64호, 145-176.
- 최성락 (2006). MMORPG 사이버 공간에 대한 규제 패러다임에 관한 연구: 온라인게임 아이탬거래 문제를 중심으로. <행정논총>, 44권 2호, 149-177.
- 한국콘텐츠진흥원 (2015). <2015 대한민국 게임백서>. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 홍석영·이원형 (2015). 청소년의 게임이용 정도가 게임 과몰입에 미치는 영향: 금단증상과 통제력 상실의 매개효과. <한국컴퓨터게임학회논문지>, 28권 3호, 107-112.
- 황금숙·김수경·김정화 (2013). 독서치료 프로그램이 어린이 게임과 몰입 극복에 미치는 효과 연구. <한국비블리아학회지>, 24권 2호, 93-111.
- 황대장 (2016, 4, 1). 신 신데렐라법, 공부 설타운제 도입한다. <다음블로그>. URL: <http://blog.daum.net/tecmo17/518>
- 황성기 (2005). 온라인게임 설타운제의 헌법적합성에 관한 연구. <한림법학>, 16권, 139-156.
- 황성기 (2013). 스마트 시대의 콘텐츠 규제의 동향과 문제점: 청소년 보호를 위한 인터넷 및 게임 규제를 중심으로. <언론과 법>, 12권 1호, 39-94.
- 황승흠 (2010). 제도적 표현의 관점에서 본 게임의 문화적 가치. <IT와 법 연구>, 4권, 193-220.
- YTN 라디오 (2016, 3, 18). "국민 정신건강 증진 위해 체계적 관심과 노력 필요". <YTN 수도권 투데이>. URL: http://radio.ytn.co.kr/program/?f=2&id=41749&s_mcd=0201&s_hcd=09
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
- CNN (2010, 4, 14). South Korea to impose online game ban. GA, Atlanta: CNN.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist?. *Science*, 294, 980-982.
- Peukert, P., Sieslack, S., Barth, G., & Batra, A. (2010). Internet and computer game addiction: Phenomenology, comorbidity, etiology, diagnostics and therapeutic implications for the

- addictives and their relatives. *Psychiatr Prax*, 37(5), 219-224.
- Ruth, J., Michiel, B., Wim, D., J., & Anna, E. (2012). A voxel-based morphometry study comparing problem gamblers, alcohol abusers, and healthy controls. *Drug & Alcohol Dependence*, 124(1/2), 142-148.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

최종 투고일 2016년 8월 8일
게재 확정일 2016년 9월 23일
논문 수정일 2016년 10월 6일

Abstract

A Critical Review on the Legal Principles of the Regulation on Game Addiction:

Based on the Decision on Constitutionality of Ministry of Health
and Welfare's 'Comprehensive Plan on Mental Health Promotion'

Hyunah Park

Doctoral Student, Hanyang University

Jaejin Lee

Professor, Hanyang University

This study examines the statements related to game addiction within existing legislations and 'Comprehensive Plan on Mental Health Promotion' that was recently been promoted by Ministry of Health and Welfare, and analyze the contents of those measures under the scope of constitutional rights as a follow-up study. Also, this study aims to criticize the expansion of the regulation on game addiction as a part of government's proactive administration regardless to the its controversy, and suggest an alternative for establishing a better policy. The results of this study have found out that the game addiction is an enemy without a substance, and that the tool designed against game addiction might have a problem. 'Comprehensive Plan on Mental Health Promotion' failed to clarify the "internet game" on the level of probable estimates under the Clarity Principle, and used the word "game addiction" without clearly defining it and its effect, thus it showed possibility of violating the Clarity Principle. Irrelevant to the Clarity Principle, the screening test for addiction appeared to be unsuitable method or has a problem that the effect cannot be predicted. In the case of the principle of the equality, the discriminations within the genre of game(such as arcade, console, package games), within the type of media contents(such as drama, movie, music, cartoon), and within the addictive materials(such as drug, alcohol, gambling) had the possibility of violation.

Keywords: game addiction, comprehensive plan on mental health promotion,
decision on constitutionality, void for vagueness, rule of equality