

박준석, 『인터넷서비스제공자의 책임』, 박영사, 2006.

박준석, “온라인서비스제공자의 저작권 침해책임에 관한 한국에서의 입법 및 판례 분석”, 『창작과 권리』 2011년 여름호-제63호, 2011, 106-133면.

## 인터넷 게임에 대한 규제

박준현\*

### 1. 들어가며: 놀이로서의 게임과 그의 몰입의 문제

#### 놀이로서의 디지털(컴퓨터) 게임

하나의 놀이문화로서 디지털 게임이 자리 잡은 지는 오래다. 과거 유기장, 현재는 성인용 종합게임장에 설치되어 있는 사행성이 강한 아케이드 게임 기계도 그러하지만, 소프트웨어로서의 디지털 게임은 20세기 중반 이후 본격적으로 정착되어 디지털 기술의 발전에 따라 급속도로 진화해 오고 있다. 이러한 게임의 발전 과정은 소프트웨어로서의 디지털 게임의 구현을 가능하게 한 하드웨어 기술을 중심으로 크게 4개 시기로 구분해 볼 수 있다. 1970년대에서 1980년대 초는 오락실에서 게임을 하는 ‘오락실게임 시대’(제1기)라 볼 수 있고, 1980년대 초에서 1990년대 초는 일반 가정에서 TV에 게임기를 연결해 게임을 한 ‘비디오게임 시대’(제2기)라 명명할 수 있으며, 1990년대 초에서부터 1990년대 중반(1996년 정도)까지는 컴퓨터로 게임을 즐기는 ‘PC게임 시대’(제3기)라 할 수 있고, 마지막으로 1990년대 중반부터 현재까지는 컴퓨터·비디오 게임기·모바일기기 등 게임기기와 유무선 인터넷이 연결되어 실시간으

\* 교수, 국민대학교

로 게임을 할 수 있게 된 '인터넷 게임 시대'(제4기)라 부를 수 있다.<sup>1)</sup> 특히 개인용 컴퓨터가 널리 보급되고 유무선 인터넷 인프라가 전 방위적으로 구축된 2000년에 들어와서는 디지털 게임에 대한 진입장벽은 사실상 와해되었고 그에 따라 게임이용은 일반 성인에서 청소년에 이르기까지 자연스러운 놀이문화로 정착되어 오고 있다.

개인용 컴퓨터 등 게임기기를 활용한 디지털 게임의 수행은 전통적인 놀이 개념에 부합하는 인간 활동이고 그에 따라 하나의 문화가 될 수 있었다. 네덜란드 역사학자 요한 호이징하(Johan Huizinga)는 놀이에 대해 정의하면서 이 행위는 자유롭고, 일상생활 밖에서 행해지며, 놀이하는 사람을 강렬하게 사로잡고, 물질적인 이해관계 없이, 질서정연한 어떤 고유의 고정된 법칙에 따라 고유의 고정된 시간과 공간 속에서 이루어진다고 했다.<sup>2)</sup> 특히 놀이에 몰두하게 만드는 원초적인 성질인 재미는 어떠한 분석, 해석도 거부한다고 했다. 이러한 고전적 놀이 개념, 혹은 그 징표에 의거해 볼 때 컴퓨터 게임은 놀이로서 즐거움을 제공한다고 한다. 놀이하는 자는 놀이를 하지 아니할 완전한 자유가 있음에도 불구하고 즐거움을 얻기 위해 일상생활로부터 도피해 극도의 집중을 요하는 놀이에 참여하는데 컴퓨터 게임이 그러하다는 것이다.<sup>3)</sup>

또한 프랑스의 사회학자 로제 카이와(Roger Caillois)는 놀이의 본질에 대해 설명하며 그 특징으로 자유로운 활동, 일상과 분리된 활동, 확정되어 있지 않는 활동, 비생산적인 활동, 규칙이 있는 활동, 허구적인 활동을 꼽았다.<sup>4)</sup> 그리고 그는 놀이를 경쟁 놀이인 아곤(agon), 주사위 놀이(우연적 놀이)인 알레아(alea), 모방 놀이인 미미크리(mimicry), 몰입 상태(놀이)인 일링크스(ilinx)로 분류했다.<sup>5)</sup> 컴퓨터 게임에서는 이러한 놀이의 종류들이 종합적으로 나타나는데 게임을 수행하면서 허구적 세계의 규칙을 따르며 경쟁하게 되고(아곤 수행), 그 안의 우연적 요소와 마주해 게임을 수행하고(알레아 수행), 캐릭터나 종족을 선택해 대상을 흉내 내며(미미크리

수행), 이러한 식으로 게임에 익숙해지며 고도로 몰입하고 재미를 느끼게 되는 상태(일링크스)에 이르게 된다는 것이다.<sup>6)</sup> 결국 게임은 다양한 놀이의 종류를 추구하여 궁극적으로는 재미, 즐거움, 기쁨 등에 대한 몰입을 유도하는 것이라고 할 수 있다.

#### (인터넷)게임 몰입의 문제점과 규제의 등장

일상생활로부터 분리된 다른 세계에서의 재미에 대한 몰입이라는 놀이의 특성이 게임에 고스란히 반영된 이상, 게임은 그에 대한 몰입을 발생시키고 이에 따른 문제가 발생할 수도 있다. 앞서 분류한 게임 발전의 시기 중 제1기에서부터 계속 게임에 대한 몰입은 문제가 되어 왔는데 예컨대 오락실에 가느라 학교에 등교하지 않고 수업을 등한시하는 경우 등이 그것이다. 특히 비디오 게임과 개인용 컴퓨터 게임이 보급화되면서 특히 청소년들의 게임 몰입이 사회적·정치적 이슈가 되어 왔다. 닌텐도사의 패미콤의 오랜 사용으로 인한 닌텐도중후군 현상이 일본에서 보도되고 국내에서도 비디오 게임 사용 중 간질 증세를 보여 치료받았다는 사건이 발생하는 등 과도한 게임 이용이 사회문제화된 적도 있다.<sup>7)</sup>

나아가 인터넷 게임이 활성화되면서 게임 과몰입의 문제는 더욱 활발하게 논의되고 있다. 다중접속온라인역할수행게임(MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Game)으로 대표되는 인터넷 게임은 본질적으로 재미로의 몰입을 유도한다고 한다. 수천 명의 게이머가 익명으로 참여하는 가상의 게임 세계에서 그들 각각은 캐릭터를 성장시키는데 이때 서로 경쟁을 하게 되고 그 결과를 완벽하게 예측하는 것은 불가능하다.<sup>8)</sup> 자유도가 높은 게임 이용을 통해 아곤, 알레아, 미미크리를 수행하고 게이머들이 성취감을 느끼며 결국 과도한 일링크스에 빠지게 된다는 것이다. 특히 MMORPG를 위시한 인터넷 게임은 게임 디자인·기획·프로그래밍·그래픽·사운드 등 다양한 요소들로 현실감 있게 게임

을 표현하고<sup>9)</sup>, 인터넷이 가지는 상호작용성에 따라 게이머들끼리 교류할 수 있게 하며,<sup>10)</sup> 스토리 진행에서 확장된 선택 가능성을 부여해 게임의 상호작용성을 높이기 때문에 게임에 보다 몰두하게 된다는 것이다.<sup>11)</sup> 열린 텍스트를 제공해 게이머들이 가상세계에 살면서 대인 커뮤니케이션 수단을 제공하고 공동체 커뮤니티를 구성하도록 해주는 MMORPG의 기본 틀은 인터넷 게임을 하나의 문화 체험으로 승격시키며 재미의 극대화를 통한 몰입강도의 강화를 선보인다.<sup>12)</sup> 1990년대 중반 인터넷망(ADSL)의 보급이 전국으로 확산되면서 인터넷 게임 또한 보편적으로 이용되었고 장시간 인터넷 게임을 하고 그로 인해 사망하기도 하는 사건들이 발생했다. 또한 인터넷 게임상의 총기 난사, 살인 등이 포함된 폭력적인 콘텐츠들이 언론에 의해 현실세계에서의 일련의 폭력·살인 사건의 원인으로 지목되면서 인터넷 게임의 몰입·과몰입은 사회적 논의의 대상으로 자리 잡게 되었다.

미국에서는 콜롬바인 고교의 총기난사 사건의 원인 중 하나로 둠(Doom) 등의 게임이 지목되면서 이후 폭력적인 내용을 담고 있는 비디오 게임물의 미성년자에 대한 판매·대여를 원칙적으로 금지하는 주법 등이 제정되었다. 비록 최근 연방대법원에서 이러한 내용을 담고 있는 캘리포니아주의 법률을 위헌으로 결정했지만<sup>13)</sup> 여전히 게임에 대한 몰입과 그로 인한 청소년 비행의 문제는 정치권과 학부모의 핵심적인 논쟁거리라 할 수 있다. 우리의 경우에는 폭력적·선정적 콘텐츠를 담고 있는 게임물에 대해서는 사전적 등급분류를 시행해 미성년자에 대한 판매 등을 원칙적으로 금지하고 있다(‘게임산업진흥에 관한 법률’ 제4장 등급분류, 특히 제21조 참조). 하지만 최근에 인터넷 게임이 청소년들의 학업지하, 수면방해, 실생활 부작용, 폭력적 양태(학교폭력 포함)를 야기한다고 꾸준히 언급되면서 인터넷 게임에 대한 다양한 중첩적 규제가 이루어지고 있

다. 이러한 규제들은 등급분류 식의 내용 규제가 아닌 게임 이용 자체를 금지하는 식의 규제이므로 효과에 있어서는 강력할 수 있으나 여러 가지 헌법적 문제점을 낳는다고 보인다. 이하에서는 게임 이용 규제의 예로 ‘청소년보호법’상의 소위 강제적 섯다운제, ‘게임산업진흥에 관한 법률’상의 소위 선택적 섯다운제, 그리고 2012년 2월 6일 정부가 발표한 ‘학교폭력근절종합대책’ 및 같은 날 박보환 의원이 발의한 ‘초·중등학생의 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 관한 특별법안’의 ‘쿨링오프제’를 제시하며 이들을 분석해 본다.

## 2. ‘청소년보호법’상 강제적 섯다운제<sup>14)</sup>

### 새로운 표현물로서의 게임의 등장과 이에 대한 규제

청소년 보호를 목적으로 하는 표현물들에 대한 규제는 음란성이 있거나 폭력성이 강한 영상·그림·글·음향 등에 대해 이루어지는 것이 일반적이다. 하지만 복합적인 양태의 표현물인 게임(물)<sup>15)</sup>이라는 형태의 새로운 표현물이 등장하고, 이것이 청소년들에게 심대한 영향을 미침에 따라, 이에 대한 규제의 필요성이 높아졌다. 그에 따라 1999년 음반비디오물 및 게임물에 관한 법률이 제정되고, 2001년 5월 24일 개정된 ‘청소년보호법’에서는 청소년 보호 대상의 매체물에 위 법률 규정에 의한 게임물을 포함시켰다.<sup>16)</sup> 이러한 게임의 규제입법은 2006년 ‘게임산업진흥에 관한 법률’로 체계화되었지만<sup>17)</sup> 청소년보호법에서는 여전히 게임물에 대한 규제를 실시하고 있다.

그에 따라 ‘청소년보호법’에서는 게임물에 대해서도 심의에 따라 청소년 유해성이 있다고 결정된 경우에는 광고·판매 등 유통에 제약을 두고 있고 그러한 내용을 표시하도록 하고 있다(동법 제2장 참조). 또한 유

해성에 따라 등급분류를 해서 연령별 이용 가능한 게임물을 구분하고 있다(동법 제9조). 그리고 등급분류에 대한 자세한 사항은 '게임산업진흥에 관한 법률' 제4장에서 별도로 정하고 있다. 다만 헌법재판소는 "의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고, 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없다"고 하여 게임물도 예술표현의 수단이 될 수 있고, 그 제작 및 판매, 배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의해 보장받는다"고 판시했다.<sup>18)</sup> 이렇듯 헌법재판소가 게임물을 표현물로 인정함에 따라 청소년 보호라는 이유에 의한 게임물에 대한 규제 또한 헌법이 인정하는 표현의 자유에 대한 정당한 제한의 범위 내에서 이루어져야만 하게 되었다. 특히 청소년 보호를 이유로 게임을 통한 표현의 자유의 본질을 침해하지 않아야 하는 것이다.

#### 강제적 섷다운제의 도입

다른 표현물에 대한 규제와 마찬가지로 등급분류를 통해 규제를 받던 게임물이 최근 사회적으로 물의를 일으킨 사건들의 원인으로 지목되며, 게임물에 대한 규제의 근본적인 변화가 요구되었다.

특히 인터넷 게임이 등장하고 이에 대한 과몰입 현상이 주목을 받으며 이러한 현상과 범죄의 연계성이 지적되면서, 인터넷상 게임물에 대한 더욱 강력한 규제가 요청되었다. 이러한 요청에 대응해 입법부에서는 특정 시간에 청소년이 인터넷 게임을 할 수 없도록 하는 강제적 섷다운제를 도입하려고 시도했다. 특히 2010년 11월 게임에 몰입한 중학생이 자신을 나무라는 어머니를 목 졸라 살해한 사건이 일어나고, 같은 해 12월에는 게임에 방해된다는 이유로 어머니가 세 살짜리 아들을 살해한 사건과 미국 명문대 중퇴생이 폭력적 게임을 하다가 밖으로 나와 무고한 시민을 살해한 사건이 일어나자 입법부는 새로운 규제 도입에 박차를 가했다.<sup>19)</sup>

새로운 제도는 게임물이 표현하는 콘텐츠의 음란성·폭력성 정도와 상관없이 일정 연령 이하의 청소년들에게 일정 시간 동안 아예 게임물에 접근할 수 없도록 한다는 측면에서 상당히 강력한 규제였다. 이러한 강력한 규제를 무리 없이 법제도에 안착시키려는 노력이 입법부에서 다양하게 진행되었다. 관련된 법률안으로는 2008년 7월 10일 김재경 의원이 대표 발의하고 강제적 섷다운제를 담은 '청소년보호법 일부개정법률안', 2009년 4월 22일 최영희 의원이 대표 발의하고 섷다운제를 담은 '청소년보호법 일부개정법률안' 등이 있었다. 이들 법률안이 2010년 4월 14일 제289회 국회(임시회) 제1차 여성가족위원회에 상정되었고 토론을 거쳐 법률안심사소위원회에 회부되었다. 2010년 4월 19일 제289회 국회(임시회) 제1차 법률안심사소위는 이들을 심사한 후 일부사항을 수정해 대안을 제안하기로 했다.<sup>20)</sup>

대안은 "과도한 인터넷 게임으로 인한 중독문제가 심각하게 대두되고 있으나 가정 및 학교 등의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 어려운 실정이므로 심야시간대에는 청소년에게 인터넷 게임을 제공할 수 없도록 하는 등 청소년의 인터넷 게임 중독을 예방하려는" 취지에 따라 오전 0시부터 오전 6시까지의 심야시간대에는 만 16세 미만의 청소년에게 인터넷 게임을 제공할 수 없도록 한다는 규제 내용을 담고 있었다.<sup>21)</sup> 이 사안에 대해 이해관계를 갖고 있던 학부모단체와 게임업체, 그리고 관련 정부부처인 문화체육관광부와 여성가족부 등의 입장 차이로 대안에 대한 논의는 거의 1년간 국회에서 진행되었다.

우여곡절 끝에 2011년 4월 29일 본회의의 의결을 받게 되었지만, 최종 의결을 앞두고는 강제적 섷다운제 적용 연령을 만 19세 미만으로 높인 수정안과 함께 표결에 부쳐졌다. 수정안은 결국 부결되고 본래의 대안은 재석 210인 중 찬성 117인, 반대 63인, 기권 30인으로 가결되었다.<sup>22)</sup>

### 강제적 섯다운제의 내용

강제적 섯다운제의 내용에 대한 정확한 이해를 위해서는 먼저 이 제도의 적용 대상이 되는 게임물이 무엇인지를 정확하게 파악할 필요가 있다. ‘청소년보호법’에 신설된 제23조의 3 제1항에 따르면 강제적 섯다운제가 적용되는 게임물은 인터넷 게임물에 한정된다. 인터넷 게임(물)이라 함은 게임물에 대한 기본적 정의를 보여주는 ‘게임산업진흥에 관한 법률’의 ‘게임물’ 중 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호에 따라 정보통신망을 통해 실시간으로 제공되는 게임물을 의미한다. 여기서 ‘실시간으로’는 ‘실제로 흐르는 시간과 같은 속도로’로 해석된다.<sup>23)</sup> 게임의 콘텐츠가 실시간으로 정보통신망을 통해 매개·제공되어야 게임이 수행될 수 있는 수많은 온라인 게임이 바로 인터넷 게임으로 분류될 수 있다. 이러한 온라인 게임의 경우에는 네트워크나 다중접속에 의해 진행되는 게임도 있지만 게이머 1인(단독)에 의해 수행되지만 정보통신망에 접속해야만 실행되는 게임도 있다. 결국 게임의 이용자 수와 상관없이 정보통신망에 접속해야 게임물이 실행되는 경우에는 모두 인터넷 게임으로 분류할 수 있다. 그리고 반대 해석을 하면 게임 실행에 있어 인터넷 등 정보통신망 접속이 필요 없다면 이러한 게임물은 섯다운 제도의 대상이 되지 않을 것이다. 인터넷을 통해 다운로드 받은 게임의 경우에도 그것의 실행에 있어 정보통신망의 매개가 필요 없다면 섯다운 제도의 대상이 되지 않는다. 결국 인터넷 게임 개념은 사실상 단독형 아케이드 게임물을 제외한 모든 게임물이 해당한다고 볼 수 있다.<sup>24)</sup>

하지만 2011년 11월 8일 통과된 ‘청소년보호법 시행령 개정안’에 따르면 스마트폰, 태블릿PC 게임에 대해서는 섯다운제 적용을 2년간 유예했다.<sup>25)</sup> 그 이유는 청소년들에 대한 스마트폰, 태블릿PC의 보급률이 낮기 때문에 게임 중독의 발생 가능성 또한 낮기 때문이라는 것이었다. 한

편 콘솔기기 중에서 인터넷 네트워킹을 할 수 없는 것들도 섯다운제 적용을 유예시켰다. 나아가 인터넷 게임이지만 게임이용 시 개인정보 수집이 없고 별도로 비용이 발생하지 않는 게임물에 대해서도 섯다운제의 적용을 유예했다. 그렇지만 이는 적용을 유예한 것이지 이들 게임물들이 근본적으로 섯다운제의 대상인 인터넷 게임이 아니라는 결정을 내린 것은 아니다.

‘청소년보호법’ 제23조의 3에서는 인터넷 게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷 게임을 제공해서는 아니 된다고 하고 있다. ‘청소년보호법’ 제23조의 3에서 정의하는 게임 제공자는 특히 부가통신사업자를 의미한다(전기통신사업법 제2조 및 제22조 참조). 특히 동법은 인터넷 게임 제공자를 설명함에 있어 인터넷 웹사이트 운영사업자 외에는 특별한 요건을 설정하지 않고 있다. 따라서 어떠한 방식으로든 인터넷 게임을 제공하는 사업자는 모두 제공자에 포함할 수 있게 되어 섯다운 제도의 적용대상은 광범위하게 설정될 수 있다. 동법에서 제공자를 판단함에 있어서는 제공의 기간·방법·장소·목적 등을 전혀 고려하지 않는다.

강제적 섯다운제에서 금지되고 있는 행위양태는 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷 게임을 제공하는 것이다. 특정 게임이 16세 미만 청소년들이 이용할 수 있도록 허용된 것이라도 무조건 강제적 섯다운제의 대상이 된다. 인터넷 게임 제공자가 강제적 섯다운제를 위반하는 경우에는 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처해진다.

### 강제적 섯다운제의 평가

만약 청소년의 게임 중독이 실제로 존재하는 현상이고 이것이 사회에 상당한 해악을 미친다는 점이 사실이라면, 강제적 섯다운제는 가장 강력

하고 효과적인 대응책이 될 것이다. 그런데 국가에 의해 이미 허용된 문화적 콘텐츠, 표현물을 지나치게 과도하게 사용하는 것을 문제 삼는다는 점에서 강제적 섷다운제는 특이한 구조를 가지고 있다. 즉 '게임산업 진흥에 관한 법률'에 따라 이루어지는 게임물의 등급분류는 강제적 섷다운제에 아무런 영향을 미치지 못한다. 청소년들이 이용할 수 있는 '전체이용가', '12세이용가', '15세이용가'의 등급분류를 받은 게임물도 일단 강제적 섷다운제의 적용 대상이 되는 게임물에 포함될 수 있고, 이들이 정보통신망을 통해 실시간으로 제공되는 인터넷 게임인 경우에 모두 강제적 섷다운제의 적용대상이 된다. 허용된 표현물에 대한 이러한 규제는 이중규제의 모습을 보여주며 게임제작자의 표현의 자유를 강하게 제한하게 된다. 이러한 제한은 제작자의 직업수행의 자유도 침해한다.

이러한 규제로 인해 무엇보다도 표현물의 사용·소비 주체인 청소년은 그들의 기본적 인권을 심각하게 위협받게 된다. 구체적으로 강제적 섷다운제는 행복추구권에서 도출되는 청소년의 일반적 행동자유권, 인격·개성의 자유로운 발현권, 문화향유권을 모두 침해한다. 이 중 일반적 행동자유권에는 생활방식과 취미에 대한 결정권이 포함되는데<sup>26)</sup> 헌법재판소는 미성년자의 당구장 출입 금지 관련 사건에서 청소년도 일반적 행동자유권의 주체가 된다고 했다.<sup>27)</sup> 특히 헌법재판소는 당구라는 취미·소질을 자유롭게 발현하는 인격·개성의 자유로운 발현권도 인정하며 당구 자체에 대한 금기 요소가 존재하지 않는 한 당구를 금할 수는 없다고 했다.<sup>28)</sup> 따라서 청소년들이 게임이라는 취미를 수행할 권리는 일반적 행동자유권의 내용에 포함된다. 그리고 게임 자체가 금기되어야 할 만한 요소를 갖지 않는 한, 강제적 섷다운제는 게임을 통해 소질을 살리려는 청소년들의 인격·개성의 자유로운 발현권을 침해한다.<sup>29)</sup> 그리고 우리 헌법재판소는 청소년의 문화향유권을 인정하고 있는데<sup>30)</sup> 문화는

개방적이고 다양한 의미의 개념이므로, 문화적 표현물인 게임을 할 권리가 문화향유권에 포함된다고 볼 수 있다.<sup>31)</sup> 등급분류를 통해 공적으로 청소년에게 허용된 문화 표현물에 대해 일정 시간대의 접근을 원천적으로 봉쇄해 이를 자유롭게 향유하지 못하게 한다는 점에서 강제적 섷다운제는 역시 문화향유권의 내용을 침해한다고 볼 수 있다.

헌법재판소는 청소년이 비록 미성숙한 인격체지만 이들은 국가에 의한 단순한 보호의 대상이 아닌 독자적 인격체라는 점을 분명히 하고 있다.<sup>32)</sup> 청소년에 대한 일방적인 후견주의적 관점은 지양되어야 하고 청소년의 주체성은 최대한 실현되어야 한다.<sup>33)</sup> 청소년 보호는 청소년의 주체성을 최대한 실현하는 수단으로서만, 그리고 주체성 실현에 긍정적인 한도 내에서만 인정될 수 있다.<sup>34)</sup> 그럼에도 불구하고 청소년의 기본적 인격성·자율성을 부정하는 강제적 섷다운제는 보호라는 미명하에 청소년을 규제하고 그들의 권리를 억압하고 궁극적으로는 부정하는 효과를 낸다. 게다가 강제적 섷다운제의 경우 청소년 보호라는 목적을 정당하다고 인정하더라도, 이 제도가 이러한 목적을 달성하기에 적절한 수단인지는 의심스럽다. 야간이라는 특정 시간에 게임 접속을 제한하는 것으로는 주간에 게임에 과몰입하는 청소년들을 보호할 수 없을 뿐만 아니라, 인터넷 게임 외의 다른 게임에 과몰입하는 경우에 적절한 보호 수단이 될 수 없다.<sup>35)</sup> 게임을 하는 총시간에 대한 규제가 아닌 특정 시간 동안의 게임 사용 금지는 청소년 보호라는 목적 실현에 합리적이고 적절한 방법이라 할 수는 없다.

또한 강제적 섷다운제는 사실상 가정 등 사적 공간 내에서의 게임이 용에 적용된다는 특징을 갖는다. 인터넷컴퓨터게임시설제공업에 해당하는 PC방의 경우에는 '게임산업 진흥에 관한 법률'에 따라 밤 10시부터 다음날 오전 9시까지 청소년의 출입이 금지되므로, 이 시간에 청소년

들이 게임을 할 수 있는 곳은 대부분 가정 등 사적 공간이기 때문이다.<sup>36)</sup> 이에 따라 강제적 섣다운제는 가정이라는 사적 영역에 깊숙이 파고들어, 가정 내에서 청소년의 교육·양육을 담당하는 부모의 역할과 권한에 대한 제한을 가져오기도 한다.

청소년의 교육 및 양육에서 1차적인 권리자이자 의무자는 부모다.<sup>37)</sup> 관련해 헌법 제36조 제1항은 혼인으로 성립된 가족생활이 국가의 특별한 보호를 받는다고 한다. 이는 국가가 가정이라는 사적 영역에 침입하지 않아야 하며, 가정의 유지를 위해 특별한 의무를 갖는다는 것이다.<sup>38)</sup> 그리고 동 조항 및 헌법 제10조, 헌법 제37조 제1항에서 부모의 자녀에 대한 교육권(양육권)이 도출될 수 있다.<sup>39)</sup> 결국 청소년의 보호 등 가족(가정)에서의 문제에 있어서는 부모의 교육권·양육권이 존중되어야 하며, 부모와 자식(청소년) 간의 이러한 관계의 기본적인 틀을 유지하기 위해 국가의 특별한 보호가 필요하다. 청소년 보호에 관한 규제 입법에 있어 국가, 청소년 및 부모에 대한 고려까지 하는 것은 지극히 자연스러운 것이다. 이들의 ‘삼면(삼각)관계’<sup>40)</sup>에 대한 고려 및 정립은 실제 헌법재판소 결정에도 나타났다. 헌법재판소는 과외금지 사건에서 “자녀의 양육과 교육에 있어 부모의 교육권은 교육의 모든 영역에서 존중되어야 하며 다만, 학교교육에 관한 한, 국가는 헌법 제31조에 의해 부모의 교육권으로부터 원칙적으로 독립된 독자적인 교육권한을 부여받음으로써 부모의 교육권과 함께 자녀의 교육을 담당하지만, 학교 밖의 교육영역에서는 원칙적으로 부모의 교육권이 우위를 차지한다”고 판시하며 삼면관계를 설정했다.<sup>41)</sup> 그리고 야간학원교습금지 사건에서도 헌법재판소는 이러한 삼면관계의 기본틀을 인정하며, 해당 조치가 가정 밖의 교육에 대한 문제이므로 국가의 관여가 허용되고, 야간에도 가정 내에서의 교습은 부모의 교육권에 따라 인정될 수 있다고 판시했다.<sup>42)</sup>

즉 학교교육 등 공적인 영역에서의 교육이 아닌 사적 영역에서는 부

모가 아이들(청소년들)에 대해 우선적으로 교육권을 갖는다. 그러므로 청소년 보호에 관한 규제 입법이 부모의 이러한 역할 수행을 방해하면 안 된다. 가정 내 청소년 보호에 있어 부모와 청소년들이 소통을 통해 보다 청소년의 의사를 반영하는 교육·양육 방법을 모색할 수 있는 자율적 메커니즘을 강제적 섣다운제는 철저하게 부인하므로 가정이라는 사적 영역은 국가에 의해 철저하게 유린되고 부모의 교육권·양육권은 완전히 부정된다.

### 3. ‘게임산업 진흥에 관한 법률’상 선택적 섣다운제<sup>43)</sup>

#### 선택적 섣다운제의 도입

강제적 섣다운제가 ‘청소년보호법’에 도입되었지만, 위에서 살펴본 듯이 인터넷 게임에 있어 청소년 보호를 관장하는 법률로는 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’도 있다. 따라서 실제 청소년의 게임중독에 대한 사회적 논의가 진행되면서 중독을 예방하고 치유하는 내용의 규제 규범을 어떠한 법률에 담고 어떠한 행정부처가 이를 담당할지에 대해 끊임없이 논의가 있었다. ‘청소년보호법’의 주무 관청인 여성가족부는 게임 중독의 문제가 청소년에 대한 것임을 강조해 이를 스스로가 담당하기를 원했고, 반면 문화체육관광부는 이는 게임산업에 대한 규제의 이슈이므로 소관법률인 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’에 섣다운제를 마련하기를 원했다. 이 부처들 및 이들과 연관된 국회의 소관상임위원회들에서 각각 별도의 섣다운제를 마련해 ‘청소년보호법’과 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’ 개정안을 제안했다. 양 부처의 대립이 장기화되면서 이들 사이의 합의는 이루어지지 않았고 결국 각각의 안이 거의 비슷한 시기에 국회 본회의를 통과하게 되었다.

문화체육관광부 및 국회문화체육관광방송통신위원회는 한선교 한나라당 의원의 대표발의로 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’ 일부개정안을 마련하며 선택적 섯다운제를 도입했다. 게임 과몰입·중독에 대한 예방조치의 마련을 위해 여러 조치가 개정안에 포함되었는데, 이는 이 문제에 대한 주도권을 문화체육관광부가 가져가기 위한 전략이었다. 특히 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증, 청소년 회원가입 시 친권자 및 법정대리인 동의 확보, 게임 이용내역 및 결제내역 고지, 주의문구 및 이용시간 경과표시의 의무 등과 함께 청소년 본인 및 법정대리인 요청 시 게임이용방법 및 시간제한의 규정을 두어 선택적 섯다운제를 규제 정책으로 마련했다. 이 안은 2011년 6월 29일 국회 본회의에서 재석 183인 중 찬성 181인, 기권 2인의 압도적인 투표로 가결되었다.<sup>44)</sup>

#### 선택적 섯다운제의 내용과 평가

개정된 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’ 제12조의 3에서는 게임 과몰입·중독 예방조치를 마련하며 제1항 제3호에서 선택적 섯다운제를 도입했다. 청소년과 인터넷 게임에 적용된다는 점에서 강제적 섯다운제와 적용 대상을 같이 하나 규제의 양태는 판이하게 다르다.

선택적 섯다운제에서는 청소년의 인터넷 게임에 대한 접근 금지가 국가에 의해 강제적으로 특정 시간 동안 이루어지는 것이 아니고, 청소년 본인이나 그들의 법정대리인이 선택한 방식에 따라 이루어진다. 게임 과몰입의 폐해로 인한 청소년 보호의 문제에 있어 청소년 본인의 주체적인 결정과 부모로 대표되는 법정대리인의 우선적 권리(교육·양육권)를 존중하게 된 것이다.

선택적 섯다운제는 강제적 섯다운제가 가지고 있는 치명적인 헌법적 문제점들을 어느 정도 치유한다.<sup>45)</sup> 제도와 관련된 권리 주체별로 어떻게 선택적 섯다운제가 강제적 섯다운제의 헌법적 문제점을 치유하는지 살

펴본다.

먼저 청소년의 행복추구권, 즉 일반적 행동자유권, 개성의 자유로운 발현권, 문화향유권 그리고 표현의 자유에 대한 침해의 가능성을 상당히 낮춘다. 강제적 섯다운제와 달리 선택적 섯다운제에서는 청소년 본인이 게임이용의 방법·시간에 대한 제한을 스스로 선택할 수 있다. 자신을 보호하기 위해 자신의 행복추구권에 대해 일정한 제한을 두는 것도 행동의 자유의 일종이다. 표현물에 대한 접근을 스스로 제한해 알권리를 자발적으로 포기하는 것도 청소년의 자기결정권 행사다. 법정대리인이 이러한 사항을 선택하는 경우에는 청소년이 법정대리인의 교육권·양육권에 복종하는 모습으로 비칠 수도 있지만, 이는 가정이라는 사적인 영역에서의 결정의 문제이며, 국가의 개입처럼 강제적이고 일방적이며 일률적이고 변경이 어렵다고 볼 수는 없기 때문에 청소년의 행복추구권, 표현의 자유에 대한 침해의 가능성은 상당히 낮아진다.

또한 게임업체 등 게임 제작자의 표현의 자유, 직업 수행의 자유 측면에서도 선택적 섯다운제는 강제적 섯다운제보다 헌법적으로 더 타당한 선택지다. 선택적 섯다운제에서 게임을 일정 시간에 이용하지 않겠다는 결정을 청소년·법정대리인이 내리는 것은 결국 시장에서 게임 소비자가 이 게임을 구매(이용)할지 안 할지를 선택하는 것과 다르지 않다.

소비자가 표현물을 구매(이용)하지 않기로 결정했다고 해서 이것이 표현물 제작자의 표현의 자유나 직업 수행의 자유를 침해하는 것은 아니다. 물론 다른 아케이드, 비네트워크 게임을 제외한 인터넷 게임에 한해 선택적 섯다운제를 시행하고, 국내에서 제공되는 인터넷 게임 서비스에 서만 선택적 섯다운제가 도입되는 것은 평등의 문제를 야기할 수도 있다. 하지만 이 부분의 경우에도 실제로 있어서는 게임 소비자인 청소년과 법정대리인의 자발적 선택에 따라 섯다운이 진행된다는 점에서 평등 위반의 정도를 어느 정도는 낮출 수 있다고 본다.



선택적 섯다운제는 강제적 섯다운제가 부인했던 부모의 교육권·양육권도 회복시킨다. 청소년 보호의 일차적 권리, 의무자인 부모의 역할을 완전히 무시하고 일률적이고 강제적인 국가의 개입을 인정한 강제적 섯다운제와 달리, 선택적 섯다운제는 게임 과몰입이라는 청소년 보호에 관한 사안에 있어 부모 등 법정대리인의 결정권을 최우선시한다. 가정 내에서 청소년의 게임시간에 대한 결정을 법정대리인의 몫에 맡기는 방법으로 국가의 개입을 배제했고 가정에서 부모의 교육권·양육권의 우선성을 재확인한 것이다.

선택적 섯다운제가 강제적 섯다운제의 치명적인 하자들을 적정하게 치유한다고 볼 수 있지만, 여전히 문제점은 남는다. 무엇보다도 가정 내에서 자녀의 게임시간 등을 결정하는 부모의 자극히 사적인 결정을 법적 의무화하는 점이 문제다.<sup>46)</sup> ‘게임산업 진흥에 관한 법률’에 따르면 이러한 결정에 따라 섯다운이 일어나도록 요청하는 경우 게임사업자는 이를 실행할 의무를 가지게 된다. 사적인 결정이 공적인 의무가 되는 식의 모습을 통해 선택적 섯다운제는 결국 사적 영역에 국가가 개입하고 게임사업자에 대해서도 과도하게 규제하는 모습을 가지게 된다.

특히 섯다운제 시스템의 구현을 위해 비용이 필요할 텐데 이를 감당하기 어려운 영세 게임사업자의 경우에는 선택적 섯다운제도 과도한 규제로 작용할 가능성이 높다.<sup>47)</sup> 특히 게임 중독의 사회적 해악에 관한 인과관계 논의가 여전히 진행되고 있는 상황에서 게임사용 시간에 대한 사적인 결정을 시스템적으로 구현해야 할 법적 의무를 무조건 게임사업자에게 부과한 점에서 선택적 섯다운제도 역시 논란의 대상이 될 수밖에 없다.

#### 4. 정부의 ‘학교폭력근절종합대책’ 등의 쿨링오프제

##### 쿨링오프제 도입 및 내용

2012년 2월 6일 정부는 최근 심각한 사회문제로 대두되고 있는 학교폭력을 근절하기 위한 대책방안 중 하나로 청소년 게임중독에 대한 또 다른 규제방안을 내놓았다. 청소년들의 게임이용률이 높고 게임 콘텐츠의 중독성·폭력성이 청소년에게 부정적 영향을 미친다고 상정할 때 학교폭력의 주 원인으로 게임물 이용을 들 수 있다는 취지에서였다. 그에 따라 교육과학기술부는 쿨링오프제를 도입했는데 박보환 의원이 발의한 ‘초·중등학생의 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 관한 특별법안’에도 이 제도가 담겼다(동 법안 제10조).

쿨링오프제는 초·중·고교 학생과 해당 나이대의 청소년에 대해 인터넷 게임물 제공 시간을 연속해서는 2시간 이하, 하루 4시간 이하로 제한하는 것을 주요 내용으로 하고 있다. 상술한 강제적 섯다운제가 2011년 11월부터, 선택적 섯다운제가 2012년 1월부터 실시되고 있는 상황에서 또 다른 게임이용 시간의 규제인 쿨링오프제가 마련된 것이다. 그 밖에 동시에 제시된 규제, 예를 들어 청소년 이용가능 등급으로 분류된 게임물을 다시 등급심사하도록 하는 규정이나 게임사업자에 대해 부담금을 부과하는 제도 등도 학교폭력 규제대책 중 게임규제와 관련해 중요하게 논의되고 있지만, 게임 이용 자체에 대한 삼중의 규제 체계를 확립했다는 점에서 쿨링오프제는 비판적 분석을 요한다.

##### 쿨링오프제의 평가

쿨링오프제에 대해서는 몇 가지 비판적 고찰을 해볼 수 있다. 우선 유사한 규제의 중복으로 인해 혼란이 야기될 수도 있고 정부 예산과 인력이 비효율적으로 운영될 수도 있다.<sup>48)</sup> 무엇보다도 게임이 학교폭력에 미

치는 영향, 특히 다른 매체물에 비해 게임이 상대적으로 학교폭력에 많은 영향을 미친다는 점에 대한 검증이 이루어지지 않은 상황에서 이러한 규제 방안의 마련은 행정편의주의적 발상에서 비롯된 것이라고 볼 수 있다. 그리고 유사한 내용의 규제가 여러 부처의 소관으로 퍼지는 경우 게임 과몰입·중독 문제의 발생 시 이를 다른 부처의 탓으로 떠넘길 수도 있게 된다. 특히 쿨링오프제의 효과를 강제적 섯다운제, 섯택적 섯다운제의 보완적 활용에 의해 이를 수 있다고 보이는 상황에서 중복 규제의 무분별한 도입은 게임 산업의 위축, 표현의 자유 침해, 청소년들의 인권이 문제가 될 수도 있는 것이다.

## 5. 나오며

1990년대 중반 이후 불어온 벤치 열풍에서 산업적으로 가장 성장한 업계는 게임업계라 할 수 있다. 특히 현재 MMORPG 개발을 통해 세계 인터넷 게임업계를 선도하는 위치에 올라서게 되었다. 국내에서도 게임이 가지는 놀이적 특성에 인터넷이 가지는 낮은 진입장벽과 상호작용성이 더해지면서 인터넷 게임은 엄청난 반향을 일으키며 청소년 혹은 성인 문화의 일종으로 정착했다. 하지만 산업 발전 과정에서 게임의 중독성이 지적되었고 기술발달에 따라 보다 몰입가능한 게임이 개발됨에 따라 중독성 문제는 사회 이슈로 자리 잡아 왔다. 물론 중독성 문제를 어느 정도 인식한 게임업계는 자체적으로 중독 치유 프로그램을 운영하기도 하고, 피로도 시스템 등을 도입해 게임의 과몰입을 예방하려 하기도 했다. 하지만 빠르게 번져 나가는 게임문화의 열풍은 막을 수 없었고 게임업계의 사회적 책임 수행은 항상 미진하다는 평가를 받았다.

그에 따라 정부에서는 강제적 섯다운제, 섯택적 섯다운제를 도입해

입법화했고 최근에는 쿨링오프제까지 논의하고 있다. 보다 효과적으로 게임 과몰입 문제를 해결하기 위한 수단으로 제시된 이 제도들은 아직 시행 초기 혹은 미시행 단계에 있기 때문에 실제로 어떠한 결과를 낳을지 예상하기는 어렵다. 하지만 이전의 게임업계의 자발적 노력들과 달리 게임 이용시간에 대한 제한이라는 상당히 강력한 규제 내용을 담고 있기 때문에, 주민등록번호 등 개인정보의 도용 등의 문제를 차치한다면 일단 실효성을 가지게 될 것이라 조심스럽게 예측해 본다. 하지만 실효성이 있다고 모든 규제들이 규범적으로 수인될 수 있는 것은 아니다. 섬세하게 재단된 입법의 필요성이 일반적으로 헌법재판의 법리에서 제기된다는 점을 상기할 때 강력하고 효과적인 규제일수록 그 위험성에 대한 의심은 높아질 수밖에 없다. 그리고 행정편의주의적 발상에서 실태조사 등을 거치지 아니한 채 자의적으로 문제의 원인을 설정하고 이에 대한 규제를 만드는 식의 접근은 민주주의 국가에서의 규제입법 과정과는 완전히 상충한다. 문제에 대한 해법을 찾기 위해 상당히 지난한 과정의 집단지성의 형성이 필요한 것은 민주주의 정치시스템의 부담이 아니라 미덕인 것이다.

- 1) 전중수, 『게임중독과 섯다운제』, 커뮤니케이션북스, 2012, 5면. 전중수는 제4기를 ‘온라인 게임 시대’라 명명하나 본고에서는 같은 내용을 지칭하는 청소년보호법상의 용어인 ‘인터넷 게임’이란 용어를 사용한다.
- 2) 요한 호이징하, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치글방, 1993, 27면.
- 3) 민주식, “놀이개념의 정립을 위한 시론”, 『인문연구』 제54호, 영남대학교 인문과학연구소, 2008, 27면.
- 4) 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1999, 34면.
- 5) 위의 책, 34-43면
- 6) 민주식, “놀이개념의 정립을 위한 시론”(주 3), 27면, 전중수, 『게임중독과 섯다운제』(주 1), 25-26면
- 7) 전중수, 『게임중독과 섯다운제』(주 1), 9-12면
- 8) 윤형섭, “MMORPG의 재미평가모델에 관한 연구” 상명대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2009
- 9) 이상철 · 김남희 · 서영호, “온라인 게임에 있어서 몰입과 중독이 사용자 만족과 충성도에 미치는 영향”, 『경영학연구』 제32권 제5호, 1479-1501면
- 10) 황승훈 · 황성기, 『인터넷은 자유공간인가?』, 커뮤니케이션북스, 2003, 31-33면
- 11) 김미라, “온라인 게임의 몰입요인에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문, 2002
- 12) Griffiths, M.D., Davies, M.N.O & Chappell, D., “Demographic factors and playing variables in online computer gaming”, CyberPsychology & Behavior 7, pp 479-487
- 13) Brown vs. Entertainment Merchants Association 564 U. S. \_\_\_\_ (2011). 이에 대한 분석은 박종현, “게임과 폭력성의 연관 관계에 대한 법률적 해석 사례 (미국 연방대법원 판례를 중심으로)”, 『청소년과 게임문화, 어떻게 볼 것인가?』, 게임문화재단 주최 학술대회, 2012, 27-37면 참조.
- 14) 이하의 내용은 박종현, “청소년 보호를 목적으로 하는 인터넷 규제의 의의와 한계: 최근의 소위 섯다운제 도입문제를 중심으로”, 『언론과 법』 제10권 제2호, 2011, 120-136면의 내용을 재정리한 것이다.

- 15) ‘게임산업진흥에 관한 법률’ 제2조 제1호에서는 ‘게임물’이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용해 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수해 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다고 정의한다.
- 16) 초창기 게임물 규제체계의 변천과정에 대한 연구로는 황승훈, “게임물 규제체계의 변천과정에 관한 연구-한국게임법제의 역사(II)-”, 『중앙법학』 제11집 제1호, 중앙법학회, 2009, 421-456면 참조.
- 17) 그 과정에 대한 분석은 김민규, “게임산업진흥에 관한 법률의 제 · 개정 경과와 의의”, 『성신법학』 제6호, 성신여자대학교 법학연구소, 2006, 101-126면 참조.
- 18) 헌재 2002. 2. 28. 선고 99헌바117 결정 및 헌재 1996. 10. 31. 선고 94헌가6 결정 참조.
- 19) 제299회 국회(임시회), 국회본회의회의록(임시회의록) 제8호, 국회사무처, 2011.4.29. 23면 신지호 의원의 발언에서는 이와 같은 일련의 사건들로 인해 섯다운제의 도입이 요구되었다고 밝히고 있다.
- 20) 제289회 국회(임시회), 여성가족위원회회의록 제2호, 국회사무처, 2010.4.21. 5면
- 21) 여성가족부, ‘청소년보호법’ 일부개정법률안(대안), 의안번호 11597, 2011년 4.27.
- 22) 제299회 국회(임시회), 국회본회의회의록(임시회의록) 제8호, 국회사무처, 2011.4.29. 32면
- 23) 한국입법학회, “연구보고서: 청소년 게임 과몰입 규제입법의 타당성 분석-그 규범평가 및 입법 영향평가를 중심으로-”, 2011, 6면
- 24) 위의 책, 8면 참조. 참고로 동법에서는 부칙을 마련해 인터넷 게임 중 심각한 인터넷 게임 중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷 게임에 대해서는 2년의 유예기간을 부과했다.
- 25) 서울신문, “섯다운제, 스마트폰 · 태블릿PC 게임은 2년 유예”, 2011년 11월 8일자
- 26) 헌재 2003. 10. 30. 선고, 2002헌마518 결정
- 27) 헌재 1993. 5. 13. 선고, 92헌마80 결정

- 28) 위의 결정
- 29) 한국입법학회, “연구보고서: 청소년 게임 과몰입 규제입법의 타당성 분석-그 규범평가 및 입법 영향평가를 중심으로-”(주 23), 32-33면
- 30) 헌재 2004. 5. 27. 선고, 2003헌가1 결정
- 31) 한국입법학회, “연구보고서: 청소년 게임 과몰입 규제입법의 타당성 분석-그 규범평가 및 입법 영향평가를 중심으로-”(주 23), 31-32, 43-44면
- 32) 헌재 2004. 5. 27. 선고 2003헌가1 결정
- 33) 박용상, 『표현의 자유』, 현암사, 2003, 295면
- 34) 박용상, 위의 책, 297면
- 35) 이병찬, “셋다운제의 헌법적 문제점, 실효성”, 『위헌성 논란에 빠진 청소년 게임이용 규제법 ‘셋다운제’에 대한 제언』, 문화연대, 청소년인권활동가네트워크, 청소년인권행동 아수나로, 2011, 2-3면
- 36) 황성기, “온라인게임 셋다운제의 법적 문제점”, 『게임법제도의 현황과 과제』, 박영사, 2009, 193면
- 37) 박용상, 『표현의 자유』(주 33), 296면
- 38) 한국입법학회, “연구보고서: 청소년 게임 과몰입 규제입법의 타당성 분석-그 규범평가 및 입법 영향평가를 중심으로-”(주 23), 38면
- 39) 헌재 2000.4.27. 선고 98헌가16등 (병합) 결정, 헌재 2009.10.29. 선고 2008헌마635 결정 참조.
- 40) 김선택, “아동 청소년보호의 헌법적 기초 (미성년 아동 청소년의 헌법적 지위와 부모의 양육권)”, 『헌법논총』 제8집, 헌법재판소, 1997, 84면 및 황승홍·황성기, 『인터넷은 자유공간인가?』, (주 10), 82면 참조
- 41) 헌재 2000. 4. 27. 선고 98헌가16등 (병합) 결정
- 42) 헌재 2009. 10. 29. 선고 2008헌마635 결정
- 43) 이하의 내용은 박중현, “청소년 보호를 목적으로 하는 인터넷 규제의 의의와 한계: 최근의 소위 셋다운제 도입문제를 중심으로”(주 14), 136-140면의 내용을 재정리한 것이다.
- 44) 제301회 국회(임시회), 국회본회의회의록(임시회의록) 제7호, 국회사무처, 2011.6.29. 42-43면
- 45) 황성기, “온라인게임 셋다운제의 법적 문제점”(주 36), 201면
- 46) 황성기, “온라인게임 셋다운제의 법적 문제점”(주 36), 201-203면

- 47) 황성기, “온라인게임 셋다운제의 법적 문제점”(주 36), 203면
- 48) 조형근, “‘쿨링오프제’ 도입 논의와 게임물 규제정책의 향후 과제”, 『이슈와 논점』 제393호, 국회입법조사처, 2012, 3면