

**게임물등급위원회, 설립목적에 맞게 사행적 마케팅 규제해야**

- 그동안 게임에서의 사행성 논란이 계속되자, 2009년 6월 게임업계 대표와 게임포털을 운영하는 국내 온라인게임 업체들이 모여 <그린게임 캠페인>을 선언함과 함께 사행성 게임서비스 자제와 청소년 보호를 밝혔음.
  - ☞ 이들은 고스톱, 포커 등 사행성 논란이 되는 게임의 하루 이용시간을 10시간 이내로 제한하기로 결의.
- 하지만, 온라인 게임업계에서 사행성이라는 이름을 몰아내기 위하여 노력을 기울이는 반면, 일각에서는 여전히 사행성이라는 이름을 앞세워 게임 사업을 펼쳐 나가고 있음.
- <현금마케팅>, <고액아이템 판매> 등 유저들의 이목을 집중시키기 위한 사행성을 앞세운 마케팅은 최근 과열 경쟁 조짐까지 보이고 있음. 이러한 마케팅은 게임의 재미를 떠나 유저들에게 확실한 관심과 각인을 시키고 있는 실정임.

<사례1> <CCR>의 <RF온라인>의 경우 ‘게임만 하면 현금을 준다’라며 순금 1000돈을 경품으로 걸고, 게임속 통솔자에게 활동비로 매달 300만원 이상의 돈을 지급하는 현금마케팅을 펼쳤음

<사례2> <IMI>퍼블리싱 하는 <레드위매니아>의 경우, ‘게임만하면 무조건 10만원 지급’이라는 광고로 사행심을 자극하였음.

<사례3> 고액아이템의 경우. <로한>은 78만원짜리 고가아이템을 팔아 논란을 빚었으며, <온라인 삼국지>는 30만원어치의 게임머니를 사면 희귀 아이템을 지급하였음.

- 이러한 현금마케팅, 고액아이템 등에 대한 <제재방안>에 대한 <게임물등급위원회>의 답변을 보면, 현금마케팅의 경우 게임외적인 것으로 소관사항이 아니라 하였으며, 고액아이템의 경우 규제할 법적 근거가 없어 자율에 맡기고 있다고 하였음.
- 이처럼 <게임물등급위원회>는 게임에 대한 현금마케팅, 고액아이템 판매 등 사행적 마케팅에 대하여 법적인 근거나 게임외적인 사항으로 규정하여 아무런 규제도 하지 않는 등 많은 문제점이 있음.

(이수근 게임물등급위원장)

**질의1** 현재 현금마케팅, 고액아이템 등 사행적 마케팅이 게임 업계에 선행하고 있음. 예를 들면, ①<CCR>의 <RF온라인>처럼 '게임만 하면 현금을 준다라며 순금 1000돈을 경품으로 걸고, 게임속 통솔자에게 활동비로 매달 300만원 이상의 돈을 지급하는 현금마케팅을 한다거나,

②<IMI> 퍼블리싱 하는 <레드위매니아>의 경우, '게임만하면 무조건 10만원 지급'이라는 광고로 사행심을 자극한다거나,

③<로한>은 78만원짜리 고가아이템을 팔아 논란을 빚었으며, <온라인 삼국지>는 30만원어치의 게임머니를 사면 희귀 아이템을 지급 하는 행위.

<게임산업진흥에관한법률> 제16조제2항의 2,3,4에 의거, 이와 같은 사행적 마케팅은 게임물등급위원회가 관리감독 해야 할 사항인데, 아닌가? 사행적 마케팅에서 게임물등급위원회가 할 수 있는 것이 무엇인가?

<게임산업진흥에관한법률>제16조(게임물등급위원회)  
①게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회(이하 "등급위원회"라 한다)를 둔다.  
②등급위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.  
1. 게임물의 등급분류에 관한 사항  
2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항  
3. 게임물의 사행성 확인에 관한 사항  
4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항

**질의2** <게임산업진흥법> 제16조 게임물등급위원회 설립 목적에도 나와 있듯이, <게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회를 둔다>고 되어 있는데, 위원회가 설립 목적에 맞게 운영되기 위해서는 사행적 마케팅에 대하여 엄격히 구분하고 이를 사전에 규제를 가해야하지 않는가?

(문체부차관)혹은(문체부 담당국장)

**질의3** <게임산업진흥법> 제28조(게임물 관련사업자 준수사항)3에 의하면, 게임관련 사업자는 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 않아야 한다고 명시되어 있는데, 담당 주무부처는 관련 사업자에 어떠한 행정처리를 했는가? 사행적 마케팅을 손놓고 두고보기만 했는가?

그리고 현재 <게임물등급위원회>는 단순히 <게임물등급>에만 집중하고 있는 실정인데, 문체부는 법과 규정의 미비한 점에 대하여 별도의 노력을 했는가?

만약 법과 규정상 미비한 점이 있다면 이를 시정해서 <게임물등급위원회> 역할을 제대로 하게끔 관리를 해야 할 본부의 책임이 있지 않나? 미비한 법령 개정의지는?

<문체부>와 <게임물등급위원회>는 앞으로도 단순한 게임물등급에만 매진하지 말고 설치 목적에 맞고, 근거법을 명확하게 하여 운영해야 할 것임.

**<게임산업진흥에관한법률>제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)**

게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 제9조제3항의 규정에 의한 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것
3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.