

스포츠 승부예측 게임의 활성화 방안 연구*

남 기 연**

〈국문초록〉

코로나 19 이후 비대면 생활의 일상화는 자연스럽게 다양한 콘텐츠 사용의 증가로 이어지고 있는 추세이다. 그 속에서 게임 산업은 경제 불황에도 끄떡없는 (Recession-proof) 산업으로 자리매김하여 게임물의 이용시간 증가 및 매출 확대 등의 수혜를 받고 있다. 과거 스포츠 승부예측 게임은 사행성 게임물에 해당한다는 이유로 게임물관리위원회로부터 등급분류를 지속적으로 거부당하였지만, 2년간의 소송 끝에 승소하여 등급분류를 받을 수 있게 되었다. 최근 「게임산업 진흥에 관한 법률」 시행령의 개정을 통해 스포츠 승부예측 게임을 기존 웹보드 게임 규제 대상에 포섭하여 동일한 규제를 적용받도록 하게 되자 국내 중대형 게임사들이 관심을 갖고 받을 들이고 있다. 하지만 월 결제한도와 1회 베팅 한도 제한, 게임 상대방 선택 금지, 자동베팅 금지 등의 강한 법률적 규제가 게임산업 발전에 역행한다는 비판이 나오고 있다. 이른바 블루오션으로 주목받고 있는 스포츠 승부예측 관련 게임산업은 ‘규제’ 위주의 정책보다 ‘육성’ 차원의 정책을 마련하고 시행할 때이다. 본 연구에서는 스포츠 승부예측 게임의 등장과정을 살펴보고 현재 적용받고 있는 게임산업법 시행령 별표2 제8호의 내용 분석을 통해 해당 게임물의 발전을 위하여 규제의 현실적인 개선 방안과 자율규제의 활성화 방안을 제시하고자 한다.

주제어 : 스포츠 승부예측 게임, 게임산업법, 웹보드 게임, 규제완화, 자율규제, 사행성

• 투고일 : 2020.09.30. / 심사일 : 2020.10.26. / 게재확정일 : 2020.10.26.

I. 서론

2010년 2월 게임제작업자인 단골미디어 주식회사는 실제 스포츠 경기를 관람하면서 경기 결과에 대한 게임머니의 베팅과 배당을 주 내용으로 하는 단골 스포츠 야구(Dangol Sports Baseball), 단골 스포츠 농구(Dangol Sports Basketball), 단골 스포츠 축구(Dangol Sports Football) 3개의 게임물에 대해

* 이 연구는 2019학년도 단국대학교 대학연구비 지원으로 연구되었음.

** 단국대학교 법과대학 교수, 법학박사

등급분류를 신청하였으나, 게임물관리위원회는 해당 게임물이 사행행위영업을 모사한 게임물 또는 사행성 유기기구 등에 해당한다는 이유로 등급분류를 거부한 바 있다. 이러한 결정에 불복한 단골미디어 주식회사는 등급분류 거부처분취소소송을 제기하여 2년간의 소송 끝에 서울행정법원, 서울고등법원, 대법원에서 각각 승소판결을 받아냈다. 결국 해당 게임물은 2013년 게임물관리위원회의 심의를 통해 만 18세(청소년 이용 불가)이용 등급을 받았으며, 현재 ‘스포라이브’ 라는 이름으로 스포츠 적중게임 서비스가 제공되고 있다.

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임산업법’) 시행령 별표2(게임물 관련 사업자 준수사항)의 제8호는 웹보드 게임에 적용되는 사업자 준수사항을 규정하고 있는데, 2020년 4월 게임산업법 시행령의 개정을 통해 웹보드 게임 규제에 스포츠 승부예측 게임을 포함시켜 규제하도록 하였다. 스포츠 베팅을 다루는 게임물은 스포츠 토토와 유사한 형태를 보이면서 스포츠 도박, 강한 사행성 등 부정적 인식으로 인해 음지에서 활동하는 성격이 강하여 그동안 관련 산업의 발전에 어려움이 있었지만, 게임산업법의 개정을 통해 이를 정부가 합법적으로 법 테두리 안에서 규제하도록 함으로써 관련 산업의 발전을 기대할 수 있게 되었다. 최근 여러 게임사들이 스포츠 승부예측 게임 시장에 뛰어들고 있으며 동법 시행령 개정으로 인하여 관련 시장 규모가 최소 15%에서 20% 이상 크게 성장할 것으로 예측하고 있다. 반면 관련 업계에서는 게임산업법 시행령의 개정으로 스포츠 승부예측 게임을 웹보드 게임과 동일한 규제를 적용받도록 한 것을 두고 스포츠 승부예측 게임의 특성을 고려하지 않은 정책이라는 비판도 존재하고 있다.¹⁾

본 연구에서는 스포츠 승부예측 게임의 등장 배경을 살펴본 후, 웹보드 게임 및 스포츠 승부예측 게임 제공업자의 준수사항을 규정하고 있는 게임산업법 시행령 별표2 제8호의 분석을 통해 스포츠 승부예측 게임의 활성화를 위하여 규제 완화 및 개선 방안을 제안해보고자 한다.

II. 스포츠 승부예측 게임의 등장

1. 개념 및 현황

1) 서울경제, “불법도박 시장 꾸준히 성장...합법 게임시장 규제 완화할 때”, 2020.9.15., <<https://www.sentv.co.kr/news/view/579494>>(최종방문일 2020.9.30.).

(1) 개념

스포츠 승부예측 게임은 이용자가 실시간으로 진행되는 스포츠 경기를 관람하면서 장차 일어날 것으로 예상되는 사항²⁾들을 예측하여 게임머니로 베팅한 후, 이에 적중되는 경우 배당률에 따라 게임머니를 배당 받아 이를 축적하는 온라인상의 스포츠 게임을 말한다.³⁾ 이는 스포츠 경기결과를 예측하는 것을 주요 내용으로 한다는 점에서 「국민체육진흥법」상의 체육진흥투표권(‘스포츠포토’)과 유사성을 보이지만, 현금으로 환전할 수 있는 기능이 없고 게임 자체의 게임머니만을 활용해 승부를 예측하고 승부 결과에 따라 게임머니를 돌려받는다는 점에서 차이를 보인다.⁴⁾ 게임물관리위원회는 2010년 4월 스포츠 경기를 관람하면서 경기의 결과를 예측하여 게임머니를 베팅한 후 이에 적중하는 경우 게임머니를 배당받는 것을 주된 내용으로 하는 단골미디어 주식회사(현 스포라이브, 이하 ‘스포라이브’라 함)의 게임물에 대해 사행화 우려가 크다고 판단하여 지속적으로 등급분류 거부처분을 하였다. 하지만 스포라이브는 2010년부터 2012년 대법원까지 가는 긴 소송 끝에 승소하여 해당 게임물의 등급을 부여받는 것에 대해 성공했다.

사행화의 우려가 크다는 이유로 등급을 부여받지 못하던 스포라이브의 게임물이 게임물관리위원회로부터 등급분류를 받게 되면서 2020년 4월 게임산업법 시행령이 개정되었다. 동법 시행령 개정을 통해 게임물관리위원회의 등급분류를 받아 온라인상에서 제공되는 베팅이나 배당의 내용을 모사한 스포츠 승부예측 게임은 기존에 있던 웹보드 게임 규제와 동일하게 관리하도록 하였다. 지난 4월 사행산업통합감독위원회가 발표한 ‘제4차 불법도박 실태조사’에 따르면, 2019년 불법 스포츠 도박 시장은 연간 총매출액 20조 5천억 원으로 전체 불법도박(총 매출액 81.5조, 2019년 기준)의 25%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

이와 같이 불법 스포츠 도박 시장이 음지에서 활발하게 운영되고 있는 만큼 스포츠 승부예측이라는 게임물이 법의 테두리 안으로 들어와 웹보드 게임과 동일하게 관리되고 양지에서 운영됨에 따라 게임 산업에 긍정적인 역할을 할 수 있을 것으로 전망하고 있다.⁵⁾ 즉, 게임업계에서는 웹보드 게임의 규제가 완화

2) 스포츠 승부예측 게임의 베팅 대상이 되는 ‘장차 일어날 것으로 예상되는 사항’이라 함은 축구 경기에서 첫 골을 누가 넣는지, 경기결과는 어떻게 되는지, 어느 팀이 이기게 되는지 등이 있다.

3) 문화체육관광부, 게임산업 진흥 종합 계획, 2020.5.7., 21면.

4) 매경게임진, “스포츠베팅게임, 사행화 논란 잠들까...웹보드 규제 동일 적용”, 2020.3.31., <<http://game.mk.co.kr/view.php?year=2020&no=335616>>(최종방문일 2020.9.29.).

5) 인벤뉴스, “스포츠 베팅 게임 ‘합법화’ 시대, e스포츠 시장은?”, 2020.7.10., <<http://www.>

되고 스포츠 승부예측 게임을 웹보드 게임과 동일하게 규제하도록 함으로써 관련 시장 규모가 최소 15%에서 20% 이상 크게 성장할 것으로 예측하고 있다.⁶⁾

(2) 현황

2020. 4. 7. 게임산업법 시행령의 개정을 통해 스포츠 승부예측 게임을 카드 게임, 화투놀이 등의 웹보드 게임과 동일하게 합법적 테두리 안에 포섭되면서, 정부는 게임산업 진흥 종합계획을 통해 스포츠 승부예측 게임을 비롯한 웹보드 게임의 규제를 점차 완화하겠다고 밝혔다. 이에 많은 게임사들이 스포츠 승부예측 게임에 관심을 갖게 되었고, 스포츠 승부예측 게임을 합법적으로 규제함으로써 수십조 원 규모를 가진 불법 스포츠 도박 시장을 양성화할 수 있을 것이라는 기대도 나오고 있다.⁷⁾

2020년 5월 이후로 게임물관리위원회의 등급분류 신청을 통해 제이엔피 소프트, (주)엠게임, (주)스포헌터, (주)스포팜 등의 다양한 게임사들이 스포츠 경기결과를 이용한 베팅과 배당을 내용으로 하는 스포츠 베팅 시뮬레이션 게임물에 대한 등급을 부여받고 있다.⁸⁾ (주)엠게임은 스포츠 승부예측 게임인 ‘원플레이’에 대해 지난 5월 18일 게임물관리위원회로부터 정식적으로 등급을 부여 받았으며 출시 일정을 조율하고 있다고 밝혔다. 또한, 넷튠은 스포츠 시뮬레이션 게임 전문 개발사인 ‘나부 스튜디오’와 스포츠 승부예측 게임 공동 서비스 계약을 체결하여 2020년 말까지 신작 스포츠 승부예측 게임의 비공개 테스트와 론칭을 진행한다고 발표하였으며, NHN은 자회사 NHN빅풋을 통해 스포츠 승부예측 게임 서비스를 준비하고 있다고 발표한 바 있다.⁹⁾

2. 등장 과정

(1) 게임물등급위원회 등급분류의 거부처분

inven.co.kr/webzine/news/?news=240520>(최종방문일 2020.9.29.).

6) 비즈니스워치, “NHN, 네오위즈, ‘웹보드 게임’ 규제완화 득불까”, 2020.3.10., <<http://news.bizwatch.co.kr/article/mobile/2020/03/10/0012>>(최종방문일 2020.9.29.).

7) 글로벌이코노믹, “스포츠 베팅 게임, 법 테두리 안으로...게임사들 신작 준비 착수”, 2020.8.12., <https://news.g-enews.com/ko-kr/news/article/news_all/20200810142708950bf45d5d5ea_1/article.html?md=20200812075840_R>(최종방문일 2020.9.29.).

8) 게임물관리위원회 홈페이지, <<https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx>>(최종방문일 2020.9.29.).

9) IT Chosun, “합법 테두리 들어선 스포츠 베팅 게임, 줄줄이 나온다”, 2020.7.22., <<https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx>>(최종방문일 2020.9.29.).

2010. 2. 8. 스포라이브는 프로 야구, 농구, 축구 등 실제 스포츠 경기의 중계와 실시간으로 연동하여 각 경기마다 제공되는 참여 선수 명단, 선수의 경기기록 등을 참고하여 경기결과를 예측하고 경기결과 적중에 따라 게임머니의 베팅과 배당을 주 내용으로 하는 콘텐츠(이하 ‘본 콘텐츠’라 함)에 대하여 게임물관리위원회에 게임물 등급분류를 신청하였다. 본 콘텐츠를 이용하기 위해서는 실명인증을 받아 만 19세 이상임을 확인한 후 회원가입을 해야 하며 회원가입 시 무료로 게임머니 10,000점이 제공되어 무료로도 게임에 참여할 수 있다. 승부의 예측을 통한 베팅과 예측의 적중으로 인한 배당은 게임머니로만 이루어지며 게임머니를 현금으로 환전 또는 환급이 이루어질 수 있는 절차 또는 방안이 마련되어 있지 않다. 이러한 내용을 다루는 본 콘텐츠에 대해 게임물등급위원회는 2010. 4. 12. 다음과 같은 사유로 등급분류 거부처분을 하였다.

1) 사행성 유기기구의 해당 여부

본 콘텐츠의 주된 내용은 실시간으로 스포츠 경기를 시청하며 장차 일어날 것으로 예상되는 사항에 관해 미리 게임머니를 걸고 베팅을 하여, 이에 적중할 경우 정해진 배당률에 따라 배당을 받는 것으로 이는 ‘체육진흥투표권’과 유사한 영업형태를 보임을 이유로 하여 본 콘텐츠에 대해 게임물등급위원회는 등급분류 거부 처분을 하였다.¹⁰⁾ 「국민체육진흥법」 제2조 제12호에 의하면, 체육진흥투표권(토토, 프로토)이라 함은 운동경기 결과를 적중시킨 자에게 환급금을 내주는 표권(票券)을 의미한다. 이는 문화체육관광부를 감독기관으로 하여 국민체육진흥공단이 국민체육진흥기금 조성을 위해 운영하는 국가정책사업이며, 체육진흥투표권을 공식 온라인 발매사이트 이외의 사이트를 통해 발행하는 행위는 「국민체육진흥법」 제26조의 유사행위에 해당하여 금지된다.¹¹⁾ 이에 게임물관리위원회는 본 콘텐츠가 스포츠평토평복권과 유사한 영업형태를 가지고 있으므로 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 제1의2호 바목에서 규정하고 있는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」(이하 ‘사행행위규제법’) 제2조 제2호에 따른 ‘사행행위영업을 모사한 게임물’에 해당할 뿐만 아니라 사행행위규제법 제2조 제6호의 ‘사행성 유기기구’에 해당한다는 사유로 등급분류 거부처분을 하였다.

2) 사행성 게임물의 해당 여부

또한, 본 콘텐츠가 게임산업법 제2조 제1의2호 가목에서 규정하고 있는 ‘사

10) 국민권익위원회 중앙행정심판위원회, “2013년도 행정심판재결례집Ⅱ” 2014.3, 641면.

11) 스포츠평토평 홈페이지, <<https://www.sportstoto.co.kr/>> (최종방문일 2020.9.30.).

행성게임물¹²⁾에 해당하는지 여부가 문제된다. 사행성에 대해서는 사행행위규제법 제2조에서 규정하고 있는데, ① 다수의 사람으로부터 재물 또는 재산상의 이익을 모을 것, ② 우연적인 방법을 통해 재물 또는 재산상의 득실을 결정할 것, ③ 이를 통해 재산상의 이익 또는 손실을 발생시킬 것 등의 세 가지 요건이 충족하여야 한다. 이에 게임물관리위원회는 본 콘텐츠의 주된 내용이 스포츠 경기결과에 따라 미리 정해진 배당률에 의해 게임머니의 이체 및 교환이 발생하기 때문에 재산상의 손익 또는 유무형의 보상이 발생하기 때문에 게임산업법상의 사행성게임물에 해당한다는 이유로 등급분류 거부처분을 하였다.

(2) 판례의 입장

위와 같은 게임물관리위원회의 등급분류 거부처분에 대해 단골미디어 주식회사는 위법을 주장하며 취소소송을 제기하였다. 이에 제1심 서울행정법원¹³⁾과 제2심 서울고등법원¹⁴⁾ 그리고 대법원¹⁵⁾에서는 모두 단골미디어 주식회사의 청구 취지를 받아들여 게임물등급위원회의 등급분류 거부처분이 위법하다는 판결을 내렸다. 이하에서는 각 청구의 취지를 살펴보고자 한다.

1) 사행성 유기기구 해당 여부

사행행위규제법 제2조 제6호에서 규정하고 있는 사행성 유기기구란 기계식 구슬치기 기구와 사행성 전자식 유기기구 등 사행심을 유발할 우려가 있는 기계·기구 등을 의미한다. 이와 관련하여 대법원은 ‘사행심을 유발할 우려가 있는 기계·기구’인지 판단하기 위해서는 해당 기계·기구의 본 용법이나 속성으로만 판단하는 것이 아니라 해당 기계·기구의 이용목적과 방법 및 형태, 이용 결과에 따른 금전 또는 환전 가능한 경품의 지급 여부와 그 정도의 규모 등 영업방법의 사행성 또한 종합적으로 고려하여야 한다고 판시하였다.

12) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 1의2호에 의하면, “사행성게임물”이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물

나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물

다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물

라. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물

마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물

바. 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물

13) 서울행정법원 2010. 9. 17. 선고 2010구합18901 판결.

14) 서울고등법원 2011. 4. 20. 선고 2010누35687 판결.

15) 대법원 2012. 6. 28. 선고 2011두11815 판결.

이러한 점을 고려할 때, 본 콘텐츠는 선수들의 경기기록, 실적 등 선수의 기량에 관한 정보를 참조하여 게임물 이용자가 베팅을 진행하므로, 해당 베팅의 적중이 전적으로 우연에 의한 것이 아니며, 게임머니로만 베팅을 할 수 있고 게임머니를 현금으로 환전하는 등 실제 재산상 가치가 있는 물품으로 교환할 수 있는 방법이 없다. 또한, 게임에 참여하기 위해서는 만 18세 이상임을 실명 인증을 통한 인증을 해야 하고, 회원가입시와 매일 3회 무료로 게임머니가 제공되는 점에 있어서 무료로도 게임을 할 수 있다는 점 등을 종합적으로 고려할 때, 본 콘텐츠는 사행성을 유발한다고 볼 수 없으므로 사행성 유기기구에 해당하지 않는다고 판시한 바 있다.¹⁶⁾

2) 사행성 게임물의 해당 여부

게임산업법 제2조 제1호에서 규정하고 있는 게임물에서 제외하는 ‘사행성게임물’이란 베팅 또는 배당을 내용으로 하는 게임물, 필연이 아닌 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물¹⁷⁾에 해당할 뿐만 아니라 게임결과에 따라 게임물 이용자에게 직접 재산상 이익 또는 손실을 제공하도록 만들어진 게임기기 또는 장치를 말한다.

본 콘텐츠는 콘텐츠 내용상 제공되는 게임머니를 통해서만 게임에 참여할 수 있고, 게임머니를 직접 현금으로 충전할 수 없으며 아바타나 아이템의 구매를 통한 간접적인 충전 방법만이 마련되어 있을 뿐이다. 또한, 스포츠 경기결과에 따라 게임머니를 현금화하거나 경품 등으로 바꾸어 지급하는 방법이나 장치가 마련되어 있지 아니하고 이용 자체에서 이를 허용하고 있지 않다. 이러한 사정들을 고려하여, 대법원은 본 콘텐츠를 통해 게임물 이용자에게 직접 재산상 이익이나 손실을 제공한다고 볼 수 없으므로 게임산업법 제2조 1의2호에서 규정하는 ‘사행성게임물’에 해당하지 않는다고 판시하였다.

16) 대법원 2012. 6. 28. 선고 2011두11815 판결.

17) 게임산업법 제2조 제1의2호 바목에서 말하는 “그 밖에 대통령령으로 정하는 게임물”이란 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조 제2호에 따른 사행행위영업을 모사한 게임물, 「복권 및 복권기금법」 제2조 제1호에 따른 복권을 모사한 게임물, 「전통소싸움경기에 관한 법률」 제2조 제1호에 따른 소싸움을 모사한 게임물을 말한다.

3) 「국민체육진흥법」상 금지행위의 해당 여부

「국민체육진흥법」 제24조에 의하면 서울올림픽기념국민체육진흥공단은 국민의 여가 체육 육성과 체육진흥에 필요한 재원 조성을 위해 체육진흥투표권 발행 사업을 시행할 수 있으며, 체육진흥투표권의 종류, 투표 방법, 단위 투표 금액, 대상 운동경기 및 각종 국내외 운동경기대회, 그 밖에 필요한 사항은 동법 시행령에서 규정하고 있다. 또한, 동법 제26조에서는 서울올림픽기념국민체육진흥공단과 체육진흥투표권 발행사업 수탁사업자가 아닌 자가 체육진흥투표권 또는 이와 비슷한 것을 발행하여 결과를 적중시킨 자에게 재물이나 재산상의 이익을 제공하는 행위를 금지하도록 규정함으로써 체육진흥투표권의 발행 주체를 엄격히 제한하고 있다.

체육진흥투표권의 주요 핵심은 투표권을 발매하고 경기결과 적중에 따라 환급금을 지급함으로써 그 수익을 직접 얻는 것이다. 이러한 점을 고려하여, 법원은 본 콘텐츠가 게임머니의 베팅이 온라인상에 그칠 뿐만 아니라 현금 등으로 투표권을 구매하는 것이 아닐 뿐만 아니라 경기결과 예측이 적중한 자에 대해 현금 등으로 환급금을 지급하지 않으므로 이는 체육진흥투표권과 동일 내지 유사한 영업형태를 가지고 있다고 보기 어렵다고 판시한 바 있다.

(3) 게임산업법 시행령의 개정

스포츠 승부예측 게임에 대한 대법원의 등급분류거부결정 취소결정에 따라 2020. 4. 7. <표1>과 같이 게임물 관련 사업자의 준수사항을 명시한 게임산업법 시행령 제17조와 관련한 별표2가 개정되면서, 스포츠 승부예측 게임을 정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 등에 적용하는 규제와 동일한 수준으로 규제를 하도록 하였다. 게임물 관련 사업자 준수사항은 2013. 11. 20. 게임산업법 시행령 개정(대통령령 제24865호)을 통해 정보통신망을 통해 제공되는 카드게임 및 화투놀이 등의 게임물의 건전한 영업질서 유지를 위해 웹보드게임 규제(별표2 제8호)가 신설되었고, 2014. 2. 23. 부터 시행되었다.¹⁸⁾

18) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 개정문 개정이유 [대통령령 제24865호, 2013. 11. 20., 일부개정], 3면.

〈표 1〉 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 개정 전후

개정 전	개정 후
8. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호의 정보통신망을 통하여 배팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 등의 게임물(이하 이 호에서 "게임물"이라 한다)을 제공하는 게임제공업자는 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.	8. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호의 정보통신망을 통하여 배팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임, 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임 등의 게임물(이하 이 호에서 "게임물"이라 한다)을 제공하는 게임제공업자는 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

3. 스포츠 승부예측 게임의 특징

개정 전의 게임산업법 시행령 별표2의 제8호는 온라인상에서의 배팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임, 화투놀이 등의 게임물 규제를 위해 시행 중이었으나 개정을 통해 스포츠 승부예측 게임을 카드게임, 화투놀이와 동일한 수준으로 규제하고자 하였다. 이하에서는 카드게임, 화투놀이 등 이른바 웹보드 게임과 스포츠 승부예측 게임의 성격을 살펴봄으로써 웹보드 게임 시행령을 바로 적용할 수 있는지와 동일한 기준으로 규제를 하는 것이 적절한지 살펴보고자 한다.

웹보드 게임은 일반적으로 고스톱, 포커 등 놀이판 위의 게임을 온라인상에서 제공하는 게임을 지칭한다. 합법적인 웹보드 게임은 게임물관리위원회에서 심의를 받고 규제 내에서 운영되며 심의과정을 거치지 않거나 충전 및 환전을 진행하면 불법도박으로 분류된다. 국내 웹보드 게임 시장을 주도하고 있는 NHN과 네오위즈는 맞고, 고스톱, 포커 등 다양한 웹보드 게임을 운영하고 있으며 2019년 기준 NHN 웹보드 게임의 연간 매출액은 총 4,180억원¹⁹⁾, 네오위즈 총 2,549억원²⁰⁾을 달성하였다.

웹보드 게임의 경우 게임물 이용자가 고스톱, 포커 등 게임 진행 과정에 직접 참여하여 게임을 진행하며 이에 대한 게임머니의 배팅과 배당을 주요 내용으로 한다. 반면에 실시간으로 스포츠 경기를 관람하며 배팅과 배당을 주된 내용으로 하는 스포츠 승부예측 게임의 경우 게임에 본인이 직접 참여하는 것이 아니라 타인이 주체가 되어 진행되는 스포츠 경기에 게임머니를 배팅한다는

19) 포모스, “NHN, 지난해 게임 매출액 4180억원... 전년 比 4.5% 줄어”, 2020.2.10., <http://www.fomos.kr/esports/news_view?entry_id=86198>(최종방문일 2020.9.30.).

20) 머니S, “네오위즈, 연매출 2549억원... 자체 IP 확보”, 2020.2.10., <<https://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?no=2020021018148040028>>(최종방문일 2020.9.30.).

점에서 제3자 배팅구조를 가지고 있다고 할 수 있다.²¹⁾ 즉, 이용자 간에 대결하는 것이 아니라 예측결과를 두고 운영자와 대결하는 것이다. 또한, 대표적인 웹보드 게임인 화투놀이²²⁾는 화투라는 게임물을 이용하여 진행하며 우연에 의해 패를 딴 후, 이를 조합하는 방식으로 의외성과 우연성이 강하며 이러한 과정은 가치개입이 없는 게임물이라고 할 수 있다.²³⁾ 그리고 게임이 시작되기 전 카드, 화투 등을 어떻게 조합하여 게임을 진행할 것인지, 어떠한 전략을 적용할 것인지를 예상하는 등의 사전분석이 어려운 특성을 가진다. 이와 달리 스포츠 승부예측 게임은 게임머니 배팅에 앞서 제공되는 참여선수 명단, 선수들의 경기기록 등 경기결과 예측에 도움이 되는 정보를 바탕으로 게임물 이용자 스스로 판단을 한 후, 자신이 선택한 팀과 선수의 전략을 예상하는 등의 사전분석이 가능하며 이러한 과정을 바탕으로 게임머니의 배팅을 진행하므로, 이러한 배팅의 적중이 전적으로 우연에 의해 이루어진다고 볼 수 없고 게임물 이용자의 가치개입이 있는 게임물이라고 할 수 있다.²⁴⁾ 이러한 웹보드 게임과 스포츠 승부예측 게임의 특성을 정리하자면 아래의 <표 2>와 같다. 이처럼 웹보드 게임과 스포츠 승부예측 게임은 여러 측면에서 차이를 보이므로 이를 하나의 규정을 통해 일괄적으로 규제하는 것은 효율적 관리 측면에서 하나의 어려움으로 작용될 위험성이 있다.

<표 2> 웹보드 게임과 스포츠 승부예측 게임의 특성 비교

구분	웹보드 게임(화투놀이, 카드게임)	스포츠 승부예측 게임
공통점	재산성 없는 게임머니를 배팅하고, 배팅한	금액을 배당하는 것이 모사됨
차이점	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자간 대결이 주요 내용 - 게임에 직접 참여함 - 가치개입이 어려움(우연성이 강함) - 사전분석 불가능 	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자간 대결이 없음(미니게임 제외) - 제3자 배팅구조 - 데이터 분석에 기반하여 가치개입성이 강함 - 사전분석 가능

21) 이정훈, “스포츠 배팅 게임에 대한 규제 및 입법개선 방안의 모색-스포츠 배팅 게임에 대한 판례분석을 중심으로-”, 『법학논문집』 제44권 제1호, 중앙대학교 법학연구원, 2020.4., 239면.

22) 화투놀이는 12개월을 뜻하는 48장의 그림패를 조합하는 형태이며 놀이의 종류는 ‘화투’라는 게임물의 이용방식에 따라 민화투, 섯다, 고스톱, 육백, 깃고뽕, 나이롱뽕 등 다양하다.

23) 김윤명, “온라인 화투놀이에 대한 법률 문제-합법 게임물 규제에 대한 비판적 담론으로서-”, 『홍익법학』 제14권 제3호, 홍익대학교 법학연구소, 2013.9., 35면.

24) 서울행정법원 2010.9.17. 선고 2010구합18901 판결.

Ⅲ. 스포츠 승부예측 게임의 규제

1. 규제 현황

2006년 ‘바다이야기’ 사건을 통해 사행성 게임물이라는 개념이 도입되면서 웹보드게임 사업자에 대한 규제에 초점이 맞춰졌다.²⁵⁾ 이로 인해 웹보드 게임 규제는 2013년 11월 제정되어 2014년 2월에 시행되었으며 게임산업법 제28조 제8호에서 대통령령으로 위임하여 동법 시행령 제17조에서 게임물 관련 사업자의 영업질서 유지 등에 관하여 필요한 사항을 별표2 제8호²⁶⁾에서 규정하게 되었다. 2014년 웹보드 게임 규제의 시행으로 인하여 게임물 이용자 감소, 매출 감소 등 게임산업에 부정적인 영향을 미쳐, 웹보드 규제와 관련한 여러 논의가 진행되면서 2016년 3월과 2020년 4월 게임산업법 시행령에 대한 두 차례의 개정을 통해 규제를 완화하였다. 스포츠 승부예측 게임은 앞서 언급하였듯이, 사행성게임물 내지는 사행성 유기기구에 해당하고 체육진흥투표권과 유사한 영업형태를 갖고 있다는 등의 이유로 등급분류 거부 대상이었으나, 2010. 6. 28. 대법원 판결에 따라 고스톱, 포커 등 온라인상에서 제공되는 카드게임을 지칭하는 웹보드 게임과 동일한 수준의 규제를 도입하여 운영 중이다. 이하에서는 스포츠 승부예측 게임 및 웹보드 게임과 관련한 규제를 살펴보고 관련 시사점을 도출하고자 한다.

(1) 월 구매 및 1회 베팅 한도

게임산업법 시행령 별표2 제8호 가목²⁷⁾에서는 사행적 이용을 방지하기 위해 1명의 게임물 이용자가 게임물을 이용하기 위한 가상현금, 게임아이템 등의 1개월간 구매(다른 게임물 이용자로부터 증여 등을 통하여 받는 것을 포함) 한

25) 박현욱, “웹보드 게임 규제 정책과정 연구”, 『한국융합과학회지』 제7권 3호, 한국융합과학회, 2018.8., 196면.

26) 2006년 ‘바다이야기’사건 이후 ‘사행성 게임물’이라는 개념이 도입됨에 따라 온라인게임 규제의 필요성이 대두되어 2014. 2. 웹보드 게임을 중심으로 규제가 도입되고 시행되었다. 규제가 도입된 첫 분기에 웹보드 게임을 주력으로 하는 게임사들의 매출이 60% 이상 감소하고 규제 도입 1년 후에는 이용자 50% 감소, 매출이 70% 가까이 급감하여 게임산업의 큰 영향을 미치게 됨에 따라 두 번의 시행령 개정을 통해 규제 완화가 이루어졌다.

27) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 가목: 게임물 이용자 1명이 게임물을 이용하기 위한 가상현금(캐쉬 등을 말한다. 이하 이 호에서 같다), 게임아이템 등의 1개월간 구매(다른 게임물 이용자로부터 증여 등을 통하여 받는 것을 포함한다)한도가 50만원을 초과할 수 없도록 하여야 한다.

도가 50만원을 초과할 수 없도록 규정하고 있다.²⁸⁾ 이에 따라 게임사업자는 각 게임물의 이용자 개인별로 유료아이템에 대한 월 결제 한도를 초과하지 않도록 제한하고 있으며 해당 게임포탈에 가입되어 있는 이용자의 주민등록번호를 기준으로 통합적으로 관리하고 있다. 즉, 게임물 이용자 1명이 여러 개의 계정을 가지고 있다고 하더라도 게임물 이용자 1명을 기준으로 합산하여 하나의 게임물이 아닌 게임포탈 내에서 제공되는 모든 게임물들을 통틀어 월 50만원의 한도가 적용된다.²⁹⁾ 2013. 11. 23. 게임산업법상 게임물 관련 사업자의 준수사항이 신설된 당시에는 유료아이템의 월 결제 한도는 30만 원이었으나 물가 상승 등을 고려하여 2016. 3. 22. 개정을 통해 월 결제 한도를 50만 원으로 상향 조정하여 규제를 완화하였다.

게임산업법 시행령 별표2 제8호 나목³⁰⁾에서는 게임물 이용자 1명이 1회의 게임에서 베팅할 수 있는 게임머니³¹⁾가 총 5만 원을 초과할 수 없도록 규정하고 있다. 문화체육관광부의 웹보드 시행령 해석기준(이하 ‘해석기준’이라 함)에 따르면 ‘1회 게임’이란 카드 또는 화투패의 분배로 인해 게임이 시작되고 그 게임의 승패가 결정되어 배당이 완료될 때까지를 의미한다. 이에 따르면 승부 예측 자체가 게임이 되는 스포츠 승부예측 게임의 경우에는 승부예측에 따라 베팅이 이루어지면 게임의 시작으로 볼 수 있고, 승부예측의 결과에 따라 배당이 완료되는 것을 게임의 끝으로 볼 수 있다. 즉 결과를 예측하여 베팅을 완료하는 경우가 시행령에서 말하는 1회의 게임에 해당하고, 나목에 따라 그 베팅금액이 5만원을 초과해서는 안 될 것이다.

2020. 4. 7. 동법 시행령의 개정을 통해 웹보드 게임의 1일 손실 한도가 10만원이 초과할 경우 24시간 동안 게임을 할 수 없도록 제한하고 있던 게임산업법 시행령 별표2 제8호 다목³²⁾을 삭제하였다. 해당 규정은 손실액이 한도

28) 문화체육관광부의 웹보드 시행령 해석기준에 따르면 채널링을 통해 서비스되는 경우 채널링 사이트에서 구매한 금액도 합산되므로, 채널링 사업자는 게임제공업자에게 이용자의 구매현황을 제공하는 등의 협력 의무를 부담한다.

29) 황성기, “인터넷게임 관련 주요 규제 현황 및 개선방향”, 「언론과 법」 제17권 제3호, 한국언론법학회, 2018.12., 3면.

30) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 나목: 게임물 이용자 1명이 1회 게임에 사용할 수 있는 게임머니가 가목에 따른 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니(게임물 이용자 1명이 가목의 한도까지 가상현금, 게임아이템 등을 구매하는 때 지급될 수 있는 게임머니 총량의 최저치를 기준으로 한다. 이하 이 호에서 같다)의 10분의 1을 초과할 수 없도록 하여야 한다.

31) 해석기준에 따르면 유료 또는 무료로 지급되는 게임머니의 구분 없이 게임 1회에 사용할 수 있는 게임머니는 5만원을 초과할 수 없다.

32) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 다목: 게임물 이용자 1명의 게임머니가

금액을 초과할 경우, 일정 시간 동안 게임 이용을 제한함으로써 이용자의 게임 과몰입 및 도박 중독 방지를 위해 도입되었다.³³⁾ 하지만 이러한 제한은 게임물 이용자의 소비를 제한할 뿐만 아니라 월 결제 한도 규정과 중복되는 측면이 있고, 게임물 이용자에게 24시간 동안 게임할 수 없게 하는 것이 과잉규제라는 지적이 있었고 이를 수용하면서 문화체육관광부가 해당 규제를 삭제하였다.³⁴⁾ 월 및 1회 구매 한도 제한은 무분별한 과소비를 억제하여 게임물의 사행적 이용의 방지를 위해 도입되었다. 하지만 구매 한도를 정한다 해서 사행적 이용을 감소시킨다고 확신할 수 없으며, 오히려 과소비의 억제라는 명분만으로 규제를 정당화시킬 수 없으며 정당한 목적이라 하더라도 과도한 기본권 침해로 이어질 가능성이 존재하게 된다.³⁵⁾ 또한, 일괄적인 결제 한도 설정은 게임사업자의 매출과 직결되는 만큼 게임물 이용자에게는 게임의 재미 요소를 반감시키고 결국 게임산업의 성장을 저해할 위험이 있다는 지적도 나온다.³⁶⁾

(2) 상대방 선택 및 자동진행 금지

게임산업법 시행령 별표2 제8호 라목³⁷⁾에서는 일정한 경우를 제외하고 상대방을 선택하여 게임을 진행하는 것을 금지하고 있다. 즉, 게임 초대 기능, 특정 게임방을 선택하여 입장하는 것 등을 금지함으로써 게임 이용 시 대결 상대를 선택할 수 없도록 하고 있다. 2016. 3. 22. 개정 이전의 게임산업법 시행령에서

게임을 통하여 1일 동안(같은 날 오전 0시부터 24시 사이를 말한다) 가목에 따른 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 5분의 1을 초과하여 감소한 경우(게임을 통하여 획득하거나 상실한 게임머니를 합산한 결과, 게임머니가 가목에 따른 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 5분의 1을 초과하여 감소한 경우를 말한다) 그 당시 진행되고 있는 게임이 종료된 이후부터 24시간 동안 해당 게임물 이용자에 대하여 해당 게임제공업자가 제공하는 모든 게임물의 이용을 제한하여야 한다.

- 33) 문화체육관광부, 「게임산업 진흥에 관한 법률 시행령 개정안」 규제영향분석서, 2013.6., 21면.
 34) 조이뉴스24, “게임법 시행령 개정안 통과...예고된 변화 세 가지 웹보드 규제 완화·제도권 편입된 스포츠베팅게임...똑딱이도 못쓴다”, 2020.4.1.<<http://www.inews24.com/view/1254662>>(최종방문일 2020.9.29.).
 35) 박한흠, “한국의 온라인게임 결제한도 규제에 대한 연구”, 「한국행정학회 하계학술발표논문집」, 한국행정학회, 2019.6., 1461면.
 36) 한국게임산업협회, 「게임산업법 시행령상 웹보드게임 제공사업자 대상 규제 관련 검토」, 2018.1.112면.
 37) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 라목: 게임물 이용자가 게임이용의 상대방을 선택할 수 없도록 해야 한다. 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그렇지 않다.
 1) 무료로 제공하는 별도의 게임머니만을 사용하는 경우
 2) 게임물 이용자 1명이 1회 게임에서 사용할 수 있는 게임머니가 가목의 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 200분의 1을 초과하지 않는 경우

는 불법 환전의 방지를 위해 게임 상대방 선택금지 규정을 예외 없이 적용하였으나 해당 규제의 타당성 검토를 통해 불법 환전의 가능성이 없는 건전한 게임물이라고 판단되는 게임물에 대해서는 게임물 이용자의 편의를 위해 예외 조항을 추가하여 규제를 완화한 바 있다. 이러한 상대방 선택금지 는 게임 상대방을 선택하지 못하게 함으로써 다수의 게임물 이용자가 담합하여 1명의 게임물 이용자를 농락하는 담합행위 등의 게임 조작을 방지할 뿐만 아니라 불법 환전을 차단하기 위해 도입되었다. 물론 이러한 조치가 게임머니의 불법 환전을 감소시킨다는 점에서는 긍정적이지만, 원하지 않는 타 이용자와의 게임을 회피할 수 없다는 점과 이용자 간 친목 도모 기회가 어렵고 오프라인상에서의 지인 간 게임의 동시적 이용을 어렵게 하여 소셜게임이 갖는 특성을 약화시킨다는 평가도 제기되었다.³⁸⁾

스포츠 승부예측 게임의 경우, 게임물 이용자가 스포츠 경기의 결과를 예측하여 베팅한 후에는 경기 결과를 기다릴 수밖에 없으며 사실상 게임물 이용자가 관여할 수 있는 부분은 존재하지 않기 때문에 게임산업법 시행령 별표2 제8호 라목의 규제는 스포츠 승부예측 게임에는 현실적으로 부합하지 않는 규제가 될 가능성이 있다. 하지만 게임에 대한 흥미도 하락을 방지하기 위해 대표적인 스포츠 승부예측 게임인 스포플레이와 스포라이브는 승부차기, OX게임, 킹콩게임, 프리킥 등의 미니게임을 제공하고 있으며 그중에서도 이용자 간 대결이 가능한 승부차기³⁹⁾게임이 있다. 승부차기는 PvP(Player vs Player) 기반 게임으로써 키퍼는 이용자가 골키퍼는 방장이 맡아 슈트 방향의 선택을 통해 골의 유무를 맞추는 게임이며 승부를 맞춘 이용자는 그렇지 못한 이용자가 베팅한 게임머니를 상금으로 획득하게 된다. 이러한 미니게임에서 이용자들의 상호 간의 통정을 통해 게임머니의 이동이 이루어질 수 있으므로 별표2 제8호의 라목을 통해서라도 게임머니의 불법 환전을 예방하는 것이 의미가 있다.

38) 한국게임산업협회, 전계 보고서(각주 36), 148면.

39) 스포플레이 홈페이지<<https://www.spoplay.com/Main/Index/?tab=pkgame>>, 스포라이브 홈페이지<<http://game.spolive.com/?gametype=jumpball>>, (최종방문일 2020.9.29.).

<그림1> 스포츠 승부예측 게임의 PvP 기반 미니게임



*출처 : 스포플레이 홈페이지

게임산업법 시행령 별표2 제8호 마목40)은 정보통신망을 통하여 배팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임 등의 게임물에서의 자동진행을 금지하고 있다. 자동진행 방식은 게임물 이용자의 사전 설정을 통해 별도의 조작이 없더라도 자동으로 일정 금액을 배팅하도록 설정되어 있는 방식이다. 이러한 포커류 웹보드 게임의 자동진행 방식은 게임 진행 속도를 높이고 판돈의 액수를 빠르게 증가시키며 게임물 이용자로 하여금 통제능력을 약화시켜 게임물의 사행적 이용에 기여할 가능성이 높기 때문에 예방적 차원에서 도입되었다.40) 하지만 각 회당 게임에서 구현 가능한 배팅금액의 최대치는 나목에 따른 1회당 게임한도 제한과 해당 게임의 이용자 수에 따라 결정되는 것이므로 게임의 자동진행 방식과 판돈의 액수를 빠르게 증가

40) 「게임산업진흥에 관한 법률」, 시행령 별표2 제8호 마목: 게임물 이용자가 게임을 이용할 경우 배팅을 자동으로 할 수 없도록 하여야 한다.

41) 문화체육관광부, 전계 보고서(각주 33), 22면.

시킨다는 주장 사이에서 관련성을 찾기 어려우며, 1회 이용한도를 제한하는 나목과 중복되는 규제이고 규제의 취지인 사행적 이용 방지와 벗어난 이용자의 편의성을 침해하는 규제라는 평가가 있다.⁴²⁾

(3) 본인인증 조치 강화

게임산업법 시행령 별표2 제8호 바목⁴³⁾에서는 게임제공업자로 하여금 게임물 이용자가 본인 확인할 수 있는 수단을 마련하고, 1년마다 게임물 이용자에 대하여 본인 확인을 하도록 규정하고 있다. 가, 나목에 의해 1인당 결제 한도가 적용되기 때문에 불법 환전이나 도박의 수단으로 웹보드 게임을 이용하는 게임물 이용자에게는 다수의 계정을 확보하는 것이 필요하다. 이러한 사행적 이용의 방지를 위해 본인 확인을 1년마다 철저히 함으로써 웹보드 게임의 건전한 이용을 도모할 수 있다는 긍정적인 효과를 기대할 수 있다. 하지만 1년마다 본인인증을 하도록 하는 것은 단지 접근방식의 통제에 불과할 뿐 사행성의 통제와는 무관하다는 지적도 있다.⁴⁴⁾ 또한, 공인인증기관 또는 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또한 행정기관에 의뢰를 통하여 이용자 본인 확인이 이루어지는 점을 고려할 때, 게임제공업자에게 정기적인 비용 지출의 의무를 강제할 뿐만 아니라 특히 소규모 사업자에게는 상당한 수준의 경제적 부담을 초래하게 된다. 이와 관련하여 스포라이브와 스포플레이 모두 이용약관에서 해당 게임물을 이용하기 위해서는 본인의 실명 및 실제 정보를 기재하는 본인인증 절차를 진행해야 함을 명시하고 있으며 이용신청의 승낙의 사전, 사후에 이용신청을 한 자에게 본인인증을 요청할 수 있다고 규정하고 있다.

(4) 이용자보호방안 수립

2020. 4. 7. 게임산업법 시행령의 일부개정을 통해 별표2 제8호 사목⁴⁵⁾에서는 게임물의 사행적 이용 방지와 게임물 이용자 보호를 위해 위원회와 협의하여 사행화 방지 방안을 사행화 방지 방안을 수립하도록 규정하고 있다. 이와

42) 한국게임산업협회, 전계 보고서(각주 36), 114면.

43) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 바목 : 「전자서명법」 제2조 제10호의 공인인증기관, 그 밖에 본인확인 서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면 확인 등을 통하여 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하고, 1년마다 게임물 이용자에 대하여 본인 확인을 하여야 한다.

44) 한국게임산업협회, 전계 보고서(각주 36), 123면.

45) 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 제8호 사목: 게임제공업자는 게임물 이용자 보호 및 게임물의 사행화 방지 방안을 위원회와 협의하여 수립해야 한다.

관련해서는 게임 제공업자에게 포괄적으로 자율규제의무를 부여하고는 있지만, 이미 가목에서 바목에 이르기까지 강력한 규제를 하는 만큼 사목의 도입 취지가 무색하다는 지적도 있다.⁴⁶⁾ 하지만 게임 제공업자로 하여금 이용자 보호 방안을 수립하도록 함으로써 사행적 이용 방지와 게임물 이용자 보호에 관한 책임을 부여한다는 점에서 게임 제공업자에게는 자율규제를 도모할 수 있도록 하고 장기적으로는 게임시장의 투명성과 공정성 확보를 기대할 수 있다. 다만, 사목에서는 이용자 보호방안의 수립을 위한 구체적인 내용과 위반에 따른 행정제재 등을 제시하고 있지 않아 현실적으로 게임제공업자에게는 사목의 이행에 대한 어려움이 따르게 된다.⁴⁷⁾ 이에 따라 게임이용자보호센터(GUCC)에서는 이해당사자와 관계 전문가 및 전문가의 의견을 청취하여 이용자보호방안 가이드라인을 마련함으로써 이용자보호책임자 지정, 게임물 이용의 자기제한, 모니터링, 게임과몰입 예방 및 관리 등에 대해 가이드라인을 제시하였다.⁴⁸⁾ 스포라이브 및 스포플레이 모두 게임물 이용자 보호 및 게임물의 사행화 방지를 위해 이용방법, 이용횟수, 이용시간 등을 제한할 수 있음을 규정하고 있으며, 이용자의 게임물에 대한 과몰입 정도에 따라 이용자 보호 프로그램을 적용할 수 있음을 약관에 명시하고 있다. 또한, 스포플레이 운영사인 (주)스포빌은 2020. 2. 24. 이용자 보호 선포식의 개최를 통해 이용자 보호 책임자 지정, 과몰입 예방 및 관리, 게임물 이용자의 자기제한과 안전책임 등의 내용으로 이용자보호 가이드라인을 마련한 바 있다.⁴⁹⁾

2. 규제 개선방안

(1) 1회 베팅한도의 삭제

게임산업법 시행령 개정에 따라 현재 시장에서 제공 중인 스포츠 승부예측 게임인 스포플레이, 스포라이브 모두 게임물 관련 사업자의 준수사항에 따라 월 구매한도 50만원(가목), 1회 베팅한도 5만원(나목)을 준수하는 서비스를 제공 중에 있다. 월 구매한도, 1회 베팅한도의 설정은 도입 당시 과소비 방지 및 사행성 억제를 위해 도입되었지만 이러한 한도의 설정은 사행성 억제라는 효

46) 한국게임산업협회, 전계 보고서(각주 36), 124면.

47) 이정훈, 전계 논문, 273면.

48) 게임이용자보호센터, 「이용자보호 가이드라인」, 11면, 2016.11.

49) 데일리그리드, “(주)스포빌, 스포츠베팅게임의 새로운 문화 정착 위한 ‘이용자보호 선포식’ 개최”, 2020.2.25., <http://www.spoville.com/bbs/press_spoville/300?category=&page=1>, (최종방문일 2020.9.29.).

과와 직결된다고 보기 어려운 측면이 있다. 소비자의 과소비 행태는 지양되어야 함이 마땅하지만, 특히 성인의 소비에 대한 정부의 관여가 타당한지 이를 정부의 명령 지시적 규제로 해결할 수 있는 것인지 의문이다. 월 결제 및 1회 베팅한도의 규제는 게임물 이용자의 소비를 위축시킬 수밖에 없으며 이는 게임사업자의 매출과 직결된 규제이며, 결제 한도 설정으로 인하여 게임물 이용자의 흥미를 크게 반감시킬 위험성이 존재한다. 따라서 정부의 명령 지시적 규제보다는 시장구성원인 사업자의 자발적이고 주체적인 관여를 통해 소비자로 하여금 합리적인 소비가 가능하도록 하는 것이 선행되어야 할 것이다.⁵⁰⁾

미국, 유럽, 일본 등 소위 말하는 게임선진국의 경우 사행산업으로서의 게임물이 아닌 창조산업으로서 가치를 제고하기 위해 자율규제를 바탕으로 게임물을 관리하고 있다.⁵¹⁾ 미국의 스포츠 승부예측 게임인 FanDuel은 데일리 판타지 스포츠, 스포츠 베팅, 온라인 카지노 및 온라인 경마 베팅 서비스를 제공한다. FanDuel의 경우에도 국내 게임산업법 시행령의 월 결제 한도와 같이 월 결제 한도 제한을 마련해두고 있다.⁵²⁾ 하지만 국내 게임산업법 시행령과 같이 1회 베팅금액을 강제적이고 일률적으로 제한하는 경우는 해외에서 찾기 어려우며 자율규제를 바탕으로 이용자 스스로 한도를 설정할 수 있도록 하는 것이 일반적이다. 따라서 규제의 영향력을 고려하였을 때 월 구매 한도(가목) 규제만으로도 과소비 방지 및 사행성 억제 목적을 달성할 수 있을 것으로 판단되므로 1회 베팅 한도(나목)를 삭제하고 이에 대한 부분을 사목의 활용을 통해 자율 규제화하는 것이 향후 정책적으로 적절하다고 판단된다.

(2) 자율규제의 확대

게임제공업자는 사목에 근거하여 자율적으로 게임물 이용자 보호와 게임물의 사행화 방지를 위한 방안을 수립하여야 한다. 국내 스포츠 승부예측 게임의 경우, 약관에서 게임물 이용자의 보호 및 게임물의 사행화 방지를 위해 이용 방법, 시간, 및 횟수 등을 제한할 수 있으며, 회원의 게임물에 대한 과몰입 정도에 따라 이용자 보호 프로그램을 적용할 수 있음을 약관에 명시하고는 있지만,⁵³⁾ 실제로 이를 시스템화하고 있지 않다. 사목은 이용자 보호 및 사행화 방

50) 심우영, “자율규제와 소비자법적 보호의 함의-게임, 특히 웹보드게임의 분야에 있어서-”, 『외법논집』 제41권 제2호, 한국외국어대학교 법학연구소, 2017.5., 26면.

51) 미국은 민간협회인 ESRB(Entertainment Software Rating Board), 유럽은 민간심의기구인 PEGI(Pan European Game Information), 일본은 게임회사 협회인 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)를 통해 자율적으로 게임물 등급관리를 시행하고 있다.

52) 월 구매(deposit) 한도는 일반 이용자의 경우 월 1만 달러, VIP의 경우 월 7만 달러이다.

지 방안을 웹보드 게임 및 스포츠 승부예측 게임물 사업자로 하여금 자율적으로 수립하는 것을 유도하기 위한 선언적 항목으로서 게임제공업자의 자율적 의무이행을 도모하기 위해 도입되었다. 하지만 구체적인 방안이 제시되어 있지 않아 이용자 보호와 사행화 방지방안의 수립을 도모하기 위한 규제의 실효성 확보에 어려움이 있는 실정이다. 미국의 스포츠 승부예측 게임사들은 대부분 ‘책임 게임 시스템(Responsible Gaming)’을 도입하여 이용자 보호와 사행화 방지를 도모하고 있다.⁵⁴⁾ 책임 게임 시스템이란 ‘책임도박’에서 고안된 개념으로 전 세계적으로 도박의 심각성의 문제가 대두되고 도박의 악영향의 사전 예방을 위해 이용자들에게 도박 관련 정보제공, 도박의 심각성 인식 제고, 도박 중독 해결방안 제시, 상담 및 치료제공 등의 시스템을 마련하는 것이다. 즉 이용자 보호 및 사행화 방지를 위한 체계적인 시스템을 구축하여 게임물 이용자로 하여금 책임 게임 시스템을 이용할 수 있도록 법, 제도적 장치를 마련하는 것을 의미한다.⁵⁵⁾ 책임 게임 시스템의 주요 내용은 자율적인 예치금 한도 설정, 베팅한도 설정, 게임이용시간 설정, 자발적인 휴식 및 제외 설정 등이다. 또한, 게임물 이용자 스스로 자신의 게임물 이용 및 소비의 양상 등을 파악할 수 있도록 게임물 내에 자가진단 시스템을 마련하거나 이용자가 게임물 이용 시 문제 발생 또는 상담을 원할 시에 전문가와의 상담을 연결해주는 프로그램 등을 게임물 내에 시스템화하는 것 또한 고려해볼 필요가 있다.

IV. 결론

최근 비대면과 온라인 경제로 빠르게 변화하고 있는 상황에서 게임산업은 ‘불경기에도 끄떡없는(Recession-proof) 산업’으로 평가되고 있다. 게임산업은 최근 10년을 기준으로 연평균 3.2%인 경제 성장률보다 3배 이상 높은 9.8%를

53) 스포라이브 이용약관 제27조(회원에 대한 서비스 이용제한 등) 4. 회사는 회원의 게임 과몰입 방지를 위해 이용방법, 이용시간, 이용횟수 등을 제한할 수 있으며, 회원의 게임 과몰입 정도에 따라 이용자 보호프로그램을 적용할 수 있습니다. 회원은 이용자 보호프로그램에 따라 게임 이용이 단계적으로 제한될 수 있으며, 이용자보호프로그램의 적용 거부 시 회사는 서비스의 제공을 중단할 수 있습니다. 이에 대한 자세한 내용은 이용자보호프로그램 정책에 따릅니다.

54) 문화체육관광부, 전계 보고서(각주3), 11면.

55) 송승근, “책임게임시스템 기반 소셜 카지노 게임 정책 제언”, 「한국정보통신학회논문지」 제20권 제11호, 한국정보통신학회, 2016.11., 2040면.

달성하여 고성장하는 콘텐츠산업의 대표주자로서 기술 발전을 선도하는 고부가가치 산업으로 주목받고 있다. 과거 사행성 게임물에 해당한다는 등의 이유로 등급분류 거부 대상이었으나 2012년 6월 대법원 판례로 2013년부터 등급분류 중인 스포츠 승부예측 게임 또한 최근 증가 추세를 보이며 게임산업 발전에 이바지하고 있다.⁵⁶⁾

게임산업법 시행령 개정에 따라 2020년 4월부터 스포츠 승부예측 게임물의 제공업자는 웹보드 게임과 동일한 수준의 규제를 적용받으며, 게임산업법 시행령 별표2 제8호의 게임물 관련 사업자 준수사항을 준수하여 스포츠 승부예측 게임 서비스를 제공해야 한다. 게임산업법 시행령은 두 차례의 개정을 통해 지속적으로 웹보드 게임 및 스포츠 승부예측 게임의 규제를 완화하였지만, 월 구매 한도 및 1회 베팅 한도 등을 제한하는 것은 게임사업자의 매출과 직결된 규제이며, 게임물 이용자의 소비를 제한함으로써 해당 게임물에 대한 흥미를 반감시킬 가능성이 존재한다. 또한, 그동안 사행성 게임물이라는 이유로 인해 불법과 합법을 넘나들며 운영되었던 스포츠 승부예측 게임의 경우 2020년 4월 게임산업법 시행령 개정으로 인해 합법적으로 서비스가 가능해져 중대형 게임사들의 진출이 본격화될 경우 게임산업 규모 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상되지만, 강력한 법정 규제로 인하여 새로운 시장의 성장을 저해할 위험성이 존재한다.

지속적인 산업의 성장을 위해 점차적으로 웹보드 게임 및 스포츠 승부예측 게임의 규제를 완화하는 것이 바람직하다고 판단되며, 정부의 직접적인 개입을 통한 규제보다 외국의 책임 있는 게임 시스템의 도입을 통해 사업자 및 이용자가 자율적으로 예치금 한도, 베팅 한도, 플레이 타임 등을 설정할 수 있도록 시스템을 구축할 필요성이 있다. 디지털 시대에서의 게임은 시대를 대표하는 하나의 문화예술 형식으로 자리매김을 하고 있다. 미국, 일본 등 해외 국가에서는 게임을 이미 하나의 ‘예술’로 인정하여 산업 발전을 도모하고 있다.⁵⁷⁾ 향후 산업의 발전 측면에서 장기적으로 보았을 때 사업자와 이용자에게 책임 있는 게임 시스템 도입을 통해 건전한 이용을 도모하고 게임의 가치 확산을 위해 규제의 완화를 고려할 필요가 있다.

56) 문화체육관광부, 전계 보고서(각주3), 1면.

57) 문화체육관광부, 전계 보고서(각주3), 44면.

[참고문헌]

- 김윤명, “온라인 화투놀이에 대한 법률 문제-합법 게임물 규제에 대한 비판적 담론으로서-”, 『홍익법학』 제14권 제3호, 홍익대학교 법학연구소, 2013.9.
- 박한흠, “한국의 온라인게임 결제한도 규제에 대한 연구”, 『한국행정학회 하계 학술발표논문집』, 한국행정학회, 2019.6.
- 박현욱, “웹보드 게임 규제 정책과정 연구”, 『한국융합과학회지』 제7권 3호, 한국 융합과학회, 2018.8.
- 송승근, “책임게임시스템 기반 소셜 카지노 게임 정책 제언”, 『한국정보통신학회 논문지』 제20권 제11호, 한국정보통신학회, 2016.11.
- 심우영, “자율규제와 소비자법적 보호의 함의-게임, 특히 웹보드게임의 분야에 있어서-”, 『외법논집』 제41권 제2호, 한국외국어대학교 법학연구소, 2017. 5.
- 이정훈, “스포츠 베팅 게임에 대한 규제 및 입법개선 방안의 모색-스포츠 베팅 게임에 대한 판례분석을 중심으로-”, 『법학논문집』 제44권 제1호, 중앙대학교 법학연구원, 2020.4.
- 황성기, “인터넷게임 관련 주요 규제 현황 및 개선방향”, 『언론과법』 제17권 제3호, 한국언론법학회, 2018.12.

[Abstract]

A Study on the Activation of Sports Betting Games*

Nam, Kiyeon**

The dailyization of non-face-to-face life after Corona 19 has naturally led to an increase in the use of diverse contents. For this reason, the game industry is positioned as a "Recession-proof" industry, which has benefited from increased hours of use of game products and increased sales. In the past, sports betting games were consistently denied classifications from the Game Rating and Administration Committee because they were gambling games, but after two years of litigation, they won and were able to receive classifications. Through the revision of the Enforcement Decree of the Game Industry Promotion Act, medium and large game companies are interested in the introduction of the "Sports Betting Game" as a subject of the existing Webboard Game Regulation. However, strong legal regulations such as monthly payment restrictions, one-time betting limit regulation, prohibition of game players' choice, and automatic installment restrictions have negatively affected the development of the game industry. The sports betting game industry, which is attracting attention as a blue ocean, needs a "development" policy rather than a "regulatory" policy. Thus, In this study presented the process of the appearance of Sports Betting Game and suggested a plan for the development of the game through the analysis of the applicable statutes.

Keywords : Sports Betting Game, Game Industry Promotion Act, Web Board Game, Deregulation, Self-Regulation, Speculative Game Products

* The present research was supported by the research fund of Dankook University in 2019.

** Professor, College of Law, Dankook University