

제2장

게임물 등급분류제도 현황과 전망

제1절 국내 아케이드게임의 등급분류

게임제공업용(아케이드)게임은 일반적으로 말하는 오락실용 게임으로 오락실(게임제공업)에서 이용·제공되는 모든 게임을 총칭하며, 업소용 게임이라고도 한다.

게임제공업용 게임물의 등급제는 음반·비디오물 및 게임물에 대한 법률(1999.2.8 / 법률제 5925호 / 1999.5.9시행, 이하 음비계법)에 의한 영상물등급위원회(1999.6 설립, 이하 영등위)의 설립으로 게임제공업용게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 ‘전체이용가’ 및 ‘18세이용가’의 2등급제로 이루어지고 있다.

게임제공업용 게임물은 음비계법을 통한 영등위의 게임제공업용 게임물 등급분류 기준, 주요게임물의 세부규정 및 문화관광부의 게임제공업소 경품취급기준고시에 의해 등급분류되어 ‘청소년게임장’, ‘일반게임장’ 및 ‘게임제공업에서 제외하는 영업소’(싱글로케이션)에서 이용·제공할 수 있다. ‘청소년게임장’은 전체이용가 게임물만을 설치하여 이용·제공할 수 있는 게임장이며, ‘일반게임장’은 전체이용가 게임물과 18세이용가 게임물을 4:6 비율로 구분·설치하여 이용·제공할 수 있는 게임장이다. ‘게임제공업에서 제외하는 영업소’는 ‘청소년게임장’과 ‘일반게임장’을 제외한 영업소를 말하며, 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경

우로 베팅기능 및 경품제공기능을 포함하지 않는 전체이용가 게임물에 한하여 1개의 영업소당 2대 이하의 게임물을 이용·제공할 수 있다.

게임제공업에 관계된 음비계법의 주요내용은 다음과 같다.

- 게임제공업용 게임물에 대한 ‘이용불가’ 결정근거제시(법 제20호 제3항)
- 일반게임장의 게임물 설치비용(법 제27조 제2항, 시행령 제10조)
- 싱글로케이션제도(법 제2조 제9호, 시행령 제4조)
- 게임제공업 경품취급기준(법 제32조 제3호)
- 게임제공업용 게임물 표시의무(법 제37조)
- 게임제공업 옥외광고물 설치제한(법 제38조 제2항)
- 게임제공업소 출입제한시간의 청소년 출입 가능 경우와 보호자의 범위(법 제32조 6호, 시행령 제13조)
- 게임제공업 유통관련업자의 교육 및 위탁(법 제44조, 시행령 제19조)

게임제공업용 게임물에서 경품을 제공하기 위해서는 문화관광부의 경품취급기준고시에 의거한 경품만을 제공할 수 있다. 경품취급기준고

〈표 6-2-1-01〉 게임제공업용 게임물 심의제도 변천과정

구분	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
소관부처	보건복지부	(8,27) 문화관광부					
심의기관	한국컴퓨터계	(8,27) 공연예술	(6,7)				
	임산업중앙회	진흥협의회	영상물등급위원회				
심의판정	합격/불합격	합격/불합격	전체이용가/18세이용가				
적용법률	공중위생법			(5,9) 음반·비디오물및게임물에관한법률			
경품취급					(2,9)	(12,30)	(12,31)
기준고시					재정고시	2차고시	3차고시

시는 문화관광부 제2003-2호(2002. 02. 09)에 의해 제정고시된 이후 현재까지 2차례에 걸쳐 개정이 이루어졌으며, 문화관광부 제2004-14호(2004. 12. 31)의해 3차 개정된 상태이다.

1. 2004년도 아케이드게임 등급분류 현황

(1) 전체 현황 분석

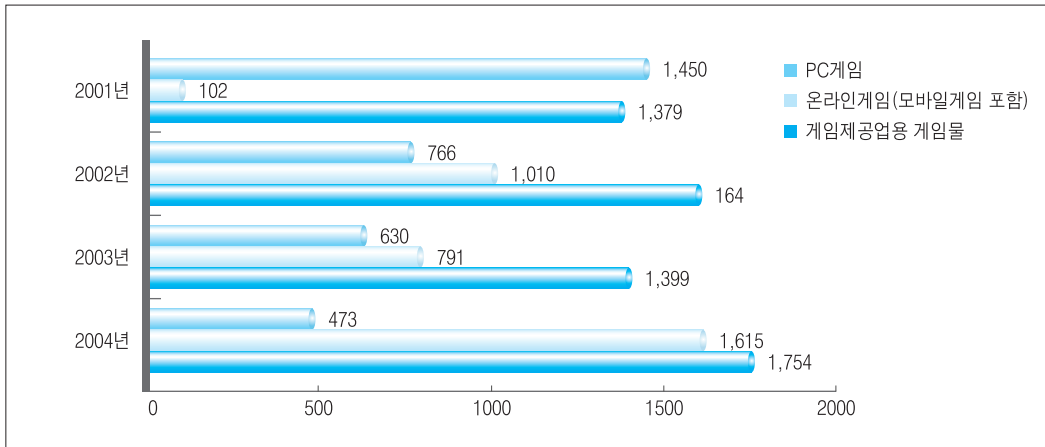
2004년도 게임물등급분류 신청 건수는 PC게임이 473건, 온라인게임 1,615건, 게임제공업용 게임물(아케이드게임) 1,754건으로 2001년도를 제외하면 게임제공업용 게임물(아케이드게임)

의 신청건수가 가장 높은 것으로 집계되었다. 2004년도 게임제공업용 게임물의 등급분류현황을 살펴보면 국내제작 1,681종, 해외수입 73종으로 총 1,754종이 등급분류를 신청하였다. 게임제공업용 게임물의 경우 해외 게임물의 수입 수량이 급격히 감소하고 있으며, 국내제작 게임물의 수량은 지속적으로 증가하고 있다. 이는 대체적으로 게임제공업용 게임물의 수명주기가 2~3개월로 짧아져, 신속한 시장 대응이 어려운 해외제작 게임물을 수입하는 것 보다는 시장의 흐름에 신속하게 대처할 수 있는 국내 제작 게임을 선호하기 때문인 것으로 볼 수 있다.

2004년도 등급분류 결과를 보면 전체이용가

〈그림 6-2-1-01〉 연도별 게임등급분류 신청접수 건수 ('등급보류' 게임물 포함)

(단위 : 건)



※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

게임물이 169건, 18세이용가 게임물이 1,085건이며, 등급보류된 게임물이 3건, 이용불가된 게임물이 497건이다. 18세이용가 게임물은 전체 이용가 게임물에 비해 무려 6.4배가 많은 수치를 보이고 있다. 18세이용가 게임물은 2001년을 기점으로 급속도로 증가하고 있다.

이는 게임제공업체별 이용대상 제한에 따른 것으로 볼 수 있다. 온라인게임과 PC게임을 주로 이용하는 청소년을 대상으로 한 게임장에서, 경제력을 갖추고 있으며 잠재수요가 높은 성인대상 일반게임장으로의 전환은 불가피하다. 또한 일반게임장은 음비게임에서 전체이용가 게임물보다 18세이용가 게임물의 설치비율이 높게 설정되어 있어 18세이용가 게임물이 증가할 수 밖에 없을 것으로 보인다. 게임장 업주들은

종전의 종합게임장에서만 18세이용가 게임물을 설치하도록 한 것에 대해 헌법소원을 제기하였고, 소규모의 영업장에도 18세이용가 게임물을 설치할 수 있도록 하는 것을 요구하였다. 이를 검토하여 음비게임에 일반게임장 제도를 신설하였으나, 이러한 기준완화가 사행성게임물이 증가하는 부정적인 결과를 초래하는 계기가 되었다고 할 수 있다.

게임제공업용 게임물의 합격(등급)률은 전체의 71.5%이며, 이용불가 판정은 28.5%이다. 이는 2003년도의 게임제공업용 게임물의 합격률(전체의 60%)에 비하면 다소 증가한 추세이다. 이용불가 판정을 받은 게임물은 영등위의 게임제공업용 게임물 세부기준에 저촉되는 사행성 게임물이 거의 대부분을 차지하였다. 이에 대한

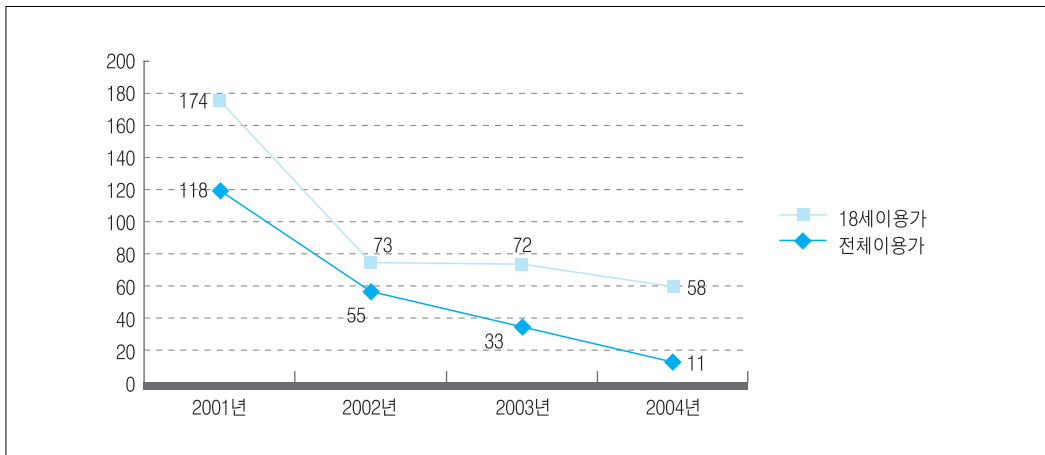
〈표 6-2-1-02〉 2004년 게임제공업용게임물 등급분류 현황 ('등급보류' 게임물 포함)

(단위 : 건)

구 분	합격		이용불가/보류	계
	전체 이용가	18세 이용가		
국내 제작	111	1,074	495/1	1,681 (95.8%)
국외 제작	58	11	2/2	73 (4.2%)
소 계	169 (9.6%)	1,085 (61.9%)	500 (28.5%)	1,754 (100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

〈그림 6-2-1-02〉 국외수입 아케이드게임의 연도별 등급분류 건수 변화 추이



※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

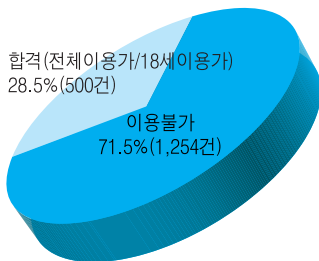


구체적인 사유는 이용불가/보류 사유별 통계를 통해 확인할 수 있다. 게임제공업용 게임물의 이용불가 판정이 늘어난 이유는 사행성게임물의 세부적용기준의 형평성 및 모호성에서도 찾을 수 있겠지만, 편법적으로 사행성 요소를 높여 이용자를 유인하기 위한 제품 공급이 증가하고 있기 때문이다. 이에 따라 영등위는 2005년 2월 4일에 게임제공업용 게임물 등급분류 세부규정을 개정하였다.

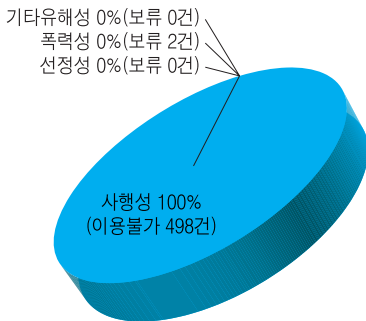
(2) 최근 3년간 현황분석

게임제공업용 게임물의 최근 3년간 등급분류 현황을 살펴보면 해마다 1,000여종 이상의 게임물이 등급분류되고 있어 수치상으로는 게임

〈그림 6-2-1-03〉 2004년 게임제공업용 게임물 합격률



〈그림 6-2-1-04〉 2004년 게임제공업용게임물 이용불가/보류 사유



제공업계의 불황여부를 판단하기 어렵다. 하지만 등급분류 내용면에서는 변화가 나타나고 있다. 2002년을 기점으로 18세이용가 게임물과 이용불가 게임물이 큰 폭으로 늘고 있다. 이는 일반적으로 생각하는 슈팅게임, 대전게임 등의 아케이드게임을 할 수 있는 오락실(청소년게임장)이 줄어들고 있음을 반증하는 것이다. 반면에 전체이용가 게임물의 등급분류 건수가 2001년에 비해 반으로 줄었으며, 18세이용가 게임물의 등급분류 건수는 2001년에 비해 2배 이상 증가하였다. 이는 게임제공업계의 불황 타결 실마리를 성인을 대상으로 하는 사행성 게임물 제작에서 찾고 있는 것으로 해석할 수 있다.

또한 영상물등급위원회(영등위)의 사행성게임물에 대한 기준완화정책과 2002년 문화관광부의 경품취급기준고시(고시제정 2002.2.9, 고시개정 2002.12.26) 이후 이러한 경향이 가중된 것으로 보인다. 영등위는 2000년을 기점으로 사행성게임을 일정범위 내에서 허용하여 화투게임류 및 서양카드게임류를 등급분류 대상 게임물에 포함시켰으며, 1회 게임의 소요금액을 100원에서 200원으로 상향조정하였고, 2001년 4월 이후부터는 500원으로 인상하였다. 또한 경마게임은 1개 구역당 1,000원까지 베팅할 수 있도록 한 제한을 완화하여 2000년 12월부터는 1개 구역 당 2,500원까지로 인상하여 사행성게임물 증가 원인을 제공하였다. 이로 인해 스크린경마게임의 사행성 문제가 여론화되면서 경마게임은 문화관광부의 경품취급기준고시와 영등위의 세부규정을 개정하는 계기가 되었다. 또한 2002년에 들어서면서 문화관광부 경품취급고시에 상품권이 포함됨으로 인해 현금과 동일한 유가증권 배출 가능성이 열리게

되어 사행성게임물의 급증현상이 발생하였다. 또한 이는 일체형 전자게임물*이 감소하는 계기를 제공했다. 게임제공업의 불황을 타계하고 영화, 공연 등 문화산업 인구 저변 확대를 위해 사행화 가능성이 높은 게임에 대한 규제 완화와 유가증권의 지급 등으로 개선해보려 하였으나, 사행화 가능성이 높은 게임의 파급효과에 대한 인식 부족으로 많은 부작용이 야기되었다. 이러

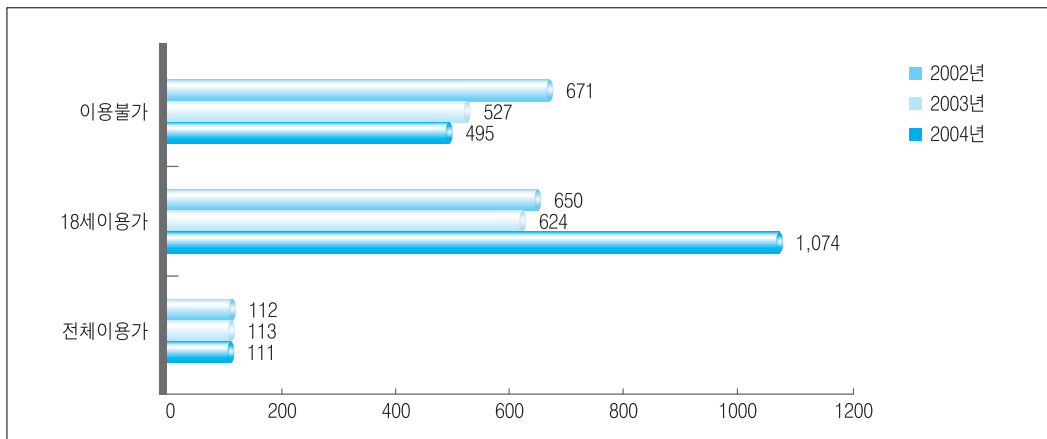
한 과정 속에서 게임제공업에 대한 부정적인 인식이 강화되었고, 기형적인 게임물을 등장시키는 한편 세부적용기준의 형평성문제와 심의제도의 불합리성이 제기되기도 하였다.

〈표6-2-1-03〉 최근 3년간 게임제공업용 게임물의 등급분류 현황(‘등급보류’ 게임물 제외) (단위 : 건, %)

구분	2004년	2003년	2002년	
국내 제작	전체이용가	111 (6.3%)	113 (8.1%)	112 (7.0%)
	가중치	90	100	100
	18세이용가	1,074 (61.3%)	624 (44.7%)	650 (40.3%)
	가중치	165	96	100
	이용불가	495 (28.3%)	527 (37.8%)	671 (41.7%)
국외 수입	전체이용가	58 (3.3%)	72 (5.2%)	73 (4.5%)
	18세이용가	11 (0.6%)	33 (2.4%)	55 (3.4%)
	이용불가	2 (0.1%)	26 (1.9%)	50 (3.1%)
소계	1,751 (100%)	1,395 (100%)	1,611 (100%)	

※ 국내게임물의 가중치는 2002년을 100으로 기준하여 환산한 수치임. ※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

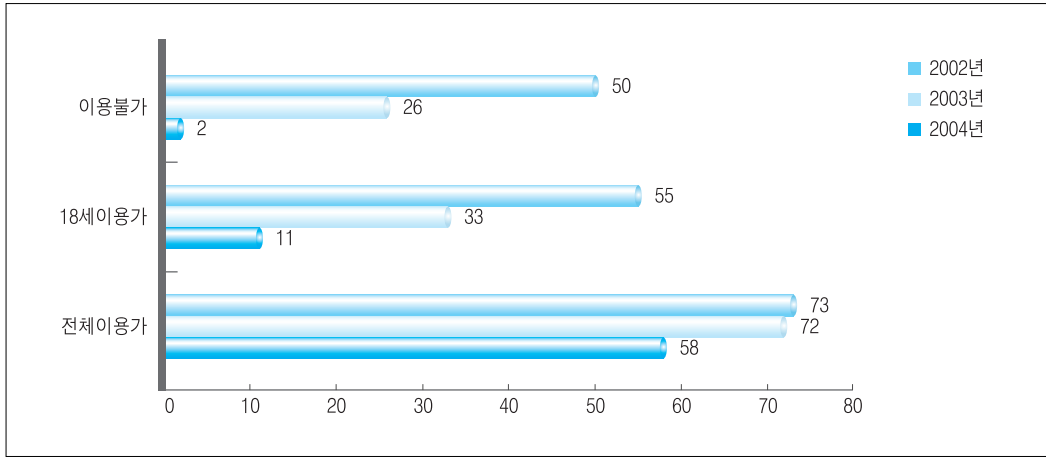
〈그림 6-2-1-05〉 최근 3년간 게임제공업용 게임물의 등급 분포 (단위 : 건)



* 일체형 전자게임물이라 함은 프로그램으로만 등급을 받은 게임물로 경품을 제공할 수 없는 게임물을 말한다. 일체형 전자게임물의 등급분류번호 표시는 P로 표시되며 이는 program을 뜻한다.(예: 2004-P0031) 일체형은 프로그램을 포함한 외장, 경품지급장치 등 게임물 일체에 대해 등급판정을 받은 게임물로 경품지급장치가 부착된 상태로 등급을 신청하여 문화관광부의 경품취급기준고시와 영등위의 세부규정을 준수할 경우 경품을 제공하는 게임물로 게임제공업소에서 이용·제공할 수 있다. 일체형의 등급분류번호 표시는 A로 표시되며 이는 ALL을 뜻한다.(예: 2004-A0032)

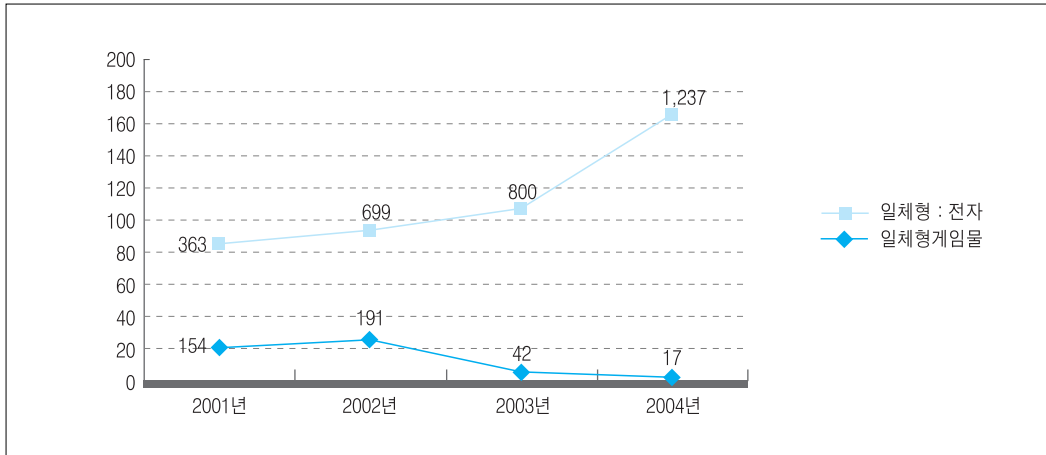
〈그림 6-2-1-06〉 최근 3년간 국외 수입 게임제공업용 게임물의 등급 분포

(단위 : 건)



〈그림 6-2-1-07〉 게임제공업용 게임물 내용구분에 따른 변화 추이

(단위 : 건)



〈표6-2-1-04〉 영상물등급위원회의 경마게임의 세부적용기준 변경과정(1999년~현재)

		1		2	3	4
경마게임종류		다인용 경마게임-일본산		경마시뮬레이션게임(1대 -1인용)	· 사행성논란이 많은 게임물류에 대한 세부심시기준 마련(2000.08.30)	· 업소용게임물 등급분류 기준 완화 결정내용 공고(2000.12.07)
등급분류일자		1999.05.11		1999.07.05		
등급분류번호		9905-기타104		9907-A12	· 경마 · 빙고류 메달게임의 세부심시기준 변경에 따른 적용대상 및 내용(2000.09.20부터시행)	
등급		합격		18세		
제명		로얄에스코트		자키클럽2		
신청사		금강엔터테인먼트		비전21		
세부적용기준	공연예술진흥협의회		영상물등급위원회(1999.06)	· 100원 당 5크레딧 미만사용불가 · 최대베팅은 1베팅 구역당 50크레딧 이내 허용(현금가 1,000원에 해당)	· 100원 당 2크레딧미만 사용불가 · 최대베팅은 1베팅 구역당 50크레딧 이내 허용(현금가 2,500원에 해당) 세부적용기준 적용 대상: 1999.06.11부터 2000.09.19까지 등급분류된 경마 · 빙고류세부적용기준 적용내용: 100원당 2크레딧이상으로 기 등급분류된 게임물 2000.09.19부터 개정된 기준으로 소급적용.	· 업소용게임물등급분류기준완화결정내용 공고(2000.12.07)는 환투, 대해 메달투입, 메달배출을 허용하고 있으나, 업소용에임물등급분류세부적용기준변경(2001.04.18)의 현행세부기준에는 경마,경륜류게임에도 이 공고를 적용한 것으로 되어있음.
특이사항		· 최초의 모형마를 이용한 다인용경마 게임(12인용)		· 영등위에서 18세이용가 등급을 필한 최초의 경마게임 · 주화사용(100원 당 50 크레딧) · 단승, 복승으로만 구성 되어 있음. · 경품지급기(스포일러 2개)부착되어 경품지급점수가 되었을 경우 경품을 지급함.		



	5	6	7	8	9
경마게임종류	· 업소용게임물 등급분류 세부적용기준 변경 (공고일: 2001.03.28 시행일:2001.04.18)	스크린을 이용한 경마 게임형식의 다인용게임(18인용)-국산	· 업소용게임물 등급분류 세부적용기준 게임별 추가공고(공고일: 2001.08.30 시행일: 2001.09.19)	· 게임제공업소의 경품취급기준 개정(법 제32조 제3호)-문화관광부고시 제2002-02호 (2002.02.09)	스크린을 이용한 다인용 경마(16인용)-국산
등급분류일자		2001.08.29			2002.04.24
등급분류번호		2001-A0417			2002-A0186
등급		18세			18세
제명		월드초이스(18인용)			MMC2002월드경마16
신청사		(주)월드뉴테크			(주)멀티미디어엔터테인먼트
세부적용기준	1. 한구역당 최고 배팅이 50크레딧 이내인 게임(100원에 2크레딧 기준) 2. 네트워크이나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임 3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접투입하여 운영하는 게임 4. 정해진 배팅 외에 게임에 관계한 추가배팅이나 추가지불이 없는 게임	1. 한구역당 최고 배팅이 50크레딧 이내인 게임(100원에 2크레딧 기준) 2. 네트워크이나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임 3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접투입하여 운영하는 게임 4. 정해진 배팅 외에 게임에 관계한 추가배팅이나 추가지불이 없는 게임	세부적용기준 [게임별]경마 · 경륜유사게임류 [세부적용기준] 1. 경마, 경륜, 경정과 같이 다인용게임으로 여러 복수구간의 배팅구간이 설치되어 경주게임 그 내용이 경마, 경륜, 경정 등의 게임이 아닌 오락성이 있는 게임 2. 18세이용가 1. 한 구역당 최고 배팅이 500원 이내인 게임 2. 네트워크이나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임 3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접투입하여 운영하는 게임 4. 정해진 배팅 외에 게임에 관계한 추가배팅이나 추가지불이 없는 게임	· 유가증권인 문화상품권, 도서상품권을 경품에 포함.	· 유가증권인 문화상품권, 도서상품권을 경품에 포함.
특이사항		· 100원 당 메달 2개 교환 · 메달 1개는 10크레딧 · 1구역당 최대 50배 (현금가 250원에 해당) · 경주마가 아닌 너트를 이용한 게임 · 배팅판은 단승, 복승, 연승으로 구성됨. · 메달투입 및 메달배출	· 2001.08.29 등급분류심사에서 '18세이용가' 등급을 필한 '월드초이스' 와 같이 경마게임과 유사한 게임이 계속적으로 등급분류될 것으로 예상되어 이에 대한 조치로 업소용게임물등급분류세부적용기준게임별 추가공고함.		· 100원 당 메달 2개 교환 · 메달 1개 당 1크레딧 · 1구역당 최대 50배팅 (현금가 2,500원에 해당) · 최고배당: 999배 · 메달투입 및 메달배출 가능 있음(경품지급없음)

	10	11	12	13	14
경마게임종류	<ul style="list-style-type: none"> · 게임제공업용게임물 등급분류신청에따른 공지사항 (공지일: 2002.09.12, 시행일: 2002.09.13) 	<ul style="list-style-type: none"> · 게임제공업용게임물의 세부규정공고지연에 따른 공지(2002.12.05) 	<ul style="list-style-type: none"> · 게임제공업소의 경품취급 기준 개정(법 제32조 제3호)-문화관광부고시 제 2002-18호 (2002.12.30) 	스크린을 이용한 다인용경마 (30인용, 터치스크린을 이용한 베팅)-국산	<ul style="list-style-type: none"> · 게임제공업소의 경품취급기준고시 개정 (법 제32조 제3호)-문화관광부고시 시행일: 2004-14호(2004.12.31) · 영상물등급위원회 게임 제공업용게임물세부적용기준(2005. 02. 04)
등급분류일자				2003.04.11	
등급분류번호				2003-A0211	
등급				18세	
제명				로얄그랑프리더바온에어버1.0.30	
신청사				(주)멀티미디어컨텐츠	
세부적용기준	<p>게임제공업용 게임물 신청시 경품배출장치를 사용하는 게임기인 경우 일반경품과 상품권의 배출기능은 분리해야 하며 각각의 기능을 내용설명서에 명기하여야 함.</p>	<p>메달밀어내기게임에서는 1회 일반 경품 또는 상품권 획득을 위한 점수의 누적한도는 5,000원이며, 기타 게임에서는 경품을 일반 경품으로 사용할 경우 1회 경품누적한도는 20,000원이며, 상품권을 사용할 경우 1회 경품누적한도는 5,000원 임</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 유가증권인 문화상품권, 도서상품권 외 국민관광상품권을 경품에 포함. 	<ul style="list-style-type: none"> · 유가증권인 문화상품권, 도서상품권 외 국민관광상품권을 경품에 포함. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사행성간주게임물범위설정 1. 1회 게임시간이 4초 미만 2. 1시간당 이용요금 9만원 미만 3. 경품한도액 2만원 초과 ■ 경품게임물 1. 4초 이상 게임물(확률게임) <ul style="list-style-type: none"> - 정액: 100원 1회게임의 최고당첨액: 20,000원 2. 20초 이상 게임물(능력게임) <ul style="list-style-type: none"> - 정액: 500원 1회게임의 최고당첨액: 20,000원 3. 80/180초 이상 게임물 (다인용 · 다 구역) <ul style="list-style-type: none"> - 정액: 2,000/4,500원 (구역당 100원) 1회게임의 최고당첨액: 20,000원
특이사항		<ul style="list-style-type: none"> · 메달밀어내기게임을 제외한 모든 게임물 (포커, 화투, 경마게임 등 포함)에 대해 1회 게임에서 획득할 수 있는 경품을 상품권(유가증권)과 일반경품으로 분리하였으며, 상품권 지급과 일반 경품 지급하는 게임물에 대한 1회 경품누적한도를 달리함. 이는 유가증권인 상품권 지급을 금액으로 제한한다는 내용임. 	<ul style="list-style-type: none"> · 100원 당 2크레딧(주회(100원), 500원 당 10크레딧 투입으로 게임진행(주회투입(100원, 500원 주회 검용)으로 게임진행) · 1구역당 최대 50베팅 (현금가 2,500원에 해당) · 터치스크린을 이용한 베팅 · 경품으로 상품권지급 · 배당 중 1회 경품누적한도인 100점(현금가 5,000원에 해당)을 BONUS창에 적립하고 잔여점수는 CREDIT창으로 이동적립됨. · 경품배출 후 잔여점수는 CREDIT 창으로 이동적립됨. · 경품배출은 최대 상품권 4장까지 지급(현금가 20,000원에 해당됨) · 최고배당: 999.9배 		



(3) 수입국별 분석

2004년도의 국외수입 게임물 등급분류신청 건수는 총 73건으로 2003년도의 132건에 비해 44% 정도 감소되었다. 2004년도의 국외수입국 등급분류 건수를 보면 일본이 46건, 미국이 8건, 대만이 4건의 분포를 보인다. 일본은 'PS2'와 '게임큐브'의 플랫폼을 위한 소프트웨어 출시로 인해 전체이용가 게임물의 비중을 어느 정도 유지하고 있다. 하지만 2003년도와 비교해 보았을 때 플스방으로 불리는 비디오게임방에 대한 규제가 부족해 2004년도에는 사업장 증가추세에 비해 게임물 분류 건수는 오히려 줄어 영등위에서 게임제공업용 게임물로 등급을 받지 않고 가정용 게임물로 등급을 받은 소

프트웨어를 사용하거나, 불법으로 복제하여 사용하고 있는 것으로 짐작해 볼 수 있다. 일본산 18세이용가 게임물의 수입은 그리 많지 않으나 현재 18세이용가 게임물로 등급판정을 받는 메달밀어내기게임이 일본산 릴게임 부품에 의존하고 있어 통계에 잡히지 않는 부품의 수입이 많다. 릴구성 화면에 파친코의 LCD액정모니터를 사용하거나, 파치슬롯에 메달밀어내기기능을 첨가하는 식으로 일본산 중고부품(used game machine)의 사용 빈도가 점차 증가하고 있는 추세이다. 영등위에서는 게임물을 구성하는 일부 부품의 수입은 게임물의 수입으로 볼 수 없다는 취지에서 국산게임으로 분류하고 있다.

〈표 6-2-1-05〉 2004년 제작국가별 게임제공업용게임물 등급분류 현황

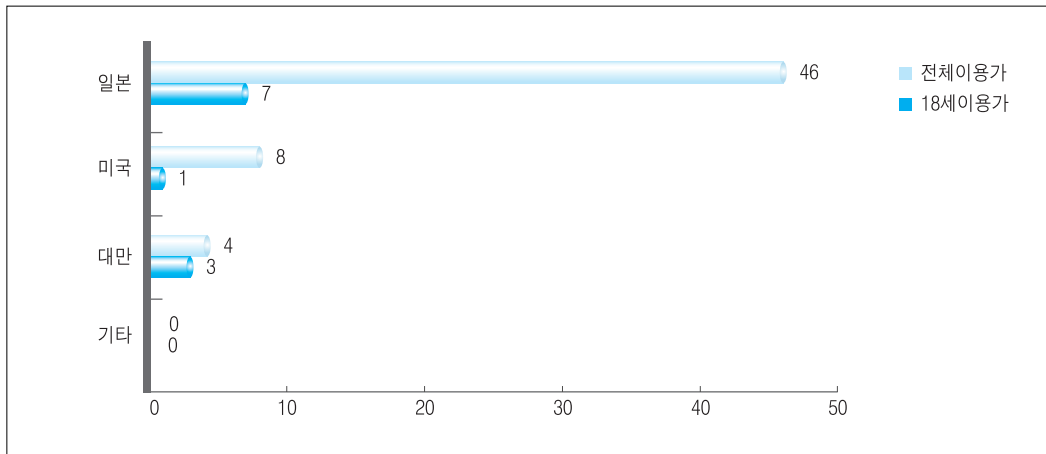
(단위: 건)

순 위	국 가	전체이용가	18세이용가	계	비 율
1	한국	111	1,074	1,185	94.5%
2	일본	46	7	53	4.2%
3	미국	8	1	9	0.7%
4	대만	4	3	7	0.6%
5	기타	-	-	-	-
계		169	1,085	1,254	100%

※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

〈그림 6-2-1-08〉 2004년 수입국가별 게임제공업용 게임물 등급분류 현황

(단위: 건)



(4) 18세이용가 게임물 종류별 분석

게임물 종류를 살펴보면 18세이용가 등급을 받은 게임제공업용 게임물의 경우 거의 사행성 게임 일색이다. 18세이용가의 사행성 게임물은 전자식메달게임/메달밀어내기게임, 경마게임(경륜게임 포함), 서양카드/화투게임류, 빙고게임, 기타 사행성게임 등 총 5가지 종류로 분류할 수 있다. 영등위도 사행성게임을 같은 방식으로 분류하고 있으며, 이를 18세이용가 등급을 결정하는 세부기준으로 하고 있다.

사행성게임 종류별 등급분류현황에서 알 수 있듯이 다수의 게임물이 메달밀어내기게임으로 분류되고 있다. 메달밀어내기게임은 기계적장치인 메달밀어내기관의 밀림에 의해 메달을 배출받는 게임으로, 부가게임인 릴게임이 수록되어 있는 형태를 말한다.

릴게임은 카지노의 슬롯머신과 같이 일정한 그림(문양)의 조합이 게임진행으로 형성되어 시상표에 명시된 그림(문양)의 조합과 일치할 경우 베타에 대한 배당을 주는 단순진행게임을 말한다. 릴게임은 과거 한국컴퓨터게임산업중앙회(이하 한컴산)가 심의를 했을 무렵에는 2~3초의 게임진행시간으로 인한 단위시간당 금액 투입량이 과다하여 릴게임의 이용·제공을 전혀 허용하지 않았으나, 영등위에서는 메달밀어내기 게임류에 한해 제한적으로 허용하고 있다. 즉, 릴게임이 메달밀어내기게임과 단순결합형태가 아닌 부가적 기능으로 사용될 경우 허용하고 있다.

메달밀어내기게임은 구조적으로 릴게임 위주로 게임기구의 형태가 변형되고 있는 점과 게임진행상으로 볼 때 메달밀어내기게임 진행에 의한 릴게임의 출현빈도수를 제한하여 이용자의

임의적 수동구동이 이루어지지 않는 등 제한적 허용으로 릴게임이 부가기능처럼 보인다. 하지만 실제 게임진행상 릴게임을 위주로 게임이 진행되며, 릴게임의 배당으로 상품권을 지급받을 수 있어 도박효과를 가지게 되기 때문에 메달밀어내기게임이 전체의 80% 정도로 늘어날 수밖에 없는 실정이다. 또한 1회 경품누적한도라고 하여 릴게임의 배당점수의 일부만이 유가증권(상품권)을 획득할 수 있으나, 배당률의 제한이 없이 수천배의 배당획득이 가능하다는 문제점을 가지고 있다.

이로 인해 메달밀어내기게임을 제작하는 대부분의 개발사들이 이러한 모순을 인지하고 메달밀어내기게임을 개발하고 있으며, 이용자(user) 또한 메달밀어내기게임을 목적으로 영업장을 찾는 것이 아닌 릴게임의 빠른 전개과정과 고배당의 획득을 위해 영업장을 찾고 있다. 이 때문에 등급분류시의 메달밀어내기게임의 90%가 영업장에서는 위·변조되어 릴게임을 주목적으로 하는 게임물로 둔갑한다는 것이다. 메달밀어내기게임의 주요 위·변조사례는 메달밀어내기 기능 삭제, 릴게임의 구동 및 베타버튼 추가, 리모콘을 이용한 확률 조작, 카드인식기를 통한 릴게임 구동, 릴 구동확률 변경, 1회 경품누적한도 변경 및 상품권배출 후 잔여점수 남김 등이 있다. 이는 해당단속관서(시청, 구청, 경찰서, 검찰 등)에서 영등위에 감정 의뢰한 메달밀어내기게임을 분석한 결과이다.

경마게임은 메달밀어내기게임에 비해 등급분류건수는 미미하나, 대규모 인원 수용, 베타의 확장성 및 무제한 배당률에 의한 상품권의 무한 지급 등으로 인해 지속적인 논란의 대상이 되고 있는 게임물이다. 경마게임은 현재 언론보도 등

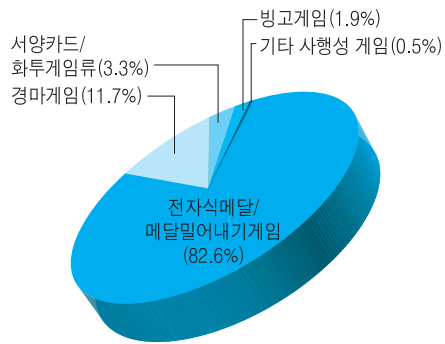


을 통해 알 수 있듯이 도박에 가까운 사행성 요소가 잠재되어 있다는 우려를 낳고 있다.

경마게임에 대한 2004년 말까지 영등위 세부 적용기준을 보면 1구역당 베팅 한도(2,500원), 1회 경품누적 한도 및 상품권배출 후 잔여점수의 처리방법 외에 아무런 제한이 없다. 경마게임은 단승, 연승, 복승 등으로 구성된 베팅구역에 베팅 제한시간동안 베팅 한 후 경주마가 경주트랙을 질주하여 종착점에 도달하는 시점에서 이용자가 선택한 경주마의 순위로 배당을 받는 게임을 말한다. 1개의 구역이라 함은 베팅판의 1개의 베팅구좌로서 단승과 연승의 경우 1필의 말을 선택할 수 있는 1개의 베팅구좌가 1개의 구역이 되며, 복승과 쌍승의 경우 1위, 2위의 순위마 2필의 경주마를 선택할 수 있는 베팅구좌가 1개의 구역이 된다. 따라서 경마게임의 출전마의 수가 증가될 경우 구역의 수 역시 증가됨으로 인해 전 구역의 수 × 2500원으로 계산할 경우 1회 경마게임을 진행하는데 소요되는 베팅액은 20여 만원 이상이 된다. 또한 1구역당 최대 만 배 이상의 배당까지 가능함으로 인해 사행심리(원상태복구유혹, 중독성 등)를 자극할 수 있는 것이다.

현재 경마게임은 영등위의 세부적용기준의 틈새 공략과 상품권지급을 이용하여 ‘스크린경마’라는 신조어를 창출하면서 최고 60대까지 네트워크로 연결하는 등 그 규모가 대형화되고 있으며, 실제 TV경마장과 유사성을 보이면서 중독성에 의한 피해 사례가 늘어가고 있는 추세이다. 이로 인해 문화관광부의 경품취급기준고시(문화관광부고시 2004-14호, 시행일 : 2004. 12. 31. 이하)가 개정되었으며, 영등위의 세부규정 또한 2005년 2월 4일부로 개정되는 극단의 조치가 이루어졌다.

〈그림 6-2-1-09〉 2004년 18세이용가 게임종류별 분포



〈표 6-2-1-06〉 2004년 사행성게임 종류별 등급분류현황

(단위 : 건)

비 교	18세이용가	비 율	이용불가	비 율	계	비 율
전자식메달게임 / 메달밀어내기게임 (릴게임/파치슬롯 수록)	896	82.6%	384	77.3%	1280	80.9%
경마게임(경륜게임 포함)	127	11.7%	71	14.3%	198	12.5%
서양카드 / 화투게임류(5카드/세븐오디/고스톱/ 등)	36	3.3%	25	5.0%	61	3.9%
빙고게임	21	1.9%	11	2.2%	32	2.0%
기타게임(기계식메달게임)	5	0.5%	6	1.2%	11	0.7%
계 / 비율	1,085	100%(68.6%)	497	100%(31.4%)	1,582	100%(100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

(5) 이용불가 사유 분석

게임제공업용게임물의 이용불가 사유는 크게 6가지로 경품관련문제, 단순릴게임모사, 게임기능상 문제, 부가기능, 사행기구 모사, 기타 사행성 관련문제 등이다. 경품관련 문제는 147건이며, 이는 전체의 29.4%로 이용불가 사유 중 가장 높은 빈도를 보였다.

경품관련 문제는 2002년 경품취급기준고시에 의해 상품권지급이 가능해지기 시작하면서 2004년 들어 최고조에 달하고 있는 것으로 보인다. 또한 1회 경품누적한도와 상품권 배출 후 잔여점수가 게임점수로 이월됨으로 인해 이월분으로 재게임이 가능하여 다시 상품권 획득이 가능한 것도 경품관련 문제를 심화시키는 요인이다.

단순릴게임모사로 이용불가된 게임물은 121건으로 24.2%를 차지하고 있으며, 이에 해당하는 사례는 릴게임의 주게임화, 릴게임의 수동동작기능, 릴구동확률의 20% 초과를 통해 릴게임을 주목적으로 사용가능할 수 있게 게임물의 작동원리를 변형시켜 릴게임과의 유사성 및 모사성 등을 포함한 게임물 등이 있다.

게임기능상의 문제는 메달밀어내기게임의 경우 릴구동센서가 고정센서일 경우 분당 메달 투하량을 60개 이하로 제한하고 있으며, 이를 초과할 경우 단위시간당 메달 투입량 과다가 된다. 메달밀어내기게임에서 릴게임의 부가적 기능으로의 제한적 허용에 따라 배당 중 최고 100개까지만 메달배출구를 통해 메달을 직접 배출받을 수 있으며, 이를 초과할 경우 직접배출한도 초과가 된다. 과도한 금액을 투입할 수 없도록 영등위의 게임제공업용 게임물 등급분류 기준에 명시되어 있으며, 이로 인해 카드인식기,

지폐인식기를 통한 게임진행을 불가하고 있다. 단, 지폐인식기가 게임진행에 아무런 영향을 주지 않는 메달 및 주화를 교환하는 교환기 역할만 하는 경우 게임물에 지폐인식기를 부착하는 것을 허용하고 있다. 지폐교환기에 대해서는 업체와 영등위의 인식 차이로 인해 지폐인식기로 인한 게임진행 점수로의 활용이 가능한 것으로 오인하여 등급분류를 신청한 게임물이 이용불가 판정을 받게 된 것으로 보인다.

부가기능으로 인한 이용불가는 더블업게임의 배수 및 회수 제한으로 인한 것으로 현재 더블업게임은 2배씩 5회로 제한되어 있다. 하지만 이 사유는 현재 서양카드게임과 화투게임의 최고 배당이 2500배까지이나, 여타 다른 사행성 게임물은 배당의 제한이 없는 것을 감안할 때 이용불가사유로 적합하지 않은 규정이었다고 할 수 있다. 더블업게임의 배수 및 회수의 제한보다는 사행성과 관계된 1회 게임의 최고배당을 제한하는 것이 더 바람직하다. 이는 2005년 02월 04일에 새로이 개정된 게임제공업용 게임물 등급분류 기준을 통해 수정되었다. 올베팅기능의 제한은 경마게임의 베팅의 확장성을 방지하기 위해 단시간에 많은 금액을 이용한 베팅을 금하기 위한 것으로 볼 수 있다. 하지만 사행성과 관계된 단위시간 당 금액투입량의 제한이 없는 기준에 비추어 볼 때 의미없는 이용불가 사유로 보인다. 따라서 올베팅기능의 제한보다는 1회 게임의 총 베팅액의 상한선을 제한하는 것이 바람직할 것이다. 이 또한 2005년 2월 4일에 새로이 개정된 게임제공업용 게임물 등급분류 기준을 통해 수정되었다.

사행기구 모사의 이용불가 사유는 사행심을 유발시킬 수 있는 관광진흥법의 카지노기구와

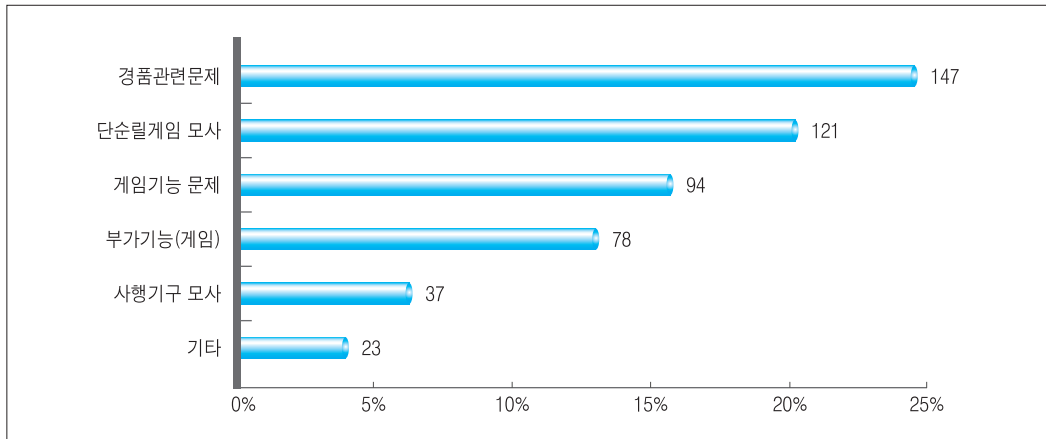
〈표 6-2-1-07〉 2004년 게임제공업용 게임물 이용불가 사유별 현황

순 위	사 유	이용불가 건수	비 율	주요 사례
1	경품관련 문제	147	29.4%	1회 경품누적한도 초과, 경품배출 후 잔여점수 처리문제
2	단순릴게임 모사	121	24.2%	릴게임의 주게임화, 릴게임의 수동동작 기능(베팅 등) 릴구동확률 과다 등
3	게임기능상 문제	94	18.8%	단위시간당 메달투입량 과다, 메달 직접배출 한도 초과, 전자카드 사용, 지폐 투입으로 인한 게임진행 가능(지폐인식기) 등
4	부가기능(게임)	78	15.6%	더블업게임의 회수 초과, 올베팅 기능, 추가베팅 기능, 다른형식의 게임 등
5	사행기구 모사	37	7.4%	파친코, 룰렛, 다이사이 등
6	기타	23	4.6%	정액한도 초과, 복합사유 등
	계	500	100%	

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

〈그림 6-2-1-10〉 2004년 게임제공업용 게임물 이용불가 사유별 분포

(단위 : 건)



사행행위등급제및처벌특례법에 의한 사행기구의 사용이 불가하다는데 의거한 것이다. 하지만 이 또한 관광진흥법의 19종의 카지노기구 중 빙고, 마작 등 일부 카지노기구가 18세이용가 게임물로 등급판정을 받은 것을 본다면 형평성문제에 봉착하게 된다, 따라서 관광진흥법에 명시된 19종의 일부 카지노기구의 도박성 및 게임성 여부를 면밀히 검토하여 영등위의 게임제공업용게임물등급분류기준 제5조 이용불가를 수정·검토할 필요가 있다고 판단된다.

2. 아케이드게임의 관련 법규와 개선 방향

게임제공업계는 게임이용자들이 비디오게임과 온라인게임으로 이동하기 시작한 2000년을 기점으로 지속적인 불황을 겪고 있다. 하지만 불황의 상황을 이용한 사행성게임물이 게임제공업용 게임물(아케이드게임)의 많은 부분을 차지하면서 게임제공업은 불법 게임물의 온상이라는 사회적인 우려의 대상이 되고 있다. 이는 스크린경마게임이 사회적 이슈로 여론화되면서 더욱 크게 부각되게 되었다. 스크린경마게임이

사설경마장으로 인식되기 시작하면서 이용자들이 몰리기 시작하였고 스크린경마게임이 역대를 넘는 가격대임에도 불구하고 전국 방방곡곡으로 확산되었다는 것만으로도 인식할 수 있다. 이로 인해 문화관광부는 2004년 12월 31일에 경품취급기준고시를 개정하였으며, 영등위 또한 게임제공업용 게임물에 대한 세부기준을 신설하는 등 극단의 조치를 하게 되었다.

(1) 문화관광부의 게임제공업소의 경품취급기준고시

문화관광부의 개정된 게임제공업소 경품취급기준고시(이하 개정경품고시)의 취지는 첫째, 스크린경마게임 등과 같이 사행성·사행심을 조장하는 게임물을 이용·제공하는 게임제공업장에 대한 민생경제침해사범 특별대책 추진 및 부패유발제도를 개선하는 과제를 추진함이며, 둘째, 사행성게임물에서 제공되는 경품인 상품권의 환전 등을 방지하여 건전한 게임문화를 조성함이며, 셋째, 현재 유통 중인 사행성게임물의 대부분이 불법적으로 경품한도액을 초과한 다량의 상품권을 제공해 게임제공업소의 사행성을 조장하는 요소를 근본적으로 차단할 수 있도록 제도화하는데 있다고 할 수 있다.

개정경품고시의 주요개정내용을 요약하면 아래와 같다.

- 인증된 상품권만을 경품으로 제공토록 함

- 게임제공업소에서 제공하는 게임물 중 사행성을 조장하는 게임물(사행성 간주 게임물*)의 범위를 정하여 이에 해당하는 게임물에 대해서는 경품을 제공하지 않도록 함
- 게임제공업소에서 게임의 결과로 획득하는 점수는 보관할 수 없으며, 누구든지 점수를 매매하거나 매매하도록 하여서는 아니됨
- 게임제공업소에서 구입하는 경품에 대해 환전을 방지하고자 경품 구매대장을 1년 동안 보관·관리토록 함
- 사행성 간주 게임물에 대해서는 ‘비경품게임물’을 표시함.
- 고시 시행당시 종전의 게임물에 대해서는 고시 후 60일간의 준비기간을 부여한 후 동고시 적용함

이처럼 이번에 시행되는「개정경품고시」는 종전의 경품취급기준고시와는 전혀 다른 전개방식을 지닌다. 기존의 개정경품고시는 전체이용가와 18세이용가에 대한 경품한도액과 경품의 종류에 대한 언급이 사실상 전부였으나, 이번 개정경품고시의 주요개정내용은 종전에 비해 ‘회 게임’에 대한 정의를 비롯하여 사행성 간주 게임물 범위를 설정하는 등 사후관리에 대한 내용을 대폭 추가해 사행성 게임물에 대한 불법적인 행위를 근본적으로 차단하겠다는 의지를 나타내고 있다. 또한 게임제공업소에서의 환전·환급행위를 근절시키고 상품권의 흐름을

* ‘사행성 간주 게임물’이라 함은 다음과 같은 게임물을 말한다.(경품취급기준고시(문화관광부고시 제2004-14호), 영등위 게임제공업용게임물 등급분류세부규정 제5조)

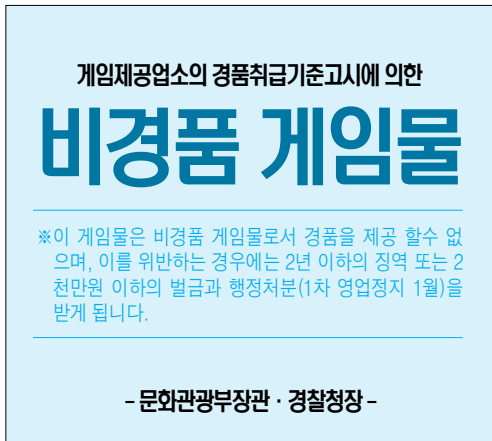
1. 회 게임의 시간(배팅·홀드 등 이용자에 의해서 진행되는 시간은 제외됨)이 4초미만인 게임물
2. 1시간당 총 이용금액이 90,000원을 초과하는 게임물
3. 잭팟누적점수·최고당첨액(주게임, 부가게임, 잭팟게임의 당첨액 등을 모두 포함)·경품누적점수 등이 경품한도액을 초과하는 게임물

막는 구권의 유통을 막기 위해 경품 구매대장을 비치하게 하는 내용도 담고 있다.

개정경품고시 이전의 게임물이 영등위에서 18세이용가 등급을 필한 경우에도 유예기간을 거친 후 재판정을 받도록 해 '사행성 간주 게임물'* 등급을 받게 되면 경품을 제공할 수 없도록 하고 있다. 따라서 개정 경품고시 이전의 게임물이 다시 경품을 제공하기 위해서는 「개정경품고시」와 「게임제공업용게임물등급분류세부규정」(2005. 2. 4. 이하 세부규정)에 의해 영등위에서 변경승인을 받아야만 한다. 하지만 개정경품고시 이전의 게임물이 경품을 제공하였으나 경품을 제공하지 않도록 경품지급장치를 제거하거나, 사용치 못하도록 수정할 경우 기존 게임내용을 변경하지 않는 경우에 한하여, 영등위에서 변경승인을 받지 아니하고도 게임제공업소에서 이용·제공할 수 있다. 다만, 「비경품게임물」의 표지판(10cm × 5cm)을 게임물 우측상단에 부착하여야 한다.

(2) 영등위의 「게임제공업용 게임물 등급분류 세부규정」

〈그림 6-2-1-11〉 비경품 게임물 표지



영등위의 게임제공업용 게임물 등급분류 세부규정(이하 세부규정)은 2005년 2월 4일 이전에는 특별한 세부규정이 사실상 없는 상태였으며, 특별한 사안이 발생할 경우에 각종 공지·공고를 통해 등급이 부여되어 형평성 논란과 일관성 문제 등 계속적인 질타를 받고 있었던 것이 사실이다.

세부규정의 목적은 게임제공업용 게임물의 사행성 조장을 방지하고 건전한 게임문화를 조성하기 위하여 게임제공업소의 경품취급기준(문화관광부고시 제2004-14호, 이하 '경품고시'로 한다)과 게임제공업용 게임물 등급분류 기준을 적용하며 제17조의 규정에 의한 주요 게임물에 대한 사항을 세부적으로 두어 등급분류의 원활함과 공정성을 유지하고 사후관리의 용이성을 확보하기 위함이다.

세부규정의 주요 내용을 요약하면 다음과 같다.

- 게임용어의 일원화
- 게임물에 사용하는 4개의 주요창(이용요금창(CREDIT), 베탱 창(BET), 당첨액 창(WIN), 경품 창(GIFT))의 명칭과 기능의 일원화
- 싱글로케이션 게임물에 대한 기준 설립
- 사행성 간주 게임물에 대한 기준 설립
- 경품게임물과 비경품게임물에 대한 기준 설립

세부규정은 영등위에서 발간한 '게임물의 사행성 기준에 대한 연구'와 개정경품고시를 토대로 게임제공업계의 의견을 수렴하여 재정된 것으로, 기존의 형평성 및 일관성 논란에서 조금은 벗어난 것으로 보인다.

세부규정은 특히 사후관리 측면을 많이 고려하였다. 기존의 게임물들의 내용을 파악하기 위해서는 영등위의 홈페이지(<http://www.kmr.or.kr>)에 등재된 내용설명서를 일일이 검색하는 번거로움이 있었으며, 게임물에 대한 전문가가 아니고서는 이해되지 않은 용어로 인해 많은 어려움이 있었다. 즉 사후관리가 수월치 못한 결과, 게임물의 위·변조를 묵인할 수밖에 없는 현실이었던 것이다. 이로 인해 무지한 게임제공업자는 영등위에 심의를 받은 게임물이라는 말만 믿고 게임물을 구입하였다가 단속이 되는 억울한 상황이 발생하기도 하였다.

규정이 복잡다단하게 전개될 경우 이를 불법적으로 악이용하는 사례는 더욱 늘어나기 때문에 규정의 간소화는 매우 중요하다. 등급분류가 원활하게 진행될 뿐만 아니라 사후관리가 쉬워지고, 게임제공업자와 이용자도 게임물에 대한 정확한 인지를 통해 불법을 자행하는 경위를 최소화할 수 있다.

(3) 게임제공업용 게임물의 향후 개선 방향에 대하여

게임제공업용 게임물에 대한 개정경품고시와 세부규정이 명확해진 상황에서 가장 시급한 문

제는 개정경품고시 이전에 등급분류 받은 게임물까지 소급적용하는 과정에서 비롯되는 문제들을 해결하는 방안을 찾는 것이다. 이번의 조치가 사행성을 감소시키기 위한 극단의 조치이므로 불법적으로 게임제공업소를 운영할 경우 철저한 단속이 이루어져야 한다. 하지만 영세하고 선량한 게임제공업자에게 선의에 피해가 가지 않도록 각별히 노력해야 할 것이다.

게임물단속에 관련된 담당자는 게임물에 대한 정확한 이해가 필요하며, 이를 위해 영상물 등급위원회와 문화관광부에서 단속에 필요한 자료집을 배포하거나, 정기적인 교육이 이루어져야 할 것이다. 게임물에 대한 정확한 이해가 결여될 경우 사행성과 관련되지 않은 일반사안도 단속 대상으로 오인할 수 있으며, 계도를 통해서도 충분히 수정될 수 있는 사안에 대해서도 단속이 이루어져 선량한 게임제공업자를 범법자로 만들 수 있기 때문이다. 개정경품고시와 세부규정을 준수하는 모범업체에게는 정부차원에서 포상을 하는 등 장려책이 있어야 한다. 등급분류기관인 영등위 또한 명확해진 개정경품고시와 세부규정의 틀에 부합하는 정확한 등급분류를 진행함으로써 형평성과 일관성을 유지하여야 할 것이다.

제2절 ■ 국내 PC게임/비디오게임의 등급 분류

‘PC게임물’이란 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 제20조의 규정에 의해 유통, 시청제공 또는 오락제공을 위해 판매, 배포되는 게임물로서 분리형게임물(영상이 수록된 게임내용물이

게임기구에서 분리되어 판매, 배포 대여 등 유통되는 것으로 디스크, 기타 신소재 형태의 게임물)을 의미하며 PC(Personal Computer)게임이나 PS2, X-BOX, 게임큐브 등의 비디오게임

(가정용게임, 콘솔게임) 그리고 GP32, 게임보이 어드밴스 등의 휴대용 게임이 이에 속한다.

최근 서비스되고 있는 다운로드 없이 게임플레이가 가능한 실시간 재생방식의 스트리밍(Streaming)이나 인터넷 상에서 직접 다운로드 받아 설치하는 G.O.D(Game on Demand) 방식의 게임물은 매체로 구분되는 분리형게임물보다는 온라인게임물에 가깝기 때문에 온라인게임으로 등급분류되고 있다.

1. 2004년 등급분류현황

(1) 연도별 분석

지난 96년 1,880편으로 최고조에 달했던 등급분류 건수는 IMF사태로 인한 경기불황의 여파로 97년 1,042건, 98년 594건까지 물량이 크게 줄어들었으나 99년(858건)부터 증가세를 보이기 시작해 2001년에는 1,051건으로 IMF이전

수준으로 회복하는 듯 했다.

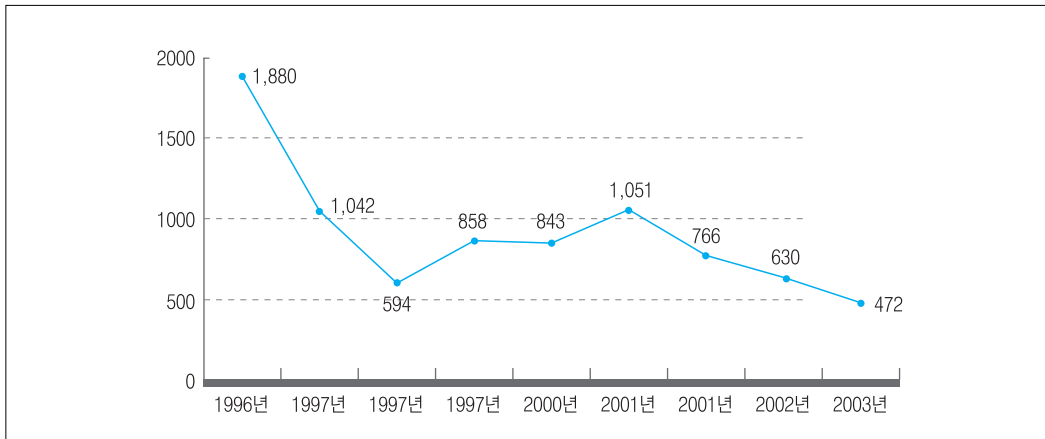
그러나 2002년에는 다시 하락세로 돌아서 전년 대비 27.1% 감소한 766건에 불과했으며 마이크로소프트의 Xbox가 국내 출시되며 본격적인 비디오게임 시장이 형성되었던 2003년에도 630건에 그쳤다. 2004년도 역시 등급분류 건수가 전년대비 25% 감소한 472건으로 2001년 이후 3년 연속 감소세를 보이고 있다.

매년 등급분류 건수가 크게 줄어들고 있는 이유는 극심한 내수경기 침체로 인해 PC게임 산업 자체가 크게 위축된 데다 인터넷을 이용한 불법복제 특히 사용자 간에 직접 대용량의 파일을 주고받을 수 있는 파일공유서비스인 P2P(Peer to Peer)를 통해 대량으로 유포되는 불법복제 게임물로 인한 지속적인 매출감소 때문이다.

특히 가장 보편적이고 강력한 파일공유 수단인 P2P서비스는 불법복제 게임물을 찾기 위한

〈그림 6-2-2-01〉 연도별 PC게임물 등급분류 현황

(단위 : 건)



〈표 6-2-2-01〉 연도별 PC게임물 등급분류현황

(단위 : 건)

연도	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
등급분류건수	1,880	1,042	594	858	843	1,051	766	630	472

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

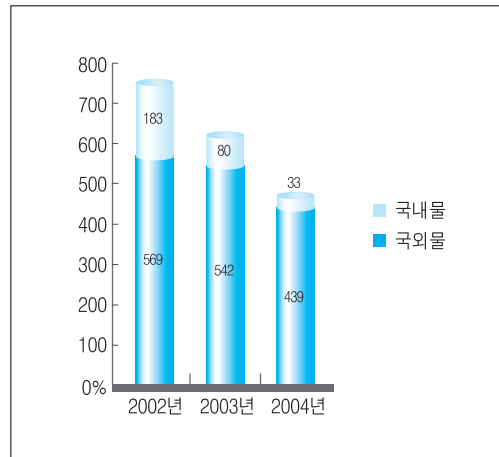
특별한 기술이나 노력 없이 이제까지 출시된 수 천 편에 달하는 불법복제 게임물을 간단한 검색 기능만으로 간단히 찾아낼 수 있을 뿐 아니라 수 기가바이트에 이르는 PS2나 Xbox의 DVD(Digital Versatile Disc)게임들도 쉽고 빠르게 다운로드받을 수 있어 불법복제 게임물 확산의 주된 경로로 사용되고 있다.

2004년 최고의 기대작으로 발매 전부터 개발 자버전인 알파버전이 나돌 정도로 폭발적인 관심을 끌었던 존 카맥의 '둠 3' 나 Xbox의 '헤일로 2'의 경우 국내에서 정식판이 발매되기도 전에 해외 와레즈사이트를 통해 불법 복제된 파일이 국내 P2P사이트에 유입되면서 순식간에 대량으로 퍼져나가 판매에 막대한 손실을 입기도 했다. 이와 같이 PC게임물의 불법복제는 세계화, 조직화되어있어 국내 PC 게임시장에 막대한 부담을 주고 있다.

더구나 P2P서비스의 경우 서버를 경유하지 않는 개인과 개인 간에 파일을 공유하는 형식으로 단속도 어렵기 때문에 불법복제 게임물의 유통을 막을 수 있는 효과적인 차단 방법이 개발되기까지는 오랜 시간이 걸릴 것으로 보인다. 이로 인해 국내 게임개발사나 유통사들은 불법복제의 염려가 없는 온라인게임물 제작과 유통으로 전환을 모색하고 있는 추세로 향후 PC게임물의 국산 게임물 비중은 지속적으로 낮아질 가능성이 있다.

실제로 2004년 한 해 동안 제작된 국산 PC 게임물은 2003년 86건에 비해 무려 61.8%나 격감한 33건에 불과했으며 비디오게임이 주류를 이룬 외산 PC게임물의 등급분류 편수 역시 전반적인 PC 게임시장의 약세 속에 전년대비 19% 감소한 439건에 그쳤다.

〈그림 6-2-2-02〉 2003년~2004년 국내/국외물 등급분류건수



(2) 매체별 분석

지난 한 해 동안 등급분류된 PC게임물 중 CD-ROM매체는 190건으로 전년에 비해 48.9%나 감소한 반면 DVD-ROM매체는 199건으로 전년도 197건에 비해 오히려 증가해 DVD-ROM매체(국내 1.3% + 국외 41.2%) 비중은 42.5%로 높아진 반면, CD-ROM매체(국내 5.5% + 국외 35.0%)비중은 40.5%로 감소하여 현재 비중이 가장 높은 것은 DVD-ROM매체이다.

이는 PC게임 시장에서 일반 PC에서 작동되는 PC패키지 게임보다 비디오게임의 비중이 커졌다는 것을 의미하며 2003년 Xbox의 국내출시로 본격화된 국내 비디오게임시장이 경기불황과 불법복제 게임물의 범람에도 불구하고 꾸준히 성장하고 있다는 반증이기도 하다.

일본 닌텐도사의 '게임보이'와 한국 (주)게임파크의 'GP32'로 대표되는 휴대용 게임기에 사용되는 ROM-PACK매체의 경우 2002년 123건에는 못미치지만 2003년에 비해서는 40.4%나 증가한 80건이 등급분류되었는데 대



〈표 6-2-2-02〉 매체별 현황(‘등급보류’된 게임물은 제외)

(단위 : 건, %)

구분/연도	XBOX	2001년	2002년	2003년	2004년
국내물	CD-ROM	210 (22.1%)	161 (21.4%)	81 (12.9%)	26 (5.5%)
	ROM-PACK	18 (1.8%)	21 (2.8%)	3 (0.5%)	1 (0.2%)
	DVD-ROM	2 (0.2%)	1 (0.1%)	2 (0.3%)	6 (1.3%)
	소 계	230 (24.3%)	183 (24.3%)	86 (13.7%)	33 (7.0%)
국외물	CD-ROM	543 (57.2%)	363 (48.2%)	291 (46.3%)	164 (35.0%)
	ROM-PACK	169 (17.8%)	102 (13.6%)	56 (8.9%)	79 (16.8%)
	DVD-ROM	7 (0.7%)	104 (13.8%)	195 (31.1%)	193 (41.2%)
	소 계	719 (75.7%)	569 (75.7%)	542 (86.3%)	436 (93.0%)
	합 계	949 (100%)	752 (100%)	628 (100%)	469 (100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

부분 게임보이용 ROM-PACK으로 국내에서 제작된 ROM-PACK매체는 단 1건에 불과해 대조를 이뤘다.

하지만 전반적으로 ROM-PACK매체는 뚜렷한 증가세를 보였으며, ROM-PACK매체의 경우 저연령층을 주고객으로 하여 경기에 민감하게 반응하는 경향이 있어, 휴대용 PC 게임시장의 경기가 조금씩 되살아나고 있는 것으로 볼 수 있다.

(3) 장르별 분석

2004년 한 해 동안 등급 분류된 472건의 게임을 장르별로 살펴보면 FPS(First Person Shooting)를 포함한 액션장르가 비디오게임과 PC패키지 게임 양쪽에서 고르게 출시되어 전체의 65%인 307건으로 가장 많은 비중을 차지했으며 순수 어드벤처장르는 PC패키지 시장의 불황으로 2.8%에 불과한 13건이 등급심사를 받았다

특히 밀리언셀러 시리즈인 ‘헤일로 2’, ‘덤 3’, ‘언리얼2, 토너먼트 2004’ 등의 FPS 삼총사가 나란히 라인업되어 인기경쟁을 펼쳤으며 국내 DDR류 게임의 대명사인 ‘펌프 잇 업’의 X-BOX, PS2버전이 새롭게 선보였으며 무엇보다 세계를 놀라게 한 국산 대작게임 ‘킹덤언더파이

어 : 크루세이더’가 Xbox로 출시되어 눈길을 끌었다.

시뮬레이션 장르는 9.3%인 44건으로 전략시뮬레이션 게임이 주류를 형성했던 작년과 달리 ‘물러코스트 타이쿤’, ‘프린세스메이커’, ‘퍼피팝’과 같은 경영/연예/육성 시뮬레이션 게임의 비중이 높아지면서 ‘조인트 오퍼레이션 : 타이폰 라이징’, ‘스타크래프트 : 배틀체이서’ 등의 전략시뮬레이션 게임과 균형을 이루었다.

스포츠 장르는 42건으로 8.9%를 차지했으며 박찬호, 최희섭 등 한국 메이저리거들이 등장하는 ‘MVP베이스볼 2004’와 미 프로농구 게임인 ‘NBA LIVE 2005’, 축구게임의 양대 산맥인 ‘위닝일레븐 8’, ‘FIFA 2005’는 올해도 어김없이 업그레이드되어 출시되었다.

특히 스포츠게임은 타 장르의 게임에 비해 PC, PS2, Xbox로 다양한 플랫폼 버전이 동시에 제작되는 경우가 많았는데 이는 다양한 플랫폼을 통해 매출을 극대화하려는 전략이다. 이러한 경향은 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 애니메이션 등으로 기획, 제작하여 부가가치를 극대화하는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi-Use) 전략에 따라 제작된 게임들에서 특히 많이 나타나는 현상으로 올해 출시된 ‘해리포터 : 아즈카반

〈표 6-2-2-03〉 장르별 현황

(단위: 건, %)

내 용	액 션	어드벤처	시뮬레이션	스포츠	RPG	레이싱	퍼 즐	기타(교육용)	계
소 계	307 (65%)	13 (2.8%)	44 (9.3%)	42 (8.9%)	27 (5.7%)	23 (4.9%)	-	16 (3.4%)	472 (100%)

※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

의 죄수', '인크레더블', '캣우먼' 등과 같이 영화나 애니메이션을 소재로 한 게임들도 다양한 플랫폼으로 제작되었다.

파이널판타지 시리즈의 최신작인 '파이널판타지 X-2', 한국 RPG의 가능성을 보여준 '마그나 카르타'로 대표되는 RPG장르는 5.7%인 27건, '이니셜 D', '니드 포 스피드: 언더그라운드 2' 등과 같은 레이싱게임은 4.9%인 23건이었다.

기타(교육용)장르는 16건이 심사를 받아 3.4%를 차지했으며, 전년대비 61%나 감소하였으나 재미있는 게임과 저학년을 위한 다양한 교육소재를 잘 결합하여 호평을 받은 '페이블랜드 스토리'와 3D 그래픽기술을 활용하여 인체의 신비와 우주의 신비를 아이들이 쉽게 체험해 볼 수 있도록 한 '신기한 몸속탐험 BODY 3D, 우주탐험 SPACE 3D' 등의 국산 교육용타이틀의 선전이 돋보였다.

(4) 등급별 분석

2004년 한 해 동안 등급분류된 PC게임물 총 469건(등급보류 제외)중 전체이용가 등급은 246건(52.4%), 12세이용가 등급은 59건(12.6%), 15세이용가등급은 67건(14.3%), 18세이용가 등급은 97건(20.7%)으로 집계되었다.

전체이용가 게임으로 EBS교육방송에서 방영한 동명의 TV드라마를 소재로한 '환경전사 젠타포스'와 아이들에게 친숙한 캐릭터와 애니메이션을 소재로 한 '짱구는 못말려', '포켓몬스터' 등이 있었으며 여성의 메이크업을 소재로

인기몰이를 한 '러브 1, 2', 미용실을 운영하는 내용의 '헤어짱', 요리를 소재로 한 '천하일품 요리왕2'와 같이 여성유저의 감수성을 겨냥한 여성전용게임들도 더욱 세련된 모습으로 선보여 호평을 받았다.

12세이용가 게임은 'KOF 맥시멈 임팩트', '데드 오어 얼라이브: 울티메이트', '인크레더블' 처럼 주로 격투 대전게임과 선혈이나 혈흔의 묘사가 없는 액션게임들이 대부분이었으며 일본 전국시대를 배경으로 무장들의 활극을 그린 '전국무쌍'과 정통 RPG인 '닷핵 시리즈'의 경우에도 신체파열의 묘사가 없는 도검류 사용 장면으로 인해 12세이용가 등급을 받았다.

전체이용가와 12세이용가 등급의 경우 지난해와 비교하여 등급분류 기준상 크게 달라진 점은 없으나 15세이용가 등급의 경우에는 혈흔묘사가 없는 단순 선혈묘사가 일부 허용되는 변화가 있었다. 이에 따라 충격전시 선혈묘사로 인해 18세이용가 등급을 받았던 '진그레이트'의 후속작인 '진그레이트 O.D'와 국산대작 '킹덤 언더 파이어: 더 크루세이더'가 전투시 선혈묘사가 있으나 혈흔 묘사가 없고 선혈이 뿜어져 나오거나 흘러나오는 등의 묘사가 없는 단순 선혈표현으로 15세이용가 등급을 받았다. 이밖에 잠입액션 게임인 '스프린터 셀', '반지의 제왕: 중간계전투', '메달 오브 아너: 얼라이드 어썰트' 등은 비록 선혈묘사는 없으나 현장감 넘치는 전투장면의 묘사 및 반복된 살상행위 묘사로 15세이용가 등급을 받았다.

18세이용가 등급의 게임으로는 1인칭 슈팅계



〈표 6-2-2-04〉 등급별 현황

(단위 : 건)

비 교	비 교	등 급 분 류				계	등 급 보 류	
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	18세이용가		보 류	계
국내물	CD-ROM	24	2	-	1	27	-	27
	ROM-PACK	1	-	-	-	1	-	1
	DVD-ROM	3	-	1	1	5	-	5
	소 계	28	2	1	2	33	-	33
국외물	CD-ROM	83	13	30	38	164	2	166
	ROM-PACK	75	2	-	2	79	-	79
	DVD-ROM	60	42	36	55	193	1	194
	소 계	218	57	66	95	436	3	439
	합 계	246	59	67	97	469	3	472

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

임의 대명사인 '뚝 3' 그리고 일본 사무라이의 목숨을 건 대결을 그린 '검호 3', 동명의 만화를 원작으로 하는 '베르세르크', '글래디에이터-복수의 칼' 등이 있었으며 이 게임들에는 예외 없이 과도한 선혈과 혈흔이 묘사되어 있고 사지가 잘리고 내장이 쏟아지는 등의 잔혹한 장면이 연속적으로 표현되어 있어 18세이용가 등급으로 분류되었다.

또한 비키니 수영복을 입은 아름다운 여성 레슬러들이 선정적인 자세와 포즈로 진흙탕에서 레슬링경기를 펼친다는 설정의 '럼블로즈'와 일본 미소녀게임인 '미션오브 머더' 역시 여성의 노출 장면과 변태적인 성행위 장면으로 인해 18세이용가 등급으로 분류되었다.

(5) 보류게임물 사유별 분석

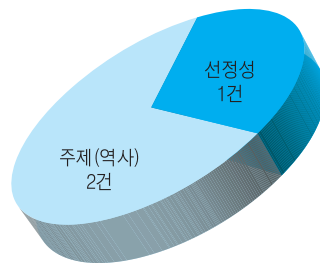
2004년 등급분류된 PC게임물은 전체 472건 중 0.6%에 해당하는 3건이었으며 고대 한반도의 역사를 왜곡하여 표현한 게임이 1건, 전세계 유일의 분단국가인 한국과 북한의 대치상황을 게임의 소재로 한 게임이 1건 그리고 미성년자의 노골적인 성행위 장면과 사촌간의 근친상간을 다룬 게임이 1건이었다.

'삼국지 X'는 중국의 고전 소설 삼국지를 소재로 한 전략시뮬레이션 게임으로 중국대륙을 배경으로 위, 촉, 오 삼국의 영웅들이 자웅을 겨루는 내용인데 중국대륙의 동쪽 끝 '낙랑'을 중국대륙으로 표시하면서 그 위치를 한반도까지 연장시켜 한반도가 중국대륙의 일부로 묘사한 점이 지적되어 등급 보류되었다.

'고스트 리콘 2'의 경우 북한의 신군부가 반란을 일으켜 핵무기로 무장한 채 한국을 침공한다는 내용을 다룬 액션게임으로 한반도의 정세를 크게 왜곡하여 표현한 점을 들어 등급보류되었다.

'부킹파라다이스'는 2003년도에 등급보류된 동명의 게임과 같은 게임으로 게임 내에 수

〈그림 6-2-2-03〉 2004년 등급보류게임물 사유별 현황



※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

록되어 있는 일부 성행위 장면과 근친상간에 대한 내용이 다소 완화되고 표현되어 있기는 하나 역시 미성년자인 여학생을 대상으로 퇴폐적인 성행위를 일삼는 장면과 사촌간의 근친상간을 여과 없이 다루면서 정당화한 점은 그대로 남아 있어 등급이 보류되었다.

(6) 월별 분석

작년의 경우 월별 등급분류 건수가 방학시즌이나 명절과 관계없이 1년 365일 비교적 균일한 패턴을 보였는데 2004년의 경우에는 이와 달리 봄 방학시즌인 2월과 여름방학과 크리스마스 등의 명절이 끼어있는 7월, 10월, 12월에 크게 증가하는 패턴을 보였다.

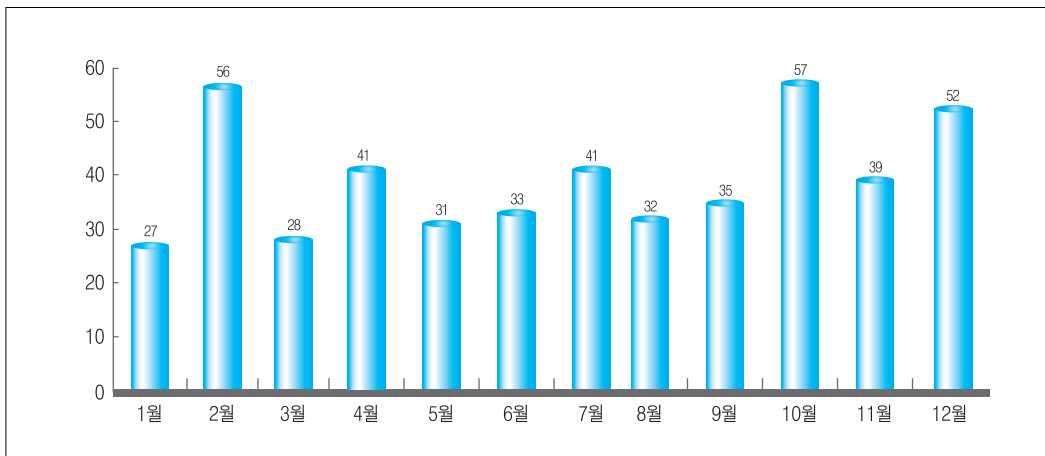
이는 작년을 기점으로 PC게임물의 비중이 비디오게임물에 집중되고 있으며 비디오게임물의 경우 게임제작부터 제품출시까지 철저한 계획에 따라 이루어지는 관계로 보통 제품 출시일보다 2~3개월 앞서 등급분류 된다는 점과 2004년 월별 등급분류 건수를 상반기와 하반기로 살

펴보았을 경우 상반기(216건, 45.8%)보다 하반기(256건, 54.2%)에 등급분류 건수가 많은 점은 작년과 유사하나 9월~10월 사이에 등급분류 건수가 일정하게 증가하던 작년과 달리 올해에는 유난히 10월과 12월에 등급분류 건수가 집중되었다는 점을 고려해 볼 때 PC패키지 게임은 물론 비디오게임물까지 방학시즌이나 국내 명절에 맞춰 게임을 출시해야할 정도로 국내 PC게임시장의 불황이 심각하다는 뜻으로 풀이할 수 있다.

국내물의 경우, 등급분류 건수가 워낙 적어 정확한 패턴을 파악할 수 없으나 전반적으로 방학시즌과 명절시즌에 건수가 증가하는 패턴을 보였으며 국외물의 경우에도 앞서 언급한 바와 같은 패턴을 보였으나 최근 PC패키지게임과 비디오게임의 불법복제가 무차별 확산되면서 해외 발매일보다 국내에 늦게 출시 될 경우 불법복제로 인한 손실이 커지는 관계로 전세계 동시 발매 되는 경우나 아예 국내에 먼저 발매되는 경우도 늘어났다.

<그림 6-2-2-04> 월별 등급분류 건수 현황

(단위 : 건)

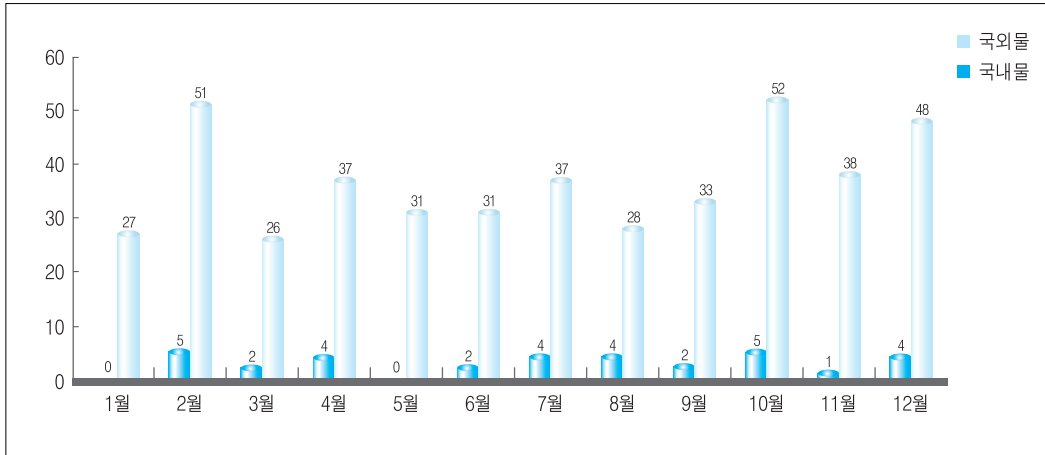


※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성



〈그림 6-2-2-05〉 국내외물 월별 등급분류 건수 현황

(단위 : 건)



※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

(7) 제조국별 분석

2004년 등급분류된 472편의 PC게임물을 제조국가별로 분석해보면 미국과 일본 두 국가의 비중이 전체 PC게임물의 86.3%로 2002년의 59%, 2003년의 72.7%에 비해 크게 늘어났다.

PC패키지 시장의 불황으로 인해 전체 PC게임물에서 비디오게임이 차지하는 비율이 높아진 만큼 전세계 비디오게임 시장을 양분하고 있는 미국과 일본의 비중이 커진 것은 당연한 결과로 볼 수 있으며 PC패키지 게임에 비해 불법복제의 영향을 덜 받는 만큼 지속적으로 비디오게임의 비율은 높아질 것으로 예상된다.

작년에 이어 꾸준히 증가세를 보이고 있는 Xbox 게임으로 인해 미국이 208건(43.9%)으로 등급분류 건수가 가장 많았으나 미국이 강세인 국내 PC패키지 게임시장이 경기불황으로 인해 크게 축소되면서 PC게임물에서 차지하는 비중은 작년의 45.7%에 비해 다소 줄어들었다.

PC패키지 게임보다는 비디오게임물과 휴대용게임물에 편중되어 있는 일본은 200건(42.2%)으로 PS2 게임의 등급분류 건수와 휴

대용 게임기인 '게임보이' 게임의 등급분류 건수가 증가하면서 작년에 비해 17.5%나 증가했으며 국적별 PC게임물에서 차지하는 비중 역시 작년에 비해 1.5배 이상 급증했다.

반면 한국은 경기불황의 여파에 따른 후유증과 불법복제 범람에 따른 영향 등으로 인해 PC게임물의 개발과 유통이 크게 줄어들면서 전년 대비 61.6%나 감소한 35건(7.4%)에 불과했다.

이밖에 주로 PC패키지 게임이나 저가의 ROM-PACK 게임을 중심으로 국내에 유통되던 중국, 대만, 홍콩 국적의 게임물은 1건(0.2%)으로 경기불황의 영향을 가장 크게 받은 국가로 분석되었다.

이밖에 주로 교육용 게임 위주로 등급분류된 유럽국가의 경우 영국은 9건(1.9%), 프랑스 17건(3.6%), 독일은 2건(0.4%)으로 이들이 차지하는 비율은 5.9%로 전년도(4.8%)에 비해 다소 늘어났으며 기타 국가는 2건(0.4%)으로 집계되었다.

〈표 6-2-2-05〉 국적별 현황

(단위: 건, %)

매체\국가	한국	미국	일본	영국	프랑스	독일	중국·대만·홍콩	기타	계
CD-ROM	28 (5.9%)	85 (17.9%)	60 (12.7%)	6 (1.3%)	11 (2.3%)	2 (0.4%)	1 (0.2%)	1 (0.2%)	194 (40.9%)
ROM-PACK	1 (0.2%)	13 (2.7%)	65 (13.7%)	—	1 (0.2%)	—	—	—	80 (16.9%)
DVD-ROM	6 (1.3%)	110 (23.2%)	75 (15.8%)	3 (0.6%)	5 (1.1%)	—	—	1 (0.2%)	200 (42.2%)
합 계	35 (7.4%)	208 (43.9%)	200 (42.2%)	9 (1.9%)	17 (3.6%)	2 (0.4%)	1 (0.2%)	2 (0.4%)	474 (100%)

※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

(8) 비디오게임 분석

국내 비디오게임 시장은 일본의 소니 플레이스테이션 1,2와 닌텐도 게임큐브 그리고 미국 마이크로소프트의 Xbox으로 삼분되어 있으며 작년 국내에 Xbox가 정식 출시되면서 본격적으로 국내 비디오게임 시장이 활성화되었다.

경기불황에도 불구하고 2003년 급성장한 비디오게임 시장은 2004년 역시 내수경기 불황에 따른 매출 감소와 PS2, Xbox 게임타이틀을 중심으로 불법복제가 확산되면서 비디오게임물의 전체 건수는 200건으로 작년에 비해 10.3% 감소했으나 전체 PC게임물 중 차지하는 비중은 42.2%로 작년의 35.1%에 비해 크게 높아졌다.

소니 플레이스테이션 1,2 게임은 모두 124건 (62%)이 등급 분류되었으며 2003년 137건 (61.4%)에 비해 건수는 조금 줄어들었으나 2004년 한 해 동안 등급 분류된 비디오게임물 중에서 가장 높은 비중을 차지하여 작년에 이어 올해에도 국내 비디오게임 시장에서 Xbox를 압도한 것으로 나타났다.

마이크로소프트의 Xbox 게임 역시 작년(76편)과 비슷한 수준인 72건(36%)이 등급분류 되

어 2003년 Xbox의 국내 출시 이후 공격적 마케팅과 꾸준한 투자로 국내 비디오게임 시장을 확대시켰으나 전체 게임타이틀의 숫자가 소니 플레이스테이션에 비해 부족한데다, 하드디스크 크가 장착되어 있지 않은 소니의 플레이스테이션에 비해 하드디스크가 기본적으로 부착되어 불법복제에 취약하다는 약점으로 인해 매출에 타격을 입으며 국내 비디오게임 시장 장악에 실패했다.

닌텐도의 게임큐브는 미니 DVD를 기본 매체로 사용하여 소니 플레이스테이션이나 마이크로소프트의 Xbox에 비해 불법복제가 거의 불가능하다는 장점에도 불구하고 워낙 출시되는 게임의 숫자가 적은데다 경기불황의 여파로 게임큐브의 하드웨어 자체가 많이 보급되지 않은 관계로 전년대비 60%나 감소한 단 4편에 불과했다.

2005년에는 소니의 플레이스테이션 3, 마이크로소프트의 Xbox 2, 닌텐도의 레볼루션 등 차세대 비디오게임기의 출시 계획이 잇달아 발표될 예정에 있어 전세계 비디오게임 시장 장악을 위한 소리 없는 전쟁이 예고되어 있으며 닌

〈표 6-2-2-06〉 2004년 비디오게임 등급분류 건수

(단위: 건, %)

개수\구분	PS1,2	Xbox	게임큐브	계
합 계	124 (62%)	72 (36%)	4 (2.0%)	200 (100%)

※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성



텐도의 '게임보이'가 장악하던 휴대용게임기 시장에도 소니 PSP(Play Station Portable)와 닌텐도 NDS(Nintendo Dual Screen)가 새로운 형태의 매체와 강력한 온라인기능을 앞세워 등장할 것으로 보여 내년도 국내 비디오게임 시장은 올해보다 더 크게 팽창될 것으로 보인다.

2. 국내 PC게임/비디오게임 등급분류의 당면문제 및 과제

작년 마이크로소프트의 Xbox가 국내에 정식 발표와 더불어 Xbox라이브를 통해 소니 플레이스테이션보다 먼저 비디오게임물의 온라인화에 앞장서면서, 오프라인 위주로 제작되던 비디오 게임들이 올 한해 대부분 오프라인 즉, 싱글과 온라인을 동시 지원하는 형태로 출시되었다.

특히 소니 플레이스테이션 2용으로 출시된 일본 캡콤사의 RPG(Role Playing Game)인 '몬스터헌터 G'의 경우에는 온라인을 통해 서버에 접속하는 방식으로 단순 네트워크 접속게임의 범주를 벗어나 거의 온라인게임물에 근접한 형태를 보여주었다.

이렇듯 비디오게임의 온라인화는 국내 초고속 인터넷망과 결합하여 빠른 속도로 이루어지고 있으며 이는 기존 PC패키지 게임의 경우에도 예외가 아니다. 즉, 기존 오프라인위주로 구성되어있던 PC게임물의 온라인화는 먼 미래의 이야기가 아닌 바로 현실이 되어가고 있다는 뜻이다.

이와 반대로 온라인게임은 CD-ROM, DVD등의 매체에 기록되어 재생되는 PC게임물을 온라인상에서 실시간으로 재생하는 스트리밍(Streaming)게임이나 온라인상에서 바로 다운

로드받아 실행하는 G.O.D(Game on Demand) 서비스 등을 통해 온라인게임물의 영역 안에 PC 게임물을 포함시켜 나가고 있으며 이로 인해 점차 PC게임물과 온라인게임물의 구분 자체가 모호해질 가능성도 있다.

현재 온라인게임물의 등급분류 기준은 실제 사람들과의 커뮤니케이션을 위주로 진행되는 온라인게임물의 특성상 PC게임물에 비해 온라인게임물의 폭력성, 선정성, 사행성의 기준이 대단히 엄격한 편이며, PC게임물의 경우 폭력성, 선정성에 대한 등급분류 기준만 존재할 뿐 사행성 관련 기준은 전무한 상태이며 PK(Player Killing), PvP(Player vs Player)등의 폭력성과 사이버섹스 등의 선정성에 대한 개념도 차이가 있어 PC게임물의 온라인화로 인해 발생할 수 있는 온라인 도박 등의 사행성관련 문제와 폭력성, 선정성 기준에 대한 온라인게임물과의 형평성 문제가 제기 될 가능성이 높다.

따라서 PC게임물과 온라인게임물을 위한 합리적인 등급분류 기준안이 마련되어야 할 것으로 보이며 차후에 두 게임물을 하나의 게임물로 통합하거나 PC게임물과 온라인게임물에 대한 개념과 정의를 다시한 후 새로운 분류방법으로 게임물을 나누는 등의 다양한 연구가 필요할 것으로 보인다.

2004년 12월 30일 닌텐도의 휴대용게임기 게임인 '마리오파티 어드밴스'가 18세이용가 등급으로 분류되어 적잖은 파장을 불러 일으켰다. 왜냐하면 슈퍼마리오 게임은 1985년 첫 시리즈가 출시된 이후 전 세계 어느 나라에서든 '전체이용가 등급'을 받는 대표적인 아동용 게임이었기 때문이다. '마리오파티 어드밴스'는 닌텐도의 인기캐릭터인 마리오형제와 피치공주

등이 모두 등장하는 게임으로 50종류의 미니게임들로 구성되어 있으며 이들 미니게임 중 카지노 게임인 슬롯머신과 룰렛을 묘사한 게임이 문제가 되었다.

하지만 실제 내막은 알려진 것과 좀 다른데 신청사측에서 '마리오파티 어드밴스'의 등급을 전체, 12세, 15세, 18세의 4개 등급 분류가 아닌 2개 등급(전체와 18세) 분류를 희망했기 때문에 어쩔 수 없이 2개 등급 중 '18세이용가 등급'을 선택할 수밖에 없었다.

현재 게임물은 음비계법 제20조 3항 2호에 의해 '전체이용가'와 '18세이용가'의 2개 등급으로만 분류하도록 되어 있으며 신청인의 요청이 있을 경우에만 4개 등급으로 분류할 수 있는

데, 이로 인해 동일한 게임에 대해 '청소년 등급'과 '성인 등급'이라는 상반된 등급 결정이 내려질 수 있다는 점과 PC게임물 등급분류 소위원회의 기준적용에 따라 '전체 이용가'에 해당하지 않는 게임물은 모두 '18세이용가' 또는 '18세이용가'에 해당하지 않는 게임물은 전부 '전체이용가'라는 한쪽으로 지나치게 편향된 시각으로 등급분류가 이루어질 수밖에 없다는 점이 가장 큰 문제라고 할 수 있다.

이를 개선하기위해 현재 2개 등급 분류체제에 대한 제도적인 개선은 물론 객관적이고 합리적이며 어느 한쪽으로 치우치지 않는 명확한 등급분류 기준안에 대한 보다 진지한 논의와 연구가 필요할 것으로 보인다.

제3절 국내 온라인게임/모바일게임의 등급 분류

'온라인게임물'이란 영상물 등급심의위원회 게임물등급분류기준 제1조2호에 명시되어 있는 음반, 비디오물 및 게임물에 관한 법률에 따라 유통, 시청제공 또는 오락제공 위해 판매, 배포되는 게임물로서 보급방법이나 매체의 형태, 서버의 위치(국내서버로 한정), 유-무선(네트워크, 모바일게임포함) 그리고 게임물의 유료, 무료와 관계없이 사전에 등급분류가 가능한 게임물을 말한다.

온라인게임물의 종류는 크게 두 가지로 구분하고 있는데 개인용 컴퓨터(Personal Computer) 등의 기기를 통해 반드시 인터넷 상에 접속하여 진행되는 형태의 '온라인 게임'

과 각종 유, 무선 통신을 통해 프로그램을 모바일기기(핸드폰 PDA 등)에 다운로드받거나 접속하여 실행하는 '모바일게임'으로 나누고 있다.

또한 최근 상용화 서비스를 시작한 실시간 재생방식의 스트리밍(Streaming)게임이나 G.O.D(Game on Demand)서비스들은 PC게임물이 아닌 온라인게임물의 범주에 포함시켜 등급분류하고 있다.



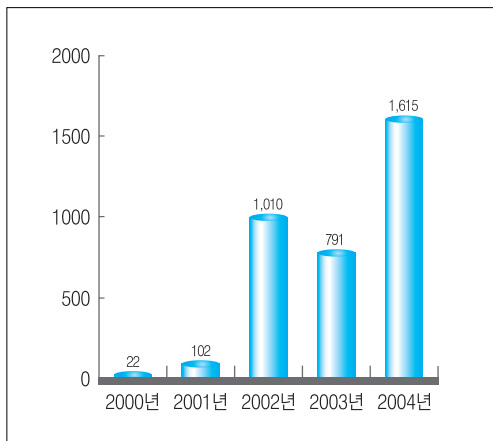
1. 2003년 등급분류 현황

(1) 연도별 분석

온라인게임물은 2000년과 2001년에는 PC게임물의 범주에 포함시켜 등급을 분류했으나 홍보부족과 온라인 업계의 무관심으로 인해 2년 동안 등급분류된 온라인게임물은 고작 124편에 불과했다. 하지만 지난 2002년 3월 ‘온라인게임 사전등급분류 강화’ 대책이 발표되고 본격적으로 온라인게임물에 대한 등급분류 업무가 진행되면서 등급분류를 받지 않은 채 서비스하던 온라인게임물들이 대거 몰려들며 2002년 한해 동안 무려 1,010건에 달하는 온라인게임이 등급분류 되었다. 2003년에는 국내 내수경기 침체의 영향으로 인한 신규 온라인게임물의 유입이 감소하면서 전체 등급분류 건수가 크게 줄어 전년도에 비해 21.7% 감소한 791편이 등급분류 되는데 그쳤다.

2004년에는 국내 경기불황에도 불구하고 전년 대비 104.2%나 증가한 1,615건으로 지난 5년 중 가장 많은 온라인게임물이 등급분류 되었다.

〈그림 6-2-3-01〉 연도별 온라인 게임 등급분류 건수



※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

이러한 온라인게임물의 급격한 증가는 국내 경기의 회복 때문이 아니라 PC패키지 시장의 붕괴와 불법복제로 인한 PC게임 시장의 축소로 인해 PC게임물을 제작, 유통하던 게임업체들이 불법복제의 영향을 거의 받지 않는 온라인게임물의 제작으로 몰렸기 때문인 것으로 볼 수 있으며, 이러한 경향은 국내 내수경기의 장기적인 불황과 불법복제물의 지속적인 확산으로 인해 당분간 지속 될 것으로 보인다.

(2) 매체별 분석

2004년 한 해 동안 온라인게임은 655건이 등급분류되어 2003년에 비해 60.5% 증가하였으며 모바일게임은 전년도에 비해 무려 150.7%나 급증한 960건으로 집계되어 폭발적인 증가세를 기록했다.

온라인게임은 2002년 476건, 2003년 408건이었으나 2004년에는 655건이 등급 분류되었다. 그러나 양적 증가에도 불구하고 신작 온라인게임은 많지 않았으며 2002년과 2003년 등급분류 받은 온라인게임이 다시 재등급분류를 받는 경우가 많았다.

또한 PC게임물의 다양한 콘텐츠를 온라인상에 그대로 옮겨 인스톨 없이 바로 실행하는 방식의 스트리밍(Streaming) 게임이나 게임을 다운로드받아 온라인상에서 재생하는 방식의 G.O.D(Game On Demand)서비스가 예상 밖의 저조한 성적을 기록하며 부진을 면치 못했으며 상대적으로 카트라이더, 팡야, 메이플 스토리 등의 캐주얼 게임들이 큰 인기를 누렸다.

작년에는 온라인게임이 408건(51.6%)으로 383건(48.4%)이 등급 분류된 모바일게임보다 많았으나 2004년에는 이와 반대로 모바일게임

〈표 6-2-3-01〉 온라인, 모바일게임 등급분류 현황

(단위 : 건, %)

종류별 \ 국적별	국 내	국 외	소 계
온라인	627 (38.8%)	28 (1.7%)	655 (40.6%)
모바일	950 (58.8%)	10 (0.6%)	960 (59.4%)
소 계	1,577 (97.6%)	38 (2.4%)	1,615 (100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

이 960건(59.4%), 온·라인게임 655건(40.6%)으로 온·모바일게임의 증가세가 두드러졌다.

이는 모바일게임(534건)이 온라인게임(476건)보다 많았던 온라인 등급분류 원년이었던 2002년도와 같은 양상으로, 모바일게임은 온라인게임에 비해 경기불황에 따른 영향을 크게 받지만 온라인게임에 비해 훨씬 짧은 개발기간과 저렴한 비용으로 단기간에 여러 개의 게임을 동시에 제작할 수 있다는 장점으로 인해 신규 개발사나 기존 온라인게임 업체들의 모바일게임 개발이 활발하게 이루어졌고 이에 자극받은 기존업체들의 신규게임들을 잇달아 출시하면서 전반적인 모바일게임 시장이 확대된 것으로 풀이된다.

또한 모바일게임은 하드웨어에 해당하는 핸드폰의 성능에 따라 게임의 질이 좌우되는데 MP3폰이 유행하면서 2004년 한 해 동안 대용량 메모리와 선명한 해상도를 갖춘 핸드폰들이 대거 출시되면서 보다 고용량의 모바일게임 제작이 가능해진 점도 올 한해 모바일게임의 등급분류가 폭발적으로 증가한 원인 중 하나로 볼 수 있다.

최근 핸드폰 개발사에서 고성능의 3D 게임 칩을 내장하여 기존 휴대용게임기 못지않은 강력한 성능을 지닌 게임 폰을 잇달아 발표하고 있어 모바일게임의 폭발적인 증가세는 내년에도 지속될 것으로 보인다.

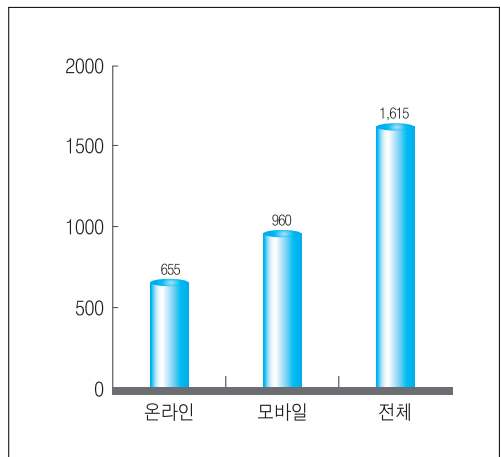
2004년 한 해 동안 등급분류된 온라인 게임물 중 국내물은 1577건(97.6%)인데 반하여 국외물은 38건(2.4%)에 불과하여 작년과 마찬가지로

지로 국내물의 비중이 압도적으로 높아 국내 온라인 게임시장은 올해도 국내 업체들이 시장지배가 유지되고 있다.

또한 이제까지 리니지, 뮤, 라그나로크, 열혈강호 등이 버티고 있는 국내 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)시장은 난공불락의 철옹성으로 여겨졌으나 국민게임 '스타크래프트'의 개발사로 유명한 블리자드사의 '월드 오브 워크래프트'가 국내 온라인게임 시장에서 큰 성공을 거둠으로써 2000년 이후 국내에 진출한 국외 온라인게임 중 유일하게 성공을 거둔 케이스로 기록되었다.

모바일게임으로는 슈팅게임인 '1942', '1943', '마계촌' 등의 과거 게임센터에서 큰 인기를 얻었던 고전게임들이 주류를 이루었다.

〈그림 6-2-3-02〉 온라인, 모바일게임 등급분류 현황 (단위 : 건)



(3) 장르별 분석

〈표 6-2-3-02〉 온라인 게임물 장르별 현황

(단위: 건, %)

내 용	액 션	어드벤처	시뮬레이션	스포츠	RPG	MMORPG	레이싱	퍼 즐	갠 플	기 타 (교육용)	계
비 율	445(27.6%)	3(0.2%)	156(9.7%)	91(5.6%)	111(6.9%)	77(4.8%)	27(1.7%)	252(15.6%)	446(27.6%)	7(0.4%)	1,615(100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

2004년 등급분류 된 온라인 게임물 1615편을 장르별로 살펴보면 고스톱, 포커 등의 갠플 장르와 ‘크레이지 아케이드 비앤비’, ‘갯앰프트’ 등의 액션장르가 각각 27.6%인 446건과 27.6%인 445건으로 가장 많은 비중을 차지하였다.

‘테트리스’, ‘퀴즈퀴즈’ 등으로 대표되는 퍼즐(퀴즈)장르는 252건으로 15.6%였으며 ‘네이비 필드’, ‘그놈은 멋있었다’ 등과 같은 전략시뮬레이션과 연예시뮬레이션 등의 시뮬레이션 장르는 156건이 등급 분류되어 9.7%, RPG(Role Playing Game) 장르는 111건으로 6.9%로 집계되었으며 전반적으로 온라인게임보다 모바일게임 분야의 제작 건수가 많았다.

특히 ‘라그나로크 모바일’, ‘뮤 모바일’, ‘리니지 아텐전기’ 등과 같이 온라인게임에서 큰 인기를 얻고 있는 MMORPG를 소재로 한 게임들이 시리즈로 많이 출시되는 경향을 보였다.

‘컴투스 프로야구’, ‘K리그 2004’ 등과 같은 스포츠 장르는 91건(5.6%)으로 주로 야구와 축구쪽에 편중되는 경향을 보였으며 온라인게임으로는 골프를 아가자기한 캐릭터와 쉽게 묘사한 ‘뽕야’가 연령에 관계없이 큰 인기를 얻으며 주목받았다.

온라인 게임물의 가장 대표적인 장르라고 할 수 있는 MMORPG 장르는 77건, 4.8%로 집계되었으며 올 한해 ‘월드 오브 워크래프트’, ‘RF온라인’, ‘아크로드’, ‘프리프’ 등의 신규 MMORPG들이 대거 등장하였으며 ‘리니지 2-

크로니클’, ‘라그나로크-어드밴스’ 등 기존 게임들의 업데이트 버전이 많이 등급분류 되었다.

또한 최고의 인기를 누리고 있는 ‘크레이지 아케이드 레이싱-카트라이더’로 대표되는 레이싱장르는 27건이 등급분류되어 1.7%였으며 순수 어드벤처 장르의 게임이 3건(0.2%), 기타(교육용) 장르가 7건(0.4%)로 집계되었다.

(4) 등급별 분석

2004년 한해 동안 등급분류된 온라인 게임물은 이용불가 및 등급보류된 게임물 194건을 제외하고 모두 1,421건이었으며, 이중 전체이용가 등급은 931(65.5%)건으로 가장 높은 비중을 차지하였으며 12세 이용가 등급은 60건(4.2%), 15세 이용가 등급은 65건(4.6%), 18세 이용가 등급은 365건(25.7%)으로 집계되었다.

2003년에 비해 전체이용가 등급의 비율은 7.5% 증가했으며 반면 12세 이용가 등급과 15세 이용가 등급은 각각 5.2%, 1.6% 감소했고 18세 이용가 등급 역시 1.3% 감소를 기록했다.

전체이용가 등급의 비중이 다소 높아진 이유는 2004년 등급분류된 온라인 게임물 중 모바일게임이 차지하는 비중이 높았으며 모바일게임의 특성상 전체이용가 등급의 게임들이 많았기 때문이다. 실제로 2004년 한 해동안 전체이용가 등급을 받은 온라인 게임물 931건 중 728편이 모두 모바일게임이었으며 온라인게임은 203건이었다.

〈표6-2-3-03〉 온라인게임물 등급별 현황

(단위: 건, %)

		등급분류				계	이용불가/보류		
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	18세이용가		이용 불가	보류	계
국내물	온라인	188(13.2%)	30(2.1%)	42(3.0%)	215(15.1%)	475(33.4%)	134(8.3%)	18(1.1%)	627
	모바일	723(50.9%)	25(1.8%)	15(1.1%)	145(10.2%)	908(63.9%)	15(0.9%)	27(1.7%)	950
	소계	911(64.1%)	55(3.9%)	57(4.0%)	360(25.3%)	1,383(97.3%)	149(9.2%)	45(2.8%)	1,577
국외물	온라인	15(1.1%)	2(0.1%)	7(0.5%)	4(0.3%)	28(2.0%)	-	-	28(1.7%)
	모바일	5(0.4%)	3(0.2%)	1(0.1%)	1(0.1%)	10(0.7%)	-	-	10
	소계	20(1.4%)	5(0.4%)	8(0.6%)	5(0.4%)	38(26.8%)	-	-	38
합계		931(65.5%)	60(4.2%)	65(4.6%)	365(25.7%)	1,421(100%)	149(9.2%)	45(2.8%)	1,615

※ 이용불가 보류의 경우 전체심사건수 대비 백분율임 ※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

‘전체이용가 등급’은 온라인게임은 ‘팡야’, ‘카트라이더’ 등과 같은 귀여운 캐릭터가 등장하는 캐주얼 게임들이 큰 인기를 얻었으며 여성 유저를 겨냥한 패션온라인게임 ‘바닐라 캣’, TV 애니메이션을 소재로 한 ‘범퍼킹 재퍼’, ‘디지몬 RPG’ 등이 주목을 받았다.

모바일게임으로는 ‘아랑전설’, ‘스노우블루스’ 같은 액션게임들과 ‘아이스크림 타이쿤’, ‘편의점 타이쿤’, ‘와글와글 퍼즐’ 등의 경영시물레이션과 퍼즐(퀴즈)게임들이 주류를 이룬 가운데 ‘마징가 Z’, ‘신세기 에반게리온’ 등의 일본 애니메이션을 소재로 한 게임들이 눈길을 끌었다.

‘12세이용가 등급’으로는 대전형식의 PvP(Player vs Player)방식으로 사용자간 전투가 이루어지며 도검류를 사용한 검투장면이 반복되는 ‘길드워’, ‘마비노기’, ‘아크로드’ 등의 MMORPG와 ‘킹 오브 파이터즈’, ‘사무라이쇼다운’ 등의 대전격투게임이 많았으며 모바일 게임으로는 ‘프린세스 메이커 3’, ‘투하트’ 등의 연예/육성 시물레이션 게임들이 ‘12세 등급’으로 분류되었다.

‘15세이용가 등급’은 ‘시아 PVP’, ‘아레스-PVP’ 등과 같이 상대방의 동의를 구하지 않고 일방적 공격을 가해 죽이는 이른바 PK(Player

Killing)행위가 가능하나 경험치 손실이나 아이탬손실 등이 발생하지 않는 MMORPG와 ‘스페셜 포스’, ‘바이탈 싸인’ 등의 FPS(First Person Shooting) 게임들이 리얼한 타격감과 총격전, 검투장면으로 ‘15세 등급’으로 분류되었다.

‘18세이용가 등급’은 화투, 고스톱, 포커 등의 갬블 게임들이 많았으며 ‘속옷 따먹기’, ‘스트립포커’ 등과 같은 성인취향의 선정적인 게임과 ‘리니지 2’, ‘A3-Part2’의 PK(Player Killing)및 카오캐릭을 PK할 때 경험치 손실이나 아이탬드롭이 존재하거나 과도한 선혈장면, 신체파열이 묘사된 MMORPG들이 ‘18세 등급’으로 분류되었다.

(5) ‘18세이용가’ 게임물의 사유별 분석

‘18세이용가 등급’으로 분류된 게임물은 전체 게임물 1,421건 중 25.7%에 해당하는 365건이었으며, 이를 사유별로 살펴보면 이중 사행성 관련 게임이 82.2%에 달하는 300건이었으며 선정성 관련 사유는 30건으로 8.2%, 폭력성 관련 사유는 35건으로 9.6%로 집계되었다.

‘사행성’ 관련 온라인게임물은 고스톱, 포커, 경마 등과 같은 도박게임을 의미하며 별다른 노하우가 없이 쉽게 제작이 가능하고 성인 유저들



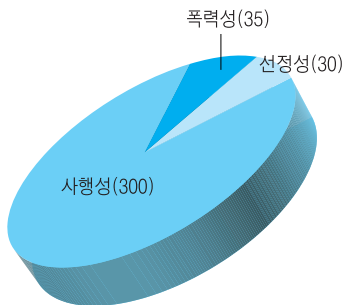
의 선호도가 매우 높다는 점에서 많은 온라인게임 제작사들이 도박게임을 서비스하고 있다.

이런 도박게임들은 온라인게임의 경우 대부분 포털단위로 서비스되며 온라인상에서 다른 사용자와 게임을 플레이하도록 되어 있으며 현실속의 화폐가 아닌 가상의 게임머니를 단위로 하여 배팅하도록 되어 있으며 게임머니는 사이트 내에서 배팅하는 용도로만 사용될 뿐 다른 사이트의 사이버머니나 현금의 가치를 지니는 유무형의 물품으로 교환될 수 없다.

게임머니의 충전은 일정한 시간, 횟수에 제한을 두고 무료로 리필해주는 기본 충전 외에 아바타나 콘텐츠 이용시 일정금액의 게임머니를 충전해주는 간접충전 방식과 월정액 방식만 허용되고 있으며 모바일게임의 경우 온라인이용시 패킷요금이 계속 지불되는 모바일게임의 특성상 컴퓨터와 게임을 하는 싱글방식의 도박게임들이 많았으며 배팅에 사용되는 게임머니의 충전은 무료충전만 존재했다.

‘폭력성’으로 18세이용가 등급을 받은 온라인게임물은 모두 35건(9.6%)으로 PK(Player Killing)시 경험치 손실, 아이템 드롭 등이 발생하거나 과도한 선혈, 혈흔 혹은 신체파열이 묘

〈그림 6-2-3-03〉 18세이용가 등급 사유별 현황 (단위: 건)



※ 출처: 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

사되어 있는 경우 18세이용가 등급으로 분류되었다. ‘선정성’ 관련 게임은 30건(8.2%)으로 2004년 한 해 동안 모바일게임이 급격히 증가하면서 게임을 통해 여성의 누드사진을 볼 수 있는 고스톱, 맞고, 포커게임들과 여성과 섹스를 하는 내용의 연애/육성 시뮬레이션 게임들이 대부분이었다.

(6) 보류게임물 사유별 분석

2004년 온라인게임물의 등급보류 및 이용불가 편수는 각각 45건(2.8%), 149건(9.2%)이었으며 모두 합해 194건(12%)으로 집계되었다. 2003년과 비교하여 등급보류는 28.6%, 이용불가는 247% 증가한 것으로 나타났는데 2003년에는 등급보류 건수가 이용불가 건수보다 많았으나 2004년에는 이와 반대로 등급보류 건수에 비해 이용불가 건수가 3배 이상 많았다.

2004년 등급분류된 온라인게임물 1,615건 중 사행성 관련 게임은 전년대비 146.5% 증가한 461건으로, 전체 온라인게임물 중 28.5%였으며 매년 증가 추세에 있으며 이로 인해 등급보류, 특히 이용불가 되는 사행성 게임이 급증하고 있는 것으로 나타났다.

등급보류 및 이용불가 게임을 사유별로 살펴보면 사행성이 158건(81.4%)으로 가장 많았으며 보류, 이용불가의 대부분이 게임의 배팅에 사용되는 게임머니의 환금성 부분으로 인한 경우였으며 실제 현금이나 백화점 상품권, 명품 핸드백, 가전제품 등으로 교환해주던 작년과 달리 문화상품권이나 외식상품권, 핸드폰 통화권 혹은 타 사이트의 게임머니로 전환한 후 아이템 거래 사이트를 통해 현금화시켜주는 경우가 대부분이었다.

〈표 6-2-3-04〉 등급보류 및 이용불가 사유별 현황

(단위 : 건, %)

		폭력	선정	사행	기타	소계
등급보류/이용불가	온라인	6 (3,1%)	4 (2,1%)	142 (73,2%)	-	152 (78,4%)
	모바일	-	26 (13,4%)	16 (8,2%)	-	42 (21,6%)
총계		6 (3,1%)	30 (15,5%)	158 (81,4%)	-	194 (100%)

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

폭력성은 6건(3.1%)이었으며 전투장면에서 혐오스럽고 잔혹한 장면이 연속해서 나오거나 자살을 미화하거나 권장하는 듯한 내용, 다른 사용자의 아바타를 죽여줄 것을 청부하고 이를 협상하는 과정을 통해 살인청부를 정당화하는 내용 등이 수록된 게임들이 등급보류되었다.

선정성은 30건(15.5%)으로 집계되었으며 미성년자를 성적대상으로 삼아 농락하거나 무저항의 여성을 강간하고 이를 정당화하는 등 여성을 성적 노리개로 표현한 내용과 음모 노출, 노

골적이고 변태적인 성행위 장면묘사로 인해 등급보류 되었다.

(7) 월별 분석

2003년도에는 7월과 8월에 169건, 11월과 12월에 203건이 등급분류되어 방학시즌과 크리스마스 시즌에 등급분류 편수가 급격히 늘어났으며 이러한 현상은 온라인게임과 모바일게임 모두에서 공통적으로 나타난 패턴이었다. 그러나 2004년에는 1월부터 3월에는 등급분류

〈표 6-2-3-05〉 월별 온라인게임, 모바일게임 현황

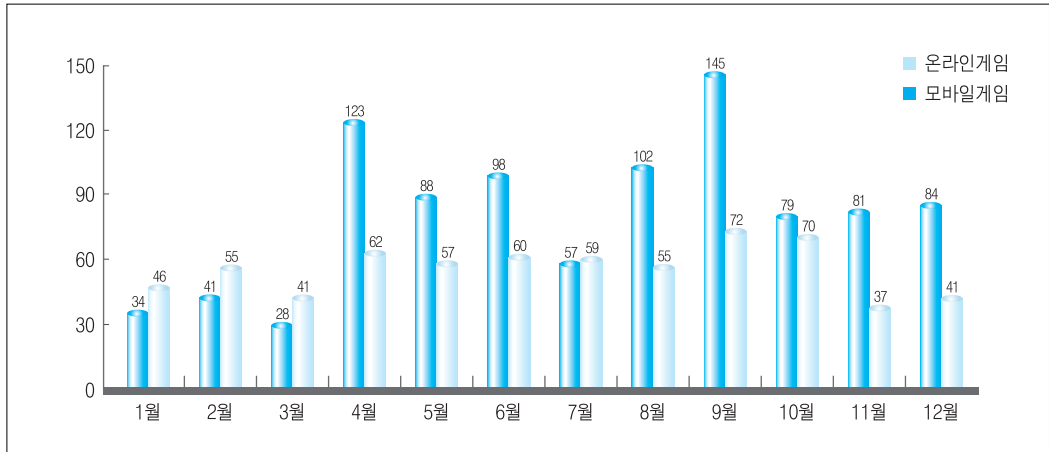
(단위 : 건)

구분 \ 월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	계
온라인게임	46	55	41	62	57	60	59	55	72	70	37	41	655
모바일게임	34	41	28	123	88	98	57	102	145	79	81	84	960
소계	80	96	69	185	145	158	116	157	217	149	118	125	1615

※ 출처 : 영상물등급위원회 등급통계(www.kmrb.or.kr)를 재구성

〈그림 6-2-3-04〉 월별 온라인게임, 모바일게임 편수

(단위 : 건)



편수가 다소 줄어들었다가 4월과 9월에 등급분류 편수가 갑자기 증가하는 양상이 나타났을 뿐 전반적으로 굴곡이 없는 고른 패턴을 보였다.

월별 등급분류 편수를 온라인게임과 모바일 게임으로 나누어 살펴보면 온라인게임과 모바일 게임의 월별 등급분류 패턴에 차이가 난다는 것을 알 수 있는데 온라인게임은 상반기에 321편, 하반기에 334건이 등급분류되어 전반적으로 고른 패턴을 보인 반면 모바일게임은 상반기에 412건, 하반기에 548건이 등급분류되어 상반기보다 하반기에 등급분류 편수가 몰리는 경향이 강했으며 방학시즌과 명절시즌에 등급분류 편수가 집중되는 패턴을 보여 경기불황에도 불구하고 안정적인 패턴을 보인 온라인게임에 비해 모바일게임이 경기불황에 따른 영향을 좀 더 받고 있는 것으로 나타났다.

2. 국내 온라인게임/모바일게임 등급분류의 당면문제 및 과제

2004년 등급분류된 온라인 게임물을 살펴보면 과거 PC패키지 게임이나 비디오게임으로 나왔던 게임들이 온라인게임으로 컨버전되어 등급분류된 사례가 많았다.

다양한 장르의 PC게임물들이 온라인게임물로 제작되고 있으며, 이런 게임들은 대부분 온라인 기능도 없는 싱글 방식으로 PC게임물로 등급분류 받았을 당시와 동일한 내용을 담고 있는 경우가 대부분이다. 앞으로 대용량의 PC게임물을 온라인상에서 실행시킬 수 있는 스트리밍 기술의 발전과 게임자체를 다운로드 받아 실행하는 G.O.D(Game On Demand) 서비스의 확산 그리고 모바일게임의 하드웨어인 '핸드폰'

의 게임기능이 강화되면서 더욱더 많은 PC게임들이 온라인게임으로 컨버전 될 것으로 보인다.

그러나 온라인게임의 경우 기본적으로 실제 사람과 커뮤니케이션을 통한 게임진행을 전제로 하고 있어 엄격한 등급분류 기준을 적용하고 있기 때문에 동일한 내용의 게임이 PC 게임물과 온라인 게임물 양쪽에서 각기 다른 등급을 받게 될 가능성이 농후하다. 따라서 이러한 사태를 미연에 방지하고 점차 발전해가는 게임물의 효율적인 등급분류를 위해 PC 게임물과 온라인 게임물간의 등급분류 기준에 대한 상호 논의가 필요할 것으로 보인다.

작년에는 게임머니의 환금성은 물론 유료충전 방식까지 사행성의 범주에 포함시켜, 게임머니를 현금으로 직접 충전하는 유료화모델과 충전만을 목적으로 판매되는 '충전 아이템'을 '직접 충전'으로 보아 모두 이용불가 처리되었다. 즉 월정액 모델과 아바타구매나 컨텐츠이용시 부분적으로 게임머니를 충전해주는 제한적인 유료충전만 '간접충전'으로 허용하였다.

2004년에는 사행성관련 게임의 등급분류 편수가 크게 늘어나면서 사행성 게임에 대한 기준이 한층 더 강화되었는데, 게임머니의 유료충전, 환금성 여부는 물론 한 달이라는 기간 동안 사용가능한 최대금액을 '월 구매(이용)한도'로 제한하는 방안이 그것이다.

이로서 사행성 게임의 인풋과 아웃풋이 모두 제한됨으로써 불법 도박게임으로 변질될 가능성이 크게 줄어들었으며 등급분류 당시와 비교해야 할 범위가 고정됨으로써 보다 효율적인 사후관리가 가능해졌다. 또한 '월 구매(이용)한도'를 사행성 게임 뿐 아니라 일반 청소년게임에도 확대 적용하여 자제력이 부족한 청소년들

의 무분별한 소비를 방지하고 있다.

하지만 이렇듯 긍정적 효과를 발휘하고 있는 ‘월 구매(이용)한도’지만 현재 월 구매한도, 충전한도, 이용한도 등으로 정확한 정의나 용어정리가 되어있지 않은 문제점이 있으며 적용범위도 명확하지 않아 차후 혼란을 일으킬 가능성이 있어 이에 대한 검토가 필요할 것으로 본다.

최근 아케이드게임 ‘스크린 경마’가 온라인 경마게임으로 탈바꿈하여 온라인으로 진출하려는 움직임이 있어 이에 대한 우려가 높아지고 있다. 하지만 한달에 수백, 수천만원까지 ‘현

금’을 투입할 수 있고 게임머니의 ‘환금’을 인정하고 있는 아케이드게임과 달리 온라인게임은 인풋과 아웃풋이 제한되어 있고 온라인게임의 특성상 전국 어디서나 24시간 단속이 쉽고 빠르게 이루어진다는 점에서 ‘스크린경마’와 같은 심각한 부작용은 발생하지 않을 것이다.

하지만 이를 위해서는 무엇보다 사행성 게임에 대한 보다 명확한 기준 적용과 철저하고 신속한 사후관리가 병행되어야 할 것이며 이는 온라인게임물 등급분류의 가장 큰 화두가 될 것이다.

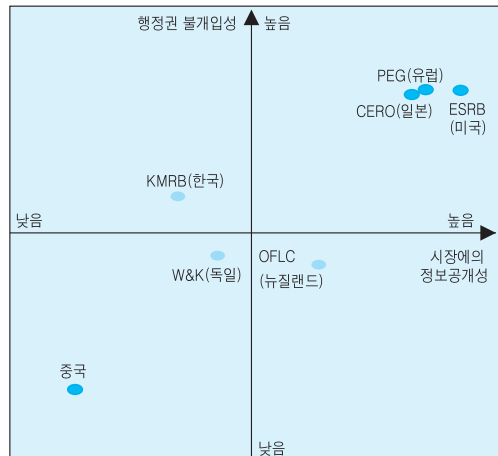
제 4 절 해외 게임 심의제도

게임에 대한 산업적인 관심 뿐 아니라 문화적인 측면에서의 관심도 증가하면서 많은 국가에서 게임물에 대한 심의제도를 갖추고 이에 따라 게임을 심의하고 있다. 각 국가의 심의제도는 자국의 게임시장 현황과 이용 문화 및 사회적 인식 등에 따라 심의 기준과 형태가 다르며, 심의 기관의 특성도 각각 차이를 보인다.

각 국의 심의기관의 특성 및 위상에 대해서는 검열이라는 개념을 척도로 하여 일단의 구분을 해 볼 수 있다. 즉, 검열을 ‘행정권이 개입하여 콘텐츠의 시장공개를 제한하는 것’이라고 정의하고, 등급분류를 그 대척적인 개념으로 상정하여 구분하면, 행정권이 얼마나 개입하는가와 시장에서의 공개를 제한하는 정도에 따라 각국의 심의기관의 유형을 구분할 수 있다. 행정권의 개입이 적고, 시장정보공개가 높은 유럽, 일본, 미

국 등은 상당히 자율적인 등급분류형으로 볼 수 있으며, 중국 같은 경우는 국가 개입 정도도 엄격하며, 정보 공개수준도 매우 낮은 유형으로 콘텐츠를 제한하는 검열형으로 볼 수 있다. 우

〈그림 6-2-4-01〉 세계 각국 심의기관의 위상



리나라, 독일, 뉴질랜드와 같은 경우는 그 중간에 해당한다고 볼 수 있다. 그러나 우리나라의 경우는 정부의 행정적 규제는 과거보다 완화되었으나, 아직도 시장에 대한 정보공개는 낮은 편에 속하고 있다.

전년도에 비해 심의기관이나 심의제도 상의 외형적인 큰 변화는 보이지 않지만, 의미 있는 여러 가지 변화들이 있었다. 특히 등급분류형 심의기관에서는 심의를 정보제공서비스라는 차원으로 전환하기위한 다각도의 노력이 진행되었다.

가장 활발한 활동을 보인 곳은 미국 ESRB이다. ESRB는 새로운 등급을 하나 추가하여 연령별 등급을 세분화하였으며, 내용기술자도 크게 바꾸며, 그 개념을 명확히 하고자 하였다. 일본 CERO도 유사한 노력을 기울였다. CERO는 등급을 추가한 것은 아니지만, 미국의 내용기술자나 유럽의 부가게임정보와 유사한 부가소비자 정보를 도입하였다. 이를 통해 연령등급만으로는 전달하기 어려운 게임에 대한 상세한 정보를 제공하려 한 것이다.

우리나라의 경우, 2004년 등급분류와 관련하여 많은 논의가 있었으며 제도적 정비작업도 진행되었지만 아직 실질적인 큰 변화나 개선사항이 진행되지는 못했다. 2005년에는 게임산업진흥법 등의 법제도가 정비되어 우리나라도 선진국형 등급분류제도를 도입할 수 있을 것으로 보인다.

1. 등급분류형 : 미국, 유럽, 일본

〈그림 6-2-4-01〉 세계 각국 심의기관의 위상 중에서 오른쪽 상단에 위치한 형태이다. 행정권의 개입이 최소화되어 업계자율로 등급분류가 시행되며, 게임이 시장에 출시되는 것을 원천적

으로 봉쇄하는 장치가 없다. 따라서 표현의 자유, 창작의 자유가 상당히 높은 수준으로 보장된다. 그렇다고 하여 이들 국가가 청소년 보호에 소홀한 것은 아니다. 미국, 일본, 유럽 등의 국가가 매우 청소년 보호에 엄격한 것은 익히 알려진 사실이다. 즉 자율적인 등급분류가 청소년 보호와 대립되는 개념이 아님을 알 수 있다.

(1) 미국 : ESRB(Entertainment Software Rating Board)

가. 개요

1994년 Entertainment Software Association(ESA)에 의해 만들어졌다. 상호작용적 오락소프트웨어산업을 위해서 만들어진 자율규제기관으로서, 컴퓨터게임과 비디오게임에 적용되고 있는 등급분류에 관하여 규칙을 제정하고 집행한다.

ESRB는 부모와 소비자들이 그들의 가족에게 적절한 게임을 고를 수 있도록 돕는 것을 목적으로 한다. 이러한 ESRB의 등급분류는 두 부분으로 나뉜다. 하나는 등급기호로서, 이는 어떤 연령대가 그 게임을 이용하는 것이 좋은지를 나타내는 것이고, 다른 하나는 내용기술자(Contents Descriptor)로서 게임에 포함된 요소를 보다 구체적으로 알려준다.

게임 자체는 물론 게임산업도 급변하고 있는 상황에서 ESRB는 능동적으로 대처하고 있다. 최근에 ESRB는 등급을 세분화하고 내용기술자를 대폭 수정하였는데, 이는 게임을 둘러싼 여러 상황이 수시로 변하는데 효율적으로 대처하고자 노력한 것으로 보인다. 등급은 기존의 것에 E10+(10세 이상)를 추가하였다. 이전에 E(6세 이상)와 T(13세 이상)등급 사이에 나이차가 많았던 점을 보강한 것으로 보인다. 내용기

술자도 전년보다 늘었으며, 그 개념을 보다 명확히 하고자 노력하였다.

나. 조직

ESRB는 등급분류 이외에 게임 광고와 온라인 사생활 보호에 대해서도 다른 분과를 통해 관리하고 있다. 즉, 비디오 및 컴퓨터(온라인)게임 등급분류(Video and Computer Game Ratings)를 담당하는 ‘등급 위원회’(Rating Board), 온라인 사생활 보호를 담당하는 ‘ESRB 프라이버시 온라인(ESBR Privacy Online), 게임에 대한 광고물 심의를 담당하는 ‘광고심의 위원회’(Advertising Review Council : ARC)의 3개 부서를 두고 관리하고 있다.

게임의 광고를 담당하는 Advertising Review Council(ARC)는 컴퓨터게임과 비디오 게임의 광고가 적절한지를 판정한다.

ESRB Privacy Online은 웹의 이용자가 그들의 개인 정보가 어떻게 이용되는지에 대해 알려주는 역할을 한다.

다. 등급분류절차

ESRB의 등급을 받아 게임을 등록하기 위해 게임 제작업체는 게임의 내용을 설명하는 상세한 설명서를 작성하여, 가장 극단적인 콘텐츠를 보여주는 비디오로 녹화한 실제게임장면 및 게임매락과 상품전반과 관련한 정확한 기술서와

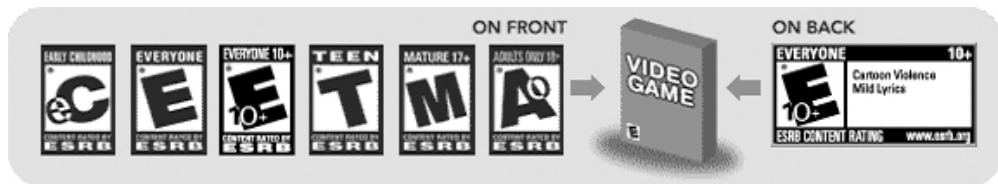
함께 제출해야 한다. 독립성을 갖춘 3명의 훈련된 등급위원들이 게임을 해본 후, 가장 적합하다고 생각하는 등급과 내용기술자를 권고한다. 그리고 나서 ESRB는 등급위원의 권고사항을 서로 비교하여 의견 일치여부를 확인한다. 대개의 경우, 등급위원들은 일치된 견해를 보이며 이들의 권고가 최종적으로 확정된다. 그러나 등급위원들이 서로 다른 등급을 권고한 경우, 보다 넓은 의견합일을 위해 여타 등급위원들이 게임을 심의하게 된다. 일단 등급 및 내용기술자에 대해 의견일치가 이루어지면 ESRB는 게임 제작업체에 공식적인 분류등급을 발부한다.

게임이 시장에 출시될 준비가 되면, 제작업체는 최종 버전의 상품을 ESRB에 제출한다. ESRB의 기준에 맞게 등급이 표기되어 있는지를 확인하기 위해 게임의 포장케이스도 검토된다. 또한 등급분류심의과정에서 제시된 모든 정보가 정확하고 완전한지의 여부를 검증하기 위해 ESRB의 내부 게임전문가가 수시로 최종버전의 게임상품을 사용해본다.

ESRB는 등급분류의 규칙과 규정이 준수되는지를 모니터한다. 필요한 경우 ESRB의 라벨 부착, 마케팅 혹은 제품제출과 관련한 규정을 위반한 업체에 적절한 조치를 취한다.

ESRB는 소매업체 차원에서 등급분류를 강제할 권한을 지니지 않으나, 등급정보를 표기하고 미성년자에게 특정 제품을 판매 혹은 대여하지

〈그림 6-2-4-02〉 ESRB의 등급 및 내용기술자 표기 예



〈표 6-2-4-01〉 ESRB의 등급

표 기	등 급	해당연령	내 용
	EC 등급 : Early Childhood	3세 이상	· 부모들이 자녀들에게 부적합하다고 생각할 수 있는 어떤 내용도 포함되어 있지 않음.
	E 등급 : Everyone	6세 이상	· 최소한의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 · 약간의 버릇없는 언어(자주 나오지 않음)
	E10+ 등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	· 다소간의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 · 약간의 버릇없는 언어 · 최소한의 성적 주제
	T 등급 : Teen	13세 이상	· 폭력적 내용 · 강한 언어(자주 나오지 않음) · 성적 암시를 담은 주제
	M 등급 : Mature	17세이상	· 강렬한 폭력과 언어 · 성인들에게 적합한 성적 주제
	AO 등급 : Adults Only	18세이상	· 섹스와 폭력에 대한 생생한 묘사
	RP 등급 : Rating Pending		· 최종적인 등급 판정을 기다림 · 출시 전의 광고에서만 나타남

않도록 장려하기 위해 소매업체 및 게임센터와 긴밀한 협조관계를 유지한다. 사실, 많은 수의 소매업체들이 부모의 동의 없이 17세 미만의 청소년들에게 “성인전용”등급의 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 최선을 다한다고 약속하는 ESRB의 “부모동의 확보 프로그램(Commitment to Parents program)”에 참여하고 있다.

라. 등급

전년에 비해 하나의 등급이 늘어 총 7개의 등급이 있다. 이중 RP등급을 제외하면 실질적인 등급은 총6개인 셈이다.

등급 및 내용기술자는 패키지의 앞·뒷면에 표기하도록 되어 있다. 앞면에는 등급을 표시하도록 하고 있고 뒷면에는 등급과 더불어 Cartoon Violence(풍자적인 폭력), Mild

lyrics(약간 상스러운 가사)의 내용기술을 하고 있다.

마. 내용기술(Content Description)

전년의 31개 내용기술자(Content Descriptor)에서 32개로 하나가 늘었다. 하지만 내용기술자의 표현이나 내용이 바뀐 것들이 많아서 실제로는 상당히 많은 변화가 있었다.

가장 특기할만한 것은 전년의 Gambling이 Real Gambling과 Simulated Gambling으로 세분화된 것이다. Real Gambling은 실제 현금이 오고가는 온라인 사행성게임을 의미한다. 미국에서는 소액의 현금을 딸 수 있는 온라인사행성게임에 대해서는 제재가 없다. 점차 온라인게임이 활성화됨에 따라 등장한 내용기술자이다.

〈표 6-2-4-02〉 ESRB의 내용기술자(Content Descriptor)

비교	Cartoon Violence	풍자만화와 같은 상황이나 캐릭터를 포함하는 폭력. 캐릭터가 공격받은 후 해를 입지 않는 폭력을 포함한다.
	Comic Mischief	짓궂은 장난이나 성적인 유머를 포함하는 묘사나 대사
	Mild Violence	캐릭터가 폭력적인 상황에 있는 것을 묘사한 완곡한 장면
	Blood	피에 대한 표현
	Animated Blood	피에 대한 비현실적 표현
	Blood and Gore	피에 대한 표현이나 신체에 대한 절단
	Fantasy Violence	환상적인 폭력, 인간이나 비인간 캐릭터가 사실적이지 않다.
	Intense Violence	매우 사실적인 피, 혈흔, 무기, 상해, 죽음 등이 포함되는 물리적 갈등에 대한 묘사
	Violence	공격적인 갈등을 포함하는 장면
언어	Crude Humor	화장실 유머가 포함된 저속한 묘사나 대사
	Language	적당히 완곡한 속어
	Strong Language	명확하며 자주 등장하는 속어
	Mature Humor	성적 언급을 포함하는 '성인' 유머
선정성	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	완곡한 정도의 성적 언급이나 묘사, 부분적 나체를 포함할 수 있다.
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	Strong Sexual Content	나체를 포함할 수 있으며, 성적 행위를 언급하거나 묘사
	Nudity	나체에 대한 그림이나 긴 묘사
	Partial Nudity	나체에 대한 간략하거나 짧은 묘사
사행성	Real Gambling	이용자가 현금을 이용하여 도박을 할 수 있다.
	Simulated Gambling	이용자가 도박게임은 하지만 현금 베팅은 할 수 없다.
가사	Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 가법게 언급
	Strong Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 명확하며 자주 언급
약물	Use of Alcohol	주류 소비
	Use of Drugs	불법 약물 소비나 이용
	Use of Tobacco	담배 소비
	Alcohol Reference	음주에 대한 언급이나 이미지
	Drug Reference	불법적 약물에 대한 언급이나 이미지
	Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지
기타	Informational	데이터, 등의 정보제공
	Some Adult Assistance May Be Needed	유아용
	Edutainment	놀이를 통해서 이용자가 특수한 기술을 익히거나 지식을 강화할 수 있게 한 콘텐츠

※ 이용자가 콘텐츠를 만들 수 있는 온라인게임의 경우 '게임 경험이 온라인 플레이동안 바뀔 수 있습니다.'라는 주의표시를 하여 이용자에게 의해 만들어진 콘텐츠는 ESRB에 의해서 등급분류 받지 않았음을 알린다.

(2) 유럽 : PEGI

(Pan European Game Indicator)

가. 개요

PEGI는 2003년 이른 봄에 출범하였는데, 유럽 전역에서 동일하게 적용되는 단일 시스템으로 각 국가의 개별적인 연령등급시스템을 대체

한 것이다.

미성년자가 그들의 나이에 적절치 못한 게임에 노출되지 않도록 하는 것을 목적으로 하는데, 유럽 전역의 주요 콘솔 제작자(플레이스테이션, 엑스박스, 닌텐도)는 물론 유통사와 개발사들에 의해 후원을 받고 있다. PEGI를 조직함

〈표 6-2-4-03〉 PEGI 가입국가

오스트리아	벨기에	덴마크	핀란드
프랑스	그리스	아일랜드	이탈리아
룩셈부르크	네덜란드	노르웨이	포르투갈
스페인	스웨덴	스위스	영국

에 있어서 소비자, 부모, 종교그룹 등의 사회단체들이 많이 참여하였다.

PEGI를 조직하게 된 가장 큰 이유는 산업 및 이용자 추세의 변화 때문이다. 컴퓨터와 콘솔게임이 유럽전역에서 수백만 명의 이용자를 가진 커다란 레저시장으로 성장하였고, 게임이용자의 평균 나이가 23세를 넘게 되었다. 이에 따라 18세를 넘는 성인들을 대상으로 하는 성인용 게임이 많이 나오게 되었는데, 이 때문에 대부분의 게임이 청소년용으로 만들어진다고 생각하는 보통의 소비자들이 혼란을 겪게 되었다. 이러한 상황 속에서 18세 미만의 청소년들을 보호하기 위해서 유럽인터랙티브소프트웨어협회(Interactive Software Federation of Europe : ISFE)가 전유럽에서 통용되는 단일한 연령등급시스템을 만들기를 한 것이다. 또한 이미 유럽은 단일한 게임시장으로서, 단일한 등급시스템을 적용해야 한다는 논리는 불가피한 것이기도 하였다.

PEGI의 등급은 다음의 16개 국가에서 이용된다. 독일은 독자적인 법령에 의해 등급분류를 시행하고 있기 때문에 빠져있다.

게임의 등급은 게임의 앞면과 뒷면에 나타나며, 소매상들은 이 새로운 시스템에 대해 구매자에게 정보를 제공해야 한다.

등급 검색을 해보면 각 국가별 연령등급과 부가게임정보가 나와 있으며, 관련 사이트를 링크시켜놓고 있다. 가능한 자세한 정보를 제공하기 위해 노력하고 있음을 알 수 있다.

나. 조직




PEGI의 관련기관은 ISFE, NICAM, VSC가 있다.

ISFE는 PEGI 시스템을 개발한 기관으로서 상호작용적 게임의 콘솔제작사와 유통사, 개발사가 모여 있는 무역협회이다.

NICAM(Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media)은 PEGI운동을 위해서 ISFE가 계약한 곳이다. 전통과 명망을 갖춘 기관으로서 시청각 자료에 대한 오랜기간 동안의 등급분류 경험이 PEGI체제를 갖추는데 많은 도움을 주었다.

VSC(Video Standards Council)는 영국에서 NICAM의 대리인 역할을 한다.

〈그림 6-2-4-03〉 리니지2의 PEGI 검색 예

Name	Platform	Publisher	Age Category	Content Indicator	Website
Lincage 2	PC	NC Sott Europe Ltd			

어떤 경우에도 자발적인 PEGI시스템은 이미 존재하는 미성년자를 보호하려는 각국의 법률 및 제도에 종속한다.

다. 등급분류절차

등급을 결정하기 위해서 온라인 신청서 제출

과 게임리뷰라는 작업을 병행하고 있다. 먼저 게임 퍼블리셔는 온라인상의 서류를 작성해야 하는데, 이는 NICAM으로 보내진다. 완성된 서류는 NICAM에 의해서 검토되는데, 3+나 7+등급에 해당하면 NICAM은 해당 로고를 붙일 수 있도록 허가한다. 경험적으로, 낮은 연령 등급의 게임이 잘못 등급분류가 될 가능성은 상당히 적기 때문에 퍼블리셔의 제출서류에 주로 의존하는 것이다.

만약 희망한 등급이 12+, 16+이나 18+이면 NICAM은 그 등급이 적절한지 확인하기 위해 게임을 검토한다. 게임을 완전히 검토하기 위해서는 수주가 걸릴 수도 있으므로, 퍼블리셔는 희망등급에 영향을 미칠만한 게임의 부분에 대해 서류상에 표기를 해두어야 한다. 그러한 부분을 NICAM은 주로 검토하여 적절한 연령등급인지를 판단할 것이다.

부가 게임정보는 퍼블리셔의 재량에 따르며, NICAM은 관여하지 않는다.

〈표 6-2-4-04〉 PEGI 연령등급 및 로고

등급 로고	해당 연령
	3세이상 이용가
	7세이상 이용가
	12세이상 이용가
	16세이상 이용가
	18세이상 이용가

〈표 6-2-4-05〉 PEGI 부가 게임정보

	차별	차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함
	약물	약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 내용 포함
	공포	어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 묘사가 포함
	저속한 언어	저속한 언어가 포함
	섹스	누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함
	폭력	폭력묘사장면이 포함

포르투갈과 핀란드에서는 등급 체계가 약간 다르다. 그리고 PEGI는 독일에서는 적용되지 않는데, 이는 독일은 법적으로 운영되는 등급시스템이 있기 때문이다.

라. 등급

3, 7, 12, 16, 18세의 다섯 연령 등급이 있다. 각 등급별 로고는 연령등급을 한 눈에 알아볼 수 있도록 디자인되어 있다.

마. 부가 게임정보

(Additional Game Information)

해당 정보가 게임 내에서 얼마나 자주 나타나는지는 연령등급을 고려하여 판단해야 한다. 가령 폭력 정보가 있더라도 그것이 3+에 있는 것과 18+에 있는 것은 큰 차이가 있다.

(3) 일본 : CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

가. 개요

일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA

(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 CERO를 출범시켰다. 이는 갈수록 등급 분류에 대한 정부나 시민단체의 여론이 높아진 데 따른 것이다. 선진적인 등급분류 형태인 ESRB를 많이 벤치마킹하여 구성하였으며, 지속적으로 규정을 개선해나가고 있다.

나. 조직

사무국과 심사위원단이 있다. 심사위원은 20세 이상이어야 하며, 게임기업과 관련이 있으면 안 된다. 게임을 하는 자제가 있는 사람, 주부, 학생, 5~60대 연령이 사람이 심사위원으로 선호된다.

심사는 사무국에서 이루어지며, 게임 하나 당 1~2시간이 소요되는데, 게임에 따라 약간 차이가 있을 수 있다. 심사위원은 사무국의 규정에 따른 소정의 수당을 받는다.

〈표 6-2-4-06〉 CERO의 등급분류 절차

① 심사의뢰 심사를 의뢰할 경우 다음 3가지를 CERO 사무국으로 송부 · 심사의뢰서 · 비디오 테이프 · 설정자료 (게임의 스토리 및 세계관 등의 설정자료) ※ 비디오 테이프는 제품으로 판매하는 작품 (하드 메이커에게 심사제출하는 수준의 것)의 비디오 영상을 수록, 셀프체크표의 각 항목에 해당되는 표현에 대하여는 전후관계를 알 수 있도록 추출하여 수록, 수록시간은 원칙적으로 2시간 이내.
② 심사접수 심사접수일은 심사의뢰 자료가 도착한 다음날 이며 도착순으로 심사.
④ 결과통지 접수 후 순차적으로 심사를 실시.
③ 심사개시 연령구분 판정 결과를 '심사결과 통지서' '심사결과 동의서' 에 기재하고 원칙적으로 접수일로부터 7영업일 이내에 발송.
⑤ 동의서의 '동의한다' '동의하지 않는다' 를 선택하여 반송. A-동의할 경우 이것으로 심사는 종료. B-동의하지 않을 경우 재심사 등의 별도 절차 들어감.
⑥심사결과에 해당되는 '레이팅 마크' 를 제품에 표시.
⑦제품이 완성되면 제품을 1개 납품.

〈그림 6-2-4-04〉 CERO의 등급



다. 등급분류 절차

심사위원단이 게임을 직접 처음부터 끝까지 해보기에는 어려움이 있으므로, 주로 비디오테이프와 관련자료를 이용해 등급분류를 한다.

라. 등급

전연령, 12세이용가, 15세이용가, 18세이용가의 4개 등급이 있다. 우리나라와 같이 학제를

중심으로 연령이 구분되고 있는 것이 특징이다.

정식 등급이외에도 교육용 내용이나 심사예정 등의 기타 등급이 부여될 수 있다. 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용·데이터베이스라는 로고를 부여하게 되고, 체험판으로서 별다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고를, 아직 제작중인 경우는 심사예정 로고를 부여할 수 있다.

등급은 성표현, 폭력표현, 반사회적 행위표현, 언어·사상관련표현의 네 가지 요소를 주로 고려하여 결정되는데, 이 중 금지되는 표현에 대해서는 각 요소별로 자세하게 정해놓고 있다.

〈그림 6-2-4-05〉 CERO의 기타 등급



마. 부가소비자 정보

전년에 비하여 부가소비자 정보가 신설된 것

〈표 6-2-4-07〉 CERO의 금지표현 규정

성표현	1. 성기 및 국부(음모포함)표현 2. 성행위 및 성행위와 관련된 포옹, 애무 등의 표현 3. 성적욕구를 촉진할 목적인 배출
폭력표현	1. 극단적인 출혈모사 2. 극단적인 신체절단 3. 극단적인 사체표현 4. 극단적인 살상표현
반사회적 행위표현	1. 인과관계 없이 대량살인, 폭행하는 표현 2. 마약, 향정신성규제약품 사용을 긍정하는 표현 3. 학대를 긍정하는 표현 4. 범죄를 찬양하거나 조장하는 표현 5. 매매춘에 대한 긍정적 표현 6. 근친상간 표현, 강간에 대한 긍정적 표현 7. 미성년자의 음주, 흡연에 대한 명확한 표현
언어·사상관련표현	1. 방송에서 금지되는 용어, 차별적인 용어, 저속한 용어, 중상모략하는 용어 중에서 상식적으로 판단하여 불필요하거나 인과관계가 없는 경우 2. 차별을 조장하는 표현이나 용어 3. 실재하는 사람, 나라, 국기, 인종, 종교, 사상, 정치단체를 적대시하거나 조롱하는 표현



〈표 6-2-4-08〉 CERO의 부가소비자 정보

로고									
내용	연애	섹스	폭력	공포	음주·흡연	도박	범죄	마약	언어·기타

〈그림 6-2-4-06〉 CERO의 부가소비자 정보 검색 예

タイトル	メーカー	対応機種	レーティング	アイコン
IZUMO コンプリート	グッド ナビゲイト	PS2		

이 큰 변화이다. 세계적으로 등급분류기관이 이러한 상세 정보를 제공하려고 노력하는 추세를 따르려 한 것으로 보인다. 부가소비자 정보는 패키지의 후면에 표기하며, 간단한 그림을 통해 나타내고자 하는 소비자 정보를 바로 알아볼 수 있게 되어 있다.

2. 중간형 : 독일, 뉴질랜드, 한국

등급분류형과 검열형의 중간에 위치한 형태이다. 일정정도의 행정권의 개입이 있으며, 콘텐츠의 공개를 제한할 수 있는 제도적 장치를 갖추기도 한다. 우리나라도 이 형태에 해당하는데, 이미 앞에서 영상물등급위원회 및 등급심의 현황에 대한 설명이 있으므로 본 장에서는 독일과 뉴질랜드에 대해 살펴보고자 한다.

(1) 독일 : USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

가. 개요

Jugendschutzgesetz(미성년자 보호법)에 의

해서 컴퓨터게임 등급분류를 하고 있다. 업계 자율이 아니라 법령에 의해서 시행하고 있기 때문에 PEGI에 가입하지 않고 있다.






USK와 함께 청소년 유해미디어 연방 검사국(BpiM : Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)에서 영화, 비디오, 음반, 게임 등 각 영상매체에 걸쳐 유해영상물의 블랙리스트를 작성해 합법적인 판매와 매체에 보도되는 것을 금지시킨다. 우리나라의 영상물등급위원회와 청소년보호위원회의 관계와 유사하다고 보면 된다.

나. 조직


관련 조직은 자문위원회와 심사위원회가 있다.

자문위원회는 USK의 정책결정 및 조절을 담당하며 심사위원회는 등급분류와 결과보고서 작성, 정보제공의 의무를 갖는다. 심사위원단의 구성은 자문위원회에서 결정하는데, 위원 위촉 시 양질의 보고서를 작성할 수 있는 능력에 대해 증명할 것이 요구된다. 이후 각 심사위원은 의무적으로 USK의 훈련과정에 참석하여 게임

〈표 6-2-4-09〉 USK의 등급 및 내용

등급 로고	대상 연령	내 용
	연령제한없이 출시	이 등급에 속하는 게임은 아동 및 미성년자의 보호 측면에서 무해하다.
	6세 이상가	반대와 경쟁의 개념 및 추상적 내용을 담고 있으며, 코믹성이 있거나 혹은 여타 비현실적인 요소를 담고 있는 게임. 초등학교 연령층일 경우 정서적으로 요구되는 바가 과도하지 않을 것.
	12세 이상가	이 단계에서부터 게임의 과업 달성을 위해 전투를 치러야 하는 기본 패턴이 큰 비중을 차지하게 된다. 물론 일반적으로 볼 때 이는 초등학교 학생이 해결해야 할 과제로 생각되기는 힘들다. 그러나 12-15세 사이의 아동은 시나리오의 상황, 혹은 복잡한 신화의 세계에서 용기있는 역할을 수행하도록 고무하는 것에 초점이 맞춰진 게임컨셉을 게임속의 상황으로 분명하게 인식할 수 있는 능력을 갖추고 있을 수 있다.
	16세 이상가	성숙한 사회적 판단능력과 게임의 상황에 적절하게 대응하며 참여하는 사고능력이 필요하다. 간혹 인간과 유사한 적에 대한 속사포공격이 나오며, 가공의 혹은 역사적으로 실제로 발생한 무력충돌이 재현되는 게임컨셉으로 인해 게임의 상황과 실제상황의 동일시를 유발할 가능성이 크다. 심의 평가와 관련해, 게임이 제시하는 컨셉과 유발하는 행동패턴간에 충분한 거리가 유지될 수 있는가가 중요하다.
	청소년대상 출시불가	일방적인 무력의 사용을 주로 하는 게임컨셉. 액션의 결과(적이 이간으로 표현됨)로 현란한 시각효과와 음성효과로 인해 아동 및 청소년에게 파괴적인 효과를 가져올 우려가 있다.

〈표 6-2-4-10〉 USK의 부가소비자정보

등급 로고	정보 수록
	정보 수록
	교육적 내용 수록

물에 대한 지식과 정보를 습득하여야 한다.

심사위원회는 USK에 의해 임명되지만, 심사는 USK와는 독립적인 심사위원회에 의해 이루어진다. 심사위원의 급여는 없으며, 게임관계의 기업에 근무해서도 안 된다.

다. 등급분류 절차

USK의 등급분류를 받기 위해서는 독일 오락 소프트웨어 협회(VUD, Verband Der Unterhaltungssoftware Deutschland E.V)에 등록하여야 하며, VUD회원인 공급자와 제조업

자는 USK의 등급분류를 받은 게임만을 독일 내에서 유통·판매할 수 있다. 청소년 유해미디어 연방 검사국 등의 정부기구와 여타 청소년 보호기구, 그리고 엄격한 미성년자 보호법이 이와 같은 시스템이 운영될 수 있도록 돕고 있다.

라. 등급

5가지 등급으로 분류되고 있다. ‘연령제한없이 출시’, ‘6세 이상가’, ‘12세 이상가’, ‘16세 이상가’, ‘청소년 대상 출시 불가’ 등이 그것으로, 각 등급에 따라 표기 내용도 차이를 보인다.

마. 부가소비자 정보

USK의 부가소비자정보는 정보수룩과 교육적 내용수룩으로 구분하여 제시하고 있다.

(2) 뉴질랜드 : OFLC(Office of Film and Literature Classification)

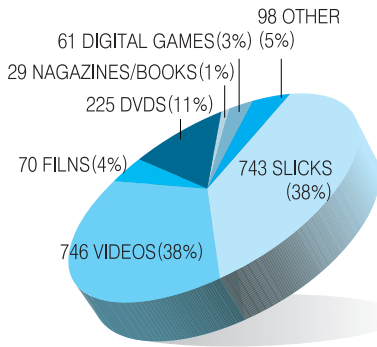


가. 개요

1993 영화, 비디오 및 제작물 등급분류법(Films, Videos and Publications Classification Act 1993)에 근거하여 등급분류를 시행하고 있는데, 내무부 심의준수과(Censorship Compliance Unit of Department of Internal Arrairs)가 담당하고 있다.

대부분의 대중에게 공개되는 미디어에 대해

〈그림 6-2-4-07〉 OFLC의 등급분류 통계(2002)



1972 TOTAL

검열 혹은 등급분류를 하고 있는데, 구체적으로, 영화, 비디오, DVD, CD-ROM, 서적, 잡지, 포스터, 음반, 컴퓨터디스크, 비디오게임, 스크린 인쇄 T셔츠, 학습소프트웨어, 게임카드,

대형광고판, 그림, 사진, 주간지, 다양한 포맷의 컴퓨터 파일 등이 해당한다. 우리나라로 치면, 영상물등급위원회, 간행물윤리위원회, 정보통신윤리위원회 등이 통합되어 운영되는 형태라 할 수 있다.

2002년의 등급분류 통계를 보면 총 1972개가 등급분류를 받았는데, 이중 61개가 컴퓨터게임으로 그 비율이 상당히 적다.

이렇게 비율이 적은 것은 컴퓨터게임산업이 아직 활성화되지 않은 탓도 있지만, 법률의 유연성 때문이기도 하다. 등급분류 근거법에는 비디오게임의 경우, 등급분류를 받았을 경우 제재 받을 만한 것이 아닐 때에는 굳이 등급표기를 할 필요가 없다고 되어 있다. 따라서 문제성 있는 게임이 아닌 청소년용 게임은 등급분류를 받지 않아도 되기 때문에 등급분류를 받은 게임의 숫자와 비율이 적은 것이다.

아직 온라인게임에 대한 명확한 규정은 찾을 수 없다. 하지만 웹사이트에 관한 규정에서 온라인게임에 대한 정책을 유추할 수 있다. 웹사이트의 경우 서버가 뉴질랜드에 있지 않은 경우 뉴질랜드 법의 적용을 받지 않는다. 하지만, 다운로드 받는 콘텐츠는 서버가 뉴질랜드에 있는

〈표 6-2-4-11〉 OFLC 세부등급체계

무제한(Unrestricted)	공익을 저해할 가능성이 없고 모든 이가 시청할 수 있다.	G	전체이용가
		PG	어린이는 부모의 지도가 요청된다.
		M	16세 이상에게 적합, 권고사항이므로 법적 강제력은 없다.
제한(Restricted)	제한된 시청자 이외의 사람이 동 제작물을 시청할 경우 공익을 저해할 가능성이 있다.	R13	13세 이상 이용가
		R15	15세 이상 이용가
		R16	16세 이상 이용가
		R18	18세 이상 이용가
		R	특수한 제한조건이 붙는다.
불가(Objectionable)	공익을 저해하는 간행물로 간주된다. 문제성 자료는 금지되고 이와 같은 문제성 자료의 보유, 소유, 판매, 대여, 양도, 구매하는 행위는 불법행위이다.		

지의 여부를 떠나서 뉴질랜드의 법에 적용을 받는다. 따라서 온라인게임의 경우는 법의 적용을 받으며 등급분류의 대상이 된다.

나. 등급분류 절차

모든 콘텐츠가 강제적으로 등급분류를 받아야 하는 것은 아니다. 일단은 자유로이 콘텐츠를 서비스할 수 있지만, 그 콘텐츠가 문제가 있다고 제보가 되거나 OFLC에서 독자적으로 판단할 경우 정식으로 등급분류 절차를 밟게 된다. 등급분류 후 문제가 있는 콘텐츠로 판명될 경우 OFLC는 고발한다. 따라서 성인용 콘텐츠의 경우는 미리 등급분류를 신청하게 된다.

다. 등급

크게 3개의 범주로 구분된 후 다시 세부적인 등급으로 나뉜다.

3. 검열형 : 중국

행정권이 직접 개입하여 시장에 공개될 수 있는 콘텐츠를 선별한다. 우리나라의 경우 예전의 공연윤리위원회가 이 형태에 가깝다고 볼 수 있다. 검열형의 또 다른 특징은 중복적으로 심의 및 규제가 이루어진다는 점이다. 중국이 그 대표적인 사례가 될 것이다. 특히 온라인 게임에 대해서는 중국 문화부와 신문출판 총서가 각기 규제를 해 왔으며, 양 기관 간에 마찰도 있었다.

〈표 6-2-4-12〉중국의 각 부문별 심사관련 제도

문화부	'인터넷문화관리잠정규정', '인터넷문화경영허가증'
신문출판총서	'전자 출판물 관리 잠정 규정',
신식산업부	'소프트웨어상품관리방법'
국무원	'인터넷 접속 서비스 영업 장소 관리 조례', '인터넷서비스관리방법', '출판관리조례'
신문출판총서, 신식산업부공동 제정	'인터넷 출판 관리 잠정 규정', '인터넷 게임 출판 관리방법'

(1) 중국

가. 개요

2003년까지 중국은 게임과 관련한 부정적 영향을 억제하는 차원에서 검열제도를 활용하고 있었다. 무분별한 온라인콘텐츠의 범람을 방지하는 것이 가장 큰 목적이었던 것이다. 하지만 2004년부터 중국은 게임산업의 잠재력을 인식하고 게임산업을 육성하기 위한 다각도의 노력을 경주하고 있다. 이에 따라 검열제도는 오히려 강화되었다. 아직까지 중국산 게임이 많지 않은 상황이고, 대부분의 게임이 외국에서 수입되고 있으므로 외국산 수입을 줄이고 국내제작을 장려하기 위해 검열제도를 활용하고 있는 셈이다.

민족 온라인게임 출판 공정으로 불리는 중국의 자국 게임산업 활성화 방안은 2008년까지 자체 지적재산권을 보유한(홍콩, 대만, 마카오 포함) 온라인게임 100개를 출시한다는 목표를 갖고 있다. 이는 국가신문출판총서, 문화부, 교육부, 재정부, 국가세무총국 등이 주축이 된 종합적인 육성정책이다.

문제는 해외게임의 중국시장진입은 규제한다는 점이다. 문화부와 신문출판총서 사이에 온라인게임과 관련하여 마찰이 있었던 것에 대해 2004년 7월 27일 발표한 중국 국무원의 결정에 따라 온라인 게임의 수입에 관한 심사 권한은 신문출판총서에 있고 인터넷 경영에 대한 허가

는 문화부에 있음을 공식화하기도 하였다. 그러나 이러한 조치가 문화부의 온라인 게임에 대한 개입을 배제하는 것은 아니라고 밝혀, 문화부의 심사를 어느 정도 인정하고 있다. 이에 문화부가 본격적으로 온라인게임 심의를 실시함으로써, 신문출판총서가 이미 해외게임 수입심의를 하고 있는 상태에서 이중의 규제장치가 마련된 셈이다. 특히 중국 문화부는 인터넷 상품의 내용검사를 강화하겠다는 의견을 피력하기도 하였다. 2004년 9월 1일부터 문화부 심의를 필하지 않은 게임은 서비스를 할 수 없게 되었다.

나. 조직

단일 심의기관에서 게임 심의를 담당하는 것이 아니라 여러 기관에서 다양하게 게임과 관련한 규제를 하고 있다. 관련기관은 문화부, 신문출판총서, 신시사업부, 국무원 등이다. 이러한 기관 중 게임심의회와 직접적인 관계를 갖고 있는 문화부와 신문출판총서의 관련 규정에 대해 살펴보겠다.

다. 신문출판총서

‘전자출판물 관리 잠정규정’에 의거하여 전국 전자출판물의 관리를 담당한다. 전자출판물이

1. 헌법의 기본원칙에 위배되는 내용
2. 국가통일, 주권, 영토의 완전성을 침해하는 내용
3. 국가안전, 명예, 이익을 침해하는 내용
4. 민족분열을 조장하거나 소수민족의 풍습을 침해하고 민족단결을 해치는 내용
5. 국가기밀 누설
6. 음란, 미신, 폭력을 선동하거나 사회공덕과 민족의 우수한 전통문화를 파괴하는 내용
7. 타인을 비방하거나 모욕하는 내용
8. 기타 법률이나 법규가 금지하는 내용

란, 디지털화된 그림, 소리 등의 정보를 편집, 가공한 후 저장하여 컴퓨터 및 기타 유사설비를 이용하여 읽어 들임으로써 사상표현, 지식보급, 문화축적에 사용되며, 복제 및 발행이 가능한 대중 전달매체를 말한다. 매체의 형태로는 FD, CD-ROM, CD-I, Photo-CD, DVD-ROM, Iccard 및 신문출판총서가 인정하는 기타 매체가 있다.

신문출판총서의 전자출판물 관리의 목적은 크게 ‘청소년의 정신건강을 보호하고 사회주의 정신문명 건설을 촉진’과 ‘자국의 게임산업을 보호하고 육성’ 두 가지이다. 이러한 목적에 따라 다음의 내용이 전자출판물에 포함될 수 없다.

2004년 7월27일 중국 국가신문출판총서가

1. 전자출판부문의 신청보고(포함내용 : 전자출판물의 종문 · 영문 명칭, 저작권자의 정보·종문 · 영문명칭, 수재국가 혹은 지역, 경영상황 등, 수입전의 출판경영상황, 자세한 작품내용소개, 책임편집심사의견, 예상출판 시간 등)
2. 소재지역 성급 신문출판국 혹은 주관기관의 심사 동의 문건
3. 저작권계약 등록기구가 발행한 ‘저작권계약등록증서’
4. 심사신청게임 상품 샘플과 시나리오 전문(현지언어, 중국어번역본, 클라이언트 소프트웨어 포함)
5. 전자게임출판물 중의 주요인물과 주요장면 컬러사진
6. 대리회사 영업증 및 전자출판물 발행 허가증 사본

중국 국무원의 결정사항에 근거하여 발표한 통지에 의하면 “신문출판총서는 관련 법률과 법규에 따라, 심사보고된 수입판 전자게임출판물 및 수입판 온라인게임 출판물의 내용에 대해 심사하고 국가의 전자게임출판물, 온라인 게임 출판물의 총량, 구성 및 분포계획에 따라 비준 여부의 결정을 내린다. 비준을 하지 않을 경우에는 서면으로 그 이유를 밝힌다”고 하여 국무원은 신문출판총서의 온라인 게임 심사에 대한 권한을 인정하고 있다.

1. 전자출판부문의 신청보고(포함내용 : 전자출판물의 중문 · 영문 명칭, 저작권자의 정보-중문 · 영문명칭, 소재국가 혹은 지역, 경영상황 등, 수입전의 출판경영상황, 자세한 작품내용소개, 책임편집사의견, 예상출판-오픈테스트 시간 등)
2. 온라인게임 출판기구 소재지역 성급 신문출판국의 심사동의 문건
3. 저작권계약 등록기구가 발행한 '저작권계약등록증서'
4. 온라인 게임 출판물의 중문 시나리오 전문
5. 온라인 게임 출판물의 주요인물, 장면, 도구, 줄거리 등 출판물의 기본 사항을 반영한 컬러인쇄사진 및 데모 CD

수입판 전자게임 출판물의 출판신청을 위해서는 다음과 같은 서류가 필요하다.

또한 수입판 온라인게임 출판 신청시에 필요서류는 다음과 같다.

결국 심사를 위해 '게임 출판기구 소재지역 성급 신문출판국 혹은 주관기관의 심사동의 문서'를 요구하기 때문에 게임물에 대한 규제가 일차적으로 '사업 허가'를 통해 이루어지고, 이차적으로 내용 심사를 통해 이루어져 매우 엄격한 규제가 이루어지고 있음을 알 수 있다.

1. 수입게임내용심사 신청표
2. 영업허가증
3. 판권무역 혹은 대리운영협의 초안(현지 언어, 중국어 번역본) 본래 판권 증명서, 판권 문서
4. 게임 상품 샘플(현지 언어, 중국어번역본, 클라이언트 소프트웨어 포함)
5. 게임 상품 테마와 내용 설명서(현지 언어, 중국어 번역본)
6. 게임 상품 사용 설명서(현지 언어, 중국어 번역본)
7. 법에 근거해서 필요한 그 밖의 문서

라. 문화부

'인터넷문화관리잠정규정'에 의거하여 수입 게임을 심사한다. 사실상 신문출판총서의 심의와 함께 이중으로 심사가 이루어지는 것이다. 심사에 따르는 별도의 비용은 없으며 심사에 소요되는 기간은 30일 이다. 수입게임 심사에는 다음과 같은 서류가 필요하다.

문화부는 해외 게임의 수입 신청을 받은 뒤, 승인된 상품에 한해서 비준문서를 발급하며 발급 불가의 경우, 문화부는 신청사에 발급 불가 이유를 설명해야 한다.