

# 제 2 장 게임물 등급분류제도 현황과 전망

## 제 1 절 국내 아케이드게임의 등급분류

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

‘게임산업진흥에 관한 법률안(이하 ‘게임법’이라 한다)’이 2006년 4월 6일자로 국회 문화관광위원회 본회의에서 가결됨에 따라 게임법 공포 후 6개월간 게임법에 관한 하위법령이 제정되고, 오는 10월부터 본격적인 법령 시행에 들어가게 된다. 그동안 모범으로 자리잡고 있던 ‘음반·비디오물 및 게임물에 대한 법률(이하 ‘음비게임법’이라 한다)’이 게임법으로 바뀌면서, 게임법 시행 이전 영상물등급위원회에서 등급분류되어 게임제공업소에서 이용·제공되었던 18세이용가 게임물은 게임법 시행 후 6개월 이내에 재심의를 받지 않으면, ‘사행성게임물’이 되어 게임제공업소에서 이용·제공할 수 없는 게임물이 되거나, ‘청소년이용불가’ 게임물로 등급분류되어 게임제공업소에서 제한적으로 이용·제공할 수 있게 된다.

게임제공업용게임물의 등급제는 게임법 시행 이전 음비게임법(’99.2.8/ 법률제5925호/ ’99.5.9 시행)에 의한 영상물등급위원회(’99.6 설립, 이하 영등위)의 설립으로 게임제공업용게임물을

이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 ‘전체이용가’ 및 ‘18세이용가’의 2등급제로 이뤄졌으나, 게임법 시행 이후에는 ‘게임물등급위원회(이하 ‘게등위’라 한다)의 설립으로 게임제공업용게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 ‘전체이용가’ 및 ‘청소년이용불가’의 2등급제로 이뤄지게 된다.

‘음비게임법’이 ‘게임법’으로 대체되는 주된 이유는 그 일면에 게임제공업용게임물에 대한 철폐를 가한다는 의미가 강하나, 한편으로는 게임산업이 부가가치가 높은 차세대 핵심문화산업으로 대두됨에 따라 급속도로 다변화하고 있는 게임산업 환경에 적극적으로 대처하고 게임산업의 진흥을 위한 다양하고 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 기반을 조성하기 위함이다. 또한, 게임물이 음반, 비디오물과 함께 「음비게임법」에 규정되어 있어 게임물만의 고유한 특성이 반영되지 못하고 게임이용문화가 제대로 정착되지 못하고 있으므로 게임물에 관한 법체계를 대폭적으로 개편하여 게임이용자의 권익향상과 건전한 게임문화를 확립하려는 것임을 문화관광위는 ‘게임산업진흥에 관한 법률안(대안)의 제안이유(제안연월일:2006.04.03. 제안자:문화관광위원장)’에서 밝히고 있다.

게임법의 주요내용은 다음과 같다.

1. 문화관광부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업 종합계획의 기본방향, 제도와 법령의 개선, 게임문화 및 창작활동 활성화, 산업기반조성, 국제협력 및 해외시장 진출 등 게임산업의 진흥을 위한 종합계획을 수립, 시행하도록 함(제3조).

2. 게임산업의 진흥을 위하여 정부가 창업의 활성화, 전문인력의 양성, 기술개발의 추진, 협동개발 및 연구, 표준화 추진, 유통질서의 확립, 국제협력, 해외진출 지원 및 실태조사 등을 실시하고 이를 지원할 수 있도록 함(제4조 내지 제11조).

3. 정부가 게임의 역기능 예방 등을 위한 게임문화의 기반을 조성하고, 게임의 창작활동 보호를 위하여 지적재산권을 보호하며, 건전한 게임이용문화 조성 및 피해의 예방·구제 등을 위한 이용자의 권익을 보호하는 등의 시책을 추진하도록 함(제12조 내지 14조).

4. 문화관광부장관이 이스포츠 관련 연구활동, 표준화, 국제협력 및 교류, 이스포츠 산업 활성화 및 이스포츠 선수의 권익향상 등을 위한 사업을 추진하도록 함(제15조).

5. 게임물 등급분류를 위해 게임산업에 대한

전문성과 경험이 있는 자 중에서 대통령령이 정하는 단체의 장 추천에 의하여 문화관광부장관이 위촉하는 위원들로 구성된 게임물등급위원회를 두며, 게임물의 등급분류 및 그에 따른 제작, 유통 또는 이용 제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항 등을 심의, 의결함(제16조 내지 제24조).

음비게임이 ▲음악산업진흥에 관한 법률 ▲영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 ▲게임산업진흥에 관한 법률로 분할 개정되어 각각의 문화산업을 전문적으로 세분화함으로써 문화산업에 대한 정부의 기대와 역량강화에 대한 강한 지원의지를 엿볼 수 있다. 하지만 게임물 중 게임제공업용게임물에 한하여는 음비게임보다 사행성에 관계된 관리가 더욱 강화되었음을 게임제공업에 관계된 음비게임과 게임법의 주요내용을 비교해보면 알 수 있다.

게임제공업용게임물에서 경품을 제공하기 위해서는 문화관광부의 경품취급기준고시(이하 '경품고시'라 한다)에 의거한 경품만을 제공할 수 있다. 경품고시는 문화관광부 제2003-2호(2002. 02. 09)에 의해 제정 고시된 이후 현재까지 2차례에 걸쳐 개정이 이루어졌으며, 문화관광부 제2004-14호(2004. 12. 31)의해 3차 개정되었으나, 게임법에 의한 게임물등급위원회의 출범과 함께 2006년 10월경에 새로운 경품고시가 일부 개정 또는 제정될 것으로 보인다.



〈표 6-2-1-01〉 게임제공업에 관계된 음비게임법과 게임법의 주요내용 비교

음비게임법	게임법	게임법 주요내용 요약
영상물등급위원회 설립근거 제시 (법 제5조)	게임물등급위원회 설립근거 제시 (법 제16조)	- 게임물에 대한 전문성을 갖춘 등급분류 및 사후관리를 수행할 수 있는 기관설립
게임제공업용 게임물에 대한 '이용불가' 결정근거제시(법 제20조 제3항)	게임제공업용 게임물에 대한 '사행성게임물' 결정근거제시(법 제21조 제3항)	- 사행행위 규정 및 관리 강화에 대한 근거마련
일반게임장의 게임물 설치비용 (법 제27조 제2항, 시행령 제10조)	게임제공업의 게임물 구분설치 및 청소년 이용불가 게임물 설치제한(법 제28조 제4호)	-
싱글로케이션제도 (법 제2조 제9호, 시행령 제4조)	싱글로케이션제도 (법 제2조 제6호)	-
위원회의 사후관리업무(법 제16조)	사후관리(법 제31조)	- 사후관리제도 강화
게임제공업 경품취급기준 (법 제32조 제3호)	게임제공업 경품취급기준 (법 제28조 제3호)	-
게임제공업용 게임물 표시의무 (법 제37조)-위원회규정으로 정함	게임제공업용 게임물 표시의무 (법 제33조)-대통령령으로 정함	- 게임물내용정보 및 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착 의무화
게임제공업 옥외광고물 설치제한 (법 제38조 제2항)-위원회 규정으로 정함	게임제공업 광고·선전 제한 (법 제34조)-대통령령으로 정함	- 광고·선전 제한 강화
게임제공업소 출입제한시간의 청소년 출입가능 경우와 보호자의 범위 (법 제32조 6호, 시행령 제13조)	게임제공업소 영업시간제한 및 청소년 출입시간 범위 (법 제28조 6호)	- 게임제공업 영업시간 제한 근거마련
유통질서확립을 위한 게임제공업 유통관련업자의 교육 및 위탁 (법 제44조, 시행령 제19조)	유통질서확립을 위한 게임제공업 관련 사업자 교육 (법 제9조3항, 제28조1호)	- 건전한게임문화조성 및 유통질서확립을 위한 교육강화

〈표 6-2-1-02〉 게임제공업용게임물 심의제도 변화과정

구분	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
소관 부처	보건복지부	(8,27) 문화관광부							
심의 기관	한국컴퓨터게임 산업중앙회	(8,27) 공연예술진흥협의회	(6,7) 영상물등급위원회						(10월경) 게임물등급위원회설립
심의 판정	합격/ 불합격	합격/ 불합격	전체이용가 / 18세이용가						(10월경) 전체이용가 / 청소년이용 불가
적용 법률	공중위생법		(5,9) 음반·비디오물및게임물에관한법률						(10월경) 게임산업진흥에 관한법률 시행
경품 취급 기준 고시					(5,9) 제정 고시	(12,30) 2차 고시	(12,31) 3차 고시	(7,6) 3차 고시 일부개정	(10월경) 4차고시 또는 제정 (게임법 28조(게임물관련 사업자의 준수사항) 3호 에 의거한 경품고시)

## 1. 2005년도 게임제공업용게임물 등급분류현황

### (1) 전체현황 분석

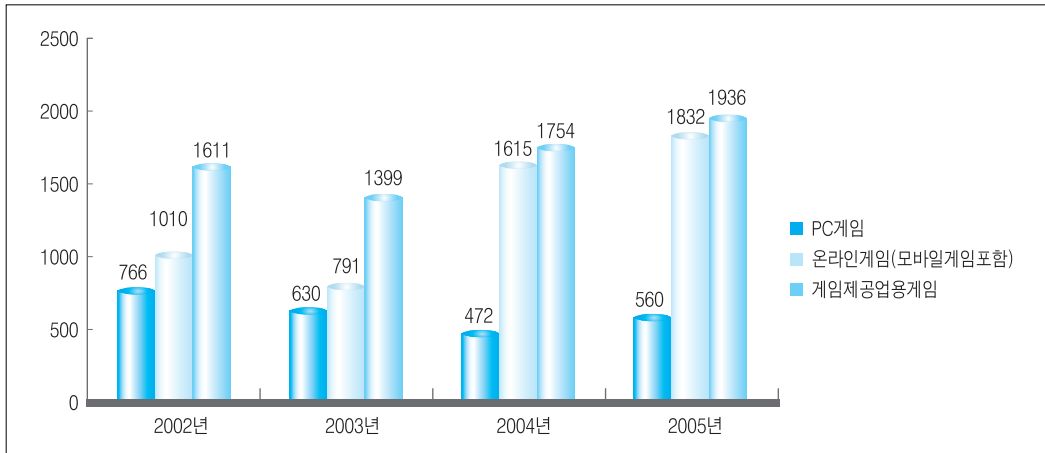
2005년도 게임물등급분류 신청건수는 PC게임이 560건, 온라인게임 1,832건, 게임제공업용게임물 1,936건으로 2001년도를 제외하면 게임제공업용게임물의 신청건수가 가장 높은 것으로 집계되었다.

2005년도 게임제공업용게임물의 등급분류 현황을 살펴보면 국내제작 1,862종, 해외수입 74종으로 총 1,936종이 등급분류를 신청하였다. 게임제공업용게임물의 경우 해외 게임물의 수입수량이 급격히 감소하고 있으며, 국내제작 게임물의 수량은 계속적으로 증가하고 있다. 이는 게임제공업게임물이 대체적으로 2~3개월의

짧은 수명주기를 갖기 때문에 시장의 흐름에 신속하게 대처할 수 없어 경쟁력 떨어지는 해외제작 게임물의 수입보다는 시장의 흐름에 신속하게 대처할 수 있는 국내제작 게임물에 대한 선호가 높아졌기 때문이다. 또한, 2004년 12월 31일자로 3차 개정된 문화관광부의 경품고시와 영등위의 게임제공업용게임물등급분류세부규정(이하 '세부규정'이라 한다)의 제정으로 그동안 모호한 사행성기준이 일부 정량화되는 등 현실성을 감안한 사행성 기준이 세워지면서 음지에서 단속 등의 범망을 피해 불법적으로 이용·제공된 일명 사짜게임물(사행성을 과도하게 조장하기 위해 등급분류된 게임물을 위·변조하여 게임제공업소에서 이용·제공된 게임물)을 합법적으로 이용·제공할 수 있는 틀이 제공되었다는 것이 주된 증가 원인으로 볼 수 있다.

〈그림 6-2-1-01〉 연도별 게임물등급분류 신청건수

(단위 : 건수)



〈표 6-2-1-03〉 2005년 게임제공업용게임물 등급분류 현황

(단위 : 건수)

구분	합격		이용불가/보류	계
	전체이용가	18세이용가		
국내제작	51	1,334	427/50	1,862(96.2%)
국외제작	73	1	0	74(3.8%)
계	124(6.5%)	1,335(68.9%)	477(24.6%)	1,936(100%)

2005년도 등급분류결과를 보면 전체이용가 게임물이 124건, 18세이용가 게임물이 1,335건이며, 등급보류된 게임물이 50건, 이용불가된 게임물이 427건이다. 18세이용가 게임물은 전체이용가 게임물에 비해 무려 10배가 많은 수치를 보이고 있다. 또한 18세이용가 게임물은 2003년도를 기점으로 급속도로 증가하고 있는 추세이다. 이는 게임제공업소의 이용 대상이 청소년층에서 성인층으로 전환된 것이 주된 이유일 것이다. 전체이용가 게임물만 설치할 수 있는 청소년게임장에서 경제력을 갖춘 성인을 대상으로 영업이 가능한 일반게임장으로 전환하는 것은 당연한 결과이며, 일반게임장은 음비게임상 전체이용가 게임물보다 18세이용가 게임물의 설치비율이 높게 설정되어 있다는 점도 18세이용가 게임물의 편중현상에 한몫을 하였다 고 판단된다.

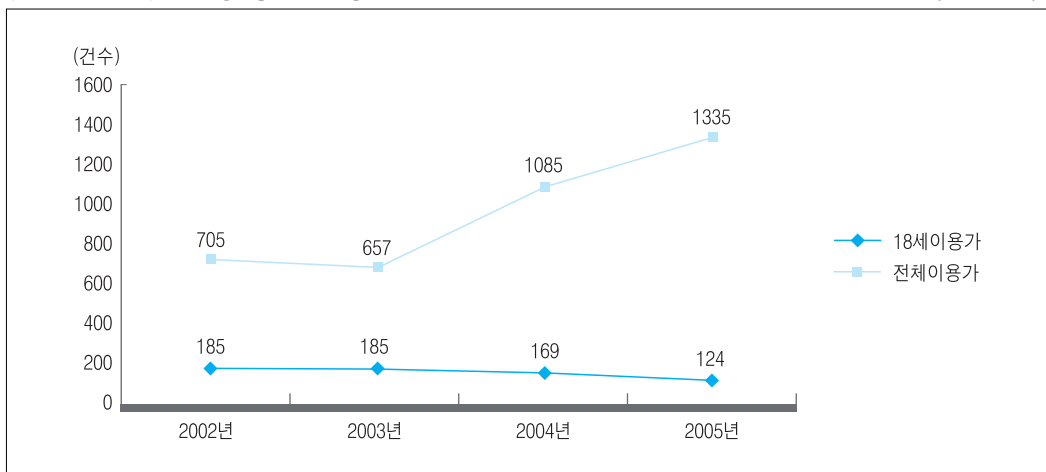
일반게임장이 종전의 종합게임장에서만 18세이용가 게임물을 설치하는 것에 대한 헌법소원을 제기한 것과 소규모의 영업장에도 18세이용가 게임물을 설치할 수 있도록 하는 업계의 요

구 등을 검토하여 음비게임에 일반게임장 제도를 신설하였으나, 오히려 법제도하에서 사행성 게임물이 더욱 증가하는 문제점을 낳는 계기가 되었다고 할 수 있다.

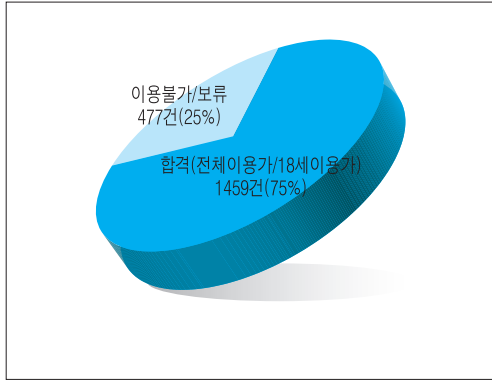
2005년도 게임제공업용게임물의 합격(등급)률은 전체의 75%이며, 이용불가율은 25%에 해당된다. 이는 2004년도의 게임제공업용게임물의 합격률(전체의 71.5%)에 비하면 다소 증가한 것이다. '이용불가' 판정을 받은 게임물은 문화관광부의 경품고시와 영등위의 세부규정에 벗어나는 '사행성간주게임물'로 이용불가 사유별 통계를 통해 그 사례를 확인할 수 있다. 게임제공업용게임물의 이용불가율이 높은 이유는 게임물에 대한 등급분류를 신청한 개발·유통제작사의 사행성간주게임물에 대한 법적인 이해 부족도 한몫을 하고 있지만, 영등위가 2005.02.24일자로 제정한 세부규정에 대해 계속적으로 수정작업을 거치면서 각종 공지·공고의 변화가 잦고 이에 사행성기준이 또다시 모호해지기 시작하면서 신청사들의 혼선이 빚어졌기 때문으로 풀이된다.

〈그림 6-2-1-02〉 게임제공업용게임물의 등급별 변화추이

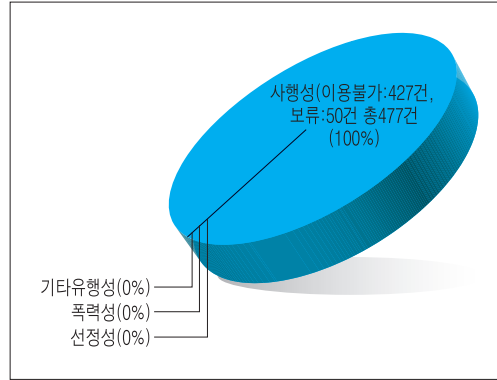
(단위 : 건수)



〈그림 6-2-1-03〉 2005년 게임제공업용게임물 합격률



〈그림 6-2-1-04〉 게임제공업용 게임물의 이용불가/보류 사유별 통계



## (2) 최근 3년간 현황분석

게임제공업용게임물의 최근 3년간 등급분류 현황을 살펴보면 매년 천여 종 이상의 게임물이 등급분류되었다. 이는 영등위의 사행성게임물의 기준완화정책과 문화관광부의 경품고시기준 고시(고시 제정 2002.2.9, 고시 개정 2002.12.26)도 한몫을 한 것으로 보인다. 영등

위는 2000년을 기점으로 사행성게임을 일정 범위 내에서 허용함으로써 화투게임류 및 서양 카드게임류를 등급분류 대상게임물에 포함시켰으며, 1996년 영등위 설립 당시 1회 게임의 소요금액을 100원에서 2000년도에는 200원으로 상향조정하였고, 2001년 4월 이후부터는 2004년까지 500원으로 인상하여 적용하였다. 또한

〈표 6-2-1-04〉 최근 3년간 게임제공업용게임물의 등급분류 현황

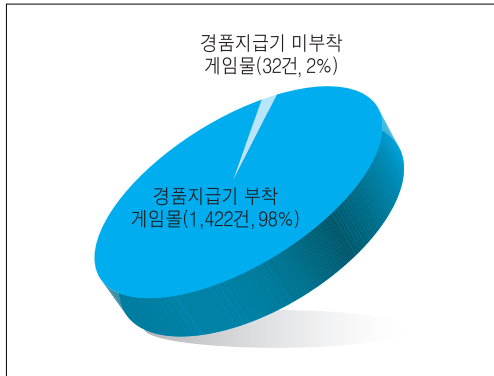
구분		2005년	2004년	2003년
국내제작	전체이용가	51(2.6%)	111(6.3%)	113(8.1%)
	가중치	45	98	100
	18세이용가	1,334(68.9%)	1,074(61.3%)	624(44.7%)
	가중치	213	172	100
	이용불가/보류	477(24.6%)	495(28.3%)	527(37.8%)
국외수입	가중치	91	94	100
	전체이용가	73(3.8%)	58(3.3%)	72(5.2%)
	18세이용가	1(0.1%)	11(0.6%)	33(2.4%)
	이용불가/보류	0(0%)	2(0.1%)	26(1.9%)

※ 국내게임물의 가중치는 2003년을 100으로 기준하여 환산한 수치임.

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



〈그림 6-2-1-05〉 2005년 게임제공업 일체형게임물의 경품지급기 부착률



경마게임은 1개의 구역당 1,000원까지 배팅할 수 있었으나, 2000년 12월부터 2004년까지 1개의 구역당 2,500원까지 배팅액을 인상함으로써 사행성게임물의 증가를 불러일으키는 원인을 제공하였다. 이로 인해 2004년 중반부터 스크린경마게임의 사행성문제가 여론화되기 시작하였고, 스크린경마게임으로 인해 문화관광부의 경품고시가 개정되는 계기를 마련하였다. 또한, 2002년에 들어서면서 문화관광부에서 경품취급고시에 상품권을 포함시킴으로 인해 현금과 동일한 유가증권 배출의 가능성을 제시하여 경품게임물의 급증현상이 발생하였다.

이는 일체형:전자게임물이 급격히 감소하게

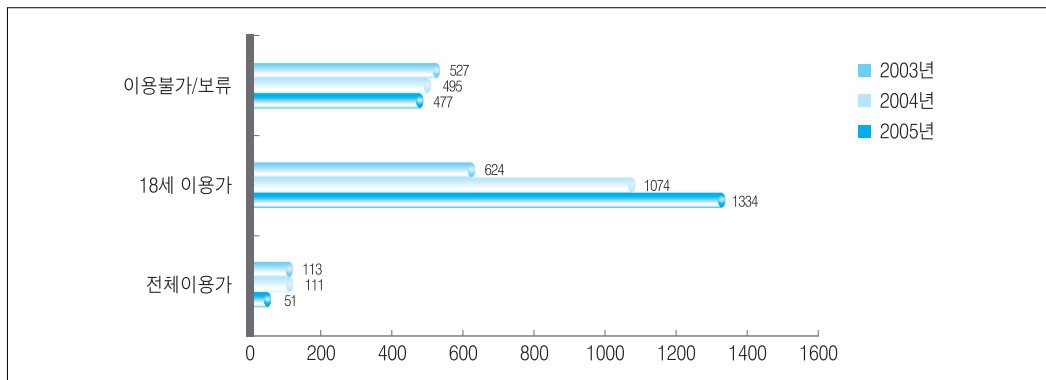
되었으며, 경품종류도 약세사리류의 일반경품이 아닌 상품권을 경품을 지급할 수 있는 일체형게임물이 증가하게 된 것으로 보인다.

일체형:전자게임물의 ‘일체형:전자’라 함은 프로그램으로만 등급을 받은 게임물로 경품을 제공할 수 없는 게임물을 말한다. ‘일체형:전자’의 등급분류번호 표시는 P로 표시되며 이는 program을 뜻한다.(예: 2004-P0031) ‘일체형’은 프로그램을 포함한 외장, 경품지급장치 등 게임물 일체를 등급받은 게임물로 경품지급장치가 부착된 상태로 등급을 신청하여 문화관광부의 경품고시와 영등위의 세부규정을 준수할 경우 경품을 제공하는 게임물로 게임제공업소에서 이용·제공할 수 있다. ‘일체형’의 등급분류번호 표시는 A로 표시되며 이는 ALL을 뜻한다.(예: 2004-A0032)

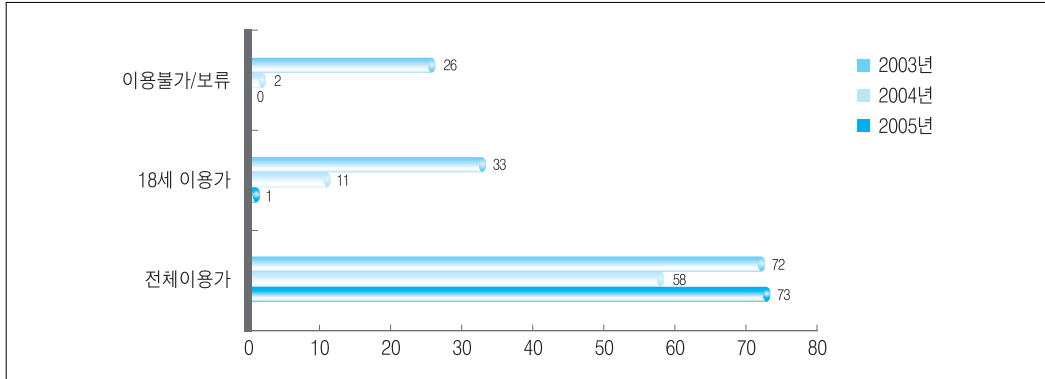
상품권을 경품으로 제공하기 위해서는 게임물에 부착된 상품권지급기에 의해서만 상품권이 배출되어야 하기 때문에 상품권지급기가 부착될 수 있는 일체형게임물로 등급을 받을 수밖에 없기 때문에 풀이된다. 게임제공업의 활성화 차원에서 모색된 경품용 상품권제도의 경우 상품권법이 1999년도에 폐지되면서 누구나 상

〈그림 6-2-1-06〉 최근 3년간 국내 제작 게임제공업용게임물 등급분류 통계현황

(단위 : 건수)



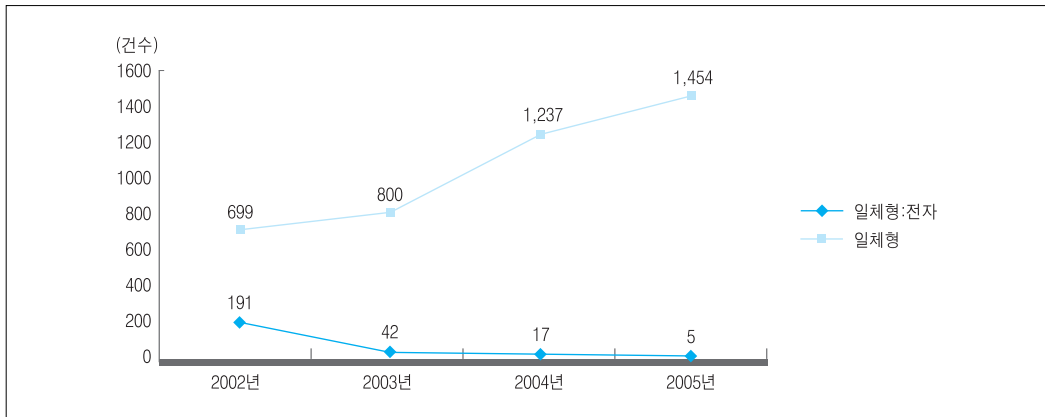
〈그림 6-2-1-07〉 최근 3년간 국외수입 게임제공업용게임물 등급분포



품권을 유통할 수 있게 됨으로 인해 이를 악용한 사례가 증가하였고, 상품권을 사용할 수 있는 가맹점이 전혀 없거나, 자신이 운영하는 게임제공업소에 한해서만 유통 가능한 일명 딱지상품권이 활개를 치게 되면서 불법 환전행위를 비롯한 각종 사행행위가 기승을 부리게 되었

다. 이로 인해 문화관광부는 딱지상품권의 환전 행위 및 난립을 막기 위한 후속조치로 경품고시를 2004.12.31일자로 개정하였으나, 인증상품권에 대한 문제점 등으로 인해 2005.07.06일자로 인증상품권제도를 지정상품권제도로 일부 수정하였다.

〈그림 6-2-1-08〉 게임제공업용게임물(합격물) 내용구분에 따른 변화추이





### (3) 수입국별 분석

2005년도의 국외 수입 게임물 등급분류 신청 건수는 총 74건으로 2004년도의 69건과 비슷한 수준이다. 2005년도의 국외수입국 등급분류 건수를 보면 일본이 70건, 미국이 3건, 인도네시아가 1건의 분포으로 집계됐다. 일본 세가의 체감형 건슈팅시뮬레이션게임인 ‘하우스오브더데드4’가 신체파열 및 선혈묘사로 ‘18세이용가’ 등급을 받았으며, 이 외 73건은 모두 전체이용가 게임물이다. 2004년도에는 일본의 경우 소니코리아를 통해 ‘PS2’의 플랫폼을 이용한 게임제공업용 게임 타이틀 출시로 전체이용가 게임물의 수입이 그나마 그 명맥을 유지하였으나, 2005년에는 전체이용가 게임물도 대부분 18세이용가 게임물처럼 경품게임물로 변경된 경향을 보였다. 이는 일본 PS2의 하드웨어 및 소프트웨어의 저작권 문제가 불거졌기 때문이다. 국내 일부 유통사들이 PS2 플랫폼을 일부 개조하여 PS2용 게임 타이틀을 무단 사용하는 사례가 증가하자 국제적인 저작권문제에 봉착하게 되면서 PS2용 게임 타이틀의 수입이 크게 감소한 것이다. 이는 PS2 플랫폼을 사용한 축소시뮬레이션게임인 워닝일레븐을 제작한 일본 코나미사가 자사의 게임소프트를 무단으로 이용한 게임물을 등급분류를 해준 영등위를 상대로 ‘등급분류 결정 취소’ 소송을 제기했고 그 결과 대법원이 코나미의 손을 들어줌으로써 계

입내용만을 가지고 등급분류가 결정됨을 주장하던 영등위가 저작권에도 개입해야 하는 선례를 제공하게 되었다.

하지만, 영등위는 코나미의 승소에도 불구하고 현재까지 파친코 및 파치슬롯의 일부기능을 무단 사용한 경우에도 18세이용가 게임물로 등급을 부여하고 있어 일본 유수의 파친코·파치슬롯 제작업체들이 조만간 국내시장조사를 통해 국내제작사를 상대로 자사의 저작권 침해 소송을 진행할 것이라는 의견도 나타나고 있다. 이에 대해 조속한 대책이 필요한 시점이다. 등급분류 통계상 현재 18세이용가 게임물로 등급이 이루어지는 다수의 메달밀어내기게임 및 전자식메달게임은 일본산 릴게임 부품에 의존하고 있는 실정으로 릴구성 화면에 파친코의 LCD액정모니터를 사용하거나, 파치슬롯에 메달밀어내기기능을 첨가하는 식으로 일본산중고부품(used game machine)의 사용빈도가 점차 증가하고 있는 추세이다. 영등위에서는 게임물을 구성하는 일부 부품의 수입은 게임물의 수입으로 볼 수 없다는 취지에서 국산게임으로 등급이 이루어지고 있는 것으로 보인다. 하지만 이와 같은 게임물의 게임내용 대부분이 일본산 파친코와 파치슬롯의 주요내용과 부품에서 이루어지는 것을 감안할 때 국제적인 저작권 분쟁의 소지가 있다는 견해도 나타나고 있다.

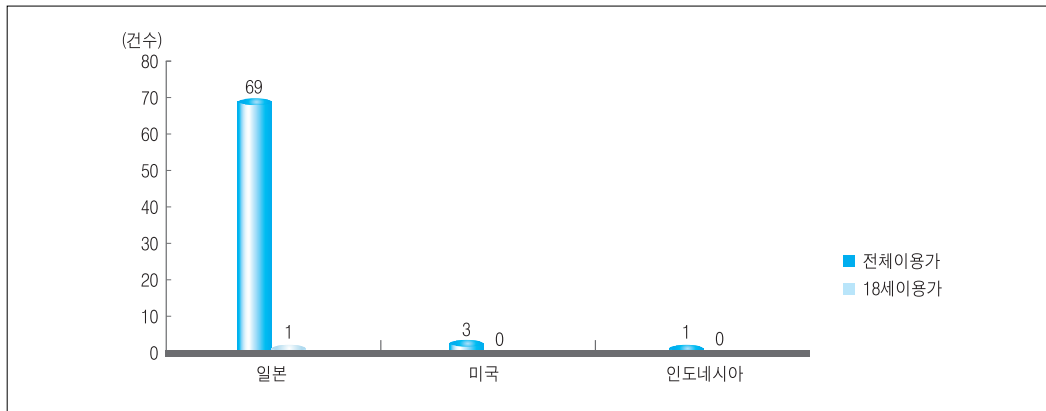
〈표 6-2-1-05〉 2005년 제작국가별 게임제공업용게임물 등급분류현황

(단위 : 건, %)

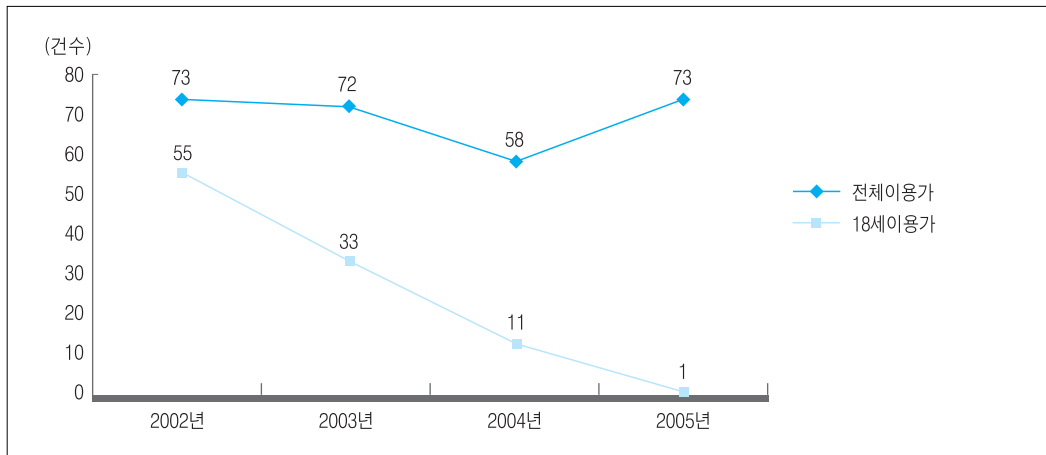
구분	국가	전체이용가	18세이용가	계	비율
1	한국	51	1334	1385	94.9%
2	일본	69	1	70	4.8%
3	미국	3	0	3	0.2%
4	인도네시아	1	0	1	0.1%
계		124	1335	1459	100%

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

〈그림 6-2-1-09〉 2005년 수입국가별 게임제공업용 게임물 등급분류현황



〈그림 6-2-1-10〉 국외수입 게임제공업용게임물 연도별 등급분류건수 변화추이



#### (4) 18세이용가 게임물 종류별 분석

영등위는 2004년 말까지 18세이용가의 게임 제공업용 게임물의 등급분류를 전자식메달게임/메달밀어내기게임, 경마게임(경륜게임 포함), 서양카드/화투게임류, 빙고게임, 기타사행성게임 등 게임의 종류별 기준 총 5종류의 게임으로 등급을 분류하였으나, 게임종류별 사행성 기준의 표준화 및 정량화의 일환으로 2004년 12월 31일자로 개정된 경품고시(문화관광부고시 2004-14호) 이후 4초 게임, 20초 게임, 80초 게임 및 180초 게임 등 총 4종류로 분류하여 1회 게임의 이용요금 투입액을 기준으로 18세이용가 게임물을 등급분류하고 있다. 이는 경품고시에서 규정한 사행성간주게임물에 포함되지 아니하며, 사행성이 지나치지 않은 범위 내에서 모든 게임물이 1시간 기준 9만원 이내로 이용요금이 투입되도록 하는 사행성 기준에 근거한 것이다. 이 내면에는 사행성 논란이 증폭된 스크린경마의 문제점을 법적 규제를 통해 근절시켰겠다는 확고한 의지가 내포되어 있음을 알 수 있다. 기존의 스크린경마게임은 다이용·다구역게임으로 정의되고 게임시간을 80초 게임, 180초 게임으로 제한하였다. 또한, 1회 게임의 구역당 베팅액 2,500원에서 1회 게임의 총 배

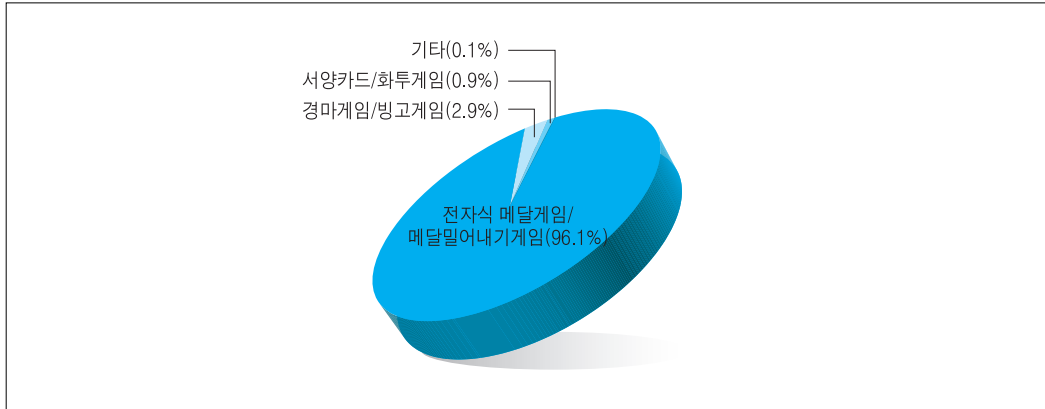
팅액이 2,000원, 4,500원으로 대폭 하향 조정되고 1회 게임의 최대배당을 20,000원 이하로 제한함으로써 2005년 이후 급격한 감소추세를 보이고 있다. 하지만 스크린경마게임의 감소와 발맞추어 새로운 규정에 부합한 4초 게임물이 대거 등장하면서 문화관광부의 경품고시와 세부규정은 또다시 난항을 맞이하고 있다. 사행성 게임 종류별 등급분류현황을 보면 알 수 있듯이 대부분의 게임물이 4초 게임물인 전자식메달게임으로 등급이 매겨지고 있다. 전자식메달게임은 전자적 장치에 의해 그래픽으로 구현된 메달 문양으로 아이টে를 습득하여 부가게임인 릴게임을 구동시켜 상품권을 획득하는 게임을 말한다. 문화관광부의 경품고시와 영상물등급위원회의 세부규정은 사행성과 사행심을 조장하지 않은 범위내에서 18세이용가 게임물을 이용·제공하도록 하며, 사행성간주게임물의 범위를 설정하는 등 기존의 동 고시와 규정보다는 사행성 기준의 모호성을 탈피하고 산술적 접근방식의 정량제를 도입하였다. 이후에도 사행성 기준 관련해서는 많은 논란이 예상되나 10월 말부터 시행되는 게임법에 따라 사행성 게임의 별도 기준이 마련되면 게임제공업용 게임물에 대한 논란과 제도적 장치가 개선될 것으로 예상된다.

〈표 6-2-1-06〉 2005년 18세이용가 게임 종류별 등급분류현황

(단위 : 건)

구분	18세이용가	비율	이용불가/보류	비율	계	비율
전자식메달게임/메달밀어내기게임 (릴게임/파친코/파치슬롯 수록)	1,282	96.1%	426	89.3%	1,709	94.3%
경마게임/빙고게임 (경륜게임포함)	38	2.9%	32	6.7%	70	3.9%
서양카드/화투게임류 (5카드/세븐오디/고스톱/ 등)	13	0.9%	19	4.0%	32	1.7%
기타 (신체파열 및 선혈묘사)	1	0.1%	0	-	1	0.1%
계/비율	1,334	73.7%	477	26.3%	1,812	100%

〈그림 6-2-1-11〉 2005년 18세이용가 게임 종류별 분포



### (5) 이용불가 사유분석

영등위는 게임제공업용게임물에 대한 사행성 규정을 각종 공지·공고 및 특기사항을 통해 계속적으로 제한의 폭을 증가시키고 있다. 이에 대하여는 '경품고시 및 영등위의 세부적용기준 변경과정'을 보면 사행성에 대한 개념정의가 상당히 모호해 논란의 여지가 있다. 영등위의 이용불가사유는 대부분 이를 근거로 하고 있으나 법적근거는 미흡한 것이 사실이다. 게임제공업용게임물의 이용불가 사유는 크게 5가지로 경품관련문제, 단순릴게임모사, 주게임기능상 문제, 사행기구/카지노기구모사, 기타 사행성 관련문제 등이다. 경품관련문제는 201건이며, 이는 전체의 42.1%로 이용불가사유 중 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 경품관련문제는 매년 지속적으로 증가하고 있는 이용불가사유이나 2005년도에는 2004년 말 경품고시가 개정됨으로 인해 경품관련문제 중 대다수의 게임물이 '상품권배출 후 초기화' 문제로 이용불가되었으며, 이는 위 규정에 대한 영등위와 문화관광부의 유권해석이 다양하다는 점과 게임제작사 측

의 이해부족이 크게 작용한 것으로 보인다. 단순릴게임모사로 이용불가된 게임물은 112건, 23.5%로 릴게임의 주게임화, 릴게임의 수동동작기능, 릴구동확률과다, 릴게임확률변동(확변 등), 예시기능, 연타기능 등이다. 특이한 점은 2004년도에는 단순릴게임모사에 해당되지 않았던 릴게임의 확률변동(확변 등)과 예시·연타기능으로 이용불가된 사례가 많다는 것이다. 이는 영등위가 예시·연타를 전면 금지한 8월 말부터 증가되기 시작한 이용불가 사례로서 대부분 일본산 파친코와 파치슬롯을 개변조한 전자식메달게임에 수록된 릴게임의 진행 중 빅찬스(Big Bonus, 약자BB), 레귤러찬스(Legular Chance) 등에서 확률이 변동되어 일본에서 '연짱'으로 불리는 연속된 당첨이 이루어지는 경우(일명 '연타'라고 함)가 발생되기 때문으로 보인다. 하지만 영등위는 기술적으로 이 부분을 규제하는 것이 아니라 등급분류신청서 상 제출되는 사진과 내용설명서 및 게임물에 확변(確變)이라는 표현 또는 문구가 있는 경우에 한하여 이용불가를 하고 있다.



또한, 릴게임 진행 상 화면에 펼쳐지는 그림에 새로운 그림이 추가되거나 삭제될 시 추후 확정된 고배당을 지급하거나, 연속해서 당첨이 이루어지는 것을 예시·연타로 우려하여 이용불가하고 있다. 이에 대해 일부 전문가의 경우 확률게임에 대하여 법적인 확률의 범위가 설정되어 있지 않음으로 인해 확률을 제한할 수 없다는 근본적인 법적 모순이 내포되어 있다고 설명하면서 기술심의를 없이 내용심의만 가능한 영등위의 시스템으로는 자의적으로 심의가 이루어질 수 밖에 없는 것이 현실인 점을 감안할 때 이용불가 사유로 적합하지 않다고 판단하기도 한다. 주게임기능문제는 73건으로 전체 이

용불가 사유의 '15.3%'를 차지하고 있으며, 카지노/사행기구 모사는 67건으로 전체의 14.1%를 차지한다. 기타 사유로는 24건으로 전체의 5.0%를 차지하며, 주·부게임비율 상이, 주·부게임 중복배당 발생 등이 포함되어 있다. 주·부게임의 비율은 주게임과 부가 게임을 분리하여 주 게임을 강화한다는 측면에서 주·부게임비율에 대한 규정을 영등위 세부규정 7조(기타기준)에 포함하고 있다. 하지만 이는 세부규정의 기타기준으로 사행성간주게임물과는 관계가 없고, 사행성이 지나치지 않은 범위에 대한 법적 규제에 포함되지 않으므로 이용불가 대상으로 판단하기에는 문제가 있다는 견해도 나

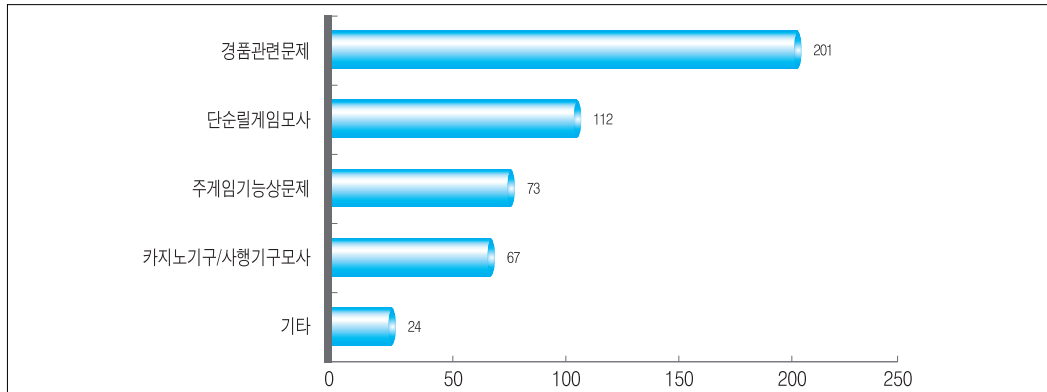
〈표 6-2-1-07〉 2005년 게임제공업용게임물 이용불가/보류 사유별 현황

(단위 : 건수)

순위	사유	이용불가/보류 건수	비율	주요사례
1	경품관련문제	201	42.1%	상품권배출 후 초기화 문제 등 경품고시위반
2	단순릴게임모사	112	23.5%	릴게임의 주게임화, 릴게임의 수동동작기능, 릴구동확률 과다, 릴게임확률 변동(확변 등), 예시기능, 연타기능 등
3	주게임관련 기능문제	73	15.3%	4초 미만게임, 1회게임 이용요금 상이, 메달 자동발사 기능 주게임 기능 미비 주게임 임의조작으로 부가 게임 발생빈도 변경 기능
4	카지노기구 /사행기구모사	67	14.1%	파친코, 룰렛 등
5	기타	24	5.0%	주부게임 비율 상이, 주부게임 중복배당 발생 등
	계	477	100%	

〈그림 6-2-1-12〉 2005 게임제공업용게임물 이용불가 사유별 분포

(단위 : 건수)



타나고 있다. 영등위는 게임(아케이드) 특기사항을 통해 '주부게임 비율 산정관련 세부적용 사항 및 게임설명서 보완(2006.02.01)·수정관련 공지', '기계식메달게임 및 파친코못판게임 주부게임 비율산정 적용시기 변경 공지(2006.04.03)' 등을 통해 주게임을 강화하기 위한 극단의 조치로 위와 같은 내용으로 주·부게임 비율을 엄격히 규제하겠다고 표명하고 있는데, 일각에서는 등급분류되는 대부분의 게임물이 부가게임의 당첨에 의해서만 최종 결과물인 상품권이 지급되는 현시점에서는 규제의 대상을 잘못 선정한 것으로 심의 지연 등으로 인한 민원소지만 야기시키고 있을 뿐 그 실효성은 미미한 것으로 설명하기도 한다.

## 2. 게임제공업용게임물의 관련법규와 개선방향

2005년도는 게임제공업에 있어서 만큼은 그 의미가 남다른 해임에 분명하다. 정부의 조직폭력, 학교폭력, 사이버폭력, 정보지폭력 등 '4대 폭력근절대책'과 더불어 사행성 게임물과 폭력조직과의 연관성이 대두되기 시작하면서 사행성논란이 증폭되었다. 이로 인해 게임제공업의 각종 규정과 규제가 개정과 제정을 반복하였고, 그 여파는 2006년에도 계속 이어지고 있다. 한편으로 2005년도는 게임제공업의 제2의 전성

기였다고 말할 수 있을 정도로 게임시장에서 그 비중이 증가되었다. 한국컴퓨터게임산업중양회(이하 '한컴산'이라 함)의 2005년 말 기준 게임제공업소 집계현황을 보면 경기 4,229개, 서울 2,753개, 충청 1,572개, 호남 1,973개, 강원 542, 제주 307개과 기타지방을 포함하여 15,590개 업소가 있는 것으로 추정된다. 이는 경품고시 개정과 세부규정 제정 당시에는 게임제공업이 블루오션의 새로운 시장으로 인식되기 시작하였으며, 영상물등급위원회에서 등급분류된 게임물들을 합법적으로 이용·제공하여도 수익률이 타 종의 영업형태보다 월등히 높다는 입소문이 큰 역할을 했다. 하지만 우후죽순격으로 게임제공업소가 난립하게 되면서 과다경쟁으로 인한 불법적인 확률조작을 이용한 예시·연타기능과 한국게임산업개발원이 지정한 상품권을 사용하지 아니하고 일명 딱지상품권을 이용한 불법환전 등이 만연하면서 그 어느때보다 사행성논란이 증폭되었다. 이에 문화관광부와 한컴산 등은 비상대책위원회를 구성하고 영업시간 자율제한, 1게임장 3가맹점확보 등 자율정화운동에 박차를 가하고 있으나, 게임제공업의 부정적 여론형성을 잠재우기에는 역부족으로 보인다. 2006년 10월말부터 시행되는 게임법은 그 하위 법령을 면밀히 검토하여 제정해야 할 것이며, 현재의 등급분류제도를 과감히 탈피하여 현실성 있는 법적 기준을 재정비해야 할 것이다.



(표 6-2-1-08) 영등위 게임제공업게임물 등급분류 세부기준 및 경품고시 변경과정(1999년 ~ 현재)

	주요 세부기준 적용시점	주요 세부기준 주요내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>영등위 설립당시 기준(1999년 6월부터 2000년 중반까지)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 100원 당 5크레디트미만사용불가</li> <li>- 최대베팅은 1베팅 구역당 50크레디트 이내 허용 (현금이 1,000원에 해당)</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>사행성논란이 많은 게임물류에 대한 세부심의기준마련(2000.08.30)</li> <li>경마·빙고류 메달게임의 세부심의 기준 변경에 따른 적용대상 및 내용 (2000.09.20부터시행)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 100원 당 2크레디트미만 사용불가</li> <li>최대베팅은 1베팅 구역당 50크레디트 이내 허용(현금이 2,500원에 해당)</li> <li>- 세부적용기준 적용대상 : 1999.06.11부터 2000.09.19까지 등급분류된 경마·빙고류 세부적용기준 적용내용: 100원당 2크레디트이상으로 기 등급분류된 게임물은 2000.09.19부터 개정된 기준으로 소급적용.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>업소용게임물 등급분류 기준 완화 결정내용 공고(2000.12.07)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업소용게임물등급분류기준완화결정 내용 공고(2000.12.07)는 화투, 카드게임에 대해 메달투입, 메달배출을 허용하고 있으나, 업소용에입물등급분류세부적용기준변경 (2001.04.18)에서는 경마,경륜류게임에도 이 공고를 적용한 것으로 되어있음.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>업소용게임물 등급분류 세부적용기준 변경 (공고일 : 2001.03.28 시행일:2001.04.18)</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 한구역당 최고 베팅이 50크레디트 이내인 게임(100원에 2크레디트기준)</li> <li>2. 네트워크나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임</li> <li>3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접투입하여 운영하는 게임</li> <li>4. 정해진 베팅 외에 게임에 관계한 추가베팅이나 추가지불이 없는 게임</li> </ol>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>업소용게임물 등급분류 세부적용기준 게임별 추가공고(공고일: 2001.08.30 시행일: 2001.09.19)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부적용기준 [게임별]경마·경륜류사게임류 [세부적용기준]</li> <li>1. 경마,경륜, 경정과 같이 다인용게임으로 여러 복수 구간의 베팅구간이 설치되어 경주게임 그 내용이 경마, 경륜,경정 등의 게임이 아닌 오락성이 있는 게임</li> <li>2. 18세이용가</li> <li>1. 한 구역당 최고 베팅이 500원 이내인 게임</li> <li>2. 네트워크나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임</li> <li>3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접투입하여 운영하는 게임</li> <li>4. 정해진 베팅 외에 게임에 관계한 추가베팅이나 추가지불이 없는 게임</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임제공업소의 경품취급기준 개정 (법 제32조 제3호)</li> <li>- 문화관광부고시 제2002-02호 (2002.02.09)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유가증권인 문화상품권, 도서상품권을 경품에 포함.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임제공업용게임물등급분류신청에 따른공지사항 (공지일: 2002.09.12, 시행일: 2002.09.13)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임제공업용 게임물 신청시 경품배출장치를 사용하는 게임기인 경우 일반경품과 상품권의 배출기능은 분리해야 하며 각각의 기능을 내용설명서에 명기하여야 함.</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임제공업용게임물의 세부규정공고 지연에 따른 공지(2002.12.05)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> <li>*메달밀어내기게임을 제외한 모든 게임물(포커, 화투, 경마게임 등 포함)에 대해 1회 게임에서 획득할 수 있는 경품을 상품권(유가증권)과 일반경품으로 분리하였으며, 상품권 지급과 일반경품 지급하는 게임물에 대한 1회 경품누적한도를 달리함.</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>공고게임제공업소의 경품취급기준 개정(법 제32조 제3호)</li> <li>- 문화관광부고시 제2002-18호 (2002.12.30)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유가증권인 문화상품권, 도서상품권 외 국민관광상품권을 경품에 포함.</li> </ul>

	주요 세부기준 적용시점	주요 세부기준 주요내용
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임제공업소의 경품취급기준고시 개정(법 제32조 제3호) - 문화관광부고시 시행일 : 2004-14호(2004.12.31)</li> <li>• 영상물등급위원회 게임제공업용 게임물세부적용기준(2005. 02. 04)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사행성간주게임물범위설정</li> <li>1. 1회 게임시간이 4초 미만</li> <li>2. 1시간당 이용요금 9만원 미만</li> <li>3. 경품한도액 2만원 초과</li> <li>- 경품게임물</li> <li>1. 4초 이상 게임물(확률게임) - 정액: 100원 1회게임의 최고당첨액: 20,000원</li> <li>2. 20초 이상 게임물(능력게임) - 정액: 500원 1회게임의 최고당첨액: 20,000원</li> <li>3. 80초 이상 게임물(다인용 · 다구역) - 정액: 2,000원(구역당 100원) 1회게임의 최고당첨액 : 20,000원</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제20차3/11) 180초이상게임, 주·부 게임비율(6:4), 부가게임 릴게임의 시상표등 관련(2005. 03 .14)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부규정 중 다인용 · 다구역게임물을 80초 이상과 180초 이상으로 분리하여 180초 게임물을 정액: 4,500원(구역당 100원) 1회게임의 최고당첨액: 20,000원으로 세분화</li> <li>- 신규게임물에 한하여 주부게임비율 적용(변경승인게임물 제외)</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제25차3/28)다인용게임물의 잭팟 관련(2005. 03 .28)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다인용게임물의 경우 공유되는 시상점수(잭팟)는 개개인의 시상 및 상품권 배출과 관계 없이 초기화 되지 않아도 됨(단, 잭팟이 이루어져 시상이 될 경우는 초기화 되어야 함)</li> </ul>
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제37차4/21)전자식메달게임 관련 세부기준 내용(2005. 04 .25)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전자식 메달게임에 대한 등급분류 세부기준 추가사항.</li> <li>1. 주게임의 게임진행기능이 부가게임을 구동하기 위하여 고정적 · 규칙적 출현을 유도하는 기능으로만 사용되어서는 아니됨. 또한, 부가게임의 연속적인 구동의 목적으로만 사용되어서는 아니됨.</li> <li>2. 메달의 형태는 특별히 제한하지 아니함.</li> <li>3. 주게임의 진행결과로 당첨액 획득, 부가게임 구동, 이용자의 손실이 유기적으로 구성되어 있어야 함. 다만, 주게임의 결과는 중복발생(메달의 재사용)하여서는 아니됨.</li> </ul>
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제46차5/19)게임물의 연타기능 및 예시기능에 대한 영등위 입장 공지 (2005.05.20)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*(제49차 5/26)연타기능 및 예시기능 공지에 대한 알림(2005.05.27)</li> <li>- 사행성을 과도하게 조장할수 있다고 판단되는 예시 및 연타기능이 있는 게임물은 등급분류 예외 대상임.</li> </ul>
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경품취급기준고시 3차 개정 중 일부 개정(문화관광부고시 제2005-9호. 시행일은 관보게재일(2005.07.06))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인증상품권을 지정상품권으로 변경</li> <li>(재)한국게임산업개발원에서 지정하는 상품권(18세이용가게임물에 한함)</li> </ul>
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제80차8/19) 예시 · 연타기능에 대한 공지(2005.08.22)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예시 또는 예시를 암시하는 이벤트, 미션, 찬스 등 기타 일체의 기능 또는 연타기능이 있는 게임물은 이용불가 처분함.</li> </ul>
17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (제82차8/25) 네트워크 및 예시 · 연타기능에 대한 공지(2005.08.26)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 잭팟 등 게임의 배당이나 결과에 영향을 미치는 일체의 네트워크 기능은 등급분류 대상에서 제외함.</li> </ul>
18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주부게임 비율 산정관련 세부적용 사항 및 게임설명서 보완,수정관련 공지(2006.02.01)</li> <li>• 주부게임 시행일 조정(2006.02.17)</li> <li>• 기계식메달게임 및 파친코뭇판게임 주부게임 비율산정 적용시기 변경 공지(2006.02.17)</li> <li>• 주부게임 비율 산정 및 게임파일 제출 관련 다수 질의내용에 대한 소위원회 결정사항 공지(2006.02.17)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임상에 구현되어 있는 주게임과 부가게임의 크기를 판단함에 있어 게임화면상에 각종창과 장식, 조형물 등을 구현하여 주게임의 크기를 축소하는 사례가 많아지고 있으며부가게임의 크기가 주게임을 무시하거나 약화시키는 경우가 있어 세부규정에 명시된 주부게임 크기에 대한 명확한 이해와 적용이 필요하다고 판단함.</li> </ul>





## 제2절 국내 PC게임/비디오게임 등급 분류

2005년 9월 1일을 기점으로 기존에 온라인게임물에 포함되어 등급분류되던 모바일게임 중 '단독형 모바일'에 한하여 PC게임물의 범주에 추가하여 등급 분류를 하게 되었다.

'단독형 모바일'이란 휴대폰상에 클라이언트 또는 프로그램을 다운로드 받은 후 게임실행을 위해 네트워크 연결을 필요로 하지 않는 모바일 게임을 말하며 랭킹 등록 등의 단순한 네트워크 연결이 있다하더라도 '게임실행'과 직접적인 관계가 없다면 '단독형 모바일'인 것으로 본다.

이에 따라, PC게임물은 영상이 수록된 게임 내용물이 게임기구에서 분리되어 판매, 배포, 대여(이하 '유통'이라한다)되는 것으로서 디스크 기타 신소재 형태의 게임물(분리형)과 모바일(단독형)게임을 의미하며 PC(Personal Computer)에서 실행되는 게임, 플레이스테이션 1,2 및 Xbox, Xbox 360, 게임큐브 등의 가정용 비디오 게임(콘솔 게임) 그리고 PSP(PlayStation Poterble), 닌텐도 DS, 게임 보이 등의 휴대용게임, 단독형 모바일게임이 이에 해당한다.

다만, 게임실행이나 게임 중 반드시 네트워크 연결이 필요한 네트워크형 모바일게임과 인터넷상에서 게임을 다운로드받아 설치, 실행하는 G.O.D(Game on Demand), 게임스트리밍 서비스 등은 여전히 온라인게임물의 범주에 포함되어 등급분류가 이루어진다.

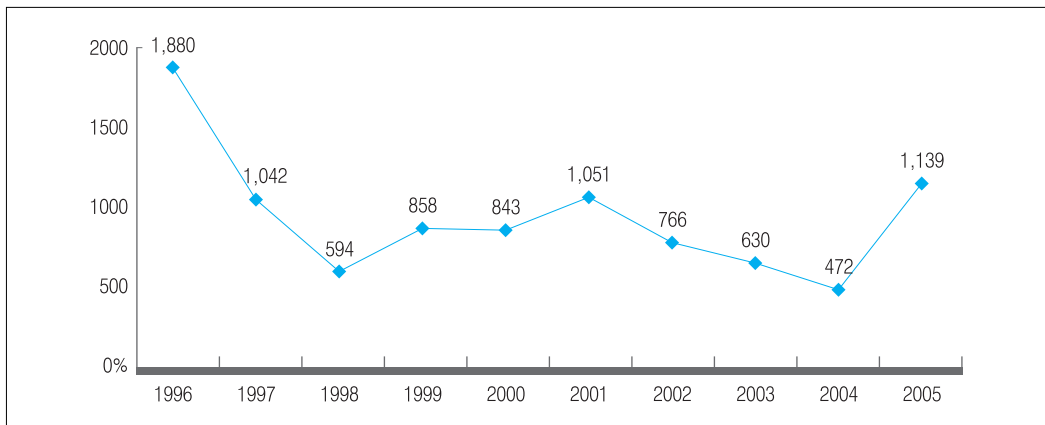
다만, 게임실행이나 게임 중 반드시 네트워크 연결이 필요한 네트워크형 모바일게임과 인터넷상에서 게임을 다운로드받아 설치, 실행하는 G.O.D(Game on Demand), 게임스트리밍 서비스 등은 여전히 온라인게임물의 범주에 포함되어 등급분류가 이루어진다.

### 1. 2005년 등급분류 현황

#### (1) 연도별 분석

〈그림 6-2-2-01〉 연도별 PC게임물 등급분류 현황

(단위 : 건)





지난 96년 1,880건이었던 PC게임물은 IMF 직후인 97년에 1,042건으로 감소한 후 98년에는 IMF전에 비해 무려 68.4%나 줄어든 594건에 불과했다. IMF여파에서 점차 회복되기 시작한 99년에는 98년대비 44.4% 증가한 858건이었으며 2000년에는 843건, 2001년에는 1,051건으로 증가, 97년 수준으로 회복되었다. 하지만 2002년에는 뚜렷한 회복세를 보인 2001년에 비해 27.1% 감소한 766건, 2003년에는 40.1%, 2004년에는 2001년대비 55.1%나 감소한 수치를 보였는데 이는 장기적인 경기불황과 이로인한 PC 게임산업 전반의 침체 그리고 초고속 인터넷망의 보급확산과 P2P, 웹하드 서비스의 포화화로 인한 불법복제의 폭발적 증가 때문이었으며 이로인해 3년연속 하락세를 보였다.

2005년에는 전년대비 141.3%라는 놀라운 증가세를 보였으나 이는 그동안 온라인게임물로 분류되었던 단독형 모바일게임이 PC게임물로 포함된데 따른 증가수치 일뿐이며 단독형 모바일을 제외한 순수 분리형 게임물만의 등급분류 건수를 비교하여 보면 전년대비 16.9% 증가한 552건에 불과하다.

하지만, 인터넷을 통한 불법복제가 여전히 심각한 수준임에도 불구하고 3년 연속 지속적인 하락세를 마감하고 소폭이나마 PC게임물이 증가했다는 점은 IMF이후 침체되었던 PC 게임산업이 서서히 살아나고 있다는 조짐으로 볼 수 있어 긍정적으로 평가할 수 있을 것이다.

이는 최근 각 게임개발 및 유통 업체에서는 인터넷을 통해 전세계로 확산되고 있는 불법복제를 막거나 무력화시키기 위한 노력이 계속되고 있는 것과 무관하지 않는데 비디오(콘솔)게임, 휴대용게임, PC게임들이 불법복제를 차단하기 위해 다각적인 대처방안을 시도하고 있다.

국내에 100만대 이상 보급된 플레이스테이션을 개발한 소니는 대만 등지에서 유입되는 개조칩의 단속과 더불어 플레이스테이션의 내부설계를 변경하여 개조칩을 장착할 수 없도록 한 새로운 버전의 플레이스테이션을 출시함으로써 불법복제를 차단하고 있으며 마이크로소프트는 불법개변조와 불법복제에 완전히 노출된 Xbox를 포기하고 차세대 비디오게임인 Xbox 360의 출시를 앞당기는 것으로 불법복제에 대한 대응책을 마련하였다.

비디오게임과 같은 하드웨어적 수단을 동원할 수 없는 PC게임 역시 카피 프로텍터의 기능과 CD-KEY를 통한 복제방지기능을 강화하고, 온라인을 통한 G.O.D(Game on Demand), 게임스트리밍 서비스등의 다양한 판매방식을 사용함으로써 불법복제로 인한 피해를 줄여 나가고 있다.

하지만, 불법복제에 비교적 안전한 것으로 여겨졌던 PSP, 게임보이 등의 휴대용게임기 역시 대용량 메모리카드와 컨버터 등을 통한 다양한 불법복제 방법이 등장함에 따라 불법복제를 막기 위한 업체의 노력이 더욱 가속화 될 것으로 보인다.

〈표 6-2-2-01〉 연도별 PC게임물 등급분류 현황

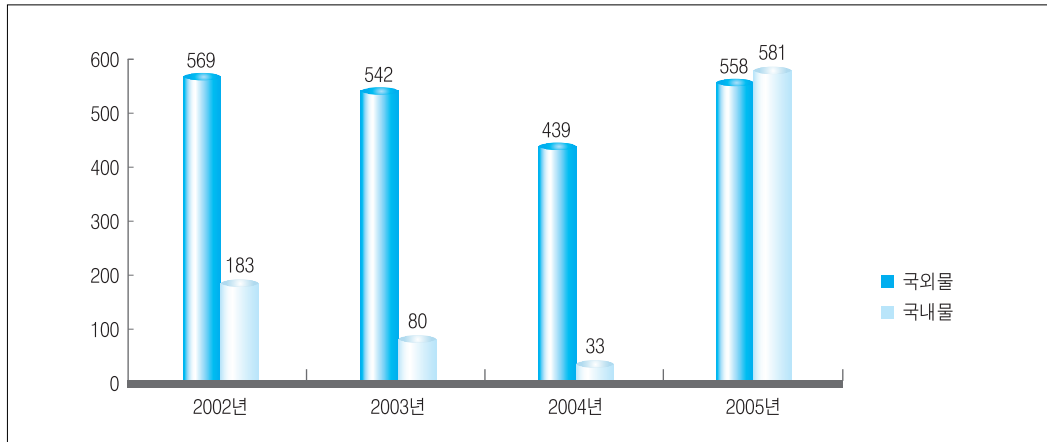
(단위 : 건)

연도	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년
등급분류건수	1,880	1,042	594	858	843	1,051	766	630	472	1,139

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

〈그림 6-2-2-02〉 연도별 국내외 PC게임물 등급분류 건수

(단위 : 건)



2005년 한해 동안 등급분류된 국내에서 제작된 PC게임물은 581건(51%)으로 국외물의 558건(49%)보다 많았으며 이는 2004년 대비 166.1%나 증가한 수치로 엄청난 증가세를 보여주고 있다.

하지만, 이 역시 모바일게임의 특성상 국내 제작물이 대부분인 단독형모바일 게임이 PC게임물로 포함되었기 때문이며 모바일(단독형)을 제외한 국내 PC게임물은 전년대비 30.3%, 2002년 대비 87.4% 감소한 23건에 불과했다.

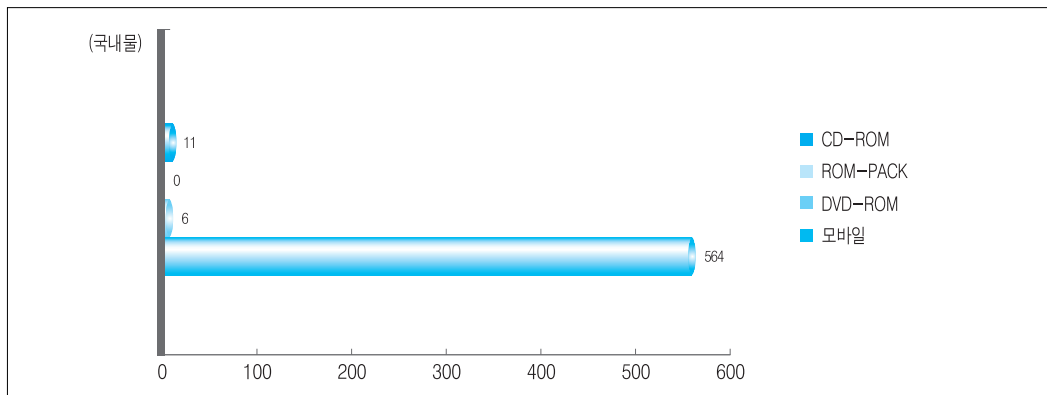
이는 불법복제로 인해 국내 게임개발/유통업체들이 새로운 PC게임물의 제작을 기피하고

온라인게임 제작에 치중하면서 전체적인 국산 게임이 감소했기 때문인데 한 가지 눈여겨볼 만한 것은 일본 소니의 휴대용 게임기인 플레이스테이션 포터블(PSP)용으로 제작된 국산 게임들이 선보였다는 점이다.

손노리의 대표작인 ‘어스토니시아 스토리’, 일본에서 호평받았다는 ‘DJMAX’, 뛰어난 3D 그래픽을 선보인 ‘볼카누스’ 등이 그것인데 이와같은 국산 PSP게임들은 PC게임과 비디오게임에 한정되었던 국산 게임물의 영역을 넓히는 데 일조하였으며 온라인 고스톱을 휴대용 게임기의 특성에 맞춰 재구성한 ‘용쟁화투(PSP)’는

〈그림 6-2-2-03〉 국내 PC게임물 매체별 현황

(단위 : 건)



세계 최고의 온라인 게임 콘텐츠를 보유한 국내 온라인게임을 PC게임물에 접목시킬 수 있는 가능성을 확인시켜 주었다.

## (2) 매체별 분석

지난 한 해 동안 등급분류된 PC게임물들을 매체별로 살펴보면 CD-ROM 매체는 총 126건으로 전년대비 33.7% 감소하였으나 DVD-ROM 매체는 2004년 199건에서 2005년 250건으로 25.6% 증가한 것으로 나타났다. 특히 ROM-PACK 매체는 2004년 80건에서 2005년 176건으로 무려 120%나 증가하여 가장 높은 증가세를 나타냈는데 불법복제가 쉽지 않고, 성인층보다는 저연령층을 대상으로 하는 ROM-PACK 매체의 특성상 경기회복에 따른 판매증가와 소니 PSP, 닌텐도 DS의 출시로 인한 휴대용 게임기 시장의 확대가 원인인 것으로 보여지며 지난 한해 동안 등급분류된 176건의 ROM-PACK매체중 닌텐도 DS가 차지하는 비중은 22.7%에 해당하는 40건으로 집계되었다.

특히, 작년까지 명맥을 유지했던 국산

ROM-PACK 매체는 2005년 한해에는 단 한건도 없었으며 중국, 대만, 홍콩 등지에서 수입한 ROM-PACK매체가 176건중 11건(6.3%)이나 되어 지난 몇 년간 국내에서 제작되던 저가형 ROM-PACK 매체(8BIT,16BIT)를 완전히 대체한 것으로 여겨진다.

PC게임물 전체에서 각 매체별 비중은 단독형 모바일(국내49.9%+국외1.3%)이 51.2%, DVD-ROM매체(국내0.5%+국외21.6%)가 22.1%, ROM-PACK 매체(국내0%+국외15.5%)와 CD-ROM 매체(국내1%+국외10.2%)가 각각 15.5%, 11.2% 순으로 나타났다.

이를 분석해보면 DVD-ROM 매체를 사용하며 PS1, 2 및 Xbox로 대표되는 비디오(콘솔) 게임기 시장과 ROM-PACK 매체가 주력인 게임보이 어드밴스, 닌텐도 DS 등의 휴대용게임기시장(소니 PSP는 UMD매체(DVD-ROM매체의 일종)를 사용)은 경기회복에 따라 빠른 회복세와 확장세를 보이고 있는 반면 CD-ROM 매체를 사용하는 PC게임 시장은 크게 위축된 것으로 보여진다.

〈표 6-2-2-02〉 연도별 국내외 PC게임물 매체별 현황 (‘등급보류’된 게임물은 제외)

(단위 : 건)

구분/연도	2002년	2003년	2004년	2005년	
국내물	CD-ROM	161(21.4%)	81(12.9%)	26(5.5%)	11(1%)
	ROM-PACK	21(2.8%)	3(0.5%)	1(0.2%)	-
	DVD-ROM	1(0.1%)	2(0.3%)	6(1.3%)	6(0.5%)
	모바일(단독형)	-	-	-	564(49.9%)
	소계	183(24.3%)	86(13.7%)	33(7.0%)	581(51.4%)
국외물	CD-ROM	363(48.2%)	291(46.3%)	164(35.0%)	115(10.2%)
	ROM-PACK	102(13.6%)	56(8.9%)	79(16.8%)	176(15.5%)
	DVD-ROM	104(13.8%)	195(31.1%)	193(41.2%)	244(21.6%)
	모바일(단독형)	-	-	-	15(1.3%)
	소계	569(75.7%)	542(86.3%)	436(93.0%)	550(48.6%)
합계	752(100%)	628(100%)	469(100%)	1,131(100%)	

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



모바일(단독형) 매체는 2005년초에 100만 폴 리곤급 3D 그래픽 가속칩을 장착한 게임폰이 첫선을 보인 후 보다 고성능의 연이어 출시됨에 따라 휴대용게임기 수준을 넘어 기존 비디오(콘솔)게임에 육박하는 3D 그래픽 구현이 가능해 짐에 따라 '바이오하자드', '검호', '영웅전설' 등의 기존 비디오게임이나 휴대용 롬팩게임, PC 게임들이 단독형 모바일게임으로 컨버전되는 경향이 크게 늘어날 것으로 보여, 내년에도 모바일(단독형) 매체는 폭발적으로 증가할 것으로 예상된다.

### (3) 장르별 분석

2005년 한해동안 신청된 1,139건의 게임들을 장르별로 분류해보면 '라이덴', '스페이스 인베더 갤럭시 비트' 등과 같은 슈팅게임과 지난해 출시전 불법복제물이 인터넷상에 유포되어 큰 충격을 주었던 존카맥의 '뚝 3'로 대표되는 FPS(First Person Shooting)게임, '밴드 오브 브라더스' 같은 리듬액션 게임 그리고 '슈퍼마리오', '진 삼국무쌍 4' 등의 액션게임이 포함된 액션 장르가 49.6%인 565편으로 가장 높은 비중을 차지했다.

어드벤처 장르는 3.0%인 34건으로 하나의 콘텐츠로 영화, 게임 등의 다양한 방식으로 배급하여 부가가치를 극대화시키는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi-Use) 전략에 따라

영화 개봉과 동시에 출시된 '나니아 연대기', '스타워즈 에피소드 3 : 시스의 복수' 등이 높은 완성도를 보이며 주목을 받았다.

모바일(단독형)의 영향으로 '거상 타이쿤', '약국 타이쿤' 과 같은 경영 시뮬레이션 게임들이 주류를 이룬 가운데 '에이지 오브 엠파이어 3', '프린세스 메이커 4' 등의 전략, 육성 시뮬레이션 게임들이 출시된 시뮬레이션 장르는 10.1%인 115건이었다.

'그란투리스모 4', '릿지라이서 DS'와 같은 레이싱게임이 포함된 스포츠 장르는 14.4%인 164건으로 'FIFA 06', 'NBA LIVE 06', '한국 프로야구 2005'와 같은 스포츠 소재의 게임들이 PC게임, 비디오(콘솔)게임, 모바일(단독형) 게임의 모든 플랫폼에서 고르게 출시되어 액션 장르에 이어 두 번째로 높은 비중을 차지하였다.

RPG장르는 8.8%인 100건이었으며 인기 온라인게임을 모바일로 컨버전한 '군주 모바일'과 3D 게임폰 전용게임으로 제작되어 뛰어난 3D 그래픽을 선보였던 '마비노기 M-LIVE PART2', 2족 보행 로봇을 소재로 한 독특한 세계관의 '범피트롯' 등이 있었다.

'테트리스 월드', '철수의 세계정복' 처럼 휴대폰이나 휴대용게임기에서 가볍게 즐길 수 있는 퍼즐 장르는 9.7%인 110건으로 주로 모바일(단독형) 게임으로 많이 출시되었다.

〈표 6-2-2-03〉 장르별 PC게임물 현황

(단위 : 건)

내 용	액션	어드벤처	시뮬레이션	스포츠	RPG	퍼즐	기타(교육용)	겜블	계
분류건수	565 (49.6%)	34 (3.0%)	115 (10.1%)	164 (14.4%)	100 (8.8%)	110 (9.7%)	6 (0.5%)	45 (3.9%)	1139 (100%)

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

이밖에 '양촌리 맞고', '포커지존' 과 같은 고스톱, 포커 등의 썸블장르의 경우, 3.9%인 45건이었으며 기타(교육용) 장르도 0.5%인 6건이 출시되었는데 영어교육 열풍때문인지 '아이토티:테일즈', '아비유 ENGLISH' 등과 같이 게임을 하면서 간단한 영어를 배울 수 있는 영어 학습 게임들이 대부분이었다.

PC게임물에 모바일(단독형)게임이 포함됨에 따라 휴대폰으로 짧은 시간 안에 간단히 즐길 수 있는 액션, 스포츠, 퍼즐장르가 크게 증가했으며 성인층이 부담없이 즐길 수 있는 고스톱, 포커 등의 썸블장르 역시 증가세를 보였다. 특히 고성능 게임폰의 출시로 휴대용게임기 수준의 그래픽과 게임성을 구현할 수 있게된 RPG 장르의 약진은 눈여겨 볼만하다.

#### (4) 등급별 분석

2005년 한해동안 등급분류된 PC게임물은 총 1,139건으로 이중 전체이용가 등급은 828건(72.7%), 12세이용가 등급은 102건(8.9%), 15

세이용가 등급은 63건(5.5%), 18세이용가 등급은 138건(12.1%)으로 집계되었다.

전체이용가 게임은 귀여운 아기들이 나와서 대전을 벌이는 '킴온베이비'와 휴대폰의 버튼 하나로 쉽게 즐길 수 있는 원버튼 게임인 '놈 2', TV애니메이션과 뮤지컬 그리고 게임으로 제작되어 주목을 끌었던 '마법전사 미르가온', '짱구는 못말려 : 액션 짱구 대 액션 킹콩' 등이 있었으나 PC게임 시장의 침체때문인지 지난해 트렌드로 주목받았던 여성전용 게임의 출시는 더 이상 없었다.

12세이용가 게임은 지난해와 마찬가지로 도검류 무기를 사용하나 선혈, 혈흔의 묘사가 없어 폭력성의 정도가 높지 않은 '진 삼국무쌍 4', '원피스 그랜드배틀', '나루토 우즈마키인전' 과 같은 액션게임들이 많았는데, 국산 PSP 게임으로 한국과 일본 게임유저들의 큰 관심을 불러일으켰던 'DJ MAX 포터블' 이 단연 주목 받았다.

15세이용가 게임은 '소울칼리버 3', '길티기어 이그제스 리로드' 등과 같은 대전 격투게임들이

〈표 6-2-2-04〉 국내의 등급별 PC게임물 현황

(단위 : 건)

구분	결과	등급분류				소계	보류	합계
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	18세이용가			
국내물	CD-ROM	9	1	-	1	11	-	11
	ROM-PACK	-	-	-	-	-	-	-
	DVD-ROM	3	1	1	1	6	-	6
	모바일(단독형)	471	25	5	63	564	-	564
	소계	483	27	6	65	581	-	581
국외물	CD-ROM	50	24	19	22	115	4	119
	ROM-PACK	164	7	2	3	176	1	177
	DVD-ROM	118	44	34	48	244	3	247
	모바일(단독형)	13	-	2	-	15	-	15
	소계	345	75	57	73	550	8	558
합계		828	102	63	138	1,131	8	1,139

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



대부분이었는데 2004년 발매 당시 세계를 놀라게했던 '킹덤 언더 파이어-더 크루세이더'의 후속작인 '킹덤언더파이어-히어로즈'가 본편보다 높은 폭력 정도와 리얼리티가 높은 선혈 및 혈흔 묘사에도 불구하고 15세 이용가등급을 받았다.

이는 지난해에 이어 2005년에도 15세이용가 등급의 선혈 묘사에 허용에 대한 기준이 다소 완화 되었기 때문인데 지난 2004년도에 도검류 사용으로 인한 과도한 선혈 표현으로 '18세이용가'를 받았던 '길티기어 시리즈' 역시 2005년에는 '15세이용가'로 등급연령이 한단계 낮아지는 등의 변화가 있었다.

18세이용가 게임은 일본 야쿠자의 이야기를 다루며 현장감 넘치는 타격감과 고문, 폭력을 사실 그대로 담아낸 '류가 고토구'와 게임화면 전체를 피로 물들이는 하드코어 게임 '갓 오브 워' 그리고 지난해 최대의 화제작이었던 '뚝 3'의 확장팩 '악마의 부활', 동명의 공포영화를 소재로 한 '이블데드: 리제너레이션' 등이 잔혹한 신체과열 장면과 선혈, 혈흔 장면으로 18세이용가 등급을 받았다.

2005년에는 일본 성인게임들이 본격적으로 선보인 한해이기도 했는데 지난 2002년부터 2005년까지 '부킹파라다이스', '홍색관', '프린세스 나이즈' 등 노골적인 성행위 장면 묘사와 변태적이고 가학적인 성적 고문행위 등이 문제가 되어 계속 등급보류되었다. 최근 일본 성인 게임들이 게임내에 수록된 성행위 장면 및 여성 누드 등의 그래픽과 도색소설 수준의 대사 수위를 조절한 끝에 '리얼라이즈 미', '미타바 시노비', '프린세스 나이즈' 등과 같은 게임들은 18세이용가 등급을 받아 국내에 출시되었다.

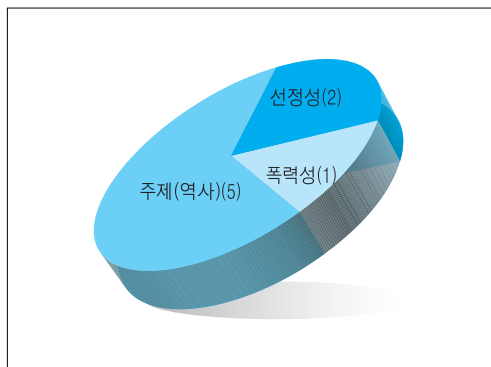
### (5) 보류게임물 사유별 분석

2005년 등급보류된 PC게임물은 전체 1,139편 중 0.7%에 해당하는 8편이었으며, 사유별로 살펴보면 폭력적이고 잔혹한 장면이 여과없이 묘사하여 폭력성으로 보류된 게임이 1건, 여성의 육체에 가학적인 성고문을 가하거나 저항할 수 없는 여성을 상대로 집단 강간하는 장면을 노골적으로 표현하여 선정성으로 보류된 게임이 2건, 한반도에서 벌어지는 한국과 북한의 전쟁을 소재로 하거나 한국의 영토나 지명표기를 잘못 기재하여 주제(역사) 사유로 보류된 게임이 5건이었다.

주제(역사) 사유로 인한 등급보류 건수가 늘어난 이면에는 지난 2004년 10월에 불거진 역사왜곡 게임에 대한 거센 논란 이후, 한반도를 둘러싼 정세, 일본해, 한국의 역사왜곡 등에 대한 검토가 크게 강화되었기 때문이다.

최근에는 지명표기, 역사왜곡 게임 외에도 북한을 적국으로 설정하여 전쟁을 벌이는 내용의 게임들이 전세계적으로 출시되고 있는데 세계 유일의 분단국가라는 현실과 북한은 테러국가라는 부정적 이미지가 작용한 때문으로 풀이된

〈그림 6-2-2-04〉 2005년 등급보류 PC게임물 사유별 현황 (단위 : 건)



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

다. 등급보류 PC게임물은 다음과 같다.

‘프레데터: 콘크리트 정글’은 영화 ‘프레데터’를 소재로 한 액션게임으로 폭력적이거나 잔혹한 장면이 다소 수록되어 있다하더라도 18세이용가 등급으로 무리없이 등급분류되는 최근경향에도 불구하고 민간인을 마구 학살하고 살아있는 사람의 살가죽을 벗겨내는 장면 등의 잔혹하고 폭력적인 영상들이 여과없이 표현되어 있어 등급보류 되었다.

‘스프린터 셀’은 탱크부대를 앞세워 대한민국을 침공한 북한과 한반도 전역에서 전투를 벌이는 내용으로 등급 보류된 ‘고스트 리콘 2’과 비슷한 내용을 담고 있으며 북한의 내부 분열과 일본의 이간책에 의해 북한 군부가 대한민국의 수도 서울에 대포동 미사일을 발사하며 한반도 전쟁이 시작된다는 내용으로 한반도를 둘러싼 국제정세를 크게 왜곡하여 묘사한 것 때문에 등급보류 되었다.

‘엠파이어 어스 2’와 ‘엑시스&얼라이브’는 제2차 세계대전을 소재로 한 전략시뮬레이션 게임으로 세계 지도와 아시아 지역의 지도를 표기하면서 한국을 포함한 한반도 전역을 일본이 1932년 대륙침략의 발판으로 삼고자 만주에 세운 ‘만주국’의 영토에 포함되는 것으로 역사적 사실을 왜곡하여 표기한 점을 들어 등급보류 되었다.

일본의 인기 TV 애니메이션을 소재로한 액션게임 ‘건담 배틀 텍티스’와 전략시뮬레이션 게임인 ‘기동전사 건담: 기렌의 야망’은 지구와 우주공간으로 나뉘어 번영하는 인류의 미래 전쟁을 다루면서 한국의 수도 서울을 ‘베이징’으로 잘못 표기하거나 한반도 영토 자체를 중국의 영토로 표기하여 등급보류 되었다.

‘홍색관’은 2002년도부터 계속 등급보류되고 있는 게임으로 맞출로 묶여 있는 여성을 바이스, 뱀, 술병, 주사기 등을 사용하여 묶어놓고 성고문을 하는 내용과 아버지와 아들이 같은 여성들을 상대로 성적 쾌락을 추구하는 내용 등이 문제가 되어 등급보류 되었으며 ‘미타바 시노비’ 역시 노골적인 성행위 장면과 더불어 집단 강간, 윤간을 자행하는 내용, 여성을 성적 노리개로 비하하여 묘사한 점등이 문제가 되어 등급보류 되었다.

## (6) 월별 분석

2004년에는 전반적으로 등급분류 건수가 비교적 일정한 가운데 봄 방학시즌인 2월과 추석명절인 10월, 겨울방학을 앞둔 11월과 12월에 등급분류 건수가 크게 늘어나는 패턴을 보였었는데 2005년에는 작년과 비교적 유사한 월별패턴을 보여주면서도 분명히 차이가 있는 패턴을 나타냈다.

2003년과 2004년에는 2월과 10월, 12월에 등급분류 건수가 집중되어 있기는 하지만 여름방학을 앞둔 4월부터 7월에도 등급분류 건수가 차츰 증가하는 모습을 보여주었는데 2005년에는 4월부터 여름방학 기간인 7, 8월의 기간동안 등급분류 건수가 늘기는 커녕 오히려 줄어드는 경향을 보여주었다.

물론 2월과 3월, 9월부터 12월까지 등급분류 건수가 급격히 증가하는 패턴은 작년과 동일했는데 이는 불법복제로 인한 PC 패키지 시장의 붕괴와 비디오(콘솔) 게임시장의 확대가 올해도 지속되었기 때문으로 보여진다.

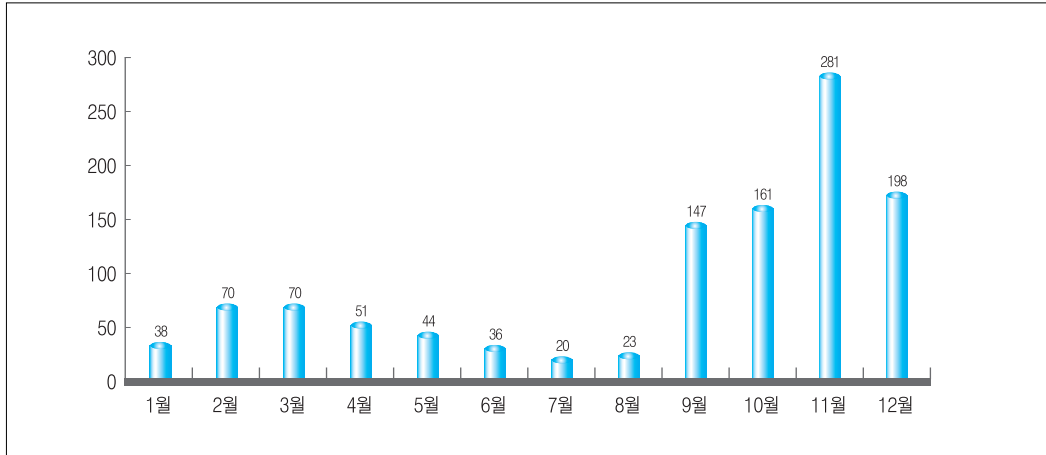
작년까지는 여름방학을 앞두고 PC게임의 등급분류 건수가 서서히 증가하는 추세를 보였으





〈그림 6-2-2-05〉 월별 PC게임물 등급분류 건수 현황

(단위 : 건수)



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

나 올해에는 이같은 현상이 없었는데 이는 정식 발매 3,4개월전에 등급분류를 신청하는 비디오(콘솔)게임은 미리 2월과 3월에 등급분류를 미리 신청하기 때문이며 항상 불법복제를 염려해야 하는 PC게임은 인터넷 불법복제로 인한 피해를 최소화하기 위해 해외 발매일에 맞춰 동시 발매하는 경향이 늘어나면서 굳이 방화기간이나 명절을 선택해 발매일을 잡아야할 필요성이 없어졌기 때문이다.

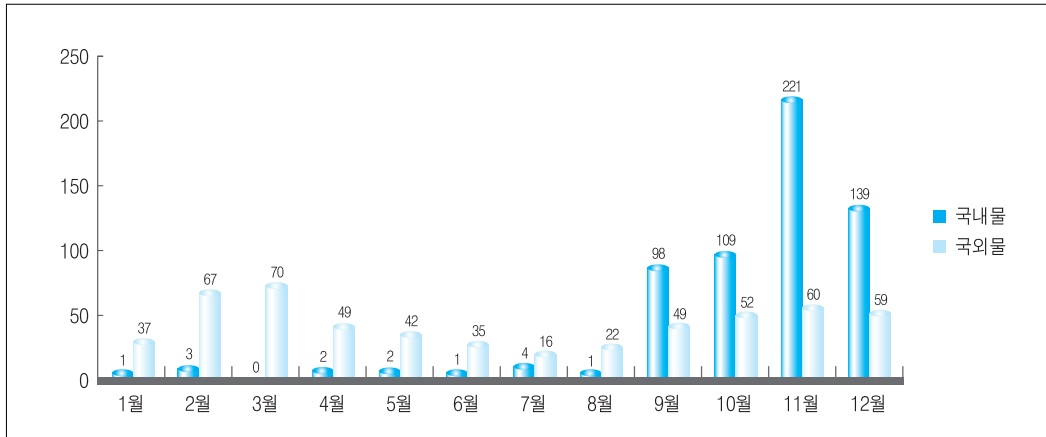
국내물의 경우, 등급분류 편수가 2004년과

비교할 수 없을만큼 크게 증가하였으나 이는 국내 제작이 대부분인 모바일(단독형) 매체가 포함되었기 때문이다. 2005년 9월부터 12월의 기간동안 국내물의 등급분류 건수가 폭발적으로 증가하였으나 모바일이라는 매체특성상 PC게임이나 비디오(콘솔)게임에 비해 라이프 사이클이 짧아 새로운 게임을 계속해서 출시해야 하는 만큼 내년시즌에는 1년 내내 비교적 고른 분포를 보일것으로 예상된다.

9월부터 12월까지의 국내물 분포만을 본다면

〈그림 6-2-2-06〉 월별 국내외 PC게임물 등급분류 건수 현황

(단위 : 건수)



11월에 국내물의 등급분류 건수가 급격히 증가하는 패턴을 발견할 수 있으며 이는 12월의 크리스마스를 앞두고 모바일(단독형) 게임의 출시가 크게 늘어난 것을 의미한다, 반면 국외물은 9월부터 12월까지 편차가 거의 없어 대조적이다.

### (7) 제조국별 분석

2005년 등급분류된 1,139 건의 PC게임물을 제조국가별로 살펴보면 국산 비중이 전체 PC게임물의 51%로 2003년의 13.7%, 2004년의 7.4%에 비해 급격히 증가했다. 미국과 일본이 차지하는 비중은 두 나라를 합쳐 43.9%로 2003년의 72.7%, 2004년의 86.3%에 비해 크게 낮아졌다.

물론 이 수치는 국내 제작물이 대부분을 차지하는 모바일(단독형) 매체가 포함되었기 때문이며 '모바일'이라는 매체특성상 짧은 기간 안에 제작이 가능하고 수시로 변하는 소비자들의 입맛에 맞추기 위해 다양한 장르의 게임을 다작하는 경향이 뚜렷하기 때문에 단기간에 모바일 매체의 등급분류 건수가 증가한 것으로 보인다.

반면에 모바일(단독형)매체를 제외한 국내 제작 PC게임물은 1월과 8월까지 단 14건, 12월까지 단 17건에 불과했으며 이중 PC 패키지 게임

의 경우 단 11건에 그쳐 지난해에 이어 경기불황과 불법복제 확산에 따른 후유증이 올해에도 지속된 것으로 보인다.

이에따라, 대부분의 국산 PC 게임 제작, 유통 업체들이 불법복제로 인한 피해가 비교적 적은 비디오(콘솔), 휴대용 게임이나 온라인 게임제작으로 눈을 돌리면서 PC게임의 제작과 유통이 크게 위축되었으며 앞으로 경기가 회복되거나 불법복제가 줄어든다 하더라도 더 이상 국산 PC게임의 제작과 유통이 과거와 같이 늘어날 것으로 보이지 않는다.

특히 내년에는 Xbox 360, PS 3, 닌텐도의 Wii 등의 차세대 게임기들이 대거 선보이면서 불법복제에 비교적 안전한 이들 게임의 제작에 국내 게임개발 업체들이 뛰어 들 것으로 보여 PC 패키지 게임의 국내 제작 기피는 내년에도 계속될 것이다.

건수로만 따지면 전년에 비해 21.6% 증가한 253건으로 두 번째로 높은 비중을 차지한 미국은 지난해 한국 PC 게임시장의 붕괴에도 불구하고 PC 게임, 비디오(콘솔)게임, 휴대용 게임의 모든 플랫폼에서 고른 증가세를 보였으며 2006년에도 마이크로소프트의 야심작인 Xbox 360의 국내출시와 맞물려 높은 증가세를 보일 것으로 예상된다.

〈표 6-2-2-05〉 국적별 PC게임물 현황

(단위 : 건)

매체 \ 국가	한국	미국	일본	유럽(EU회원국)	중국·대만·홍콩	기타	계
CD-ROM	11(1%)	50(4.4%)	52(4.6%)	10(0.9%)	3(0.2%)	4(0.3%)	130(11.4%)
ROM-PACK	-	63(5.5%)	102(9%)	1(0.1%)	11(1.0%)	-	177(15.5%)
DVD-ROM	6(0.5%)	138(12.1%)	91(8%)	16(1.4%)	1(0.1%)	1(0.1%)	253(22.2%)
모바일(단독형)	564(49.5%)	2(0.2%)	2(0.2%)	11(1.0%)	-	-	579(51%)
합 계	581(51%)	253(22.2%)	247(21.7%)	38(3.3%)	15(1.3%)	5(0.4%)	1,139(100%)

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



PC-9801이라는 독자적 PC하드웨어를 사용하는 바람에 전통적으로 PC패키지 게임보다는 비디오(콘솔)게임과 휴대용게임 제작이 강세인 일본 역시 전체적인 비중은 42.4%에서 21.7%로 줄어들었으나 건수에 있어서는 전년대비 23.5%의 증가세를 보였는데 특히 ROM-PACK 매체와 DVD-ROM 매체가 지난해에 비해 각 57%, 21.3% 증가하여 경기회복에 따라 지난 2003년 전체 PC게임물에서 차지하는 비중이 7.3%까지 위축되어 쾅쾅 얼어붙었던 휴대용게임기 시장이 점차 회복되고 있음을 보여주고 있다.

영국, 독일, 프랑스, 핀란드등이 속한 유럽은 작년까지 교육용 학습게임이나 PC 패키지게임이 수입되었으나 2005년 한해에는 주로 유럽에서 발매된 일본 비디오(콘솔)게임이나 휴대용게임들이 주류를 이루었다.

한가지 주목할만한 점은 이제까지 국산이 대부분을 차지했던 모바일(단독형) 매체에서 유럽산 모바일게임의 비중이 높아졌는데 이는 국내 모바일게임 제작이 참신한 소재 부족과 단기간에 많은 장르의 게임을 제작해야 하는 한계에 부딪치면서 외국 모바일게임 업체에서 제작한 모바일게임들을 컨버전하는 경향이 늘어났기 때문이다. 올해에는 유럽산 모바일 게임이 많았으나 3D게임폰 등 휴대폰의 성능이 개선되고 내장 메모리, 외장 메모리 사용 등으로 모바일 게임의 용량도 크게 늘어남에 따라 풍부한 비디오(콘솔)게임, 휴대용 게임 콘텐츠를 보유한 일본산 모바일게임의 비중이 높아질 것으로 보인다.

## (8) 비디오게임 분석

지난 2002년부터 점화되기 시작하여 2003년과 2004년 PC 패키지 시장의 위축에 따라 폭발적인 증가세를 보였던 국내 비디오(콘솔)게임 등급분류 건수는 불법복제 확산에도 불구하고 2005년에도 전년대비 10.5% 증가했다.

하지만 국내 비디오(콘솔) 게임시장을 삼등분하여 치열한 경쟁을 펼쳤던 소니 플레이스테이션 2, 마이크로소프트의 Xbox, 닌텐도 게임큐브 중 닌텐도 게임큐브는 2005년에는 한 건도 등급분류 신청되지 않아 사실상 그 생명이 끝난 것으로 보이며 이를 인정하듯 일본 닌텐도는 차세대 게임기인 가칭 레볼루션, 정식명칭 'Wii'의 출시를 계획하고 있다.

플레이스테이션 게임의 등급분류 건수는 2004년 124건에서 2005년 161건으로 29.8% 증가했으나 Xbox 게임은 전년대비 16.7% 감소한 60건에 불과했다.

그 이유는 Xbox의 제작, 유통사인 마이크로소프트가 소니 플레이스테이션에 비해 불법개변조와 불법복제가 손쉬워 속수무책으로 피해를 입을 수 밖에 없었던 Xbox를 빨리 단종시키고 새로운 차세대 게임기 Xbox 360의 출시를 앞당겼기 때문이며 이로인해 소니, 닌텐도 진영의 차세대 게임기 출시계획도 빨라지게 되었다.

닌텐도의 게임보이가 독점하고 있던 휴대용 게임기 시장에 진출했던 소니의 첫 휴대용 게임기인 PSP(PlayStation Poterble)는 닌텐도에서 차세대 휴대용 게임기로 출시한 닌텐도 DS와 경쟁을 벌일 것으로 여겨졌으나 2005년 한 해동안 PSP는 23건, 닌텐도 DS는 40건으로 등급분류 건수만으로는 닌텐도 DS가 우세한 것으로 나타났다.

하지만 소니 PSP와 비교하여 멀티미디어 및 온라인 기능의 부재와 빈약한 한글화 그리고 게임보이와의 이중 경쟁으로 인해 국내 휴대용 게임기 시장에서 닌텐도 DS가 미치는 영향은 크지 않을 것으로 보여지며 오히려 국내 게임 제작업체들의 활발한 제작 참여가 이루어지고 있는 소니 PSP쪽이 내년 휴대용게임기 시장에서 영향력을 서서히 키워갈 것으로 전망된다.

2006년에는 차세대 비디오(콘솔) 게임기 시장을 장악하기 위한 본격적인 레이스에 돌입할 것으로 보여지며 지난 2003년 플레이스테이션 2, Xbox, 게임큐브의 삼파전 양상이 2006에도 그대로 재현되어 소니 플레이스테이션 3, 마이크로소프트 Xbox 360, 닌텐도 Wii이 온라인과 오프라인 시장을 모두 장악하기 위한 경합을 벌이게 될 것이다.

Xbox LIVE를 선보이며 온라인 서비스를 가장 먼저 시작했던 마이크로소프트는 차세대 게임기 중 가장 먼저 출시를 계획 중이며 불법개변조와 불법복제로 가장 많은 피해를 입은 만큼 Xbox 360은 게임을 온라인으로 다운로드 받아

즐길 수 있는 마켓 플레이스, 게임과 함께 즐기는 글로벌커뮤니케이션 기능을 추가하는 등의 LIVE 기능을 최대한 강화하여 차세대 비디오 게임기 시장의 선점을 노리고 있다.

소니의 플레이스테이션 3 역시 빈약한 온라인 기능을 크게 강화하면서 Xbox LIVE에 대항하기 위한 ‘플레이스테이션 네트워크’를 내세워 자사의 휴대용게임기 PSP와도 연동되는 새로운 형태의 온라인 서비스를 계획하고 있다.

게임큐브의 실패로 인해 빅3 중 가장 먼저 실패를 경험했던 닌텐도는 차세대 비디오 게임기 ‘Wii’를 발표하면서 이제까지 자사에서 개발했던 모든 게임 콘텐츠들을 온라인으로 즐길 수 있는 ‘버추얼 콘솔’ 서비스를 계획하고 있어 파란이 예상된다.

이와같이 2006년, 2007년에 차례로 선보일 차세대 게임기들이 하나같이 온라인, 무선랜 연결 기능을 강조하는 한편 다양한 온라인서비스 제공을 약속하고 있어 비디오(콘솔)게임기의 온라인화가 더욱 가속화, 보편화 될 것이다.

〈표 6-2-2-06〉 2005년 비디오게임 등급분류 건수

(단위 : 건)

개수 / 구분	PS1,2	Xbox	게임큐브	PSP	NDS	계
합계	161(56.7%)	60(21.1%)	-	23(8.1%)	40(14.1%)	284(100%)

## 2. 국내 PC게임/비디오게임 등급 분류의 당면문제 및 과제

기존 온라인게임물에 포함되어 등급분류되어 있던 모바일게임이 게임실행 시 네트워크 접속

여부에 따라 단독형 모바일과 네트워크형 모바일로 분리되어 단독형 모바일은 2005년 9월부터 PC게임물로, 네트워크형 모바일게임은 기존과 마찬가지로 온라인게임물로 등급분류 받게 되었다.



모바일 매체 중 단독형 모바일을 PC게임물로 통합한 이유는 고성능의 게임폰이 등장하고 모바일 게임업체의 제작기술이 발전하면서 휴대용게임기에 버금갈 정도의 그래픽 퀄리티를 구현할 수 있게 되었고 이로 인해 PC게임물에서 등급분류된 비디오(콘솔)게임이나 휴대용게임이 모바일게임으로 컨버전되는 경향이 많아졌고 PC게임물과 온라인게임물 간의 세부 등급분류 기준이 다른 상황하에서 같은 내용의 게임물이 서로 다른 등급으로 나가는 경우가 종종 발생하면서 이용등급을 일관성 유지를 위해 단독형 모바일에 한하여 PC게임물의 범위에 포함하게 되었다.

그러나, 단독형 모바일과 네트워크형 모바일을 나누는 기준을 단순히 네트워크 접속 여부만으로는 명확히 구분할 수 없는 문제가 있으며 모바일게임이 하드웨어적, 소프트웨어적으로 발전을 거듭하면서 다양한 방법으로 네트워크 연결기능을 구현하고 있다.

특히, 최근 출시되는 모바일 게임들은 네트워크 연결기능을 게임실행과 관계없는 부가기능이나 메뉴상에 구현하거나 게임 도중에 새로운 맵이나 시나리오, 동영상을 온라인으로 자동 혹은 수동으로 다운로드 받게 하는 등의 다채로운 온라인 연결방식을 사용하고 있다.

또한, 1번 다운로드 받으면 추가 다운로드없이 바로 실행이 가능한 현재의 모바일게임과 달리 플래시 기술을 응용하여 다운로드받은 모바일게임이 휴대폰 메모리에 저장된 후 휴대폰 폴더를 닫으면 지워져 버려 다시 게임을 하기 위해서는 재다운로드를 받아야 하는 등의 새로운 방식의 모바일 게임들이 개발되고 있다.

따라서, 앞으로 게임폰의 성능 향상과 다양한

네트워크 연결방식의 모바일 게임들이 선보이면서 현재처럼 단순히 네트워크 연결방식만으로 단독형 모바일과 네트워크형 모바일을 구분하는 것이 점차 어려워지면서 등급분류상의 혼란이 발생할 가능성이 높다.

이와같은 문제는 오프라인에서 독립적으로 작동되던 PC게임물들이 온라인으로 연동되는 경향과 맞물려 PC게임물, 온라인게임물의 분류와 등급기준 전반에 걸친 문제로 부각될 가능성이 높다.

곧 선보일 차세대 비디오게임기들이 앞을 다투어 온라인 서비스를 계획하고 있으며, PSP를 비롯한 휴대용 게임기들이 마치 네트워크형 모바일게임처럼 온라인과 연동되도록 업그레이드되고 있다. 또한, 세계 최대의 게임 퍼블리셔인 '일렉트로닉 아츠'가 자사 게임 콘텐츠들을 온라인 게임과 모바일 게임으로 서비스하기 위한 방안을 모색하고 있어 PC게임물의 온라인화는 현실 속의 일이 되었으며 폭력성, 선정성, 사행성에 대한 극명한 시각차를 드러내고 있는 PC게임물과 온라인게임물의 등급분류 기준에 대한 객관적이고 합리적인 기준안이 하루 빨리 마련되어야 할 것으로 보인다.

2001년 9월 개정된 '음반, 비디오물 및 게임물에 관한 법률' 제20조에 따라 기본적으로 게임물의 등급분류를 전체이용가와 18세 이용가, 2개 등급으로 하게 되었으며 신청사 측에서 원할 경우에 한하여 4개등급(전체, 12세, 15세, 18세)으로 분류할 수 있도록 되어 있다.

이로 인해 신청사 측에서 4개등급이 아닌 2개 등급으로 신청한 경우 12세 혹은 15세이용가로 등급분류될 수 있음에도 불구하고 18세이용가 등급을 받거나 동일한 내용의 게임이 각기 다른

등급으로 분류되는 불합리한 경우가 종종 발생하고 있다.

실제로 2004년 12월 30일 '마리오파티 어드밴스'를 신청사 측이 전체와 18세로 등급을 신청함에 따라 18세이용가 등급을 부여받은 후 큰 이슈가 된 적이 있었는데 2005년에도 '파이어 엠블렘 - 창염의 귀적', '이누야샤 합본' 등의 게임들이 이와같은 2개등급 문제로 인해 18세이용가 등급을 받았다. 가장 큰 문제는 단순히 성인게임 즉, 18세이용가 게임이 아닌데도 불구하

고 18세이용가 등급을 부여받는 것으로 그치지 않고 등급분류 기관에 대한 신뢰와 명예가 실추된다는 점이다. 매년 되풀이되는 이러한 문제를 해결하기 위해서는 전세계적으로 연령별로 게임물의 이용등급이 세분화되고 있는 추세라는 점을 고려하여 '전체' 아니면 '18세', '18세' 아니면 '전체'라는 다소 극단적인 2개등급 분류제도 개선을 위한 다각적인 논의가 이루어져야 할 것이다.

### 제3절 국내 온라인게임/모바일게임의 등급분류

'온라인게임물'이란 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률에 따라 유통, 시청제공 또는 오락제공을 위해 판매, 배포되는 게임물로서 보급방법이나 매체의 형태, 서버의 위치(국내 서버로 한정), 유·무선(네트워크, 모바일게임 포함) 그리고 게임물의 유료, 무료와 관계없이 사전에 등급분류가 가능한 게임물을 말한다.

온라인게임물은 PC(Personal Computer)나 비디오(콘솔)게임기 등의 기기를 통해 온라인으로 접속하여 게임을 플레이하는 '온라인게임'과 모바일기기(핸드폰, PDA, 휴대용게임기 등)의 유·무선 통신기능을 사용하여 온라인 상태에서 게임이 실행되는 '모바일게임'의 2가지 형태가 있다.

이에따라 모바일게임은 온라인게임물에 포함하여 등급분류를 했으나 2005년 9월부터 모바일게임 중 휴대폰상에 클라이언트(프로그램)를 다운로드 받은 후 게임실행시 네트워크 연결이 필요하지 않는 단독형 모바일게임에 한하여 PC 게임물의 범주에 포함시켰다.

그러나 게임실행 및 게임진행을 위해 반드시 네트워크 연결이 필요한 네트워크형 모바일게임이나 온라인상에서 프로그램을 다운로드받아 실행하는 G.O.D(Game on Demand), 실시간 재생방식의 스트리밍(Streaming)방식의 게임들은 온라인 계정생성이나 라이선스 취득을 위한 네트워크 연결이 필요하므로 온라인게임물로 계속 분류하게 된다.



## 1. 2005년 등급분류 현황

### (1) 연도별 분석

온라인게임물은 2000년과 2001년까지 PC게임물에 통합하여 등급분류를 진행했으나 ‘현피(현실-PK)’라는 신조어까지 만들어질 정도로 사회적 문제가 되었던 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)의 PK(Player Killing) 문제, 잼블 게임에서 게임머니를 현금으로 바꿔주는 등의 사행성 문제 등이 발생하면서 2002년 3월 ‘온라인게임 사전 등급분류 강화’ 대책이 발표되었고 이러한 온라인게임물의 특성과 문제점 등을 고려한 분류기준을 마련하고 PC게임물과 분리하여 등급분류를 진행하게 되었다.

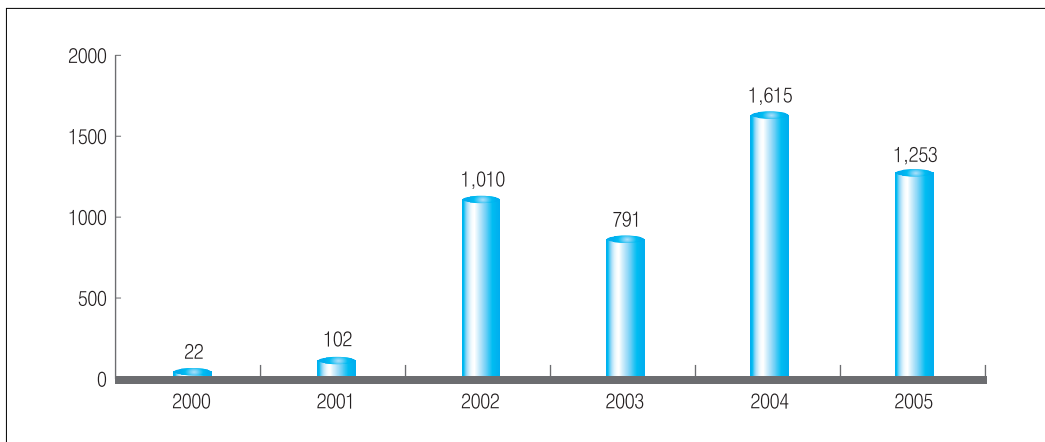
온라인게임물에 대한 사회적 관심이 집중되고 영상물등급위원회의 등급분류가 시작되자

2000년 22건, 2001년 102건에 불과하던 등급건수는 2002년 1,010건으로 전년대비 890.1%나 급격히 증가했으며 2003년에는 전반적인 경기침체로 인해 21.7% 감소한 791건이었다.

하지만 경기회복세와 더불어 불법복제로 인해 PC게임물 제작을 포기한 게임업체들이 대거 온라인시장에 진출하면서 2004년에는 2003년에 비해 104.2%나 증가한 1,615건으로 최고조에 달했다. 2005년에는 전년대비 22.4% 감소한 1,253건이었으나 이는 단지 단독형 모바일 게임이 PC게임물로 포함되었기 때문이며, 2005년 9월부터 12월까지 PC게임물로 등급분류된 단독형 모바일게임 579건을 더하면 총 1,832건으로 오히려 전년대비 13.4% 증가한 것으로 온라인게임물의 증가세는 2005년에도 계속 이어졌다.

〈그림 6-2-3-01〉 연도별 온라인게임물 등급분류 건수

(단위 : 건수)



### (2) 매체별 분석

2005년 한해 동안 온라인게임은 488건이 등급분류되었는데 이는 2004년 655건에 비해 25.5%나 크게 감소한 물량이며 모바일게임 역

시 765건으로 전년대비 20.3% 감소추세를 나타냈다. 물론 PC게임물로 빠져나간 단독형 모바일을 포함할 경우에는 1,344건으로 2004년에 비해 40% 증가한 수치이다.

온라인게임의 건수가 크게 감소한 이유는 재등급분류 사례가 많았던 2004년에 비해 2005년에는 재등급분류 보다는 신작위주로 등급분류가 이루어졌고 등급분류 집계에는 포함되지 않는 내용변경신고(패치심)의 건수가 크게 늘었기 때문이다. 또한 3D 게임폰 등 보다 고성능의 모바일게임을 개발할 수 있는 휴대폰의 등장과 경기회복세가 맞물려 모바일게임 시장이 크게 성장했기 때문이다.

반면, 불법복제로 인해 위축된 PC게임물 시장의 새로운 돌파구가 될 것으로 관심을 모았던 다운로드 방식의 G.O.D(Game On Demand) 서비스와 실시간 플레이방식의 스트리밍(Streaming) 게임은 2004년에 이어 2005년에도 크게 부진하였다.

하지만, 2006년에 등장할 예정인 차세대 비디오(콘솔)게임기들이 네트워크 기능을 사용한 G.O.D(Game On Demand) 서비스 및 스트리밍(Streaming) 게임을 서비스할 예정으로 있어 다시 한번 주목을 받게 될 것으로 예상된다.

2005년에도 복잡한 조작이나 긴 시간을 들이지 않고도 쉽게 즐길 수 있는 벅슨의 '카트라이더', 윈디소프트의 '젯엠프트' 등과 같은 캐주얼 게임들이 대세를 이룬 가운데 외산 MMORPG인 '월드 오브 워크래프트'의 성공을 의식한 벅슨의 '제라', 웹젠의 '썬', 아엠씨 게임즈의 '그라나도 에스파다' 등의 국산 대작 MMORPG들

이 출시표를 던졌다.

2006년에는 이미 게임 트렌드의 한축으로 자리잡은 캐주얼게임이 작년에 이어 계속 주류를 이룬 가운데 월드베이스볼클래식이나 2006 독일월드컵의 영향으로 스포츠를 소재로 한 온라인게임이 많이 개발될 것으로 보이며 대규모 자본력을 집중시킨 대작 MMORPG들이 대거 선보일 것으로 예상된다.

2005년의 온라인과 모바일 등급분류 건수를 비교해보면 온라인게임은 488건(39%), 모바일 게임은 765건(61%)으로 온라인게임 655건(40.6%), 모바일게임 960건(59.4%)이었던 2004년과 같이 모바일 게임의 등급분류 건수가 온라인게임의 등급분류 건수보다 많았으며 이 역시 모바일게임 시장의 성장세가 일시적이 아니라는 것을 나타내며 내년에도 모바일게임 시장은 급성장을 계속할 것으로 예상된다.

온라인게임물의 국내물과 국외물을 비교해보면 2005년 한해동안 국내물은 1,219건(97.3%), 국외물은 34건(2.7%)으로 집계되었으며, 전세계 온라인게임시장의 23.5%(2005년말 기준)를 점유하고 있는 온라인강국 '한국' 인 만큼 PC게임물과 달리 국내물의 비중이 압도적으로 높았다.

국외물을 온라인게임과 모바일게임로 나누어 살펴보면 전체적인 등급분류 건수는 전년대비 10.5% 줄었으나 모바일게임의 비중은 2003년

〈표 6-2-3-01〉 온라인게임물 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	국내	국외	계
온라인	471(37.9%)	17(1.3%)	488(39%)
모바일	748(59.7%)	17(1.3%)	765(61%)
계	1,219(97.3%)	34(2.7%)	1,253(100%)

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





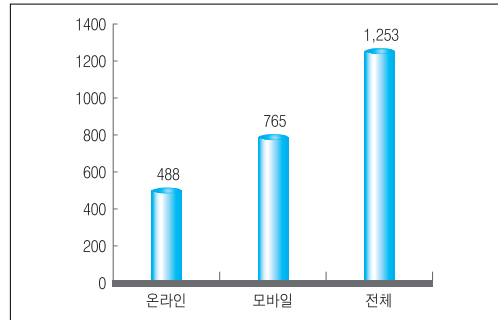
의 4.2%에서 2004년 26.3%, 2005년에는 50%로 매년 늘어났으며 최근 기존 비디오(콘솔)게임이나 휴대용게임들이 모바일게임으로 컨버전되는 경향과 맞물려 풍부한 게임 콘텐츠를 보유한 일본이나 뛰어난 색채감과 독특한 게임성을 자랑하는 유럽 모바일게임들이 앞으로 수년간 국내 모바일게임 시장에 꾸준히 유입될 것으로 예상된다.

### (3) 장르별 분석

2005년 등급분류된 온라인게임물 1,253편을 장르별로 분류해보면 고스톱, 포커 등과 같은 성인층을 대상으로 하는 겜블게임이 온라인게임과 모바일게임에서 고르게 출시되며 395건이 등급분류되어 전체 온라인게임물 중 가장 높은 비중인 31.5%를 차지하였으며 ‘토이스트라이커’, ‘서든어택’ 등과 같은 액션장르가 25.1%인 315건으로 겜블 게임에 이어 두 번째를 기록했다.

‘퍼즐팡’, ‘큐플레이-퀴즈퀴즈’ 등의 퍼즐(퀴즈)장르는 온라인게임보다는 모바일게임으로 많이 출시되며 154건인 12.3%였으며 ‘메모리즈 오프’, ‘프린세스메이커’ 등의 연애시뮬레이션 게임과 ‘커피커피 타이쿤’, ‘꼬치꼬치 타이쿤’ 등의 경영시뮬레이션인 ‘타이쿤’ 시리즈의 호조가 계속된 시뮬레이션 장르는 111건인 8.9%로 집계되었다.

〈그림 6-2-3-02〉 온라인게임물 등급분류 현황 그래프 (단위 : 건)



RPG(Role Playing Game) 장르는 ‘마비노기 M-LIVE’, ‘라그나로크-궁수편’ 등의 온라인게임에서 인기를 얻은 MMORPG의 캐릭터나 세계관을 소재로 한 RPG게임의 모바일게임 제작이 작년과 마찬가지로 많았으며 시리즈별로 출시되는 경향을 보였다. 또한, 일본 팔콤의 대표적인 RPG ‘영웅전설’ 등의 외산 RPG를 모바일게임으로 컨버전하는 경향이 많아지면서 전체 1,253건의 온라인게임물 중 88건인 7%를 차지했다.

스포츠 장르는 전체 8.0%인 100건이었으며 작년과 마찬가지로 ‘포켓야구’, ‘컴투스 사커 2006’ 등의 야구와 축구를 소재로 한 모바일게임들이 대부분이었으나 ‘스매쉬스타’, ‘당신은 골프왕’ 등과 같은 테니스, 골프를 소재로한 게임들도 많이 출시되었으며 ‘짱구 스프링스’, ‘컴온베이비’ 등의 레이싱게임들도 선두주자인 ‘카트라이더’와 다른 컨셉과 게임성으로 주목을

〈표 6-2-3-02〉 온라인게임물 장르별 현황 (단위 : 건)

내용	액션	어드벤처	시뮬레이션	스포츠(레이싱)	RPG	MMORPG	퍼즐	겜블	기타(교육용)	계
계	315 (25.1%)	13 (1.0%)	111 (8.9%)	100 (8.0%)	88 (7.0%)	76 (6.1%)	154 (12.3%)	395 (31.5%)	1 (0.1%)	1,253 (100%)

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

받았다.

리니지 1,2로 대표되는 MMORPG 장르는 빅슨의 '제라', 웹젠의 '썬', 아엠씨 게임즈의 '그라나도 에스파다' 등의 신규 대작게임들이 나오면서 76건으로 6.1%였으며 다양한 장르의 모바일게임 제작이 이루어지면서 '추리특급', '인사이드' 등과 같은 순수 어드벤처 장르가 전년에 비해 433.3% 증가한 13건으로 1%, 기타(교육용)장르는 단 1건으로 0.1%에 불과했다.

#### (4) 등급별 분석

2005년 한해 동안 등급분류된 온라인게임물은 등급보류 및 이용불가된 온라인게임물 223건을 제외하고 1,253건이었으며 이중 전체이용가 등급은 632(61.4%)건으로 가장 높은 비중을 차지하였으며 12세이용가 등급은 72건(7.0%), 15세이용가 등급은 65건(6.3%), 18세이용가 등급은 261(25.3%)건으로 집계되었다.

2004년과 비교해보면 전체이용가 등급, 18

세이용가 등급의 비율은 전년도에 비해 각각 4.1% 포인트, 0.4% 포인트 줄어든 반면 12세이용가 등급은 2.8% 포인트 증가했으며 15세이용가 등급 역시 1.7% 포인트 증가했다.

전체이용가 등급의 비율이 전년도에 비해 감소한 가장 큰 이유는 역시 전체이용가 등급의 상당부분을 차지하였던 단독형 모바일게임이 PC게임물로 빠져나갔기 때문이며 모바일게임의 소재가 다양해지면서 상대적으로 전체이용가 게임이 줄어든 것도 한 요인이라고 할 수 있다.

'전체이용가 등급'을 받은 온라인게임들은 '짱구 스프링스', '유희왕 온라인' 등과 같은 아이들에게 친숙한 TV애니메이션을 소재로 한 게임과 테니스를 소재로한 '스매쉬스타'나 낚시를 재미있게 즐길 수 있도록 만든 '피싱온' 그리고 '어린이 동화'를 소재로 한 독특한 컨셉의 '테일즈 러너', '큐링' 등의 게임이 돋보였다.

모바일게임으로는 '놈2', '오디션'과 같은 원

〈표 6-2-3-03〉 온라인게임물 등급별 현황

(단위 : 건)

구분	결과	등급분류				소계	이용불가/보류			합계
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	18세이용가		이용불가	보류	소계	
국내물	온라인	110 (10.7%)	32 (3.1%)	43 (4.2%)	117 (11.4%)	302 (29.3%)	151 (12.1%)	18 (1.4%)	169 (75.8%)	471 (37.6%)
	모바일	499 (48.4%)	38 (3.7%)	19 (1.8%)	139 (13.5%)	695 (67.5%)	34 (2.7%)	19 (1.5%)	53 (23.7%)	748 (59.7%)
	소계	609 (59.1%)	70 (6.8%)	62 (6.0%)	256 (24.9%)	997 (96.8%)	185 (14.8%)	37 (3.0%)	222 (99.5)	1,219 (97.3%)
국외물	온라인	11 (1.1%)	2 (0.2%)	2 (0.2%)	2 (0.2%)	17 (0.2%)	-	-	- (0.0%)	17 (1.4%)
	모바일	12 (1.2%)	-	1 (0.1%)	3 (0.3%)	16 (0.3%)	1 (0.1%)	-	1 (0.5%)	17 (1.4%)
	소계	23 (2.2%)	2 (0.2%)	3 (0.3%)	5 (0.5%)	33 (0.5%)	1 (0.1%)	-	1 (0.5%)	34 (2.7%)
합계		632 (61.4%)	72 (7.0%)	65 (6.3%)	261 (25.3%)	1,030 (100%)	186 (83.4%)	37 (16.6%)	223 (100%)	1,253 (100%)



버튼, 음감 액션게임과 ‘카트라이더 푸키’, ‘샤라파바 테니스’ 등의 퍼즐, 스포츠게임 그리고 지난해에 이어 많이 출시되고 있는 ‘동의보감 타이쿤’, ‘뷰티샵 타이쿤’ 등의 경영시뮬레이션 게임이 전체등급의 상당부분을 차지한 가운데 비디오(콘솔)게임으로 발매되었던 ‘이스6’, ‘우주소년 아톰’ 등의 게임이 모바일로 컨버전되어 게임폰의 성능향상을 단적으로 보여주었다.

‘12세이용가 등급’의 온라인게임은 실시간 재생 스트리밍 방식의 액션게임인 ‘메탈슬러그 X’와 실감 넘치는 3D 격투를 즐길 수 있는 ‘권호 온라인’ 등의 대전 격투게임들이 눈에 띄었으며 게임속 세상에서 다른 사용자와 상호 동의 하에 결투를 벌이는 PVP(Player vs Player) 시스템을 사용하거나 도검류 무기를 사용하여 전투를 벌이는 ‘진틀렛 온라인’과 ‘카발 온라인’ 등의 MMORPG들이 있었다.

모바일게임으로는 ‘삼국지 무한대전 2’, ‘길티기어’처럼 도검류 무기를 사용하거나 네트워크 대전을 통해 다른 플레이어와 결투를 벌이는 게임과 ‘프린세스 메이커 4’, ‘에베루즈’ 같은 연예/육성 시뮬레이션 게임들이 전체등급에 적절치 못한 내용과 대사 등으로 12세이용가 등급으로 분류되었다.

‘15세이용가 등급’의 온라인게임으로는 ‘워록’, ‘서든어택’과 같은 뛰어난 3D 그래픽퀄리티로 리얼리티가 뛰어난 FPS(First Person Shooting) 게임들이 인기를 끌었으며 도검류, 총포류 무기를 사용하여 전투를 벌이거나 게임

상에서 다른 사용자를 경고없이 공격하여 죽일 수 있는 PK(Player Killing) 시스템이 존재하지만 경험치 손실 및 아이템드롭이 없는 MMORPG들이 15세이용가 등급으로 분류되었으며 특히 ‘제라’, ‘썬’, ‘그라나도 에스파다’ 등이 게임업계의 주목을 받으며 베타서비스를 개시하였다.

모바일게임으로는 ‘추리특급’ 등의 살인사건을 해결하는 내용의 어드벤처 게임과 뛰어난 화면구성과 스토리라인이 돋보였던 ‘라스트솔저’ 같은 FPS게임과 ‘데빌 크라이시스’ 등의 게임들이 다소 폭력적이고 잔혹한 장면묘사로 ‘15세이용가 등급’으로 분류되었다.

‘18세이용가 등급’의 온라인게임은 고스톱, 포커 등의 겜블게임들이 대부분인 가운데 게임속 캐릭터를 사용하여 다른 사용자의 캐릭터를 공격하여 죽인 후 경험치를 손실시키거나 게임머니, 장비, 게임아이템을 빼앗을 수 있는 PK(Player Killing) 시스템을 사용한 MMORPG로 ‘로한’, ‘아크로드 PVP버전’, ‘바람의 나라(PK서버)’ 등이 있었다.

모바일게임으로는 사무라이들이 등장하여 도검류 무기를 사용한 진검승부를 벌이며 목숨을 건 대결을 펼치는 ‘검호 2’와 여성의 나체와 성행위 등이 등장하는 ‘섹스 아카데미’, ‘유혹의 화살’ 등이 과도한 선혈 및 혈흔 묘사 그리고 성인 취향의 선정적인 장면묘사 등을 이유로 ‘18세이용가 등급’으로 분류되었다.

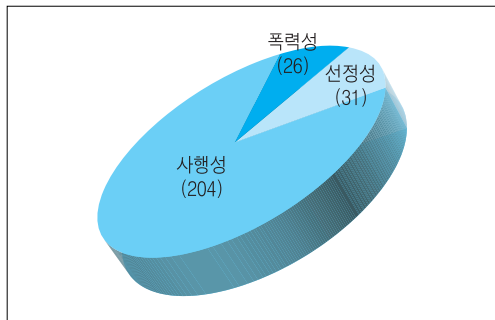
### (5) '18세이용가' 게임물의 사유별 분석

'18세이용가 등급'으로 분류된 게임물은 전체 게임물 1,253건중 25.3%에 해당하는 261건이었으며, 이를 사유별로 분류해보면 겜블게임을 비롯한 사행성관련 게임이 204건(78.2%)으로 가장 많았으며 선정성관련 게임은 31건인 11.9%, 폭력성관련 게임은 9.9%인 26건으로 집계되었다.

'사행성' 관련 온라인게임물들은 주로 고스톱, 맞고, 세븐포커 등의 사행성 카드게임들이 대부분을 차지하였지만 최근에는 바둑이나 일반 온라인게임에서도 게임머니를 걸고 배팅을 하거나 여러 형태의 겜블게임을 게임내에 포함시키는 경향이 늘어나고 아케이드게임으로 개발되었던 '스크린 경마' 게임이 그대로 온라인으로 컨버전되는 등 사행성 게임의 범위가 화투, 포커라는 단순 개념에서 크게 확대되었다.

이러한 사행성 게임 즉, 겜블게임에서 사용되는 사이버머니는 배팅을 위해 사용되거나 겜블게임을 통해 획득한 점수나 포인트를 전환하기 위한 용도로 활용되는데 이러한 사이버머니를 전자상거래에서 이용되는 현금으로 충전되고 현금처럼 사용되어지는 '사이버캐쉬'와 혼동을 피하기 위해 '게임머니'라고 부른다.

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



이러한 '게임머니'는 겜블게임에서 이용될때 과도한 사행성을 유발하지 않도록 충전과 환급, 이체에 있어 제한을 받게 되는데 겜블게임에 사용되는 게임머니의 충전에는 반드시 무료 충전을 받을 수 있도록 해야하며 유료 충전의 경우 현금과 1대1로 충전되는 '직접충전' 형태는 인정되지 않고 있다.

단지, 아바타 구매시 보너스 형태로 주어지는 게임머니나 사이트의 콘텐츠 이용실적에 따라 적립되는 마일리지로 인한 게임머니의 충전방식은 '간접 충전'으로 허용하고 있다.

최근 모바일 겜블게임들이 유무선 연동형태를 취함에 따라 온라인 겜블 사이트와의 연계를 통한 게임머니의 충전이 이루어지고 있는데 이 경우에도 마찬가지로 직접충전 형태는 허용되지 않으며 온라인 겜블 사이트와는 별도로 모바일 겜블게임 내에 반드시 무료 충전구조가 존재해야만 한다.

게임머니의 환전은 어떠한 경우에도 허용하지 않으며 타 온라인사이트나 게임의 사이버머니나 현금의 가치를 지니는 유무형의 물품으로 교환되지 않아야 한다.

최근 아이템 거래사이트를 통한 게임머니의 현금거래가 급증하고 있는 관계로 이체를 허용할 경우 게임머니가 쉽게 현금화될 수 있다는 점을 감안하여 겜블게임에 있어서 게임머니를 다른 사용자에게 선물하거나 이체할 수 있는 경우 등급을 보류하고 있다.

'선정성' 관련 온라인게임물은 31건(11.9%)으로 여성의 실사 누드나 애니메이션이나 만화체 그림으로 성행위 장면을 묘사하는 경우가 대부분이었으나 휴대폰 LCD의 대형화와 그래픽 성능향상으로 인해 사진의 해상도와 선명도가 크



게 향상되었다.

‘폭력성’으로 18세이용가 등급을 받은 온라인게임물은 26건(9.9%)이었으며 화면상에 선혈이나 혈흔이 낭자하게 표현되거나 신체파열 장면이 묘사된 게임과 온라인 게임상에서 다른 사용자를 사전동의없이 공격하여 죽일 수 있는 PK(Player Killing) 행위를 통해 경험치손실 및 아이템드롭 등이 발생하는 MMORPG들이 ‘18세등급’으로 분류되었다.

일부 MMORPG의 경우 무분별한 PK(Player Killing) 행위를 막기위한 수단으로 다른 사용자를 PK한 유체에 한하여 경험치 손실, 아이템 드롭이 발생하도록 하는 카오 시스템 등의 패널티를 부여하는 경우가 많은데 이 역시 PK(Player Killing) 행위를 통해 경험치 손실, 아이템드롭이 발생하는 것으로 간주하고 있다.

### (6) 보류(이용불가) 게임물 사유별 분석

2005년 온라인게임물의 등급보류 및 이용불가 건수는 각각 37건(3.0%), 186건(14.8%)이었으며 모두 합해 223건(17.8%)으로 집계되었다.

2004년과 비교해보면 등급보류는 전년대비 17.8% 감소한 반면 이용불가는 24.8%나 증가했는데 작년과 마찬가지로 2년연속 이용불가 건수가 등급보류 건수보다 3배 이상 많은 양상이 그대로 나타났는데 최근 사행성 게임이 아닌 일반 온라인게임이나 모바일게임에서도 게임물

니를 문화상품권이나 경품 등으로 교환해주는 경향이 크게 늘어나면서 게임머니의 환금성으로 인한 ‘이용불가’가 급증하였다.

2005년 등급분류된 온라인게임물 1,253건중 사행성 관련 게임은 204건으로 전년대비 32% 감소하였으며 전체비율 역시 16.3%로 전년대비 12.2% 줄어들었으나 이는 단지 잼블게임이 높은 비율을 차지하고 있는 단독형 모바일이 모두 PC게임물로 빠져나갔기 때문에 이와같은 수치가 나왔을 뿐이며 사행성 게임의 증가는 전년에 이어 2005년에도 계속되었으며 매년 증가하고 있는 추세이다.

등급보류 및 이용불가 게임을 사유별로 살펴보면 사행성이 205건(91.9%)으로 등급보류, 이용불가 사유의 대부분을 차지했으며 폭력성 사유는 단 1건(0.4%)으로 학교를 배경으로 교복을 입은 학생이 일진회 ‘짱’이 되기 위해 학교 내에서 같은 학생들을 대상으로 갖은 폭력과 구타행위를 자행하는 내용으로 등급보류 되었다.

선정성은 17건(7.6%)이며 여성의 실사 누드 사진 등에서 음모노출이나 퇴폐적인 성행위 장면이 묘사되거나 미성년자의 옷을 벗기고 성추행하는 내용 그리고 나체의 여성을 묶어놓고 강간하거나 변태적인 성행위 장면을 노골적으로 묘사하여 여성을 비하하고 성적 노리개나 범죄의 대상으로 묘사한 게임이 ‘등급보류’ 되었다.

〈표 6-2-3-04〉 온라인게임물 등급보류 및 이용불가 사유별 현황

(단위 : 건)

결과 / 사유		폭력	선정	사행	기타	계
등급보류/이용불가	온라인	-	1(0.4%)	168(75.3%)	-	169(75.8%)
	모바일	1(0.4%)	16(7.2%)	37(16.6%)	-	54(24.2%)
계		1(0.4%)	17(7.6%)	205(91.9%)	-	223(100%)

### (7) 월별 분석

2004년에는 1월부터 3월 사이의 등급분류 건수가 많지 않았으며 4월과 9월에 각각 185건과 217건이 등급분류되어 4월부터 9월 사이에 집중되는 모습을 보였다. 하지만 온라인게임과 모바일게임의 등급분류 건수는 각각 다르게 움직였는데 온라인게임은 1월부터 12월까지 일정한 비율을 유지한 반면 모바일게임은 4월과 9월 사이에 특히 등급분류 건수가 급증하는 모습을 보였다.

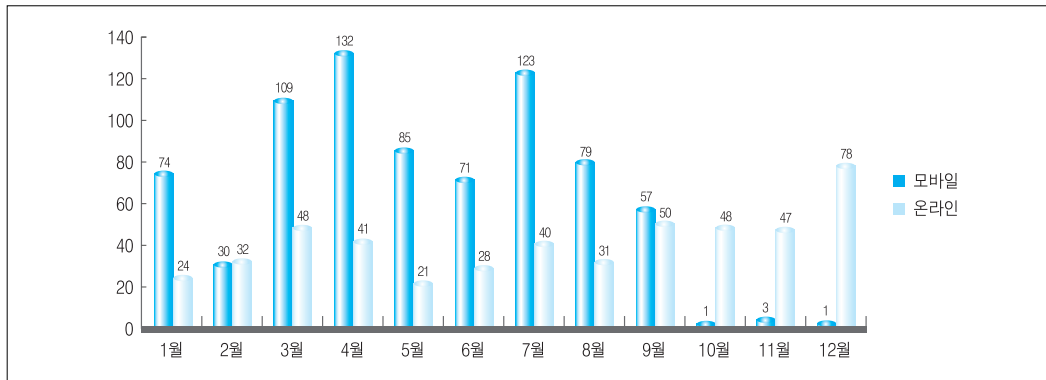
2003년까지는 온라인게임과 모바일게임 모두 방학시즌과 크리스마스 시즌에 등급분류 건수가 집중되었으나 2004년과 2005년에는 온라인게임과 모바일게임의 등급분류 패턴이 확연한 차이를 보였는데 모바일게임은 상반기 501건, 하반기 264건으로 상반기에 등급분류 건수가 집중되었다.

특히 1월과 3월, 4월, 7월에 크게 급증하는 모습을 보여 전형적인 방학시즌에 등급분류 건수가 급증하는 모습을 보였는데 9월 이후 모바일게임 등급분류 건수가 크게 하락한 이유는 단독형 모바일이 PC게임물로 등급분류되었기 때문이다.

이러한 모바일게임의 등급분류 패턴과 달리 온라인게임은 상반기에 194건, 하반기에 294건으로 크리스마스 시즌에만 크게 증가한 모습을 보여주었을 뿐 전반적으로 1년 내내 일정한 등급분류 건수를 유지했다.

이는 비교적 개발기간이 긴 온라인게임과 달리 단기간에 개발과 홍보, 유통이 진행되고 라이프사이클이 불과 몇 개월에 불과한 짧은 모바일게임의 특성상 방학시즌이나 명절을 겨냥한 마케팅이 집중되었기 때문으로 풀이할 수 있다.

〈그림 6-2-3-04〉 월별 온라인게임물 편수



〈표 6-2-3-05〉 월별 온라인게임물 현황

(단위 :건)

구분 \ 월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	계
온라인게임	24	32	48	41	21	28	40	31	50	48	47	78	488
모바일게임	74	30	109	132	85	71	123	79	57	1	3	1	765
계	98	62	157	173	106	99	163	110	107	49	50	79	1,253

## 2. 국내 온라인게임/모바일게임 등급 분류의 당면문제 및 과제

2005년은 모바일게임 등급분류에 있어 가장 큰 이슈가 발생한 한 해로 볼 수 있다. 모바일게임이 게임실행시 네트워크 접속 여부에 따라 단독형 모바일과 네트워크형 모바일로 나뉘어 단독형 모바일은 PC게임물로 네트워크형 모바일은 온라인게임물로 각각 등급분류를 진행하게 되었다.

이에 따른 문제로는 단독형 모바일과 네트워크 모바일을 구분하는 기준이 단지 게임실행시 네트워크 접속여부로부터 되어 있어 차후 다양한 네트워크 접속방식을 사용한 모바일게임이 등장할 경우 단독형 모바일, 네트워크형 모바일의 구분을 떠나 PC게임물로 처리할 것인지, 온라인게임물로 처리할 것인지와 같은 혼란이 발생할 우려가 있다는 문제와 더불어 PC게임물과 온라인게임물의 폭력성, 선정성, 사행성에 따른 등급분류 기준에 차이가 있어 동일한 내용을 담은 모바일게임이 단지 네트워크 접속 여부에 따라 각기 다른 등급을 받게 되는 불합리한 경우가 있을 수 있다는 점이다.

실제로 최근 온라인게임물은 동일한 콘텐츠를 온라인, 모바일(단독형, 네트워크형)의 모든 플랫폼으로 출시하는 경향이 나타나고 있어 폭력성과 선정성 기준에 있어 큰 차이를 보이고 있는 PC게임물과 온라인게임물의 등급분류 기준을 각 게임물의 특성을 고려하면서도 두 게임물의 기준에 대한 각기 다른 시각차를 줄여가야 할 것이다

현재 온라인 사행성 게임의 경우 아케이드게임과 달리 게임머니를 문화상품권으로 교환해

주는 등의 일체의 환금행위를 허용하고 있지 않으며 직간접 충전여부, 월구매한도, 무료충전여부, 게임머니의 환금 및 이체 여부 등으로 과도한 사행성을 방지하고 있다.

그러나 최근 아케이드 게임장의 스크린경마와 같은 PC경마장이나 PC방을 이용해서 돈을 걸고 카지노게임인 바카라를 할 수 있는 바카라 게임장이 영상물등급위원회의 등급분류도 받지 않고 크게 늘어나고 있어 사회적 문제가 되고 있다. 이같은 게임들은 온라인이 아닌 오프라인 상에서 게임머니를 돈으로 환금해주고 있다는 점에서 문제의 심각성이 있다.

온라인게임물은 월구매한도로 투입량이 제한되어 있고 잼블게임을 통한 어떠한 환금행위도 할 수 없도록 되어 있으나 최근 등급분류를 받은 후 게임머니를 환금해주거나 동일한 사이트 구성이지만 게임머니를 환금해주는 미러사이트를 만들어 운영하고 잼블 게임을 이용하는 회원들 중 상위 고액배팅자만 골라 게임머니의 현금 구매와 판매를 할 수 있는 계정을 부여하는 등의 갖은 편법이 동원되고 있는 실정이다.

이러한 잼블게임들은 등급분류 당시에는 게임머니의 환금성이 전혀 없어 18세이용가 등급으로 분류되었으나, 등급분류 후 이같은 편법을 동원하여 사실상의 온라인 도박게임으로 변질되고 있으며 이로인해 민원이 급증하고 사후관리 건수도 크게 증가하고 있다.

또한, 최근에는 일반적인 잼블게임 외에도 '이벤트'라는 명목으로 잼블게임이 아닌데도 불구하고 게임머니를 현금이나 상품으로 바꿔주거나 MMORPG 내에 슬롯머신, 룰렛, 바카라, 포커 등의 잼블게임을 서비스하는 행태가 크게 늘고있다. 특히 MMORPG의 경우 사용자

간의 커뮤니케이션을 중요시하는 게임의 특성 상 사용자 간의 자유로운 게임머니 이체나 선물이 허용되고 있어 게임 내에 갬블게임이 존재할 경우 도박을 통해 획득한 게임머니를 아이템거래 사이트를 통해 실제 현금으로 바로 환전이 가능할 수 있어 사실상 온라인 도박장으로 운영될 수 있다는 점에서 큰 문제가 아닐 수 없다.

이같은 문제를 근본적으로 막기 위해서는 사행성 게임에 대한 현실적이고 명확한 등급분류 기준이 마련되어야 할 것이며 동시에 신속하고 체계적이며 단호한 사후관리 처리가 병행되어야 할 것으로 보인다.

## 제 4 절 해외 게임심의제도

각국의 심의기관의 특성 및 위상은 국가별 사회적 인식과 행정권의 개입 및 심의관련 정보공개 등에 따라 그 성격에 차이가 있다. 행정권의 개입이 적고, 시장정보공개가 높은 유럽, 일본, 미국 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. 우리나라, 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.

우리나라는 지난 4월 28일 공표된 '게임산업진흥에 관한 법률'에 따라 10월 29일부터 게임물등급위원회의 발족과 이를 통한 게임심의 추진으로, 보다 전문적이고 체계화된 게임물등급분류가 추진될 것으로 기대되며 이를 통해 선진국형 등급분류제도를 도입하는 계기가 될 것으로 예상된다.

### 1. 미국, 유럽, 일본의 게임심의제도

#### (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.

##### 나. 조직

ESRB는 등급분류 담당부서와 함께 온라인





〈표 6-2-4-01〉 ESRB의 조직 구성

조직명	업무
등급 위원회(Rating Board)	- 비디오 및 컴퓨터(온라인)게임 등급분류(Video and Computer Game Ratings)를 담당
ESRB 프라이버시 온라인(ESBR Privacy Online)	- 온라인 사생활 보호를 담당 - 웹의 이용자가 그들의 개인 정보가 어떻게 이용되는지에 대해 알려주는 역할
광고심의위원회(Advertising Review Council : ARC)	- 게임에 대한 광고물 심의를 담당 - 컴퓨터게임과 비디오게임의 광고가 적절한지를 판정

사생활 보호 담당부서, 게임관련 광고물 심의 담당부서를 구성하여 운영 중에 있다.

#### 다. 등급분류 절차

ESRB의 등급을 받아 게임을 등록하기 위해 게임 제작업체는 게임의 내용을 설명하는 상세한 설명서를 작성하여, 가장 극단적인 콘텐츠를 보여주는 비디오로 녹화한 실제 게임장면 및 게임 맥락과 상품전반과 관련한 정확한 기술서와 함께 제출해야 한다. 독립성을 갖춘 3명의 훈련된 등급위원들이 게임을 해본 후, 가장 적합하다고 생각하는 등급과 내용기술자를 권고한다. 이후, 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 제작업

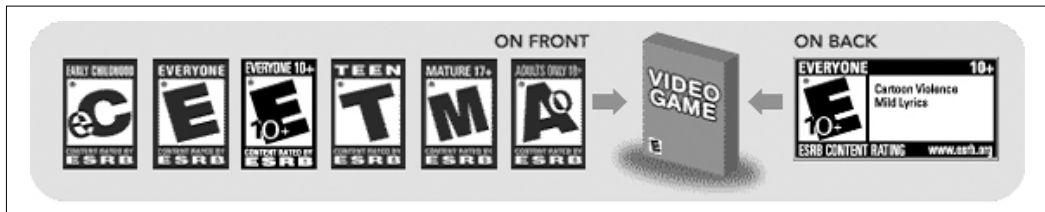
체에 공식적인 분류등급을 발부한다.

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

ESRB는 등급분류의 규칙과 규정이 준수되는지를 모니터한다. 필요한 경우, ESRB의 라벨부착, 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 않도록 장려하기 위해 소매업체 및 게임센터와 긴밀한 협조관계를 유지한다. 실제로 많은 수의 소매업체들이 부모의 동의 없이 17세 미만

〈그림 6-2-4-01〉 ESRB의 등급 및 내용기술자 표기 예



의 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. 이 중 최종적인 등급판정이 확정되기 이전의 등급인 RP(Rating Pending)등급을

제외하면 실질적인 등급은 총 6개인 셈이다.

등급 및 내용기술자는 패키지의 앞·뒷면에 표기하도록 되어 있다. 앞면에는 등급을 표시하고 뒷면에는 등급과 더불어 내용기술을 기재하고 있다.

#### 마. 내용기술(Content Description)

2004년의 31개 내용기술자(Content Descriptor)에서 2005년에는 하나를 추가하여 현재 총 32개의 내용기술자를 두고 있다.

〈표 6-2-4-02〉 ESRB의 등급

표기	등급	해당연령	내용
	EC 등급 : Early Childhood	3세 이상	아동이용가 - EC(아동)는 3세 이상에게 적합한 내용 - 부모가 부적절하게 느낄 만한 내용이 없을 경우에 부여
	E 등급 : Everyone	6세 이상	전체이용가 - E(전체)는 6세 이상에게 적합한 등급 - 최소한의 만화적 공상, 가벼운 폭력 그리고/혹은 약간 거친 언어를 포함
	E10+ 등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	10세 이상 이용가 - E10+(10세 이상 관람가)는 10세 이상에게 적합한 등급 - 약간 심한 공상, 가벼운 폭력, 언어, 그리고/혹은 이를 암시하는 주제들이 포함
	T 등급 : Teen	13세 이상	청소년 이용가 - T(청소년 관람가)는 13세 이상에게 적합한 등급 - 폭력, 이를 암시하는 주제, 유치한 유머, 최소한의 피, 가짜 도박, 그리고/혹은 거친 언어의 드문 사용
	M 등급: Mature	17세이상	성인 이용가 - M(성인 관람가)는 17세 이상에게 적합한 등급- 강한 폭력, 피와 핏덩이, 성적 내용물과 혹은 강한 언어를 포함
	AO 등급 : Adults Only	18세이상	성인 전용 이용가 - AO(성인 전용 관람가)는 18세 이상의 성인에게만 적합한 등급 - 강한 폭력 및 도상적인 성적인 내용과 노출 장면을 포함
	RP 등급 : Rating Pending	-	등급 계류 - RP(등급계류)는 ESRB에 제출, 최종 등급을 기다리고 있는 게임에 대해 부여 - 게임 발매 전 광고에서만 사용



&lt;표 6-2-4-03&gt; ESRB의 내용기술자(Content Descriptor)

대분류	소분류	내용
폭력	Cartoon Violence(만화적 폭력)	만화 같은 상황과 인물과 관련한 폭력 장면. 액션을 가한 후에도 인물이 상처입지 않는 폭력을 포함
	Comic Mischief(장난)	익살, 유머를 암시하는 묘사 혹은 대화 포함
	Mild Violence(약한 폭력)	안전하지 못하거나 혹은 폭력적인 상황 안에서의 인물 장면의 약한 묘사
	Blood(피)	피에 대한 표현
	Animated Blood(격렬한 피)	변색 되거나 혹은 비현실적인 피 묘사
	Blood and Gore(피 및 핏덩이)	피의 묘사 혹은 신체 절단
	Fantasy Violence(환상적 폭력)	현실과 쉽게 구별되는 상황에서의 인간, 혹은 인간이 아닌 것의 환상적인 폭력 행위
	Intense Violence(강한 폭력)	육체적인 충돌의 도식화, 사실적인 묘사, 현실적인 피, 핏덩이, 무기, 인간의 신체적 상해와 죽음 묘사
언어	Crude Humor(유치한 유머)	'확장실' 유머를 포함한 비속한 익살의 묘사 혹은 대화
	Language(언어)	약간 심한 정도까지의 신성모독
	Strong Language(강한 언어)	뚜렷하거나 혹은 잦은 신성 모독 언어 사용
	Mature Humor(성인 유머)	성적인 언급을 포함한 '성인' 유머의 묘사, 대화
선정성	Suggestive Themes(암시적 주제)	약한 성적 호기심을 불러 일으키는 언급 혹은 물건
	Sexual Themes(성적 주제)	약한 성적 묘사, 부분적인 노출 포함
	Sexual Violence(성 폭력)	강한 혹은 다른 성폭력적 행동을 포함한 묘사
	Strong Sexual Content(강한 성적 내용)	노출을 포함한 성적 행위의 시각적 묘사
	Nudity(노출)	노출의 시각적이거나 연장된 묘사
	Partial Nudity(부분적 노출)	간단하거나 혹은 약한 노출 묘사
사행성	Real Gambling(실제 도박)	현금 내기를 포함한 도박
	Simulated Gambling(가상 도박)	현금 내기 없는 도박
	Lyrics(가사)	음악에서 신성모독, 성, 폭력, 알코올 혹은 약물 사용에 대한 약한 언급
	Strong Lyrics(강한 가사)	음악에서 신성모독, 성, 폭력, 알코올 혹은 약물 사용에 대한 뚜렷하거나 혹은 잦은 사용
약물	Alcohol Reference(알코올 관련)	주류 표현 관련
	Drug Reference(약물 관련)	불법 약물의 표현 관련
	Tobacco Reference(담배 관련)	담배 제품 표현에 대한 언급
	Use of Drugs(약물 사용)	불법적 약물의 사용 혹은 소비
	Use of Alcohol(알코올 사용)	주류의 음용
	Use of Tobacco(담배 사용)	담배 제품의 흡연
기타	Informational(홍보)	제품의 지식, 원천적 정보, 참고 자료 혹은 설명서를 포함한 전체적 내용
	Some Adult Assistance May Be Needed(성인의 도움 필요)	어린이에게는 성인의 도움이 필요
	Edutainment(에듀테인먼트)	오락적인 세팅 안에서 제품의 콘텐츠가 제공하는 특정한 기술 개발 혹은 강화 학습. 기술 개발은 제품의 필수적인 부분

\* 이용자가 콘텐츠를 만들 수 있는 온라인게임의 경우 "게임 경험이 온라인 플레이동안 바뀔 수 있습니다."라는 주의표시를 하여 이용자에 의해 만들어진 콘텐츠는 ESRB에 의해서 등급분류 받지 않았음을 알린다.

## (2) 유럽 : PEGI(Pan European Game Indicator)

### 가. 개요

PEGI는 유럽인터랙티브소프트웨어협회(Interactive Software Federation of Europe : ISFE)가 전유럽에서 통용되는 단일한 연령등급시스템 구축을 위해, 2003년 이른 봄에 출범하였다. PEGI는 유럽 전역에서 동일하게 적용되는 단일 시스템으로 각 국가의 개별적인 연령등급시스템을 대체한 것으로, 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 조직함에 있어서 소비자, 부모, 종교그룹 등의 사회단체들이 많이 참여하였다.

PEGI의 등급은 다음의 16개 국가(오스트리아, 벨기에, 덴마크, 핀란드, 프랑스, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크, 네덜란드, 노르웨이, 포르투갈, 스페인, 스웨덴, 스위스, 영국)에서 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 해

보면 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 PEGI 운영을 위해서 ISFE가 계약한 곳이다. 전통과 명망을 갖춘 기관으로서 시청각 자료에 대한 오랜기간 동안의 등급분류 경험이 PEGI 체계를 갖추는데 많은 도움을 주었다. VSC(Video Standards Council)는 영국에서 NICAM의 대리인 역할을 한다.






### 다. 등급분류절차

등급을 결정하기 위해서 온라인 신청서 제출과 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 의존

<그림 6-2-4-02> 리니지2의 PEGI 검색 예

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

〈표 6-2-4-04〉 PEGI 연령등급 및 로고

등급 로고	 www.pegi.info	 www.pegi.info	 www.pegi.info	 www.pegi.info	 www.pegi.info
해당 연령	3세이상 이용가	7세이상 이용가	12세이상 이용가	16세이상 이용가	18세이상 이용가

하는 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.

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)**

PEGI의 부가 게임정보는 동일한 정보를 제공하더라도 연령등급에 따라 그 정도에 차이가 있는 것으로 판단해야 한다. 가령 폭력 정보를 제시하고 있더라도 그것이 3+에 있는 것과 18+에 있는 것은 큰 차이가 있다.

〈표 6-2-4-05〉 PEGI 부가 게임정보

표기	구분	내 용
	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	폭력묘사 장면이 포함

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

#### 가. 개요

CERO는 일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 출범시킨 심의기구이다.

#### 나. 조직

사무국과 심사위원단이 있다. 심사위원은 20세 이상이어야 하며, 게임기업과 관련이 있으면 안 된다. 게임을 하는 자녀가 있는 사람, 주부, 학생, 50-60대 연령의 사람이 심사위원으로 선호된다.

#### 다. 등급

전연령, 12세이용가, 15세이용가, 17세이용가, 18세이용가의 5개 등급이 있다. 우리나라와 같이 학제를 중심으로 연령이 구분되고 있는 것이 특징이며, 정식 등급이외에도 교육용 내용이

나 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.

#### 라. 부가소비자 정보

전년에 비하여 부가소비자 정보가 신설된 것이 큰 변화이다. 세계적으로 등급분류기관이 이러한 상세한 정보를 제공하려고 노력하고 있는 추세를 따르려 한 것으로 보인다. 부가소비자 정보는 패키지의 후면에 표기하며, 간단한 그림을 통해 나타내고자 하는 소비자 정보를 바로 알아볼 수 있게 되어 있다.

〈표 6-2-4-06〉 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
폭력표현	1. 극단적인 출혈묘사 2. 극단적인 신체절단 3. 극단적인 사체표현 4. 극단적인 실상표현 반사회적 행위표현
반사회적 행위표현	1. 인과관계 없이 대량살인, 폭행하는 표현 2. 마약, 향정신성 규제약품 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



〈그림 6-2-4-03〉 CERO의 등급



〈그림 6-2-4-04〉 CERO의 기타 등급



〈표 6-2-4-07〉 CERO의 부가소비자 정보

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

〈그림 6-2-4-05〉 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		

## 2. 독일, 호주, 뉴질랜드의 게임심의 제도

### (1) 독일 : USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

#### 가. 개요

Jugendschutzgesetz(미성년자 보호법)에 의해서 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 판매와 매체에 보도되는 것을 금지시킨다.

#### 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 증명해야한다. 이후 각 심사위원은 의무적으로 USK의 훈련과정에 참석하여 게임물에 대한 지식과 정보를 습득하여야 한다. 심사위원은

USK에 의해 임명되지만, 심사는 USK와는 독립적인 심사위원회에 의해 이루어진다.

#### 다. 등급분류 절차






USK의 등급분류를 받기 위해서는 독일 오락 소프트웨어 협회 (VUD, Verband Der Untherhaltungssoftware Deutchland E.V)에 등록하여야 하며, VUD 회원인 공급자와 제조업자는 USK의 등급분류를 받은 게임만을 독일 내에서 유통·판매할 수 있다. 청소년 유해

미디어 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.



〈표 6-2-4-08〉 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 않아야한다.
	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 게임 속의 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 행동패턴 간에 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.

#### 마. 부가소비자 정보

USK의 부가소비자정보는 정보수룩과 교육적 내용수룩으로 구분하여 제시하고 있다.

〈표 6-2-4-09〉 USK의 부가소비자정보 표시

표시		
의미	정보수룩	교육적 내용 수룩





## (2) 호주 OFLC(Office of Film and Literature Classification)

### 가. 개요

1995 연방등급분류법과 연방정부, 주정부, 지방정부간의 협력약정(A Cooperative agreement between Commonwealth, State and Territory government)에 의거하여 등급분류를 시행하고 있다.

### 나. 등급

#### 다. 부가소비자 정보





등급분류위원회는 어떠한 소비자 정보가 포함되어야 하는가를 결정한다. 소비자정보는 영화나 컴퓨터게임의 등급분류에 기여할 수 있는 분류 가능한 주요 요소들을 나열할 뿐만 아니라

이 요소들의 강도와 빈도수를 나타내고 있다.

분류가능한 요소는 폭력, 섹스 및 주제(자살, 인종차별주의, 부패 등), 저속한 언어, 약물남용이나 누드 등을 포함한다. 소비자정보의 예시는 다음과 같다.

- 낮은 수준의 폭력 (Low Level Violence)
- 중간 수준의 저속한 언어 (Medium Level Course Language)
- 성적 내용 (Sexual References)
- 주제 (Themes)
- 중간 수준의 애니메이션폭력 (Medium Level Animated Violence)
- 공포주제 (Horror Themes)

(표 6-2-4-10) OFLC의 등급

	일반등급	- 일반적인 시청자를 위한 등급 - 일부 G등급의 영화는 어린이의 흥미를 자아내지 않는 주제, 스토리라인을 포함
	8세이상	- 8세이상자가 이용하도록 권고
	15세이상	- 15세이상자가 이용하도록 권고 ※ 동 등급의 내용 이용에 대해서 법적인 제한사항은 없음
	15세이상	- 15세 미만자의 이용 금지 ※ 법적인 제한사항이 있음
RC	등급분류불가	- M(15+)등급을 초과하는 컴퓨터게임은 등급분류불가등급 - 등급분류불가인 RC(Refused Classification)등급은 다음이 해당 (1) 범죄 및 폭력 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 범죄나 폭력을 자세히 설명하거나 조장하는 내용</li> <li>· 어린이 성도착증 행위를 조장하거나 설명하는 내용</li> <li>· 어린이를 성적 대상으로 남용하는 장면을 묘사하거나 여타 외설적이고 불쾌한 내용</li> <li>· 16세 미만으로 보이는 사람에 대한 성적묘사</li> <li>· 불필요하고 외설적이거나 불쾌감을 자아내는 내용의 묘사 (강도높은 영향을 미치거나 과도할 정도로 빈번히 폭력 장면이 나타나거나 장시간 혹은 상세하게 묘사되는 폭력, 상세히 묘사되거나 강도 높은 영향을 미치는 잔혹한 폭력이나 실제 폭력행위, 성폭력)</li> </ul> (2) 섹스 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 가축이나 짐승과의 성행위 등 묘사</li> <li>· 불필요하고 외설적이거나 불쾌감을 자아내는 다음 내용의 묘사(성도착증이나 불쾌감이나 혐오감을 자아내는 행동이 수반되는 성행위, 불쾌감이나 혐오감을 자아내는 근친상간에 대한 환상이나 기타 환상)</li> </ul> (3) 약물 사용 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 금지된 약물의 사용에 대한 세부적인 설명</li> <li>· 금지된 약물의 사용을 조장하는 내용</li> </ul>

### (3) 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 Affairs)가 담당하고 있다.

대부분의 대중에게 공개되는 미디어에 대해 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 컴퓨터파일 등이 해당한다.

#### 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.

〈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.		

## 3. 중국의 게임심의제도

#### 가. 개요

중국의 경우 온라인게임과 관련한 관리는 다수의 정부 부서에 의해 추진되고 있으며, 온라인게임산업 자체와 가장 직접적으로 관련되는 부서는 '신문출판총서'와 '문화부'이다. 이들 부서는 온라인게임의 퍼블리싱 및 운영사업을

직접적으로 관리하고, '신식산업부'와 '과학기술부'에서는 인터넷 접속과 S/W개발 및 핵심기술 등과 관련된 사항을 관리한다. 특히 온라인게임 콘텐츠의 심의 및 관리는 신문출판총서에서 담당하고 있고 수입 S/W의 내용 심사는 문화부에서 담당한다.

#### 나. 조직

신문출판총서는 '전자출판물 관리 잠정규정'

에 의거하여 전국 전자출판물의 관리를 담당한다. 전자출판물이란, 디지털화된 그림, 소리 등의 정보를 편집, 가공한 후 저장하여 컴퓨터 및 기타 유사설비를 이용하여 읽어들이으로써 사상표현, 지식보급, 문화축적에 사용되며, 복제 및 발행이 가능한 대중전달매체를 말한다. 매체의 형태로는 FD, CD-ROM, CD-I, Photo-CD, DVD-ROM, Iccard 및 신문출판서가 인정하는 기타 매체가 있다.

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

신문출판총서는 심사를 위해 '게임 출판기구

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

소재지역 성급 신문출판국 혹은 주관기관의 심사동의 문서를 요구하기 때문에 게임물에 대한 규제가 일차적으로 '사업 허가'를 통해 이루어지고, 이차적으로 내용 심사를 통해 이루어져 매우 엄격한 규제가 이루어지고 있다.

문화부의 경우에는 '인터넷문화관리잠정규정'에 의거하여 수입게임을 심사한다. 사실상 신문출판총서의 심의와 함께 이중으로 심사가 이루어지고 있는 셈이다. 문화부는 해외 게임의

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