

제2장

게임물 등급분류제도 현황과 전망

제1절 국내 아케이드게임의 등급분류

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

‘게임산업진흥에 관한 법률(이하 ‘게임법’이라 한다)’이 2006년4월28일에 제정되어 2006년10월29일부터 본격적으로 시행되었다. 그동안 모범으로 자리잡고 있었던 ‘음반·비디오물 및 게임물에 대한 법률(이하 ‘음비게임법’이라 한다)’이 게임법으로 바뀌면서, 게임법 시행 이전에 영상물등급위원회에서 등급 분류되어 게임제공업소를 통해 제공되었던 18세이용가 게임물은 게임법 시행 후 게임물등급위원회(이하 ‘게임위’라 한다)로부터 등급분류를 새로 받게 되었다.

게임제공업용 게임물의 등급제는 게임법 시행 이전 음비게임법(1999.2.8/법률제5925호/1999.5.9시행)에 의한 영상물등급위원회(1999.6.설립, 이하 영등위)의 설립으로 게임제공업용 게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 ‘전체이용가’ 및 ‘18세이용가’의 2등급제로

이뤄졌으나, 게임법 시행에 따라 설립된 게임위로부터 게임제공업용 게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 ‘전체이용가’ 및 ‘청소년이용불가’의 2등급제로 변경되었다.

또한 게임산업진흥에 관한 법률이 2007년1월19일에 개정되어 상품권의 사용이 4월29일부로 전면 폐지되었으며, 지난 5월에는 시행령 및 시행규칙이 시행되어 사회적 관심이 높은 사행성 게임물에 대한 유통을 근절할 수 있도록 법적인 근거를 마련하였다.

법 개정의 주된 사유는 사행성 게임물의 확산과 게임제공업소의 경품용 상품권의 불법 환전 등에 따른 사행심 조장 등으로 도박중독자가 양산되고, 사행성 PC방 등으로 사행행위가 확산됨에 따라 사행성 게임물을 정의하고, 게임물 등급분류를 세분화하여 사후관리를 강화하며, 사행성 게임물에 해당되는 경우 등급분류를 거부할 수 있도록 하여 시장에서 유통되지 않도록 하는 데 있다. 더불어 일반게임제공업을 허가제로 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)을 등록제로 전환하여 관리를 강화하고, 청소년이용불



가 게임물의 경품 제공을 금지하며, 게임 결과물의 환전업 등을 금지함으로써 사행성 게임물을 근절하고 건전한 게임문화를 조성하려는 것에 그 목적을 두고 있다.

개정 게임산업진흥에 관한 법률의 주요 내용은 다음과 같다.

1. 사행성게임물의 정의

사행성게임물은 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물 등에 해당하는 게임물로서 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 게임물로 정의함(제2조)

2. 게임물등급위원회의 구성에 관한 사항 등의 일부 변경(제16조)

3. 게임물 등급분류의 세분화 및 사후관리 강화(21조)

가. 게임물의 등급을 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 4단계로 분류하되, 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류하도록 함.

나. 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정할 경우 게임물등급위원회에 신고하도록 하되, 등급 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 새로운 등급분류를 받도록 함.

4. 사행성게임물에 대한 등급분류 거부(22조)
- 게임물등급위원회는 등급분류 신청한 게임물이 사행성게임물에 해당되는 경우 등급

분류 거부결정을 할 수 있도록 함.

5. 게임제작업·게임배급업을 등록제도로 변경(25조)

- 게임제작업 또는 게임배급업을 영위하려는 경우 시·도지사에게 신고하도록 하던 것을 시장·군수·구청장에게 등록하도록 하는 것으로 변경함.

6. 일반게임제공업의 허가제도 등(26조)

- 일반게임제공업을 영위하려는 자는 시장·군수·구청장의 허가를 받도록 하고, 청소년게임제공업과 인터넷컴퓨터게임시설제공업은 시장·군수·구청장에게 등록하도록 함.

7. 청소년이용불가 등급의 게임물의 경품 제공 금지 등(28조)

- 청소년이용불가 게임물에 대해 경품을 지급할 수 없도록 하되, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대해서는 현금, 상품권 및 유가증권을 제외한 대통령령이 정하는 경품의 종류 등에 따른 경품을 지급할 수 있도록 하고 일반게임제공업소에는 청소년이 출입할 수 없도록 함.

8. 게임 결과물의 환전업 등 금지(32조)

- 누구든지 게임의 이용을 통해 획득한 점수, 경품, 게임머니 등 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전을 알선하거나 매매입하는 행위를 업으로 할 수 없도록 함.



9. 게임물의 광고·선전 시 사행심 조장 내용 제한(34조)

- 게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위를 할 수 없도록 함.

10. 신고포상제도 도입(제39조의2)

- 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 자 등을 신고 또는 고발하거나 검거한 자에 대하여 포상금을 지급할 수 있도록 함.

〈표 6-2-1-01〉 게임제공업용 게임물 심의제도 변천과정

구분	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년
소관부처	보건복지부	(8,27) 문화관광부								
심의기관	한국컴퓨터 게임산업 중앙회	(8,27) 공연예술 진흥협의회	(6,7) 영상물등급위원회						(10,29) 게임물등급위원회	
심의판정	합격/불합격	합격/불합격	전체이용가/18세이용가						(10,29) 전체이용가/청소년이용불가	
적용법률	공중위생법			(6,9) 음반·비디오물및게임물예관한법률					(10,29) 게임산업 진흥에 관한 법률 시행	(1,19) 게임산업 진흥에 관한 법률 개정
경품취급기준고시					(5,9) 제정고시	(12,30) 2차고시	(12,31) 3차고시	(7,6) 3차고시 일부개정	(10월) 4차고시 게임법 28조(게임물 관련사업자 준수사항)	(4,29) 경품배출 금지 제정 (전체이용가 게임물은 가능, 대통령령)

1. 2006년도 게임제공업용게임물 등급분류 현황

(1) 전체현황 분석

2006년도 게임물등급분류 신청건수는 PC게임이 402건, 온라인게임 1,060건, 게임제공업용게임물 907건으로 온라인게임물의 신청건수가 가장 높은 것으로 집계되었다.

2006년도의 게임제공업용게임물의 등급분류 현황을 살펴보면 국내제작 870건, 해외수입 37

건으로 총 907건이 등급분류를 신청하였다. 2006년도 등급분류결과를 보면 전체이용가 게임물이 99건, 청소년이용불가(2006년10월 이전 음비게임 하에서는 18세이용가) 게임물이 602건이며 등급보류/이용불가된 게임물이 206건이다. 청소년이용불가 게임물은 전체이용가 게임물에 비해 무려 약 6배가 많은 수치를 보이고 있다.

또한 청소년이용불가 게임물은 2003년도를 기점으로 급속도로 증가하였다가 2006년 '바



다이야기' 사태 이후 급속도로 감소되는 추세이다. 이는 게임제공업소 이용대상이 비경품 정액게임을 주로 하는 청소년층에서 경품이 배출되는 청소년이용불가 게임을 이용하는 성인층으로 전환된 것이 주된 이유일 것이다. 전체이용가 게임물만 설치할 수 있는 청소년게임장에서 경제력을 갖춘 성인을 대상으로 영업이 가능한 일반게임장으로 전환하는 것은 수익성을 추구하는 업주 입장에서는 자연스러운 방향이며 일반게임장은 음berge법상 전체이용가 게임물보다 청소년이용불가(18세이용가) 게임물의 설치비율이 높게 설정되어 있다는 점도 청소년이용불가 게임물의 편중현상에 한몫을 하였다고 판단된다.

2006년도 게임제공업용게임물의 합격(등급)률은 전체의 77.3%이며, 이용불가율은 22.7%에 해당된다. 이는 2005년도의 게임제공업용게임물의 합격률(전체의 75%)에 비하면 다소 증가한 것이다. '이용불가' 판정을 받은 게임물은 문화관광부의 경품고시와 영등위(2006년10월 이후 게임위)의 세부규정을 벗어나는 '사행성 게임물'로 이용불가 사유별 통계를 통해 그 사례를 확인할 수 있다. 게임제공업용게임물의 이용불가율이 높은 이유는 게임물에 대한 등급분류를 신청한 개발·유통제작사의 법적인 이해부족과 게임법 공포 이후, '바다이야기' 사태에 따른 실제 시행일(2006.10.29)과의 시간적 간격이 가져다 준 혼선 때문이다.

〈표 6-2-1-02〉 게임제공업용게임의 연도별 등급분류 신청건수

구 분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
게임제공업용게임	1,611	1,399	1,754	1,936	907

〈표 6-2-1-03〉 2006년 게임제공업용게임물 등급분류 현황

구 분	등급 부여(합격)		등급거부 (이용불가/보류)	계
	전체이용가	청소년이용불가 (18세이용가)		
국내물	62	599	204	865 (95.4%)
국외물	37	3	2	42 (4.6%)
계	99 (10.9%)	602 (66.4%)	206 (22.7%)	907 (100%)

(2) 최근 3년간 현황분석

과거 영등위 게임물 구분에 있어 일체형 전자 게임물의 '일체형 전자'라 함은 프로그램으로만 등급을 받은 게임물로 경품을 제공할 수 없는 게임물을 말한다. '일체형 전자'의 등급분류 번호 표시는 P로 표시되며 이는 program을 뜻

하는 것이다. 이에 반하여, '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 이



용·제공할 수 있었다. ‘일체형’의 등급분류번호는 A로 표시되며 이는 All을 뜻한다. 하지만 2006년10월29일부터 게임산업진흥에 관한 법률이 시행됨에 따라 새로 출범한 게임물등급위원회에서는 아케이드게임물의 분류에 있어서 기존 일체형 및 일체형전자게임물의 구분을 통합하여 구분하며 이를 국내물 또는 국외물(수입물)로 세부 구분한다.

과거 상품권을 경품으로 제공하기 위해서는 게임물에 부착된 상품권 지급기에 의해서만 상품권이 배출되어야 하기 때문에 상품권 지급기가 부착될 수 있는 일체형게임물로 등급을 받을 수밖에 없었기 때문에 풀이된다. 게임제공업의 활성화 차원에서 모색된 경품용 상품권제도의 상품권법이 1999년도에 폐지되면서 누구나 상품권을 유통할 수 있게 됨으로써 이를 악용한 사례가 증가하였고, 상품권을 사용할 수 있는 가맹점이 전혀 없거나 자신이 운영하는 게임제공업소에 한하여만 유통 가능한 일명 딱지 상품권이 활개를 치게 되면서 불법 환전행위를 비롯한 각종 사행행위가 기승을 부리게 되었다. 이로 인해 문화관광부는 딱지상품권의 환전행위

및 난립을 막기 위한 후속조치로 경품고시를 2004년12월31일자로 개정하였으나 인증상품권에 대한 문제점 등으로 인해 2005년7월6일자로 인증상품권제도를 지정상품권제도로 일부 수정하였다.

상품권을 경품으로 배출하는 청소년이용불가(18세이용가) 게임물 시장이 활성화되면서 제공업소 내에서 불법환전, 기기의 불법 개·변조, 확률 조작 등의 각종 부작용이 발생하게 되었고 이는 2006년 여름 소위 ‘바다이야기’ 사태로 인해 그 부정적인 측면이 여론의 도마에 오르게 되었다.

이후 2006년10월29일 ‘게임산업진흥에 관한 법률’이 시행됨에 따라 기존의 소위 ‘4-9-2’ (게임시간 4초 이상, 시간당 최대 9만원 투입, 1회 배출금액 2만원)의 경품배출 기준이 ‘4-1-2’ (게임시간 4초 이상, 시간당 최대 1만원 투입, 시간당 최대 2만원 배출) 기준으로 축소 시행되었고, 2007년1월19일 게임법이 개정되어 게임물사업자 준수사항으로 경품 등을 지급하여 사행성을 조장하는 것이 금지되었다.

〈표 6-2-1-04〉 게임제공업용 게임물의 등급별 변화 추이

구 분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
청소년이용불가(18세이용가)	705	657	1,085	1,335	602
전체이용가	185	185	169	124	99

(3) 수입국별 분석

2006년도의 국외 수입 게임물 등급분류 신청 건수는 총 40건으로 2005년도의 74건에 비해 많이 줄어들었다. 2006년도의 국외수입국 등

급분류 건수를 보면, 일본이 35건, 미국이 5건으로 일본으로부터의 수입률이 절대적으로 높은 편이다.

등급분류 통계상 현재 청소년이용불가(18세



이상 이용가) 게임물로 분류되는 다수의 메달 밀어내기 게임 및 전자식 메달게임은 과거 일본산 릴게임 부품에 의존하거나 파치슬롯에 메달 밀어내기 기능을 첨가하는 식으로 일본산 중고 부품의 사용빈도가 높아지는 경향이 있었으나,

전자식 메달게임의 국내 제작이 급속도로 줄어들면서 국외 제품의 부품 일부를 개조하여 사용하는 것에 따르는 저작권 분쟁의 우려는 상대적으로 낮아지게 되었다.

〈표 6-2-1-05〉 2006년 제작국가별 게임제공업 게임물 등급분류 현황

구분	국 가	전체이용가	청소년이용불가 (18세이용가)	계	비율
1	한 국	62	599	661	94.3%
2	일 본	34	1	35	5.0%
3	미 국	3	2	5	0.7%
4	기 타	0	0	0	0
계		99	602	701	100%

(4) 18세이용가 게임물의 종류별 분석

영등위는 2004년 말까지 18세 이용가의 게임제공업용 게임물의 등급분류를 전자식메달게임/메달밀어내기게임, 경마게임(경륜게임 포함), 서양카드/화투게임류, 빙고게임/기타사행성게임 등 게임의 종류별 기준으로 총 5종류의 게임으로 등급을 분류하였으나 게임종류별 사행성 기준의 표준화 및 정량화의 일환으로 2004년 12월31일자로 개정된 경품고시(문화관광부고시 2004-14호) 이후 4초 게임, 20초 게임, 80초 게임 및 180초 게임 등 총 4종류로 분류하여 1회 게임의 이용요금 투입액을 기준으로 청소년이용불가(18세이용가) 게임물을 등급 분류하였다.

이는 경품고시에서 규정한 사행성 간주 게임물에 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 스크린 경마의 문제점을 법적 규제를 통해 근절시키겠다는 확고한 의지가 내포되어 있음을 알 수 있다. 기존의 스크린 경마게임은 다인용·다구역 게임으로 정의되고 게임시간을 80초 게임, 180초 게임으로 제한하였다. 또한 1회 게임의 구역당 배팅액이 2,500원에서 1회 게임의 총 배팅액이 2,000원, 4,500원으로 대폭 하향 조정되었고 1회 게임의 최대 배당을 2만원 이하로 제한함으로써 2005년 이후 급격히 감소추세를 보이게 되었다. 하지만 스크린 경마게임의 감소에 발맞추어 새로운 규정에 부합한 4초 게임물이 대거 등장하게 되었고, 이에 따라 ‘바다이야기’를 비롯한 4초 미만의 전자식 메달게임이 주류를 차지하게 되었다. 전자식 메달게임은 전자적 장치에 의해 그래픽으로 구현된 메달을 떨어뜨려 특정 아이템을 습득하거나 특정 구역에 도달하게 되면 부가게임인 릴게



임을 구동시키고 이를 통해 점수를 얻어 누적점수에 해당하는 상품권을 획득하는 게임물을 말한다.

문화관광부의 경품고시와 영상물등급위원회의 세부규정은 사행성과 사행심을 조장하지 않는 범위 내에서 18세이용가 게임물을 이용·제공하도록 하며, 사행성 간주게임물의 범위를 설정하는 등 기존의 동 고시와 규정보다는 과거의 기준에 비해 모호성을 탈피하고 산술적 접근방식의 정량제를 도입하였다. 그러나 단순한 제도나 규정만으로는 급속도로 사행화되는 일선 업체의 각종 개·변조 게임이나 불법 환전행위를 막아내기에는 힘든 상황으로 바뀌게 되었다.

‘바다이야기’ 사태 이후 2006년10월29일, 게임산업진흥에 관한 법률이 시행되었고 이에 근거를 둔 게임물등급위원회가 설립(2006.10.30)되어 기존 영등위의 업무를 이관받아 새로이 등급분류 심의 및 게임물에 대한 사후관리 업무를 수행하게 되었다. 이후, 기존 경품 제공 방식의 아케이드게임물은 경품지급기준의 축소 및 경품지급 금지를 포함한 게임법 개정을 추진함에 따라 2006년 말까지 게임 개발이 정상적으로 이루어지지 못해 심의신청 건수도 현저히 줄어들게 되었으며, 세부적인 게임물 종류뿐 아니라, 이용시간별 구분도 사라지게 되었다.

(5) 이용불가 사유분석

릴게임 진행상 화면에 펼쳐지는 그림에 새로운 그림이 추가되거나 삭제될 때 추후 확정된 고배당을 지급하거나, 연속해서 당첨이 이루어지는 것을 예시·연타로 우려하여 이용불가로 판정하였다. 이에 대해 일부 전문가는 확률게임

에 대하여 법적인 확률의 범위가 설정되어있지 않음으로 인해 확률을 제한할 수 없다는 근본적인 법적 모순이 내포되어 있다고 설명하면서 기술심의를 없이 내용심의만 가능한 영등위의 시스템으로는 자의적으로 심의가 이루어질 수밖에 없는 것이 현실인 점을 감안할 때 이용불가 사유로 적합하지 않다고 판단하기도 한다. 또한 그 밖의 이용불가 사유에는 주·부게임비율상, 주·부게임 중복배당 발생 등이 있다. 주·부게임의 비율은 주게임과 부가 게임을 분리하여 주 게임을 강화한다는 측면에서 주·부 게임을 영등위 세부규정으로 포함하고 있었다. 하지만 이는 세부규정의 기타기준으로 사행성 간주 게임물과는 관계가 없고, 사행성이 지나치지 않는 범위에 대한 법적규제에 포함되지 않으므로 이용불가 대상으로 판단하기에는 문제가 있다는 견해도 있다.

게임물등급위원회는 게임산업진흥에 관한 법률 시행에 따라 게임물 구분에 있어서 법률에 근거한 사행성 기준을 명확히 하였는데 이는 다음과 같다. 즉, 사행성게임물이란 게임의 내용이 베팅이나 배당을 내용으로 하거나 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임 또는 ‘한국마사회법’, ‘경륜·경정법’, ‘관광진흥법’ 등 타법의 규율 대상이 되는 게임물로서 재산상의 이익이나 손실을 주는 게임물이며 이는 게임물등급위원회로부터 등급을 거부할 수 있도록 하는 근거가 된다.

게임물등급위원회는 2006년10월30일, 영상물등급위원회로부터 627건의 미처리 게임물을 이관받아 그 중 심의가 진행 중이었던 136건을 사행성게임물로 간주하여 등급거부 처리하였으



며, 나머지 게임물에 대해서는 2006년12월1일부터 2007년3월31일까지 신청철회를 접수받아 이 중 280건의 신청을 철회하여 게임기기 및 신청수수료를 반환한 후, 미철회 게임물에 대해서 2007년5월 최종적으로 등급거부를 시행하였다.

2. 게임제공업용게임물의 관련법규와 개선방향

게임제공업용 게임물에 있어서 2006년도는 아주 특별한 한 해였다고 할 수 있다. 전국을 강타한 ‘바다이야기’ 사태는 물론이거니와, 기존 ‘음비계법’을 대체하는 ‘게임산업진흥에 관한 법률’ (2006.4.29 공포, 2006.10.29 시행)의 테두리 안에서 사행성 논란으로부터 다시 태어나 새롭게 게임제공업을 인식시킬 수 있도록 그 기반을 만든 해라고 할 수 있다.

2005년도는 게임제공업에 있어서 제2의 전성기였다고 말할 수 있을 정도로 게임시장에서 게임제공업소용 게임물의 비중이 증대되었다. 경품고시 개정과 상품권제도 도입 등으로 게임제공업이 블루오션의 새로운 시장으로 인식되었고, 영상물등급위원회에서 등급분류된 게임물을 합법적으로 이용·제공하여 수익률이 타업종보다 월등히 높다는 입소문 덕분에 게임제공업으로 새로운 인력과 자본의 유입이 활발히 이루어졌다. 하지만 우후죽순 격으로 게임제공업소가 난립하게 되면서 과도한 경쟁으로 인한

불법적인 확률조작을 이용한 예시·연타기능과 한국게임산업개발원(현 한국게임산업진흥원)이 지정한 상품권을 사용하지 아니하고 불법적인 일명 딱지상품권을 이용한 불법 환전 등이 만연하면서 그 어느 때보다 사행성 논란이 증폭되었고, 일부 정치적인 이슈까지 제기되었다.

이에 게임법 및 개정법(2007.1.19)에서는 경품제공금지 및 게임의 유무형의 결과물에 대한 거래를 업으로 하는 것을 금지하는 등 사행성게임물로 변질될 수 있는 이용형태에 대해서 규제할 수 있는 법률적인 근거를 확실히 하였다. 모든 게임물은 일체의 경품을 제공할 수 없으나 전체이용가 게임물의 경우 경품배출장치를 통해 5,000원 미만의 경품을 배출할 수 있도록 대통령령에서 규정하였고(2007.5.14), 게임의 유무형의 결과물에 대해서도 베틀을 내용으로 하는 게임의 게임머니 및 비정상적인 방법을 통해 획득한 일반 게임의 게임머니도 규제대상에 포함하여 온라인 고스톱/포커류 게임머니를 거래하는 행위 및 해킹, 작업장 등을 통해 비정상적으로 생산되어 거래되는 게임머니 등을 차단할 수 있도록 했다.

이에 따라 게임물등급위원회는 법개정에 따른 게임물 세부심의규정을 개정 및 자기기술서제도 도입 등을 추진하고 있으며, 이를 통해 심의기간 단축 및 투명, 공정한 등급분류 업무를 수행할 수 있도록 절차를 재정비하였다.

〈표 6-2-1-06〉 게임제공업용게임물 등급분류 세부기준 및 경품고시 변경과정 (1999년~현재)

구분	주요 세부기준 적용시점	세부기준 주요 내용
1	• 영등위 설립당시 기준 (1999년6월부터 2000년 중반까지)	- 100원당 5크레딧 미만 사용불가 - 최대베팅은 1베팅 구역당 50크레딧 이내 허용 (현금가 1,000원 해당)
2	• 시행성 논란이 많은 게임물류에 대한 세부심의 기준마련(2000.8.30) • 경마·빙고류 메달게임의 세부심의기준 변경에 따른 적용대상 및 내용 (2000.9.20부터 시행)	- 100원당 2크레딧 미만 사용불가 최대베팅은 1베팅 구역당 50크레딧 이내 허용(현금가 2,500원 해당) - 세부적용기준 적용대상: 1999.6.11부터2000.9.19까지 등급분류된 경마·빙고류 세부적용기준 적용내용: 100원당 2크레딧 이상으로 기 등급분류된 게임물은 2000.9.19부터 개정된 기준으로 소급적용
3	• 업소용게임물 등급분류 기준 완화 결정내용 공고(2000.12.7)	- 업소용게임물등급분류 기준완화결정 내용공고(2000.12.7)는 화투, 카드게임에 대해 메달투입, 배출을 허용하고 있으나, 업소용게임물등급분류세부적용기준 변경(2002.5.28)에서는 경마, 경륜게임에서도 이 공고를 적용한것으로 되어있음
4	• 업소용게임물 등급분류 세부적용 기준 변경 (공고일: 2001.3.28, 시행일: 2001.4.18)	1. 한구역당 최고베팅이 50크레딧 이내인 게임(100원에 2크레딧 기준) 2. 네트워크나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임 3. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접 투입하여 운영하는 게임 4. 정해진 베팅 이외의 게임에 관계한 추가베팅이나 추가지불이 없는 게임
5	• 업소용게임물 등급분류 세부적용 기준 게임별 추가 공고 (공고일: 2001.8.30, 시행일 2001.9.19)	- 세부적용기준 [게임별] 경마, 경륜유사게임류 [세부적용기준] 1. 경마, 경륜, 경정과 같이 다인용게임으로 여러 복수구간의 베팅구간이 설치되어 경주게임 그 내용이 경마, 경륜 경정 등의 게임이 아닌 오락성이 있는 게임 2. 18세 이용가 3. 한구역당 최고 베팅이 500원 이내인 게임 4. 네트워크나 파티게임이 없어 사용자 상호간의 직접 손익이 발생되지 않는 게임 5. 전자카드 등을 이용하지 않고 메달을 직접 투입하여 운영하는 게임 6. 정해진 베팅 외에 게임에 관계한 추가베팅이나 추가지불이 없는 게임
6	• 게임제공업소의 경품취급기준 개정 (법 제32조 제3호) - 문화관광부 고시 제2002-02호 (2002.2.9)	- 유가증권인 문화상품권, 도서상품권을 경품에 포함
7	• 게임제공업용게임물 등급분류신청에 따른 공지사항(공지일: 2002.9.12 시행일 2002.2.9)	- 게임제공업용게임물 신청 시 경품배출장치를 사용하는 게임기인 경우 일반경품과 상품권의 배출기능은 분리하여야 하며 각각의 기능을 내용 설명서에 명기하여야 함
8	• 게임제공업용게임물의 세부규정공고 지연에 따른 공지(2002.12.5)	- 메달밀어내기게임에서는 1회 일반경품 또는 상품권 획득을 위한 점수의 누적한도는 5,000원이며, 기타 게임에서는 경품을 일반 경품으로 사용할 경우 1회 경품누적한도는 2만원이며, 상품권을 사용할 경우 1회 경품누적한도는 5,000원임. * 메달밀어내기게임을 제외한 모든 게임물(화투, 화투, 경마게임 등 포함)에 대해 1회 게임에서 획득할 수 있는 경품을 상품권(유가증권)과 일반경품으로 분리 하였으며, 상품권 지급과 일반경품 지급하는 게임물에 대한 1회 경품누적 한도를 달리함
9	• 공고게임제공업소의 경품취급기준 개정 (법 제32조 제3호) - 문화관광부고시 제2002-18호 (2002.12.30)	- 유가증권인 문화상품, 도서상품권 외 국민관광상품권을 경품에 포함



구분	주요 세부기준 적용시점	세부기준 주요 내용
10	<ul style="list-style-type: none"> • 게임제공업소 경품취급기준 고시 개정 (법 제32조 제3호) - 문화관광부고시 시행일 : 2004-14호(2004.12.31) • 영상물등급위원회 게임제공업용 게임물세부적용기준 (2005.2.4) 	<ul style="list-style-type: none"> - 사행성 간주 게임물 범위설정 1. 1회 게임시간이 4초 미만 2. 1시간당 이용요금 9만원 미만 3. 경품한도액 2만원 초과 - 경품게임물 1. 4초 이상 게임물(확률게임) - 정액: 100원, 1회게임의 최고당첨액 : 2만원 2. 20초 이상 게임물(능력게임) - 정액: 500원, 1회게임의 최고당첨액 : 2만원 3. 80초 이상 게임물(다인용 · 다구역) - 정액: 2,000원 (구역당 100원), 1회게임의 최고당첨액 : 2만원
11	<ul style="list-style-type: none"> • (제20차 3/11) 180초 이상 게임, 주 · 부게임비율 (6:4), 부가게임 릴게임의 시상표 등 관련 (2005.3.14) 	<ul style="list-style-type: none"> - 세부규정 중 다인용 · 다구역 게임물을 80초 이상과 180초 이상으로 분리하여 180초 게임물을 정액 4,500원(구역당 100원), 1회게임의 최고당첨액 2만원으로 세분화 - 신규게임에 한하여 주 · 부게임비율 적용(변경승인 게임물 제외)
12	<ul style="list-style-type: none"> • (제25차 3/28) 다인용게임물의 잭팟 관련 (2005.3.28) 	<ul style="list-style-type: none"> - 다인용게임물의 경우 공유되는 시장점수(잭팟)는 개인의 시상 및 상품권 배출과 관계없이 초기화되지 않아도 됨 (단, 잭팟이 이루어져 시상될 경우는 초기화되어야 함)
13	<ul style="list-style-type: none"> • (제37차 4/21) 전자식메달게임 관련 세부기준 (2005.4.25) 	<ul style="list-style-type: none"> - 전자식메달게임에 대한 등급분류 세부기준 추가사항 1. 주게임의 게임진행기능이 부가 게임을 구동하기 위하여 고정적 · 규칙적 출현을 유도하는 기능으로만 사용되어서는 아니됨. 또한, 부가게임의 연속적인 구동의 목적으로만 사용되어서는 아니됨 2. 메달의 형태는 특별히 제한하지 아니함 3. 주게임의 진행결과로 당첨액 획득, 부가게임 구동, 이용자의 손실이 유기적으로 구성되어 있어야 함. 다만, 주게임의 결과는 중복발생(메달의 재사용)하여서는 아니됨
14	<ul style="list-style-type: none"> • (제46차 5/19) 게임물의 연타기능 및 예시기능에 대한 영등위 입장 공지 (2005.5.20) 	<ul style="list-style-type: none"> * (제49차 5/26) 연타기능 및 예시기능에 대한 공지에 대한 알림(2005.5.27) - 사행성을 과도하게 조장할 수 있다고 판단되는 예시 및 연타기능이 있는 게임물은 등급분류 예외대상임
15	<ul style="list-style-type: none"> • 경품취급기준고시 3차 개정 중 일부 개정 (문화관광부고시 제2005-9호, 시행일은 관보 게재일(2005.7.6)) 	<ul style="list-style-type: none"> - 인증상품권을 지정상품권으로 변경 (재한국게임산업개발원에서 지정하는 상품권(18세이용가 게임물에 한함))
16	<ul style="list-style-type: none"> • (제80차 8/19) 예시 · 연타기능에 대한 공지 (2005.8.22) 	<ul style="list-style-type: none"> - 예시 또는 연타를 암시하는 이벤트, 미션, 찬스 등 기타 일체의 기능 또는 연타 기능이 있는 게임물은 이용불가 처분함
17	<ul style="list-style-type: none"> • (제82차 8/25) 네트워크 및 예시 · 연타기능에 대한 공지 (2005.8.26) 	<ul style="list-style-type: none"> - 잭팟 등 게임의 배당이나 결과에 영향을 미치는 일체의 네트워크 기능은 등급분류 대상에서 제외함
18	<ul style="list-style-type: none"> • 주 · 부게임 비율 산정관련 세부적용사항 및 게임 설명서 보완, 수정관련 공지 (2006.2.1) • 주 · 부게임 시행일 조정 (2006.2.17) • 기계식메달게임 및 파친코뒤편게임 주 · 부게임 비율산정 적용시기 변경 공지 (2006.2.17) • 주 · 부게임 비율산정 및 게임파일 제출 관련 다수 질의내용에 대한 소위원회 결정사항 공지 (2006.2.17) 	<ul style="list-style-type: none"> - 게임상에 구현되어 있는 주게임과 부게임의 크기를 판단함에 있어 게임화면 상에 각중창과 장식, 조형물 등을 구현하여 주게임의 크기를 축소하는 사례가 많아지고 있으며, 부가게임의 크기가 주 게임을 무시하거나 약화시키는 사례가 있어 세부규정에 명시된 주 · 부게임의 크기에 대한 명확한 이해와 적용이 필요하다고 판단됨
19	<ul style="list-style-type: none"> • 게임산업진흥에 관한 법률시행에 따른 경품취급 기준고시 개정 (2006년 제24호, 2006.11.11) 	<ul style="list-style-type: none"> - 경품을 제공할 수 있는 게임물 및 경품한도액 기준 1. 전체이용가 게임물 : 1만원 이내 2. 청소년이용불가 게임물 : 2만원 이내 - 1회 게임시간이 4초 이상 - 1시간당 이용요금 1만원 이내
20	<ul style="list-style-type: none"> • 게임산업진흥에 관한 법률 개정법 내 경품지급 금지 규정 (공포일 2007.1.19, 시행일 2007.4.29) 	<ul style="list-style-type: none"> - 일체의 경품지급을 금지함 (게임법 제28조 3호) 단, 전체이용가 게임의 경우 대통령령에 따라 5,000원 미만 경품지급을 허용함



제2절 국내 PC게임/비디오게임의 등급분류

PC게임물이라 함은 영상이 수록된 게임프로그램 내용물이 게임기구와는 별개로 분리되어 판매, 배포, 대여 등 유통되는 것을 말한다. 즉, 개인용컴퓨터(PC) 또는 가정용 콘솔게임기 등을 위해 CD-ROM, DVD, RP(롬팩) 등 저장장치를 통해 이동, 배포되는 게임물이다. 따라서 개인용 PC에서 실행되는 프로그램 및 플레이스테이션 1, 2 및 Xbox, Xbox360, 게임큐브, Wii 등의 가정용 비디오게임(콘솔), 그리고 PSP(PlaystationPortable), GBA(GameBoy Advance), 닌텐도 DS 등의 휴대용게임, 모바일 단독형게임이 이에 해당한다. 다만 이 중 모바일 단독형게임의 경우, 2006년10월29일 이후 게임물등급위원회에서는 별도의 모바일게임 영역으로 구분하여 등급부여 및 관리되고 있다.

다만 게임실행이나 게임 중에 반드시 네트워크 연결이 필요한 네트워크형 모바일게임과 스트리밍(streaming) 형식으로 실시간으로 내용을 전송받아 이용하는 게임스트리밍 서비스 등은 과거 영상물등급위원회에서는 2005년9월1일을 기점으로 기존 온라인게임물에 포함되어, 등급 분류되던 모바일게임 중 '단독형 모바일'에 한하여 PC게임물의 범주에 추가하여 등급분류를 하게 되었다.

'단독형 모바일'이란 휴대폰상에 클라이언트 또는 프로그램을 다운로드받은 후 게임실행을 위해서 네트워크 연결을 필요로 하지 않는 모바일게임을 말하며 랭킹 등록 등의 단순한 네트워크 연결이 있다하더라도 '게임실행'과 직접적인 관계가 없다면 '단독형 모바일'인 것으로 본

다. 이는 게임물등급위원회의 게임구분 기준에도 연속적으로 이어져 모바일게임의 이용에 있어서 반드시 네트워크 접속을 필요로 하는 게임의 경우는 '온라인게임'으로 구분하고, 단독형 모바일(네트워크 접속을 필요로 하지 않거나), 랭킹 등록, 아이템/아바타 구입, 추가 시나리오/맵 다운로드 등 게임에 직접적인 필요에 의해서 네트워크접속을 필요로 하지는 않지만 부가적으로 네트워크 기능이 추가된 경우에 있어서는 모바일게임으로 구분한다.

1. 2006년도 등급분류 현황

(1) 연도별 분석

지난 1996년 1,880건이었던 PC게임물은 IMF사태 직후인 1997년 1,042건으로 감소한 후 1998년에는 IMF사태 이전에 비해 무려 42.9%나 줄어든 594건에 불과했다. IMF사태 여파에서 점차 회복되기 시작한 1999년에는 1998년 대비 44.4% 증가한 858건이었으며 2000년에는 843건, 2001년에는 1,051건으로 증가, 1997년 수준으로 회복되었다. 그러나 2002년에는 다시 하락세로 돌아서 2001년에 비해 27.1% 감소한 766건, 2003년에는 17.8% 감소한 630건, 2004년에는 2001년 대비 25.1% 감소한 472건의 수치를 기록했는데 이는 장기적인 경기불황과 이로 인한 PC게임산업 전반의 침체 그리고 초고속 인터넷망의 보급 확산과 P2P, 웹하드 서비스의 보편화로 인한 불법복제의 폭발적 증가 때문이었으며 이로 인해



3년 연속 하락세를 보였다.

2005년에는 전년 대비 141.3%라는 놀라운 증가세를 보여 1,139건의 심의건수를 기록했는데 이는 그동안 온라인게임물로 분류되었던 단독형 모바일게임이 PC게임물에 포함된 것에 따른 증가수치일 뿐이며 단독형 모바일을 제외한 순수 분리형게임물만의 등급분류 건수를 비교하여 보면 전년 대비 16.9% 증가한 552건에 불과하다. 2006년도에는 전체 PC게임물 심의건수가 402건으로 전년도의 상승추세를 반영하지 못하고 2004년 이전 수준으로 감소하였다.

국내시장에 있어서 과거 10Mbps급에서 100Mbps급의 초고속인터넷 보급 확대에 따라 해외발매 신작게임의 경우, 국내 유통사가 등급심의 및 사용설명서 등의 한글화를 작업하는 물리적인 시간이 필요한 점 때문에 해외에서 발매되기 무섭게 국내 불법 다운로드 공유사이트(P2P 등)를 통해 불법 복제되어 이용되는 문제점이 있다. 새로 게임이용자로 유입되는 인구들은 대부분 온라인게임을 통해 게임을 접하고 있으며 전통적으로 PC게임을 즐기는 층들은 점차 소수의 마니아층으로 바뀌고 있는 점이 주목할 만하다. 이들 마니아층은 국내 정식발매 게임물을 기다리기보다는 해외 발매된 게임을 소량 수입하는 국내 게임전문 쇼핑몰이나 해외 쇼핑몰에 직접 주문해서 받아보는 형태로 이용하는 경우가 많기 때문에 국내 등급심의기관의 심의를 받은 게임물보다 상당히 많은 종류의 게임이 실질적으로 국내 이용자들에게 배포되고 있다는 점도 여전히 문제점으로 남아 있다.

비디오게임의 경우, 마이크로소프트에서는 기존 Xbox 대신 새로운 기종인 Xbox360을

2006년에 출시하여 국내 및 해외시장에서 차세대 가정용 게임기기 시장 선점의 포문을 열었다. 특히 과거 Xbox의 기기자체에 개조칩(mod chip)을 장착하거나 소프트웨어 개조 방식으로 게임소프트웨어를 불법복제하여 이용하는 비율이 높아 고전했던 경험을 바탕으로 새로운 Xbox360은 기기 자체의 보안을 강화하였다. 라이브 시스템을 통해 온라인 이용자간의 대전 및 마일리지 시스템 도입을 통한 새로운 게임콘텐츠(게임 맵이나 지형 등 추가 시나리오)를 온라인을 통해 제공하는 등 불법 소프트웨어 사용에 대한 불이익을 줌으로써 불법복제에 대한 대응책을 마련하였다.

한편 국내에 100만대 이상 보급된 플레이스테이션을 개발한 소니는 2006년을 기점으로 새로운 기종인 PS3를 해외에서 발매하였으며, 국내시장에는 2007년 중으로 정식 발매를 준비하고 있다. 또한 전통적인 비디오게임의 강자인 닌텐도는 새로운 게임기인 '위(Wii)'를 출시하여 국내시장에는 2007년 정식 발매를 계획하고 있다.

가정용 비디오게임기들은 과거의 싱글 플레이 위주의 콘솔게임기를 벗어나 대부분 네트워크를 이용한 상호대전 및 커뮤니케이션, 콘텐츠 업데이트 기능을 내장하고 있으며 HD급 이상의 대형 LCD, PDP 디스플레이의 보급 확대와 함께 게임기 이상의 멀티미디어 플레이어 기능을 탑재하고 있다. 특히 Xbox360은 HD-DVD 플레이어를 옵션으로 장착하고 있으며, PS3는 기본적으로 블루레이(Blue-ray) 플레이어를 탑재하여 HD급 이상의 고해상도 미디어플레이어 기능을 겸하고 있다. 이들 기기는 과거의 게임

기라는 인식에서 벗어나 가정용 멀티미디어 셋톱박스 및 홈 엔터테인먼트 콘텐츠의 허브(hub)로서 미래 디지털 홈 어플라이언스(appliance) 시장의 점유율을 올리기 위한 각 회사의 전략이 녹아 들어간 기기들이라 할 수 있다.

한편 휴대용 비디오게임물인 소니의 PSP와 닌텐도의 DS 간 경쟁에 있어서도 2006년 하반기에 닌텐도가 한국에 지사를 설립, 게임 하드코어 이용자가 아닌 직장여성 등으로 이용을 확대하기 위한 공격적인 마케팅을 하고 있어 경쟁이 심화되고 있다. 특히 닌텐도코리아는 기존 슈팅, 대전, RPG류의 게임 컨셉에서 벗어나 강아지를 키우는 게임인 닌텐독스(Nintendogs), 일본에서 공전의 히트를 기록한 두뇌트레이닝, 게임기의 터치스크린 기능을 극대화한 영어삼매경 등의 게임을 유명 스타를 동원한 공중파 TV 등의 적극적인 마케팅을 통해 국내 이용자들에게 어필하고 있다. 다만, 그동안 비교적 불법복제에 안전하다고 여겨졌던 PSP, NDS 등 휴대용게임기 역시 불법 펌웨어 수정 및 패스카드류의 플래시메모리 카드장치 등을 통해 불법복제 프로그램의 구동이 가능해지면서 국내 유통업체의 수익성에 악영향을 미치기 시작했다. 이러한 다양한 불법복제 방법은 국내 유통법인이 책임을 질 수 있는 부분이 아니라 인터넷을 이용한 국제적인 음성조직의 네트워크를 통해

게임의 롬 이미지가 실시간으로 퍼지고, 이들 게임을 이용할 수 있는 해킹 펌웨어 및 플래시메모리 장치 등이 유통되면서 전세계적으로 문제가 되고 있다. 특히 상대적으로 저작권에 대한 유통관리가 취약한 중국쪽에 서버를 둔 불법 사이트들을 통해 배포되는 경우, 국내법에 의한 처벌이 어렵기 때문에 단순히 그 사용자 규모를 파악하기도 어려운 실정이다.

이에 따라 국내 유통업체들은 정품 사용자들의 구매를 유도하기 위해 게임 소프트웨어의 한글화에 힘쓰고 있으며 동시에 불법복제를 막기 위한 노력을 가속화하고 있다.

2006년 한해 동안 등급 분류된 국내 제작 PC 게임물은 30건으로 국외물의 365건에 비해 전체건수 중에서 8% 정도의 미미한 비율을 보여주고 있는데, 이는 불법복제로 인해 국내 게임 개발/유통업체들이 새로운 PC게임물의 제작이나 유통을 기피하고 온라인게임 제작에 치중하면서 나타난 현상이다. 다만, 기존 소니의 PSP용 국내제작 소프트웨어인 'DJMAX', '어스토니아 스토리'의 성공과 함께 국내에 새로 지사를 설립한 닌텐도의 NDS용 '터치 덕서너리', '영어삼매경', '두뇌트레이닝' 등이 휴대용 비디오게임물의 이용자 점유율을 늘려가면서 새로운 이용자층으로 마케팅을 확대해 나가는 점은 주목할 만한 현상이다.

〈표 6-2-2-01〉 연도별 PC게임물 등급분류 신청건수

(단위 : 건)

년 도	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
건 수	1,880	1,042	594	858	843	1,051	766	630	472	1,139	402



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

(단위 : 건)

구 분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
국내물	183	86	33	581	30
국외물	569	542	436	550	365

〈표 6-2-2-03〉 2006년 국내외 등급별 PC게임물 현황

(단위 : 건)

구 분	결 과	등 급 분 류					등급거부 (이용불가/보류)	합 계
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가 (18세이용가)	소 계		
국내물	CD-ROM	7	4	1	1	13	3	16
	ROM-PACK	5	-	-	-	5	-	5
	DVD-ROM	4	-	-	2	6	-	6
	단독형모바일 (또는 기타)	5	-	-	1	6	-	6
	소 계	21	4	1	4	30	3	33
국외물	CD-ROM	35	12	11	9	67	3	70
	ROM-PACK	68	4	2	5	79	-	79
	DVD-ROM	78	53	40	48	219	1	220
	단독형모바일 (또는 기타)	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	181	69	53	62	365	4	369
합 계		202	73	54	66	395	7	402

(2) 매체별 분석

2006년 한해 동안 등급 분류된 PC게임물들을 매체별로 살펴보면 CD-ROM 매체는 총 80건으로 전년의 126건 대비 36.5% 수준으로 감소하였으나 DVD-ROM 매체는 2005년 250건 대비 2006년 225건으로 10% 정도로 소폭 감소하였다. 이는 앞서 설명했던 국내시장에서의 PC게임물의 하락세에 근거하여 전반적으로 PC게임물이 감소세를 나타내고는 있으나 저장매체는 전통적인 대용량매체였던 CD-ROM을 대신해서 DVD-ROM으로 전환이 이루어지고

있다는 것을 보여준다. 또한 ROM-PACK의 경우, 2005년 176건에 비해 2006년 84건으로 52.3% 가량 감소세를 기록했는데, 이는 ROM-PACK을 주 저장매체로 하는 닌텐도의 GBA(게임보이 어드밴스) 이용자들이 점차적으로 타 게임기로의 전환이 이루어지고 있음을 나타내 주고 있다.

그러나 닌텐도의 새 휴대용게임기기인 NDS가 여전히 ROM-PACK을 저장매체로 사용하고 있으며, 기존 NDS의 디자인을 개선하고 무게를 줄인 개량형인 NDSL의 출시 및 보급 확



〈표 6-2-2-04〉 2006년 PC 게임물 매체별 현황(‘등급보류’ 및 ‘등급거부’ 된 게임물을 제외)

(단위 : 건)

구 분	CD-ROM	ROM-PACK	DVD-ROM	기타	계
국내물	13	5	6	6	30
국외물	67	79	219	-	365

〈표 6-2-2-05〉 국내외 PC게임물의 매체별 추이(‘등급보류’ 및 ‘등급거부’ 된 게임물을 제외)

(단위 : 건)

구분 / 연도		2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
국내물	CD-ROM	161	81	26	11	13
	ROM-PACK	21	3	1	-	5
	DVD-ROM	1	2	6	6	6
	단독형모바일 (또는 기타)	-	-	-	564	6
	소 계	183	86	33	581	30
국외물	CD-ROM	363	291	164	115	67
	ROM-PACK	102	56	79	176	79
	DVD-ROM	104	195	193	244	219
	단독형모바일 (또는 기타)	-	-	-	15	-
	소 계	569	542	436	550	365
합 계	752	628	469	1,131	395	

대에 따라 ROM-PACK을 저장매체로 하는 게임물이 2007년에는 늘어날 가능성도 배제할 수 없다.

PC게임물 및 비디오게임물은 전체 중에서 CD-ROM이 20.3%, DVD-ROM은 57%, ROM-PACK은 21.3%, 기타 1.5%로서 전체적으로 DVD-ROM이 압도적인 비율을 보이고 있다. 이는 PS2 및 Xbox360 등으로 대표되는 비디오콘솔게임기 시장의 비율이 높고, ROM-PACK 매체가 주력인 NDS 등의 휴대용 게임기 시장을 제외하면 CD-ROM을 주력 저장매체로 이용하는 PC게임은 2005년에 이어 2006년에도 감소세를 이어가고 있다는 것을 알 수 있다.

(3) 월별 분석

월별 등급분류 신청 추세를 보면, 하절기 및 동절기 방학기간을 겨냥하여 6월 및 10월의 등급분류 건수가 상대적으로 높은 것을 알 수 있다. 이는 아직까지 PC게임물의 주요 수요자로 학생층의 비율이 높다는 것을 방증하는 것이며 유통업계에서도 이를 고려하여 마케팅 및 출시 일정을 조절하여 학생층의 구매력이 높아지는 시점을 포인트로 잡는 것에 기인한다.

2005년의 통계와 비교하여 보면, 단독형 모바일게임물이 PC게임물에 포함되어 있어 국내 제작 게임물의 통계에 있어서 겨울방학 시즌이 심의 건수가 상대적으로 급증한 사례가 있었으



〈표 6-2-2-06〉 2006년 월별 PC게임물 등급분류 심의건수

(단위 : 건)

월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
건수	31	36	46	24	32	37	19	32	34	42	33	36	402

나, 2006년 통계에서는 단독형 모바일게임물을 PC게임물 통계에서 제외하여 순수하게 PC 및 비디오게임물의 시기별 증감추이를 볼 수 있다. 이미 PC게임은 인터넷상의 불법복제로 인해 국내 시장규모가 급속도로 위축되었고, 비디오콘솔게임의 경우 일부 불법복제의 문제가 있지만 대작 및 화제작의 경우 일정수량 오프라인 유통망을 통한 판매가 가능하기 때문에 굳이 국내 일정에 맞춰 시기조절을 하기보다는 한글화 등의 별도 개발이 필요한 경우를 제외하면 전체적으로 외국에서 발매되는 것과 큰 차이를 찾아 보기 어렵기 때문에 과거에 비해 월별 심의건수에 있어서 별로 차이가 없다.

(4) 제조국별 분석

제조국별 통계분석에 있어서 국내게임물은 미국이나 일본 등의 게임물에 비해서 상대적으로 낮은 점유율을 보이는데, 이는 대부분의 국내 PC게임 제작, 유통 업체들이 불법복제로 인한 피해가 적은 온라인게임의 개발로 전환을 했기 때문으로 파악된다. 또한 단순한 불법복제로 인한 판매량 저조 및 이익의 감소뿐만 아니라 온라인게임의 경우 기존 정액제 수익모델 이외에 부분 유료화 비즈니스 모델이 크게 유행하면서 게임성이 경쟁력을 갖춘 경우, PC패키지게임과는 비교할 수 없을 정도로 상업적인 성공을 꾀할 수 있는 메리트가 있기 때문에 국내 개발 업체들의 온라인게임으로의 전환은 계속될 것

으로 예상된다. 특히, 게임수명에 있어서도 PC 게임이 단기적인 수익에 그치는 반면, 온라인게임의 경우 아이템 업그레이드, 소모성 아이템 등의 도입으로 인해 지속적인 수익을 기대할 수 있기 때문에 기업 입장에서 온라인게임을 택할 수밖에 없는 장점이라 할 수 있겠다.

국적별로 살펴보면, 저장매체별로 차이를 보이는데 특이한 것은 주요 게임수입처인 미국과 일본의 심의건수를 보면 CD-ROM 매체에서는 미국이 38건, 일본이 26건으로 상대적으로 미국게임물의 심의가 많고, DVD-ROM의 경우 미국이 109건, 일본이 98건으로 비디오 콘솔게임의 비율이 높은 DVD-ROM에서는 일본으로부터의 게임물 수입이 상대적으로 높다는 사실을 보여준다.

향후 비디오 콘솔게임기의 보급 확대에 따라 국내 개발업체들도 콘솔게임의 개발에 다시 관심을 가질 것으로 예상되나 온라인게임에 비해 까다로운 라이선싱 계약 조건, 프로그램 소스의 소유, 2차 저작물 수익에 대한 분배 문제 등 개발착수 이전에 협상해야 할 법률적인 조건들 때문에 상대적으로 영세한 국내 게임개발회사들의 참여가 높아질 지는 지켜봐야 하겠다. 또한 국내 게임개발회사 중에서 자신들이 갖고 있는 콘텐츠를 기반으로 멀티플랫폼(Multi-Platformer)로서 게임을 제작할 정도의 능력을 가진 비디오콘솔 개발 전문업체가 거의 없기 때문에 향후 콘솔게임기의 시장점유율을 예측하



〈표 6-2-2-07〉 2006년 국적별 PC게임물 심의건수 현황

(단위 : 건)

매체 \ 국가	한국	미국	일본	유럽(EU)	중국·대만·홍콩	기타	계
CD-ROM	16	38	26	4	-	2	86
ROM-PACK	5	41	24	-	14	-	84
DVD-ROM	6	109	98	13	-	-	226
기타	6	-	-	-	-	-	6
합계	33	188	148	17	14	2	402

여 전략적인 파트너사를 선택해야 하는 어려움도 예상된다. 반면, 향후에는 전세계적으로 성공한 온라인게임을 보유한 국내 게임회사의 경우 한국 내에서 시장점유율을 높이하고자 하는 외국산 콘솔게임기 회사들로부터 자사 게임기 플랫폼으로 게임을 개발해 달라는 제안을 받을 수도 있을 것이다.

2. 국내 PC게임/비디오게임 등급 분류의 당면문제 및 과제

기존 네트워크 접속여부에 따라 PC게임물 또는 온라인게임물로 구분되었던 모바일게임의 경우 2006년부터 모바일게임물 단독으로 구분되었으며, 이는 다시 네트워크의 사용유형에 따라 세부적으로 구분되어야 할 것이다. 새로 게임물의 등급심의업무를 관장하는 게임물등급위원회에서는 이에 따라 2006년10월30일 이후부터 별도로 모바일게임물의 등급분류를 구분하고 있다.

하지만 모바일게임의 발전 속도가 가속화되면서 단순히 네트워크의 이용유무로만 구분하기 어렵고 단독형 게임진행이 가능한지 여부, 네트워크를 통한 랭킹의 확인 등 부가정보를 제공하는지 여부, 네트워크를 통한 아이템이나 캐릭터, 새로운 맵/시나리오를 제공받거나 구입하는 경

우, 게임의 정상적인 플레이를 위해서 항상 네트워크를 필요로 하는 경우 등 다양한 구분이 필요하기 때문에 이에 대해서는 좀 더 향후 발전방향을 고려한 분류체계가 도입되어야 할 것이다.

마찬가지로 비디오콘솔게임의 분류에 있어서도 네트워크를 이용한 게임접속, 콘텐츠 다운로드 등의 이용에 있어서 기존 가정용 거치식게임기뿐만 아니라 휴대용게임기의 경우도 무선인터넷인 와이파이(wifi)를 이용한 게임플레이가 급증할 것으로 예상된다. 이미 PC게임물 및 비디오콘솔 게임물의 네트워크 플레이 기능은 일반화되어 있으며, CD-ROM이나 DVD-ROM 등 대용량 저장매체를 통한 게임 콘텐츠가 실질적으로 싱글 플레이의 목적 이외에 네트워크 이용을 전제로 한 콘텐츠도 포함되는 경향이 심화되고 있기 때문에 향후 온라인게임과의 경계가 모호해질 수 있다. 이에 따라, 게임물의 구분에 있어서도 기존 설치 및 이용장소, 유통경로 중심의 플랫폼 구분에 있어서 네트워크 기능이 일반화되고 컨버전스 경향에 따른 게임 콘텐츠의 원소스멀티유즈(One Source Multi Use)를 반영한 장르 중심의 구분이 좀 더 중요한 요소로 작용할 수도 있을 것이다.



제3절 국내 온라인게임/모바일게임의 등급분류

‘온라인게임물’이란 유통 시의 매체의 형태(네트워크 배포 또는 전통적인 CD-ROM 또는 DVD-ROM)보다는 게임 이용에 있어서 유무선 네트워크를 필요로 하는 경우의 게임물을 말한다. 이는 해당 게임물이 아케이드게임물이나 PC/비디오게임물과는 달리 심의시점에서 상용화를 전제로 하고 있지 않더라도 심의 대상에 포함된다.

온라인게임물이 등급분류에 있어서 타 게임물과 가장 큰 차이를 보이는 것은 크게 2가지가 있다. 먼저 게임을 서비스하는 도중에 기술적인 버그/에러 등을 수정하거나 새로운 내용의 시나리오, 맵, 캐릭터 등을 추가하거나 확장팩 등의 이름으로 이전과는 전혀 다른 내용이 포함될 수 있다는 것이다. 차이점은 단순히 게임개발회사에서 기획, 제작한 게임이 바로 이용자에게 제공될 수 있는 것이 아니라 필연적으로 일정 이용자에게 한정적으로 제공되어 최초 기획의 도대로 게임이 진행되는지, 치명적인 버그나 에러가 없는지 등을 검증할 수 있도록 베타(beta) 테스트 등의 절차가 필요하다는 것이다.

과거 온라인게임의 등급분류 과정에서 이러한 점은 항상 논란이 되었는데 국내 온라인게임을 대표할 수 있는 게임 엔씨소프트의 ‘리니지 2’의 경우, 최초 2003년1월30일 영등위의 등급분류는 15세이용가의 등급을 받았으나, 확장팩인 ‘크로니클2’가 추가된 버전에 대해서는 2004년8월27일 청소년이용불가(18세이상이용가) 판정을 받은 것을 들 수 있다. 물론 게임물의 등급분류 심의업무가 무엇보다 내용심의 위

주인 것은 분명하나 온라인게임의 패치(내용수정)나 업그레이드의 경우 그 범위나 심의방법에 있어서 법률적인 기반이 부족한 것은 사실이라 할 수 있다.

2006년10월29일, 새로 게임산업진흥에 관한 법률이 시행되고 이후 이 법은 온라인게임의 패치(내용수정) 및 베타서비스(유예)에 관련한 내용을 보강하여 개정되게 된다. 게임산업진흥에 관한 법률 개정법(2007년1월19일 시행)은 온라인게임의 내용수정에 대해서 개발사/배급사는 서비스 적용일로부터 7일 이내에 게임물등급위원회로 이를 신고하고(기술적인 버그 및 에러수정 등은 제외) 이에 대해 게임위는 신고내용을 검토하여 기존 이용등급에 영향을 줄 만한 요소가 있다고 판단되는 경우, 재심의를 받도록 조치할 수 있다.

또한 개정 게임법에서는 온라인게임의 특성상 서비스 오픈에 앞서 클로즈베타 서비스 등을 통해 개발 방향을 점검하고 시스템의 안정성 및 부하 테스트 등이 필요한 점을 감안하여, 이에 대한 법률적인 근거도 마련하였다. 해당 법률을 근거로 게임물등급위원회에서는 사전에 클로즈베타 등 정식 심의 이전에 일반 대중에게 서비스를 제공할 필요가 있는 경우에 대해서는 등급분류 유예제도를 시행하고 있으며, 이를 원하는 게임 개발사/배급사에서는 사전에 일정 양식의 신고서류를 게임위에 제출하여야 한다. 게임위는 신고내용을 검토하여 평가용 게임물 확인증을 발급하며, 해당 개발사/배급사에서는 서비스를 마친 이후에 그 결과를 게임물등급위원회

에 제출하여야 한다.

이러한 제도는 일선 게임업체의 입장에서는 시행에 따르는 절차의 신설 등으로 인해 불편함을 느낄 수 있으나 게임물 등급분류의 내용심의 근본 취지를 이해한다면 최소한의 이용자 보호나 불법 온라인 사행성게임물의 유통을 위해 반드시 필요한 제도라고 할 수 있다.

1. 2006년도 등급분류 현황

(1) 연도별 분석

과거 2000년부터 2001년까지 게임물의 분류에 있어서 온라인게임은 PC게임물에 통합하여 등급분류를 진행했으나, ‘리니지’를 대표작으로 하는 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)중심의 시장이 급성장하면서 과거 싱글플레이 위주에 네트워크 기능이 부가된 형태가 대부분이었던 상태에서 전적으로 온라인을 통해서만 플레이가 가능한 게임에 대한 구분이 필요해지기 시작했다.

또한 온라인게임의 이용자가 많아지면서 PK(Player Killing)나 아이템 현금거래에 대한 문제들이 발생하기 시작했다. 비단 MMORPG 뿐만 아니라 보드게임에서도 베팅성 겜블게임의 게임머니를 현금화하는 등 사행성에 대한 문제도 제기되었다. 이에 따라 2002년3월 ‘온라인게임 사전등급분류 강화’에 관한 대책이 발표되었고, 이러한 온라인게임물의 특성과 문제점 등을 고려한 분류기준을 마련하고 PC게임물과 분리하여 등급분류를 진행하게 되었다.

심의신청 건수는 게임 플랫폼별 향후 시장의 증가세를 사전에 예측해 볼 수 있는 지표중의

하나다. 물론 심의신청 건수와 시장출시 건수, 상용화의 성공이나 대중적인 인기를 끄는 게임간에 직접적인 상관관계는 없지만, 분명히 일정 수준의 개발을 마치고 대중에 대한 공개를 앞둔 상태에서 심의를 신청하는 전체 건수를 살펴봄으로써 해당 마켓의 시장 추이를 미리 예측해 보는 데 중요한 요소가 된다고 볼 수 있다.

온라인게임물에 대한 사회적 관심이 집중되고 영상물등급위원회의 본격적인 등급분류가 시작되자 2000년 22건, 2001년 102건에 불과하던 등급건수는 2002년 1,010건으로 전년대비 890.1%의 경이적인 성장을 기록했으나 2003년에는 전반적인 경기침체로 인해 21.7% 감소한 791건이었다.

하지만 경기회복세와 더불어 불법복제로 인해 PC게임물의 수익성 감소를 우려하는 국내 제작업체들이 대거 온라인게임 시장으로 전환하면서 2004년에는 2003년에 비해 104.2%나 증가한 1,615건으로 최고조에 달했다. 이러한 폭발적인 성장세는 2005년에도 이어져 신청 건수로는 전년대비 22.4% 감소한 1,253건이었으나 이는 단지 단독형 모바일게임이 PC게임물로 포함되었기 때문이며, 2005년9월부터 12월까지 PC게임물로 등급 분류된 단독형 모바일 게임 579건을 더하면 총 1,832건으로 오히려 전년대비 13.4% 증가한 것으로 온라인게임물의 증가세는 2005년에도 이어졌다.

그러나 이러한 성장 추세는 2006년부터 반전하여 실질 감소세로 돌아서게 된다. 전년대비 15.2% 감소한 1,060건을 기록하여 이용자를 대상으로 출시되는 온라인게임의 종류가 직접적으로 줄어들게 된다는 것을 의미하며 이는 한편



〈표 6-2-3-01〉 연도별 온라인게임물 등급분류 현황

연도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
건수	22	102	1,010	791	1,615	1,253	1,060

으로는 우리나라 온라인게임시장이 자체적으로 일정수준 이상의 게임이 아니면 도태되거나 출시가 힘들어지는 경쟁시장으로 변화되었다는 것을 보여준다.

(2) 매체별 분석

2006년 한해 동안 온라인게임은 242건이 등급 분류되었는데 이는 2005년의 488건에 비해 50.4% 감소한 수치이며, 2004년의 655건에 비하면 63.1%나 줄어 감소세가 심화되고 있다. 반면 모바일게임의 경우, 2006년 818건이 등급 분류되었는데 이는 2005년의 765건에 비해 6.9% 정도 증가한 수치이다.

온라인게임의 감소세는 점점 게임의 규모가 커지면서 게임제작 기간이 길어지고, 개발비가 증가하게 되어 게임 개발사들의 게임 출시가 점점 어려워지고 있다는 것을 보여준다. 그리고 이미 국내 선도 온라인게임 개발사들이 고정 사용자층을 확보하여 신작 온라인게임의 경우 클로즈베타 단계에서부터 이용자를 확보하기가 쉽지 않아, 과거에 비해 초기 마케팅비용이 과도하게 소요되는 점도 리스크요인으로 작용하고 있다.

반면, ‘스페셜포스’, ‘서든어택’ 등 FPS(1인칭시점 슈팅) 게임 및 ‘카트라이더’, ‘프리스트아일’ 등의 캐주얼게임과 같이 MMORPG에 비해 상대적으로 가벼운 게임으로 개발 및 서비스 트렌드가 바뀌어가고 있지만 한정된 내수 이용자들을 대상으로 한 서비스 경쟁에서 살아남기 어려워지면서 이전에 비해 상업적인 성공을 거두는 확률이 점점 줄어들고 있다. 이는 비단 국내 시장에서 온라인게임이 투자비를 회수하고 영업이익을 내느냐 하는 문제에 그치지 않고 해외 게임 바이어들이 투자 성공여부에 대한 검증을 국내시장에서 이용자 규모나 매출액 등으로 검증하고자 하는 성향을 비추어 볼 때 향후 수출 시장에서 판매 가능한 게임의 숫자, 규모에 대해서도 우려가 크다고 할 수 있다.

2006년의 온라인과 모바일 등급분류 건수를 비교해 보면, 온라인게임은 242건(22.8%), 모바일게임은 818건(77.2%)으로 2005년의 온라인게임 488건(39%) 및 모바일게임 765건(61%), 2004년의 온라인게임 655건(40.6%), 모바일게임 960건(59.4%)과 비교해 볼 때 여전히 모바일게임의 등급분류 건수가 많은 현상을 보이고 있으며, 이는 모바일게임의 성장세가 일



〈표 6-2-3-02〉 2006년 온라인게임물 등급분류 현황(‘등급보류’ 및 ‘등급거부’ 된 게임물 177건은 제외)

(단위 : 건)

구분	국내	국외	계
온라인	232	10	242
모바일	774	44	818
합계	1,006	54	1,060

시적인 것이 아니라는 것을 나타내며, 향후에도 모바일게임 시장은 지속적인 성장을 계속할 것으로 예상된다.

온라인게임물을 국내물과 국외물로 비교해 보면, 2006년 한해 동안 국내물은 1,006건(94.9%), 국외물은 54건(5.1%)으로 2005년의 국내물 1,219건(97.3%), 국외물 34건(2.7%)과 비슷한 비율을 보이고 있다. 이는 아케이드 게임물이나 PC게임물과는 달리 온라인게임의 강국인 국내 상황을 대표적으로 보여주는 사례라고 할 수 있다.

국외물을 온라인과 모바일로 다시 살펴보면 2006년 국외 온라인게임물은 10건으로 2005년 17건 대비 소폭 줄어들었으며, 모바일게임은 2006년 44건으로 2005년 17건에 비해 대폭 증가되는 추세를 보이고 있다. 이를 통해 최신의 통신기술과 단말기가 결합된 국내 모바일게임 시장의 가능성을 보고 해외 모바일게임회사의 지사 설립 및 국내실정에 맞는 모바일게임의 가능성 타진을 위한 게임출시의 시도들이 가지적으로 나타나고 있다고 예상할 수 있다. 또한, 영화나 애니메이션 및 비디오 콘솔게임 등이 다양한 플랫폼으로 변환되어 멀티플랫폼을 통해 제

작·유통되면서, 상대적으로 모바일만을 대상으로 하는 게임이 아닌, 모바일은 물론이고 비디오콘솔, PC게임 등으로 확대되어 유통되면서 일본이나 미국, 유럽의 모바일게임들이 향후 국내시장에 지속적으로 유입될 것으로 예상된다.

(3) 등급별 분석

2006년 한해 동안 등급 분류된 온라인게임물은 등급보류 및 이용불가 된 177건을 제외하고 1,060건이었다. 이 중 전체이용가 등급은 725건(68.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 12세이용가 등급은 70건(6.6%), 15세이용가 등급은 35건(3.3%), 청소년이용불가(18세이용가) 등급은 230건(21.7%)으로 집계되었다.

2005년과 비교해 보면 전체이용가 등급은 0.1% 증가하였고, 12세이용가 등급은 0.4% 증가, 15세이용가 등급은 0.4% 감소하였다. 또한, 청소년이용불가(18세이용가) 등급 역시 1.0% 감소하였다.

(4) 등급보류나 거부의 주요 사유

사행성 게임물들은 주로 고스톱, 맞고, 세븐포커 등 웹보드게임들이 대부분을 차지하였지

〈표 6-2-3-03〉 2006년 온라인게임물 등급별 현황(‘등급보류’ 및 ‘등급거부’ 된 게임물 177건은 제외)

(단위 : 건)

구 분	결 과	등급 분류				합 계
		전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년 이용불가 (18세이용가)	
국내물	온라인	5	1	2	2	10
	모바일	33	7	4	0	44
	소 계	38	8	6	2	54
국외물	온라인	82	16	18	116	232
	모바일	605	46	11	112	774
	소 계	687	62	29	228	1,006
합 계		725	70	35	230	1,060



만 일반 온라인게임 내에서 게임머니를 걸고 미니게임을 통하여 배당 등의 방식을 취하거나, 바둑이나 윗놀이 등의 게임을 통해 게임머니를 걸고 우승자에게 지급하는 등의 경향이 지속적으로 늘어나고 있다. 물론, 게임개발사들은 결과에 대한 보상을 통해 지속적으로 게임을 하도록 동기부여 장치를 만들고자 하는 것이겠지만, 이러한 게임머니가 불법적으로 거래되고 유통되어 사행성을 조장하게 되면 법에 의해서 규제를 받게 된다.

전자상거래에서 현금으로 충전 가능하고, 아이템이나 아바타를 구매하거나 각종 콘텐츠를 구입할 수 있는 '사이버 캐쉬'와 베팅성 게임에서 사용되는 사이버머니를 구분하기 위해서 이를 '게임머니'라고 부른다.

이러한 '게임머니'는 베팅성 게임에서 이용될 때 과도한 사행성을 유발하지 않도록 충전과 현금, 이체에 있어서 제한을 받게 되는데 베팅성 게임에 사용되는 게임머니의 충전은 반드시 무료 충전으로 정상적인 게임진행이 가능하여야 하며, 현금과 1대1로 '직접 충전' 되는 게임은 사행성 게임물로서 등급거부의 대상이 된다.

이러한 베팅성 게임에서의 게임머니 충전의 불법성을 피하기 위해 베팅성 게임에서는 아바타 구매시 보너스 형태로 주어지는 게임머니나 해당 게임사이트의 콘텐츠 이용실적에 따라 적립되는 마일리지로 인한 게임머니의 충전방식을 통해 '간접충전' 형태로 운영되고 있다.

게임머니의 환전은 어떠한 경우에도 허용하지 않으며, 타 온라인사이트나 게임의 사이버머니 또는 현금이나 환가성을 가지는 유무형의 물품으로 교환되지 않아야 한다.

아이템거래 사이트를 통한 게임머니의 불법적인 현금거래가 급증하고 있는 관계로 이체를 허용할 경우 게임머니가 쉽게 현금화될 수 있다는 점을 감안하여 베팅성 게임에 있어서 게임머니를 다른 사용자에게 선물하거나 이체할 수 있는 경우에는 등급을 보류하거나 거부하고 있다.

개정 게임산업진흥법에서는 제32조(불법게임물유통금지) ①항의 7호를 통해 '누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위'를 불법으로 규정하고 있으며 게임물의 사행화를 적극적으로 차단하고자 법률적인 근거를 마련하였다.

(5) 월별 분석

2006년 온라인게임물의 월별 심의건수를 분석해 보면 서비스 초기에 온라인상에서 게임에 대한 여론을 활발히 주도하는 학생층을 확보하기 위한 시기적인 고려를 많이 하고 있다는 것을 알 수 있다.

온라인 게임의 경우, 연간 고른 등급분류 추이를 보이고 있으나 특이하게 1월(44건)과 8월(55건)이 상대적으로 등급분류 건수가 많다. 이를 통해 게임업체들이 방학이라는 계절적인 요인을 고려하고 있다는 사실을 알 수 있지만, 과거와 비교해서 여름방학이나 크리스마스 시즌에만 집중적으로 심의 건수가 높아지는 경향은 많이 줄어들었다.

〈표 6-2-3-04〉 2006년 온라인게임물 월별 심의건수

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
온라인게임	44	39	37	38	33	20	35	55	20	39	21	32	413
모바일게임	79	89	73	63	82	68	41	102	74	32	66	55	824
소계	123	128	110	101	115	88	76	157	94	71	87	87	1,237

2. 국내 온라인게임/모바일게임 등급 분류의 당면문제 및 과제

2006년 국내 온라인게임물 및 모바일게임의 등급분류에 있어서 가장 큰 이슈는 역시 게임산업진흥에 관한 법률(2006.10.29 시행)에 따라 기존 영등위에서 게임물등급위원회의 심의기구 변경이 이루어진 점이 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 물론, 심의 주체가 변경되었다고 해도 기본적인 게임물의 콘텐츠 심의 자체에 큰 변화는 없지만 아케이드게임물에서 촉발된 게임의 사행성 이용의 부작용 사례에 대한 영향들이 온라인이나 모바일에도 미칠 것이라 예상된다.

특히 개정 게임산업진흥법의 ‘환전 금지’ 및 ‘경품제공 금지’로 인해 아케이드게임물 시장이 위축됨에 따라 향후 온라인게임의 사행성 우려가 상대적으로 높아질 가능성이 예상된다. 온라인게임의 경우, 이미 게임의 결과물을 현금 또는 현물로 교환하거나 직접 충전하는 행위 등에 대해서 허용하고 있지 않으며 월 구매한도액, 무료충전을 통한 정상적인 게임진행 여부, 게임머니의 이체 기능 여부 등을 고려하여 과도

한 사행성을 방지하고 있으나 일부 게임들은 내용수정(패치) 등을 통해 등급심의 당시의 기능에 없던 현금 직접충전, 이체 등의 기능을 추가하여 사행화된 영업을 하거나 심지어는 등급분류를 받지 않고 쿠폰이나 대리점 형태로 PC방 등을 통해 제한적으로 불법 영업을 하고 있다. 더군다나 해외에 서버를 두고 등급분류를 받지 않고 서비스하는 음성화된 사행성게임물의 경우, 단속이 용이하지 않아 향후 사회적인 문제가 될 가능성이 있다.

이에 게임산업진흥에 관한 법률에서는 게임물등급위원회의 업무를 게임물의 이용등급에 관한 심의업무 외에 게임물의 유통 및 사후관리에 관한 업무를 수행하도록 법적 근거를 마련하여 사행성게임이나 불법 게임물의 유통에 대한 권한과 책임을 부여하였다. 이를 통해 업계나 사용자 모두의 공감대를 얻을 수 있는 현실적이고 명확한 등급분류 기준을 마련하고, 철저히 원칙에 준한 등급분류 업무가 시행되어야 하며, 불법적인 게임물의 유통을 방지하기 위해 무엇보다 신속하고 철저한 사후관리가 이루어져야 할 것이다.



제 4 절 해외 게임심의제도

게임산업 및 문화가 급속도로 발전하고 있는 것은 비단 우리나라만의 현상이 아니다. 세계 각국에서 그 산업적 파급력 및 문화적 영향력이 커지면서 자연스럽게 게임과 관련한 심의제도도 빠르게 변화하고 있다.

그러한 변화의 속도는 각국에서 게임이 차지하고 있는 비중과 관련이 크다. 즉 게임이 많이 보급되었고, 산업으로서도 큰 비중을 차지하고 있는 나라일수록 게임심의의 선진화, 현대화하기 위해서 많은 노력을 하고 있다. 그런 점에서, 우리나라에서 게임심의의 전문화를 기하기 위해 게임물등급위원회를 설치한 것은 세계적 추세에 맞는 시의적절한 제도변경이라고 볼 수 있을 것이다.

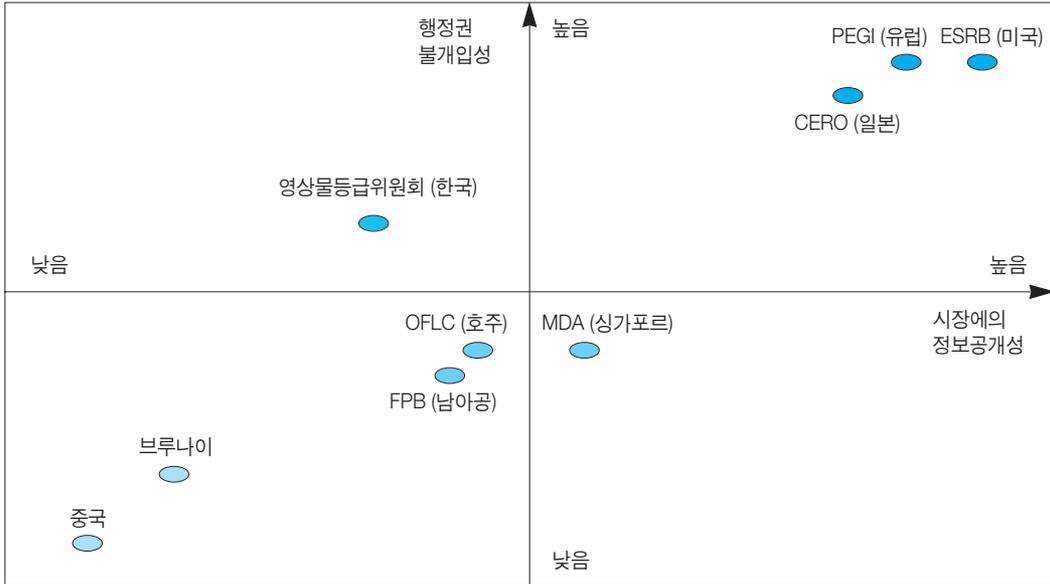
게임심의는 여타의 문화콘텐츠에 대한 심의와 마찬가지로 행정권의 개입여부와 시장에서의 공개 가능성을 주요 잣대로 하여 그 선진성을 측정해 볼 수 있다. 행정권의 개입여지가 많고, 시장에서의 공개가능성이 낮을수록 심의는 검열적 요소를 많이 띠게 되고, 그렇지 않은 경우를 선진적이라 볼 수 있는 것이다. 이러한 측면에서 볼 때 우리나라를 비롯한 주요 국가는 게임심의의 지속적인 개선시키려 노력하고 있다.

우리의 경우는 기관을 새로 설립하여 대대적인 변화를 도모했으며, 지속적인 변화와 개선을 모색하고 있다. 때문에 다음의 그림에서와 같이 세계 게임 심의기관의 위상은 지속적으로 변화하고 있는 추세이다.

주요 국가를 보면 우리나라가 가장 대대적으로 변화·개선 되었다고 볼 수 있는데, 큰 변화의 수준은 아니지만 미국, 유럽, 일본 등의 주요 게임산업국가에서도 변화가 있음을 알 수 있다. 다만 아직 게임이 주요 산업 및 문화로 부각되지 못했다고 여겨지는 국가에서는 게임 심의에 대한 변화가 활발하지 못한 것도 알 수 있다.

여기서는 <그림 6-2-4-01>에 나오는 주요 국가를 대상으로 게임심의제도를 살펴보려 한다. 특히 심의제도가 변화한 국가에서는 그 변화의 양상이 어떠한 방향성을 가지고 있는지에 대해서도 같이 점검할 것이다.

〈그림 6-2-4-01〉 세계 게임 심의 기관의 위상(2004년 기준)



〈그림 6-2-4-02〉 세계 게임 심의 기관의 위상(게임물등급위원회 설립 후)





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

가. 개요

ESRB는 1994년 ESA(Entertainment Software Association)에 의해 만들어졌다. 상호작용적 오락소프트웨어산업을 위해서 만들어진 자율규제기관으로서, 컴퓨터게임과 비디오 게임에 적용되고 있는 등급분류에 관하여 규칙을 제정하고 집행한다. 처음의 설립배경은 시민단체와 게임 산업체 간의 불화 때문이었다. 곧, 게임의 폐해와 관련해서 시민단체의 지적이 많아지자 업체에서 스스로 자율적인 조정기구를 설립한 것이 현재까지 이어져 내려온 것이다.

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(Content Descriptor)로서 게임에 포함된 요소를 보다 구체적으로 알려준다.

ESRB는 전적으로 자율적인 조직으로서 업체가 반드시 등급분류를 받아야 할 의무는 없다. 하지만 미국의 게임 도·소매상들이 등급을 받지 않은 게임은 판매를 하지 않기 때문에 거의 모든 업체가 자발적으로 등급분류를 받고 있다. 비단 미국만이 아니라 캐나다 역시 ESRB의 등급을 받은 게임만을 판매하고 있기 때문에

실제로는 캐나다의 게임 심의도 ESRB가 담당하고 있다고 볼 수 있다.

게임 자체는 물론 게임산업도 급변하고 있는 상황에서 ESRB는 능동적으로 대처하고 있다. 최근에 ESRB는 등급을 세분화하고 내용기술자를 대폭 수정하였는데, 이는 게임을 둘러싼 여러 상황이 수시로 변하는 데 효율적으로 대처하고자 노력한 것으로 보인다. 등급은 기존의 것에 E10+(10세 이상)를 추가하였다. 이전에 E(6세 이상)와 T(13세 이상)등급 사이에 나이가 많았던 점을 보강한 것으로 보인다. 내용기술자도 전년보다 늘었으며, 그 개념을 보다 명확히 하고자 노력하였다.

나. 등급분류절차

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 게임 내용 기술서를 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 의견

합일을 위해 여타 등급위원들이 게임을 심의하게 된다. 일단 등급 및 내용기술자에 대해 의견 일치가 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 완전한지를 검증하기 위해 ESRB의 내부 게임전문가가 수시로 최종버전의 게임 상품을 사용해 본다.

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

ESRB는 소매업체 차원에서 등급분류를 강제할 권한을 지니지 않으나, 등급정보를 표기하

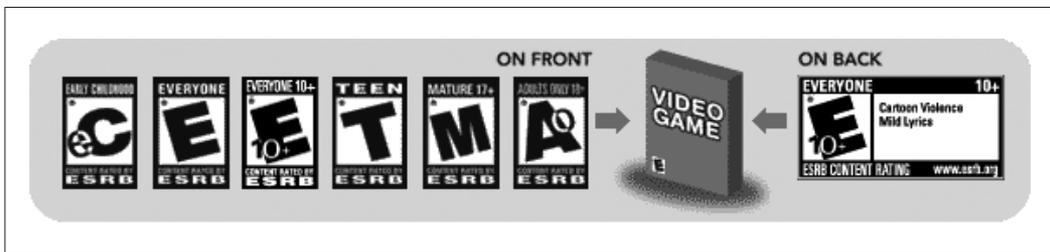
고 미성년자에게 특정 제품을 판매 혹은 대여되는 것을 방지하기 위하여 소매업체 및 게임센터와 긴밀한 협조관계를 유지한다. 사실 많은 수의 소매업체들이 부모의 동의없이 17세 미만의 청소년들에게 성인전용등급의 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 최선을 다한다고 약속하는 ESRB의 부모동의 확보 프로그램(Commitment to Parents program)에 참여하고 있다.

다. 등급

총 7개의 등급이 있다. 이중 RP등급을 제외하면 실질적인 등급은 총 6개인 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.

〈그림 6-2-4-03〉 ESRB의 등급 및 내용기술자 표기 예





〈표 6-2-4-01〉 ESRB의 등급

표기	등급	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) - 다소간의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력
	E10+ 등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	- 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	17세 이상	- 강렬한 폭력과 언어 - 성인들에게 적합한 성적 주제
	AO 등급 : Adults Only	18세 이상	- 섹스와 폭력에 대한 생생한 묘사
	RP 등급 : Rating Pending		- 최종적인 등급 판정을 기다림 - 출시 전의 광고에서만 나타남

라. 내용기술(Content Description)
2005년에 1개의 내용기술자가 추가되어 총

32개의 내용기술자가 되었는데, 변화없이 유지되고 있다.

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

대 분류	소 분류	내 용
폭력	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

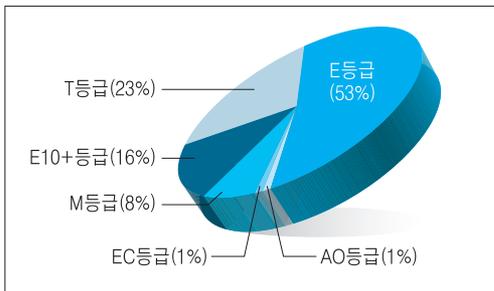


대분류	소분류	내용
언어	Crude Humor	화장실 유머가 포함된 저속한 묘사나 대사
	Language	적당히 완곡한 속어
	Strong Language	명확하며 자주 등장하는 속어
	Mature Humor	성적 언급을 포함하는 '성인' 유머
선정성	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	완곡한 정도의 성적 언급이나 묘사, 부분적 나체를 포함할 수 있다.
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	Strong Sexual Content	나체를 포함할 수 있으며, 성적 행위를 언급하거나 묘사
	Nudity	나체에 대한 그림이나 긴 묘사
사행성	Partial Nudity	나체에 대한 간략하거나 짧은 묘사
	Real Gambling	이용자가 현금을 이용하여 도박을 할 수 있다.
가사	Simulated Gambling	이용자가 도박게임은 하지만 현금 베팅은 할 수 없다.
	Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 가볍게 언급
약물	Strong Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 명확하며 자주 언급
	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
기타	Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지
	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 등급분류받지 않았음을 알린다.

마. 2006년 등급분류 통계

〈그림 6-2-4-04〉 ESRB의 2006년 등급분류 통계



2006년에 1,285종의 게임을 등급분류하였는데, 가장 비율이 높은 것이 우리의 전체이용가에 해당하는 E등급으로서 53%를 차지하였다. T등급과 E10+등급이 그 뒤를 이어 전체적으로 청소년을 대상으로 한 게임이 현격하게 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다. 성인용은 주로 폭력성과 관련되는 M등급이 8%, 음란성과 관련되는 AO등급이 1%를 차지하였다. 유아를 대상으로 한 EC등급도 1%를 차지하여



그 비중이 높지 않다.

(2) 유럽 (PEGI : Pan Europe Game Information)

가. 개요

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

부모가 게임을 구매하는 데 있어서 적절한 정보를 제공하며, 미성년자가 그들의 나이에 적절치 못한 게임에 노출되지 않도록 하는 것을 목적으로 한다. 유럽 전역의 주요 콘솔 제작자(플레이스테이션, Xbox, 닌텐도)는 물론 유통사와 개발사들에 의해 후원을 받고 있다. PEGI를 조직함에 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 성인용게임이 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 전 유럽에서 통용되는 단일한 연령등급시스템을 만들려 한 것이다. 또한 이미 유럽은 단일한 게임시장으로서, 단일한 등급시스템을 적용해야 한다는 논리는 불가피한 것이기도 하였다.

PEGI의 등급은 다음 국가에서 판매되는 게임에 적용된다.

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

〈표 6-2-4-03〉 PEGI의 등급이 적용되는 국가

 Austria	 Belgium	 Bulgaria	 Cyprus
 Czech Republic	 Denmark	 Estonia	 Finland
 France	 Greece	 Hungary	 Iceland
 Ireland	 Italy	 Latvia	 Lithuania
 Luxembourg	 Malta	 Netherlands	 Norway
 Poland	 Portugal	 Romania	 Slovak Republic
 Slovenia	 Spain	 Sweden	 Switzerland
 United Kingdom			



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 오랜 기간의 등급분류 경험이 PEGI체제를 갖추는 데 많은 도움을 주었다.

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

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

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+, 12+등급에 해당하면 NICAM은 해당 로고를 붙

일 수 있도록 허가한다. 경험적으로 낮은 연령 등급의 게임이 잘못 등급분류가 될 가능성은 상당히 적기 때문에 퍼블리셔의 제출서류에 주로 의존하는 것이다. 초기의 PEGI에서 12+등급은 NICAM에서의 사전 점검 대상이었다. 하지만 업체가 자율적으로 정할 수 있는 등급의 범위를 확대하여 12세 등급도 업체가 신청하면 먼저 등급을 사용할 수 있도록 제도를 바꾸었다.

만약 희망한 등급이 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 표기해 두어야 한다. 그러한 부분을 NICAM은 주로 검토하여 적절한 연령등급인지를 판단할 것이다.

부가 게임정보는 퍼블리셔의 재량에 따르며 NICAM은 관여하지 않는다.

라. 등급

3, 7, 12, 16, 18세의 다섯 연령 등급이 있다. 등급별 로고는 연령등급을 한눈에 알아볼 수 있도록 디자인되어 있다. 국가별로 등급에 다소간의 차이가 있어서 3세는 4세, 7세는 6세 등급으로 대체되기도 한다.

〈표 6-2-4-04〉 PEGI 연령등급 및 로고

등급 로고					
해당 연령	3세 이상 이용가	7세 이상 이용가	12세 이상 이용가	16세 이상 이용가	18세 이상 이용가



마. 게임설명서(Game Descriptor)

게임설명서는 ESRB의 내용설명서(Contents Descriptor)와 같은 개념으로 비단 연령등급만이 아니라 보다 게임의 상세한 내용에 대해 정보를 제공해 주기 위한 것이다. 다만 ESRB의 것이 텍스트 방식으로 되어 있으며 그 종류가 많은 데 반해 PEGI는 도상(icon)방식으로 되어 있으며 그 종류가 7개로 적다는 점에서 다르다. ESRB의 것이 자세한 정보제공에 중점을 두고 있다면 PEGI는 간단명료하면서 직관적인 정보 제공을 중요시하고 있다고 볼 수 있다.

게임설명서에 대한 판단은 연령등급을 고려하

여 판단해야 한다. 가령 폭력 정보가 있더라도 그것이 3+에 있는 것과 18+에 있는 것은 큰 차이가 있다. 원래 6개의 게임설명서가 있었는데, 최근 도박과 관련한 설명서가 하나 추가되어 총 7개가 되었다. 이는 온라인게임의 활성화와 직접적인 연관이 있어 보인다. 혼자서만 진행되는 패키지게임에서는 도박을 묘사했거나 모방한 게임이 문제가 될 소지가 많지 않았으며, 무엇보다도 그러한 유형의 게임이 많지 않다. 하지만 점차 온라인게임이 많아지면서 자연스럽게 도박을 묘사하거나 모방한 게임이 많이 나와 도박에 대한 PEGI의 관심도 높아진 것이라 하겠다.

〈표 6-2-4-05〉 PEGI 게임설명서

표기	구분	내용
	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
	도박	도박을 조장하거나 가르치는 내용이 포함



바. 등급분류 현황

2003년4월1일부터 2006년9월30일까지 다음의 표와 같은 등급분류가 시행되었다. 총 5,943개의 타이틀이 등급분류를 받았는데, PC 플랫폼의 타이틀이 2,258개(37.9%)로 가장 높은 비중을 차지했다. 아직 PC패키지게임이 많이 이용되고 있는 것을 보여주기도 하며, 또한 점차 PC기반 온라인게임이 많아지고 있다는 것을 시사하기도 한다. PC플랫폼 이외에는 다양한 비디오키템들이 대부분을 차지하고 있다.

역시 2003년4월1일부터 2006년9월30일까지의 연령등급을 부여받은 타이틀의 현황을 보면 아래의 <표 6-2-4-07>과 같다.

성인용의 비중이 적으며 청소년용이 대부분

인 것은 ESRB와 유사하다. 다만 3세 등급이 48.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 점이 ESRB와 현격하게 다른 점이다. ESRB에서는 1.0% 정도였다. 이렇게 3세 등급에서 크게 차이가 나는 것은 등급분류과정이 다르기 때문인 것으로 판단된다. 즉, PEGI에서는 청소년용 게임에 한해서는 업체 스스로가 등급을 부여하고 있다. 때문에 업체에서는 스스로의 타이틀이 매우 폭넓은 연령층을 대상으로 하고 있음을 강조하기 위해 3세 등급을 많이 부여하고 있는 것으로 여겨진다. 이에 반해 ESRB에서는 청소년용 게임도 ESRB에서 등급을 결정하여 부여하기 때문에 보다 엄격하게 등급이 적용된다고 볼 수 있다.

<표 6-2-4-06> PEGI 플랫폼별 등급분류 현황

플랫폼	편수	플랫폼	편수
PC	2,258	plug and play	42
Playstation 2	1,260	macintosh	35
Xbox	658	DVD Game	28
Game Boy Advance	506	mobile	19
Game Cube	306	Gizmondo	17
Sony PSP	227	Digiblast	14
Nintendo DS	202	Nintendo Wii	10
Xbox	148	Vista	10
Playstation 1	130	Playstation 3	9
Nokia mobile phone	60	Tapwave Zodiac	4
합 계			5,943

<표 6-2-4-07> PEGI 연령등급별 등급분류 현황

	3	7	12	16	18	합계
편수	2,861	506	1,516	774	283	5,940
비율(%)	48.2	8.5	25.5	13.0	4.8	100



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

가. 개요

일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA (Computer Entertainment Software Association)가 2002년6월5일 독립적인 위원회로 CERO를 출범시켰다. 이는 갈수록 등급분류에 대한 정부나 시민단체의 여론이 높아진 데 따른 것이다. 선진적인 등급분류 형태인 ESRB를 많이 벤치마킹하여 구성하였으며, 지속적으로 규정을 개선해 나가고 있다.

나. 조직

사무국과 심사위원단이 있다. 심사위원은

20세 이상이어야 하며 게임기업과 관련이 있으면 안된다. 게임을 하는 자녀가 있는 사람, 주부, 학생, 5-60대 연령인 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.

다. 등급분류 절차

심사위원단이 게임을 직접 처음부터 끝까지 해 보기에는 어려움이 있으므로, 주로 비디오 테이프와 관련자료를 이용해 등급분류를 한다.

〈표 6-2-4-08〉 CERO의 등급분류 절차

- ① 심사의뢰
 심사를 의뢰할 경우 다음 3가지를 CERO 사무국으로 송부
 • 심사의뢰서
 • 비디오 테이프
 • 설정자료 (게임의 스토리 및 세계관 등의 설정자료)
 ※ 비디오 테이프에는 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 다음날이며 도착순으로 심사
- ③ 심사개시
 접수 후 순차적으로 심사를 실시
- ④ 결과통지
 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
- ⑥ 심사결과에 해당되는 '레이팅 마크'를 제품에 표시
- ⑦ 제품이 완성되면 제품을 1개 납품



라. 등급

최근에 등급에서 다소간의 변화가 있었다. 우선 등급을 나타내는 도상(icon)이 바뀌었으며, 18세이용가 등급 하나만 있던 것이 17세이용가와 18세이용가의 두 등급으로 나뉘었다.

CERO에서 이전에 사용하고 있던 연령 등급은 <그림 6-2-4-05>와 같았다.

이러한 등급체계의 변화는 우선 등급의 세분화라는 세계적인 추세와 맞물리는 것이다. ESRB가 E10등급을 새로 두어 등급을 세분화한 것과 유사한 맥락인데, 소비자에게 보다 상세한 정보를 제공하겠다는 취지이다.

실질적으로는 이전에 18세이용가 등급이었던 게임이 17세이용가 등급이 됨으로써 게임 향유층을 확대하는 효과를 볼 수 있다. 또 매우 높은

폭력성이나 음란성을 지닌 게임에 대해서는 18세이용가 등급을 부여함으로써 엄격한 관리를 도모하겠다는 의지를 표출한 것으로 보인다.

이전에 12, 15, 18 등으로 표기하던 것을 A,B,C,D,Z로 바꾼 것은 가시성을 높이기 위한 조치로 여겨지지만 실질적인 효과는 확인되지 않았다.

정식 등급 이외에도 교육용 내용이나 심사에 정 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 심사에정 로고를 부여할 수 있다.

<표 6-2-4-09> CERO의 연령등급

등급					
내용	흑색바탕 이용, 전체 이용가	녹색바탕 이용, 12세 이상 이용가	청색바탕 이용, 15세 이상 이용가	주황색바탕 이용, 17세 이상 이용가	적색바탕 이용, 18세 이상 이용가 18세 미만자에게는 판매 및 배포가 되지 않는다는 전제하에서 부여

<그림 6-2-4-05> CERO가 이전에 사용하던 연령등급





〈그림 6-2-4-06〉 CERO의 기타등급



〈표 6-2-4-10〉 CERO의 금지표현 규정

성표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 성기 및 국부(음모포함)표현 2. 성행위 및 성행위와 관련된 포옹, 애무 등의 표현 3. 성적욕구를 촉진할 목적인 배출
폭력표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 극단적인 출혈묘사 2. 극단적인 신체절단 3. 극단적인 사체표현 4. 극단적인 살상표현 5. 극단적인 공포표현
반사회적 행위표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인과관계없이 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 8. 자살, 자해를 긍정적으로 묘사하거나 권장하는 표현 9. 불륜에 대한 긍정적 표현
언어·사상관련표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 방송에서 금지되는 용어, 차별적 용어, 저속한 용어, 중상 모략 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

등급은 성표현, 폭력표현, 반사회적 행위표현, 언어·사상관련표현등 네 가지 요소를 주로 고려하여 결정되는데, 이 중 금지되는 표현에 대해서는 요소별로 자세하게 정해 놓고 있으며 규정의 지속적인 개선을 도모하고 있다. 폭력표현에 1조항, 반사회적 행위 표현에서 2조항이 최근에 추가되었다.

마. 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 6-2-4-11〉 CERO의 부가소비자 정보

로 고									
내 용	연애	섹스	폭력	공포	음주·흡연	도박	범죄	마약	언어·기타

(4) 싱가포르(MDA : Media Development Authority)

가. 개요

현재 싱가포르는 MDA라는 기관에서 거의 모든 매체를 관리하고 있으며, 그 중에 비디오게임도 포함되어 있다. 이는 '싱가포르 미디어개발청법 2002' 라는 법에 의거한 것이다.

아직 싱가포르 자체에 게임산업이나 게임문화가 폭넓게 퍼져 있는 편이 아닌 관계로 게임에 대한 규제나 관리에 큰 관심은 없어 보인다. MDA에서 관리대상으로 명시하고 있는 게임은 비디오게임으로 한정되어 있으며 다른 플랫폼의 게임이 나타나지 않는 것도 아직 전반적으로 게임이 활성화되지 못했음을 보여준다 하겠다.

MDA는 법률에 의거해서 설립된 기관으로 법정법인이다. 따라서 행정권에 의거한 문화콘텐츠 창작에 대한 침해가 일어날 소지가 민간 자율기관에 비하여 높은 편이다. 즉, 검열에 의해 창작의 자유를 저해할 우려가 근본적으로 있는 편인데, 이러한 우려를 정책적으로 민간 자율규제를 지향함으로써 일정 정도 해소하고 있다. 가령 MDA는 인터넷과 관련한 정책의 기본 원칙으로서 공공에 대한 교육, 업계의 자율적 규제, 라이선스를 통한 최소규제를 천명하고 있다. 이러한 기본원칙은 전반적인 싱가포르의 문

화콘텐츠에 대한 접근 방식을 알려주는 것으로, 비록 MDA가 국가기관이지만 검열기관으로서의 성격이 강하지 않음을 시사한다.

나. 비디오게임에 대한 심의

현재 싱가포르에는 비디오게임을 위한 특정한 등급분류 시스템이 없다. 수입업자들은 게임의 내용이 현행 싱가포르의 문화콘텐츠 관련 지침을 따르고 있다는 것을 밝혀야 한다. 만약에 그에 대한 확신이 없으면 MDA와 상담을 하는 것이 좋다.

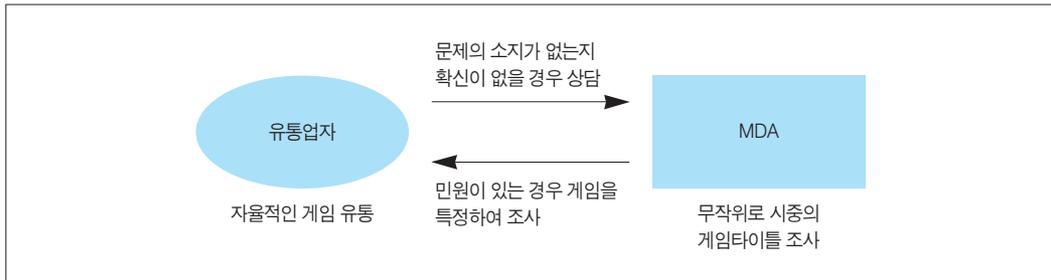
게임 유통자는 게임이 싱가포르의 관련 지침에 어긋남이 없음을 밝힌 후 유통이 가능하다. 만약 유통자가 게임이 지침에 적합한지에 대한 확신이 없으면 MDA 부서인 라이선스 서비스 분과(Film and Publications)에 비디오게임을 제출해야 한다.

MDA는 시중에 서비스 중인 게임에 대해 무작위로 조사를 수행한다. 또한 공중에 의해서 문제가 제기된 게임에 대해서는 그것이 지침에 적합한지에 대해 조사한다.

이러한 MDA의 비디오게임과 관련한 규제, 관리 방식은 다음의 〈그림 6-2-4-07〉처럼 표현될 수 있을 것이다.



<그림 6-2-4-07> 싱가포르의 비디오 게임 규제 방법



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

가. 개요

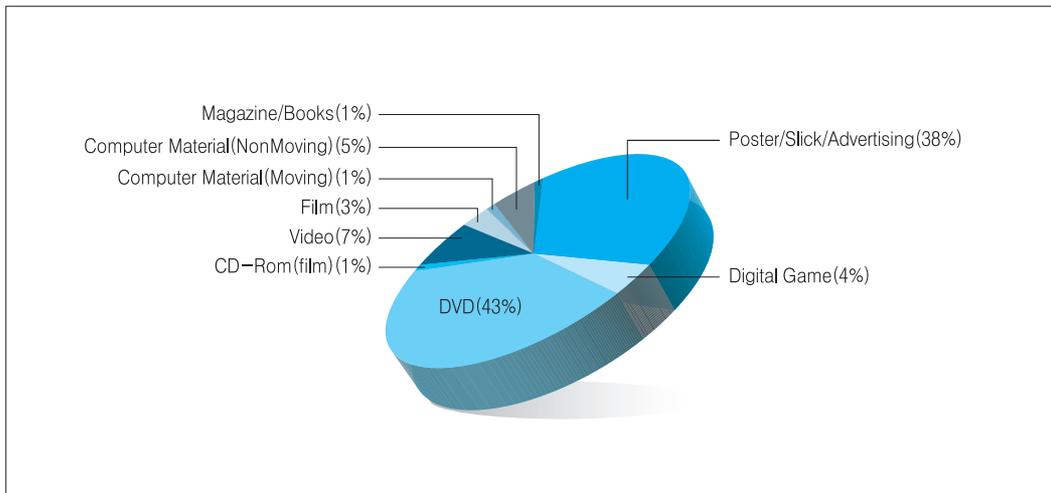
1993 영화, 비디오 및 제작물 등급분류법 (Films, Videos and Publications Classification Act 1993)에 근거하여 등급분류를 시행하고 있는데, 내무부 심의준수과(Censorship Compliance Unit of Department of Internal Affairs)가 담당하고 있다.

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 컴퓨터 파일 등이 해당한다. 우리나라로 치면 영상물등급위원회, 간행물윤리위원회, 정보통신윤리위원회 등이 통합되어 운영되는 형태라 할 수 있다.

2005년, 2006년의 등급분류 통계를 보면 총 2,726개가 등급분류를 받았는데 이중 디지털게임이 108개로 4%의 비중을 차지하고 있다.

<그림 6-2-4-08> OFLC의 등급분류 현황 2005/06



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 문제성있는 게임이 아닌 청소년용게임은 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 뉴질랜드법의 적용을 받지 않는다. 하지만 다운로드받는 콘텐츠는 서버가 뉴질랜드에 있는지의 여부를 떠나서 뉴질랜드 법의 적용을 받는다. 따라서 온라인게임의 경우는 법의 적용을 받으며 등급분류의 대상이 된다.

나. 등급분류 절차

모든 콘텐츠가 강제적으로 등급분류를 받아

야 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.

게임이 등급분류를 받게 되는 절차는 다음과 같다.

1. 등급분류 신청자는 효율적으로 심사받기 위해 심의기관에서 이용할 자료들을 제공해야 한다.
2. 심의기관은 5시간 동안 게임을 심사한다.
3. 심의기관은 게임을 심사한 5시간이 지난 후 추가적인 시간이 필요하면 신청자에게 통지한다.
4. 심사결과 후 등급을 신청자에게 통보, 만약 심사결과 게임을 분류할 수 없다고 판단되면 심의기관은 신청자에게 이를 통보하며 그 분류 결정은 간행물에 등재된다.

다. 등급

크게 3개의 범주로 구분된 후 다시 세부적인 등급으로 나뉜다.

〈표 6-2-4-12〉 OFLC 세부등급체계

무제한 (Unrestricted)	공익을 저해할 가능성이 없고 모든 이가 시청할 수 있다.		전체이용가
			어린이는 부모의 지도가 요청된다.
			16세 이상에게 적합, 권고사항이므로 법적 강제력은 없다.
제한 (Restricted)	제한된 시청자 이외의 사람이 동제작물을 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.		



(6) 호주 (OFLC : Office of Film and Literature Classification)

가. 개요

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

등급분류위원회(Classification Board)에서 등급을 결정하는데, 전국에서 선정된 20명의 위원이 참여한다. 등급분류 신청자가 결정된 등급에 이의를 제기할 경우에는 재심이 소집된다. 등급분류에 걸리는 시간은 휴·공휴일을 제외하고 최대 20일이 걸린다. 만약 신청자가 빠른 등급분류를 원한다면 일정액의 수수료를 더 지불하고 휴·공휴일을 제외한 5일 안에 등급분류를 받을 수 있다.

나. 등급

컴퓨터게임에 대해서는 크게 주제, 폭력, 섹

스, 언어, 약물사용, 노출등 6가지 요소와 관련하여 등급분류를 하고 있는데 사업, 회계, 매뉴얼, 과학, 교육과 관련한 내용의 게임은 등급분류를 받지 않아도 된다. 게임과 관련한 등급체계는 다음의 <표 6-2-4-13>과 같다.

영화와 유사하기는 하지만, 영화에는 R18등급과 X18등급이 있어서 성인용의 내용에 대해서도 등급분류를 하고 있다. 따라서 영화보다 게임에 대해서 보다 엄격하게 등급분류를 하고 있는 것이다. 구체적으로 RC등급을 받게 되는 게임에 대해서는 다음과 같은 지침을 정하고 있다.

<표 6-2-4-14> OFLC의 등급분류 불가 요소 및 내용

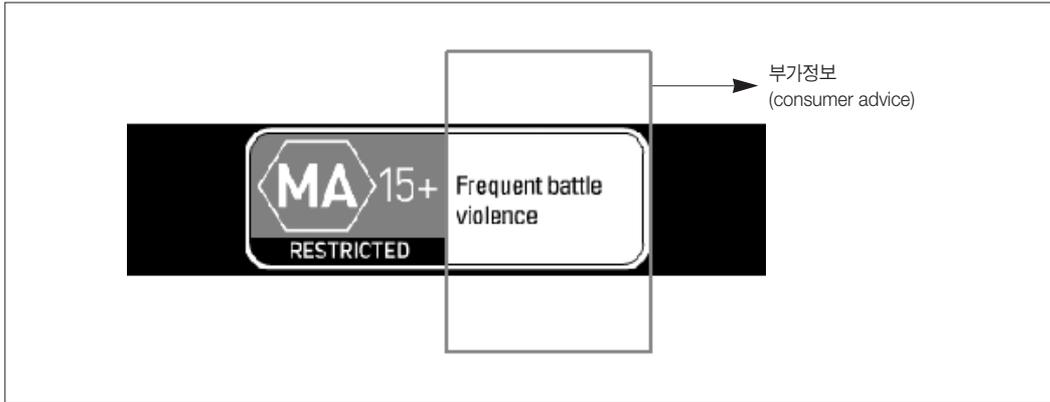
요소	내용
Crime or Violence	- 폭력이나 범죄에 대한 자세한 묘사 및 권장 - 18세 미만의 어린이에 대한 성적 학대 - 무도하며 생생한 폭력 묘사 - 무도한 성적 폭력
Sex	- 수간에 대한 묘사 - 페티시를 수반하는 혐오스러운 성적 묘사 - 근친상간에 대한 혐오스러운 성적 묘사
Drug Use	- 약물사용에 대한 자세한 설명 - 약물사용 조장

<표 6-2-4-13> OFLC의 컴퓨터게임 등급

	일반등급	일반적인 시청자를 위한 등급이다. 그러나 어린이가 동 등급의 게임을 즐길 것을 의미하지는 않는다. 일부 G등급의 영화는 어린이의 흥미를 자아내지 않는 주제, 스토리라인을 포함한다.
	8세이상	8세 이상자가 이용할 것이 권고된다.
	15세이상	15세 미만자의 이용 권고되지 않는다. 그러나 동 등급의 내용이용에 대해서 법적인 제한 사항이 있는 것은 아니다.
	15세이상	15세 미만자의 이용은 금지된다. 법적인 제한사항이 있다.
RC (Refused Classification)	등급분류불가	MA(15+)등급을 초과하는 컴퓨터게임은 등급분류불가등급이 된다.



〈그림 6-2-4-09〉 등급 및 부가정보 예



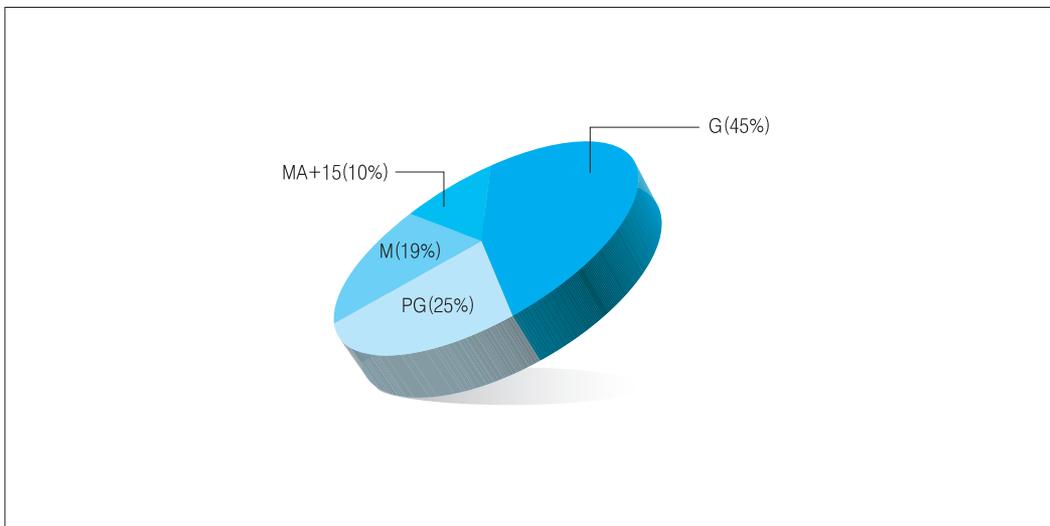
다. 부가정보

등급 옆에는 부가정보(Consumer Advice)가 텍스트 형태로 부연되는데, 이는 미국의 내용설 명서나 유럽의 게임설명서와 유사한 것이다. 〈그림 6-2-4-09〉는 우리나라에서 수출된 Kingdom Under Fire-Heroes타이틀이 받은 등급 및 부가정보의 예이다.

라. 등급분류 현황

2006년에는 총 768개의 게임타이틀이 등급 분류를 받았다. 이중 전체이용가에 해당하는 G등급이 354개 46.0%로 가장 높은 비중을 차지했으며, 성인용에 해당한다고 볼 수 있는 MA+15등급이 76개 10.0%로 가장 낮은 비율을 보여준다.

〈그림 6-2-4-10〉 OFLC의 2006년 게임 등급분류 현황





(7) 남아프리카공화국 (FPB : Film and Publication Board)

가. 개요

남아프리카공화국은 1892년의 음란물출판법, 1931년의 오락물검열법, 1963년의 출판 및 오락물법, 1974년의 출판법에 이어서 1996년에 영화 및 출판법을 제정하였는데, 점진적으로 검열을 중시하던 차원에서 표현의 자유를 존중하는 차원으로 바뀌고 있다. FPB는 1996년에 제정된 영화 및 출판법에 의거해서 설립되었다. 청소년이 유해한 매체에 노출되는 것을 방지하며, 성인들에게 자신들과 자녀들을 위한 유용한 정보를 제공하며, 대중들이 혐오스러운 매체에 원하지 않는 데도 노출되는 것을 방지하는 것을 목적으로 한다.

등급분류를 함에 있어서는 다음과 같은 원칙을 준수한다.

1. 성인은 법적인 한도 내에서 표현의 자유를 가진다.
2. 청소년은 유해한 매체로부터 보호되어야 한다.
3. 등급분류결정은 일반적으로 수용되는 공동체의 규범, 가치와 관용을 반영해야 한다.
4. 공중은 혐오스러운 매체에 원하지 않는 데도 노출되는 것으로부터 보호될 권리가 있다.
5. 등급분류결정은 헌법에 보장된 모든 남아프리카공화국 사람의 권리를 배려해야 한다.

나. 등급

FPB는 크게 영화, 게임, 출판물에 대해서 등급분류를 하고 있는데 각각 등급체계가 다르다. 영화가 가장 등급의 유형이 다양하며 출판물이 가장 적다. 게임의 등급체계는 <표 6-2-4-15>와 같다.

이들 등급은 내부적으로 언어(Language), 약물(Drug), 편견(Prejudice), 노출(Nudity), 섹스(Sex), 폭력(Violence) 등 6가지의 주요 요소가 점검된다. 다른 국가들에 비해 편견이라는 요소가 특이한데, 이는 인종갈등이 심한 남아공의 실정과 관련이 있는 것으로 보인다. 2004년, 05년에 총 699개의 게임타이틀이 등급분류되었는데 그 비율은 <표 6-2-4-16>과와 같다.

<표 6-2-4-16> FPB 게임타이틀 등급분류 현황 2004·05

등급	비율
A	52%
13	28%
16	16%
18	4%

<표 6-2-4-15> FPB의 등급체계

등급	이용가	내용
A	전체이용가	아동이나 어떤 연령층에게도 유해한 내용이 없다고 인정된다. 다만 어린이에게는 부모의 보호가 필요할 수 있다.
13	13세 이상 이용가	13세 이상이 이용하도록 제한된다. 13세 미만의 아동은 해당게임을 사거나 대여받거나 혹은 오락실에서 이용하는 것이 금지된다.
16	16세 이상 이용가	16세 이상이 이용하도록 제한된다. 16세 미만의 사람은 해당게임을 사거나 대여받거나 혹은 오락실에서 이용하는 것이 금지된다.
18	18세 이상 이용가	18세 이상이 이용하도록 제한된다. 18세 미만의 사람은 해당게임을 사거나 대여받거나 혹은 오락실에서 이용하는 것이 금지된다.



(8) 중국

가. 개요

온라인게임과 관련한 관리는 다수의 정부 부서에 의해서 이루어지고 있는데, 온라인게임산업 자체와 가장 직접적으로 연관되는 부서는 '신문출판총서'와 '문화부'이다. 이들 부서는 온라인게임의 퍼블리싱 및 운영사업을 직접 관리하고, '신식사업부'와 '과학기술부'에서는 인터넷 접속과 소프트웨어개발 및 핵심 기술 등과 관련한 사항을 관리한다. 특히 온라인게임 콘텐츠의 심의 및 관리는 신문출판총서에서 담당하고 있고 수입 소프트웨어의 내용심사는 문화부에서 담당한다.

나. 신문출판총서

'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 대중 전달매체를 말한다. 매체의 형태로는 FD, CD-ROM, CD-I, Photo-CD, DVD-ROM, Ioc card 및 신문출판서가 인정하는 기타 매체가 있다.

신문출판총서의 전자출판물 관리의 목적은 크게 '청소년의 정신건강을 보호하고 사회주의 정신문명건설을 촉진', '자국의 게임산업을 보호하고 육성'하는 두가지이다. 이러한 목적에 따라 다음의 내용이 전자출판물에 포함될 수 없다.

1. 헌법의 기본원칙에 위배되는 내용
2. 국가통일, 주권, 영토의 완전성을 침해하는 내용
3. 국가안전, 명예, 이익을 침해하는 내용
4. 민족분열을 조장하거나 소수민족의 풍습을 침해하고 민족 단결을 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

신문출판총서는 심사를 위해 '게임 출판기구 소재지역 성급 신문출판사 혹은 주관기관의 심사동의 문서'를 요구하기 때문에 게임물에 대한 규제가 일차적으로 '사업 허가'를 통해 이루어지고, 이차적으로 내용 심사를 통해 이루어져서 매우 엄격한 규제가 이루어지고 있는 셈이다. 이외에도 2005년에는 게임에 관한 12가지 정책을 실시한다고 발표하였다.

1. 민족전자게임, 동화 애니메이션의 발전을 촉진하기 위한 시장진출 허가정책 제정
2. <온라인게임출판관리방법>과 <게임출판물심사표준> 반포
3. 중화민족 온라인게임 출시 프로젝트 실시
4. <중화인승푸> 개발
5. 녹색 온라인게임 보호시너지 소프트웨어 개발
6. 중국 민족 온라인게임상 제정
7. 4개 국가표준의 온라인게임 동화 애니메이션 산업발전 기지 설립
8. 5개 국가급 온라인게임기술 개발 프로젝트센터 설립
9. 중국 민족 온라인게임 핵심기업양성
10. 1+10인력 양성계획실시
11. 중국 민족 온라인게임 글로벌 전략
12. 3개의 이벤트 개최

전체적으로 자국 내의 게임개발, 게임회사 지원, 게임인력 양성을 주목적으로 하고 있다. 따라서 외국기업이나 외국게임에 대해서는 보다 더 철저한 관리와 규제가 있을 것임을 시사한다 하겠다.