

제 2 장

게임물 등급분류제도 현황과 전망

제 1 절 PC온라인 게임의 등급분류

PC온라인 게임물은 크게 인터넷 또는 통신 등을 통하여 제공되는 온라인 게임물과 PC에서 실행하는 CD, 네트워크 상에서 프로그램을 다운로드 받아 실행하는 GOD(Game On Demand) 등의 PC패키지 게임물로 구분되며, 게임물등급위원회(이하 게임위)에서는 이를 총칭하여 PC온라인 게임물로 분류하여 등급분류 업무를 수행하고 있다.

이를 자세히 살펴보면, PC게임은 영상이 수록된 게임 프로그램 내용이 CD나 DVD 등 저장장치에 수록되어 판매, 배포, 대여 등을 통해 유통되는 것을 말한다.

온라인게임은 유통 시의 매체의 형태(네트워크 배포 또는 전통적인 CD-ROM 또는 DVD-ROM)보다는 게임 이용에 있어서 유·무선 네트워크를 통해 서버에 접속하여 진행되는 게임으로, 통신망을 통해 접속하여 주로 서버에 함께 접속되어 있는 여러 사람들과 게임을 진행하는 유형을 일컫고 있다. 이는 해당 게임물이 아케이드 게임물이나 비디오 게임물과는 달리

심의 시점에서 상용화를 전제로 하고 있지 않더라도 심의 대상에 포함된다.

온라인게임이 등급분류에 있어서 타 게임물과 가장 큰 차이를 보이는 것은 크게 두 가지이다. 첫 번째로, 게임을 서비스하는 도중에 기술적인 버그나 오류 등을 수정하거나 새로운 내용의 시나리오, 맵, 캐릭터 등을 추가한 확장팩의 경우 기존과는 전혀 다른 내용이 포함될 수 있다는 것이다. 두 번째는 단순히 게임 개발사에서 기획, 제작한 게임이 바로 이용자에게 제공될 수 있는 것이 아니라 필연적으로 일부 이용자에게 한정적으로 제공되어 처음 기획의 도대로 게임이 진행되는지 그리고, 치명적인 버그나 오류가 없는지 등을 검증할 수 있도록 베타 테스트 등의 절차가 필요하다는 점이다. 과거 온라인게임의 등급분류 과정에서 이 부분이 항상 논란이 되었는데, 경제 및 정치요소를 게임에 접목시켜 교육용으로 활용되었던 K게임의 경우, 영상물등급위원회에서 전체이용가 게임물로 등급을 받아 유통되다 수차에 걸친

이벤트를 진행하면서 게임의 내용이 변경되었고, 이에 대해 게임위에서는 구매 후에 아이템의 종류가 결정되어 사용자로 하여금 과몰입 및 과소비를 유도할 가능성이 크다는 점을 판단하여 청소년이용불가 등급으로 다시 부여하였다.

물론, 게임물의 등급분류 업무가 내용심의(콘텐츠 맥락성) 위주인 것은 분명하나, 온라인 게임의 패치와 같은 새로운 형태의 내용수정에 대해서는 법률적인 기반이 부족하였다. 이에 2006년 10월 '게임산업진흥에관한법률(이하 게임법)'이 시행되면서 온라인게임의 내용수정(패치) 및 베타서비스에 관련한 내용을 보강하여 개정되었다. 게임산업진흥에관한법률개정법(2007.1.19. 시행)은 온라인게임의 내용수정에 대해서 게임물 제작업자·배급업자는 서비스 적용일로부터 7일 이내에 게임위로 이를 신고하고(기술적인 버그 및 에러수정 등은 제외) 이에 대해 게임위는 신고 내용을 검토하여 기존 이용등급에 영향을 줄 만한 요소가 있다고 판단되는 경우, 재심의를 받도록 조치할 수 있도록 했다.

내용수정 게임물과 관련 2007년도에 총 2,057건이 접수되어 전체 14.4%인 296건이 재심의 결과가 나와 심의 회의에 상정되었다. 대부분 온라인게임이었으나 최근에는 아케이드게임 등도 늘어나고 있으며, 85.6%인 1,761건이 비대상으로 결정되었다. 내용수정을 거치지 않는 많은 게임물이 존재하고, 사행행위 등의 영업을 하는 경우가 있어 향후 이에 대한 철저한 사후관리가 요구된다.

또한, 게임법에서는 온라인게임의 특성상 상용서비스하기 전 클로즈베타 서비스 등을 통해 개발방향 등을 점검하고 시스템의 안정성 및 부하 테스트 등이 필요한 점을 감안하여 이에 대한, 법률적인 근거도 마련하였다. 해당 법률을 근거로 게임위에서는 사전에 클로즈베타 등 정식 심의 이전에 일반에게 서비스를 제공할 목적이 있는 경우에 '시험용 게임물' 제도를 시행하고 있으며, 이를 희망하는 게임물 제작업자·배급업자는 사전에 신고서류를 게임물 등급위원회(이하 게임위)에 제출하여야 한다. 게임위는 신고내용을 검토하여 시험용 게임물 확인증을 발급하며, 해당 게임물 제작업자 및

〈표 6-2-1-01〉 게임물 내용수정 접수/처리 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	133	91	162	183	187	192	230	177	205	239	258	2,057
재심의	102	23	11	21	10	14	12	15	21	36	31	296
비대상	31	68	151	162	177	178	218	162	184	203	227	1,761

〈표 6-2-1-02〉 시험용 게임물 접수/처리 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	8	11	19	11	8	17	14	13	9	16	17	11	154
적합	8	10	19	10	6	16	13	13	9	15	17	11	147
부적합	0	1	0	1	2	1	1	0	0	1	0	0	7



배급업자가 시험기간 내 시험의 실시를 완료하지 못한 경우에는 2회에 한해 기간의 연장신청을 할 수 있고, 게임위는 특별한 사유가 없는 한 연장 처리하고 있다.

2007년도 시험용 게임물에 대한 현황을 살

펴보면, 총 154건이 접수되어 전체 95.5%인 147건이 적합 판정을 받았으며, 4.5%인 7건의 게임물은 시험 대상이 아니라는 결정을 내렸다. 참고로 2006년에는 12건을 접수받아 모두 적합으로 확인되었다.

게임위는 등급분류 심의규정(2007.12.26.)의 등급분류 세부기준을 근거로 등급위원회를 운영하고 있는데 그 기준은 다음과 같다.

등급분류심의규정 제2절 등급분류세부기준

제10조 (선정성 기준) 게임물의 선정성에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가 : 선정적 내용이 없는 경우
 - 가. 선정적인 신체노출이 없는 경우
 - 나. 성을 연상시키는 요소가 없는 경우
 - 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
 - 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
 - 마. 선정적 언어 및 비속어가 표현되어 있지 않는 경우
2. 12세이용가 : 선정적 내용이 거의 없거나 있는 경우라도 경미한 경우
 - 가. 선정적인 신체노출이 거의 없거나 가벼운 수준인 경우(어깨, 허리, 다리 등)
 - 나. 성을 연상시키는 요소가 영상에는 경미하게 있으나 음향이나 언어적으로는 표현되어 있지 아니한 경우
 - 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
 - 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
 - 마. 선정적 언어와 비속어가 표현되어 있지 않는 경우
3. 15세이용가 : 선정적 내용이 있지만, 간접적이고 제한된 경우
 - 가. 선정적인 신체노출이 있지만 간접적이고 제한된 경우(가슴, 둔부 등의 신체부위가 부분적으로만 표현됨)
 - 나. 성을 연상시키는 요소가 영상, 음향, 언어에 있지만 구체적이지 않고 간접적인 경우
 - 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
 - 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
 - 마. 이용자의 의사에 따라 캐릭터가 경미한 수준의 성적인 표현을 할 수 있는 경우
 - 바. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 경미한 수준의 성적인 표현을 하도록 유도하는 경우
4. 청소년이용불가 : 선정적 내용이 표현되어 있으나 사회질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우
 - 가. 성기 등이 완전노출된 것은 아니지만, 선정적인 신체노출이 표현되어 있는 경우
 - 나. 영상에서 성행위를 표현하였으나 구체적으로 묘사된 경우가 아닌 경우
 - 다. 성행위를 연상시키는 음향이 들어 있으나 지나치게 과도하지 않는 경우
 - 라. 특정 성별이나 집단에 대한 차별적이거나 비하적인 묘사가 있는 경우
 - 마. 성폭력, 성매매에 대한 표현이 있으나 지나치지 않는 경우
 - 바. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 있으나 지나치게 과도하지 아니한 경우
 - 사. 이용자의 의사에 따라 캐릭터의 선정적인 행위를 구체적이고, 직접적으로 조작할 수 있는 가능성이 높은 경우
 - 아. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 선정적인 행위를 하도록 유도할 수 있는 가능성이 높은 경우

제11조 (폭력성 기준) 게임물의 폭력성에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가 : 폭력적인 요소가 거의 없는 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 묘사하지 않는 경우

- 나. 무기류의 표현이 없거나 극히 단순하게 표현된 경우
- 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우
- 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우
- 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 없는 경우
- 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서 대결의 결과에 따른 손실이 없는 경우
- 2. 12세이용가 : 폭력적인 요소가 있더라도 폭력성의 표현이 경미한 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 거의 없는 경우
 - 나. 무기류의 표현이 단순하게 표현된 경우
 - 다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 경미한 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있으나 과도하지 않는 경우
- 3. 15세이용가 : 폭력성이 사실적으로 묘사되어 있으나 사회질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미한 경우
 - 나. 무기류의 표현이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우
 - 다. 선혈이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우
 - 라. 신체훼손에 대한 묘사가 경미한 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 과도하지 않은 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우
- 4. 청소년이용불가 : 폭력성의 표현이 사실적이며 청소년 이용에 적합하지 않는 경우
 - 가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도한 경우
 - 나. 무기류 표현에 제한이 없는 경우
 - 다. 선혈이 사실적으로 묘사된 경우
 - 라. 신체훼손을 사실적으로 묘사한 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 있는 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 존재하는 경우

제12조 (범죄 및 악물) 게임물의 범죄 및 악물에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가 : 범죄 및 악물을 묘사한 부분이 없는 경우
2. 12세이용가 및 15세이용가 : 범죄 및 악물을 묘사한 부분이 경미한 경우
3. 청소년이용불가 : 범죄 및 악물을 구체적, 직접적으로 묘사한 경우

제13조 (언어 기준) 게임물의 언어에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가 : 청소년의 건전한 언어습관을 저해할 수 있는 저속어, 비속어 등이 없는 경우
2. 12세이용가 및 15세이용가 : 저속어, 비속어가 있기는 하지만 그 표현의 정도가 심하지 않는 경우
3. 청소년이용불가 : 저속어 혹은 비속어가 있으며 그 표현의 정도가 일반적으로 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우

제14조 (사행행위등 묘사) 게임물의 사행행위등 묘사에 대한 세부기준은 다음 각호와 같다.

1. 전체이용가 : 사행행위 등의 묘사가 없는 경우
2. 12세 및 15세이용가 : 사행행위 등의 묘사가 경미한 경우
3. 청소년이용불가 : 사행행위 등의 묘사가 존재하나 재산상의 이익이나 손실을 주지 않는 경우



1. 2007년도 등급분류 현황

1) 등급분류 분석

2007년도 PC온라인 게임의 경우 2,025건의 게임물이 등급분류 신청을 하였고, 전체 접수 분 보다 12건이 많은 2,037건의 등급결정이나 등급거부가 나왔는데, 이것은 2006년도 말에 등급분류를 신청한 게임물을 함께 처리한 결과이다. 신청업체에서 전체이용가 게임물로 905건을 희망 신청했는데, 실제로 90%인 815건이 동일하게 처리됐으며, 10%가 다른 등급으로 결정되었다. 12세이용가의 경우에는 등급분류 신청시에 76건이었으나 117건이 등급 결정되었는데, 대부분 전체이용가 게임물이 상향 조정된 경우가 많았다. 또한, 15세이용가 게임물로 142건을 신청해서 127건이 처리되었으며 10.6%는 다른 등급으로 처리된 것을 확인할 수 있다. 청소년이용불가 게임물의 경우 902건이 접수되어 619건이 등급을 받았는데 나머지 대부분의 경우에는 등급거부로 결과가 나온 것을 알 수 있다. 신청한 게임물 2,037건 중 등급거부는 17.6%인 359건이었는데 이는 고평류(고스톱 · 포커류) 게임물이 대부분을 차지하였다.

〈표 6-2-1-04〉 PC온라인 게임물 장르별 등급분류 현황 : 2007 (단위:건)

장르	건수	비중
액션(대전 격투 포함)	171	10.2%
슈팅(FPS)	91	5.4%
어드벤처	36	2.1%
롤플레이	237	14.1%
스포츠	129	7.7%
시뮬레이션(전략/경영)	67	4.0%
캐주얼	169	10.1%
퍼즐	212	12.6%
보드	549	32.7%
에듀테인먼트	17	1.0%
합계	1,678	100.0%

※ 등급거부 게임은 분석 제외

2007년도 PC온라인 게임물의 장르별 등급분류 현황을 살펴보면, 전체 1,678건 중에 549건(32.7%)의 게임물이 보드 게임으로 가장 많은 비중을 차지하였다.

다음으로 롤플레이 게임이 전체의 14.1%인 237건으로 나타났으며, 퍼즐 게임이 12.6%인 212건으로 등급 결정되었다. 액션 게임은 10.2%인 171건이었다.

종합해 보면, 게임 개발이 용이한 보드 게임에 상당히 많은 게임물이 집중되고 있으며 나머지 게임물의 경우에는 예전과 비슷한 수준을 유지하고 있었다.

〈표 6-2-1-03〉 PC온라인 게임물 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	PC온라인게임		비고
	업체 신청등급	게임위 결정	
전체이용가	905	815	
12세이용가	76	117	다른 신청등급으로 접수된 게임의 12세이용가 결정 사례 포함
15세이용가	142	127	
청소년이용불가	902	619	
합계	2,025	1,678	
등급거부	-	359	대부분 고평류(고스톱 · 포커류)

2) 월별 분석

PC온라인 게임물의 월별 접수건수는 3월이 368건으로 가장 많았고, 6월과 7월이 각각 223건, 254건으로 상대적으로 많이 접수하였다. 4/4분기에는 접수 비율이 낮아지고 있어 게임업계의 비수기임을 알 수 있다.

월별 접수내역을 자세히 살펴보면, 전체 368건으로 접수건수가 가장 많았던 3월에 청소년 이용불가 게임물 역시 177건으로 가장 많았다. 6월과 7월의 경우 전체이용가 게임물이 144건, 190건으로 비교적 많이 신청하였다.

월별 등급분류 현황을 살펴보면, 4월에 376건으로 등급분류를 가장 많이 받았으며, 등급거부도 53건으로 많았다. 5월에는 72건의 등급거부가 나왔는데 이는 아케이드게임의 사형화 문제가 잠잠해지는 틈을 이용해 온라인상에서 베팅과 배당을 위주로 웹보드 게임이 급속히 번지고 있는 상황에서 게임위에서 2007년 3월에 웹보드 게임에 대한 기준이 마련되었고, 이후 적체된 게임을 4월과 5월에 한꺼번에 처리하는 과정에서 등급거부가 많이 나왔다.

〈표 6-2-1-05〉 PC온라인 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	103	148	368	198	170	223	254	111	120	105	130	95	2,025
등급분류	67	90	173	376	232	164	173	312	90	147	77	136	2,037

〈표 6-2-1-06〉 PC온라인 게임물 신청등급별, 월별 접수 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	103	148	368	198	170	223	254	111	120	105	130	95	2,025
전체이용가	29	42	154	87	59	144	190	43	31	41	34	51	905
12세이용가	3	9	15	7	9	5	2	2	12	5	3	4	76
15세이용가	6	13	22	10	10	15	7	9	15	17	12	6	142
청소년이용불가	65	84	177	94	92	59	55	57	62	42	81	34	902

〈표 6-2-1-07〉 PC온라인 게임물 신청등급별, 월별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	67	90	173	376	232	164	173	312	90	147	77	136	2,037
전체이용가	13	26	51	143	65	60	120	204	29	41	19	44	815
12세이용가	4	10	10	14	23	7	2	9	8	16	5	9	117
15세이용가	2	7	11	17	13	17	9	11	6	18	3	13	127
청소년이용불가	26	13	87	149	59	48	29	51	27	51	37	42	619
등급거부	22	34	14	53	72	32	13	37	20	21	13	28	359



3) 등급거부 분석

PC온라인 게임의 등급거부를 살펴보면, 아케이드게임의 사행화 문제가 점차 온라인 부문으로 넘어오는 상황에서 문제가 있는 웹보드 게임물로 전체 2,037건의 등급분류 결정 및 거부된 게임물에서 359건이 거부되어 17.6%의 비율을 보여주고 있다.

4) 등급취소 분석

PC온라인 게임물 중에서 2007년도 등급이 취소된 게임물은 총 16건으로 여타 게임 플랫폼 중에서 가장 많았다. 이는 대부분 웹보드

게임을 변칙 운용하다가 개·변조 및 환전행위와 연관이 된 게임물이 대다수이나 업체가 스스로 폐업을 하며 등급취소를 요청하여 취소된 경우도 있었다.

등급취소 절차는 문제 게임에 대해 지속적인 모니터링 또는 직권조사(사후지원팀)를 통해 '등급결정취소건의보고서'를 작성하여 전문위원에게 이관하면, 전문위원은 이를 분석한 후 등급심의회에 상정하게 된다. 그리고 등급위원에 의해 해당 게임에 대해 등급취소 결정(예정결의)이 내려지면 심의지원팀은 취소사유서를 해당업체에 통보하고 의견소명 기회를 부여

게임위는 등급분류 심의규정(2007.12.26.) 제25조(등급분류의 거부)를 근거로 등급위원회를 운영하고 있는데 그 현황을 보면 다음과 같다.

제25조(등급분류의 거부) ① 등급위원회는 게임법 제22조 제2항에 해당하는 경우 등급분류를 거부할 수 있다.

② 게임법 제22조 제2항의 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기'라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.

1. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」상의 사행성유기기구로 확인된 경우
2. 「형법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
3. 「저작권법」에 의해 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」등에 정의된 이용자 실명인증절차를 충분히 갖추지 아니한 경우 또는 규제대상이 되는 경우
5. 「전자금융거래법」등에 의하여 이용금액결제의 실명 확인절차가 충분치 않거나 기타 규제대상이 되는 결제수단을 사용하는 경우
6. 「주민등록법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
7. 「전자서명법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
8. 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
9. 「청소년보호법」, 「청소년의 성보호에 관한 법률」등에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우

③ 게임법 제22조 제2항 규정에 의하여 등급분류를 거부 하려는 때에는 이를 결정하기 전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.

④ 등급위원회가 등급분류 거부를 결정한 경우에는 그 거부 이유를 구체적으로 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 서류를 교부받은 날로부터 7일 이내에 소명할 수 있다.

⑤ 등급위원회는 신청인의 소명을 검토하여 거부여부를 확정한다. 단, 신청인이 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 등급분류 거부를 확정한다.

⑥ 제3항에 따라 등급분류 받은 자는 그 거부이유를 해소하여 다시 등급분류를 신청할 수 있다.

(7일 이내)하고 나서 이를 근거로 다시 등급심 의회의에 상정하여 최종 등급취소를 확정하 다 음 등급필증을 회수하는 조치를 취하고 있다.

법적근거를 바탕으로 2007년도에는 16건의 PC온라인 게임물이 등급취소 되었는데 대부분 웹보드 게임을 아케이드게임과 유사하게 개 · 변조 및 환전행위에 사용하여 문제가 되어 등 급심의회에 상정하여 취소되었다.

2. PC온라인 게임 등급분류의 문제점 및 개선방향

2007년 게임물 등급분류에 있어서 가장 큰 변화는 아케이드 게임물에서 촉발된 게임의 사 행성에 대한 영향들이 온라인으로 급속히 확산 되는 시점에 체계적인 심의를 위한 토대를 구 축하였다는 것이다. 특히, 그동안 성인용 아케

이드게임기의 사행성 문제로 가려져 있던 PC 온라인 게임물의 사행성 문제가 사회적인 이슈 로 부각되었고, 게임위는 실효성 있는 기준적 용과 철저한 사후점검, 변칙운영 게임물의 적 발로서 사행성 온라인 게임물에 대한 심의강화 와 사후관리 강화에 주력했던 시기였다.

이에 따라, 등급이 결정되지 않고 등급이 거 부된 사례가 많이 발생했는데, 등급거부로 결 정된 경우는 ①게임진행에 필요한 게임머니의 충전금액에 한도가 설정되어 있지 않거나 과도 한 경우 ②게임머니 이체가 가능하여 사행심을 조장하는 경우 ③게임진행에 필요한 게임머니 의 무료충전이 불가능하거나, 무료 충전된 금 액으로 정상적인 게임이용이 불가능한 경우 ④ 게임머니의 양도나 유 · 무형의 보상을 제공하 는 경우 ⑤제출서류에 기재한 내용과 실제 계 임내용이 상이한 경우(허위기재) ⑥등급분류를

〈표 6-2-1-08〉 PC온라인 게임물 등급취소 현황 : 2007

등급분류필증번호	장르	등급	결정일	게임명
① OL-070323-010	웹보드 게임	청소년이용불가	'07.8.17.	○○퀴즈
② OL-070406-001	"	"	'07.8.17.	○○맞고
③ OL-070406-002	"	"	'07.8.17.	○○빙고
④ OL-070511-005	"	"	'07.8.17.	○○포커
⑤ OL-070622-012	"	"	'07.8.17.	○○바둑이
⑥ OL-070502-044	"	"	'07.9.28.	○○매니아
⑦ OL-070413-002	"	"	'07.10.19.	○○바둑이
⑧ OL-070413-003	"	"	'07.10.19.	○○포커
⑨ OL-070323-007	"	"	'07.12.5.	○○포커
⑩ OL-070323-008	"	"	'07.12.5.	○○바둑이
⑪ OL-070323-009	"	"	'07.12.5.	○○맞고
⑫ OL-070425-012	"	"	'07.12.21.	○○장기
⑬ OL-070425-013	"	"	'07.12.21.	○○비둑
⑭ OL-070425-014	"	"	'07.12.21.	○○맞고
⑮ OL-070425-015	"	"	'07.12.21.	○○바둑이
⑯ OL-070425-016	"	"	'07.12.21.	○○포커



받지 않고 게임물을 서비스한 경우 등이 해당되었다.

최근에는 온라인 카지노 게임이 무료서비스를 지향하며 등장하고 있는데 이에 대한 철두철미한 법리적 접근이 필요하며, 온라인을 통한 사행성 우려가 급속도로 높아질 개연성이 크다. PC온라인 게임의 경우, 이미 게임의 결과물이 현금 또는 현물로 교환되거나 직접충전 행위 등에 대해서 허용하고 있지 않으며 월 구매한도액, 무료충전을 통한 정상적인 게임진행 여부, 게임머니의 이체 기능 여부 등을 고려하여 과도한 사행성을 방지하고 있으나 일부 게임들의 경우, 내용수정(패치) 등을 통해 등급심의 당시의 기능에 없던 현금 직접충전, 이체 등의 기능을 추가하여 사행성 영업을 하거나 심지어는 등급분류를 받지 않고 쿠폰이나 대리점 형태로 성인 PC방 등을 통해 제한적으로 불법 영업을 하는 형태도 적발되고 있는 실정이다. 더구나, 해외에 서버를 두고 등급분류를 받지 않고 서비스하는 음성화된 사행성 게임물의 경

우, 단속이 용이하지 않아 앞으로도 지속적인 사회 이슈가 될 가능성이 높다.

이에 게임법에서는 게임위의 업무를 게임물의 이용등급에 관한 심의업무 외에 게임물의 유통 및 사후관리에 관한 업무를 수행하도록 법적 근거가 마련되었으며 시정권고 등의 행정 명령권도 추가되어 한층 더 사행성 게임이나 불법 게임물의 유통에 대한 권한과 책임이 부여되었다.

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. 또한, 불법게임물포상금제도 도입(2008.4)에 따라 게임위와 게임업계가 공동으로 게임이용자를 보호하고, 불법 게임물에 대한 사전 예방의 효과도 있으리라 기대된다.

제 2 절 모바일게임의 등급분류

모바일 게임물이란 휴대폰이나 PDA, PMP 등의 휴대용 게임기에 클라이언트(프로그램)를 다운로드받아 이용하는 단독형 모바일게임과 네트워크에 연결하여 사용하는 네트워크형 모바일게임이 있으며, 게임위에서는 이를 총칭하여 모바일 게임물로 분류하여 등급분류 업무를 수행하고 있다.

모바일 게임물은 게임 이용시간이 길지 않고, 이용자의 기호가 빠르게 변화하는 특성이 있는 만큼, 간편하게 짧은 시간 동안 즐길 수 있는 장르의 등급분류 신청이 많았다.

모바일 게임물 중에서 게임위에서 등급거부된 사례로는 ①선물이나 게임머니 이체금액의 한도가 없는 경우 ②월 이용한도가 과도한 경

우에 해당하였다.

1. 2007년도 등급분류 현황

1) 등급분류 분석

2007년도 모바일게임은 전체 접수된 3,804건 중에서 24.5%인 931건을 차지하여 PC온라인 게임물 다음으로 많았다. 모바일게임의 경우 주로 전체이용가와 청소년이용불가로만 서비스하는 경향이 나타나는데, 전체이용가 게임이 709건으로 가장 많이 신청하였다. 다음으로 청소년이용불가 게임은 191건을 신청한 것으로 나타났다.

2007년도 모바일게임에 대한 장르별 등급분류 현황을 살펴보면, 등급분류를 받은 총 921건의 게임 중에서 보드 게임이 217건으로 전체의 23.6% 비중을 차지하였다. 이들은 대부분 고포류 게임이다. 다음으로 캐주얼 게임이 156건으로 16.9%의 비율을 나타냈고, 액션 게임은 13.1%인 121건이었다. 또한, 많지는 않지만 에듀테인먼트 장르의 게임도 9건이 등급분류를 받았다.

2) 월별 분석

모바일 게임물의 월별 접수건수는 4월이 146건으로 가장 많았으며, 대체로 월별 기록

〈표 6-2-2-01〉 모바일 게임물 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	모바일게임	
	업체 신청등급	게임위 결정
전체이용가	709	640
12세이용가	19	65
15세이용가	12	18
청소년이용불가	191	198
합계	931	921
등급거부	-	5

〈표 6-2-2-02〉 모바일 게임물 장르별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

장르	건수	비중
액션(대전 격투 포함)	121	13.1%
슈팅(FPS)	25	2.7%
어드벤처	25	2.7%
롤플레이팅	84	9.1%
스포츠	94	10.2%
시뮬레이션(전략/경영)	89	9.7%
캐주얼	156	16.9%
퍼즐	101	11.0%
보드	217	23.6%
에듀테인먼트	9	1.0%
합계	921	100.0%



없이 일정하게 접수되고 있음을 보여주고 있다. 등급분류 건수는 4월, 5월, 8월에 각각 103건, 140건, 104건으로 비교적 많았다. 전반적으로 모바일게임의 등급신청 접수율이 예년에 비해 낮아지고 있어 모바일게임 산업이 침체에 접어들고 있는 것으로 보인다.

월별 접수내역을 자세히 살펴보면, 4월에 접수된 146건 중에서 청소년이용불가 게임물이 92건으로 상대적으로 많은 비중을 차지했다. 이는 보드 게임물에 대한 게임위 기준이 마련되면서 본격적인 심의가 시작되자 일시적으로 증가한 것이다.

월별 등급분류 현황을 살펴보면, 4월에 103건이 등급분류를 받았으며, 이중 청소년이용불가 게임물이 58건으로 과반수를 넘어섰다. 가장 많이 등급분류를 받은 5월의 경우, 총 140건이 등급분류를 받았는데, 전체이용가가 77건, 청소년이용불가 게임물이 54건이었다.

3) 등급거부 분석

2007년 등급이 거부된 모바일게임은 5건이었다. 모바일 게임물 역시 등급이 거부된 게임은 주로 고스톱 등 베팅과 배당 등의 내용이 들어간 경우로 단독형이 아닌 네트워크 게임이었다.

구체적으로 살펴보면, ①의 사례에서는 게임머니 이체에 한도가 없다는 이유, ②는 ‘○○○소녀’라는 원작에 대한 라이선스 기간이 경과된 점을 인지하고 추가 자료를 요청했으나 제출하지 않음, ③은 모바일 퀴즈게임인데 경품으로 백화점 상품권(유가증권) 등이 나오는 것이 과도한 점, ④는 지하철 등의 무대에서 가슴, 치마속 훑쳐보기 및 사진 찍기 등의 저속하고 풍속을 해칠 염려가 있는 치한 게임, ⑤는 경품이 현금으로 100만원까지 지급 가능하여 경품이 과도하다는 이유 등으로 등급거부가 되었다.

〈표 6-2-2-03〉 모바일 게임물 신청등급별, 월별 접수 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	82	75	82	146	66	61	76	62	70	82	60	69	931
전체이용가	61	68	63	50	59	51	66	52	59	75	45	60	709
12세이용가	3	2	-	3	-	3	2	2	1	2	-	1	19
15세이용가	-	-	2	1	1	-	1	2	2	1	-	2	12
청소년이용불가	18	5	17	92	6	7	7	6	8	4	15	6	191

〈표 6-2-2-04〉 모바일 게임물 신청등급별, 월별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	74	85	66	103	140	42	40	104	75	76	64	57	926
전체이용가	57	64	56	38	77	35	24	87	54	59	47	42	640
12세이용가	7	5	4	6	7	1	4	5	10	8	4	4	65
15세이용가	-	1	3	1	1	3	3	1	2	-	2	1	18
청소년이용불가	10	14	3	58	54	3	9	11	8	9	10	9	198
등급거부	-	1	-	-	1	-	-	-	1	-	1	1	5

2. 모바일게임 등급분류의 문제점 및 개선방향

2007년도 모바일 게임물의 등급분류에 있어서 가장 큰 이슈는 역시 사행성 게임으로 인해 심의가 대폭 강화되었다는 것이다. 사행성 문제가 아직은 큰 비중을 차지하지는 않지만, 보드 게임 장르의 등급분류가 상대적으로 많아 우려스러운 부분이 있다. 대부분의 경우, 단독형 게임으로 큰 문제는 없으나 앞으로 네트워크를 통한 쌍방향 게임이 늘어날 경우 접근성이 뛰어난 모바일게임의 특성상 사행화로 인한 문제도 예견되고 있다.

모바일게임의 경우, 이동통신사를 통해 서비스가 되는데 편의상 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로만 서비스를 하고 있어 12세이용가와 15세이용가 등급의 이용제한이 잘 지켜지지 않는 문제점이 제기되고 있다. 게임위에서

이 부분에 대해 이동통신사에 이의제기를 하고 있으며 향후 등급분류를 받은 게임물의 내용정보표시대로 실제 서비스가 이루어지도록 하기 위해 부단한 노력과 대책이 필요하다.

한편, 게임위에서는 2007년 70명으로 구성된 '제1기 모바일게임 모니터 자원봉사단'을 운영하여 월 20~30건의 보고서를 내놓았다. 보고서를 통해 영등위에서 심의를 받은 후 재 심의를 받지 않은 것, 연령 등급표시를 하지 않은 것, 이용등급 위반, 미심의 게임물 등 총 11건에 대해 해당 업체에 시정조치를 취하였다.

1기의 성과를 바탕으로 2008년에도 2기 '모바일게임 모니터 자원봉사단'을 운영하여 업계나 사용자 모두의 공감대를 얻을 수 있는 현실적이고 명확한 감시활동을 추진할 계획이다.

〈표 6-2-2-05〉 모바일 게임물 등급거부 현황 : 2007

접수번호	장르	신청등급	게임명
① D-07-0062	액션	전체이용가	ooSE
② D-07-0336	보드	청소년이용불가	oooo맞고
③ D-07-0631	기타(퍼즐)	전체이용가	oo퀴즈
④ D-07-0850	보드	청소년이용불가	oooo하루
⑤ D-07-0890	보드	청소년이용불가	ooo맞고



제 3 절 아케이드게임의 등급분류

아케이드게임은 일반적으로 게임 제공업소 용 게임으로 동전을 넣고 버튼, 조이스틱, 터치 방식을 사용하거나 체감형, 체련용으로 제공되는 모든 게임을 총칭한다.

아케이드 게임물의 등급제는 게임법 시행 이전 음berge법에 의한 영상물등급위원회의 설립으로 아케이드 게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 '전체이용가' 및 '18세이용가'의 2등급제로 이루어졌으나, 게임법 시행에 따라 설립된 게임위에서는 아케이드 게임물을 이용·제공할 수 있는 업태의 종류에 따라 '전체이용가' 및 '청소년이용불가'로 등급을

부여하고 있다.

지난해 게임법이 일부 개정되어 상품권의 사용이 전면 폐지되었으며, 2007년 5월에는 게임법 시행령 및 시행규칙이 일부 개정, 시행되어 사회적 관심이 높은 사행성 게임물에 대한 유통을 근절할 수 있도록 법적인 근거를 마련하였다.

법 개정의 주된 사유는 게임과 게임이 아닌 것을 명확하게 규정하기 위함이었는데 이에 따라, 사행성 게임물은 게임이 아니라는 기준을 정하였고 게임물 등급분류를 세분화하여 사후관리를 강화하였다. 사행성 게임물에 해당되는

〈표 6-2-3-01〉 아케이드 게임물 심의제도 변천과정

구분	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	
소관 부처	보건 복지부	(8.27.) 문화관광부									
심의 기관	한국컴퓨터 게임산업 협회	(8.27.) 공연예술 진흥협의회	(6.7.) 영상물등급위원회						(10.29.) 게임물등급위원회		
심의 판정	합격/ 불합격	합격/ 불합격	전체이용가/18세이용가 <등급부류>						(10.29.) 전체이용가/청소년이용불가 <등급거부/등급취소>		
적용 법률	공중위생법			(6.9.) 음반·비디오물및게임물에관한법률			(10.29.) 게임산업 진흥에 관한법률 시행			(1.19.) 게임산업 진흥에 관한법률 개정	(12.21.) 게임법, 행정명 령권, 시정권고 규정신설
경품 취급 기준 고시 (폐지) / 시행령, 시행 규칙					(5.9.) 제정고시	(12.30.) 2차고시	(12.31.) 3차고시	(7.6.) 3차고시 일부개정	(10월경) 4차고시 (게임법 28조 (게임물 관련사업 자준수 사항)	(4.29.) 경품배출 금지제정 (전체이용 가/게임물 은 가능, 대통령령)	(5.16.) 시행령개정, 포상금지급기준 신설 (5.17.) 시행규칙 개정, 전기용품안전 인증서 제출시 기 추가

경우, 등급분류를 거부할 수 있도록 하여 게임 시장에서 유통되는 것을 방지하고 있다.

1. 2007년도 등급분류 현황

1) 등급분류 분석

아케이드 게임물의 경우 게임 제공업소 내에서 불법환전, 기기의 불법 개·변조, 확률 조작 등의 부작용이 발생하게 되었고, 2006년 여름 '바다이야기' 라는 사행성 게임물로 인해 우리 사회 전반에 게임산업에 대한 부정적인 인식이 퍼지게 되었다.

게임산업진흥에관한법률이 시행됨에 따라 기존의 소위 '4-9-2' (게임시간 4초이상, 시간당 최대 9만원 투입, 1회 매출 금액 2만원)

의 경품배출 기준이 '4-1-2' (게임시간 4초 이상, 시간당 최대 1만원 투입, 시간당 최대 2만원 매출) 기준으로 축소 시행되었고, 2007년 1월 게임법이 개정되어 게임물 사업자 준수사항으로 경품 등을 지급하여 사행성을 조장하는 것이 금지되었다. 이후, 지난해 5월 게임법 시행령이 개정되어 청소년이용불가 게임물의 경우 경품지급을 금지하게 되었고, 아케이드게임 업계는 활로를 찾지 못하고 있는 상황이다.

2007년 아케이드게임은 전체 접수된 3,804건 중에서 9.2%인 351건을 차지하여 게임 플랫폼 중에서 가장 낮은 접수율을 나타냈다. 아케이드게임의 경우, 여타 게임 플랫폼에 비해 4개의 등급분류가 아닌, 전체이용가와 청소년

〈표 6-2-3-02〉 아케이드 게임물 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 : 2007 (단위 : 건)

구분	아케이드게임	
	업체 신청등급	게임위 결정
전체이용가	316	192
12세이용가	-	-
15세이용가	-	-
청소년이용불가	35	1
합계	351	193
등급거부	-	128

〈표 6-2-3-03〉 아케이드 게임물 장르별 등급분류 현황 : 2007 (단위 : 건)

장르	건수	비중
기계형	10	5.2%
비디오형	55	28.5%
체련형	19	9.8%
복합 체련형	14	7.3%
크레인형	74	38.3%
복합 크레인형	7	3.6%
기타	14	7.3%
합계	193	100.0%



이용불가로 단지 2개의 등급만으로 분류한다. 전체이용가 게임물이 316건으로 대부분을 차지하고 있으며, 청소년이용불가로 신청한 경우는 35건에 불과하였다. 이는 청소년이용불가 게임물의 경우 소위 “비경품 게임물”로 등급 분류가 이루어지지 않았기 때문이다. 앞으로 비경품 게임물에 대한 정책과 대안이 마련되면 이에 따라 비경품 게임물 등급분류가 이루어지게 될 것이다.

2007년에 등급분류를 받은 아케이드 게임물은 총 193건으로 지난해에 이어 침체가 지속되고 있음을 단적으로 보여준다. 지난해, 등급분류를 받은 아케이드 게임물의 장르를 살펴보면, 사행성 게임물에 대한 심의 강화로 인해 단순한 형태인 크레인 형태의 게임이 많은 것이 특징이다. 크레인형과 복합 크레인형을 합쳐 총 81건이 등급을 받아 전체의 약 41.9%를 차지하였다. 다음으로 비디오형이 28.5%인 55건

이었다. 따라서, 아케이드 게임물은 전반적으로 복잡하지 않고 단순한 형태의 게임물로 회귀하고 있는 추세이다.

한편, 청소년이용불가 게임물의 경우 등급을 받은 게임이 단 1건으로, 등급심의 자체가 유보된 상황이다. 이로 인해, 전체이용가 게임물 중에 개·변조 및 환전 영업의 불법사례가 속속 드러나고 등급이 취소되는 사례가 갈수록 증가하고 있는 실정이다.

2) 월별 분석

아케이드 게임물의 월별 접수현황을 살펴보면, 12월에 50건으로 가장 많았고 다음으로 11월에 40건이 접수되었다. 등급분류가 된 것을 보면, 5월에 42건이 처리되어 가장 많았고, 12월에 41건의 순이었다.

월별 접수내역을 자세히 살펴보면, 전체이용가 게임물이 월별로 비교적 고르게 접수되고

〈표 6-2-3-04〉 아케이드 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	6	20	30	35	21	25	33	39	24	28	40	50	351
등급분류	13	6	19	28	42	14	22	39	31	35	31	41	321

〈표 6-2-3-05〉 아케이드 게임물 신청등급별, 월별 접수 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	6	20	30	35	21	25	33	39	24	28	40	50	351
전체이용가	4	15	21	26	20	22	31	36	24	28	39	50	316
12세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
청소년이용불가	2	5	9	9	1	3	2	3	-	-	1	-	35

있는 반면, 청소년이용불가 게임물은 8월 이후에는 거의 접수되지 않고 있다.

월별 등급분류 현황을 살펴보면, 전체이용가 게임물이 총 192건이 등급분류를 받았으며, 청소년이용불가 게임물의 경우 지난해 단지 1건만 등급을 받았다. 등급거부 건수는 128건으로 전체의 약 40%로 나타났다. 즉, 등급분류 건수도 적었지만, 등급거부 비율도 매우 높아 전반적으로 아케이드게임 업계가 어려운 상황에 처해 있음을 알 수 있다.

참고로, 2007년에 처음이자 마지막으로 청소년이용불가 게임물로 등급분류를 받은 게임물은 PS2에 과금 기기를 부착한 게임이었는데, 이 게임물은 경품이 나오지 않는 형태여서 등급분류를 받을 수 있었다.

3) 등급거부 분석

아케이드 게임물의 경우 법률 및 심의규정의

대폭 강화로 인해 게임위로부터 등급분류를 받지 못한 사례가 많았다. 등급거부의 유형별 사례를 살펴보면, 크게 네 가지로 다음과 같다.

첫째, 허위기재의 경우로 아케이드게임 업체의 관행과 주의 소홀로 인해 게임 설명서에 기재된 내용과 실제 게임의 운용형태가 상이한 것이 다수로 나타났다.

둘째, 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 경우다.

셋째, 사행성 게임물로 경품을 지급하는 게임들이 해당된다. 아케이드게임의 경우 전체이용가 또는 청소년이용불가 게임물로 등급이 결정되는데 대부분 전체이용가로 적합하지 않은 게임임에도 경품을 지급하는 경우가 많았다.

넷째, 게임위 세부심의기준에 의해 사행성이 우려되는 경우인데 게임의 우연성이 높다고 판단되어 등급거부를 많이 받았다.

〈표 6-2-3-06〉 아케이드 게임물 신청등급별, 월별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	13	6	19	28	42	14	22	39	31	35	31	41	321
전체이용가	8	5	17	14	26	8	14	26	13	17	20	24	192
12세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
청소년이용불가	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
등급거부	5	1	2	13	16	6	8	13	18	18	11	17	128

〈표 6-2-3-07〉 아케이드 게임물 청소년이용불가 등급분류 현황 : 2007

접수번호	장르	신청등급	게임명
A-07-0040	스포츠	청소년이용불가	ooCOM



〈표 6-2-3-08〉 아케이드 게임물 월별 등급거부 현황 : 2007

구분	접수번호	장르	신청등급	결정일
1월	① A-06-0004	갬블	청소년이용불가	'07.1.26.
	② A-06-0023	갬블	청소년이용불가	'07.1.26.
	③ A-06-0030	갬블	청소년이용불가	'07.1.26.
	④ A-07-0001	갬블	청소년이용불가	'07.1.26.
	⑤ A-07-0002	갬블	청소년이용불가	'07.1.26.
2월	① A-07-0004	아케이드	전체이용가	'07.2.9.
3월	① A-07-0010	갬블	청소년이용불가	'07.3.9.
	② A-07-0013	갬블	청소년이용불가	'07.3.14.
4월	① A-07-0011	아케이드	청소년이용불가	'07.4.18.
	② A-07-0028	아케이드	전체이용가	'07.4.25.
	③ A-07-0033	아케이드	전체이용가	'07.4.11.
	④ A-07-0056	아케이드	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑤ A-07-0057	아케이드	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑥ A-07-0058	아케이드	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑦ A-07-0060	릴	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑧ A-07-0061	릴	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑨ A-07-0062	릴	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑩ A-07-0063	릴	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑪ A-07-0064	릴	청소년이용불가	'07.4.25.
	⑫ A-07-0067	액션	전체이용가	'07.4.18.
	⑬ A-07-0069	보드	전체이용가	'07.4.18.
5월	① A-07-0045	스포츠	전체이용가	'07.5.9.
	② A-07-0053	아케이드	청소년이용불가	'07.5.4.
	③ A-07-0054	아케이드	청소년이용불가	'07.5.4.
	④ A-07-0055	아케이드	청소년이용불가	'07.5.2.
	⑤ A-07-0059	릴	청소년이용불가	'07.5.4.
	⑥ A-07-0068	스포츠	전체이용가	'07.5.9.
	⑦ A-07-0080	릴	청소년이용불가	'07.5.2.
	⑧ A-07-0081	스포츠	전체이용가	'07.5.23.
	⑨ A-07-0084	아케이드	전체이용가	'07.5.9.
	⑩ A-07-0085	아케이드	전체이용가	'07.5.9.
	⑪ A-07-0105	릴	청소년이용불가	'07.5.11.
	⑫ A-07-0102	스포츠	전체이용가	'07.5.16.
	⑬ A-07-0088	아케이드	전체이용가	'07.5.23.
	⑭ A-07-0109	핀볼	전체이용가	'07.5.30.
	⑮ A-07-0115	아케이드	전체이용가	'07.5.30.
	⑯ A-07-0112	스포츠	전체이용가	'07.5.30.
6월	① A-07-0065	릴	청소년이용불가	'07.6.15.
	② A-07-0066	릴	청소년이용불가	'07.6.15.
	③ A-07-0119	아케이드	전체이용가	'07.6.15.
	④ A-07-0120	아케이드	전체이용가	'07.6.15.
	⑤ A-07-0122	스포츠	전체이용가	'07.6.15.
	⑥ A-07-0124	아케이드	청소년이용불가	'07.6.22.
7월	① A-07-0007	아케이드	청소년이용불가	'07.7.25.
	② A-07-0008	아케이드	청소년이용불가	'07.7.25.

구분	접수번호	장르	신청등급	결정일
7월	③ A-07-0009	아케이드	청소년이용불가	'07.7.25.
	④ A-07-0126	아케이드	청소년이용불가	'07.7.4.
	⑤ A-07-0128	스포츠	전체이용가	'07.7.11.
	⑥ A-07-0133	퍼즐	전체이용가	'07.7.4.
	⑦ A-07-0139	스포츠	전체이용가	'07.7.11.
	⑧ A-07-0145	캐주얼	전체이용가	'07.7.11.
8월	① A-07-0010	릴	청소년이용불가	'07.8.31.
	② A-07-0011	아케이드	청소년이용불가	'07.8.31.
	③ A-07-0012	릴	청소년이용불가	'07.8.31.
	④ A-07-0013	스포츠	전체이용가	'07.8.31.
	⑤ A-07-0014	스포츠	전체이용가	'07.8.31.
	⑥ A-07-0142	핀볼	청소년이용불가	'07.8.8.
	⑦ A-07-0167	기타	전체이용가	'07.8.8.
	⑧ A-07-0169	레이싱	전체이용가	'07.8.17.
	⑨ A-07-0173	기타	전체이용가	'07.8.8.
	⑩ A-07-0178	기타	전체이용가	'07.8.17.
	⑪ A-07-0179	기타	전체이용가	'07.8.17.
	⑫ A-07-0181	액션	전체이용가	'07.8.8.
	⑬ A-07-0191	기타	전체이용가	'07.8.31.
9월	① A-07-0133	퍼즐	전체이용가	'07.9.12.
	② A-07-0152	아케이드	전체이용가	'07.9.5.
	③ A-07-0172	스포츠	전체이용가	'07.9.5.
	④ A-07-0180	기타	청소년이용불가	'07.9.28.
	⑤ A-07-0198	기타	전체이용가	'07.9.12.
	⑥ A-07-0199	기타	전체이용가	'07.9.5.
	⑦ A-07-0201	기타	전체이용가	'07.9.14.
	⑧ A-07-0202	기타	전체이용가	'07.9.19.
	⑨ A-07-0207	레이싱	전체이용가	'07.9.12.
	⑩ A-07-0210	기타	전체이용가	'07.9.14.
	⑪ A-07-0211	기타	전체이용가	'07.9.19.
	⑫ A-07-0213	기타	전체이용가	'07.9.12.
	⑬ A-07-0215	기타	전체이용가	'07.9.12.
	⑭ A-07-0219	기타	전체이용가	'07.9.28.
	⑮ A-07-0220	기타	전체이용가	'07.9.28.
	⑯ A-07-0225	스포츠	전체이용가	'07.9.14.
	⑰ A-07-0227	기타	전체이용가	'07.9.28.
	⑱ A-07-0233	스포츠	전체이용가	'07.9.21.
10월	① A-07-0228	기타	전체이용가	'07.10.5.
	② A-07-0230	기타	전체이용가	'07.10.5.
	③ A-07-0231	기타	전체이용가	'07.10.5.
	④ A-07-0240	기타	전체이용가	'07.10.5.
	⑤ A-07-0241	기타	전체이용가	'07.10.5.
	⑥ A-07-0245	기타	전체이용가	'07.10.5.
	⑦ A-07-0251	퍼즐	전체이용가	'07.10.5.
	⑧ A-07-0252	퍼즐	전체이용가	'07.10.5.
	⑨ A-07-0253	기타	전체이용가	'07.10.12.
	⑩ A-07-0254	기타	전체이용가	'07.10.12.



구분	접수번호	장르	신청등급	결정일
10월	⑪ A-07-0255	기타	전체이용가	'07.10.10.
	⑫ A-07-0256	기타	전체이용가	'07.10.17.
	⑬ A-07-0259	기타	전체이용가	'07.10.26.
	⑭ A-07-0260	기타	전체이용가	'07.10.19.
	⑮ A-07-0265	기타	전체이용가	'07.10.24.
	⑯ A-07-0266	기타	전체이용가	'07.10.31.
	⑰ A-07-0267	기타	전체이용가	'07.10.26.
	⑱ A-07-0269	기타	전체이용가	'07.10.31.
11월	① A-07-0273	기타	전체이용가	'07.10.5.
	② A-07-0274	기타	전체이용가	'07.10.5.
	③ A-07-0285	퍼즐	전체이용가	'07.10.5.
	④ A-07-0286	퍼즐	전체이용가	'07.10.5.
	⑤ A-07-0288	스포츠	전체이용가	'07.10.5.
	⑥ A-07-0289	스포츠	전체이용가	'07.10.5.
	⑦ A-07-0290	기타	전체이용가	'07.10.5.
	⑧ A-07-0302	기타	전체이용가	'07.10.5.
	⑨ A-07-0305	기타	전체이용가	'07.10.12.
	⑩ A-07-0307	기타	전체이용가	'07.10.12.
	⑪ A-07-0316	퍼즐	전체이용가	'07.10.10.
12월	① A-07-0358	기타	전체이용가	'07.12.26.
	② A-07-0294	기타	전체이용가	'07.12.5.
	③ A-07-0300	기타	전체이용가	'07.12.21.
	④ A-07-0310	기타	전체이용가	'07.12.5.
	⑤ A-07-0314	기타	청소년이용불가	'07.12.5.
	⑥ A-07-0319	스포츠	전체이용가	'07.12.26.
	⑦ A-07-0323	기타	전체이용가	'07.12.12.
	⑧ A-07-0330	기타	전체이용가	'07.12.12.
	⑨ A-07-0331	기타	전체이용가	'07.12.5.
	⑩ A-07-0332	퍼즐	전체이용가	'07.12.21.
	⑪ A-07-0336	기타	전체이용가	'07.12.14.
	⑫ A-07-0338	기타	전체이용가	'07.12.21.
	⑬ A-07-0341	기타	전체이용가	'07.12.26.
	⑭ A-07-0345	퍼즐	전체이용가	'07.12.26.
	⑮ A-07-0346	캐주얼	전체이용가	'07.12.21.
	⑯ A-07-0347	퍼즐	전체이용가	'07.12.26.
	⑰ A-07-0350	기타	전체이용가	'07.12.26.

〈표 6-2-3-09〉 아케이드 게임물 등급취소 현황 : 2007

등급분류필증번호	장르	등급	결정일
① AR-070502-001	크레인	전체이용가	'07.8.31.
② AR-070502-002	크레인	전체이용가	'07.10.26.
③ AR-070711-002	기계형	전체이용가	'07.12.21.

4) 등급취소 분석

2007년에는 총 3건의 아케이드 게임물이 등급취소 되었는데 전체이용가로 등급 결정된 게임물을 영업장에서 개·변조하거나 환전 행위 등 법률을 위반하였기 때문에 등급심의회의에 상정하여 최종 취소되었다.

2. 아케이드게임 등급분류의 문제점 및 개선방향

게임법은 사행성 게임물을 게임에서 제외하였고, 경품제공을 막았을 뿐 아니라, 유무형의 결과물에 대한 거래를 업으로 하는 것을 금지하는 등 사행성 게임물로 변질될 수 있는 이용행태에 대해서 철저히 차단하였다. 모든 게임물은 일체의 경품을 제공할 수 없으나 전체이용가의 경우 경품배출장치를 통해 5,000원 미만의 경품을 배출할 수 있도록 대통령령에서 규정하였고, 유무형의 결과물에 대해서도 베팅을 내용으로 하는 게임머니 및 비정상적인 방법을 통해 획득한 일반 게임머니도 규제대상에 포함하여 온라인 웹보드(고스톱·포커류) 게임머니를 거래하는 행위 및 해킹, 작업장 등을 통해 비정상적으로 생산되어 거래되는 게임머니 등을 차단할 수 있도록 했다. 아울러 게임위는

법 개정에 따른 게임물 심의규정 개정 및 자기기술서 도입 등을 추진하였고, 이를 통해 심의기간 단축 및 공정한 등급분류 업무를 수행할 수 있도록 업무를 재정비하였다.

한편, 등급필증에 유효기간이 설정되어 있지 않아 예전 영등위를 통해 등급분류된 게임물이 다시 제작되어 유통되는 문제가 발생하였으며, 등급이 취소된 게임물 또는 등급이 결정된 게임물과 동일한 제목 및 내용으로 다시 등급을 신청하는 사례도 있어 이를 제도적으로 막는 방안이 필요할 것으로 보인다.

청소년이용불가 게임물(비경품 게임)의 경우 게임위에 등급분류를 신청하더라도 등급분류업무가 제대로 진행되지 않고 있는데, 이는 사행성에 대한 우려 때문이다. 비경품 게임물의 경우, 2007년 2월부터 12월까지 10개사 13개 게임물이 등급분류를 신청하였으나, 등급분류결정이 이루어지지 않아 업계의 반발이 큰 상태다. 현재 유관기관과의 조율과정을 거친 다음 규제개혁위원회에 심사를 제기한 상태다. 게임위는 법률에 의거하여 비경품 게임물에 대한 운영정보 표시장치를 장착한 상태에서 심의가 추진될 수 있도록 다각도의 대책을 강구하고 있다.

제 4 절 비디오게임의 등급분류

비디오게임이란 가정 내 TV나 모니터에 게임전용기기를 연결하여 이용하는 게임을 말한다. 비디오게임에는 플레이스테이션 1, 2, 3 및 Xbox, Xbox360, 게임큐브, 닌텐도 Wii 등 가정용 비디오게임, 그리고 PSP(Playstation Portable), GBA(GameBoy Advance), 닌텐도 DS 등의 휴대용 게임기가 해당한다.

가정용 비디오게임기들은 과거 싱글 플레이 위주의 콘솔 게임기를 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(Blu-Ray) 플레이어를 탑재하여 HD급 이상의 고해상도 미디어 플레이어 기능을 겸하고 있다. 이들 기기들은 과거의 게임기라는 인식에서 벗어나 가정용 멀티미디어 셋톱박스 및 홈엔터테인먼트 콘텐츠의 허브(Hub) 역할을 지향하고 있다.

1. 2007년도 등급분류 현황

1) 등급분류 분석

2007년도 비디오게임의 경우 전체 접수된 3,804건 중에서 13.1%인 497건을 차지하여 PC온라인게임, 모바일게임 다음으로 많았다. 전체이용가 등급신청이 302건으로 가장 많았고, 다음으로 12세이용가로 109건이었다. 등급분류 결과도 전체이용가 265건, 12세이용가 112건의 순으로 많았다.

2007년도 비디오게임에 대한 장르별 등급분류 현황을 살펴보면, 전체 489건의 등급분류 결정된 비디오게임 중에서 가장 많은 장르는 액션 게임으로 34.2%인 167건이고, 다음으로 스포츠 게임이 21.9%인 107건으로 나타났다.

2) 월별 분석

비디오 게임물의 접수건수를 분석해보면, 5월이 82건, 10월이 70건으로 상대적으로 많았고, 등급분류 결정은 6월이 90건으로 가장 많

〈표 6-2-4-01〉 비디오 게임물 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	비디오게임	
	업체 신청등급	게임위 결정
전체이용가	302	265
12세이용가	109	112
15세이용가	40	53
청소년이용불가	46	59
합계	497	489
등급거부	-	4

〈표 6-2-4-02〉 비디오 게임물 장르별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

장르	건수	비중
액션(대전 격투 포함)	167	34.2%
슈팅(FPS)	54	11.0%
어드벤처	23	4.7%
롤플레이잉	42	8.6%
스포츠	107	21.9%
시뮬레이션(전략/경영)	38	7.8%
캐주얼	10	2.0%
퍼즐	34	7.0%
보드	6	1.2%
에듀테인먼트	8	1.6%
합계	489	100.0%

〈표 6-2-4-03〉 비디오 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	35	44	18	23	82	31	43	55	39	70	33	24	497
등급분류	32	36	34	15	29	90	9	78	38	72	48	12	493

〈표 6-2-4-04〉 비디오 게임물 신청등급별, 월별 접수 현황 : 2007

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	35	44	18	23	82	31	43	55	39	70	33	24	497
전체이용가	20	28	11	16	56	16	21	34	20	42	22	16	302
12세이용가	9	7	3	5	21	6	15	10	9	17	5	2	109
15세이용가	4	3	2	1	4	4	3	8	5	2	3	1	40
청소년이용불가	2	6	2	1	1	5	4	3	5	9	3	5	46

〈표 6-2-4-05〉 비디오 게임물 신청등급별, 월별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	32	36	34	15	29	90	9	78	38	72	48	12	493
전체이용가	17	21	19	7	17	52	3	44	15	40	27	3	265
12세이용가	9	8	6	6	8	23	1	16	11	16	6	2	112
15세이용가	4	4	3	1	2	6	3	11	7	7	3	2	53
청소년이용불가	1	3	6	1	2	6	2	7	5	9	12	5	59
등급거부	1	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	4



왔고, 다음으로 8월 78건, 10월 72건의 순으로 많았다.

비디오 게임물의 접수내역을 자세히 살펴보면, 전체이용가 게임물이 302건으로 대부분을 차지하였으며, 12세이용가가 109건으로 다음으로 많이 접수되었다. 따라서, 비디오게임의 경우 대부분 12세이용가 미만의 게임들이 출시되고 있음을 알 수 있다.

비디오게임의 등급분류 현황을 살펴보면, 총 493건이 등급분류를 받았고, 이 중에서 전체이용가 게임물이 265건으로 가장 많았으며, 다음으로 12세이용가 게임물이 112건으로 나타났다. 등급거부는 단지 4건으로 등급 거부율이 매우 낮음을 알 수 있다.

3) 기기별 분석

2007년도 비디오게임의 기기별 등급분류 현황을 살펴보면, 전체 489건 중에서 Xbox360이 가장 많은 134건이 등급분류를 받았고, 다음으로 PSP가 130건으로 나타났다.

4) 등급거부 분석

비디오게임의 등급거부 건수는 총 4건이었는데 폭력성과 정당한 권한을 갖추지 않은 경우로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, ①의 사례는 폭력묘사가 과도하였기 때문이며, ②~④의 경우는 게임 내용과 다른 동영상을 제출하여 보완을 요구했으나, 장기간 자료제출이 없었다. 따라서, 등급신청한 게임물의 내용과 설명 자료가 상이한 경우에 해당되어 등급거부를 결정하였다.

〈표 6-2-4-06〉 비디오 게임물 기기별 등급분류 현황 : 2007

(단위 : 건)

게임기	건수
닌텐도DS(NDS)	68
Playstation2(PS2)	43
Playstation3(PS3)	99
Playstation Portable(PSP)	130
Xbox360	134
XaviX	9
게임보이 어드밴스(GBA)	3
기타	3
합계	489

〈표 6-2-4-07〉 비디오 게임물 등급거부 현황 : 2007

접수번호	장르	신청등급
① C-07-0014	액션	청소년이용불가
② C-07-0040	액션	전체이용가
③ C-07-0041	RPG	전체이용가
④ C-07-0042	액션	전체이용가

2. 비디오게임 등급분류의 문제점 및 개선방향

비디오게임기는 앞으로 국내에 더 많이 보급 될 전망이다. 또한, 비디오게임도 네트워크 기능이 일반화되고 있다. 기존에는 CD-ROM이나 DVD-ROM 등 대용량 저장매체를 통한 싱

글플레이가 대부분을 차지하였으나, 점차 네트워크 기능을 포함한 콘텐츠가 늘어나는 추세여서 온라인게임과의 경계가 모호해질 수 있다. 네트워크 기능이 일반화되고 컨버전스가 진행되면서 앞으로는 플랫폼보다는 게임콘텐츠의 원소스 멀티유즈를 반영한 장르 중심의 구분이 좀 더 중요한 요소로 작용할 수도 있을 것이다.

제 5 절 해외 게임 심의제도

인터넷 네트워크를 통한 온라인게임은 과거 컴퓨터와 사람 사이에 진행되던 게임을 컴퓨터를 매개로 한 사람 간의 게임으로 바꿔놓았다. 오늘날에는 PC뿐만 아니라 비디오게임도 온라인 기능을 탑재하고 있다. 또한, 게임을 직접 플레이할 뿐만 아니라, 프로게이머들의 경기를 관람하는 e스포츠도 인기를 끌고 있다. 게임산업을 둘러싼 환경변화와 더불어 산업적 측면에서도 게임산업은 빠르게 성장하고 있다. 이처럼 산업규모가 커지고 이용자가 늘면서 게임도 하나의 여가문화로 자리를 잡았다. 게임의 산업적, 문화적 중요성이 커지면서 게임과 관련한 정책 및 심의제도도 빠르게 변하고 있다.

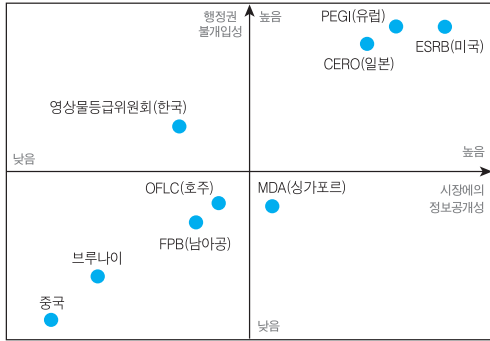
물론, 그러한 변화의 속도는 각국에서 게임이 차지하고 있는 비중과 관련이 깊다. 즉, 게임이 많이 보급되었고, 산업으로서도 큰 비중을 차지하고 있는 나라일수록 게임 심의를 선진화, 현대화하기 위해서 많은 노력을 기울이고 있다. 그런 점에서, 게임 심의의 전문화를 기하기 위해 기존 영상물등급위원회에서 분리

하여 게임물등급위원회를 별도로 설립한 것은 세계적 추세에 맞는 시의적절한 제도변경이라 할 수 있다.

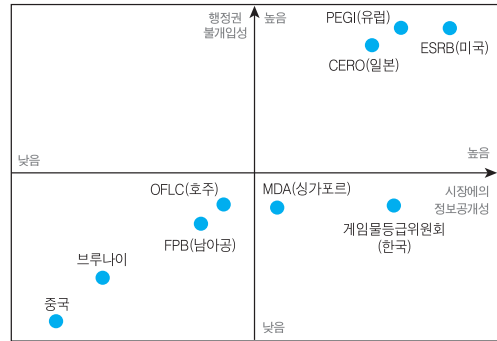
게임 심의는 여타의 문화콘텐츠에 대한 심의와 마찬가지로 행정권의 개입여부와 시장의 공개 가능성을 주요 잣대로 하여 제도의 선진성을 측정해 볼 수 있다. 행정권의 개입여지가 많고 시장의 공개가능성이 낮을수록 심의는 검열적 요소를 많이 띠게 되고, 그렇지 않은 경우를 선진적이라 볼 수 있다. 이러한 측면을 고려하여 우리나라를 비롯한 주요 국가는 게임 심의를 지속적으로 개선시키려 노력하고 있다. 우리나라는 게임을 전문적으로 심의하는 기관을 별도로 설립하여 대대적인 변화를 꾀하고 있다.

주요 국가별 게임 심의 주체들을 살펴보면, 우리나라가 가장 큰 변화를 겪고 있는 것으로 보이며, 미국, 유럽, 일본 등 주요 게임 선진국에서도 지속적인 변화가 있음을 알 수 있다. 다만 아직 게임이 주요 산업 및 문화로 부각되지

〈그림 6-2-5-01〉 세계 게임 심의기관의 위상 (2004년 기준)



〈그림 6-2-5-02〉 세계 게임 심의기관의 위상 (게임물등급위원회 설립 후)



못했다고 여겨지는 국가에서는 게임 심의에 대한 변화가 활발하지 못한 것이 현실이다.

다른 나라와 비교하여 우리나라의 게임 심의 기구 및 심의제도가 갖는 특징은 다음과 같다. 우리나라는 다른 나라와는 달리 심의기구가 정부기관이며 모든 게임 플랫폼을 통합하여 내용 심의를 한다는 점이다. 미국과 일본의 경우 주로 게임 회사들이 회원으로 있는 협회(또는 협회의 산하기구)에서 PC 및 콘솔게임 중심으로 자율적인 심의를 하고 있다. 하지만, 우리나라는 정부기관인 게임물등급위원회에서 온라인, PC, 콘솔, 모바일뿐만 아니라, 게임제공업소용 게임기기에 대한 심의를 수행한다. 그러나, 우리나라도 향후에는 점차 업계 자율심의를 도입할 것으로 예상된다. 한편, 우리나라 심의제도의 또 다른 특징은 게임산업이 온라인게임 중심으로 발전해 왔기 때문에 온라인게임에 특화된 방식을 새로 도입하였다는 점이다. 즉, 내용수정 신고제와 시험용 게임물제도가 그것이다. 내용수정 신고제도는 게임의 내용수정(패치)을 사후 신고하도록 하고, 신고된 내용을 바탕으

로 기존 등급에 영향을 미칠 경우 재심의를 받도록 한 것을 말한다. 시험용 게임물제도는 클로즈베타 및 오픈베타 서비스 등 테스트 목적의 게임에 대해 정식 등급심의를 유예시켜 주는 것이다. 이러한 제도는 해외 심의기관의 벤치마킹 대상이 되고 있으며 특히, 중국처럼 온라인게임 시장이 커지고 있는 나라에서 주목받고 있다.

여기서는 〈그림 6-2-5-01〉 및 〈그림 6-2-5-02〉에 나오는 주요 국가를 대상으로 게임 심의제도를 살펴보려 한다. 특히 심의제도가 변화한 국가에서는 그 변화의 양상이 어떠한 방향성을 가지고 있는지에 대해서도 같이 점검할 것이다.

1. 미국(ESRB: Entertainment Software Rating Board)

1) 개요

미국에서 게임 심의를 담당하는 기구는 ESRB이며 이 기구는 1994년 ESA(Entertainment

Software Association)에 의해 설립된 비영리단체이다. ESRB는 자율 규제기관으로 컴퓨터 게임과 비디오게임에 적용되는 등급분류 규칙을 제정하고 집행한다. 또한, 업계 정보를 모니터링하고 게임 분야의 개인정보보호를 위한 활동도 수행하고 있다. 최초 설립배경은 시민단체와 게임산업체 간의 불화 때문이었다. 게임의 폐해와 관련하여 시민단체의 지적이 많아지자 업계에서 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 등급기호는 크게 두 부분으로 나뉜다. 하나는 '등급표시'로서 이는 어떤 연령대가 그 게임을 이용하는 것이 좋을지를 나타내는 것이고, 다른 하나는 '내용기술서(Contents Descriptor)'로서 게임에 포함된 요소를 보다 구체적으로 알려준다.

ESRB는 전적으로 자율적인 조직으로서 업체가 반드시 등급분류를 받아야할 의무는 없다. 하지만, 미국의 게임 도·소매상들이 등급을 받지 않은 게임은 판매하지 않기 때문에 거의 모든 업체가 자발적으로 등급분류를 받고 있다. 비단 미국만이 아니라 캐나다 역시 ESRB의 등급을 받은 게임만을 판매하고 있기 때문에 실제로는 캐나다의 게임심의도 ESRB가 담당하고 있다고 볼 수 있다. 또한, 게임이 출시된 이후에도 ESRB 조사관이 임의로 게임 콘텐츠를 검사하여 모든 내용물이 심의 당시와 동일한지에 대해서도 조사한다.

2) 등급분류 절차

ESRB의 등급을 받기 위해서는 일정 양식에 맞추어 게임의 내용을 구체적으로 설명하는 상세한 설문서를 작성하고 내용 중에서 가장 극단적인 내용을 담고 있는 게임 장면을 비디오 테이프 또는 DVD에 기록하여 게임 설명서 및 게임 내용에 대한 정보기술서와 함께 제출해야 한다. 독립성을 갖춘 3명의 등급위원들이 제출된 비디오물을 검토하여 가장 적합하다고 생각하는 등급과 내용기술서를 표시할 것을 권고한다. 그런 다음 ESRB는 등급위원의 권고사항을 서로 비교하여 의견이 일치하는지 여부를 확인한다. 대개의 경우, 등급위원들은 일치된 견해를 보이며 이들의 권고가 최종적으로 확정된다. 그러나, 등급위원들이 서로 다른 등급을 권고한 경우, 의견 합일을 위해 여타 등급위원들이 게임을 심의하게 된다. 일단 등급 및 내용기술서에 대해 의견 일치가 이루어지면 ESRB는 공식적인 등급을 발부한다.

ESRB의 등급에 대해 이의가 있을 경우, 게임 콘텐츠를 일부 수정하여 다시 심의를 신청하면 된다. 퍼블리셔는 ESRB의 결정에 대해 만족하지 못할 경우 퍼블리셔, 소매업체, 업계 관계자가 참석하는 '조정위원회'에 조정을 신청할 수 있다.

게임 등급심의를 완료되어 일반에 게임을 출시할 때 퍼블리셔는 최종 게임물 1부를 ESRB에 송부하여야 하며, ESRB 내부의 조사관은 게임 패키지에 해당 등급에 대한 정보가 정확히 부착되었는지 확인한다. 그리고 출시 이후에도 최종 버전의 게임 상품을 검토함으로써 유통과정에서 등급 및 내용기술서가 적절한지



판단하게 된다.

ESRB는 등급분류 규정이 준수되는지를 모니터링하는데, 규정을 위반한 업체에 대해서는 재포장 또는 해당 상품의 리콜 등 적절한 조치를 취한다. 게임 내용심의 뿐만 아니라, ESRB에 의해 게임 등급심의를 받는 게임 퍼블리셔들은 게임 업계에서 자체적으로 채택한 '책임 광고 규정(Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices)'에 의해 법률적인 제재를 받게 되며, 이외에도 등급심의 정보에 대한 공개방법과 관련하여 게임물 포장 및 광고에 따른 많은 관련 규정을 준수하여야 한다. 또한, ESRB의 광고심의위원회(Advertising Review Council)는 TV, 프린트, 온라인 미디어 등을 통한 게임 광고물들을 지속적으로 모니터링하고 규정준수 여부를 점검하여 게임 퍼블리셔가 부적합한 방법으로 포장하거나 광고를 할 경우, 벌금을 포함한 제재 조치를 취할 수 있다.

ESRB는 소매업체에 등급분류를 강제할 권한은 없으나, 미성년자에게 등급에 어긋나는 제품을 판매 혹은 대여하는 것을 방지하기 위하여 소매업체 및 게임 센터와 긴밀한 협조관계를 유지한다. 대부분의 소매업체들은 부모 동의 없이 17세 미만의 청소년들에게 성인전용등급의 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 최선을 다한다는 '부모동의 프로그램(Commitment to Parents Program)' 및 게임 등급관련 교육 프로그램에 참여하고 있다.

현재 ESRB의 등급제도는 MS의 새로운 운영체제인 '윈도우 비스타' 및 콘솔 게임기 'Xbox360'의 디지털 콘텐츠 '부모 확인

(Parental Control)' 기능에 포함되어 있으며, 이 기능은 케이블TV의 셋톱박스에 부모가 비밀번호를 입력하여 청소년에 유해한 콘텐츠를 차단하는 기능과 비슷하다. 즉, 컴퓨터 또는 게임기에 각각 가족의 이용자 ID를 설정하고 부모가 각 자녀 ID에 대해 이용 가능한 디지털 콘텐츠의 연령 제한을 설정할 수 있는 기능이다. 즉, 게임에 대해서는 자녀가 이용할 수 있는 최대 등급을 미리 입력해 둬으로써 추후 별도로 구매한 게임 소프트웨어 실행 시에 입력된 정보를 확인하여 실행여부를 자동으로 판단할 수 있게 하는 기능이다.

향후, 이러한 기능은 PC의 운영체제 및 콘솔 기기, 각국의 심의기구 간의 협의를 통해 전세계적인 표준으로 자리잡을 가능성이 높다.

다만, ESRB는 이용자가 생성한 디지털콘텐츠(UCC, User Created Content)를 포함한 다중접속온라인게임(MMOG)에 대한 등급은 진행하지 않고 있으며 이에 대해서는 아직 연구 중에 있다.

3) 등급

ESRB의 이용 등급은 총 7개가 있으며 이중 RP등급(Rate Pending, 등급유예)을 제외하면 실질적인 등급은 총 6개인 셈이다. 이용등급 및 내용기술서 표시는 패키지의 앞·뒷면에 표기하도록 되어 있다. 앞면에는 등급을 표시하도록 하고 있고 뒷면에는 등급과 더불어 해당 게임이 묘사하고 있는 폭력성 정도, 언어 표현의 적절성, 선정성, 사행성, 게임대사의 수준, 약물(마약), 교육용 여부 등 '내용기술서' 표시를 부착하고 있다.

〈그림 6-2-5-03〉 ESRB의 등급 및 내용기술서 표기 예



〈표 6-2-5-01〉 ESRB의 등급

표기	등급	해당 연령	내용
	EC 등급 : Early Childhood	3세 이상	- 부모들이 자녀들에게 부적합하다고 생각할 수 있는 어떤 내용도 포함되어 있지 않음
	E등급 : Everyone	6세 이상	- 최소한의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 - 약간의 버릇없는 언어(자주 나오지 않음) - 다소 간의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력
	E10+등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	- 약간의 버릇없는 언어 - 최소한의 성적 주제
	T등급 : Teen	13세 이상	- 폭력적 내용 - 강한 언어(자주 나오지 않음) - 성적 암시를 담은 주제
	M등급 : Mature	17세 이상	- 강렬한 폭력과 언어 - 성인들에게 적합한 성적 주제
	AO등급 : Adult Only	18세 이상	- 섹스와 폭력에 대한 생생한 묘사
	RP등급 : Rating Pending		- 최종적인 등급 판정을 기다림 - 출시 전의 광고에서만 사용됨

4) 내용기술서(Content Descriptor)

등급심의를 신청하는 회사가 작성해서 제출해야 하는 내용기술서는 크게 6가지 대분류 아래 총 29개 소분류로 구성되어 있는데 세부적인 사항은 다음과 같다. ESRB는 등급신청회사로 하여금 최대한 상세히 내용기술서를 작성토록 하고 있고, 이는 등급결정에 중대한 영향

을 미치는 자료로 활용된다.

5) 2007년 등급분류 통계

2007년 한 해 동안 ESRB는 재심을 포함해 총 1,563편의 게임 콘텐츠를 심의하였다. 이 중 가장 높은 비율은 우리나라의 전제이용가에 해당하는 E등급으로 59%를 차지하였으며, 지



난해 통계인 53%에 비해 전체이용가 등급의 콘텐츠 비율이 증가하고 있는 것으로 나타났다. E10+등급(15%)과 T등급(20%)이 그 뒤를 이어 전체적으로 청소년을 대상으로 한 게임이 현저히 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수 있

다. 성인용은 주로 M등급이 6%의 비율을 보이고 있으며, 성인만을 대상으로 한 제한등급인 AO 등급은 비율을 따질 수 없을 정도로 미미한 숫자로 그 비중이 높지 않다. 즉, 북미시장에서의 등급별 게임 비율에 있어서 청소년이용

〈표 6-2-5-02〉 ESRB의 내용기술서

대분류	소분류	내용
폭력 (9)	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
	Violent references	폭력적인 행동 언급
	Blood	피에 대한 표현
	Animated Blood	피에 대한 비현실적인 표현
	Blood and Gore	피에 대한 표현이나 신체에 대한 절단
	Fantasy Violence	환상적인 폭력, 인간이나 비인간 캐릭터가 사실적이지 않다.
	Intense Violence	매우 사실적인 피, 혈흔, 무기, 상해, 죽음 등이 포함되는 물리적 갈등에 대한 묘사
	Violence	공격적인 갈등을 포함하는 장면
언어 (4)	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 (7)	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	완곡한 정도의 성적 언급이나 묘사, 부분적 나체를 포함할 수 있다.
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	Strong Sexual Content	나체를 포함할 수 있으며, 성적 행위를 언급하거나 묘사
	Nudity	나체에 대한 그림이나 긴 묘사
	Partial Nudity	나체에 대한 간략하거나 짧은 묘사
	Sexual Content	부분적으로 나체를 포함하거나 불명확하게 성적 행위 설명
사행성 (2)	Real Gambling	이용자가 현금을 이용하여 도박을 할 수 있다.
	Simulated Gambling	이용자가 도박게임은 하지만 현금 베팅은 할 수 없다.
대사 (2)	Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 가볍게 언급
	Strong Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 명확하며 자주 언급
약물 (5)	Use of Drugs	불법 약물 소비나 이용
	Use of Tobacco	담배 소비
	Alcohol Reference	음주에 대한 언급이나 이미지
	Drug Reference	불법적 약물에 대한 언급이나 이미지
	Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지

불가 또는 성인전용 게임 콘텐츠가 점차 약화되고, 전체 또는 청소년층이 이용 가능한 게임의 비율이 높아지고 있다.

2. 유럽(PEGI: Pan Europe Game Information)

1) 개요

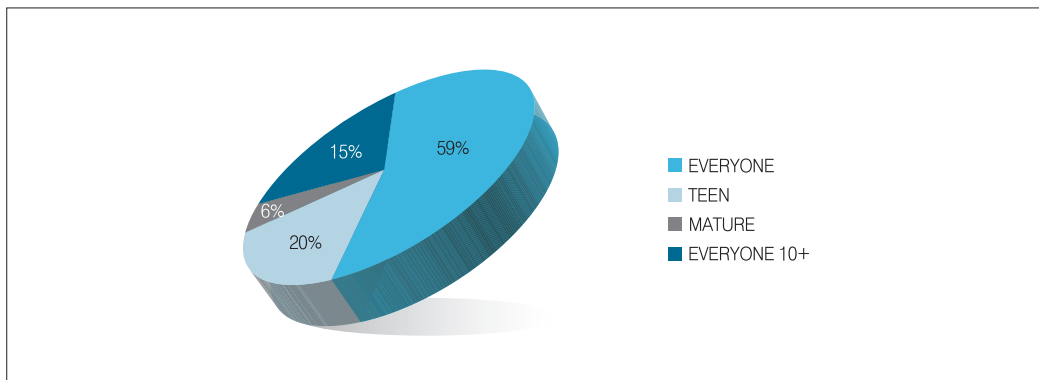
유럽의 심의기구인 PEGI는 2003년 이른 봄에 출범하였는데, EU 전역에서 동일하게 적용되는 단일 시스템으로 각 국가의 개별적인 연령 등급시스템을 대체한 것이다. 유럽 등급제도의 목적은 부모가 게임을 구매하는데 있어서 적절한 정보를 제공하며, 미성년자가 그들의 나이에 적절치 못한 게임에 노출되지 않도록 하는 것에 있다. 콘솔 제작사(소니, MS, 닌텐도)는 물론 유통사와 개발사들에 의해 후원을 받고 있으며 PEGI에는 소비자, 부모, 종교그룹 등 사회단체들이 많이 참여하고 있다.

PEGI를 조직하게 된 가장 큰 이유는 산업의 발전 및 이용자 추세의 변화 때문이다. 컴퓨터

와 콘솔 게임이 유럽 전역에서 수백만 명의 이용자를 가진 커다란 레저 시장으로 성장하였고 게임 이용자의 평균 나이가 23세를 넘게 되었다. 이에 따라, 18세를 넘는 성인들을 대상으로 하는 성인용 게임이 많이 나오게 되었는데, 이때문에 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 유럽에 통용되는 단일한 연령 등급시스템을 만들려고 시도하였다. 또한, 이미 유럽은 단일한 게임시장이므로 단일한 등급시스템을 적용해야 한다는 논리는 불가피한 것이기도 하였다.

PEGI의 등급은 <그림 6-2-5-05>에 표시된 국가에서 판매되는 게임에 적용된다. 게임의 등급은 게임의 앞면과 뒷면에 나타나며, 소매상들은 이 새로운 시스템에 대해 구매자에게 적절한 정보를 제공해야 한다.

<그림 6-2-5-04> ESRB의 2007년 등급분류 통계



〈그림 6-2-5-05〉 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			

2) 조직

PEGI와 관련된 기관으로는 ISFE, NICAM, VSC가 있다. ISFE(Interactive Software Federation of Europe)는 PEGI 시스템을 개발한 기관으로 콘솔 제작사와 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 기관으로 시청각 자료에 대한 오랜 기간의 등급분류 경험이 PEGI가 체계를 갖추는 데 많은 도움을 주었다. VSC(Video Standard Council)는 영국에서 NICAM의 대리인 역할을 하는 기관이다. 그리고 어떤 경우에도 PEGI 시스템은 각국에 이미 존재하고 있는 내용심의 및 미성년자를 보호하려는 법률 및 제도를 존중하도록 되어 있다.

3) 등급분류 절차

등급을 받기 위해서는 온라인 신청서를 제출하고 게임 리뷰는 작업을 거쳐야 한다. 먼저 계

임 퍼블리셔는 온라인상으로 서류를 작성해야 하는데, 이는 NICAM으로 보내진다. 완성된 서류는 NICAM에 의해서 검토되는데, 3+, 7+, 12+등급에 해당하면 NICAM은 해당 로고를 붙일 수 있도록 허가한다. 통계적으로 볼 때, 낮은 연령등급의 게임이 잘못 등급분류가 될 가능성은 상당히 적기 때문에 해당 등급에 대해서는 퍼블리셔의 제출서류를 기준으로 판단하게 된다. 초기의 PEGI에서 12+등급은 NICAM에서는 사전 점검 대상이었다. 하지만, 업체가 자율적으로 정할 수 있는 등급의 범위를 확대하여 12세 등급도, 업체가 신청하면 먼저 자율적으로 등급을 사용할 수 있도록 제도를 완화하였다.

만약 희망한 등급이 16+이나 18+이면 NICAM은 그 등급이 적절한지 확인하기 위해 게임을 세부적으로 검토한다. 게임을 완전히 검토하기 위해서는 수주가 걸릴 수도 있으므로 퍼블리셔는 희망등급에 영향을 미칠만한 게임의 부문에 대해 서류상에 표기해 두어야 한다.

그러한 부분을 NICAM은 주로 검토하여 적절한 연령 등급인지를 판단할 것이다. 부가 게임 정보는 퍼블리셔의 재량에 따르며 NICAM은 관여하지 않는다.

4) 등급

PEGI의 등급은 3, 7, 12, 16, 18세의 다섯 단계로 구분되어진다. 등급별 로고는 연령 등급을 한눈에 알아볼 수 있도록 디자인되어 있으며, 국가별로 등급에 다소간 차이가 있어서 3세는 4세, 7세는 6세 등급으로 대체되기도 한다.

5) 게임설명서(Game Descriptor)

게임설명서는 ESRB의 내용기술서(Content Descriptor)와 같은 개념으로 비단 연령 등급만이 아니라 게임 내용에 대해 정보를 제공해 주기 위한 것이다. ESRB가 텍스트 방식으로 내용설명서의 항목을 정의하여 그 종류가 많은 데 반해, PEGI는 아이콘 방식으로 되어 있으며 그 종류가 7개로 적다는 점이 특징이다. ESRB가 상세한 정보 제공에 중점을 두고 있다면, PEGI는 간단명료하면서 직관적인 정보를 중시한다고 볼 수 있다. 우리나라 등급제도의 내용정보표시도 PEGI의 영향을 받은 바 있다.

게임설명서에 대한 판단은 연령 등급을 고려

하여 판단해야 한다. 가령 폭력 정보가 있더라도 그것이 3+등급에 있는 것과 18+등급에 있는 것은 큰 차이가 있다. 원래 6개의 게임설명서가 있었는데 2006년에 도박 즉, 갬블링(Gambling)이 사회문제화 되면서 관련한 설명 아이콘이 하나 추가되어 총 7개가 되었다. 이는 유럽지역에서 온라인 도박 게임이 활성화되고 이에 따른, 부작용 발생을 방지하기 위한 노력의 일환으로 보인다. 혼자서만 진행되는 패키지 게임에서는 도박을 묘사하거나 모방한 게임이 문제가 될 소지가 많지 않았으며 무엇보다, 그런 유형의 게임이 많지 않았다. 하지만, 온라인게임이 증가하게 되면서 도박을 묘사하거나 모방한 게임이 많이 나와 도박에 대한 PEGI의 관심이 높아진 것이라 하겠다.

6) 등급분류 현황

2003년 3월부터 2008년 4월까지 PEGI의 등급분류 실적은 <표 6-2-5-05>와 같다. 이 기간 동안 총 8,896개의 타이틀이 등급분류를 받았는데, PC플랫폼 타이틀이 3,244개 (36.6%)로 가장 높은 비중을 차지했다. 현재까지도 유럽지역에서는 PC패키지 게임이 많이 이용되는 것을 보여주기도 하며, 점차 PC기반 온라인게임이 많아지고 있다는 점을 시사하기도 한다. PC 플랫폼 이외에는 다양한 비디오게



<표 6-2-5-03> PEGI 연령등급 및 로고

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

임들이 대부분을 차지하고 있다. 우리나라 등급심의회와 비교해 볼 때 상대적으로 모바일게임의 심의건수 비율이 낮았다.

2003년 3월부터 2008년 4월까지의 연령등급을 부여받은 타이틀의 세부 현황을 보면 아래의 <표 6-2-5-06>과 같다. 성인용의 비중이 적으며 청소년용이 대부분인 것은 ESRB와 유사하다. 다만, 3세 등급이 47.5%로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 점이 ESRB와 현격하게 다른 점이다. ESRB에서는 1.0%정도였다. 이렇게 3세 등급에서 크게 차이가 나는 것은 등급분류 과정이 다르기 때문인 것으로 판단된다. 즉, PEGI에서는 청소년용 게임에 한해서는 업체 스스로가 등급을 부여하고 있

다. 때문에 업체에서는 자사의 타이틀이 매우 폭넓은 연령층을 대상으로 하고 있음을 강조하기 위해 3세 등급을 많이 부여하고 있는 것으로 여겨진다. 이에 반해, ESRB에서는 청소년용 게임도 ESRB에서 등급을 결정하기 때문에 보다 엄격하게 등급이 적용된다고 볼 수 있다.

또한, 기간별 통계에서 각 플랫폼에 따른 게임 출시량 증감의 상세현황은 <표 6-2-5-07>를 통해 파악할 수 있다. 2006까지의 누적 통계에 비해, 2008년 4월까지의 통계를 비교해 보면, 여전히 PC 및 PS2 플랫폼 게임이 지속적으로 시장에 출시되고 있다. 유럽 게임시장에서 주목할 만한 플랫폼으로는 닌텐도의 NDS

<표 6-2-5-04> 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	nudity, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함
	폭력	폭력묘사 장면이 포함
	도박	도박을 조장하거나 가르치는 내용이 포함

〈표 6-2-5-05〉 PEGI 플랫폼별 등급분류 현황 (2003년 3월 ~ 2008년 4월)

플랫폼	편수	비율	플랫폼	편수	비율
PC	3,244	36.6%	Playstation Network	89	1.0%
Playstation 2	1,691	19.1%	Nokia mobile phone	70	0.8%
Xbox	620	7.0%	Macintosh	60	0.7%
Nintendo DS	618	7.0%	Xbox360 Live Arcade	60	0.7%
Game Boy Advance	533	6.0%	Mobile	53	0.6%
Nintendo Wii	457	5.1%	Plug and play	42	0.4%
Sony PSP	382	4.3%	DVD Game	29	0.3%
Xbox360	336	3.8%	Gizmondo	17	0.1%
Game Cube	303	3.4%	Digiblast	13	0.1%
Playstation 3	145	1.6%	Vista	12	0.1%
Playstation 1	118	1.3%	Tapwave Zodiac	4	-
합계					8,896

〈표 6-2-5-06〉 PEGI 연령등급별 등급분류 현황 (2003년 3월 ~ 2008년 4월)

구분	3(4)세	7(6)세	12(11)세	16(15)세	18세	합계
편수	4,226	852	2,104	1,283	431	8,896
비율	47.5%	9.6%	23.7%	14.4%	4.8%	100.0%

〈표 6-2-5-07〉 PEGI 플랫폼별 등급분류 추세 비교표

플랫폼	편수(2003,3,1~2006,9,30)	편수(2003,3,1~2008,4,30)
PC	2,258	3,244
Playstation 2	1,260	1,691
Xbox	658	620
Nintendo DS	202	618
Game Boy Advance	506	533
Nintendo Wii	10	457
Sony PSP	227	382
Xbox360	148	336
Game Cube	306	303
Playstation 3	9	145
Playstation 1	130	118
Playstation Network	-	89
Nokia mobile phone	60	70
Macintosh	35	60
Xbox360 Live Arcade	-	60
Mobile	19	53
Plug and play	42	42
DVD Game	28	29
Gizmondo	17	17
Digiblast	14	13
Vista	10	12
Tapwave Zodiac	4	4
합계	5,943	8,896



및 Wii, 그리고, 소니 PSP 등이 단기간 내에 상대적으로 신작 소프트웨어의 출시량이 많았으며, MS의 Xbox360은 싱글플레이의 게임 외에도 네트워크 접속을 통한 '라이브 아케이드' 온라인게임의 증가량에서 주목할 만하다.

3. 일본(CERO: Computer Entertainment Rating Organization)

1) 개요

일본 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 CERO를 출범시키며 일본 게임물 등급기관이 설립되었다. 일본 경제산업성 지도를 받아 2006년 4월 영상콘텐츠윤리연락협의를 통해 CESA, 컴퓨터소프트웨어윤리기구, 일본어뮤즈먼트머신공업협회, 영화윤리관리위원회 및 일본비디오윤리협회가 공동으로 일본판 ESRB를 목표로 한 심사기준 및 등급표시 일원화를 협의하여, 비디오게임 패키지 전반의 심의를 담당하는 기구로서 설립된 것이다. 2007년 3월 기준으로 93개 게임 회사가 회원사로 가입하고 있다.

기구설립의 목적은 컴퓨터엔터테인먼트의 문화 발전에 따라 게임소프트의 연령별 등급제도를 실시함으로써 게임 이용자 뿐만 아니라 학부모 및 일반시민에 대하여 게임 소프트의 선택에 필요한 정보를 제공하기 위함이다. 이를 통해 청소년의 건전한 육성을 꾀하며 사회윤리수준을 적정하게 유지하기 위한 목적을 갖고 있다. 일본 내에서도 게임 콘텐츠 시장이 성장함에 따라 등급분류에 대한 정부나 시민단체

의 요구가 높아진데 따른 것이다. 선진적인 등급분류 형태인 ESRB를 벤치마킹하여 구성하였으며 현재도 지속적으로 업계 및 소비자의 의견을 받아 제도를 개선하고 있다.

한편, PC게임이라 하더라도 폭력, 범죄, 성적묘사가 많은 PC게임에 대해서는 컴퓨터소프트웨어윤리기구(EOCS)와 콘텐츠소프트협동조합(CSA)에서 별도로 규제를 하고 있다. 또한, 비디오게임 심의기관인 CERO와 별개로, 게임 제공업소용 아케이드게임에 대해서는 JAMMA(Japanese Amusement Machine Manufacturers' Association, 일본유기기구 제작사협회)가 존재하며, 이 단체를 통해 기기 검사 및 부품 표준화 등에 대한 업무를 수행한다.

2) 조직

CERO의 조직은 사무국과 심사위원단으로 구성되어 있다. 심사위원은 비상근으로 활동하며 기본 조건은 20세 이상이어야 하고, 게임기업과 관련있는 사람은 심사에 참여할 수 없다. 게임을 하는 자녀가 있는 사람, 주부, 학생 등이 심의 전에 CERO로부터 소정의 교육을 이수받게 되며, 심사내용에 대해서는 향후 비밀엄수의 의무가 주어진다.

심사는 사무국에 마련된 별도의 심의장에서 직접 게임을 해보는 방식으로 이루어지며 게임 하나 당 1~2시간이 소요되는데, 게임에 따라 약간의 차이가 있을 수 있다. 심사위원은 사무국의 규정에 따른 소정의 수당을 받는다.

3) 등급분류 절차

심사위원단이 게임을 직접 처음부터 끝까지 하기는 어려움이 따르므로, 주로 비디오 테이프와 관련 자료를 이용해 등급분류를 한다.

4) 등급

CERO에서 사용하는 등급표시는 우리나라의 등급표시와 달리 연령을 아이콘화하여 표시하는 방식에서 A, B, C, D 등의 영문으로 표시하는 방식으로 바뀌었다. 일본의 이용 등급 표시는 2005년에 변경되었으며, 18세이용가 등급이 17세이용가와 18세이용가 두 등급으로 나

뉘어졌다. 현재 일본에서 사용되는 등급표시는 <표 6-2-5-09>와 같다.

이러한 등급체계의 변화는 우선 등급의 세분화라는 세계적인 추세와 맞물리는 것이다. ESRB가 E10+등급을 새로 두어 등급을 세분화한 것과 유사한 맥락인데 소비자에게 보다 상세한 정보를 제공하고 이용자별로 세분화된 내용정보를 제공할겠다는 취지이다.

실질적으로는 이전에 18세이용가 등급이었던 게임이 17세이용가 등급이 됨으로써 게임 이용층을 확대하는 효과를 볼 수 있다. 또한, 매우 높은 폭력성이나 음란성을 지닌 게임에 대해서

<표 6-2-5-08> CERO의 등급분류 절차

① 심사의뢰

심사를 의뢰할 경우 다음 3가지를 CERO 사무국으로 송부

- 심사의뢰서
- 비디오 테이프 (게임의 주요 진행장면을 기록한 자료)
- 설정자료(게임의 스토리 및 세계관 등의 설정자료)

* 비디오 테이프에는 제품으로 판매하는 작품(하드 메이커에게 심사제출하는 수준의 것)의 비디오 영상을 수록, 셀프체크표의 각 항목에 해당하는 표현에 대해 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 심의 신청업체는 동의서에 '동의한다', '동의하지 않는다' 를 선택하여 반송

- A-동의할 경우 이것으로 심사는 종료
- B-동의하지 않을 경우 재심사 등의 별도 절차에 들어감

⑥ 심사결과에 해당하는 '등급표시' 를 제품에 표시

⑦ 제품이 완성되면 제품을 1개 납품



〈표 6-2-5-09〉 CERO의 연령등급

등급					
내용	흑색바탕 이용, 전체이용가	녹색바탕 이용, 12세 이상 이용가	청색바탕 이용, 15세 이상 이용가	주황색바탕 이용, 17세 이상 이용가 ※ 2006년 2월 신설 등급	적색바탕 이용, 18세 이상 이용가 18세 미만자에게는 판매 및 배포가 되지 않는다는 전제하에서 부여

〈그림 6-2-5-06〉 CERO의 기타등급



〈표 6-2-5-10〉 CERO의 금지표현 규정

성 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 성기 및 국부(음모포함) 표현 - 성행위 및 성행위와 관련된 포옹, 애무 등의 표현 - 성적욕구를 촉진할 목적인 배출
폭력 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 극단적인 출혈묘사 - 극단적인 신체절단 - 극단적인 사체표현 - 극단적인 실상표현 - 극단적인 공포표현
반사회적 행위 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 인과관계없이 대량살인, 폭행하는 표현 - 마약, 향정신성규제의약품 사용을 긍정하는 표현 - 학대를 긍정하는 표현 - 범죄를 찬양하거나 조장하는 표현 - 매매춘에 대한 긍정적 표현 - 근친상간 표현, 강간에 대한 긍정적 표현 - 미성년자의 음주, 흡연에 대한 명확한 표현 - 자살, 자해를 긍정적으로 묘사하거나 권장하는 표현 - 불륜에 대한 긍정적 표현
언어 · 사상관련 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 방송에서 금지되는 용어, 차별적 용어, 저속한 용어, 중상모략용어 중에서 상식적으로 판단하여 불필요하거나 인과관계가 없는 경우 - 차별을 조장하는 표현이나 용어 - 실재하는 사람, 나라, 국기, 인종, 종교, 사상, 정치단체를 적대시하거나 조롱하는 표현

〈표 6-2-5-11〉 CERO의 부가소비자 정보

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

는 18세이용가 등급을 부여함으로써 성인전용 콘텐츠로 규정하고 엄격한 관리를 도모하겠다는 의지를 표출한 것으로 보인다.

정식 등급 이외에도 교육적 내용이나 심사 예정 등의 기타 등급이 부여될 수 있다. 〈그림 6-2-5-06〉에 해당 등급 아이콘이 제시되어 있다. 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용·데이터베이스라는 로고를 부여하게 되고 (첫번째), 체험판으로서 별 다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고를(두번째), 아직 제작중인 경우는 심사예정 로고(세번째)를 부여할 수 있다.

등급은 성적 표현, 폭력이나 반사회적 행위 표현, 언어·사상관련 표현 등 네가지 요소를 주로 고려하여 결정되는데, 이 중 금지되는 표현에 대해서는 요소별로 자세하게 정해 놓고 있으며 규정의 지속적인 개선을 도모하고 있다.

5) 부가소비자 정보

일본 CERO의 부가소비자 정보 역시 세계적인 추세를 반영한 것으로, ESRB나 PEGI 등의 등급 심의기구가 내용기술서나 게임설명서를 통해 게임에서 표현하고 있는 상세한 정보를 제공하는 것과 유사하다. 부가소비자 정보는 패키지 후면에 표기하며, PEGI의 내용정보 아이콘과 유사한 방식으로 간단한 그림을 통해

나타내고자 하는 소비자 정보를 바로 알아볼 수 있도록 직관적으로 구성되어 있다.

4. 싱가포르(MDA: Media Development Authority)

1) 개요

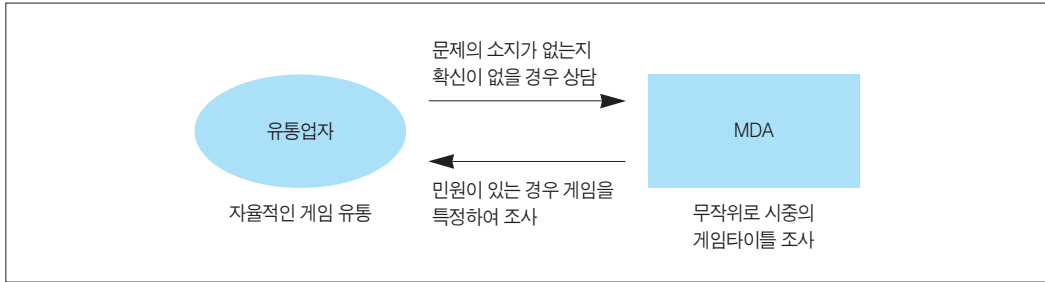
싱가포르의 경우, MDA라는 기관에서 거의 모든 매체를 관리하고 있으며, 그 중에 비디오 게임도 포함되어 있다. 이는 ‘싱가포르 미디어 개발청법 2002’ 라는 법률에 의거한 것이다.

타 국가에 비해 게임산업 규모가 작고, 게임 문화가 폭넓게 퍼져 있는 편이 아니어서 게임에 대한 규제나 관리에 많은 역량을 투입하지는 않는다. MDA에서 관리대상으로 명시하고 있는 게임은 비디오게임으로 한정되어 있으며 온라인게임을 제외한 다른 플랫폼의 게임이 아직 활발하게 개발·유통되지 않는 점은 감안하면 전반적으로 게임시장이 단일 콘텐츠 장르로서 활성화되지 못한 것을 짐작할 수 있다.

미국이나 일본과 달리, MDA는 법률에 의거해서 설립된 기관으로 법정기구이다. 따라서, 민간자율기관에 비해 행정권에 의한 문화콘텐츠 창작에 대한 규제가 일어날 소지가 높다. 즉, 심의제도에 국가가 직접 관여함으로써 검열에 의해 창작의 자유를 저해할 우려가 높은 편인데, 이러한 우려에 대해 정책적으로 민간



〈그림 6-2-5-07〉 싱가포르의 비디오게임 규제 방법



자율규제를 지향함으로써 일정정도 부담을 해소하고 있다. 가령, MDA는 인터넷과 관련한 정책의 기본 원칙으로 공공에 대한 교육, 업계의 자율적 규제, 라이선스를 통한 최소규제를 표방하고 있다. 이러한 기본 원칙은 전반적인 싱가포르의 문화콘텐츠에 대한 접근방식을 알려주는 것으로 비록 MDA가 국가기관이지만 검열기관으로서의 성격이 강하지 않음을 시사한다.

2) 비디오게임에 대한 심의

싱가포르에는 비디오게임을 위한 특정한 등급분류 시스템이 없다. 수입업자들은 스스로 유통하고자 하는 게임의 내용이 현행 싱가포르의 문화콘텐츠 관련 지침을 적절히 따르고 있다는 것을 밝혀야 한다. 만약에 그런 확신이 없으면 MDA와 사전에 협의를 하는 것이 유통 과정에서 분쟁 가능성을 줄일 수 있다.

수입업체는 해당 게임이 싱가포르 내의 관련 지침에 어긋남이 없음을 밝힌 후 시장내 유통이 가능하다. 만약, 유통업자가 게임이 지침에 적합한지에 대한 확신이 없으면 MDA 부서인 라이선스 서비스 분과(Film and Publications)에 비디오게임을 제출해야 한다.

또한, MDA는 시중에 서비스 중인 게임에 대해 무작위로 모니터링 및 조사를 수행한다. 아울러 공중에 의하여 문제가 된 게임에 대해서는 그것이 지침에 적합한지에 대해 조사한다. 즉, 유통업자에 의한 자율적인 사전 검토 및 유통을 기본으로 하되, 유통중인 게임에 대해 철저한 사후관리를 하는 체제인 셈이다. 이러한 MDA의 비디오게임에 관련한 규제 · 관리 방식은 다음의 〈그림 6-2-5-07〉처럼 표현될 수 있을 것이다.

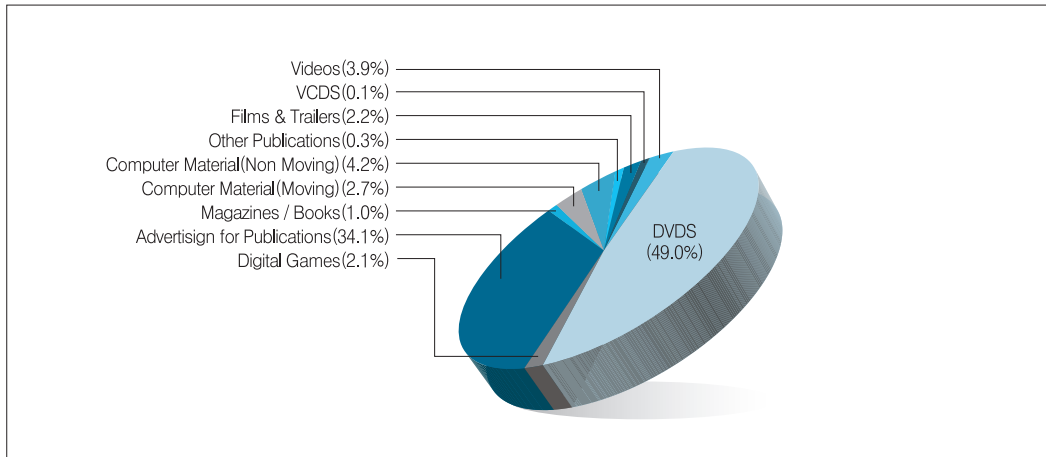
5. 뉴질랜드(OFLC: Office of Film and Literature Classification)

1) 개요

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

대중에게 공개되는 미디어에 대해 거의 대부분을 사전검열 혹은 등급분류를 하고 있는데, 구체적으로 영화, 비디오, DVD, CD-ROM,

〈그림 6-2-5-08〉 OFLC의 등급분류 현황



서적, 잡지, 포스터, 음반, 컴퓨터디스크, 비디오 게임, 스크린인쇄 T셔츠, 학습소프트웨어, 게임카드, 대형광고판, 그림, 사진, 주간지, 컴퓨터파일 등이 해당한다. 우리나라로 치면 게임물등급위원회, 영상물등급위원회, 간행물윤리위원회, 방송통신심의위원회(舊 정보통신윤리위원회) 등이 통합되어 운영되는 형태라 할 수 있다.

2007년의 등급분류 통계를 보면 총 2,762개가 등급분류를 받았는데 이중 디지털 게임이 59개로 전체의 2% 수준이어서 상대적으로 비중이 낮다.

이렇게 비율이 낮은 것은 아직 게임산업이 여타 미디어에 비해 활성화되지 않은 탓도 있지만, 법률로서 심의여부를 강제하지 않기 때문이기도 하다. 즉, 등급분류 근거법에는 비디오 게임의 경우, 등급분류를 받았을 경우 제재 받을 만한 것이 아닐 때에는 굳이 등급표기를 할 필요가 없다고 되어 있다. 따라서, 성인용 콘텐츠가 아닌, 선정성이나 폭력성 등의 문제

발생가능성이 낮은 청소년용 게임은 등급분류를 받지 않아도 된다.

또한, 뉴질랜드의 경우 아직 온라인게임에 대한 명확한 규정이 없다. 하지만, 인터넷 웹사이트 및 광고에 대한 규정을 통해 온라인게임에 대한 정책을 유추할 수 있다. 웹사이트의 경우 서버가 뉴질랜드에 있지 않으면 뉴질랜드 법의 적용을 받지 않는다. 하지만, 다운로드 받는 콘텐츠는 서버가 뉴질랜드에 있는지 여부를 떠나서 뉴질랜드 법의 적용을 받는다. 따라서 온라인게임의 경우 법의 적용을 받으며 등급분류의 대상이 된다.

2) 등급분류 절차

뉴질랜드에서는 모든 게임 콘텐츠가 강제적으로 등급분류를 받아야 하는 것은 아니다. 일단은 자유로이 콘텐츠를 서비스할 수 있지만, 그 콘텐츠가 문제가 있다고 제보가 되거나 OFLC에서 문제가 있다고 독자적으로 판단할 경우, 정식으로 등급분류 절차를 밟게 된다. 등

급분류 후 문제가 있는 콘텐츠로 판명될 경우 OFLC는 사법기관에 고발조치한다. 따라서, 성인용 콘텐츠의 경우는 미리 사전 등급분류를 신청하여야 한다.

게임이 등급분류를 받게 되는 절차는 다음과 같다.

1. 등급분류 신청자는 효율적으로 심사받기 위해 심의기관에서 이용할 자료들을 제공하여야 한다.
2. 심의기관은 5시간 동안 게임을 심사한다.
3. 심의기관은 게임을 심사한 5시간이 지난 후 추가적인 시간이 필요하면 신청자에게 통지한다.
4. 심사결과(등급)를 신청자에게 통보하며, 만약 심사결과 게임을 등급분류 할 수 없다고 판단되면 심의기관은 신청자에게 이를 통보하며 그 결정은 간행물에 등재된다.

3) 등급

등급의 구분은 크게 '무제한', '제한', '불가'의 3개의 범주로 구분된 후 다시 각각의 등급 내에서 연령에 따른 세부적인 등급으로 나뉜다.




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

1) 개요

호주의 경우, 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 공휴일을 제외하고 최대 20일이 소요된다. 만약 신청자가 빠른 등급분류를 원한다면 일정액의 수수료를 더 지불하고 공휴일을 제외한 5일 안에 등급분류를 받을 수 있다. 이는 우리나라의 게임물등급위원회의 심의·운영방식과 가장 유사한 심의기구다.

〈표 6-2-5-12〉 뉴질랜드 OFLC의 세부 등급체계

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 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.		

2) 등급

이용등급 구분에 있어서, 컴퓨터 게임에 대해서는 크게 주제, 폭력, 섹스, 언어, 약물사용, 노출 등 6가지 요소를 중심으로 심의하여 등급분류를 하고 있는데, 사업, 회계, 매뉴얼, 과학, 교육과 관련한 내용의 게임은 등급분류를 받지 않아도 된다. 게임과 관련한 등급분류 체계는 <표 6-2-5-13>과 같다.

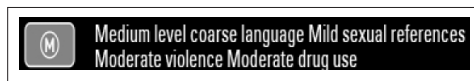
게임 콘텐츠의 경우, 성인용 등급에 해당하는 등급이 존재하지 않는다. 반면, 호주의 영화 등급에는 성인용 등급인 R18등급과 제한등급인 X18등급이 있어서 성인용 콘텐츠에 대해서도 등급분류를 하고 있다. 따라서, 아직까지는 영

화보다 게임에 대해서 보다 엄격하게 등급분류를 하고 있는 셈이다. RC등급을 받게 되는 게임에 대해서는 다음과 같은 지침을 정하고 있다.

3) 이용자 부가정보

등급표시 옆에 이용자 부가정보(Consumer Advice)가 텍스트 형태로 부연되는데, 이는 우리나라의 내용정보표시나, 미국의 내용기술서, 유럽의 게임설명서 제도와 유사한 것이다.

<그림 6-2-5-09> 등급 및 부가정보 표시의 예



<표 6-2-5-13> 호주 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 제한사항이 있는 것은 아니다.
	15세이상	15세 미만자의 이용은 금지된다. 15세 미만의 경우, 부모 또는 이에 준하는 성인 보호자의 감독아래 이용하여야 한다.
RC (Refused Classification)	등급분류불가	MA(15+)등급을 초과하는 컴퓨터게임은 등급분류불가등급이 된다.

<표 6-2-5-14> 호주 OFLC의 등급분류 불가 요소 및 내용

요소	내용	
범죄 또는 폭력	- 폭력이나 범죄에 대한 자세한 묘사 및 권장 - 무도하며 생생한 폭력묘사	- 18세 미만의 어린이에 대한 성적 학대 - 무도한 성적 폭력
섹스	- 수간에 대한 묘사 - 근친상간에 대한 혐오스러운 성적 묘사	- 페티시를 수반하는 혐오스러운 성적 묘사
마약	- 약물사용에 대한 자세한 설명	- 약물사용 조장



4) 등급분류 현황

2007년에는 총 889건의 게임 타이틀이 등급 분류를 받았다. 이 중 전체이용가에 해당하는 G등급이 432건(48.6%)으로 가장 높은 비중을 차지했으며, 성인용에 해당한다고 볼 수 있는 MA+15등급이 RC등급을 제외하고 56건(6.3%)으로 가장 낮은 비율을 나타냈다.

〈표 6-2-5-15〉 호주 OFLC의 2007년 등급분류 현황

등급	건수 (비율)
G	432 (48.6%)
PG	241 (27.1%)
M	158 (17.8%)
MA+	56 (6.3%)
RC	2 (0.2%)
총	889 (100.0%)

7. 중국

1) 개요

현재까지 중국은 게임에 대한 연령별 등급제를 실시하지 않고 있으며 해당 게임이 시장에 출시될 수 있는지 여부에 대한 판단, 즉 허가제 형태의 ‘판호’ 제도를 운영하고 있다. 특히, 2008년 3월, 중국인민정치협상회의 제11기 전국위원회 제1차 회의에서 나온 국가신문출판총서의 발표에 따르면, 중국은 현재 영화와 온라인게임의 등급화 문제를 연구 중에 있으며, 해외의 등급제를 그대로 사용하지는 않을 것임을 분명히 했다. 또한, 등급제도를 시행하더라도 2009년 이후에나 이루어질 것으로 예상된다.

중국내 온라인게임 유통은 다수의 정부기관

에 의해서 이루어지고 있는데, 온라인게임 산업 자체와 가장 직접적으로 연관되는 부서는 ‘신문출판총서’와 ‘문화부’이다. 이들 부서는 온라인게임의 퍼블리싱 및 운영사업을 직접 관리하고, ‘신식사업부’ 및 ‘과학기술부’에서는 인터넷 접속과 소프트웨어 개발 및 핵심기술 등과 관련한 사항을 관리한다. 특히, 온라인게임 콘텐츠의 심의 및 관리는 신문출판총서에서 담당하고 있고, 수입 소프트웨어의 내용심사는 문화부에서 담당한다.

2) 출판심의기구 : 국가신문출판총서

출판행정 주관부서로 중국에서 서비스되는 모든 게임에 대한 판호(허가)를 내주는 정부기관이며, 인터넷 게임 출판물에 관한 범위에 있어 ‘온라인게임 출판물’을 포괄적으로 심의하고 있다. 주무부서인 ‘음상전자 및 네트워크 출판관리사’를 통해 일련의 규제 제도를 집행하여, 게임 출판물을 심의할 뿐만 아니라, 게임관련 정책연구도 병행하고 있다. 특히, 네트워크 출판(퍼블리싱) 업체는 반드시 전자출판기구 혹은 인터넷 출판기구를 통하여 중국 국가신문출판총서에 온라인게임 심의서류를 제출하여야 하며, 국가관권국의 인증을 받은 제품은 신문출판총서 음상전자 및 네트워크 출판관리사의 심의비준을 거쳐야만 오픈베타 테스트 및 상용화가 가능하다.

관련 조직은 ‘음상출판관리처’, ‘전자출판처’, ‘인터넷출판처’의 3개과로 이루어져 있으며, 음반영상물 및 전자출판물, 인터넷을 통한 정보제공 업무 전반에 걸쳐, 상품뿐만 아니라 기업 설립에도 관여하고 있다. 조직의 운영 예

산은 전액 국고로 지원되나 별도로 심의수수료를 부과하고 있다.

2007년에 심의를 통과한 건수는 36건이며, 점차 게임 출판의 심의건수가 증가하고, 정부 기구의 인원이 적은 상황에서 신문출판총서는 중국출판관계자협회 산하 게임제작자위원회에 위탁하여 심의를 진행하도록 하고 있다.

3) 내용심의기구 : 문화부

중국 온라인게임 산업을 주관하는 정부기관 중 하나로, 주무부서인 ‘문화시장사’를 통해 온라인게임의 퍼블리싱과 운영사업을 직접 감독한다.

2003년 7월 1일부터 시행된 ‘인터넷 문화관리 임시시행규정’에 따라 게임 수입업체는 반드시 문화부로부터 ‘인터넷 문화경영 허가증’을 취득한 후 게임을 수입해야 하며 자체심의, 예비심의, 공개심의 등 3단계 절차를 거쳐야 한다. 문화부는 전문가로 구성된 예비 심의를 거친 후 합격된 게임을 대상으로 공개 심의를 실시하여 게임 운영의 비준 여부를 결정하게 된다.

문화부의 심의 관련 제출서류는 모두 9개로, 게임 심의신청서, 게임 주제 및 내용, 게임 조작 설명서, 게임 샘플, 게임 중의 모든 대화, 혼잣말 및 배경음악, 최초 판권 증명서, 소속 국가의 등급평가 및 관련 증명, 인터넷 문화경영 허가증, 기타 심의에 필요한 서류 등이 포함된다.

심의위원회는 과학연구기관과 대학의 교수, 정협위원, 중고등학교 교사, 문화심사 전문가, 정보산업분야 전문가 등이 포함되어 있으며, 온라인게임의 심의 내용은 국가통일이나 주권 침해, 국가기밀 누설, 국가 안전 위해, 민족 단결을 파괴, 사교나 미신을 선양하고 미풍양속을 저해, 사회질서와 혼란을 조장, 도박, 음란, 폭력 등을 교사, 공중도덕과 중화민족의 우수한 문화전통을 위해하는지 여부를 확인한다.

중국은 심의절차 및 세부일정, 심의건수 등의 통계를 제공하지 않기 때문에 중국 내 등급 심의 상황을 정확히 파악하기는 어려움이 있으나, 향후 중국도 전문화된 등급 심의제도를 마련할 것으로 예상된다.

