

제6부 정책과 법제도 동향

[제1장 게임정책과 지원제도]

제1절 정책 동향과 주요 이슈

제2절 정책적 지원제도

제3절 한-EU FTA 게임분야 분석(한미 FTA 비교)

[제2장 게임물 등급분류제도]

제1절 등급분류제도의 현황과 전망

제2절 플랫폼별 등급분류 현황

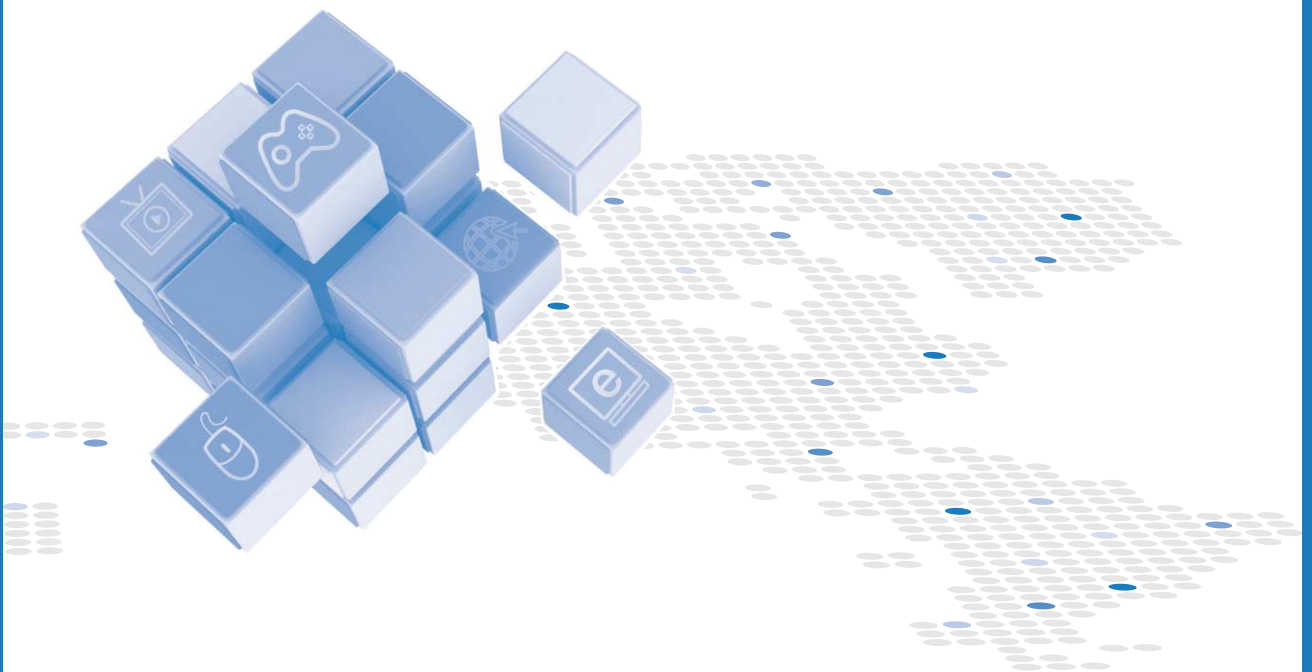
제3절 해외 게임 등급분류 제도

[제3장 법률 현황과 판례]

제1절 게임 관련 법률 현황

제2절 게임 지적재산권 관련 판례

제3절 게임 이용약관 관련 판례



제 1 장 게임정책과 지원제도



■ 제1절 정책 동향과 주요 이슈

2010년 게임정책은 2009년의 연속선상에서 살펴 볼 수 있다. 마치 2009년의 정책이 2010년에 와서 내용적으로 강화되고 확장된 것과 같이 보일 정도이다. 정책이란 것이 매년을 단위로 하여 새롭게 제기되는 것만은 아니기 때문에 정책 동향의 연속성은 어찌면 당연한 것이라고 할 수 있지만, 2009년, 2010년, 2011년 상반기까지의 게임정책 동향은 그 어느 때보다도 강하게 연계되어 있다. 이는 2006년 소위 '바다이야기' 사태로 인해 사회적으로 '게임 사행성'이란 인식이 팽배해짐에 따라 그 이후 몇 년간 게임정책이 사행성 방지에 집중되어 왔던 것처럼, 2010년은 2009년부터 다시 사회적 문제로 제기되기 시작한 '게임 과몰입'의 문제가 본격화되기 시작한 시기라고 할 수 있겠다.

2010년의 게임산업 정책은 게임 과몰입에 대한 규제정책 논의에서 시작하여 1년 내내 가장 큰 이슈로 진행이 되었다. 이는 게임산업 진흥과 게임문화 조성이라는 게임정책의 기본적인 두 축이 가진 의미를 상당히 훼손할 수 있을 정도의 큰 과급력을 가지고 게임정책을 흔들었다. 결국 게임산업 진흥과 게임문화 조성에 대한 정책적 흐름이 마치 일시에 중단이 된 것처럼 정책 논의에서 관심의 대상이 되지 못했고, 게임 과몰입 규제라는 사회적 물결 속에 침잠될 수밖에 없었다. 이는 게임산업, 게임문화, e스포츠 등에 대한 정책 논의와 수립이 아예 없었다는 것을 말하는 것이 아니라 그러한 정책적 논의가 게임정책 뿐만 아니라 사회적으로 관심을 끌거나 수용되기에 역부족이었다는 것을 의미한다.

여기에서는 2010년도 이슈를 중심으로 게임정책 동향을 살펴본다. 앞서 언급했듯이 사실상 게임 과몰입의 논란과 관련한 정책적 이슈에 대해서는 사회적으로 별다른 관심을 끌지 못했지만, 이슈 그 자체로서는 게임정책에서 의미를 가질 수 있기 때문에 그러한 이슈를 포함하도록 했다. 이슈에 따라서는 그 내용에 의해 시기적으로 2010년도만 한정하기 어려운 측면이 있어서 2011년도 상반기 까지 언급하기도 하였다.

1. 게임 과몰입의 규제정책 : 강제적 섯다운제 법안 논란

2010년도 2월 게임 과몰입과 관련한 사회적 문제가 발생하였고, 그에 따라 게임 과몰입 문제가 다시 사회적인 이슈로 부각되었다. 2009년 하반기에 문화체육관광부에서는 향후 중요 정책 의제로 게임 과몰입 예방을 위한 다양한 방안을 준비하고 있었다. 2010년 4월 게임업계의 자율적 참여 활동을 포함한 게임 과몰입 예방정책을 발표하였다. 이는 그동안 발표된 게임 과몰입 예방정책 중에서 시도 사실상 가장 강도 높은 내용을 지닐 뿐만 아니라 그동안 게임 과몰입과 관련한 사회적 논의를 대부분 수용하고 있다는 특징을 갖는다. 정책의 방향성은 기본적인 제도화와 업계의 자율활동 강화를 바탕으로 하여 학부모-업계-정부 간 일종의 3각 협력 체제를 구축하여, 게임이용의 사회적 자율성을 확대하는 것이라고 할 수 있다.

정책적 논란은 게임정책의 근간인 「게임산업 진흥에 관한 법률」에서가 아니라 「청소년보호법」 개정안 내용 중 강제적으로 청소년의 게임이용시간을 설정하는, 이른바 ‘법률에 의한 강제적 섯다운제’가 포함되어 있다는 것이 알려지면서부터 본격화되었다. 심야시간인 자정에서 오전 6시까지 청소년의 게임이용, 보다 정확히 이야기하면 청소년의 온라인게임에 대한 접속 자체를 금지하는 것이 섯다운제이다.

청소년의 게임 과몰입을 방지하기 위한 방안으로서 섯다운제라는 정책적 수단이 이번에 처음 제기된 것은 아니다. 2005년에 이미 청소년의 인터넷 게임이용을 제한하는 법률이 국회에서 발의된 적이 있는데, 내용적으로는 지금의 섯다운제와 거의 동일하였다. 당시에는 국회 상임위원 정보통신위원회에서 논의 결과 최종적으로 폐기가 되었다. 결론적으로 강제적 섯다운제가 청소년의 게임 과몰입을 방지하기 위한 정책적 수단으로 적절하지 않다는 것을 의미한 사례라 할 수 있다.

「청소년보호법」 개정안의 섯다운제는 그동안 게임 주무부처인 문화체육관광부가 게임 과몰입과 관련해 추진해 왔던 정책 기조와 방향을 무색하게 만드는 것이었다. 특히 2010년 4월에 발표한 게임 과몰입에 대한 종합대책은 그동안 제기되었던 게임 과몰입에 대한 예방 장치가 거의 대부분 포함된 말 그대로의 종합대책이었는데, 섯다운제 법률안은 종합 대책의 정책적·문화적 의미를 사장시켜 버리는 결과를 가져왔다. 이렇게 문화 예술과 산업의 주무부처인 문화체육관광부의 정책적 효과와 의미를 무의미하게 만든 전례가 있다. 1990년대 중반 당시 문화부가 음반에 대한 사전 심의를 철폐한 것은 일제 강점기부터 이어 온 약 70여년의 문화에 대한 검열의 역사에 종지부를 찍은 한국 문화사적으로 매우 중요한 사례라 할 수 있다. 이후 청소년보호법의 유해매체제도의 남용은 비록 사전심의회가 아니라 사후이긴 하지만 검열적 효과로 인해 앞서의 문화정책적 의의를 훼손하고 있다고도 볼 수 있다.

문화체육관광부와 여성가족부 간의 섯다운제에 대한 조정협의를 계속해서 무산되던 가운데, 2010년 12월 문화체육관광부 장관(유인촌)과 여성가족부 장관(백희영)은 섯다운제를 전격적으로 수용하는데 합의했다. 이후 양 부처간 협의는 섯다운제의 운영과 관련한 세부 내용에 집중하게 되었다.

한편 섯다운제에 대한 반대의견도 지속적으로 제기되었다. 청소년의 게임 과몰입을 예방하는 것이 필요하지만, 섯다운제는 그러한 목적을 달성하기에 실효성이 없다는 점이 가장 크게 지적되었다. 사실 섯다운제를 우회하거나 회피할 수 있는 수단이 많을 뿐만 아니라 온라인게임 이외의 게임콘텐츠와 인터넷을 통해 접근할 수 있는 여타의 많은 콘텐츠에 대한 대안이 전혀 없다는 점도 형평성과 함께 그 실효성에서 의문이 제기되었다. 2011년 2월 한국입법학회에서 실시한 설문조사 내용에서도 많은 학부모와 청소년이 섯다운제와 같은 법적인 강제규제보다는 게임업체가 참여하는 가정 내 자율규제와 지도 방법이 더 바람직하다는 의견이 훨씬 많았다. 또한 게임 과몰입 현상의 원인이 게임에 있는가에 대한 문제제기도 있었다. 게임 과몰입의 원인으로 아직까지 게임 자체의 인과성에 대한 합의된 사항이 없다는 점도 지적이 되었다. 오히려 게임 과몰입 현상은 우리 사회의 청소년을 둘러싼 환경 문제가 원인이라는 지적도 있었다. 그렇지만 이러한 섯다운제와 같은 법적인 강제적 이용규제의 법률화 과정에서 이와 같은 문제제기는 수용되지 못한 채 결국 2011년 4월 국회 본회의를 통과하게 되었다.

섯다운제는 사행산업을 제외하고 이용할 수 있는 콘텐츠에 대해서 법률에 의해 강제적으로 이용제한을 하는 것으로, 다른 산업에서는 찾아보기 쉽지 않은 제도라고 하겠다. 섯다운제를 지지하는 해외 사례로 중국에서 시행하고 있는 일명 '피로도 시스템' 과 태국의 섯다운제를 들 수 있다. 중국의 피로도 시스템은 의무사항으로 되어 있는데, 사실상 정책적 효과가 없는 것으로 알려져 있다. 태국의 섯다운제는 온라인상에서는 현실적으로 실효성이 없고, 청소년의 PC방 출입 가능한 시간을 규제하는 것으로 되어 있다. 그래서 국내의 섯다운제는 아마도 세계 최초로 인터넷 이용시간 규제 사례이자, 정부가 게임을 유해매체라고 정의하는 상징적 사례가 될 것이다. 그런데 중국과 태국에서 청소년 온라인게임 이용을 제한하고자 했던 것이 두 국가 모두에서 한국산 온라인게임의 시장 비중이 매우 높기 때문에 시작되었다는 점을 다시 한 번 상기할 필요가 있다. 조금 다른 해외 사례로는 2004년 그리스에서 「게임이용금지법」을 시행했다가 위헌 판결을 받고 철회한 것을 들 수 있는데, 이는 국제사회에서 웃음거리가 된 바 있다.

발의 초기에 섯다운제 대상 범위는 '인터넷 상에서 서비스되는 게임' 으로 매우 광범위하게 규정되었으나, 모바일게임에 대해서는 그 범위에 포함을 하지 않았다. 그런데 법안 논의가 진행되는 과정에서 모바일게임에 대한 포함 여부가 새로운 이슈로 등장을 하였고, 최종적으로 모바일게임은 2년의 유예기간 후에 시행 여부를 결정하는 것으로 정리가 되었다.

국내에서도 2009년 말 이후 스마트폰 시장이 열리면서 스마트폰 콘텐츠의 글로벌성에 대한 관심이 매우 높아졌다. 즉 예전과 달리 모바일 생태계가 단일국가 단위를 넘어서 글로벌 시장을 기본 구조로 삼는 방향으로 변하게 되었다고 할 수 있다. 또한 모바일 기술의 발달은 기존의 온라인

표 6-1-1 섯다운제 관련 법률 주요 내용

청소년보호법 (여성가족부)	게임산업 진흥에 관한 법률 (문화체육관광부)
<p>제23조의3(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한)</p> <p>① 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 “인터넷게임”이라 한다)의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말하며, 같은 조 제1항 후단 및 제2항에 따라 신고한 것으로 보는 경우를 포함한다. 이하 같다)는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.</p> <p>〈부칙〉</p> <p>① (시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 제23조의3제1항의 개정규정에 따른 인터넷게임 중 심각한 인터넷게임중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷게임에 대한 심야시간대 제공시간 제한에 관한 부분은 공포 후 2년이 경과한 날부터 시행한다.</p> <p>② (게임물의 범위 평가에 관한 특례) 이 법 시행 후 최초로 실시하는 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위에 대한 평가는 제23조의3제2항의 개정규정에 불구하고 이 법 공포 후 1년 6개월이 경과한 날까지 완료하여야 한다.</p>	<p>제12조의3(게임 과몰입·중독 예방조치 등)</p> <p>① 게임을 관련사업자(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다)는 게임이용자의 게임 과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 게임이용자의 회원가입시 실명·연령 확인 및 본인 인증 2. 청소년의 회원가입시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보 3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임이용방법, 게임이용시간 등 제한 4. 제공되는 게임의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임이용시간 및 결제정보 등 게임이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지 5. 과도한 게임이용 방지를 위한 주의문구 게시 6. 게임화면에 이용시간 경과 내역 표시 7. 그 밖에 게임이용자의 과도한 게임이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항 <p>② 예방조치의 도입을 위한 대상과 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>③ 문화체육관광부장관은 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 게임을 관련사업자에게 예방조치와 관련한 자료의 제출 및 보고를 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 이에 따라야 한다.</p> <p>④ 문화체육관광부장관은 제3항에 따라 게임을 관련사업자로부터 제출 또는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정되면 해당 게임을 관련사업자에게 시정을 명할 수 있다.</p> <p>⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 예방조치를 평가하는 경우 관계 중앙행정기관의 장, 전문가, 청소년, 학부모 관련 단체로부터 의견을 들을 수 있으며, 평가 결과를 공표할 수 있다.</p>

과 모바일의 경계조차 모호하게 만들고 있다. 이러한 모바일 생태계의 변화는 기존의 단일국가 중심의 제도와 충돌하게 되는데, 세계에서 유일하게 시행하게 될 섯다운제의 모바일 적용은 대표적인 충돌 사례가 되고, 향후 모바일과 온라인 구분의 모호성은 또 다른 섯다운제에 대한 논란을 제공하게 된다.

섯다운제와 관련하여 개정·신설된 청소년보호법과 게임산업진흥에 관한 법률의 주요 내용은 [표6-1-1]과 같다.

2. 오픈마켓 게임물 심의 개정

오픈마켓용 게임물의 심의 문제는 국내에서 스마트폰 시장이 열리기 전부터 논의되기 시작하였지만, 정작 스마트폰 시장이 열리고 나서도 오픈마켓용 게임물의 심의 문제는 해결되지 않은 채 기존 심의 시스템에서 운영이 되었다. 그러는 사이에 오픈마켓용 게임물의 심의 절차 개선에 대한 요구들은 높아져 갔다.

이러한 개선 요구의 배경에는 몇 가지 요인이 있다. 첫째는 환경의 변화로 인해 현실적으로 기존 제도를 그대로 진행하는데 무리가 따른다는 점이다. 즉 스마트폰 시장의 확산은 기존 모바일시장이 국지적인 것에 비해 글로벌성을 기본 원리로 하고 있다는 것이다. 이전 모바일시장과 같이 국지적 성격을 기본 원리로 하는 시스템은 국가별, 지역별 제도에 의한 운영이 가능하지만, 스마트폰과 같은 글로벌성을 기본 원리로 하는 시스템은 국가별, 지역별 제도와 기본적인 충돌이 발생할 가능성이 높다. 국내에서는 모든 게임콘텐츠에 대해 법률로 사전 연령등급을 받도록 하고 있는데, 스마트폰 게임콘텐츠, 즉 어플리케이션은 개인에서부터 기업에 이르기까지 누구든지 개발을 하고 글로벌 비즈니스가 가능한 어플리케이션 마켓에 등록을 할 수 있다. 다양한 종류의 수많은 게임의 개발과 유통이 가능한 것인데, 이를 기존의 법적 사전심의의 프로세스에서 감당하기에 실익이 별로 없고 오히려 시장 활성화에 장애가 될 수 있다는 것이다.

둘째는 빠르게 변화하고 있는 디지털 환경에서 글로벌 트렌드로부터 벗어나 있을 경우에 국내 산업과 기업들이 오히려 역차별을 받을 수 있고, 결과적으로 국제 경쟁력에서 뒤처지게 된다는 점이다. 사실상 한국은 매우 뛰어난 IT 환경과 유저, 그리고 기업이 있음에도 불구하고 제도로 인해 그러한 강점을 제대로 발휘하지 못하는 측면이 있다.

셋째는 청년 일자리 창출의 돌파구로 스마트시장이 매우 매력적이라는 점이다. 앞서 언급했듯이 기존과 비교해봤을 때 개방형 시스템은 소규모 창업 활성화를 촉진하는 효과를 가져 올 수 있는데, 기존 제도를 그대로 유지할 경우 효과가 반감될 수 있다.

오픈마켓용 게임물 심의 개선은 기본적으로 법적 사전심의라는 큰 틀을 유지하는 선에서 등급 분류 예외가 아니라 등급분류 특례의 성격을 갖는다. 즉 사전 등급분류를 하지 않아도 되는 것이 아니라 사전 등급분류를 자율적으로 진행하는 것이다. 이런 의미에서 오픈마켓용 게임물 심의 개선은 게임물 심의제도의 변화 가능성이란 정책적 함의를 갖고 있다. 그리고 이렇게 개선된 오픈마켓용 게임물 심의가 2011년 하반기부터 시행된다.

오픈마켓용 게임물 심의 개선에서 주요 관심사 중 하나는 애플, 구글 등과 같은 해외 글로벌 기업이 과연 개선된 제도에 참여를 할 것인가였다. 여기에는 기본적으로 두 가지 변수가 고려가 될 것으로 예상되고 있다. 하나는 오픈마켓용 게임물 심의 개선을 논의하는 과정에서 이와는 별도로 청소년 게임이용을 제한하는 섯다운제가 제도화되었고, 여기서 모바일 분야는 2년 유예를 거쳐 섯다운제 시행여부를 결정하기로 했다는 점이다. 즉 해외 기업이 한국에서 서비스를 하기 위해서는 섯

표 6-1-2 오픈마켓 게임물 사전등급분류 특례 관련 내용

게임산업진흥에 관한 법률 제21조 제1항 4호	게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제11조의 4
<p>4. 게임물의 제작주체·유통과정의 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제9항의 기준에 따른 청소년이용불가 게임물일 경우에는 그러하지 아니하다.</p>	<p>제11조의4(사전등급분류의 특례) 법 제21조 제1항제4호에 따른 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 않은 게임물은 다음 각 호의 요건을 모두 갖추어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 정보통신망 등 정보통신 기술을 통하여 제공되는 게임물 2. 누구든지 제작한 게임물을 용이하게 등록하게 하여 공중에게 이용을 제공하는 것을 중개하는 사업자에 의해 제공되는 게임물 3. 이용자별로 사용이 특정되는 이동통신단말기 등을 수단으로 이용되는 게임물 4. 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 하여 이용에 제공되거나 유통되는 게임물

다운제 시행까지도 수용을 해야 할지도 모를 상황이다. 다른 하나는 특정한 게임콘텐츠에 대해 국내와 해외에서의 연령 기준이 다르다는 점이다. 웹브드류의 모바일게임이 국내의 경우 청소년이용불가의 연령등급이지만, 해외에서는 청소년도 이용할 수 있는 연령등급이 일반적이다. 즉 한국시장에서는 이를 별도로 분류해야만 하는 것이다.

오픈마켓 게임물의 사전등급분류 특례 관련 게임산업진흥에 관한 법률 및 시행령의 내용은 [표 6-1-2]와 같다.

3. 게임업계의 자율활동 강화 : 게임문화재단 출범 및 게임 과몰입 상담치료센터 개소

게임에 대한 한국사회에서의 부정적 이미지는 2000년대 초반부터 게임업체가 사회공헌활동을 하는 계기로 작용하였다. 게임산업의 성장세와 대표적인 게임기업들의 매출 실적은 사회적으로 돈을 많이 벌었으니 사회공헌활동을 해야 하지 않느냐 분위기를 조성하는 근거가 되었다. 게임기업들의 단체인 게임산업협회에서도 초기부터 이러한 사회공헌활동에 관심을 두고 있었다. 물론 이러한 사회공헌활동은 채용의 문제로 인해 대표적인 큰 기업들을 중심으로 진행하였다. 한편 2000년대 초반부터 문화체육관광부는 게임에 대한 사회적 인식을 개선하기 위한 정책적 노력을 하였고, '건강한 게임문화의 조성' 이란 정책적 방향을 설정하였다. 게임업계의 다양한 사회공헌활동도 이러한 정부의 정책에 방향과 궤를 같이하는 것이라고 할 수 있다.

게임기업들의 사회공헌활동은 두 가지 측면에서 타 산업의 사회공헌활동과 차이를 보인다고 할 수 있다. 하나는 문화콘텐츠산업에서는 거의 게임기업만이 상당한 재원을 투자하는 사회공헌활동을 지속적으로 하고 있다는 것이다. 이는 문화콘텐츠산업 전체가 타 산업군과 비교할 때 규모면에

서 아직은 작다는 것이 이유가 될 것이다. 즉 사회적으로도 사회공헌활동에 대한 요구 자체가 별로 없다는 것이다. 유독 게임산업에 대해서만 사회공헌활동에 대한 사회적 요구가 높게 제기되는 것은 게임 그 자체에 대한 사회적 인식과 위상에서 기인하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 게임산업계의 사회공헌활동은 산업별 규모를 대비해서 볼 때 적지 않은, 오히려 상당한 활동을 하고 있다고 할 수 있다. 다른 하나는 이러한 상당한 규모의 재원을 투여하는 사회공헌활동을 지속적으로 해 왔음에도 불구하고 활동에 대한 사회적 인지도는 상당히 낮다는 점이다. 이는 게임기업의 사회공헌활동이 기업의 마케팅 수단으로 비춰지지 않도록 하기 위해 가능한 대외적으로 많은 홍보를 하지 않고 진행되었기 때문인데, 이 역시 사실상 게임과 게임기업에 대한 부정적인 인식으로 인해 불필요한 사회적 오해를 가져오지 않기 위해서였다.

충분한 논의와 검토가 미흡한 상태에서 출발했던 게임문화재단은 2010년 온라인게임 기업들의 기부를 통해 90억 원의 재원을 바탕으로 해서 8월에 새롭게 출발하였다. 게임문화재단과 같이 게임에 대한 사회적으로 공익적 활동을 하기 위한 구조의 필요성에 대한 논의가 이전부터 있었고, 게임업계가 보다 적극적으로 건전한 게임문화 조성을 위한 활동에 참여할 것에 대한 사회적 요구는 2009년 게임업계 차원의 종합적인 게임문화 캠페인 전개와 2010년도 게임 과몰입 예방에 대한 종합 대책 발표로 이어졌고, 그 결과로서 게임업계 스스로 재원을 모은 게임문화재단의 출범이 이루어졌다.

2010년도에 출범한 게임문화재단은 게임업계의 사회공헌활동과 게임문화 조성을 위한 활동을 사회적으로 공식화하는 의미를 갖고 있다고 하겠다. 그동안 게임문화정책이 꾸준히 추진되기는 했지만 예산 부족과 매년 규모 변동으로 인해 지속적인 활동을 통한 정책 효과 창출이 쉽지 않았다는 점에서, 그리고 아쉬웠던 부분을 일정 정도 보완해 줄 수 있을 것이란 점에서 게임문화재단의 출범은 정책적 의미가 있다. 또한 게임에 대한 부정적 인식의 계기로 작용하고 있는 게임 과몰입에 대해 전문적으로 연구, 상담, 치료를 위한 ‘게임 과몰입 상담치료센터’가 게임문화재단의 후원으로 2011년 6월에 문을 열었다. 이전까지 게임 과몰입이 사회적 이슈가 되었고, 이로 인해 섣달문제와 같은 강제적으로 법률에 의해 게임이용을 제한하려는 법률이 만들어질 정도인 것에 비해서 사실상 게임 과몰입의 원인과 그 대책에 대해서는 사회 전체적으로 관심이 부족했던 것이 사실이다. ‘게임 과몰입 상담치료센터’는 보다 과학적이고 전문적이고 지속적인 연구와 진행을 통해서 게임 과몰입에 대한 방안을 찾기 위해 핵심적인 인프라로서 그 역할을 할 것으로 기대된다.

4. 기능성게임에 대한 관심 증대와 지원 확대

2010년도는 2009년 이후 사회적으로 관심이 생기기 시작한 기능성게임에 대한 정책적 관심이 더욱 증대한 해로 볼 수 있을 것이다. 2010년에 기능성게임에 대한 개발 지원이나 별도의 정책 발표가 있지는 않았으나, 정책적인 관심은 오히려 증대하였다. 2기 기능성게임포럼이 운영되었고, 12월에 기능성게임 정책과 사업에 대한 세미나가 개최되었다. 문화체육관광부는 법무부, 소비자보호원과 공동으로 기능성게임 개발에 대한 MOU를 체결하기도 했다.

이러한 기능성게임에 대한 정책적 관심이 커진 이유는 기능성게임이 게임의 순기능적 효과를 대표하는 것으로 인식되었기 때문이다. 2010년은 섀도우제의 법률화에 대한 논란이 계속될 정도로 게임에 대한 부정적 인식이 팽배해 있었다. 이런 상황에서 기능성게임은 게임의 순기능을 부각하여 게임에 대한 인식 개선 효과를 가져올 수 있는 정책적 대상으로 이전보다 더 관심을 갖게 되었다. 문화체육관광부가 아닌 타 부처에서도 해당 부처에 대한 홍보, 대국민 서비스 확대 및 인식 개선 등을 위해서 기능성게임에 대한 관심이 높아졌다.

2010년도의 기능성게임에 대한 관심 확대는 2011년도 정책 사업에 반영되어 나타나고 있다. 문화체육관광부의 기능성게임 제작지원 사업의 종류와 예산 규모가 그 어느 시기보다도 증대하였다. 기능성게임에 대한 정책적 필요성이 처음 제기된 지 약 10년 정도에 이르러서 본격적인 기능성게임에 대한 정책 사업이 추진되고 있는 것이다. 한편 국제기구와 처음으로 공동 개발한 기능성게임인 <에코 프렌즈>가 2011년 2월에 본격적으로 서비스(한국어, 영어)되기 시작했고, 7월 다국어(중국어, 프랑스어, 스페인어) 서비스가 시작되어 한국에서 지원한 최초의 글로벌 기능성게임이 되었다.

기능성게임에 대한 사회적 정책적 관심과 지원이 증대되고 있는 가운데, 다소 기능성게임에 대한 과도한 해석과 의미 부여가 기능성게임의 확산에 부정적 영향을 미칠 가능성도 있다. 첫째는 기능성게임의 과도한 기능적 효과에 대한 결과에만 집착하는 것이라고 하겠다. 예를 들어, 영어교육용 게임을 하면 별도의 영어교육을 하지 않아도 된다는 식으로 기능성게임에 지나치게 과도한 결과를 기대하는 것이다. 기능성게임은 특정한 기능적 효과를 얻기 위해 게임의 원리적 속성을 활용하는 것으로 전체가 아닌 부분이란 점이다. 또한 이용자에 따라서 그 효과의 정도도 차이가 있다. 그렇기 때문에 기능성게임에 대해 이용 결과에만 지나치게 집착할 경우 오히려 기능성게임의 정책적 활용에 매우 제한적이거나 왜곡된 결과를 낳을 수 있다.

둘째는 기능성게임은 좋은 게임이고 기능성게임이 아니면 나쁜 게임이라고 생각하는 것이다. 기능성 게임을 강조하다보면 자칫 게임콘텐츠를 왜곡하는 경우가 있다. 기능성 게임은 가치 판단에 의해 분류되는 것이 아니라 게임의 소재와 목적에 따라 다를 뿐 좋고 나쁨을 의미하는 것은 아니라는 점이다. 기능성 게임의 정책 수립과 사업 추진에 있어서 자칫 빠지기 쉬운 오류이기 때문에 주의가 필요로 하는 부분이다.

5. e스포츠의 외연과 내포의 불일치 : 중장기 비전 발표

한국 e스포츠는 10년이 넘는 역사 속에서 대중적 관심과 국제적 위상을 높여왔다. 지난 2004년 12월 문화부는 ‘e스포츠 중장기 비전’을 발표하면서 e스포츠가 게임정책의 주요한 정책 대상임을 천명하였고, 2기 e스포츠협회의 출범을 계기로 보다 체계화된 e스포츠 활성화를 추진할 수 있었다. ‘부산 광안리 10만 관중’은 한국 e스포츠의 대중적인 입지와 저력을 보여주는 하나의 상징으로, 해외 각국의 e스포츠 관계자들의 부러움의 대상이 되었다. 이와 같은 국내 게임산업의 성장과 함께 e스포츠 종목에서도 국산게임의 양적 증가를 가져왔고, 디지털 레저의 대표 주자로서 e스포츠의 문화적 의미는 확대되었다.

그럼에도 불구하고 국내 e스포츠는 아직까지 프로에 대해서만 관심이 집중되어 있고, 프로조차도 2004년 이후 새로운 모델 개발을 통한 시장을 확장하지 못하고 있다. 이러한 상황은 국내 e스포츠의 위기라는 표현이 나올 정도로 전반적으로 e스포츠에 대한 정책적 방향을 재정립해야 할 필요성을 가져다주었다. 2004년도 ‘e스포츠 중장기 비전’이 1년 동안 관계자들이 모여 e스포츠의 활성화의 필요성에 근거하여 이를 위한 논의의 결과로서 정책적 방향을 처음으로 설정한 것이라고 한다면, 2010년도는 새로운 도약을 필요로 하는 e스포츠의 장기적인 설계를 한 해로 볼 수 있다. 문화체육관광부는 2010년 7월 ‘e스포츠 중장기 발전계획(2010년~2014년)’을 발표하였다. 부제인 ‘e스포츠 이노베이션 2.0(e-Sports Innovation 2.0)’은 이번 e스포츠 발전계획의 방향성이 무엇인가를 보여주었다. 계획에는 답보 상태인 e스포츠를 새로운 정책적 비전을 바탕으로 하여 혁신 체제로 전환하겠다는 것과, e스포츠를 디지털시대의 문화적 소통을 할 수 있는 대중적 레저문화로 육성하겠다는 것을 내포하고 있다.

한편 e스포츠계의 숙원 사업중 하나가 e스포츠 전용 경기장의 건립이다. 현재 용산에 경기장이 있으나, 이는 전용 경기장이라기보다는 전용 경기장 설립까지의 브릿지 경기장 성격을 갖고 있다. e스포츠 전용 경기장과 관련해서는 이전에도 몇 차례가 논의가 있고, 몇몇 지자체에서 관심을 가진 적도 있었으나 실제 추진되지는 않았었다. 그런 와중에 서울시에서 e스포츠에 대해 적극적으로 사업을 추진하면서 상암동에 IT타워와 함께 e스포츠 전용 경기장을 건립한다는 계획을 수립하고, 문화체육관광부와 서울시가 공동으로 추진해 나가고 있다. 완공이 되면 세계 최초의 e스포츠 전용 경기장이란 상징적 의미를 획득하게 될 것으로 보인다.

6. 기존 게임물 등급심의제의 변화 가능성 : 자율심의제도 도입 여부

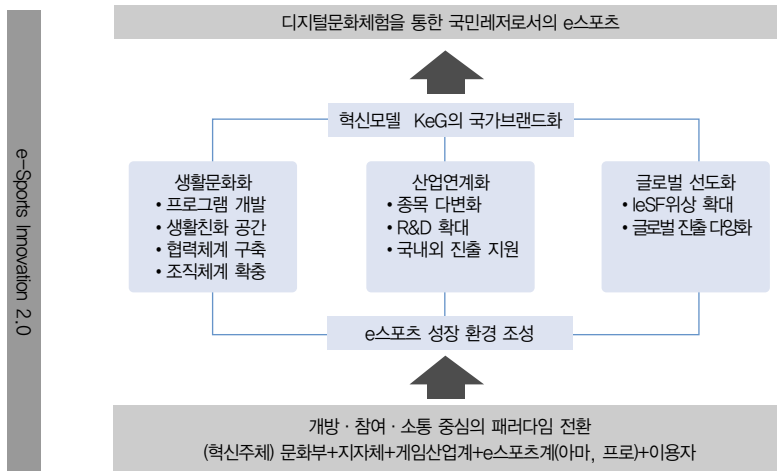
게임물이 시장에 판매되기 이전에 연령등급을 표시하는 것은 세계적 기준이라 할 수 있다. 그러나 미국, 일본, 유럽 등 게임산업 선진국들은 대부분 자율등급제를 하고 있고, 한국은 법정 등급제

그림 6-1-1 'e스포츠 중장기 발전계획(2010~2014)'의 5대 전략과 정책 비전

〈5대 전략〉

1. e스포츠의 국민 레저화 확대
2. e스포츠를 통한 게임비즈니스 확대
3. e스포츠의 글로벌 리더십 강화
4. e스포츠의 지속성장 환경 조성
5. e스포츠 혁신모델 KeG의 국가브랜드화

〈정책 비전〉



를 하고 있다는 점에서 차이가 있다. 중국과 같은 게임 후발국에서는 아직 연령등급제를 도입하지 않았고, 국가 허가제와 같은 형태로 운영하고 있는 경우도 있다.

국내에서 자율심의제도에 대한 정책적 검토는 2003년 발표한 게임산업 중장기계획에도 포함되어 있듯이 영상물등급위원회에서 게임물 등급심을 하던 시기부터 시작되었다. 2006년 「게임산업진흥에 관한 법률」이 제정되고, 그에 근거하여 게임물등급위원회를 설치하면서 제정 당시 3년이란 한시적 예산 지원으로 설계를 한 것은 바로 게임물등급위원회 설치 3년 이후에 게임물에 대해 자율등급제를 도입하겠다는 정책적 의미를 갖고 있는 것이다. 그런데 2006년 8월 이른바 '바다이야기' 사태로 인해 게임의 사행화 문제가 커다란 사회적 문제로 부각되면서 자율등급제에 대한 논의와 검토가 전혀 진행되지 못하였다.

게임물의 자율등급제 도입에 대한 검토와 논의가 다시 시작된 계기는 크게 두 가지 이유가 있다. 하나는 오픈마켓용 게임물에 대한 기존 심의제도 개선과 관련한 논의가 진행되면서 향후 오픈마켓용 게임물 심의 제도 개선이 자율등급제를 기반하고 있는 것이기 때문에 향후에는 결국 전체 게임물에 대한 자율등급제로 확대되어야 할 것이란 점이다. 다른 하나는 게임물등급위원회를 지원하는 예산이 법률에 의해 한시적이기 때문에 결국 어떤 형태로든 자율등급제에 대한 정책적 고려를 하지 않을 수 없었다는 점이다.

자율등급제는 내용과 방법에 따라서 상당히 다양한 모습을 고려해 볼 수 있다. 전면적 실시와 부분적·단계적 실시, 실질적 자율등급제와 형태상 자율등급제 등 뿐만 아니라 게임에 대한 사회적 인식의 성숙도에 따라서 자율등급제가 수용될 수도 있고, 수용되지 않을 수도 있다. 그렇기 때문에 게임물 심의 자율등급제가 문화정책으로서 매우 중요하고 의미 있는 것일 수도 있으나 사회적 분위기와 타 제도(법률)와의 관계를 충분히 고려할 수밖에 없는 것이다.

7. 중국 시장의 변화 가능성 : WTO의 판결과 한중 FTA

중국 게임시장은 그 자체로 매우 큰 시장이다. 해외 수출국 중에서도 가장 큰 비중을 차지하고 있어, 국내 게임산업이 성장하는 데 있어서 매우 중요한 시장 중 하나라 할 수 있다. 그만큼 중국 시장의 변화는 국내 게임산업에 영향을 미치게 된다.

중국은 다른 수출국들과 달리 제도 자체가 비즈니스 확대에 있어서 장애요인으로 작용하고 있는 시장이다. 그렇기 때문에 개별 기업의 노력만으로 시장을 확대하기 어려운 시장이다. 게임분야의 대 중국 관계에서 정부의 역할이 중요하게 제기되는 것이 바로 이 때문이다.

다른 국가와 달리 특히 중국과의 FTA에 관심을 가질 필요가 있는 것은 한중이 합의하는 FTA 내용에 따라서 국내 게임기업의 중국 시장에서의 비즈니스 확대가 가능할 수도 있기 때문이다. 한중 FTA는 2007년에 논의가 되었는데 그동안 별반 진행이 된 것이 없었고, 2011년 들어서야 실제 한중 FTA 협상에 대한 가능성이 높아지고 있는 실정이다.

중국 시장의 변화 가능성과 관련하여 주의깊게 검토되어야 할 것이 2009년 미국이 WTO에 중국을 제소할 내용이다. 미국이 주로 콘텐츠산업 분야와 관련하여 중국이 자국 기업에 대해 부당한 혜택을 주고 있어 불평등이 초래되기 때문에 이에 대한 제도 개선을 요구한 것이다. 이 소송에서 중국은 졌다. 이에 따라 중국이 관련 제도를 개선하도록 되어 있는데, 그에 대한 최종 결과가 2011년 3월에 있었다.

문제는 미국의 제소 분야에서 영화 및 시청각물, 음악 등을 적시했는데 게임을 명확하게 범주로 구분하지 않았기 때문에 WTO의 이해결과가 직접적으로 국내 게임산업에 영향을 미칠 수 있는 것인지, 중국의 제도 개선 내용이 게임산업에 포괄적으로 적용될 수 있는 것인지, 아니면 WTO의 이행결과를 토대로 하여 한중 FTA 협상시 어떤 의제를 설정하는 것이 필요한지 등에 대한 충분한 검토와 준비가 필요하다.

FTA는 상호 내국인 대우를 기본으로 하는 것이기 때문에 자국산과 외국인 게임물에 대한 차별적 제도를 기본으로 하고 있는 중국 시장에서 한중 FTA 협상은 국내 게임산업의 성장에 주요한 정책 아젠다라 하겠다.

8. 모바일게임 콘텐츠 지원 강화 : 모바일게임 지원센터 설립

스마트폰 시장은 게임정책에서도 모바일에 대한 중요성을 다시 한 번 상기시켜주는 계기가 되었다. 그동안 모바일게임에 대한 정책은 타 플랫폼과 마찬가지로 일반적인 제작지원의 수준을 벗어나지 못하였다. 반면 모바일게임 산업에서 이슈는 이동통신사와의 종속적 관계 개선이 핵심이었으나, 실질적인 정책적 지원은 큰 효과가 없었다고 하겠다. 스마트폰 시장이 활성화되면서 모바일 콘텐츠의 오픈 비즈니스 시스템이 만들어지고 있는 환경에서 모바일게임 개발사와 이동통신사, 즉 콘텐츠사업자(CP)와 플랫폼 사업자 간의 종속적 관계가 완전히 해소될 수 있는가는 좀 더 지켜 봐야겠지만 이전에 비해 나은 환경이 조성되고 있다고 할 수 있다. 게다가 디지털 디바이스의 발달은 기존의 모바일과 온라인에 대한 구분과 차이의 경계를 허물어 가고 있다. 이러한 점은 향후 모바일게임, 모바일콘텐츠 시장의 성장과 확대를 쉽게 예상할 수 있다.

이런 의미에서 모바일게임에 대한 정책 지원을 강화한 점은 충분한 의의가 있다고 할 것이다. 차세대게임에 대한 개발 지원을 통해 미래 시장을 선점하기 위한 정책적 지원으로 게임허브센터가 만들어졌듯이, 지금의 모바일게임은 많은 발전 가능성을 가진 차세대의 성격을 갖고 있다는 점에서 모바일게임 지원센터는 보다 개방적이고 확장적인 개념과 범주를 그 기초로 삼는 것이 정책적 효과를 위한 기본 방향이 될 수 있을 것이다.

■ 제2절 정책적 지원제도

1. 게임국가기술자격검정

1) 추진 배경 및 목적

게임분야 국가기술자격검정은 게임자격증을 활성화하고 국가기술자격제도의 운영을 효율적으로 추진함으로써 산업 현장의 수요에 적합한 자격제도를 확립하는 것을 목적으로 한다. 또한 게임분야 국가기술자격 종합시스템을 구축함으로써 게임분야 종사자의 체계적인 인력관리를 꾀하는 것도 포함한다. 그 밖에도 자격검정 인증시스템을 기사, 기술사 등으로 단계적으로 추진하여 인력 수준을 표준화하는 장기적인 목표를 담고 있다.

게임분야의 국가기술자격검정사업 추진은 공적인 인력검증 체계를 구축하는 동시에 게임업계의 수요에 부합하는 우수 인력을 공급하는 기능을 할 것으로 기대하고 있다. 또한 이러한 자격증 제도

가 활성화 될 경우, 게임업계와 학계 간 상호이해 및 협력을 증진시킬 수 있을 것이며, 게임전문자격 등의 발전적 모델을 구축하여 게임인력에 대한 보다 체계적인 제도화가 가능할 것으로 전망한다.

2) 게임 분야 자격증 개요

게임국가기술자격검정은 ‘게임기획전문가’, ‘게임그래픽전문가’, ‘게임프로그래밍전문가’의 3종목으로 이루어지며, 각 종목의 직무내용과 수행준거는 다음과 같다.

구 분		내 용
게임기획 전문가	직무내용	게임제작과정의 전반적인 개념의 이해와 게임 캐릭터 및 배경의 설정, 게임 이벤트 연출, 게임시스템 설계 등 게임 기획 실무를 수행
	수행준거	게임 제작과정에 필요한 연출 및 게임 구조 설계, 게임 동작 패턴, 예술적인 감각, 기획적인 감각, 화면 연출 감각, 게임 벤치마킹 등 게임제작 전반적인 지식(시나리오, 그래픽, 프로그래밍, 음악, 운영, 마케팅)을 활용하여 게임기획서를 문서편집 프로그램을 이용하여 작성 할 수 있을 것
게임그래픽 전문가	직무내용	게임그래픽을 디자인(설계)하기 위하여 게임제작활동에 필요한 배경 및 캐릭터, 아이템 등의 원화작업 및 CG작업을 수행
	수행준거	게임그래픽에 대한 전문적인 지식을 이해하고 응용할 수 있어야 하며, 드로잉, 원화작도, 게임배경 및 캐릭터 디자인과 CG SW의 사용 기술 활용, 게임기획자의 요구사항에 맞게 게임요소의 그래픽 작업을 정해진 기간 내에 완료할 수 있을 것
게임프로그래밍 전문가	직무내용	게임동작을 구현하는 프로그래밍을 작성하는 업무를 담당하는 자로, 컴퓨터언어의 사용능력, 운영체제프로그래밍, 게임제작을 사용능력, 다양한 게임알고리즘의 이해 등 게임제작의 전반에 관한 업무를 수행
	수행준거	게임프로그래밍에 관한 전반적인 지식과 컴퓨터언어(C/C++언어) 프로그래밍 기술, 게임프로그래밍 설계, 컴퓨터H/W기술, 네트워크 기술, 수학적인 계산논리, 프로그래밍 논리, DirectX 등을 활용하여 게임프로그램을 작성할 수 있을 것

종 목	필기시험			실기시험	
	시험과목	출제 문제수	검정 방법	시험과목	검정 방법
게임기획 전문가	게임제작개론	10문항	객관식	게임기획실무 - 게임기획서작성 - 게임분석 및 평가	직업형
	게임컨셉디자인	30문항			
	게임시스템디자인	30문항			
	게임레벨디자인	30문항			
게임그래픽 전문가	게임제작개론	10문항	객관식	게임그래픽실무 - 게임그래픽스를 위한 원화작업 - 컴퓨터그래픽스 소프트웨어를 이용한 디자인	직업형
	그래픽디자인론	30문항			
	게임그래픽디자인	30문항			
	게임그래픽리소스디자인	30문항			
게임 프로그래밍 전문가	게임제작개론	10문항	객관식	게임프로그래밍실무 - 게임프로그래밍에 관한 전문적인 작업 - 기타 게임프로그래밍과 관련된 사항	직업형
	프로그래밍일반	30문항			
	게임알고리즘	30문항			
	게임프로그램제작	30문항			

시험은 필기시험과 실기시험으로 이루어져 있다. 필기시험은 2시간 30분(150분)동안 총 4과목 100문항으로 실시된다. 매 과목 100점 만점에 40점 이상, 전 과목 평균 60점 이상인 경우 합격이다. 실기시험은 작업형으로 각 종목의 직무내용을 수행할 수 있는 능력을 측정한다. 실기시험 시간의 경우 게임기획전문가와 게임그래픽전문가는 5시간, 게임프로그래밍전문가는 3시간 30분동안 실시되며, 총점 60점 이상인 경우 합격이다.

3) 2011 게임국가기술자격검정 개선방향

한국콘텐츠진흥원은 2010년부터 정부로부터 게임분야에 대한 국가기술자격 시험을 위탁받아 시행하면서 2011년부터 새롭게 적용될 신규 출제 기준(안)을 마련했으며 자격제도발전위원회 운영을 통해 제도 및 운영측면에서 개선방안을 모색하고 있다. 급변하는 트렌드를 신속히 반영할 수 있도록 출제기준을 정립하였으며, 난이도, 출제분야, 과목명에서 조정이 있었다.

□ 출제기준 변경 및 난이도 조정

- 급변하는 산업사회의 트렌드를 신속히 반영할 수 있는 출제기준 정립
- 출제기준과 난이도 및 분야 조정
- 공통 과목인 게임제자가개론 비중을 기존 25%에서 10%로 변경 조정했으며, 그 외 과목은 기존 25%에서 30%로 변경
- 과목 명칭 변경
 - 게임컨셉디자인, 게임시스템디자인, 게임레벨디자인
 - 게임그래픽리소스제작
 - 게임프로그램 제작

□ 2010년 병역지정업체(산업체) 가산점 부과(5점)

- 지정업체 선정시 게임자격검정 자격증 소지자 유무(소지자 수)
- 검정 수탁기관 지정 후 2009년부터 반영

2. 산업기능요원 제도(병역지정업체 추천제도)

산업기능요원제도는 군 소요인원의 충원에 지장이 없는 범위 내에서 현역병 입영대상자 또는 공익근무요원 소집대상 보충역 중 산업체 근무를 원하는 자를 지정업체로 선정된 곳에 근무하게 하여 군 복무를 대체하는 제도이다. 이는 국가 과학기술 및 산업의 육성·발전을 위한 인적 지원과 한정된 인력의 효율적 지원을 목적으로 한다. 산업기능요원제도는 문화체육관광부에서 병역법 제 36조, 병역법 시행령 제72조 내지 제75조(2003. 6.13)에 따라 게임 제조·제작업체의 신청을 받아 일정기준에 의해 평가하여 병무청에 추천하고, 병무청에서 지정업체 선정 및 인원배정 통보하는 방식으로 이루어진다.

그림 6-1-2 지정업체 선정 및 인원배정 통보 절차



신청대상 업종은 영상게임기 제조업(33402)과 온라인·모바일게임소프트웨어 개발 및 공급업(58211)과 기타 게임소프트웨어 개발 및 공급업(58219) 분야이다. 업종선택은 공장등록증 또는 사업자등록증에 의거, 사업자등록증 종목란에 '게임SW 개발 및 공급' 또는 '게임SW 제작'이라는 내용이 명시되어 있어야 한다. 영상게임기 제조업의 범위는 가정용게임기(비디오게임기, 휴대용게임기 등) 및 업소용 게임기 제조업체 일체를 포함하며, 게임소프트웨어제작업의 범위는 PC·온라인게임 개발업체 일체를 포함하되, 제작된 게임 S/W를 인터넷으로 제공하는 업체는 제외(포털업체)한다.

하지만 신청대상 업종에 포함되더라도 병무청 예규(제11조)에 의거하여 상시 종업원 수가 10인 미만인 업체, 공업분야 업체로서 제조·매출 실적이 없는 업체, 게임 S/W 제작이 주가 아닌 업체나 전체 사업매출액의 30% 미만인 업체 등은 지정업체 추천에서 제외한다.

**병무청 예규 제10조 내지 제11조에 의거,
다음 항목에 해당하는 업체는 지정업체(선정·배정요구) 추천에서 제외**

- 공업분야 업체로서 공장 또는 사업장의 제조·사업시설이 다른 업체와 물리적으로 완전히 분리되지 않은 업체
- 공업분야 산업체중 동일법인내 다른 공장 또는 사업장이 지정업체로 선정되어 있는 업체
- 공업분야 산업체로서 상시근로자수 10인 미만 업체(선정전 예규개정)
- 공업분야 업체로서 제조·매출실적이 없는 업체
- 중소기업으로서 공장등록이 되지 않은 업체
- 소기업으로서 건축물의 용도가 공장으로 등록되지 않은 업체
- 당해 업체의 부설연구기관이 정보처리분야 지정업체로 선정되어 있는 정보처리 산업체
- 정보처리 관련업체로서 S/W개발·게임S/W제작이 주된 사업이 아니거나, 그 사업의 매출액이 전체 사업매출액의 30% 미만인 업체
- 재단법인 또는 병역법 시행령 제47조의2에 규정한 공공단체
- 고발 및 업체의 요청으로 지정업체 선정이 취소된 후 5년이 경과되지 아니한 업체

병역특례 지정업체 신청은 신규신청과 기존업체 신청으로 구분되며, 구비서류에 있어서도 차

이가 난다. 이미 병역지정업체로 지정된 업체는 ‘2012년 소요인원 신청서’를 반드시 제출하여야 산업기능요원을 배정 받을 수 있다.

표 6-1-5 신규지정 신청업체(2011년 신규지정업체 신청 서류)

번호	제출서류	영상게임기 제조업	게임소프트웨어 제작업	비고
1	병역지정업체 선정 신청서	1부	1부	붙임1 참조
2	병역지정업체 추천심의서(신규)	1부	1부	붙임2 참조
3	산업기능요원 소요인원 세부신청서	1부	1부	붙임5 참조
4	법인등기부등본 원본	1부	1부	-
5	사업자등록증 사본	1부	1부	-
6	공장등록증명서	1부	-	-
7	게임물 제작업자 등록증 사본	1부	1부	-
8	원천징수이행상황신고서 (기본) 신청업체 임금대장(2010.6~2011.5월분(필요시))	1부	1부	-
9	(결산연도)재무제표	1부	1부	-
10	주력업종확인서(세무, 회계사 확인필)	1부	1부	-
11	(기타)추천기준(배점)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부	-

표 6-1-6 기존 지정업체(기존지정업체 2012년 소요인원신청 서류)

번호	제출서류	영상게임기 제조업	게임소프트웨어 제작업	비고
1	2012년도 산업기능요원 소요인원 신청서	1부	1부	붙임3 참조
2	병역지정업체 추천심의서(기존)	1부	1부	붙임4 참조
3	산업기능요원 소요인원 세부신청서	1부	1부	붙임5 참조
4	사업자등록증 사본	1부	1부	-
5	공장등록증명서	1부	-	-
6	원천징수이행상황신고서 (기본) 신청업체 임금대장(2010.6~2011.5월분(필요시))	1부	1부	-
7	(결산연도)재무제표	1부	1부	-
8	주력업종확인서(세무, 회계사 확인필)	1부	1부	-
9	(기타)추천기준(배점)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부	-

평가항목을 구체적으로 살펴보면 ‘중소기업 산학협력 인력양성 사업 참여 기업’이 배점 20점으로 가장 높은 비중을 차지하며, ‘기술력 인증기업’, ‘기술력 보유기업’, ‘수출기업’에 각각 배점 10점씩이 주어진다. 또한 ‘게임 매출액’에 따라서도 10점내에서 배점이 주어지며, ‘정부 기술개발지원사업 참여기업’, 정부산하기관이나 시도지사 이상으로부터 ‘수상경력’도 주요 평가 항목이다. 또한 장애인 고용기업, 여성대표자 고용기업, 게임자격증 소지자 보유기업, 글로벌게임허브센터 회원사, GSP사업 이용업체에게 가산점이 주어진다.

표 6-1-7 평가방법

평가순위	배 점	배점기준	증빙서류
1. 중소기업 산학협력 인력양성 사업 참여 기업	20	<ul style="list-style-type: none"> • 해당기업 : 사업협약서 제출시 20점 <ul style="list-style-type: none"> - 산학맞춤형 특성화고 인력양성사업 - 중소기업 기술사관 인력양성사업 - 마이스터고 인력양성사업 - 산학협력형 특성화고 인력양성사업 • 해당없음 : 0점 	<ul style="list-style-type: none"> • 산학맞춤형 특성화고 사업 • 중소기업 기술사관 사업 • 마이스터고 사업 • 산학협력형 특성화고 사업 (붙임 협약서 참조)
2. 기술력 인증기업	10	<ol style="list-style-type: none"> ① 유망중소기업 : 10점 ② 이노비즈기업 : 10점 ③ 벤처기업 : 10점 ④ 수출유망중소기업 : 5점 ⑤ 지자체발급 기술인증서 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 유망중소기업인증서 / 수출유망중소기업 인증서 / 벤처기업인증서 / 이노비즈기업 확인서 / 각종 기술인증서
3. 기술력 보유기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 우수기술인력 보유기업 : 3~5점 • NEP·NET·GS 보유업체 : 각 5점 • ISO9000·ISO14001 : 각 5점 • 최근 2년 이내 컴퓨터프로그램 등록 : 5점 • 기술특허 : 각 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 경력증명서 및 재직증명서 원본 • 각 인증서류 사본
4. 수출기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 매출액 대비 수출비중 <ol style="list-style-type: none"> ① 0% : 0점 ② 1~9% : 2점 ③ 10~19% : 4점 ④ 20~29% : 6점 ⑤ 30~39% : 8점 ⑥ 40% 이상 : 10점 	<ul style="list-style-type: none"> • 무역협회, 관할세무서장, 주거래은행등이 발급하는 전년도 수출실적 증빙서류 등 게임 매출임을 증명할 수 있는 서류 * ex) 수출실적 확인 및 증명발급신청서 * 수출실적은 실제 입금기준임
5. 게임 매출액	10	<ul style="list-style-type: none"> • 영상게임기 제조업 <ul style="list-style-type: none"> - 50억 원 이상 : 10점 - 30억 원 이상~50억 원 미만 : 8점 - 10억 원 이상~30억 원 미만 : 6점 - 5억 원 이상~10억 원 미만 : 4점 - 1억 원 이상~5억 원 미만 : 2점 - 5,000만 원 이상~1억 원 미만 : 1점 • 게임소프트웨어제작업 <ul style="list-style-type: none"> - 10억 원 이상 : 10점 - 8억 원 이상~10억 원 미만 : 8점 - 4억 원 이상~8억 원 미만 : 6점 - 1억 원 이상~4억 원 미만 : 4점 - 5,000만 원 이상~1억 원 미만 : 2점 - 1,000만 원 이상~5,000만 원 미만 : 1점 	<ul style="list-style-type: none"> • 세무사, 회계사 확인필 전년도 재무재표 <ul style="list-style-type: none"> - 단, 2011년도 창업업체의 경우 추정 재무재표로 대체 (세무사 및 회계사 확인필) • 매출액 확인서 <ul style="list-style-type: none"> - 게임/유통/기타 등 세부항목으로 분류 • 필요시 계약서사본/세금계산서/매출원장/통장사본 등 게임매출임을 증명할 수 있는 서류제출 (별첨 확인서 양식참조)
6. 정부의 기술개발지원 사업 참여기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 수출상담회, 지스타 참가 등 : 5점(5점한도) - 지원사업 선정업체 : 5점 • 기타기관 지원사업 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 해당기관장과 체결한 협약(계약서) 사본 또는 해당기관의 확인서류(응자제외)
7. 기업의 수상경력	15	<ul style="list-style-type: none"> • 문화체육관광부 시행사업 <ul style="list-style-type: none"> - 이달의 우수게임 : 15점 - 대한민국게임대상 (본상 15점, 특별상 10점) - 훔 계진원 및 콘진원의 우수게임 공모전 수상 : 15점 • 기타 수상경력 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 정부 산하기관 또는 시도지사 이상 (광역시장 포함) 수상증서 사본

표 6-1-7 평가방법(계속)

평가순위	배 점	배점기준	증빙서류
8. 산업재산권 보유기업	5	• BM·일반특허(기술특허 제외), 실용신안, 의장, 상표권 : 각 5점	• 각 인증서류 사본
9. 투자유치기업	10	• 벤처캐피탈 투자유치기업 : 10점 • 코스피 상장사 투자유치기업 : 5점	• 벤처캐피탈, 코스피 상장사 투자기관의 투자 확인서(창투자(조합), 신기술금융업자(조합)등)
10. 가산점	10	• 장애인 고용기업 : 5점 • 여성대표자 고용기업 : 5점 • 게임자격증 소지자 보유기업 - 1명당 5점 • 글로벌게임허브센터 회원사 : 5점 • GSP사업 이용업체 : 5점	• 해당 증빙서류 제출(설명 참조) • 게임자격증 : 한국콘텐츠진흥원 발행 자격증 • 해당기관 협약서, 확인서 등

2011년도 달라지는 주요제도 및 내용을 살펴보면, 우선 지정업체 선정 순위를 구분하여 1,2순위(산학연계 인력양성 사업 참여업체)를 우선 선정하고 3순위는 추천권자 평가등급 등을 고려하여 선정한다. 또한 2012년도 인원배정에서 인원배정을 신청한 업체는 지방청 복무관리 평가 합격업체를 대상으로 현역 또는 보충역 배정하며, 이 때 인원배정 순위를 구분하여 1순위(산학연계 맞춤형 특성화고)와 2순위(산학협력형 특성화고)의 협약업체 우선 배정한다. 우선 배정후 잔여인원은 3순위 업체를 대상으로 지방청 복무관리 평가결과 합격업체 중 특성화고 졸업자를 채용한 업체, 지방청 복무관리 우수 및 추천권자 평가 상위순으로 업체별 배정한다.

달라지는 주요제도 및 내용

• 2011년도 지정업체 선정

- 인원배정이 가능한 범위내에서 선정
- 지정업체 선정 순위를 구분하여 1·2순위(산학연계 인력양성 사업 참여업체)를 우선 선정하고 3순위는 추천권자 평가등급 등을 고려 선정

• 지정업체 선정 순위

순 위	1	2	3
대상업체	• 산학 맞춤형 특성화고 협약업체	• 중소기업 기술사관 협약업체 • 마이스터고 협약업체	• 산학 협력형 특성화고 협약업체 • 맞춤형대학 협약업체 • 산학연계 인력양성 사업 미참여업체

*중소기업 기술사관 협약업체는 2012년, 마이스터고 협약업체는 2013년에 1순위로 조정

• 2012년도 인원배정

- 인원배정을 신청한 업체는 지방청 복무관리 평가 합격업체를 대상으로 현역 또는 보충역 배정
- 인원배정 순위를 구분하여 1순위(산학연계 맞춤형 특성화고)와 2순위(산학협력형 특성화고)의 협약업체 우선 배정
- 우선 배정후 잔여인원은 3순위 업체를 대상으로 지방청 복무관리 평가결과 합격업체중 특성화고 졸업자를 채용한 업체, 지방청 복무관리 우수 및 추천권자 평가 상위순으로 업체별 배정

*지정업체의 하반기 채용계획을 고려하여 산업기능요원 보충역 배정방식을 현행 지방청 총괄배정에서 업체별 배정으로 전환

• 인원배정 순위

순 위	1	2	3
대상업체	• 산학 맞춤형 특성화고 협약업체	• 산학 협력형 특성화고 협약업체	• 중소기업 기술사관 협약업체 • 마이스터고 협약업체 • 맞춤형대학 협약업체 • 산학연계 인력양성사업 미참여업체

*중소기업 기술사관 협약업체는 2013년, 마이스터고 협약업체 2014년에 1순위로 조정

3. 모바일게임허브센터

1) 추진 배경 및 목적

오픈마켓이 등장하고 유통구조가 변화하면서 모바일앱 시장은 2010년부터 향후 5년간 10배 확대될 것으로 예상된다. 이에 따라 2010년 52억 달러였던 시장규모는 2014년 580억 달러에 달할 것으로 보인다. 이처럼 오픈마켓의 등장으로 인해 모바일 시장이 확대되고, 모바일게임의 글로벌 경쟁은 불가피해졌다. 하지만 모바일게임 제작에 개인부터 기업까지 참여하면서 과열경쟁이 일어나고 있고, 자본력이 약한 중소기업들은 도태되고 있다.

한국콘텐츠진흥원은 우수 모바일게임 발굴과 글로벌 퍼블리싱을 통해 중소 게임사의 경쟁력을 강화하고 해외 수출을 증대하려는 목적으로 모바일게임허브센터를 운영한다. SNG나 3D 등 신규 유망분야의 집중 지원으로 온라인게임에 편중되어 있는 국내 게임산업 장르를 다변화하고 글로벌 경쟁력을 확보할 수 있을 것으로 기대한다.

2) 지원제도 개요

모바일게임허브센터 운영 사업은 크게 게임사에게 입주시설과 장비를 제공하고 인큐베이팅하는 ‘모바일게임센터 시설 구축·운영’과 개발기획 및 품질관리를 돕고 수출게임의 현지화 및 홍보·마케팅을 지원하는 ‘모바일게임 글로벌 퍼블리싱’으로 구분된다.

우선, 모바일게임센터 구축·운영은 중소 우수 모바일 게임사가 개발에 전념할 수 있도록 입주 시설, 장비 등을 제공하고, 입주를 위한 프로그램을 운영한다. 프로그램은 입주사 홍보 및 마케팅 지원, 관련 해외동향이나 시장정보 제공, 스마트폰 제조업체, 게임엔진업체, 포털업체 등과 게임개발 기업 간 연결 등으로 허브 기능을 통해 게임개발업체를 지원한다.

모바일게임 글로벌 퍼블리싱은 모바일 게임의 글로벌 경쟁력 확보를 통한 수출 증대를 목적으

로 수출시장 현지화 제작 및 홍보·마케팅을 지원한다. 수출에 적합한 시나리오, 그래픽 등을 직접 제작지원하기도 하고, 게임 전문번역 인력을 통해 간접적으로 번역을 지원하기도 한다.

□ 모바일게임센터 구축·운영

- 모바일게임센터 시설 구축·운영
 - 중소 우수 모바일 게임사가 개발에 전념할 수 있도록 입주시설, 장비 등을 제공하는 인큐베이팅 집적시설 구축-운영
 - 20개 내외 모바일 게임사 인큐베이팅 지원 예정 (기업:벤처=7:3)
- 입주기업 인큐베이팅 프로그램 운영
 - 입주사 홍보, 마케팅 지원
 - ※ G스타, e스포츠타워 등 국내 전시회 참가 지원
 - 정보지원 및 글로벌 게임허브센터 회원사 인적교류 지원
 - ※ 최신 해외 기술, 시장정보 등 조사, 분석하여 온 오프라인 자료 제공
 - 모바일게임 제작 및 유통사 교류지원
 - ※ 스마트폰 제조업체, 게임엔진업체, 포털업체 등 게임개발 기업과 업무 협력 관계 확대지원 등

□ 모바일게임 글로벌 퍼블리싱

- 개발기획 및 품질관리
 - 국내외 모바일 게임, H/W, 시장현황 조사 및 정보제공
 - 게임 품질관리(QC: Quality Control), 게임 테스트(폰, 통신망, Bug, 게임성 등)
 - PP운영위 구축, 국산 모바일게임 발굴, 모바일 게임 컨설팅
 - ※ 게임 제작비 지원(공동수행기관 민자유치 시에 한함)
- 수출시장 현지화 제작지원
 - 수출시장 문화에 적합한 제작지원(시나리오, 그래픽, 배경 등)
 - 모바일 게임 전문번역(한→영) 인력 상주, 직간접 번역지원
 - 수출시장 현지화 테스트 지원(언어, 폰, 통신망, Bug, 게임성 테스트 등)
 - SNG, n-screen 등 해외 인프라(서버, 네트워크 등) 지원(GSP 활용)
- 홍보·마케팅 및 CS 지원
 - 공동브랜드 개발, 마케팅 매뉴얼 제작
 - PP 개발-공동 사이트 및 어플리케이션 구축·운영
 - 커뮤니티 운영(랭킹-대전, CRM 시스템 구축, SNS, 커뮤니티)
 - B2B 제휴, 광고(해외 포털, 퍼블리싱사, 언론, 단말기 벤더 등 제휴 및 광고)
 - 홍보, 판촉물, 콘텐츠(동영상) 등 제작
 - 국내외 모바일 게임 전시회 참여, 공동 홍보, 마케팅 지원
 - 중소 개발사 해외유저 고객관리, CS응대를 위한 영어 번역지원

4. 게임 글로벌서비스플랫폼 지원(GSP)

1) 추진 배경 및 목적

온라인게임의 특성상 지속적인 사용자 반응을 반영한 게임서비스 제공이 필수적이거나, 유통사(퍼블리셔)를 통한 해외 진출 시 사용자 관련 모든 정보는 유통사가 보유하게 되기 때문에 간접 진출로는 지속적 경쟁력 확보가 어렵다는 지적이 있었다. 따라서 국산 게임이 해외에 직접 서비스될 수 있도록 인프라, 마케팅 등을 제공하는 것이 필요하다.

한국콘텐츠진흥원은 국산 게임의 해외 직접서비스 기회를 제공하여 수출 증대에 기여하고자 게임 글로벌서비스플랫폼 지원 사업(GSP)을 실시한다. 사업내용은 글로벌서비스플랫폼 운영, 게임

경진대회(GNGWC)개최, 중동 온라인게임 및 결제환경 조사 사업으로 이루어져 있다. 이와 같은 지원사업을 통해 GSP 이용업체의 글로벌서비스에 따른 문제점을 해결하고 업체간 서비스 노하우를 공유할 수 있을 것으로 예상된다. 또한 국제온라인게임대회 개최와 같은 글로벌 마케팅/프로모션을 통해서 편중된 수출시장을 다변화하고, 신흥 해외시장 선점에 기여함으로써 수익 창출이 가능할 것이다. 마지막으로 새롭게 주목받는 신흥시장인 중동 시장의 결제환경 및 유통망 조사를 통해 국내 중소 온라인게임기업의 중동 시장 진출에 기여할 것으로 예상된다.

2) 지원제도 개요

우선, 글로벌서비스플랫폼 운영은 인프라지원 및 운영지원, 해외마케팅 지원 등을 포함한다. GSP의 인프라는 서버(105대), 스위치(27대), 스토리지(2대), 방화벽(13대)의 장비와 국내 및 미국 1GB 각 2회선, 한미간 전용 155MB 1회선, 해외 5회선(100MB 1회선)의 전용선을 갖추고 있다. 국내 우수한 온라인게임을 발굴하여 인프라를 지원할 뿐만 아니라 PR, 온라인 광고 등 해외 마케팅을 도와준다.

이러한 해외 마케팅의 일환으로 게임경진대회(GNGWC)도 개최한다. 시장규모, 게임 인지도 등을 고려하여 해외 주요 거점지역에서 지역본선을 열고, 게임전시회 등 관련 대규모 행사와 연계하여 게임 마케팅을 지원한다. 공식 게임종목은 국내 개발사가 개발한 온라인게임 중 미주, 유럽 등 주요 지역에서 해외서비스가 되고 있는 게임으로 선정한다.

또한 미국이나 유럽 외에 신흥시장인 중동 시장의 온라인게임 시장 및 결제환경을 조사한다. 중동 주요 온라인 결제 현황(수수료율, 결제 해당 국가, 장단점 등)과 중동 선불카드 유통망(수수료율, 국가별 유통방식 등)을 조사하며, 미국에서 유통중인 공동선불카드(Gocashgamecard)의 중동 유통 타당성 검토하여 중소게임 업체의 시장 진출 및 현지 매출확대를 지원한다.

글로벌서비스플랫폼 운영

구 분		세부내역
인프라 지원 (베타테스트/ 상용화테스트)	서버 장비	<ul style="list-style-type: none"> • 업체당 5대의 게임서버를 지원 • 해외 거점별 다운로드 서버를 공동으로 상요 (미국, 영국, 일본, 홍콩, 독일, 브라질)
	네트워크	• 온라인게임의 해외 서비스를 위한 광대역 통신망 제공
	보안시설	• 방화벽을 설치하여 보안을 지원
	솔루션	• GSP 공식 솔루션 파트너사에서 제공하는 관련 솔루션 등
	SW	• 윈도우서버 및 MS SQL 무상 제공(지원되는 서버 장비에 세팅)

글로벌서비스플랫폼 운영(계속)

구 분		세부내역
운영 지원	기술	• 서버세팅 등 기술 지원
	시스템 관리	• 온라인게임 서비스와 관련한 트래픽 리포트, 시스템 안정성, 로그 관리, 모니터링 등의 시스템 관리 지원
해외마케팅 지원	온오프라인 광고/PR	• Gamengame.com 사이트를 통해 게임 소개
		• 해외 구글 광고 및 PR 마케팅 지원
지원기간	테스트게임	• 기본 6개월 + 연장 1년 ※ 연장은 해외 직접 상용화서비스로 전환할 경우만 가능
	상용화게임	• 기본 1년(연장 없음)

□ 온라인게임 서비스 인프라 운영

- 게임 유저가 가장 많은 미국지역에 게임 테스트 인프라 확대 운영
※ 국내와 미국 게임인프라 비율 2010년 7:3 → 2011년 5:5
- 게임 웹페이지의(동영상 및 이미지)의 원활한 구동을 위해 해외 다운로드 서비스 지역에 캐싱 서비스 동시 제공(5개 지역)
- 안정적인 서비스 제공을 위해 다운로드 및 캐싱 솔루션, 백업 및 모니터링 시스템 등을 적용

▶ GSP 인프라 구성 내역

- 국내외 게임 테스트 전용 인프라와 해외의 다운로드 전용 인프라로 분리 운영 (운영대행업체 : KT)
 - 게임 : KT 광화문 IDC (국제 관문국), 미국 LA IDC
 - 다운로드 : 미국(LA), 영국(런던), 일본(도쿄), 독일(프랑크푸르트), 홍콩, 브라질(상파울로)
※ 미국, 독일, 영국, 브라질, 한국은 캐싱시스템 적용
 - 장비 : 서버(105대), 스위치(27대), 스토리지(2대), 방화벽(13대)
 - 전용선 : 국내 및 미국 1GB 각 2회선, 한미간 전용 155MB 1회선, 해외 5회선(100MB 1회선)

구 분	수 량	위 치
서버	105대	국내 : 57대, 해외 : 48대
스위치	27대	국내 : 13대, 해외 : 14대
전용선(게임)	2회선	국내, 미국
한미간 전용선	1회선	한미간 전용선
전용선(다운로드)	6회선	해외(미, 영, 독, 일, 홍, 브) ※ 미국은 게임전용선과 공동 활용

- 관련 솔루션 : 다운로드 솔루션(1세트), 캐싱 솔루션(1세트)

- 글로벌 경쟁력 있는 국내 우수 온라인게임 발굴 지원
 - 국내 우수한 온라인 게임을 발굴하여 GSP를 통한 테스트 및 상용화 서비스 지원
 - 지원 범위
 - 서버 5대, 스위칭, 방화벽, 상면 각 1대, 서버용 SW, 국내외 전용선, 해외 다운로드 및 캐싱 서버 활용
 - PR, 온라인 광고 등 해외 마케팅 지원
 - 월 정기모임을 통해 게임산업 동향 및 해외 진출 관련 정보 제공
 - 게임 안내, 컴플레인 대응 등 고객대응 서비스 제공
 - 지원 기간
 - 테스트 게임은 6개월간 상용화 게임은 1년간 지원하며, 테스트 게임의 경우 테스트 종료 후 직접상용화 희망시 1년간 연장 지원
 - 지원 종료 후에도 GSP 웹사이트 내에 해당게임의 지속적인 정보 게재 및 게임사이트로 링크 제공
※ 별도 관리 일정에 따라 해외 상용화(수출) 실적 관리
- 글로벌 홍보/마케팅/프로모션 진행
 - GSP를 이용하는 국산 온라인게임의 해외 마케팅/프로모션 진행

- 해외 게임 이용자 및 인터넷 이용자를 대상으로 온라인 및 오프라인 홍보 활동 진행
 - 글로벌 검색광고사를 통한 키워드 및 배너 광고 진행
 - GSP 이용업체 홍보 PR 기사 작성 및 발송 등
- GSP 홈페이지(gamengame.com) 운영
 - gamengame.com의 주기적인 업데이트, 신속한 해외유저 대응 등의 홈페이지 관리를 강화하여 서비스 품질 및 글로벌 인지도 재고
 - 홈페이지 운영 전담 인력(외부기관)을 배치하여 일간, 주간, 월간 점검 및 CS 활동 강화
 - 게임서비스 소개 및 이벤트, 설문조사 등의 상시적인 정보 업데이트 및 해외 유저 질문에 대한 즉각적인 대응으로 커뮤니티 활성화 추진
- 국내외 유관기관/업체 등과의 연계 협력
 - GSP 이용 또는 졸업 업체들이 글로벌상용서비스 진출에 용이하도록 국내외 유관기관/업체 등과의 마케팅, 인프라 등에 관한 업무 협력 방안 마련

게임경진대회 개최(GNGWC)

- 지역본선 지역 선정
 - 선정 조건
 - 해외 주요 거점지역으로 시장규모, 게임 인지도 등을 고려
 - 게임전시회 등 관련 대규모 행사와 연계가능 여부
 - 해외 유관기관 및 업체와의 협력가능 여부 등
- 공식 게임종목 선정
 - 대상
 - 국내 개발사가 개발한 온라인게임 중 미주, 유럽 등 주요 지역에서 해외서비스가 되고 있는 게임
 - ※ 해당 지역에서의 예선 및 본선진행에 문제가 없는 게임 (현지 퍼블리셔가 해당게임의 본대회 참여를 동의한 게임)

중동 온라인게임 및 결제환경 조사

- 국내 온라인게임의 해외직접 진출 애로사항을 해결하기 위한 중동지역의 온라인게임 시장 및 결제 현황 조사
 - 현지 온라인게임 시장/결제시장 및 유통망 조사
 - 중동 주요 온라인 결제 현황 조사(수수료율, 결제 해당 국가, 장단점 등)
 - 중동 선불카드 유통망 조사(수수료율, 국가별 유통방식 등)

▶ 해외 결제시장 조사 결과

- 미국 결제환경 조사 및 선불카드 타당성 조사('08년)
- 유럽 DC 결제환경조사('09년)
- 중남미 온라인게임 결제환경 및 선불카드 유통 타당성조사(2010년)

- 미국에서 유통중인 공동선불카드(Gocashgamecard)의 중동 유통 타당성 검토
 - 미국 공동선불카드 법인(G10VMS)에서 유통중인 선불카드의 국가 확대 및 중소게임 업체의 현지 매출확대 지원

5. 게임기업 인큐베이션

1) 추진 배경 및 목적

국내게임시장은 온라인게임 중심인 반면에 세계게임시장은 콘솔, 아케이드, 스마트폰 등의 게임시장이 주력을 이루고 있다. 이러한 상황에서 온라인게임이 아닌 차세대 게임(콘솔, 아케이드, 스마트 등)을 개발하는 국내 중소게임기업을 지원하여 국제경쟁력을 강화하고 국내 게임산업의

새로운 돌파구 마련하는 것이 필요한 상황이다.

한국콘텐츠진흥원은 글로벌게임시장 개척을 위해 경쟁력 있는 국내게임기업을 체계적으로 육성·지원하고자 게임기업 인큐베이션을 실시하고 있다. 게임기업 인큐베이션을 통해 차세대플랫폼(태블릿 PC, 스마트폰, PMP 등)전문 게임개발인력을 양성하고 고품질의 게임 개발을 위해 필요한 장비 및 기술을 지원함으로써 국내 차세대게임 개발사의 게임 품질을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 또한 인큐베이션 사업을 통하여 차세대게임 기업을 발굴·육성하여 글로벌 게임기업으로 성장시키는 것을 도모한다.

2) 지원제도 개요

게임기업 인큐베이션 지원은 글로벌게임허브센터 회원사 및 게임기업을 대상으로 게임개발에 필요한 입주시설(사무공간, 인터넷) 및 다양한 프로그램을 통해 게임개발에 필요한 동향 및 정보 등을 지원한다. 세부적인 내용으로는 임대료 무상, 관리비 50%지원, 인터넷 무상 지원 등의 혜택이 있다. 관련된 지원 프로그램으로는 마이크로소프트(MS)와 협력하여 프로그램(교육, 세미나 등)운영, Start-Up 게임개발자에 필요한 개발환경 제공, 중소기업의 신규 개발 게임에 대한 국내 오픈 베타테스트 직접서비스 지원 등이 있다.

또한 다양한 플랫폼 환경에서 제작 활성화 및 인력양성을 위해 차세대게임 플랫폼 기반의 전문 인력 양성을 지원한다. 서강대, 경원대, 동국대, 아주대, 대구진흥원, 부산진흥원, 성결대, 우송대, 목포대, 한국산기대 등과 산학협력을 통해 신규 플랫폼(iPhone, iPad, 안드로이드폰 등)기반 개발교육 프로그램을 만들고 운영한다. 그리고 이러한 차세대 게임의 품질관리 및 테스트기반 구축을 위해 개발 QA, Focus Group Interview, 네트워크 부하테스트 등 품질테스트 서비스를 지원하고 차세대게임 기기 및 게임 플레이 장비, 서버 시설 등 설비를 확충한다.

□ 게임기업 인큐베이션 지원

- 입주 시설 운영
 - 게임 기업 인큐베이션 회원사 대상 입주시설 관리 및 운영

※ 입주시설 현황

- 위치 : 경기도 성남시 분당구 서현동 263번지 분당스퀘어 10층 ~ 11층
- 임대면적 : 6,177㎡(1,872평) / 전용면적 : 3,088㎡(962평)

※ 회원사 대상 지원 내용

- 한국콘텐츠진흥원 : 인터넷 사용료 전액 지원, 공용시설 관리비(50%) 지원
- 성남산업진흥재단 : 임대료 전액 지원, 관리비(50%) 및 시설비 일부 지원

• 회원사 지원 사업

- 센터 홈페이지 운영
- 회원사 정보제공 및 홍보를 위한 온라인 페이지 운영·유지 보수
- 국내외 최신 동향, 진흥원 사업 및 정보 제공, 홈페이지 홍보 등

- 회원사 협의회 운영
 - 홈페이지, 언론 매체 등을 통한 회원사 모집(수시 모집)
 - 게임허브센터 회원사(입주사, 게임벤처 2.0) 협의회 운영
 - 게임벤처 2.0 운영
 - 게임기업과 게임벤처 2.0 간의 파트너 연계
 - 게임업체, VC, 퍼블리셔 등을 초청 게임벤처 2.0 기업들의 프로젝트 발표회 개최
 - ※ 성남시, 경기도와 연계하여 투자 설명회 개최(회원사 대상)
 - 마이크로소프트(MS)와 협력하여 프로그램(교육, 세미나 등) 운영
 - 마이크로소프트 소프트웨어 무상 지원 등 회원사 대상 지원 프로그램 운영
 - 국내외 게임허브센터 파트너 확대
 - 콘솔게임업체, 스마트폰 제조업체, 게임엔진업체, 포털업체 등 게임개발 기업과 업무 협력 관계 확대를 통한 회원사 지원 사업 수행
- 국내 게임서비스 지원
- 국내 게임서비스 지원
 - 중소기업의 신규 개발 게임에 대해 게임 유저들에게 오픈베타를 직접 서비스가 가능하도록 지원
 - 게임서버, DB서버, 다운로드 서버, 보안솔루션 등 게임서비스를 위한 인프라는 KT로부터 지원 협조(현재 KT와 연장 MOU 추진중)
 - 서비스 활성화를 위한 PR, 광고 등 국내 마케팅 지원
 - 회원사 2011 G-star 공동 홍보관 참가 지원
 - 회원사 대상으로 국제게임전시회(G-star) 중소기업 공동홍보관 참가지원
 - ※ 이달의 우수게임 선정업체를 포함하여 B2C, B2B 지원
 - ※ 2011 G-star 대행사에 위탁하여 운영 예정(이달의 우수게임 선정업체 포함)
 - 차세대 게임 경진대회 개최
 - 차세대 게임의 다양한 플랫폼(iPhone, Android, Windows 등)환경의 게임 제작 활성화 및 인력양성을 위해 개발 경진대회 개최
 - ※ 공모전과 멘토링시스템을 결합하여 대회 개최
- 차세대 게임 전문인력 양성지원
- 차세대 게임 플랫폼 기반 전문인력 양성지원
 - 산학협력 신규 플랫폼(iPhone, iPad, Android 등) 기반 차세대 게임 개발교육 프로그램 개발·운영지원
 - ※ 교육 지원기관(10개) : 서강대, 경원대, 동국대, 아주대, 대구진흥원, 부산진흥원, 성결대, 우송대, 목포대, 한국산기대 포함 (지원폐지 발생 시 조정가능)
 - ※ 기관별 보조금 지원 : 강사비, 교재, 개발장비 등 교육과정 개발·운영비 등
 - ※ 겨울방학 기간 중 교육과 특강 등을 추진하기 위해 사업기간에 '12년 2월에 종료함.
 - 프로젝트 결과물의 상용화 지원을 통한 일자리 창출
 - ※ 보조금 외 교육생 사업화 지원계획과 지원금 필수요건으로 명시도록 함.
- 차세대 품질관리 및 테스트기반 구축
- 게임 품질평가 서비스 제공
 - 유관 기관 연계를 통한 품질테스트 서비스 지원
 - 개발 QA(버그테스트), FG(Focus Group Interview) 및 네트워크 부하테스트(Venus 프로그램이용, ETRI 개발) 등의 다양한 게임 테스트 지원
 - 게임 인프라 확대 구축
 - 차세대 게임 기기 및 게임 플레이 장비, 서버 시설 확충
 - ※ 회원사 및 게임벤처 2.0 회원 수요조사를 통한 장비 구매 예정

6. 차세대 게임 콘텐츠 제작지원 사업

1) 추진 배경 및 목적

국내 게임산업의 전체 매출은 2009년 기준 6,5조원이며 이중 온라인게임인 3,7조, PC방 매출이 1,9조로 전체 매출의 약 86%를 차지하고 있다. 또한 온라인게임 매출 3,7조원 중 상위 20대 기업의 매출이 85% 이상을 차지하고 있는 실정이다. 반면, 세계 게임시장은 2009년 한해 매출 115,702백만 달러로 이중 비디오게임과 아케이드게임이 전체 매출의 80%를 상회하고 있으며, 온라인게임을 제외한 국내 게임의 세계시장에서의 점유율은 미미한 상황이다.

한국콘텐츠진흥원은 온라인게임에 편중되어 있는 국내 게임사업의 체질을 강화하고 가까운 미래 게임시장에서 유망하게 성장할 수 있는 신규/멀티/취약플랫폼 게임 개발의 선도적 개발을 위한 제작지원을 실시한다. Smart Device 등 차세대 게임 플랫폼이 출현하면서 휴대용 게임기와 모바일 플랫폼용 콘텐츠의 중요성이 증대했고, 이에 따라 게임 기술의 급속한 발전과 새로운 콘텐츠 수요에 대응할 수 있는 차세대 게임 제작이 필요하게 되었다. 또한 온라인게임에 대한 의존도가 높은 국내 게임산업의 구조적 한계를 극복할 필요성이 대두되고 있다.

2) 지원정책 개요

차세대 게임콘텐츠 제작지원사업에서 지원하는 게임은 전략시장(미국, 중국)에 진출 차세대 게임 중에서 신기술(3D 입체 디스플레이, 다양한 유저인터페이스 등)을 접목한 게임, 급속한 게임시장 환경(플랫폼, 기술, 인프라)변화를 대비한 미래형 게임(SNG, 신규플랫폼/멀티플랫폼), 세계 게임 시장의 주류를 이루고 있으나 아직 시장진출 경험이 부족한 콘솔게임을 대상으로 삼고 있다. 전략시장(미국, 중국) 진출 차세대 게임은 5억원 이내에서 2~3개 과제를 지원하고 그 외 게임은 3억원 내외로 7~8개 과제를 지원한다.

■ 제3절 한-EU FTA 게임분야 분석 : 한미 FTA 비교

1. 한-EU FTA의 체결과정

우리나라는 지난 2003년 8월 'FTA 추진 로드맵'에 따라 미국, 중국과 함께 유럽연합(European Union)을 중장기적 FTA 추진 대상국으로 선정한 바 있다. 이후, 우리나라와 EU는 2006년 5월 15일 한-EU 통상장관회담을 필리핀에서 개최하여 양자 간 FTA 예비 협의를 가질 것에 합의하였다. 2006년 7월과 9월 2차례의 한-EU FTA 예비협의를 브뤼셀에서 개최하였으며, 2007년 5월 6일 한-EU FTA 협상의 공식 출범을 선언하였다. 양자 간 FTA 협상의 시작 이후 2007년 5월부터 2009년 3월까지 우리나라와 EU는 서울과 브뤼셀을 오가며 총 8차례의 양자 간 FTA 협상을 진행하였다. 2009년 7월 13일 스톡홀름에서 개최된 한-스웨덴 정상회담에서 한-EU FTA 협상 타결을 선언하였고 2010년 10월 6일 한-EU FTA는 정식으로 서명하였다.

이후, 양당사국은 한-EU FTA 발효를 위한 각각의 국내 절차를 진행하였다. 우선 2011년 2월 17일 한-EU FTA 동의안이 유럽의회 본회의를 통과하였고, 5월 4일에는 한-EU FTA 비준동의안이 우리 국회 본회의를 통과하여, 6월 28일 양 당사국은 각각 관보에 이를 게재하여 공포함으로써 한-EU FTA와 관련된 국내 절차를 완료하였다. 이에 따라, 2011년 7월 1일부터 한-EU FTA는 잠정 발효되었다. 이처럼 만 3년을 넘게 끌어온 한-EU FTA가 잠정 발효됨에 따라 우리나라는 27개국, 5억 명이 넘는 인구를 가진 경제권과 자유무역을 위한 기초를 다지게 되었으며, 2012년 7월 1일 정식 발효될 예정이다.

2. 게임산업 관련 한-EU FTA의 특징

1) 서비스 개방의 방식

게임산업, 특히, 온라인게임의 경우는 콘텐츠 서비스로서의 속성이 강해 일반적으로 서비스 산업으로 분류된다. 그런데 한-EU FTA의 경우에는 지난 한-미 FTA와는 달리 어떤 서비스 분야를 개방할 것인지를 명시하는 서비스 양허표 기재방식으로 이른바 '긍정적 목록방식' (Positive List Approach)를 채택하였는데 가장 큰 특징이 있다. 즉, '긍정적 목록방식'이란 협상을 통해 당사국이 서비스 양허표에 기재한 분야만 배정하는 방식으로 현재 WTO 서비스 협정에서 사용되고 있다. 따라서, 이러한 방식에 의하면 당사국 서비스 양허표에 명시되지 않은 서비스 분야는 개방이 되지 않는 것이다. 반면, 한-미 FTA에서는 서비스 양허표를 구성할 때 '부정적 목록방식' (Negative List

Approach)를 채택하여 개방하지 않을 분야의 목록을 작성하고, 이 목록에 없는 부분들은 모두 개방된 것으로 하였다. 결국 이러한 시장개방에 대한 접근방식의 차이는 개방의 범위를 설정하는데 영향을 미칠 수 있다.

그러나, 이러한 서비스 시장개방에 대한 접근방식의 차이가 게임산업에서는 결과적으로 큰 의미를 제공하지는 못할 것으로 보인다. 왜냐하면, FTA는 결국 기존에 세계무역기구(World Trade Organization: WTO)에서의 개방안보다 추가적인 개방을 위한 국가 간 무역자유화 시스템이다. 그런데 우리나라나 EU, 미국 등은 WTO 차원에서 게임과 관련된 서비스 분야에 대해 이미 상당한 수준의 개방을 이루었기 때문에 특별히 한-EU나 한-미 FTA를 통해 추가적인 개방이 이루어질 필요가 없었기 때문으로 보인다. 따라서, 한-EU 및 한-미 FTA 서비스 협정문의 거의 모든 부문에서 구체적으로 '게임'이라는 단어를 찾을 수 없다. 다만, 한-미 FTA의 경우에는 제12장 국경 간 서비스 무역에 첨부된 부속서한(confirmation letter)에서 전자적 전송을 통해 공급되는 도박 및 베팅서비스와 '사행성 게임물'을 사용하는 서비스는 국경 간 서비스 무역과 투자의 대상이 되지 못함을 명시하고 있다.

2) 저작권 보호의 강화

게임산업은 콘텐츠에 대한 권리보호가 이루어지지 않는다면 양질의 서비스를 제공하기가 불가능하다. 이러한 차원에서 볼 때 한-미 및 한-EU FTA는 모두 저작권에 대한 보호수준을 상당 부분 높였는데 특징이 있다. 이러한 특징은 먼저 협상을 마쳤던 한-미 FTA에서부터 시작되었다. 예를 들어, 저작권 분야에서 한-미 FTA는 저작권 보호기간을 '저작자 사후 70년'으로 하였으며 이에 대해 2년의 유예기간을 두었다. 또한, 컴퓨터의 램(RAM)에서 이루어지는 일시적 저장에 대한 복제권 인정 및 예외 규정을 두었으며, 온라인서비스 제공자(online service provider)가 저작권 침해자의 개인정보를 저작권자에게 제공하는 조항을 도입하여 그 책임을 강화하고, 저작권이 침해된 경우 손해배상의 하한액을 명시하도록 하였다. 이처럼 한-미 FTA에서는 게임과 같은 문화상품과 관련된 내용들을 다룸에 있어 기본적으로 해당 상품을 별도의 특성을 가지는 상품(또는 서비스)로 보는 것이 아니라 일반적인 무역 자유화의 관점에서 시장 개방의 일환임을 알 수 있다.

한편, 한-EU FTA에서도 저작권의 보호 역시 약간의 차이는 있지만 한-미 FTA와 거의 유사한 수준으로 규정되어 있다. 즉, 한-미 FTA는 자연인의 수명을 기준으로 하지 않는 경우(발행 또는 창작 시점 기준)의 보호기간도 70년으로 연장하였지만, 한-EU FTA는 저작권 보호기간을 기존 50년에서 저작자 생존기간 및 사후 70년으로 연장하되, 이행을 협정 발효 후 2년간 유예하였다.

3) 문화협력의정서

한-EU FTA가 콘텐츠 산업에 대하여 한-미 FTA와는 다른 특징을 나타내는 가장 핵심적인 부분이 바로 문화협력의정서(Protocol on Cultural Co-operation)를 채택하여 FTA 협정문의 일부로 포함시켰다는 점이다. 이는 시청각 공동제작 관련 혜택 등 문화협력 증진을 위해 체결되었다. 특히, UNESCO 문화다양성 협약의 비준을 문화협력의정서의 발효 요건으로 하여 FTA와 문화다양성 협약의 양자 간 시스템을 보다 체계화하고자 하였다. 의정서의 특징적인 내용으로는 첫째, 한-EU FTA 본문 중 제7장인 '서비스·설립·전자상거래' 장의 시청각 분야 적용을 배제하고 동 분야에 대한 양측의 권리와 의무를 문화협력의정서에서 규정하고 있다는 점이다. 둘째, 동 의정서는 문화영역 전반에 걸친 협력 조항의 형식을 나타내고 있다. 즉, 문화 및 시청각 분야 이해 증진과 정보교환, 지적재산권 보호를 위한 대화 채널의 설치와 예술가, 배우, 기술자, 문화전문가 및 공연자 등에 대한 입국 및 체류 등의 원활화를 규정하고 있다. 셋째, 동 의정서의 이행 관련 사항을 감독·협이하는 문화협력위원회를 설치하고, FTA 협상 전체의 이행을 감독하는 무역위원회 대신 문화협력위원회가 문화협력의정서 이행에 대한 전속적 감독권을 행사하게 하고, 문화협력의정서 관련 분쟁의 경우 그 절차의 진행을 문화협력위원회의 관할 사항에 둬으로써 독립적인 분쟁해결 절차를 적용하도록 하여 문화 분야가 일반적인 통상문제와는 별개임을 간접적으로 보여주고 있다. 넷째, 별도의 시청각 공동제작의 정의와 이를 통한 혜택, 인정기준 등 공동제작협정에 대한 일반적 내용을 문화협력의정서에 포함시킴으로써 양자 간 공동제작협정의 효과적인 체결과 이행을 담보하고자 하였다.

이러한 문화협력의정서는 비록 게임을 문화산업의 한 분야로 명시하지는 않았지만 동 의정서의 목적이 문화상품 및 서비스에 대한 독자적 규율체계를 마련하지는 것이므로 콘텐츠를 주요 속성으로 하는 게임분야에도 적용이 가능할 것으로 보인다. 특히, 양자 간 공동제작협정의 경우에는 국내 게임업계의 유럽시장 진출을 위한 하나의 방편으로 제공될 수 있다는 점에서 의미를 갖는다. 이처럼 한-EU FTA는 문화상품에 대한 접근 자체가 '문화협력의정서' 라는 별도의 시스템을 통해 이루어지고, 이에 대한 논의는 상품 및 서비스 분야의 일반적인 통상규범과는 달리하는 인식에 기초한다는 점에서 미국이 주도하는 FTA와는 다른 특징을 보여주고 있다.

3. 게임산업 관련 한-EU FTA의 지적재산권 내용과 평가

1) 저작권 규정과 문제점

한-EU FTA에서는 저작권의 보호기간을 기존의 50년에서 한-미 FTA의 경우와 마찬가지로 '저작자

생존기간 및 사후 70년 으로 연장하였다. 다만, 동 FTA의 발표 후 2년 간은 유예된다(제10.6조 및 제 10.14조). 한-미 FTA와 차이가 나는 점은 앞서 잠시 언급한 것처럼 한-미 FTA에서는 자연인의 수명을 기준으로 하지 않는 경우, 즉, 발행 또는 창작 시점 기준의 보호기간도 70년으로 연장되었다는 점이다.

그러나, 동 조항에 대해서는 국내에서 비판이 많이 제기되었다. 비판의 의견은 다음과 같다. 첫째, 저작권의 균형이 훼손되었다는 점이다. 즉, 저작권은 권리보호와 저작물 이용 사이의 균형이 가장 중요한데, 합당한 근거 없이 저작권 보호기간을 연장하여 저작권자의 권리를 일방적으로 강화하는 것은 정보, 문화의 향유라는 이용자의 권리를 부당하게 침해하는 것이며, 저작물 공유지(Public Domain)를 위축시켜 새로운 창작 역시 제약하게 될 것이라는 의견이다. 둘째, 한-EU FTA를 통해 저작권 보호기간이 기존 50년에서 70년으로 연장되었는데 이러한 연장이 불필요하다는 입장이 있다. 즉, 우리나라의 저작권 보호기간은 국제협정을 준수하고 있으며, 자국 내 보호기간의 선택은 국제협정을 준수하는 선에서 자국의 사회경제적 상황을 고려한 것이 되어야 한다는 것이다. 이는 한-미 FTA 협상 당시 정부의 용역으로 작성된 한국저작권법학회의 연구보고서 「보호기간연장의 사회경제적 파급효과」에서조차도 “보호기간 연장은 경제적 실효성이 거의 없으며, 저작물의 무역수지에도 부정적인 영향을 미칠 전망이다”로 저작권 산업이라는 국소적인 영역에서만 판단할 경우 굳이 연장할 이유가 없다”고 결론을 내리고 있다. 또한, 국가의 무역관계 측면에서는 저작권 보호기간 연장으로 불필요한 추가 로열티 지급이 예상되어 경제적으로도 도움이 되지 않는다는 논리이다. 한편, 저작권 보호기간의 연장은 사회적, 문화적 측면에서도 부정적 영향을 미칠 것이라는 의견도 있다. 즉, 저작권 보호기간 연장은 비시장 영역에서도 저작물의 교류와 향유, 재창작에 부정적 영향을 미칠 것이나 이로 인한, 폐해는 경제적인 피해로 환원할 수 없다는데 특징이 있다. 시장을 전제로 한 저작물의 창작, 유통, 향유는 전체의 일부분에 지나지 않는다. 특히, 디지털 기술과 네트워크의 발전으로 누구나 저작물의 창작자가 될 수 있는 환경이 만들어지고 있어 시장을 통하지 않는 방식으로 저작물이 유통되고 향유될 수 있는 범위가 넓어지고 있다. 그러나, 저작권은 시장 유통 여부와 상관없이 모든 저작물에 대하여 영향을 미치게 되기 때문에 관련 서비스의 활성화에 장애가 될 수 있다는 의견이다.

2) 기술적 보호조치와 권리관리정보의 문제점

한-EU FTA는 저작권 보호기간의 연장 이외에 저작물에 대한 기술적 보호조치를 우회하는 행위 및 기술적 보호조치를 우회할 수 있는 수단 등의 제공 행위를 금지하고 있다(제10.12조). 여기에서 ‘기술적 보호조치’(technological protection measures)란 저작자가 저작물에 대한 접근 또는 이용을 제한하기 위한 통제조치로 저작물의 복제, 전송, 배포 등 저작물을 이용하는 행위를 통제하는 이용 통제(use control)와 인터넷 상의 웹사이트에 접속할 경우 아이디(ID) 및 패스워드를 입력하도록 하는 것과 같은 저작물에 대한 접근 자체를 통제하는 접근통제(access control)로 대별된다. 다만, 한-

EU FTA의 경우, 기술적 보호조치를 우회하는 행위의 경우, 고의나 과실이 없으면 침해가 성립되지는 않는다. 또한, 기술적 보호조치에 대한 예외 및 제한사유를 국내법 및 국제규범에 따라 마련할 수 있도록 규정하고 있다는 점에서 예외 및 제한사유를 개별적으로 열거하고 있는 한-미 FTA와는 차이를 갖는다.

즉, 한-미 FTA 역시 한-EU FTA와 마찬가지로 저작물에 대한 접근을 통제하는 기술적 보호조치를 우회하는 행위를 명시적으로 금지하고 있다. 다만, 이용자가 고의·과실이 없는 경우에는 저작권 침해가 성립되지 않는다. 아울러, ① 컴퓨터 프로그램 복제물에 대한 리버스엔지니어링(reverse engineering), ② 정보의 스크램블링 또는 디스크램블링을 위한 기술의 취약성 등을 연구하는 행위, ③ 청소년 보호 행위, ④ 컴퓨터 등의 안전성을 시험·검사하는 행위, ⑤ 개인 정보 수집·배포 방지를 위한 행위, ⑥ 법 집행 목적, 정보 수집 등 정부의 행위, ⑦ 비영리 도서관, 기록보존소, 교육기관 등에 의한 저작물 접근행위, ⑧ 특정 유형의 저작물 등에 대한 비침해적(non-infringing) 이용 행위 등에 대해서는 명시적인 예외 규정을 두었고, 향후, 기술발전에 따라 추가 예외를 설정할 수 있는 협의 근거를 마련하여 3년마다 도입이 가능하게 하였다.

또한, 한-EU FTA는 권리관리정보에 대하여 고의로 권리관리정보를 제거·변경하는 행위와 고의로 권리관리정보가 제거·변경된 저작물 등을 배포·공연·방송 또는 전송하거나 배포의 목적으로 수입하는 행위를 금지하고 있다(제10.13조). 여기에서 ‘권리관리정보’(Rights Management Information)란 저작물, 권리자, 이용조건 등을 식별하는 정보로서 저작물에 부착되거나 공연, 방송 또는 전송에 수반되는 것을 말한다. 다만, 한-미 FTA에서는 한-EU FTA에서 규정한 두 가지 경우 이외에도 권리관리정보가 제거·변경된 사실을 알고 동 권리관리정보 자체를 배포하거나 배포를 위해 수입하는 행위도 금지하고 있다는 점에서 한-EU FTA의 내용과는 차이를 갖는다.

그러나, 현행 우리나라 「저작권법」에서는 기술적 보호조치를 “저작권 그밖에 이 법에 따라 보호되는 권리에 대한 침해 행위를 효과적으로 방지 또는 억제하기 위하여 그 권리자나 권리자의 동의를 얻은 자가 적용하는 기술적 조치”(제2조 28호)로 정의한다. “정당한 권리없이 저작권 그밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 기술적 보호조치를 제거·변경·우회하는 등 무력화하는 것을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·제품·장치 또는 그 주요 부품을 제공·제조·수입·양도·대여 또는 전송하는 행위는 저작권 그밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해로 본다”(제124조 2항)고 규정하여 기술적 보호조치의 우회수단 제공행위를 저작권 침해로 의제하고 있다. 그런데 한-EU FTA 기술적 보호조치에 따르면, 국내법에서 규정하고 있는 ‘이용통제형 기술적 보호조치’ 즉, 권리자가 침해행위를 방지하기 위해 취한 기술적 조치뿐만 아니라 저작물에 접근하는 것을 통제하기 위한 ‘접근통제형 기술적 보호조치’로 확대되었고, 우회수단 제공행위 뿐만 아니라 우회행위 자체도 금지한다는데 문제가 있다. 이는 저작권이 보호하고자 하는 가치를 벗어나는 것으로 저작권은 저작물에 대한 접근을 통제할 수 있는 권한을 저작권자에게 부여하지 않는다. 간단한 예를 들면, 우리는 서점에서 저작권자의 허락이 없이도 책을 읽을 수 있다. 따라서, 접근통제형 기술적 보호조치

의 인정은 저작권 보호 취지를 벗어난 것이며 권리자에게 왜곡된 형태의 시장독점권을 부여하는 결과와 연결될 가능성이 있다는 의견이 유력하다.

한편, 추가적으로 한-미 FTA에서는 '일시적 복제' (temporary copies)의 개념을 명확히 하였다라는 특징을 갖는다. 한-미 FTA에서 말하는 '일시적 복제'란 컴퓨터 사용 시 램(RAM)에 일시적으로 저장되는 복제 등을 지칭한다. 이러한 일시적 복제에 대해 미국, 호주, 독일 등 주요 선진국을 포함한 60개 이상의 국가들이 일시적 복제권을 인정하고 있다. 다만, 한-미 FTA에서는 '공정한 이용' (fair use) 등의 경우에는 저작권 침해가 성립되지 않도록 예외규정을 설정하여 정당한 이용자의 보호 근거 마련하고 있다. 예를 들어, 일시적 복제권 등에 대한 예외규정은 저작물·실연 및 음반의 통상적인 이용(normal exploitation)과 충돌하지 않고 권리자의 정당한 이익을 부당하게 저해하지 않아야 한다.

3) 지적재산권의 집행과 문제점

한편, 한-EU FTA에서 지적재산권의 집행은 크게 민사구제와 형사집행으로 대별된다. 우선, 민사구제에 대해 한-EU FTA는 사법당국이 소송의 당사자 또는 증인인 침해자 또는 협정상 규정된 그 밖의 다른 사람에게 지적재산권을 침해하는 상품과 서비스의 근원 및 배포망에 관한 정보제공을 명령할 수 있도록 보장하고 있다(제10.45조). 또한, 사법당국에게 지적재산권 보호와 관련된 각종 명령을 내릴 수 있는 권한을 부여할 의무를 규정하고 있다. 예를 들어, 사법당국은 지적권에 대한 임박한 침해를 예방하거나 권리의 계속적 침해를 금지하거나 또는 침해의심 물품을 압류하기 위한 중간금지명령을 취할 수 있고(제10.46조), 지적재산권을 침해하는 물품의 폐기 및 상거래에서의 제거, 침해 물품의 제조에 사용된 재료 및 도구의 폐기를 명령할 수 있다(제10.47조). 또한 지적재산권 침해를 인정하는 판결이 선고된 경우 권리침해의 계속을 방지하기 위한 금지명령(제10.48조)과 금전적 보상 지불명령(제10.49조) 등이 가능하다. 한편, 중개자의 서비스가 저작권 및 저작권집권·상표권·지리적 표시를 침해하는 제3자에 의해 이동될 경우, 권리자가 같은 중개자에 대해서도 중간금지명령 또는 금지명령을 신청할 수 있도록 허용하고 있다(제10.46조 제1항, 제10.48조 제2항). 특히, 여기에서 중개자의 범위는 각 당사국의 국내법으로 정하되, 침해물품을 배당하거나 배포한 자 및 온라인서비스 제공자(Online Service Provider : OSP)도 이에 포함된다. 또한, 민사구제의 핵심인 손해배상에 대해서는 사법당국이 손해배상액 산정시 모든 측면을 고려하도록 하고 적절한 경우 대안으로 침해자가 지적재산권의 사용승인을 요청하였다라면 지불하였어야 할 사용료를 기초로 손해배상액을 일괄지급으로 정할 수 있도록 보장하였다. 상표권 및 저작권 또는 저작권집권 침해의 경우 법정손해배상제도를 도입 또는 유지할 수 있도록 하였다(제10.50조). 다만, 온라인서비스 제공자를 세 가지 유형으로 구분(단순도관/캐싱/호스팅)하여 유형별로 지적권 침해에 대한 기여도가 다른 점을 감안, 차등화된 면책규정을 적용(제10.63조, 제10.64조, 제10.65조)하도록 하였다.

지적재산권의 집행은 한-EU FTA 협상과정에서 EU측의 주요 관심사항 중 하나였다. 실제로 한-EU FTA의 지적재산권 집행 조항들은 EU의 요구가 대부분 수용된 것으로 평가된다. 그러나, 문제점은 한-EU FTA의 지적재산권 집행에 관련된 조항들 대부분이 권리자라고 주장하는 자에게 유리하게 되어있다는 점이다.

구체적으로 소송절차에서 '증거'와 관련된 규정을 살펴보면 한-EU FTA는 사법당국이 은행, 재정 또는 상업서류의 제출을 명령할 수 있도록 보장하며, 증거보존을 위해 잠정조치를 명령할 수 있도록 하고 있다. 그런데 기밀정보 보호대상 정보 제출이나 증거물의 압수는 민사절차에는 새로운 제도이다. 권리자가 소송을 개시하기 이전에 정보를 일단 요청하고 소송을 할 것인지 말 것인지 따져볼 수 있고 반면, 피고는 일반적으로 자신들의 영업 기밀의 제출 의무를 지거나 원료 또는 도구가 압수되어 피해를 볼 가능성이 있다. 또한, 정보제공명령 권한에 대해서도 한-EU FTA는 정보제공의 대상이 되는 사람의 범위를 제3자를 포함하여 넓게 규정하고 있으며, 제출 대상의 정보도 생산과 유통에 걸쳐 발생하는 정보로 범위가 넓다. 이에 따라, 개인정보와 영업정보 유출의 위험성이 높아지게 되며, 사법적 판결이 이루어지기도 전에 피고에게는 정보제출 의무 자체가 일종의 징벌로서 기능할 수 있다. 극단적으로 평가하자면 원고로서는 피고 측에게 정보제공명령 신청만 하면 입증활동이 전혀 필요없게 되는 것이나 마찬가지로 쉽게 침해여부를 확신하지 않더라도 일단 소송을 제기하고 볼 수 있으며 경쟁관계 회사의 영업 자료를 소송절차를 통해 확보하는 수단으로 악용할 여지도 있다는 의견이 있다. 이에 따라, 피고 측은 소송절차의 번거로움을 피하기 위해 원고 측의 부당한 요구를 수용하여 화해나 조정을 시도할 가능성이 높으며, 원고의 소송 남용으로 피고 측이 부당한 피해를 입을 우려가 발생될 수 있다. 또한, 지적재산권을 침해하는 물품의 폐기와 관련하여 현행 국내 「저작권법」은 지재권 침해물에 대해서만 규정(저작권법 제133조)하고 있음에도 불구하고, 한-EU FTA의 제10.47조에 따르면 실제 침해 행위에 연관이 되었다고 하더라도 컴퓨터와 같이 다른 용도로 주로 사용되는 도구까지 폐기를 하도록 하는 것은 지나치다는 의견이 제기된다. 즉, WTO의 무역관련 지적재산권협정(TRIPS협정) 제46조는 이 경우 폐기 대상을 '주로 침해 상품을 제조하기 위하여 사용된 재료나 기구들'이라고 규정하고 있어 그 도구의 주된 용도가 침해물의 제작에 사용된 경우만으로 한정하고 있으나, 한-EU FTA 제10.47조는 '침해물 생산 혹은 제조에 주로 이용된(principally used) 재료와 도구'라고 규정하여 더 폭넓게 규정하고 있다.

한편, 손해배상과 관련하여 한-EU FTA는 제10.50조에서 법정손해배상제도를 도입하고 있다. 다만, 한-미 FTA와는 달리 한-EU FTA의 경우에는 침해자가 침해를 알지 못하거나 알만한 합리적 근거가 없는 경우에만 손해배상을 할 수 있도록 하고 있으며, 액수에 대해서는 특별한 언급이 없다. 현행 민법의 손해배상법리에 따르면, 손해를 입은 자가 상대방의 과실을 입증해야 한다. 동시에 상대방의 과실로 인해 자신이 입은 손해를 입증해야 한다. 입증된 손해에 대해서는 상대방이 전부 배상해야 한다. 그런데, 손해배상액을 법으로 정하면 권리자는 손해배상액이나 손해액 추정의 전체 사실 등을 입증할 부담이 없으므로 소송을 쉽게 제기할 수 있을 뿐만 아니라, 손해배상액도 실제

피해를 본 액수에 장래 침해를 억제하기 위한 액수를 더하게 되어 권리자가 입은 손해보다 더 크게 될 가능성이 있다. 게다가 아주 경미한 침해행위에 대해서도 법정 손해배상액에 따라 배상해야 한다면 이는 부당한 결과를 가져올 가능성이 존재한다. 특히, 인터넷 환경이 발전함에 따라 경미한 지적재산권 침해가 자주 나타나는 현실에서 제3자의 권리침해가 있다고 하여도 동 규정에 따르면 권리자가 손해 이상의 배상을 받게 될 가능성이 있어 타인의 침해행위를 유도하고 법정 손해배상액 상당을 청구하는 제도남용도 제기될 수 있다.

마지막으로 한-EU FTA 제10.53조에 따르면 저작권 또는 저작인접권과 관련된 민사절차에서 반대되는 증거가 없는 한 통상적인 방식으로 저작물 또는 대상물의 저작자 또는 저작인접권자로 표시되어 있는 자를 권리자로 추정한다. 한-미 FTA 협정에서는 저작물, 실연 및 음반에 대한 권리자 추정 규정이 있으나, 한-EU FTA 협정에서는 방송사업자에게도 이러한 추정규정을 확대 적용한다. 그러나, 우리나라의 민사법상 손해배상제도는 손해의 공평·타당한 분담을 그 지도원리로 하며, 이러한 이념에 입각하여 저작권 및 저작인접권 침해를 이유로 한 민사소송에서는 원고가 자신의 권리의 존재를 입증해야 한다는 것이 현재 법원의 태도이다. 그러나 동 규정에 따르면 피고는 권리의 부존재를 입증해야 하는 부담을 지게 되며, 법원이 저작물의 독창성이 의심스럽다고 하여도 피고가 이를 입증하지 못한다면 지적재산권 침해로 판단하게 된다. 이는 공평·타당한 손해분담이라는 손해배상제도의 기본 원리에 반하여 원고에게 유리한 규정으로 평가된다.

한편, 한-미 FTA에서 지적재산권의 집행과 관련하여 보다 문제가 되는 부분은 '상업적 규모'의 저작권 침해에 대해서는 권리자의 고소없이 수사기관이 직권으로 '법적 조치' (legal action)를 할 수 있도록 합의한 '비친고죄' 조항이다. 일반적으로 친고죄란 권리자의 고소(발)가 있어야만 공소를 제기할 수 있는 범죄이며, 비친고죄는 권리자의 고소(발)가 없이도 수사기관의 직권으로 공소 제기 가능한 범죄이다. 한-미 FTA에서 저작권 침해사건에 대해 비친고죄 조항을 둔 것은 대규모 저작권 침해 사건에 대하여 효과적인 처벌기반을 마련하기 위한 것이다. 다만, 우리나라 「저작권법」도 이미 2006년 12월 개정을 통해 비친고죄를 도입한바 있다는 점에서 시장의 충격은 다소 완화될 수 있을 것으로 보인다.

그 밖에 한-미 FTA에서 살펴봐야 할 내용으로는 온라인서비스 제공자의 면책 조항에 대한 것이다. 즉, 온라인서비스 제공자에게 온라인 상에서 발생하는 지재권 침해에 상응하는 책임을 부과하는 한편, 권리자의 요청 시 침해자로 추정되는 자의 개인정보를 제공하도록 의무화하였다. 다만, 온라인서비스 제공자는 ① 단순 전송 기능, ② 캐싱 기능, ③ 웹사이트 링크, 기능, ④ 게시판 기능의 4가지 유형으로 분류하여 책임 수준을 차별화하였다. 이러한 조항을 통하여 온라인 상 벌어지는 침해 행위에 대한 서비스 제공자들의 적극적인 대처를 유도하며, 다수의 네티즌들이 부지불식간에 불법 행위를 자행하는 것을 차단할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 적절한 안전장치 하에 온라인서비스 제공자에게 개인정보 제출권한을 부여하여 온라인 침해 행위가 불필요하게 형식 절차화될 가능성이 감소할 것으로 기대된다. 또한, 이와 관련하여 우리나라와 미국은 온라인 저작권 침해

에 대한 단속 노력을 배가한다는 취지의 서한에 합의하여 협정발효 6개월 이내에 온라인 저작권 침해 관련 정책지침을 발표하기로 하였다.

4. 한-EU FTA의 전자상거래와 게임산업 평가

한-EU FTA에서 전자상거래(electronic commerce)와 관련된 규정들은 독립된 장이 아니라 제7장 '서비스 무역·설립 및 전자상거래' (Trade in Services, Establishment and Electronic Commerce)의 일부분으로 섹션 F에 포함되었다. 그러나, 전자상거래 부분이 서비스와 투자 장에 포함되어 있다는 사실이 전자적 수단을 통한 전송물의 취급(상품 또는 서비스)에 관한 우리나라의 입장에는 영향을 미치지 않는다는 사실을 명시하였다. 또한, 한-EU FTA의 전자상거래 부분은 한-미 FTA와는 달리 구체적인 의무를 생략하고 포괄적인 협력조항 중심으로 FTA 협정을 구성하였다는데 특징이 있다. 이는 다자 간 무역체제에서 미국과 EU가 전자상거래에 대해 취하고 있는 태도에 기인한다. 따라서, 한-EU FTA는 전자적 수단을 통한 전송물에 대해서는 무관세를 유지(제7.48조)하고 있으며, 기타 전자상거래에 영향을 미치는 조치에 대해서는 세계무역기구(WTO) 협정을 적용하도록 하였다. 또한, 제7.49조에서 우리나라와 EU는 전자상거래 관련 규제 문제들에 관한 대화채널(dialogue)을 유지하고 이를 통해 전자상거래 관련 입법 및 이행정보를 교환하기로 하였다. 따라서, 한-EU FTA에서의 전자상거래 분야는 구체적 의무를 설정하는 협정으로서는 거의 의미가 없고 오히려, 이를 구체적으로 규율하고 있는 한-미 FTA의 전자상거래 장(chapter)의 주요 내용을 검토하는 것이 보다 의미가 있다.

한-미 FTA에서의 전자상거래 장은 기존의 WTO 규범을 통해서 해결되지 않은 새로운 분야에 대한 법적 규율을 시도한 결과이다. 한-미 FTA에서 전자상거래 장은 총 9개의 조항으로 전자상거래 활성화를 위한 자유화 규범 및 협력을 그 내용으로 하고 있다. 특히, 한-미 FTA 전자상거래 장에서 주목되는 점은 이른바 '디지털 제품' (digital product)을 상업적 판매 또는 배포를 위해 전자적으로 부호화되고 생산된 컴퓨터 프로그램·문자열·동영상·이미지·녹음 등을 의미하는 것으로 명시적으로 정의하고 있다는 점이다. 이는 우리나라 「문화산업진흥기본법」 및 「온라인디지털콘텐츠산업법」상의 '디지털콘텐츠' 또는 대외무역법상의 '전자적 형태의 무체물'의 정의와 유사하다. 또한, 우리나라가 기존에 체결한 한-싱가포르 FTA에서 사용된 정의와도 유사하나 '상업적 판매 또는 배포 목적'으로 그 범위를 한정하여 전자화폐나 이메일 및 UCC 등은 제외됨을 명확히 하였다.

한-미 FTA 전자상거래 장이 국내 게임산업과 만나는 점은 디지털 제품 및 서비스에 대한 규율을 시도하고 있기 때문이다. 특히, 한-미 FTA 전자상거래 장이 특별한 의미를 갖는 부분은 이러한 디지털 제품에 대하여 비차별 대우(non-discrimination treatment)를 적용하도록 의무규정을 둔 사실이다. 이는 상대국의 디지털 제품에 대해 내국민 대우와 최혜국 대우를 부여할 것을 의무화하고 있다.

비차별 대우의 적용과 관련하여 가장 논란이 될 수 있는 부분은 내국민 대우와 최혜국 대우를 부여하는 기준으로 설명되는 각주와 본문과의 관계이다. 우선 각주에서는 상대국의 디지털 제품에 대해 내국민 대우와 최혜국 대우는 상대국 영역에서 단순히 저장(stored) 또는 전송되는(transmitted) 경우 및 단순한 배포자(distributor)인 경우는 제외되고 해당 제품이 단지 상대국 영역에서 창작(created), 제작(produced), 발행(published), 계약(contracting for), 발주(commissioned)되는 경우 및 그 디지털 제품의 저작자(author), 실연자(performer), 제작자(producer), 개발자(developer) 또는 소유자(owner)가 상대국 국민인 경우에만 적용된다. 이처럼 기존에 체결된 FTA와는 달리 디지털 제품에 대한 비차별 대우 의무의 범위가 변경된 것은 제3자가 한-미 FTA를 통해 무임승차(free-riding)하는 것을 방지하고, 디지털 제품의 범위를 좁히려는 의도로 파악된다. 이러한 의미에서 '저장'과 '전송', 그리고 '상업적 최초이용'(first made available on commercial terms)의 부분이 제외된 것은 우리나라의 입장에서 긍정적으로 평가될 수 있는 부분이다. 또한, 행위자의 범위에 '소유자'의 개념이 추가된 것은 디지털 제품이 일정 부분 지적재산권의 문제와 관련된다는 점을 고려할 때, 지적재산권을 보유한 사람의 권리 보장을 보다 명확히 할 수 있다는 측면에서 유용한 것으로 보인다.

그러나, 디지털 제품에 대한 비차별 대우의 적용 기준이 되는 각주의 규정이 동 제품에 대한 비차별 대우 원칙을 규정하고 있는 본문의 규정과 일치하지 않는 것은 보다 심각한 문제로 남는다. 즉, 본문에서는 비차별 대우를 받는 디지털 제품의 경우에 '저장' 및 '전송'되는 경우가 여전히 규정되어 있고 '상업적 최초 이용'에 대한 개념도 함께 포함되어 있으며, '배포자'의 표현 역시 여전히 존재한다. 즉, 한-미 FTA 전자상거래 장 협상에서 미국은 비차별 대우 특히, 내국민 대우와 관련하여 본문에서는 해당 조치들을 열거하고, 각주를 통해 자격요건을 규정하려는 새로운 시도를 하였으나 새롭게 추가된 자격요건으로서의 각주는 오히려, 본문에 규정된 내국민 대우의 범위에 대한 해석을 더욱 모호하게 하고 있다. 내국민 대우 부여자격을 규정하는 각주를 통해 본문의 내용을 보다 명확히 하고 디지털 제품에 대한 비차별 대우에 제3국의 개념을 제외하려는 미국의 의도를 유추한다면, 각주의 내용은 이러한 의도에 합치하지 않는다. 즉, 비록 단순히 저장 또는 전송되는 것에는 혜택을 부여하지 않고 비차별 대우로 인한 혜택이 당사국 모두에게 유효한 것이라는 점을 고려한다 해도, 한-미 FTA의 전자상거래 장에 관한 협상에서 기존 FTA에서와는 달리 변경된 취지는 동 협정에 의한 혜택을 당사국으로 한정하기 위함이다. 그런데 각주에서 '저장'과 '전송'의 개념을 제외하였음에도 불구하고 '계약'이나 '발주'의 내용을 포함시킨 것은 동 장의 취지에 모순되며, 이 조항을 통한 제3국 혜택의 가능성은 여전히 문제가 된다. 또한, 각주를 통해 이미 내국민 대우의 부여 조건을 충족하였음에도 불구하고, 기존 FTA에서는 선례가 없이 한-미 FTA에 새롭게 포함된 각주에는 규정되어 있지 않은 본문의 '저장'과 '전송'에 해당하는 디지털 제품에 대한 차별 조치도 내국민 대우 위반이 된다는 해석의 가능성이 남는 것은 동 비차별 대우 의무의 범위를 각주보다 확대하고 있는 것이다. 한편, 본문과 각주에 여전히 남아 있는 '계약', '발주'의 규정들은 디지털 제품의 속성을 상품이나 서비스, 또는 지적재산권의 체화된 형태로 파악하는 경우에도 해당

유형으로 인한 법적 의미를 파악하기 어렵고, 인터넷 네트워크의 속성에 기초한 전자상거래의 특수성을 감안한다면 그 범위가 지나치게 넓고 향후, 다양한 문제점들이 나타날 가능성이 있다.

또한, 한-미 FTA에서는 정부 보조금이나 정부권한 행사에 의한 서비스는 내국민 대우 적용을 배제하기로 하였으나, 비차별 대우를 제한할 수 있는 예외규정이 보다 구체적으로 이루어지지 못한 것은 다소 아쉬움으로 남는다. 특히, 예외규정을 적용하는 경우에는 지적재산권 장과의 우선순위의 문제나 때로는 양 장의 충돌문제도 함께 고려되어야 하지만, 이에 대한 규정도 존재하지 않는다. 결국, 전체적으로 볼 때 디지털 제품에 대한 비차별 대우의 범위에서 제3국 개념을 포기한 것은 긍정적으로 평가될 수 있으나, 내국민 대우와 관련하여 발생할 수 있는 유형과 범위 등의 문제 특히, 본문과 각주의 관계가 명확하지 않다는 점에서는 많은 문제를 제기하고 있고 향후, 논쟁의 요소가 될 가능성이 존재한다.

그 밖에, 한-미 FTA 전자상거래 장은 전자상거래의 활성화를 위해 전자거래 당사자들이 전자인증수단을 자율적으로 선택할 수 있도록 보장하는 데 합의하였다. 구체적으로 전자거래 당사자에게 당해 전자거래가 인증에 대한 법률요건을 충족한다는 것을 법정에서 입증할 수 있는 기회를 부여하고 서명이 전자적 형태를 취한다는 이유만으로 법적 유효성을 부인하지 못하도록 규정하였다. 다만, 전자금융거래, 전자처방전 등 고도의 신뢰성과 안전성이 요구되는 분야의 거래에 대해서는 자국의 관련 법령에서 공인전자서명 의무화 등 특정 전자인증수단을 요구할 수 있도록 하였다.

5. 게임산업과 FTA의 방향

국제통상법은 국가가 주체가 되는 법이지만 그 열매를 거두는 것은 개별 민간기업이다. 이 말은 국제통상 질서를 만드는 것은 국가이지만 그 결과는 기업에게 곧바로 영향을 미친다는 뜻이다. 지금까지 살펴본 한-EU FTA나 한-미 FTA 역시 마찬가지이다. 정부가 스스로 밝히듯이 우리나라는 명실상부한 통상국가로서 지속적인 경제발전을 위해서는 교역의 확대가 필수적이고, 개방된 세계시장은 우리의 경제적 생존과 직결된다. 이러한 생존의 문제는 국가적 차원 뿐만 아니라 기업, 나아가 산업계의 생존과도 연관된다. 따라서, 태생적으로 글로벌한 콘텐츠인 게임산업의 경우, FTA 체결 자체의 정당성 여부에 대한 치열한 논의를 넘어 이제는 어떤 FTA로 체결되는가 여부가 보다 관심의 대상이 되어야 한다. 국제 경쟁력을 갖춘 산업과 기업을 보유하고 있는 국가는 FTA를 통하여 새로운 시장개방과 시장점유율 확대라는 유리한 결과를 가질 수 있다. 그러나 국제 경쟁력을 갖추지 못한 산업과 기업을 가진 국가는 자국의 부와 자원을 착취당할 수 있는 불리한 입장에 놓이게 될 것이다.

그렇다면, 현재 우리나라의 게임산업에 영향을 미치는 FTA의 현재 모습은 어떠한가? 단언할 수 없지만 지금까지 우리나라가 체결한 FTA 중 한-미 및 한-EU FTA는 단지 게임 자체의 문제만 살펴

본다면 양 FTA로 인한 구체적인 실익을 사전에 평가하는 것이 어쩌면 거의 의미가 없을지 모른다. 왜냐하면, 이미 게임분야는 FTA로 대표되는 양자적 무역자유화 이전에 이미 WTO를 통한 다자적 개방의 시대를 살고 있기 때문이다. 한편, 그 밖의 다른 경제권과의 FTA는 충분히 우리나라가 전자의 입장에서 논의가 가능할 수 있을 것으로 본다. 특히, 문제가 되는 것은 현재 논의가 활발히 진행 중인 중국과의 FTA의 내용이 어떤 수준에서 결정될 것인가 여부이다. 13억 인구를 가진 중국의 거대시장을 간과하기는 어렵다. 그러나, 동시에 사회주의 정치체제를 갖고 있는 중국과의 FTA에서 우리나라 업계가 어느 정도의 이득을 갖는 FTA를 체결할 수 있을가의 여부는 여전히 불투명하다. 따라서, 지금 우리나라 게임산업이 당면한 과제는 크게 두 가지로 요약된다. 첫째, 우리나라가 체결한 FTA 중 게임산업에 영향을 줄 수 있는 한-미 FTA와 한-EU FTA 등 주요 FTA의 관련 내용을 정확히 이해하고 이에 대한 대비책 또는 활용책을 마련하는 일이다. 둘째, 앞으로 우리가 체결하게 될 FTA에서 우리나라 산업계의 이익을 최대한 반영할 수 있는 FTA의 내용을 처음부터 만들어가는 것이다.

특히, 이미 만들어진 FTA에 대한 문제보다는 앞으로의 FTA 등 다양한 국가 간 경제협력협정과 이에 파생되거나 수반되는 다양한 국가 간 협정들에 초점을 두어야 한다. 즉, 한-미 FTA나 한-EU FTA 등은 이미 체결된 혹은 비준절차만 남아있는 협정이다. 이미 그 내용과 영향, 효과 등이 점차적으로 구체화될 것이다. 그러나, 아직 체결되지 않은 다양한 국가들과의 FTA나 경제협력 등에서는 우리나라가 준비하는 상황에 따라 완전히 다른 내용이나 효과를 갖는 국가 간 약속이 만들어질 수 있기 때문이다. 이런 차원에서 볼 때 당장 눈에 들어오는 것은 한-중 FTA에서의 논의가 될 것이고, 향후 체결하게 될 다양한 FTA와 경제협력협정 등에서 국내 게임산업의 이해가 어떻게 반영되는가 여부가 매우 중요한 과제라 할 수 있다.

그럼에도 향후, 커다란 그림을 그리기 위해서는 반드시 거쳐야 할 사전 단계가 있다. 가장 우선적으로 검토되어야 할 것은 이러한 FTA나 다른 국가와의 경제협력협정 체결을 위한 협상이 과연 국내 기업들에게 도움이 되는 것인지 여부에 대한 산업계 전반의 의견을 조율하는 것이다. 그래야 변화하는 쟁점과 협상과정 속에서도 국내 기업들의 이익을 위한 협상이 이루어질 수 있다. 이는 FTA 자체가 중요한 것이 아니라 FTA를 통해서 국내 기업이 이익을 볼 수 있어야 한다는 것이 더 중요하다. 특히, 게임산업은 국가 차원에서 볼 때 전체로서의 FTA 협상에서는 주된 협상분야가 되지 않을 확률이 더 큰 것이 객관적인 사실이다. 그렇다면 기업의 입장에서는 본 협상에 기업의 요구사항을 올리기도 전에 다른 산업분야에 밀려 제외될 수도 있다. 따라서, 현 단계에서 게임산업이 FTA를 시장 확대와 진입의 수단으로 활용하기 위해 가장 시급한 것은 산업계의 공동의제를 만드는 작업일 것이다. 다시 말해, 이번 협상에서 국내 게임산업이 필요한 것이 무엇이고, 생산적인 FTA가 되기 위해서 요구되는 것이 무엇인지에 대한 논의와 사전 준비가 시급히 이루어져야 한다. 즉, 산업계 입장에서 기업이 필요로 하는 것, 요구하는 것에 대한 입장을 정리하고 그에 대한 논리를 마련하는 것이 가장 시급한 일이다. 이를 기초로 관련 부처와 끊임없이 협의하고 요

구하는 과정을 반복해야 할 것이다. 다음 단계로 게임 업계는 주어진 FTA나 경제협력협정 등의 특성에 따라 가능한 대응방안과 논리를 마련하는 작업이 필요하다. 협상의 기본은 '주고 받기'이다. 따라서, 그 결과가 어떻게 귀결될지 현재로서는 아무도 짐작할 수 없으며 모든 가능성을 열어두고 각각의 결과에 따른 시나리오를 마련하는 작업은 반드시 선행되어야 할 것이다. 특히, 다양한 경우의 수를 상정하여 각각에 적합한 대응책을 마련하는 일은 협상이 이루어지기 전이나 늦어도 협상 초기에 마련되어야 한다. 물론 이러한 일들은 원래 정부가 해야 할 일이다. 그러나, 현재 시스템에서는 정부의 관련 부처가 다양한 업계의 입장을 반영하여 이러한 세부적인 작업을 성공적으로 수행하기에는 물리적 한계가 있는 것이 사실이다. 따라서 필요한 부분이 있다면 업계 차원에서 이에 대한 대비를 마련하는 것이 반드시 요구된다.

물론 이상에서 검토하고 제언하는 내용들이 게임산업 전체에 일반적으로 적용되지 않는 부분도 존재한다. 온라인 게임업계와 모바일 게임업계의 입장이 다를 수 있을 것이며, 비디오게임이나 아케이드게임의 입장 또한 다를 수 있을 것이다. 게다가 상대적으로 큰 규모의 기업과 중소규모의 게임기업의 입장이 또한 다를 수 있다. 그리고 이러한 입장에 따라 FTA를 바라보는 관점과 쟁점이 차이를 나타낼 수 있다. 그러나 중요한 것은 FTA가 갖는 시장개방 효과는 국내 게임기업에 모두 적용될 가능성이 열려있다는 것이다. 남은 과제는 그 효과를 어떻게 하면 긍정적으로 이끌어 낼 수 있을까 여부이고 이는 관련 업계와 정부의 공동의 노력에 달려있다.

제 2 장 게임물 등급분류제도

■ 제1절 등급분류제도의 현황과 전망

2010년은 현행 게임물 연령등급제에 대한 새로운 문제제기의 해로 기억될 것이다. 물론 현재 국내에서 시행되고 있는 게임물 등급분류제도에 대한 논의는 이전부터 있어 왔지만 2010년은 외부 환경 변화에 따른 필요성이 더욱 강조되었고, 그에 따라 기존 등급분류제도의 변화에 대한 논의가 많았다. 외부 환경의 변화는 바로 스마트폰의 시장 도입이 직접적인 계기가 되었다고 볼 수 있다.

1. 등급분류제도의 성격

국내에서는 게임물 뿐만 아니라 거의 대부분의 콘텐츠에 대한 등급분류, 즉 해당 콘텐츠의 이용 가능한 연령 등급을 규정하고 있고, 이러한 등급분류제도는 관련 법률에 의해 의무화되어 있다.¹⁾ 국내 게임물 등급분류제도는 법정 사전심의제로 운영되고 있고, 사전 등급심의를 받지 않으면 유통이 금지된다. 사전 등급심의를 받지 않고 유통하거나 사전 등급심의를 받은 것과 다른 게임물을 유통할 경우에는 불법적 행위로 간주하여 처벌을 받도록 되어 있다.

1) 물론 콘텐츠의 등급분류는 콘텐츠에 따라 다소 차이는 있다. 대표적인 사례가 음악의 경우인데, 음악은 현재 사전 등급분류를 법으로 의무화하고 있지 않다. 1990년대 중반 검열적 성격의 음반 사전심의가 없어졌기 때문이다. 이는 문화정책과 문화사적으로 매우 중요한 의미를 갖고 있다. 콘텐츠에 대한 악법으로 제시되었던 사전 검열제도가 폐지된 첫 번째 사례에 해당하기 때문이다. 국내에서 검열은 상당히 긴 역사를 갖고 있는데, 일제 강점기로부터 시작하여 사전 검열이 폐지될 때까지 근 70여년이 걸렸다. 지금의 법정 콘텐츠 사전 등급분류제를 예전의 검열과 동일하게 보는 것은 다소 어려운 점이 있다. 비록 법률에 근거하여, 사전 등급분류가 의무화되어 있지만 사전 등급분류의 주체가 정부가 아니라 민간 위원회 체제를 갖고 있기 때문이다. 이러한 위원회들은 정부로부터 운영 예산을 지원받는데, 법정 의무화되어 있기 때문에 정부의 지원이 필요한 부분이라고 하겠다. 비록 현행 등급분류제도가 민간위원회의 형태를 띠고 있지만 사전 등급분류를 받지 않으면 시장 유통이 사실상 전면 금지된다는 점은 자칫 내용적인 측면에서 검열적 성격이 남아 있다는 문제제기가 될 수도 있다.

현행 게임물 등급분류의 시행 주체인 게임물등급위원회(이하 계등위)의 설립에 관해 다소 오해의 측면이 있다. 즉 계등위가 2006년 ‘바다이야기’ 사태 이후 이를 방지하기 위해 만들어졌다는 것이다. 계등위의 성격과 설립 배경을 이해하기 위해서는 2000년대 초반 상황을 이해하는 것이 필요하다. 게임물등급위원회의 지위는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임법)에 근거하고 있는데, 게임법이 제정되기 전까지 게임물의 등급분류는 영상물등급위원회(이하 영등위)에서 진행하였다. 근거는 지금은 해소된 「음반비디오게임물에 관한 법률」(이하 음비게임법)이었다. 법률명에 적시된 음반, 비디오, 게임물에서 알 수 있듯이 이는 콘텐츠가 저장된 물질적 매체를 근거로 하여 등급분류를 하고 있었고, 당시 게임물은 아케이드게임, PC게임이 주류였다. 2000년대 초반에 접어들면서 새로운 플랫폼인 온라인게임과 모바일게임에 대한 등급분류량이 많아지기 시작했는데, 영등위에서의 게임물 등급분류와 관련하여 지속적으로 문제제기가 발생하였다. 즉 새로운 플랫폼의 등장으로 이러한 새로운 플랫폼 게임물의 특성이 제대로 반영된 등급심의가 필요했다.

게임물의 진화와 플랫폼 환경의 변화에 근거하여 상호작용성을 특성으로 하는 게임물에 대해서도 별도로 등급심의를 해야 할 정책적 필요성이 제안되었다. 이를 위해서는 게임물만을 등급심의하기 위한 새로운 기관의 설립이 필요했고, 설립의 근거를 위해서는 게임물만의 별도 법률 제정이 필요하였다. 이러한 정책적 방향은 2003년 발표된 게임산업 중장기계획에 포함되게 된다. 2004년부터 준비하기 시작했던 게임법 제정 작업은 최종적으로 2006년 4월 국회를 통과하였고, 그 해 10월에 시행되는 것으로 예정되어 있었다. 이에 따라 게임물등급위원회는 2010년 10월에 게임법의 시행과 함께 출범하도록 준비되었고, 영등위에서의 게임물 등급심의 내용과 업무 개선을 핵심으로 하여 계등위의 설립이 준비되었다. 예를 들어 연령등급 표시와 함께 내용 정보 표시를 함께 하는 것 등이 새롭게 개선된 내용이라고 하겠는데, 이처럼 계등위 설립의 핵심은 대내적으로는 환경 변화에 맞게 게임물의 등급심의 업무를 개선하고, 대외적으로는 게임물의 정보서비스를 강화하는 내용이었다.

게임법이 제정되고 시행을 앞둔 2006년 8월, 이른바 ‘바다이야기’ 사태가 발생한다. 경품용 아케이드게임의 사행화가 커다란 사회적 문제가 되었다. 이 사건을 계기로 게임의 사행화 문제를 방지하는 것이 핵심 현안이 되었고, 이에 따라 제정된 게임법도 일부 개정되어 게임법에 근거한 계등위는 설립되자마자 게임의 사행화 방지 업무의 최전선에 위치하게 된다. 게임법에서도 사행성 게임은 게임물이 아닌 것으로 정의되었다. 엄밀하게 보면 사행성 게임은 게임물이 아니기 때문에 등급분류대상이 되지 못하고, 계등위의 업무 영역이 아닌 것으로 된다. 그렇지만 사회적으로 사행성 문제가 심각하게 대두되었고 사전 등급심의 과정에서 사행성을 방지하는 것을 요구받게 된다. 계등위는 게임물의 사전 연령등급심의와 함께 사행성 확인 업무를 포괄하게 되었다.

게임물등급분류제도는 유통 이전에 게임물 이용에 필요한 적절한 연령등급과 내용을 표시함으로써 부적절한 게임물로부터 청소년을 보호하고 관련 정보를 제공, 건전한 게임이용문화를 조성하는 것이 그 기본적인 성격이라고 할 수 있다. 이러한 게임물 등급분류제도는 해외에서도 일반적

으로 채택하고 있는 제도이기도 하다. 국내 제도는 사행성 게임 확인 업무로 표현되는 게임의 사행화를 사전에 방지하는 역할이 추가되어 있다고 할 수 있다. 그러나 게임의 사행화가 사실상 게임물의 유통 이전이 아니라 사후에 발생한다는 점을 고려하면 사전 등급분류제도를 통해 게임의 사행화를 방지하겠다는 취지에도 불구하고 한계점도 여전하다.

2. 등급분류제도의 현황

유통될 게임물에 대해 적절한 연령등급을 부여하는 정보서비스의 성격보다 사행화 방지에 초점을 맞춘 게임물 등급분류제도는 2006년 설립 이후 2009년까지 전체적인 제도의 틀에 큰 변화가 없었다. 여전히 사행화 방지가 더 크게 부각되었고, 오히려 사행화 관련 기준 등은 강화·확대되었다. 게등위의 등급분류 업무절차는 설립 이전에 게임물 등급분류 업무를 담당하던 영등위의 업무 처리과정과 별반 차이가 없었다.

기존의 사전 등급분류제도에 있어 변화에 대한 필요성이 본격적으로 제기된 계기²⁾는 스마트폰의 도입에 따른 환경 변화 때문이다. 2010년 이전, 이미 스마트폰 도입이 예상되었고, 스마트폰 도입은 이동통신사 중심의 모바일콘텐츠 유통환경의 변화를 예고하였다. 즉 오픈마켓으로 통칭될 수 있는 모바일콘텐츠 유통시장의 형성은 콘텐츠 개발자의 참여 범위를 일반 이용자까지 확대하는 효과를 가져왔고, 비즈니스에 있어서 지역과 국가의 경계를 넘어서 전지구적 서비스가 가능해졌다.

이러한 모바일콘텐츠 비즈니스 환경의 변화로 인해 모바일게임의 양적 팽창과 더불어 개별 국가의 지역성과 글로벌 스탠다드라는 측면에서 기존 등급분류제도와 갈등이 발생할 가능성이 예상되었고, 그에 따라 제도 개선의 필요성이 본격적으로 제기되었다. 2010년은 이미 스마트폰 시장이 형성되면서 이와 같은 문제의 구체적 해결책을 모색한 해라고 할 수 있다. 미국, 일본, 유럽 등 게임물에 대한 사전 등급분류를 법적 의무화가 아니라 자율적으로 하고 있는 국가들의 경우에는 국내와 같은 갈등이 상대적으로 적었다. 애플의 앱스토어를 예로 들면, 애플에서 자체적으로 앱스토어에 등록될 모든 콘텐츠에 대해 애플 자체적인 연령등급을 부여하여 서비스하고 있기 때문에 자율적 등급분류제와 충돌하지 않는다. 하지만 국내의 경우, 법률에 근거하여 사전 등급분류제도를 운영하기 때문에 최종적으로는 게임법 개정을 통해 오픈마켓용 게임물에 대한 사전 등급심의 개선 내용을 포함하여야 했다.

게임법에 등급분류 특례조항으로 “게임물의 제작주체·유통과정 특성 등으로 인하여 게등위를

2) 법률에 근거한 사전 등급분류제도의 변화에 대한 문제제기는 이전부터 있었지만, 등급분류제도에 대한 사행화 방지에 대한 강조는 현행 등급분류제도의 변화와 관련한 논의가 지연되는 환경을 만들었다.

통한 사전 등급분류가 적절하지 않은 게임물 중에서 대통령령이 정하는 것. 다만 청소년이용불가 게임물일 경우에는 그러하지 아니하다”란 조항의 신설에 따라서 오픈마켓용 게임물을 국내 등급 분류제도 내로 수용³⁾하는 모양새를 갖추었다. 즉 오픈마켓 플랫폼 운영자(모바일콘텐츠 중계사업자) 등이 자체적으로 사전 연령등급을 부여하여 시장에 유통할 수 있는 환경을 조성해 줄 것이다.

3. 등급분류제도의 전망

오픈마켓 게임물에 대한 등급심의 방식의 변화는 실질적으로 모바일 게임물에 대해 자율 등급 분류제를 적용하는 성격을 갖고 있다. 또한 스마트폰으로 촉발된 모바일 콘텐츠 유통 환경의 변화는 기존의 게임물에 대한 플랫폼 경계를 상당히 모호하게 만들고 있다. 대표적으로 아이패드나 갤럭시탭과 같은 태블릿PC에서 이용되는 콘텐츠를 어떻게 분류할 것인가이다. 즉 무선인터넷 환경의 발달은 기존의 유선과 무선에 따른 플랫폼의 구분과 콘텐츠 분류체계의 경계를 사실상 무의미하게 만들었다.

이러한 사회적 환경 변화의 상황에서 현행 등급분류제도의 틀을 새롭게 재정립할 필요성이 제기되었다. 바로 자율적 등급분류제도이다. 게임물에 대한 자율적 등급분류제도에 대한 검토는 2003년부터 시작되었고 향후 게임물 등급분류제도의 추진 방향으로 설정하였지만, 이후 지속적인 검토와 논의가 진행되지 못하였다⁴⁾.

2010년 오픈마켓 게임물에 대한 등급분류제도의 개선을 위한 구체적인 준비과정에서 자연스럽게 자율적 등급분류제도에 대한 검토가 이루어진 것은 앞서 언급한 환경적 변화와 그에 대한 대응 정책이란 성격을 갖는다. 자율적 등급분류제도를 검토함에 있어서 크게 두 가지 측면을 고려하였다. 하나는 한국사회에 있어 게임에 대해 기성세대(즉 여론을 선도하고 정책을 결정하는)의 부정적 인식이다. 이러한 인식의 결과는 청소년 게임이용시간 제한(일명 ‘셋다운제’)이라는 초유의 법적 규제를 현실화시켰다. 변화하는 디지털 환경에서 셋다운제라는 규제의 실효성과 제도의 운영에 있어서 많은 문제점이 지적되고 있음에도, 이를 법률로 규제하는 사회에서 실질적으로 ‘자율성’이란 문화사적 의미는 위치는 매우 협소해 보인다. 다른 하나는 자율적 등급분류제도의 전면적 도입이 다른 제도에 의해 실질적인 정책적 의미를 획득하지 못할 가능성에 대한 것이다. 즉 청소년 유해매체제도와와의 관계 문제이다. 음악의 경우에 1990년대 중반에 사전 심의를 폐지하는 정책적 결단이 이루어졌지만, 청소년 유해매체제도에 의해 사후적 규제가 사전 심의 폐지에 대한 문화적

3) 2011년 3월 11일 국회 통과

4) 2003년 게임산업 중장기계획에서는 게임물 등급심을 별도의 기관을 설립하여 추진하고, 이를 한시적으로 운영한 다음에 자율 등급분류제도를 도입한다는 정책적 방향을 제시하였다. 2006년 국회를 통한 게임법의 부칙을 보게 되면 게임물등급위원회의 예산 지원을 3년이란 한시적 기간으로 설정한 이유는 바로 이 기간 이후에는 자율 등급분류제로 전환하겠다는 것을 의미하는 것이라고 하겠다. 그러나 2006년 8월 ‘바다이야기’ 사태로 인해 게임의 사행화 문제가 사회적 문제로 부상되면서 이러한 자율적 등급분류제도에 대한 논의는 진행되지 못했고, 오히려 사행성 방지에 대한 역할 강화만 진행되었다.

의미를 침해하고 있다. 게다가 콘텐츠에 대한 주무부처가 아닌 여성가족부에서 콘텐츠 유통에 직접 개입하는 현상이 발생하고 있다. 그래서 게임물의 전면적 자율 등급분류제도를 시행한다고 할 때 음악과 동일한 현상이 발생할 가능성이 있다.

2011년 7월 입법 예고된 게임법 개정안에 등급분류제도의 자율적 시행에 대한 부분이 포함되어 있는데, 기존의 법정 등급분류의 틀을 그대로 유지하면서 연령등급 부여만을 자율적으로 할 수 있는 것으로 하고 있다. 내용적으로 법정 등급분류제와 자율적 등급분류제 사이의 모호한 입장 정리로 정책적 고민을 엿볼 수 있다.

게임물 자율 등급분류제도는 문화정책적으로 중요한 의미를 갖고 있다. 게임은 디지털문화를 대표하는 콘텐츠로서 게임물에 대한 자율심의제의 도입과 성공적인 제도 운영은 향후 여타 문화 콘텐츠의 심의제도에도 영향을 미칠 수 있으며 창작과 유통의 새로운 질서와 환경을 만드는 계기로도 작용할 수 있다. 2011년 7월말 현재까지 오픈마켓 게임물을 포함하여 자율적 등급분류제가 본격적으로 진행되고 있지 않은 상황이지만, 이후부터는 시행될 것으로 예상할 수 있다. 게임물에 대한 자율적 등급분류제도로의 전환은 사실상 오픈마켓 게임물의 자율 등급분류제의 시행이 얼마나 성공적으로 시장에서 수용될 수 있을 것인가에 따라 그 시기와 내용이 논의될 수 있을 것으로 보인다.

■ 제2절 플랫폼별 등급분류 현황

1. 등급분류 신청현황

게임물등급위원회(이하 계등위)의 PC온라인게임물에 대한 등급분류 신청현황을 보면, 2009년 1,519건에서 2010년 1,132건(오픈마켓 231건 포함)으로 10.3% 감소했는데, 이는 이미 시장을 선점한 대작게임으로 인해 개발 열기가 떨어졌기 때문이다. 또한 국내 온라인게임 업체들이 내수시장 포화로 인해 외국 진출을 강화하고자 했다는 점, 게임 플랫폼의 다변화와 오픈마켓 시장 진출과 같

표 6-2-1 게임물 내용수정 접수/처리 현황

(단위 : 건)

구 분	2009년	아케이드게임	모바일게임	PC온라인 게임	비디오게임	합계
접수	3,908	538	92	5,471	33	6,134
비대상	3,597	486	73	5,334	30	5,923
재분류	258	52	19	135	3	209
철회	53	-	-	2	-	-

제6부_ 정책과 법제도 동향

은 점도 등급분류 신청이 크게 줄어든 이유로 볼 수 있다.

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임법) 제21조 제5항에 따른 내용수정 게임물의 경우, 2009년 3,908건에서 2010년 6,134건으로 전년대비 56.9% 증가했다. 게등위 불법게임물 감시팀과 온라인모니터팀의 사후관리 강화로 인해 많은 신청업체들의 인식이 개선된 결과로 보인다. 등급재분류심의회는 2009년 258건에서 2010년 209건으로 19.0% 감소하였다. 실제, 2010년에 6,134건 중 209건(3.4%)만이 등급재분류심의 대상으로 정해져 신청업체에게 가중된 부담이 약화되었음을 보여주었다. 게등위에서 면밀한 분석을 통해 가급적이면 비대상 처리를 지속적으로 하였기 때문으로, 등급분류 신청업체 입장에서는 그동안의 불편사항이 많이 해소되었다고 볼 수 있다.

내용수정을 접수한 게임물 중 PC온라인게임이 5,471건으로 전체 플랫폼 가운데 가장 많은 89.2%를 차지했다. 이 중에서 등급재분류 심의 대상 게임물은 135건(2.5%)으로 플랫폼 전체 대상 평균 3.4%보다 낮은 수준이다. 등급재분류 심의 대상 결정의 주요 사유는 시스템 추가와 변경이 58건으로 가장 많고, 유료 아이템 추가(20건), 과금체계 추가 및 변경(17건), 이벤트(11건), 대규모 업데이트(9건) 순으로 나타났다.

표 6-2-2

게임물 내용수정 접수, 결정 및 재분류 대상 세부 사유

(단위 : 건)

구 분	신청	결정내용				대상 사유									계
	신고	대상	비대상	검토중	시스템 추가/변경	과금체계 추가/변경	기기 변경	대규모 업데이트	권고 사항	사용자 간 대결	유료 아이템 추가	이벤트	기타		
플랫폼	아케이드게임	538	52	486	-	14	6	25	1	1	-	-	5	52	
	온라인게임	5,471	135	5,334	2	58	17	-	9	2	20	11	16	135	
	비디오게임	33	3	30	-	-	-	-	-	-	2	-	3	3	
	모바일게임	92	19	73	-	1	1	-	-	-	-	-	15	19	
	합 계	6,134	209	5,923	2	73	24	25	10	3	2	22	11	39	209
장르	격투	48	-	48	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	
	캐주얼	336	6	329	1	2	-	-	-	-	1	-	3	6	
	레이싱	102	2	100	-	-	-	1	-	-	-	-	1	2	
	롤플레이	361	12	349	-	1	-	-	2	-	1	2	5	12	
	스포츠	159	4	155	-	2	-	-	-	-	-	-	2	4	
	시뮬레이션	121	9	112	-	3	-	1	-	-	1	-	4	9	
	액션	526	9	517	-	3	2	1	-	-	1	-	2	9	
	어드벤처	16	-	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	
	에듀테인먼트	63	3	60	-	-	-	1	1	-	-	-	1	3	
	전략시뮬레이션	70	2	68	-	2	-	-	-	-	-	-	-	2	
	퍼즐	89	14	75	-	1	2	5	-	1	-	-	5	14	
	보드	1,083	65	1,018	-	26	13	1	1	-	1	8	10	65	
	FPS	852	41	810	1	15	4	14	-	-	-	-	8	41	
	MMORPG	2,063	32	2,031	-	13	1	-	5	2	-	9	-	32	
	기타	245	10	235	-	5	2	1	1	-	-	-	-	10	
합 계	6,134	209	5,923	2	73	24	25	10	3	2	22	11	39	209	

표 6-2-3 시험용 게임물 접수/처리 현황

(단위 : 건)

구분	2008년	2009년	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	115	142	15	4	11	9	6	11	10	11	4	10	12	11	114
적합	109	119	12	4	10	8	6	9	7	10	3	10	12	11	102
부적합	6	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
철회	0	21	3	-	1	1	-	2	3	1	1	-	-	-	12

게임법 제21조 제1항 제3호에 의거, 계등위는 게임물의 개발과정에서 성능, 안전성, 이용자 만족도 등을 평가하기 위한 게임물에 대하여 제작업체가 등급분류 이전에 계등위에 시험용 게임물 확인을 신청하면, 7일 이내에 그 적합 여부를 확인해 주고 있다.

2010년도에는 총 114건의 시험용 게임물 확인 신청이 접수되었는데, 2009년 142건에 비해 19.7%가 감소한 것이다. 특히, 2010년에는 부적합으로 결정된 게임물이 전혀 없었는데, 이는 전체적인 게임물 등급분류 신청에서 캐주얼한 오픈마켓 게임물이 증가했기 때문이다. 이를 통해 베타테스트를 필요로 하는 온라인 대작 게임물 개발이 축소되었음을 확인할 수 있었다. 접수된 게임물 모두 적합 관정을 받아 실제 테스트베드 시장에서 사전 테스트를 통해 게임성을 보완, 신청업체에게는 더 많은 기회를 제공한 것으로 보인다.

계등위는 게임법 제23조에 의거, 등급분류 결정 또는 등급분류 거부 결정에 대하여 이의가 있는 경우, 결정 통지를 받은 날로부터 30일 이내에 이의를 신청할 수 있도록 했다. 또한 이의신청 절차의 공정성과 전문성 등을 확보하기 위하여 등급재분류 자문위원회를 두어 해당 게임물의 등급결정 적정성에 대한 자문을 받고 있다.

2010년에 계등위가 결정한 등급에 이의를 신청한 건수는 총 2건으로, 2008년 32건과 2009년 20

표 6-2-4 게임물 등급분류에 대한 이의신청 현황

구분	등급분류 거부	등급 상향	계
아케이드게임	0	0	0
모바일게임	0	0	0
PC온라인게임	1	1	2
비디오게임	0	0	0
합 계	1	1	2

표 6-2-5 게임물 등급분류에 대한 이의신청 세부 현황

순번	게임물명	이의사유	신청등급	1차 결정	자문결과	최종등급
1	Starcraft II:Wings of Liberty-RC Version (스타크래프트 II:자유의 날개-RC 버전)	등급상향	12세	청불	청불	청불
2	황제온라인	거부	15세	거부	거부	거부

건에 비해 급감했을 뿐 아니라 계등위 설립 이후 가장 낮은 수치를 보였다. 이는 등급분류 신청자의 이의신청이 최종적으로 받아들여지는 비율이 높지 않은 점, 재차 계등위 상정까지 기간 및 시간이 늘어난다는 점, 등급분류 이의신청 게임물 1개의 논의를 위해 7~10인의 재분류자문위원을 별도로 소집하여 회의가 진행되기 때문에 일반 등급분류 심의수수료의 1.5배에 해당하는 수수료료 납부해야 하는 점 등이 영향을 준 것으로 보인다.

2010년에 등급분류 이의신청을 한 게임물 2건은 모두 PC온라인게임물로, 사유는 각각 ‘등급분류 거부’에 대한 이의신청 과 ‘등급상향에 대한 이의신청’ 이었다. 그러나 등급재분류자문회의를 거친 논의 결과, 이유 없음으로 기존에 결정된 등급을 유지하였다.

2. PC온라인게임

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

계등위에서 등급이 결정된 PC온라인게임은 전체 1,151건 중 ‘전체이용가’ 게임물이 544건(47.3%)으로 가장 많았다. 다음으로 ‘청소년이용불가’ 게임물이 334건(29%), 등급분류 거부 134건(11.6%) 순으로, 2009년도에 비해 줄어든 경향을 보이고 있다.

2010년에는 PC온라인게임 상당수가 오픈마켓 게임물로 넘어가는 경향을 보여 신청 게임물이 큰 폭으로 줄어들었다. 이에 따라 PC온라인게임 등급결정 숫자도 동반 하락했다. 2010년 전체 등급분류 게임물 2,856건 중 PC온라인게임이 1,151건(40.3%)으로 가장 많은 비중을 차지하였으나, 2009년도와 비교하면 1,621건에서 1,151건으로 470건이 감소하였다. 이는 대작게임의 감소와 오픈마켓 게임물의 증가때문으로 보인다. 등급분류 거부의 경우, 해당 업체들이 엄격한 규정 적용에 적

표 6-2-6

PC온라인게임 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황

(단위 : 건)

구 분	PC온라인 게임				비 고
	업체 신청등급		계등위 결정		
	2009	2010	2009	2010	
전체이용가	796	610	877	544	-
12세이용가	53	65	74	93	다른 신청등급으로 접수된 게임의 12세이용가 결정사례 포함
15세이용가	70	72	56	46	-
청소년이용불가	600	385	389	334	웹브드게임 감소 경향
등급분류 거부	-	-	225	134	
합 계	1,519	1,132	1,621	1,151	-

극 대응하고 거부사유를 해소하여 등급분류 신청을 한 결과 2009년 225건에서 2010년도에는 134건으로 대폭 감소되었다. 등급분류에 대한 예측 가능성을 제공했던 것이 등급분류 거부 감소라는 효과로 돌아온 것으로 보인다. 또한, 2009년과 유사하게 ‘12세이용가’ 게임물의 증가는 전체이용가로 신청한 게임물들이 상향 조정된 결과로 볼 수 있다. 웹보드게임 업체들이 등급분류 거부 사유를 해소하여 등급분류 결정된 것이 ‘청소년이용불가’ 게임물로, 2009년도 389건에 비해 2010년에는 334건으로 소폭 감소한 것으로 나왔다.

계등위 현황을 중심으로 PC온라인게임물의 2010년 장르 변화를 보면, 등급분류 거부 결정을 받은 게임물을 제외하고, 등급결정된 1,017건 중 보드게임(고스톱·포커류, 이하 고·포류)이 348건으로 34.2%를 차지해 가장 많았다. 뒤를 이어 캐주얼게임이 198건(19.5%), 퍼즐게임 88건(8.7%), MMORPG가 61건(6.0%) 순서였다.

PC온라인게임물의 2010년도 접수는 1,132건으로 2009년 1,519건에 비해 387건이나 낮아진 건수를 보여 많은 게임물이 대체제인 오픈마켓 게임물로 넘어간 것으로 분석되고 있다.

(2) 월별 분석

PC온라인게임물의 등급분류 신청이 가장 많이 접수된 달은 8월로 146건(12.9%)이다. 그 다음으로 10월 135건(11.9%), 5월 113건(10%), 11월이 101건(8.9%)의 순서였으며, 예년과 같이 하계·동계 방학시즌을 맞추려는 경향을 보이고 있다.

신청등급별로 살펴보면 ‘전체이용가’ 게임물이 가장 많은 610건(53.9%)이었고, 다음이 ‘청소년

표 6-2-7 PC온라인게임 월별 접수 및 등급분류 현황 (단위 : 건)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	90	72	57	76	113	78	90	146	85	135	101	89	1,132
등급분류	91	95	74	73	84	89	91	74	158	140	91	91	1,151

표 6-2-8 PC온라인게임 신청등급별, 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	90	72	57	76	113	78	90	146	85	135	101	89	1,132
전체이용가	32	24	30	37	71	30	37	95	50	94	61	49	610
12세이용가	6	3	5	7	6	7	4	9	4	3	7	4	65
15세이용가	7	6	5	4	7	10	4	10	4	4	7	4	72
청소년이용불가	45	39	17	28	29	31	45	32	27	34	26	32	385

표 6-2-9 PC온라인게임 등급분류 신청 및 장르별 접수 현황 (단위 : 건)

구 분	MMORPG	FPS	액션	어드벤처	캐주얼	스포츠	롤플래잉	레이싱	시뮬레이션	전략시뮬레이션	에듀테인먼트	보드	퍼즐	기타	합계
건수	64	110	56	8	205	47	18	14	39	38	28	374	93	38	1,132

제6부_ 정책과 법제도 동향

이용불가' 게임물로 385건(34.0%)의 비율을 차지했다. 또한 장르별 접수현황을 보면, 전체 1,132건 가운데 고·포류로 분류되는 보드게임이 374건(33.0%)으로 가장 많았다. 다음으로는 청소년들이 접근하기 쉬운 캐주얼게임이 205건(18.1%), 아케이드성 온라인게임이 상당수 이입된 FPS 게임이 110건(9.7%)을 차지하고 있다.

월별 등급분류 현황을 살펴보면, 9월에 가장 많은 158건(13.7%)으로 가장 많은 등급분류를 처리했으며, 다음은 10월로 140건(12.2%)이 등급분류를 받았다. 등급분류 거부는 10월에 22건으로 전체 134건의 등급분류 거부 중 16.4%로 가장 높은 비율을 보이고 있다. 2010년도에는 기존 웹보드게임뿐만 아니라 슈팅으로 대별되는 FPS 게임의 일부가 사행성 모사 게임물로 분류되어 등급분류 거부자가 많았다. 근래에는 MMORPG, 캐주얼게임에 미니게임 및 이벤트 형태로 아이템 획득 요소를 포함하는 형태가 사행성을 내포하는 경우도 많아 이를 중점적으로 연구·분석하여 등급분류

표 6-2-10 PC온라인게임 신청등급별, 월별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	91	95	74	73	84	89	91	74	158	140	91	91	1,151
전체이용가	32	26	28	30	50	45	29	31	91	88	49	45	544
12세이용가	9	8	11	7	8	6	7	5	12	5	8	7	93
15세이용가	-	3	5	4	2	7	6	6	5	3	4	1	46
청소년이용불가	46	52	24	25	15	24	33	21	35	22	15	22	334
등급분류 거부	4	6	6	7	9	7	16	11	15	22	15	16	134

표 6-2-11 PC온라인게임 장르별 등급분류 현황

(단위 : 건)

장르	건수	비중
보드	348	34.2%
캐주얼	198	19.5%
퍼즐	88	8.7%
시뮬레이션	38	3.7%
액션	46	4.5%
스포츠	42	4.1%
MMORPG	61	6.0%
FPS	58	5.7%
전략시뮬레이션	38	3.7%
에듀테인먼트	28	2.8%
롤플레이	18	1.8%
레이싱	15	1.5%
어드벤처	7	0.7%
기타	32	3.1%
합계	1,017	100.0%

* 자료 : 등급분류 거부 134건 제외

업무에 참조하고 있다.

등급분류된 게임 중 '전체이용가' 게임물이 544건(47.3%)으로 가장 높은 비중이었다. 2009년 877건과 비교하면 333건 감소한 것으로, 개발업체들이 오픈마켓 게임물로 전환하는 경향 때문으로 분석되고 있다. '12세이용가'로 등급분류를 받은 게임물은 93건(8.1%)으로 2009년 74건과 비교하면 오히려 19건이나 증가되었는데, 이는 '전체이용가' 신청 게임물 중 상당수가 '12세이용가' 게임물로 결정되었기 때문이다. '15세이용가' 게임물은 46건(4.0%)으로 2009년 56건에 비해 소폭으로 낮아졌다. '청소년이용불가' 게임물은 2010년 334건(29.0%)으로 2009년 389건에 비해 55건 낮아졌는데, 이는 전체적인 게임물 감소의 영향으로 보인다.

장르별 등급분류 현황을 보면, 성인이 접근할 수 있는 고·포류로 분류되는 보드게임이 348건(34.2%)으로 가장 많은 비율을 보였으며, 청소년들이 접근하기 쉬운 캐주얼게임 198건(19.5%), 퍼즐게임이 88건(8.7%) 순으로 나타났다.

(3) 등급분류 거부 사례

PC온라인게임에서 등급분류된 게임물은 총 1,151건으로, 이 중에서 등급결정된 것은 1,017건(88.4%)이며, 등급분류 거부 건수는 134건(11.6%)으로 나타났다. 2009년도와 비교하여 거부율(225건, 13.9%)은 낮아지고, 등급 결정률(1,396건, 86.1%)은 높아졌음을 알 수 있다. 이는 계통위에서 등급분류 신청업체에게 가이드라인을 제공하고 계도하면서 예측 가능성을 강화시킨 결과로 볼 수 있다.

등급분류 거부된 134건을 장르별로 살펴보면, 일명 '아케이드성 온라인게임' 류인 FPS 게임류가 51건(38.1%)으로, 2009년 가장 많은 비중을 차지했던 보드게임 장르를 넘어선 것으로 나타났다.

표 6-2-12 PC온라인게임 월별 등급분류 및 거부 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	91	95	74	73	84	89	91	74	158	140	91	91	1,151
등급분류 거부	4	6	6	7	9	7	16	11	15	22	15	16	134

표 6-2-13 PC온라인게임 장르별 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	MMORPG	FPS	액션	어드벤처	캐주얼	스포츠	롤플래잉	레이싱	시뮬레이션	전략시뮬레이션	에듀테인먼트	보드	퍼즐	기타	합계
건수	4	51	10	1	6	5	3	2	2	-	-	43	4	3	134

표 6-2-14 PC온라인게임 등급분류 거부 사유 (단위 : 건)

구분	거짓 그 밖의 부정확한 방법	사행성 게임물	타 법률의 규정에 의한 규제대상	기타	계
건수	98	29	5	2	134

FPS장르에 속하는 대다수 게임이 사행성 게임이라는 명목으로 거부되고 있어 계등위와 업체간 날카로운 신경전이 펼쳐지고 있음을 보여준다. 뒤를 이어 고·포류 게임이 다수인 보드게임 43건(32.1%), 액션게임 10건(7.5%) 순으로 나타났다.

거부 사유를 살펴보면, 총 134건 중에서 게임법 제22조 제2항에 있는 거짓 및 기타 부정한 방법이 98건(73.1%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 사행성 게임물이라는 명목이 29건(21.6%), 다른 법률의 규정에 의한 규제 대상이 5건(3.7%)으로 나타났다

(4) 등급분류 결정취소 사례

2010년 등급분류 결정취소 게임물은 총 175건(2009년 55건)으로 전년대비 218.2%의 증가율을 보이고 있는데, 그만큼 등급분류 내용과는 다르게 게임을 개조 혹은 변조하는 영업행태를 취하고 있음을 보여주는 반증이라고 할 수 있다. 이 중에서 PC온라인게임은 52건(2009년 25건)으로 29.7%를 차지해 2009년에 비해 조금 줄어든 상황이다. 등급분류 결정이 취소된 게임물은 거의 대다수가 웹보드게임과 FPS게임 등이었다. 취소 사유로는 경찰 단속 등에 의해 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제22조를 위반한 것으로 나타났고, 변칙 운용과 개조·변조 및 환전행위와 연관이 된 게임물이 취소가 많이 되었다.

(5) 등급분류 이의신청 현황

‘등급분류 결정 또는 등급분류 거부결정에 대해 통보 받은 날부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 계등위에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다’는 게임법 제23조(등급의 재분류 등) 내용에 따라 등급분류 이의신청을 한 사례는 2건이 있었는데, 모두 PC온라인게임에 해당했다.

블리자드사의 <스타크래프트 II:자유의 날개-RC 버전(Starcraft II:Wings of Liberty-RC Version)>과 관련하여 신청사의 이의신청 내용은 콘텐츠 중심성 원칙에 맞지 않는다는 것이었다. 블리자드사는 “최근 청소년의 게임과몰입 문제 등 게임이용에 대한 사회적인 정서를 고려하여 등급기준의 적용이 보다 강화된 측면도 있다”라고 입장을 밝히고 있다. 그러나 이러한 주장은 심의규정상 “콘텐츠 이외의 부분에 대해서는 등급분류의 대상으로 삼지 않는다”라는 원칙에 맞지 않는다. 또한 게임에 대한 사회적 정서의 변화에 따라 등급분류의 결과가 달라질 수 있다는 것은 일관성의 원칙에도 맞지 않다. 등급분류 결정사유에서 일부 동영상의 비속어, 일부 캐릭터 화면 등 매우 지엽적인 부분을 지적하고 있다. 그러나 이는 전체적인 맥락에서 상황을 보고 등급을 정한다는 원칙에 충실하지 않고, 보편성 원칙에도 맞지 않았다. 이 결정으로 인해 ‘GTA(Grand Theft Auto)’와 같은 등급을 받게 되었다. GTA는 갱들의 일상을 그려 경찰과 민간인을 아무 이유 없이 살해하는 등의 내용으로 폭력성, 범죄 묘사, 부적절한 언어 사용 측면에서 청소년에 유해한 것인데, 과연 GTA와 같은 등급을 받을 수준이라고 판단하는 것은 사회통념에 반한다. 또한, 국제적 통용성 원칙에도 맞지 않

표 6-2-15 PC온라인게임 등급분류 결정취소 현황

순번	등급분류번호	등급분류결정취소일	게임물명
1	OL-080829-014	2010-02-05	seaworld(씨월드)
2	CC-NP-091016-001	2010-02-05	우당탕탕 티미의 대모험 v1.1
3	OL-090717-003	2010-03-26	윙스 맞고(WINGS MATGO)
4	OL-090717-005	2010-03-26	윙스 바둑이(WINGS BADUKI)
5	OL-090717-004	2010-03-26	윙스 포커(WINGS POKER)
6	OL-090828-009	2010-04-28	딩동댕 맞고(DingDongDaing MATGO)
7	OL-090828-010	2010-04-28	딩동댕 포커(DingDongDaing POKER)
8	OL-090828-011	2010-04-28	딩동댕바둑이(DingDongDaing BADUK BADUKI)
9	CC-NP-100120-004	2010-05-26	넘버원 포커(NO.1 POKER)
10	CC-NP-100120-003	2010-05-26	넘버원 맞고(NO.1 MATGO)
11	CC-NP-100120-005	2010-05-26	넘버원 바둑이(NO.1 BADUKI)
12	CC-NP-100319-011	2010-06-25	오리온바둑이
13	CC-NP-100319-012	2010-06-25	오리온 맞고
14	CC-NP-100319-013	2010-06-25	오리온포커
15	CC-NP-091028-003	2010-06-25	POPCORN 7 POKER(팝콘 세븐포커)
16	CC-NP-091028-004	2010-06-25	POPCORN MATGO(팝콘 맞고)
17	CC-NP-091028-005	2010-06-25	POPCORN BADUKI(팝콘 바둑이)
18	CC-NP-100312-002	2010-06-25	노아맞고
19	CC-NP-100312-003	2010-06-25	노아포커
20	CC-NP-100312-004	2010-06-25	노아바둑이
21	CC-NP-100217-011	2010-06-25	Ocean Diver(오션 다이버)
22	CC-NP-091102-007	2010-06-25	Blue Moon(블루 문)
23	OL-090327-005	2010-06-25	야호 바둑이(YaHo Low Baduki)
24	OL-090327-004	2010-06-25	야호 포커(YaHo Seven Poker)
25	OL-090327-003	2010-06-25	야호 맞고(YaHo Gostop MATGO)
26	CC-NP-091111-008	2010-07-23	The-war온라인(더워 온라인)
27	CC-NP-100115-019	2010-07-23	Blue Fishing(블루 피싱)
28	CC-NP-091113-008	2010-07-23	BlueFishing(블루피싱)
29	OL-080118-003	2010-08-25	뽕글뽕글2
30	OL-080730-011	2010-08-25	물고기키우기
31	CC-NP-100611-003	2010-09-24	용궁판타지
32	CC-NP-100122-002	2010-09-01	꼬꼬맞고
33	CC-NP-100122-003	2010-09-01	꼬꼬포커
34	CC-NP-100122-004	2010-09-01	꼬꼬바둑이
35	CC-NP-091111-011	2010-09-24	게임피아즈 로우바둑이
36	CC-NP-091111-009	2010-09-24	게임피아즈 맞고
37	CC-NP-091111-010	2010-09-24	게임피아즈 세븐포커
38	CC-NP-100203-016	2010-09-24	박스7포커
39	CC-NP-100203-015	2010-09-24	박스맞고
40	CC-NP-100203-017	2010-09-24	박스바둑이
41	CC-NP-100319-004	2010-09-24	우드 맞고(WOOD MATGO)
42	CC-NP-100319-002	2010-09-24	우드바둑이(WOOD BADUKI)
43	CC-NP-100319-003	2010-09-24	우드포커(WOOD POKER)
44	CC-NP-100601-001	2010-10-29	BLUE MARIN(블루 마린)
45	OL-090213-001	2010-10-29	지엠지 마작
46	OL-090213-002	2010-10-29	지엠지 홀라
47	OL-090213-003	2010-10-29	지엠지 맞고
48	OL-090213-004	2010-10-29	지엠지포커
49	CC-NP-100707-011	2010-11-10	금메달맞고
50	CC-NP-100707-012	2010-11-10	금메달포커
51	CC-NP-100707-013	2010-11-10	금메달바둑이
52	CC-NP-100507-002	2010-11-26	Fishball(피쉬볼)

는다. 현재는 게임물이 온·오프라인을 통해 전 세계적으로 유통되고, 온라인을 통한 전세계 이용자들 간 접속에 한계가 없는 환경으로 국제적으로 통용될 수 있는 판단기준에 따라 등급분류가 이루어져야 게임서비스 업체나 이용자들이 납득할 수 있을 것이며, 이는 결국 게임산업 활성화에도 지대한 영향을 미친다고 본다. 그런데 본 게임물에 대해서 미국 ESRB는 Teen(13세), 우리나라보다 엄격한 심의를 한다는 독일 USK는 ‘12세이용가’를 부여하고 있으며, 전세계에서 ‘청소년이용불가’를 부여한 사례가 전혀 없는 실정이다. 일관성 원칙에도 맞지 않다고 하며 이미 ‘15세이용가’를 받았을 뿐만 아니라, Campaign mode가 추가되었을 뿐으로 합리적인 이유 없이 등급을 변경하였다고 주장했다. 이전에 ‘15세이용가’로 분류되었던 <Starcraft II: Wings of Liberty-Skirmish Version>(이하 ‘Skirmish 버전’) 및 <Starcraft II: Wings of Liberty-Alpha11900 Version>(이하 ‘Alpha 11900 버전’)과의 차이는 오직 Campaign mode의 추가일 뿐 게임 진행과정에서 표현되는 폭력성은 내용상 차이가 전혀 없다. 또한 추가된 Campaign mode 중 일부도 이미 ‘15세이용가’로 분류된 Alpha11900 버전에 포함되어 있던 것이고, 그 내용상 변경된 사항이 없다고 했다.

전작인 <Starcraft I>에 비하여 묘사가 세밀해진 것은, 게임을 제작하는 기술의 진보에 따른 것으로 세밀한 묘사는 전 세계적인 개발 추세이며, 모든 게임 개발사가 특정 게임의 후속작 또는 새로운 게임을 개발하면서 과거에 찾아보기 어려운 세밀하고 더 좋은 그래픽을 구현하기 위해 더 많은 노력을 하고 있다고 했다.

폭력성에 관한 세부기준을 정하고 있는 등급분류 심의규정 제11조에 따르면, 폭력성이 사실적으로 묘사되어 있으나 사회질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우에는 ‘15세이용가’, 폭력성의 표현이 사실적이며 청소년 이용에 적합하지 않는 경우에는 ‘청소년이용불가’로 분류하고 있다.

1인칭 슈팅게임(FPS) 장르의 경우, 기본적으로 플레이어가 자신의 캐릭터를 움직이며, 1인칭 시점에서 다른 플레이어의 캐릭터를 직접 조준하고 사격하며, 그 결과(피해 또는 캐릭터의 사망)를 눈으로 확인한다. 이에 반하여 전략시뮬레이션(RTS) 장르는 수십 또는 수백의 유닛 중 일부의 피해를 목적으로 하는 것이 아니라 효율적인 자원의 운영이나 상대방이 예상하지 못한 전략, 전술을 통해 우위를 점하여 승리하는 것을 목적으로 한다. 또한 FPS게임이 주로 인간형태의 캐릭터를 조정하여 다른 인간형태의 캐릭터를 직접적으로 사격하는 것과 달리, RTS 장르인 본 게임은 인간형태가 아닌 종족을 선택할 수 있으며, 각 유닛 또한 인간형과 기계형, 외계형이 혼합되어 있다. 결과적으로 RTS는 마치 장구나 바둑과 같이 상대방의 수를 읽고 대응하는 형태의 게임장르로서 게임의 목적이 서로 다른 장르를 단순히 선형의 양만 비교하여 등급이 결정되는 것은 부당하다고 주장했다.

게임업체가 ‘12세이용가’로 신청했으나 게등위에선 ‘청소년이용불가’ 게임물로 상향 결정되자 이의신청이 접수되었다. 등급재분류자문회의를 소집한 결과에서도 ‘청소년이용불가’ 게임물로 자문 의결되었으며, 최종 게등위에서도 ‘청소년이용불가’ 게임물로 결정되었다. 사유는 등급분류 원칙 위배, 폭력성·언어·약물 등이 부적절하다는 내용이었다.

(주)아이엠아이 ‘황제온라인’ 게임물은 2010년 8월 사행성 관련으로 등급분류 거부 결정을 받자 이의신청을 했다. 게임시는 관련 아이템현금거래는 게임법 제2조 1호의 2나 동시행령 제1조의 2에서 규정한 사행성게임물의 범위에 포함되지 않는다고 주장했다. 아이템은 게임이용자의 정당한 노력과 비용으로 획득한 결과물이기 때문에, 우연적 요소에 의하여 일방의 손실이 타방의 이익이 되는 등의 사행적 요소는 전혀 없다는 입장이었다. 고등법원(2009노99) 및 대법원(2009도7237) 판결을 보더라도 “게임법 제32조 제1항 7호 ‘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’에 위반되는 행위는 배팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니에 한정하고 있으므로(예로 고스톱, 포커 등) 온라인게임에서 이용자의 노력으로 획득한 아이템 등은 이에 해당하지 않는다”고 하여 사행성과 관련한 판단에서 아이템거래는 제외된다는 간접적인 판결을 하고 있다. 따라서 아이템의 현금거래를 공식적으로 인정하는 게임이라 하더라도 게임법에서 규정하는 사행성 게임이라고는 할 수 없다고 주장했다.

게임시는 현재 서비스되는 온라인게임과 관련하여 아이템 거래는 당연시되는 것이 사회적 통념이며 거래시장 규모는 1조 원이 넘는다는 통계도 있는바 이를 금지한다는 것은 현실적으로 불가능할 뿐더러 자유시장경제 질서를 기본으로 하는 현행 헌법에도 위반되는 것이라고 주장하였다. 아이템 거래를 직접적으로 금지하는 법제도는 어디에도 없으며, 법률에 근거 없이 제한하는 것은 국민의 기본권(표현의 자유, 행동의 자유, 계약의 자유, 직업의 자유)을 침해하는 것이며 경제영역에 대한 과도한 행정권의 개입은 헌법상의 경제 질서에도 위배되는 행위라고 하였다. 현재에도 당연시되는 아이템 현금거래를 공식적으로 허용하였다고 하여 기존의 아이템거래 행태에 어떠한 영향을 주는 것은 아니며, 따라서 아이템거래가 급격히 증가하거나, 게임 과몰입 및 사행적인 운영이 우려되는 결과가 발생한다는 것은 지극히 주관적이고 자의적인 판단이라고 이의신청했다.

게등위는 ‘황제온라인’ 이 현금거래를 공식화하는 약관의 규정뿐만 아니라, 심의규정 제18조에 사행성게임물의 정의에 관하여 규정되어 있으며, 배팅, 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득한 결과물임과 함께 게임 과몰입, 사행적인 운영등 사회적 문제발생이 예견된다면서 등급분류 거부로 처리했다. 신청사에서는 ‘15세이용가’ 게임물로 신청했으나 1차 등급분류에서 거부되

표 6-2-16 PC온라인게임 등급분류 이의신청 현황

순번	게임물명	이의사유	신청등급	1차 결정	자문결과	최종등급
1	Starcraft II:Wings of Liberty-RC Version (스타크래프트 II:자유의 날개-RC 버전) 업체명: 블리자드사	등급상향	12세 이용가	청소년 이용불가	청소년 이용불가	청소년 이용불가
2	황제온라인 업체명: (주)아이엠아이	거부관련	15세 이용가	등급분류 거부	등급분류 거부	등급분류 거부

었고, 해당 업체 소명 및 이의신청으로 등급재분류자문회의를 거쳐 논의하고 계등위에서도 최종 결정한 결과 등급분류 거부로 확정되었다.

2) PC온라인게임의 등급분류 문제점 및 개선방안

2010년 게임물 등급분류와 관련하여 대두되고 있는 것이 확률형 아이템에 대한 문제이다. 계등위는 일부 사안에 따라 다르지만, 게임 진행에 영향을 미친다면 등급분류 대상이라는 판단을 하고 있다. 하지만 관련업계는 게임물의 내용 등급분류만을 해야 하는데 개별업체의 비즈니스 모델인 아이템 판매를 등급분류 대상으로 삼는 것은 지나치다는 입장이다.

확률형 아이템의 문제점은 크게 세 가지로 설명할 수 있다.

첫째, 이용자가 확률형 아이템을 구매할 때 어떤 아이템이 나올지 미리 알 수 없어 그 가치를 사전에 판단할 수 없다는 것이다. 이는 원하는 아이템이 나올 때까지 반복 구매로 이어지고 결국 과소비를 부추길 개연성이 높다. 과소비 조장 우려는 확률형 아이템이 지닌 가장 큰 문제로 나타난다.

둘째, 확률형 아이템 대부분이 특정 기간 구매할 수 있는 이벤트 형태로 판매된다는 것이다. 업체가 해당 아이템을 추가하고 내용수정 신고를 해도 계등위의 등급분류가 이뤄지기 전에 이벤트 기간이 종료되면 등급분류 거부 또는 상향조정 결정을 해도 근본 원인이 사라지기 때문에 결국 계등위 결정은 무의미하게 된다.

셋째, 환불이 사실상 불가능하다는 것이다. 2009년 공정거래위원회는 상위 10개 게임업체를 대상으로 소비자가 구입한 부분 유료 아이템을 일주일 이내 사용하지 않았을 경우 환불을 하도록 권고한 바 있다. 확률형 아이템 역시 사용하지 않았을 경우 환불할 수 있다. 하지만 통상적으로 이용자가 구매 시점에서 기대했던 가치가 구매 후 달라질 때 환불을 결정한다는 점에서 반드시 사용해야만 가치를 확인할 수 있는 확률형 아이템은 이용자가 가치 판단을 결정하기 매우 어렵다.

계등위는 심의규정에 근거하여 확률형 아이템의 성격에 따라 등급을 분류하고 있는데, 등급을 부여받은 온라인게임 중 확률형 아이템을 판매하는 경우는 전체 게임물의 약 10% 정도이다. 확률형 아이템의 존재 유무만으로 등급을 상향 조정된 사례는 없지만, 게임 내 다른 방법을 통해 우연적인 방법으로 과도한 사행심을 유발한다고 판단될 경우 등급을 상향 조정된 사례는 있다. 캐시 아이템이 게임진행을 통해서 결과가 나타난다면 게임콘텐츠로 볼 수 있기 때문이다. 이는 계등위 등급분류 심의규정 제14조(사행행위 등 모사) 게임물의 사행행위 등 모사에 대한 세부기준에 따라 우연적인 요소, 기대할 수 있는 가치의 정도차이, 접근성 등을 고려해 게임의 사행성 내용정보 표시여부를 판단한다는 조항을 근거로 하고 있다. 이외에도 '전체이용가' 게임물의 경우 확률형 아이템을 무료(게임머니)로 획득하거나 유료로 구입할 경우 게임진행을 통해서도 획득할 수 있도록 해야 한다고 내부방침을 정했으며, 확률형 아이템의 결과도 당첨되지 않거나 이용 금액보다 낮아

서는 안되게 기준을 삼고 있다. 반면 유료로만 구입 가능하다면 '12세이용가' 게임물에 해당할 수도 있을 것이다.

2009년 12월 31일부터 2010년 1월 27일까지 기간제로 판매된 모 업체의 유명 레이스게임 내 확률형 아이템이 대표적일 수 있다. 이 아이템은 멀티플레이 1회 수행 시 얻을 수 있는 아이템 1개와 함께 사용해 특정 아이템을 무작위로 얻을 수 있다. 문제는 오직 확률형 아이템을 통해서만 얻을 수 있는 아이템이 존재한다는 것으로 '전체이용가' 게임물에서 유료로 구입할 경우 게임진행을 통해서 획득할 수 있도록 해야 한다는 기준에 어긋나는 것이다. 또, 삭제 조치됐지만 전체 채팅창을 통해 확률형 아이템 사용 결과가 공지되어 다른 이용자들로 하여금 해당 아이템 소비를 유도한 것 아니냐는 논란도 적지 않았다.

현재 대다수 '청소년이용불가' 게임물에서 확률형 아이템은 쉽게 발견할 수 있다. 형태는 다르지만 대부분 무작위로 게임 아이템이 지급되기 때문에 기대했던 아이템을 획득하지 못했을 경우 해당 아이템을 얻을 수 있을 때까지 반복구매가 이뤄질 가능성이 높다. 일부 확률형 아이템이 특정 기간 동안 이벤트 형식으로 판매되고 있다는 것도 문제로, 일반적으로 이벤트 역시 게임법 제21조(등급분류) 제5항에 따라 24시간 이내에 계등위에 신고하여야 한다.

계등위는 신고된 게임물 중 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우 7일 이내에 등급 재분류를 통보해서 새롭게 등급분류를 받아야 하며, 결정된 내용에 이의가 있는 경우 게임법 제23조(등급의 재분류 등) 제1항에 따라 통지받고 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 이의 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다. 하지만 이를 악용하여 변칙적인 방법을 구사할 수도 있다. 계등위가 등급 재분류를 결정하기도 전 이벤트가 종료될 경우 사실상 아무런 제약 없이 해당 아이템을 팔 수 있기 때문이다. 현행 내용수정 신고제도 자체를 개선해야 한다는 의견이 나오고 있는 것도 사실로 제도 상 허점을 악용하는 업체들이 있기 때문이다. 2월부터 내용수정 신고 우수업체 지정제도를 통해 각 업체들이 자율적으로 판단할 수 있는 가이드라인을 제공하고 있는데, 법 적용에 앞서 해당 업체의 자율적인 준수가 우선일 것으로 여겨진다.

환불 문제도 논란 중의 하나이다. 2009년 공정위는 온라인게임 상위 10개사 대상으로 이용자가 구매 후 1주일 이내 사용하지 않은 아이템도 환불해야 한다고 시정권고했다. 하지만 일반적인 아이템과 달리 확률형 아이템은 사용하기 전 그 가치를 판단할 수 없다는 점에서 실제 환불로 이어지기 어렵다는 분석이다. 이용자가 구매할 때 기능, 외형 등의 가치와 그로 인한 효과를 기대할 수 있는 일반적인 아이템과 달리 확률형 아이템은 오로지 사용해야만 가치를 판단할 수 있기 때문이다. 물론 게임업체들은 확률형 아이템을 판매하면서 얻을 수 있는 아이템을 표시하고 있지만 그 중 이용자가 원하는 아이템을 한 번에 얻을 수 있을지는 의문이다. 이는 과소비 조장과도 맥을 같이하고 있다는 것이다.

이 같은 문제는 어느 정도 공감대가 형성되어, 한국게임산업협회는 2008년 회원사와 협의를 거쳐 확률형 아이템에 대한 자율 준수규약을 정한 바 있다. 규약은 확률형 아이템을 추가함에 있어

그 결과물이 '0'으로 나타나선 안 된다고 했으며, 판매한 아이템의 결과물이 지나치게 낮으면 안 된다. 또 게임진행을 위해 반드시 필요한 아이템을 확률형 아이템을 통해 제공해서는 되지 않는다고 명시하고 있다.

이와 같은 게임산업협회의 준수규약은 게등위의 확률형 아이템에 대한 규정과도 상당히 흡사하나 문제는 일부 업체가 이벤트를 비롯한 편법적인 수단을 통해 이를 어기고 있다는 점이다. 따라서 게등위는 확률형 아이템에 대한 등급분류 가이드라인을 업체에게 제공하고 '전체이용가' 게임물의 경우 엄격한 등급분류 기준을 적용해야 한다는 지적이 많이 나오고 있다.

3. 모바일게임의 등급분류

2010년 게등위 현황자료에 의하면 모바일게임이 전체 게임물에서 차지하는 비율은 10.7%로 2009년도 15.8%에서 낮아진 상황이다. 스마트폰의 보급 확대로 인한 오픈마켓 게임물의 증가가 두드러진 것이 큰 요인으로 보인다. 따라서 순수 피쳐폰용 모바일게임물 등으로만 명맥이 남아 있으리라 보이지만, 향후에는 플랫폼과 새로운 기종의 출현으로 인해 다양하게 변화해 나아가리라 예측된다.

2010년 등급분류 신청 게임물은 514건으로 2009년 588건에 비해 74건이나 감소하였으며, 이러한 비율이 결국 등급결정에도 그대로 영향을 미치고 있음이 드러났다. 2010년 등급분류된 모바일 게임물은 총 513건으로 2009년 642건에 비해 20.1% 줄어들었다. '전체이용가' 게임물의 등급결정 현황을 보면, 2010년 380건으로 전년에 비해 17.9%로 낮아졌고, '청소년이용불가'는 68건으로 전년도에 비해 17.1%의 하락률을 보여 이동통신사의 서비스가 대폭 낮아지고 있다. 여기에 등급분류 거부가 2009년도에 1건도 없었으나 4건이나 증가했는데, 이는 보드게임 형태로 옮겨갔음을 보여 주고 있다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

2010년도 모바일게임의 업체 신청은 514건이 접수되어 게임물 플랫폼 중 가장 적은 수치이다. 이는 다른 게임플랫폼에서 오픈마켓 게임물로 전환된 것에 기인한다. 시간이 지날수록 이 같은 추세는 강화되어 피쳐폰으로 대변되는 모바일 게임시장은 약화되리라 전망된다. 모바일게임은 망 특성상 '전체이용가'와 '청소년이용불가' 게임물로만 연령 필터링 서비스를 하고 있었으나, 2010년 10월에 게등위에서 연령구분시스템을 구축하도록 이동통신사업자에게 시정요청을 하였다. 이에 따라 각 이동사들은 연령구분시스템을 구축하여 2011년 2월 이후엔 정상적인 등급분류별 서비

스를 하고 있다. 등급결정된 게임(513건)을 살펴보면 ‘전체이용가’ 게임물이 380건으로 74.1%의 비중을 보였고, 다음으로 ‘청소년이용불가’ 게임물이 68건(13.3%)과 ‘12세이용가’ 게임물이 54건(10.5%)의 비중을 보였다. ‘15세이용가’는 7건(1.4%), 등급분류 거부는 전년도에 동일하게 4건(0.8%)으로 나타났다.

2010년도 등급분류 모바일게임물에 대한 장르를 살펴보면, 등급분류 거부된 4건을 제외한 509건의 게임물 중에 가장 많은 것은 퍼즐게임이 88건(17.3%)을 보였다. 다음으로 캐주얼게임이 77건(15.1%), 웹보드 형태인 보드게임이 62건(12.2%), 롤플레이게임이 61건(12.0%)으로 나타났다. 2009년에는 보드게임이 350건으로 1위였으나 사행성 문제가 불거졌기 때문에 낮아진 것으로 보고 있다.

표 6-2-17 모바일게임 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 (단위 : 건)

구 분	모바일게임			
	업체 신청등급		게임위 결정	
	2009	2010	2009	2010
전체이용가	471	420	463	380
12세이용가	26	22	82	54
15세이용가	6	12	11	7
청소년이용불가	85	60	82	68
등급분류 거부	-	-	4	4
합 계	588	514	642	513

표 6-2-18 모바일게임 장르별 게임물 등급분류 현황 (단위 : 건)

장 르	건 수	비 중
보드	62	12.2%
캐주얼	77	15.1%
퍼즐	88	17.3%
시뮬레이션	49	9.6%
액션	42	8.3%
스포츠	40	7.9%
MMORPG	1	0.2%
FPS	10	2.0%
전략시뮬레이션	7	1.4%
에듀테인먼트	7	1.4%
롤플레이	61	12.0%
레이싱	6	1.2%
어드벤처	21	4.1%
격투	1	0.2%
기타	37	7.3%
합 계	509	100.0%

* 자료 : 등급분류 거부 4건 제외

(2) 월별 분석

모바일게임물 신청등급별 월별 접수현황은 4월이 68건(13.2%)으로 가장 많은 수치를 보이고 있으며, 11월 54건(10.5%), 9월 46건(8.9%) 순으로 나타났다.

등급분류도 4월에 55건(10.7%)을 결정하였고, 9월에 52건(10.1%), 3월 50건(9.7%)이 계등위에서 처리되었음을 보여주고 있다. 이는 2009년 하반기부터 오픈마켓 게임물을 별도로 등급분류 처리 하면서 모바일게임이 전년도와 같이 큰 폭으로 감소하고 있기 때문이다.

월별 등급분류 현황을 자세히 살펴보면, '전체이용가' 게임물 등급분류는 전체 513건 중에 3월이 41건으로 가장 많으며, 4월이 40건으로 바로 뒤를 이었다. '등급분류 거부' 게임물은 4건이고, 2월, 7월, 8월, 9월에 각각 1건씩 처리되었다.

신청등급별 분류현황을 살펴보면, '전체이용가' 게임물이 380건(74.1%)으로 가장 많은 비율을 보여 주었는데, 2009년 463건(72.1%)보다 낮아진 경향이나 이는 전체 게임물 신청 건수가 대폭 감소된 것이 원인이라고 할 수 있다. 다음으로 '청소년이용불가' 게임물이 68건(13.3%), '12세이용가' 게임물이 54건(10.5%) 처리되었다. '15세이용가' 게임물은 7건(1.4%)으로 가장 낮은 수치를 보여주고 있다. 월별로도 비교적 비슷한 수준에서 등급분류를 받았는데, 4월에 55건(10.7%)으로 가장 많은 비율을 보이고, 9월이 52건(10.1%)을 보여주고 있다.

표 6-2-19 모바일게임 신청등급별, 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	40	38	39	68	34	43	31	42	46	43	54	36	514
전체이용가	28	30	31	60	27	35	24	32	36	38	49	30	420
12세이용가	6	1	4	0	1	1	3	1	1	1	2	1	22
15세이용가	0	0	0	0	4	1	1	2	2	0	1	1	12
청소년이용불가	6	7	4	8	2	6	3	7	7	4	2	4	60

표 6-2-20 모바일게임 신청등급별, 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	31	43	50	55	39	49	34	31	52	38	44	47	513
전체이용가	23	26	41	40	30	38	22	21	36	31	39	33	380
12세이용가	5	7	3	6	5	3	5	3	3	3	3	8	54
15세이용가	1	0	0	0	0	1	0	1	3	0	0	1	7
청소년이용불가	2	9	6	9	4	7	6	5	9	4	2	5	68
등급분류 거부	-	1	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	4

(3) 등급분류 거부 사례

2010년도 모바일게임의 등급분류 거부 현황을 보면, 전체 플랫폼 422건 중 4건(0.9%)으로 2009년도와 동일한 건수를 보이고 있다. 이는 계등위 심의규정 준수 뿐만 아니라 게임특성도 반영된 것

으로 보인다. 등급분류 거부를 받은 4건을 분석해 보고자 한다.

첫째, ‘10원 카지노’ (게임제공업자와 이용자 간 대결 및 게임머니 이동)는 게임제공업자의 서버에 접속한 후 실제 카지노에서 게임을 진행하는 방식과 동일한 게임진행이 가능하다. 이러한 형태는 사행심을 유발할 수 있어 게임물등급위원회 등급분류 심의규정 제25조에 명시된 ‘사행행위 등 규제 및 처벌특례법 상의 사행성유기기구’ 로 판단되어 게임법 제22조 제2항에 따라 등급분류 거부되었다.

둘째, ‘디스트로이어(Destroyer)’ (자동진행 유료아이템)는 모바일 RPG로 유저가 조작 없이 계속 하여 게임에 필요한 사냥을 지속할 수 있게 하는 자동사냥아이템이 있으며 해당 아이템을 유료로 판매했다. 이는 게임 진행의 핵심요소인 경험치 및 게임머니 축적을 사용자의 조작 없이 비정상적으로 빠르게 해주어 해당 유료 아이템을 사용하지 않는 사용자에게 간접적인 피해를 주는 등 부정적인 영향을 줄 수 있다. 따라서 게임법 제22조 제2항에 명시된 ‘정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자’ 에 해당한다고 판단되어 등급분류 거부되었다.

셋째, ‘로또맞고’ (DG-NM-10-00316, 복권)는 시뮬레이트 겜블링 형태의 맞고게임과 복권이 결합되어 제공되는 게임물이다. 우연적인 게임의 결과가 네트워크를 통해 저장되어 이용자에게 직접적인 재산상의 이익을 제공하고 있으며, 또한 일부 내용에 있어서 복권 및 복권기금법 제2조 제1호에 명시된 ‘복권’ 을 모사한 게임물로 판단된다. 게임법 제2조 제1호의2에 명시된 ‘사행성게임물’ 에 해당하고, 게임법 제22조 제2항에 명시된 ‘사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자’ 에 해당한다고 판단되어 등급분류 거부되었다.

넷째, ‘로또맞고’ (DG-NM-10-00333, 복권)는 우연적인 결과와 베팅, 배당을 내용으로 하는 게임물이다. 일부 내용에 있어서 복권 및 복권기금법 제2조 제1호에 따른 복권을 모사한 게임물로 판단되며, 또한 사행행위 등 규제 및 처벌특례법 제2조 제1항 제6호에 명시된 ‘사행성유기기구’ 에 해당한다고 판단되어 게임법 제22조 제2항에 명시된 ‘사행행위 등 규제 및 처벌특례법, 형법 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한

표 6-2-21 모바일게임 장르별 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	롤플레이	보드	합계
건수	3	1	4

표 6-2-22 모바일게임 등급분류 거부 현황

구분	접수번호	등급분류거부일	게임물명
1	DG-NM-10-00058	2010-02-26	10원 카지노
2	DG-NM-10-00270	2010-07-21	디스트로이어(Destroyer)
3	DG-NM-10-00316	2010-08-18	로또맞고
4	DG-NM-10-00333	2010-09-10	로또맞고

자 로 보고 등급분류 거부되었다.

(4) 내용수정 신고 관련

모바일게임의 경우에는 타 플랫폼에 비해 내용수정 신고가 많지 않으나, 2010년도에 총 92건을 신청하여 2009년 27건에 비해 큰 폭으로 증가했다. 그 중 19건(20.6%)이 대상이고, 나머지 73건(79.4%)은 비대상이었다. 등급재분류 대상의 경우 주요 사유로는 ‘유료 아이템 추가’ 가 2건, ‘시스템 추가 및 변경’ 이 1건, ‘과금체계 추가’ 1건, ‘기타’ 15건으로 나타났다.

2) 모바일게임 등급분류의 문제점 및 개선방안

2010년도 모바일게임물의 경우 오픈마켓 게임물로 인해 피쳐폰 방식의 모바일게임이 위축되고 시장도 축소되는 경향을 보이고 있다. 이미 상당수 모바일게임 업체들은 오픈마켓 게임물로 개발 환경을 전환시키고 있다. 외국 유명 게임업체들이 국내에 들어온다는 것에 긴장을 하고 있는 것이 사실이나 이들 게임의 기획력이나 개발력 때문이 아닌 이미 일부 국내 모바일게임 업체들이 좁은 화면 안에 게임을 만드는 기술은 글로벌한 경쟁에서 크게 밀리지 않기 때문이다. 문제는 위에서 이야기한 오픈마켓에 맞는 BM의 접목과 에코시스템을 만드는 능력이다.

국내 모바일게임 개발사들은 아직도 오픈마켓용과 일반(Walled Garden용) 모바일게임의 차이점을 명확하게 이해하지 못하고 있어 기획이라는 포괄적인 용어를 사용하기는 했지만, 오픈마켓 게임을 개발할 때도 대부분 ‘게임성’ 만을 고려하고 있는 것으로 분석되었다. 실제로 국내 대다수의 모바일게임은 기존 모바일게임들의 입력을 키패드에서 Touch UI로 변환하는 데만 급급한 실정이다. Tap Sonic의 경우도 부분 유료화에는 성공을 하였지만, 독자적인 에코시스템을 만들거나 스마트폰에 최적화되어 있는 시스템 도입에는 다소 아쉬움이 있는 편이다.

모바일 게임산업은 이제 국내시장을 발판으로 글로벌 시장의 경쟁에서 성공하려는 의지와 준비가 필요하며, 게임 개발 요소 이외에 다양한 형태의 BM 시도와 플랫폼 구축 전략이 필요하다. 게임만 재미있다고 해서 성공하기 힘든 시대가 점점 되고 있기 때문이다.

오픈마켓 게임물에 대한 차후 게임법 개정만 통과하면 자율심의가 도입되므로 이에 대한 등급분류 방법 및 운영절차, 사후관리에 대한 명확한 선을 제공하여 모바일게임사업자들의 진입장벽을 낮추는 효과가 필요하다

4. 아케이드게임의 등급분류

아케이드게임물은 게임제공업소용(청소년게임제공업, 일반게임제공업, 복합유통게임제공업)

게임으로 동전을 넣고 버튼, 조이스틱, 터치, 카드터치 등의 방식을 사용하거나 제감형, 체련용으로 이용·제공되는 모든 게임을 총칭한다.

「게임산업 진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임법’이라 한다)이 제정(2006.4.28. 법률 제7941호)되어 본격 시행(2006.10.29.)되었으며, 게임법 부칙 ‘제2조(적용시한) 제20조의 규정은 2011년 12월 31일까지 효력을 갖는다.’라는 일부 개정(2010.1.1.)을 통해 지금에 이르고 있다. 또한, 같은 법 시행령도 제11조(계등위 위원회 추천) 일부 개정(2010.3.15.)을 했으며, 같은 법 시행령 제16조(영업시간 및 청소년출입시간 제한)도 일부 개정(2010.12.21.)하여 현재 시행되며 조그씩 법률이 현실성 있게 개정되고 있다.

아케이드게임물의 등급분류는 게임법 제21조(등급분류) 제3항에 따라 게임물 등급에서 청소년 게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 ‘전체이용가’와 ‘청소년이용불가’ 게임물이라는 2개만으로 분류되고, 여기에 게임과 게임이 아닌 것에 대해 게임법 제2조 1의2 사행성게임물에 저촉되는지 여부와 게임법 제16조 제2항 제3호 게임물의 사행성 확인에 관한 사항 및 계등위 등급분류 심의규정에 의해 등급분류를 하고 있다.

표 6-2-23 아케이드게임 등급분류 제도 변천과정

구분	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010		
소관 부처	보건 복지부	(8.27.) 문화관광부													
등급분류 기관	한국컴퓨터게임협회	(8.27.) 공연예술포럼협의회	(6.7.) 영상물등급위원회							(10.29.) 게임물등급위원회					
등급 판정	합격/불합격	합격/불합격	전체이용가 / 18세이용가 <등급분류>							(10.29.) 전체이용가/청소년이용불가 <등급거부/등급취소>					
적용 법률	공중위생법		(6.9) 음반·비디오물및게임물에 관한법률							(10.29.) 게임산업 진흥에 관한법률 시행	(1.19.) 게임산업진흥에 관한법률 개정		(2.29.) 게임법, 정부조직법 개편으로 문화체육부 장관 개정		
경품 취급 기준 고시(폐지)/시행령, 시행규칙		(5.9.) 제정 고시	(12.30.) 2차 고시	(12.31.) 3차 고시	(7.6.) 3차 고시 일부 개정	(10월경) 4차고시 게임법28조(게임물관련사업기준 수시항)	(4.29.) 경품배출 금지 제정(전체이용가게임물은 가능, 대통령령)	(5.16.) 시행령개정. 포상금지급 기준산설(5.17.) 시행규칙개정. 전기용품안전인증서제출시기 추가	(2.29.) 게임법, 행정명령권, 시정구간고 규정 신설	(7.22.) 시행령 제9조(지적재산권의 보호)(9.10.) 시행령 제6조(영업시간 및 청소년출입시간제한 등) 제24조(과태료의 부과기준) (12.4.)시행규칙 제21조(영업승계인의 신고)개정	(1.1.) 게임법 부칙 제2조(적용시한)(12.21.) 시행령제6조(영업시간 및 청소년출입시간 제한)				

‘전체이용가’ 아케이드게임물은 경품이 가능하나, ‘청소년이용불가’ 아케이드게임물은 게임법 시행령 제12조(게임물의 기술심의)에 따라 운영정보표시장치(OIDD)가 부착되어야 하며, 경품이 나오지 않는 비경품 게임으로서 게임법 제21조 제8항에 의해 기술심의를 받도록 되어 있다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

아케이드게임물의 경우, 2010년에 전년에 비해 등급분류 신청 게임물이 크게 감소했다. 그 이유로는 ‘청소년이용불가’ 게임물이 본격적인 등급분류가 개시(2009. 5. 22.)되면서 관련 사법당국에서 ‘청소년이용불가’ 게임물이 ‘제2의 바다이야기’가 될 징후가 농후하다는 판단에 따라 집중 관심을 보였기 때문이다. 이에 따라 게임업체에서 몸을 낮추고 관망하는 한 해가 되어 등급분류 신청 게임물이 큰 폭으로 줄어드는 기현상이 나타났다.

2010년도 아케이드게임의 경우 607건이 접수되었는데, 2009년도 1,217건에 비해 610건이나 낮아지는 이상 현상을 보였다. 전체 게임 플랫폼에서 PC온라인게임 다음으로 접수비율이 높았으나, ‘청소년이용불가’ 게임물이 등급분류되면서 경찰을 위시한 사법당국에서 불법 영업은 즉각 기기 압류 및 구속 등의 조치하다보니 게임업체가 위축된 모습을 보였다.

아케이드게임물의 등급분류 결과를 살펴보면, 2010년에 총 586건이 처리되어 2009년도 1,264건에 비해 거의 절반인 678건이나 적게 등급분류 처리되었다. 이 중 307건(52.4%)이 게임법과 심의규정에 의해 등급결정이 되었다. 이를 자세히 살펴보면, ‘전체이용가’ 게임물이 274건(46.8%)로 가장 많고, ‘청소년이용불가’ 게임물이 33건(5.6%), 등급분류 거부 결정은 279건(47.6%)로 나타나 거부율도 낮아졌음을 알 수 있었다.

2010년도 아케이드게임물에 대한 장르별 등급분류 현황을 살펴보면, FPS게임이 가장 많은 153건(49.8%)을 차지했는데, 대부분 바다를 배경으로 한 게임물이 다수를 차지하고 있다. 다음으로 보드게임이 33건(10.7%), 퍼즐게임이 26건(8.5%) 순이었다.

표 6-2-24 아케이드게임 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 (단위 : 건)

구 분	아케이드게임			
	업체 신청등급		게임위 결정	
	2009	2010	2009	2010
전체이용가	1,073	529	588	274
12세이용가	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-
청소년이용불가	144	78	52	33
등급분류 거부	-	-	624	279
합 계	1,217	607	1,264	586

표 6-2-25 아케이드게임 장르별 게임물 등급분류 현황 (단위 : 건)

장르	건수	비중
FPS	153	49.8%
보드	33	10.7%
퍼즐	26	8.5%
스포츠	25	8.1%
액션	7	2.3%
캐주얼	4	1.3%
시뮬레이션	4	1.3%
어드벤처	2	0.6%
레이싱	1	0.35%
격투	1	0.35%
에듀테인먼트	1	0.35%
MMORPG	1	0.35%
기타	49	16.0%
합계	307	100.0%

* 자료 : 등급분류 거부 게임물 279건 제외

등급분류 거부 게임물은 2010년도에는 279건으로 2009년도 624건에 비해 큰 폭으로 줄어들었는데, 전체적으로 문제가 없는 게임물인 경우 등급분류하는 것을 원칙으로 한 결과이다. 2009년도와 2010년도 등급분류된 ‘청소년이용불가’ 아케이드게임에 사법당국에서 민감하게 대처하는 경향이 농후하여, 아케이드 게임업계에서는 관망하는 입장이었다. 이에 따라, 등급분류 신청 역시 전반적으로 낮아졌다. 그럼에도 ‘전체이용가’ 게임물을 개조·변조한 영업도 여전하고, 경품이나 오지 않는 ‘청소년이용불가’ 게임물에 대해서도 점수보관증이라는 신종 환전수단이 동원되는 등 고도로 변형되며 발전하는 형태로 가고 있다.

아케이드게임물의 연도별 등급분류 신청 건수를 살펴보면, 2006년 게임물등급위원회에 접수된 게임물은 ‘바다이야기’ 이후 사행성 게임물에 대한 강한 규제 방침으로 인해 대부분 ‘전체이용가’ 아케이드게임물 위주로 등급분류가 되었다. 2009년에는 크게 확대된 등급분류 신청 게임물이 2010년에는 다시 사행성 게임물에 대한 사회저변의 요구 등 제반여건에 따라 축소되었다. 2010년의 경우 607건으로 전년에 비해 절반 수준으로 대폭 축소된 경향을 보이고 있다.

표 6-2-26 아케이드게임의 연도별 등급분류 신청 건 (단위 : 건)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년
건수	34	351	995	1,217	607

(2) 월별 분석

아케이드게임물에 대한 월별 접수현황을 살펴보면, 연말에 몰리는 경향이 있어서 12월에 68건(11.2%), 11월에 67건(11.0%), 10월에 66건(10.9%)이 접수되었다. 등급분류된 현황을 살펴보면, 12월에 64건(10.9%), 2월에 63건(10.7%)이 처리되었다. 2009년에 비해 신청 게임물이 큰 폭으로 줄어든 이유는 사법 당국의 '청소년이용불가' 게임물에 대한 집중 단속으로 인해 업체가 관망하는 입장을 보였기 때문이다.

월별 접수현황을 자세히 살펴보면, '전체이용가' 게임물은 529건이 등급분류 신청되어 87.1%를 차지하고 있으며, 접수율은 2009년 1,217건에 비해 큰 폭으로 하락했다. 이는 '청소년이용불가' 아케이드게임이 등급분류되면서 사법당국에서 밀착 단속이 이루어졌기 때문으로 보인다. '청소년이용불가' 게임물에 대해서 운영정보표시장치 부착으로 개조·변조 영업도 어려워지면서 접수건수도 78건으로 하락했다. 아케이드 게임업계 전반으로 상당히 어려운 한 해였다는 것이 전반적인 분위기였다.

월별 등급분류 현황을 살펴보면, 등급분류 거부(279건)를 포함하여 실제 등급분류를 받은 게임물은 총 586건으로 나타났다. 상반기에 비해 하반기에 들어가면서 등급분류 거부율이 높아지고 있

표 6-2-27 아케이드게임 월별 접수 및 등급분류 현황 (단위 : 건)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	49	42	46	55	56	33	36	42	47	66	67	68	607
등급분류	60	63	44	48	54	46	38	36	40	39	54	64	586

표 6-2-28 아케이드게임 신청등급별, 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	49	42	46	55	56	33	36	42	47	66	67	68	607
전체이용가	43	40	46	51	47	32	32	34	34	60	54	56	529
12세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
청소년이용불가	6	2	-	4	9	1	4	8	13	6	13	12	78

표 6-2-29 아케이드게임 신청등급별, 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
합계(거부포함)	60	63	44	48	54	46	38	36	40	39	54	64	586
전체이용가	38	41	26	25	31	27	23	13	12	14	6	18	274
12세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15세이용가	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
청소년이용불가	6	8	4	1	2	2	-	2	4	1	1	2	33
등급분류 거부	16	14	14	22	21	17	15	21	24	24	47	44	279

는데, 이는 아케이드 게임업계에서 관망하는 자세였으나 점차 등급분류 신청이 증가하는 추세로 바뀌고 있음을 보여주고 있다.

(3) 최근 5년간 현황분석

아케이드게임물의 경우 지난 2006년 영상물등급위원회에서 바다이야기 사태 여파로 게임물등급위원회가 설립되며 본격적인 등급분류가 이루어졌다. 아케이드 게임산업계 전반에 대해 사행성 게임이라는 부정적 인식이 팽배해 계등위에서 등급분류 처리하는데 정교성이 요구되었고, 이에 따른 제도적 조치를 취한 다음에 등급분류 신청에 돌입했다. 또한, 게임법 시행령 제12조(게임물의 기술심의)에 의해 운영정보표시장치(OIDD) 부착이라는 제도 기반이 확립되어 ‘청소년이용불가’ 게임물에 대한 등급분류도 본격화(2009.5)되었다. 하지만, 등급분류를 받은 게임물이 개조·변조 및 환전행위 등 비정상적인 방법에 의해 영업행위를 하는 과정에서 여론도 악화되어 아케이드 게임산업에 대한 등급분류 기준은 강화될 수밖에 없는 상황이 되었다.

지난 5년을 돌이켜보면, 아직 아케이드게임이 사회에 정상적으로 안착되지 못하고 좌충우돌하는 광경이 계속 이어지고 있어, 건전한 게임산업으로 성장하는데 더 많은 노력이 필요할 것으로 보인다. 이러한 침체상황에서도 등급분류 받은 게임물은 증가하고 있다. 그 추이를 살펴보면 2009년도 ‘청소년이용불가’ 등급을 받은 게임물은 52건으로 전년 대비 급증했으며, ‘전체이용가’로 등급분류를 받은 게임물은 588건으로 전년 대비 3배 이상 증가했다. 하지만, 2010년 상반기가 되면서 경찰단속의 강화로 인해 신청 게임물이 줄어들었으며, 어느 정도 안정화되자 2010년 하반기부터 다시 신청 게임물이 증가하기 시작했다. 2010년 전체 307건의 게임물 중 ‘청소년이용불가’ 게임물이 33건(10.7%)이었으며, ‘전체이용가’ 게임물은 274건(89.2%)이 등급 결정되었다. 2010년에는 집중적인 단속 등 여건이 좋지 않아 2009년에 비해 등급결정이 대폭 감소되었다.

표 6-2-30 아케이드게임의 등급분류 결정 연도별 현황 (단위 : 건)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년
청소년이용불가	1	1	4	52	33
전체이용가	21	192	162	588	274

(4) 청소년이용불가 게임물 분석

2010년도에 ‘청소년이용불가’ 게임물로 등급분류를 받은 게임은 총 33건으로 2009년도에 52건에 비해 19건이나 감소하는 경향을 보였다. 대부분의 장르가 고·포류 게임물과 슈팅게임물로 대부분 운영정보표시장치(OIDD) 부착 게임물로 구성되어 있다. 등급분류 받은 게임물 중 상당수가 사행 영업을 하는 바람에 사법당국의 단속에 걸려 취소되는 악순환이 반복되고 있어, 이에 대한 획기적인 대책이 필요하리라 본다.

표 6-2-31 아케이드게임 청소년이용불가 등급분류 현황

순번	등급분류번호	등급분류결정취사일	게임물명
1	CC-NA-100115-002	2010-01-15	갱스터 포커(GANGSTERS POKER)
2	CC-NA-100120-001	2010-01-20	복두칠성(THE SEVEN STAR)
3	CC-NA-100127-002	2010-01-27	Hidden Poker(히든포커)
4	CC-NA-100127-005	2010-01-27	CryStalPoker(크리스탈포커)
5	CC-NA-100127-006	2010-01-27	천검(天劍)
6	CC-NA-100129-007	2010-01-29	심심풀이 바둑이
7	CC-NA-100203-001	2010-02-03	스피드 포커(SPEED POKER)
8	CC-NA-100203-006	2010-02-03	Zzacpae Ocean(짜짜 오션)
9	CC-NA-100210-003	2010-02-10	Extra Draw Poker(엑스트라 드로우 포커)
10	CC-NA-100210-004	2010-02-10	디스커버리(Discovery)
11	CC-NA-100210-005	2010-02-10	AnyPoker(애니포커)
12	CC-NA-100210-009	2010-02-10	Marine Flash(마린 후레쉬)
13	CC-NA-100212-001	2010-02-12	Royal Poker(로얄 포커)
14	CC-NA-100217-002	2010-02-17	speed HOOLA(스피드 홀라)
15	CC-NA-100303-002	2010-03-03	FIVE MAGIC(파이브 매직)
16	CC-NA-100312-001	2010-03-12	로얄 홀덤(Royal Holdem)
17	CC-NA-100331-001	2010-03-31	가위바위보
18	CC-NA-100331-007	2010-03-31	플러쉬포커(FLUSH POKER)
19	CC-NA-100416-001	2010-04-16	Nice Good Poker(나이스굿포커)
20	CC-NA-100514-004	2010-05-14	ENJOY POKER(엔조이 포커)
21	CC-NA-100519-003	2010-05-19	고빙고(GoBingo)
22	CC-NA-100601-001	2010-06-01	복극성(THE ONE STAR)
23	CC-NA-100625-004	2010-06-25	WHEEL POKER GAME(휠포커게임)
24	CC-NA-100825-001	2010-08-25	마술 포커D2(MAGIC POKER D2)
25	CC-NA-100825-002	2010-08-25	마술 포커 II(MAGIC POKER II)
26	CC-NA-100917-002	2010-09-17	멸공
27	CC-NA-100917-003	2010-09-17	한글명: 천일야화회 / 한문명: 千一夜話
28	CC-NA-100917-004	2010-09-17	5포커II(5POKER II)
29	CC-NA-100917-005	2010-09-17	한글명: 맞고의 신 / 한문명: 맞고의 神
30	CC-NA-101029-002	2010-10-29	오션포커(OCEAN POKER)
31	CC-NA-101126-001	2010-11-26	씨포커(SEA POKER)
32	CC-NA-101215-001	2010-12-15	Dream Castle(드림 캐슬)
33	CC-NA-101215-003	2010-12-15	강타짜(강타짜)

(5) 등급분류 거부 분석

2010년도에 등급분류 거부된 게임물은 총 279건으로 2009년도 624건에 비해 345건이나 감소되었다. 이는 등급분류 신청 게임물이 감소한 것도 큰 요인으로 보인다. 게임법 제22조 제2항에 걸려 되는 게임물이 주로 등급분류 거부되고 있는데, 특히 한 게임물이 수차에 걸쳐 등급분류 거부가 되는 경우가 많았다. 이에 따라, 계등위에서는 예측가능한 차원에서 문제되는 사항이 경미한 경우에 등급분류 신청업체에게 수정·보완을 요구했고, 업체에게 좀 더 유연한 등급분류를 실시하였다. 그 결과 등급분류 거부율도 낮아졌다.

등급분류 거부 게임물은 2010년도 586건 중에서 279건(47.6%)이었고, 2009년에는 1,264건 중에서 624건(49.4%)으로 나타났다. 2009년에 비해 거부 비율은 소폭 하락했음을 보여주고 있다.

전체 플랫폼의 등급분류 거부 게임물 422건(2009년 853건) 중 아케이드게임물이 279건(66.1%)으로 과반수 이상이지만, 2009년도 624건(73.2%)에 비해 비율은 낮아졌음을 알 수 있다. 이는 계등위에서 신청업체에게 좀 더 많은 기회를 주기 위해 그동안 등급분류 거부에 해당되는 항목이 있더라도 수정·보완 및 철회를 유도하여 다시 심사받도록 하는 방안이 지속적으로 진행되었기 때문이다.

등급분류 거부 게임물에 대한 장르를 살펴보면, 슈팅게임이라는 FPS 게임물이 185건(66.3%)으로 가장 많으며, 보드게임이 37건(13.3%)으로 그다음에 해당된다.

아케이드게임물 중 등급분류 거부된 게임물은 총 279건이었다. 이를 보다 자세히 들여다보면, 거짓 등 그 밖의 부정한 방법이 213건(76.3%)으로 가장 많은 거부요인이 되고 있으며, 사행성 게임물이 56건(20.1%), 타 법률의 규정에 의한 규제대상 게임물이 10건(3.6%)으로 나타났다.

아케이드게임물 등급분류 거부 횟수를 보면, 2010년 1회 등급분류 거부 게임물이 전체 279건 중 202건(72.4%)으로 나타났고, 2회 이상 등급분류 거부된 게임물은 77건(27.6%)으로 나타났다. 2009년도와 비교해서 2회 이상 등급분류가 거부된 게임물 비율이 31.7%에서 많이 줄어들었다는 것은 1회에서 등급분류 거부된 게임물이 수정·보완한 다음에 등급결정되는 비율이 높았다는 반증이다. 이는 정책적인 변화와 함께 등급분류 신청업체에 좀 더 다가가는 정책으로 여러 가이드라인을 공지하여 불필요한 마찰을 사전에 인지하도록 하고자 하는 목적도 있기 때문이다.

표 6-2-32 아케이드게임 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
건수	16	14	14	22	21	17	15	21	24	24	47	44	279

표 6-2-33 아케이드게임 장르별 등급분류 거부 세부 현황 (단위 : 건)

구분	FPS	액션	캐주얼	스포츠	레이싱	에듀테인먼트	보드	퍼즐	기타	합계
건수	185	3	4	6	1	1	37	20	22	279

표 6-2-34 아케이드게임 등급분류 거부 사유 (단위 : 건)

구분	거짓 그 밖의 부정한 방법	사행성 게임물	타 법률의 규정에 의한 규제대상	합계
건수	213	56	10	279

표 6-2-35 아케이드게임 등급분류 거부 횟수 (단위 : 건)

장르	건수	비중
1회 등급분류 거부 게임물	202	72.4%
2회 이상 등급분류 거부 게임물	77	27.6%
총계	279	100.0%

IT기술의 변화로 인해 아케이드게임물에도 각종 결제시스템 뿐만 아니라 여러 기능이 컨버전스 되고 있어 이에 따른 제도적 허점을 신속히 보완하여 사회문제화를 최소화 하고자 하는 노력이 필요하다.

(6) 등급분류 결정취소 분석

「게임산업 진흥에 관한 법률」 제22조 제4항에 따라 등급 분류 취소 결정이 된 게임물은 2010년 도에 총 175건이다. 이 중 아케이드게임물이 123건(70.3%)으로 많은 부분을 차지하고 있다.

순번	등급분류번호	등급분류결정취소일	게임물명
1	AR-090128-001	2010-01-27	몰리 일대기
2	AR-090119-001	2010-01-27	四季(사계)
3	AR-090116-003	2010-01-27	U-BOAT(유-보트)
4	AR-081205-001	2010-01-27	퍼니블루
5	AR-081219-002	2010-02-19	十二神將 Ⅱ(십이신장 2)
6	AR-090218-004	2010-02-19	PHANTOM(팬텀)
7	AR-080416-003	2010-02-19	Gcomons Adventure
8	AR-090213-001	2010-02-19	Hexa Puzzle(헥사퍼즐)
9	AR-090506-007	2010-02-19	그물
10	AR-090119-002	2010-02-19	용가리(YONGGARY)
11	AR-090710-001	2010-02-19	ACE1942(에이스 1942)
12	AR-090626-001	2010-02-19	THE LOST WORLD(더 로스트 월드)
13	AR-090417-007	2010-02-19	호니아라함대(HONIARA FLEET)
14	AR-081217-001	2010-03-26	Grand Fishing(그랜드 피싱)
15	AR-080130-006	2010-03-26	GOLD SAFARI
16	AR-090318-005	2010-03-26	Hi Willy
17	AR-090204-004	2010-03-26	수평선
18	AR-090114-004	2010-03-26	Catch5 coupe(캐치파이브 쿠페)
19	AR-080123-001	2010-03-26	GOLD ARROW
20	AR-071116-001	2010-03-26	sky war
21	AR-090206-004	2010-03-26	AMAZON ADVENTURE(아마존 어드벤처)
22	AR-090408-009	2010-03-26	ATLANTIC(아틀란틱)
23	AR-090520-001	2010-03-26	Poseidon(포세이돈)
24	AR-090529-001	2010-03-26	뽁뽁이모험
25	AR-081119-001	2010-03-26	대항해전투
26	AR-090119-004	2010-04-09	ATOMIC SUB MARINE(아토믹써브마린)
27	AR-080530-001	2010-04-09	Pang Pang Battle Plane(팡팡배틀플레인)
28	AR-080625-001	2010-04-09	보물선CAP
29	AR-071205-004	2010-04-09	AIR 2008(에어 2008)
30	AR-080910-001	2010-04-09	프린세스(PRINCESS)
31	AR-090626-005	2010-04-09	포경선
32	AR-071024-003	2010-04-09	월드 시리즈2
33	AR-090429-006	2010-04-09	파랑돔(Blue Bream)

표 6-2-36 아케이드게임 등급분류 결정취소 현황(계속)

순 번	등급분류번호	등급분류결정취소일	게임물명
34	AR-081208-001	2010-04-09	DEVIL CASTLE(데빌캐슬)
35	AR-080919-001	2010-04-09	joy fish
36	AR-090422-004	2010-04-09	Ocean PacMan(오션팩맨)
37	AR-090220-001	2010-04-09	에어로파이터
38	AR-080822-002	2010-04-09	ALPHABET INVADER(알파벳인베더)
39	AR-090826-003	2010-04-09	Sea Wonders(씨 원더스)
40	AR-080625-002	2010-04-28	보물섬CAP
41	AR-090821-015	2010-04-28	고래의꿈(DREAM OF WHALE)
42	AR-090508-001	2010-04-28	블루워(Blue war)
43	AR-080201-002	2010-04-28	공알 공알
44	AR-090107-003	2010-04-28	Sea Hunter(씨헌터)
45	AR-080822-001	2010-04-28	Blue Mountain(블루 마운틴)
46	AR-090114-003	2010-04-28	Catch5(캐치파이브)
47	AR-090508-003	2010-04-28	해저사냥
48	AR-090410-001	2010-04-28	Water Canon 2(물대포2)
49	AR-090506-009	2010-04-28	상어대(Sang Eo Da)
50	AR-090710-007	2010-04-28	Fish Sniper(피쉬 스나이퍼)
51	AR-090116-002	2010-04-28	YELLOW SUBMARINE(옐로우씨브마린)
52	AR-090313-001	2010-05-26	Fish & Bail(피쉬앤베이트)
53	AR-090909-004	2010-05-26	히트(Hit)
54	AR-090821-017	2010-05-26	COCOA(코코아)
55	CC-NA-090925-001	2010-05-26	HERO(히어로)
56	AR-090403-001	2010-05-26	Sea Land(씨랜드)
57	AR-090612-008	2010-05-26	SEA WAR STAR(씨워스타)
58	AR-090916-004	2010-05-26	SEA(씨팡야)
59	AR-090506-006	2010-05-26	漁父(어부)
60	CC-NA-091223-013	2010-05-26	산호초(CoralReef)
61	AR-090506-014	2010-05-26	씨 버블(Sea Bubble)
62	AR-090527-005	2010-05-26	The Shark(더 샤크)
63	AR-090422-002	2010-05-26	슈팅왕플리
64	CC-NA-091209-003	2010-05-26	이어도
65	CC-NA-091223-011	2010-05-26	바다속전쟁
66	AR-090520-008	2010-05-26	스페이스워
67	CC-NA-091127-004	2010-05-26	Aqua Scuba(아쿠아 스쿠버)
68	AR-090522-009	2010-06-25	Bubble Story(버블스토리)
69	AR-090828-003	2010-06-25	ZABABA(자바바)
70	CC-NA-091216-002	2010-06-25	Blue Paradise(블루 파라다이스)
71	CC-NA-091216-003	2010-06-25	바다왕
72	AR-090916-001	2010-06-25	투망
73	AR-090819-007	2010-06-25	CANNON SHOT(캐논 샷)
74	AR-090904-001	2010-06-25	NEW AQUA WORLD(뉴아쿠아월드)
75	CC-NA-091120-001	2010-07-23	쿠아 스토리
76	AR-090710-003	2010-07-23	U-572(유-오치리)
77	AR-090415-007	2010-07-23	수중세계
78	AR-080709-004	2010-07-23	Gem Gem(젬젬)

표 6-2-36 아케이드게임 등급분류 결정취소 현황(계속)

순번	등급분류번호	등급분류결정취소일	게임물명
79	CC-NA-091223-017	2010-07-23	海王(해왕)
80	AR-090603-002	2010-07-23	해저터널
81	CC-NA-100212-003	2010-07-23	1박2일
82	AR-081105-001	2010-07-23	포켓볼
83	AR-090515-004	2010-07-23	X-MOTOR(엑스-모터)
84	AR-080411-002	2010-07-23	Zoo Zoo Club(주주 클럽)
85	AR-090114-002	2010-07-23	뿌셔뿌셔
86	AR-090626-004	2010-07-23	우당탕탕 수족관
87	AR-090218-003	2010-07-23	자구용사 TOTO
88	AR-090520-010	2010-08-25	그림맞추기3
89	AR-090729-002	2010-08-25	BLUE SEA(블루씨)
90	CC-NA-100106-003	2010-08-25	저 바다 속으로
91	AR-090612-006	2010-08-25	보거보거
92	AR-090424-003	2010-08-25	Animal King(애니멀 킹)
93	CC-NA-091209-004	2010-08-25	OSCAR(오스카)
94	CC-NA-100212-005	2010-08-25	해물어
95	AR-070509-004	2010-08-25	도라도라게임
96	AR-070509-003	2010-08-25	또로로게임
97	AR-090729-005	2010-08-25	다크블루(Dark Blue)
98	CC-NA-091223-008	2010-08-25	사오정비바
99	AR-090408-003	2010-08-25	龜 船(거북선)
100	CC-NA-100319-002	2010-08-25	IRIS(아이리스)
101	AR-080611-001	2010-08-25	puzzl land
102	CC-NA-100127-007	2010-09-24	MARIANA(마리아나)
103	CC-NA-091223-015	2010-09-24	THE TSUNAMI(더 쓰나미)
104	CC-NA-100528-005	2010-09-24	Luck Sea(럭 씨)
105	CC-NA-100210-011	2010-09-24	Jelly Fish(젤리 피쉬)
106	CC-NA-100113-004	2010-09-24	오션월드(Ocean World)
107	CC-NA-100129-009	2010-09-24	오션 피쉬(Ocean fish)
108	CC-NA-100212-002	2010-09-24	오션골드(ocean gold)
109	AR-090807-004	2010-09-24	SUPER SHOT(슈퍼 샷)
110	AR-090320-002	2010-10-29	太漁(태어)
111	CC-NA-100108-006	2010-10-29	뉴(new)오션
112	CC-NA-100407-006	2010-10-29	Sea & Dragon(씨앤드래곤)
113	9910-A77	2010-10-15	크레이지
114	9910-P64	2010-10-15	크레이지
115	CC-NA-100714-001	2010-10-15	Blue Abyss(블루 어비스)
116	CC-NA-100528-004	2010-11-17	OCEAN JOKER(오션 조커)
117	CC-NA-100108-002	2010-11-17	New Sea · World (뉴 바다 세계)
118	CC-NA-100217-004	2010-11-26	손오공일대기
119	CC-NA-100108-004	2010-11-26	NEW자축인묘(뉴 자축인묘)
120	CC-NA-091230-004	2010-11-26	BluePop(블루팝)
121	CC-NA-100224-004	2010-11-26	오션스토리(OceanStory)
122	CC-NA-100317-003	2010-12-10	THE IRIS(디 아이리스)
123	CC-NA-100915-001	2010-12-29	삼식이

2) 아케이드게임의 관련법규와 개선방향

사행영업으로 인한 사후관리 문제가 자주 일어나는 상황에서 법률의 미비점도 대두되고 있다. 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제16조 제2항 제3호 게임물의 사행성 확인이라는 사항이 있으나, 같은 법 제2조 1의2에 '사행성게임물의 정의' 에서는 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로 말하고 있다. 결국 '청소년이용불가' 아케이드게임물의 경우 비경품이므로 이에 전혀 해당하지 않지만, 실제로는 점수재사용 등으로 사행행위가 이루어지고 있어 개등위에서는 넓은 개념으로 법 해석을 하고 있다. 이러한 상황에서 신청업체들과의 마찰이 커지고 있어, 정교한 법률 개정이 요구되고 있다.

(1) 전체이용가 게임물들의 개조·변조 현황

아케이드게임물의 단속사례를 살펴보면, 등급분류 받은 내용과 다르게 개조·변조하여 사행성 게임물로 운영하는 것이 전형적인 형태였다. 경품이 배출되어 환전에 이용되는 경품 게임물이 아닌 화면상에 나타나는 그림이나 숫자를 이용하여 사행적으로 운영된 비경품 '전체이용가' 아케이드게임물이 급증하였고, 등급분류가 시작됨과 동시에 집중적인 단속이 이루어져 시장을 적극적으로 형성하지 못했던 '청소년이용불가' 아케이드게임물은 2010년 초 게임 이용점수 재사용권에 대한 민사 판결 이후 크게 증가하였다. 대부분 배경이미지를 이용하여 게임장에서만 확인 가능한 수단을 통해 환전행위가 이루어지고 있어, 등급분류 받은 내용과의 차이점을 적발하기 쉽지 않아 경찰 자체 단속이 큰 어려움을 겪고 있다고 할 수 있다.

이용등급별 단속지원 현황을 살펴보면 단속지원에 적발된 게임물 중 58.2%는 '전체이용가' 게임물이며, 28.8%는 '청소년이용불가' 게임물인 것으로 나타났다. '전체이용가' 게임물의 위법유형을 살펴보면, 총 641건 중 콘텐츠 관련이 608건(94.9%)으로 대부분을 차지하였다. '청소년이용불가' 게임물의 위법유형을 살펴보면, 콘텐츠 관련이 4건으로 집계되었다.

게임물의 내용을 변경하여 적발된 813건의 '콘텐츠' 관련 위법 사례 중 688건(84.6%)이 이용자 조작 없이 당첨이 이루어지도록 변경된 사례로, 이용자의 조작과 무관한 자동진행으로 인한 적발이 343건(42%)으로 가장 많았다. 뒤를 이어 자동진행 시 당첨을 위해 점수와 연관된 개체(적 잠수함, 물고기)의 이동패턴이나 획득 가능점수가 변경된 사례가 191건(23.5%), 당첨여부가 설정된 테이블이나 확률 설정을 위한 프로그램이 발견된 사례가 154건(19.1%)으로 나타났다.

2010년 4분기부터 급증한 배경이미지나 화면상의 연출로 당첨 점수를 알려주도록 변경되는 등 배경이미지 변경 사례는 69건(8.5%)이고, 게임화면에 등급분류 당시 존재하지 않던 릴이 회전하는 장면이 나타나는 사례가 41건(5.1%)으로 확인되었다. 게임 내 아이템을 사용하는데 필요한 아이템 카드의 기능을 변경하여 현금처럼 이용할 수 있도록 변경된 사례는 6건(0.7%)으로 나타났다.

등급분류 받은 내용과 다르게 실명인증 절차를 거치지 않거나, 1개 주민등록번호당 개설 가능

계정수를 초과하여 가입이 이루어지거나, 관리자 페이지를 이용한 임의의 계정 생성으로 단속에 적발된 사례가 100건(21.6%)으로 집계되었다.

‘전체이용가’ 아케이드게임물의 경우에는 배경이미지 등을 통해 당첨 금액을 표시하는 방식이 일반적이거나 당첨 시 특정 화면을 장시간 표시하여 당첨 시마다 환전하는 경우도 있었다. 또한 별도의 프로그램을 통해 등급분류버전/영업버전을 구분하여 운용하던 형태에서 벗어나, 무선으로 등급분류버전/영업버전을 전환할 수 있는 장치가 추가된 경우를 확인되었다.

(2) 아케이드 게임산업에 대한 인식전환

아케이드 게임산업이 발전하기 위해서는 국민 인식전환이 필요하다. 이제부터라도 업계 자정 노력과 함께 산·학·관이 지혜를 모아 건전 게임산업으로 발전할 수 있는 토대 마련이 급선무라고 할 수 있다. 게임업체도 범망을 벗어나 비윤리적인 행태를 보이면 결국 그 피해는 고스란히 게임산업계로 돌아온다는 사실을 깨닫고 중장기적인 전략으로 사행성 게임이라는 40여 년 질곡의 역사를 정리해야 한다.

협·단체가 주도하여 시범 게임지구를 조성하여 건전 게임기기와 사행성이 배제된 새로운 게임문화 시설로 나아가는 방도를 강구하여 등급분류 후 단속하는 악순환의 고리를 제거하는 다양한 방안을 도출하여, 국가경제에 도움이 되는 산업으로 거듭나는데 장고가 필요한 시점이라고 할 수 있다.

미국, 일본의 경우에는 가족 누구나 즐길 수 있는 FEC(Family Entertainment Center)라는 가족형 건전 게임장이 주목을 받고 있는데, 각종 문화시설과의 연계를 통해 생활의 한 요소로 자리매김하고 있다. 즉, 음식점, 레스토랑, 주점, 대형마트, 헬스장, 놀이시설 등과 연계되어 연령별로 골고루 찾아 즐길 수 있도록 구성된 선진형 복합 게임장이라 할 수 있다.

5. 비디오게임의 등급분류

비디오게임은 별도의 TV단말기 및 전용 게임기(휴대용게임 등)에서 구동이 되는 게임물로 닌텐도, SONY, MS 등의 전용게임기 제작사들이 있다. 국산기술로 제작된 휴대용게임기 GPX2와 GP2X WIZ가 선보였으나 활성화되지 않고 있어 이에 대한 정책적 대책이 요구된다.

2010년도 비디오게임물의 등급분류 신청 건수는 총 600건으로 2009년도 575건과 비슷하며, 전체 등급분류 신청 건수의 12.3%로 국내 게임시장에서의 비중은 그다지 높지 않은 편이다. 이 중 349건(58.2%)이 ‘전체이용가’ 등급으로 신청되었으며, ‘12세이용가’ 신청이 118건(19.7%), ‘청소년이용불가’ 게임물 신청이 85건(14.2%), ‘15세이용가’ 게임물 신청이 48건(8.0%) 순으로 나타났다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

2010년도 비디오게임의 경우 전체 4,808건의 등급분류 중에서 12.6%인 606건이 등급분류되었다. 이는 전반적인 게임시장 흐름에 비디오 게임시장도 보조를 맞춘 것으로 예년과 비슷한 모습을 보이고 있다. 플랫폼 중에서는 가장 낮은 수치를 모바일게임에 내주며 그 나름대로 시장에서 선전하고 있다. 등급 신청을 살펴보면 비디오게임물의 경우 속성상 '전체이용가' 등급의 신청이 높게 나타나는데, 총 접수 600건에서 '전체이용가' 게임물 신청이 349건(58.2%)으로 나타나고 있다. 다

표 6-2-37 비디오게임 업체 신청등급과 최종 결정등급 현황 (단위 : 건)

구 분	비디오게임			
	업체 신청등급		계등위 결정	
	2009	2010	2009	2010
전체이용가	340	349	282	327
12세이용가	112	118	107	107
15세이용가	38	48	55	60
청소년이용불가	85	85	100	110
등급분류 거부	-	-	-	2
합 계	575	600	544	606

표 6-2-38 비디오게임 장르별 게임물 등급분류 현황 (단위 : 건)

장 르	건 수	비 중
액션	198	32.8%
스포츠	72	11.9%
롤플레이	58	9.6%
FPS	53	8.8%
퍼즐	44	7.3%
레이싱	27	4.5%
어드벤처	24	4.0%
보드	21	3.5%
시뮬레이션	20	3.3%
격투	16	2.6%
전략시뮬레이션	13	2.1%
캐주얼	7	1.2%
에듀테인먼트	7	1.2%
MMORPG	1	0.1%
기타	43	7.1%
합 계	604	100.0%

* 자료 : 등급분류 거부 게임물 2건 제외

제6부_ 정책과 법제도 동향

음으로 '12세이용가'가 118건(19.7%)이 접수된 것으로 나와 있다. 등급분류도 거의 비슷하게 전체 606건이 처리되었으며, '전체이용가' 게임물로 327건(54.0%), '청소년이용불가'가 110건(18.2%), '12세이용가' 게임물이 107건(17.7%) 순으로 등급분류되었다.

2010년도 비디오게임물에 대한 장르별 등급분류 현황을 살펴보면, 전체 604건의 게임물 중에 액션게임이 198건(32.8%)으로 가장 많은 비중을 보여주고 있다. 이는 비디오게임물의 특성상 다중이 이용하는 게임보다는 1대1 방식(NPC와의 대결)이 많은 것이 그 원인으로 보인다. 다음으로 스포츠게임류가 72건(11.9%), 롤플레이가 58건(9.6%) 순으로 나타나고 있다.

(2) 월별 분석

2010년도 비디오게임물의 접수 추이를 보면, 7월에 75건(12.5%)이 들어와 가장 많은 수치를 보이고 있으며, 11월(62건(10.3%)), 8월(56건(9.3%))의 순이었다. 접수와 마찬가지로 등급분류 결정은 7월에(67건(11.2%))의 비율로 가장 높았으며, 뒤이어 9월(61건(10.1%))의 순으로 나타났다. 2009년도에 544건을 처리했는데, 2010년도에 606건으로 10.2% 증가한 것으로 나타났다.

접수내용을 세부적으로 살펴보면, '전체이용가' 게임물이 349건(58.2%)으로 가장 높은 비율을

표 6-2-39 비디오게임 월별 접수 및 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	54	38	44	40	36	51	75	56	54	47	62	43	600
등급분류	45	49	49	32	39	54	67	52	61	51	48	59	606

표 6-2-40 비디오게임 신청등급별, 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	54	38	44	40	36	51	75	56	54	47	62	43	600
전체이용가	30	19	30	24	21	23	51	37	35	22	34	23	349
12세이용가	6	8	6	11	10	13	17	5	11	12	9	10	118
15세이용가	12	2	4	1	3	4	2	8	1	2	4	5	48
청소년이용불가	6	9	4	4	2	11	5	6	7	11	15	5	85

표 6-2-41 비디오게임 신청등급별, 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	45	49	49	32	39	54	67	52	61	51	48	59	606
전체이용가	25	28	25	15	18	26	45	28	40	25	18	34	327
12세이용가	7	6	7	7	12	13	14	5	7	6	11	12	107
15세이용가	6	4	5	3	7	4	4	9	6	5	4	3	60
청소년이용불가	7	11	12	6	2	11	4	9	8	15	15	10	110
등급분류 거부	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	2

보였고, 다음으로 ‘12세이용가’가 118건(19.7%)의 접수비율을 보였다. 이에 비해 ‘15세이용가’ 게임물은 48건(8%)으로 가장 낮은 비율을 보였다.

2010년 ‘전체이용가’ 게임물로 등급분류된 비디오게임은 총 327건(54.0%)으로 가장 많은 것으로 나타났다. 월별 등급분류 현황을 살펴보면 대부분 패키지로 판매되는 비디오게임 특성상 방학 시점에 등급분류 신청이 많았다. 7월에 67건(11.1%)으로 가장 많고, 다음이 9월로 61건(10.1%)이며, 12월에 59건(9.7%)으로 나타났다.

‘12세이용가’ 게임물은 2010년에 107건인데 2009년과 동일한 수치이고, ‘15세이용가’ 게임물은 2010년 60건으로 2009년 55건에 비해 조금 늘어났다. ‘청소년이용불가’ 게임물로 등급을 받은 것은 110건으로 2009년 100건에 비해 약간 상승했으며, 전반적으로 폭력성이 짙은 게임물과 과격한 내용의 게임물이 많음을 알 수 있다.

(3) 기기별 분석

2010년도 비디오게임물에 대한 기기별 현황을 살펴보면, 전체 604건 중 PS3가 241건(39.9%)으로 가장 많이 등급분류 받았으며, 다음이 PSP 173건(28.6%), Xbox360 109건(18.0%)으로 등급분류 받았다. 2009년에 PSP가 가장 많은 176건이었으나 2010년에는 순위의 변동이 있었다.

업체로 보면, SONY가 PS2, PS3, PSP를 합쳐 총 421건(69.7%)으로 닌텐도 DS의 경우, 2010년도에 43건으로 2009년도 44건과 거의 비슷한 수준을 보이고 있다.

네트워크 연결이 지원되는 SONY의 PSP와 MS의 Xbox360은 2010년 각각 173건과 109건으로, 2009년과(각각 176건과 97건) 거의 비슷한 양태를 보여주고 있다.

2009년도에 (주)게임파크홀딩스에서 국산기술로 제작된 휴대용게임기 GP2X와 GP2X WIZ가 6건으로 2009년도 26건에서 크게 낮아졌다. 결국 의욕적으로 진출했으나 시장성에서 타 업체와 경

표 6-2-42 비디오게임 기기별 등급분류 현황 (단위 : 건)

기기별	수 량	비 율
Wii	8	1.3%
닌텐도DS	43	7.1%
PlayStation2(PS2)	7	1.2%
PlayStation3(PS3)	241	39.9%
PlayStation Portable(PSP)	173	28.6%
Xbox	9	1.5%
Xbox360	109	18.0%
GP2X	5	0.8%
GP2X WIZ	1	0.2%
cannoo	4	0.7%
기타	4	0.7%
총 계	604	100.0%

쟁이 되지 않음을 보여주었다.

또한, 휴대용 게임기의 변신이 기대되는데 스마트폰과의 차별성을 확대할 필요성이 대두되고 있어 제작사에서는 이러한 흐름에 발 빠르게 대처해야지만 경쟁에서 살아남을 수 있을 것이다.

2) 비디오게임 등급분류의 문제점 및 개선방안

비디오게임은 국가 간 상이한 체계로 인해 등급분류 등의 절차가 다양하다. 우선 미국과 캐나다의 게임물 등급분류 기관인 ESRB(Entertainment Software Rating Board)의 2010년 통계 결과자료에 따르면, 2010년 등급분류된 비디오/PC(온라인 포함)/아케이드게임은 총 1,638건이다. 그 중 EC(Every Childhood, 3세 이상 교육용) 등급의 게임은 1%, E(Everyone, 6세 이상) 등급은 과반수가 넘는 55%를 차지했다. 이어 18%의 게임이 E+10(Everyone+10, 10세 이상) 등급을 받았으며, 21%의 게임이 T(Teen, 13세 이상) 등급을 받았다. 폭력성이나 선정성, 도박성 요소가 있는 M(Mature, 17세 이상) 등급은 전체 5%를 차지했다.

수치상으로는 계등위의 전체이용가 분류 비율이 ESRB에 비해 높아 보이지만, 계등위와 ESRB는 등급 분류 체계가 다르며(ESRB는 전체이용가와 13세 이상 사이 'E+10' 등급이 존재), 업계 차이(ESRB는 비디오/PC게임을 주로 분류하지만 계등위는 모바일게임이 과반수를 차지)가 있기 때문에 단순 비교는 어렵다.

ESRB는 XBLA나 PSN, 스팀 등 온라인 오픈마켓에서 ESRB 등급을 받아야만 판매가 가능하고 소매점을 통한 유통/판매 시에는 등급표시 의무가 없다. 반면 계등위는 국내에서 유통되는 모든 게임에 등급 표시를 의무화하고 있어 등급분류 건수가 미국에 비해 많은 편이다.

국가 간 국민정서나 게임문화가 상이한 측면이 있어 등급분류 기준이 각각 차이가 있으며, 특히 비디오게임의 경우 국제 범용성 차원에서 유통되고 있어 정교한 등급분류 절차 및 대응이 필요하다. 하지만 자국의 정서에 반하는 정책을 논하는 것도 어려운 상황이다. 비디오게임에서의 질은 폭력성 및 음주라든지 일본의 미연시 게임에서 볼 수 있는 농도 짙은 선정성 게임이 등급분류 상 여러 가지 문제를 발생시키고 있다. 하지만, 국제적 통용성에 입각하여 계등위에서 시행성과는 별개로 적정 등급으로 처리하고 있다.

6. 오픈마켓 게임의 등급분류

오픈마켓은 기존의 온라인 쇼핑몰과는 다르게 개인 판매자들이 인터넷에 직접 상품을 올려 매매하는 '중개' 형 인터넷 쇼핑몰이다. 많은 네티즌들이 옥션과 같은 대형 오픈마켓 사이트를 이용하고 있으며, 그중 단연 이슈에 해당되는 오픈마켓은 스마트폰 붐으로 인해 급격히 활성화된 애플

리케이션(Application) 스토어 일 것이다. 그런데 오픈마켓에서 유통되는 상품이 실물에서 소프트웨어로 변화함에 따라 기존의 관련규정과 시장상황이 충돌하고 있어 문제가 되고 있다. 특히 오픈마켓에서 유통되고 있는 게임물과 관련하여 유통 전 계동위에게 반드시 등급분류를 받아야 하는 국내 규정상 '게임법 제21조'에 따라 일시적으로 국내에서만 게임카테고리의 서비스가 정지되는 일이 발생하기도 했다.

게임물은 사용자의 능동적 참여를 전제로 하기 때문에 영화나 TV프로그램과 같이 단순시청에 그치는 멀티미디어 콘텐츠에 비해 이용자에게 지대한 영향을 준다고 볼 수 있다. 특히 게임물의 주 이용연령층인 청소년의 보호를 위해서도 게임물의 등급분류는 현행 법률 상 반드시 필요하다. 이윤창출을 목적으로 하는 상업적 시장에 사전 등급분류 없이 게임물이 유통된다면 선정적이고 폭력적인 콘텐츠에 이용자가 그대로 노출된다는 단점이 있다. 스마트폰 이용자 100만 시대, 게임물 등급분류는 오픈마켓의 특성에 맞추어 실용적이고 의미 있는 변화를 시도하고 있으며, 법률 개정으로 인해 불합리한 제도 및 절차의 개선이 준비 중에 있다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

2010년에는 스마트폰이 국내에 1,000만 대 이상 보급되면서 이에 따른 애플리케이션의 보급이 강화되다보니 오픈마켓 게임물이 국내 이동통신 사업자와 ISP 사업자에 의해 본격화됐다.

계동위는 게임법에 있는 모든 게임물에 대해 사전 등급분류 기능이 있어, 스마트폰에 탑재되는 오픈마켓 게임물에 대해 등급분류를 신속히 가능하도록 하였다. ISP업체들이 사업하는 데 지장이 없도록 수시로 오픈마켓 분과회의를 열어 2009년 게임물 당 평균 5일정도 소요되던 시간을 대폭 단축하여 4일 만에 등급결정을 하도록 조치하였다. 단, 오픈마켓 게임물이라도 '청소년이용불가' 등급이나 거부 사유에 해당하는 경우에는 게임법 기준에 따라 분석하여 결정하고 있다.

표 6-2-43 이용등급별/플랫폼별 등급분류 신청 건수 (단위 : 건)

구 분	아케이드게임	모바일게임	PC온라인 게임	비디오게임	합계
전체이용가	0	1,613	225	0	1,838
12세이용가	0	84	5	0	89
15세이용가	0	14	1	0	15
청소년이용불가	0	74	0	0	74
계	0	1,785	231	0	2,016

2010년도에는 오픈마켓 게임물이 대폭 증가하여 총 2,016건으로, 2009년 152건에 비해 무려 1,864건이나 증가하였다. 플랫폼별로 분석해 보면, PC온라인게임은 231건(11.5%)으로 2009년 80건

에 비해 151건이 증가하였으며, ‘전체이용가’ 게임물이 225건(97.4%)으로 가장 많은 신청 수를 보였다. 모바일게임 형태는 1,785건으로 2009년도 72건에 비해 수직상승한 결과를 보여주고 있다. 여기에서도 ‘전체이용가’ 게임물이 1,613건(90.4%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있다.

등급분류 결과를 살펴보면, 2010년에 총 1,952건의 오픈마켓 게임물이 등급분류를 받았는데 2009년도에 147건에 비해 1,805건이나 크게 늘어난 것이다. 이 중 1,748건(89.5%)이 ‘전체이용가’ 등급을 부여받았고, ‘12세이용가’와 ‘청소년이용불가’ 게임물이 86건(4.4%)으로 동일한 수치를 보이고 있다. 등급분류가 거부된 사례로서 3건이 발생했다. 오픈마켓 게임물을 전담하는 업체가 생기며 대행하는 일도 늘었고, 역시 개인이 등급분류 신청한 건도 늘고 있다.

(2) 월별 분석

2010년도 오픈마켓 게임물에 대한 접수현황을 보면, 총 2,016건이 접수되어 2009년 152건에 비해 1,864건이나 대폭 증가했다. 게등위 오픈마켓분과위에서 ‘전체이용가’ 게임물을 처리하고 있으나 ‘12세이용가’ 게임물 이상은 게등위에 직접 상정하여 최종 결정한다.

2010년도 오픈마켓 게임물에 대한 등급분류 현황을 보면, 총 1,952건이 결정되었다. 12월에 가장 많은 562건(28.8%)이 처리되었으며, 이 중에서 대부분인 535건(95.2%)이 ‘전체이용가’ 게임물로 처리되었다. 이어서 11월에 468건(24.0%)이 등급분류 되었다. ‘12세이용가’ 게임물 이상부터는 오픈마켓 분과위에서 처리하지 않고, ‘등급분류회의’ (본회의)에 상정하여 처리되는데 총 204건(10.5%)이 여기에 속한다.

2010년도 오픈마켓 게임물에 대한 장르별 등급분류 결정 현황을 보면, 총 1,952건 중 모바일 플랫폼게임은 1,725건(88.4%)으로 가장 많고, PC온라인게임 분야는 227건(11.6%)으로 나타났다. 장르별로는 캐주얼게임 511건(26.2%), 퍼즐게임 482건(24.7%), 보드게임 326건(16.7%) 순으로 나타났다.

표 6-2-44 오픈마켓 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	45	43	105	47	50	54	81	128	71	381	439	572	2,016
등급분류	32	50	115	45	38	63	79	84	100	316	468	562	1,952

표 6-2-45 오픈마켓 게임물 신청등급별, 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	45	43	105	47	50	54	81	128	71	381	439	572	2,016
전체이용가	43	38	99	45	41	49	76	120	64	335	369	559	1,838
12세이용가	1	3	3	1	3	1	1	2	5	27	36	6	89
15세이용가	1	0	0	0	1	1	2	1	1	5	3	0	15
청소년이용불가	0	2	3	1	5	3	2	5	1	14	31	7	74

표 6-2-46 오픈마켓 게임물 신청등급별, 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	32	50	115	45	38	63	79	84	100	316	468	562	1,952
전체이용가	28	47	98	42	34	54	73	79	82	284	392	535	1,748
12세이용가	4	1	8	1	1	3	4	2	11	17	23	11	86
15세이용가	0	0	1	1	0	2	0	1	1	4	14	5	29
청소년이용불가	0	2	8	1	3	3	1	2	6	11	39	10	86
등급분류 거부	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3

표 6-2-47 오픈마켓 게임물 장르별 등급분류 결정 현황 (단위 : 건)

구분	MMORPG	FPS	액션	어드벤처	캐주얼	스포츠	롤플레이	레이싱	시뮬레이션	전략시뮬레이션	에듀테인먼트	보드	퍼즐	격투	기타	합계
모바일	2	15	104	16	495	66	15	19	27	18	112	290	440	4	102	1,725
PC온라인	1	-	18	1	16	7	8	2	46	14	22	36	42	1	13	227
계	3	15	122	17	511	73	23	21	73	32	134	326	482	5	115	1,952

(3) 등급분류 거부 분석

첫째, ‘지존포커’(DG-OM-10-00261) 게임물의 거부사유(동명 PC온라인 게임물과의 연동 및 내용상)로는 생성된 계정으로 이용 가능한 PC온라인게임물인 ‘지존포커’(등급분류번호: OL-090715-003)의 이용 시, 지존포커의 등급분류 내용과 다르게 월 구매한도, 실명인증, 계정생성 등으로 이용될 수 있다는 점 때문에 게임법 제22조 제2항에 명시된 “거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자”에 해당, 등급분류가 거부되었다.

둘째, ‘지존포커’(DG-OM-10-01482) 게임물의 거부사유(스마트폰 베팅성 게임물 간접충전 등)로는 모바일 스마트폰 기반에서 구동되는 포커를 모사한 게임물로서 현재 계등위에서 제한하고 있는 게임머니 간접충전 기능이 있고, 이로 인한 사행화가 우려되는 게임물로 판단되어 게임법 제22조 제2항에 따라 등급분류가 거부되었다.

셋째, ‘아이폰 클럽포커’(DG-OM-10-00266) 게임물의 거부사유(PC 온라인 사이트 연동 및 충전 한도 초과)로는 일반적인 포커를 모사한 게임물로 게임물 내용설명서에는 충전한도가 30만 원으로 기술되어 있으나 기존 온라인 사이트와 연계되는 경우에는 충전한도를 초과하는 부분이 존재함에 따라, 게임법 제22조 제2항에 명시된 “거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자”에 해당한다고 판단되어 등급분류가 거부되었다.

2) 오픈마켓 게임물 등급분류의 문제점 및 개선방안

휴대폰과 모바일게임 강국이라고 자부하던 우리나라가 스마트폰으로 대별되는 플랫폼으로 환

경이 급격히 이동하면서 주도권 쟁탈전이 치열하게 전개되고 있다. 애플의 앱스토어의 경우 2008년 서비스를 시작해 현재 다운로드 건수가 이미 30억 건을 돌파했고, 곧 40억 건을 돌파할 것으로 내다보고 있다. 또한 앱스토어에 존재한 애플리케이션(Application) 수가 22만개 이르고 있다. 하드웨어적인 것이야 다 경쟁사와 큰 차이가 없다 하더라도 아직까지는 앱스토어로 대변되는 응용프로그램에 있어서는 독보적인 상황이다. 안드로이드 마켓의 경우 애플리케이션은 7만여 개인데 애플리케이션 수가 3개월마다 두 배로 늘어나는 등 높은 성장을 구가하고 있다.

하지만 애플과 구글이 주도하는 글로벌 오픈마켓은 국내 등급분류 제도와 충돌이 있어 애플과 구글의 경우 게임카테고리를 막아 놓은 상태이다. 그럼에도 국내 스마트폰 이용자들은 이른바 '탈옥(Jail Break)'이나 국가변경, 사설서버 등 비공식적인 방법 등을 통해 어려움 없이 게임을 접하고 있는 문제점 등이 있다.

문화체육관광부는 각계 의견을 모아 2010년 게임법 개정을 도모했으나 상황이 여의치 않아 결국 회기 내 처리하지 못하고 2011년으로 넘긴 상황이 되었다.

2010년 가장 큰 화두는 16세 미만 청소년 강제 '셋다운제' 실시를 골자로 한 게임 과몰입 규제 방안이 확정된 것으로 문화체육관광부와 여성가족부는 여가부가 주장한 18세와 문화부가 요청한 14세의 중간 연령인 16세로 기준을 정했다는 것이다. 관련 법률은 16세 미만 강제 '셋다운제'는 여성가족부의 '청소년보호법'으로, 18세 미만 청소년에게 적용되는 '선택적 셋다운제'는 게임법 관할에 들어가는 곳으로 만약 양 부처가 새로운 합의안을 내지 못한 채 개정안이 통과되면 국내 게임 업계는 이중으로 규제를 받는 상황이 될 수 있다. 양 부처가 제출한 청소년보호법 조정안에 따르면 '정보통신망을 통해 실시간으로 제공되는 게임물'을 셋다운제 적용 대상으로 삼고 있어 그 여파가 온라인게임 뿐만 아니라 오픈마켓 게임, 온라인 서비스 PSP, Xbox 라이브 등을 지원하는 콘솔 게임 등으로 확산될 수 있다. 업계는 글로벌 사업자인 애플과 구글이 '셋다운제' 실시를 위한 기술적 조치를 취할 가능성이 희박하기 때문에 스마트폰을 이용한 오픈마켓 게임에 셋다운제가 적용된다면 오픈마켓 게임물의 국내 유통에 장애 요인이 될 것으로 보고 있다.

폭발적인 성장세로 신흥 시장이라 주목받는 오픈마켓, 그 중 게임 카테고리는 현재 국내에 정식 서비스되지 않고 있다. 그 이유는 애플과 구글이 국내의 사전 심의제를 수용하지 못했기 때문인데, 이 문제를 해결하기 위해 문화부는 지난 2009년부터 '오픈마켓 자율심의' 법안이 포함된 개정안을 제출하고 있으나 2010년 상반기에는 셋다운제에 맞물려 처리가 연기되고, 하반기에는 북한의 연평도 도발사건, 2011년 예산안 처리 등 주요 이슈에 밀려 2011년으로 연기된 상태이다.

(1) 국내 오픈마켓 게임물

이동통신사에 운영하는 오픈마켓 게임물은 겨우 모양새만 갖춰놓은 듯한 느낌이며, 애플리케이션의 수나 요금 등이 만족스럽지 못하다. 이통사들이 통합 앱스토어를 준비 중이라는 소식도 있었지만, 현재는 유명무실한 상태로 보인다. 기존 글로벌 앱스토어를 뛰어넘는 획기적인 방안이나

오지 않는 한 무늬만 ‘오픈’ 된 상태가 되지 않을까 우려하는 목소리도 있다.

모바일 기반의 오픈마켓 외에도 비록 초기 단계이지만 PC기반 SK 커뮤니케이션즈와 NHN ido 또는 IPTV(KT, SK브로드밴드), 비디오게임 기반에서도 오픈마켓(minis)을 선보이고 있거나 선보일 예정이며 점차 증가할 것으로 예상되나 아직까지는 크게 활성화되지 못하고 있다. 향후 쌍방향 IPTV가 스마트폰 다음으로 생활문화 환경에 큰 영향을 끼칠 것으로 판단되며, 이에 대한 애플리케이션 강화가 중요한 성공 열쇠가 될 것이다.

(2) 오픈마켓 게임물의 활성화를 위해 제도적 지원

기존 일반 피쳐폰을 대상으로 한 모바일게임의 경우는 게임업체들이 시간과 비용을 들여 개발을 완료해도 이동통신사의 평가단 마음에 들지 않으면 서비스할 길이 없어 개발업체로서는 사업의 큰 부담으로 작용해 왔다. 그러나 오픈마켓 게임물은 이런 장벽이 거의 없고 외국까지 고객층을 확대할 수 있게 되었다. 물론 전세계 개발자들과 경쟁을 해야 하겠지만, 개발환경이 좋아진 것만은 틀림없다.

현재 국내에서 유통되는 모든 게임물은 게임법에 의해 사전 등급분류를 받아야 한다. 그런데 글로벌 오픈마켓 게임물의 경우 국내 사전 등급분류 제도와 충돌이 발생할 수밖에 없다. 정부 차원에서도 이런 문제점을 인식하고 있고 오픈마켓 게임물의 활성화를 위해 법·제도 정비 및 등급분류 간소화 등 여러 가지 국제 조류에 적극 대처하고자 노력하고 있다.

2010년 4월에 발의된 게임법 개정안을 보면, 애플이나 구글과 같은 오픈마켓 게임물 사업자가 자체적으로 등급분류를 하고 게임물등급위원회에서는 사후관리를 하는 형태의 규제 완화를 골자로 하고 있으나 아직 국회에서 처리되지 못하고 있는 실정이다. 게임법 개정안이 통과되더라도 구글과 애플이 어떻게 반응할 지는 아직 미지수이다. 국내법을 준수하며 등급분류를 받는 국내 업체에 대한 역차별이라는 말도 나오고 있는 상황이나 일부 게임개발사들은 등급부여까지 서비스사업자가 하게 될 경우 막강한 힘에 휘둘릴 것을 두려워하는 의견도 나오고 있다. 게임개발사가 원할 경우 계등위를 통해서 등급분류 받는 것을 가능하게 하고 계등위에서 받은 등급은 어느 사업자에게 서비스를 하던지 별도의 등급분류를 다시 받지 않는 형태가 필요할 것으로 본다.

애플 앱스토어에 게임을 올려서 엄청난 수입을 올렸다는 이야기도 들지만, 그 반대인 경우가 더 많다. 그러나 레드오션 속에서도 블루오션은 존재한다. 이에 희망을 거는 개발자들의 도전이 계속 이어지리라 본다. 스마트폰의 열풍은 앞으로도 계속 될 것으로 보이며 더 새로운 플랫폼으로 진화해 나가고 있다고 볼 수 있다.

(3) 등급분류 대상으로서 오픈마켓 게임물의 범주와 정의

오픈마켓 게임물 등급분류 제도의 문제점으로는 오픈마켓의 글로벌성과 국가 경계를 단위로 진행되어 온 게임물 등급분류제도의 충돌을 이야기할 수 있다.

오픈마켓 게임물은 오픈마켓을 통해 판매되거나 유통되는 게임물을 말하며, 게임물 오픈마켓은 게임물관련 사업자 또는 개인이 게임물 오픈마켓 서비스 제공자에게 제공하는 제작도구 또는 프로그램을 이용하여 창작한 게임물이 유무선 통신망을 이용하여 이용자와 자유롭게 판매 또는 구매되는 유통공간 또는 게임물관련 사업자 또는 개인이 게임물 오픈마켓 서비스 제공자가 제공하는 제작도구나 프로그램을 이용하여 또는 기타 범용 프로그램이나 설비 등을 이용하여 창작한 게임물이 유무선 통신망을 이용자와 자유롭게 판매 또는 구매되는 유통공간으로 정의하기도 한다.

게임물 오픈마켓 서비스 제공자는 게임물관련 사업자 또는 개인에게 게임물 제작도구 또는 프로그램을 제공하고, 이를 근거로 창작된 게임물을 유무선 통신망을 이용하여 게임물 오픈마켓을 통해 제공하거나 제공의 매개를 업으로 하는 자를 일컫는다.

(4) 현재 오픈마켓 게임물 유통과 게임물 등급분류 제도가 충돌하는 원인

애플 앱스토어, 안드로이드마켓 등 게임물 오픈마켓이 등장하며 큰 화두가 되었다. 게임물 오픈마켓은 열린 시장에 개인·게임개발사 등 누구나 게임물을 등록하여 거래할 수 있는 곳이라 할 수 있다. 문제는 이러한 오픈마켓 서비스가 어느 한 국가에 국한되어 있지 않고 전세계 이용자를 대상으로 한다는 점이다. 미국에 있는 게임개발자가 애플에 등록하면 전세계 애플 유틸리티 사용자가 다운받을 수 있다. 하지만 국내에 게임을 유통하기 전에는 등급분류를 받아야 한다. 다시 말해 미국에서 게임을 올린 사람이라면 국내의 절차에 따라 등급분류를 받아야 한다는 것이다. 애플, 구글 등 오픈마켓 플랫폼 운영사가 대신하여 등급분류 받는 방법이 있겠지만, 이 경우에도 오픈마켓 운영사와 게임을 올린 사람과의 권원 등 문제가 발생할 수 있다. 또한 수천 개에 다다른 오픈마켓 게임물을 등급분류하기에는 현실적으로 어려움이 있을 수도 있다. 무엇보다도 가장 근본적인 문제는 현재의 기존 국내 업체를 대상으로 한 등급분류시스템을 글로벌한 오픈마켓에 적용하는 것에 대한 실효성의 한계라고 할 수 있다.

(5) 오픈마켓 게임물이 등급분류를 거치지 않고 유통되는 문제점

산업이라는 것이 결국엔 이윤을 추구하다보니 사용자를 끌어들이기 위한 좀 더 강한 콘텐츠, 유료화 모델이 도입될 수밖에 없다. 결국엔 청소년에게 유해한 게임물들이 유포될 가능성이 있고, 심지어는 오픈마켓 게임물로 사행성 게임물들이 유포될 수도 있다. 실제로 이미 앱스토어에는 선정적이고 잔인한 게임물이 유통되어 문제가 되기도 했다.

(6) 오픈마켓 게임물 등급분류에 대한 입장과 문제점에 대한 해결방안

게동위는 이미 이러한 시장변화의 움직임에 대응하여 대폭 간소화된 오픈마켓 심의시스템을 서비스하고 있다. 또한 제도의 실효성을 확보하고, 정부의 1인 창조기업 활성화 정책 등에 편승하기 위해 문화체육관광부가 추진 중인 오픈마켓 게임물에 대한 등급분류제도의 개선에 적극 동참

하고 있다. 현재 문화체육관광부가 추진하고 있는 오픈마켓 게임물에 대한 자율심의(안)은 그 내용이 확정되지 않아 정확한 예측은 할 수 없으나, 등급채정권한 일부를 오픈마켓 플랫폼 사업자에 자율로 맡기고 계등위가 사후관리하는 방식이 될 것으로 예상된다.

(7) 오픈마켓 게임물에 대한 정책적 견해

사용자 측면에서 국내 게임물 등급분류제도로 인해 외국 게임 앱을 즐기지 못하는 점에 대해 불만이 많은데, 일부에서는 국내 등급분류제도가 '갈라파고스 제도'라며 후진적이라고 평가하기도 한다. 그러나 전세계 모든 나라에 등급분류제도가 존재한다. 다만, 우리나라가 온라인게임의 선도국이다보니 네트워크 게임물에 대한 정책이 다른 나라에 비해 일찍 법제화되어 현재의 마찰이 생긴 것으로 실제 독일, 호주 심지어 미국 내에서도 오픈마켓 게임물에 대해 등급분류를 해야 한다는 논의가 있으며, 독일에서는 법제화를 계획 중이다.

계등위의 이용자보호는 단순히 선정적이고 유해한 게임물의 유통을 막는 것을 넘어 게임물 이용자가 연령에 알맞은 적절한 콘텐츠를 이용하도록 돕는 것을 의미한다. 당장 애플리케이션 스토어를 이용하는 스마트폰 사용자들의 불편함은 있지만, 청소년을 보호하기 위한 거름망 하나 없이 온갖 정보가 유통되는 인터넷의 폐해에서 적정 연령에 편의성을 제고하는 역할도 중요하다는 것이다.

물론 등급분류제도는 청소년을 보호하고 게임으로 인한 부작용을 최소화하기 위해 꼭 필요한 사회적 보루이다. 그럼에도 불구하고 오픈마켓은 가능성이 큰 시장인 만큼 정부에서는 집중 육성을 위해 관련 규제 완화를 추진 중에 있다. 이러한 정책이 효과를 얻어 우리나라가 오픈마켓 시장에서 두각을 나타내길 기대한다.

7. 제작국가별 등급분류 결정 현황

제작 국가별 등급분류 결정 현황을 살펴보면, 총 4,386건의 게임물 중 국내 제작 게임물이 2,208건(50.4%)이었고, 국외 제작 게임물이 2,178건(49.7%)으로 나타났다. 국외 제작 게임물 중에서는 미국에서 제작된 것이 511건(23.5%)으로 가장 많고 다음으로 일본, 인도, 중국, 영국, 폴란드 순이었다.

플랫폼 별로 보면, 아케이드게임물은 일본에서 수입한 일부 게임물을 제외하고 국내 제작물이었다. PC온라인게임물은 여전히 외국에 비해 국내 제작물이 많았다. PC온라인게임물에서 가장 큰 범주를 차지한 미국 다음으로 중국, 러시아 등에서 제작한 게임물의 국내 게임시장 진출이 활발해지고 있어 PC온라인 게임시장에서 경쟁이 더욱 치열해지고 있음을 보여주고 있다. 비디오게임에서는 시장의 약 97%를 국외 제작 게임물에 내주고 있어 장차 국내 비디오게임물 제작 활성화로도 모할 필요성이 있는 것으로 보인다. 모바일게임의 경우에는 국내 제작 게임물이 다수를 차지하고

제6부_ 정책과 법제도 동향

있으나, 인도, 미국, 중국, 폴란드 등에서 제작된 오픈마켓 게임물의 국내 배급 건수도 상당히 많아진 것으로 나타났다. 국내 모바일 게임시장에서 근래 스마트폰의 보급 증대로 인해 오픈마켓 게임 시장 규모가 확대되고 있으며, 앞으로도 다양한 기기변화에 따른 시장의 확대를 전망하고 있다. 이 수치에서 보는 바처럼 모바일게임이 2,238건으로 플랫폼 중에 비율이 가장 높은 것은 오픈마켓 게임물 증대가 큰 영향을 미쳤기 때문이다.

표 6-2-48

제작국가별 등급분류 결정 현황

(단위 : 건)

구 분	아케이드게임	PC온라인 게임	모바일게임	비디오게임	합계	비율
대한민국	301	880	1,009	18	2,208	50.4%
미국	-	158	185	168	511	11.7%
일본	6	25	77	314	422	9.6%
인도	-	-	282	6	288	6.6%
중국	-	58	188	3	249	5.7%
영국	-	8	77	45	130	3.0%
폴란드	-	-	116	3	119	2.7%
러시아	-	52	47	3	102	2.3%
프랑스	-	5	42	16	63	1.4%
독일	-	13	47	1	61	1.4%
스웨덴	-	7	20	1	28	0.6%
호주	-	-	23	3	26	0.6%
이스라엘	-	-	18	-	18	0.4%
싱가포르	-	2	15	-	17	0.4%
스페인	-	1	12	2	15	0.3%
우크라이나	-	5	8	2	15	0.3%
캐나다	-	4	6	5	15	0.3%
대만	-	7	8	-	15	0.3%
헝가리	-	-	7	3	10	0.2%
벨라루스	-	-	3	7	10	0.2%
리투아니아	-	3	5	-	8	0.2%
체코	-	-	6	2	8	0.2%
네델란드	-	-	3	2	5	0.1%
핀란드	-	-	3	1	4	0.1%
그리스	-	2	2	-	4	0.1%
뉴질랜드	-	-	3	1	4	0.1%
이탈리아	-	-	3	-	3	0.1%
덴마크	-	-	3	-	3	0.1%
오스트리아	-	-	3	-	3	0.1%
벨리즈	-	2	-	-	2	0.05%
브라질	-	-	2	-	2	0.05%
몰도바	-	1	1	-	2	0.05%
스위스	-	-	2	-	2	0.05%
루마니아	-	-	2	-	2	0.05%
보스니아 헤르체고비나	-	-	2	-	2	0.05%
아일랜드	-	-	1	-	1	0.02%
인도네시아	-	-	1	-	1	0.02%
노르웨이	-	1	-	-	1	0.02%
불가리아	-	1	-	-	1	0.02%
멕시코	-	-	1	-	1	0.02%
칠레	-	-	1	-	1	0.02%
케이맨제도	-	-	1	-	1	0.02%
크로아티아	-	-	1	-	1	0.02%
터키	-	-	1	-	1	0.02%
포르투갈	-	-	1	-	1	0.02%
합 계	307	1,235	2,238	606	4,386	100%

■ 제3절 해외 게임 등급분류 제도

1. 미국 : ESRB (Entertainment Software Rating Board)

1) 개요

ESRB는 1994년 오락용 소프트웨어 업체가 모여 만든 협회인 ESA(Entertainment Software Association)에 의해 만들어졌다. 자율규제기관으로서, 컴퓨터게임과 비디오게임에 적용되고 있는 등급분류에 관해 규칙을 제정하고 집행한다. 또한 광고의 가이드라인을 제시하며, 온라인 프라이버시와 관련하여서도 원칙과 기준을 제공하고 있다. ESRB의 결정은 캐나다 및 멕시코에서도 준용되기도 한다.

1990년대 초반에 미국에서 몇몇 게임이 지나친 폭력성과 선정성으로 사회적 논란이 된 바 있다. 〈나이트 트랩(Night Trap)〉, 〈모탈 컴뱃(Mortal Kombat)〉, 〈리살 인포서(Lethal Enforcers)〉, 〈둠(Doom)〉 등이 그러한 논란을 야기한 게임이었다. 이러한 게임의 폐해에 대해 시민단체는 물론 의회에서도 심각한 우려를 제기하자 게임업계 스스로가 그러한 우려를 불식시키기 위해 자율적인 등급기관을 설립한 것이다. 자율적인 등급이므로 반드시 등급을 받아야 할 법적 의무는 없지만, 미국의 거의 모든 판매상이 등급이 없는 게임은 판매하지 않아 실질적으로 미국 내 유통되는 거의 모든 게임이 등급을 받고 있다고 볼 수 있다.

ESRB는 컴퓨터나 비디오게임 안의 콘텐츠에 대한 간결하고 공정한 정보를 제공할 것을 목적으로 한다. 특히 이를 통해서 부모들이 게임을 구매함에 있어서 유용한 정보를 얻을 수 있기를 기대한다.

2) 등급분류 체계

ESRB의 등급을 받아 게임을 등록하기 위해 게임 제작업체는 ESRB의 일정 양식에 맞추어 게임 내용을 구체적으로 설명하는 상세한 설명서를 작성하고, 내용 중에서 가장 극단적인 콘텐츠를 보여주는 실제 게임장면의 동영상을 비디오테이프 또는 DVD에 기록하여 게임설명서 및 게임내용 정보와 함께 제출해야 한다. 제출된 비디오물은 독립성을 갖춘 3명의 등급위원들이 검토하여 가장 적합하다고 생각하는 등급과 내용정보를 표시할 것을 권고한다. 그 후, ESRB는 등급위원의 권고사항을 서로 비교하여 의견 일치 여부를 확인한다. 대개의 경우, 등급위원들은 일치된 견해를 보이며 이들의 권고가 최종적으로 확정된다. 그러나 등급위원들이 서로 다른 등급을 권고한 경우, 보다 넓은 의견 일치를 위해 여타 등급위원들이 게임을 심의하게 된다. 일단 등급 및 내용정보에 대해 의

견 일치가 이루어지면 ESRB는 게임 제작업체에 공식적인 분류등급을 발부한다.

퍼블리셔가 ESRB의 등급에 이의가 있을 경우 퍼블리셔, 소매업체, 업계 관계자가 참석하는 ‘조정위원회’에 조정을 신청할 수 있다.

게임 등급심사가 완료되어 일반에 게임을 출시할 때 퍼블리셔는 최종 게임물 1부를 ESRB에 송부하여야 한다. ESRB 조사관은 게임 패키지에 해당 등급에 대한 정보가 정확히 부착되었는지 여부에 대해서 확인하고, 출시 이후에도 최종버전의 게임 상품을 사용하여 유통과정에서 등급 및 내용정보기술서의 적절성 여부를 판단하게 된다.

만약, 등급심사가 진행 중인 동안 게임을 시장에 공개하여 등급심의회에 영향을 주는 경우에는 등급을 취소하거나 별도의 제재를 가할 수 있으며, 필요한 경우 벌금을 부과할 수 있다.

ESRB는 등급분류의 규칙과 규정이 준수되는지를 모니터한다. 필요한 경우 ESRB의 라벨 부착, 마케팅 혹은 제품 제출과 관련한 규정을 위반한 업체에 대해서는 재포장 또는 해당 상품의 리콜 등 적절한 조치를 취한다.

게임 내용심의 뿐만 아니라, ESRB에 의해 게임 등급심의를 받는 게임 퍼블리셔들은 게임업계에서 자처적으로 채택한 ‘책임광고 규정(Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices)’에 의해 법률적인 제재를 받게 된다. 그 이외에도 등급심의 정보에 대한 공개방법과 관련하여 게임물 포장 및 광고에 따른 많은 관련 규정을 준수하여야 한다. 또한, ESRB 광고심의위원회(Advertising Review Council)는 TV, 프린트, 온라인 미디어 등을 통한 게임 광고물들을 지속적으로 모니터링하고 규정준수 여부를 점검한다. 게임 퍼블리셔가 부적합한 방법으로 포장하거나 광고를 할 경우 벌금을 포함한 모든 제재조치를 취할 수 있다.

ESRB는 소매업체 차원에서 등급분류를 강제할 권한은 없지만 등급정보를 표기하고 미성년자에게 특정제품을 판매 혹은 대여하는 것을 방지하기 위하여 소매업체 및 게임센터와 긴밀한 협조 관계를 유지한다. 사실 많은 수의 소매업체들은 부모 동의 없이 17세 미만의 청소년들에게 성인전용등급의 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 최선을 다한다고 약속하는 ESRB의 ‘부모동의 확보 프로그램(Commitment to Parents Program)’ 및 게임등급관련 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 있다. 이는 케이블TV의 셋탑박스(STB)에 부모가 비밀번호를 입력하여 청소년에 유해한 콘텐츠를 차단하는 기능과 유사하게, 컴퓨터 또는 게임기에 각각 가족의 사용자 ID를 설정하고 부모가 자녀 ID에 대해 이용 가능한 디지털 콘텐츠의 연령 한계를 설정할 수 있는 기능이다. 즉, 게임에 대해서는 자녀가 이용할 수 있는 최대등급을 미리 입력해 둬으로써 추후 별도로 구매한 게임 소프트웨어의 실행 시에 입력된 정보를 확인하여 실행여부를 자동으로 판단할 수 있게 하는 기능이다.

3) 등급

ESRB 사이트의 등급분류 상징은 7개가 있다. 이중에서 ‘현재 등급분류 중’이라는 의미인 RP(Rating Pending)는 실질적으로 등급이 아니기 때문에 총 6개의 등급이 있다고 볼 수 있다. 그 세부적인 내용은 다음과 같다.

표 6-2-49 ESRB의 등급

표 기	등 급	해당연령	내 용
	EC 등급 : Early Childhood	3세 이상	• 부모들이 자녀들에게 부적합하다고 생각할 수 있는 어떤 내용도 포함되어 있지 않음.
	E 등급 : Everyone	6세 이상	• 최소한의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 • 약간의 버릇없는 언어(자주 나오지 않음)
	E10+ 등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	• 다소간의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 • 약간의 버릇없는 언어 • 최소한의 성적 주제
	T 등급 : Teen	13세 이상	• 폭력적 내용 • 강한 언어(자주 나오지 않음) • 성적 암시를 담은 주제
	M 등급 : Mature	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

그림 6-2-1 ESRB의 등급 및 내용정보 표기 예



이용등급 및 내용정보 표시는 패키지의 앞·뒷면에 표기하도록 되어 있다. 앞면에는 등급을 표시하도록 하고 있고 뒷면에는 등급과 더불어 해당 게임의 내용정보를 같이 표기하도록 하고 있다.

4) 내용정보(Content Descriptor)

내용정보는 등급만으로는 지나치게 게임에 대한 광범위한 정보만을 제공하기 때문에 보다 세부적인 정보를 제공하기 위해 만들어진 것이다. 이를 통해 게임의 폭력성이나 선정성, 대사 등이 어떤 수준인지를 개략적으로 알 수 있다.

ESRB는 지속적으로 내용정보를 수정하고 있어서 그 숫자가 계속 변하고 있는데, 최근에는 30개가 유지되고 있다. 아래의 표가 그것이다.

표 6-2-50 ESRB의 내용정보		
구분	내용	
폭력	Cartoon Violence	풍자만화와 같은 상황이나 캐릭터를 포함하는 폭력. 캐릭터가 공격받은 후 해를 입지 않는 폭력을 포함한다.
	Comic Mischief	짓밟은 장난이나 성적인 유머를 포함하는 묘사나 대사
	Violent Reference	폭력적 행위에 대한 언급이나 묘사
	Blood	피에 대한 표현
	Animated Blood	피에 대한 비현실적 표현
	Blood and Gore	피에 대한 표현이나 신체에 대한 절단
	Fantasy Violence	환상적인 폭력, 인간이나 비인간 캐릭터가 사실적이지 않다.
	Intense Violence	매우 사실적인 피, 혈흔, 무기, 상해, 죽음 등이 포함되는 물리적 갈등에 대한 묘사
	Violence	공격적인 갈등을 포함하는 장면
언어	Crude Humor	화장실 유머가 포함된 저속한 묘사나 대사
	Language	적당히 완곡한 속어
	Strong Language	명확하며 자주 등장하는 속어
	Mature Humor	성적 언급을 포함하는 '성인'유머
선정성	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	성, 혹은 성 행위에 대한 언급이나 묘사
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	Sexual Content	성적행위에 대한 명료하지 않은 묘사, 부분적 나체를 포함할 수 있다.
	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 명확하게 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
Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지	

이들 내용정보 중에서 사행성과 관련된 Real Gambling이 사용된 사례는 현재 전혀 찾을 수 없다. 온라인도박은 미국에서 법적으로 금지되고 있는 것이므로 사실 이 내용정보가 게임에 붙을 가능성은 없어 보인다. 다만 추후에 조정이 되지 않을까 판단된다. Simulated Gambling이 붙은 게임은 302건을 찾을 수 있다.

온라인게임에는 ‘온라인상의 상호작용은 ESRB에서 등급분류되지 않았음’이라는 주의문이 붙게 된다. 이 주의문은 이용자 간의 채팅이나 이용자가 생산하는 콘텐츠는 ESRB의 등급분류 대상으로 간주되지 않음을 밝힌다.

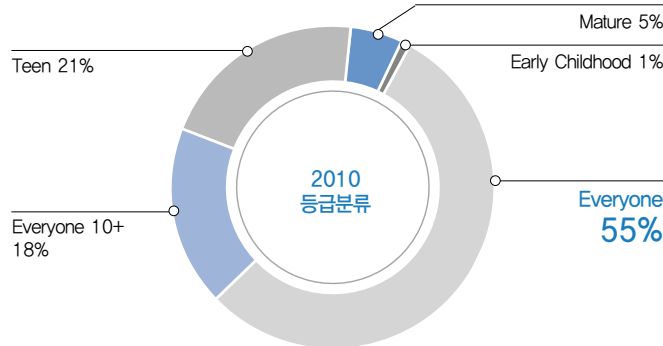
5) 2010년 등급분류 현황

총 1,638건의 등급분류가 이루어졌는데, 예년과 마찬가지로 가장 높은 비율을 차지한 등급은 우리의 전체이용가에 해당하는 E등급이었다.

E등급이 55%로 가장 많았으며, T등급이 21%, E10등급이 18%로 뒤를 잇고 있다. 성인용인 M등급은 5%로 전년에 비해 다소 줄었다. 특기할 것은 전년에는 보이지 않던 EC등급이 1%를 차지한 것이다. 이 등급은 일종의 유아용 게임이라 할 수 있는 등급인데, 유아용이나 교육용 게임이 많이 개발되고 있는 최근의 추세를 감안할 때 향후 이 등급의 비율이 지속적으로 증가할 것으로 예상된다.

E등급이 전년에 60%였던 것을 감안하면 전반적으로 게임 등급의 연령이 상향된 것을 알 수 있다. E등급이 5% 줄어든 만큼 E10등급과 T등급의 비율이 늘어났는데, 이러한 등급의 상향 추세가 게임콘텐츠의 추세와 맞물리는 것인지, 아니면 일시적인 ESRB의 보수적 등급결정 때문인지는 알기 어렵다.

그림 6-2-2 ESRB의 2010년 등급분류 통계



ESRB의 심의대상 플랫폼 중 모바일게임에 해당하는 mobile phone과 iPod로 검색하면 현재까지 누적 95건과 2건의 사례가 보인다. ESRB의 사이트에 이들 플랫폼이 생긴 지 이미 3년 정도 지났음을 감안하면 그 건수는 극히 미미한 편이다. 이들 모바일게임에 대한 심의여부가 최근 앱스토어(App Store)용 게임이 대량 생산되면서 논란이 되고 있다. ESRB는 이들 게임들도 등급분류하기를 희망하는 듯 보이지만, 현실적으로 그럴 가능성은 높아 보이지 않는다. 앱스토어를 운영하고 있는 애플(Apple)사는 이미 자체적으로 자율등급분류를 시행하고 있다. 동일한 자율등급제인 만큼 ESRB가 애플사의 자율등급을 넘어서 자신들이 등급분류를 하겠다고 주장하기는 어려워 보인다. 유사한 이유로 여타 유형의 게임에 대해서도 등급분류의 외연을 넓히기가 쉽지 않아 보인다. 즉, 인디게임을 자율 등급분류하는 TIGRS나 플래시게임을 자율 등급분류하는 Newground 같은 곳들이 있기 때문이다. 업체들의 외면과 독자적인 자율등급분류로 인해 ESRB에서의 모바일게임 심의가 활성화될 것으로 예상하기는 어려울 것이다.

2. 유럽 : PEGI (Pan Europe Game Information)

1) 개요

PEGI는 2003년 봄에 설립되었다. PEGI를 조직하게 된 가장 큰 이유는 산업 및 이용자 추세의 변화 때문이다. 컴퓨터와 비디오게임이 유럽 전역에서 수백만 명의 이용자를 가진 커다란 레저시장으로 성장하였고, 게임이용자의 평균 나이가 23세를 넘게 되었다. 이에 따라 18세 이상의 성인들을 대상으로 하는 성인용 게임이 많이 나오게 되었는데, 이 때문에 대부분의 게임이 청소년용으로만 들어진다고 생각하는 보통의 소비자들이 혼란을 겪게 되었다. 이러한 상황 속에서 18세 미만의 청소년들을 보호하기 위해서 유럽 인터랙티브 소프트웨어협회(Interactive Software Federation of Europe : ISFE)가 전유럽에서 통용되는 단일한 연령등급 시스템을 만들려 한 것이다.

처음 설립 시에는 유럽의 16개 국가에서 통용되었는데, 현재는 30개국으로 그 범위가 확대되었다. 30개국은 아래의 표와 같다.

표 6-2-51 PEGI등급이 적용되는 국가					
국가명					
오스트리아	덴마크	헝가리	라트비아	노르웨이	슬로베니아
벨기에	에스토니아	아이슬란드	리투아니아	폴란드	스페인
불가리아	핀란드	아일랜드	룩셈부르크	포르투갈	스웨덴
키프로스	프랑스	이스라엘	몰타	루마니아	스위스
체코	그리스	이탈리아	네덜란드	슬로바키아	영국

2) 등급분류 체계

PEGI는 스스로 등급분류를 하는 기관이 아니라 일종의 창구 같은 역할을 한다. 실질적으로 등급분류를 하는 기관은 NICAM(Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media)과 VSC(Video Standard Council)이다.

NICAM은 PEGI 운영을 위해서 ISFE가 계약한 곳이다. 전통과 명망을 갖춘 기관으로 시청각 자료에 대한 오랜 기간의 등급분류 경험이 PEGI 체제를 갖추는 데 많은 도움을 주었다. VSC는 영국의 기관으로 NICAM에 비해 상대적으로 높은 등급을 결정하는 역할을 한다.

게임을 출시하기 전에 퍼블리셔는 온라인 신청서를 제출해야 한다. PEGI는 신청서에 따라 임시 등급과 내용정보를 부가한다. 실제 게임은 NICAM이나 VSC에서 검토하게 되는데, NICAM은 3과 7로 평가된 게임을 책임지고 VSC는 12, 16 그리고 18 연령 등급을 검토한다. 게임을 완전히 검토하기 위해서는 몇 주가 걸릴 수도 있으므로, 퍼블리셔는 희망등급에 영향을 미칠만한 게임의 부분에 대해 서류상에 표기를 해두어야 한다.

퍼블리셔나 공공의 일원이 등급에 불만을 가질 경우 웹사이트를 통해서 이의를 제기할 수 있다. 불만은 독립적인 불만위원회(Complaints Board)에서 처리된다. 사회의 다양한 인사들로 구성된 불만위원회의 결정은 최종 결정이 된다.

PEGI의 등급분류는 몇몇 국가에서는 법적인 지원을 받지만, 많은 경우 그렇지 않은 자발적인 시스템이다. 하지만 대부분의 게임 소매회사가 그들의 회사 정책상 PEGI의 등급을 실제 강제적인 것으로 취급하고 있다.

3) 등급






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

공식적인 연령등급은 아니지만 근래에 등급과 유사한 PEGI OK 라벨이 생겼다.

그림 6-2-3 PEGI OK 라벨



이 라벨이 붙는 게임은 3세 등급보다 높아질 만한 요소가 없음을 의미한다. 웹사이트나 게임포털의 운영자는 이 라벨을 사용하기 위해서 PEGI에 해당 게임에는 어떠한 공식적 등급분류가 필요할만한 내용이 없음을 신고, 선언해야 한다. PEGI OK 라벨을 취득하기 위해서는 다음의 내용 중 어떤 것도 포함되어서는 안 된다.

표 6-2-52 PEGI 연령등급 및 로고		
표 기	해당연령	내 용
	3세 이상 이용가	모든 연령에 적합하다. 만화적인 맥락에서의 폭력은 허용된다. 게임에는 어린이가 무서워할 만한 어떤 소리나 그림이 포함되어서는 안된다. 나쁜 언어가 포함되어서는 안되며 노출이나 성적 행위를 함축하여서는 안된다.
	7세 이상 이용가	일반적으로 3세 이용가에 해당하지만, 다소간 무섭게 할 만한 소리나 장면이 있는 경우에 해당한다. 약간의 노출은 허용되지만 어떠한 성적인 맥락도 허용되지 않는다.
	12세 이상 이용가	판타지 캐릭터에 대한 다소간의 사실적인 그래픽이나, 인간형태나 뚜렷한 모양의 짐승에게 사실적이지 않은 폭력을 포함한다. 약간의 노출이 있을 수 있으며, 성적 함의가 없는 완곡한 나쁜 언어가 있을 수 있다.
	16세 이상 이용가	사실적인 폭력이나 성적 행위의 묘사에 적용된다. 상당히 나쁜 언어가 사용되거나, 담배, 마약 이용의 개념이 있거나 범죄 행위의 묘사가 있을 수 있다.
	18세 이상 이용가	총체적으로 폭력을 묘사하거나 특정한 형태의 폭력을 묘사한다. 총체적인 폭력이라 함은 관람자가 혐오감을 느낄 수준을 말한다.

PEGI 금지 기준

- 폭력
- 성적 행위나 성적 풍자
- 노출
- 나쁜 언어
- 도박
- 마약 사용 촉진
- 무서운 장면
- 알콜이나 담배 사용 촉진

금지 기준 요소 중 어떠한 것이라도 포함하고 있다면 그 게임은 정식 PEGI 시스템을 통해서 등급분류를 받아야 한다.

온라인이나 모바일 상에 나타나는 매우 많은 수의 간단한 게임들을 효율적으로 소화하기 위한 정책으로, 최근 국내에서 논란이 된 바 있는 오픈마켓 플랫폼 게임들도 이 PEGI OK 라벨을 활용하여 대응하려는 것으로 보인다. 게임환경의 변화에 적

절히 대응하려는 PEGI의 적절한 대응으로 여겨진다.

4) 게임 내용정보 (Game Descriptor)

내용정보는 해당 게임이 왜 그러한 등급을 받게 되었는가를 알려주기 위한 것이다. 미국 ESRB의 내용기술자(Content Descriptor)와 같은 취지의 것이다. 다만 아이콘식으로 표시하고 있음은 ESRB와 차이가 있다.

초기에는 7개의 내용정보를 지니고 있었으나 온라인게임이 점차 많아지면서 온라인 이용이 가능함을 알려주는 내용정보를 보완하여 현재 8개의 내용정보가 있다.

표 6-2-53 PEGI 게임 내용정보

표 기	내용 정보	내 용
	차별	차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함
	약물	약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 내용 포함
	공포	어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 묘사가 포함
	저속한 언어	저속한 언어가 포함
	섹스	누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함
	폭력	폭력묘사장면이 포함
	도박	도박을 조장하거나 가르치는 내용이 포함
	온라인 게임플레이	온라인으로 이용될 수 있는 게임

5) 등급분류 현황

2003년 3월부터 2010년 7월까지의 PEGI의 등급분류 실적은 [표 6-2-54]와 같다.

우리의 전체이용가에 해당하는 3세 등급과 7세 등급이 60%인데, 이는 다른 등급분류기관의 비율과 유사하다. ESRB의 M등급과 유사한 18세 등급은 4.7%로 ESRB의 M등급이 5%였던 것보다도 유사하다.

플랫폼별 등급분류건수는 [표 6-2-55]와 같다. 총 15,350개의 타이틀이 등급분류를 받았는데, PC 플랫폼의 타이틀이 5,566개(36.3%)로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 아직 PC패키지 게임이 유럽에서는 활발히 이용되고 있다는 사실을 보여주기도 하며, 또한 점차 PC기반 온라인게임의 비중이 증가하고 있다는 점을 나타내기도 한다. PC플랫폼 이외에는 다양한 콘솔형 게임기기용 비디오

표 6-2-54 PEGI 연령등급별 등급분류 현황(2003.3.1~2011.7.20) (단위 : 편수)

구 분	3(4)세	7(6)세	12(11)세	16(15)세	18세	합계
편수	5,923	1,320	2,656	1,603	570	12,072
비율	49.1%	10.9%	22%	13.3%	4.7%	100%

표 6-2-55 PEGI 플랫폼별 등급분류 현황(누적, 2003.3.1~2010.7.20)

플랫폼	편수	비율	플랫폼	편수	비율
Mobile	118	0.8%	PlayStation2	1,927	12.6%
Nintendo 3DS	43	0.2%	PlayStation3	1,311	8.5%
Nintendo DS	1,987	12.8%	Plug and play	58	0.3%
Nintendo DSi-DSi Ware	356	2.3%	Sony PSP-PSP go	815	5.4%
Nintendo Wii	1,796	11.7%	Xbox360	949	6.3%
PC	5,566	36.3%	기타	424	2.8%
합 계				15,350	

* 기타는 PS1, GameCube, Game Boy Advance 등 이제는 잘 활용되지 않는 오래된 게임플랫폼을 묶은 것임

게임들이 대부분을 차지하고 있다. 우리나라와는 달리 모바일게임의 비율은 0.8%로 상당히 낮다. 미국과 마찬가지로 법적으로 게임심의를 강제하는 것이 아니므로 단순한 형태인 모바일게임에 대한 등급분류가 제도화되지 못하고 있는 것으로 보인다. 오픈마켓용 모바일게임이 대량으로 생산되고 있는 추세임을 감안하더라도 향후 모바일게임에 대한 심의건수가 증가할 것으로 예상되지는 않는다. PEGI OK 라벨 등을 활용한 약식 심의로 대체되거나 업체 자율적인 등급부여의 방향으로 흘러가지 않을까 추정된다.

3. 일본 : CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

1) 개요

일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 CERO를 출범시켰다. 이는 갈수록 등급분류에 대한 정부나 시민단체의 여론이 높아진데 따른 것이다. 이후 일본 경제산업성의 지도를 받아, 2006년 4월 CESA, 컴퓨터소프트웨어윤리기구, 일본어뮤즈먼트머신공업협회, 영화윤리관리위원회 및 일본비디오윤리협회가 공동으로 일본판 ESRB를 목표로 한 심사기준 및 등급표시 일원화를 협의하였으며, 이를 통해 비디오게임 패키지 전반의 심의를 담당하는 현재의 기구로 구성된 것이다. 2011년 3월 31일 현재 143개 게임회사가 회원사로 가입, 심의신청하고 있다.

CERO는 일반 시민이 게임을 선택하는데 있어서 필요한 정보를 제공하여 청소년의 건전한 성장을 도모하고 사회윤리수준의 제고를 도모할 것을 목적으로 하고 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, 게임제공업소용 아케이드게임에 대해서는 JAMMA(Japanese

Amusement Machine Manufacturers' Association, 일본 유기기구 제작사 협회)가 존재하며, 이 단체를 통해 기기 검사 및 부품 표준화 등에 대한 업무를 수행한다.

2) 등급분류체계

CERO의 조직은 사무국과 심사위원단으로 구성되어 있다. 심사위원은 비상근으로 활동하며, 기본 조건은 20세 이상이어야 하며 게임기업과 관련 있는 사람은 심사에 참여할 수 없다. 게임을 하는 자녀가 있는 사람, 주부, 학생, 6~60대 연령인 사람을 대상으로 심의 전에 CERO로부터 소정의 교육을 이수받게 되며, 심사내용에 대해서는 향후 비밀엄수의 의무가 주어진다.

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

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

심의대상이 되는 게임은 일본에서 판매되는 가정용게임이다. 휴대용게임을 포함하는 것으로서 그 구체적인 플랫폼은 다음과 같다.

표 6-2-56 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)
 - ※ 비디오테이프에는 제품으로 판매하는 작품(하드 메이커에게 심사제출하는 수준의 것)의 비디오 영상을 수록, 셀프체크표의 각 항목에 해당하는 표현에 대하여는 전후관계를 할 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 심의신청업체는 동의서에 '동의한다', '동의하지 않는다'를 선택하여 반송
 - A-동의할 경우 이것으로 심사는 종료
 - B-동의하지 않을 경우 재심사 등의 별도 절차 들어감
- ⑥ 심사결과에 해당되는 '등급표시'를 제품에 표시
- ⑦ 제품이 완성되면 제품을 1개 납품

표 6-2-57 CERO의 등급분류 대상

회사명	하드웨어명
닌텐도	Nintendo 64
	Nintendo 게임큐브
	Gameboy(컬러 포함)
	Gameboy Advance
	Nintendo DS
소니컴퓨터 엔터테인먼트	Wii
	PS
	PS2
	PS3
마이크로소프트	PSP
	Xbox
	Xbox360
반다이	원더스완
세가	Dream Cast
컴퓨터 제조업체	PC(Window 및 Mac)

3) 등급

CERO에서 사용하는 등급표시는 우리나라의 등급표시와는 달리 연령을 아이콘화하여 표시하는 방식에서 A, B, C, D 등의 영문으로 표시하는 방식으로 변경되었다. 일본의 이용등급표시 변경은 2005년을 기준으로 이루어졌다. 우선 등급을 나타내는 아이콘(icon)이 바뀌었으며, 18세이용가 등급 하나만 있던 것이 17세이용가와 18세이용가 두 등급으로 나뉘었다.

표 6-2-58 CERO의 연령등급

표 기	내 용
	흑색 바탕 이용, 전체이용가
	녹색 바탕 이용, 12세이상 이용가
	청색 바탕 이용, 15세이상 이용가
	주황색 바탕 이용, 17세이상 이용가
	적색 바탕 이용, 18세이상 이용가 18세 미만자에게는 판매 및 배포가 되지 않는다는 전제 하에서 부여

그림 6-2-4 CERO 이전 연령등급



그림 6-2-5 CERO의 기타 등급



CERO에서 이전에 사용하고 있던 연령등급은 [그림 6-2-4]와 같으며, 현재는 [표 6-2-5]의 등급표시를 사용하고 있다.

이러한 등급체계의 변화에서 성인용게임이 세분화되었다는 점을 주목해야 할 것이다. PEGI의 설립배경 중의 하나가 성인용게임이 많아진 것이었다. 점차 성인용게임들이 많아지면서 표현내용 수위를 보다 세분화시켜서 나타낼 필요가 생긴 것으로 판단된다. 이는 PEGI가 16세와 18세의 두 등급을 두고 있는 것과 취지를 같이 한다. 즉, 같은 성인용이더라도 일반적인 수준과 심각한 수준으로 구분하고, 심각한 수준에 대해서는 일정한 규제를 하려는 것이다.

정식 등급 이외에도 교육용 내용이나 심사예정 등의 기타등급이 부여될 수 있다. [그림 6-2-5]에 해당 등급 아이콘이 제시되어 있다. 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용·데이터베이스라는 로고를 부여하게 되고(첫 번째), 체험판으로서 별 다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고를(두 번째), 아직 제작중인 경우는 심사예정 로고(세 번째)를 부여할 수 있다.

표 6-2-59 CERO의 금지표현 규정

구분	내용
성표현	1. 성기 및 국부(음모포함) 표현 2. 성행위 및 성행위와 관련된 포옹, 애무 등의 표현 3. 성적욕구를 촉진할 목적인 배출
폭력표현	1. 극단적인 출혈묘사 2. 극단적인 신체절단 3. 극단적인 사체표현 4. 극단적인 살상표현 5. 극단적인 공포표현
반사회적 행위표현	1. 인과관계 없이 대량살인, 폭행하는 표현 2. 마약, 향정신성규제약품 사용을 긍정하는 표현 3. 학대를 긍정하는 표현 4. 범죄를 찬양하거나 조장하는 표현 5. 매매춘에 대한 긍정적 표현 6. 근친상간 표현, 강간에 대한 긍정적 표현 7. 미성년자의 음주, 흡연에 대한 명확한 표현 8. 자살, 자해를 긍정적으로 묘사하거나 권장하는 표현 9. 불륜에 대한 긍정적 표현 10. 인신매매를 권장하는 표현
언어·사상관련 표현	1. 방송에서 금지되는 용어, 차별적인 용어, 저속한 용어, 중상모략하는 용어 중에서 상식적으로 판단하여 불필요하거나 인과관계가 없는 경우 2. 차별을 조장하는 표현이나 용어 3. 실재하는 사람, 나라, 국기, 인종, 종교, 사상, 정치단체를 적대시하거나 조롱하는 표현

등급은 성표현, 폭력표현, 반사회적 행위표현, 언어·사상관련 표현의 네 가지 요소를 주로 고려하여 결정된다. 이 중 금지되는 표현에 대해서는 각 요소별로 자세하게 정해놓고 있으며 규정의 지속적인 수정, 보완을 도모하고 있다.

4) 부가소비자 정보

일본 CERO의 부가소비자 정보는 ESRB나 PEGI의 내용정보와 유사한 것으로서, 게임에 대해 연령등급 이외에도 보다 자세한 정보를 소비자에게 제공하려는 노력의 일환이다. 부가소비자 정보는 패키지 후면에 표기한다. CERO가 ESRB를 벤치마킹하였음에도 불구하고 부가소비자 정보만은 PEGI와 같은 아이콘 방식을 채택했다. ESRB와 같은 많은 수의 텍스트 방식의 내용기술자는 가시성에서 아이콘 방식보다 떨어진다고 판단한 것으로 보인다.

총 9개의 부가소비자 정보가 있으며, 다음의 표와 같다.

표 6-2-60 CERO의 부가소비자 정보	
구분	종류
로고	        
내용	연애 섹스 폭력 공포 음주/흡연 도박 범죄 마약 언어/기타

5) 등급분류 현황

2005년 새로운 등급체제로 바뀐 이후 2011년 7월 현재까지의 누적 연령등급분류 현황은 다음과 같다. 우리의 전체이용가에 해당하는 A등급이 57.7%로 다른 기관의 그것과 유사한 비율이다. 다만 성인용 등급인 Z등급이 2.1%로 상대적으로 적은 편이다. 폭력이나 선정성 표현에 상대적으로 관대한 일본의 문화가 반영된 것으로 볼 수 있을 것이다.

플랫폼별 등급분류 현황은 다음과 같다. 전체 건수가 [표 6-2-61]보다 많은 것은 [표 6-2-61]은 등급분류 체계가 바뀐 이후의 데이터이고 [표 6-2-62]는 CERO 설립 초기부터의 데이터이기 때문이다.

CERO 설립 이래로 총 8,752건이 등급분류되었다. 가장 높은 비율을 가진 플랫폼은 PS2이며 그 다음을 NDS, PSP가 차지하며 주로 비디오게임들이 등급분류에서 비중이 높음을 알 수 있다. 플랫폼 중 online은 우리가 사용하는 온라인게임과는 다른 뜻으로서, 대개 아케이드게임에 네트워크가 부가된 게임을 지칭한다. 플랫폼 중 win이 window를 의미하는 것으로서 주로 PC에서 구동되는 게임이 대상이 된다. 현재까지의 누적비율은 1%대로 미미한 편이지만, 최근 <RF online>과 <에버퀘스트2>와 같은 온라인게임이 해당 등급을 받은 사례가 보이는 것을 감안한다면 그 비율은 향후 비

약적으로 높아질 가능성도 있어 보인다.

표 6-2-61 CERO 연령별 등급분류 현황 (단위 : 건수)

등급	건수	비율
A	3,480	57.7%
B	1,213	20.3%
C	647	10.8%
D	425	7.1%
Z	121	2.1%
교육용, 데이터베이스	119	2.0%
합 계	6005	100%

표 6-2-62 CERO 플랫폼별 등급분류 현황 (단위 : 건수)

플랫폼	건수	비율	플랫폼	건수	비율
win	121	1.39%	PS	122	1.39%
3DS	37	0.42%	PS2	2712	30.99%
DC	19	0.21%	PS3	518	5.92%
GBA	356	4.06%	PSP	1252	14.32%
GC	180	2.05%	WS	7	0.08%
Mac	3	0.03%	Wii	866	9.89%
NDS	1811	20.70%	Xbox	144	1.65%
online	16	0.18%	xbox 360	588	6.72%
합 계	8752(100.00%)				

4. 독일 : USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

1) 개요

독일은 다른 유럽 국가들과는 달리 1990년대 중반부터 자국의 게임물 등급심의기구인 오락소프트웨어감독기구(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK)를 운영, 독자적인 게임물 등급체계를 적용해 왔다.

독일의 게임시장은 유럽에서 영국 다음으로 규모가 크다. 음악, 서적, 영화 등 다른 문화콘텐츠 시장의 축소에도 불구하고 게임시장 규모는 지속적으로 성장하고 있다. 이처럼 게임이 자국민이 향유하는 문화콘텐츠의 핵심으로 부각되고 있는 가운데 독일은 엄격한 게임 등급심의 및 판매 규제체도를 적용하고 있다. 게임의 연령등급표시는 각 주정부 청소년부 장관(Jugendministerien)의

기본 임무로 규정되어 있으며 이를 위해 게임 전문 등급심의기구인 USK의 서비스를 활용한다. USK와 함께 연방 청소년유해매체심사국(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPJM)도 영화, 비디오, 음반, 게임 등 모든 매체에 대한 유해매체 여부 판단 및 리스트 작성을 통해 유해매체를 감독하고 있다.

2) 등급분류 체계

독일은 청소년보호법(Jugendschutzgesetz)에 의해 컴퓨터 게임에 대한 연령등급체계를 법제화하고 있다. 이에 따라 게임 제작 및 배급업체는 법령에 의해 게임 판매를 하기 위해서는 의무적으로 연령등급을 부여받아야 한다. USK의 등급분류를 받기 위해서는 독일 오락소프트웨어협회(Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V, VUD)에 등록해야 하며 VUD 회원인 공급자와 제조업자는 USK의 등급분류를 받은 게임물만 독일 내에서 유통, 판매할 수 있다. 청소년 유해매체 관리국 등 정부기구와 BfP, FFS 등 청소년보호기구, 그리고 엄격한 청소년보호법이 이와 같은 시스템이 운영될 수 있도록 돕고 있다.

USK는 크게 자문위원회와 심사위원회 등 두 조직으로 나누어진다. 자문위원회는 USK의 정책결정 및 조절을 담당하며 심사위원회는 등급분류와 결과보고서 작성, 정보제공의 의무를 갖는다.

자문위원회는 USK 등급심의의 기본원칙을 결정한다. 자문위원회는 문화부, 종교계, 청소년 관련 시민단체, 학계, 각 주 및 연방 청소년부 등 청소년 보호와 관련된 사회 각계 관계자들로 구성된다. 업계에서도 2석을 배정받는다. 자문위원회의 결정은 각 주정부의 청소년부 장관의 승인을 받아야 한다.

심사위원회의 구성은 자문위원회에서 결정하는데, 위원 위촉시 양질의 보고서를 작성할 수 있는 능력에 대해 증명할 것이 요구된다. 이후 각 심사위원은 의무적으로 USK의 훈련과정에 참석하여 게임물에 대한 지식과 정보를 습득해야 한다. 심사위원은 USK에 의해 임명되지만, 심사는 USK와는 독립적인 심사위원회에 의해 이루어진다. 심사위원의 급여는 없으며, 게임관계 기업에 근무해서도 안 된다.

연간 3,000건 가까운 게임물 심의가 이루어지는 속에서 심의위원회는 효율적으로 게임을 심의할 필요가 생긴다. 이를 위해 USK는 우리나라의 전문위원제도와 비슷한 사전심의제도를 시행하고 있다. 게임문화와 게임기술 발전 동향, 게임산업 및 청소년 보호에 대한 전문적인 지식을 겸비한 자들로 구성된 사전심의관은 심의위원회 회의 전 사전심의를 마치고 발표를 준비한다. 이 발표에는 해당 게임에 대한 개요 및 추가정보 등을 담은 중립적인 해설이 들어가 심의위원의 게임에 대한 판단을 돕는다. 하지만 사전심의관이 연령등급을 추천하지는 않는다. 여기에는 USK의 경험 및 기존 심의결과들에 따라 작성된 매뉴얼 '관점과 발표(Sichten und Präsentieren)'가 사용된다.

USK의 등급심의에는 사전심의관 외에도 별도의 자문팀이 참여한다. 독일 전역에서 모인 교육

학자, 언론인, 사회학자 및 아동·청소년 전문가, 미디어 및 소프트웨어 산업 전문가들로 구성된 자문위원들은 신청된 게임물의 사전심의에 참가, 사전심의 과정에서 USK 심의규정 및 청소년보호법, 형법 등 관련 규정에 따라 사전심의관들과 함께 해당 게임물에 대한 논의 및 평가를 한다. 이들 자문팀은 USK에서 독립적인 지위를 보장받는다.






사전심의 시 활용되는 심의규정은 독일 내 모든 주정부, USK 심의위원회, 해당 전문분야에서는 의과정과 승인을 거친 규정이며 지속적으로 개선된다. 이밖에도 자문팀에 의해 새로운 매뉴얼 및 자료들이 심의 시 추가될 수 있다.

이처럼 사전심의관 및 자문팀의 협의를 거쳐 사전심의된 게임물은 본 심의회회의에 상정되어 청소년보호법에 따른 연령등급 결정 혹은 등급거부 결정(청소년보호법 제15조항 해당 경우)이 내려진다.

등급분류는 청소년 보호라는 관점에서 이루어진다. 이러한 차원에서 심사기준은 게임 아이디어, 게임에서의 이용자 역할, 그래픽 표현, 동영상, 폭력에 대한 보상 등 다각적인 기준을 갖고 있다. 특히 게임에 수록된 데이터의 내용 중 인트로 동영상과 같이 게임 플레이에 영향을 주지 않는 별도의 이미지로 구성되어 있는 경우, 영화와 같은 유사 상영물로 판단하여 내용상 문제점이 있다고 판단될 때 영화심의위원회(Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, FSK)로 보내져 별도의 심사를 받게 된다.

독일 게임등급심의 체계의 특징은 제작업자 협회와 민간 청소년 보호단체, 연방 청소년 유해매체 평가국과 같은 정부기관, 그리고 심의전문기관인 USK가 상호 간에 유기적인 협조관계를 갖고 있다는 점이다.

3) 등급

표시	해당연령	내용
	전체이용가	폭력이나 선정성과 관련하여 어떠한 유해한 요소도 없다. 다만 게임의 난이도나 복잡성은 감안하지 않으므로 어린이가 이용하기에 부적합할 수도 있다.
	6세이용가	추상적이거나 유머스런 성격의 게임이다. 6세 미만의 어린이가 이용하기에는 어두운 주제나 혼탁한 내용을 담고 있을 수 있다.
	12세이용가	일정한 묘사가 있는 전쟁이나 전투에 초점을 맞춘 게임일 수 있다. 혹은 약한 수준의 거친 언어나 성적 주제가 있을 수 있다. 전투는 역사적 허구에서 이루어져야 하며 폭력은 최소한으로 표현되어야 한다.
	16세이용가	일대일 격투와 일정 수준의 폭력을 묘사한다(혈흔이 보여서는 안된다). 혹은 성인용 주제를 담고 있을 수 있다.
	18세이용가	잔인한 장면을 담고 있거나 일정 수준의 혈흔이 보이는 폭력을 담고 있을 수 있다. 전쟁을 미화하게 인권침해를 조장할 수 있다.

USK 등급거부 기준

- 일상 생활에서의 폭력을 합리화하고 현실에 응용할 것을 제안하는 내용
- 자경단의 폭력이 정의를 실현하는 유용한 방법이라고 제안하는 내용
- 인간형 캐릭터에 대한 무지비한 폭력이 표현되는 내용
- 폭력적인 요소만이 게임 전반을 이루고 있는 내용
- 적대적이지 않은 캐릭터도 모두 제거해야만 하는 내용
- 전쟁을 옹호하는 내용

등급은 전체이용가, 6세이용가, 12세이용가, 16세이용가, 18세이용가의 5가지가 있다. 18세이용가 등급을 받은 게임은, 우리나라의 청소년 유해매체와 비슷한 것으로 취급되어 일체의 광고가 금지된다. 하지만 모든 게임이 등급을 받을 수 있는 것은 아니어서 독일 범죄 규약에서 금지하고 있는 내용이 포함되면 등급거부를 받게 된다. 따라서 실질적으로는 6개의 등급이 있는 셈이 된다.

18세 이용가의 게임에서도 등급거부 기준에 해당하는 내용은 포함되면 안된다. 만약 포함하고 있다면 등급거부 될 수 있다.

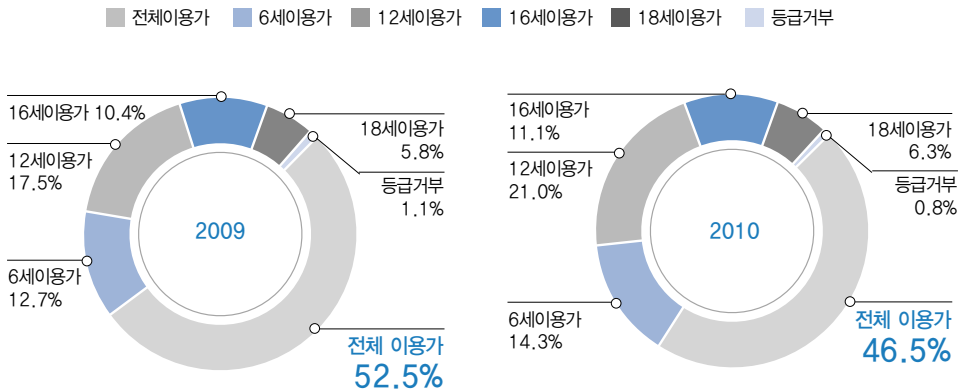
PEGI의 등급을 준용하는 다른 유럽국가들에 비해 등급분류가 상대적으로 엄격한 편이라는 느낌을 주는데, 이는 등급거부조항에 ‘전쟁을 옹호하는 내용’ 이 명시되어 있듯이 2차 세계대전과 관련한 독일의 역사적 특수성에 기인하는 것으로 보인다.

4) 등급분류 현황

2010년 총 2,844건의 등급분류를 하였다. 전체이용가가 46.5%이며 6세이용가가 14.3%이다. 이 둘을 합친 60.8%가 우리의 전체이용가에 해당하는 등급을 받은 셈이다. 청소년용 등급인 12세이용가는 21%를 차지하였으며 16세이용가는 11.1%, 18세이용가는 6.3%였다. 등급거부된 게임의 비율은 0.8%이다. 18세이용가의 비율이 ESRB나 PEGI보다 높은 점이나 등급거부가 0.8%가 있는 점을

그림 6-2-6 USK 2009, 2010 등급별 등급분류 현황

(n=52)



감안할 때 USK가 등급부여에서 엄격한 편임을 알 수 있다. 이런 점 때문에 USK는 종종 유럽의 게임커뮤니티에서 검열 논란을 야기하면서 비판을 받기도 한다.

2009년에 3,100건의 등급분류를 했음을 감안할 때 편수가 많이 줄어든 편인데, 이는 게임산업적 인 추세에 의해 그렇게 되었다기 보다는 일시적인 현상으로 볼 수 있다. 즉, 2009년에는 유난히 플래시게임과 같은 작은 규모의 캐주얼게임들이 심의를 많이 받았기 때문에 편수가 급증하였던 것이고, 2010년에는 정상적인 수치로 자리를 다시 잡은 것이다. 전체이용가의 비율이 2009년에 비해 6%가 감소했는데, 이것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 즉, 2009년에는 전체이용가를 많이 받게 되는 캐주얼게임들이 많이 등급분류를 받았는데, 2010년에는 캐주얼게임의 비율이 줄어서 전체이용가의 비율도 줄게 된 것이다.

5. 이란 : ESRA (Entertainment Software Rating Association)

1) 개요

ESRA 설립목적

1. 어린이들과 청소년들에게 문화적 요소들을 알 수 있게 하고, 이란사람들이 이슬람 주체성을 갖도록 도모한다.
2. 이란 내 존재하는 모든 상품들(게임)들과 게임산업 내에서 생산되는 모든 상품들을 포함하여 국가적인 차원의 완벽한 지원을 목표로 한다.
3. 비디오와 컴퓨터 게임의 생산과 분배, 수출, 수입, 생산, 보험의 역할에 모두를 관리, 감독, 지원한다.
4. 다양한 하드웨어와 소프트웨어의 형태 그리고 모든 영역에서 기술적인 지식을 제공하고, 생산하도록 시도한다.

이란의 컴퓨터게임협회인 IRCG(Iran National Foundation of Computer Games)가 2007년에 설립한 비디오게임 연령등급분류 시스템으로 자율규제기구이다.

현재 자국에서 제작한 게임에 대해서는 등급분류를 하지 않고 있으며 외국에서 수입된 게임들만 등급분류를 하고 있다. 등급분류가 되지 않은 게임은 법적으로 제제를 받으며, 출시 자체가 불법이 된다.

2) 등급분류체계

협회는 기본적으로 이사회(The board of trustee), 관리위원회 (The board of directors), 경영 위원(Managing directors), 감독관 (Inspectators)으로 이루어진다.

이사회는 7인으로 구성되어 있으며 문화부 장관(Minister of culture and Islamic guidance)을 위원장으로 문화부, 미디어부, 교육부, 이슬람 광고부, ICT 최고위원, 문화예술 전문가, 컴퓨터게임 전문가들을 통해서 구성된다. 위원들의 임기는 3년이며, 협회의 주요한 프로그램들을 지시 결정하고, 정책을 승인, 체계화하는 역할을 담당한다. 그리고 연차 보고서에 대한 조사와 판단을 하는 권

한을 지낸다.

관리위원회는 3명의 책임위원과 2명의 비책임위원 총 5명으로 구성되며, 이사위원의 제안을 통해서 추천된 자들 가운데 이사회 승인을 통해서 구성된다. 이들의 임기는 3년이며, 위원장은 5명 가운데 선출한다. 경영위원들은 관리위원회의 제안에 의해서 추천된 자들 가운데 이사회 승인을 얻어 임명되며, 역시 3년의 임기를 가진다.

3) 등급

3세, 7세, 12세, 15세, 18세, 25세의 6가지 등급이 있는데, 출시를 막을 수 있는 금지 판정도 있다. 이 금지 판정도 등급으로 이해한다면 총 7개의 등급이 있는 셈이다.

그림 6-2-7 ESRA의 등급 로고(이란어, 영어)



4) 내용 정보

내용 정보(content descriptions)가 있어서 게임 콘텐츠의 내용을 알려주는데 다음의 총 7가지가 있다.

표 6-2-64 ESRA의 내용정보

구분	내용
Violence	누군가나 무언가를 해치기 위한 행위가 포함
Tobacco and drug	담배나 약물을 이용하는 행위가 포함
Sexual stimuli	사회적 규범에 어긋나는 성적 표현이 포함
Fear	공포감을 느끼게 하는 표현이 포함
Religious values violation	이슬람의 종교적 원칙과 부합하지 않는 종교적 침해 포함 1. 기본적 원칙이나 종교적 신념에 대한 침해 2. 신성한 장소(모스크, 교회)에 대한 모독
The social norms violation	사회적 규범을 저해할 만한 저속한 용어나 성급한 행동을 포함
Hopelessness	이용자가 하거나 하지 않으면 죄책감을 느낄 만한 내용을 포함

5) 등급분류 현황

2010년 동안 총 469개의 외국게임을 등급분류하였다. 등급별 현황은 아래의 표와 같다.

2009년의 데이터와 비교해보면 3세이상 이용가 등급의 비율이 16%였던 것이 26%대로 높아졌다. 우리의 전체이용가라 할만한 3세와 7세를 합친 것이 38.4%인데, 이는 우리나라나 여타 국가의

표 6-2-65 ESRA의 등급별 등급분류 현황(2010년)

등급	빈도	비율(%)
3세 이상	122	26.0
7세 이상	58	12.4
12세 이상	115	24.4
15세 이상	74	15.8
18세 이상	73	15.6
25세 이상	6	1.3
금지	21	4.5
합계	469	100.0

표 6-2-66 ESRA에서 금지된 게임타이틀(2010년)

게임명	플랫폼
The Princess and the Frog	PC
Knights of Honor	PC
International Tennis Pro	PS2
Hard Hitter Tennis	PS2
Sega Sports Tennis	PS2
Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth	PC
Alone in the Dark	Xbox360
Uncharted 2 : Among thieves	PS3
Daemon Vector	PC
Freedom Fighters	PC
Reservoir Dogs	PS2
NBA 2K10	Xbox360
Left 4 Dead 2	PC
Star Wars the Clone Wars : Republic Heroes	PC
Coraline	PS2
Legend of Herkules	PS2
Freestyle Street Soccer	PC
Ground Control 2 : Operation Exodus	PC
NBA Live10	Xbox360
GM Rally	PC
Tiger Woods PGA Tour 10	Xbox360

전체이용가 비율이 50~60%대임을 감안하면 여전히 낮은 비율이다. 하지만 2009년에 비하면 그 비율이 높아진 것으로서 점진적으로 다른 국가의 등급과 유사한 비율로 수렴되어 가는 과정에 있는 것으로 여겨진다. 그같은 추세는 2009년에 금지의 비율이 무려 25.8%였던 점에서도 추론할 수 있다. 등급분류되는 게임의 1/4이 넘게 금지되었는데, 2010년에는 그 비율이 4.5%로 현저히 낮아졌다. 2011년의 등급사례에는 아직 금지가 나타나지 않는 점을 감안한다면 금지의 비율이 낮아지는 것은 지속될 것으로 예상된다.

2010년에는 총 21건이 금지되었는데, 그 정확한 사유는 알기 어렵다. 다만 여성 복장 문제나 종교비하, 인종비하 등의 사유가 아닐까 추정된다. 구체적으로 금지된 게임타이틀은 다음 [표6-2-66]과 같다. 이란을 포함한 중동권 국가의 정서를 유추할 수 있는 단서가 될 수 있을 것이다.

등급분류 게임들의 플랫폼은 다음과 같다.

표 6-2-67 ESRA의 플랫폼별 등급분류 현황(2010년)

플랫폼	빈도	비율(%)
PC	233	49.4
PS1	17	3.6
PS2	192	40.7
PS3	3	0.6
PSP	4	0.9
Xbox360	20	4.2
Wii	3	0.3
합계	472	100.0

등급별 등급분류 현황보다 총 빈도수가 높게 나타나는 것은 같은 게임으로 플랫폼이 다른 경우는 한 번의 등급분류만으로 일괄처리되기 때문이다. 즉 한 게임이 PC와 PS2로 같이 제작되었다면 한번만 등급분류를 받으면 되는 것으로, 우리나라의 제도와는 다르다. PC플랫폼이 50%대를 차지하며 가장 높은 것은 2009년과 비교하여도 유사하다. PC를 제외한다면 PS2가 40.7%대로 그 다음으로 이란에서 많이 이용되고 있음을 알 수 있다.

6. 싱가포르 : MDA (Media Development Authority)

1) 개요

미디어 개발청 법(Media Development Authority of Singapore Act 2002)에 의해 2003년 1월 1일에 싱가포르방송협회(the Singapore Broadcasting Authority)와 영화간행물협회(the Films and

Publications Department) 그리고 싱가포르영화위원회(the Singapore Film Commission)가 합병하면서 설립되었다.

게임에 대한 등급심의를 MDA 산하의 영화검열위원회(Board of Film Censors, BFC)에서 담당하는데, 2008년 4월 28일부터 게임에 대한 심의가 시작되었다. 콘솔게임이 주요 대상이며, PC게임도 심의를 한다. 하지만, 다운로드 가능한 게임이나 소프트웨어와 같이 시스템으로 분류된 게임들은 심의 대상에서 제외된다. 위원회는 싱가포르 정보·커뮤니케이션·예술부 장관이 임명 위원장을 포함한 3명 이상의 위원으로 구성된다. 검열위원회는 성인들에게 더 폭넓은 게임선택권을 제공하고, 동시에 아동·청소년들은 유해 콘텐츠로부터 보호하기 위해 게임을 포함한 모든 '영화물(Film)'의 유통, 배급, 상영을 금지 및 승인할 수 있는 권한을 갖는다.

2) 등급분류 체계

MDA 등급분류 원칙

- 일반적으로 수용가능한 사회적 기준(Generally accepted social mores) : 사회적으로 받아들일 수 있는 도덕률과 품위를 고려
- 청소년 보호(Need to protect the young) : 청소년에게 유해할 수 있는 게임은 18세이용가 혹은 16세이용가 등급을 받는다.
- 인종적/종교적 조화(Racial/Religious Harmony) : 특정 인종 및 종교에 대한 몰이해와 부조화를 야기하거나, 공격을 유발해서는 안된다.
- 국가적 이익(National Interest) : 공공질서, 국가의 이익 및 안정을 해쳐서는 안된다.
- 주제 및 내용(Treatment of Theme and Content) : 게임의 내용 및 표현에 따라 심의가 이루어진다. 게임의 매력 또한 고려된다.
- 효과 평가(Evaluation of Impact) : 표현, 지속시간, 빈도, 시·청각적 세밀도(degree of visual and audio details) 및 이들의 누적효과가 고려된다.
- 창의적/교육적 장점 : 게임의 교육적, 예술적 장점이 고려된다.

심의를 업체의 신고(declaration)에 의해 이루어진다. 게임 타이틀이 성인용 콘텐츠를 포함하고 있다면 업체는 게임 카피를 제출해야 한다. 성인용 콘텐츠가 없는 게임의 경우는 신고내용이 수용되지만 한다면 카피를 제출할 필요가 없다.

배급업체에서 MDA의 결정이 불만족스러운 경우는 영화재심위원회(Films Appeal Committee)에 신청할 수 있다. 영화재심위원회는 사회적으로 다양한 영역의 전문적 지식을 가진 15명의 시민에 의해서 구성되어 있으며, 이곳의 결정이 최종 결정이 된다.

BFC는 성인들의 게임선택권을 확대하고 아동·청소년을 보호할 뿐만 아니라 게임의 교육적, 예술적 장점을 고려하고 동시에 사회적 기준

을 반영한다는 게임심의를의 기본원칙을 갖고 있다. 이에 따라 BFC의 등급심 의 과정에서 게임의 주제, 폭력, 노출, 섹스, 언어, 약물 등과 같은 내용이 고려된다. 그러나 극단적인 경우, 싱가포르 국내 사회에서 수용가능한 사회적 기준을 넘어선 내용 및 잠재적으로 사회에 해악을 끼칠 우려가 있는 내용을 담고 있다고 판단되면 등급분류가 거부될 수도 있다. 즉 싱가포르 국내에서의 유통 및 판매가 금지되는 것이다.

이러한 기본원칙에 따라 등급심 의 과정에서는 세부적인 항목들이 고려된다.

3) 등급

‘16세이상 이용가’와 ‘18세이상 이용가’의 두 가지가 있는데, 불합격이나 금지에 해당하는 NAR(등급불허)가 있으며, 16세이상 이용가 밑으로의 게임은 모두 G로 라벨링된다. 따라서 실질적으로는 4개의 등급이 있는 셈이다. 두 가지 등급 어느 것에도 해당하지 않으며, 모든 소비자들의 이용이 가능한 게임은 등급 표시를 부착할 필요가 없다.

폭력성과 섹스, 노출, 성적인 레퍼런스, 거친 언어, 약물의 사용 등과 같은 내용들이 내용정보로서 부수된다.

표 6-2-68 MDA의 등급

등급	내용	
ADV - 연령 권고 16세 이상 이용가 Suitable For 16 & Above	폭력	중간(적당한) 정도의 폭력 사실적인 폭력은 가능하지만 게임 플레이를 포함하여 피와 같은 세부적인 그래픽의 표현은 불가
	섹스	은연 중에 드러나는 성적 행위 묘사
	노출	세부적인 내용(털, 젖꼭지, 성기)를 제외한 노출 약간의 제한적인 스틸 또는 움직이는 이미지
	언어	비속어는 일반적으로 'fuck' 정도로 제한됨
	약물 사용	실제에는 존재하지 않지만 게임에서 흔히 존재하는 약물의 불법적인 사용 묘사는 가능 단, 약물사용을 권장하는 내용은 불가
M18 - 18세 이상 이용가 M18	주제	18세 이상에게 적합한 주제 불법적인 행동 또는 범죄적인 행위들이 포함된 내용은 가능하지만 세부적인 정보의 제공은 불가 동성애적인 내용 또는 착취적인 내용은 가능하지만 매력적인 표현 제공 불가
	폭력	폭력이 사카스틱하거나, 잔인하거나 극도로 징그럽지 않다면, 살인과 신체 훼손, 또는 다른 중요한 부상들과 같은 실제적인 폭력의 묘사가능
	섹스	약간의 노출과 함께 성적행위 묘사 가능 동성애의 행위는 가능하지만 키스와 포옹정도의 제한적 표현
	노출	노출이 주가 되는 내용이 아니거나 착취적인 것이 아니라면, 상반신의 노출 또는 상황적으로 전신 누드의 가능 상상을 자극하는 스틸 또는 움직이는 이미지 가능
	언어	매우 거친 언어의 빈번한 사용가능
	약물 사용	교육적 내용이 포함되지 않은 불법적인 약물의 실제적 사용은 가능 단, 약물 사용 권장 또는 매력적으로 보이는 내용, 보상으로의 사용 불가
등급 보류 - Not Allowed for All Rating (NAR)	심의가 거절된 게임의 경우 유통이 불가능하며, 아래의 요소를 포함한 경우 등급보류 판정을 받게 된다. · 인종적/종교적으로 모욕적인 내용이 등장하는 게임 · 범죄적인 행위가 명확하게 묘사된 게임 · 아동 성착취나 그룹섹스, 수간 등 정상에서 벗어난 성적 행위가 드러난 내용 · 성폭력의 묘사 · 성적 행위가 주된 목적이 되는 게임 · 성적인 행위의 묘사가 너무 빈번하거나 자세하게 묘사된 경우 · 종교적으로 공격적이거나 모욕하는 내용의 거친 언어 · 불법적인 약물의 사용을 권장하거나 매력적으로 보이게 하는 내용	

4) 등급분류 현황

심의를 시작한 2008년 4월 이래로 현재까지 총 2,872건이 등급분류 되었다.

공식적으로 등급불가의 제도는 있지만 실질적으로 적용된 사례는 아직까지 나타나지 않고 있다. 제도적으로는 검열이 가능하지만 실질적으로는 검열을 하지 않고 있는 셈이다. 전체이용가에 해당하는 G등급이 91.1%로 압도적으로 많은데, 이는 12세나 13세이용가와 같은 청소년용 등급없이 모두 G등급으로 포함되기 때문에 나타나는 현상이다. 18세이용가 등급의 비율은 여타 국가의 그것과 유사하다.

등급	빈도	비율(%)
등급불가	0	0
M18	100	3.5
ADV	155	5.4
G	2617	91.1
합 계	2,872	100.0

7. 호주 : ACB (Australian Classification Board)

1) 개요

1995년의 the Commonwealth Classification (Publications, Films and Computer Games) Act에 의거하여 1996년부터 시행되었다. 현재의 등급분류기관은 2002년에 설립되었다. 호주의 등급분류체계는 연방정부와 주(state)정부 및 준(準)주(territories)정부 간의 협력체제로 구성되어 있다. 이 법에 의거, 등급분류위원회는 비디오 및 DVD를 포함한 영화 및 컴퓨터 게임, 출판물을 등급분류한다. 주

정부 및 준(準)주정부는 등급분류위원회의 등급 결정을 집행하게 된다. 등급분류위원회는 4가지의 원칙적인 준수사항을 내세우고 있어서 그 기본적인 지향점을 알 수 있다. 제일 앞서 표방되는 것이 성인의 자유로운 매체물의 선택권을 보장하려는 것이다. 그 다음의 원칙들은 혐오스럽거나 우려스러운 표현물로부터 보호받을 수 있는 권리를 보장하려는 것이다.

ACB 등급분류 원칙

- ① 성인은 자신이 원하는 바를 읽고, 듣고, 볼 수 있어야 한다.
- ② 미성년자는 해가 되거나 혼란을 야기할 수 있는 매체로부터 보호받아야 한다.
- ③ 모든 이는 자신이 불쾌하다고 생각하고 시청하기를 원하지 않는 매체로부터 보호받아야 한다.
- ④ 지역공동체의 우려사항을 고려할 필요가 있다.

2) 등급

크게 4개의 등급이 있는데, 심의를 거부할 수 있는 불합격에 해당하는 RC가 더 있다. 이 RC는 사행성에만 해당하는 우리나라의 등급거부와는 의미가 틀리다.





표 6-2-70		호주 ACB의 연령등급								
표시	등급	내용								
 ; very mild	General (G); 일반등급	일반 사용자를 위한 것이다. 하지만, 이것이 반드시 어린이가 즐기기 위한 것은 아니다. G등급의 영화나 컴퓨터 게임의 경우 어린이가 흥미를 갖지 않는 테마나 스토리 라인, 게임 플레이를 가지고 있을 수도 있다.	테마 폭력 섹스 언어 마약 누드	매우 낮은 수준에 위험이 정당화 될 수 있는 범위 • 위험에 정당하게 대응할 수 있을 정도 • 성폭력은 허용되지 않음 매우 약한 수준 비속어가 매우 드물게, 맥락상 적절한 상황에만 사용 가능 의약품으로만 사용 가능 맥락상 정당화 될 때만 가능						
		 ; mild	Parental Guidance (PG); 부모보호 필요 등급	어린이가 혼란스럽거나 당황할 수 있는 내용이 포함되어 있으므로, 부모나 보호자의 지도가 요구될 수 있다. 15세 미만의 경우 부모나 보호자 없이 시청, 플레이 하는 것은 권고되지 않는다.	테마 폭력 섹스 언어 마약 누드	일반적으로 직면할 수 있는 낮은 수위의 위험이 드러날 수 있는 범위 • 약한 수준에서 드물게 허용 • 성폭력은 허용되지 않음 적절한 상황에서 약한 수준으로 은밀하게 사용가능 비속어가 적절한 상황에서 드물게 사용가능 적절한 상황에만 사용 가능 적절한 상황에만 사용 가능				
				 ; moderate	Mature (M); 15세 이상	15세 미만은 권고되지 않는다. 하지만, 법적인 제재를 가하지는 않는다.	테마 폭력 섹스 언어 마약 누드	적절한 상황에서 적당한 위험이나 폭력상황이 가능한 범위 • 맥락상 중간 정도의 폭력이 승인 • 성폭력은 제한적으로 상황에 따라 허용 은밀하게 드러낼 수 있는 범위 내 허용 • 거친 언어 사용 가능 • 폭력적 언어는 적절한 상황에서 드물게 허용 적절한 상황에서만 사용 가능 적절한 상황에서만 사용 가능		
						 ; strong	Mature Accompanied (MA); 15세 이상	15세 미만은 시청이 금지되며, 법적인 제재를 받는다.	테마 폭력 섹스 언어 마약 누드	맥락상 허용되는 범위에서 강한 주제 가능 • 상황에 따라 폭력이 허용 • 성폭력 역시 상황에 따라서 포함 가능 표현 가능 • 거친 비속어 표현은 비제한적, • 공격적, 매우 거친 언어는 드물게 사용 가능 적절한 상황에서만 사용 가능 적절한 상황에서만 사용 가능
								Refused Classification (RC) ; 심의 거부	영화의 경우 18세 R등급과 18세 X 등급을 초과한 경우, 게임의 경우 15세 MA 등급을 초과한 심의 거부(등급분류불가)로 분류된다.	

표 6-2-71 호주 ACB의 심의거부(Refused Classification) 관련 내용

구분	내용
범죄 또는 폭력	<ul style="list-style-type: none"> • 범죄나 폭력의 세부 사항에 대한 묘사 또는 권장 • 18세 미만 어린이에 대한 성적인 묘사 또는 확대 • 외설적이고, 혐오스러운 묘사 <ul style="list-style-type: none"> - 폭력의 수위가 높고, 매우 빈번하게, 세부적으로, 생생하게 - 실제 폭력과 같이 생생하고 강한 충격을 주는 - 성폭력, 학대
섹스	<ul style="list-style-type: none"> • 수간에 대한 묘사 • 외설적이고 혐오스러운 묘사 <ul style="list-style-type: none"> - 패티쉬를 수반하는 - 근친상간 또는 다른 환타지를 수반하는
마약	<ul style="list-style-type: none"> • 약물 사용에 대한 자세한 설명 • 약물 사용을 조정하는 내용

3) 이용자 부가정보

등급 옆에는 이용자 부가정보(Consumer Advice)가 텍스트 형태로 부연된다. 이는 우리나라의 내용정보 표시나, 미국의 내용기술자와 같은 맥락의 것이다. 우리의 전체이용가에 해당하는 G등급 이외의 등급을 받은 게임에는 모두 이용자 부가정보가 붙는다.

이용자 부가정보에는 주제(Themes), 폭력(Violence), 섹스(Sex), 언어(Language), 약물사용(Drug use), 노출(Nudity) 등 여섯 가지가 있다. 이들 여섯 가지가 등급분류 시에 주요 요소로 고려되는데, 이들 요소들이 얼마나 많은 정도로 콘텐츠에 포함되어 있는가를 판단하여 등급을 결정한다.

미미한 정도(very mild)인 경우는 G등급, 약간 있는 정도(mild)는 PG등급, 다소 있는 정도

그림 6-2-8 등급 및 부가정보 표시의 예



표 6-2-72 ACB의 등급분류 현황(2010년)

등급	건수(비율)
G	536 [54.6%]
PG	255 [26.0%]
M	122 [12.4%]
MA+	69 [7.0%]
RC	0[0.0%]
총	982[100%]

(moderate)는 M등급, 강한 정도(strong)는 M15+ 등급을 받게 되며, 매우 높은 정도(very high)는 RC 등급에 해당한다.

4) 등급분류 현황

전체 등급분류 건수나 각 연령등급별 비율은 예전과 크게 차이나지 않는다. 다만 특기할만한 것은 RC등급에 해당하는 것이 없다는 점이다. 이 등급에 해당하는 게임들이 이전 년도에서는 5~6개 정도씩 계속 보이고 있었는데 유독 2010년에는 보이지 않고 있다. 이는 최근 검열과 관련한 호주 내에서의 논란과 관련이 있어 보인다. RC등급은 정부기관인 ACB가 콘텐츠를 사전에 제한하는 것으로서 명실상부 검열에 해당한다. ACB는 영화에서는 R18등급을 두어 검열을 하지 않고 있다. 극도로 자극적인 영화콘텐츠에 R18을 부가함으로써 여러 제재를 가하는 반면, 시장 출시는 원칙적으로 허용함으로써 검열을 피하고 있는 것이다. 하지만 게임의 등급에는 R18이 없기 때문에 극도로 자극적인 게임은 가장 높은 등급인 R15를 받지 못하고는 등급이 거부되어 검열이 이루어지고 있었던 것이다. 이러한 게임 검열행태에 대한 비판이 높아지자 최근 호주에서는 게임에도 R18등급을 두려고 하고 있으며 2011년 이내에 공식적으로 제도화될 것으로 예상되고 있다. 바로 이러한 검열에 대한 비판적인 논의가 있었기 때문에 2010년에 RC등급이 하나도 없었던 것으로 추측된다. 당연히 2011년 이후의 등급분류 사례에서도 RC등급은 나타나지 않고 있다.

8. 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)가 관련업무를 담당하고 있다.

대중에게 공개되는 미디어의 경우에는 거의 대부분을 사전검열 혹은 등급분류를 하고 있다. 구체적으로 영화, 비디오, DVD, CD-ROM, 서적, 잡지, 포스터, 음반, 컴퓨터디스크, 비디오게임, 스크린인쇄 T셔츠, 학습소프트웨어, 게임카드, 대형광고판, 그림, 사진, 주간지, 다양한 포맷의 컴퓨터 파일 등이 심의대상에 해당한다. 우리나라로 치면 게임물등급위원회, 영상물등급위원회, 간행물윤리위원회, 방송통신심의위원회(구 정보통신윤리위원회) 등이 통합되어 운영되는 형태라 할 수 있다.

영화, 방송을 포함한 전체 디지털 콘텐츠 중 게임의 비중은 5% 미만으로 상대적으로 미약하다. 이렇게 비율이 적은 것은 아직 컴퓨터 게임산업이 여타 미디어에 비해 이용·보급이 활성화되지

않은 탓도 있지만, 법률로서 심의여부를 강제하지 않기 때문이기도 하다. 즉, 등급분류 근거법에는 비디오게임의 경우, 등급분류를 받았을 경우 제재받을 만한 것이 아닐 때에는 굳이 등급표기를 할 필요가 없다고 되어 있다. 따라서 성인용 콘텐츠가 아닌, 선정성이나 폭력성 등의 문제가 발생할 가능성이 낮은 청소년용 게임은 등급분류를 받지 않아도 되기 때문에 등급분류를 받은 게임의 숫자와 비율이 적은 것이다.

2) 등급분류 절차

반드시 심의가 필요한 게임

- 호주에서 MA15+로 등급분류된 게임
- 호주나 영국에서 등급분류가 거부되거나 금지된 게임
- 영국에서 15, 18 이나 R18 등급을 받은 게임
- 뉴질랜드 법률상의 제한되는 콘텐츠를 갖고 있는 게임






게임의 등급분류 절차

1. 등급분류 신청자는 효율적으로 심사받기 위해 심의 기관에서 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 심사결과와 게임을 등급분류 할 수 없다고 판단되면 심의기관은 신청자에게 이를 통보하며 그 결정은 간행물에 등재된다.

모든 게임이 등급분류 받아야 하는 것은 아니고, 제한되거나 금지될만한 내용이 있는 경우에 OFLC의 심의를 받아야 한다. 게임을 수입하거나 유통하고자 하는 자가 심의를 받지 않을 경우, 그 게임에 문제성 있는 내용이 없음을 책임져야 한다.

3) 등급

표 6-2-73 OFLC의 등급

등급	내용	세부등급	내용
무제한 등급 (Unrestricted)	공익을 저해할 가능성이 없고 모든 이가 시청할 수 있다. 게임에서 노란색, 초록색 라벨은 무제한 등급으로 누구든지 즐길 수 있다. M 등급의 경우, 16세 이상이 적합하지만, 권고사항이므로 법적인 강제력은 없다.		일반적 이용자 모두 사용할 수 있음
			어린이는 보호자가 필요함
			공급과 판매는 누구에게든 가능함 16세 이상에게 적합
제한등급 (Restricted)	제한된 시청자 이외의 사람이 동 제작물을 시청할 경우 공익을 저해할 가능성이 있다. 게임의 경우 빨간색 라벨은 게임을 플레이 하거나 제공하는 사람이 최소한의 나이 이상으로, 제한된 경우에만 제공될 수 있다.		18세 이상 이용자
			특정 그룹 또는 목적에만 가능
금지등급 (Objectionable)	공익을 저해하는 간행물로 간주된다. 문제성 자료는 금지되고 이와 같은 문제성 자료의 보유, 소유, 판매, 대여, 양도, 구매 행위는 불법행위이다.		

등급은 크게 '무제한', '제한', '금지' 등 3개의 범주로 구분된 후 다시 각각의 등급 내에서 연령에 따른 세부적인 등급으로 나뉜다.

자극적인 내용이 없는 경우는 등급분류를 받을 필요가 없기 때문에 실제 등급분류 건수는 많지 않다. 2010년 한해 컴퓨터게임과 콘솔게임으로 등급분류 받은 타이틀은 총 59건에 불과하다. 대부분 R18이나 R16등급을 받았는데, 금지등급을 받은 경우도 한 건 찾을 수 있다.

9. 브라질 : DJCTQ (Department of Justice, Rating, Titles and Qualification (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação in Portuguese))

1) 개요

브라질의 게임 등급제는 2002년 10월 DJCTQ에 의해서 처음 시행되었다. 브라질 게임시장의 급속한 확대로 많은 게임들이 시장에 출시되어 판매되었고, 이를 조절하기 위하여 등급제가 시행되었다.

DJCTQ 이전에는 브라질 내 게임 배급업자들이 미국의 시스템인 ESRB를 차용하여 등급을 표기하였다. 하지만 포르투갈어로 번역되지 않고 그대로 영어가 사용되어 브라질 시민이 알아보기 어려웠다. 때문에 일반 시민들이 쉽게 알 수 있는 포르투갈어를 사용하는 독자적인 등급시스템을 DJCTQ가 시작한 것이다. DJCTQ는 2001년 8월 28일 설립되었으며, 법무부 장관의 임명으로 이사회가 구성된다.

브라질 내에 유통되는 모든 게임은 등급을 받아야 한다. 때문에 Playstation Network 나 Apple-Store에서 게임을 팔지 못하거나, 아예 브라질 내에서는 접근할 수 없게 되어있다.

2) 등급

게임 등급은 TV나 영화와 같은 체계이지만, TV나 영화에 있는 ER(Especially Recommended for Children and Adolescents) 등급이 게임에는 적용되지 않는다는 점에서는 차이점이 있다. ER등급은 청소년이나 어린이에게만 권장할만하다는 의미의 등급이다. 별도로 불합격이나 금지와 같은 등급이 있는 것은 아니지만, 등급을 부여하지 않음으로써 시장 출시를 막을 수 있다.

표시	해당연령	내용
L	Libre (general)	TV, 영화, 게임 모두 연령에 상관없이 누구나 시청하고 게임을 플레이할 수 있다. 어떠한 반대할만한 내용들이 등장하지 않는다.
10	10 anos (10 years)	TV, 영화, 게임 모두 10세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 아주 약한 부적절한 언어, 부드러운 성적인 풍자, 약한 폭력이 등장한다.
12	12 anos (12 years)	TV, 영화, 게임 모두 12세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 약한 부적절한 언어, 부드러운 성적인 묘사, 부드러운 폭력이 허용된다.
14	14 anos (14 years)	TV, 영화, 게임 모두 14세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 중간의 부적절한 언어, 중간의 성적 풍자, 부드러운 성적 내용, 짧은 약물 오용에 대한 암시가 드러날 수 있다.
16	16 anos (16 years)	TV, 영화, 게임 모두 16세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 거친언어의 사용, 성적인 풍자, 노출이 있는 또는 없는, 부드러운 섹스, 강한 폭력, 약물 남용에 대한 암시가 중간정도 등장할 수 있다.
18	18 anos (18 years)	TV, 영화, 게임 모두 18세 이상의 사람들만 이용 가능하다. 거친 언어, 뚜렷한 성적인 내용, 빈번한 노출, 거친 언어, 명백한 약물 남용의 장면들이 드러난다. 이 등급의 경우 포르노 영화나 TV쇼에서 또한 사용될 수 있다.

3) 등급분류 현황

최근의 게임에 대한 체계적인 검색은 불가능하다. 이전에 조사되었던 2008년 1월 25일부터 2008년 11월 28일까지 총 274개의 게임 등급분류 현황을 보면 다음의 표와 같다.

다른 나라의 통계에 비하여 성인용의 비중이 높으며, 전체이용가의 비중이 다소 낮은 것이 특색이다. 우리나라 게임 중 <리니지2>와 <아이온>이 14세이용가로 등급분류를 받았다. 전반적인 등급분류 경향은 다른 국가의 경우와 크게 다르지는 않아 보인다.

등급	빈도	비율(%)
전체 이용가	121	44.2
10세 이상 이용가	8	2.9
12세 이상 이용가	31	11.3
14세 이상 이용가	34	12.4
16세 이상 이용가	26	9.5
18세 이상 이용가	53	19.3
합 계	274	100

10. 남아프리카공화국 : FPB (Film and Publication Board)

1) 개요

FPB 등급분류 원칙

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 혐오스런 매체에 원하지 않는에도 노출되는 것으로부터 보호될 권리가 있다.
5. 등급분류결정은 헌법에 보장된 모든 남아프리카공화국 사람의 권리를 배려해야 한다.

남아프리카공화국은 1892년의 음란물출판법, 1931년의 오락물검열법, 1963년의 출판및오락물법, 1974년의 출판법에 이어서 1996년에 영화 및 출판법을 제정하였는데, 점진적으로 검열을 중시 하던 차원에서 표현의 자유를 존중하는 차원으로 바뀌고 있다. FPB는 바로 이 1996년에 제정된 영화 및 출판법에 의거해서 설립되었다. 청소년이 유해한 매체에 노출되는 것을 방지하며, 성인들에게 자신들과 자녀들을 위한 유용한 정보를 제

공하며, 대중들이 혐오스런 매체에 원하지 않는에도 노출되는 것을 방지하는 것을 목적으로 한다.

2) 등급분류 체계

FPB 위원회(FPB Board)에서 모든 영화, DVD, 게임들을 검토 · 심의한다.

심의위원회의 위원(examiner)은 3년에 한 번씩 일반인들 가운데 지원을 받아 그 가운데 적절한 지원자들은 공공의 추천을 통해서 선출된다. 선출된 위원은 연임을 할 수 있다.

심의위원장과 심의위원들은 심의위원회를 책임지고 있는 장관에 의해서 임명된다. 선출된 위원들은 반드시 교육학, 심리학, 영화학, 성적 이슈, 아동권리, 커뮤니케이션학 가운데 하나 이상의 전문적 지식 또는 경험이 있어야 한다. 또한 이들은 남아프리카공화국 커뮤니티 안에서 민족적, 연령, 지역, 성별의 모든 영역을 넓게 대표할 수 있는 사람이어야 한다.

심의위원회를 거쳐 나온 결과가 불만족스럽거나 개인적인 판단이라고 생각될 경우 재심의를 신청할 수 있다. 재심의위원회는 법정과 같은 구조로 공정하게 진행되며, 독립적이고 전문적인 방법으로 검토된다. 결정은 매우 신속하게 나오며, 상대적으로 저렴한 가격으로 진행 가능하다.





재심의위원회는 법관, 예술가, 성직자, 커뮤니케이션 변호사, 교육자 등 전문가 집단이며 총 8명으로 구성되어 있다.

3) 등급

FPB는 크게 영화, 게임, 출판물에 대해서 등급분류를 하고 있는데 등급체계는 각각 다르다.

영화가 등급의 유형이 가장 다양하며, 출판물이 가장 적다. 등급은 총 4개가 있다. 이는 난이도로 결정되는 것이 아니라, 영화의 심의와 같이 얼마나 자주, 강하게 심의 요소가 등장하는지에 의해서 결정된다.

표 6-2-76 FPB의 연령등급

등급	내용		
	'PG'의 경우 어떠한 연령대의 아이들에게 불응한, 또는 해가 될 수 있는 대상이 없다고 볼 수 있는 게임이다. 다만 아주 어린 아이들에 대해서는 부모의 지도가 필요하다	미약	술, 담배와 같은 약물의 사용 금지
		범죄행위	불안정한 상황, 범죄적 기술의 소개 사용 금지
		언어	내용에 상관없이 거친 언어 사용 금지
		노출	사용 금지
		편견	어떠한 편견, 부정적 고정관념도 사용 금지
		성행위	성적 행위 장면, 표현 모두 불가
		폭력	놀이, 코믹 범주 안에서 최소한의 폭력 허용
	13세 이상 이용가로, 13세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	미약	술, 담배와 같은 약물 남용 금지
		범죄행위	불안정한 모방행위, 범죄 기술 소개 사용 금지
		언어	완화된 언어의 사용
		노출	사용 금지
		편견	어떠한 편견, 부정적 고정관념도 사용 금지
		성행위	폭력 또는 성행위의 사용 금지
		폭력	-약간의 폭력(주인공이 보여주는 불안하거나 위험한 상황에서) 가능 -동물이나 인간의 신체 절단 또는 훼손 금지 -피투성이의 장면 사용 금지
	16세 이상 이용가로, 16세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	미약	-약물 사용의 행위를 조장하는, 미화시키는 내용 금지 -약물을 상품, 보수로 주는 행위 금지
		범죄행위	불안정한 모방행위, 범죄 기술 소개 사용 금지
		언어	다소 거친 언어 사용 가능
		노출	-약간의 노출사용 가능 -노출을 상품, 보수로 주는 행위 금지
		편견	부정적인 고정관념이 등장한다면, 인종, 성별, 민족성, 지역, 특정 집단의 특성을 통한 것이 아니어야 함
		성행위	-성적 주제 가능 -다만, 폭력적인 성적 행위 금지 -성행위를 상품, 보수로 주는 행위 금지
		폭력	-폭력적 장면 포함 가능 -세부적인 묘사 불가 -특수 상황에서(animated) 절단, 훼손 가능
	18세 이상 이용가로, 18세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	미약, 범죄행위, 언어, 노출, 편견, 성행위, 폭력 요소에 대한 심의 제한이 없다.	

4) 내용정보

영어 알파벳으로 구성된 내용정보들이 7개가 있다.

구분		내용
B	Blasphemy	지역적 특징, 종교적 편향성에 대한 정보
D	Drugs	알콜 또는 마약 남용의 장면
L	Strong language	거친 언어
N	Nudity	노출
P	Prejudice	인종, 지역, 성별, 민족성, 특정 집단의 특성과 관련된 편견과 고정관념
S	Sex	섹스, 성적 행위들이 포함된 장면
V	Violence	폭력

11. TIGRS (The Independent Game Rating System)

1) 개요

2005년 게임개발자인 다니엘 키네이(Daniel Kinney)가 인디게이머 포럼의 논의를 바탕으로 만든 시스템이다. 많은 인디게임 제작자들이 자신들이 만든 게임의 등급을 효율적으로 매길 수 있기를 바라는 데에 착안한 것이다. 인디게임은 정규게임에 비해 상당히 많은 수가 만들어지는데, 이들을 모두 ESRB와 같은 기관에서 등급분류 받는 것은 불합리하다고 판단한 것이다. 더욱이 인디게임 개발자들은 대개 영세한 경우가 많아 등급분류의 비용문제도 감안한 것이다.

초기에는 다소 복잡한 디자인의 등급 아이콘이 개발되었다가 최근에는 직관적인 단순한 형태의 아이콘으로 바뀐 상태이다. TIGRS 사이트인 www.tigrs.org에서 소정의 절차를 거치면 등급을 부여받는다. 전적으로 자율적이며 무료이다.

현재 이 사이트의 등급을 부착한 게임은 미미한 상태이다. 아직 사이트와 등급분류 자체가 널리 알려진 상태는 아닌 것으로 보인다. 하지만, 몇몇 게임포털에서는 TIGRS의 등급을 게임에 소개할 때 같이 표기하고 있는 등 TIGRS의 위상이 작지만은 않다. 향후 많은 수의 인디게임이 쏟아질 때 등급분류에서 주도적인 역할을 할 수도 있는 시스템으로 판단된다.

2) 등급

TIGRS의 등급에는 teen, family, adult의 3 등급이 있다

ESRB에 비해 많이 단순화되어 있는데, 창립자는 그 이유를 단순하고 직관적인 정보제공을 목적으로 했기 때문이라고 밝히고 있다.

표 6-2-78 TIGRS의 등급 분류		연령	전체이용가	13세이용가	성인용
등급아이콘					

3) 내용정보

TIGRS의 내용정보는 ESRB 보다 오히려 3개가 더 많은데, 기본적인 내용은 비슷하다. TIGRS의 내용정보에 대하여는 원문을 제공함으로써 ESRB와의 세부 내용에 대한 비교를 돕도록 한다.

표 6-2-79 TIGRS의 내용정보		구분	내용
Violence	Cartoon Violence	Mild Cartoon Violence	- Depictions of cartoon-like characters in unsafe situations
		Cartoon Violence	- Depictions of cartoon-like characters in aggressive conflict
		Intense Cartoon Violence	- Graphic depictions of violence involving cartoon-like characters
	Fantasy Violence	Mild Fantasy Violence	- Depictions of characters in unsafe situations easily distinguishable from real life
		Fantasy Violence	- Depictions of characters in aggressive conflict easily distinguishable from real life
		Intense Fantasy Violence	- Graphic depictions of violence involving situations easily distinguishable from real life
	Realistic Violence	Mild Realistic Violence	- Mild depictions of realistic characters in unsafe situations
		Realistic Violence	- Depictions of realistic characters in aggressive conflict
		Intense Realistic Violence	- Graphic depictions of violence involving realistic characters
	Bloodshed	Animated Bloodshed	- Unrealistic depictions of bloodshed
		Realistic Bloodshed	- Realistic depictions of bloodshed
		Blood and Gore	- Depictions of bloodshed and the mutilation of body parts
Sexual Violence	Sexual Violence	- Depictions of or graphic references to rape or other violent sexual behavior	

표 6-2-79 TIGRS의 내용정보(계속)

구 분		내 용
Alcohol Drugs	Alcohol	Alcohol Reference – References to or images of alcoholic beverages
		Alcohol Use – Use of alcoholic beverages
	Drugs	Drug Reference – References to or images of illicit drugs
		Drug Use – Use of illicit drugs
	Tobacco	Tobacco Reference – References to or images of tobacco products
		Tobacco Use – Use of tobacco products
Sex / Nudity	Nudity	Brief Nudity – Brief depictions of nudity or artistic nudity
		Nudity – Prolonged depictions of nudity
	Sexual Themes	Suggestive Themes – Provocative references or depictions
		Sexual Themes – Sexual references or depictions
		Strong Sexual Content – Graphic depictions of sexual behavior
	Sexual Violence	Sexual Violence – Depictions of or graphic references to rape or other violent sexual behavior
Miscellaneous	Language	Mild Language – Mild or infrequent use of profanity
		Moderate Language – Moderate use of profanity
		Strong Language – Strong or frequent use of profanity
	Humor	Comical Shenanigans – Depictions of or dialog including slapstick humor
		Crass Humor – Depictions of or dialog including vulgar humor; bathroom humor
		Mature Humor – Depictions of or dialog including mature humor; sexual humor
	Gambling	Simulated Gambling – Player can gamble using ‘play’ money
		Real Gambling – Player can gamble using real money

12. Newgrounds(www.newgrounds.com)

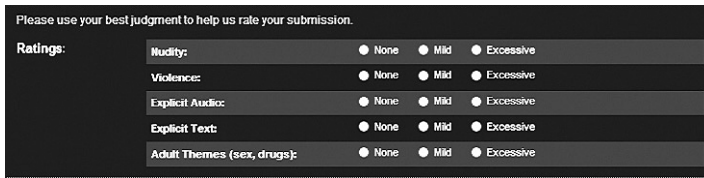
1) 개요

Newground는 1996년 “everything by everyone”이라는 슬로건 하에 미국에서 만들어진 웹사이트이다. 이 사이트에서는 주로 플래시 애니메이션과 플래시 게임을 유치하는데, 부수적으로 음악이나 예술작품들도 같이 유치하고 있다. Newgrounds는 가장 오래된 플래시 포털 웹사이트이며, 이용자가 만든 콘텐츠를 자동적으로 사이트에 올리는 시스템을 갖춘 최초의 사이트로 유명하다. 사무실은 미국 펜실베이니아에 있으며, 2010년에 타임지가 선정한 ‘50 베스트 웹사이트’에 선정될 정도로 그 규모나 영향력이 적지 않다.

누구든 사이트에 회원가입만 하면 플래시 애니메이션이나 플래시 게임을 사이트에 올릴 수 있다. 올려진 콘텐츠는 다른 이용자들이 의해 평가를 받게 된다. 이용자는 애니메이션이나 게임을 올

릴 때 해당 콘텐츠의 등급을 결정할 만한 내용을 사이트 운영자에게 제공해야 한다. 등급을 결정하는 요소로는 선정성(Nudity), 폭력(Violence), 노골적인 음향(Explicit Audio), 노골적인 텍스트(Explicit Text), 성인용 주제(Adult Themes(sex, drugs)) 등 다섯 가지가 있다. 이들 요소들이 각각 없는지(None), 조금 있는지(Mild), 많이 있는지(Excessive)의 정도를 구분하여 체크해야 한다. 이러한 과정을 거치지 않으면 콘텐츠를 사이트에 올릴 수 없다. 이렇게 이용자에 의해 체크된 등급관련 내용을 통해 사이트에서 자체적으로 등급이 결정된다.

그림 6-2-9 Newgrounds의 등급결정 시 고려사항



2) 등급

등급은 ESRB에 비하여 단순화되어 4가지가 있다.

별도의 내용정보는 부가되지 않는다. 17세이상 이용기는 주로 폭력성과 관련되며 18세이상 이용기는 주로 선정성과 관련하여 등급이 부여되고 있다.

일반 페이지에서는 해당 콘텐츠를 소개하는 내용에 등급아이콘이 같이 나타나지는 않는다. 다만 해당 콘텐츠에 마우스커서를 위치시키면 등급을 확인할 수 있게 되어 있다. 또한 콘텐츠를 실행시킬 때도 등급을 알 수 있게 디자인되어 있다. [표 6-2-80]의 공식적인 등급아이콘은 콘텐츠를 검색 메뉴를 통해 검색했을 때 나타난다.

정확한 등급통계나 현황은 알 수 없다. 사이트 내에 등급과 관련하여 체계적으로 검색할 수 있는 시스템이 없기 때문인데, 대략 전체이용가가 가장 비중이 높으며 그 다음으로 17세이용가와 13세이용가가 비슷한 비율을 갖는 것으로 보인다. 18세이용가의 비율이 가장 낮다.

표 6-2-80 Newgrounds의 등급

등급 아이콘	연령	등급 아이콘	연령
	전체이용가		17세이상 이용가
	13세이상 이용가		18세이상 이용가

13. 세계 등급분류 제도 동향

지금까지 모두 12가지의 게임등급분류제도를 살펴보았다. 이들의 연혁과 그 구체적인 내용들을 살펴보면 크게 세 가지 정도의 동향을 파악할 수 있다.

첫째, 게임관련 전문심의기관이 증가하고 있다는 점이다. 우리의 게임물등급위원회도 그렇고 이란의 ESRA도 최근에 게임심의전문기관으로 설립된 것이다. 그들은 게임산업 및 문화가 매우 큰 영향력을 차지하고 있기 때문에 기관을 설립했음을 밝히고 있다. 브라질에서 ESRB를 준용하다가 독자적인 심의기관을 구축한 것도 마찬가지로 맥락에서 해석할 수 있다. 대만에서도 2011년에 CSRR(Computer Softwar Rating Regulation)이라는 게임등급분류기관이 생긴 것으로 알려지고 있다. 이러한 현상은 게임의 산업적·문화적 비중이 높아진 때문으로 이해할 수 있다. 사회적인 영향이 큰 매체로 성장을 했기 때문에 독자적인 법률 및 기관을 통해 규율, 관리를 도모하려 한 것이다. 또한 게임이 여타 전통적인 매체와는 다른 특성을 갖고 있음이 배려된 것으로 볼 수 있다. 흔히 상호작용성으로 이야기되는 게임의 큰 특징은 영화나 비디오와 같은 매체와는 커다란 차이점을 갖고 있기 때문에 구분하여 심의하는 것이 타당하며, 그러한 점이 반영되어 게임 심의전문기관이 설립되었을 것이다.

둘째, 민간 자율심의의 영역이 확대되는 경향을 볼 수 있다. PEGI가 민간자율심을 범유럽적으로 하기 시작한 것은 이미 오래되었고, 근래에는 이란의 ESRA, TIGRS, Newgrounds와 같은 제도들이 나타났다. 이란의 경우는 게임산업 및 문화의 영향력 확대에 주목한 것이다. 이에 반해 TIGRS와 Newgrounds의 경우는 산업적, 기술적 추세에 따른 필연적인 경우로 보인다. TIGRS가 주로 담당하고 있는 인디게임에 대한 등급분류는 일반적인 심의기관에서 담당하기 매우 어렵다. 인디게임은 그 특성상 수량이 매우 많을 수밖에 없다. 수많은 게임을 기관에서 심의위원들이 모여서 심의를 하는 것은 아무래도 비효율적일 수밖에 없다. 또 하나의 문제는 비용이다. 대개의 인디게임들은 학생이나 독립적인 개발자가 만드는 경우들이 많은데, 이들이 만드는 게임마다 비용을 들여서 등급분류를 받게끔 강제하는 것은 비판의 소지가 많을 수밖에 없다. PEGI의 약식 심의제도인 PEGI OK 라벨이나, 국내에서 간단하게 만들 수 있는 플래시게임에 대한 심의면제가 논의되고 있는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

셋째, 게임에서 표현의 자유 영역이 확대되고 있는 추세를 볼 수 있다. 이는 민간자율적인 심의가 확장되면서 동시에 수반되는 현상으로 볼 수 있다. 등급분류상 검열이 공식적으로 제도화되어 있는 나라는 독일, 호주, 뉴질랜드, 싱가포르, 이란, 브라질을 들 수 있다. 얼핏 보면 많은 국가에서 검열을 하고 있는 것으로 보이지만, 장기적인 추세를 살펴보면 점진적으로 검열을 하는 국가가 줄어들고 있으며, 또 검열을 하더라도 그 폭이 완화되고 있음을 알 수 있다. 먼저 검열을 폐지한 국가의 예로는 우리나라를 들 수 있다. 게임물등급위원회 이전의 영상물등급위원회에서는 제도적으로 게임에 대한 검열이 시행되고 있었는데, 게임물등급위원회에서는 공식적으로는 검열제도가 사라

졌다. 호주의 경우도 검열에 대한 비판 여론이 팽배하면서 2011년 내에 검열이 사라질 것으로 예상되고 있다. 또 검열이 제도적으로 존재한다고 하더라도 실질적으로 그 영향력이 줄어들고 있다. 이란의 경우 금지에 해당하는 게임의 비율이 초기에 1/4로 매우 높았던 것에 비해 최근에는 5%대 안 쪽이 되면서 검열되는 게임의 비율이 현저히 줄었다. 싱가포르의 경우도 제도적으로 금지를 할 수는 있지만, 실질적으로 금지한 사례는 나타나지 않는다. 따라서 검열이 제도적으로 폐지되는 추세이며, 검열을 하더라도 그 비율은 줄어들고 있다고 할 수 있다.

민간자율적인 등급분류가 확산되고 있는 점도 검열을 줄이고 표현의 자유를 확대하는 추세를 뒷받침한다. 자율적인 등급분류에서는 게임의 시장으로의 출시를 막더라도 검열이 아니다. 행정권에 의해서 뒷받침되는 국가기관이 출시를 막는 경우가 검열인 것이며 자율적으로는 아무리 막더라도 공식적인 검열과는 거리가 먼 것이다. 따라서 자율적인 등급분류는 근본적으로 검열을 막을 수 있는 제도인 셈이며, 표현의 자유와 창작의 자유를 최대한으로 보장해주는 것이다.

영화와 같은 전통적인 매체에 비해서 게임이 다소 저급한 것으로 인식되었던 것이 사실이다. 하지만, 근래 그러한 인식이 변하고 있음을 등급분류 제도 상의 추세를 보더라도 알 수 있다. 영화를 심의하던 기관에서 부수적으로 게임을 다루는 것이 아니라 전문적으로 게임을 심의하는 기관이 생기고 있다. 게임도 영화처럼 검열을 하지 못하게 하지는 논의들이 형성되고 있으며, 기존의 검열 제도에 대한 비판적 담론들이 나타나고 있다. 이러한 변화의 추세는 점진적이거나 지속될 것으로 예상된다.

제 3 장 법률 현황과 관례



■ 제1절 게임 관련 법률 현황

1. 기본법

1) 게임산업진흥에 관한 법률

게임법의 발전역사는 사실 산업적인 차원이 아니라 규제적인 관점에서 출발하였다고 볼 수 있다. 게임은 1999년 제정된 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 제정에 따라 이 법에서 규율되고 있었으며, 이 법에서는 게임물의 정의 규정과 함께 게임물의 등급분류, 등급보류 등에 대하여 규정하고 있었다.

이후, 온라인게임을 중심으로 게임산업이 높은 성장과 발전을 거듭하면서 비로소 e스포츠를 포함한 게임산업진흥, 과몰입방지 등 게임문화진흥 등의 새로운 관점에서 접근이 필요하게 되었다. 이에 따라 게임산업에 대한 균형적인 시각이 법 제정과 함께 개별조항에 반영된 것은 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에서 게임이 분리되어 2006년 「게임산업진흥에 관한 법률」이 제정(제정 2006. 4. 28 법률 제7941호)되면서부터이다. 주요내용은 다음과 같다.

게임산업의 진흥과 관련하여서는 문화체육관광부 장관이 게임산업진흥 종합계획의 수립·시행을 하도록 하고 있다(제3조). 제작과 관련하여서는 우수게임상품의 개발 등을 위한 창업의 활성화를 지원하도록 하고 있으며(제4조), 유통과 관련하여서는 불법게임물의 유통금지(제32조), 게임

1) 불법·저속음반이 확산되는 것을 막기 위해 1967년 제정된 「음반에 관한 법률」을 폐지하고 비디오를 포함하여 1991년 「음반및비디오물에관한법률」이 제정되었다. 이후 CD 등 유형물에 담겨서 유통되는 음악, 비디오, 게임을 하나의 법에서 규율하기 위하여 1999년 「음반및비디오물에관한법률」을 폐지하고 「음반·비디오물및게임물에관한법률」을 제정하게 된 것이다.

물 유통자의 상호, 등급, 게임물 내용정보 등 표시의무(제33조), 이용과 관련하여서는 이용자의 권익보호에 대하여 규정하고 있다(제14조). 한편, 음산법과 마찬가지로 지적재산권의 보호 조항도 마련하고 있다(제12조). 그 외에는 규제와 관련된 내용으로 게임물등급위원회의 등급분류(제16조 내지 제24조), 영업의 신고·등록·운영(제25조 내지 제31조), 등록취소 등 행정조치(제35조 내지 제38조) 등에 대해서 규정되어 있다. 또한, 동법은 게임의 사회적 부작용 방지를 위하여 게임문화의 기반조성(제12조), 게임 과몰입의 예방(제12조의2)에 대하여 규정한 것이 특징이다.

하지만, 이와 같이 게임에 특화된 법률의 제정에도 불구하고 게임물의 사행성이 사회적인 문제가 되었고, 이른바 '바다이야기'로 대변되는 사건을 거치면서 게임산업 전반에 엄청난 파장을 불러 일으켜 당초 진흥과 문화에 중점을 두고 제정했던 「게임산업 진흥에 관한 법률」이 규제적인 측면을 강화하는 방향으로 2007년 개정되었다(2007. 1. 19, 법률 제8247호). 주요내용은 사행성 게임물에 대한 정의규정을 마련하고, 게임물 등급분류를 세분화하여 사후관리를 강화하며, 사행성 게임물에 해당되는 경우 등급분류를 거부할 수 있도록 하여 시장에서 유통되지 않도록 하였다. 그리고 일반게임제공업을 허가제로, 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)을 등록제로 전환하여 관리를 강화하고, 청소년이용불가 게임물의 경품 제공이나, 게임 결과물의 환전업 등을 금지함으로써 사행성 게임물을 근절하기 위한 일련의 조치가 이루어졌다.

한편, 온라인 상에서 성행하고 있는 사행성 불법게임물과 등급분류를 받지 아니한 게임물, 등급분류를 받은 내용과 다른 게임물이 제공되는 경우 등을 차단할 수 있는 법적 근거를 마련하고, 게임물등급심의위원회의 심의 수수료 납부대상에 등급분류 후 내용수정 사항에 대한 신고와 성능·안전성 등의 시험용 게임물의 신청을 포함하며, 원활한 등급심의와 사후관리 업무수행을 위하여 국고보조금 지원기간을 2009년까지 연장하기 위하여 「게임산업진흥에 관한 법률」이 개정되었다(2007. 12. 21, 법률 제8739호).

또한, 게임물 등급분류 업무를 민간자율로 이관하고자 하나 현재 이를 위한 사회적 여건이 조성되지 못한 상황이다. 「게임산업진흥에 관한 법률」의 부칙 규정 미개정시 2010년 이후 게임물등급위원회에 대한 국고 지원의 법적 근거 미비로 인하여 원활한 게임물 등급분류 및 사후관리 업무수행의 어려움이 예상되어 게임물등급위원회에 대한 국고지원 시한을 규정한 「게임산업진흥에 관한 법률 부칙」(제7941호, 2006. 4. 28) 제2조를 개정하여 게임물등급위원회의 국고지원 시한을 2년간 연장하였다(2010. 1. 1, 법률 제9928호).

2011년에는 이 법의 개정이 세 차례나 있었다. 먼저 2011년 4월 5일 문화체육관광방송통신위원회의 대안이 통과되었다.²⁾ 최근 온라인, 모바일게임 분야에서 영세 콘텐츠 개발자 및 개인 콘텐츠 제작자가 직접 자신이 만든 프로그램을 고객에게 서비스할 수 있는 오픈마켓 시장이 세계적으로

2) 이 대안은 이명수 의원 등 18인(2008. 11. 28), 한선교 의원 등 11인(2009. 5. 26), 전병헌 의원 등 13인(2010. 4. 13)의 3건의 법률안을 심사한 결과, 제289회 국회(임시회) 문화체육관광방송통신위원회 제5차(2010. 4. 28)회의에서 본회의에 부의하지 아니하기로 하고, 국회법 제51조에 따라 위원회 대안으로 제안하기로 의결함에 따라 개정된 것이다.

활성화되고 있는 추세이나, 현행 법체계 하에서는 게임물등급위원회의 사전 등급분류를 거쳐야 게임을 유통할 수 있어 국내의 오픈마켓 시장 활성화에도 걸림돌이 되고 있었다. 그리고, 최근 배팅성 게임물을 포함한 게임물의 일부 운영방식 등이 시행되어 사회적인 문제가 되고, 게임머니·게임아이템 획득을 위하여 불법 프로그램(자동사냥오토 프로그램) 등을 통한 정상적인 게임이용 방해 행위가 이루어지는 등 건전한 게임문화를 저해하는 행위가 일어나고 있으나, 현행법에서는 이를 규제할 근거가 미비한 상태이다. 이에 개정안은 오픈마켓 게임물 등 제작주체·유통과정의 특성상 게임물등급위원회의 사전 등급분류가 적절하지 않은 게임물은 게임물을 유통하는 자 등이 자체적으로 등급분류를 할 수 있도록 하며, 게임물의 사행적 운영방식과 불법프로그램 등을 통한 정상적인 게임이용 방해 행위에 대한 제재의 근거를 마련하려는 것이다. 이와 더불어, 최근 헌법재판소의 판결³⁾ 취지에 맞추어, 영업주가 종업원 등에 대한 관리·감독 상 주의의무를 다한 경우에는 처벌을 면하게 하여 양벌규정에도 책임주의 원칙이 관철되도록 하였다. 주요내용으로는 제작주체·유통과정 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 않은 게임물 중 청소년이용불가를 제외한 게임물에 대해서는 게임물을 유통하는 자 등이 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 할 수 있도록 하였다(제21조제1항제4호 및 제9항 신설). 게임물 관련사업자가 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 이용하여 사행성을 조장하는 것을 금지하고, 이를 위반한 자에 대해서는 문화체육관광부장관이 시정권고 및 시정명령을 부과할 수 있도록 하였다(안 제28조제2의2, 안 제38조제8항 신설). 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위를 금지하고, 이를 위반한 자에 대해서는 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금을 부과하도록 하였다(안 제32조제1항제8호, 안 제46조제3의2호 신설). 양벌규정에서 책임주의 원칙을 보다 명백하게 구현하기 위하여 사용자가 종업원 등에 대한 관리·감독상 주의의무를 다한 경우 처벌을 면할 수 있도록 하였다(안 제47조 단서조항 신설).

한편, 2011년 5월 19일 지식재산기본법이 제정됨에 따라 법 제13조의 제목 ‘(지적재산권의 보호)’를 ‘(지식재산권의 보호)’로 하고, 같은 조 제1항, 제2항 각 호 외의 부분, 같은 항 제3호 및 같은 조 제3항 중 ‘지적재산권’이 각각 ‘지식재산권’으로 개정되었다.

최근 온라인게임을 비롯한 게임물 이용자 수가 급속하게 증가하면서 청소년의 게임과몰입과 중독 현상이 사회적 문제로 대두되고 있음에 따라 게임과몰입과 중독예방을 위한 게임물 관련 사업자와 정부의 의무를 명확하게 규정하고, 게임물의 올바른 이용에 관한 교육 지원 근거를 마련하는 등 건전한 게임문화를 조성하기 위하여 2011년 7월 21일 이 법의 일부 개정이 있었다. 게임물 관련사업자는 청소년이 회원으로 가입할 때 친권자의 동의 확보, 청소년 게임이용시간 제한 등 과도

3) 2010헌가4·5·34(병합), 2010.7.29. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제47조 중 「개인의 대리인·사용인 그 밖의 종업원이 그 개인의 업무에 관하여 제46조 제2호의 규정에 의한 위반행위를 한 때에는 그 개인에 대하여도 각 해당 조의 벌금형을 과한다.」라는 부분은 헌법에 위반된다.

한 게임이용 방지 조치를 하도록 의무화하고, 문화체육관광부 장관은 게임물 관련사업자에게 예방조치와 관련한 자료를 제출하거나 보고하도록 하여 그 내용을 평가한 결과, 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정되면 해당 게임물 관련사업자에게 시정을 명할 수 있도록 하였다(제12조의3 신설). 또한, 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 하고, 문화체육관광부 장관은 교육과학기술부 장관에게 초·중등학교 교육과정에서 올바른 게임물 이용에 관한 교육이 이루어지도록 협력을 요청할 수 있도록 하였다(안 제12조의4 신설). 이러한 일련의 개정에 따라 게임산업 고유의 특성을 보다 본격적으로 반영하고 게임산업의 진흥과 문화의 진흥을 위한 체계가 더욱 강화되었다.

게임산업진흥에 관한 법률 <2011년 개정조문>

제12조의3(게임물이용·중독 예방조치 등)

- ① 게임을 관련사업자(정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 제2조제1항제1호의 정보통신망)이하 '정보통신망'이라 한다)를 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다는 게임물 이용자의 게임물이용과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 '예방조치'라 한다)를 하여야 한다.
 1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증
 2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보
 3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
 4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지
 5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시
 6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시
 7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항
- ② 여성가족부장관은 「청소년보호법」 제23조의3에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가할 때 문화체육관광부장관과의 협의를 거쳐야 한다.
- ③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 절차와 제2항의 평가 방법 및 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- ④ 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자에게 예방조치와 관련한 자료의 제출 및 보고를 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없는 한 이에 따라야 한다.
- ⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 게임물 관련사업자로부터 제출 또는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정하면 해당 게임물 관련사업자에게 시정을 명할 수 있다.
- ⑥ 게임을 관련사업자는 제5항에 따른 시정명령을 받은 때에는 10일 이내에 조치결과를 문화체육관광부장관에게 보고하여야 한다.
- ⑦ 문화체육관광부장관은 제5항에 따라 예방조치를 평가하는 경우 관계 중앙행정기관의 장, 전문가, 청소년, 학부모 관련 단체로부터 의견을 들을 수 있으며, 평가 결과를 공표할 수 있다.[본조신설 2011.7.21]

제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)

- ① 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있다.
- ② 정부는 학교교육에서 게임물의 올바른 이용을 위한 교육을 실시하도록 노력하여야 한다.
- ③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임물 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에서 포함할 수 있도록 교육과학기술부장관에게 협력을 요청할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 게임물 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.
[본조신설 2011.7.21]

제13조(지식재산권의 보호)

- ① 정부는 게임의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 게임물의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.
<개정 2011.5.19>
- ② 정부는 게임물의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.(개정 2011.5.19)
 1. 게임물의 기술적 보호

- 2. 게임물 및 게임물 제작자를 식별하기 위한 정보 등 권리관리정보의 표시활성화
- 3. 게임분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보
- ③ 정부는 대통령령이 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문가 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다. <개정 2011.5.19>
[제목개정 2011.5.19]

제16조(게임물등급위원회)

- ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회(이하 '등급위원회'라 한다)를 둔다. <개정 2011.4.5>
- ② 등급위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다. <개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2011.4.5>
 - 1. 게임물의 등급분류에 관한 사항
 - 2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항
 - 3. 게임물의 사행성 확인에 관한 사항
 - 4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항
 - 5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항
 - 6. 등급위원회규칙의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
 - 7. 제17조의2제2항의 규정에 따른 위원 기피신청에 관한 사항
 - 8. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제38조제7항의 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항
- ③ 등급위원회는 위원장 1인을 포함한 15인 이내의 위원으로 구성하되, 위원장은 상임으로 한다. <개정 2007.1.19>
- ④ 등급위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하고, 등급위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신 분야와 「비영리민간단체 지원법」에 의한 비영리민간단체 등에서 종사하고 게임산업·아동 또는 청소년에 대한 전문성과 경험이 있는 자 중에서 대통령이 정하는 단체의 장의 추천에 의하여 문화체육관광부장관이 위촉하며, 선임 기준에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다. <개정 2007.1.19, 2008.2.29>
- ⑤ 위원장 및 위원의 임기는 3년으로 한다.
- ⑥ 등급위원회의 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 필요한 경우 분과위원회를 둘 수 있다. <신설 2007.1.19>
- ⑦ 등급위원회의 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 등급위원회규정으로 정한다. <개정 2007.1.19>

제21조(등급분류)

- ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 등급위원회로부터 당해 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 2007.1.19, 2011.4.5>
 - 1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물
 - 2. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령이 정하는 것
 - 3. 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물로서 대통령이 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 게임물
 - 4. 게임물의 제작주체·유통과정의 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제9항의 기준에 따른 청소년이용불가 게임물일 경우에는 그러하지 아니하다.
- ② 게임물의 등급은 다음 각 호와 같다. <개정 2007.1.19>
 - 1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물
 - 2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물
 - 3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물
 - 4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임물
- ③ 제2항의 규정에 불구하고 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류한다. <신설 2007.1.19>
- ④ 등급위원회는 등급분류를 신청한 게임물에 대하여 사행성게임물 여부를 확인하여야 한다. <개정 2007.1.19>
- ⑤ 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정한 경우에는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 24시간 이내에 이를 등급위원회에 신고하여야 한다. 이 경우 등급위원회는 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보받은 게임물은 새로운 게임물로 간주하여 등급위원회 회규정이 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다. <신설 2007.1.19, 2008.2.29>
- ⑥ 제5항의 규정에 따라 등급분류 변경을 요할 정도의 수정에 해당하면서 새로이 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 내용과 다르게 제공할 경우 등급위원회에서 직권으로 조사하거나 게임물제공업자 또는 게임물배급업자의 신청에 의하여 등급을 재분류 할 수 있다. <신설 2007.1.19>
- ⑦ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 등급분류 기준 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다. <개정 2007.1.19, 2008.2.29>

- ⑧ 등급위원회는 게임물의 사행성 여부 등을 확인하기 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 기술심의를 할 수 있다. <신설 2007.1.19>
- ⑨ 제1항제4호에 따른 게임물을 이용에 제공하거나 유통시키고자 하는 자는 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 하여 이를 표시하여야 한다. 이 경우 제1항에 따라 등급분류를 받은 것으로 본다. <신설 2011.4.5>
- ⑩ 제1항제4호에 따른 게임물을 이용에 제공하거나 유통시키고자 하는 자는 제9항에 따른 등급 및 표시 내용을 게임물의 유통 또는 이용제공 후 1개월 이내에 등급위원회에 신고하여야 한다. <신설 2011.4.5>
- ⑪ 제9항에 따른 등급표시가 적절하지 아니한 경우 등급위원회는 문화체육관광부장관의 요청 또는 직권으로 등급분류를 할 수 있다. <신설 2011.4.5>

제22조(등급분류 거부 및 통지 등)

- ① 등급위원회는 제16조제2항제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다. <개정 2011.4.5>
- ② 등급위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다. <개정 2007.1.19>
- ③ 등급위원회는 등급분류 결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 사행성게임물에 해당되어 등급분류를 거부결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다. <개정 2007.1.19>
 - 1. 게임물의 해당등급을 기재한 등급분류필증
 - 2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류
 - 3. 게임물내용정보를 기재한 서류
- ④ 등급위원회는 등급분류를 받은 게임물이 제2항의 규정에 따른 등급분류 거부 대상인 사실을 알게 된 때에는 지체 없이 등급분류 결정을 취소하여야 한다. <개정 2007.1.19>
- ⑤ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 결정, 등급분류 거부결정 및 사행성게임물 결정의 절차, 등급분류필증의 교부와 게임물내용정보에 포함될 사항 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다. <개정 2008.2.29>

제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)

게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. <개정 2007.1.19, 2008.2.29, 2011.4.5>

- 1. 제9조제3항의 규정에 의한 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
- 2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것
- 2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것
- 3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등, 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)· 지급기준· 제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.
- 4. 제2조제6호의2가목의 규정에 따른 청소년게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임물을 제공하지 아니할 것
- 5. 제2조제6호의2나목의 규정에 따른 일반게임제공업을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것
- 6. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
- 7. 대통령령이 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것
- 8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항을 준수할 것

제31조(사후관리)

- ① 문화체육관광부장관은 게임물의 공정한 등급분류, 유통 및 이용제공의 건전한 영업질서 확립을 위하여 등급위원회 및 게임물 관련사업자에 대하여 이 법의 준수 여부에 관한 사항을 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 주기적으로 조사하고 관리하여야 한다. <개정 2008.2.29>
- ② 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 다음 각 호의 목적을 위하여 필요하다고 인정되는 때에는 게임물 관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다. <개정 2011.4.5>
 - 1. 게임물의 유통질서 확립
 - 2. 게임물의 사행행위예의 이용 방지

3. 게임물의 사형성 조장 방지
- ③ 시·도지사 및 시장·군수·구청장은 대통령령이 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자 실태보고서를 문화체육관광부장관, 행정안전부장관, 경찰청장 및 대통령령에서 정하는 관계 행정기관의 장에게 주기적으로 제출하여야 한다. (산실 2007.1.19, 2008.2.29)
- ④ 제2항의 규정에 따라 출입·검사를 하는 관계공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다. (개정 2007.1.19)

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

- ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업업을 하는 자를 제외한다. (개정 2007.1.19, 2011.4.5)
 1. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
 2. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
 3. 등급을 받은 게임물을 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
 4. 제22조제2항의 규정에 따라 사형성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
 5. 제22조제3항제1호의 규정에 의한 등급분류필증을 매매·증여 또는 대여하는 행위
 6. 제33조제1항 또는 제2항의 규정을 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
 7. 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
 8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
- ② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.
 1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 것
 2. 존비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 것
 3. 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 것

제38조(폐쇄 및 수거 등)

- ① 시장·군수·구청장은 제25조 또는 제26조의 규정에 따른 허가를 받지 아니하거나 등록 또는 신고를 하지 아니하고 영업을 하는 자와 제35조제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령을 받거나 허가·등록 취소처분을 받고 계속하여 영업을 하는 자에 대하여는 관계 공무원으로 하여금 그 영업을 폐쇄하기 위하여 다음 각 호의 조치를 하게 할 수 있다. (개정 2007.1.19)
 1. 당해 영업 또는 영업소의 간판 그 밖의 영업표지물의 제거·삭제
 2. 당해 영업 또는 영업소가 위법한 것임을 알리는 게시물의 부착
 3. 영업을 위하여 필요한 기구 또는 시설물을 사용할 수 없게 하는 봉인
- ② 제1항의 조치를 함에 있어서는 미리 당해 영업자 또는 그 대리인에게 서면으로 이를 알려 주어야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 급박한 사유가 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
- ③ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제2호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행행위영업업을 하는 경우를 제외한다. (개정 2007.1.19, 2008.2.29)
 1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물
 - 1의2. 시험용 게임물로서 제21조제1항제3호의 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등을 위반한 게임물
 2. 사형성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물
 - 2의2. 제2조제6호다목의 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등을 위반하여 제공된 게임물
 3. 제25조의 규정에 의하여 등록을 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하거나 배급한 게임물
 4. 제34조의 규정을 위반하여 배포·게시한 광고·선전물
 5. 게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램
- ④ 제3항의 규정에 의하여 관계공무원이 당해 게임물 등을 수거한 때에는 그 소유자 또는 점유자에게 수거증을 교부하여야 한다. 다만, 수거증의 인수를 거부한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ⑤ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제3항 각 호의 게임물 등에 대한 단속을 함에 있어서 필요한 때에는 협회등에 협조를 요청할 수 있으며 협조요청을 받은 협회등은 이에 따라 필요한 협조를 하여야 한다.

〈개정 2008.2.29〉

- ⑥ 제1항 및 제3항의 규정에 의하여 게시물의 부착·봉인·수거·폐기 등의 처분을 하는 관계 공무원이나 협회등의 임·직원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.
- ⑦ 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 등급위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한다.〈개정 2011.4.5〉
- ⑧ 문화체육관광부장관은 제28조제2호의2를 위반하여 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 자에 대하여 그 운영방식을 개선하거나 그 기기·장치 등을 개선 또는 삭제하도록 하는 등의 시정을 명할 수 있다. 시정명령 이전에 문화체육관광부장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.〈신설 2011.4.5〉
- ⑨ 제7항 또는 제8항에 따라 시정권고나 시정명령을 받은 자는 7일 이내에 조치를 완료하고 그 결과를 게임물등급위원회 위원장 또는 문화체육관광부장관에게 통보하여야 한다.〈신설 2011.4.5〉
- ⑩ 게임물등급위원회위원장 또는 문화체육관광부장관은 제7항 또는 제8항에 따른 시정권고나 시정명령의 대상이 되는 자에게 사전에 의견제출의 기회를 주어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.〈신설 2007.12.21, 2011.4.5〉
 1. 공공의 안전 또는 복리를 위하여 긴급한 경우
 2. 의견청취가 현저히 곤란하거나 명백히 불필요한 경우
 3. 명백한 의사로 의견제출을 포기하거나, 정당한 이유 없이 의견제출을 지연하는 경우

제46조(벌칙)

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

〈개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2011.4.5〉

1. 제26조제3항 단서의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니하고 영업을 한 자
2. 제28조제7호의 규정에 의한 청소년의 출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 자
3. 제32조제1항제3호의 규정에 의한 등급구분을 위반하여 게임물을 제공한 자
- 3의2. 제32조제1항제8호를 위반하여 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위를 한 자
4. 삭제(2007.1.19)
5. 제35조제1항제2호의 규정에 의한 영업정지명령을 위반하여 영업을 한 자
6. 제38조제7항 및 제8항에 따른 문화관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자

제47조(양벌규정)

법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인·사용인 그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제44조 내지 제46조의 규정에 의한 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 각 해당 조의 벌금형을 과한다. 다만, 법인 또는 개인이 그 위반행위를 방지하기 위하여 해당 업무에 관하여 상당한 주의와 감독을 게을리하지 아니한 경우에는 그러하지 아니하다.〈개정 2011.4.5〉

제48조(과태료)

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다.〈개정 2007.1.19, 2011.7.21〉
 1. 제12조의3제4항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 또는 보고 요청에 따르지 아니한 자
 - 1의2. 제12조의3제6항에 따른 보고를 하지 아니한 자
 - 1의3. 제25조제2항의 규정을 위반하여 변경등록을 하지 아니한 자
 2. 제26조제4항의 규정을 위반하여 변경허가를 받지 아니하거나 변경등록 또는 변경신고를 하지 아니한 자
 - 2의2. 제21조제5항의 규정을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자
 3. 제28조제1호의 규정을 위반하여 교육을 받지 아니한 자
 4. 제28조제5호의 규정을 위반하여 일반게임장에 청소년을 출입시킨 자
 5. 제28조제6호의 규정을 위반하여 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니한 자
 6. 제29조제4항의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니한 자
 7. 제31조제2항의 규정에 의한 보고를 하지 아니하거나 관계공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해 또는 기피한 자
 8. 제34조의 규정을 위반한 자
- ② 제1항의 규정에 의한 과태료는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(이하 '부과권자'라 한다)이 부과·징수한다.〈개정 2008.2.29〉
- ③ 제2항의 규정에 의한 과태료 처분에 불복이 있는 자는 그 처분의 고지를 받은 날부터 30일 이내에 부과권자에게 이의

를 제기할 수 있다.

- ④ 제3항의 규정에 의하여 과태료 처분에 이의를 제기한 때에는 부과권자는 지체 없이 관할법원에 그 사실을 통보하여야 하며 그 통보를 받은 법원은 「비송사건절차법」에 의한 과태료의 재판을 한다.
- ⑤ 제3항의 규정에 의한 기간 이내에 이의를 제기하지 아니하고 과태료를 납부하지 아니한 때에는 국세 또는 지방세 체납처분의 예에 의하여 이를 징수한다.

2) 최근 개정 관련 동향

(1) 2011년 개정 발의안

앞에서 살펴본 바와 같이 2010년 한선교 의원, 김병현 의원, 이명수 의원이 대표발의한 법안은 문화체육관광방송통신위원회 대안으로 2011년 4월 국회에서 통과하여 그 내용이 반영되었다. 2011년 9월까지 발의된 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안은 6개이며, 제안이유 및 주요내용은 다음과 같다.

표 6-3-1 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안

구 분	제안이유 및 주요내용
<p>전병헌 의원 등 10인 (의안번호, 1809426, 2010. 9. 27)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 최근 게임물등급위원회는 '니오티' 등과 같은 아마추어게임 제작자들의 인터넷공유사이트에 대하여 '등급분류 심의 미필'에 대한 시정조치를 내린 바 있음. 이는 현행법상 게임물을 제작 또는 배급하는 경우에 일부 예외사항을 제외하고는 일정한 수수료를 납부하고 게임물등급위원회로부터 등급분류를 받도록 한 의무를 위반한 데에 따른 것임. 그러나, 비영리 목적의 아마추어 제작자들의 연구활동에 가까운 행위에 대해서까지 수수료를 부담하며 등급분류를 받도록 하는 것은 문화산업의 다양성이나 아마추어의 창작활동을 제약할 우려가 있음. 따라서 비영리 목적의 창작 게임물에 대해서는 등급분류의 신청에 따른 비용을 면제할 뿐만 아니라 아마추어 게임물 제작자의 다양한 창작활동을 지원할 수 있는 근거를 마련할 필요성이 있음. • 주요내용 가. 게임산업의 활성화를 위하여 비영리 목적의 아마추어 게임물 제작자의 활동을 지원할 수 있도록 함(안 제4조제2항). 나. 게임물의 등급분류를 신청하는 자가 영리를 목적으로 하지 않는 경우에는 그에 따른 수수료를 면제함(안 제41조제2항 단서 신설).
<p>김재윤 의원 등 14인 (의안번호 1810277, 2010. 12. 9)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 게임물의 윤리성과 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 설립된 게임물등급위원회의 소속 직원이 최근 게임물사업에 투자하여 수익금을 배분받은 불합리한 경우가 발생하여 문제가 된 바 있음. 게임물사업 업무를 담당하는 직원이 관련 업종에 투자하여 수익금을 배분받는 것은 해당 업무의 공정성과 윤리성을 저해하는 것으로 이에 관한 규제가 필요함. • 주요내용 게임물등급위원회의 사무국장과 소속 직원은 게임산업에 투자하는 등 업무와 관련하여 재산상의 이익을 얻는 행위를 하여서는 아니 되도록 의무화함으로써 게임물등급위원회가 관련 업무를 공정하게 수행하도록 하려는 것임(안 제18조제3항 신설).
<p>김을동 의원 등 13인 (의안번호 1811146, 2011. 3. 14)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 최근 청소년을 중심으로 게임과몰입으로 인한 부작용이 심각한 사회적 문제가 되고 있어 국가가 게임과몰입 상태에 있는 국민들의 치유를 비롯하여 게임과몰입 문제에 적극적으로 개입하는 것이 필요한 시점임. 이에 정부가 게임과몰입 치유문제에 적극적으로 개입·해결하도록 하기 위하여 게임과몰입치유센터를 설치·운영하도록 하고, 중요한 원인 제공자인 게임물 관련사업자에게는 그 비용의 일부를 부담하도록 함으로써 국민의 게임물과몰입으로 인한 부작용을 완화하여 건전한 게임문화의 확립에 기여하려는 것임. • 주요내용 정부와 게임물 관련사업자는 게임물로 인한 중독의 치유 등을 위하여 적극 노력하도록 하여 정부가 게임과몰입치유센터를 설치·운영하도록 하고, 일정 규모 이상의 게임물 관련사업자에게 게임과몰입치유부담금을 부과·징수할 수 있도록 함(안 제12조의3, 4, 5 신설).

구분	제안이유 및 주요내용
<p>손범규 의원 등 11인 (의안번호 1811479, 2011. 4. 13)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 현행법에 따라 복합유통게임제공업으로 분류되고 있는 멀티방은 게임과 비디오물 시청이 동시에 가능한 시설로서 국민의 건전한 여가선용 활용을 목적으로 하도록 하고 있지만, 일부 멀티방은 침대와 소파 등을 갖추고 청소년들의 탈선장소로 이용되는 경우가 있음. 청소년은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제62조제4호에 따라 비디오물감상실 출입이 금지되고 있지만, 멀티방은 비디오물의 시청이 가능함에도 복합유통게임제공업으로 분류되어 청소년이 출입이 가능하여 탈선장소로 변질되고 있음. • 주요내용 멀티방을 복합유통게임제공업 중 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물의 시청기자재를 갖추고 비디오물을 공중의 시청에 제공하는 영업으로 정의하고, 멀티방에 청소년의 출입을 금하도록 함으로써 청소년 보호를 강화하려는 것임(안 제2조제8호의2 및 제28조제5호의2 신설).
<p>전혜숙 의원 등 17인 (의안번호 1811536, 2011. 4. 20)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 최근 활성화되고 있는 멀티방은 노래방, PC방과 비디오방 등의 기능을 한데 모은 새로운 비즈니스 모델로서 기존의 노래방, PC방 및 비디오방의 영역을 급속히 대체하고 있음. 멀티방은 현행법에 따라 복합유통게임제공업으로 분류되고 있지만, 국민의 건전한 여가선용의 수단으로 적절히 활용될 수 있도록 하기 위해서는 시설기준 등에 관한 등록 근거와 규제조치가 필요함. 이에 멀티방의 일종인 비디오게임시설제공업의 개념을 신설하고, 등록에 관한 법적 근거를 마련하며, 일부 시설기준에 관하여 법에 직접 규정함으로써 멀티방이 건전하게 발전하여 국민의 여가증진에 활용될 수 있도록 하려는 것임. • 주요내용 가. 비디오게임시설제공업을 게임전용기와 별도의 영상출력장치 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하면서 부수적으로 비디오물의 감상과 노래연습 등도 할 수 있도록 하는 영업으로 정의함(안 제2조제7의2호 신설). 나. 비디오게임시설제공업을 하는 자는 화장실, 욕조 등 게임물 이용에 필요하지 아니한 시설을 설치하거나 침대 또는 침대형태로 변형이 가능한 의자를 비치하지 아니하도록 함(안 제28조제7의2호 신설).
<p>이근현 의원 등 11인 (의안번호 1812319, 2011. 6. 22)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 현행 「게임산업진흥에 관한 법률」이 게임물등급위원회 국고지원 시한을 2011년 12월 31일까지로 정하고 있는 것은 게임물 등급분류 업무를 민간자율에 맡기고자 하는 취지였음. 그러나 최근 불법 도박 수익금 마늘밭 은닉 사건 등을 볼 때 게임물의 불법 사행행에 대한 우려가 다시 증대되고 있으며 청소년의 게임중독으로 인한 폐해도 빈번히 발생하고 있어 이에 관한 대책을 범정부적으로 추진하고 있는 상황임. 또한 법률(제10554호, 2011.4.5) 개정으로 오픈마켓 게임물에 대해서는 민간자율심으로 전환하면서도 청소년 이용불가 게임물 등에 대해서는 이법에 따라 등급분류를 받게 하는 등 게임물등급위원회의 공적 역할 수행에 관한 요구가 지속되고 있어 향후 자율적인 게임물 등급분류에 관한 사회적 여건이 조성될 때까지 게임물등급위원회 국고지원 시한을 연장하려는 것임 • 주요내용 가. 게임물등급위원회 사무국의 조직 운영에 관한 사항을 등급위원회로 이관(안 제 18조) 현행 법률은 게임물등급위원회 사무국의 조직에 관한 사항을 대통령령으로 정하도록 하고 있어 현실과 부합하지 않을 뿐만 아니라 급변하는 게임 환경변화에도 대응하기 어려워 이에 관한 사항을 등급위원회로 이관하여 환경변화에 맞게 조직을 탄력적으로 운영토록 함 나. 게임물등급위원회 국고지원 시한 연장(안 부칙 제2조) 1) 「게임산업진흥에 관한 법률」은 민간자율등급제로의 전환을 전제로 게임물등급위원회에 대한 국고 지원을 한시적으로 규정하고 있으며, 법률 제정 당시('06. 4월) 국고지원 시한은 '08. 6. 30. 까지였으나 2차에 걸쳐 국고지원 시한을 연장('11. 12. 31. 까지)하였음 2) 이에 따라 게임물의 제작주체·특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 않는 대통령령으로 정하는 게임물에 대해서는 등급분류가 자율화 되는 등 게임물의 등급분류제가 민간 자율로 전환되는 추세임 3) 그러나 청소년 이용불가 게임 등 대해서는 이법에 의한 등급분류를 받게 하는 등 게임물에 대한 청소년 보호, 게임물의 사행화 방지 요구는 날로 커지고 있어 게임물등급위원회의 사후관리 역할은 지속될 전망 4) 이와 같이 게임물등급위원회의 공적 역할 수행에 관한 요구가 지속됨에 따라 이 위원회의 원활한 등급분류 및 안정적인 사후관리를 위해 국고지원 시한을 3년간 연장함

(2) 청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률안

2010년 4월 29일 이성현 의원 등 12인은 「청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률」(의안번호 1808330)을 발의하였다. 제정이 필요한 이유는 다음과 같다.

문화체육관광부의 ‘게임 이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구’ 보고서에 따르면 초등학교생의 7.7%, 중학생의 7%, 고등학교생의 6.7%가 하루 평균 2시간 넘게 게임을 즐기고 게임 도중 욕설을 하는 등의 게임중독 현상을 보이고 있으며, 이들 대부분은 인터넷게임을 이용하는 것으로 나타났다. 인터넷게임에 중독된 청소년들은 요통, 위장장애 등 신체적 영향은 물론 신경행동발달장애(ADHD), 정신분열성 성격장애 등 정신질환까지 겪고 있는 경우가 많아 정상적인 생활을 하지 못하는 등 더 이상 청소년의 인터넷게임중독을 방치할 수 없는 상황이다. 이에 청소년의 인터넷게임 회원가입 시 본인 확인 방법을 강화하고, 청소년의 수면보호를 위하여 일정 시간에는 모든 청소년의 인터넷게임 접속을 차단하도록 하는 등 「청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률」을 제정함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하려는 것이다.

「청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률안」의 주요내용은 다음과 같다.

「청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률안」

- 가. 이 법은 청소년의 인터넷게임중독을 예방하고 해소함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 함(안 제1조).
- 나. 여성가족부장관은 청소년의 인터넷게임중독 예방·해소를 위하여 3년마다 청소년인터넷게임중독예방·해소종합계획을 수립하도록 함(안 제5조).
- 다. 관계 중앙행정기관의 장과 시·도지사는 매년 종합계획에 따라 청소년인터넷게임중독예방·해소시행계획을 수립·시행하도록 함(안 제6조).
- 라. 종합계획과 시행계획의 수립에 관한 사항, 종합계획과 시행계획의 주요 시책에 관한 추진실적 분석 및 점검 등에 관한 사항을 심의하기 위하여 여성가족부 소속으로 청소년인터넷게임중독예방·해소위원회를 두도록 함(안 제7조).
- 마. 인터넷게임물제공자는 타인의 개인정보를 도용하여 해당 인터넷게임물에 회원으로 가입하는 경우를 방지하기 위하여 모든 가입하려는 자에 대하여 「전자서명법」 제2조제10호에 따른 공인인증기관의 인증, 본인확인서비스를 제공하는 기관 중 대통령령으로 정하는 기관의 확인 등을 이용하여 본인 확인을 하도록 함(안 제10조).
- 바. 인터넷게임물제공자는 청소년의 인터넷게임중독을 예방하기 위하여 일일 이용시간 제한, 이용차단 등 대통령령으로 정하는 수단을 마련하도록 하고, 인터넷게임을 이용하는 청소년 또는 청소년의 법정대리인이 그 수단을 요청할 경우 지체 없이 해당 수단을 제공하도록 함(안 제11조제2항 및 제3항).
- 사. 인터넷게임물제공자는 청소년의 수면보호를 위하여 대통령령으로 정하는 시간에는 모든 청소년의 접속을 차단하도록 함(안 제12조).
- 아. 인터넷게임물제공자는 이용자가 인터넷게임의 이용료 등에 관한 결제를 하는 경우 해당 이용자의 법정대리인에게 동의를 받은 후 신용카드나 그 밖에 대통령령으로 정하는 결제 수단으로서만 결제를 하도록 함(안 제13조).
- 자. 인터넷게임물제공자는 이용자의 친권자 등 법정대리인에게 이용자가 가입한 인터넷게임의 특성·등급, 이용자가 가입한 인터넷게임의 이용요금 등의 사항을 고지하도록 함(안 제14조).
- 차. 누구든지 게임물 개발과정에서 해당 게임물의 성능, 안전성, 이용자만족도 등을 평가하기 위하여 제공하는 시험용 게임물을 청소년에게 제공하지 못하도록 함(안 제15조).
- 카. 국가 및 지방자치단체는 청소년의 인터넷게임중독을 예방·해소하기 위하여 청소년인터넷중독예방·해소상담센터를 설치·운영할 수 있도록 함(안 제16조).
- 타. 「초·중등교육법」 제2조에 따른 초등학교·중학교·특수학교 및 각종학교와 같은 법제61조에 따라 운영하는 학교의 장은 청소년의 인터넷게임중독 예방을 위하여 학생 및 학부모에 대한 교육을 실시하도록 함(안 제17조).

2. 지원법

1) 콘텐츠산업 진흥법

게임물은 콘텐츠의 일종으로 「콘텐츠산업 진흥법」의 지원과 규율의 대상이 된다. 2002년 제정된 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」이 2010년 6월 10일 전면 개정되면서 법의 명칭이 「콘텐츠산업 진흥법」으로 바뀌었으며, 2010년 12월 11일부터 시행되고 있다. 이 법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 하며(제1조), 콘텐츠, 콘텐츠산업, 콘텐츠제작자 등에 대하여 정의하고 있다(제2조).

콘텐츠산업 진흥과 관련하여서 범정부적인 콘텐츠산업 진흥체계를 정립하기 위하여 국무총리 소속으로 '콘텐츠산업진흥위원회'를 설치하고, 콘텐츠산업진흥을 위하여 3년마다 중장기 기본계획을 수립하도록 하고 있다. 기본계획에는 정책의 기본방향, 부문별 진흥시책, 산업의 기반조성, 표준화, 공정경쟁, 이용자 권익보호, 재원확보, 제도개선, 중앙행정기관의 역할분담 등에 관한 사항을 심의할 수 있도록 하고 있다(제5조). 또한, 콘텐츠 제작의 활성화(제9조)를 비롯하여 콘텐츠의 유통 합리화를 위하여 콘텐츠 거래사실 인증사업의 추진(제21조)·콘텐츠제공서비스의 품질인증(제22조)에 대하여 규정하였으며, 콘텐츠 식별체계와 관련하여서는 독립조항으로 재편하였다(제23조). 문화체육관광부 장관이 콘텐츠산업 유통환경의 현황 분석과 평가를 할 수 있는 등, 콘텐츠 유통사업자 등의 공정한 유통환경 조성을 통한 제작자 보호를 위한 조항이 개선되어 정보통신망사업자가 중립적이고 공정하게 콘텐츠를 유통서비스 할 수 있도록 하였다(제24조).

이용자의 권익 보호를 위해서는 이용자 보호를 위한 각종 사업의 실시(제26조), 청약철회(제27조), 이용자보호지침의 제정 등(제28조)에 대하여 관련 규정을 두고 있다. 한편, 콘텐츠 사업자 간, 콘텐츠 사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정하기 위한 '콘텐츠분쟁조정위원회'에 대한 설치 근거규정을 마련하였으며, 분쟁조정의 효력은 재판상 화해와 같은 효력을 가지도록 규정하였다(제29조 내지 제36조).

콘텐츠 제작자의 보호를 위하여는 콘텐츠 제작자가 상당한 노력으로 제작한 콘텐츠를 콘텐츠 또는 그 포장에 제작연월일, 제작자명 및 이 법에 따라 보호받는다는 사실을 표시한 경우 5년간 보호되며(제37조 제1항), 그 콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 경쟁사업자가 무단으로 복제·배포·방송·전송하여 영업상 이익을 침해하지 못하도록 하고 있다. 또한, 콘텐츠의 불법복제 등을 방지하기 위해 적용한 기술적 보호조치를 무력화하는 기술·서비스·장치의 제조·제공·수입 등을 금지하고 있다(제37조 제2항). 이를 위반한 자는 1년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있으며, 이는 친고죄이다(제40조).

한편, 이 법은 콘텐츠산업 진흥에 관하여는 「문화산업진흥 기본법」에 우선하여 적용되며, 콘텐츠제작자가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 「저작권법」을 이 법에 우선하여 적용한다(제4조).

2011년 5월 19일 「지식재산 기본법」의 제정에 따라 제3조제1호 중 ‘지적재산권’을 ‘지식재산권’으로, 제10조의 제목 ‘지적재산권의 보호’를 ‘지식재산권의 보호’로 하고, 같은 조 제1항 및 제3항 중 ‘지적재산권’을 각각 ‘지식재산권’으로, 제24조제2항 중 ‘지적재산권’을 ‘지식재산권’으로 개정하였다.

콘텐츠산업 진흥법(법률 제10629호, 2011. 5.19, 타법개정)

제3조(기본이념)

정부는 다음 각 호에서 정하는 기본이념에 따라 콘텐츠 관련 정책을 추진한다. <개정 2011.5.19>

1. 콘텐츠제작자의 창의성이 충분히 발휘되고, 콘텐츠에 관한 지식재산권이 국내외에서 보호될 수 있도록 할 것
2. 콘텐츠의 원활한 유통을 통하여 이용자로 하여금 폭넓은 문화를 향유할 수 있도록 함으로써 국민의 삶의 질을 향상시키고 복지를 증진시킬 수 있도록 할 것
3. 다양한 콘텐츠 관련 사업을 창출하고, 이를 효율화·고도화함으로써 국제경쟁력을 강화하여 콘텐츠산업의 지속적인 발전이 이루어질 수 있도록 할 것

제10조(지식재산권의 보호)

① 정부는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 한다. <개정 2011. 5. 19>

② 정부는 콘텐츠제작자가 이 법에 따라 보호되는 콘텐츠에 대한 기술적보호조치를 개발할 수 있도록 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

③ 콘텐츠사업자는 타인의 지식재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다. <개정 2011.5.19> [제목개정 2011.5.19]

제24조(공정한 유통 환경 조성 등)

① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 ‘정보통신망사업자’라 한다)는 합리적인 이유 없이 콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하거나 그 지위를 이용하여 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다.

② 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 중사하는 자는 합리적인 이유 없이 콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다. <개정 2011.5.19>

③ 문화체육관광부장관은 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 중사하는 자가 제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 콘텐츠산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 콘텐츠산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가
2. 콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협의체의 구성 및 운영
3. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업

2) 문화산업진흥 기본법

「문화산업진흥 기본법」은 문화산업이 국가의 주요 전략산업으로 부각됨에 따라 문화산업발전에 대한 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지하도록 하기 위하여 1999년 제정되었다. 이 법에서는 ‘게임과 관련된 산업’을 문화산업으로 명시하고 있으며, 게임은 이 법에 의하여 진흥의 대상이 된다.

2009년 완성보증제도 도입, 공정 거래질서의 구축을 위한 조치, 콘텐츠 가치평가 제도 도입, 우수문화프로젝트 및 우수문화사업자의 지정, 기업부설창작연구소 및 기업의 창작전담부서 인정제도 도입, 한국콘텐츠진흥원의 설립 등 대폭적인 개정이 있었다. 주요내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 완성보증계정의 설치에 대해서 규정하였다(제10조의2). 문화상품 제작의 완성은 불확실성이 높아 제작자가 금융기관 등으로부터 투자 또는 용자를 받는 데에 현실적인 어려움이 있었다. 따라서, 문화상품 제작 완성에 대한 위험도를 낮추기 위하여 문화체육관광부 장관은 문화상품 제작자가 문화상품을 유통하는 자에게 계약의 내용대로 완성하여 인도할 수 있도록 필요한 자금을 대출받아 부담하게 된 금전채무를 보증하는 완성보증계정을 설치할 수 있도록 한 것이다. 이에 따라, 문화상품 투자위험도의 감소에 따라 투자환경 조성 및 문화상품 제작 회계의 투명성을 높일 수 있을 것으로 기대된다. 둘째, 공정 거래질서의 구축을 위한 조치에 대한 규정을 신설하였다(제12조의2). 영화, 방송, 온라인콘텐츠, 모바일콘텐츠 등 문화산업 전반에 걸쳐 있는 대기업의 불공정 거래 관행의 개선이 요구됨에 따라 문화산업과 관련한 표준약관 또는 표준계약서를 공정거래위원회 등과 협의하여 제·개정할 수 있게 하고, 문화산업 관련 사업자 등이 참여하는 협의체를 구성·운영할 수 있도록 하였다. 셋째, 우수문화프로젝트 및 우수문화사업자의 지정 등에 대하여 규정하였다(제15조의2 및 제15조의3). 문화상품에 대한 우수한 제작프로젝트 및 우수 문화상품 제작자를 선택적으로 육성·발굴하여 경쟁력 있는 문화상품을 적극 개발하고 독려할 필요가 있다. 이에 따라 문화체육관광부 장관은 창작성 및 성공 가능성이 높은 문화상품 제작 프로젝트를 우수문화프로젝트로, 경제적·기술적 과급효과가 큰 문화상품 제작자 및 기술 개발자를 우수문화사업자로 각각 지정할 수 있도록 하였다. 넷째, 가치평가기관의 지정 등에 대하여 규정하였다(제16조의2 내지 제16조의4). 무형자산인 문화콘텐츠는 객관적 가치의 산정이 어려워 우수 문화콘텐츠를 보유하고 있음에도 불구하고 자금조달이 어려운 경우가 많다. 이에 따라, 문화상품의 사업성과 문화기술의 기술성에 관한 가치평가를 전문적·효율적으로 수행하기 위하여 가치평가기관을 지정하도록 하고, 문화체육관광부 장관이 가치평가기관에 대하여 그 사업비용을 지원하거나 가치평가를 받은 자에게 가치평가 수수료를 지원할 수 있도록 하였다. 다섯째, 문화산업에 대한 창작개발을 활성화하기 위하여 인력 및 시설 등의 기준을 갖춘 기업의 연구기관이나 연구개발 전담부서를 기업부설창작연구소 및 기업의 창작전담부서로 인정할 수 있도록 하고, 문화체육관광부 장관은 기업부설창작연구소 등의 운영에 필요한 지원을 할 수 있도록 하였다(제17조의3). 여섯째, 창작중소기업의 합병절차 간소화에 대하여 규정하였다(법 제17조의4). 창작중소기업의 경쟁력 강화를 위해서는 전략적 제휴 등의 활성화가 필요하다. 기업부설창작연구소를 보유한 주식회사인 비상장 중소기업(창작중소기업)을 주식회사인 비상장 벤처기업으로 보고 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」의 합병절차 간소화 등의 특례를 적용하도록 하였다. 이는 문화콘텐츠를 창작하는 중소기업 간의 전략적 제휴 등을 통한 기업의 대형화로 규모의 경제를 실현하고 투자금 회수 방법을 다양화할 수 있도록 한 것이다. 일곱째, 문화산업진흥지구를 벤처기업육성촉진지구로 간주하도록 하였다(제28조의3 제3항). 문화산업의 지역별 성장거점을 구축하기 위하여 문화산업진흥지구를 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」상의 벤처기업육성촉진지구로 보고 간접적으로 세제 지원을 받을 수 있도록 하였다. 여덟째, 공공기관 선진화 방안에 따라 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국게임

산업진흥원 등을 통합하여 한국콘텐츠진흥원을 설립하도록 하였다(제31조).

2009년 5월 21일 개정으로 부처 중심의 책임행정체제를 확립하고 의사결정의 신속성을 높이기 위하여 문화산업진흥지구심의위원회와 한국문화산업진흥위원회가 폐지되었다. 2010년 6월 10일에도 개정되었는데, 문화산업진흥 기본법 상의 콘텐츠와 관련된 규정(제2조 제3호·제5호 및 제7호) 중 ‘부호·문자·음성·음향 및 영상 등’을 각각 ‘부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)’으로 바뀌었다. 또한, 「콘텐츠산업 진흥법」과 중복되는 부분이었던 디지털식별자의 부착·장려(제13조) 및 디지털문화콘텐츠 표준화의 추진(제18조)은 「문화산업진흥 기본법」에서 삭제되었다.

2011년 5월 25일에는 전통문화 자원을 활용하는 문화산업의 유형을 법률에 직접 규정하고, 국가와 지방자치단체는 문화산업 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인에 대한 정당한 편의제공을 위해 노력하여야 하며, 문화산업전문회사의 설립자본금 기준을 완화하여 문화산업 전문회사의 설립이 활성화되도록 하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하였다. 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 대통령령에서 규정하고 있는 전통문화 자원을 활용하는 문화산업 유형을 법률에 직접 규정하였다(안 제2조제1호 아목, 자목, 차목 신설). 둘째, 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의 제공을 위해 노력하여야 하도록 규정하였다(안 제3조제3항 신설). 셋째, 문화산업전문회사의 설립자본금 기준을 현행 ‘1억 원 이상’에서 ‘1천만 원 이상’으로 하향 조정하였다(안 제52조제2항제4호). 넷째, 문화산업전문회사의 등록기한을 명시하고, 등록기한 내에 등록 신청을 하지 않는 경우 및 등록을 하지 않고 문화산업전문회사의 명칭을 사용하여 업무하거나 투자금을 모집하는 경우에 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(안 제52조제1항, 안 제59조제1항제1호 및 안 제59조제2항제4호 신설). 다섯째, 자산관리자가 위탁받은 자산과 고유재산을 분리하여 관리하지 않을 경우 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(안 제59조제1항제2호 신설). 여섯째, 문화체육관광부장관의 자료제출, 보고 요구 또는 검사를 거부·방해하거나 거짓으로 자료를 제출·보고한 자에 대하여 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(안 제59조제2항제5호 신설).

2011년도 개정내용을 포함하여 문화산업진흥기본법의 주요조문은 다음과 같다.

문화산업진흥 기본법 (법률 제10724호, 2011. 5.25, 일부개정)

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.(개정 2010.6.10, 2011.5.25)

1. ‘문화산업’이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업

- 마. 문화재와 관련된 산업
 - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
 - 자. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
 - 차. 가목부터 자목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
2. '문화상품'이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 '문화적 요소'라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
 3. '콘텐츠'란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
 4. '문화콘텐츠'란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다.
 5. '디지털콘텐츠'란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.
 6. '디지털문화콘텐츠'란 문화적 요소가 체화된 디지털콘텐츠를 말한다.
 7. '멀티미디어콘텐츠'란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.
 8. '공공문화콘텐츠'란 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 공공기관 및 「박물관 및 미술관 진흥법」 제3조에 따른 국립 박물관, 공립 박물관, 국립 미술관, 공립 미술관 등에서 보유·제작 또는 관리하고 있는 문화콘텐츠를 말한다.
 9. '에듀테인먼트'란 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것을 말한다.
 10. '문화산업전문투자조합' (이하 '투자조합'이라 한다)이란 「중소기업창업 지원법」 제20조 및 「여성전문금융업법」 제41조제3항에 따른 조합으로서 그 자산 중 대통령령으로 정하는 비율 이상을 창업자 또는 제작자에게 투자하는 조합을 말한다.
 11. '제작'이란 기획·개발·생산 등의 일련의 과정을 통하여 유형·무형의 문화상품을 만드는 것을 말하며 디지털화 등 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
 12. '제작자'란 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.
 13. '문화산업완성보증' (이하 '완성보증'이라 한다)이란 문화상품의 제작자가 문화상품을 유통하는 자에게 계약의 내용대로 완성하여 인도(引渡)할 수 있도록 대통령령으로 정하는 금융기관 등으로부터 필요한 자금의 대출·급부(給付) 등을 받음으로써 부담하는 채무를 보증하는 것을 말한다.
 14. '유통'이란 문화상품이 제작자로부터 소비자에게 전달되는 과정을 말하며 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 '정보통신망'이라 한다)을 통한 것을 포함한다.
 15. '유통전문회사'란 문화상품의 원활한 유통과 물류비용의 절감을 위하여 설립된 회사로서 제14조에 따라 문화체육관광부장관 또는 특별시장·광역시장·도지사·특별자치도지사(이하 '시·도지사'라 한다)에게 신고한 회사를 말한다.
 16. '가치평가'란 문화상품 또는 문화기술(문화상품의 제작에 사용되는 기법이나 기술)을 말한다. 이하 같다)의 사업화를 통하여 발생하거나 발생할 수 있는 경제적 가치를 가액(價額)·등급 또는 점수 등으로 표현하는 것을 말한다.
 17. '문화산업진흥시설'이란 문화산업 관련 사업자와 그 지원시설 등을 집단적으로 유치함으로써 문화산업 관련 사업자의 활동을 지원하기 위한 시설로 제21조제1항에 따라 지정된 시설물을 말한다.
 18. '문화산업단지'란 기업·대학·연구소·개인 등이 공동으로 문화산업과 관련한 연구개발·기술훈련·정보교류·공동 제작 등을 할 수 있도록 조성한 토지·건물·시설의 집합체로 제24조제2항에 따라 지정·개발된 산업단지를 말한다.
 19. '문화산업진흥지구'란 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로서 집적화를 통한 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 영업활동·연구개발·인력양성·공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위하여 제28조의2에 따라 지정된 지역을 말한다.
 20. '방송영상독립제작사' (이하 '독립제작사'라 한다)란 방송영상물을 제작하여 「방송법」에 따른 방송사업자·중계유선방송사업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자(이하 '방송사업자등'이라 한다)에게 제공하는 사업을 하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관에게 신고한 자를 말한다.
 21. '문화산업전문회사'란 회사의 자산을 문화산업의 특정 사업에 운용하고 그 수익을 투자자·사원·주주에게 배분하는 회사를 말한다.

제3조(국가와 지방자치단체의 책임)

- ① 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

- ② 국가와 지방자치단체는 문화산업 진흥을 위하여 기술의 개발과 조사·연구사업의 지원, 외국 및 문화산업 관련 국제기구와의 협력체제 구축 등 필요한 노력을 하여야 한다.
- ③ 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인에 관한 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다. (산설 2011.5.25)

제52조(등록 등)

- ① 문화산업전문회사는 다음 각 호의 사항을 적은 등록신청서에 대통령령으로 정하는 서류를 첨부하여 설립등기일부터 3개월 이내에 문화체육관광부장관에게 등록하여야 한다. (개정 2011.5.25)
 - 1. 정관의 목적사업
 - 2. 이사 및 감사의 성명·주민등록번호
 - 3. 사업관리자의 명칭
 - 4. 자산관리자의 명칭
- ② 제1항에 따른 등록을 하려는 문화산업전문회사는 다음 각 호의 요건을 갖추어야 한다. (개정 2011.5.25)
 - 1. 이 법에 따라 설립된 유한회사 또는 주식회사일 것
 - 2. 사업위탁계약을 체결한 사업관리자는 제51조제1항에 적합한 자로서 업무정지기간 중에 있지 아니할 것
 - 3. 자산관리위탁계약을 체결한 자산관리자는 제51조제2항에 적합한 자로서 업무정지기간 중에 있지 아니할 것
 - 4. 설립자본금이 1천만원 이상일 것
 - 5. 등록신청서류의 내용이 이 법 또는 이 법에 따른 명령에 위반되지 아니할 것
 - 6. 등록신청서류 중에 거짓 사항이 있거나 중요한 사실이 누락되어 있지 아니할 것
- ③ 문화산업전문회사는 제1항에 따라 등록된 사항이 변경된 때에는 2주 이내에 그 내용을 문화체육관광부장관에게 변경 등록하여야 한다.
- ④ 제1항에 따른 등록을 한 경우에는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제26조 및 제57조, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조 및 「음악산업진흥에 관한 법률」 제16조에 따른 등록 또는 신고를 한 것으로 본다.

제59조(과태료)

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다. (산설 2011.5.25)
 - 1. 제52조에 따른 등록을 하지 아니하고 문화산업전문회사의 명칭을 사용하여 제49조 각 호의 업무를 하거나 투자를 모집한 자
 - 2. 제51조제3항을 위반하여 문화산업전문회사의 자산을 구분하여 관리하지 아니한 자
- ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 500만원 이하의 과태료를 부과한다. (개정 2011.5.25)
 - 1. 거짓으로 제8조제1항에 따른 인정을 받은 자
 - 2. 제15조제1항에 따른 지정을 받지 아니하고 우수문화상품의 표시를 한 자
 - 3. 제31조제8항 또는 제48조제2항을 위반하여 유사명칭을 사용한 자
 - 4. 제52조제1항에 따른 등록기간 내에 등록신청을 하지 아니한 자
 - 5. 제55조제1항 및 제2항에 따른 자료 제출, 보고 또는 검사를 거부·방해하거나 거짓으로 자료를 제출하거나 보고한 자
- ③ 제1항 및 제2항에 따른 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관이나 시·도지사가 부과·징수한다. (개정 2011.5.25)

3) 지식재산 기본법

「지식재산 기본법」은 2011년 5월 19일 제정되었다(법률 제10629호, 시행 2011. 7. 20). 이 법의 제정이유는 발명, 상표, 도서·음반, 게임물, 반도체 설계, 식물의 품종 등 여러 개별 법률에 근거를 두고 있는 지식재산에 관한 정책이 통일되고 일관된 원칙에 따라 추진될 수 있도록 하기 위하여 정부의 지식재산 관련 정책의 기본 원칙과 주요 정책 방향을 법률에서 직접 제시하는 한편, 정부 차원의 국가지식재산 기본계획을 수립하고 관련 정책을 심의·조정하기 위하여 국가지식재산위원회를 설치하는 등 추진 체계를 마련함으로써, 우리 사회에서 지식재산의 가치가 최대한 발휘될 수

있는 사회적 여건과 제도적 기반을 조성하려는 것이다.

이 법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 지식재산을 정의하였다. 이 법 제3조 정의 규정에서 ‘지식재산’이란 ‘인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것’을 말한다(제3조 제1호). ‘신지식재산’이란 ‘경제·사회 또는 문화의 변화나 과학기술의 발전에 따라 새로운 분야에서 출현하는 지식재산’을 말한다(제3조 제1호)고 각각 규정하고 있다. 이에 따르면 게임도 지식재산이며, 앞으로 신지식재산의 분야로도 발전할 수 있다. 둘째, 지식재산에 관한 주요 정책과 계획을 심의·조정하고 그 추진상황을 점검·평가하기 위하여 대통령 소속으로 국가지식재산위원회를 설치하고, 위원장은 국무총리와 민간 위원이 공동으로 맡도록 하며, 위원회의 업무를 지원하기 위하여 사무기구를 둘 수 있도록 하였다(제6조, 제7조 및 제11조). 셋째, 정부는 5년마다 지식재산에 관한 중장기 정책 목표 및 기본 방향을 정하는 국가지식재산 기본계획과, 그에 따른 각 기관별·연도별 추진 계획을 정하는 국가 지식재산 시행계획을 수립·시행하도록 하였다(제8조 및 제9조). 넷째, 정부는 지식재산 및 신지식재산의 창출을 지원하고, 연구개발의 결과가 우수한 지식재산의 창출로 이어질 수 있도록 지원하여야 하며, 지식재산 창출자가 정당한 보상을 받을 수 있도록 하도록 하였다(제17조부터 제19조까지). 다섯째, 정부는 지식재산이 신속·정확하게 권리로 확정되고 효과적으로 보호될 수 있도록 하여야 하고, 지식재산 관련 분쟁이 신속·공정하게 해결될 수 있도록 관련 제도를 정비하며, 외국에서 우리 국민의 지식재산이 보호될 수 있도록 노력하도록 규정하였다(제20조부터 제24조까지). 여섯째, 정부는 이전, 거래, 사업화 등 지식재산의 활용이 촉진될 수 있도록 하여야 하고, 지식재산 서비스산업을 육성하여야 하며, 공동연구에 따른 지식재산의 공정한 배분 및 대기업과 중소기업의 동반성장 추진 등 지식재산이 합리적이고 공정하게 활용될 수 있도록 하기 위하여 노력하도록 규정하였다(제25조부터 제28조까지). 일곱째, 지식재산이 존중되는 사회환경 조성, 지식재산의 국제표준화 지원, 지식재산에 관한 정보의 원활한 유통, 지식재산 전문인력과 연구기관 육성 등 지식재산의 창출·보호 및 활용 촉진을 위한 기반 조성시책을 추진하도록 하였다(제29조부터 제35조까지). 여덟째, 지식재산 관련 규범의 국제화와 개발도상국에 대한 지원을 강화하도록 하며, 북한과 지식재산분야의 상호교류를 증진하도록 하였다(제36조부터 제38조까지). 아홉째, 위원회 및 전문위원회의 위원, 사무기구의 직원 및 위원회의 위촉에 의하여 위원회의 업무를 수행하는 사람 중에서 공무원이 아닌 사람은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정을 적용할 때에는 공무원으로 의제하도록 하였다(제40조). 열 번째, 시행시기를 공포 후 2개월이 경과한 날로 규정하고, 타법 개정을 통해 ‘지적재산권’을 ‘지식재산권’으로 변경함으로써, 법률 용어를 통일하도록 하였다(안 부칙 제1조 및 제2조).

4) 소프트웨어산업진흥법

「소프트웨어산업진흥법」은 소프트웨어산업의 진흥을 위한 법이다. 이 법은 소프트웨어산업의 진흥에 필요한 사항을 정하여 소프트웨어산업 발전의 기반을 조성하고 소프트웨어산업의 경쟁력을 강화함으로써 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

게임물은 콘텐츠이며, 게임의 구현방식의 수단으로 사용되는 것은 주로 소프트웨어이다. 따라서 게임 소프트웨어 등은 「소프트웨어산업진흥법」에서 정하고 있는 지원대상이 되는 산업이다.

이 법에서 규정하고 있는 소프트웨어라 함은 ‘컴퓨터·통신·자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령·제어·입력·처리·저장·출력·상호작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령(음성이나 영상정보 등을 포함한다)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서 기타 관련 자료’로 정의하고 있다. 그리고, 소프트웨어산업이란 ‘소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 「전자정부법」 제2조 제13호의 규정에 의한 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업’으로 정의내리고 있다.

2008년 개정을 통하여 국가기관 등이 소프트웨어사업을 추진함에 있어 그 과업내용 변경의 적절성 등을 심의하기 위하여 ‘소프트웨어사업과업변경심의회’를 설치·운영하도록 하고, 소프트웨어 사업자가 국가기관 등으로부터 도급을 받은 사업 중 일부를 예외적으로 다른 사업자에게 하도급하려는 때에는 국가기관 등의 장의 서면승낙을 받도록 하였다. 또한 ‘소프트웨어기술자 신고제도’를 도입하여 소프트웨어 기술자는 근무처·경력·학력 및 자격 등의 관리에 필요한 사항을 신고·변경신고할 수 있고, 정보통신부 장관은 그 신고·변경신고 기록을 유지·관리하여야 하며, 소프트웨어 기술자는 근무처 및 경력 등에 관한 증명서 발급을 신청할 수 있도록 하여 공공기관이 소프트웨어 사업자를 선정할 때에 소프트웨어 사업자가 채용한 기술인력에 대한 공신력 있는 검증이 가능하게 하고, 소프트웨어 기술자의 국내외 취업시 객관적인 경력증명이 용이하게 이루어지도록 하였다.

2009년 개정을 통하여서는 소프트웨어 사업자들에게 보다 정확한 정보를 제공하기 위하여 소프트웨어 구매수요 정보와 소프트웨어사업 추진계획의 제출 및 공개 횟수를 늘리고, 국가기관 등의 소프트웨어 제품의 분리발주에 관한 법률적 근거를 마련하며, 분리발주가 제대로 수행될 수 있도록 분리발주에 관한 정보를 소프트웨어 사업자에게 공개하도록 하였으며, 소프트웨어산업분쟁조정위원회와 그 위원회에 따른 분쟁조정제도를 정부위원회 정비계획에 따라 폐지하였다.

2011년에는 일부개정이 있었으나 타법의 개정에 따른 용어의 변경 등 경미한 개정만 있었다. 즉, 「기술개발촉진법」을 「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」로, 「정보시스템의 효율적 도입 및 운영 등에 관한 법률」을 「전자정부법」으로 「지방세법」을 「지방세특례제한법」으로, 「등록세」를 「등록면허세」로 바꾸었다.

5) 이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률

2011년 개정법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 이러닝 지원 및 기술개발 등에 관한 기본계획 수립에 대한 근거를 마련하여 이러닝을 본격적으로 확산하고 급변하는 이러닝 기술 및 시장 상황에 대응하기 위하여 개인·지역·교육기관 및 공공기관의 이러닝 지원에 관한 사항, 이러닝 관련 기술개발 및 연구·조사, 소비자보호 등에 관한 사항을 기본계획에 포함하도록 하도록 하였다(제6조 제3항제4호·제5호, 제6조제3항제6호부터 제9호까지 신설). 둘째, 이러닝진흥위원회의 위원 중 한국소비자원이 추천하는 소비자단체 소속 전문가 2명을 당연직 위원으로 하고, 지식경제부 장관이 이러닝 이용에 대한 표준약관을 제정하여 그 시행을 권고하도록 하며, 이러닝 사업자는 소비자가 해당 이러닝에 관한 적용여부를 계약체결 전에 판단할 수 있도록 시범학습기간을 두도록 하고, 시범학습기간을 두는 방식 등은 표준약관으로 정하도록 하였다(제8조제2항제2호, 안 제25조 및 제26조). 셋째, 공공부문 발주사업에 대한 중소기업 이러닝사업자의 참여 확대를 위하여 지식경제부 장관은 대기업인 이러닝 사업자가 참여할 수 있는 사업금액의 하한을 정하여 고시하도록 하고, 이러닝 산업의 질적 성장을 위하여 이러닝 사업자 신고제도 및 제안서 작성 보상제도 등을 도입하였다(제20조의2부터 안 제20조의5까지 신설). 넷째, 교육기관의 이러닝 활성화를 위하여 교육과학기술부 장관으로 하여금 교육기관 특성에 맞는 이러닝 콘텐츠 및 교수·학습모델 개발, 교육기관의 이러닝 시스템 구축 등을 지원하도록 하되, 대규모 예산사업의 경우 국내 이러닝산업 육성 측면이 고려될 필요가 있으므로 지식경제부 장관의 요청이 있는 때에는 양부처간 사전협의를 거치도록 하는 등 교육기관에 대한 이러닝 지원을 강화하였다(제17조의2 신설).

이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률 <법률 제10956호, 2011. 7.25, 일부개정>

제1조(목적)

이 법은 이러닝산업 발전 및 이러닝의 활용 촉진에 필요한 사항을 정함으로써 이러닝을 활성화하여 국민의 삶의 질을 향상시키고 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.[전문개정 2011.7.25]

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. '이러닝'이란 전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습을 말한다.
2. '이러닝콘텐츠'란 전자적 방식으로 처리된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지·영상 등 이러닝과 관련된 정보나 자료를 말한다.
3. '이러닝산업'이란 다음 각 목의 업(業)을 말한다.
 - 가. 이러닝콘텐츠 및 이러닝콘텐츠 운용소프트웨어를 연구·개발·제작·수정·보관·전시 또는 유통하는 업
 - 나. 이러닝의 수행·평가·컨설팅과 관련된 서비스업
 다. 그 밖에 이러닝을 수행하는 데에 필요하다고 대통령령으로 정하는 업
4. '이러닝사업자'란 이러닝산업과 관련된 경제활동을 하는 자로서 대통령령으로 정하는 자를 말한다.
5. '자유이용정보'란 「저작권법」 제7조에 따른 보호받지 못하는 저작물 또는 같은 법 제39조부터 제42조까지의 규정에 따른 보호기간이 만료된 저작물을 말한다.

6. '공공정보'란 공공기관이 직무상 작성하거나 취득하여 관리하고 있는 문서·도면·사진·필름·테이프·슬라이드 및 컴퓨터에 의하여 처리되는 매체 등에 기록된 사항을 말한다.
7. '교육기관'이란 「유아교육법」 제2조제2호에 따른 유치원, 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교, 「고등교육법」 제2조에 따른 학교 및 「평생교육법」 제2조제2호에 따른 평생교육기관을 말한다.
8. '공공기관'이란 국가, 지방자치단체, 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관, 그 밖에 대통령령으로 정하는 기관을 말한다.[전문개정 2011.7.25]

6) 1인 창조기업 육성에 관한 법률

「1인 창조기업 육성에 관한 법률」이 2011년 4월 4일 제정되었다(법률 제10531호, 시행 2011. 10. 5). 최근 우리나라를 비롯하여 세계경제는 산업경제 중심에서 창조경제로 패러다임이 변하고 있으며, 특히 정보통신기술, 디자인, 문화콘텐츠 분야에서는 개인의 창의성과 전문성을 기반으로 한 1인 창업이 급속하게 증가하고 있음에도 기존의 중소기업 지원 관련 법률은 도·소매업 등을 영위

표 6-3-2 1인 창조기업 업종

구분	해당업종	한국표준산업분류번호
제조업	식품 제조업	10
	음료 제조업	11
	목재 및 나무제품 제조업	16
	화학물질 및 화학제품 제조업	20
	전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업	26
	의류, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업	27
	전기장비 제조업	28
	기타 기계 및 장비 제조업	29
	자동차 및 트레일러 제조업	30
	가구 제조업	32
	기타 제품 제조업	33
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	출판업	58
	영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	59
	통신업	61
	컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업	62
	정보서비스업	63
전문과학 및 기술 서비스업	연구개발업	70
	전문서비스업	71
	건축기술, 엔지니어링 및 기타 과학기술 서비스업	72
	기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	73
사업지원서비스업	사업지원 서비스업	75
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	90

기타 중소기업창업이 고시로 정하는 업종

하는 소상공인과 제조업을 중심으로 한 지원시책을 규정하고 있어서 무형의 지식을 기반으로 한 1인 기업은 각종 정부 지원시책에서 소외되고 있는 실정이다. 이에 창의성과 전문성을 갖춘 1인이 지식서비스업 등을 영위하는 1인 창조기업을 육성하기 위하여 특화된 제도적 지원체계를 구축함으로써 새로운 일자리 창출 및 국민경제의 발전에 이바지하기 위하여 이 법이 제정된 것이다.

제2조의 정의에서는 “1인 창조기업”이란 창의성과 전문성을 갖춘 1인이 상시근로자 없이 대통령령으로 정하는 지식서비스업, 제조업 등을 영위하는 자를 말한다.”고 하고 있다. 게임의 경우에도 이 법의 적용을 받을 수 있다. 이 법 시행령(안)에서는 1인 창조기업의 범위와 관련한 사업을 <표 6-3-2>에서 정하고 있다.

이 법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 1인 창조기업의 범위과 관련하여 1인 창조기업은 창의성과 전문성을 갖춘 1인이 상시근로자 없이 일정한 지식서비스업, 제조업 등을 영위하는 기업으로 하며, 1인 창조기업이 추가고용으로 그 범위를 넘게 되는 경우 3년 간 1인 창조기업으로 보도록 함으로써 각종 지원정책에서 제외되는 충격을 일시적으로 완화하도록 하였다(제2조 및 제3조). 둘째, 1인 창조기업 육성계획 수립·시행과 관련하여 중소기업청장은 1인 창조기업을 육성하기 위하여 3년마다 1인 창조기업 육성계획을 관계 문화체육관광부 장관 등 중앙행정기관의 장의 의견을 들어 수립·시행하도록 하였으며, 중소기업청장은 1인 창조기업을 체계적으로 육성하고 육성계획을 효율적으로 추진하기 위하여 매년 1인 창조기업의 창업·경영실적 현황 등 육성계획의 수립에 필요한 실태조사를 하고 그 결과를 공표하도록 하였다(제5조 및 제6조). 셋째, 1인 창조기업의 지원과 관련하여 중소기업청장은 1인 창조기업에게 관련 정보 및 지원시책을 제공하는 종합관리시스템을 구축·운영하고, 1인 창조기업에 대한 작업공간 제공, 경영 상담 등의 사업을 수행하는 1인 창조기업 지원센터를 지정할 수 있도록 하였다. 또한, 중소기업청장은 1인 창조기업에 대한 교육훈련을 지원하고, 1인 창조기업이 중소기업과 공동으로 기술개발을 하려는 경우에는 1인 창조기업과 중소기업에 대하여 기술개발을 지원하며, 1인 창조기업을 육성하기 위하여 1인 창조기업의 성공사례 발굴·포상 및 홍보 등의 사업을 하도록 하였다(제7조부터 제13조). 넷째, 보증제도의 수립·운용을 하도록 하였다. 1인 창조기업의 설립 및 활동에 필요한 자금을 원활하게 조달하기 위하여 1인 창조기업의 업종, 규모 및 특성을 반영한 평가지표에 따라 보증지원을 하는 법적 근거를 마련할 필요가 있어 정부는 신용보증기금, 기술신용보증기금 등으로 하여금 1인 창조기업을 대상으로 하는 별도의 보증제도를 수립·운영하도록 하였다(제15조). 다섯째, 1인 창조기업 전담기관을 지정하도록 하였다. 정보통신기술, 모바일, 콘텐츠 제작 등 창조적 전문분야에서 활동하는 1인 창조기업의 정책수요에 적절히 대응하고, 급변하는 환경변화에 따라 단기간 집중 육성을 위하여 1인 창조기업 관련 업무를 전담하는 기관이 필요하다. 이에 중소기업청장은 1인 창조기업 육성에 관한 시책을 수행하기 위하여 1인 창조기업 업무를 전담하는 기관을 지정할 수 있고, 전담기관의 운영에 필요한 경비를 일부 보조할 수 있도록 하였다(제16조).

7) 조세특례제한법

「조세특례제한법」은 조세의 감면 또는 중과 등 조세특례와 이의 제한에 관한 사항을 규정하여 과세의 공평을 기하고 조세정책을 효율적으로 수행하기 위하여 1999년 「조세감면규제법」이 전면 개정됨에 따라 「조세특례제한법」으로 명칭이 바뀌었다. 그간 「조세특례제한법」은 콘텐츠산업 분야에 있어서도 소득세, 법인세 등에 대한 혜택을 부여하였다.

특히 법 제26조에서 임시 투자세액 공제에 대해 규정하고 있으며, 이는 투자촉진을 통한 경기활성화를 지원하기 위해 제조업, 정보처리업 등 27개 업종의 기업이 기계장치 등 설비에 투자하는 경우 투자금액의 일정 비율(10%)을 소득세 또는 법인세에서 공제하는 제도이다. 문화산업 중 일부(출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업 제외), 방송업 등)가 그 대상에 포함되는데, 게임산업은 2008년 2월 한국표준산업분류 9차 개정에 따라 ‘출판업’에 포함되면서 임시 투자세액 공제 대상에 포함될 수 있게 되었다.

또한, 법 제6조의 창업 중소기업 세액감면 제도는 창업 후 3년 이내의 중소기업 또는 벤처기업에 대해 법인세액의 50%를 감면해 주는 강력한 지원제도를 규정하고 있다. 여기서 창업중소기업과 창업벤처중소기업의 범위에 ‘출판업’이 포함되어 있으므로 이 역시 게임산업이 포괄되어 본 법에 의하여 세제 상의 혜택의 대상이 된다.

한편, 2010년 1월 「조세특례제한법」의 대폭적인 개정이 있었다. 게임산업과 관련한 것으로는 「조세특례제한법」 시행규칙 제7조 제1항 제2호의 신설에 따라 ‘문화산업진흥기본법 시행규칙 제11조의6에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서로서 문화체육관광부 장관의 추천을 받아 기획재정부 장관이 문화산업의 연구개발 활동 여부를 고려하여 고시하는 연구소 또는 전담부서’는 「조세특례제한법」 제10조의 ‘연구·인력개발비에 대한 세액공제’ 규정에 따라 내국인이 각 과세연도에 연구·인력개발비가 있는 경우에는 해당 과세연도의 소득세 또는 법인세의 일부를 공제받을 수 있게 되었다.

조세특례제한법 시행령(대통령령 제23113호, 2011. 8.30, 타법개정)

제23조(임시투자세액공제)

① 법 제26조제1항에서 ‘대통령령으로 정하는 투자’란 농업, 축산업, 어업, 광업, 제조업, 하수·폐기물처리(재활용을 포함한다)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터프로그래밍·시스템통합 및 관리업, 뉴스제공업, 그 밖의 과학 기술서비스업, 연구개발업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업, 수리업, 광고업, 기타 개인서비스업, 엔지니어링사업, 물류산업, 교육서비스업(컴퓨터학원에 한정한다), 「의료법」에 따른 의료기관을 운영하는 사업, 「관광진흥법」에 따라 등록된 관광숙박업·국제회의기획업·전문휴양업·종합휴양업 및 유원시설업, 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업을 영위하는 내국인이 2010년 12월 31일까지 기획재정부령으로 정하는 사업용자산(이하 이 조에서 ‘사업용자산’이라 한다)에 해당하는 시설을 새로이 취득하여 사업에 사용하기 위한 투자(수도권과밀억제권역 밖에 있는 사업용자산에 대한 투자만 해당한다)를 말한다.

(개정 2008.12.31, 2009.4.21, 2009.6.19, 2010.2.18 2010.12.30)

조세특례제한법 시행규칙(기획재정부령 제225호, 2011. 8. 3, 일부개정)

제7조(연구 및 인력개발비의 범위)

- ① 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제1호가목에서 '전담부서'란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 연구소 및 전담부서(이하 '일반연구개발 전담부서'라 한다)를 말한다.
(개정 2008.4.29, 2009.4.7, 2009.8.28, 2010.4.20, 2011.4.7)
 1. 「기술개발촉진법 시행규칙」 제7조에 따라 인정받은 기업부설연구소와 같은 규칙 제8조에 따라 교육과학기술부장관에 게 신고한 기업 내의 연구개발전담부서
 2. 「문화산업진흥기본법 시행규칙」 제11조의6에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서로서 문화체육관광부장관의 추천을 받아 기획재정부장관이 문화산업의 연구개발활동 여부를 고려하여 고시하는 연구소 또는 전담부서
- ② 영 제9조제1항제1호 및 같은 조 제2항제1호에서 '기획재정부령으로 정하는 연구소 및 전담부서'란 제1항제1호 또는 제2호에 해당하는 연구소 및 전담부서로서 영 제9조제1항제1호 및 같은 조 제2항제1호에 따른 신성장동력산업연구개발업무 및 원천기술연구개발업무(이하 이 항에서 '해당업무'라 한다)만을 수행하는 연구소 및 전담부서(이하 이 조에서 '신성장동력산업·원천기술연구개발 전담부서'라 한다)를 말한다. 다만, 일반연구개발 전담부서가 있는 경우로서 그 전담부서 내에 해당업무에 관한 별도의 조직을 구분하여 운영하는 경우에는 이를 신성장동력산업·원천기술연구개발 전담부서로 본다.(신설 2010.4.20, 2011.4.7)
- ③ 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제1호 가 목(에서 '기획재정부령이 정하는 자'란 일반연구개발 전담부서에서 연구 업무에 종사하는 연구요원 및 이들의 연구업무를 직접적으로 지원하는 자(주주인 임원으로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 제외한다)를 말한다.(개정 2008.4.29, 2009.4.7, 2010.4.20, 2011.4.7)
 1. 부여받은 주식매수선택권을 모두 행사하는 경우 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하게 되는 자
 2. 당해 법인의 주주로서 「법인세법 시행령」 제43조제7항에 따른 지배주주등 및 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하는 주주
 3. 제2호에 해당하는 자(법인을 포함한다)와 「소득세법 시행령」 제98조제1항 또는 「법인세법 시행령」 제87조제1항에 따른 특수관계에 있는 자. 이 경우 「법인세법 시행령」 제87조제1항제6호를 적용함에 있어서 같은 호 중 '100분의 50'은 각각 '100분의 30'으로 보며, 「법인세법 시행령」 제87조제1항제7호에 해당하는 자가 당해 법인의 임원인 경우를 제외한다.
- ④ 영 제9조제1항제1호 및 제2항제1호에서 '기획재정부령으로 정하는 사람'이란 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람을 말한다.(신설 2010.4.20)
- ⑤ 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제1호가목에서 '기획재정부령이 정하는 것'이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자료부터 산업기술에 관한 자료를 받고 지급하는 기술자문료를 말한다.
(개정 2008.4.29, 2009.4.7, 2010.4.20, 2011.4.7)
 1. 과학기술분야를 연구하는 국·공립연구기관, 정부출연연구기관, 국내외 비영리법인(부설연구기관을 포함한다)이나 국내외 기업의 연구기관 또는 일반연구개발 전담부서 및 신성장동력산업·원천기술연구개발 전담부서(이하 '전담부서'라 한다)에서 연구업무에 직접 종사하는 연구원
 2. 「고등교육법」에 따른 대학(교육대학 및 사범대학을 포함한다) 또는 전문대학에 근무하는 과학기술분야의 교수(조교수 이상인 자에 한한다)
 3. 외국에서 영 제16조제1항제3호 각 목의 어느 하나에 해당하는 산업분야에 5년 이상 종사하였거나 학사학위 이상의 학력을 가지고 해당 분야에 3년 이상 종사한 외국인기술자
- ⑥ 삭제 <2009.4.7>
- ⑦ 삭제 <2009.4.7>
- ⑧ 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제2호가목(에서 '기획재정부령이 정하는 것'이란 전담부서에 근무하거나 생산 업무에 직접 종사하는 직원의 과학기술분야훈련을 목적으로 지출하는 다음 각 호의 비용을 말한다.
(개정 2008.4.29, 2009.4.7)
 1. 국내외기업(국내기업의 경우에는 전담부서를 보유한 기업에 한한다)에의 위탁훈련비
 2. 「산업발전법」에 따라 설립된 한국생산성본부에의 위탁훈련비
- ⑨ 영 제8조제1항에 따라 영 별표 6의 제2호나목에서 '기획재정부령이 정하는 것'이란 다음 각 호의 비용을 말한다.
(개정 2008.4.29, 2009.4.7)
 1. 사업주가 단독 또는 다른 사업주와 공동으로 「근로자직업능력 개발법」 제2조제1호에 따라 직업능력개발훈련(이하 '직업능력개발훈련'이라 한다)을 실시하는 경우의 실습재료비(해당 기업이 생산 또는 제조하는 물품의 제조원가 중 직접 재료비를 구성하지 아니하는 것에 한한다)
 2. 「근로자직업능력 개발법」 제20조제1항제2호에 따른 기술자격검정의 지원을 위한 필요경비
 3. 「근로자직업능력 개발법」 제8조에 따른 직업능력개발훈련의 훈련교재비
 4. 「근로자직업능력 개발법」 제33조에 따른 직업능력개발훈련교사의 급여
 5. 사업주가 단독 또는 다른 사업주와 공동으로 실시하는 직업능력개발훈련으로서 「근로자직업능력 개발법」 제24조에

따라 노동부장관의 인정을 받은 훈련과정의 직업능력개발훈련을 받는 훈련생에게 지급하는 훈련수당·식비 및 직업훈련용품비

- ⑩ 영 제8조제1항에 따라 영 별표 6의 제2호라목에서 '기획재정부령이 정하는 것'이란 다음 각 호의 비용을 말한다. <개정 2008.4.29, 2009.4.7>
 1. 지도요원의 인건비 및 지도관련경비
 2. 직업능력개발훈련의 훈련교재비 및 실습재료비
 3. 직업능력개발훈련시설의 임차비용
 4. 전담부서의 직원 또는 생산직에 종사하는 직원의 국내외 전문연구기관·기업(국내기업의 경우에는 전담부서를 보유한 기업에 한한다) 또는 대학(이공계에 한한다)에의 과학기술분야에 관한 위탁교육비 및 기술자문료
 5. 내국인이 사용하지 아니하는 자기의 특허권 및 실용신안권을 중소기업(「법인세법」 제52조 및 「소득세법」 제41조에 따른 특수관계자가 아닌 경우에 한한다)에게 무상으로 이전하는 경우 그 특허권 및 실용신안권의 장부상 가액
- ⑪ 영 제8조제1항에 따라 영 별표 6의 제2호마목에서 '기획재정부령이 정하는 비용'이란 다음 각 호의 비용을 말한다. 다만, 교육훈련시간이 24시간 이상인 교육과정의 것에 한한다.<개정 2008.4.29, 2009.4.7, 2010.4.20>
 1. 품질관리·생산관리·설비관리·물류관리(이하 이 항에서 '품질관리등'이라 한다)에 관한 회사내 자체교육비로서 제13항 각 호의 비용에 준하는 것
 2. 다음 각 목의 기관에 품질관리 등에 관한 훈련을 위탁하는 경우의 그 위탁훈련비. 다만, 「근로자직업능력 개발법」에 따른 위탁훈련비와 「산업발전법」에 따라 설립된 한국생산성본부에의 위탁훈련비를 제외한다.
 - 가. 국가전문행정연수원(국제특허연수부에서 훈련받는 경우에 한한다)
 - 나. 「산업표준화법」에 따라 설립된 한국표준협회
 - 다. 삭제 <2010.4.20>
 - 라. 「산업디자인진흥법」에 따라 설립된 한국디자인진흥원
 - 마. 품질관리등에 관한 교육훈련을 목적으로 「민법」 제32조에 따라 설립된 사단법인 한국능률협회
 - 바. 「상공회의소법」에 따라 설립된 부산상공회의소의 연수원
 3. 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따라 설립된 한국콘텐츠진흥원에 교육을 위탁하는 경우 그 위탁교육비용
 4. 「항공법」에 따른 조종사의 운항자격 정기심사를 받기 위한 위탁교육훈련비용
 5. 해외 호텔 및 해외 음식점에서 조리법을 배우기 위한 위탁교육훈련비용
- ⑫ 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제2호바목에서 '기획재정부령이 정하는 사내기술대학(대학원을 포함한다) 및 사내대학'이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것(이하 이 조에서 '사내기술대학등'이라 한다)을 말한다. <개정 2008.4.29, 2009.4.7>
 1. 사내기술대학(대학원을 포함한다)의 경우 : 과학기술분야의 교육훈련을 위한 전용교육시설 및 교과과정을 갖춘 사내 교육훈련기관으로서 교육과학기술부장관이 기획재정부장관과 협의하여 정하는 기준에 해당하는 사내교육훈련기관
 2. 사내대학의 경우 : 「평생교육법」에 따라 설치된 사내대학
- ⑬ 영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제2호라목에서 '기획재정부령이 정하는 것'이란 다음 각 호의 비용을 말한다. <개정 2008.4.29, 2009.4.7>
 1. 교육훈련용교재비·실험실습비 및 교육용품비
 2. 강사에게 지급하는 강사료
 3. 사내기술대학등에서 직접 사용하기 위한 실험실습용 물품·자재·장비 또는 시설의 임차비
 4. 사내기술대학등의 교육훈련생에게 교육훈련기간 중 지급한 교육훈련수당 및 식비

3. 보호법

1) 저작권법

(1) 개관

게임은 프로그램저작물, 영상저작물, 시나리오와 같은 어문저작물, 캐릭터, 아바타, 배경 등과 같은 미술저작물, 음악, 음향 등과 음악저작물 등 다양한 콘텐츠가 유기적으로 융합되어 있는 종합적 콘텐츠로서 저작권법의 보호를 받는다.

「저작권법」은 연혁적으로 창작행위에 대한 보호체계를 형성해온 것이었기 때문에 창작성 있는 콘텐츠 제작자들의 보호법제의 근간이라고 볼 수 있을 것이다. 특히, 게임의 불법복제 등과 관련하여서는 「저작권법」에 대한 보호가 필수적이라고 할 것이다.

「저작권법」은 저작물을 창작한 저작자의 권리인 저작권과 이에 인접하는 권리인 저작인접권을 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 발전에 이바지하는 것을 목적으로 한다. 2003년 개정 「저작권법」에서는 창작성 보호의 예외로서 데이터베이스 제작자에게 복제·배포·방송 및 전송권을 5년간 부여함과 동시에 온라인 서비스제공자(CSP)의 책임, WIPO 저작권조약을 수용한 기술보호조치와 권리관리정보의 보호 등이 정비되었다. 아울러 2004년 개정 「저작권법」에서는 실연자 및 음반제작자에게 전송권이 부여되었다.

2006년에는 「저작권법」의 전면개정이 있었다. 개정법에서는 공중송신·디지털음성송신 개념을 신설, 보호받는 음반의 범위 확대, 실연자 인격권 도입, 실연자의 배포권 및 공연권 신설, 실연자 및 음반제작자의 방송보상청구권 관련 규정 개정 및 디지털 음성송신 보상청구권 신설, P2P 서비스 등 다른 사람들 상호 간에 저작물을 복제·전송하도록 하는 사업자에게 필요한 기술적 조치를 하도록 하는 등 특수한 유형의 온라인서비스 제공자의 의무 신설, 친고죄이던 영리·상습적 침해를 비친고죄화 하는 등의 내용을 담고 있다.

그림 6-3-1 저작권 개요



2009년에는 「컴퓨터프로그램보호법」이 「저작권법」에 통합되었다. 온라인 상의 불법복제를 효과적으로 근절하기 위하여 온라인 상에서 불법복제물을 반복적으로 전송하는 자의 개인 계정을 정지하고, 전송된 불법복제물을 게시하는 게시판의 서비스를 정지할 수 있는 근거 등을 마련하였다. 또한, 실연자 및 음반제작자에 대하여 공연보상청구권을 부여하였다.

한·EU FTA를 이행하기 위하여 2011년 저작권의 보호기간을 연장하고, 일정한 범위에 한하여 방송사업자의 공연권을 인정하며, 온라인서비스 제공자의 면책범위를 유형별로 세분화하고, 기술적 보호조치를 무력화하는 행위를 금지하는 것을 주요내용으로 하는 「저작권법」의 개정이 있었다. 앞으로 저작권 보호기간은 저작자 사후 70년으로, 무명저작물, 업무상저작물, 영상저작물은 공표 후 70년으로 바뀌게 된다. 다만 「저작권법」 부칙에 따라 이 규정은 한·EU FTA가 발효한 후 2년이 되는 날부터 시행되어 2013년 7월 1일 부터 적용된다. 또한, 공중의 접근이 가능한 장소에서 방송의 시청과 관련하여 입장료를 받는 경우에 한하여 방송사업자의 공연권을 인정하였다(제85조의2 신설). 온라인서비스 제공자를 단순도관, 캐싱, 호스팅, 정보검색의 네 가지 유형으로 나누고, 각 유형별 면책요건을 명확히 하였다(제102조제1항). 기술적 보호조치의 무력화를 금지하되, 금지에 대한 예외를 설정하였다(안 제104조의2 신설).

저작권을 침해하는 경우 저작권재산권은 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금, 저작권격권은 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처해질 수 있다.

(2) 온라인서비스 제공자의 책임

한·EU FTA의 발효에 따라 2011년 개정 「저작권법」에서 온라인서비스 제공자의 책임 부분의 대폭적인 개정이 있었다. 새로운 정의규정에 따르면 ‘온라인서비스 제공자’란 ① 이용자가 선택한 저작물 등을 그 내용의 수정 없이 이용자가 지정한 지점 사이에서 정보통신망을 통하여 전달하기 위하여 송신하거나 경로를 지정하거나 연결을 제공하는 자, ② 이용자들이 정보통신망에 접속하거나 정보통신망을 통하여 저작물 등을 복제·전송할 수 있도록 서비스를 제공하거나 그를 위한 설비를 제공 또는 운영하는 자를 말한다(제2조 제30호). 그리고 그간 온라인서비스 제공자의 저작권 침해책임과 관련하여 감경 또는 면제 규정이었던 것이, 온라인서비스 제공자가 일정 요건을 충족하는 경우 그 책임이 면제될 수 있도록 명확히 하였으며(제102조 제1항), 책임 제한과 관련하여 온라인서비스 제공자는 자신의 서비스 안에서 침해행위가 일어나는지를 모니터링하거나 그 침해행위에 관하여 적극적으로 조사할 의무를 지지 아니하도록 하였다(제102조 제3항). 또한, 온라인서비스 제공자가 공지를 하고 저작물 등의 복제·전송을 중단시키거나 재개시킨 경우에는 다른 사람에 의한 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해에 대한 온라인서비스 제공자의 책임 및 복제·전송자에게 발생하는 손해에 대한 온라인서비스 제공자의 책임을 감경 또는 면제하였으나 이번 개정법에서는 면제하도록 하였다(제103조 제5항).

한편, 2006년 개정법에서는 다른 사람들 상호 간에 컴퓨터 등을 이용하여 저작물 등을 전송하도

록 하는 것을 주된 목적으로 하는 온라인서비스 제공자는 권리자의 요청이 있는 경우 당해 저작물 등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치 등 필요한 조치를 강제하는 내용의 '특수한 유형의 온라인서비스 제공자의 의무' 를 신설하였다(제104조). '다른 사람들 상호 간에 컴퓨터 등을 이용하여 저작물 등을 전송하도록 하는 것을 주된 목적으로 하는 서비스제공자' 는 P2P 서비스업자를 염두에 둔 것이다. P2P는 사용자 간의 자유로운 파일(저작물) 교환(전송)을 주된 목적으로 하기 때문에 앞으로 권리자들의 요청이 있을 경우 자신의 저작물이 더 이상 공유되지 못하도록 기술적인 조치 등 대통령령이 정한 보호조치를 취하도록 강제하였다. 이러한 조치를 취하지 않는 서비스업체는 3천만 원 이하의 과태료에 처하게 된다(제142조).

(3) 불법복제물 등의 삭제명령 등

2009년 「저작권법」의 개정으로 불법 복제·전송자에 대한 경고 및 불법복제물의 삭제 또는 전송 중단, 반복적인 불법 복제·전송자에 대한 계정 정지, 불법복제물 유통 게시판의 서비스 정지를 주요내용으로 하는 소위 '3진아웃제' 가 실시되었다.

먼저 복제·전송자에 대한 경고 및 불법복제물의 삭제 또는 전송 중단과 관련하여서는 온라인을 통하여 불법복제물, 기술적 보호조치를 무력화하는 프로그램 및 이들의 위치정보 등이 유통되는 것을 확인한 경우에는 직권 또는 해당 권리자의 신고에 의해 온라인서비스 제공자(OSP)에 대하여 복제물의 삭제 또는 전송 중단 시킬 것과 해당 불법복제물 전송자에게 경고 조치할 것을 문화체육관광부 장관이 명할 수 있도록 하였다.

반복적인 불법 복제·전송자에 대한 계정 정지와 관련하여서는 불법복제물 등의 전송으로 인하여 이미 3회 경고를 받은 복제·전송자가 다시 불법복제물을 전송한 경우에는 해당 복제·전송자의 계정을 6개월 이내의 기간 동안 정지하도록 문화체육관광부 장관이 명할 수 있도록 하였다.

불법복제물 유통 게시판의 서비스 정지와 관련하여서는 상업적 이익이나 이용편의를 제공하는 게시판에 수록된 게시물에 대해 3회 이상 삭제 또는 중단명령이 내려지고, 해당 게시판의 형태, 불법 복제물의 수량, 불법 복제물의 성질 등에 비추어 볼 때 해당 게시판이 불법 복제물을 유통시키 고자 하는 의도가 명백한 경우에는 한국저작권위원회의 심의를 거쳐 문화체육관광부 장관이 6개월 이내의 기간을 정하여 서비스 정지를 명할 수 있도록 하였다.

단, 적법한 자료를 올린 선량한 게시판 이용자들이 해당 자료를 확보할 수 있는 기회를 제공하기 위하여 게시판이 정지된다는 사실을 10일 동안 OSP의 홈페이지와 해당 게시판을 통하여 공지하여야 하며, OSP와 게시판 운영자에게 의견 제출의 기회를 주어야 한다. OSP가 게시판 서비스 정지 명령을 이행하지 않거나, 해당 사실을 게시하지 않은 경우에는 1,000만 원 이하의 과태료가 부과된다.

저작권법률 제10807호, 2011. 6.30, 일부개정

제39조(보호기간의 원칙)

- ① 저작재산권은 이 관에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 저작자가 생존하는 동안과 사망한 후 70년간 존속한다. <개정 2011.6.30>
- ② 공동저작물의 저작재산권은 맨 마지막으로 사망한 저작자가 사망한 후 70년간 존속한다. <개정 2011.6.30> [시행일 : 2013.7.1]

제40조(무명 또는 이명 저작물의 보호기간)

- ① 무명 또는 널리 알려지지 아니한 이명이 표시된 저작물의 저작재산권은 공표된 때부터 70년간 존속한다. 다만, 이 기간 내에 저작자가 사망한지 70년이 지났다고 인정할만한 정당한 사유가 발생한 경우에는 그 저작재산권은 저작자가 사망한 후 70년이 지났다고 인정되는 때에 소멸한 것으로 본다. <개정 2011.6.30>
- ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항의 규정은 이를 적용하지 아니한다.
 - 1. 제1항의 기간 이내에 저작자의 실명 또는 널리 알려진 이명이 밝혀진 경우
 - 2. 제1항의 기간 이내에 제53조제1항의 규정에 따른 저작자의 실명등록이 있는 경우 [시행일 : 2013.7.1]

제41조(업무상저작물의 보호기간)

업무상저작물의 저작재산권은 공표한 때부터 70년간 존속한다. 다만, 창작한 때부터 50년 이내에 공표되지 아니한 경우에는 창작한 때부터 70년간 존속한다. <개정 2011.6.30> [시행일 : 2013.7.1]

제42조(영상저작물의 보호기간)

영상저작물의 저작재산권은 제39조 및 제40조에도 불구하고 공표한 때부터 70년간 존속한다. 다만, 창작한 때부터 50년 이내에 공표되지 아니한 경우에는 창작한 때부터 70년간 존속한다. <개정 2011.6.30> [제목개정 2011.6.30] [시행일 : 2013.7.1]

제85조의2(공연권)

방송사업자는 공중의 접근이 가능한 장소에서 방송의 시청과 관련하여 입장료를 받는 경우에 그 방송을 공연할 권리를 가진다.

제102조(온라인서비스제공자의 책임 제한)

- ① 온라인서비스제공자는 다음 각 호의 행위와 관련하여 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리가 침해되더라도 그 호의 분류에 따라 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우에는 그 침해에 대하여 책임을 지지 아니한다. <개정 2011.6.30>
 - 1. 내용의 수정 없이 저작물등을 송신하거나 경로를 지정하거나 연결을 제공하는 행위 또는 그 과정에서 저작물등을 그 송신을 위하여 합리적으로 필요한 기간 내에서 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위가, 온라인서비스제공자가 저작물등의 송신을 시작하지 아니한 경우
 - 나. 온라인서비스제공자가 저작물등이나 그 수신자를 선택하지 아니한 경우
 - 2. 서비스이용자의 요청에 따라 송신된 저작물등을 후속 이용자들이 효율적으로 접근하거나 수신할 수 있게 할 목적으로 그 저작물등을 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위
 - 가. 제1호 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우
 - 나. 온라인서비스제공자가 그 저작물등을 수정하지 아니한 경우
 - 다. 제공되는 저작물등에 접근하기 위한 조건이 있는 경우에는 그 조건을 지킨 이용자에게만 임시저장된 저작물등의 접근을 허용한 경우
 - 라. 저작물등을 복제·전송하는 자(이하 '복제·전송자'라 한다)가 명시한, 컴퓨터나 정보통신망에 대하여 그 업계에서 일반적으로 인정되는 데이터통신규약에 따른 저작물등의 현행화에 관한 규칙을 지킨 경우. 다만, 복제·전송자가 그러한 저장 불합리하게 제한할 목적으로 현행화에 관한 규칙을 정한 경우에는 그러하지 아니한다.
 - 마. 저작물등이 있는 본래의 사이트에서 그 저작물등의 이용에 관한 정보를 얻기 위하여 적용한, 그 업계에서 일반적으로 인정되는 기술의 사용을 방해하지 아니한 경우
 - 바. 제103조제1항에 따른 복제·전송의 중단요구를 받은 경우, 본래의 사이트에서 그 저작물등이 삭제되었거나 접근할 수 없게 된 경우, 또는 법원, 관계 중앙행정기관의 장이 그 저작물등을 삭제하거나 접근할 수 없게 하도록 명령을 내린 사실을 실제로 알게 된 경우에 그 저작물등을 즉시 삭제하거나 접근할 수 없게 한 경우
 - 3. 복제·전송자의 요청에 따라 저작물등을 온라인서비스제공자의 컴퓨터에 저장하는 행위
 - 가. 제1호 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우
 - 나. 온라인서비스제공자가 침해행위를 통제할 권한과 능력이 있을 때에는 그 침해행위로부터 직접적인 금전적 이익을 얻지 아니한 경우

- 다. 온라인서비스제공자가 침해를 실제로 알게 되거나 제103조제1항에 따른 복제·전송의 중단요구 등을 통하여 침해가 명백하다는 사실 또는 정황을 알게 된 때에 즉시 그 저작물등의 복제·전송을 중단시킨 경우
- 라. 제103조제4항에 따라 복제·전송의 중단요구 등을 받을 자를 지정하여 공지한 경우
4. 정보검색도구를 통하여 이용자에게 정보통신망상 저작물등의 위치를 알 수 있게 하거나 연결하는 행위가, 제1호가목의 요건을 갖춘 경우
- 나. 제3호나목부터 라목까지의 요건을 갖춘 경우
- ② 제1항에도 불구하고 온라인서비스제공자가 제1항에 따른 조치를 취하는 것이 기술적으로 불가능한 경우에는 다른 사람에 의한 저작물등의 복제·전송으로 인한 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해에 대하여 책임을 지지 아니한다. <개정 2011.6.30>
- ③ 제1항에 따른 책임 제한과 관련하여 온라인서비스제공자는 자신의 서비스 안에서 침해행위가 일어나는지를 모니터링하거나 그 침해행위에 관하여 적극적으로 조사할 의무를 지지 아니한다.

제104조(특수한 유형의 온라인서비스 제공자의 의무 등)

- ① 다른 사람들 상호 간에 컴퓨터를 이용하여 저작물등을 전송하도록 하는 것을 주된 목적으로 하는 온라인서비스제공자(이하 '특수한 유형의 온라인서비스제공자'라 한다)는 권리자의 요청이 있는 경우 해당 저작물등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치 등 필요한 조치를 하여야 한다. 이 경우 권리자의 요청 및 필요한 조치에 관한 사항은 대통령령으로 정한다. <개정 2009.4.22>
- ② 문화체육관광부장관은 제1항의 규정에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자의 범위를 정하여 고시할 수 있다. <개정 2008.2.29>

제104조의2(기술적 보호조치의 무력화 금지)

- ① 누구든지 정당한 권한 없이 고의 또는 과실로 제2조제28호가목의 기술적 보호조치를 제거·변경하거나 우회하는 등의 방법으로 무력화하여서는 아니 된다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
1. 암호 분야의 연구에 종사하는 자가 저작물등의 복제물을 정당하게 취득하여 저작물등에 적용된 암호 기술의 결함이나 취약점을 연구하기 위하여 필요한 범위에서 행하는 경우. 다만, 권리자로부터 연구에 필요한 이용을 허락받기 위하여 상당한 노력을 하였으나 허락을 받지 못한 경우에 한한다.
 2. 미성년자에게 유해한 온라인상의 저작물등에 미성년자가 접근하는 것을 방지하기 위하여 기술·제품·서비스 또는 장치에 기술적 보호조치를 무력화하는 구성요소나 부품을 포함하는 경우. 다만, 제2항에 따라 금지되지 아니하는 경우에 한한다.
 3. 개인의 온라인상의 행위를 파악할 수 있는 개인 식별 정보를 비공개적으로 수집·유도하는 기능을 확인하고, 이를 무력화하기 위하여 필요한 경우. 다만, 다른 사람들이 저작물등에 접근하는 것에 영향을 미치는 경우는 제외한다.
 4. 국가의 법집행, 합법적인 정보수집 또는 안전보장 등을 위하여 필요한 경우
 5. 제25조제2항에 따른 교육기관·교육지원기관, 제31조제1항에 따른 도서관(비영리인 경우로 한정한다) 또는 「공공기록물 관리에 관한 법률」에 따른 기록물관리기관이 저작물등의 구입 여부를 결정하기 위하여 필요한 경우. 다만, 기술적 보호조치를 무력화하지 아니하고는 접근할 수 없는 경우에 한한다.
 6. 정당한 권한을 가지고 프로그램을 사용하는 자가 다른 프로그램과의 호환을 위하여 필요한 범위에서 프로그램코드 역분석을 하는 경우
 7. 정당한 권한을 가진 자가 오로지 컴퓨터 또는 정보통신망의 보안성을 검사·조사 또는 보정하기 위하여 필요한 경우
 8. 기술적 보호조치의 무력화 금지에 의하여 특정 종류의 저작물등을 정당하게 이용하는 것이 불합리하게 영향을 받거나 받을 가능성이 있다고 인정되어 대통령령으로 정하는 절차에 따라 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 경우. 이 경우 그 예외의 효력은 3년으로 한다.
- ② 누구든지 정당한 권한 없이 다음과 같은 장치, 제품 또는 부품을 제조, 수입, 배포, 전송, 판매, 대여, 공중에 대한 청약, 판매나 대여를 위한 광고, 또는 유통을 목적으로 보관 또는 소지하거나, 서비스를 제공하여서는 아니 된다.
1. 기술적 보호조치의 무력화를 목적으로 홍보, 광고 또는 판촉되는 것
 2. 기술적 보호조치를 무력화하는 것 외에는 제한적으로 상업적인 목적 또는 용도만 있는 것
 3. 기술적 보호조치를 무력화하는 것을 가능하게 하거나 용이하게 하는 것을 주된 목적으로 고안, 제작, 개조되거나 기능하는 것
- ③ 제2항에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
1. 제2조제28호가목의 기술적 보호조치와 관련하여 제1항제1호·제2호·제4호·제6호 및 제7호에 해당하는 경우
 2. 제2조제28호나목의 기술적 보호조치와 관련하여 제1항제4호 및 제6호에 해당하는 경우[본조신설 2011.6.30]

제104조의3(권리관리정보의 제거·변경 등의 금지)

- ① 누구든지 정당한 권한 없이 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해를 유발 또는 은닉한다는 사실을 알거나 과실로 알지 못하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다.
1. 전자적 형태의 권리관리정보를 고의로 제거·변경 또는 허위 부가하는 행위

2. 전자적 형태의 권리관리정보가 제거·변경되거나 또는 허위로 부가된 사실을 알고 해당 저작물등의 원본이나 그 복제물을 배포·공연 또는 공중송신하거나 배포의 목적으로 수입하는 행위
- ② 제1항은 국가의 법집행, 합법적인 정보수집 또는 안전보장 등을 위하여 필요한 경우에는 적용하지 아니한다.
[본조신설 2011.6.30]

제136조(권리의 침해죄)

- ① 저작재산권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리(제93조의 규정에 따른 권리를 제외한다)를 복제·공연·공중송신·전시·배포·대여·2차적저작물 작성의 방법으로 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다. <개정 2011.6.30>
- ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다. <개정 2009.4.22, 2011.6.30>
 1. 저작인격권 또는 실연자의 인격권을 침해하여 저작자 또는 실연자의 명예를 훼손한 자
 2. 제53조 및 제54조(제63조제3항, 제90조, 제98조 및 제101조의6제6항에 따라 준용되는 경우를 포함한다)에 따른 등록을 거짓으로 한 자
 3. 제93조의 규정에 따라 보호되는 데이터베이스제작자의 권리를 복제·배포·방송 또는 전송의 방법으로 침해한 자
 - 3의2. 업으로 또는 영리를 목적으로 제104조의2제1항 또는 제2항을 위반한 자
 - 3의3. 업으로 또는 영리를 목적으로 제104조의3제1항을 위반한 자. 다만, 과실로 저작권 또는 이 법에 따라 보호되는 권리 침해를 유발 또는 은닉한다는 사실을 알지 못한 자는 제외한다.
 4. 제124조제1항의 규정에 따른 침해행위로 보는 행위를 한 자
 5. 삭제 <2011.6.30>
 6. 삭제 <2011.6.30>

2) 특허법

게임기기 또는 게임을 위한 프로그램의 경우 「특허법」을 통한 보호를 받을 수 있다. 「특허법」은 발명을 보호·장려하고 그 이용을 도모함으로써 기술의 발전을 촉진하여 산업발전에 이바지함을 목적으로 하고 있다(제1조).

「특허법」에 의해 부여된 특허권은 가장 전형적인 지적재산권 중의 하나로 ‘자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것’으로 정의된 ‘발명’에 대하여 산업상 이용가능성, 신규성 및 진보성 등의 실체적 요건을 갖춘 경우 출원절차를 통하여 독점·배타권인 특허권이 부여된다. 다만, 사회질서와 선량한 풍속을 해칠 우려가 있는 경우 특허를 받을 수 없다.

또한, 특허권은 모든 등록요건이 권리발생 이전에 판단됨에 따라 권리의 유효성이 간주되고, 절차적으로는 선원주의를 채택함으로써 1발명 1권리주의에 충실한 매우 안정적인 권리이다. 이밖에 출원인의 편의를 위하여 보정제도, 분할제도, 이중출원제도 및 우선권제도를 두고 있으며, 특허발명의 이용을 도모하기 위한 출원공개제도, 범정실시권 및 강제실시권제도가 있다. 1999년부터는 온라인에 의한 전자출원도 가능하다. 특허권의 존속기간은 특허권의 설정등록이 있는 날부터 특허출원일 후 20년이 되는 날까지이다.

게임과 관련하여서는 특히 ‘컴퓨터 관련 발명’으로 인정될 수 있다. 컴퓨터 관련 발명이란 컴퓨터 내에서 실행되는 발명 및 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체에 사용해서 실행되는 발명을 말한다. 여기에는 컴퓨터프로그램 관련 발명, 이와 관련된 영업방법 발명, 방대한 양의 데이터를 처리하는 기술과 데이터베이스, 인터넷 보안 기술, 멀티미디어 기술 등의 IT관련 기술에 관한 발명을 말하며, 그

범주는 [표 6-3-3]과 같이 나눌 수 있다.

특히, 프로그램을 하드웨어와 일체로 하여 그 하드웨어의 성능을 높이거나 제어하는 방법 내지는 장치로서 혹은 프로그램을 기록한 컴퓨터가 독해가능한 기록매체로서 출원하면 등록될 수 있다.

특허권자는 제3자가 정당한 권한 없이 특허발명의 업으로서 실시하는 경우 이를 금지할 수 있다. 또한, 「특허법」은 특허발명을 무단으로 실시하는 경우 이외에도 특허침해로 보는 행위를 별도로 규정하여 직접적 침해라고는 보기 어렵지만 침해행위의 전단계에 있어 특허침해로 행해질 개연성이 높은 예비적 행위를 침해로 간주하고 있다. 즉, i) 물건의 발명인 경우 특허발명의 생산에만 사용하는 물건을, ii) 방법의 발명인 경우에는 그 특허받은 방법의 실시에만 사용하는 물건을 생산 양도 대여 수입 또는 양도·대여를 위하여 청약하는 행위를 간접침해로 규정하고 있다. 여기서 사용은 당해 발명을 직접 생산하여 실시하는 경우이므로 직접 침해에 해당하여 제외된다. 특허권을 침해하는 경우 7년 이하의 징역 또는 1억 원 이하의 벌금에 처해질 수 있다.

2011년에는 특허를 받으려는 자가 그 발명의 배경이 되는 기술을 기재하도록 법률에 명확하게 규정하고, 배경기술을 기재하여야 하는 의무를 위반한 특허출원에 대하여는 거절결정을 하되, 특허등록 이후에는 무효가 되지 않도록 특허의 무효심판 사유에서 이를 제외하도록 제42조제3항이 개정되었다.

표 6-3-3 컴퓨터 관련 발명의 범주

방법 발명	물건 발명	
	물건	매체
컴퓨터를 사용한 발명이 시계열적으로 연결된 일련의 처리 또는 조작, 즉 단계로 표현할 수 있을 때, 그 단계로 특정된 방법	컴퓨터를 사용한 발명이 복수의 기능 요소로 표현할 수 있을 때 그 기능 요소로 특정된 물건	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 설치하고 실행하거나 유통하기 위해 사용되는 프로그램 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체 • 기록된 데이터 구조로부터 컴퓨터가 수행하는 처리 내용이 특정되는 '구조를 가진 데이터를 기록한 기록 매체'

특허법(법률 제10716호, 2011. 5.24, 일부개정)

제42조(특허출원)

- ① 특허를 받고자 하는 자는 다음 각호의 사항을 기재한 특허출원서를 특허청장에게 제출하여야 한다. <개정 2001.2.3>
 1. 특허출원인의 성명 및 주소(법인인 경우에는 그 명칭 및 영업소의 소재지)
 2. 특허출원인의 대리인이 있는 경우에는 그 대리인의 성명 및 주소나 영업소의 소재지(대리인이 특허법인인 경우에는 그 명칭, 사무소의 소재지 및 지정된 변리사의 성명)
 3. 삭제 <2001.2.3>
 4. 발명의 명칭
 5. 발명자의 성명 및 주소
 6. 삭제 <2001.2.3>
- ② 제1항의 규정에 의한 특허출원서에는 다음 각호의 사항을 기재한 명세서와 필요한 도면 및 요약서를 첨부하여야 한다.
 1. 발명의 명칭
 2. 도면의 간단한 설명
 3. 발명의 상세한 설명
 4. 특허청구범위

- ③ 제2항제3호에 따른 발명의 상세한 설명의 기재는 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다. <개정 2011.5.24>
 1. 그 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 그 발명을 쉽게 실시할 수 있도록 지식경제부령으로 정하는 기재방법에 따라 명확하고 상세하게 기재할 것
 2. 그 발명의 배경이 되는 기술을 기재할 것
- ④ 제2항제4호의 규정에 의한 특허청구범위에는 보호를 받고자 하는 사항을 기재한 항(이하 '청구항'이라 한다)이 1 또는 2이상 있어야 하며, 그 청구항은 다음 각 호에 해당하여야 한다. <개정 2007.1.3>
 1. 발명의 상세한 설명에 의하여 뒷받침될 것
 2. 발명이 명확하고 간결하게 기재될 것
 3. 삭제 <2007.1.3>
- ⑤ ~ ⑨ (생략)

3) 실용신안법

실용신안권은 '고도성(高度性)' 여부에 따라 발명과 구별되는 '고안' 을 보호대상으로 한다. 즉, 발명보다 고도성이 낮은 것은 실용신안의 대상이 된다. 다만, '물품의 형상·구조 또는 조합에 관한 고안' 으로 그 등록적격을 한정함으로써 물질발명과 방법발명은 보호대상에서 제외된다. 따라서 아케이드 게임기의 경우 물품에 해당되며 이는 「실용신안법」의 보호대상이 될 수 있다.

「실용신안법」에서의 출원절차는 「특허법」과 원칙적으로 동일하나, 실용신안의 경우 '물품' 의 형상·구조 또는 조합에 관한 고안을 등록가능하기 때문에 실용신안출원 시에는 반드시 도면이 첨부되어야 한다. 실용신안권은 설정등록이 있는 날로부터 등록출원일 후 10년이 되는 날까지이다. 실용신안권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억 원 이하의 벌금에 처한다.

2011년 개정에서는 「특허법」과 마찬가지로 실용신안등록을 받으려는 자는 그가 이는 범위에서 고안의 배경이 되는 기술을 기재하도록 의무화하되, 실용신안등록을 받은 후에는 배경기술을 기재하지 아니한 것을 실용신안등록의 무효 심판 사유에서 제외하도록 하였다.

실용신안법(법률 제10502호, 2011. 3.30, 일부개정)

제8조(실용신안등록출원)

- ① 실용신안등록을 받고자 하는 자는 다음 각 호의 사항을 기재한 실용신안등록출원서를 특허청장에게 제출하여야 한다.
 1. 실용신안등록출원인의 성명 및 주소(법인인 경우에는 그 명칭 및 영업소의 소재지)
 2. 실용신안등록출원인의 대리인이 출원하는 경우에는 그 대리인의 성명·주소 및 영업소의 소재지(대리인이 특허법인인 경우에는 그 명칭, 사무소의 소재지 및 지정된 변리사의 성명)
 3. 고안의 명칭
 4. 고안자의 성명 및 주소
- ② 제1항의 규정에 의한 실용신안등록출원서에는 다음 각 호의 사항을 기재한 명세서와 도면 및 요약서를 첨부하여야 한다.
 1. 고안의 명칭
 2. 도면의 간단한 설명
 3. 고안의 상세한 설명
 4. 실용신안등록청구범위
- ③ 제2항제3호에 따른 고안의 상세한 설명의 기재는 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다. <개정 2011.3.30>

1. 그 고안이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 그 고안을 쉽게 실시할 수 있도록 지식경제부령으로 정하는 기재방법에 따라 명확하고 상세하게 기재할 것
2. 그 고안의 배경이 되는 기술을 기재할 것
- ④ 제2항제4호의 규정에 의한 실용신안등록청구범위에는 보호를 받고자 하는 사항을 기재한 항이하 '청구항'이라 한다.이 1 이상 있어야 하며, 그 청구항은 다음 각 호에 해당하여야 한다.
 1. 고안의 상세한 설명에 의하여 뒷받침될 것
 2. 고안이 명확하고 간결하게 기재될 것
 3. 삭제(2007.1.3)
- ⑤ ~㉓(생략)

4) 디자인보호법

게임기기 외관 자체는 「디자인보호법」의 보호를 받을 수 있다. 그리고 게임의 배경화면, 아이콘 등의 창작에는 유체물품의 디자인 창작에 못지 않은 창작자의 지적 노력과 자금·시간이 소요되므로 이를 「디자인보호법」을 통하여 보호하고 있다.

특히, 오늘날 상품의 경쟁요소로서 디자인의 중요성은 더욱 부각되고 있으며, 이를 지적재산으로 보호하기 위하여 '물품의 형상·모양이나 색채 또는 이들의 결합으로 시각을 통하여 미감을 일으키는 것'으로 정의된 디자인을 보호대상으로 하는 권리가 디자인권이다.

「디자인보호법」은 디자인을 물품(물품의 부분 및 글자체를 포함한다)의 형상, 모양, 색채 또는 이들의 조합으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것이라고 정의하고 있다. 「디자인보호법」상 디자인은 물품(원칙으로 독립 거래의 대상이 되는 유체동산)을 떠나서는 존재할 수 없다. 이러한 물품과의 불가분적 관계를 디자인의 '물품성'이라 한다. 또한, 디자인은 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합에 의해 이뤄져야 하는데 이를 '형태성'이라 하며, '시각성'이란 디자인이 사람의 육안으로 식별이 가능한 것이어야 한다는 의미이다. 그리고 디자인은 미감을 일으킬 수 있는 것이어야 하며, 이를 '심미성'이라 한다. 한편, 부분 디자인 및 한 벌의 물품의 디자인도 보호대상이 되며, 동적 디자인도 포함된다.

디자인을 등록받기 위해서는 디자인의 '성립요건' 뿐만 아니라 '공업상 이용 가능성', '신규성', '창작비용이성'도 충족하여야 한다. 또한, 국기·국장 등과 유사한 디자인, 공서양속(公序良俗)에 반하는 디자인, 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동우려가 있는 디자인, 기능성 디자인은 등록받을 수 없다. 이와 같은 요건을 충족한 디자인 또는 이와 유사한 디자인이 2개 이상 출원된 경우에는 선출원주의에 따라 가장 먼저 출원한 자만이 등록받을 수 있다.

'공업상 이용할 수 있는 디자인'이라고 함은 공업적 생산방법에 의하여 동일 물품이 양산 가능한 것을 의미한다. 기계에 의한 생산은 물론 수공업적 생산도 포함한다. 특허청 심사기준에 의하면 물품의 액정화면 등 표시부에 표시되는 도형 등(화상디자인)이 물품에 일시적으로 구현되는 경우에도 그 물품은 화상디자인을 표시한 상태에서 공업상 이용할 수 있는 디자인으로 취급하나, 순수

미술의 분야에 속하는 저작물은 제외한다. 따라서 응용미술분야에 속하는 디자인은 보호대상에 포함된다. '신규성'이란 그 디자인이 출원 전에 일반인들에게 공개되거나 누구나 알 수 있는 것이 아니어야 한다는 것이며, '창작비용이성'이란 통상의 지식을 가진 사람이 i) 국내에 널리 알려진 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합 내지, ii) 신규성을 상실한 공지의 디자인으로부터 용이하게 창작할 수 없는 디자인이어야 한다는 것이다.

디자인권의 효력은 원칙적으로 용도와 기능을 기준으로 판단한 동일·유사물품에 한하여 미친다. 특히, 「디자인보호법」에 있어 '유사' 개념은 매우 중요하다. 디자인권의 효력범위 및 침해여부 판단 뿐만 아니라, 신규성이나 선출원주의 판단 등에 있어 모두 유사개념이 활용되기 때문이다.

「디자인보호법」상 특유제도로는 먼저 유행성이 강하고 모방이 용하다는 점에서 출원 시 일정 기간 동안 비밀로 할 것을 청구할 수 '비밀디자인제도'와 현실적으로 한 벌로 판매·사용되고 전체로서 통일성이 있는 경우 한 벌로서 출원하고 등록받을 수 있는 '한 벌 물품 디자인제도', 자신의 등록디자인 또는 출원디자인과 유사한 디자인에 대하여 유사디자인출원으로 별도로 출원하여 권리범위를 명확히 하거나 또는 확장시킬 수 있는 '유사디자인제도'가 있다.

한편, 특허청은 아이콘 등 화상디자인에 대하여는 부분디자인으로서의 물품성을 인정하고 있다. '화상디자인'이란 물리적인 표시화면 상에 구현되어 일시적인 발광현상에 의하여 시각을 통해서 인식되는 모양 및 색채로 구성되는 디자인을 말하며, 이는 특정한 물품에 부착된 표시화면을 통하여 표시되는 그 물품의 '모양 (pattern)'을 의미한다. 이러한 화상디자인의 종류에는 아이콘, 아이콘set, Website GUI, S/W GUI, Mobile GUI, 정보가전 GUI, 기타 그래픽 이미지 등이 있다. 이러한 화상디자인은 '부분디자인'으로 보호하고 있다. 개정 디자인 심사기준은 "물품의 액정화면 등 표시부에 표시되는 도형 등(화상디자인)이 물품에 일시적으로 구현되는 경우에도 그 물품은 화상디자인을 표시한 상태에서 공업상 이용할 수 있는 디자인으로 취급한다."라고 규정하고 있다(디자인심사기준 제3조제1호 다목). 따라서 「디자인보호법」상의 보호대상으로 인정되는 물품으로서, 액정화면 등의 표시부를 가지고 있는 모든 정보화 기기 등은 화상디자인을 표시한 상태에서 디자인등록을 받을 수 있다.

디자인권의 존속기간은 디자인권의 설정등록이 있는 날부터 15년이다. 디자인권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억 원 이하의 벌금에 처한다.

한편, 2011년 6월 30일 개정으로 한·EU FTA가 효력의 합의사항을 반영하기 위하여 디자인의 실시행위, 등록디자인을 침해하는 것으로 보는 행위 및 재심에 따라 회복한 디자인권의 효력이 미치지 않는 행위에 '수출'을 포함하여 등록디자인의 권리보호를 강화하였다.

또한, 디자인 분야의 환경 변화와 국제적 규범에 적극적으로 대응하기 위하여 2010년과 2011년까지 2건의 정부개정안이 국회에 계류 중이다. 앞으로 이와 같이 개정될 것으로 예상되므로 그 내용을 소개하도록 한다.

구분	제안이유 및 주요내용
<p>정부 (의안번호, 13140, 2011. 9. 6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 「산업디자인의 국제등록에 관한 헤이그협정 제네바법」에 가입함으로써 출원인의 권리를 강화하고 경쟁력 있는 디자인을 해외에서 보호받을 수 있도록 하기 위하여 출원인이 특허청을 경유하여 세계지식재산권기구(WIPO)에 국제출원서를 제출하는 사항 등을 반영하는 한편, '1 디자인 1 출원주의' 원칙이 하나의 물품에 한정하여 운영됨으로써 출원인의 선택을 제한하던 것을 앞으로는 출원인의 창작 의도를 최대한 반영하여 2개 이상의 물품을 하나의 디자인으로 출원할 수 있도록 개선하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것임. • 주요내용 가. 1 디자인 1 출원주의 원칙의 개선(안 제11조제3항 신설) 하나의 디자인을 여러 가지 물품에 적용하는 근래의 디자인 창작 추세를 반영하여 하나의 디자인에 적용될 수 있는 2개 이상의 물품을 출원서에 적을 수 있도록 함으로써 디자인권의 보호 범위를 확대하려는 것임. 나. 디자인권의 효력이 미치지 아니하는 범위 확대(안 제44조제1항제4호 및 제5호 신설) 물품의 기능을 확보하는 데에 불가결한 형상으로 된 물건이나 교육, 인용(引用) 또는 시사보도를 하기 위한 등록디자인의 실시에 대해서는 디자인권의 효력이 미치지 아니하도록 함으로써 디자인권자의 권리와 공공의 이익이 조화를 이룰 수 있도록 하려는 것임. 다. 심판청구의 취하 대상 확대(안 제72조의25) 복수디자인에 대하여 심판을 청구하였을 경우에 일부 디자인에 대한 심판청구를 취하할 수 있도록 함으로써 심판 절차를 신속하고 탄력적으로 운영하려는 것임. 라. 「산업디자인의 국제등록에 관한 헤이그협정 제네바법」에 따른 국제출원 절차의 도입(안 제8조의2 신설) <ol style="list-style-type: none"> 1) 특허청장은 특허청을 거쳐 국제출원을 하려는 자로부터 국제출원서 및 그 출원에 필요한 서류를 제출받아 국제지식재산권기구에 보냄으로써 출원인에게 편의를 제공하는 등 해당 디자인에 대한 국제적 보호를 강화하려는 것임. 2) 국내외의 출원인이 대한민국에서 디자인을 보호받기 위하여 대한민국을 지정국으로 하여 국제출원을 하려는 경우에는 국제출원일에 대한민국에서 디자인등록출원을 한 것으로 보아 이 법에 따른 디자인등록출원 심사절차를 준용함으로써 출원인의 편의를 도모하려는 것임.
<p>정부 (의안번호 8811, 2010. 7. 7)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제안이유 디자인 분야의 환경 변화와 국제적 규범에 적극적으로 대응하기 위하여 디자인의 대상영역을 확대하고 등록디자인의 보호범위를 구체적으로 정하며, 디자인의 창작성 요건의 강화, 독자적인 디자인권을 인정하는 관련디자인 제도의 신설 및 디자인권의 존속기간의 연장 등을 통하여 창작자의 권리보호를 강화하고, 디자인등록출원 보완 제도의 도입 및 복수디자인 제도의 개선 등을 통하여 출원인의 편의를 증진하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하는 한편, 법 문장을 원칙적으로 한글로 적고, 어려운 용어를 쉬운 용어로 바꾸며, 길고 복잡한 문장을 간결하게 하는 등 국민이 법 문장을 이해하기 쉽게 정비하려는 것임. • 주요내용 가. 디자인 분야의 환경 변화와 국제적 규범에의 대응 <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인의 대상영역 확대(안 제2조제1호) 「산업디자인의 국제분류 제정에 관한 로카르노협정」 가입에 따라 현행 우리나라 디자인의 물품분류에는 없는 로고, 그래픽 심벌 등 로카르노 분류체계에 따른 사항을 추가하여 디자인의 대상영역을 확대함. 2) 등록디자인의 보호범위의 확대(안 제43조제2항 신설) 등록디자인의 보호범위에 일반 수요자에게 전체적으로 동일하거나 유사한 인상을 주는 디자인 모두를 포함하는 것으로 하는 한편, 물품과 그 물품류의 구분 그 자체는 디자인의 보호범위에 영향을 미치지 아니하도록 함으로써 디자인의 보호범위를 확대함. 나. 디자인 창작자의 권리보호 강화 <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 창작성 요건의 강화(안 제5조제2항) 국내에서 널리 알려진 디자인뿐만 아니라 외국에서 널리 알려진 형상·모양·색채 또는 이들의 결합에 의하여 용이하게 창작할 수 있는 디자인도 창작성이 없는 것으로 보아 디자인등록을 받을 수 없도록 함. 2) 관련디자인 제도의 도입(안 제7조 및 제42조 등) 종전의 유사디자인 제도를 폐지하고 기본디자인에만 유사한 디자인의 독자적인 디자인권을 인정하는 관련디자인 제도를 도입하여 관련디자인에 독자적인 권리범위와 권리존속기간을 부여함으로써 창작자의 권리보호를 강화함. 3) 디자인 공시증명 제도의 도입(안 제25조의2) 디자인을 개발하는 과정에서 창작된 디자인 중 출원되지 않은 디자인을 효과적으로 보호하기 위하여 공신력이 있는 전문가가 출원되지 않은 디자인에 대한 공시증명을 할 수 있도록 함으로써 상당한 창작자의 권리를 보호함. 4) 디자인권의 존속기간 연장(안 제40조제1항) 디자인권의 존속기간이 확대되는 선진국의 추세를 반영하고, 2012년 가입예정인 헤이그협정과 조화를 도모하기 위하여 설정등록일로부터 15년까지인 현행 디자인권의 존속기간을 출원일로부터 20년이 되는 날까지로 연장함.

표 6-3-4 「디자인보호법에 관한 법률」 개정안(계속)

구분	제안이유 및 주요내용
<p>정부 (의안번호 8811, 2010. 7. 7)</p>	<p>다. 디자인등록 출원인의 편의 증진을 위한 제도 개선</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인등록출원 보완 제도의 도입(안 제9조의2 신설) 디자인등록출원 시 출원일의 인정과 관련하여 중대한 하자가 있는 경우에 해당 출원을 반려하지 않고 출원인에게 보완의 기회를 부여하여 출원인의 편의를 증진함. 2) 복수디자인출원제도의 개선(안 제11조의2 및 제26조제4항 등) 디자인무심사등록출원의 경우에만 20개 이내의 복수디자인등록출원이 허용되던 복수디자인출원 제도를 개선하여 심사등록·무심사등록의 구분 없이 같은 유(類)에 속하는 물품은 100개까지 복수출원이 가능하도록 하고, 복수출원된 디자인 중 일부디자인에만 거절사유가 있는 경우에는 심사관이 일부거절(또는 일부등록)을 할 수 있도록 함. 3) 저작권법 제도의 도입 등(안 제28조의2 신설 등) 디자인등록출원서의 명백한 오기에 대해서는 출원인에게 보정요구서를 발송하지 않고 심사관이 직권으로 정정할 수 있도록 하는 등의 제도 개선을 통하여 출원인의 편의를 높임.

디자인보호법(법률 제10809호, 2011. 6.30, 일부개정)

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 1995.12.29, 1997.8.22, 2001.2.3, 2004.12.31, 2011.6.30)

1. '디자인'이라 함은 물품(물품의 부분(제12조를 제외한다) 및 글자체를 포함한다. 이하 같다)의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것을 말한다.
- 1의2. '글자체'라 함은 기록이나 표시 또는 인쇄 등에 사용하기 위하여 공통적인 특징을 가진 형태로 만들어진 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
2. '등록디자인'이라 함은 디자인등록을 받은 디자인을 말한다.
3. '디자인등록'이라 함은 디자인심사등록 및 디자인무심사등록을 말한다.
4. '디자인심사등록'이라 함은 디자인등록출원이 디자인등록요건의 전부를 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.
5. '디자인무심사등록'이라 함은 디자인등록출원이 이 법에 의한 디자인의 등록요건중 제26조제2항의 규정에 의하여 적용이 제외되는 등록요건 외의 등록요건을 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.
6. '실시'라 함은 디자인에 관한 물품을 생산·사용·양도·대여·수출 또는 수입하거나 그 물품의 양도 또는 대여의 청약양도나 대여를 위한 전시를 포함한다. 이하 같다)을 하는 행위를 말한다.

5) 상표법

게임 또는 게임기기의 명칭, 게임회사명 등은 「상표법」의 보호대상이 된다. 상표권은 타인의 상품과 식별할 목적으로 선점한 일정한 표장에 대하여 출원절차를 통해 식별력이 인정된 경우 지정 상품에 있어 상표로서 독점적으로 사용할 수 있는 권리이다. 즉, 창작행위와는 별개의 과정으로 형성된 가치를 보호하며, 영업적 성격이 강한 가장 이질적인 지적재산권이라 할 수 있다. 다만, 공익 상 특정인의 표지의 독점적 사용이 부적당한 경우 또는 일반 수요자에게 피해를 야기시킬 수 있는 경우에는 등록받을 수 없으며, 타인의 등록상표 또는 미등록 상태일지라도 상표적 사용에 의하여 일정한 가치가 형성된 상표와 저촉하는 경우에도 등록받을 수 없다. 한편, 「상표법」은 상표를 보호함으로써 상표 사용자의 업무 상 신용유지를 도모하여 산업 발전에 이바지함과 아울러 수요자의 이익을 보호함을 목적으로 하고 있다(상표법 제1조).

「상표법」 상의 상표는 사회통념 상의 상표(일반적으로 '브랜드'라고 불리는 것)와 동일한 개념은 아니다. 「상표법」 제2조에서 "상표라 함은 상품을 생산·가공·증명 또는 판매하는 것을 업으

로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 기호·문자·도형·입체적 형상·색채·홀로그램·동작 또는 이들을 결합한 것 또는 그 밖에서 객적으로 인식할 수 있는 것을 말한다.”고 규정하고 있다.

여기서 상표란 시각적으로 인식될 수 있는 것을 인정하기 때문에 소리 상표, 냄새 상표, 맛 상표 등과 같이 청각·미각·후각으로 지각할 수 있는 표장은 국내 「상표법」상 상표로서 등록받을 수 없다. 또한 자기의 상품과 타인의 상품을 식별하기 위하여 사용되지 않는 표장은 상표가 아니므로 상품에 사용된 것이라 하여도 그것이 단순히 상품의 심미감을 불러일으키게 하기 위하여 사용된 디자인이거나 자타 상품 식별의사와 무관한 가격표시 등은 「상표법」상 상표가 아니다.

상표를 출원·등록하기 위해서는 「상표법」에서 규정하는 일정한 형식적 요건을 갖추어야 하고, 실질적 요건으로서의 등록요건도 갖추어야 한다. 우리나라는 선출원주의와 등록주의를 채택하고 있어 사용 여부를 불문하고 먼저 출원한 자에게 등록을 인정하고 독점 배타권을 부여한다. 다만, ① 상품의 보통명칭, ② 관용상표, ③ 성질표시적 상표, ④ 현저한 지리적 명칭 그 약어 또는 지도, ⑤ 혼한 성 또는 명칭, ⑥ 간단하고 흔히 있는 표장, ⑦ 기타 식별력이 없는 표장의 경우 식별력이 없어서 등록을 인정하지 않으며, 특정인에게 독점을 주는 것이 공익에 반할 경우 등록을 인정하지 않고 있다. 한편, 비록 상표가 적극적 요건으로서의 식별력을 가지고 있다 하더라도 그 상표를 등록하여 독점배타적 성질의 상표권을 부여하는 경우 공익상 또는 타인의 이익을 침해할 우려가 있는 경우에는 상표의 등록을 배제하는 규정을 두고 있다.

상표권은 적극적으로는 당해 표지를 그 지정상품에 대하여 독점적으로 사용할 수 있는 권리이며, 소극적으로는 동일·유사 상품에 있어 동일·유사 표지에 대한 타인의 사용을 금지할 수 있는 권리이다. 상표권이 다른 지적재산권과 구별되는 특징으로는 먼저, 상표권의 존속기간이 무한 연장될 수 있다는 점이다. 즉, 상표권의 존속기간은 편의상 10년으로 규정되어 있지만, 존속기간 갱신 절차에 의하여 계속하여 10년씩 연장할 수 있다. 또 다른 특징은 상표권의 유지를 위하여 다른 지적재산권보다 많은 의무를 요구하는 점이다. 즉, 상표권자나 사용권자의 등록상표 부정사용에 의하여 일반 수요자의 오인·혼동을 야기하거나, 계속하여 3년 이상 상표를 사용하지 않은 경우 등에는 취소심판에 의하여 상표권이 소멸될 수 있다.

상표권 침해행위를 한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억 원 이하의 벌금에 처해지며, 다른 지적재산권의 침해와 달리 상표권 침해죄는 비친고죄로 규정되어 있어 상표권자의 고소와 관계없이 처벌될 수 있다.

2010년 「상표법」의 대폭적인 개정이 있었다. 주요내용은 다음과 같다. 상표권자 등의 부담을 낮추기 위하여 상표등록료를 2회에 걸쳐 분할하여 납부할 수 있도록 하고, 상표등록료만 납부하면 별도의 출원 절차 없이 상표권이 갱신될 수 있도록 종전의 상표권 존속기간갱신 등록출원 제도를 존속기간갱신 등록신청 제도로 대폭 간소화하며, 그 밖에 「공업소유권의 보호를 위한 파리협약」 제6조의3을 충실하게 이행할 수 있도록 하기 위하여 관련조문을 정비하였다.

2010년 개정 상표법 주요내용

- 가. 상표등록을 받을 수 없는 상표 요건 정비(법 제7조제1항)

공업소유권의 보호를 위한 파리협약,에 따르면 세계지적소유권기구로부터 동맹국에 통보되는 각 국의 국기, 국장 등을 보호하도록 하고 있으나, 현행 규정에서는 이를 모호하게 규정하고 있는바, 파리협약을 충실히 이행하여 국제사회의 신뢰를 높이고 국기, 국장, 훈장, 포장, 명칭 등에 대한 보호를 강화하기 위하여 관련 조문을 정비함.
- 나. 상표등록출원에 대한 심사의 순위 및 우선심사의 근거 명시(법 제22조의4 신설)

현행 규정에서는 상표등록출원에 대한 심사의 순위와 우선심사의 근거를 「상표법 시행규칙」에 두고 있는바, 이를 이 법에 직접 명시함.
- 다. 직권보정 제도 도입(법 제24조의3 신설)

현행 규정은 상표등록출원서 등에 명백한 오기 등으로 판단되는 사항이 있어도 심사관이 직권으로 정정할 수 있는 근거 규정이 없는바, 이와 같은 명백한 오기 등에 대해서는 출원인에게 보정요구서를 발송하지 아니하고도 심사관이 직권으로 정정할 수 있도록 함으로써 출원인의 편의를 높임.
- 라. 상표등록료 분할납부제 도입(법 제34조 및 제42조)

현재 이 법 및 「특허료 등의 징수규칙」에 따라 상표등록료는 등록결정 또는 등록심결의 등본을 받은 날부터 2개월 이내에 일시에 납부하도록 되어 있으나, 앞으로는 상표권자 등의 부담을 완화하기 위하여 상표등록료를 2회로 분할하여 납부할 수 있도록 하되, 2회차 상표등록료를 기간 내에 납부하지 아니하면 해당 상표권이 등록일부터 5년이 지나면 소멸되도록 함.
- 마. 수수료 반환대상의 확대(법 제38조제1항제2호)

현행 규정은 상표등록출원 후 1개월 이내에 취하하거나 포기한 출원의 상표등록출원료만 반환하도록 하고 있으나, 앞으로는 상표등록출원의 우선권주장 신청료도 반환대상에 추가함.
- 바. 상표권 존속기간갱신등록을 신청제로 전환(법 제43조)

현행 규정은 상표권의 존속기간을 갱신하려 할 경우 상표권의 존속기간갱신등록출원을 하여야 하나, 앞으로는 상표권의 존속기간갱신등록신청 제도로 간소화하여 기간 내에 상표등록료를 납부하고 존속기간갱신등록신청서를 제출하면 별도의 심사절차 없이 존속기간이 연장될 수 있도록 하여 상표권자 등의 편의를 높임.

상표법(법률 제9987호, 2010. 1.27, 일부개정)

제7조(상표등록을 받을 수 없는 상표)

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 상표는 제6조에도 불구하고 상표등록을 받을 수 없다.

〈개정 1993.12.10, 1997.8.22, 2001.2.3, 2004.12.31, 2007.1.3, 2010.1.27, 2011.6.30〉

 1. 대한민국의 국기(國旗), 국장(國章), 군기(軍旗), 훈장, 포장(褒章), 기장(記章), 대한민국 또는 공공기관의 감독이나 증명용 인장(印章) 또는 기호와 동일하거나 이와 유사한 상표
 - 1의2. 「공업소유권의 보호를 위한 파리협약」(이하 「파리협약」이라 한다) 동맹국, 세계무역기구 회원국 또는 「상표법조약」, 체약국(이하 이 항에서 '동맹국등'이라 한다)의 국기와 동일하거나 이와 유사한 상표
 - 1의3. 국제적십자, 국제올림픽위원회 또는 저명한 국제기구의 명칭, 약칭, 표징과 동일하거나 이와 유사한 상표. 다만, 국제적십자, 국제올림픽위원회 또는 저명한 국제기관이 자기의 명칭, 약칭 또는 표징을 상표등록출원한 때에는 그러하지 아니하다.
 - 1의4. 파리협약 제6조의3에 따라 세계지적소유권기구로부터 통지받아 특허청장이 지정한 동맹국등의 문장(紋章), 기(旗), 훈장, 포장, 기장 또는 동맹국등이 가입한 정부 간 국제기구의 명칭, 약칭, 문장, 기, 훈장, 포장, 기장과 동일하거나 이와 유사한 상표. 다만, 동맹국 또는 동맹국등이 가입한 정부 간 국제기구가 자기의 명칭·약칭(동맹국등이 가입한 정부 간 국제기구에 한정한다), 표징을 상표등록출원한 때에는 그러하지 아니하다.
 - 1의5. 파리협약 제6조의3에 따라 세계지적소유권기구로부터 통지받아 특허청장이 지정한 동맹국등 또는 그 공공기관의 감독이나 증명용 인장 또는 기호와 동일하거나 유사한 상표로서 그 인장 또는 기호가 사용되고 있는 상품과 동일하거나 유사한 상품에 관하여 사용하는 것
 2. 국가·인종·민족·공공단체·종교 또는 저명한 고인과의 관계를 허위로 표시하거나 이들을 비방 또는 모욕하거나 이들에 대하여 나쁜 평판을 받게 할 염려가 있는 상표
 3. 국가·공공단체 또는 이들의 기관과 공익법인의 영리를 목적으로 하지 아니하는 업무 또는 영리를 목적으로 하지 아니하는 공익사업을 표시하는 표징으로서 저명한 것과 동일 또는 유사한 상표. 다만, 국가·공공단체 또는 이들의 기관과 공익법인 또는 공익사업체에서 자기의 표징을 상표등록출원한 때에는 그러하지 아니하다.
 4. 상표 그 자체 또는 상표가 상품에 사용되는 경우 수요자에게 주는 의미와 내용 등이 일반인의 통상적인 도덕관념인 선량한 풍속에 어긋나거나 공공의 질서를 해칠 우려가 있는 상표
 5. 정부가 개최하거나 정부의 승인을 얻어 개최하는 박람회 또는 외국정부가 개최하거나 외국정부의 승인을 얻어 개최하는 박람회의 상패·상장 또는 포장과 동일 또는 유사한 표징이 있는 상표. 다만, 그 상패·상장 또는 포장을 받은 자가 당해 박람회에서 수상한 상품에 관하여 상표의 일부로서 그 표징을 사용할 때에는 그러하지 아니하다.

6. 저명한 타인의 성명·명칭 또는 상호·초상·서명·인장·아호·예명·필명 또는 이들의 약칭을 포함하는 상표. 다만, 그 타인의 승낙을 얻은 경우에는 그러하지 아니하다.
7. 선출원에 의한 타인의 등록상표(지리적 표시 등록단체표장을 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 그 지정상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용하는 상표
- 7의2. 선출원에 의한 타인의 지리적 표시 등록단체표장과 동일 또는 유사한 상표로서 그 지정상품과 동일하거나 동일하다고 인식되어 있는 상품에 사용하는 상표
8. 상표권이 소멸한 날(상표등록을 무효로 한다는 심결이 있는 경우에는 심결확정일을 말한다)부터 1년을 경과하지 아니한 타인의 등록상표(지리적 표시 등록단체표장을 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 그 지정상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용하는 상표
- 8의2. 지리적 표시 단체표장권이 소멸한 날(단체표장등록을 무효로 한다는 심결이 있는 경우에는 심결확정일을 말한다)부터 1년을 경과하지 아니한 타인의 지리적 표시 등록단체표장과 동일 또는 유사한 상표로서 그 지정상품과 동일하거나 동일하다고 인식되어 있는 상품에 사용하는 상표
9. 타인의 상품을 표시하는 것이라고 수요자간에 현저하게 인식되어 있는 상표(지리적 표시를 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 그 타인의 상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용하는 상표
- 9의2. 특정 지역의 상품을 표시하는 것이라고 수요자간에 현저하게 인식되어 있는 타인의 지리적 표시와 동일 또는 유사한 상표로서 그 지리적 표시를 사용하는 상품과 동일하거나 동일하다고 인식되어 있는 상품에 사용하는 상표
10. 수요자간에 현저하게 인식되어 있는 타인의 상품이나 영업과 혼동을 일으키게 할 염려가 있는 상표
11. 상품의 품질을 오인하게 하거나 수요자를 기만할 염려가 있는 상표
12. 국내 또는 외국의 수요자간에 특정인의 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있는 상표(지리적 표시를 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하거나 그 특정인에게 손해를 가하려고 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표
- 12의2. 국내 또는 외국의 수요자간에 특정 지역의 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있는 지리적 표시와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하거나 그 지리적 표시의 정당한 사용자에게 손해를 가하려고 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표
13. 상표등록을 받고자 하는 상품 또는 그 상품의 포장의 기능을 확보하는데 불가결한 입체적 형상만으로 되거나 색채 또는 색채의 조합만으로 된 상표
14. 세계무역기구 회원국내의 포도주 및 증류주의 산지에 관한 지리적 표시로서 구성되거나 동 표시를 포함하는 상표로서 포도주·증류주 또는 이와 유사한 상품에 사용하고자 하는 상표. 다만, 지리적 표시의 정당한 사용자가 그 해당 상품을 지정상품으로 하여 제9조제3항의 규정에 따른 지리적 표시단체표장등록출원을 한 때에는 그러하지 아니하다.
15. 「중자산업법」 제111조에 따라 등록된 품종명칭과 동일하거나 유사한 상표로서 그 품종명칭과 동일 또는 이와 유사한 상품에 대하여 사용하는 상표
16. 「농산물품질관리법」 제8조 또는 「수산물품질관리법」 제9조에 따라 등록된 타인의 지리적 표시와 동일하거나 유사한 상표로서 그 지리적 표시를 사용하는 상품과 동일하거나 동일하다고 인식되어 있는 상품에 사용하는 상표
17. 대한민국이 외국과 양자간(兩者間) 또는 다자간(多者間)으로 체결하여 발효된 자유무역협정에 따라 보호하는 타인의 지리적 표시와 동일하거나 유사한 상표 또는 그 지리적 표시로 구성되거나 그 지리적 표시를 포함하는 상표로서 해당 지리적 표시를 사용하는 상품과 동일하거나 동일하다고 인식되어 있는 상품에 사용하는 상표

② ~ ⑥(생략)

6) 부정경쟁 방지 및 영업비밀보호에 관한 법률

타인의 주지·저명한 상표나 상호, 성명 등을 무단으로 사용하는 경우에는 「부정경쟁 방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」(이하 '부정경쟁방지법')상 부정경쟁행위에 해당할 수 있다. 그러나 부정경쟁방지법은 개별적인 부정경쟁행위를 나열함으로써 열거적으로 규제하고 있기 때문에 이 열거규정에 해당하지 않을 경우에는 위법행위라 보기 어렵다. 이와 관련하여 보드게임의 일종인 '부루마블 게임'의 상표로서 널리 주지성을 가지고 있는 '부루마블'이라는 표장을 무단 사용하여 위 게임과 유사한 보드게임을 제조·판매한 행위가 「부정경쟁 방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 제2조 제1호 소정의 부정경쟁행위에 해당한다고 판단한 사례가 있다(서울동부지법 2004. 2. 12. 선고

2000가합1820 판결).

또한, 특허 등을 통하여 공개하지 않은 기업의 내부적인 비밀을 영업비밀이라고 한다. 영업비밀로 보호받기 위해서는 몇 가지 요건을 구비하여야 한다. 첫째, 공언히 알려져 있지 아니한 정보이어야 한다. 둘째, 정보를 비밀로 유지하기 위하여 합리적인 노력을 하였어야 한다. 셋째, 정보자체가 영업활동에 유용한 기술 상 또는 경영 상 정보이어야 한다. 따라서, 부정경쟁방지법 상 영업비밀이기 위해서는 위의 세 가지 요건을 갖춘 경우에만 보호될 수 있는 가치를 가진다. 만약 공개된 것이라고 한다면, 부정경쟁방지법 상 보호받을 수 있는 영업비밀이 아니기 때문이다.

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률(법률 제10810호, 2011. 6.30, 일부개정)

제3조의2(자유무역협정에 따라 보호하는 지리적 표시의 사용금지 등)

- ① 정당한 권원이 없는 자는 대한민국이 외국과 양자간(兩者間) 또는 다자간(多者間)으로 체결하여 발효된 자유무역협정에 따라 보호하는 지리적 표시(이하 이 조에서 '지리적 표시'라 한다)에 대하여는 제2조제1호라목 및 마목의 부정경쟁행위 이외에도 지리적 표시에 나타난 장소를 원산지로 하지 아니하는 상품(지리적 표시를 사용하는 상품과 동일하거나 동일하다고 인식되는 상품으로 한정한다)에 관하여 다음 각 호의 행위를 할 수 없다.
 - 1. 진정한 원산지 표시 이외에 별도로 지리적 표시를 사용하는 행위
 - 2. 지리적 표시를 번역 또는 음역하여 사용하는 행위
 - 3. '종류', '유형', '양식' 또는 '모조품' 등의 표현을 수반하여 지리적 표시를 사용하는 행위
- ② 정당한 권원이 없는 자는 다음 각 호의 행위를 할 수 없다.
 - 1. 제1항 각 호에 해당하는 방식으로 지리적 표시를 사용한 상품을 양도·인도 또는 이를 위하여 전시하거나 수입·수출하는 행위
 - 2. 제2조제1호라목 또는 마목에 해당하는 방식으로 지리적 표시를 사용한 상품을 인도하거나 이를 위하여 전시하는 행위
- ③ 제1항 각 호에 해당하는 방식으로 상표를 사용하는 자로서 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 자는 제1항에도 불구하고 해당 상표를 그 사용하는 상품에 계속 사용할 수 있다.
 - 1. 국내에서 지리적 표시의 보호개시일 이전부터 해당 상표를 사용하고 있을 것
 - 2. 제1호에 따라 상표를 사용한 결과 해당 지리적 표시의 보호개시일에 국내 수요자 간에 그 상표가 특정한 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있을 것(본조신설 2011.6.30)

제4조(부정경쟁행위 등의 금지청구권 등)

- ① 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위로 자신의 영업상의 이익이 침해되거나 침해될 우려가 있는 자는 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 하거나 하려는 자에 대하여 법원에 그 행위의 금지 또는 예방을 청구할 수 있다. (개정 2011.6.30)
- ② 제1항에 따른 청구를 할 때에는 다음 각 호의 조치를 함께 청구할 수 있다. (개정 2011.6.30)
 - 1. 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 조성한 물건의 폐기
 - 2. 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위에 제공된 설비의 제거
 - 3. 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위의 대상이 된 도메인이름의 등록말소
 - 4. 그 밖에 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반하는 행위의 금지 또는 예방을 위하여 필요한 조치 [전문개정 2007.12.21] [제목개정 2011.6.30]

제5조(부정경쟁행위 등에 대한 손해배상책임)

고의 또는 과실에 의한 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반한 행위(제2조제1호다목의 경우에는 고의에 의한 부정경쟁행위만을 말한다)로 타인의 영업상 이익을 침해하여 손해를 입힌 자는 그 손해를 배상할 책임을 진다. (개정 2011.6.30)

제6조(부정경쟁행위 등으로 실추된 신용의 회복)

법원은 고의 또는 과실에 의한 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반한 행위(제2조제1호다목의 경우에는 고의에 의한 부정경쟁행위만을 말한다)로 타인의 영업상의 신용을 실추시킨 자에게는 부정경쟁행위나 제3조의2제1항 또는 제2항을 위반한 행위로 인하여 자신의 영업상의 이익이 침해된 자의 청구에 의하여 제5조에 따른 손해배상을 갈음하거나 손해배상과 함께 영업상의 신용을 회복하는 데에 필요한 조치를 명할 수 있다. [제목개정 2011.6.30]

2011년 6월 30일 한·EU FTA의 합의사항을 반영하기 위하여 자유무역협정에 따라 보호하는 지리적 표시의 사용 등을 금지하고, 지리적 표시의 침해에 대한 금지예방, 손해배상 등 구제절차를 마련하여 지리적 표시자의 권리를 보호하는 한편, 부정경쟁행위에 대한 조사 등에 관한 업무를 특허청장, 시·도지사 및 시장·군수·구청장의 공동사무로 조정하였다.

4. 규제법

1) 다중업소의 안전관리에 관한 특별법

이 법은 사회·경제의 발전으로 다양하고 새로운 종류의 다중이용업이 출현하고 대형화 및 밀집화된 다중이용업소가 등장하여 화재 등 재난의 발생 시 대규모의 인명 및 재산피해가 예상됨에 따라, 화재 등 재난 그 밖의 위급한 상황으로부터 국민의 생명·신체 및 재산을 보호하기 위하여 다중이용업소의 소방시설 등의 설치·유지 및 안전관리와 화재위험평가에 관하여 필요한 사항을 정하도록 함으로써 공공의 안전과 복리증진에 기여키 위하여 2006년 제정되었다.

오락실, PC방 등과 같은 게임제공업의 경우도 성인은 물론 청소년들이 자주 이용하는 곳이기 때문에 소방안전이 매우 중요한데, 이 법 시행령 제2조 제5호에 규정된 '게임제공업·인터넷컴퓨터 게임시설제공업 및 복합유통게임제공업' 이 다중이용업에 해당되어 관련 영업장의 경우, 이 법의 적용을 받게 된다.

2009년 개정을 통하여 다중이용업을 영위하고 있는 자가 영업장 내부구조를 변경하는 경우에도 소방본부장 등에게 미리 신고하도록 하는 등 다중이용업소의 안전관리를 강화하여 화재로 인한 대형 참사를 사전에 방지하기 위하여 다중이용업을 하고자 하는 자뿐 아니라, 업소 운영 중 내부구조를 변경하는 자도 안전시설 등을 설치하기 전에 미리 신고를 하게 하고, 실내장식물의 설치 시 뿐만 아니라 교체 시에도 불연재료 또는 준불연재료 설치를 의무화하였다.

2011년 5월 30일 개정을 통하여 다중이용업주로 하여금 「건축법」에 따른 방화구획에 대해서도 유지관리를 하도록 하고, 다중이용업주가 안전시설 등을 점검하는 경우, 해당 안전시설 등과 연계된 시설·장비를 관리하는 관계인 등도 안전점검에 협조하도록 하는 등 다중이용업소에 대한 안전관리를 강화하였다.

다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법(법률 제10750호, 2011. 5.30, 일부개정)

제2조(정의)

- ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
 1. '다중이용업'이란 불특정 다수인이 이용하는 영업 중 화재 등 재난 발생 시 생명·신체·재산상의 피해가 발생할 우려가 높은 것으로서 대통령령으로 정하는 영업을 말한다.
 2. '소방시설등'이란 소방시설과 비상구, 그 밖의 소방 관련 시설로서 「소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 제2조제1항제2호에 따른 시설을 말한다.
 3. '실내장식물'이란 건축물 내부의 천장 또는 벽에 설치하는 것으로서 대통령령으로 정하는 것을 말한다.
 4. '화재위험평가'란 다중이용업의 영업소(이하 '다중이용업소'라 한다)가 밀집한 지역 또는 건축물에 대하여 화재 발생 가능성과 화재로 인한 불특정 다수인의 생명·신체·재산상의 피해 및 주변에 미치는 영향을 예측·분석하고 이에 대한 대책을 마련하는 것을 말한다.
- ② 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 규정하는 것을 제외하고는 「소방기본법」, 「소방시설공사법령」, 「소방시설 설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 및 「건축법」에서 정하는 바에 따른다.
[전문개정 2011.5.30]

제9조(다중이용업소의 안전관리기준 등)

- ① 다중이용업주 및 다중이용업을 하려는 자는 영업장에 대통령령으로 정하는 소방시설등, 영업장 내부 피난통로, 그 밖의 안전시설(이하 '안전시설등'이라 한다)을 행정안전부령으로 정하는 기준에 따라 설치·유지하여야 한다. 이 경우 대통령령으로 정하는 숙박을 제공하는 형태의 다중이용업소 영업장에는 소방시설 중 간이스프링클러설비를 행정안전부령으로 정하는 기준에 따라 설치하여야 한다.
- ② 소방본부장이나 소방서장은 안전시설등이 행정안전부령으로 정하는 기준에 맞게 설치 또는 유지되어 있지 아니한 경우에는 그 다중이용업주에게 안전시설등의 보완 등 필요한 조치를 명할 수 있다.
- ③ 다중이용업을 하려는 자(다중이용업을 하고 있는 자를 포함한다)는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 안전시설등을 설치하기 전에 미리 소방본부장이나 소방서장에게 행정안전부령으로 정하는 안전시설등의 설계도서를 첨부하여 행정안전부령으로 정하는 바에 따라 신고하여야 한다.
 1. 안전시설등을 설치하려는 경우
 2. 영업장 내부구조를 변경(영업장 면적의 증감, 영업장의 구획된 실(室)의 증감 및 내부통로 구조의 변경을 말한다)하려는 경우
 3. 안전시설등의 공사를 마친 경우
- ④ 소방본부장이나 소방서장은 제3항제1호 및 제2호에 따라 신고를 받았을 때에는 설계도서가 행정안전부령으로 정하는 기준에 맞는지를 확인하고, 그에 맞도록 지도하여야 한다.
- ⑤ 소방본부장이나 소방서장은 제3항제3호에 따라 공사완료의 신고를 받았을 때에는 안전시설등이 행정안전부령으로 정하는 기준에 맞게 설치되었다고 인정하는 경우에는 행정안전부령으로 정하는 바에 따라 안전시설등 완비증명서를 발급하여야 하며, 그 기준에 맞지 아니한 경우에는 시정될 때까지 안전시설등 완비증명서를 발급하여서는 아니 된다.
[전문개정 2011.5.30]

제10조(다중이용업의 실내장식물)

- ① 다중이용업소에 설치하거나 교체하는 실내장식물(반자동림대 등의 너비가 10센티미터 이하인 것은 제외한다)은 불연재료(부연재료) 또는 준불연재료로 설치하여야 한다.
- ② 제1항에도 불구하고 합판 또는 목재로 실내장식물을 설치하는 경우로서 그 면적이 영업장 천장과 벽을 합한 면적의 10분의 3(스프링클러설비 또는 간이스프링클러설비가 설치된 경우에는 10분의 5) 이하인 부분은 「소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 제12조제3항에 따른 방염성능기준 이상의 것으로 설치할 수 있다.[전문개정 2011.5.30]

**다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법 시행령
(대통령령 제22724호, 2011. 3.29, 일부개정)**

제2조 (다중이용업)

- 「다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법」(이하 '법'이라 한다) 제2조제1항제1호에 따른 '대통령령이 정하는 영업'이라 함은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 영업을 말한다.(개정 2008.12.24, 2009.7.1, 2009.8.6, 2010.8.11)
1. ~ 4. (생략)
 5. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호·제6호의2·제7호 및 제8호의 게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설제공업 및 복합유통게임제공업. 다만, 게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 경우에는 영업장(내부계단으로 연결된 복층 구조의 영업장은 제외한다)이 지상 1층 또는 지상과 직접 접하는 층에 설치되고 그 영업장의 주된 출입구가 건축물 외부의 지면과 직접 연결된 구조에 해당하는 경우는 제외한다.
 6. ~ 8. (생략)

2) 전기통신사업법

「게임산업진흥에 관한 법률」 시행규칙 제20조에는 청소년게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설 제공업 또는 복합유통게임제공업 등록·신고의 시설기준은 동법 시행규칙에 따르도록 하고 있다. 여기에서는 “전기통신사업법에 따라 허가를 받거나 신고 또는 등록을 하여야 하는 영업자는 「전기통신사업법」에서 정하는 기준을 갖추어야 한다.”고 하고 있다.

한편, 온라인게임의 경우 정보통신 서비스로서 보편적 역무를 통하여 제공되는 서비스이기 때문에 「전기통신사업법」의 부가통신사업자로서 신고를 하는 등의 규제를 받을 수 있다. 전기통신사업자는 자신의 의무 제공이나 설비 등의 제공·도매제공·상호접속 또는 공동사용 등으로 인하여 취득한 개별 이용자에 관한 정보를 공개하여서는 아니되며, 통신비밀을 보호해야 한다.

2011년 4월 29일 개정안에는 불법 콘텐츠 및 음란물 유통을 근절하기 위한 노력의 일환으로 웹하드 등록제가 도입되었다. 이는 웹하드를 통한 불법 복제·전송의 심각성에 대한 사회적 위기의식이 나타난 것이라고 볼 수 있다. 지금까지 저작권법을 통한 웹하드 규제가 단순히 선침해 후조치 방식이었고, 불법콘텐츠의 모니터링 및 대응에는 일정한 시간이 걸리기 때문에 그 틈을 이용하여 불법 복제·전송이 이루어지게 되는 등 효과적인 대응에 어려움이 있었다. 이에 불법복제·전송을 개선하기 위한 법적 제도적 장치로서 웹하드 등록제를 도입되게 된 것이다.

웹하드 서비스는 원래 이용자에게 웹 상에 저장 공간을 제공하고 그 이용자로 하여금 인터넷 접속이 가능한 어느 곳에서나 인터넷을 통해 파일을 업로드, 열람·편집, 다운로드할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한 일종의 클라우드 컴퓨팅 서비스이나(이를 ‘저장형 웹하드 서비스’라 한다), 현재 저작권 침해와 관련하여 문제가 되고 있는 것은 웹하드 서비스가 가지는 위와 같은 목적에서 더 나아가 다른 이용자들도 당해 파일을 다운로드할 수 있도록 하여 파일을 공유하는 것을 주된 목적으로 하는 소위 ‘공유형 웹하드 서비스’이다. 소위 ‘공유형 웹하드 서비스는 저작권법 상 ‘온라인서비스 제공자’(이하 ‘OSP’로 약칭하는 경우가 있다)의 유형으로서 ‘특수한 유형의 온라인서비스 제공자’(‘특수한 유형의 OSP’)에 해당한다.

개정된 「전기통신사업법」 제2조 제13호는 웹하드와 같은 특수한 유형의 온라인서비스 제공자가 제공하는 부가통신역무를 ‘특수한 유형의 부가통신역무’로 정의하면서, 웹하드서비스의 진입규제를 강화하기 위한 조치로 특수한 유형의 부가통신역무를 경영하려는 자는 일정한 조건을 갖추어 방송통신위원회에 등록하도록 하고 있다(제22조제2항). 아울러 관련 법령을 지속적으로 위반하는 사업자는 등록이 취소되고(제27조), 등록취소를 받은 사업자는 재등록이 제한되도록 하였다(제22조의2).

개정 「전기통신사업법」 제22조 제2항에서 규정하고 있는 등록요건은 ① 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제42조, 제42조의2, 제42조의3, 제45조 및 「저작권법」 제104조의 이행을 위한 기술적 조치 실시 계획, ② 업무수행에 필요한 인력 및 물적 시설, ③ 재무건전성, ④ 그 밖

에 사업계획서 등 대통령령으로 정하는 사항'으로 되어 있다. 이 중 제1호에서 규정하는 기술적 조치의 실시 계획이 웹하드 등록제의 실효성을 확보하기 위하여 실질적으로 가장 중요한 요건이다.

전자통신사업법(법률 제10656호, 2011. 5.19, 일부개정)

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. (개정 2011.5.19)

13. '특수한 유형의 부가통신역무'란 다음 각 목의 업무를 말한다.

가. 「저작권법」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자의 부가통신역무

나. 그 밖에 타인 상호간에 컴퓨터를 이용하여 「국가정보화 기본법」 제3조제1호에 따른 정보를 저장·전송하거나 전송하는 것을 목적으로 하는 부가통신역무

제22조(부가통신사업의 신고 등)

- ① 부가통신사업을 경영하려는 자는 대통령령으로 정하는 요건 및 절차에 따라 방송통신위원회에 신고(정보통신망에 의한 신고를 포함한다)하여야 한다. 이 경우 자본금 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 소규모 부가통신사업의 경우에는 부가통신사업을 신고한 것으로 본다.
- ② 제1항에도 불구하고 특수한 유형의 부가통신사업을 경영하려는 자는 다음 각 호의 사항을 갖추어 방송통신위원회에 등록(정보통신망에 의한 등록을 포함한다)하여야 한다. (신설 2011.5.19)
 - 1. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제42조, 제42조의2, 제42조의3, 제45조 및 「저작권법」 제104조의 이행을 위한 기술적 조치 실시 계획
 - 2. 업무수행에 필요한 인력 및 물적 시설
 - 3. 재무건전성
 - 4. 그 밖에 사업계획서 등 대통령령으로 정하는 사항
- ③ 방송통신위원회는 제2항에 따라 부가통신사업의 등록을 받는 경우에는 같은 항 제1호에 따른 계획을 이행하기 위하여 필요한 조건을 붙일 수 있다. (신설 2011.5.19)
- ④ 기간통신사업자가 부가통신사업을 경영하려는 경우에는 부가통신사업을 신고한 것으로 본다. (개정 2011.5.19)
- ⑤ 제1항 전단에 따라 부가통신사업을 신고한 자 및 제2항에 따라 부가통신사업을 등록한 자는 신고 또는 등록한 날부터 1년 이내에 사업을 시작하여야 한다. (개정 2011.5.19)
- ⑥ 제1항 전단에 따른 신고 및 제2항에 따른 등록의 요건, 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. (신설 2011.5.19)

3) 정보통신망 이용촉진 및 정보보호에 관한 법률

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」은 정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신 서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러 정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할 수 있는 환경을 조성하기 위하여 2001년 기존의 「정보통신망 이용촉진 등에 관한 법률」이 전면개정된 것이다. 동법에서는 무단으로 타인의 정보통신망에 해킹 등을 통하여 접근하는 것을 금하고 있다. 따라서, 타인의 온라인게임 계정을 통하여 게임 아이템을 무단으로 이전하는 경우에는 이 법에 의하여 형사처벌을 받게 된다. 2011년 4월 5일 개정을 통하여 본인확인업무 수행기관에 대한 관리규정을 신설하여 본인확인업무가 안전하고 효율적으로 운영되도록 하고, 정보통신서비스 제공자가 개인정보의 제공 동의 절차와 취급위탁 동의를 절차를 회원가입 절차와 별도로 진행하도록 개선하며, 통신과금 서비스 제공자가 고지하여야 할 사항을 법률에서 직접 규정하였다.

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(법률 제10560호, 2011. 4. 5, 일부개정)

제23조의3(본인확인기관의 지정 등)

- ① 방송통신위원회는 다음 각 호의 사항을 심사하여 대체수단의 개발·제공·관리 업무(이하 '본인확인업무'라 한다)를 안전하고 신뢰성 있게 수행할 능력이 있다고 인정되는 자를 본인확인기관으로 지정할 수 있다.
 1. 본인확인업무의 안전성 확보를 위한 물리적·기술적·관리적 조치계획
 2. 본인확인업무의 수행을 위한 기술적·재정적 능력
 3. 본인확인업무 관련 설비규모의 적정성
- ② 본인확인기관이 본인확인업무의 전부 또는 일부를 휴지하고자 하는 때에는 휴지기간을 정하여 휴지하고자 하는 날의 30일 전까지 이를 이용자에게 통보하고 방송통신위원회에 신고하여야 한다. 이 경우 휴지기간은 6개월을 초과할 수 없다.
- ③ 본인확인기관이 본인확인업무를 폐지하고자 하는 때에는 폐지하고자 하는 날의 60일 전까지 이를 이용자에게 통보하고 방송통신위원회에 신고하여야 한다.
- ④ 제1항부터 제3항까지의 규정에 따른 심사사항별 세부 심사기준·지정절차 및 휴지·폐지 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
[본조신설 2011.4.5]

제23조의4(본인확인업무의 정지 및 지정취소)

- ① 방송통신위원회는 본인확인기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6개월 이내의 기간을 정하여 본인확인업무의 전부 또는 일부의 정지를 명하거나 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 그 정지를 취소하여야 한다.
 1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 본인확인기관의 지정을 받은 경우
 2. 본인확인업무의 정지명령을 받은 자가 그 명령을 위반하여 업무를 정지하지 아니한 경우
 3. 지정받은 날부터 6개월 이내에 본인확인업무를 개시하지 아니하거나 6개월 이상 계속하여 본인확인업무를 휴지한 경우
 4. 제23조의3제4항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우
- ② 제1항에 따른 처분의 기준, 절차 및 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
[본조신설 2011.4.5]

제24조의2(개인정보의 제공 동의 등)

- ① 정보통신서비스 제공자는 이용자의 개인정보를 제3자에게 제공하려면 제22조제2항제2호 및 제3호에 해당하는 경우 외에는 다음 각 호의 모든 사항을 이용자에게 알리고 동의를 받아야 한다. 다음 각 호의 어느 하나의 사항이 변경되는 경우에도 또한 같다.
 1. 개인정보를 제공받는 자
 2. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적
 3. 제공하는 개인정보의 항목
 4. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용 기간
- ② 제1항에 따라 정보통신서비스 제공자로부터 이용자의 개인정보를 제공받은 자는 그 이용자의 동의가 있거나 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 개인정보를 제3자에게 제공하거나 제공받은 목적 외의 용도로 이용하여서는 아니 된다.
- ③ 제25조제1항에 따른 정보통신서비스 제공자들은 제1항에 따른 제공에 대한 동의와 제25조제1항에 따른 개인정보 취급위탁에 대한 동의를 받을 때에는 제22조에 따른 개인정보의 수집·이용에 대한 동의와 구분하여 받아야 하고, 이에 동의하지 아니한다는 이유로 서비스 제공을 거부하여서는 아니 된다.<신설 2011.4.5>[전문개정 2008.6.13]

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령(대통령령 제23104호, 2011. 8. 29, 일부개정)

제10조(개인정보취급위탁의 통지)

법 제25조제2항 전단에서 '대통령령으로 정하는 방법'이란 전자우편·서면·모사전송·전화 또는 이와 유사한 방법 중 어느 하나의 방법을 말한다.<개정 2011.8.29>

제11조(영업의 양도 등에 따른 개인정보 이전 시의 통지)

- ① 법 제26조제1항 각 호 외의 부분 및 제2항 본문에서 '대통령령으로 정하는 방법'이란 전자우편·서면·모사전송·전화 또는 이와 유사한 방법 중 어느 하나의 방법을 말한다.<개정 2011.8.29>

- ② 정보통신서비스 제공자 등 또는 영업양수자 등이 과실 없이 이용자의 연락처를 알 수 없는 경우에 해당되어 제1항의 방법에 따라 통지할 수 없는 경우에는 인터넷 홈페이지에 최소 30일 이상 게시하여야 한다. <개정 2009.1.28>
- ③ 천재·지변이나 그 밖에 정당한 사유로 제2항에 따른 홈페이지 게시가 곤란한 경우에는 「신문 등의 진흥에 관한 법률」에 따라 전국을 보급지역으로 하는 둘 이상의 일반일간신문(이용자의 대부분이 특정지역에 거주하는 경우에는 그 지역을 보급구역으로 하는 일반일간신문)에 1회 이상 공고하는 것으로 갈음할 수 있다. <개정 2010.1.27>

제23조(청소년보호시책)

법 제41조제1항제4호에서 '대통령령으로 정하는 사항'이란 다음 각 호와 같다. <개정 2009.1.28, 2011.8.29>

1. 청소년에게 유익한 정보의 개발 및 보급 촉진
2. 정보통신망을 통하여 유통되는 음란·폭력정보 등의 유해한 정보로부터 청소년을 보호하기 위한 청소년의 자발적 참여활동의 촉진 및 지원
3. 청소년 보호를 위한 학부모·교사 또는 민간단체 등의 자율적인 감시·상담·피해구제활동의 촉진 및 지원
4. 청소년보호활동을 위한 정보통신서비스 제공자 간의 협력체계 구축 지원
5. 그 밖에 법 제41조제1항 각 호에 따른 시책을 추진하는 데 부수되는 사항

제25조(청소년보호책임자 지정의무자의 범위)

법 제42조의3제1항에서 '일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자'란 다음 각 호의 요건에 모두 해당하는 자를 말한다. <개정 2011.8.29>

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자
 - 가. 전년도말 기준 직전 3개월간의 일일평균이용자가 10만 명 이상인 자
 - 나. 정보통신서비스부문 전년도(법인의 경우에는 전 사업연도) 매출액이 10억원 이상인 자
2. 「청소년보호법」 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 자

제28조(영상 또는 음향정보의 보관 등)

- ① 법 제43조제1항에서 '대통령령으로 정하는 자'란 전기통신회선을 통하여 정보를 유통시키는 자를 말한다. 다만, '방송', '텔레비전' 또는 '라디오'의 명칭을 사용하면서 일정한 편성계획에 따라 정보를 유통시키는 자 중 「방송법」 제2조제3호·제6호 및 제12호에 따른 방송사업자·중계유선방송사업자 및 전광판방송사업자는 제외한다. <개정 2011.8.29>
- ② 법 제43조에 따른 정보제공자는 해당 정보를 이용에 제공한 때부터 6개월간 이를 보관하여야 한다.

4) 청소년보호법

2011년 5월 19일 개정을 통하여 게임시간을 제한하는 '셋다운' 제도가 신설되었다. 과도한 인터넷게임으로 인한 중독문제가 심각하게 대두되고 있으나 가정 및 학교 등의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 어려운 실정이므로 심야시간대에는 청소년에게 인터넷게임을 제공할 수 없도록 하는 등 청소년의 인터넷게임 중독을 예방하기 위하여 관련 조문이 신설된 것이다. 주요내용을 살펴보면 첫째, 오전 0시부터 오전 6시까지의 심야시간대에는 만 16세 미만의 청소년에게 인터넷게임을 제공할 수 없도록 하였다(제23조의3제1항). 여성가족부 장관은 문화체육관광부 장관과 협의하여 제공 시간 제한 대상 게임물의 범위가 적절한지를 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하도록 하였다(안 제23조의3제2항). 인터넷게임 중독 등으로 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료·재활 등의 서비스를 지원할 수 있도록 하였다(안 제23조의4).

이번 셋다운제는 인터넷게임에 한하여 2011년 11월 20일부터 시행되며, 모바일게임 등 셋다운이 적용되는 게임물의 범위는 2년마다 평가를 통하여 확대할 것인지 결정된다.

청소년보호법(법률 제10659호, 2011. 5.19, 일부개정)**제23조의3(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 등)**

- ① 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 '인터넷게임'이라 한다)의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말하며, 같은 조 제1항 후단 및 제4항에 따라 신고한 것으로 보는 경우를 포함한다. 이하 같다)는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.
- ② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.
- ③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다. [본조신설 2011.5.19]

제23조의4(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

- ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷 게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료·재활 등의 서비스를 지원할 수 있다.
- ② 제1항에 따른 지원에 관한 구체적 사항은 대통령령으로 정한다. [본조신설 2011.5.19]

부칙 <법률 제10659호, 2011.5.19>

- ① (시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 제23조의3제1항의 개정규정에 따른 인터넷게임 중 심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷에 대한 심야시간대 제공시간 제한에 관한 부분은 공포 후 2년이 경과한 날부터 시행한다.
- ② (게임물의 범위 평가에 관한 특례) 이 법 시행 후 최초로 실시하는 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위에 대한 평가는 제23조의3제2항의 개정규정에도 불구하고 이 법 공포 후 1년 6개월이 경과한 날까지 완료하여야 한다.

■ 제2절 게임 지적재산권 관련 판례

지적재산권 제도는 인간의 정신적 창작물에 대한 법적 보호를 통하여 인센티브를 제공함으로써 새로운 창작활동을 지원하는 것을 목적으로 한다. 특허, 상표, 저작권 등은 이러한 맥락에서 제도화된 것이라고 하겠다. 최근에는 지적재산권의 범위가 다양한 영역까지 확대되고 있으며, 대표적으로 디지털콘텐츠, 데이터베이스 또는 컴퓨터소프트웨어도 정보재산권의 범주에 포함되고 있다. 엄밀히 지적재산권이라고 볼 수는 없지만 퍼블리시티권(right of publicity)도 지적재산권의 범주에서 논의되고 있다.

지적재산권은 게임분야에서도 이슈가 되고 있는 것이 사실이다. 상표권 분쟁이라든지, 저작권 침해소송이나 기술적 보호조치의 해제에 관한 다툼, 또는 유명 스포츠 선수의 성명이나 초상 등의 퍼블리시티를 도용하여 게임 개발에 이용한 사례 등이 대표적이라고 하겠다. 이러한 법률적인 분쟁을 해결하기 위해서는 사전에 법률 검토가 필요하겠지만 게임 개발자의 입장에서는 법률 검토는

시간적, 비용적 측면에서 결코 자유로운 것이 아니기 때문에 간과하는 경우도 많을 것이다. 그러나 법률적인 검토는 게임 자체의 안정성을 위해서도 반드시 선행되어야 한다. 그렇지 않고서는 개발 단계에서나 서비스 단계에서 분쟁이 발생할 경우, 해당 게임의 서비스는 진행될 수 없는 경우도 발생하기 때문이다. 법률 분쟁을 해결하기 위해서는 게임의 요소로 사용되는 지적재산권에 대한 사전 검토와 이에 대한 이용허락(라이선스)의 체결이 요구된다. 왜냐하면 게임의 요소가 되는 캐릭터나 저작물은 재산권의 일종으로 이를 게임에 이용하기 위해서는 이용허락을 얻는 것이 기본이기 때문이다. 물론 지적재산권의 과보호도 문제이지만 보호를 배제하는 것도 또한 문제가 아닐 수 없다. 따라서 이용과 보호에 대한 적절한 균형이 요구된다고 하겠다.

1. 저작권 관련 판례

저작권법에서 보호되는 저작물이 되기 위해서는 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이어야 한다. 만화, 텔레비전, 영화, 신문, 잡지 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물 등의 형상과 명칭을 뜻하는 캐릭터의 경우, 그 인물, 동물 등의 생김새, 동작 등의 시각적 표현에 작성자의 창조적 개성이 드러나 있으면 원저작물과 별개로 저작권법에 의하여 보호되는 저작물이 될 수 있다(대법원 2003. 10. 23. 선고 2002도446 판결). 게임저작물은 ‘영상저작물’ 과 ‘컴퓨터프로그램저작물’ 에도 해당할 수 있다. 게임은 다양하게 분류될 수 있기 때문에 이와 관련된 다양한 문제들을 내포하게 된다.

1) 게임 캐릭터의 유사성 : 대법원 2010.2.11. 선고 2007다63409 판결

(1) 저작권 침해에 있어서 캐릭터의 상업성 판단

야구와 관련된 캐릭터를 사용한 게임물의 저작권 침해에 대해 대법원은 야구를 소재로 한 게임물인 〈실황야구〉에 등장하는 캐릭터는 야구선수 또는 심판에게 만화 속 등장인물과 같은 귀여운 이미지를 느낄 수 있도록 인물의 모습을 개성적으로 도안함으로써 저작권법이 요구하는 창작성의 요건을 갖추었으므로, 이는 창작성이 있는 저작물로서 원저작물인 게임물과 별개로 저작권법의 보호대상이 될 수 있다. 한편 〈실황야구〉 캐릭터에 관하여 상품화가 이루어졌는지 여부는 저작권법에 의한 보호 여부를 판단함에 있어서 고려할 사항이 아니다. 그럼에도 불구하고 원심이 캐릭터라 함은 일정한 이름, 용모, 역할 등의 특징을 가진 등장인물이 반복하여 묘사됨으로써, 각각의 표현을 떠나 일반인의 머릿속에 형성된 일종의 이미지로서 표현과는 대비된다는 전제에서, 〈실황야구〉 캐릭터가 상품화 과정을 거쳐 독자적인 저작물성을 인정할 정도에 이르지 않았다는 이유로 독립된 저작권법의 보호대상으로 보기에는 부족하다고 판단한 것은 잘못이라 하였다. 다만, 원고승

계 참가인이 〈실황야구〉 캐릭터에 관한 자신의 저작권을 침해하였다고 주장하는 원심 판시 〈신야구〉 캐릭터가 〈실황야구〉 캐릭터를 복제한 것이라고 볼 수 없음은 물론 〈실황야구〉 캐릭터의 2차적 저작물에 해당한다고도 볼 수 없는 이상, 원고승계 참가인의 이 사건 청구를 모두 기각한 제1심의 판단을 그대로 유지한 원심판결은 결론에 있어서는 정당하다고 보인다.

(2) 실질적 유사성 여부에 대한 판단

다른 사람의 저작물을 무단 복제하게 되면 복제권의 침해가 된다. 이 경우 저작물을 원형 그대로 복제하지 아니하고 다소의 수정·증감이나 변경이 가하여진 것이라고 하더라도 새로운 창작성을 더하지 아니한 정도이면 복제로 보아야 할 것이다(대법원 1989. 10. 24. 선고 89다카12824 판결 참조). 한편 저작권법 제5조 제1항 소정의 2차적 저작물로 보호받기 위하여는 원저작물을 기초로 하되 원저작물과 실질적 유사성을 유지하고 이것에 사회통념상 새로운 저작물이 될 수 있을 정도의 수정·증감을 가하여 새로운 창작성을 부가하여야 하는 것이므로(대법원 2002. 1. 25. 선고 99도863 판결), 어떤 저작물이 기존의 저작물을 다소 이용하였더라도 기존의 저작물과 실질적인 유사성이 없는 별개의 독립적인 신 저작물이 되었다면, 이는 창작으로서 기존의 저작물의 저작권을 침해한 것이 되지 아니한다. 그리고 저작권법이 보호하는 것은 인간의 사상 또는 감정을 말·문자·음·색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현하는 창작 표현형식이므로, 복제권 또는 2차적 저작물 작성권의 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적 유사성이 있는가의 여부를 판단함에 있어서는 창작적인 표현형식에 해당하는 것만을 가지고 대비하여야 한다(대법원 2004. 7. 8. 선고 2004다18736 판결 등 참조).

(3) 본 판결의 의의

결국 본 건에서 피고 주식회사 네오플이 제작한 야구를 소재로 한 게임물인 원심 판시 〈신야구〉에 등장하는 캐릭터는 〈실황야구〉 캐릭터와, 귀여운 이미지의 야구선수 캐릭터라는 아이디어에 기초하여 각 신체 부위를 2등신 정도의 비율로 나누어 머리의 크기를 과장하고 얼굴의 모습을 부각시키되 다른 신체 부위의 모습은 과감하게 생략하거나 단순하게 표현하는 한편, 역동성을 표현하기 위해 다리를 생략하되 발을 실제 비율보다 크게 표현한 점 및 각 캐릭터의 야구게임 중 역할에 필요한 장비의 모양, 타격과 투구 등 정지 동작의 표현 등에 있어 유사한 면이 있다. 그러나 이와 같은 표현은 〈실황야구〉 캐릭터가 출시되기 이전에 이미 만화, 게임, 인형 등에서 귀여운 이미지의 어린이와 같은 캐릭터들을 표현하는데에 흔히 사용되었던 것이거나 야구를 소재로 한 게임물의 특성상 필연적으로 유사하게 표현될 수밖에 없는 것이다. 그러므로 위와 같은 유사점들만으로는 양 캐릭터의 창작적 표현형식이 실질적으로 유사하다고 할 수 없는 반면, 〈실황야구〉 캐릭터 저작자의 창조적 개성이 가장 잘 드러난 부분인 얼굴 내 이목구비의 생김새와 표정 및 신발의 구체적인 디자인 등에서 원심 판시와 같은 상당한 차이가 있어, 양 캐릭터 사이에 실질적 유사성이 인정되지

아니하므로, <신야구> 캐릭터가 <실황야구> 캐릭터를 복제한 것이라고 볼 수 없음은 물론 <실황야구> 캐릭터의 2차적 저작물에 해당한다고도 볼 수 없다고 판시하였다.

2) 컴퓨터프로그램보호법상 기술적 보호조치 위반 관련 사건 : 대법원 2006.2.24. 선고 2004도2743 판결

(1) 보호대상이 되는 기술적 보호조치의 의의

구 컴퓨터프로그램 보호법 제30조 제1항 본문, 제2항은 누구든지 상당히 기술적 보호조치를 회피, 제거, 손괴 등의 방법으로 무력화하는 기기·장치·부품 등을 제조·수입하거나 공중에 양도·대여 또는 유통하여서는 아니되며, 기술적 보호조치를 무력화하는 프로그램을 전송·배포하거나 기술적 보호조치를 무력화하는 기술을 제공하여서는 아니된다고 규정하고 있다. 법 제46조 제1항 제3호는 위 규정을 위반한 자를 처벌하도록 규정하고 있는 바, 법 제2조 제9호, 제7조를 종합하면 위 '기술적 보호조치'란 프로그램에 관한 식별번호·고유번호 입력, 암호화 및 기타 법에 의한 권리를 보호하는 핵심기술 또는 장치 등을 통하여 프로그램 저작자에게 부여된 공표권, 성명표시권, 동일성 유지권과 프로그램을 복제·개작·번역·배포·발행 및 전송할 권리 등 프로그램 저작권에 대한 침해를 효과적으로 방지하는 조치를 의미하는 것으로 보인다.

(2) 모드칩의 기술적 보호조치 침해 여부

소니 엔터테인먼트사가 제작한 플레이스테이션 2라는 게임기 본체(이하 'PS2')에서만 실행되는 이 사건 게임프로그램은 CD-ROM이나 DVD-ROM과 같은 저장매체(이하 'CD'라고 한다)에 저장되어 판매되고 있다. 그 정품 게임 CD에는 게임프로그램 외에도 액세스 코드(Access Code)가 수록·저장되어 있고, PS2에는 부트롬(BOOT ROM)이 내장되어 있어 PS2에 삽입되는 게임 CD에 액세스 코드가 수록되어 있는지를 검색한 후 액세스 코드 없이 게임프로그램만 저장된 CD는 프로그램 실행이 되지 않도록 설계되어 있다. 통상적인 장치나 프로그램에 의해서도 이 사건 게임프로그램의 복제는 가능하지만 액세스 코드의 복제는 불가능하기 때문에 불법으로 복제된 게임 CD로는 PS2에서 프로그램을 실행할 수 없다. 따라서, 피고인이 PS2에 장착하여 준 모드칩(Mod Chip, 일명 '블루메시아칩')이라는 부품은 액세스 코드가 수행하는 역할을 대신하는 것으로서, 액세스 코드 없이 게임프로그램만 복제·저장된 CD가 PS2에 삽입되더라도 PS2의 부트롬으로 하여금 액세스 코드가 수록되어 있는 정품 CD인 것으로 인식하게 함으로써 불법으로 복제된 게임 CD도 프로그램 실행이 가능하도록 하는 장치인 사실을 인정할 수 있다.

(3) 본 판결의 의의

대법원은 액세스 코드나 부트롬만으로 이 사건 게임프로그램의 물리적인 복제 자체를 막을 수

는 없는 것이지만, 통상적인 장치나 프로그램만으로는 액세스 코드의 복제가 불가능하여 설사 불법으로 게임프로그램을 복제한다 하더라도 PS2를 통한 프로그램의 실행은 할 수 없는 만큼, 액세스 코드는 게임프로그램의 물리적인 복제를 막는 것과 동등한 효과가 있는 기술적 보호조치에 해당한다고 보았다. 따라서 피고인이 모드칩을 장착함으로써 액세스 코드가 없는 복제 게임 CD도 PS2를 통해 프로그램 실행이 가능하도록 하여 준 행위는 법 제30조 제2항 소정의 상당히 기술적 보호조치를 무력화하는 행위에 해당한다고 보았다.

2. 상표권 관련 판례

1) 등록을 받을 수 없는 상표(상표의 부등록 사유)

「상표법」 제7조 제1항 제12호는 ‘국내 또는 외국의 수요자 간에 특정인의 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있는 상표(지리적 표시를 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하거나 그 특정인에게 손해를 가하려고 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표’는 상표 등록을 받을 수 없는 상표의 하나로 규정하고 있다. 즉 상표법 제7조 제1항 제12호는 국내 또는 외국의 수요자 간에 특정인의 상표라고 현저하게 인식되어 있는 상표(이하 ‘대상상표’)가 국내에서 등록되어 있지 않음을 기회로 제3자가 이를 모방한 상표를 등록하여 사용함으로써 주지상표에 화체된 영업 상의 신용이나 고객 흡인력 등의 무형의 가치에 손상을 입히거나 주지상표권자의 국내에서의 영업을 방해하는 등의 방법으로 주지상표권자에게 손해를 가하거나 이러한 모방상표를 이용하여 부당한 이익을 얻을 목적으로 사용하는 상표는 그 등록을 허용하지 않는다는 것이다. 어떤 상표가 위 규정에 해당하기 위하여는 그 대상상표가 국내 또는 외국의 수요자 간에 특정인의 상표라고 현저하게 인식되어 있는 주지상표이어야 하고, 대상상표가 주지상표인가의 여부는 그 등록 상표의 출원 당시를 기준으로 판단하여야 할 것이다.¹⁾

본 호에 해당하는 상표는 상표등록 거절사유(제23조 제1항), 상표등록 이의신청사유(제25조 제1항) 및 정보제공이유(제22조 제3항)에 해당하며, 착오로 등록된 경우라고 하더라도 제작기간의 적용을 받지 않는 상표등록의 무효사유에 해당한다. 또한 진정한 상표권자가 상표등록을 출원한 경우에는 타인의 출원보다 늦게 출원된 경우라도 선출원주의의 예외를 인정하여 후출원으로서 등록될 수 있다.²⁾

1) 대법원 2004. 5. 14. 선고 2002후1362 판결.

2) 문삼섭, 상표법, 470면.

2) 대상 판결 : 대법원 2005. 6. 9. 선고 2003후649 판결

(1) 사실 관계

원심(특허법원 2003. 2. 7. 선고 2002허1935 판결)은 원고의 상표인 <스타크래프트(STARCRAFT)>는 원고가 <블리자드 엔터테인먼트(BLIZZARD ENTERTAINMENT)>라는 가상상호 아래 개발하여 1998년 초 미국 시장에 처음 출시한 전략시뮬레이션 컴퓨터게임 소프트웨어의 명칭임과 동시에 위 소프트웨어에 부착한 상표로서, 1998년 4월, 주식회사 엘지소프트웨어가 원고의 상표가 부착된 위 소프트웨어(이하 '원고의 상표 제품')를 국내에 수입하여 배포하기 시작하였고, 1999년 1월 부터는 주식회사 엘지소프트웨어에서 분가한 주식회사 한빛소프트가 원고의 상표 제품의 수입배포를 담당해 온 사실, 원고의 상표 제품은 학생 층 및 직장인들 사이에서 폭발적인 인기를 누리 출시된 지 40여 일만인 1998년 4월 말경 이미 기존 게임시장에서 흥행작으로 평가되는 분기점인 2만 개를 넘어서 4만 개가 판매되고, 이어서 1998년 5월 까지 약 55만 개, 1999년 7월 까지 약 90만 개가 판매되었으며, 위와 같은 정품 이외에도 그 수배에 달하는 불법복제품이 일반 수요자들에게 판매된 사실, 1998년 11월 말에는 전국에서 선발된 500여 명의 선수가 참여하는 두루넷배 스타크래프트 대회가, 1998년 12월에는 SBS배 스타크래프트 대회가 전국적 규모로 개최되었고, 전국의 피시방에서 개최하는 상금 수십만 원 대의 소규모 경영대회가 수시로 개최된 사실, 1999년경 이미 '스타크래프트 100배로 즐기기' 등 게임에 관한 서적과 '스타크래프트 챔피언십' 등 비디오가 출시되고, 월 평균 30만 부 이상 발행되는 게임관련 잡지에도 스타크래프트 게임이 자주 소개되었으며, 원고의 상표를 이용한 티셔츠, 단추, 스티커 등 캐릭터 시장이 활성화되었고, 나아가 인터넷게임교육원 등 스타크래프트 게임방법 등을 강의하는 학원이 등장하고, 컴퓨터 게임과 관련된 학과가 4년제 대학 1개 및 2년제 대학 2개에 개설되기에 이른 사실, 그런데 피고는 1999년 2월 25일 지정상품을 '건과자, 비스킷, 비의료용검, 캔디, 아이스크림, 초콜릿, 식빵, 떡, 곡물소시지, 과자용향미료'로 하여 '오리온 스타크래프트'와 'ORION STARCRAFT'가 2단으로 병기된 이 사건 상표를 출원하여 2000년 2월 24일 등록된 사실 등 판시와 같은 사실을 인정하였다.

(2) 원심 판단 내용

원심은 원고의 상표 제품이 국내에 출시된 시점부터 이 사건 등록상표의 출원일까지가 단기간이라는 점은 있으나, 짧은 시간에 이루어진 원고의 상표 제품의 판매 경위와 규모, 원고의 상표 제품의 이용자 층의 특성과 규모, 원고의 상표 제품이 가져온 사회·경제적 및 문화적 파급효과의 성격과 그 범위 등을 종합적으로 고려할 때, 원고의 상표는 이 사건 등록상표의 출원일인 1999년 2월 25일 경 이미 컴퓨터게임 소프트웨어의 거래자나 일반 소비자들 사이에서 현저하게 알려진 저명상표라고 봄이 상당했다. 이 사건 등록상표와 원고의 상표는 전체적, 객관적, 이격적으로 관찰할 때 서로 유사한 상표에 해당하며, 한편 원고의 상표의 각 구성 요소인 'STAR'와 'CRAFT'는 사전 상의

단어로서 빈번하게 쓰이는 용어이기는 하나 그 조합으로서의 ‘STARCRAFT’는 하나의 조어로서 거래계에서 그 사용례를 쉽게 찾아볼 수 없으므로, 이 사건 등록상표의 표장은 원고의 상표를 모방한 것으로 추정된다. 원고의 상표와 유사한 이 사건 등록상표를 지정상품 중 어느 것에 사용하더라도 이는 저명상표로서의 원고의 상표가 가지는 양질감 등의 가치를 희석화하는 것이므로, 피고는 결국 저명상표인 원고의 상표를 모방하여 원고의 상표가 가지는 양질의 이미지나 고객흡인력에 편승하여 부당한 이익을 얻거나 원고의 상표의 가치를 희석화하여 그 상표권자인 원고에게 손해를 가할 목적으로 이 사건 등록상표를 출원·등록하여 사용하는 것이라고 보아야 할 것이다. 따라서, 이 사건 등록상표에 상표법 제7조 제1항 제12호가 정한 등록무효사유가 있다고 판단하였다.

(3) 부등록 사유에 대한 판단

원심이 과자류와 컴퓨터프로그램의 수요자 층의 공유만을 들어 양 상품의 관련관계를 인정한 것은 적절하다고 할 수 없으나, 원고의 상표가 이 사건 등록상표의 출원 당시 이미 국내의 일반 수요자들 사이에 저명한 상표로 인식되어 있었으며, 원고의 상표가 저명한 이상 이 사건 등록상표의 출원, 등록이 원고의 상표의 식별력을 약화시키는 결과를 가져오고, 그에 따라 이 사건 등록상표에 상표법 제7조 제1항 제12호 소정의 등록무효 사유가 있다고 본 원심의 사실 인정과 판단은 옳다고 보았다.

(4) 본 판결의 의의

본 판결은 상표법 제7조 제1항 제12호에 근거한 ‘국내 또는 외국의 수요자 간에 특정인의 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있는 상표(지리적 표시를 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하거나 그 특정인에게 손해를 가하려고 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표’에 대해 상표등록을 받을 수 없는 상표로 판단한 사안이라고 하겠다. 즉 인용상표인 STARCRAFT는 주지저명한 상표라는 점, STARCRAFT는 STAR과 CRAFT와 분리하여 사용되기 보다는 이미 STARCRAFT라는 조합으로서 거래계에서 인정되고 있다는 점, 지정상품에 있어서 오리온 스타크래프트(ORION STARCRAFT)는 건과자, 비스킷, 아이스크림 등 제30류에 해당하며, STARCRAFT는 컴퓨터게임 소프트웨어로 미등록 상표이지만 그 수요층이 겹치기 때문에 그 가치를 희석화시키는 것이므로 오리온 스타크래프트(ORION STARCRAFT)는 상표법 제7조 제1항 제12호에 해당하여 무효사유에 해당한다고 본 것이다. 본 건은 주지저명성의 판단에 있어서 ‘상당한 기간’에 대한 기준을 확인하는 사례라고 할 것이다.

3. 퍼블리시티권 관련 판례

1) 퍼블리시티권의 의의

퍼블리시티권의 개념에 대해 법원은 “사람이 자신의 성명이나 초상 등을 상업적으로 이용하고 통제할 수 있는 배타적 권리를 의미하는 것”(서울중앙지방법원 2005.9.27. 선고 2004가단235324 판결)으로 보기도 하며, “재산적 가치가 있는 유명인의 성명, 초상 등 프라이버시에 속하는 사항을 상업적으로 이용한 권리(right of commercial appropriation)”³⁾로 정의하기도 한다. 이는 초상 등의 경제적 측면에 관한 권리라는 점에서, 인격권으로서의 성격을 가지는 전통적 의미의 초상권과 구별된다고 할 수 있다. 유명 연예인이나 운동선수 등의 경우 자신의 승낙없이 자신의 성명이나 초상 등이 상업적으로 사용되는 경우, 정당한 사용계약을 체결하였다면 얻을 수 있었던 경제적 이익의 박탈이라고 하는 재산상 손해를 입게 된다는 점에서 이러한 퍼블리시티권을 별도의 권리로서 인정할 필요가 있다(서울중앙지방법원 2005.9.27. 선고 2004가단235324 판결). 그렇지만 퍼블리시티권은 재산권의 하나로 보면 인격권의 성질을 갖는 초상권과 구별되고 성명이나 초상에서 창작성을 인정할 수 없으므로 저작물로 보호는 불가능하므로 퍼블리시티권에 대한 성문법과 관습법이 부재한 우리나라의 경우에는 퍼블리시티권을 인정할 수 있는지 의문을 갖는 견해도 있다.

2) 게임 내 프로야구 선수 관련 퍼블리시티권

프로야구와 관련된 정보를 이용하여 제작한 게임에는 다양한 구성요소가 담겨지기 때문에 이에 대한 법적 다툼은 적지 않다. 프로야구 선수의 성명이나 초상권을 사용하여 게임을 서비스한 경우와 KBO에 위임된 성명이나 초상권을 KBO가 독점적으로 특정 게임사에 이용허락한 사건까지 다양하게 문제가 되고 있다.

특히 선수의 성명 및 초상권, 경기기록, 구단정보 및 계약에 의한 사실정보의 보호에 대해 살펴보고자 한다. 먼저, 선수의 성명 및 초상권의 보호에 대해 판례에 따르면 프로야구 선수의 성명이나 초상권은 퍼블리시티권으로 인정받고 있다.

둘째, 경기 기록의 보호에 대해 경기기록의 성격을 어떻게 볼 것인지는 견해가 나뉠 수 있다. 사실정보에 불과하기 때문에 법적 보호를 받기 어렵다는 주장과 프로야구의 역사를 담아놓은 기록이기 때문에 보호가 필요하다는 점에 근거한 것으로 보인다. 이러한 구분에 따라 예능인의 경력이나 스포츠 선수의 전적 등도 퍼블리시티권의 대상이 된다는 견해도 있다. 그렇지만 스포츠 경기에서

3) 판례에서는 명시적으로 퍼블리시티권이라는 표현을 사용하고 있으며, 다만 “문학작품인 위 소설에서 이휘소의 성명, 사진 등을 사용하였다고 하더라도 이를 상업적으로 이용했다고 볼 수는 없으므로, 위 주장은 이유 없다.”라고 판시함으로써 퍼블리시티권의 침해를 인정하지는 않고 있다. 서울지방법원 1995.8. 23. 선고 94카합9230 판결.

이루어진 관련 기록은 사실 정보에 불과하다고 할 것이다. 사실정보는 저작권법 상 보호받을 수 있는 저작물로 보기 어렵기 때문에 이를 퍼블리시티권의 보호객체로 보는 것은 타당하다고 보기 어렵다. 왜냐하면 우리 저작권법은 창작성을 보호요건으로 하기 때문에 사실에 근거하여 이루어진 기록물은 어떠한 방법으로 기재하더라도 저작물로 볼 수 없기 때문이다. 물론 경기기록을 데이터베이스화 한 경우에는 별도로 데이터베이스 제작자의 권리로 보호받을 수는 있을 것이다.

셋째, 구단 정보의 보호에 대해 구단의 명칭이나 엠블럼은 상표등록이 되어있는 경우에는 상표권으로 보호를 받을 수 있을 것이다. 상표권을 사용하는 경우에는 상표적 사용이어야 할 것이다. 우리 상표법은 상표의 사용에 대해 i) 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시하는 행위, ii) 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시한 것을 양도 또는 인도하거나 그 목적으로 전시·수출 또는 수입하는 행위, iii) 상품에 관한 광고·정가표·거래서류·간판 또는 표찰에 상표를 표시하고 전시 또는 반포하는 행위 등 어느 하나에 해당하는 경우로 정의하고 있다. 따라서 구단의 명칭이나 엠블럼이 문자상표나 도형상표로 등록된 경우이고 이를 게임 내에서 사용하였다면 「상표권」은 침해했다고 볼 수 있다.

넷째, 계약에 의한 사실정보의 보호에 있어서, 계약을 통해서 법적인 보호를 받지 못하는 경기기록도 퍼블리시티권으로 보호를 받도록 합의한 경우에 이를 따르지 않으면 어떠한 책임이 따르는 의문이다. 일반적으로 법적으로 보호받지 못한 권리에 대해 계약으로써 보호를 하도록 하는 경우는 계약 당사자만 귀속된다. 따라서 경기기록에 대한 보호를 합의했음에도 불구하고 이를 이행하지 않는다면 계약 상의 책임을 지게 될 것이다. 물론 계약 당사자가 아닌 경우에는 법적인 책임을 부담하지 않기 때문에 이에 대해서는 형평성의 논란이 제기될 수 있을 것이다. 그렇지만 권리없는 권리의 보호를 약속하는 것은 그것 자체가 강행규정의 위반이 아니라면 채무불이행에 따른 책임을 지는 것은 다언을 요하지 않는다. 경기기록과 같은 사실정보에 대해서도 법적 보호를 해주겠다는 약속을 한 경우에는 그에 대한 책임을 져야 할 것이나 당해 계약에 귀속되지 않는 이해당사자는 사용해도 무방할 것으로 생각된다.

3) 프로야구 선수의 성명을 게임에 사용하는 것이 퍼블리시티권을 침해한 것인지 여부 : 서울중앙지법 2006.4.19. 선고 2005가합80450 판결

(1) 판결 요지

유명 프로야구 선수들의 허락을 받지 아니하고 그 성명을 사용한 게임물을 제작하여 상업적으로 이동통신회사에 제공한 것은 프로야구 선수들의 성명권 및 퍼블리시티권을 침해한 것으로 불법 행위에 해당한다. 퍼블리시티권 침해행위로 인한 재산상 손해는 퍼블리시티권자의 승낙을 받아서 그의 성명을 사용할 경우에 지급하여야 할 대가 상당액이라고 할 것이다. 퍼블리시티권자가 자신의 성명에 관하여 사용계약을 체결하거나 사용료를 받은 적이 전혀 없는 경우라면 일용 그 업계에

서 일반화되어 있는 사용료를 손해액 산정에서 한 기준으로 삼을 수 있다.

프로스포츠 선수들은 경기중계, 인터뷰, 광고 등을 통한 대중과의 접촉을 직업으로 하는 사람들로서 통상 자기의 성명 등이 일반대중에게 공개되는 것을 희망 또는 의욕하는 직업적 특성에 비추어 볼 때, 자신들의 성명이 허락 없이 사용되었다고 하더라도 그 사용의 방법, 목적 등으로 보아 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등을 훼손 또는 저해하는 경우 등의 특별한 사정이 없는 한, 그로 인하여 정신적 고통을 받았다고 보기는 어렵고, 유명 운동선수들의 성명 등을 상업적으로 이용할 수 있는 권리는 재산권으로서 보호대상이 된다고 할 것이므로 타인의 불법행위로 말미암아 그 성명 등을 이용할 수 있는 권리가 침해된 경우에는 특별한 사정이 없는 한 재산적 손해의 배상에 의하여 정신적 고통도 회복된다고 보아야 할 것이다. 따라서, 휴대전화용 야구게임물을 제작함에 있어 각 구단의 프로야구 선수들의 성명을 허락없이 사용하였다고 하더라도 이로 인하여 프로야구 선수들이 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등이 훼손 또는 저해되어 정신적 고통을 받았다고 보여지지 아니하고, 위와 같은 행위로 인하여 정신적 고통을 받았다고 하더라도 그 정신적 고통이 재산적 손해의 배상에 의하여 회복될 수 없을 정도의 것이라고 보여지지 아니한다는 이유로 재산상 손해 외에 정신적 고통으로 인한 위자료의 지급책임을 부정하였다.

(2) 게임에 성명을 이용하는 행위

게임에서 프로야구 선수의 성명을 이용허락없이 이용하는 것에 대해서 법원은 퍼블리시티권 침해행위로 인한 재산상 손해는 퍼블리시티권자의 승낙을 받아서 그의 성명을 사용할 경우에 지급하여야 할 대가 상당액이라고 할 것이고, 퍼블리시티권자가 자신의 성명에 관하여 사용계약을 체결하거나 사용료를 받은 적이 전혀 없는 경우라면 일용 그 업계에서 일반화되어 있는 사용료를 손해액 산정에서 한 기준으로 삼을 수 있다고 보았다. 즉 실제 퍼블리시티권의 침해에 따른 손해액은 동종 업계에서 행사됨으로써 얻는 금액의 정도로 추정할 수 있음을 알 수 있다.

또한 법원은 프로스포츠 선수들은 경기중계, 인터뷰, 광고 등을 통한 대중과의 접촉을 직업으로 하는 사람들로서 통상 자기의 성명 등이 일반대중에게 공개되는 것을 희망 또는 의욕하는 직업적 특성에 비추어 볼 때, 자신들의 성명이 허락없이 사용되었다고 하더라도 그 사용의 방법, 목적 등으로 보아 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등을 훼손 또는 저해하는 경우 등의 특별한 사정이 없는 한, 그로 인하여 정신적 고통을 받았다고 보기는 어렵고, 유명 운동선수들의 성명 등을 상업적으로 이용할 수 있는 권리는 재산권으로서 보호대상이 된다고 봄으로써 정신적인 위자료를 인정하지 않고 있다.

본 판결에서는 퍼블리시티권을 재산권으로 인정함으로써 인격적인 위자료의 청구를 인정하지 않은 것이라고 본다. 즉 타인의 불법행위로 말미암아 그 성명 등을 이용할 수 있는 권리가 침해된 경우에는 특별한 사정이 없는 한 재산적 손해의 배상에 의하여 정신적 고통도 회복된다고 보아야 할 것이므로 휴대전화용 야구게임물을 제작함에 있어 각 구단의 프로야구 선수들의 성명을 허락

없이 사용하였다고 하더라도 이로 인하여 위 프로야구 선수들이 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등이 훼손 또는 저해되어 정신적 고통을 받았다고 보여지지 아니하고, 가사 위와 같은 행위로 인하여 정신적 고통을 받았다고 하더라도 그 정신적 고통이 재산적 손해의 배상에 의하여 회복될 수 없을 정도의 것이라고 보여지지 아니한다는 이유로 재산상 손해 외에 정신적 고통으로 인한 위자료의 지급책임을 부정하였다.

(3) 본 판결의 의의

본 판결은 퍼블리시티권을 광고 등에 이용한 것이 아닌 게임에 이용했다는 점에서 기존의 퍼블리시티권 관련 판례와 차이가 있다. 즉 본 판결에서 법원은 유명 프로야구 선수들의 허락을 받지 아니하고 그 성명을 사용한 게임물을 제작하여 상업적으로 이동통신회사에 제공한 것은 프로야구 선수들의 성명권 및 퍼블리시티권을 침해한 것으로 불법행위에 해당한다고 판시한 것이다.

4 야구게임에 사용된 퍼블리시티권에 대한 손해배상 : 서울동부지방법원 2011. 2. 16. 선고 2010가합8226 판결

(1) 불법행위책임의 성립

법원은 실제 야구선수의 퍼블리시티권이 사용되는 다음과 같은 사정에 따라 불법행위에 따른 손해배상을 인정하고 있다. 즉 ① 이 사건 양도인들의 성명, 초상 등에 대하여 형성된 경제적 가치가 이미 게임업계(CJ 마구마구, 프로야구매니저, 와인드업 등)에서 널리 인정되고 있었던 점, ② 이 사건 게임은 실제 선수의 성명과 인적사항을 반영한 캐릭터를 사용하여 팀을 구성하는 점, ③ 이용자들에게 이 사건 양도인들의 성명을 이용한 캐릭터가 이 사건 양도인들을 지칭하는 것으로 쉽게 인식되고 있는 점, ④ 이용자들은 팀생성 시, 선수선발 시, 매 게임 선발관리 시 선수명단에서 특정 선수를 선택할 수 있고, 게임머니로 선수선발권을 획득하여 선수를 영입할 수 있는 점, ⑤ 이 사건 게임에서는 야구선수별로 게임 수행능력에 차등이 있는데, 이는 특정 야구선수의 특정 시즌의 실제 기록과 선수개인별 평가가 이 사건 게임에서 해당 선수의 능력으로 반영되기 때문인 점, ⑥ 이용자의 노력이나 능력 뿐만 아니라 실제 선수의 성과도 이용자가 운영하는 팀의 성적에 영향을 미치는 점 등을 고려하면, 이 사건 양도인들의 성명 등 인적사항이 갖는 고객흡입력은 이 사건 게임의 매출에 중요한 요소가 되었다고 할 것이고, 피고가 2007년부터 2009년까지 이 사건 양도인들 및 원고의 동의없이 이 사건 게임에 이 사건 양도인들의 성명 기타 인적사항을 상업적으로 사용한 것은 이 사건 양도인들의 퍼블리시티권 및 성명권을 침해한 행위라고 할 것이므로, 피고는 불법행위자로서 그 손해배상채권을 양수받은 원고에게 그로 인한 손해를 배상할 책임이 있다고 보았다.

이에 대하여 피고는, 이 사건 게임에서 이 사건 양도인들의 인적정보를 사용하는 것은 공적인 정보를 활용하는 정도에 불과하여 헌법 상 언론출판 및 표현의 자유에 의해 수인되어야 한다고 주장

한다. 그러나, 피고가 이 사건 게임에 이 사건 양도인들의 성명 등 인적 정보를 사용한 것은 야구활동에 대한 사실의 적시나 의견의 표시 등 의사표현의 수단으로서가 아니라 이 사건 게임의 캐릭터를 개별적으로 특정하기 위한 명칭의 도구로 활용한 것이므로, 그 사용에 공공의 관심이나 이익이 관련되어 있다고 볼 수 없고, 공적 인물이라 하더라도 그 성명을 상업 목적만을 위해 사용하는 경우까지 그 사용을 승인하여야 한다고 할 수 없으므로 피고들의 위 주장은 이유 없다고 보았다.

(2) 손해배상의 범위

퍼블리시티권 침해행위로 인한 재산상 손해는 퍼블리시티권자의 승낙을 받아서 그의 성명을 상업적으로 사용할 경우에 지급하여야 할 대가 상당액이라고 할 것이고, 퍼블리시티권자가 자신의 성명에 관하여 사용계약을 체결하거나 사용료를 받은 적이 전혀 없는 경우라면 그 업계에서 일반화되어 있는 사용료를 손해액 산정에서 한 기준으로 삼을 수 있다. 단, 성명권 및 퍼블리시티권을 사용하는 방법은 다양하므로, 이 사건처럼 침해행위의 방법이 정해져 있는 경우의 손해액 산정은 선수들의 승낙을 얻어 피고의 침해행위와 같은 유형으로 성명권 및 퍼블리시티권을 사용할 경우 선수들이 얻을 수 있었던 대가가 상당액이 된다고 보았다.

가. 야구자산 전체의 총 사용료

법원은 증거자료에 따라 ① 위 기간 동안 인터넷 야구게임 중 이 사건 게임이 차지하는 위상, ② 이 사건 게임으로 인한 피고의 매출규모, ③ 게임이용자 수, ④ 이 사건 게임에 투입되었을 것으로 보이는 개발·관리·홍보비용, ⑤ 이 사건 게임으로 인한 선수들의 성명권 및 퍼블리시티권 침해의 정도, ⑥ 등장선수의 수, ⑦ 인터넷 야구게임 업계의 관행 등을 종합적으로 고려하여 이 사건 게임으로 인한 피고의 매출에 프로야구 및 고교야구 전체자산이 기여하는 정도를 산정하면, 이 사건 게임에 있어 프로야구 및 고교야구 전체자산의 사용료 즉, 야구선수들의 성명권, 초상권 및 퍼블리시티권 사용료(이하 '선수집단에 대한 사용료')와 구단 상표와 엠블렘, 고교 명칭 등의 사용료(이하 '구단 등에 대한 사용료'라 한다)를 모두 합한 금액은 순매출의 22%로 정함이 상당하다고 보았다.

나. 선수집단 및 구단 등에 대한 사용료 비율

나아가, ① 이 사건 게임의 선수정보에 소속 구단 또는 고교명칭도 함께 표시되는 점(예컨대, 선수 이름 옆에 서울이 연고지이며 목동에 홈구장이 있는 넥센 히어로즈는 '목동 영웅', 전남지역이 연고지인 기아 타이거즈를 '광주 호랑이'로, 해태타이거즈는 '무등 호랑이'로 표시된다), ② 선수들도 실력, 성격, 기타 활동 등을 통해 표출된 개성을 바탕으로, 소속구단이나 고교도 역사, 실적, 지역성, 소속선수 등을 기초로 만들어진 이미지를 바탕으로 각자 독립한 고객흡입력을 갖는 점 등의 사정에 비추어 보면, 이 사건 게임의 순매출에 선수전체 자산과 구단·고교 전체 자산이 기여하는 정도는 1:1로 봄이 상당하므로, 이 사건 게임에 등장하는 선수집단에 대한 사용료와 구단 등에

대한 사용료는 각 순매출의 11%로 정함이 상당하다고 보았다.

다. 은퇴선수와 현역선수의 구별여부

또한, ① 은퇴선수들도 은퇴 전 구단에 소속되어 선수활동을 하면서 명성을 키웠던 점, ② 이 사건 게임에서는 선수들의 과거 시즌별 성적을 기준으로 선수카드를 제공하여 영입할 수 있도록 하는데(예컨대, '2000년대 대구 타자 드래프트권'은 2000년대 대구사자 선수 중 타자 한 명을 영입할 수 있는 아이템이다), 이는 현역선수나 은퇴선수나 마찬가지인 점, ③ 이 사건 게임은 팀별 대결을 기본구조로 하며, 어느 팀을 선택하고 어느 팀을 상대로 경기할 것인지가 게임 전개의 핵심을 이루는데, 이용자는 팀을 구성함에 있어 현역선수와 은퇴선수 모두를 임의로 선발하는 점(피고는 은퇴 선수들의 경우 팀구성에서 선택되는 빈도가 현역선수에 비하여 적다고 주장하나, 이를 인정할 증거가 없다), ④ 이 사건 게임에서 상품적 가치를 지닌 은퇴선수들의 명성, 사회적 평가, 지명도는 현역시절 주로 형성되었으나, 현재 야구지도자로 활동 중인 일부 은퇴선수도 있는 점 등에 비추어 보면, 이 사건 게임의 매출에 선수들의 인적사항이 기여하는 정도를 산정함에 있어 선수의 은퇴여부는 영향을 미치지 않는다고 할 것이다.

라. 선수별 인지도 차이에 따라 배상액을 달리 산정해야 하는지 여부

야구선수들은 명성, 사회적 평가, 지명도 등에 있어서 차이가 있을 수 있으나, ① 이 사건 게임을 진행하기 위해서는 반드시 팀을 구성해야 하므로 이용자는 이 사건 게임을 통해 선수집단 풀(pool)을 포괄적으로 이용하게 되는 점, ② 현역선수와 은퇴선수 모두 활동기간, 실력 및 인지도가 천차만별일 뿐만 아니라, 이용자가 인지도만으로 특정 선수를 선택하는 것은 아니어서 개별선수의 인지도에 따라 매출이 달라진다고 볼 증거가 없는 점, ③ 이용자들이 처음에는 개인적으로 선호하는 선수의 고객흡입력에 이끌려 이 사건 게임을 시작하였다고 하더라도, 차츰 다른 선수들에게까지 관심이 확대될 여지가 큰 점 등에 비추어 보면, 이 사건 게임에 있어 선수의 지명도에 따라 매출에 기여하는 정도가 다르다고 볼 수 없어, 선수별 손해액을 달리 볼 수 없다고 보았다.

(3) 본 판결의 의의

본 판결은 실제 퍼블리시티권의 사용에 따른 손해배상에 대한 가액의 산정에 따른 것에 대한 의미를 갖는다고 하겠다. 다만 개별 선수들에 대한 산정을 특정하기 어려운 부분이 있기 때문에 개별 선수에 대한 손해액 산정이 이루어지지 않았던 것으로 보인다.

이와 같이 퍼블리시티권에 대해서는 하급심에서 다양하게 논의되고 있으며, 이에 따라 학계에서도 퍼블리시티권의 인정여부에서부터 양도, 존속기간 등 다양하게 이론적인 정립이 시도되고 있다. 일부 법원에서는 퍼블리시티권을 인정하는 판결을 내리기도 하지만 일부 법원에서는 그 필요성은 인정되지만 성문법주의를 취하고 있는 우리나라 법률에서는 퍼블리시티권에 대해 규정된

바가 없기 때문에 이를 인정할 수 없다고 관시한 바 있다. 이처럼 하급심에서는 원칙적인 퍼블리시 터권의 해석 기준이 정립되기는 어렵다고 본다. 즉 대법원에서의 확정판결이 나오지 않고 있어 이에 대한 인정여부에 대한 논란은 여전하다. 따라서 대법원의 확정판결이 나오면 지금의 퍼블리시 터권에 대한 논란을 정리할 수 있을 것으로 보인다.

■ 제3절 게임 이용약관 관련 판례

1. 게임이용약관 관련 분쟁 추이와 판례의 전개

게임이용자의 보호와 관련된 법적 분쟁은 명시설명의무의 준수 여부¹⁾로부터 불공정성에 이르기 까지 다양한 형태로 제기될 수 있다. 그에 비한다면 실제 법원에서 다루어진 사례들의 유형은 비교적 특정 이슈로 집약되는 성향을 보여왔던 것으로 보인다. 이를 테면 해킹이나 아이템현금거래에 대해 게임업체들이 취하는 이용자게임 계정의 제한조치(영구압류나 일시이용정지 등), 또는 해킹에 따른 게임사의 대응방안에 관한 논란을 중심으로 사안들이 전개되어 왔으며, 게임사들이 게임 이용자의 아이디 및 비밀번호 등 개인정보를 누출한 것을 이유로 인격권 침해에 관한 손해배상 소송도 일부 제기되었다.

이 가운데, 계정압류 등의 조치는 게임사들이 미리 마련해 놓은 이용약관을 통하여 취해져 왔기 때문에 게임이용자 보호와 관련한 법원의 판례 역시 게임이용약관에 관련되어 나타난 바 있다. 그 결과 게임이용자가 원고가 되는 소송에서 이용자들의 청구취지는 주로 게임이용약관이 불공정하거나 무효이므로 계정압류 등의 조치를 해제해 달라거나, 그 같은 조치로 인해 이용자들이 받은 피해를 배상하라는 요구로 모아지고 있다. 법리적 쟁점 또한 약관의 규제 내지 약관거래의 적법성을 중심으로 형성되는 특징을 보이고 있다.

한편, 지난 2003년부터는 계정압류 조치에 대해 이용자들이 게임사를 상대로 압류해제 내지 손해배상을 청구하는 소송도 제기되기 시작했다. 통상적으로 게임업체들의 계정압류 혹은 영구이용정지 조치는 i) 게임아이템이나 게임머니의 현금거래의 경우, 혹은 ii) 게임 내에서 자동사냥프로그램 및 일정한 게임 자동진행프로그램을 사용한 경우에 발동되어 왔는데, 이 가운데 초기의 소송에서는 아이템 현금거래로 인한 계정압류 사건이 주를 이루었으나, 점차 자동사냥프로그램으로 인

1) 대법원 1997. 9. 26. 선고 97다4494 판결; 대법원 1999. 3. 9. 선고 98다43342,43359 판결; 대법원 1996. 6. 25. 선고 96다12726 판결; 대법원 1995. 12. 12. 선고 95다11344 판결; 대법원 2005. 10. 7. 선고 2005다28808 판결; 대법원 1994.10.25. 선고 93다39942 판결 등 참조.

한 계정압류 관련 소송의 비중이 증가해 가는 추세에 있다.

이들 소송의 대부분, 특히 초기 판결들은 원고 즉 이용자 패소로 종결되곤 하였다. 그러던 중 계정압류와 관련한 게임이용약관을 심사해 달라는 요청이 게임이용자들에 의해 2005년 공정거래위원회 약관제도과에 제기되었고, 게임이용약관에 대한 공정거래위원회의 일대 조사결과 아이템 현금거래만을 이유로 사안의 경중에 관계없이 계정을 영구압류토록 하는 약관조항이나, 게임이용자의 경미한 의무위반을 이유로 계약을 해지하는 조항, 운영자들이 게임이용자를 포괄적으로 제재할 수 있도록 한 조항 등이 불공정한 것으로서 무효라는 판단을 받게 되었다. 공정거래위원회는 이 같은 약관을 사용하고 있는 게임업체에 대해 시정명령이나 시정권고의 조치를 내리기도 하였다.

공정거래위원회의 조치가 내려진 이후로 게임이용자보호 관련 판례의 추이도 다소 변화하기 시작하여 비로소 이용자 측, 원고승소 판례²⁾들이 도출되기 시작했다. 게임사들이 이용자와 합의하는 형식으로 계정압류를 풀어주는 사례도 증가하는 상황이다.

한편, 게임이용자 아이디 및 비밀번호 누출과 관련해서는 대법원 판결까지 도출되었고, 원칙적으로 아이디 및 비밀번호의 개인정보성을 인정하되 공공장소에서 게임을 이용한 경우에만 누출로 인한 배상책임을 인정하는 방식으로 분쟁이 해결되어 오고 있다. 이하에서는 일부 하급심과 대법원 판결례에서 제기되었던 주요 쟁점들을 소개하고 분석해 보기로 한다.

2. 게임이용약관 관련 판결들에 나타난 주요 쟁점의 분석

1) 약관의 편입 및 불공정성의 판단

(1) 게임이용약관의 명시·설명 의무

현행 약관규제법 제3조는 약관을 사용하여 계약을 체결코자 하는 사업자로 하여금 고객에게 ‘약관의 종류에 따라 일반적으로 예상되는 방법’으로 그 내용을 제시하여 이를 인지할 수 있도록 요구하고 있다. 그런데 설령 사업자들이 약관내용을 제시했다라도 이용자들이 그 내용을 실질적으로 인식하기에 충분하지 않은 경우가 발생할 수 있는바, 이 점에 관해 이용자들이 소송을 통해 문제제기하는 사례들이 적지 않게 나타났다.³⁾ 예를 들어, 게임이용약관이 모니터상의 작은 화면에 작은 글씨로 일부만 나타나는 데다 전체를 확인하기 위해서는 스크롤바를 내려야 하는 불편을 감수해야 하므로 실질적으로 명시설명 의무가 이행되지 않았다는 주장이 그것이다. 이에 대해 법원

2) 서울고등법원 2007.6.5. 선고 2006나20025판결

3) 고객에게 인터넷 웹사이트를 통해서 게임이용약관을 제시하되, 글자의 크기가 지나치게 작거나 내용이 일목요연하게 파악되기 어려운 형식으로 이루어진 경우에는 약관의 명시 내지 설명이 이루어졌다고 보기 어렵다. 신영수, '온라인게임 이용약관 관련 법적 쟁점의 소재와 분석', 『게임법제도의 현황과 과제』(황승흠·안경봉 편, 박영사, 254~271면. (2009), 257면.

은 게임사가 각종 캠페인을 개최하고, 'FAQ 코너', '1:1 문의하기', '대면고객센터'를 운영하는 등 여러 경로를 통해 고객들이 이를 읽고 숙지할 기회가 부여되어 있으므로 명시 설명의무가 준수 되었다고 판단하였다.

여기서 주목되는 부분은 법원이 명시설명义务的 준수를 판단함에 있어서 상당히 유연한 입장을 견지하였다는 점이다. 이를테면 법원은 해당 약관 조항을 통한 명시 설명의 효과 뿐만 아니라, 운영정책 및 각종 캠페인 등 외부 수단을 통한 인지도 제고 효과를 종합적으로 고려하여 명시 설명의 무의 충족 여부를 판단하고 있는 것이다.

현재와 같이 게임사들이 다양한 경로를 통해 약관 내용을 파악할 수 있는 기회를 고객에게 제시한다면, 공정거래위원회의 판단여부는 별개로 법원으로부터 약관규제법 상 명시 설명의무에 위반한다는 판단을 받을 가능성은 크지 않다고 보여진다.

(2) 운영정책의 명시·설명义务

현행법은 명칭이나 형식 등에 관계없이 다수의 거래 상대방을 상정하고 일반적으로 미리 작성한 계약의 내용이 되는 모든 것을 약관으로 볼 수 있다. 따라서 약관의 내용에 담지 않고 사업규칙 등에 위임한 거래조건은 비록 약관이라는 명칭을 사용하지 않았어도 규제당국에 의해 약관으로 간주될 가능성이 크다.

단, 약관규제법 제2조의 해석상 명칭이나 형식 여하와 관계없이 운영정책도 약관의 일환으로 보아야 할 것인데, 법원은 초기에 운영정책에 대해서는 명시 설명의무 위반 여부를 판단하지 않았다. 다시 말해서 이용자가 운영정책의 내용을 충분히 숙지할 기회가 제공되었는지에 대한 판단없이, 운영정책에 계정압류 조치에 대한 기재가 있었음을 들어 약관의 명시义务가 이행되었다는 논리를 전개하기도 하였다. 하지만, 이후 서울고등법원 판결에서는 이용자의 개별적인 동의없이 작성한 운영정책을 곧바로 계약내용에 편입할 수는 없다는 점을 확인하였다. 다만, 운영정책에서 정한 제재사유와 제재의 정도가 약관에 의한 계정이용 제한의 가능성 범위 내에 있고 또한 계약 상대방의 정당한 이익과 합리적인 기대에 부합하는 한도 내에서 그 제재가 허용될 수 있다고 보았다.⁴⁾

운영정책의 내용들을 명시하지 않거나 적법절차를 거치지 않고 개정된 경우에는 약관규제법 위반이 될 수 있다. 현재 각 게임사들이 이용약관과는 별도로 작성하여 운영하고 있는 '운영정책'도 명칭여하와는 관계없이 약관으로 보게 될 것이므로 그 내용에 대한 명시, 설명은 물론, 변경 시에도 이 점을 이용자들에게 공지해야 할 의무가 있다는 점에 유의해야 한다. 문제는 약관에 비해 운영정책은 수시로 변경되기 때문에 이를 일일이 이용자들에게 공지하는 것이 현실적으로 쉽지 않다는 점이다.

이에 대하여 법원은 "운영정책의 내용이 약관에서 정한 바와 근본적으로 다르지 않고 이용자들

4) 서울고등법원 2007.6.5. 선고 2006나20025 판결

의 예측 가능한 범위 내에서 변경이 이루어진 경우에는 별다른 변경공지를 하지 않더라도 그에 따른 제재 등의 조치를 취하는 것이 허용될 수 있다.”고 판시함으로써,⁵⁾ 운영정책 활용상의 유연성을 어느 정도 인정해 주고 있다.

(3) 게임이용약관의 불공정성 판단

법원은 일관되게 특정 게임약관이 무효임을 확인해 달라는 원고들의 청구에 대해 민사소송법상 확인의 소의 소송물과 소의 이익에 대한 기본법리 및 대법원 판결⁶⁾을 토대로 받아들이지 않고 있다. 원고들이 소로서 구할 수 있는 소송물은 구체적인 권리나 법률관계이어야 하는데 무효 확인을 구하는 약관 조항이나 운영정책 규정은 권리나 법률관계가 아니므로 소송물이 되지 못한다는 점, 확인의 소는 이행의 소와 같은 직접적인 권리구제수단이 없을 경우에 보충적으로 허용되는 것이므로 게임이용약관이 무효임을 전제로 계정압류해제나 손해배상청구를 구하는 소송은 확인의 이익이 없으므로 부적법하다는 점을 확인했다는 의미가 있다. 이 점에서 이용자 등이 특정 약관조항의 무효를 확인받으려면 약관규제법에서 정하고 있는 바와 같이 공정거래위원회의 약관심사청구 절차를 통하라는 것이 법원의 일관된 입장이다. 단 이용자 측이 승소한 소송의 판결문을 통해 특정 약관조항의 불공정성 내지 무효성은 간접적으로 확인될 수 있을 것이다.

한편, 법원은 공정거래위원회에 의한 불공정약관의 무효판정과 실제 법원에서의 위법판단은 그 결과에 있어서 달라질 수 있음을 보여주고 있다. 이를테면, 법원은 약관은 사인 간의 계약내용에 불과하며, 계약은 그 내용이 사회상규에 반하는 등의 경우 무효로 될 수 있을 뿐, 단순히 불공정하다는 것만으로는 위법하다고 할 수는 없다고 하였다. 일단 당사자들이 의사능력과 행위능력을 보유한 상태에서 약관을 통해 체결된 계약에 대해서는 그 내용이 불공정한 것인지를 확인할 수 없을 뿐만 아니라, 그 약관조항을 적용하여 계약을 체결하였다는 사실만으로 사업자에게 위법한 행위가 있다고 볼 수 없다는 것이다. 또한, 특정 약관 조항이 공정거래위원회로부터 약관규제법상 무효로 판명되더라도, 법원은 그 약관조항을 적용하여 계약을 체결한 것만으로 곧바로 위법으로 보지는 않고 있으며, 실제 그 조항이 어떻게 운용되었는지를 두고 위법여부를 판단하고 있다.⁷⁾

2) 계정압류조치의 근거 및 요건

(1) 압류조치의 정당성

계정영구압류 또는 영구이용중지 조치는 게임 사업자들에 의해 대단히 예외적인 상황에서 취해질 수 있는 극단적 처방으로서 사용되어 왔다. 영구압류의 사유로는 초창기에는 게임아이템이나

5) 서울중앙지방법원 2008.3.20. 선고 2007가합61415 판결

6) 대법원 1994.11.22. 선고 93다40089 판결 등

7) 서울중앙지방법원 2006.1.26. 선고 2004가합56085 판결

게임머니의 현금거래가 주를 이루었으나, 최근에는 자동사냥프로그램 및 일정한 자동진행프로그램 사용의 경우에 대해서도 영구압류 조치가 빈번히 행해지고 있다.

영구압류의 사유에 해당하는 행위들은 게임사업자에 대해서는 물론이고 다른 이용자에게도 경제적, 정신적 피해를 주는 한편, 이른바 ‘게임의 룰’을 훼손함으로써 게임의 상품성과 지속성을 떨어뜨리는 결과를 초래한다. 따라서 계정압류는 일종의 자위적 조치의 성격을 가지는 것으로서 압류 자체가 곧바로 위법이라고 말할 수는 없다. 공정거래위원회의 실무나 법원 판결의 상당수⁸⁾도 그런 맥락에서 다수의 사례에 대하여 사업자들의 계정 영구압류조치의 정당성을 인정하여 왔다.

문제는 제재수위와 압류조치의 발동 시점이다. 구체적인 사건에 대한 위법성 여부를 판단해야 하는 법원으로서의 개별 사안별로 과도한 것인지를 가늠하는 결과 이용자들의 주장을 받아들이지 않고 게임사의 조치를 정당한 것으로 보는 판결들을 초기에 다수 내리기도 하였다. 예를 들어 <리니지>의 이용약관 상 계정 압류조항이 문제된 사안에서 원심인 서울중앙지방법원은 인터넷게임 상의 악성 불법소프트웨어를 설치하는 경우에 계정을 영구제재토록 한 약관조항에 대하여, 이용자가 마우스나 키보드를 조작하는 방식으로 명령하지 않더라도 자동으로 몬스터 선택, 공격할 방법 등을 선택함으로써 하루 24시간 지속적으로 사냥할 수 있게 해주는 자동사냥 프로그램이 악성 불법소프트웨어 게임사 이용약관에서 정한 악성 불법소프트웨어에 해당한다고 하여 합법이라는 판결을 내렸다.⁹⁾ 인터넷게임 내의 불법 프로그램 사용실태 및 공정한 게임질서 유지의 필요성과 그에 따른 규제 필요성에 비추어 볼 때, 해당 약관조항은 위반행위 및 제재의 내용에 관하여 그 의미를 충분히 파악하고 예측할 수 있을 정도의 것으로 보인다고 하면서, 자동 사냥프로그램의 폐해 등을 고려할 때 이러한 약관위반 행위에 대하여 사전경고 등의 조치 없이 계정을 영구 제재하더라도 이용자의 정당한 이익과 합리적인 기대에 반하는 것으로 보기 어렵다는 것이었다.

이에 반해 추상적, 객관적으로 약관조항의 불공정성을 문제삼는 공정거래위원회의 입장에서는 1차 적발 시 일정기간만 계정의 이용을 제한하거나 해당 캐릭터나 아이템을 영구 제한하는 정도라면 문제되지 않으나, 계정의 영구압류는 극단적 조치로서 과도성의 여지가 있다는 입장을 천명함으로써 법원과는 대비되는 시각을 보여주고 있다. 비록 제재대상에 해당된다고 하더라도 사안의 경중을 구별하지 않고 1차 적발 시 곧바로 계정을 영구압류 조치하는 것 역시 과도한 제재로서 여겨질 수 있기 때문이다. 그 결과 이용자들이 한국소비자원에 구제신청을 하고 한국소비자원이 게임사에 피해구제를 권고하는 사례들이 적지 않게 제기되기도 하였다.

이 같은 정부 및 관련기관의 입장에 따라 법원의 관례에도 변화의 조짐이 일어나기 시작한 것으로 보인다. 예컨대 서울고등법원은¹⁰⁾ 원심을 파기하고, 게임 내 질서위반이나 약관위반을 하여 계정의 이용을 정지한 것이라고 하더라도 게임이용자에 대한 자의적이고 무차별적인 계정압류조치

8) 서울중앙지방법원 2006.1.12. 선고 2005가합49558 판결, 서울중앙지방법원 2008가합116329판결, 서울중앙지방법원 2007가합61465판결, 서울남부지방법원 2007가합11201판결 등이 그러하다.

9) 서울중앙지방법원 2006.1.12. 선고 2005가합49558 판결

10) 서울고등법원 2007.6.5. 선고 2006나20025 판결

로 인한 정신적 피해를 인정하고 계정의 원상회복 및 손해배상을 할 것을 명하였다. 또한, 계정거래는 계정의 무상 또는 유상양도, 계정의 무상 또는 유상대여, 호의거래 또는 영업목적거래 등 계정거래의 목적, 경위에 따라 다양한 형태가 있을 수 있는데, 이러한 다양한 형태를 무시하고 단순한 1회 대여의 계정거래행위에 대해 계정영구이용정지 조치를 취한 것이라면 이는 계약 상대방인 이용자의 정당한 이익과 합리적인 기대에 반하는 내용으로서 부당하다고 보았다. 그 결과 계정영구이용정지 조치를 해제하도록 하는 한편, 이용자의 정신적 고통에 대해 게임사가 이용자에게 위자료를 지급할 의무가 있다고 보기도 하였다.¹¹⁾

추측컨대, 유보없는 계정압류가 게임이용자들에게 주는 영향 내지 가혹성에 대한 인식이 적어도 초창기 사례에서는 그다지 형성되어 있지 않았던 것으로 보인다. 게임계정이 이용자에게 차지하는 비중과 가치 역시 대외적인 인식여하와는 관계없이 실제로도 커진 측면이 있다. 이를 테면 이용자 입장에서 게임계정이 가지는 가치를 경제적 측면과 정신적 측면으로 분류하여 고찰해 볼 때, 먼저 경제적 가치는 곧 계정에 존재하는 아이템 등의 거래를 통해 이용자가 창출할 수 있는 환가성을 의미하는 것일 텐데, 이것이 현실과 관계없이 오랜 기간 동안 법에 의해 정당성을 확인받지 못한 상황에서 그 존재를 인정치 않더라도 항변하기 어려웠던 측면이 있다. 정신적 가치 역시 인정받지 못했으며, 양적 차원에서 이용자 저변이 확대되고, 질적 측면에서 개별 이용자의 몰입도가 증대되면서 온라인계정의 의미도 변화된 것으로 보인다. 그런 점에서 최근의 판례는 온라인게임 계정의 정신적 가치를 인정하는 한편, 관련 약관조항이 무효가 될 수 있음을 인정하는 방향으로 법원의 시각 역시 변화되었다고 해석될 수 있다.

(2) 계정압류의 법적 성격 및 최고요건의 적용

온라인게임 계정의 영구압류는 이용자의 입장에서 보면 사실상 계약의 해지 내지 영구적인 이용정지에 해당되는 결과(해당 계정으로 게임을 할 수 없게 됨)를 야기한다. 다만, 이것이 법적으로도 계약의 해지와 동일한 효력을 갖는 것인지, 따라서 약관규제법 상 계약의 해제 해지와 관련한 불공정성 판단의 대상이 되는지가 문제될 수 있다.¹²⁾ 이 점이 명확히 쟁점으로 부각된 시안에서 법원은 설령, 당해 계정이 압류되더라도 이용자가 다른 계정을 통해 게임 서비스를 이용할 수 있으므로 계약의 해지가 아니고, 게임 아이템 현금거래로 인한 사회적 피해를 감안할 때 계정을 영구 압류했다고 해서 상당한 이유없이 서비스 제공을 중지한 것으로 볼 수 없다고 판단하였다.¹³⁾

하지만 이후 판결에서는 “계정영구이용중지 조치는 게임사가 게임이용자에 대하여 서비스 이용 계약을 해지한다는 의사표시로 볼 수 있다.”는 입장으로 판시하기도 하였다.¹⁴⁾ 그 결과 법원은 이 판결에서 게임사가 별도의 최고없이 계약을 해지하는 취지의 계정이용영구중지 조치를 취할 수 있는

11) 서울고등법원 2007.6.5. 선고 2006나20025 판결

12) 약관규제법 제9조 및 10조의 위반여부를 예로 들 수 있다.

13) 서울중앙지방법원 2004.12.2 선고, 2004가합43867 판결

14) 서울중앙지방법원 2008.11.13. 선고 2007가합38743 판결

것으로 판단하였다. 요컨대, 계정영구이용중지 내지 계정압류는 계약해지와 법적으로 동일한 효력이 있으나 게임사가 약관을 통해 이를 명시한 이상 불법프로그램의 사용 등의 경우에 별다른 최고조치 없이도 곧바로 계정을 압류조치해도 무방하다는 것이 현재까지의 법원의 입장으로 정리할 수 있다.

(3) 압류의 대상

압류의 대상은 계정 자체이어야 함에도 불구하고 이용자의 주민등록번호나 통합계정을 기준으로 하는 경우도 적지 않아서 조치의 적정성에 관한 논란이 제기되어 왔다. 즉, 계정압류 내지 영구 이용중지의 대상을 해당 계정으로 국한할 것인지(소위 '계정기준설'), 아니면 계정을 보유한 이용자 개인으로 볼 것인지('인적기준설')가 문제될 수 있다. 법원은 이용자가 해당 계정 외에도 두 개의 계정을 더 가지고 있을 수 있어서 당해 게임의 이용에 아무런 지장이 없다는 점을 감안하여 계정 압류가 과도한 조치가 아니라고 판단하였다. 압류대상이 계정기준에 국한된다는 점은 법원의 일관된 입장으로 보인다.

3) 아이템 현금거래의 정당성 여부

아이템의 현금거래에 관한 약관조항에 대하여 공정거래위원회는 지난 2000년도에 이미 이를 유효로 판단한 바 있었다. 하지만, 그 이후에도 이용자들로부터 끊임없이 심사청구가 되어오고 있으며 현재도 찬반양론이 대립하는 상황이었다.

아이템 현금거래 문제를 규율할 수 있는 규정이 딱히 없는 상황에서¹⁵⁾ 사적자치의 원칙에 따라 현금거래 허용 여부는 사업자들이 자체적으로 결정할 사항이며, 이를 무효로 판단할 만한 약관법 조항이 있다고 보기도 곤란한 측면이 있다. 특히나 현금거래 허용 시 청소년 범죄 증가 등 사회적 문제가 발생할 가능성이 높다는 점 등을 고려할 때, 아이템 현금거래 금지조항을 곧바로 불공정 조항으로 치부하기 어려운 측면이 존재한다.

대다수 판례들도 이런 입장에서 아이템 현금거래를 이유로 한 계정영구압류의 정당성을 인정하여 왔다. 하지만 최근 이 문제에 관해 주목할 만한 사례가 나왔다. 대법원은 모 게임의 아이템인 '아덴'을 환전하여 준 행위에 관한 형사사건에서 당해 거래가 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 금지하는 행위에 해당하지 않으며 게임 상의 '아덴'을 판매한 행위는 무죄라는 판결을 내렸다.¹⁶⁾ 이 판결에서 관심을 끄는 것은 대법원이 게임아이템 거래를 현실적으로 어느 선까지 인정할 것인지에

15) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조 제1항 제7호에서는 "게임물의 이용을 통하여 획득한 유무형의 결과물 즉, 점수, 경험, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 이와 유사한 것들을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위"를 금지하고 있다. 한편 동법 시행령은 "게임머니 및 이와 유사한 것"에 관하여 "게임물을 이용할 때 배팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득한 게임머니"로 정의하는 한편, "앞에서 정의한 게임머니의 대체교환대상이 된 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터" 및 "게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산, 획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"라고 규정하고 있다. 이 규정들은 주로 온라인 고스톱이나 포커 또는 사행성 온라인게임에서 게임머니나 아이템을 도박의 수단으로 이용하지 못하도록 하기 위해 도입된 것으로 해석되어 왔다.

16) 대법원 2009.12.24. 선고 2009도7237, 7238판결.

관해 매우 의미있는 기준을 제시하고 있다는 점이다. 아텐이 베틱 또는 배당의 수단이 되는지와 관련하여 대법원은 법 시행령 제18조의3 제1호에 해당하기 위해 일정한 금액을 먼저 '베틱' 한 후 카드, 주사위, 룰렛 등 게임방법으로 당첨자를 결정하여 당첨자들 사이에서만 게임에 유입된 전체 베틱금액을 '분배' 하는 게임이어야 한다고 전제하면서, 게임의 정상적인 작동방식은 게임 내에서 이용자를 표상하는 캐릭터가 가상의 세계에서 사냥, 전투, 동맹, 거래 등 활동을 수행하고 그 과정에서 아텐이나 아이템 등을 획득, 축적하여 가는 것이므로 제18조의3 제1호에 해당되지 않는다고 하였다. 아울러 시행령 제18조의3 제2호 소정의 대체교환 해당여부와 관련하여 게임의 환전행위의 대상인 아텐은 게임 자체에서 얻어지는 것이므로 어느 하나의 게임에서 얻어진 게임머니를 다른 게임에서 사용되어지는 게임머니 등과 교환하는 것을 전제로 한 '대체교환수단이 된 게임머니 또는 게임아이템'에 해당되지 아니한다고 판시하였다. 또한, 해킹 또는 비정상적인 사용에 의한 게임머니에 해당하는지 여부와 관련하여, 게임프로그램 자체를 복제, 개작, 해킹하거나 비정상적인 이용을 하였다는 증거가 없으므로, 이에도 해당되지 아니한다고 하였다. 한편, 시행령 제18조의3 제1호 후문의 '우연적인 방법으로 획득된 게임머니'에 해당하기 위해서는 게임 내에 명확하게 베틱 또는 배당에 해당하는 요소를 찾아볼 수 없더라도, 개인의 노력이나 실력 등에 좌우되지 않는 우연적 요소로 게임의 승패가 결정되고, 그에 따라 게임에 참가한 사람 중 일부만이 자신이 게임참가 당시 보유하고 있던 것보다도 많은 게임머니를 획득하게 되는 경우를 의미하는 것으로 보아야 한다는 입장을 피력하였다.

단, 이 같은 대법원의 시각을 두고 아이템 현금거래를 전면 허용한 것으로 해석하기에는 무리가 있다.¹⁷⁾ 여전히 베틱성 웹보드 게임의 게임머니 거래는 종래의 규정에 따라 계속 제재를 받게 되며, 일반 온라인게임의 경우도 오토 프로그램 등 '비정상적인 게임 이용'을 통해 획득된 것으로서 이를 업으로 거래하는 때에는 규제대상이 되는 것이기 때문이다. 요컨대, 게임을 통하여 획득 내지 축적한 아이템을 현금 거래할 수 있는지와 관련하여 대법원이 밝힌 판시의 요점에 비추어 볼 때, 우연적 요소들이 아니라 게임이용자들이 들인 시간과 노력에 의한 성격이 강한 경우에 허용이 될 수 있다는 통설적 견해를 확인한 정도의 의미로 보는 것이 타당할 것이다.

4) 게임이용자 개인정보(아이디 및 비밀번호) 보호에 관한 사업자의 책임한도

게임이용자의 개인정보를 취합, 관리하고 있는 사업자에게는 이를 보호해야 할 고도의 주의의무가 요구된다. 이와 관련하여 법원은 게임이용자의 아이디와 비밀번호 관리를 소홀히 한 게임사의 부주의에 대해 이용자의 정신적 피해사실 및 그로 인한 배상책임의무를 인정하는 입장을 유지해 오고 있다. 특히, 아이디와 비밀번호가 개인정보에 해당한다는 점을 확인하고 있고, 대법원의 선행 판

17) 법무법인 세종 Legal Update, '게임 아이템 거래가 게임산업진흥에관한법률 위반인지에 대한 대법원의 판단', (2010.1.22) (http://www.shinkim.com/upload_files/newsletter/MC_KR201001.html)도 같은 견해를 피력하고 있다.

결 등을 기초로 관련 범조항에 해석을 시도했다는 점에서 의미가 있는 판결들이 도출되었다.

다만, 법원은 아이디와 비밀번호가 접속한 컴퓨터에 일정시간 동안 남게 되더라도 이용자가 어떠한 상태에서 게임서버에 접속했는지에 따라 개인정보의 누출 여부가 달라지는바, PC방과 같은 공공장소에서 게임서버에 접속한 이용자들의 개인정보는 누출되었다고 보는 반면, 개인용 컴퓨터로 게임서버에 접속한 이용자들의 개인정보에 대해서는 누출되지 않았다고 판단했다고 하여 원심과 달리 신중한 입장을 견지하였다. 개인정보의 누출로 인정되기 위해서는 적어도 게임서버에 접속했었어야 한다는 점, 그리고 PC방에서의 접속 여부에 대한 입증책임은 원고 측에 있으며 이를 입증하지 못하는 한 개인정보 누출로 인한 손해배상책임을 피고에게 물을 수는 없다고 하였다. 또한 개인컴퓨터의 경우, 설령 해킹 등을 통해 제3자가 정보를 도용할 수 있더라도 이는 이용자가 자신의 컴퓨터를 적절히 관리 통제하지 못해서 생긴 새로운 원인에 의한 것으로서 해킹위험만으로는 누출성을 인정할 수 없다는 것이 법원의 판단이었다.

한편, 누출된 개인정보로 인한 인격권 침해 및 그로 인한 정신적 손해를 인정하되, 사고 발생기간이나 피고 측의 노력 등이 손해배상책임 자체를 면하지 못하지만 손해배상액 산정에서 반영할 수 있다고 하여 실제 배상액 산정과정에서 고려하는 접근방식을 취했다는 점도 주목된다.

5) 이용자 간 계정 해킹문제에 관하여

게임계정에 대한 해킹은 게임이용자들 사이에서 빈번히 발생하는 문제로서, 게임사 내지 제공자가 직접 개입되지 않는다는 점에서 통상적인 소비자보호 이슈와는 차별성을 띠는 현안이다. 따라서 사업자측의 책임을 어느 정도까지 인정할 것인가가 주목을 받고 있다. 이와 관련하여 게임서비스 이용계약을 체결하고도 계정에 대한 보완관리를 허술하게 함으로써 피고의 이용자 데이터 서버가 해킹되었거나 악성프로그램에 의해 이용자들의 계정정보가 쉽게 누출되도록 방치한 경우에, 게임사의 배상책임을 어느 정도까지 인정할 것인가가 법원에서 다투어졌다.

이에 대해 법원은 게임서비스 이용계약 상의 채무불이행으로 인한 손해발생의 귀책사유에 관하여 원칙적으로 피고가 입증책임을 부담한다는 점을 확인하였다. 하지만, 게임사가 현실적으로 전체 로그기록을 일일이 확인하여 아이템 소멸여부를 파악한다는 것이 어려운 일이고, 해킹으로 인한 아이템 소멸이 계정도용자에 의한 것인지 실제 계정명의자에 의한 것인지를 구별할 수 있는 방법이 거의 없다는 점을 감안할 때, 손해에 해당하는 아이템을 소멸일자와 함께 구체적으로 특정하여 주장하면서 자신들이 아닌 계정도용자에 의해 아이템이 소멸된 사실을 입증해야 하고, 그러한 주장과 입증에 있을 경우 피고는 해킹에 의해 이용자의 계정정보가 쉽게 도용되지 않도록 보안관리를 하기 위한 주의의무를 다했음을 스스로 입증해야 책임을 면할 수 있다고 하였다.¹⁸⁾

18) 서울중앙지방법원 2007.3.21. 선고 2005가합87086 판결

게임계정 운영 상의 기술적 이유로 인해 법리 상의 입증책임의 분배원칙을 현실적으로 조정하여 일차적으로 원고가 손해에 해당하는 아이템을 소멸일자과 함께 구체적으로 특정하여 주장하면서 자신들이 아닌 계정도용자에 의해 아이템이 소멸된 사실을 입증해야 하고, 그러한 주장과 입증이 있을 경우 피고는 해킹에 의해 이용자의 계정정보가 쉽게 도용되지 않도록 보안관리를 하기 위한 주의의무를 다했음을 스스로 입증해야 책임을 면할 수 있음을 제시한 것으로 볼 수 있다.

특히, 법원은 이용자가 계정도용에 의해 아이템이 소멸된 사실을 입증해야 한다고 보면서도 현실적으로 목격자가 존재하기 어렵고 게임사가 공개하지 않는 이상 계정도용자가 접속한 IP주소 등의 정보를 알아내기 어려운 점을 고려할 때 이용자의 입증정도는 완화된다고 하였다. 또한 게임사의 주의의무 준수여부를 판단함에 있어서도 해킹기술의 발전속도 등을 감안할 때 어떠한 해킹도 방어할 수 있는 최상의 수준까지 기대하기는 어려우므로 인터넷 보안기술의 발전수준, 이용자의 이익과 불이익 간의 비교형량 등을 종합적으로 고려하여 주의의무의 수준을 판단해야 한다고 함으로써 해킹에 대한 게임업체의 주의의무에 대한 일종의 기준을 제시하고 있다.

3. 정리

현대 소비자문제의 대다수가 그러하듯 이용약관의 불공정성은 온라인게임 이용자의 보호에 있어서 핵심적 사안이라 할 수 있다. 그럼에도 종래 온라인게임 이용약관 관련 법원 판결들은 오랜 동안 사업자 측의 승소로 종결된 예가 많았고, 그 결과 판결이 대법원까지 계류되어 치열한 법리 공방으로 전개되는 양상을 찾기가 쉽지 않았던 게 사실이다. 주로 하급심을 중심으로 형성된 현재의 판결례들을 사법 해석의 국면 내지는 법리 형성의 토대로 인정하기 어려운 측면도 그런 점에서 인정할 수밖에 없다.

하지만, 온라인게임의 기술적, 사회적 특수성에 대한 법원의 인지도가 점차 증가해 가고 있고, 아이템 현금거래 등 일부 침해한 이슈들에 관해 대법원의 판단이 내려지고 있어서 향후, 해석에 대한 예측가능성은 제고되는 상황에 있다는 점 또한 사실이다. 앞에서 검토한 쟁점들 역시 조만간 후속판례들을 통해 하나의 법리로 발전될 것으로 전망된다. 중요 쟁점에 관해 현재 계류 중인 사례들의 종국 판결이 주목된다.

이들 판결례의 시사점을 도출함에 있어서 유의해야 할 것으로 보이는 점은 시각의 범위를 온라인게임 이용약관에 관련한 특정 법령의 해석만 국한해서는 안 된다는 점이다. 온라인 게임산업의 합리적 운용과 게임이용자의 보호의 원활한 도모를 위해서는 관련 법제의 특수성에 비추어, 게임 환경과 이용자보호 목적 하에 규율되는 법령(게임산업진흥법, 정보통신망법, 전자상거래소비자보호법 등) 전반의 유기적 조화와 최적의 적용이 요구되기 때문이다. 그런 점에서 위의 사례들이 시사하는 바는 입법정책적 측면에서 도출될 필요성이 오히려 크다고 볼 수도 있겠다.