

제6부 정책과 법제도 동향

제1장 ... 게임정책과 지원제도

제1절 2011년 게임정책 동향

제2절 정책적 지원제도

제3절 해외 게임산업 지원 정책

제2장 ... 게임물 등급분류제도

제1절 게임등급분류제도와 민간자율기구의 의미

제2절 플랫폼별 등급분류 현황

제3절 해외 게임 심의제도

제3장 ... 게임 관련 법제도

제1절 게임 관련 법률 현황

제2절 게임이용자 보호 규정

제1장

게임정책과
지원제도

제1절 2011년 게임정책 동향 ▼

2011년은 국내 게임산업사에서 기록이 될 만한 해이다. 국내뿐만 아니라 40년 남짓의 세계 게임산업의 역사에서도 기록될 해이다. 청소년이 심야시간에 게임을 이용하는 것을 법률에 의해 강제적으로 시행되기 시작한 해이기 때문이다. 2009년 이후 게임산업에 대한 정책은 규제를 핵심으로 하고 있다. 게임 과몰입과 사행성 이슈는 게임이용 과정에서 발생하는 사회적 문제인데, 게임에 대한 정책적 관점, 특히 규제적 관점의 근거가 된다. 게임 및 e스포츠 등 게임정책에서 진흥적 측면이 없는 것은 아니지만, 게임 이용 규제에 대해 팽배한 사회적 담론은 그대로 게임정책에 반영되고 있다. 특히 강제적 섣다운제는 이용할 수 있는 게임에 대한 강제적 규제로서 게임에 대한 현재적 시각을 단적으로 보여주는 정책이라고 하겠다.

진흥과 규제 정책은 상호 보완적인 기능을 하는데, 두 가지 정책 모두 예기치 못한 시장 결과를 가져오기도 한다. 그렇기 때문에 정책의 수립에서, 특히 제도화의 과정에서 다양한 측면에서 제도가 목적하는 효과와 시장 환경의 변화에 대해 예상하는 것이 필요하다. 앞서 잠깐 언급했듯이 2011년은 2009년부터 제기된 정책 이슈가 실제 시행된 해이다. 즉 새로운 정책적 이슈의 등장보다는 기존 이슈가 정비되는 해라고 할 수 있다.

이러한 정책적 이슈의 정비는 제도화, 즉 법률에 의해 최종 확정되는 과정을 거치게 된다. 법률의 측면에서 보면, 2011년에 「게임산업 진흥에 관한 법률」은 4월, 7월, 12월 세차례 개정을 통해 게임 과몰입 예방 조치와 게임물등급심의제에 대한 정책을 수립하였다. 또한 18대 국회 마지막으로(2012년 2월) 그동안 게임법에 포함되어 있던 e스포츠 진흥에 대한 내용이 「e스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」로 별도로 제정되었다.

1. 오픈마켓용 게임물의 자율심의 시행

오픈마켓용 게임물에 대한 자율심을 할 수 있는 법률이 2011년 4월 5일 개정(법률 제10554호)되어 동년 7월 6일부터 시행이 되었다. 본 내용과 관련하여 개정된 법률 내용은 다음과 같다.

게임산업 진흥에 관한 법률 제21조(등급분류) 중

- ① 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.
- 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>

게임산업 진흥에 관한 법률 시행령(대통령령 제23017호)

제11조의4(자체 등급분류 게임물)법 제21조제1항제4호 본문에 따른 게임물은 다음 각 호의 요건을 모두 갖추어야 한다.

1. 「전자통신사업법」에 따른 기간통신사업의 허가를 받은 자가 제공하는 기간통신역무에 의하여 제공될 것
2. 온라인 오픈마켓 등 전자상거래중개로 제공될 것
3. 이동통신단말기 또는 이동통신단말기에 구동되는 것과 같은 종류의 운영프로그램을 사용하는 무선인터넷 접속 단말기에 의하여 제공될 것

[본조 신설 2011.7.4]

오픈마켓용 게임물의 자율심의에 대한 법적 근거가 마련되었으나, 시행 전까지 이에 대한 준비, 즉 게임물등급위원회와의 협이가 초기에 원활하게 진행된 것은 아니었다. 초기에 자율심의 의사를 밝힌 곳은 오픈마켓을 준비하는 국내 기업들(이통사와 핸드폰 제조사)로 게임물등급위원회의 기준을 그대로 수용하겠다는 의견을 제시해서 협의할 내용이 거의 없었다. 반면 글로벌기업인 애플과 구글은 이미 자체적으로 연령별 등급분류의 기준을 갖고 글로벌 비즈니스를 하고 있는 상황이라 게임물등급위원회 기준을 그대로 수용할 수 없었기 때문에 이에 대해 협의할 시간을 필요로 했다. 오픈마켓용 계

임몰에 대한 등급심의 특례조항을 신설하게 된 배경 자체가 이러한 글로벌한 오픈마켓 비즈니스로부터 비롯한 것을 상기하면, 초기의 게임물등급위원회의 협의에서 다소 법률 개정의 목적에 대한 이해가 부족했음을 보여준다. 국내 기업들은 애플과 구글과 같은 글로벌 비즈니스를 하지 않았기 때문에 게임물등급위원회의 기준을 쉽게 수용할 수 있었고, 국내 기준을 갖고 글로벌 비즈니스를 한다고 하더라도 해외에서는 대부분 자율심의의 하고 있는 환경이기 때문에 글로벌 비즈니스를 하는 데 아무런 문제가 발생하지 않는다. 최종적으로 애플 및 구글과 협의를 하여 실질적으로 오픈마켓용 게임물에 대한 자율심의가 시행되었다. 오픈마켓용 게임물의 자율심의 시행은 변화하는 인터넷 환경에 대한 정책적 대응인데, 이와 관련하여 정책적 과제를 남겼다. 하나는 유선과 무선 인터넷의 경계가 점차로 모호해지는 환경이 되고 있는데, 오픈마켓용 게임물의 범주를 한정적으로 규정하는 것에 대한 것이다. 다른 하나는 게임물등급심의제에 대한 변화의 필요성이다. 게임물등급심의제의 자율심의로의 방향은 2011년 12월 법률 개정을 통해 근거를 마련한다.

2. 게임 과몰입 예방 조치 제도화 : 강제적 섷다운제 및 섷택적 섷다운제 법률 제정

청소년층의 게임이용에 대한 기성세대(특히 학부모층)의 우려는 최근의 일이 아니라 예전부터 있어 왔다. 청소년층의 게임이용 시간을 강제적으로 제한하겠다는 정책은 2005년에 시작되었다. 당시에도 현행과 같이 심야시간 이용제한을 골자로 하는 법안이 국회에서 제안되었지만 위헌적 요소와 과도한 규제라는 이유로 채택되지 못했다. 이후에도 지속적으로 이러한 이슈가 제기되었고, 「청소년보호법」이 2011년 5월 개정되었다. 동년 7월 「게임산업 진흥에 관한 법률」이 개정되었다.

한편 게임법에서도 게임 과몰입 예방 조치에 대한 내용을 새로 신설하였다. 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제12조의 3(게임 과몰입·중독 예방조치 등)을 신설하였다. 게임법에서 중독이란 표현을 직접 사용한 것은 이것이 처음이다. 주요 내용은 일명 섷택적 섷다운제로 불리는 청소년 본인이나 학부모(법정대리인)이 요청을 할 경우에 게임물의 이용방법과 이용시간을 제한할 수 있는 것으로, 게임회사에서는 이를 위한 서비스를 해야 한다.

이러한 섷택적 섷다운제는 이미 주요 게임회사에서 서비스하고 있었던 것이고, 게임업계의 자율규제의 핵심 내용이었었는데, 이번 개정을 통해 법률에 근거하게 되었다.

이 외에도 게임이용자의 실명 확인 및 본인 인증, 청소년 회원가입 시 법정대리인의 동의, 게임이용에 관한 정보에 대해 청소년 본인 및 법정대리인에게 고지 의무, 과도한 게임이용 방지를 위한 주의 문구 게시, 이용시간 경과 표시 등이 포함되어 있다. 개정된 내용은 다음과 같다.

청소년보호법 [시행 2011.11.20] [법률 제10659호, 2011.5.19, 일부 개정]**제2장의2 청소년의 인터넷게임 중독 예방 (신설 2011.5.19)****제23조의3(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 등)**

- ① 「게임산업 진흥에 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.

[본조 신설 2011.5.19]

[시행일 : 2013.5.20] 제23조의3제1 항의 개정규정에 따른 인터넷게임 중 심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷게임에 대한 심야시간대 제공시간 제한에 관한 부분

제23조의4(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

- ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 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.

[본조 신설 2011.5.19]

청소년보호법 시행령**[시행 2011.11.20] [대통령령 제23300호, 2011.11.17, 일부 개정]****제18조의2(평가 및 개선 등 조치)**

- ① 여성가족부장관은 법 제23조의3제2항에 따른 심야시간대 인터넷게임(법 제23조의3제1 항에 따른 인터넷게임을 말한다. 이하 같다)의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가하기 위하여 다음 각 호의 사항을 정하여야 한다.
1. 게임의 유형, 내용 및 사용하는 기기 등을 고려한 평가 대상 게임물
 2. 게임물의 과도한 이용을 유발하는 요인 등 평가 사항
- ② 여성가족부장관은 제1항에 따른 평가를 위하여 청소년 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다. 이하 같다) 예방에 식견이 있는 사람으로서 청소년·정보통신·게임·교육·상담·의료 등 분야에 종사하는 전문가 및 문화체육관광부 소속 공무원 등 15명 이내로 구성된 평가자문단을 여성가족부에 둘 수 있다.
- ③ 여성가족부장관은 제1항 및 제2항에 따라 평가한 결과를 바탕으로 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위를 조정하는 등 개선 등의 조치를 하여야 한다.
- ④ 여성가족부장관은 제1항에 따라 정한 사항과 제3항에 따라 조치한 내용을 고시하여야 한다.

[본조 신설 2011.11.17]

제18조의3(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

- ① 여성가족부장관은 법 제23조의4에 따라 다음 각 호의 사업을 수행할 수 있다.
 1. 청소년의 인터넷게임 중독 여부 진단
 2. 청소년의 인터넷게임 중독 예방을 위한 교육·상담 및 프로그램 개발·운영
 3. 인터넷게임 중독 청소년의 치료·재활을 위한 프로그램의 개발·운영
 4. 인터넷게임 중독 청소년의 치료·재활을 위하여 협력하는 병원의 지정
 5. 「청소년기본법」 제22조에 따른 청소년상담사 등에 대한 인터넷게임 중독 전문상담 교육
- ② 여성가족부장관은 제1항 각 호의 사업을 수행하기 위하여 관련 기관 및 단체의 장에게 자료의 제출 등 협조를 요청할 수 있다.
- ③ 여성가족부장관은 제1항 각 호의 사업을 「청소년기본법」 제3조제8호에 따른 청소년단체 중 청소년 보호를 주요사업으로 하는 단체에 위탁하여 실시할 수 있다.

[본조 신설 2011.11.17]

게임산업 진흥에 관한 법률

[시행 2012.1.22] [법률 제10879호, 2011.7.21, 일부개정]

제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)

- ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입과 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 게임물 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.

[본조 신설 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 교육과정에 포함할 수 있도록 교육과학기술부장관에게 협력을 요청할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 게임물 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

[본조 신설 2011.7.21]

게임산업 진흥에 관한 법률 시행령

[시행 2012.1.22] [대통령령 제23523호, 2012.1.20, 일부개정]

제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)

- ① 법 제12조의3제1항에 따른 예방조치 대상이 되는 게임물은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 제외한 게임물로 한다.

1. 법 제21조제1항제1호부터 제3호까지의 게임물
2. 「청소년보호법」 제10659호 부칙 제1조 단서에 따라 심야시간대 제공시간이 제한되지 않는 게임물 및 같은 법 제23조제2항에 따른 평가 및 조치 결과 심야시간대 인터넷게임의 제공시간을 제한하지 않는 것으로 고시된 게임물
3. 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업으로서 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업이 제공하는 게임물
- ② 제1항제3호에도 불구하고 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업으로서 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업 중 연 매출액이 50억원 이상인 중소기업이 제공하는 게임물의 경우에는 법 제12조의3제1항제1호 및 제2호의 예방조치를 하여야 한다.
- ③ 게임물 관련사업자(법 제12조의3제1항에 따른 게임물 관련사업자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 법 제12조의3제1항제1호에 따라 게임물 이용자의 회원가입 시 「전자서명법」 제2조제10호에 따른 공인인증기관, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인 등을 통하여 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하여야 한다.
- ④ 게임물 관련사업자는 법 제12조의3제1항제2호에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 법정대리인의 동의를 받아야 한다.
 1. 법 제12조의3제1항에 따른 정보통신망에 동의 내용을 게재하고 법정대리인이 동의 여부를 표시하도록 하는 방법
 2. 동의 내용이 적힌 서면을 법정대리인에게 직접 발급하거나 우편 또는 팩스를 통하여 전달하고 법정대리인이 동의 내용에 대하여 서명하거나 날인한 후 제출하도록 하는 방법
 3. 동의 내용이 적힌 전자우편을 발송하여 법정대리인으로부터 동의의 의사표시가 적힌 전자우편을 전송받는 방법
 4. 전화를 통하여 동의 내용을 법정대리인에게 알리고 동의를 받거나 인터넷주소 등 동의 내용을 확인할 수 있는 방법을 안내하고 재차 전화를 통하여 동의를 받는 방법
- ⑤ 법 제12조의3제1항제3호에 따른 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등의 제한은 특정 시간이나 기간을 정하여 제한할 수 있는 서비스 또는 프로그램을 제공하는 방법으로 한다.
- ⑥ 게임물 관련사업자가 법 제12조의3제1항제4호에 따라 청소년 본인 및 법정대리인에 대하여 고지할 때에는 휴대전화에 의한 문자전송, 전자우편, 팩스, 전화 또는 문서 등의 방법으로 월 1회 이상 하여야 한다.

- ⑦ 게임물 관련사업자는 법 제12조의3제1항제5호에 따라 “과도한 게임이용은 정상적인 일상생활에 지장을 줄 수 있습니다.”라는 주의문구를 게임물 이용 1시간마다 3초 이상 게임물 이용화면에 게시하여야 한다.
- ⑧ 게임물 관련사업자는 법 제12조의3제1항제6호에 따라 게임물 이용에 장애를 주지 않는 범위에서 게임물 이용시간 경과 내역을 게임물 이용 1시간마다 3초 이상 게임물 이용화면에 알아보기 쉽게 표시하여야 한다.
- ⑨ 문화체육관광부장관이 법 제12조의3제4항에 따라 게임물 관련사업자에게 자료의 제출 및 보고를 요청하는 경우에는 문서(전자문서를 포함한다)로 하여야 한다.

[본조 신설 2012.1.20]

제8조의4(평가 방법 및 절차)

- ① 여성가족부장관은 법 제12조의3제2항에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절 여부를 평가(이하 이 조에서 “게임물 범위 평가”라 한다)하는 경우 다음 각 호의 사항을 포함한 게임물 범위 평가계획을 문화체육관광부장관과 협의하여 수립하고 관보에 고시하여야 한다.
 1. 「청소년보호법 시행령」 제18조의2제1항제1호 및 제2호에 따른 평가 대상 게임물 및 평가 사항
 2. 게임물 범위 평가 기준
 3. 게임물 범위 평가 지표 및 척도
 4. 그 밖에 여성가족부장관이 게임물 범위 평가에 필요하다고 문화체육관광부장관과 협의하여 정한 사항
- ② 문화체육관광부장관은 게임물 범위 평가를 위하여 법 제11조에 따른 실태조사 자료, 법 제12조의2제1항제2호에 따른 게임물입등에 대한 실태조사 자료, 그 밖에 게임물 범위 평가에 필요한 자료를 여성가족부장관에게 제공할 수 있다.
- ③ 여성가족부장관은 게임물 범위 평가를 위하여 필요한 경우 제2항의 게임물 범위 평가에 필요한 자료를 제공해 주도록 문화체육관광부장관에게 요청할 수 있다.
- ④ 여성가족부장관은 게임물 범위 평가를 하는 경우 관계 전문가, 학부모 관련 단체, 청소년 또는 게임물 관련사업자 단체 등으로부터 의견을 들을 수 있다.
- ⑤ 여성가족부장관은 게임물 범위 평가를 완료하기 전에 최종 게임물 범위 평가안에 대하여 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

[본조 신설 2012.1.20]

2011년 11월 20일 강제적 섷다운제가 시행이 되었다. 법률 개정 이전부터도 실효성에 대한 논란이 많았던 강제적 섷다운제는 2012년 2월 시행 100일을 맞아 내놓은 언론의 평가에 그러한 논란이 그대로 반영되었다. 거의 대부분의 기사가 실효성이 없다는 것이 핵심 내용이었다.(유일하게 내일신문만 실효성이 있다는 기사를 냄) 강제적 섷다운제의 시행은 실효성 논란과 함께 게임시장의 변화를 가져왔다.

강제적 섷다운제가 적용되는 연령이 만 16세인데, 섷다운제 시행 이후 12세 이용가, 15세 이용가에 해당하는 게임물의 숫자가 감소하였고, 전체 이용가와 18세 이용가에 해당하는 게임물이 증가하였다. 이는 강제적 섷다운제 시행의 적용을 받을것 같으면 아예 전체 이용가로 하여 애매한 12세와 15세 등급을 피하고, 나머지는 아예 성인들을 대상으로 하는 게임물에 집중하고 있는 시장의 반응을 보여준다. 강제적 섷다운제 시행의 효율성을 높이기 위해서 지속적으로 규제의 범위가 강화된다면, 향후 시장에서는 실질적으로 전체 이용가와 18세 이용가 2등급으로 양분될 수 있는 가능성을 보여주는 것이다. 강제적 섷다운제는 제도화 이후 위헌소송이 진행 중이기 때문에 위헌 판결 여부에 따라서 제도의

지속 여부가 결정난다. 해외에서도 게임이용을 금지하는 법률이 만들어졌다가, 이후 위헌 판결을 받고 폐기된 적이 있다. 현재 세계적으로 가장 일반적이고 공통된 게임물 규제는 사전등급분류제이다. (1980년대 <스페이스 인베이터>의 출시 이후 미국 텍사스 주에서 청소년 이용금지를 했는데, 이후 연방법원에서 위헌 판결을 받았다. 2000년대 그리스에서는 게임이용금지법안을 제정했는데, EU 법원에서 위헌판결을 받아 폐지되었다.)

3. 아케이드 게임산업 출구 찾기

2006년 <바다이야기> 사태 이후 국내에서 아케이드 게임산업은 마치 롤러코스터처럼 급격한 시장 감소 — 무려 3조 원의 시장이 사라짐 — 로 인해 최대의 위기를 맞았다. 그로부터 2012년까지 약 6년이란 시간이 흘렀지만, 여전히 <바다이야기>는 아케이드 게임산업의 트라우마로 작용하고 있다. 2008년 말에 발표된 게임산업 중장기계획에서 아케이드 게임산업에 대한 시장 활성화 방향을 정리했지만 실제 사업화되지 못했다. 이후에도 아케이드 게임의 시장 형성을 위한 논의가 있었지만, 향후 정책 사업으로 진행되지 못했다.

한편 세계적으로 아케이드 게임산업은 정체 또는 지속적인 감소 추세이다. 그러다가 2009년 중국에서 아케이드 게임시장이 본격적으로 허용되자, 급속하게 성장하며 세계 아케이드 게임산업에 활력으로 작용했다. 이미 중국 아케이드 게임기업들은 전 세계 100여 개국에 수출을 할 정도로 가파르게 성장하며 시장 경쟁력을 확보하고 있다. 중국 시장 이전에도 아케이드 게임산업은 네트워크, 카드, 시뮬레이션 등의 도입을 통해 다양한 콘텐츠 개발로 시장 활성화를 모색하였다. 이렇게 세계 아케이드 게임산업이 다양한 콘텐츠의 개발과 특히 중국 시장의 영향으로 세계 아케이드 게임시장 활성화에 새로운 활력이 생기고 있는 것과 달리 국내 아케이드 게임산업은 그 명맥을 유지하기 힘들 만큼 어려운 상황이 지속되고 있다.

물론 해외로 수출을 하는 일부 기업들이 있지만 일정 수준의 내수 시장을 기반으로 하는 산업 구조가 형성되지 않은 상황에서 해외 수출도 한계를 가질 수밖에 없다.

2010년 아케이드 게임산업의 활성화를 위한 연구가 진행된 이후에도 별다른 정책 방향은 설정되지 않았다. 이후 2012년 2월 아케이드 게임산업 활성화를 위해 산업계, 게임물등급위원회, 전문가 등을 위원으로 하는 TF가 구성되어 몇 차례에 걸쳐 국내 아케이드 게임산업이 당면하고 있는 이슈와 활성화 방안에 대한 논의가 진행되었다. 아케이드 게임의 자율 심의에 대한 논의도 이루어졌는데, 이는 개정 시행령에 반영이 되었다.

2011년 말 게임물등급위원회에서 전체 이용가 등급을 받은 시뮬레이션 아케이드게임이 게임물이 아니라 유키기구라는 유권해석으로 인해 등급이 취소되었다. 과거에는 테마파크 등 유원시설에 설치

되는 유기기구가 대형이었지만, 최근 기술의 발달과 함께 소형화가 가능해졌다.

이로써 대형 유원시설이 아닌 도심형 테마파크, 즉 체감형 또는 시뮬레이션 게임장이 가능하게 되었다. 여기서 과거 유기기구와 시뮬레이션 게임물 간의 경계가 애매하게 되었다.

이용자가 아무런 조작을 하지 않는 유기기구(롤러코스터, 바이킹 등)는 이용자의 상호작용 행위가 없다는 점에서 게임물로 보기 어려운 측면이 있다. 하지만 이용자의 조작성이 있는 과거 유기기구와 같은 형태의 게임물이 게임물의 범위에 포함될 수 있는 것인가에 대한, 즉 기술 진화에 따른 아케이드 게임의 범위를 어디까지 포괄할 것인가에 대한 것이 이슈가 되었다. 최종적으로 해당 게임물이 등급취소가 됨에 따라 현재 조작성이 있는 시뮬레이션은 게임물이 아닌 유기기구에 포함되었다. 해외의 경우에는 유사한 시뮬레이션이 게임장에 설치되어 있다는 점에서 향후 아케이드 게임의 법률적 적용에 대한 부분은 여전히 과제로 남아있다고 하겠다.

4. e스포츠 활성화 : 상생협약체 발족(2011)과 「e스포츠진흥법」 제정(2012)

세계 e스포츠계에서 모범 사례로 평가를 받고, 광안리 신화를 만들었던 국내 e스포츠는 2010년 이후부터 e스포츠의 위기라는 이야기가 돌 정도로 사회적 관심도가 상당히 낮아졌다. 이를 시장에서 증명이라도 하듯 e스포츠 전문방송 채널인 MBC게임이 없어졌고, 프로게임단 역시 그 숫자가 감소하였다. e스포츠의 도약을 위해 2010년 e스포츠 중장기계획이 대대적으로 발표되었으나, 이후 예산 확보 어려움 등으로 중장기계획 자체가 정책적으로 추진되지 못하였다.

표면적으로 보이는 e스포츠계의 현상은 e스포츠의 위기가 현실화되고 있다는 우려이다. 그렇지만 이러한 표면적 현상과 달리 e스포츠를 즐기는 인구가 줄어든 것은 아니다. 또한 게임기업에서 주최하는 e스포츠 행사나 대회가 여전히 많은 관심을 받고 있다.

2011년 전반적인 상생협력의 분위기 속에서 연말인 12월 13일에 ‘e스포츠-게임산업 상생 협의체’가 발족하였다. e스포츠의 활성화와 게임산업과의 협력 필요성이라는 명분과 목적 속에서 발족된 e스포츠-게임산업 상생 협의체에는 e스포츠와 게임산업의 주요 단체, 방송 등 미디어, 전문가 그룹 등이 참여하고 있다. 종목화, 생활 e스포츠, 법제도 개선 등 3개 분과 체제로 e스포츠와 게임산업의 동반 성장을 위한 정책 방향과 대안들을 설정하는 역할을 맡고 있다. e스포츠-게임산업 상생 협의체 출범 선언문은 다음과 같다.

다른 분야도 마찬가지지만 정책 방향의 설정과 정책 사업의 추진은 별개의 문제이다. 사실상 정책 사업을 위한 예산이 확보가 되지 않으면 아무리 좋은 정책도 효과를 창출할 수 없게 된다. 최근 몇 년 동안 e스포츠에 대한 예산 부족은 e스포츠 진흥을 위한 정책 사업의 추진이 부진해진 이유라고 할 수 있다.

e스포츠-게임산업 상생협약체 출범 선언문

21세기 문화콘텐츠 산업의 핵심이 될 e스포츠와 게임산업이 동반성장을 통해 글로벌 시장에서 지속성장이 가능한 경쟁력을 창출하고 국민들의 건전한 여가 문화로 정착될 수 있도록 「e스포츠-게임산업 상생협약체」를 발족합니다. 이를 위하여 e스포츠계와 게임산업계의 대표들은 다음과 같이 노력하겠습니다.

1. 게임과 e스포츠가 문화활동으로 성장할 수 있도록 게이머, e스포츠, 게임산업 간의 원활한 의사소통 채널의 기반을 마련하겠습니다.
2. e스포츠와 게임이 국민 누구나가 쉽게 즐기고, 행복할 수 있는 디지털 레저로서 정착할 수 있는 환경을 조성하기 위한 제도적 토대를 마련하겠습니다.
3. e스포츠 종목 및 지원기반 구축 등 게임의 e스포츠 종목화로의 체계적 준비를 통해 게임산업과 e스포츠의 지속적 인 성장 기반을 마련하겠습니다.
4. e스포츠 활동의 대중화를 위하여 대통령배 아마추어 e스포츠 대회 등 국민참여형 e스포츠대회의 질적·양적 성장을 위한 토대를 마련하겠습니다.
5. e스포츠 종목인 게임이 콘텐츠로서의 제도적 보호와 문화적 활동으로 향유될 수 있도록 상생적 발전 환경을 마련하겠습니다.
6. 장애인 등 소외계층 및 세대가 함께 할 수 있는 여가문화 개선과 우리의 사회적 책임을 다하기 위해 맞춤형 지원을 위한 방안을 마련하겠습니다.
7. 게임 및 e스포츠 시장의 활성화와 문화활동으로서의 사회적 인식 확산을 위해 미디어의 참여와 역할에 대한 협력 방안을 마련하겠습니다.
8. 게이머가 즐겁게 참여할 수 있는 환경 조성과 더 나아가 직업적인 안정성을 추구할 수 있는 지원 방안을 마련하겠습니다.

2011년 12월 13일

e스포츠-게임산업 상생협약체

2006년 「게임산업 진흥에 관한 법률」 내에 e스포츠에 대한 조항이 삽입되면서 e스포츠에 대한 법률적 근거가 마련되기 시작하였다. e스포츠에 대한 사회적 관심이 확대되면서 e스포츠의 스포츠화에 대한 논의가 있었지만, 정통 스포츠의 분류 토대가 되는 신체적 활동이란 측면에서 보면 정통 스포츠에서 e스포츠를 수용하기가 여전히 어려운 상황이다. e스포츠가 게임을 종목으로 사용하기 때문에 게임 산업과 매우 밀접한 관련을 맺고 있지만, e스포츠가 곧 게임은 아니라는 개념적 인식이 필요하다. 그 래야 e스포츠만의 별도의 성장과 정책에 대한 필요성이 제기되고, 이를 근거할 수 있는 별도의 e스포츠 법률을 제안할 수 있기 때문이다.

2012년 2월 18대 국회의 마지막 회의에서 통과됨으로써 최초로 e스포츠에 대한 독립법이 제정되었다. 「e스포츠법」은 “e스포츠의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 e스포츠의 문화와 산업의 기반조성 및 경쟁력 강화를 도모하고 e스포츠를 통하여 국민의 여가선용 기회 확대와 국민경제의 건전한 발전에 이바지함”을 목적으로 한다. e스포츠에 대한 정의는 기존 게임법에서 정의했던 “게임물을 매개(

媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동을 말한다.”를 그대로 사용하고 있다. 「이스포츠법」의 구성은 다음과 같다.

이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률

[시행 2012.8.18] [법률 제11315호, 2012.2.17, 제정]

- 정의 : 전문 이스포츠와 생활 이스포츠에 대한 구분
이스포츠 시설 및 이스포츠 선수에 대한 정의
- 지방자치단체의 이스포츠 활동 등에 대한 지원 근거 마련
- 정부의 이스포츠 진흥 계획의 수립 및 실태 조사 의무화
- 정부의 이스포츠 활동에 대한 예산 지원 근거 마련
- 이스포츠 진흥 자문위원회 구성
- 이스포츠 관련 전문인력 양성 및 양성기관 지정
- 이스포츠 대회의 육성 및 지원
- 이스포츠 종목 다양화 지원
- 이스포츠산업지원센터의 지정
- 국제교류 및 해외 홍보 지원 : 국제이스포츠연맹 지원 근거
- 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성

5. 게임의 사행화에 대한 새로운 기준 정립 필요성 제기

게임산업에 대한 규제 정책의 이슈는 크게 두 가지로 요약되는데, 하나는 게임 과몰입에 대한 것이고, 다른 하나는 게임의 사행성에 대한 것이다. 게임과몰입은 현상에 대한 사회적 여론에 의해 영향을 받지만, 이에 대한 규제 정책의 근거에 대한 논란이 있다.

반면에 사행성 문제는 게임산업의 근간에 영향을 미치는 것이다. 이것은 게임산업의 시작부터 문제가 되어 왔고 <바다이야기> 사태 이후에 사행성 문제에 대해 규제 강도가 높아져왔다.

게임산업 정책에서 사행화의 문제는 크게 세 가지 측면에서 고려되어야 한다. 게임의 범위와 심의의 문제, 플랫폼별로 아케이드와 온라인의 문제이다.

첫째, 게임의 범위에서 사행성의 문제를 어느 정도로 포괄할 수 있을 것인가이다. 일반적으로 사행성, 사행행위와 관련한 법률은 「사특법」이 있고, 사행산업에 대해서는 사감위가 존재한 게임산업 자체는 사행산업이 아니지만 모호한 경제적 위치에 있는 경품용 게임기와 웹보드게임의 경우가 사행성의 문제로부터 자유롭지 못하다.

또한 게임법에 근거하여 계등위가 사행성 확인 업무를 한다는 것은 게임물의 범위와 사행성의 범위가 사실상 혼재될 수 있다는 점과 그로 인해 게임물 심의가 사행성을 중심으로 운영된다는 점으로 볼 수 있다. 이것은 게임 정책에서 사행성 문제가 게임산업과 심의 환경에서 중요한 문제가 되고 있음을 말해 준다.

현재 국내에서는 게임과 카지노 사이에 적절한 규율이 없는데, 별도의 분류를 고려해 보거나 게임 내에서 별도로 구분하는 것을 고려할 필요가 있다.

둘째, 아케이드게임은 <바다이야기> 사태, 즉 사행성 문제에 가장 큰 영향을 받은 플랫폼이다. 사행성에 대한 강력한 규제의 필요성은 충분한 근거가 있지만, 그것으로 인해 전반적인 산업의 축소는 해결해야 할 과제로 남았다. 몇 차례 아케이드게임의 진흥을 위한 정책적 방안들이 고려되었으나, 사행성 문제는 그러한 진흥 방안이 추진되는 데 결정적인 영향을 미치고 있다. 여전히 변·개조를 통한 불법시장이 상존하고 있을 뿐만 아니라 이와 관련하여 여러 문제점들이 지적되고 있다. 경품 배출이 없는 성인용 게임기에 부착하는 운영정보 표시장치의 기능과 역할의 문제, 변·개조된 게임물의 등급 취소와 관련하여 변·개조되지 않은 동일 게임물에 대한 등급 취소의 문제, 전체 이용가 등급을 받은 게임물의 사행적 도구화의 문제, 1시간 투입금액 1만 원에 대한 축정의 문제 등 여러 문제들이 지적되었다. 이 중 1시간 1만 원 투입금액 축정의 문제는 운영정보 표시장치의 시간 동기화 기능의 적용을 통해 일정 정도 대응이 되고 있다. 이러한 아케이드게임의 사행화 문제에 대해 지속적인 검토와 적절한 정책적 대응 방안이 마련되지 않아 아케이드게임의 사행화뿐만 아니라 아케이드 게임산업에 대한 정책적 추진에 어려움을 겪고 있다.

셋째, 온라인상에서의 사행화의 문제이다. 등급심의를 받지 않고 불법적으로 서비스되고 있는 것은 모니터링과 사후관리를 통해 지속적으로 단속을 하고 있다. 그럼에도 불법 운영은 계속되고 있는데, 이렇게 법 테두리 밖에서 벌어지고 있는 불법 시장은 지속적인 사후관리와 단속 이외에는 사실상 특별한 방안이 없다. 이는 사실상 게임으로 보기보다는 일종의 온라인 카지노라고 할 수 있다. 한편 등급 심의를 받아 법적 틀 내에서 운영되고 있는 웹보드게임도 사행적 도구화의 문제에서 완전히 자유롭지 못하다. 영상물등급위원회 시절부터 한 달 결제한도를 정함으로써 웹보드게임의 사행화 문제에 대응해 왔다. 이러한 결제 한도를 지키는 것은 업계에서 자율적으로 진행했다.

웹보드게임의 사행화 문제는 구조적으로 불법 환전상의 문제와 관련이 있기 때문에 불법적 환전 행위를 예방하기 위해 지속적인 행정 지도가 이루어져 왔다. 2011년에 여전히 웹보드게임의 사행성 문제가 지적되었고, 결제 한도에 대한 업계 자율 규제의 실질적인 효과가 미흡한 것으로 나타남에 따라 웹보드게임의 운영에 대해 보다 정비된 행정 지도가 이루어졌다.

사행성은 게임이 아니라고 하더라도 사회적으로 주요한 규제 사항이다. 그동안 게임이 사행행위의 도구로 사용되었던 경험은 게임산업 정책에서 사행성 문제를 규제 정책의 핵심 요소로 만들었다.

게임의 사행성 논란을 해결하기 위해서는 사행성 기준을 명확하게 정립하고 게임의 사행성에 대한 근본적인 정책 방향에 대한 검토가 필요하다.

6. 학교폭력 논란 : 게임이 원인?

학교폭력은 지속적으로 문제가 되어 왔다. 그런데 최근 게임 과몰입과 연계되었다는 언론의 기사와 교육과학기술부의 주장에 의해 게임산업의 정책 이슈로 부각되었다. 시기적으로는 2012년도 초반에 시작된 정책 이슈이지만, 게임 과몰입에 대한 규제 방법으로 섯다운제를 시행함으로써 2011년도 정책 이슈의 연장선에 있다고 하겠다.

학교폭력의 원인으로 게임을 지목한 것에 대해 섯다운제의 실효성만큼 많은 논란이 있었다. 우선은 학교폭력과 게임 과몰입은 서로 인과성이 없다는 점이다. 폭력 성과 미디어의 인과성이 오랫동안 논란이 되고 있지만 아직까지 인과성이 밝혀지지 않았다. 특히 전문가들은 학교폭력의 원인을 환경 문제와 더불어 매우 다양한 요인이 있다고 본다.

즉 학교폭력의 원인을 게임 과몰입이라고 단정하는 것에 무리가 있다는 것이다. 그럼에도 불구하고 청소년 문제의 원인을 주로 게임에서 찾고자 하는 경향이 상당히 강했다.

게임 과몰입과 관련한 규제 이슈가 그렇듯이 문제적 현상에 대한 발생 원인을 찾기보다는 현상 그 자체에만 집중하는 경향이 있다. 결국 교육과학기술부는 ‘쿨링오프제’, 즉 청소년들이 계속해서 일정 시간 이상 게임을 할 수 없도록 강제로 제한하는 것을 제도화하려는 움직임까지 보였다.

게임의 폭력적 내용은 미국의 오락소프트웨어 등급위원회인 ESRB가 설립되는 데 직접적인 영향을 미쳤다. 이처럼 학교폭력의 원인이 게임이 아니라고 하더라도 폭력적 내용을 담고 있는 게임물의 이용에 대한 논란은 계속될 수 있다. 국내 게임물 심의에서도 사행성과 함께 폭력성에 대해 엄격하게 적용하려는 경향이 나타나고 있다.

7. 자율심의제로의 단계적 전환 계기 마련

2011년 마지막 날인 12월 31일 게임법이 개정되었다. 게임물 심의제도의 변화를 예고하는 개정안이었다. 본격적인 자율심의는 아니라고 할 수 있지만, 등급 심의 업무 중 일부를 민간에 위탁하는 내용을 담고 있다. 이는 해외와 같은 자율등급제로 가는 단계라고 할 수 있다. 2003년 게임산업 중장기 계획에서 정책 방향으로 처음 언급된 자율심의제가 거의 10년 만에 관련 법률로 구체화되었다. 처음에는 플랫폼의 측면에서 온라인만 해당하는 것으로 했다가 이후(2012년)에 아케이드 플랫폼도 민간 위탁을 할 수 있도록 확대하였다.

자율심의가 제대로 추진되고 정책적 효과를 가져오기 위해서는 무엇보다도 업계의 자발적 활동과 인식이 중요하다. 업계의 자율심의의 의미는 단지 심의행위에만 있는 것이 아니라 업계가 사회와의 소통에 대해 적극적 의지를 표명하는 것에 있다. 개정된 법률의 내용은 다음과 같다.

게임산업진흥에 관한 법률

[시행 2012.7.1] [법률 제11139호, 2011.12.31.,] 일부개정

제24조의2(등급분류 업무의 위탁) 등급위원회는 제21조제2항제1호부터 제3호까지에 해당하는 게임물(청소년게임제공업, 일반게임제공업 및 복합유통게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다)에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁할 수 있다.

1. 제21조제1항 본문에 따른 등급분류 결정
2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치
3. 제22조제1항에 따른 자료(제16조제2항제1호 및 제2호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구
4. 제22조제2항에 따른 등급분류 거부결정(사행성게임물에 해당되는 게임물은 제외한다)
5. 제22조제3항에 따른 등급분류 결정 관련 서류의 교부
6. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정 취소

[본조 신설 2011.12.31]

제24조의3(등급분류기관의 준수사항) 등급분류기관은 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제1항 본문에 따라 등급분류 결정을 하거나 제22조제4항에 따라 등급분류 결정을 취소한 경우 10일 이내에 그 내용을 등급위원회에 통보할 것
2. 게임물 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 거부결정 현황, 등급분류 거부결정 시 그 사유 및 게임물별 등급분류 소요기간 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 등급위원회에 제출할 것
3. 등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 등급위원회가 실시하는 게임물 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것
4. 등급분류 업무와 관련된 등급위원회의 자료요청에 특별한 사정이 없으면 따를 것

[본조 신설 2011.12.31]

제24조의4(등급분류기관의 지정취소) 문화체육관광부장관은 등급분류기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 업무정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 제24조의2에 따른 지정요건을 갖추지 아니한 경우
3. 제24조의3에 따른 준수사항을 위반한 경우

[본조 신설 2011.12.31]

제2절 정책적 지원제도

1. 글로벌게임허브센터 운영

정부는 중소 게임업체들이 게임 개발을 위한 기획에서부터 판매를 위한 마케팅까지 원스톱으로 지원을 받을 수 있는 ‘글로벌게임허브센터’를 설립하여 운영하고 있다. 글로벌게임허브센터는 ‘게임기업 인큐베이션’과 ‘게임 콘텐츠 제작’을 지원한다.

1) 게임기업 인큐베이션

차세대플랫폼(태블릿 PC, 스마트폰, PMP 등) 게임 개발 전문인력을 양성하고 고품질의 게임 개발을 위해 필요한 장비 및 기술을 지원함으로써 국내 차세대 게임 개발사의 게임 품질을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 또한 인큐베이션 사업을 통해 차세대 게임 기업을 발굴·육성하여 글로벌 게임기업으로 성장시키는 것을 도모한다.

글로벌게임허브센터 회원사 및 게임기업을 대상으로 게임 개발에 필요한 입주시설(사무실 공간, 인터넷) 및 다양한 프로그램을 통해 게임 개발에 필요한 동향 및 정보 등을 지원한다.

또한 다양한 플랫폼 환경에서 제작 활성화 및 인력양성을 위해 차세대 게임 플랫폼 기반의 전문인력 양성을 지원한다. 서강대, 경원대, 동국대, 아주대, 대구진흥원, 부산진흥원, 성결대, 우송대, 목포대, 한국산기대 등 10개 교육기관과 산학협력을 통해 신규 플랫폼(아이폰, 아이패드, 안드로이드폰 등)에 관해 인재들이 교육받을 수 있도록 돕는다. 또한 4개 지역 유관기관(경기콘텐츠진흥원, 광주정보문화산업진흥원, 전남문화산업진흥원, 부산정보산업진흥원)과 연계하여 개발된 게임의 품질을 테스트하고 꾸준히 관리하는 업무도 수행한다.

그리고 게임사들이 G★와 같은 B2B, B2C 게임전시회에 참가할 수 있도록 지원하거나, 차세대 게임 경진대회를 개최·운영하여 이들이 직접적으로 국내외 홍보 및 마케팅을 할 수 있는 자리를 마련해 주고 있다.

2) 차세대 게임 콘텐츠 제작지원 사업

온라인게임에 편중되어 있는 국내 게임산업의 체질을 강화하고 가까운 미래에 게임시장에서 유망하게 성장할 수 있는 신규/멀티/취약플랫폼 게임 개발의 선도적 개발을 위해 제작을 지원한다.

차세대 게임콘텐츠 제작지원사업에서 지원하는 게임은 전략시장(미국, 중국) 진출 차세대 게임 중에서 신기술(3D 입체 디스플레이, 다양한 사용자인터페이스 등)을 접목한 게임, 급속한 게임시장 환

□ 게임기업 인큐베이션 지원

◎ 입주 시설 운영

- 게임 기업 인큐베이션 회원사 대상 입주시설 관리 및 운영

※ 입주시설 현황

- 위치: 경기도 성남시 분당구 서현동 263번지 분당스퀘어 10~11층
- 임대면적: 6,177m2(1,872평)/전용면적: 3,088m2(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 게임 개발 기업과 업무 협력 관계 확대를 통한 회원사 지원 사업 수행

□ 국내 게임서비스 지원

◎ 국내 게임서비스 지원

- 중소게임기업의 신규 개발 게임에 대해 게임 이용자들에게 오픈베타를 직접 서비스가 가능하도록 지원

- 게임서버, DB서버, 다운로드 서버, 보안솔루션 등 게임서비스를 위한 인프라는 KT로부터 지원 협조(현재 KT와 연장 MOU 추진 중)

- 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(아이폰, 안드로이드, 윈도 등) 환경의 게임 제작 활성화 및 인력양성을 위해 개발 경진대회 개최
- ※ 공모전과 멘토링 시스템을 결합하여 대회 개최

□ 차세대 게임 전문인력 양성지원

◎ 차세대 게임 플랫폼 기반 전문인력 양성지원

- 산학협력 신규 플랫폼(아이폰, 안드로이드, 윈도 등) 기반 차세대 게임 개발교육 프로그램 개발·운영지원
- ※ 교육 지원기관(10개): 서강대, 경원대, 동국대, 아주대, 대국진흥원, 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 2012년 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), FGI(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

경(플랫폼, 기술, 인프라) 변화를 대비한 미래형 게임(SNG, 신규플랫폼/멀티플랫폼), 세계 게임시장의 주류를 이루고 있으나 아직 시장진출 경험이 부족한 콘솔게임 등이다. 전략시장(미국, 중국) 진출 차세대 게임은 5억 원 이내에서 2~3개 과제를 지원하고 그 외 게임은 3억 원 내외로 7~8개 과제를 지원한다.

2. 모바일게임허브센터 구축 및 운영

우수 모바일게임 발굴과 글로벌 퍼블리싱을 통해 중소 게임사의 경쟁력을 강화하고 해외 수출을 증대하려는 목적으로 모바일게임허브센터를 운영한다.

모바일게임허브센터 운영은 크게 게임사에 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 시설 구축·운영은 중소 우수 모바일게임사가 개발에 전념할 수 있도록 입주시설, 장비 등을 제공하고, 입주사를 위한 프로그램을 운영한다. 프로그램은 입주사 홍보 및 마케팅 지원, 관련 해외동향이나 시장정보 제공, 스마트폰 제조업체, 게임엔진업체, 포털업체 등과 게임 개발기업 간 연결 등으로 허브 기능을 통해 게임 개발업체를 지원한다.

현재 지자체(경기도, 성남시)의 협력을 얻어, 2011년 8월 모바일게임센터를 독립적으로 개소하고 중소 모바일게임 개발업체를 대상으로 입주시설을 제공해 게임 개발을 위한 안정된 터전을 마련할 수 있도록 했다. 이를 통해 게임회사 및 스마트폰 제조업체, 게임엔진업체, 포털업체 등과 업무를 협력할 수 있도록 했다.

그리고 컨설팅을 통해 게임 개발에서부터 품질관리, 인프라지원(서버, 네트워크), 현지화 지원(번역), 홍보마케팅, 고객관리 등 다양한 지원정책을 마련했다. 그 결과 국산 우수 모바일게임을 발굴(132개 접수, 16개 선정)했으며, 그중 16개는 글로벌 퍼블리싱이 이루어졌다. 퍼블리싱된 16개의 게임은 총 8,635,313건 다운로드됐으며, 총매출이 199억 9200만 원(2012. 6. 15. 기준)이었고, 2012년 말까지 지속적으로 매출이 증가할 것으로 예상된다. 이번 지원을 통해 퍼블리싱 위탁사 및 개발사의 직간접적인 신규 일자리 창출 효과까지 있었다.

또한 게임사를 대상으로 컨설팅 서비스(140건, 6. 30. 기준)를 추진할 뿐만 아니라 ‘스마트폰게임 글로벌 서비스 가이드북’을 제작 배포해 게임사가 쉽게 정보를 확인할 수 있도록 하는 등 퍼블리싱 노하우를 업계가 공유할 수 있도록 했다. 2012년 2월 스페인에서 열린 MWC Google 부스에서 선정된 게임 4종을 시연해 적극적으로 홍보하고 글로벌 개발사와의 협력 네트워크를 구축하는 데 노력했다. 모바일 게임사업에 대해 적극적으로 언론을 통해 전달했다(46개 매체 총 307건 기사화).

□ 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

- 입주시 홍보, 마케팅 지원
 - ※ G스타, e스포츠대회 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 게임 개발 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)
- PP운영회 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 전문인력(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 개별-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 해외이용자 고객관리, CS응대를 위한 영어지원

모바일게임 회사들이 G★, e스포츠대회 등 전시회에 참가해 자신들의 제품을 홍보하고 마케팅할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 지원했다.

3. 게임 글로벌서비스플랫폼 사업 지원

국산 게임의 해외 직접서비스 기회를 제공하여 수출 증대에 기여하고자 게임 글로벌서비스플랫폼 지원 사업(GSP)을 실시한다. 사업내용은 글로벌서비스플랫폼 운영, 게임경진대회(GNGWC) 개최, 중동 온라인게임 및 결제 환경 조사 사업으로 이루어져 있다. 이와 같은 지원사업을 통해 GSP 이용업체의 글로벌서비스에 따른 문제점을 해결하고 업체 간 서비스 노하우를 공유할 수 있을 것으로 예상된다. 또한 국제온라인게임대회 개최와 같은 글로벌 마케팅/프로모션을 통해서 편중된 수출시장을 다변화하고, 신흥 해외 시장 선점에 기여함으로써 수익 창출이 가능할 것이다. 마지막으로 새롭게 주목 받는 신흥시장인 중동 시장의 결제 현황 및 유통망 조사를 통해 국내 중소 온라인 게임기업의 중동 시장 진출에 기여할 것으로 예상된다.

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, 한미 간 전용 155MB 1회선, 해외 5회선(100MB 1회선)의 전용선을 갖추고 있다. 국내의 우수한 온라인게임을 발굴하여 인프라를 지원할 뿐만 아니라 PR, 온라인 광고 등 해외 마케팅을 도와준다.

이러한 해외 마케팅의 일환으로 게임경진대회(GNGWC)도 개최한다. 시장 규모, 게임 인지도 등을 고려하여 해외 주요 거점 지역에서 지역본선을 열고, 게임전시회 등 대규모 행사와 연계하여 게임 마케팅을 지원한다. 공식 게임종목은 국내 개발사가 개발한 온라인게임 중 미주, 유럽 등 주요 지역에서 서비스되는 게임으로 선정한다.

또한 미국이나 유럽 외에 신흥시장인 중동 시장의 온라인 게임시장 및 결제 환경을 조사한다. 중동의 주요 온라인 결제 현황(수수료율, 결제 해당 국가, 장단점 등)과 중동 선불카드 유통망(수수료율, 국가별 유통방식 등)을 조사하며, 미국에서 유통 중인 공동선불카드(Gocashgamecard)의 중동 유통 타당성을 검토하여 중소 게임업체의 시장 진출 및 현지 매출이 확대되도록 지원한다.

국산 게임을 해외에 직접 서비스할 수 있도록 필요한 인프라, 마케팅, 운영, 빌링 등을 지원하는 사업도 했다. 글로벌 경쟁력이 있는 국내 우수 온라인게임 14개를 발굴해, 서버, 스위칭, 방화벽, 상면, 국내의 전용선, 해외 다운로드 및 캐싱 등을 지원했다. 한국, 미국 내 게임 전용 인프라와 해외 주요 거점(미국, 독일, 영국, 브라질, 일본, 홍콩) 지역에 다운로드 인프라로 분리 운영할 수 있도록 했다. 그리고 글로벌 온라인 포털인 구글을 통한 키워드, 콘텐츠 광고를 진행하는 등 온라인 홍보 활동을 진행해 수출을 촉진했다. 해외 진출 기업에는 해외 진출 시 가장 큰 애로사항인 현지 퍼블리셔, 결제업체 등 게임시장에 대한 정보를 제공해 더욱 빠르게 진출할 수 있도록 했다.

□ 글로벌서비스플랫폼 운영

구분		세부 내역
인프라 지원 (베타 테스트 /사용화 테스트)	서버 장비	· 업체당 5대의 게임서버를 지원 · 해외 거점별 다운로드 서버를 공동으로 사용 (미국, 영국, 일본, 홍콩, 독일, 브라질)
	네트워크	· 온라인게임의 해외 서비스를 위한 광대역 통신망 제공
	보안시설	· 방화벽을 설치하여 보안을 지원
	솔루션	· GSP 공식 솔루션 파트너 회사에서 제공하는 관련 솔루션 등
	SW	· 윈도 서버 및 MS SQL 무상 제공(지원되는 서버 자비에 세팅)
운영 지원	기술	· 서버세팅 등 기술 지원
	시스템 관리	· 온라인게임 서비스와 관련한 트래픽 리포트, 시스템 안정성, 로그 관리, 모니터링 등 의 시스템 관리 지원
해외 마케팅 지원	온오프라인 광고/PR	· Gamengame.com 사이트를 통해 게임 소개
		· 해외 구글 광고 및 PR 마케팅 지원
지원기간	테스트 게임	· 기본 6개월 + 연장 1개월 ※ 연장은 해외 직접 상용화 서비스로 전환할 경우만 가능
	상용화 게임	· 기본 1년(연장 없음)

□ 온라인게임 서비스 인프라 운영

◎ 게임 이용자가 가장 많은 미국 지역에 게임 테스트 인프라 확대 운영

※ 국내와 미국 게임 인프라 비율 2010년 7:3 → 2011년 5:5

- 게임 웹페이지(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

◎ 국내의 게임 테스트 전용 인프라와 해외의 다운로드 전용 인프라로 분리 운영 (운영대행업체:KT)

- 게임: KT광화문 IDC(국제 관문국), 미국 LA IDC
- 다운로드: 미국(LA), 영국(런던), 일본(도쿄), 독일(프랑크푸르트), 홍콩, 브라질(상파울로)
- ※ 미국, 독일, 영국, 브라질, 한국은 캐싱 시스템 적용
- 장비: 서버(105대), 스위치(27대), 스토리지(2대), 방화벽(13대)
- 전용선: 국내 및 미국 1GB 각 2회선, 한미 간 전용 155MB 1회선, 해외 5회선(100MB 1회선)
- 관련 솔루션: 다운로드 솔루션(1세트), 캐싱솔루션(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 직접 상용화 희망 시 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 해외 이용자 대응 등의 홈페이지 관리를 강화하여 서비스 품질 및 글로벌 인지도 제고
- 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 이용자 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(2008년)
- 유럽 DC 결제환경조사(2009년)
- 중남미 온라인게임 결제환경 및 선불카드 유통 타당성조사(2010년)

◎ 미국에서 유통 중인 공동선불카드(Gocashgamecard)의 중동 유통 타당성 검토

- 미국 공동선불카드 법인(G10핀)에서 유통 중인 선불카드의 국가 확대 및 중소게임 업체의 현지 매출확대 지원

또한 GNGWC 국제게임대회를 운영함으로써, 해외에서 서비스 중인 국산 온라인게임의 글로벌 인지도 확산을 유도하고 기존 이용자들의 충성도를 제고하여 게임의 지속적인 경쟁력을 마련했다.

4. 게임국가기술자격검정

1) 추진 배경 및 목적

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

표 6-1-1 종목별 직무 내용과 수행 준거

구분		내용
게임기획 전문가	직무 내용	게임 제작 과정의 전반적인 개념의 이해와 게임 캐릭터 및 배경의 설정, 게임 이벤트 연출, 게임시스템 설계 등 게임 기획 실무를 수행
	수행 준거	게임 제작 과정에 필요한 연출 및 게임 구조 설계, 게임 동작 패턴, 예술적인 감각, 기획적인 감각, 화면 연출 감각, 게임 벤치마킹 등 게임 제작 전반적인 지식(시나리오, 그래픽, 프로그래밍, 음악, 운영, 마케팅)을 활용하여 게임 기획서를 문서편집 프로그램을 이용하여 작성할 수 있을 것
게임그래픽 전문가	직무 내용	게임그래픽을 디자인(설계)하기 위하여 게임 제작 활동에 필요한 배경 및 캐릭터, 아 이템 등의 원화작업 및 CG작업을 수행
	수행 준거	게임그래픽에 대한 전문적인 지식을 이해하고 응용할 수 있어야 하며, 드로잉, 원화 작도, 게임배경 및 캐릭터 디자인과 CG S/W의 사용 기술 활용, 게임기획자의 요구사항에 맞게 게임요소의 그래픽 작업을 정해진 기간 내에 완료할 수 있을 것
게임프로그래밍 전문가	직무 내용	게임 동작을 구현하는 프로그래밍을 작성하는 업무를 담당하는 자로, 컴퓨터언어의 사용 능력, 운영체제프로그래밍, 게임 제작을 사용 능력, 다양한 게임알고리즘의 이해 등 게임 제작의 전반에 관한 업무를 수행
	수행 준거	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

표 6-1-2 종목별 시험 개요

종목	필기시험			실기시험	
	시험 과목	출제 문제수	검정 방법	시험 과목	검정 방법
게임기획 전문가	게임제작개론 게임컨셉디자인 게임시스템디자인 게임레벨디자인	10문항 30문항 30문항 30문항	객관식	게임기획실무 -게임기획서 작성 -게임분석 및 평가	작업형
게임그래픽 전문가	게임제작개론 그래픽디자인론 게임그래픽디자인 게임그래픽리소스디자인	10문항 30문항 30문항 30문항	객관식	게임그래픽실무 -게임그래픽스를 위한 원화작업 -컴퓨터그래픽스 소프트웨어를 이용한 디자인	작업형
게임 프로그래밍 전문가	게임제작개론 프로그래밍일반 게임알고리즘 게임프로그래밍제작	10문항 30문항 30문항 30문항	객관식	게임프로그래밍실무 -게임프로그래밍에 관한 전문적인 작업 -기타 게임프로그래밍과 관련된 사항	작업형

준화하는 장기적인 목표를 담고 있다. 게임 분야의 국가기술자격검정사업 추진은 공적인 인력 검증 체계를 구축하는 동시에 게임업계의 수요에 부합하는 우수 인력을 공급하는 기능을 할 것으로 기대하고 있다. 또한 이러한 자격증 제도가 활성화될 경우, 게임업계와 학계 간 상호이해 및 협력을 증진시킬 수 있을 것이며, 게임전문자격증의 발전적 모델을 구축하여 게임인력에 대한 보다 체계적인 제도화가 가능할 것으로 전망한다.

2) 게임 분야 자격증 개요

게임국가기술자격검정은 ‘게임기획전문가’, ‘게임 그래픽전문가’, ‘게임 프로그래밍 전문가’의 3종목으로 이루어지며, 각 종목의 직무 내용과 수행 준거는 <표 6-1-2>와 같다.

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

5. e스포츠 활성화 지원

정부는 디지털문화 체험을 통해 세대·사회 간 통합을 가능케 하는 e스포츠를 국민생활문화로 확산하고, 대표적 디지털 한류 국가브랜드로 육성할 계획이다.

- 제3회 대통령배 전국아마추어e스포츠대회
 - 제3회 대통령배전국아마추어e스포츠대회 본선 개최 도시 선정(수원시)
 - 국산e스포츠종목 5개와 스마트게임 시범종목 선정
 - ※ <스페셜포스>, <아바>, <피파온라인2>, <슬러거>, <카르마>, <홀런배틀3D>(시범종목)
 - 전국 16개 지자체 지역예선 개최 완료
 - 전국 지자체·종목사 간담회 2회 개최
 - 대회 본선 개최(2011. 10. 29.~30. 대회 참가자 7만 명, 종합우승-부산광역시)

- 제2회 세계e스포츠대회 개최
 - 제2회 세계e스포츠대회 개최도시 선정과 MOU 체결(안동시)
 - 국산e스포츠종목 공식 2개, 시범 1개, 이벤트 종목 1개 선정
 - ※ 공식-<피파온라인2>, <아바>, <스타크래프트2>, 시범-<벨로스터>(모바일), 이벤트-<스크린골프

- 대회 성화 채화식 개최(태백시)
 - 국제e스포츠연맹 총회 개최
 - 국제e스포츠심포지엄 개최(30여 개국, 1200여 명, 4개 주제발표 및 토론)
 - 세계e스포츠대회 본선 개최(2011. 10. 6.~10. 36개국, 400여 명 선수단 참가, 종합우승 스웨덴, 한국 2위)
- 제7회 전국장애학생e스포츠대회
- 제7회 전국장애학생e스포츠대회 지역예선 개최 완료(6월)
 - 제7회 전국장애학생e스포츠대회 본선 개최(8. 30.~31. 서울교육문화회관, 장애학생, 교사, 학부모 1,500여 명 참가)
 - 제7회 전국장애학생e스포츠대회 만족도(92.3%) 전년대비 10% 이상 상승
- 제1회 세계장애인e스포츠대회
- 제1회 세계장애인e스포츠대회 개최(2011. 11. 1.~5. 16개국 150여 명 참가)
 - 국제장애인e스포츠연맹 창립 준비 발대식 : 14개국 참여
 - e스포츠 · 게임산업 상생협의체 출범(2011. 12. 13. 18개 단체, 100여 명 참가)

6. 기능성 게임 활성화 지원

유관기관과 협력체계를 구축하고 장애, 치매, 다문화가정 등 사회 소외계층을 위한 기능성 게임 개발을 추진했으며, G★ 홍보관 등 우수 기능성 게임에 대한 홍보 지원과 기능성 게임 종합포털 구축을 통한 정보제공 등을 통해 기능성 게임산업 활성화에 기여했다. G-러닝 콘텐츠를 개발해, 지정된 연구학교에서 실질적으로 운영해 기능성 게임의 효능에 대해 입증하려는 시도도 했다. 해외에서는 에코프렌즈의 글로벌 서비스를 통해 우리 콘텐츠의 우수성을 알리는 역할도 했다.

표 6-1-3 기능성 게임 제작지원 현황 : 총 4개 과제

과제명	주관기관
치매 관련 인지기능향상 기능성 게임 제작과 보급 ※ 서울산업통상진흥원과 공동사업	(주)유니아나
다문화가정 한국어교육 기능성 게임 제작과 보급	(주)티쓰리엔터테인먼트
장애학생 언어훈련 기능성 게임 제작과 보급	국립특수교육원
소비자 안전 기능성 게임 제작과 보급 ※ 한국소비자원 공동사업 업무협약(아동의 소비자안전 교육콘텐츠 제공)	(주)스튜디오애님얼

- **가능성 게임 홍보/보급**
 - 기후변화 환경교육 가능성 게임(에코프렌즈) 보급
 - 한국어 서비스(2011. 2. 22./NHN 한게임), 영문 서비스(2011. 2. 24./공식사이트), 중국어, 프랑스 어, 스페인 어 서비스(11. 30/공식사이트, 해당국 UNEP위원회)
 - 2012년 1월 기준 회원수 71,433명, 이용횟수 298,186회
- **G-러닝 프로젝트 운영**
 - 서울 논현초 등 4개 연구초등학교
- **이달의 우수게임 선정과 시상**
 - 분기별 3작품, 총 12개 우수게임 선정

7. 게임 과몰입 예방 및 해소

청소년의 게임 과몰입 문제를 해결하기 위한 정책 추진과 함께 게임문화에 대한 객관적 연구·조사를 통해 게임의 긍정적이고 문화적인 가치를 확산시키기 위한 노력을 하고 있다.

정부는 전국에 게임 과몰입 예방·상담 지원을 하는 Wee센터(110개)를 확대했으며, 게임 과몰입 진단유형별 맞춤형 개입프로그램 개발, 전국 가정·학교 보급으로 학부모, 교사 중심의 1차 예방을 강화하고 있다. 그리고 매년 국내 게임 과몰입 실태 파악해 체계적으로 대응하고 청소년 및 성인의 차별화된 게임 과몰입 대책을 마련하기 위해 노력하고 있다.

- **청소년 게임 과몰입 예방·상담 지원**
 - 2011년 전국 30개 지역교육청 Wee센터 게임 과몰입 예방, 상담 전문인력 지원(진단·예방·상담 20만 건)
 - 16개 시도 청소년상담센터 대상 예방, 상담 운영 지원(상담 14만 건, 예방교육 63만 건)
 - Wee센터 게임 과몰입 상담사 연수(2011. 4.~11. 4회/총 164명)
- **게임 과몰입 실태조사와 개입 프로그램 개발**
 - 전국 청소년 대상(10만 명), 성인대상(3천 명) 게임이용 실태조사
- **건전 게임문화 교육 강화**
 - 2011 게임문화 강사 양성(2011. 7.~8. 300명): 교육 350명, 고용창출 300명
 - 찾아가는 게임문화교실 운영(2011. 9.~2012. 1.): 초중 1,003개국 28만 명
 - 창의적 체험활동용 게임문화교안 개발(5종)

8. 국제교류 및 수출활성화 지원

정부는 전략·신흥시장 중심의 맞춤형 실태조사와 동향조사를 통해 최신 정보를 제공하여 국내 게임의 수출 다각화에 기여하는 한편, 지스타를 개최해 국제적인 교류의 장으로 활용하고 세계 최대 게임문화 축제로 발전시켜 나가고 있다. 이 외에도 국제게임컨퍼런스와 국내외 게임 수출 상담회를 개최해 사업적으로도 지원해 나가고 있다.

- ITS GAME 2011 개최
 - 5. 16.~17. 서울 워커히 호텔
 - 국내 참가기업 151개사, 해외 바이어(상담기업) 77개사, 상담건수 1,080건, 수출계약액 5053만 달러
- 중국 수출상담회 개최(ChinaJoy 참가 병행)
 - 7. 26.~29. 중국 상해
 - 국내 참가기업 20개사 해외 바이어(상담기업) 26개사, 상담건수 396건, 수출계약액 975만 달러
- 독일 gamescom 한국공동관 운영
 - 8. 17.~19. 독일 쾰른
 - 국내 참가기업 15개사, 해외 바이어(상담기업) 42개사, 상담건수 210건, 수출계약액 21.5만 달러
- IAAPA Asian Expo 2011 한국공동관 운영
 - 6. 20.~24. 싱가포르
 - 국내 참가기업 8개사, 해외 바이어(상담기업) 82개사, 상담건수 300건, 수출계약액 185.7만 달러
- SPIEL 국제 보드게임 박람회 한국공동관 운영
 - 11. 20.~30. 독일 에센
 - 국내 참가기업 6개사, 해외 바이어(상담기업) 37개사, 상담건수 51건, 수출계약액 57.3만 달러

제3절 해외 게임산업 지원 정책

세계적으로 창조산업(또는 문화산업)은 빠른 성장 속도와 뛰어난 고용 창출 효과로 인해 미래의 산업으로 주목받는데, 게임산업도 창조산업의 일부로 각국 정부의 중요한 정책적 지원 대상이 되고 있다. 창조산업 범위에 속하는 예술 부문과 전통적인 문화산업(방송, 영화)은 정부의 정책 틀과 지원제도가 어느 정도 발달해 있기 때문에 정책 수립에 급박한 필요성을 느끼지 못하는 반면 소프트웨어 및 게임산업의 경우 업계가 관련 정책 수립을 적극적으로 요구하고 있어, 새로운 정책들이 속속 도입되고 추진되는 상황이다. 일반적으로 게임산업은 지금까지 시장의 원리에 의해 조직되고 발전해 왔으나 산업의 규모가 성장하고 로비 능력이 커지면서 정부의 체계적인 정책과 지원에 대한 목소리가 높아지고 있다.

게임산업에 대한 각국의 정부 차원의 지원은 우수한 게임을 발굴하고 유통하기 위한 개별적인 지원에서부터 세제 혜택 같은 간접지원에 이르기까지 다양한 형태를 띤다. 게임 개발 의식 고취를 위해 상을 제정하여 수여하기도 한다. 최근에 세계경제가 악화되면서 성장동력으로서의 게임산업을 육성하려는 각국의 노력이 더욱 치열해지고 있다. 적극적으로 지원정책을 추진하는 대표적인 국가들을 살펴보면 다음과 같다.

1. 프랑스

프랑스는 게임산업에 대해 적극적인 지원을 아끼지 않고 있다. 프랑스 문화부는 2010년 4월 프랑스 게임산업 발전을 위한 6가지 대책을 발표함으로써 적극적인 지원을 천명한 바 있다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

- ① 게임을 문화자산 영역으로 등록해 문화부 보호 아래 관할
- ② 게임의 창조적, 교육적 측면을 장려하기 위한 ‘게임 페스티벌’을 개최하고 프랑스 문화부 장관 상 수여
- ③ 국립영화센터 내 게임업계 감시기구 설치
- ④ 총리 직속 디지털경제발전담당부와 협력하여 게임업계의 법적 지위 규정
- ⑤ 온라인게임 업체를 위한 세제 혜택안 논의
- ⑥ 게임업계 지원금 혜택 확대

프랑스 정부의 지원은 세금감면, 지원금 지원, 클러스터 조성, 인력 양성 등 다양한 형태로 제공되고 있다.

세금 감면 정책은 2008년에 시작해 최소한 2017년까지 지속될 예정이다. 프랑스 정부는 2007년 12월 게임산업 육성을 위해 게임 개발 및 유통에 대한 세금감면 정책을 도입한다고 발표하고, 2008년부터 2011년까지 프랑스/유럽의 문화적 창조성 향상에 기여한 게임 개발사에 대해 최대 20%까지 세금 감면 혜택을 주었다. 2011년 12월 31일자로 시범 시행 기간이 종료되자 유럽위원회(Europe Commission)를 설득하여 현행 20%까지 적용되는 게임 관련 세금 혜택을 2017년까지 연장했다. EU는 원칙적으로 국가 간 공정경쟁을 위해 국가보조금 지급을 금지해 왔고, 프랑스의 세제 혜택은 타 국가에 비해 높은 수준이어서 유럽 게임시장의 경쟁 환경 저해를 우려하는 유럽연합(EU)과 신경전을 벌였다. 그러나 최근 유럽발 경제위기와 신용등급 하락에 직면한 프랑스가 자국의 문화산업을 보호하려는 노력을 감안해 유럽위원회는 프랑스 게임산업에 대한 세금 인센티브법안 갱신을 승인했다.

세금 감면과 더불어 개발지원금도 제공한다. 게임에 대한 지원금 제공은 CNC(국립영화센터)의 영화제작 지원 모델과 유사한 형태를 띤다. 게임개발업체들은 기술혁신재단(Anvar), 멀티미디어 기술 혁신 네트워크(Riam), 멀티미디어 개발지원자금(Faem) 등에서 240만~420만 유로의 지원금을 받을 수 있다.

게임산업 인력 양성을 위해 게임제작스쿨도 설립하여 운영하는데 국립영화학교(Femis)를 모델로 하여 국립고등인터랙티브미디어학교를 설립했다.

프랑스는 게임의 창조적, 교육적 측면에 주목하며 기능성 게임 육성을 위해 노력하고 있다. 기존의 게임산업 클러스터였던 발랑스 지역을 기능성 게임 핵심 산업단지로 선정하고 개발자 재교육, 세일즈 교류 같은 진흥 사업을 실시하고 있다. 조성된 산업단지를 통해 아이디어 교류, 편집실, 개발 스튜디오 등 생산 설비를 공동으로 사용하고 역량을 집중하도록 돕고 있다. 2011년 이 단지에서 약 200개의 업체가 300종 이상의 기능성 게임 개발을 통해 1억 달러 이상의 매출을 올렸다.

2. 영국

애니메이션, TV프로그램과 더불어 영국 창조산업의 3대 핵심 영역 중 하나인 게임산업에 대한 정부 지원은 문화미디어체육부와 산업부의 공조로 이루어진다. 정부 차원에서 게임산업 업체들만을 위한 별도의 지원 프로그램은 없지만 산업부의 중소기업 지원 프로그램 혜택을 받을 수 있다. 영국무역투자처는 게임의 해외 홍보 및 수출을 돕는다. 영국 정부는 자국 게임산업 육성을 위한 게임 개발 대회를 개최하고, 우승자를 대상으로 프로토타입 개발에 필요한 자금 10만 파운드를 지원한다. 최대 2만 5000파운드에 달하는 게임개발비를 지원하며, 6개월간 무료 영국게임개발자협회(TIGA) 회원 등록 및 멘토링 기회도 제공한다. 미디어산업 인력양성을 위한 비영리기관인 스킬셋(Skillset)을 통해 계

임산업의 인력양성을 지원한다.

게임산업 지원과 관련하여 최근의 빅이슈는 세금감면 정책 도입이다. 영국 정부는 2012년 게임산업에 대한 세금감면 정책을 도입했다. 2010년에도 게임 관련 세금 감면제도를 도입하려 했으나 무산된 바 있었다. 영국 노동당 정부는 2010년 3월 게임산업 육성을 위해 세금 부과율을 종전의 28%에서 2014년까지 24%로 감세하는 정책을 내놓았으나 같은 해 6월 보수당 및 자민당 연립정부 수립을 통한 정권 교체로 세금 감면 정책이 취소되었다.

영국 정부는 이번 세제 혜택안으로 자국 기업뿐만 아니라 해외 기업들의 영국 내 게임개발을 독려할 계획이다. 해외 대형 자본 유입에 따른 영국 태생 소규모 독립 개발사들의 존립을 우려해 대형사업자와 소형사업자에게 분리해 적용할 방침이다.

3. 독일

독일의 게임산업 지원 정책은 창조산업의 범주에서 파악할 수 있다. 2000년 이후 창조산업을 경제 성장의 동력으로 하는 창조경제의 발전은 독일 문화정책의 중요한 화두이다. 독일에서도 기본적으로 문화산업(Kulturwirtschaft, 직역하면 문화경제) 부문의 정책은 방송정책, 영화정책 등과 같은 부문별 정책 개념을 일반적으로 사용했다. 그러다가 2000년대 들어서 창조산업(Kreativwirtschaft) 논의를 시작하면서 기존에는 문화 영역으로 인식하지 않았던 컴퓨터 게임산업, 소프트웨어, 광고 등을 포괄하여 창조산업으로 인식하고 있다. 이에 따라 연방정부, 주정부, 시정부 차원에서 창조산업의 범주 속에서 게임, 소프트웨어 산업 등에 대한 정책 수립과 지원 메커니즘 개발에 나서고 있다.

문화산업에 대한 지원은 연방과 주 차원에서 이루어지는데, 연방헌법에서 문화정책 권한은 주정부에 있다고 정한 대로, 중앙 정부는 문화를 포괄적으로 관장하는 부처를 두지 않고, 내무부, 교육부, 과학부 등 연방정부 전체 내에서 사안별로 지원하고, 세부적인 지원은 주정부에서 한다. 그러나 영국이나 프랑스같이 정부 차원의 대대적인 지원이라는 관점에서 보면 미흡한 편이다.

현재 독일의 문화정책 담당자들은 창조산업에 큰 관심을 가지고 산업 육성을 위한 장기적인 정책 마련을 위해 노력 중이다. 독일의 주들마다 다른 전략을 채택하고 있으나 기본적으로 창업 자본 지원, 클러스터 조성, 창업·경영 교육, 대회 개최 등에 초점을 맞추고 있다. 그중에서도 독일의 주정부와 연방정부가 추구하는 게임산업 지원정책의 핵심은 영세업체에 대한 직간접적인 투자와 지원으로 벤처 캐피털을 활성화하고 간단한 절차로 소액을 대출해 신생업체를 지원한다.

대표적인 사례로 IBB의 창조산업펀드를 들 수 있다. 베를린 주 소유의 공공은행인 베를린투자은행(Investitionsbank Berlin)이 자회사인 IBB유한참여회사(Beteiligungsgesellschaft mbH)를 통해 1997년에 창조산업펀드를 설립했다. IBB는 2004년에 베를린펀드(VC Fonds Technologie Berlin)와 베를린 창조산업펀드(VC Fonds Kreativwirtschaft Berlin)를 설립했다. 베를린 창조산업펀드는 베

를린투자은행과 베를린 주정부의 공동투자로 탄생되었으며, 유럽지역개발펀드(ERDF)의 지원도 받는다. 창조산업펀드의 투자금은 주로 신상품의 개발과 시장 진입에 활용한다.

독일연방정부는 2007년 중앙정부 및 유관기관 간의 협력 아래 추진하는 창조산업 지원 프로그램인 ‘문화 및 창조 경제 이니셔티브(Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung)’를 발족하며 ‘독일컴퓨터게임상(der Deutsche Computerspielepreis)’을 도입했다.

독일컴퓨터게임상을 통해 독일 연방 정부는 게임 산업이 주요 문화산업의 하나임을 분명하게 시장에 제시하였다. 독일 정부는 2008년부터 혁신적이고, 교육적이며, 문화적으로 가치 있는 게임에 대해 게임상을 수여한다. 상금은 연방정부의 문화미디어 협약에서 절반을, 관련 협회에서 절반을 부담한다. 이 외에도 탁월한 해외 업체를 대상으로 상금이 지급되지 않는 특별상을 수여한다. 독일연방정부는 문화적, 교육적으로 가치 있는 게임업체와 개발자들을 지원하기 위해 컴퓨터게임상을 더욱 확대하고 있다.

4. 캐나다

캐나다의 게임산업 지원정책은 체계적인 점에서 정평이 나 있다. 정부는 세제 혜택뿐만 아니라 연구 개발(R&D)에 필요한 재정 지원과 인적 자원 관련 분야에서 적극적인 지원을 하고 있다.

연방정부에서는 연구 및 실험 개발과 연관된 지출에 대해 공제 및 환급을 해 주고, 지방 정부에서는 지역의 특색에 따라 근로소득의 17.5%에서 37.5%까지 다양하게 세금 공제를 해 준다. 캐나다 정부는

표 6-1-4 캐나다 각 주의 게임 세금 감면 정책 현황

주	정책명	도입연도	주요 내용
퀘벡 (Quebec)	퀘벡 멀티미디어 세금 혜택 (Quebec Multimedia tax credit)	1996년	· 퀘벡 주민 채용 시 인건비 37.5%까지 세액 공제 · 프랑스 게임 타이틀에 한해 프리미엄 제공
노바스코샤 (Nova Scotia)	디지털미디어 세금 혜택 (Digital Media tax credit)	2007년	· 노바스코샤 주민을 게임업체에 채용할 경우 인건비의 35% 세액 공제하거나 현지에서 사용한 사업비용의 17.5% 세액 공제
온타리오 (Ontario)	온타리오 양방향 디지털미디어 세금 혜택 (Ontario Interactive Digital Media tax credit)	2008년	· 온타리오 주민 채용 시 인건비의 35~40% 세액 공제
브리티시 컬럼비아 (British Columbia)	B.C.양방향 디지털미디어 세금 혜택 (B.C. Interactive Digital Media tax credit)	2010년	· 브리티시컬럼비아 주민 채용 시 인건비의 17.5% 세액 공제 · 디지털 미디어 회사에 투자한 벤처캐피탈회사에 대해서 30% 투자 세액 공제 적용

* 출처 : 글로벌게임산업 트렌드, 2012 상반기

몬트리올 주와 퀘벡 주에 게임산업 육성을 위한 인센티브 제도를 도입하여 1998년부터 2005년까지 50%의 세제 혜택을 적용했고, 현재도 37.5%의 세제 혜택을 제공한다. 또한 온타리오 주는 스튜디오 설립을 위해 업체당 10년에 걸쳐 2억 6300만 파운드의 종합 인센티브를 주었다.

캐나다는 2008년부터 소프트웨어 부문 종사자에 대한 이민 장려 정책과 함께 산학 연계 취업 프로그램으로 우수한 개발 인력을 양성하고 있다.

5. 미국

미국은 게임산업에 대한 정부의 지원이 크다고 볼 수 없다. 게임산업에 대한 지원은 지방정부 중심으로 이루어지고 있다. 다만 국가적으로는 게임의 문화적 측면에 관심을 가지고 지원정책을 추진하고 있는데, 게임의 순기능을 사회의 질을 높이는 매개체로 활용해 보겠다는 의미에서이다.

표 6-1-5 미국 주정부의 세제혜택 사례

주	세제 혜택 내용
루이지애나	게임, 영화, 음악 등 관련 기업에 대해 25%의 세금 공제, 급여의 10% 감세
조지아	소득세의 최대 30% 공제 혜택(50만 달러 이상 사용해 제작한 콘텐츠에 대해 20% 감세. 조지아 주 내에서 제작되었음을 표시하는 로고 사용 시 추가 10% 감세)
텍사스	텍사스 주 내 임금 지출에 대한 보상 신청액을 15%까지 인정

2011년 미국의 국립예술기금위원회(NEA)는 게임을 최초로 미디어 부문 지원 대상에 포함시켰다. NEA는 2012년 4월 25일 총 928개 프로젝트에 대해 총액 7717만 달러 규모의 예술기금 지원 계획을 발표했는데, 기존 예술 부문에 대한 지원뿐만 아니라 ‘미디어아트(Arts in Media)’ 항목을 통해 최초로 4개의 비영리 게임 부문에 대한 지원 내용도 포함하였다.

지원 대상 프로젝트들은 기후변화, 사회변혁과 변화, 민주주의와 다양성 및 사회 변화 등을 주제로 하는데 각각 4만 달러에서 10만 달러 범위의 지원금을 받았다.

6. 중국

중국은 적극적으로 자국의 게임산업 보호 및 육성 정책을 추진하고 있다. 중국은 한국의 스크린 쿼터제처럼 일정 수준의 자국 게임 론칭을 보장하는 게임 산업 보호 정책을 쓰는 한편, 적절한 규제 이

면에 자리 잡은 진흥책을 통해 게임이 엔터테인먼트 산업, 문화콘텐츠로 성장할 수 있도록 돕고 있다.

지원정책을 살펴보면, 2009년 중화인민공화국국무원은 ‘문화산업 진흥계획’을 발표하며 문화산업 발전이 국가의 중요한 전략산업임을 천명하고 5가지 발전 목표를 제시한 바 있다. 이어 중국 문화부는 2010년부터 애니메이션 게임산업의 해외진출 프로젝트를 추진하고 기업들의 해외 시장 진출을 적극적으로 장려한다. 정책의 지속성과 재정적 지원의 뒷받침 아래 중국 애니메이션 게임산업의 해외진출은 눈에 띄는 성과를 얻고 있다.

또한 중국 정부는 2011년 12월 다양한 분야의 정책을 재정립하는 2차 5개년 ‘문화산업 배증 계획’을 통해 게임산업에 대해 전폭적인 지원책을 마련했다. 재정, 세금, 금융 차원에서 다양한 지원을 펼치고, 100종의 게임을 해외에 수출하고 3~5건의 게임을 전세계적으로 성공시킬 수 있도록 지원하는 내용이 포함되었다. 중국 정부는 정책적으로 게임산업의 보호 및 육성, 건전한 발전에 주력하며, 중소기업 개발사 자금 지원, 세금 감면, 기술 지원 등 직·간접적으로 지원하고 있다. 이와 더불어 자국 게임 심의 절차를 간소화하고 벤처타운 입주 혜택을 주는 등 강력한 진흥 정책을 추진하고 있다.

또한 상하이와 베이징 등의 중국 내 주요 도시들은 지원 자금 마련을 통해 애니메이션 게임을 적극 육성하고 있다. 애니메이션 온라인 게임산업의 기반이 되는 만화창작업체와 그 프로젝트에 대한 전용 자금 지원 역량을 강화하여 초기 자금 지원에 힘쓰고 있다. 이와 더불어 아직 개발단계에 있지만 은행대출을 필요로 하는 우수 창작 애니메이션 작품에 대해서는 은행대출 지원과 초기 홍보 지원금을 제공한다. 2011년 11월 1일에 발표된 상하이 애니메이션 게임산업 발전 지원 자금 평가 심사에 따르면, 상하이 시 44개 업체의 64개 프로젝트가 2011년도 전용자금을 지원받았으며, 총 지원금 규모는 900만 위안을 넘어섰다.

중국 정부는 자국 게임산업에 대해서는 적극적인 지원책을 추진하면서, 외국 기업에 대해서는 엄격한 규제를 적용한다. 자국 소프트웨어산업을 육성하기 위해 외국 기업의 온라인게임 직접 서비스를 금지하고 있다. 중국 정부는 외국 자본의 게임사업자들에게 ICP(internet content provider), 문화경영허가증 등 까다로운 사업 조건을 제시하는데, 법인 대표가 외국인일 경우 허가증을 발급하지 않는다. 또한 자국 운영업체가 수입하는 게임 수도 제한하여, 외국 게임의 경우 1년에 1개의 중국 서비스를 위한 유통허가를 받을 수 있다.

제2장

게임물
등급분류제도

제1절 게임등급분류제도와 민간자율기구의 의미 ▼

출범한 지 7년이 흐른 게임물등급위원회(이하 게임위)는 그 어느 때보다 격동의 시기를 보내고 있다. 그 정도의 시간이라면 어느 기관이든 반석을 단단히 하기에 충분하겠지만, 게임위의 사정은 완전히 판판이다.

한국의 게임등급분류제도가 일대 변화를 예고한 상태이기 때문이다. 2012년 초 개정된 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임법)에 따라, 첫째 새롭게 민간 게임물등급분류기관(이하 민간기관)을 설립하고, 둘째 15세 이하 게임물의 등급분류는 이 민간기관에 이관하기로 확정됐다(개정 게임법). 이 때문에 게임물등급위원회로서는 선택의 여지가 없이 양적이고 질적인 변화를 피할 수밖에 없게 되었다. 솔직히 ‘변화’라고 말했지만, ‘축소’라고 하는 게 정확하다. 우선, 심의할 물량이 줄었기 때문에 조직을 줄여야 한다.

그뿐만이 아니라 장기적으로 봤을 때 기능전환까지 염두에 뒀야 한다. 개정된 게임법은 15세 이하용 게임만 이관하기로 명시했지만, 점차 모든 게임의 심의가 민간기관으로 넘어갈 것으로 예상된다. 따라서 게임위는 업무축소 외에 ‘기능전환’까지 생각해야 한다. 그렇기 때문에 게임의 등급분류를 고민하려면, 이제는 판을 넓혀서 생각하는 게 필요하다. 따라서 필요한 것은 게임물등급제도의 어제와 오늘을 평가해 보고, 미래를 가늠해 보는 일일 것이다.

1. 게임물등급제도의 어제

1) 독립된 게임심의의 출발

한국의 게임물 등급분류제도는 산뜻하게 첫발을 내딛지 못했다. 게임위가 출범한 시기는 2006년 10월, 문화관광부 주도로 준비모임이 결성된 시기는 그해 3월이다. 대략 7개월 동안의 준비기간을 거쳐, 독립된 심의기관이 구성됐다. 게임은 원래 영상물등급위원회(이하 영등위)의 소관이였다. 그곳에 게임분과가 있었고, 그 안에 PC게임 소위원회, 온라인게임 소위원회, 아케이드게임 소위원회 등 세 개의 소위로 구성되어, 게임물의 등급을 분류했다. 게임이 영등위에서 독립하게 된 까닭은 당시에 게임산업이 폭발적으로 성장하고 발전하던 흐름에 따른 자연스러운 반응이었다. 그동안 게임은 오랫동안 천대를 받으며, 대중문화 가운데 문화적 금기의 대상으로 낙인이 찍혔던 게 사실이다. 마치 예전에 만화와 영화가 맡았던 모난 정 역할을 떠맡은 격이었다. 그랬던 게임이 어느덧 산업과 문화의 측면에서 다른 대중문화를 압도해 가기 시작하면서, 독자적인 지원과 제도를 모색할 필요성이 제기되었다.

2) 돌발변수 <바다이야기> 사태

성인용 아케이드게임 ‘<바다이야기> 사태’가 터지면서 게임물 등급제도는 예상치 못한 난관에 봉착했다. 아케이드게임이라고는 했지만 <바다이야기>는 유사도박 게임으로 개조되어 유통됐으며, 시내와 시외는 물론, 도시와 지방 가릴 것 없이 우후죽순처럼 성인용 오락실이 생겨났다. 게다가 온갖 상품권이 유사화폐로 기능하며, 탈법과 범죄를 낳는 모태가 되었다. 마치 언제 터질지 모르는 시한폭탄 같은 상황이 이어지던 상태였다. 게다가 대통령 선거 국면의 정치 공세 속에서 진행되던 계진법 논의와 등급분류기관 문제의 출속진행은 예정된 결과였을 것이다. 게임은 오랫동안 폭력성 논란 때문에 여론에 시달렸는데, 여기에 사행성 이미지까지 뒤집어쓰게 되었다. 앞친 데 뒤편 격이 아닐 수 없었다. 이러한 상황은 당시 신문의 보도행태만 보더라도 손쉽게 확인된다. 경제면에서는 게임을 새로운 문화산업의 역군으로 칭찬하기도 했지만, 사회면에서는 대부분 게임의 폭력성과 사행성 논란이 득세하였다. 여기에 문화적 해악의 주범으로 손꼽히기까지 했다. 이렇듯 산업과 문화의 ‘정책적 정신분열’은 게임도 예외가 아니었다. 왜냐하면 만화나 영화에 비교하기 힘들 만큼, 게임 산업의 규모가 커졌고 그에 따라 문화 전반에 미치는 영향력도 강해졌기 때문이다.

3) 진흥과 규제의 정책적 딜레마

앞서 지적한 대로 계진법은 게임산업을 둘러싼 변화에 대응한 결과였다. 무엇보다 게임의 매체가 급격하게 변동하기 시작하여, 과거의 기준과 제도로는 포용하기 힘들게 되었기 때문이다. 이전에는 PC 게임, 콘솔게임, 아케이드게임이 주류였지만, 모바일게임이 등장하고 온라인게임이 대세가 되는 상황

이었고, 이 같은 상황은 점차 가속화될 예정이었다. 그리고 지적한 대로 게임산업은 규모면에서 다른 문화산업을 제치고 있었기 때문에, 독자적인 지원을 모색하는 것은 당연한 수순이었다. 게임전문 등급 기관의 설립 역시 게임산업을 지원하기 위한 의도가 컸다. 법률의 이름 그대로 '게임산업 진흥'을 위한 법률이었던 것이다. 하지만 이 모든 것이 <바다이야기> 사건 때문에 물거품이 되었다. 2003년 게임산업 중장기계획에서부터 논의되기 시작하여, 2006년 4월 국회를 통과하고, 원래 예정대로라면 2006년 10월에 시행될 예정이었지만, 정확히 그 중간인 8월에 문제가 발생했던 것이다. 이때부터 게임법의 골격은 왜곡되고 게임위의 목적은 표류하기 시작했다. <리니지> 같은 MMORPG의 현금거래나 웹보드게임의 사행성 논란이 없었던 것은 아니었다. 하지만 유사화폐까지 발행하며 거의 도박장처럼 운영됐던 성인용 아케이드게임과 비교할 '정도'는 아니었다. 하지만 사람들이 보기에는 <바다이야기>나 <월드오브워크래프트>는 다 똑같이 게임이었고, <바다이야기> 사태가 사회에 일으킨 파장은 컸다. 게임 정책에 있어 '진흥'은 물 건너가고 사행성 방지가 가장 중요한 과제가 되었다.

4) 사행성과 사행심

<바다이야기> 사태가 게임산업에 미친 악영향은 게임에 사행성 이미지를 뒤집어씌웠다는 점이다. 게다가 일련의 과정을 모르는 사람들은 게임위가 사행성을 전담하는 기관이라고 오해하는 경우가 적지 않으며, 유사도박 게임과 일반적 게임을 구별하지 않게 되었다. 엄격하게 봤을 때 사행성 문제는 게임위가 관할할 문제가 아닐 수도 있다. 왜냐하면 사행성은 유무로 판단할 문제지, 정도로 볼 수 없기 때문이다. 그래서 사행성에 관련된 규정에 따라 실제 심의할 때도 상당한 논란거리로 작용한다. 확률로 정해야 하는가, 그렇다면 확률의 얼마로 정해야 할까 등 애매한 문제가 한두 가지가 아니다. 그리고 게임이 사행성을 '조장'한다고 하더라도, 도박처럼 실제로 돈을 버는 게 아니기 때문에, 엄격히 말해서 사행성도 아니고 '사행심' 정도일 것이다. 확률에 기대는 행위이며, 그것에 따르는 가상의 화폐를 얻는 정도지, 그것에 따른 실제의 수익을 노리는 게 아니기 때문이다.

5) 사행성의 악순환

사실 사행성 문제는 두고두고 게임의 성장과 문화의 발목을 잡았다. 폭력성과 선정성은 영화나 만화처럼 다른 대중문화에서도 언제나 논란이 되는 사항이지만, 사행성이 지니는 의미는 달랐다. 똑같이 사회에 영향을 미친다고 하더라도, 전자는 간접적인 데 비해, 후자는 직접적이기 때문이다. 실제로 <바다이야기>가 입증해 보였고, 성인용 아케이드게임은 게임산업에서 뜨거운 감자다. 형태로만 본다면 게임이 맞겠지만, 현재 제작되고 유통되는 게임을 분석해 보면 제대로 제작된 게임이 거의 없는 상태다. 대부분의 게임들이 옛날 <바다이야기> 때의 '영화'를 꿈꾸면서, 개변조를 하는 실정이다. 당연히 게임의 질은 형편없을 수밖에 없다. 형식적으로 심의만 통과하는 정도로 제작하기 때문이다. 상황이 이렇다 보니, 악순환이 반복된다. 줄어든 시장, 약화된 제작능력, 한탕의 분위기, 세 가지가 맞물려

돌아가는 것이다. 물론, 가품에 콩 나듯 잘 만든 아케이드게임이 전혀 없는 것은 아니다. 하지만 산업과 시장의 구조가 왜곡되어 있기 때문에, 제대로 성장하기 힘들다. 그래서 양질의 아케이드게임 대부분은 한국시장은 적극적으로 '포기'하고 해외시장을 개척한다.

6) 사행성과 등급분류

사행성 문제는 게임계의 성장뿐만 아니라, 등급에도 영향을 미치는데, 직접적인 영향은 형평성 문제에서 발생한다. 법률에 따라 심의를 해야 하는 게임위로서는 아케이드게임과 다른 게임을 균등하게 고려하지 않을 수 없다. 동일한 방식으로 서비스하고, 동일한 형태의 아이탬이라면, 형식적으로 똑같은 등급을 매겨야 하기 때문이다. 하지만, 주지하다시피 현재 아케이드게임 시장은 지극히 건강하지 못한 상태며, 수익을 얻으려면 반드시 개변조를 해야 하는 구조다.

이렇다 보니, 게임위로서는 촉각을 곤두세우고 꼼꼼하고 보수적으로 검토할 수밖에 없고, 애꿎게 온라인게임까지 피해를 입는 현상이 발생한다. 간접적인 영향도 존재한다. 워낙 심의에 통과하는 물량이 적고 성인용 아케이드게임 시장이 축소된 상황에서 기존의 아케이드게임 업체는 새로운 활로를 모색하는데, 바로 온라인게임을 '벤치마킹'하여 온라인게임과 비슷한 형태의 게임을 출시하는 것이다. 다른 게임과 비교하면 게임의 질은 형편없지만, 심의에 통과할 정도로 제작하여, 심의를 피해간다. 이 같은 게임들은 PC방을 개조하여 예전의 오락실처럼 운영되는 곳에서 유통된다.

2. 게임물등급제도의 현재

1) 3단계 심의구조

게임위는 각급 단체의 추천을 받아, 문화체육관광부장관이 임명하는 15인으로 구성된다. 일종의 대변체계(representation system)로, 15인이 여러 가지 측면에서 시민을 '대표'하는 일반적 판단에 기초하여, 게임의 등급을 분류한다. 이러한 위원회체계는 크게 세 가지 과정을 거친다. 첫째 업체가 제공하는 내용기술서, 둘째 전문위원의 게임분석 및 추천, 셋째 심의위원의 판단과 표결이다. 현재 전문위원의 등급추천 제도는 폐지된 상태지만, 여전히 게임과 판단의 중간에서 '매개'의 역할을 하고 있다. 이 과정은 내용제공—정보매개—등급판단으로 요약할 수 있다.

2) 시스템 낭비, 불확실한 예측가능성

내용기술서의 형태는 첫째, 폭력·언어·선정 같은 요소의 유무를 간단히 표시하는 것, 둘째, 게임

내용을 처음부터 끝까지 상세하게 기술하는 방식의 두 종류로 나뉜다. 이렇게 내용기술서가 두 종류로 나뉘는 이유는 전문위원의 역할 때문이다. 내용이 간단하면 전문위원이 중간에서 게임을 밀도 깊게 '분석'하고, 내용이 충분하면 전문위원은 사실을 확인하고 '전달'만 해도 된다. 요컨대 내용제공과 정보매개 두 가지 가운데 하나만 집중하면 충분한 것이다. 독일의 오락 소프트웨어 자율규제기구 (USK : Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)는 전자의 방식을 취하고, 미국의 오락 소프트웨어 등급위원회(ESRB : Entertainment Software Rating Board)는 후자의 방식을 취한다.

한국의 게임위는 두 가지 방식을 결합한 형태를 취하고 있다. 내용기술서는 내용기술서대로 업체에게 자세하게 기술할 것을 요구하고, 전문위원은 전문위원대로 상당한 분량으로 분석하여 심의위원회에 제시한다. 시스템을 낭비하고 있는 것이다. 그리고 등급의 예측가능성도 언제나 논쟁이 되었다. 등급분류는 동일한 기준에 따라 이루어지므로, 대체로 동종계열에 비슷한 형태의 게임은 동일한 등급을 받는 게 보통이다. 하지만, 조금씩 미묘한 차이가 발생할 때가 존재한다.

이것은 등급을 분류하는 구조가 원인이다. 심의는 전체 15인 위원 가운데 참석한 위원들의 과반수 투표로 결정된다. 이론상 출석한 8인의 5표가 게임의 등급을 좌우할 수 있다. 이러한 조건에서 게임 등급의 일관성이 조금 엇나갈 가능성이 생긴다. 게임위원회의 성향에 따라 등급이 바뀔 수 있다는 얘기다.

3) 정책기능의 부재

정책기능의 부재도 문제이다. 게임위는 영등위에서 독립하면서, 정책부서를 신설했다. 게임은 플랫폼과 매체의 변화가 급격하게 변화하는 영역이기 때문에, 따로 정책을 담당할 필요가 있기 때문이다. 하지만 실제 운영되는 모습은 상당히 만족스럽지 못한 실정이다. 왜냐하면 정책부문에 책정된 예산이 많지 않은 데다가, 자체로 연구마저 제대로 하지 못했기 때문이다.

거의 홍보부서로 전락했다고 봐도 과언이 아니다. 앞서 지적한 대로, 현재 게임은 대중문화의 최선두에서 사람들의 삶의 방식을 주도적으로 바꿔나가고 있다. 특히 매체의 변동에 민감하게 반응하며, 기존의 플랫폼과 다른 게임을 매일같이 생산하고 유통한다. 말 그대로 하루가 다르게 게임판이 요동을 치는 것이다. 한때 휴대용 게임을 주도하던 닌텐도DS와 PSP가 최근 2년 사이에 스마트폰게임에 밀려버린 상황을, 오픈마켓 게임이 순식간에 출현하여 게임시장을 잠식하는 상황을 생각해 보라. 정책부서가 대응해야 하는 영역이 있다면, 바로 이 같은 양상일 것이다. 매체 변화에 따른 게임의 플랫폼 변화, 그리고 제작자와 사용자의 행태를 추적하는 분석 같은 게 있을 것이다. 통계를 뽑는 것도 필요하지만, 통계 이상의 해석이 중요하다는 것이다. 하지만 실제로는 그렇지 못했다. 그 같은 변화에 대응하기는커녕, 변변한 보고서도 만들지 못했다. 예를 들면, 기관의 예산에 지극히 중요한 심의로 책정 문제 같은 것도 외주로 넘기기 일쑤였다.

4) 불가피한 구조조정

앞서 지적한 대로, 현재 게임위는 기로에 놓여 있다. 개정된 게임법에 따라, 업무량이 줄어드는 것은 자명하며, 그렇기 때문에 조직의 규모를 줄여야 하기 때문이다. 게다가 2013년 부산으로의 이전까지 준비해야 한다. 장기적으로 봤을 때, 청소년 이용불가 게임도 민간으로 이관될 가능성이 높은 만큼, 기본적인 업무가 바뀔 공산도 크다. 직접적 등급분류보다는 간접적 사후감시가 주요한 기능이 될 가능성이 높다는 뜻이다. 실제로 2011년 등급분류 통계를 봐도, 청소년 이용불가 게임은 전체 물량의 18.6%(977건)로, 20%가 채 안 되는 상황이다(『2012 게임물등급연감』, 23쪽). 2011년 게임위 전체 예산은 약 68억, 이 가운데 국가보조금이 44억이고 심의수수료가 24억이었다. 청소년 이용불가 게임이 예년의 수준을 유지한다고 하더라도, 4억 5천만 원밖에 안 된다. 게임위로서는 진퇴양난의 처지가 아닐 수 없다. 개정된 게임법에 따라 물량을 줄이면 수수료 수입도 대폭 줄어들 뿐만 아니라, 2012년 현재 국가보조금 역시 딱히 돌파구가 마땅치 않은 상황이기 때문이다(〈인벤〉, 2011년 12월 26일). 전반적인 조직과 운영방식을 개혁하는 수밖에 없다. 직접적 등급분류 업무보다 간접적 사후관리업무를 대비하여 조직을 개편하고, 불필요한 사무국 인원을 조정하는 게 필요할 것이다.

3. 민간자율의 두 가지 형식

1) 등급기관의 기본형태

문화적 표현물을 심의하는 제도는 두 가지 형태를 띤다. 첫째 국가가 직접 관리하는 형태, 둘째 민간이 자율로 관리하는 형태이다. 전자에 해당되는 형태는 한국의 게임위와 독일의 USK가 대표적이며, 후자에 해당되는 형태는 유럽의 범유럽게임정보기구(PEGI : Pan European Game Information)와 일본의 컴퓨터 오락 등급위원회(CERO : Computer Entertainment Rating Organization), 미국의 오락 소프트웨어 등급위원회(ESRB)가 대표적이다. 독일의 USK는 한국의 게임위와 비슷한 체제로서, 전문위원과 심의위원으로 구성된다. ESRB와 CERO는 기업자율의 모범적 형태를 보여준다. ESRB는 게임기업들 모두가 참여해 협회를 조직하여 등급분류원칙을 제정하고 집행한다. 자율등급이므로 등급을 받아야 하는 법적인 규정력은 없지만, 등급을 받지 않으면 유통이 되지 못한다. CERO도 비슷하게 기업자율로 구성된 단체로, 자체로 등급규정을 제정해 분류업무를 수행한다.

2) 민간기구의 분류방식

민간기구라고 하더라도 분류방식이 똑같은 것은 아니다. ESRB가 전문적인 심의위원 3명이 등급을 분류하고 서로의 의견을 비교 검토하는 방식이라면, CERO는 게임기업과 관련이 없는 20세 이상의 성인이 일정한 교육을 받고 등급을 분류한다. PEGI는 ESRB와 CERO와는 조금 다른 형태다. PEGI는 자체로 분류업무를 담당하는 곳이 아니며, 실제 업무는 네덜란드의 시청각 미디어 등급분류기구(NICAM : Netherlands Institute for the Classification of Audio-Visual Media)과 영국의 비디오 표준 협의회(VSC : Video Standard Council)가 담당한다. PEGI는 범유럽의 협의체며, 분류업무를 두 곳에 위탁한 형태다. 한국은 ESRB와 CERO의 형태가 될 가능성이 높다. 하지만 똑같지는 않다. 한국은 게임물 분류를 규정하는 게임법이 존재하고, 분류업무를 명확히 이 법률에 근거해야 하기 때문이다. 한국에서 민간기구가 설립되면 자율적으로 등급을 분류하겠지만, 분류의 원칙과 기준은 국가가 정한 내용에 따라야 한다.

3) 시민참여형 자율모델

앞서 지적한 대로, 현재의 민간기구는 대부분 기업이 주도하는 형태며, 대체로 각종 부문의 전문가가 '대표'로서 게임을 판단한다. 간접적 대변의 체제이다. 하지만 민간기구의 모델이 기업자율 형태만 있는 것은 아니다. 전국민이 참가한다는 것은 이론상 불가능하겠지만, 연령·직업·지역·성별 등 범주를 체계화하여, 일종의 등급분류 위원집단을 구성하고, 심의를 할 때는 무작위로 선출하는 방식이다. 일종의 배심원 체제와 비슷한 모델이라고 생각하면 되겠다. 이 모델의 장점은 문화의 자기결정권을 시민에게 넘기는 것이다. (완벽하진 않지만) 직접적 참여의 체제다. 한 사람이 스스로 자신의 취향에 따라 문화와 예술의 수준을 선택하고 향유하는 것을 국가 차원으로 확대하는 모델이다. 이 같은 형태로 운영된다면, 등급의 일관성 같은 문제가 발생할 가능성도 있을 것이다. 하지만 평균적 시민의 평균적 의견을 등급으로 표현한다는 점에서 진정한 자율성을 획득한다고 볼 수 있다. 생산만이 아니라 수용의 측면에서도 자율성을 획득하는 것. 물론 당장에 실현할 수는 없겠지만, 장기적인 모델로 고려할 수 있는 방법 중 하나이다.

4. 민간자율 심의기구의 역사적 의미

1) 게임법 개정과 반게임 정서

2012년 초반에 광풍처럼 몰아쳤던 청소년 폭력 문제의 원인으로 게임에 대한 규제정책이 쏟아졌다.

이 같은 상황하에서 2012년 초 게임법이 개정된 ‘사건’은 사실 의외였다. 사회를 혼드는 흉악한 폭력 사건이 발생할 때마다, 게임은 마치 범행의 ‘동기’로 당연한 듯 ‘착각’됐으며, 범죄자의 이력에는 온라인게임이 꼬리표처럼 따라다녔다. 여성부는 말할 것도 없고 교육부까지 나서서, 각종 게임규제 정책을 쏟아내며 게임을 압박했다. 정책 최고결정자가 게임을 직접 거명해 ‘공해’라고 지칭했을 정도였다(〈데일리안〉 2012.02.03.). 그랬던 상황이었기 때문에, 15세 이용가 이하로 한정하기는 했지만 민간에게 게임물 등급분류 업무를 넘기기로 했던 결정은 의외일 수밖에 없었다.

2) 검열의 고리

의도야 어쨌든 이번 기회를 살려서 민간 자율심의의 토대를 단단히 하는 것은 의미가 깊다. 자율심의의 의의는 무엇보다 국가의 직접적 관리를 벗어나는 데 있다. 사전 등급거부는 사실상 유통과 판매를 불가능하게 하기 때문에, 위험으로 판명난 사항이다. 그렇기 때문에 검열의 기능을 한다고 봐도 과언은 아니다. 검열에는 생산의 상상력을 압박하고 소비의 죄책감을 양산하는 폐해가 있다. 예술은 꿈이다. 알고서 꾸는 꿈인 것이다. 꿈에서 누군가를 죽였다고 해서 체포되지는 않는다. 검열은 바로 이 꿈을 건드리며, 꿈꿀 권리까지 막는다. 하지만 현실은 반드시 생각대로 돌아가지 않는다. 게임 쪽도 예외는 아니어서, 몇 년 전 〈모탈컴뱃〉이 등급거부 판정을 받았던 전례가 있다. 인체의 파괴를 극한으로 묘사했던 게 문제가 되었다. 〈모탈컴뱃〉의 폭력성의 수위가 높은 것은 사실이다. 하지만 기타 다른 장르와 비교하면, 딱히 심하다고 보기도 어렵다. 인종이나 역사에 관련된 인류공통의 금기사항 같은 게 아니라면, 등급을 거부하는 경우는 없는 게 맞는다. 물론 〈모탈컴뱃〉의 경우는 예외로 볼 수도 있지만, 중요한 것은 간접적인 형태로 국가가 문화적 표현물을 관리할 여지가 있다는 게 핵심이다. 민간 자율심의의 기구는 이러한 측면에서 의의가 있다. 국가의 직접적 통제를 끊어내는 계기이기 때문이다.

3) 민간자율의 위험성

개정된 법률에 따르면, 분류업무만 민간에게 넘어갈 뿐, 심의의 원칙은 전혀 바뀌지 않는다. 그리고 만약에 문제가 발생한다고 하더라도, 관리감독은 기존의 게임위가 여전히 맡는다. 예를 들어, 등급을 판단하기 미묘한 게임이거나, 재심의 요청이 들어온 게임이라면, 언제든지 기존의 게임위가 처리하도록 되어 있다. 그리고 민간 자율기구의 입장에서 봐도 기존의 등급분류 관행과 동떨어진 행동을 할 것이라고 보기는 어렵다. 게임산업을 예의주시하는 눈이 많은 상황에서 민간 자율심의제가 방종한 태도를 보일 것이라고 생각하기는 어렵다. 오히려 게임위의 기준과 원칙을 그대로 준수하며, 오히려 보수적으로 접근할 가능성이 높다.

5) 표현의 자유

민간기구의 설립은 게임 외적으로도 무척 중요한 사건이다. 문화콘텐츠의 등급분류가 역사상 처음으로 국가에서 민간으로 넘어가기 때문이다. 앞서 지적한 대로 15세 이하로 제한되어 완벽하게 이루어진 것은 아니지만, 민간자율의 물꼬를 튼 이상 예전 상태로 돌아가기는 쉽지 않을 것이다. 게임의 민간기구가 중요한 것은 이 측면이다. 만약에 게임 분야에서 별문제 없이 민간기구가 자리를 잡는다면, 이 같은 흐름은 다른 대중문화의 등급분류에도 영향을 미칠 게 확실하기 때문이다. 한마디로 문화 전반의 민간자율의 토대가 마련된다는 뜻이다. 이렇게 생각하면 게임의 민간기구의 의미는 상당하다. 지금까지 한국에서 대중문화는 주기적인 압박을 받았던 게 사실이며, 그때마다 해당 문화는 여론의 샌드백 노릇을 톡톡히 하면서, 침체를 맞았다. 한때는 만화와 영화가 그랬고, 지금은 게임이 그렇다. 영화는 그래도 살아남았지만, 만화는 스포츠신문 성인만화 파동을 겪으며 현재 식물인간처럼 연명하고 있다고 해도 과언이 아니다. 물론, 대중문화의 한 가지 분야인 게임이 불완전한 형태의 자율심의 기구를 마련한다고 해서, 모든 것이 일거에 해결되지는 못할 것이다. 하지만 시민에 의한 시민의 관리가 가능하다는 것을 스스로 입증할 기회가 마련된 것으로 볼 수 있다.

5. 향후 전망

현재 게임계 안팎의 상황은 그다지 좋지 못하다. 불황은 예외 없이 게임 부문에도 닥쳤으며, 많은 기업들이 구조조정을 하고 있는 실정이다. 게임계의 대기업인 엔씨소프트가 대규모 구조조정을 감행하고 있는 현실을 생각해 보라. 그리고 2012년 초반에 비하면 ‘조금’ 나아지긴 했지만, 게임을 바라보는 시선도 여전히 곱지 않다. 게다가 게임시간 선택제와 강제적 셧다운제 등 각종 규제정책도 게임의 목을 강력하고 조르고 있다. 상황이 이렇다 보니, 게임업계가 적극적으로 민간자율기구 문제에 접근하지 못하는 것도 이해하지 못할 사항은 아니다. 그리고 지금까지는 게임위가 등급분류의 책임을 졌던 만큼, 일종의 방파제가 사라진 모양새다. 요즘처럼 게임이 공격받는 국면에서 부담이 안 될 수가 없을 것이다. 하지만 장기적인 관점에서 접근할 필요가 있다. 민간자율은 생산 측면과 수용 측면 모두 게임 같은 문화콘텐츠의 성장에 확실하게 도움이 된다. 또한 권리의 문제이기도 하고, 그래서 게임업계도 민간자율기구를 단순히 ‘비용’의 문제로 접근해서는 곤란하다. 그것은 스스로 게임을 문화로 간주하지 않는 태도며, 게임이라는 문화콘텐츠를 공산품과 똑같이 보는 것과 마찬가지다. 그래서 곤란하며, ‘문화’의 측면에서 쟁점을 삼는 노력이 필요하다. 현재 개정된 게임법은 여러 가지 측면에서 완전한 형태의 민간기구를 규정하지는 않았다. 얼마 동안은 게임위와 민간기구가 불완전하게 동거하는 모양새를 떨 수밖에 없을 것으로 보인다.

제2절 플랫폼별 등급분류 현황

1. 등급분류 신청 현황

게임물등급위원회의 2011년 등급분류 신청 건수는 총 5,263건(오픈마켓 게임물 2,528건 포함)으로 2010년 4,869건에 비해 8.1%(394건) 증가하였다. 특히 오픈마켓 게임물이 2010년 2,016건에서 2011년 2,528건으로 512건 증가한 것이 전체 신청건수의 증가로 이어졌는데, 이는 PC온라인 게임시장이 어느 정도 포화상태에 다다른 점과 모바일 기기 성능의 비약적인 발전 및 오픈마켓의 활성화 등으로 인한 영향으로 볼 수 있다.

표 6-2-1 게임물 등급분류 신청 현황

(단위 : 건)

구분	아케이드	PC온라인	모바일	비디오	합계
전체 이용가	549	683	2,391	256	3,879
12세 이용가	-	57	55	135	247
15세 이용가	-	78	32	50	160
청소년 이용불가	424	300	152	101	977
합계	973	1,118	2,630	542	5,263

「게임산업 진흥에 관한 법률」(이하 게임법) 제21조 제5항에 따른 내용수정 신고건수는 2011년에 총 8,244건으로 집계되어 2010년의 6,134건보다 34.4% 증가하였다. 이와 같은 증가는 등급분류된 이후 서비스가 진행되는 게임물의 수가 매년 누적되는 것과 게임위의 온라인모니터팀과 불법게임물 감시팀의 사후관리 강화와 업계 제도 등이 원인으로 보인다. 한편 내용수정 신고 이후 위원회의 검토 결과 다시 등급분류가 필요하다고 판단하는 경우인 등급재분류 대상 건수는 2010년 209건에서 2011년 131건으로 감소하였다. 다만 2011년에는 80건의 내용수정 신고에 대한 반려 결정이 이루어졌는데, 이는 대부분 수사기관이 단속한 내용에 대하여 처벌을 피하기 위하여 내용수정 신고를 한 경우, 혹은 게임물의 이용방식이 현저하게 변경되거나 게임의 계정사항 등이 승계되지 않은 경우 등으로 게임법 시행규칙 제9조 제3항에 따라 내용수정 신고 반려를 결정하였기 때문이다. 등급재분류 대상 건수와 반려 건수를 합하면 2010년과 2011년은 큰 차이가 없으나, 그 비율은 2010년 3.4%에서 2011년 2.6%로 낮아졌다. 이는 등급 상향 원인 및 내용수정 신고제도 등을 대부분의 신청자들이 인지하고 있기 때문으로 보인다.

내용수정 신고 게임물의 플랫폼별 현황을 보면, PC온라인 게임물이 7,525건으로 91.3%를 차지하

게임법 제23조에 따라 등급분류 결정 또는 등급분류 거부 결정에 대하여 이의가 있는 경우, 결정 통지를 받은 날로부터 30일 이내에 이의를 신청할 수 있도록 하고 있으며, 게임위는 이의신청 절차의 공정성과 전문성을 확보하기 위하여 등급재분류자문위원회를 두어 해당 게임물의 등급분류 결정 적정성에 대한 자문을 받고 있다.

2011년에 게임위가 결정한 등급에 이의를 신청한 게임물은 2010년과 같은 2건으로 나타났다. 이의신청이 활발히 이루어졌던 2009년까지는 주로 그 사유가 명확한 등급분류 거부 결정에 대하여 이의신청을 하는 사례가 많아 그에 대한 자문의견이 대부분 게임위의 결정과 동일하게 나온 점과 등급분류 이의신청 게임물 1건의 논의를 위해 7인의 재분류자문위원을 별도로 소집하여 회의가 진행되기 때문에 일반 등급분류 심의수수료의 1.5배에 해당하는 수수료를 납부해야 하는 점 등이 영향을 준 것으로 보인다. 신청자에게 보다 많은 기회를 제공하고, 등급분류에 대한 외부 전문가들의 다양한 시각을 확보하기 위해서는 이의신청제도가 활성화될 수 있도록 제도의 보완이 필요한 상황이다.

2011년 등급분류 이의신청을 한 게임물은 등급분류 거부 결정으로 인한 아케이드 게임물 1건과 등급 상향 결정으로 인한 오픈마켓 모바일 게임물 1건이 있었으며, 이 중 등급 상향 결정에 따른 이의신청이 있었던 모바일 게임물은 신청자의 이의가 일부 받아들여졌고, 다른 1건은 게임위의 기존 결정과 동일하게 등급분류 거부로 결정되었다.

표 6-2-4 등급분류에 대한 이의신청 게임물 현황

	게임물명	이의신청 사유	신청등급	게임위 1차 등급	자문등급	게임위 최종 등급
1	Bubble Chance (버블찬스)	등급분류 거부	청불	거부	거부	거부
2	마시마로의 보물상자	등급 상향	전체	청불	12세	12세

2. PC온라인 게임물

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

게임위에서 등급분류된 PC온라인 게임물은 총 956건으로 이 중 ‘전체 이용가’ 게임물이 470건(49.2%)으로 가장 많았고, ‘청소년 이용불가’ 게임물이 246건(25.7%), ‘등급분류 거부’ 게임물이 102건(10.7%), ‘12세 이용가’ 게임물이 79건(8.3%), ‘15세 이용가’ 게임물이 59건(6.1%) 등으로 집계되었다. ‘15세 이용가’로 결정된 게임물을 제외하고 전체적으로는 2010년에 비해 감소한 것으로 나타났으나,

모바일 오픈마켓 게임물의 폭발적인 증가추세를 고려했을 때는 비교적 감소폭이 적었다고 볼 수 있다. 한편 등급분류 거부 건수는 2010년 134건에서 102건으로 감소하였으며, 매년 지속적으로 감소하는 경향을 보이고 있어 등급분류 거부 사유 등에 대한 업계의 인식이 일정 수준에 이른 것으로 보인다.

등급별 신청 및 결정 현황을 보면 12세 이용가와 15세 이용가의 신청 및 결정등급 수치 차이가 많은 것을 확인할 수 있는데, 이는 게임위의 등급분류 심의규정에 경미한 수준의 폭력성, 선정성 등에 해당하는 등급으로 신청자 입장에서 직관적으로 판단할 수 있는 기준을 정립하기 힘든 것이 그 원인으로 볼 수 있다.

표 6-2-5 PC온라인 게임물 등급별 신청 및 결정 현황

(단위 : 건)

구분	신청등급		결정등급		비고
	2010	2011	2010	2011	
전체 이용가	610	523	544	470	
12세 이용가	65	54	93	79	
15세 이용가	72	77	46	59	
청소년 이용불가	385	297	334	246	
등급분류 거부	-	-	134	102	
합계	1,132	951	1,151	956	

장르별 현황을 보면 등급분류 거부 결정 게임물을 제외한 854건의 게임물 중 캐주얼 장르가 181건, 배팅성 보드 장르가 138건, 기타 장르가 92건, MMORPG 63건 등으로 나타나서 장르별로 비교적 고른 분포를 보였다.

표 6-2-6 PC온라인 게임물 장르 현황

(단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레잉	보드	배팅성 보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MMORPG	기타	합계
건수	1	13	20	52	138	40	44	54	8	40	42	181	22	44	63	92	854
비중(%)	0.1	1.5	2.3	6.1	16.2	4.7	5.2	6.3	0.9	4.7	4.9	21.2	2.6	5.2	7.4	10.8	100

(2) 월별 분석

PC온라인 게임물의 월별 등급분류 신청 현황을 보면 1월이 157건(16.5%)으로 가장 많았고, 10월 100건(10.5%), 3월 98건(10.0%), 5월 95건(10.0%) 등으로 집계되어, 예전과 같이 방학시즌 출시를

목표로 한 등급분류 신청추세가 뚜렷하게 나타나지 않은 것으로 보인다.

표 6-2-7 PC온라인 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	157	50	98	55	95	60	72	80	61	100	70	53	951
등급분류	83	133	57	87	58	91	82	67	69	69	94	66	956

표 6-2-8 PC온라인 게임물 월별 접수 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	157	50	98	55	95	60	72	80	61	100	70	53	951
전체	112	30	66	23	46	27	24	46	25	57	38	29	523
12세	8	3	7	5	5	5	1	8	5	3	1	3	54
15세	10	5	7	6	5	11	5	4	9	8	3	4	77
청불	27	12	18	21	39	17	42	22	22	32	28	17	297

신청등급별로 살펴보면 ‘전체 이용가’ 게임물이 523건(55.0%)으로 가장 많았고, ‘청소년 이용불가’ 게임물이 297건(31.2%), ‘15세 이용가’ 게임물이 77건(8.1%), ‘12세 이용가’ 게임물이 54건(5.7%)으로 집계되었다. 월별 등급분류 현황을 살펴보면 2월에 133건(13.9%)의 게임물이 등급분류되었으며, 11월 94건(9.8%), 6월 91건(9.5%) 등으로 나타났다. 등급분류 거부 현황을 보면 11월은 등급분류 거부 결정된 게임물이 없었고, 12월에는 2건으로 이전 10개월의 월 평균 등급분류 거부 건수인 10건에 비해 크게 감소한 수치를 보였다. 기존에는 등급분류 기준에 대한 정확한 인식이 없이 신청하여 등급분류 거부 결정되는 중소기업의 배팅성 보드 게임물이 많았으나, 최근에는 관련 기준을 준수하여 신청하는 사례가 많아진 것과 외관은 슈팅 형태이나 실제 내용은 사행행위를 모사한 게임물에 대한 심의기준 강화 및 사후관리 강화 등으로 관련 게임물의 신청이 줄어든 것이 영향을 준 것으로 보인다.

표 6-2-9 PC온라인 게임물 월별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	83	133	57	87	58	91	82	67	69	69	94	66	956
전체	31	99	18	57	18	44	23	19	33	32	56	40	470
12세	10	4	10	2	6	8	10	8	6	7	5	3	79
15세	7	1	7	6	8	4	5	2	3	8	7	1	59
청불	25	18	12	13	17	23	27	31	19	15	26	20	246
거부	10	11	10	9	9	12	17	7	8	7	-	2	102

(3) 등급분류 거부 현황

PC온라인 게임물에서 등급분류 된 956건의 게임물 중 등급이 부여된 것은 854건(89.3%)이며, 등급분류 거부된 것은 102건(10.7%)이다. 등급부여 비율은 2010년의 88.4%에 비해 소폭 증가하였는데, 이는 게임위에서 제작업체를 대상으로 지속적으로 가이드라인을 공지하고, 또한 등급분류 거부된 게임물에 대해서는 거부사유가 기재된 공문 발송과 더불어 신청자의 위원회 방문 면담을 통해 자세한 등급분류 거부 사유를 안내한 것이 효과를 거둔 것으로 보인다.

표 6-2-10 PC온라인 게임물 월별 등급분류 및 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	83	133	57	87	58	91	82	67	69	69	94	66	956
등급분류 거부	10	11	10	9	9	12	17	7	8	7	0	2	102

등급분류 거부된 게임물의 장르별 현황을 보면, FPS장르가 36건(35.3%)으로 가장 많았고 배팅성 보드 장르가 32건(31.4%)으로 나타나서 두 장르가 절대 다수를 차지했다. 특히 FPS 장르의 경우 슈팅 게임 형태이나, 실제로는 사행행위를 모사한 게임물이 대부분이었고, 2010년에 비해 그 건수와 비율이 줄어들긴 했지만 아직까지 이러한 게임물의 제작이 이루어지는 것으로 보인다.

표 6-2-11 PC온라인 게임물 장르별 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이	보드	배팅성 보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MMORPG	기타	합계
건수	0	6	0	3	32	2	3	2	3	0	1	3	5	36	6	0	102

등급분류 거부 사유를 살펴보면 게임법 제22조 제2항에 명시된 ‘거짓 그 밖의 부정한 방법’이 82건(80.4%), ‘사행성 게임물’이 18건(17.6%), ‘타 법률의 규정에 의한 규제대상’이 2건(1.9%)으로 나타났다.

표 6-2-12 PC온라인 게임물 등급분류 거부 사유별 현황 (단위 : 건)

구분	거짓 그 밖의 부정한 방법	사행성 게임물	타 법률의 규정에 의한 규제대상	기타	합계
건수	82	18	2	0	102

(4) 등급분류 결정취소 현황

2011년에 등급분류 결정취소된 게임물은 모두 186건으로 2010년의 177건에서 소폭 증가한 것으로 나타났다. 이 중 PC온라인 게임물은 77건으로 확인되었다. 이는 2010년의 52건에서 25건이 증가한 수치로 대부분이 배팅성 보드 게임물이나 FPS 장르를 모사한 사행성 게임물이었다. 최근 수사기관의 단속 강화와 위원회의 사후관리 강화에 따라 게임물의 불법적인 개조·변조 운영이 계속적으로 적발되어 등급분류 결정취소 건수는 증가하는 추세이다.

표 6-2-13 PC온라인 게임물 등급분류 결정취소 현황

연번	필증번호	게임물명	취소확정일
1	CC-NP-100609-012	Joy Under Sea(조이 언더 씨)	2011-01-07
2	CC-NP-100217-007	T-1Online(티원온라인)	2011-01-12
3	CC-NP-100528-006	에이스포커(ACEPOKER)	2011-01-21
4	CC-NP-100528-007	에이스맞고(ACEMATGO)	2011-01-21
5	CC-NP-100528-005	에이스바둑이(ACEBADUKI)	2011-01-21
6	CC-NP-100910-019	2580	2011-01-21
7	CC-NP-100526-003	코바맞고	2011-02-09
8	CC-NP-100526-001	코바바둑이	2011-02-09
9	CC-NP-100526-002	코바포커	2011-02-09
10	CC-NP-100414-013	스트레이트 맞고(straight matgo)	2011-02-16
11	CC-NP-100414-012	스트레이트 바둑이 (straight baduki)	2011-02-16
12	CC-NP-100414-014	스트레이트포커(straight poker)	2011-02-16
13	CC-NP-100728-005	Blue Island (블루 아일랜드)	2011-02-16
14	OL-090821-001	spacecombat(스페이스컴벳)	2011-02-16
15	CC-NP-100421-002	spacecombat(스페이스컴벳)	2011-02-16
16	CC-NP-100113-001	캡틴잭의 모험	2011-02-18
17	OL-090727-010	우당탕탕 티미의 대 모험	2011-02-25
18	CC-NP-101105-004	Crab Story(크랩 스토리)	2011-02-25
19	CC-NP-100219-002	black맞고(블랙맞고)	2011-03-18
20	CC-NP-100219-004	black바둑이(블랙바둑이)	2011-03-18
21	CC-NP-100219-003	black포커(블랙포커)	2011-03-18
22	CC-NP-101105-005	OCEAN COMBAT(오션 컴벳)	2011-03-18
23	CC-NP-101215-002	작두장군	2011-05-27
24	CC-NP-101029-004	쿨피스맞고 (Coolpis Matgo)	2011-05-27
25	CC-NP-101029-002	쿨피스바둑이 (Coolpis baduki)	2011-05-27
26	CC-NP-101029-003	쿨피스포커 (Coolpis poker)	2011-05-27
27	CC-NP-101027-016	Sea Blue(씨 블루)	2011-06-08
28	CC-NP-100625-001	SpaceCombat Returns(스페이스컴벳리턴즈)	2011-07-08
29	CC-NP-091127-001	SpaceCombat Returns(스페이스컴벳리턴즈)	2011-07-08
30	CC-NP-100609-001	Star Battle(스타배틀)	2011-07-08

연번	필증번호	게임물명	취소확정일
31	CC-NP-101208-007	하이런맞고 (Highrun Matgo)	2011-07-08
32	CC-NP-101208-008	하이런바둑이 (Highrun Baduki)	2011-07-08
33	CC-NP-101208-009	하이런포커 (Highrun Poker)	2011-07-08
34	CC-NP-110112-001	보석맞고	2011-08-12
35	CC-NP-110112-002	보석바둑이	2011-08-12
36	CC-NP-110112-003	보석포커	2011-08-12
37	CC-NP-101208-006	돌핀스토리(dolstory)	2011-08-12
38	CC-NP-110218-002	Gold BangBang I (골드 뱅뱅 I)	2011-09-16
39	CC-NP-100414-002	스툼 포커 (Storm Poker)	2011-09-16
40	CC-NP-100414-003	스툼맞고(Storm Matgo)	2011-09-16
41	CC-NP-100414-001	스툼바둑이(Storm Baduki)	2011-09-16
42	CC-NP-100127-006	레지스탕스(The Resistance)	2011-09-16
43	CC-NP-100929-003	텐게임 맞고(TEN-Game MATGO)	2011-09-16
44	CC-NP-100929-004	텐게임 바둑이(TEN-Game BADUKI)	2011-09-16
45	CC-NP-100929-005	텐게임 포커(TEN-Game POKER)	2011-09-16
46	OL-090727-008	오션블루	2011-09-23
47	CC-NP-100317-002	미스터리로드(m-rod)	2011-10-26
48	CC-NP-110610-001	설탕맞고(SugarMatgo)	2011-11-23
49	CC-NP-110610-002	설탕바둑이(SugarBaduki)	2011-11-23
50	CC-NP-110610-003	설탕포커(SugarPoker)	2011-11-23
51	CC-NP-100305-007	도레미 맞고 (doremi Matgo)	2011-11-23
52	CC-NP-100305-009	도레미 바둑이 (Doremi Baduki)	2011-11-23
53	CC-NP-100305-008	도레미 포커 (Doremi Poker)	2011-11-23
54	CC-NP-110803-003	슈퍼맨맞고 (Superman Matgo)	2011-12-02
55	CC-NP-110803-002	슈퍼맨바둑이(Superman Baduki)	2011-12-02
56	CC-NP-110803-001	슈퍼맨포커(Superman Poker)	2011-12-02
57	CC-NP-110513-002	베테랑바둑이 (veteran baduki)	2011-12-02
58	CC-NP-110513-003	베테랑포커 (veteran poker)	2011-12-02
59	CC-NP-110513-001	베테랑맞고 (veteran matgo)	2011-12-02
60	CC-NP-100917-001	엘시온(LXION)	2011-12-02
61	CC-NP-100728-006	엑스칼리버	2011-12-07
62	OL-090819-003	붕붕게임 로우바둑이	2011-12-09
63	OL-090819-001	붕붕게임 맞고	2011-12-09
64	OL-090819-002	붕붕게임 세븐포커	2011-12-09
65	OL-080521-023	삼천(三天)	2011-12-14
66	CC-NP-110803-004	미그맞고(MigMatgo)	2011-12-16
67	CC-NP-110803-006	미그바둑이 (MigBaduki)	2011-12-16
68	CC-NP-110803-005	미그포커(MigPoker)	2011-12-16
69	CC-NP-110216-009	루팡맞고	2011-12-16
70	CC-NP-110216-007	루팡바둑이	2011-12-16
71	CC-NP-110216-008	루팡포커	2011-12-16

연번	필증번호	게임물명	취소확정일
72	CC-NP-100723-003	Shell Story (셸 스토리)	2011-12-28
73	CC-NP-100820-003	Shell Story (셸 스토리)	2011-12-28
74	CC-NP-100122-001	배틀 블루(BATTLE BLUE)	2011-12-28
75	CC-NP-100212-003	언더레이드(underraid)	2011-12-28
76	CC-NP-100331-001	언더레이드(underraid)	2011-12-28
77	CC-NP-100716-004	파이널피싱온라인(FFOnline)	2011-12-28

2) PC온라인 게임물의 등급분류 문제점 및 개선방안

(1) 12세 이용가와 15세 이용가 등급기준의 구분

현재 심의 규정에는 언어, 사행성, 범죄 및 약물의 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준이 모두 동일하다. 언어의 경우에는 “저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미”한 경우가 모두 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준으로 동일하게 사용되고 있고, 사행성의 경우에는 “사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우”가 역시 모두 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준으로 동일하게 사용되고 있으며, 범죄 및 약물의 경우에는 “범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미한 경우”가 모두 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준으로 사용되고 있다. 위 등급기준에 의하면 동일한 등급기준임에도 불구하고 12세 이용가와 15세 이용가로 연령등급이 달라지는 이유를 전혀 설명할 길이 없다. 그럼에도 불구하고 그동안 게임물등급위원회의 실무는 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준으로 구별하여 등급을 결정하고 있다. 그렇다면 게임물 등급위원회에서 실무상으로는 12세 이용가와 15세 이용가로 등급을 구별하는 무엇인가가 있다는 것인데 그것이 무엇인지에 대해 해명이 필요하다.

그동안 게임물 등급위원회가 행해왔던 등급결정의 사례를 참조하여 보면 각각 언어, 범죄 및 약물 묘사에 있어서 표현이 나타나는 빈도수, 표현의 정도 등을 기준으로 하여서 표현이 정도가 심하고 빈도수가 많은 경우에는 15세 이용가로 그 외의 경우 표현의 정도가 심하더라도 빈도수가 낮은 경우 또는 빈도수가 많더라도 표현의 정도가 낮은 경우에는 12세 이용가 등급으로 결정을 하여 온 듯하다.

게임물등급위원회는 이제 언어, 범죄 및 약물, 사행성의 12세 이용가 등급기준과 15세 이용가 등급기준을 구분하여 명확히 규정하여야 할 것이다.

(2) 폭력성 기준의 문제

게임물 등급위원회는 폭력성 등급 기준으로 전체 이용가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년 이용불가 등급의 기준으로 다음을 들고 있다.

- 전체 이용가 등급기준 : 사용자간 대결이 가능한 게임으로서 대결의 결과에 따른 손실이 없는 경우
- 12세 이용가 등급기준 : 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있거나 과도하지 않는 경우
- 15세 이용가 등급기준 : 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우
- 청소년 이용불가 등급기준 : 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 존재하는 경우

그러나 이는 전세계 어디에도 존재하지 않는 폭력성 기준으로 폭력성의 표현에 관한 기준이 아니다. 모든 게임은 승패의 결과에 따라서 그에 따른 보상과 벌칙을 주는 것이 일반적인데, 이 기준은 그와 같은 보상과 벌칙을 주는 것 자체를 등급 상향 요소로 보고 있는 것이다. 게다가 '대결'이라는 애매 모호한 표현을 쓰는 바람에 심지어 두 사람이 주사위 굴리기를 하는 경우까지 '대결'로 보고 그에 따른 점수의 득실이 있는 경우에도 위의 폭력성 기준을 적용하는 등 이 기준이 남용되고 있는 실정이다. 이 기준은 등급신청자로서는 전혀 예상할 수 없어 등급기준으로서의 역할을 전혀 못하고 있다. 이 기준은 삭제됨이 마땅하다.

3. 모바일 게임물

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

게임위에서 등급분류 된 모바일 게임물(오픈마켓 게임물 제외)은 277건으로 '전체 이용가' 게임물이 204건(73.6%), '청소년 이용불가' 게임물이 42건(15.2%), '12세 이용가' 게임물이 25건(9.0%), '15세 이용가' 게임물이 5건(1.8%), '등급분류 거부' 게임물이 1건(0.4%) 등으로 집계되었다. 오픈마켓 전용으로 서비스되는 모바일 게임물이 급증함에 따라 피쳐폰에서 서비스되는 모바일 게임물은 등급분류 신청이 급감하고 있는 추세이며, 오픈마켓 자율등급분류제도가 시행됨에 따라 앞으로 더욱 감소할 것으로 예상된다. 등급별 신청 및 결정 현황을 보면, 전반적인 건수가 2010년에 비해 절반 가까이 줄어들었다. 그리고 12세 이용가의 신청 및 결정 건수가 많은 차이가 나는 것은 폭력성 및 선정성, 언어 등의 표현에서 해당 표현이 없는 것, 혹은 거의 없는 것과 경미한 것에 대한 관점이 게임위와 신청자 간에 다소 차이가 있는 것이 원인으로 보인다.

표 6-2-14 모바일 게임물 등급별 신청 및 결정 현황

(단위 : 건)

구분	신청등급		결정등급		비고
	2010	2011	2010	2011	
전체 이용가	420	218	380	204	
12세 이용가	22	10	54	25	
15세 이용가	12	7	7	5	
청소년 이용불가	60	36	68	42	
등급분류 거부	-	-	4	1	
합계	514	271	513	277	

등급분류 거부 결정 게임물 1건을 제외한 장르별 현황을 보면 롤플레이팅 장르가 42건(15.2%), 캐주얼 장르가 41건(14.9%), 퍼즐 장르가 37건(13.4%) 등으로 나타나서 잠깐 동안 즐기고, 게임내역을 저장할 수 있는 장르들이 많은 비중을 차지했다.

표 6-2-15 모바일 게임물 장르 현황

(단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이팅	보드	배팅성 보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략 시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MMORPG	기타	합계
건수	1	4	42	26	22	26	13	29	7	4	6	41	37	3	3	12	276
비중(%)	0.4	1.4	15.2	9.4	8.0	9.4	4.7	10.5	2.5	1.4	2.2	14.9	13.4	1.1	1.1	4.3	100

(2) 월별 분석

모바일 게임물의 월별 등급분류 신청 현황을 보면 4월이 29건(10.7%)으로 가장 많았고, 1월 28건(10.3%), 2월 27건(10.0%), 5월 26건(9.6%) 등으로 집계되었고, 특히 상반기와 하반기가 많은 차이를 보이고 있다. 이는 오픈마켓 게임물의 자율등급분류로 인해 오픈마켓이 확대되자, 피쳐폰과 혼용하여 사용되는 모바일 게임물의 제작 및 신청 감소가 영향을 준 것으로 보인다.

표 6-2-16 모바일 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	28	27	20	29	26	25	20	26	24	21	13	12	271
등급분류	32	20	26	30	21	31	18	25	27	20	16	11	277

신청등급별 접수현황을 보면, ‘전체 이용가’ 게임물이 218건(80.4%)으로 가장 많았고, ‘청소년 이용 불가’ 게임물이 36건(13.3%), ‘12세 이용가’ 게임물이 10건(3.7%), ‘15세 이용가’ 게임물이 7건(2.6%)으로 집계되어, 다른 플랫폼에 비해 전체 이용가의 비중이 매우 높은 것을 알 수 있다.

표 6-2-17 모바일 게임물 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	28	27	20	29	26	25	20	26	24	21	13	12	271
전체	21	25	14	23	21	22	17	23	15	15	12	10	218
12세	1	-	1	1	-	1	2	3	-	1	-	-	10
15세	2	-	-	1	1	1	-	-	1	-	-	1	7
청불	4	2	5	4	4	1	1	-	8	5	1	1	36

월별 등급분류 현황을 살펴보면 1월에 가장 많은 32건(11.6%)의 게임물이 등급분류되었으며, 6월 31건(11.2%), 4월 30건(10.8%) 등으로 나타났다. 등급분류 거부된 게임물은 11월에 1건이 있었으며, 2010년의 4건에 비해 줄어든 것으로 나타났다.

표 6-2-18 모바일 게임물 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	32	20	26	30	21	31	18	25	27	20	16	11	277
전체	18	19	22	24	14	24	16	20	18	12	9	8	204
12세	6	1	1	1	-	3	1	4	2	3	2	1	25
15세	-	-	-	1	-	-	-	1	-	2	-	1	5
청불	8	-	3	4	7	4	1	-	7	3	4	1	42
거부	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1

(3) 등급분류 거부 사례

모바일 게임물에서 등급분류 거부된 게임물은 프랑스계 게임회사인 게임로프트에서 등급분류 신청한<텍사스 홀덤 포커© (Texas Hold'em Poker©)>(접수번호 : DG-NM-11-00257) 1건이었다.

이 게임물은 텍사스 홀덤 방식의 포커를 소재로 하는 배팅성 보드 게임물로 AI, 혹은 다른 이용자와 과 대전할 수 있는 형태이다. 본 게임물에서 문제가 된 부분은 배팅 및 배당의 수단이 되는 칩을 현금으

로 직접 구매할 수 있는 것으로서 게임의 결과에 따라 현금과 같은 역할을 하는 칩의 획득 및 손실이 가능하였다. 이는 게임법 제2조 제1호의2 가목에 명시된 “배팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물”로서 “그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것”인 “사행성 게임물”로 판단되었으며, 게임법 제22조에 명시된 “사행성게임물에 대해서 등급분류를 신청한 자”에 해당하여 등급분류 거부 결정되었다.

표 6-2-19 모바일 게임물 등급분류 거부 현황

구분	접수번호	등급분류거부일	게임물명	장르
1	DG-NM-11-00257	2011-12-14	Texas Hold'em Poker© (텍사스 홀덤 포커©)	배팅성 보드

2) 모바일 게임물 등급분류의 문제점 및 개선방안

피쳐폰 방식의 모바일 게임의 등급분류에서 고려하여야 할 점은 그래픽 환경이 모바일의 화면 크기로 제한된다는 점이다. 해상도도 그리 높지 않고 화면 크기도 작은 피쳐폰의 그래픽 환경은 사실적 표현에 많은 제약을 받기 마련이고 이용자에게 그래픽을 제대로 전달하기 위해서는 부득이 이용자에게 전달하기 위한 그래픽을 사실보다 확대하여 표현할 수밖에 없다.

피쳐폰에서 구동되는 RPG 게임의 경우에 게임을 하는 이용자가 피쳐폰의 작은 화면에서 표현되는 게임 캐릭터가 어떤 아이템을 사용하고 있는지를 확인하기가 쉽지 않고, 따라서 게임 캐릭터가 사용하는 아이템을 직관적으로 손쉽게 확인할 수 있도록 하기 위해서는 그 아이템을 확대해서 표현할 수밖에 없다.

특히 RPG 게임에서 캐릭터가 무슨 무기를 사용하고 있는가는 게임 전개 과정상 매우 중요한 요소이고 이용자가 무기를 손쉽게 확인하도록 하기 위해서는 무기류 아이템을 확대해서 표현하는 것이 불가피하다. 모바일 게임의 화면 특성을 감안한 등급기준의 해석이 필요하다.

4. 아케이드 게임물

아케이드 게임물은 게임제공업소에서 서비스되는 크레인형, 체감형, 체련형 게임물을 총칭하는 것으로, 게임법 제21조 제3항에 따라 ‘전체 이용가’와 ‘청소년 이용불가’ 2개로 분류되고 있다. 이 중 게임법 제2조 제1호의 2 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물은 게임법 제21조 제8항 및 같은 법 시행령 제12조에 따라 사행성 여부 등을 확인하기 위하여 기술심의를 하고 있다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

2011년 등급분류된 아케이드 게임물은 총 780건으로 이 중 ‘전체 이용가’ 게임물이 255건(32.7%), ‘청소년 이용불가’ 게임물이 51건(6.5%), ‘등급분류 거부’ 게임물이 474건(60.8%)으로 집계되어 등급분류 거부 게임물의 비중이 60%를 넘는 것으로 나타났다. 특히 신청현황을 보면 2010년에 78건에 그친 ‘청소년 이용불가’ 게임물의 신청이 2011년에는 424건으로 444% 증가한 것으로 나타났으며, 이는 기존에 등급분류되었던 소수의 ‘청소년 이용불가’ 게임물이 시장에서 좋은 반응을 얻자 아케이드 게임 제작사들이 ‘청소년 이용불가’ 게임물 제작에 관심을 기울인 것이 그 원인으로 보인다. ‘전체 이용가’ 게임물은 2010년과 2011년을 비교하였을 때, 신청 및 결정 건수가 거의 유사한 것으로 나타났다. 반면 ‘청소년 이용불가’ 게임물의 경우에는 신청 건수가 급증하였으나 결정 건수는 소폭 증가에 그쳤다. 이는 ‘청소년 이용불가’ 게임물의 등급분류 기준에 대한 사전 인식이 부족한 상태에서 시장선점을 위해 무리하게 신청한 사례가 많았던 것이 등급분류 거부로 이어진 것으로 판단된다.

표 6-2-20 아케이드 게임물 등급별 신청 및 결정 현황

(단위 : 건)

구분	신청등급		결정등급		비고
	2010	2011	2010	2011	
전체 이용가	529	549	274	255	
청소년 이용불가	78	424	33	51	
등급분류 거부	-	-	279	474	
합계	607	973	586	780	

장르별 현황을 보면 등급이 부여된 306건의 게임물 중 FPS 장르가 160건(52.3%), 배팅성 보드 장르가 47건(15.4%), 퍼즐 장르가 32건(10.5%) 등으로 특정 장르에 편중된 분포를 보였다.

표 6-2-21 아케이드 게임물 장르 현황

(단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이	보드	배팅성 보드	스포츠	시물레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시물레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MORPG	기타	합계
건수	5	3	1	5	47	8	10	3	1	0	0	9	32	160	0	22	306
비중(%)	1.6	1.0	0.3	1.6	15.4	2.6	3.3	1.0	0.3	0.0	0.0	2.9	10.5	52.3	0.0	7.2	100

(2) 월별 분석

아케이드 게임물의 월별 등급분류 신청 현황을 보면 12월이 104건(11.0%)으로 가장 많았고, 7월 96건(10.1%), 11월 93건(9.8%) 등으로 집계되어, 주로 하반기에 신청이 많았음을 알 수 있다. 이는 앞에서 설명한 바와 같이 ‘청소년 이용불가’ 아케이드 게임물의 시장 반응에 따른 업계의 반응으로 판단된다. 한편 다른 플랫폼에 비해 접수와 등급분류 건수에 많은 차이가 발생하는 원인은 ‘청소년 이용불가’ 아케이드 게임물의 기술심으로 인한 추가검토기간(45일)에 의해 2011년에 신청되었으나, 2012년에 등급분류가 된 게임물이 많은 탓이다. 특히 4분기에 ‘청소년 이용불가’ 게임물의 신청이 집중되면서 더욱 많은 차이가 발생했다.

표 6-2-22 아케이드 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	63	50	84	84	89	78	96	64	58	85	93	104	948
등급분류	69	36	60	52	70	69	53	80	53	66	75	97	780

신청등급별로 살펴보면 ‘전체 이용가’ 게임물이 535건(56.4%), ‘청소년 이용불가’ 게임물이 413건(43.6%)으로 여전히 ‘전체 이용가’ 게임물이 많은 것으로 나타났으나, 2010년의 ‘전체 이용가’ 게임물(87.1%)과 ‘청소년 이용불가’ 게임물(12.9%)의 비율과 비교하면 ‘청소년 이용불가’ 게임물의 비중이 큰 폭으로 증가한 것을 알 수 있다.

표 6-2-23 아케이드 게임물 월별 접수 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	63	50	84	84	89	78	96	64	58	85	93	104	948
전체	48	39	56	56	69	46	41	35	23	36	24	62	535
청불	15	11	28	28	20	32	55	29	35	49	69	42	413

월별 등급분류 현황을 살펴보면 12월에 97건(12.4%)의 게임물이 등급분류 되었으며, 8월 80건(10.3%), 11월 75건(9.6%) 등으로 나타났다.

표 6-2-24 아케이드 게임물 월별 등급분류 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	69	36	60	52	70	69	53	80	53	66	75	97	780
전체	19	10	10	16	34	27	26	41	10	17	23	22	255
청불	6	2	-	1	1	1	3	4	2	5	12	14	51
거부	44	24	50	35	35	41	24	35	41	44	40	61	474

(3) 최근 5년간 현황 분석

아케이드 게임물은 지난 2006년의 <바다이야기>사태의 여파로 집중적인 관리가 필요하다고 판단되었으며, 이에 따라 같은 해에 출범한 게임위에서 체계적인 등급분류가 이루어졌다. 특히 운영정보 표시장치 개발이 완료된 2009년부터는 ‘청소년 이용불가’ 게임물에 대한 등급분류가 정상화되었다. 하지만 등급분류받은 게임물을 개조·변조하여 운영하거나, 환전행위를 알선하는 등 불법적인 영업이 사법기관의 수사 등으로 확인되고 있다. 게임위의 등급분류기준 강화 및 사후관리활동 강화와 사법기관의 단속강화 등도 필요한 조치이나, 그보다 먼저 아케이드 업계의 자발적인 노력이 필요한 상황이다.

최근 5년간의 등급분류 현황을 보면 <바다이야기> 직후 강화된 단속 및 등급분류기준으로 인해 등급분류 건수가 저조했던 2007년에 비해 2008년과 2009년에는 등급분류 건수가 급증하였으나, 등급분류 거부 비율이 증가하여 게임위와 업계와의 불협화음이 종종 발생하였다. 한편 2009년에는 운영정보 표시장치 개발이 완료되어 이를 부착한 게임물 51건이 등급분류되었다(폭력성으로 인한 등급상향 게임물 1건은 미부착). 그러나 과거 <바다이야기> 사태의 재발 우려 등으로 관련 게임물에 대한 집중적인 단속 등으로 인해 2010년에는 오히려 등급분류 건수가 33건으로 감소하였으며, ‘전체 이용가’ 게임물 역시 콘텐츠의 변화가 없는 단조로운 패턴의 게임물이 양산되면서 시장이 축소되어 등급분류 건수가 감소하였다.

표 6-2-25 최근 5년간 아케이드 게임물 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년
전체 이용가	192	162	588	274	255
청소년 이용불가	1	4	52	33	51
등급분류 거부	128	699	624	279	474
합계	321	865	1,264	586	780

(4) 청소년 이용불가 게임물 분석

2011년에 ‘청소년 이용불가’ 게임물은 총 51건이 등급분류 결정되었으며, 이 중 과도한 폭력성으로 인하여 등급이 상향된 게임물 1건을 제외한 50건의 게임물은 운영정보 표시장치를 부착한 게임물이었다. ‘전체 이용가’ 게임물에 한정되었던 시장이 ‘청소년 이용불가’ 게임물로 인해 활성화된 측면도 있으나, 여전히 사행적인 영업으로 단속되고 있으며, 2011년에는 ‘청소년 이용불가’ 게임물이 등급분류 결정취소되는 사례가 발생하는 등 ‘전체 이용가’ 게임물에서 발생한 악순환의 고리가 되풀이될 가능성이 높은 것으로 보인다.

(5) 등급분류 거부 현황

등급분류된 780건의 게임물 중 등급이 부여된 것은 306건(39.2%)이며, 등급분류 거부된 것은 474건(60.8%)으로 등급부여 비율은 2010년의 52.4%에서 13%가량 감소하였다. 이는 게임위에서 그간 등급분류 거부 사유에 대한 공지 및 면담 등을 통한 상세한 안내, 경미한 사항에 대한 수정 및 보완 조치를 통하여 지속적으로 등급부여 비율을 높여왔으나, 등급분류 건수가 상대적으로 적었던 ‘청소년 이용불가’ 게임물에 대해서는 업계의 인지도가 낮았던 것이 영향을 준 것으로 보인다.

표 6-2-26 아케이드 게임물 월별 등급분류 및 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	69	36	60	52	70	69	53	80	53	66	75	97	780
등급분류거부	44	24	50	35	35	41	24	35	41	44	40	61	474

등급분류 거부된 게임물의 장르별 현황을 보면, FPS 장르가 228건(48.1%), 배팅성 보드 장르가 187건(39.5%)으로 나타나서 두 장르가 절대 다수를 차지했다. FPS 장르는 대부분 바다나 우주를 배경으로 한 슈팅 형태의 게임물이었으며, 배팅성 보드 장르는 모두 운영정보 표시장치를 부착한 ‘청소년 이용불가’ 게임물이었다. 등급분류 거부 사유를 살펴보면 게임법 제22조 제2항에 명시된 ‘거짓 그 밖의 부정한 방법’이 402건(84.8%), ‘사행성 게임물’이 58건(12.2%), ‘타 법률의 규정에 의한 규제대상’이 14건(3.0%)으로 나타났다.

표 6-2-27 아케이드 게임물 장르별 등급분류 거부 현황 (단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이	보드	배팅성 보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MORPG	기타	합계
건수	0	1	0	9	187	2	0	4	2	0	0	5	18	228	0	18	474

표 6-2-28 운영정보표시장치 부착 청소년이용불가 아케이드 게임물 등급분류 현황

연번	등급분류번호	결정일	게임물명
1	CC-NA-110107-003	2011-01-07	Poker Story Duo(포커 스토리 듀오)
2	CC-NA-110112-001	2011-01-12	심심풀이POKER(심심풀이포커)
3	CC-NA-110114-001	2011-01-14	골드러쉬 포커 (GoldRush Poker)
4	CC-NA-110119-004	2011-01-19	라이브 포커 브이 (LIVE POKER V)
5	CC-NA-110119-005	2011-01-19	ENJOY7 (엔조이7)
6	CC-NA-110128-003	2011-01-28	FLUSH 5 POKER(플러쉬5포커)
7	CC-NA-110225-001	2011-02-25	신맞고
8	CC-NA-110225-002	2011-02-25	한글명: 황금포커성/ 한문명: 黃金포커城
9	CC-NA-110504-003	2011-05-04	Ocean Party(오션 파티)
10	CC-NA-110617-001	2011-06-17	Win Full Poker(윈 풀 포커)

연번	등급분류번호	결정일	게임물명
11	CC-NA-110720-001	2011-07-20	장사
12	CC-NA-110722-001	2011-07-22	심해 포카 (Deep Sea Poker)
13	CC-NA-110729-003	2011-07-29	미쓰리(MISS LEE)
14	CC-NA-110803-001	2011-08-03	스릴러에이스(스릴러ACE)
15	CC-NA-110810-001	2011-08-10	골드러쉬 포커 디 (GOLDRUSH POKER D)
16	CC-NA-110824-001	2011-08-24	TROT POKER(트로트 포커)
17	CC-NA-110831-001	2011/8/31	물노리
18	CC-NA-110923-001	2011-09-23	CROW POKER(크로우 포커)
19	CC-NA-110930-004	2011-09-30	CLOUD POKER (클라우드 포커)
20	CC-NA-111007-001	2011-10-07	NYX Poker(닉스포커)
21	CC-NA-111007-002	2011-10-07	CASINO7 (카지노세븐)
22	CC-NA-111007-003	2011-10-07	MIDAS (마이더스)
23	CC-NA-111019-001	2011-10-19	Arabian Poker(아라비안포커)
24	CC-NA-111026-001	2011-10-26	Wonderland(원더랜드)
25	CC-NA-111104-001	2011-11-04	골든 에이스(GOLDEN ACE)
26	CC-NA-111109-001	2011-11-09	SEA CASTLE(씨 캐슬)
27	CC-NA-111109-002	2011-11-09	고래이야기
28	CC-NA-111109-003	2011-11-09	씨포커 플러스(SEA FOKER +)
29	CC-NA-111116-001	2011-11-16	블루원(blue one)
30	CC-NA-111118-002	2011-11-18	어비스드로우
31	CC-NA-111123-001	2011-11-23	로얄 포커3 Ver. 3.05(Royal Poker 3 Ver. 3.05)
32	CC-NA-111125-001	2011-11-25	NEW UNDER THE SEA(뉴 언더 더 씨)
33	CC-NA-111125-002	2011-11-25	MK 新 海物語(엠케이신해물어)
34	CC-NA-111130-001	2011-11-30	골드레일포커(GOLDRAIL Poker)
35	CC-NA-111130-002	2011-11-30	쓰나미 포커
36	CC-NA-111130-003	2011-11-30	볼케이노 포커
37	CC-NA-111202-001	2011-12-02	뉴 해적왕 (NEW PIRATES KING)
38	CC-NA-111202-002	2011-12-02	재미삼아 POKER(포카)
39	CC-NA-111214-001	2011-12-14	로얄 홀덤 보너스 Ver. 1.05(Royal Hold'em Bonus Ver. 1.05)
40	CC-NA-111214-002	2011-12-14	SEASON POKER (씨즌 포커)
41	CC-NA-111214-003	2011-12-14	POWERFUL ROAD(파워풀 로드)
42	CC-NA-111214-004	2011-12-14	ACE FIVE POKER(에이스 파이프 포커)
43	CC-NA-111216-001	2011-12-16	EventWorld(이벤트월드)
44	CC-NA-111221-001	2011-12-21	SeaOfPoker (씨오브포카)
45	CC-NA-111223-001	2011-12-23	바다의신
46	CC-NA-111223-002	2011-12-23	HIDDEN MADE(히든 메이드)
47	CC-NA-111228-001	2011-12-28	민국이
48	CC-NA-111228-002	2011-12-28	킹 포커 (KING POKER)
49	CC-NA-111228-003	2011-12-28	Sea of King (씨오브킹)
50	CC-NA-111228-004	2011-12-28	뉴 오션 (New Ocean)

표 6-2-29 아케이드 게임물 등급분류 거부 사유별 현황

(단위 : 건)

구분	거짓 그 밖의 부정한 방법	사행성 게임물	타 법률의 규정에 의한 규제대상	기타	합계
건수	402	58	14	0	474

아케이드 게임물의 등급분류 거부 횟수를 보면 2011년에 1회 거부된 게임물이 392건으로 91.8%를 차지했고, 2회 이상 거부된 게임물은 35건으로 8.2%를 차지하였다.

2010년에 1회 거부된 게임물의 비중이 72.4%였던 것과 비교하면 20% 가까이 비중이 증가하였다. 이는 1회 등급분류 거부된 게임물에 대하여 사유가 명시된 공문을 발송하고, 신청자의 요청이 있을 경우에는 담당 검토자와의 면담을 통하여 상세하게 사유를 설명한 것이 가장 큰 원인으로 보인다.

표 6-2-30 아케이드 게임물 등급분류 거부 횟수

(단위 : 건)

구분	건수	비중
1회 등급분류 거부	392	91.8%
2회 이상 등급분류 거부	35	8.2%
합계	427	100%

(6) 등급분류 결정취소 현황

2011년에 등급분류 결정취소된 아케이드 게임물은 106건으로 2010년의 123건에서 소폭 감소한 것으로 나타났다. 한편 2011년 이전에는 발생하지 않았던 ‘청소년 이용불가’ 게임물에 대한 등급분류 결정취소가 2011년에 9건의 게임물에 대해서 이루어졌고, 관련 게임물의 시장 확대에 따른 사법기관의 단속 강화 등으로 향후에 건수가 증가할 가능성이 높은 것으로 보인다.

표 6-2-31 아케이드 게임물 등급분류 결정취소 현황

연번	등급분류번호	게임물명	취소확정일
1	CC-NA-100924-003	RedDragon(레드드래곤)	2011-01-05
2	AR-090522-007	잠수부	2011-01-07
3	CC-NA-091216-004	물보라	2011-01-07
4	CC-NA-100604-005	三龍(삼룡)	2011-01-07
5	CC-NA-100106-004	SeaDream(씨드림)	2011-01-21
6	CC-NA-100730-001	굿씨.1(GOOD SEA.1)	2011-01-21

연번	등급분류번호	게임물명	취소확정일
7	CC-NA-100721-002	PIRATE CHAMELEON(해적 카멜레온)	2011-01-28
8	CC-NA-100519-003	고빙고(GoBingo)	2011-01-28
9	AR-090821-012	Jungle Commando(정글 코만도)	2011-02-09
10	CC-NA-100409-003	더 룰루랄라	2011-02-09
11	CC-NA-091118-007	뉴오션헌터(NewOceanHunter)	2011-02-09
12	CC-NA-100827-002	경포대	2011-02-11
13	2000-A0869	히든버블	2011-02-16
14	CC-NA-100820-002	어쭈구리	2011-02-16
15	CC-NA-091113-005	오션 판타지(ocean fantasy)	2011-02-16
16	CC-NA-100507-007	손오공연대기	2011-02-16
17	CC-NA-091021-006	몰반(MULBAN)	2011-02-16
18	CC-NA-100115-001	피쉬콕콕(The FISH KOKKOK)	2011-02-16
19	CC-NA-100630-001	SEE YA(씨 야)	2011-02-16
20	2000-P0092	히든버블2	2011-02-16
21	CC-NA-100129-003	드림아일랜드(Dream아일랜드)	2011-02-25
22	CC-NA-101027-001	Bang ul sori(방울소리)	2011-02-25
23	CC-NA-101013-001	우미	2011-03-16
24	CC-NA-101020-002	심해	2011-03-18
25	CC-NA-100924-001	Ocean Catch(오션 캐치)	2011-03-18
26	2003-A0040	알까기쥬니어기프트	2011-04-01
27	CC-NA-100312-001	로얄 홀덤(Royal Holdem)	2011-04-13
28	CC-NA-100331-006	PARASOL(파라솔)	2011-04-22
29	CC-NA-100514-003	해파리	2011-04-22
30	CC-NA-101203-001	뉴 러쉬 (NEW RUSH)	2011-05-11
31	CC-NA-101119-001	HAPPY SEA(해피씨)	2011-05-11
32	CC-NA-101222-001	Two Oceans(투 오션스)	2011-05-11
33	CC-NA-100616-001	대물어(대물漁)	2011-06-08
34	CC-NA-100827-001	OCEAN KINGDOM(오션 킹덤)	2011-06-08
35	CC-NA-091204-003	사신도(四神圖)	2011-06-08
36	9911-P70	오버센스	2011-06-15
37	CC-NA-101222-004	OCEAN CITY(오션시티)	2011-07-08
38	CC-NA-100120-002	SEA 9(씨 나인)	2011-07-08
39	CC-NA-100416-003	Good Sea Plus(굿 씨 플러스)	2011-08-12
40	CC-NA-100721-003	Original Ocean(오리지널 오션)	2011-08-12
41	CC-NA-100616-006	PRNA(프르나)	2011-08-12
42	CC-NA-100702-003	투투(TwoTwo)	2011-08-12
43	CC-NA-100730-005	DAVINCI GOLD (다빈치 골드)	2011-08-12
44	CC-NA-091230-002	해녀	2011-08-24
45	CC-NA-110126-004	대물선	2011-08-24

연번	등급분류번호	게임물명	취소확정일
46	CC-NA-100106-002	드림아일랜드 2(Dream아일랜드2)	2011-08-24
47	AR-090622-006	바캉스대소동	2011-08-24
48	9912-A222	뉴밀레니엄	2011-09-09
49	CC-NA-101215-001	Dream Castle(드림 캐슬)	2011-09-16
50	CC-NA-110330-002	三國志龍(삼국지용)	2011-09-16
51	CC-NA-110112-001	심심풀이POKER(심심풀이포커)	2011-09-16
52	AR-090814-002	The Sea Hunter(더 시헌터)	2011-09-23
53	CC-NA-110126-003	太平洋(태평양)	2011-09-23
54	CC-NA-091230-008	GIANT(자이언트)	2011-09-23
55	CC-NA-100430-002	FUNNY FLOWER(퍼니 플라워)	2011-09-23
56	CC-NA-101217-001	Sea Wolf plus(씨울프 플러스)	2011-09-23
57	CC-NA-100825-003	Sea&Sky(씨앤스카이)	2011-09-23
58	CC-NA-110209-003	실미도	2011-10-07
59	CC-NA-100226-005	해저의 신	2011-10-07
60	AR-081215-002	WESTERN BANK(보안관)	2011-10-07
61	CC-NA-091223-004	극락어(極樂漁)	2011-10-07
62	AR-090731-001	TWINS (트윈스)	2011-10-26
63	CC-NA-100519-010	오션캐논	2011-10-26
64	CC-NA-110107-001	Sea Kaiser (씨 카이저)	2011-10-26
65	CC-NA-091111-004	ANIMALS FLAG(애니멀스플렉)	2011-10-26
66	CC-NA-100122-004	ShowShowShow(쇼쇼쇼)	2011-10-26
67	CC-NA-091230-010	Triton(트리톤)	2011-10-26
68	CC-NA-110119-002	넘버 3	2011-10-26
69	CC-NA-100929-003	아리조나(Arizona)	2011-10-26
70	CC-NA-100721-005	콜롬비아 (Columbia)	2011-10-26
71	CC-NA-101210-001	Ocean U Boat (오션유보트)	2011-10-26
72	CC-NA-091202-003	푸른바다	2011-10-28
73	CC-NA-091021-007	Blue Sky Star(블루스카이스타)	2011-11-02
74	CC-NA-100210-009	Marine Flash(마린 후레쉬)	2011-11-02
75	CC-NA-110105-002	Aqua Castle(아쿠아 캐슬)	2011-11-23
76	CC-NA-091202-002	NATURAL SEA UP(자연의 바다 업)	2011-11-23
77	CC-NA-101203-002	Good Blue Sea (굿블루씨)	2011-11-23
78	CC-NA-100609-002	아폴로2020	2011-11-23
79	CC-NA-100106-005	亂中日記(난중일기)	2011-11-23
80	CC-NA-101208-002	MISSION(미션) 닷	2011-12-02
81	CC-NA-101229-001	Sea Cleaner2(씨 크리너2)	2011-12-02
82	CC-NA-091230-011	다금바리	2011-12-02
83	CC-NA-110907-001	Rock N Roll(락앤롤)	2011-12-14
84	CC-NA-100507-001	BUBBLE FISH(버블 피쉬)	2011-12-16

연번	등급분류번호	게임물명	취소확정일
85	CC-NA-091021-004	AQUA FISH II (아쿠아피쉬2)	2011-12-16
86	CC-NA-091209-005	海魔(해마)	2011-12-16
87	CC-NA-100616-005	NEW DANAWA(뉴 다나와)	2011-12-16
88	CC-NA-110209-002	Point SEA(포인트 씨)	2011-12-16
89	CC-NA-100512-003	FRUIT PUZZLE(후르츠 퍼즐)	2011-12-16
90	CC-NA-100514-001	십이간지(十二干支)	2011-12-16
91	CC-NA-100326-002	氷魚(빙어)	2011-12-16
92	CC-NA-100407-001	SEA & WAR(씨 앤 워)	2011-12-16
93	CC-NA-100324-001	상수리	2011-12-16
94	AR-090902-004	Match Fish(매치 피쉬)	2011-12-16
95	CC-NA-101029-002	오션포카(OCEAN POKER)	2011-12-21
96	2000-A0069	체인지업(CHANGE UP)	2011-12-28
97	CC-NA-100331-004	고래 神(신)	2011-12-28
98	CC-NA-110119-005	ENJOY7 (엔조이7)	2011-12-28
99	CC-NA-091009-001	flag(플럭)	2011-12-28
100	CC-NA-110729-002	Fire Dragon(파이어 드래곤)	2011-12-28
101	AR-090814-003	Abyss(어비스)	2011-12-28
102	CC-NA-100205-001	Age Of Ocean(에이지 오브 오션)	2011-12-28
103	CC-NA-091021-002	JUMP MOM(점프몬)	2011-12-28
104	CC-NA-100303-001	SEA Festival(바다 축제)	2011-12-28
105	CC-NA-101008-003	후르츠월드	2011-12-28
106	CC-NA-100108-007	신비한 바다(Mysterious Sea)	2011-12-28

2) 아케이드 게임물의 등급분류 문제점 및 개선방안

(1) 유원시설을 모방한 체감형 아케이드 게임물

게임법 제2조 제1호 나목에서는 「관광진흥법」 제3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것은 게임물에서 제외하고 있고, 게임법 제2조 제1호 다목에서는 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것을 게임물에서 제외하고 있다.

「관광진흥법」 제3조 제1항 제5호에서는 카지노업을, 제6호에서는 유원시설업을 규정하고 있다. 문제는 최근 도심형 소규모 유원시설의 수요가 늘어남에 따라 유원시설업을 모사한 아케이드 게임물이 출현하고 있는 점이다. 이에 대해서는 기존의 대규모 유원시설을 대상으로 한 「관광진흥법」상의 엄격한 유원시설업 규제와는 달리 체감형 아케이드 게임물로서 게임법상의 보다 완화된 규율의 필요성이 있다. 다만, 게임법에는 체감형 아케이드 게임물을 대상으로 예정하지 않았고, 그렇기 때문에 유원시설업과 달리 안전에 대한 규율이 다소 미흡하다는 점을 부인할 수 없다. 결국 현행의 게임법으로는 유원시설을 모방한 체감형 아케이드 게임물을 규율하는 데 미흡하다는 점 때문에 이에 대해서는 「관광

진흥법」의 규율을 받도록 하였다. 그러나 향후 유원시설을 모방한 체감형 아케이드 게임물의 수요가 증대할 것이 예상되고 아케이드 게임물의 발전을 위해서도 이에 대해서는 게임법 개정 등을 통하여 보다 적극적으로 규율할 필요성이 있다.

(2) 기술심의 제도의 형해화

게임법 제21조 제8항에서 게임물 사행성 여부를 확인하기 위하여 기술심의를 할 수 있도록 규정하고 있고, 게임법 시행령 제12조에서 기술심의회에서 확인하여야 할 사항 등에 대하여 규정하고 있다. 이에 따라 게임물등급위원회에서는 기술심의 특별위원회를 구성하여 기술심의를 행하도록 하고 있다.

하지만, 기술심의 특별위원회는 1주일에 한 번 모여서 회의를 하는 회의체 기구로서 실제적인 기기검사는 게임물등급위원회의 전문위원이 행하고 있다.

기술심의를 규정한 이유는 이 기술심의를 행하는 기구에서 실질적으로 기기검사를 하라는 취지인데, 회의체 기구로서는 실질적인 기기검사를 하는 것이 불가능하다. 실질적인 기기검사를 하기 위해서는 실질적인 기기검사를 할 수 있는 독립적인 기관 등에서 이를 행하도록 하여야 할 것이다. 만일, 1주일에 한 번 열리는 회의체 기구에서 전문위원이 행한 기기검사를 확인하는 정도의 회의라면 이는 자문회의 정도의 의미만 있을 뿐이므로 이에 대해서 기술심의회 의미를 부여하여서는 안 될 것이다.

(3) 전체 이용가 게임물

게임물등급위원회 출범 이후 전체 이용가 아케이드 게임물의 화두는 변함없이 개변조 방지이다. 등급위원회에 등급을 신청한 전체 이용가 아케이드 게임물의 상당수가 개변조되어 영업되다가 등급취소를 받는 것이 현실이다. 이러한 현실은 게임물의 심의단계에서부터 개변조 가능성을 고려하게 만들고, 이는 경직되고 보수적인 심의결정으로 이어진다. 그리고 이 경직되고 보수적인 심의결정이 다른 게임물들에 대한 등급결정 시에도 동일하게 등급기준으로 적용됨에 따라 게임물등급위원회의 전체 게임물에 대한 등급결정을 보수적이고 경직되게 왜곡하고 있다. 하지만, 이에 대해서는 아직도 뚜렷한 해결방안이 없는 상황이다.

5. 비디오 게임물

비디오 게임물은 전용 게임기에서 구동되는 게임물로 마이크로소프트, 소니, 닌텐도 등에서 주로 생산하고 있다. 국내에도 휴대용 게임기인 GP2X, GP2X WIZ 등이 있으나, 스마트폰의 기기 성능이 휴대용 전용게임기에 버금갈 정도로 발전함에 따라 휴대용 게임기 시장이 감소하고 있는 추세여서 보급 및 산업 발전에 어려움이 있는 상황이다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

게임위에서 등급분류된 비디오 게임물은 총 524건으로 이 중 ‘전체 이용가’ 게임물이 238건(45.4%)으로 가장 많았고, ‘12세 이용가’ 게임물이 119건(22.7%), ‘청소년 이용불가’ 게임물이 114건(21.8%), ‘15세 이용가’ 게임물이 50건(9.5%), ‘등급분류 거부’ 게임물이 3건(0.6%) 등으로 집계되었다. ‘전체 이용가’로 결정된 게임물의 비율은 물론 건수가 급감함에 따라 전체적인 수치가 감소하였다.

표 6-2-32 비디오 게임물 등급별 신청 및 결정 현황 (단위 : 건)

구분	신청등급		결정등급		비고
	2010	2011	2010	2011	
전체 이용가	349	256	327	238	
12세 이용가	118	135	107	119	
15세 이용가	48	50	60	50	
청소년 이용불가	85	101	110	114	
등급분류 거부	-	-	2	3	
합계	600	542	606	524	

장르별 현황을 보면 액션 장르가 168건(32.2%), 롤플레이팅과 스포츠 장르가 각각 52건(10.0%) 등으로 나타나서 전용게임기의 성능을 최대한 발휘할 수 있는 장르가 많은 것으로 나타났다.

표 6-2-33 비디오 게임물 장르 현황 (단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이팅	보드	배팅성보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MMORPG	기타	합계
건수	30	33	52	27	1	52	19	168	32	5	7	3	25	40	0	27	521
비중(%)	5.8	6.3	10.0	5.2	0.2	10.0	3.6	32.2	6.1	1.0	1.3	0.6	4.8	7.7	0.0	5.2	100

(2) 월별 분석

2011년도 비디오 게임물의 월별 등급분류 신청 현황을 보면 8월이 61건(11.3%)으로 가장 많았고, 1월 56건(10.3%), 2월 53건(9.8%) 등으로 집계되었다. 월별 등급분류 결정에서는 신청 현황과 마찬가지로 8월이 54건으로 가장 많았다.

표 6-2-34 비디오 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	56	53	37	50	30	39	42	61	47	43	40	44	542
등급분류	48	52	41	51	36	35	45	54	45	46	42	29	524

신청등급별로 살펴보면 ‘전체이용가’ 게임물이 256건(47.2%)으로 가장 많았고, ‘12세이용가’ 게임물이 135건(24.9%), ‘청소년이용불가’ 게임물이 101건(18.6%), ‘15세이용가’ 게임물이 50건(9.2%)으로 집계되었다.

표 6-2-35 비디오 게임물 월별 접수 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	56	53	37	50	30	39	42	61	47	43	40	44	542
전체	41	27	13	22	17	22	8	29	19	20	20	18	256
12세	9	14	12	15	6	10	17	13	9	10	8	12	135
15세	3	3	5	4	1	2	5	6	8	4	2	7	50
청불	3	9	7	9	6	5	12	13	11	9	10	7	101

표 6-2-36 비디오 게임물 월별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	48	52	41	51	36	35	45	54	45	46	42	29	524
전체	34	32	13	18	15	22	10	25	20	20	16	13	238
12세	6	14	12	16	12	5	17	11	8	3	12	3	119
15세	4	2	3	6	3	4	6	5	7	3	3	4	50
청불	4	4	12	9	6	4	12	13	10	20	11	9	114
거부	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	3

(3) 기기별 현황

2011년 비디오 게임물의 기기별 현황을 살펴보면, 등급분류 결정된 521건 중에 PS3가 265건으로 50.9%를 차지했고, XBox360이 128건(26.6%), PSP가 79건(15.2%) 등으로 나타났다. 제조회사별로 보면 소니가 총 357건, 마이크로소프트가 135건, 닌텐도가 21건 등으로 나타났다.

표 6-2-37 비디오 게임물 기기별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	건수	비율
Wii	5	1.0%
닌텐도DS	16	3.1%
PS2 (PlayStation2)	2	0.4%
PS3 (PlayStation3)	265	50.9%
PSP (PlayStation Portable)	79	15.2%
PS Vita (PlayStation Vita)	11	2.1%
Xbox	7	1.3%
Xbox360	128	24.6%
GP2X	2	0.4%
GP2X WIZ	0	0.0%
카누	1	0.2%
기타	5	1.0%
합계	521	100%

(4) 등급분류 거부 현황

비디오 게임물 중에 등급분류 거부 결정된 게임물은 총 3건이었으며, 3개의 게임물 모두 과도한 폭력적 표현이 있어 게임법 제32조 제2항 제3호에 명시된 “범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 게임물”에 해당하여 제작 또는 반입하여서는 아니되는 게임물이라고 판단되어 등급분류 거부되었다.

표 6-2-38 비디오 게임물 등급분류 거부 현황

구분	접수번호	등급분류 거부일	게임물명	장르
1	DG-NV-11-00079	2011-04-01	맨헌트2(Manhunt2)	액션
2	DG-NV-11-00138	2011-05-11	모탈 컴бат (Mortal Kombat)(XBox360)	격투게임
3	DG-NV-11-00139	2011-05-11	모탈 컴бат (Mortal Kombat) (PS3)	격투게임

2) 비디오 게임물의 등급분류 문제점 및 개선방안

게임법 제22조 제2항은 “등급위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권

원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성 게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.”라고만 규정되어 있을 뿐이다.

그런데 게임위는 <맨헌트2(Manhunt2)>, <모탈 컴뱃(Mortal Kombat)> Xbox360용, PS3용에 대하여 게임법 제32조 제2항 제3호의 “범죄 폭력 음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 게임물”로서 누구든지 제작 또는 반입하여서는 안 되는 게임물이라는 이유로 등급거부 결정을 하였다.

위 게임물이 청소년 이용불가 등급을 받아서 18세 이상 성인만이 이용한다고 가정하였을 때, 과연 위 게임물이 게임법 제32조 제3항 제2호에 해당하는지 여부도 의문이지만, 설령 게임법 제32조 제2항 제3호를 위반했다 해도 게임법 제45조 제6호 소정의 처벌대상이 될 뿐이고 이는 등급거부 사유는 아니다.

게임법 제22조 제2항에서 등급거부를 할 수 있는 경우는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기라고 했으므로, 다른 법률의 규정이 아닌 게임법상의 규정인 게임법 제32조 제2항 제2호 위반을 이유로 이를 등급거부할 수는 없다. 신청된 게임물에 대하여 어떤 등급을 부여할 것인가의 문제는 위원회가 법령과 심의규정에 의하여 결정을 하면 되지만, 신청된 게임물이 등급거부 대상인지 여부에 대하여는 게임위가 등급결정을 하기 전에 과연 등급거부 사유에 해당하는지 여부에 대하여 먼저 면밀한 법 검토가 필요한 사항이다.

즉 거부대상인지 여부는 법 해석의 영역에 해당하므로 사회 각계를 대변하는 게임위에서 결정하기 보다는 법 전문가의 면밀한 검토를 받은 후에 법 전문가가 등급거부 사유가 아님을 확인하면 등급을 부여하여야 할 것이다.

또한 위 <모탈 컴뱃>의 예에서 알 수 있듯이 게임위는 현재 동일한 게임이라고 하더라도 Xbox360용 게임과 PS3용 게임을 각각 별개로 등급신청을 하고 별개로 등급결정을 하고 있다. 이는 Xbox360용 게임과 PS3용 게임 각각에 대하여 각각의 등급필증 번호를 부여하여야 하는 현행의 등급부여 절차상의 문제이기도 한데, 실제 등급부여 심의과정에서도 동일한 게임을 전제로 심의를 한다는 것을 감안할 때 이를 전혀 별개의 게임물인 것처럼 취급하는 것은 부당하다.

동일한 게임이 구동기기만을 달리하는 것으로 확인되는 경우에는 가지번호를 붙이는 등의 방법으로 일괄적으로 게임물 등급신청을 하도록 하고, 등급부여 역시 가지번호 등을 붙여서 일괄적으로 부여하는 방안을 검토하여야 할 것이다. 이는 이미 등급부여를 받은 동일 게임물을 다른 수입업자가 수입하고자 하는 경우에도 동일하게 발생하는 문제이다.

이미 동일한 게임에 대하여 등급부여를 받았음에도 불구하고 애초에 등급부여를 받은 수입업자가 아닌 다른 수입업자가 수입한다는 이유로 다시 등급부여를 받도록 하는 것은 부당하다. 물론 최초 등급부여를 받은 수입업자에 편승한다는 무임승차의 문제, 수입업자별로 등급필증을 관리하여야 할 필요성 등의 문제 등을 생각할 수는 있으나, 원칙적으로 기존의 등급필증번호를 원용하고 수입업자별로 가지번호를 붙이는 등의 방안을 검토할 필요가 있다.

6. 오픈마켓 게임물

오픈마켓은 개인이 인터넷 등에 직접 제품을 매매하는 형태로서 게임과 관련된 오픈마켓은 애플의 앱스토어 등으로 인해 국내에서도 활성화되었으며, 이들 오픈마켓에서 서비스되는 게임물에 대한 등급분류는 2009년 9월부터 시작되었다. 한편 2011년 7월부터 오픈마켓에서 서비스되는 게임물은 오픈마켓 운영 사업자가 자체적으로 등급분류를 할 수 있게 됨에 따라 삼성전자 등 8개 사업자가 1,837건의 게임물에 대하여 등급분류를 하였다.

1) 등급분류 현황

(1) 등급분류 분석

2011년 동안 등급분류된 오픈마켓 게임물은 총 2,573건으로 이 중 ‘전체 이용가’ 게임물이 2,262건(87.9%)으로 가장 많았고, ‘청소년 이용불가’ 게임물이 140건(5.4%), ‘12세 이용가’ 게임물이 107건(4.2%), ‘15세 이용가’ 게임물이 60건(2.3%), ‘등급분류 거부’ 게임물이 4건(0.2%) 등으로 집계되었다. 2010년에 1,952건이 등급분류된 것과 비교하면 31.8%가 증가한 것으로서 오픈마켓 게임물의 제작이 활발한 것을 알 수 있는 부분이다. 한편 오픈마켓 게임물 자율등급분류가 2011년 7월부터 시행되고, 그 대상이 모바일 오픈마켓으로 제한됨에 따라 관련 공지 이후 모바일 게임물 외에는 오픈마켓 게임물로 등급분류를 하지 않고 있다.

표 6-2-39 오픈마켓 게임물 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	PC온라인	비디오	모바일	합계
전체 이용가	142	2	2,118	2,262
12세 이용가	18	0	89	107
15세 이용가	5	0	55	60
청소년 이용불가	5	0	135	140
등급분류 거부	2	0	2	4
합계	172	2	2,399	2,573

장르별 현황을 보면 등급분류 거부 결정 게임물을 제외한 2,569건의 게임물 중 캐주얼 장르가 603건, 퍼즐 장르가 498건, 보드 장르가 421건 등으로 나타나서 누구나 간단하게 즐기기가 쉬운 장르가 비교적 많은 것으로 나타났다.

표 6-2-40 오픈마켓 게임물 장르 현황

(단위 : 건)

구분	격투	레이싱	롤플레이	보드	배팅성 보드	스포츠	시뮬레이션	액션	어드벤처	에듀테인먼트	전략시뮬레이션	캐주얼	퍼즐	FPS	MMORPG	기타	합계
건수	2	36	43	421	70	77	146	193	55	134	45	603	498	31	5	210	2,569
비중(%)	0.1	1.4	1.7	16.4	2.7	3.0	5.7	7.5	2.1	5.2	1.8	23.5	19.4	1.2	0.2	8.2	100

(2) 월별 분석

오픈마켓 게임물의 월별 등급분류 신청 현황을 보면 1월이 396건(15.7%)으로 가장 많았고, 6월 254건(10.0%), 11월 238건(9.4%) 등이며, 주로 상반기에 집중되어 있다. 이는 7월부터 시작된 오픈마켓 게임물 자율등급분류로 인해 위원회에 등급분류를 신청하는 게임물이 줄어들고 있음을 보이는 것으로 자율등급분류가 정착되면서 향후에는 더욱 줄어들 것으로 예측된다.

표 6-2-41 오픈마켓 게임물 월별 접수 및 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	396	209	221	221	163	254	168	175	172	189	238	122	2,528
등급분류	384	249	225	226	156	271	173	155	168	192	247	127	2,573

신청등급별로 살펴보면 ‘전체 이용가’ 게임물이 2,335건(92.4%)으로 가장 많았고, ‘청소년 이용불가’ 게임물이 119건(4.7%), ‘12세 이용가’ 게임물이 48건(1.9%), ‘15세 이용가’ 게임물이 26건(1.0%)으로 집계되었다.

표 6-2-42 오픈마켓 게임물 월별 접수 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
접수	396	209	221	221	163	254	168	175	172	189	238	122	2,528
전체	370	201	215	214	150	245	150	149	150	166	217	108	2,335
12세	5	4	1	2	5	2	4	5	7	5	5	3	48
15세	1	0	0	0	3	1	2	4	6	4	4	1	26
청불	20	4	5	5	5	6	12	17	9	14	12	10	119

월별 등급분류 현황을 살펴보면 1월에 384건(14.9%)의 게임물이 등급분류 되었으며, 6월 271건(10.6%), 2월 249건(9.7%) 등으로 나타났다. 결정등급별 현황을 보면 ‘전체 이용가’가 2,262건으로 87.9%를 차지하였고, ‘청소년 이용불가’가 140건(5.4%), ‘12세 이용가’가 107건(4.2%), ‘15세 이용가’가 60건(2.3%), ‘등급분류 거부’가 4건(0.2%)으로 나타났다.

표 6-2-43 오픈마켓 게임물 월별 등급분류 현황

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
등급분류	384	249	225	226	156	271	173	155	168	192	247	127	2,573
전체	358	207	208	205	136	248	151	128	135	161	216	109	2,262
12세	2	13	7	11	8	12	10	7	16	9	11	1	107
15세	2	23	3	4	6	2	3	4	2	4	5	2	60
청불	22	6	5	6	5	8	9	16	15	18	15	15	140
거부	-	-	2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	4

(3) 등급분류 거부 사례

오픈마켓 게임물에서 등급분류 거부 결정된 게임물은 모두 4건이며, 등급분류 신청 경험이 많지 않은 회사의 게임이 대부분인 것으로 나타났다.

첫째, “〈원조맛고〉”(접수번호: DG-OM-11-00465)는 스마트폰 전용 게임으로 섯다, 슬롯머신 및 경마 게임 등의 미니게임이 포함되어 있다. 하지만 유료 코인을 배팅 또는 배당에 이용할 수 있고, 그 결과가 우연적으로 결정되어, 게임법 제2조 제1호의 2에 가목 미 및 나목에 해당하는 “사행성 게임물”로 판단되어 등급분류 거부되었다.

둘째, “〈Green Farm(그린팜)〉”(접수번호: DG-OP-11-00050)은 농작물을 육성하는 것이 주요 내용인 소셜 네트워크 게임물이나, 게임 내 슬롯머신 시스템이 있어 반복적인 배팅이 가능하며, 배팅의 결과가 우연적으로 결정되고 이에 따른 재산상의 손익 또는 유무형의 보상이 발생하는 것으로 판단되어 첫 번째 사례와 같이 등급분류 거부되었다.

셋째, “〈Mindspport5 Poker(마인드스포츠포커)〉”(접수번호: DG-OP-11-00085)는 네트워크를 통해 다른 사용자와 대결하는 포커 게임으로서 게임의 결과에 따라 현금 혹은 현금에 준하는 경품을 상금으로 주는 것으로 확인되어 위의 사례와 마찬가지로 등급분류 거부되었다.

넷째, “〈Vegas Strip City(베가스 스트립시티)〉”(접수번호: DG-OM-11-01238)는 블랙잭, 트라 이카드, 미니바카라를 즐길 수 있는 게임으로 이용자 간의 대결은 없으나, 이용자와 게임제공업자(서버)가 대결하는 방식이며, 게임의 결과가 우연적으로 결정되고, 제출된 서류의 설명과는 달리 배팅 및 배당에 사용되는 칩을 직접 구매할 수 있었으며, 그에 따른 재산상의 손익이 발생하였다. 이에 따라 게임법 제22조 제2항에 명시된 “사행성 게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자” 및 “거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자”에 해당한다고 판단하여 등급분류 거부되었다.

(4) 등급분류 결정취소 현황

2011년에 등급분류 결정취소된 오픈마켓 게임물은 3건이었다. 3개의 게임물 모두 같은 신청사에서 등급분류를 받은 게임물로 테트리스의 상표권과 관련된 분쟁사항이 발생하여 신청사에서 자발적으로 등급분류 결정취소를 요청한 사례로서, 향후 등급분류 신청 시에 유의해야 할 부분으로 보인다.

표 6-2-44 오픈마켓 게임물 등급분류 결정취소 현황

연번	필증번호	게임물명	취소확정일
1	CC-OM-110126-126	Anti Tetris (안티 테트리스)	2011-05-27
2	CC-OM-110126-037	Tetris (테트리스)	2011-05-27
3	CC-OM-101015-014	Tetris 3D (테트리스 쓰리디)	2011-05-27

2) 오픈마켓 게임물 등급분류의 문제점 및 개선방안

(1) 온라인게임과의 연동 금지

고포류의 오픈마켓 게임물에 대해서는 간접충전과 온라인게임과의 연동을 금지하고 있다. 그런데 오픈마켓 게임물의 플랫폼인 스마트폰 등의 핵심은 무선인터넷 등을 통하여 언제 어디서든지 스마트폰 등만 있으면 인터넷에 접속할 수 있다는 데에 있다. 따라서, 스마트폰의 웹 브라우저를 통하여 온라인게임에 접속하는 것은 얼마든지 가능하다. 결국 고포류 오픈마켓 게임물의 간접충전과 온라인 게임과의 연동을 금지한다는 의미는 사실상 스마트폰용으로 개발된 프로그램에 대해서만 금지가 의미 있을 뿐이고, 얼마든지 우회가 가능하고, 그 우회를 막을 방법이나 이유가 없다.

그렇다면 굳이 고포류 오픈마켓 게임물에 대해서 간접충전과 온라인게임과의 연동을 금지를 유지할 필요가 있는지에 의문을 갖게 된다. 이에 대한 재검토가 필요하다.

(2) 자율심의의 정착

2011년 9월 이후 청소년 이용불가 게임물을 제외하고는 오픈마켓 게임물은 오픈마켓 운영 사업자가 자율적으로 등급분류를 하고 있다. 게임물등급위원회는 게임물등급위원회와 미리 협의를 하여 정한 등급기준에 따라 오픈마켓 사업자가 자율적으로 등급분류를 한 게임물에 대해서는 사후적으로 그 적정여부를 확인하고 있다. 오픈마켓의 자율심의가 정착됨에 따라 앞으로 오픈마켓 게임물뿐만 아니라 다른 게임물들에 대해서도 자율심의 제도가 확대될 것으로 기대한다.

7. 제작국가별 등급분류 결정 현황

제작국가별 등급분류 결정 현황을 보면 국내 제작 게임물이 2,114건으로 46.7%를 차지하여 2010년의 50.3%보다 감소한 것으로 나타났다. 이는 오픈마켓 게임물로 서비스하기 위해 국외 제작게임물을 대량 수입한 것이 원인으로 보인다. 한편 국내 제작 게임물을 제외하면 미국에서 제작된 게임물이 577건으로 가장 많았고, 일본, 중국, 인도, 영국, 러시아 등이 뒤를 이었다. 플랫폼별로 살펴보면 아케이드 게임물은 일본, 미국 등에서 수입한 일부 게임물을 제외하고 모두 국내에서 제작되었다. 그리고 PC온라인 게임물은 미국, 중국, 러시아 제작 게임물이 꾸준히 수입되고 있으나, 아직까지는 점유율에서는 상당한 차이를 보이고 있다. 비디오 게임물은 지난해 3%였던 점유율이 1.7%로 더욱 감소하였으며, 이는 스마트폰의 성능 향상 및 오픈마켓 게임물 시장의 급격한 성장으로 인하여 GP2X 등 국산 콘솔 기기의 판매가 부진한 것이 원인으로 추측된다. 모바일 게임물은 국내에서 제작된 게임물이 가장 많은 것으로 나타났으나, 미국, 일본, 중국 등에서 제작된 게임물 역시 많은 것으로 나타났고, 다른 플랫폼에 비해 제작이 용이한 만큼 다양한 국가에서 제작된 게임물이 수입된 것으로 집계되었다.

표 6-2-45 제작국가별 등급분류 결정 현황

(단위 : 건)

구분	아케이드	PC·온라인	비디오콘솔	모바일	합계	비율
대한민국	290	687	9	1,128	2,114	46.7%
미국	2	114	205	256	577	12.8%
일본	12	31	212	292	547	12.1%
중국	2	67	1	361	431	9.5%
인도	-	-	-	112	112	2.5%
영국	-	8	31	61	100	2.2%
러시아	-	50	3	39	92	2.0%
프랑스	-	16	24	38	78	1.7%
독일	-	6	1	52	59	1.3%
싱가포르	-	-	1	47	48	1.1%
캐나다	-	2	6	39	47	1.0%
벨라루스	-	5	1	24	30	0.7%
스페인	-	-	5	21	26	0.6%
대만	-	5	-	14	19	0.4%
스웨덴	-	2	2	15	19	0.4%
리투아니아	-	15	2	1	18	0.4%
이스라엘	-	-	-	17	17	0.4%

구분	아케이드	PC·온라인	비디오콘솔	모바일	합계	비율
이탈리아	-	-	1	16	17	0.4%
핀란드	-	-	4	12	16	0.4%
폴란드	-	5	-	10	15	0.3%
슬로바키아	-	-	-	14	14	0.3%
네덜란드	-	-	-	13	13	0.3%
에스토니아	-	-	-	12	12	0.3%
키프로스	-	9	-	1	10	0.2%
우크라이나	-	-	2	7	9	0.2%
오스트레일리아	-	-	-	8	8	0.2%
체코	-	-	2	6	8	0.2%
브라질	-	1	-	6	7	0.2%
벨기에	-	-	1	5	6	0.1%
루마니아	-	-	-	5	5	0.1%
칠레	-	-	-	5	5	0.1%
포르투갈	-	-	1	4	5	0.1%
아르헨티나	-	-	-	4	4	0.1%
터키	-	-	-	4	4	0.1%
헝가리	-	-	2	2	4	0.1%
아일랜드	-	-	3	-	3	0.1%
오스트리아	-	1	-	2	3	0.1%
인도네시아	-	-	-	3	3	0.1%
크로아티아	-	-	-	3	3	0.1%
남아프리카공화국	-	-	-	2	2	0.04%
덴마크	-	-	1	1	2	0.04%
라트비아	-	-	-	2	2	0.04%
말레이시아	-	-	-	2	2	0.04%
몰도바	-	-	1	1	2	0.04%
불가리아	-	-	-	2	2	0.04%
보스니아헤르체고비나	-	-	-	1	1	0.02%
세르비아	-	-	-	1	1	0.02%
카자흐스탄	-	-	-	1	1	0.02%
태국	-	-	-	1	1	0.02%
합계	306	1,024	521	2,673	4,524	100%

제3절 해외 게임 심의제도

1. 미국 ESRB

1) 개요

ESRB(Entertainment Software Rating Board)는 1994년 오락용 소프트웨어 업체가 모여 만든 협회인 ESA(Entertainment Software Association)에 의해 만들어졌다. 자율규제기관으로서, 컴퓨터 게임과 비디오게임에 적용되고 있는 등급분류에 관하여 규칙을 제정하고 집행한다. 또한 광고의 가이드라인을 제시하며, 온라인 프라이버시와 관련하여서도 원칙과 기준을 제공하고 있다. ESRB의 결정은 캐나다 및 멕시코에서도 준용된다.

자율적인 등급이므로 반드시 등급을 받아야 할 법적 의무는 없지만, 미국의 거의 모든 판매상이 등급이 없는 게임은 판매하지 않으므로 실질적으로 미국 내에서 유통되는 거의 모든 게임이 등급을 받고 있다. ESRB는 컴퓨터나 비디오게임 안의 콘텐츠에 대한 간결하고 공정한 정보를 제공할 것을 목적으로 한다. 이를 통해서 특히 부모들이 게임을 구매함에 있어서 유용한 정보를 얻을 수 있기를 기대하고 있다.

2) 등급

ESRB 사이트의 등급분류 상징은 7개가 있다. 이 중에서 현재 등급분류 중이라는 의미인 RP(Rating Pending)는 실질적으로 등급이 아니기 때문에 총 6개의 등급이 있다고 볼 수 있다.

그 세부적인 내용은 다음과 같다. 이용등급 및 내용정보 표시는 패키지의 앞·뒷면에 표기하도록 되어 있다. 앞면에는 등급을 표시하고 뒷면에는 등급과 더불어 해당 게임의 내용정보를 같이 표기한다.

그림 6-2-1 ESRB의 등급 및 내용정보 표기 예



표 6-2-46 ESRB의 등급

표기	등급	해당 연령	내용
	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

3) 내용정보(Content Descriptor)

내용정보는 등급만으로는 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 변하는데, 최근에는 30개가 유지되고 있다. <표 6-2-47>이 그것이다. 이들 내용정보 중에서 사행성과 관련된 “Real Gambling”이 사용된 사례는 전혀 찾을 수 없다. 미국에서는 온라인 도박을 법적으로 금지하므로 게임에 이런 내용정보가 붙을 가능성은 없어 보인다. 추후에 조정이 되지 않을까 판단된다. “Simulated Gambling”이 붙은 게임은 2011년에만 247건을 찾을 수 있다.

온라인게임에는 “온라인상의 상호작용은 ESRB에서 등급분류되지 않았음”이라는 주의문이 붙는다. 이 주의문은 이용자 간의 채팅이나 이용자가 생산하는 콘텐츠는 ESRB의 등급분류 대상으로 간주되지 않음을 밝힌다.

표 6-2-47 ESRB의 내용정보

폭력	Cartoon Violence	풍자만화와 같은 상황이나 캐릭터를 포함하는 폭력. 캐릭터가 공격받은 후 해를 입지 않는 폭력을 포함한다.
	Comic Mischief	짓곳은 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
언어	Violence	공격적인 갈등을 포함하는 장면
	Crude Humor	화장실 유머가 포함된 저속한 묘사나 대사
	Language	적당히 완곡한 속어
	Strong Language	명확하며 자주 등장하는 속어
선정성	Mature Humor	성적 언급을 포함하는 '성인' 유머
	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	성 혹은 성행위에 대한 언급이나 묘사
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	Sexual content	성적 행위에 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 도박할 수 있다.
가사	Simulated Gambling	이용자가 도박게임은 하지만 현금 배팅은 할 수 없다.
	Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물 사용을 가볍게 언급
약물	Strong Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물 사용을 명확하며 자주 언급
	Use of Alcohol	주류 소비
	Use of Drugs	불법 약물 소비나 이용
	Use of Tobacco	담배 소비
	Alcohol Reference	음주에 대한 언급이나 이미지
	Drug Reference	불법적 약물에 대한 언급이나 이미지
Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지	

4) 2011년 등급분류 현황

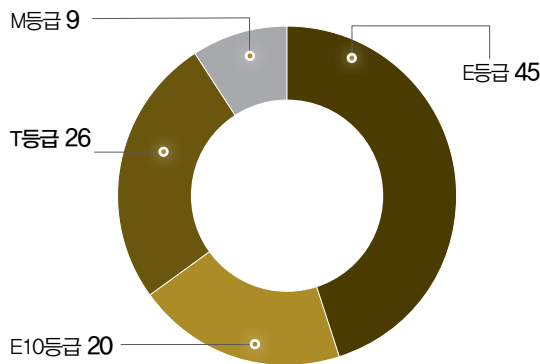
총 1,332건의 등급분류가 이루어졌는데, 예년과 마찬가지로 가장 높은 비율을 차지한 등급은 우리의 전체 이용가에 해당하는 E등급이었다. E등급이 45%로 가장 많았으며 뒤를 이어 T등급이 26%, E10등급이 20%로 뒤를 잇고 있다. 성인용인 M등급은 9%이다. 이들 등급의 순위는 예전과 동일하지만, 그 세부적인 비율에서는 일정한 추세상의 변화가 보인다.

가장 두드러진 특징은 M등급의 급격한 증가세이다. 2010년에 5%였던 점을 감안하면 거의 두 배 가까이 그 비율이 높아진 것이다. 등급이 높아지는 경향은 여타 등급에서도 찾을 수 있어서 T등급은 2010년의 21%에서 26%로 높아졌고, E10등급은 18%에서 20%로 올랐다. 반대급부로 E등급이 55%에서 45%로 대폭 낮아졌다. 이러한 등급의 상향 추세는 전세계적인 것으로도 보이는데, 게임을 이용하는 평균 연령층이 지속적으로 상승하는 것과 궤를 같이하는 것으로 보인다.

ESRB의 심의대상 플랫폼 중 모바일게임에 해당하는 ‘모바일폰/태블릿(mobile phone/tablet)’으로 검색하면 현재까지 누적 575건의 사례가 보인다. 1년 전에 97건이 검색되었음을 감안하면 1년 사이에 478건이 심의되었음을 알 수 있다. 절대적인 건수가 많은 편은 아니지만, 이전의 건수와 비교해보면 급증했음을 알 수 있다. 모바일폰을 비롯한 첨단화, 다양화하는 게임플랫폼에 ESRB가 어떻게 대처할지도 관심사이다.

그림 6-2-2 ESRB의 2011년 등급분류 현황

(단위 : %)



2. 유럽 PEGI

1) 개요

2003년에 범유럽게임정보기구 PEGI (Pan Europe Game Information)를 조직하게 된 가장 큰 이유는 산업 및 이용자 추세의 변화 때문이다. 컴퓨터와 콘솔게임이 유럽전역에서 수백만 명의 이용자를 가진 커다란 레저시장으로 성장하였고, 게임이용자의 평균 나이가 상당히 높아졌다. 이에 따라 18세를 넘는 성인들을 대상으로 하는 성인용 게임이 많이 나왔다. 이 때문에 대부분의 게임이 청소년용으로 만들어진다고 생각하는 보통의 소비자들이 혼란을 겪게 되었다. 이러한 상황 속에서 18세 미만의 청소년들을 보호하기 위해서 유럽인터랙티브소프트웨어협회(Interactive Software Federation of Europe : ISFE)가 전유럽에서 통용되는 단일한 연령등급시스템을 만들고자 했다.

처음 설립시에는 유럽의 16개 국가에서 통용되었는데, 현재는 30개국으로 확대되었다. 30개국은 아래의 표와 같다.

표 6-2-48 PEGI 등급이 적용되는 국가

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




PEGI는 스스로 등급분류를 하는 기관이 아니라 일종의 창구 같은 역할을 한다. 실질적으로 등급분류를 하는 기관은 네덜란드의 NICAM과 영국의 VSC(Video Standard Council)이다.

NICAM은 PEGI 운영을 위해서 ISFE가 계약한 곳이다. 전통과 명망을 갖춘 기관으로서 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.

2) 등급

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

표 6-2-49 제작국가별 등급분류 결정 현황

등급 로고	해당 연령	비고
	3세 이상 이용가	모든 연령에 적합하다. 만화적인 맥락에서의 폭력은 허용된다. 게임에는 어린이가 무서워할 만한 어떤 소리나 그림이 포함되어서는 안 된다. 나쁜 언어가 포함되어서는 안 되며 노출이나 성적 행위를 함축하는 것이 있어서는 안 된다.
	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 가해지는 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.

공식적인 연령등급은 아니지만 근래에 등급과 유사한 PEGI OK 라벨이 생겼다. 이 라벨이 붙는 게임은 3세 등급보다 높아질 만한 요소가 없음을 의미한다. 웹사이트나 게임포털의 운영자는 이 라벨을 사용하기 위해서 PEGI에 해당 게임에 어떠한 공식적 등급분류가 필요할 만한 내용이 없음을 신고, 선언해야 한다. PEGI OK 라벨을 취득하기 위해서는 다음의 내용 중 어떤 것도 포함되어서는 안 된다.

그림 6-2-3 PEGI OK 라벨



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

위의 요소 중 하나라도 포함하고 있다면 그 게임은 정식 PEGI 시스템을 통해서 등급분류를 받아야 한다. 온라인이나 모바일상에 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.

3) 게임 내용정보 (Game Descriptor)

내용정보는 해당 게임이 왜 그러한 등급을 받게 되었는가를 알려준다. 미국 ESRB의 내용기술자 (Content Descriptor)와 같은 취지의 것이다. 다만 아이콘식으로 표시하는 것이 ESRB와 차이가 있다.

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

표 6-2-50 PEGI의 게임 내용정보

표기	내용정보	내용
	차별	<ul style="list-style-type: none"> • 18세 등급에서 인종, 종교, 민족 차별을 조장하는 내용 포함 • 현대의 게임에서 찾아보기 힘든 내용정보이지만, 종종 역사적 상황을 배경으로 한 게임에서 등장
	약물	<ul style="list-style-type: none"> • 16세 등급에서 담배나 주류 이용을 조장하는 내용 포함 • 18세 등급의 경우 불법적인 마약류를 묘사
	공포	<ul style="list-style-type: none"> • 7세 등급에서 어린이들이 무서워할 만한 영상이나 소리가 포함
	저속한 언어	<ul style="list-style-type: none"> • 12세 등급에서 욕설이나 공격적인 언어가 포함 • 16, 18세 등급에서는 신성모독이나 강한 성적 서술이 포함
	섹스	<ul style="list-style-type: none"> • 누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함 • 12세 등급에는 명백한 성적 암시를 하는 말이나 행동이 포함 • 16세 등급의 경우 성적인 노출이 묘사 • 18세 등급에는 성적인 활동에 대한 명백한 묘사가 포함
	폭력	<ul style="list-style-type: none"> • 폭력묘사 장면이 포함 • 7세 등급의 경우 비현실적이거나 자세하지 않음 • 12세 등급은 판타지 환경에서의 폭력을 포함 • 16세나 18세 등급은 보다 현실적으로 보이는 폭력을 묘사할 수 있음
	도박	<ul style="list-style-type: none"> • 카지노, 도박장, 경마장 등에서 실제로 이용되는 도박을 조장하거나 가르치는 내용이 포함 • 12, 16, 18세 등급에 이용
	온라인 게임플레이	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인으로 이용될 수 있는 게임

이러한 내용정보는 2011년에 아래의 표와 같이 활용되었다.

표 6-2-51 2011년 PEGI의 내용정보 활용 현황

(단위 : 건)

내용정보	건수	비율(%)	해당 연령 범주
폭력	1,170	52.8	7,12,16,18
온라인게임플레이	622	28.1	3,7,12,16,18
저속한 언어	450	20.3	12,16,18
공포	128	5.8	7
섹스	60	2.7	12,16,18
도박	36	1.6	16,18
약물	12	0.5	16,18
차별	0	0	18

폭력이 가장 많이 이용되었으며, 그다음으로 온라인이다. 이 둘이 많이 이용된 것은 이들이 모든 연령대의 등급에서 부착이 가능하다는 점도 하나의 요인으로 보인다. 가령 공포 내용정보는 7세에서만 부착이 가능하기 때문에 상대적으로 그 수치가 적을 수밖에 없다.

18세에만 가능한 차별은 한 건도 보이지 않는다. 유럽에서 차별은 실제로도 범죄행위이며 위험한 것으로 인식되는데, 이를 묘사한 게임은 개발자들도 그리 흥미를 갖지 않음을 알 수 있다. 또한 그러한 내용의 게임이 출시되어도 좋지 않은 인식 때문에 상업적으로 성공하기 어렵다는 판단도 깔려 있는 것으로 보인다.

4) 등급분류 현황

2011년 PEGI의 등급분류 실적은 다음의 그림과 같다.

표 6-2-52 PEGI 2011년 등급분류 현황

(단위 : 건)

연령 등급	2011	비율(%)	누계	비율(%)
3	828	37.4	8,737	47.2
7	362	16.4	2,373	12.8
12	515	23.3	4,049	21.9
16	284	12.8	2,278	12.3
18	218	9.8	1,055	5.7
합계	2,207	100	18,517	100

이 표에서 왼쪽의 내용은 2011년에 관한 것이지만, 오른쪽은 2003년 1월 3일 이래의 누적 등급분류 현황이다. 둘을 비교해 볼 때 가장 눈에 띄는 것이 18세 등급비율의 급증이다. 누적 비율이 5.7%인데 2011년의 비율은 9.8%로서 큰 차이를 보인다. 이는 앞서 ESRB의 예에서도 보았듯이 게임에서 성인용의 비중이 높아지고 있는 추세를 반영한다 하겠다.

3. 일본 CERO

1) 개요

일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)를 출범시켰다. 이는 갈수록 등급분류에 대한 정부나 시민단체의 여론이 높아진 데 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. 2012년 4월 1일 현재 136개 게임회사가 회원사로 가입, 심의를 신청하고 있다. 전년도의 143개 회원사에 비해 다소 그 수치가 줄어들었다.

PC게임이라 하더라도 폭력, 범죄, 성적 묘사가 많은 경우 컴퓨터소프트웨어윤리기구(EOCS)와 콘텐츠소프트협동조합(CSA)에서 별도로 규제하고 있다. 또한, 비디오게임 심의기관인 CERO와 별개로, 게임제공업소용 아케이드게임에 대해서는 JAMMA(Japanese Amusement Machine Manufacturers' Association, 일본 유키기구 제작사 협회)가 존재하며, 이 단체를 통해 기기 검사 및 부품 표준화 등에 대한 업무를 수행한다.

CERO의 조직은 사무국과 심사위원단으로 구성되어 있다. 심사위원은 비상근으로 활동하며, 기본 조건은 20세 이상이어야 하고 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 받으며, 심사내용에 대해서는 향후 비밀을 엄수해야 한다.

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

심사위원단이 게임을 직접 처음부터 끝까지 해 보기는 어려우므로, 주로 비디오테이프와 관련자료를 이용해 등급분류를 한다.

2) 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 이루어졌는데, 우선 등급을 나타내는 아이콘(icon)이 바뀌었으며, 18세 이용가 등급 하나만 있던 것이 17세 이용가와 18세 이용가 두 등급으로 나뉘었다. 정식 등급 이외에도 교육용 내용이나 심사 예정 등의 기타등급이 부여될 수 있다. <그림 6-2-4>에 해당 등급 아이콘이 제시되어 있다. 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용·데이터베이스라는 로고를 부여하고(첫 번째), 체험판으로서 별다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고(두 번째)를, 아직 제작중인 경우는 심사 예정 로고(세 번째)를 부여할 수 있다.

3) 부가소비자 정보

일본 CERO의 부가 소비자정보는 ESRB나 PEGI의 내용정보와 유사한 것으로, 게임에 대해 연령등급 이외에도 보다 자세한 정보를 소비자에게 제공하려는 노력의 일환이다. 부가 소비자 정보는 패키지 뒷면에 표기한다. CERO가 ESRB를 벤치마킹하였음에도 불구하고 부가 소비자 정보만은 PEGI와 같은 아이콘 방식을 채택했다. ESRB와 같은 많은 수의 텍스트 방식의 내용기술자는 가시성에서 아이콘방식보다 떨어진다고 판단한 것으로 보인다. 총 9개의 부가 소비자 정보가 있으며, <표 6-2-54>와 같다.

표 6-2-53 CERO의 연령등급

등급	내용
	흑색 바탕 이용, 전체 이용가
	녹색 바탕 이용, 12세 이상 이용가
	청색 바탕 이용, 15세 이상 이용가
	주황색 바탕 이용, 17세 이상 이용가
	적색 바탕 이용, 18세 이상 이용가 18세 미만자에게는 판매 및 배포가 되지 않는다는 전제하에서 부여

그림 6-2-4 CERO의 기타등급



표 6-2-54 CERO의 부가 소비자 정보

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

5) 등급분류 현황

2005년 새로운 등급체제로 바뀐 이후 2012년 7월 현재까지의 누적 연령등급분류 현황은 <표 6-2-55>과 같다.

표 6-2-55 CERO 연령별 등급분류 현황

(단위 : 건)

등급	건수	비율(%)
A	4,043	57.1
B	1,414	20.0
C	790	11.2
D	509	7.2
Z	161	2.3
교육용, 데이터베이스	155	2.2
합계	7,072	100

누적으로 통계치가 잡히다 보니 큰 변화는 보이지 않지만, 오히려 그렇기 때문에 작은 변화에서도 추세의 변화를 읽을 수 있다. 전체 이용가 비율은 전년에 비해 57.7%에서 57.1%로 준 반면에 성인용이라 할 수 있는 D와 Z등급은 각각 7.1%, 2.1%였던 것이 7.2%, 2.3%로 증가하였다. 앞서 ESRB와 PEGI의 예에서 보았던 연령등급의 상향화 추세가 일본에서도 똑같이 나타난 것으로 생각할 수 있다.

4. 독일 USK

1) 개요

독일은 다른 유럽 국가들과는 달리 1990년대 중반부터 자국의 게임물 등급심의기구인 오락소프트웨어자율규제기구(USK : Unterhaltungs software Selbstkontrolle)를 운영, 독자적인 게임물 등급체계를 적용해 왔다. 대부분의 유럽 국가가 민간자율인 PEGI의 등급을 준용하고 있음에도, 독일은 여전히 정부가 주도하는 등급분류를 고수하고 있다.






독일은 청소년보호법(Jugendschutzgesetz)에 의해 컴퓨터게임에 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 제조업자

는 USK의 등급분류를 받은 게임물만 독일 내에서 유통, 판매할 수 있다. 청소년 유해매체 관리국 등 정부기구와 BfJ, FfS 등 청소년보호기구, 그리고 엄격한 청소년보호법이 이와 같은 시스템이 운영될 수 있도록 돕고 있다.

2) 등급

등급은 전체이용가, 6세 이용가, 12세 이용가, 16세 이용가, 18세 이용가 등 5가지가 있다. 18세 이용가 등급을 받은 게임은, 우리나라의 청소년 유해매체와 비슷한 것으로 취급되어 일체의 광고가 금지된다. 하지만 모든 게임이 등급을 받을 수 있는 것은 아니어서 독일 범죄 규약에서 금지하는 내용이 포함되면 등급 거부를 받게 된다. 따라서 실질적으로는 6개의 등급이 있는 셈이다.

표 6-2-56 독일 USK의 연령 등급

표시	연령등급	내용
	전체 이용가	폭력이나 선정성과 관련하여 어떠한 유해한 요소도 없다. 다만 게임의 난이도나 복잡성은 감안하지 않으므로 어린이가 이용하기에 부적합할 수도 있다.
	6세 이용가	추상적이거나 유머스러운 성격의 게임이다. 6세 미만의 어린이가 이용하기에는 어두운 주제나 혼탁한 내용을 담고 있을 수 있다.
	12세 이용가	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.
	16세 이용가	일대일 격투와 일정 수준의 폭력을 묘사한다.(혈흔이 보여서는 안 된다.) 혹은 성인용 주제를 담고 있을 수 있다.
	18세 이용가	잔인한 장면을 담고 있거나 일정 수준의 혈흔이 보이는 폭력을 담고 있을 수 있다. 전쟁을 미화하거나 인권침해를 조장할 수 있다.

18세 이용가의 게임에서도 다음과 같은 내용은 포함되면 안 된다. 만약 포함하고 있다면 등급 거부될 수 있다.

- 일상생활에서의 폭력을 합리화하고 현실에 응용할 것을 제안하는 내용
- 자경단의 폭력이 정의를 실현하는 유용한 방법이라고 제안하는 내용
- 인간형 캐릭터에 대한 무자비한 폭력이 표현되는 내용

- 폭력적인 요소만이 게임 전반을 이루고 있는 내용
- 적대적이지 않은 캐릭터도 모두 제거해야만 하는 내용
- 전쟁을 옹호하는 내용

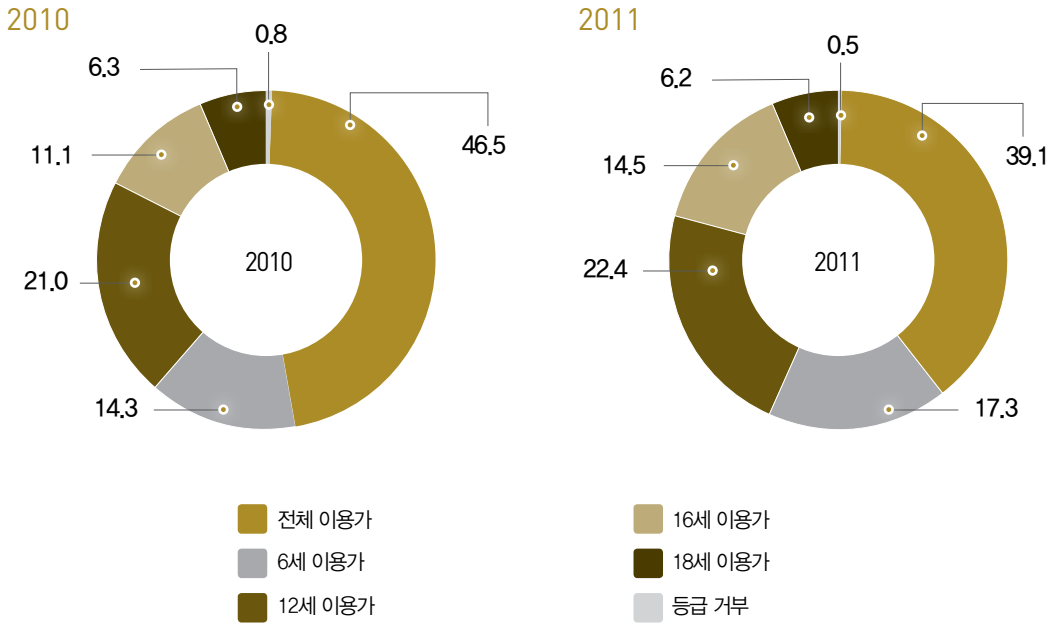
PEGI의 등급을 준용하는 다른 유럽국가들에 비해 등급분류가 상대적으로 엄격한 편이라는 느낌을 주는데, 이는 등급거부 조항에 '전쟁을 옹호하는 내용'이 명시되어 있듯이 제2차 세계대전과 관련한 독일의 역사적 특수성에 기인하는 것으로 보인다.

3) 등급분류 현황

2011년에 총 2,700건의 등급분류를 하였다. 전체 이용가가 39.1%이며 6세 이용가가 17.3%이다. 이 둘을 합친 56.4%가 우리의 전체 이용가에 해당하는 등급을 받은 셈이다. 청소년용 등급인 12세 이용가는 22.4%를 차지하였으며 16세 이용가는 14.5%, 18세 이용가는 6.2%였다. 등급거부된 게임의 비율은 0.5%이다.

그림 6-2-5 USK 등급별 등급분류 현황

(단위 : %)



전반적으로 낮은 연령 등급의 비율이 줄고 높은 연령 등급의 비율이 증가하는 추세인데, 이는 앞서 본 미국이나 유럽과 유사한 현상이다.

5. 이란 ESRA

1) 개요

이란의 게임산업협회라고 할 수 있는 IRCG(Iran National Foundation of Computer Game)는 2007년에 건립되었다. 비영리단체이며 비정부조직임을 표방하고 있지만 정부부처인 예술문화부(Ministry of Art and Culture)와 긴밀히 협력하고 있음도 밝히고 있다. ESRA(Entertainment Software Rating Association)는 IRCG가 만들어 운영하는 등급분류 조직이다.

이란을 포함한 중동권 국가에서는 게임에 대해 비판적인 시선이 많았는데, 폭력성이나 선정성의 문제 외에도 이데올로기라는 측면에서도 그러했다. IRCG는 게임이 단순히 아이들 놀이가 아니라 이데올로기적인 측면을 지니고 있다고 강조한다. IRCG는 중동인을 테러리스트로 묘사해서 이들을 제압하는 내용의 게임이 많다는 점을 불만스러워하며 크게 우려한다. 이러한 우려와 불만을 해소하기 위한 하나의 방안이 등급분류였을 것으로 추정된다.

ESRA는 다음과 같은 설립목적을 표방하고 있다.

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

현재 자국에서 제작한 게임에 대해서는 등급분류를 하지 않으며 외국에서 수입된 게임들만 등급분류를 하고 있다. 아직까지 자국에서 개발된 게임은 외국 게임에 비해 그 수치가 미미한 편이다. 등급분류가 되지 않은 게임은 법적으로 제재를 받으며, 출시 자체가 불법이다.

2) 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.

3) 내용 정보

내용정보(content descriptions)가 있어서 게임 콘텐츠의 내용을 알려주는데, 총 7가지가 있다.

그림 6-2-6 ESRA의 등급 로고(이란어, 영어)



종교적 가치 침해, 사회적 규범 침해, 절망의 3가지 내용정보는 여타 등급기관의 그것에 비하면 상당히 독특하다. 종교적인 색채가 짙은 국가의 특징이 내용정보에서도 드러난다 하겠다.

표 6-2-57 ESRA의 내용정보

콘텐츠정보	내용
폭력	누군가나 무언가를 해치기 위한 행위가 포함
담배/약물	담배나 약물을 이용하는 행위가 포함
섹스	사회적 규범에 어긋나는 성적 표현이 포함
공포	공포감을 느끼게 하는 표현이 포함
종교적 가치 침해	이슬람의 종교적 원칙과 부합하지 않는 종교적 침해를 포함 1. 기본적 원칙이나 종교적 신념에 대한 침해 2. 신성한 장소(모스크, 교회)에 대한 모독
사회적 규범 침해	사회적 규범을 저해할 만한 저속한 용어나 성급한 행동을 포함
절망	이용자가 하거나 하지 않으면 좌책감을 느낄 만한 내용을 포함

4) 등급분류 현황

등급분류는 2009년 4월 8일부터 시작했다. 2009년에 1,222건의 게임을 등급분류했는데, 이 수치는 2010년이나 2011년의 등급분류 건수에 비해 현격하게 높은 수치이다. 이전에 등급분류를 받지 않고 이미 시중에 유포되어 있던 게임들을 일괄적으로 등급분류를 받게 하다 보니 나타난 현상으로 여겨진다.

2009년 등급분류 현황을 보면 총 1,222건 중 309건이 금지되었다. 25.3%가 금지되어 게임의 내용에 대해 매우 까다롭게 검열을 하고 있음을 알 수 있다. 자세한 등급분류의 추세는 2010년과 2011년의 데이터를 통해서 살펴보도록 한다.

표 6-2-58 ESRA의 등급별 분류 현황(2010년)

등급	빈도(건)	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 6-2-59 ESRA의 등급별 분류 현황(2011년)

등급	빈도(건)	비율(%)
3세 이상	84	31.1
7세 이상	44	16.3
12세 이상	54	20.0
15세 이상	46	17.1
18세 이상	37	13.7
25세 이상	5	1.8
금지	-	0.0
합계	270	100.0

우선 눈에 띄는 것이 금지의 비율이다. 2009년에 무려 309건, 25.3%라는 높은 수치를 보였던 것에 비하면 2010년부터는 그 비율이 현저히 줄어들고 있다. 2010년에는 21건, 4.5%이며, 2011년에는 아예 금지된 게임이 보이지 않는다. 이러한 현상을 이해하기에 앞서 우선 어떤 게임들이 금지되었는지를 살펴봐야 한다. 금지된 게임은 내용이 중동권에서 터부시하는 것들이다. 다음의 표는 2010년에 금지된 21개의 게임이다.

표 6-2-60 2010년 금지된 게임

게임명	플랫폼
공주와 개구리(The Princess and the Frog)	PC
나이츠 오브 아너(Knights of Honor)	PC
인터내셔널 테니스 프로(International Tennis Pro)	PS2
하드 히터 테니스(Hard Hitter Tennis)	PS2
세가 스포츠 테니스(Seга Sports Tennis)	PS2
콜 오브 크툴루: 다크 코너 오브 더 어스 (Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth)	PC
어둠속의 나홀로(Alone in the Dark)	Xbox360
언차티드2(Uncharted 2 : Among thieves)	PS3
데몬 벡터(Daemon Vector)	PC
프리덤 파이터(Freedom Fighters)	PC
저수지의 개들(Reservoir Dogs)	PS2
NBA 2K10	Xbox360
레프트4데드2(Left 4 Dead 2)	PC
스타워즈 클론전쟁: 리퍼블릭 히어로즈 (Star Wars the Clone Wars : Republic Heroes)	PC
코라라인(Coraline)	PS2
헤라클레스의 전설(Legend of Herkules)	PS2
길거리축구(Freestyle Street Soccer)	PC
그라운드 컨트롤: 오퍼레이션 엑소더스 (Ground Control 2 : Operation Exodus)	PC
NBA 라이브10(NBA Live10)	Xbox360
GM 랠리(GM Rally)	PC
타이거우즈 PGA투어10(Tiger Woods PGA Tour 10)	Xbox360

IRCG의 사이트에서 금지된 게임들을 검색할 수 있었는데, 구체적인 금지 사유는 나타나지 않는다. 다만 타이틀의 면면을 살펴보고, 다른 국가에서의 등급분류와 비교해 보면 그 사유는 어렵지 않게 유추할 수 있다.

금지되는 이유는 크게 두 가지 정도로 생각된다. 첫째는 폭력적인 게임으로, 비정상적인 종교관이 나 정신상태가 묘사되는 경우이다. <데몬벡터(Daemon Vector)>와 <콜오브크툴루:다크오브디어스(Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth)>가 이 경우에 해당될 것이다. 두 게임은 모두 유럽의 등급분류기관인 PEGI(Pan Europe Game Information)에서 16세와 18세 등급을 받았다. PEGI의 자료를 보면 두 게임 모두 폭력성 내용정보가 있으므로, 폭력적인 내용 때문에 높은 연령의 등급을 받았음을 알 수 있으며, <콜오브크툴루>는 강한 폭력적인 언어까지 있음이 내용정보에 나타나 있다.

하지만 두 게임 모두 폭력성만을 이유로 이란에서 금지가 된 것은 아닌 것으로 보인다. 가령 <바이오쇼크(Bioshock)>라는 게임은 이들 게임과 유사한 폭력적인 게임인데, 이란에서 18세 등급을 받았다.

금지된 것과 18세 혹은 25세 등급을 받는 게임의 차이는 그 게임의 내용에서 다소간 정신적으로나 종교적으로 왜곡된 부분이 있기 때문인 것으로 생각된다. <데몬벡터>는 마르코폴로가 중국에서 유럽으로 돌아오는 도중에 고대 중국의 봉인된 악마를 만나는 이야기이다. 종교적 표현물이 이슬람 종교와 어긋난다고 판단했을 수 있다. <콜오브크툴루>는 정신력이라는 능력이 있는 게임인데, 몬스터들을 계속 쳐다보면 스스로 자살을 하게 되는 독특한 게임성을 지닌다. 정신적으로 왜곡된 부분이 있다고 판단했을 수 있다. 결론적으로, 폭력적이라는 이유만으로 금지되는 것이 아니라, 스토리나 게임성에서 왜곡된 형태의 종교관, 정신적 상태가 있는 경우에 금지된다고 보인다.

금지되는 두 번째 유형은 여성의 신체 표현과 관련된 것으로 보인다. 상기의 금지된 게임 목록을 보면 의외의 게임들이 보인다. 다른 국가들에서는 대개 전체 이용가 수준의 등급을 받은 게임들이 금지되었다. 우선, <코라라인(Coraline)>이라는 게임을 보자. 이는 동명의 애니메이션을 원작으로 하여 한 여성 캐릭터가 주인공이 되어 모험을 즐기는 내용의 어드벤처게임이다. 미국의 ESRB에서 받은 등급과 그 사유를 살펴보면 경미한 만화적 폭력(Mild Cartoon Violence)과 경미한 암시적 주제(Mild Suggestive Themes)를 사유로 E10 등급을 받았다.

E10등급은 우리나라로 치면 전체이용가와 12세이용가 사이의 등급으로, 별다른 문제가 없는 게임이다. ESRB의 세부적인 설명에 따르면, 이 게임에서는 한 여성캐릭터가 과장된 가슴과 조그만 조개형 브라지어를 착용한 채 사실적으로 묘사되고 있기 때문에 '경미한 암시적 주제'라는 내용정보가 부가되었음을 알 수 있다. 바로 이 부분이 문제가 된 것으로 생각된다. 이슬람권 국가에서는 여성의 신체 노출이나 성적인 암시를 금기시하는데, 이러한 내용이 들어 있어 금지가 된 것이다. 이렇게 본다면 여타의 금지된 게임들도 그 이유를 이해하기 어렵지 않다.

오른쪽 그림은 2009년에 금지된 게임 중의 하나인 <톱 스피ن 3(Top Spin 3)>의 스크린샷이다. 이 게임은 테니스게임으로 PEGI에서는 3세 이용가, ESRB에서는 E등급을 받았을 만큼 전형적인 건전한 스포츠게임이다. 하지만 이란에서는 바로 위의 스크린샷과 같은 장면이 문제가 되어 금지되

그림 6-2-7 <톱 스피ن 3> 스크린샷



있을 것임을 알 수 있다. 유사하게 금지된 여타의 스포츠게임에 대해서도 생각해 볼 수 있다. 탁구를 치는 게임이라 하더라도 미니스커트를 입고 탁구를 치는 여성캐릭터가 있으면 금지되었다.

역시 2009년에 금지된 게임인 <크레이지 택시(Crazy Taxi)>을 살펴보자. 우리나라에서도 꽤 유명한 게임인데, 우리나라에서는 게임물등급위원회에서 폭력성을 사유로 12세 이용가 등급을 받았다. PEGI나 ESRB등의 등급분류도 우리와 유사한 정도의 등급을 부여하였다.

왜 금지가 되었는지는 위의 그림에서 쉽게 유추할 수 있다. 4명의 캐릭터 중에 하나를 선택하여 택시 드라이버로 삼는데, 캐릭터 중의 하나인 여성 캐릭터가 문제가 된 것으로 보인다. 이 여성은 중동권의 시각에서 볼 때 다소 난잡하게 차려입었고, 운전 중에 선정적인 모습을 종종 만들어낸다.

금지되지는 않았지만, 매우 높은 등급인 25세 등급을 받은 게임을 살펴보는 것도 의미가 있을 것이다. 2011년에 총 5편이 이 등급을 받았다.

그림 6-2-8 <크레이지택시(Crazy Taxi)> 스크린샷



표 6-2-61 2011년 25세 등급을 받은 게임

게임명	플랫폼
워해머 40,000(Warhammer 40,000 : Space Marine)	PC, Xbox360, PS3
피어(f.e.a.r Perseus Mandate Tobacco and drug)	PC
소콤4(Socom4 : U.S Navy Seals)	PS3
크라이시시스2(Crysis2)	PC, Xbox360, PS3
F1 2010	PS2

<워해머(Warhammer) 40,000>은 ESRB에서 성인용 등급인 M등급을 받았는데, Blood and Gore, Intense Violence라는 내용정보가 붙었다. 전형적으로 하드코어한 폭력적인 게임에 보통 이러한 등급과 내용정보가 붙는다. PEGI에서는 폭력성을 이유로 18세 등급을 받았다. PEGI의 18세 등급은 16세 등급과는 달리 거의 포르노급 수준의 폭력성을 가진 게임에 붙는 등급이다.

<피어(f.e.a.r Perseus Mandate)>도 <워해머 40,000>과 유사하다. ESRB에서 M등급과 Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language의 내용정보를 받았다. PEGI에서는 18세 등급과 폭력성, 부적절한 언어의 내용정보가 수반된다.

<소콤(Socom4 : U.S Navy Seals)>도 마찬가지이다. ESRB에서 M등급과 Blood, Strong Language, Violence 의 내용정보를 받았고, PEGI 등급은 찾을 수 없다.

<크라이시시스2(Crysis2)> 역시 폭력성을 이유로 성인용 등급을 받았다. ESRB에서 M등급으로 Blood, Partial Nudity, Strong Language, Violence의 내용정보가 붙어 있으며, PEGI에서는 폭력성

과 부적절한 언어를 사유로 16세 등급을 받았다.

앞에서 언급한 4게임이 모두 3인칭이나 1인칭 슈팅게임으로서 전형적인 폭력적인 게임임에 반해 〈F1 2010〉은 특이한 경우이다. 여타 등급분류 기관에서는 별다른 내용정보 없이 모두 전체 이용가를 받은 게임이다. F1이라는 이름에서 알 수 있듯이 실사형의 레이싱게임으로 별다른 문제가 될 만한 내용이 없는데, 중동에서는 문제가 될 만한 부분이 있다. 바로 오른쪽 그림과 같은 스크린샷이 그러한 부분 중의 하나일 것이다. 게임의 주요내용은 아니지만 부분적으로 레이싱결이 등장하는 장면이 문제가 된 것이다. 앞서 금지된 게임들 중에서 전형적인 스포츠게임들이 있음을 보았다. 그 게임들도 전반적인 게임의 내용이 문제가 아니라 부분적으로 등장하는 선정적인 여성의 신체 노출을 문제삼은 것이었는데, 이 게임도 마찬가지로 맥락에서 25세 등급을 받은 것으로 이해할 수 있다.

그림 6-2-9 〈F1 2010〉 스크린샷



크게 두 가지 이유에서 게임이 금지가 되거나 25세 등급을 받고 있음을 살펴보았는데, 최근에는 이들의 비율이 많이 줄고 있다. 이에 대해서는 두 가지를 추정할 수 있다.

우선, 수많은 금지 판정이 내려지면서 유통업자들이 금지될 만한 게임에 대해 학습이 되면서 그러한 내용의 게임을 수입하지 않을 것이라는 점이다. 2009년에는 무려 309건의 게임이 금지 판정을 받고 시장에서 퇴출되면서 금지될 만한 많은 게임들이 사라지게 된 점도 금지의 비율이 줄어든 한 요인일 것이다.

두 번째로 생각할 수 있는 이유는 등급분류 정책의 완화이다. 단순히 금지 게임에 대한 유통업자의 학습효과로만 보기에겐 금지의 비율이나 건수가 너무 현격하게 줄어들었다. 금지의 비율을 줄이려는 정책적 의지가 있었으리라고 추정할 수 있다. 2012년에는 아직 등급분류 건수가 매우 적은 수밖에 보이지 않지만, 여전히 금지 판정을 받은 게임은 찾을 수 없다. 앞서 살핀 25세 등급의 〈F1 2010〉도 이러한 점을 시사해준다. 유사한 스포츠게임들이 여성의 신체노출이 있다는 이유로 금지되었었는데, 25세 등급이 된 것이다. 가급적 금지 판정을 내리지 않으려는 정책적인 변화가 있지 않았나 추정할 수 있게 해준다.

우리의 전체 이용가에 해당하는 3세 등급과 7세 등급을 합친 비율은 2010년의 38.4%에서 2011년에 47.4%로 9.0%포인트 상승했다. 1년 사이의 변화로는 대폭 상승한 것으로 판단된다. 12세와 15세를 합친 등급의 비율은 40.2%에서 37.1%로 변하며 소폭 줄어들었다. 성인용 등급이라 할 수 있는 18세와 25세 등급은 16.9%에서 15.5%로 역시 소폭 줄었다.

이러한 추세는 전반적인 여타 등급분류기관의 비율에 수렴해가는 과정이라 볼 수 있을 것이다.

2011년 등급분류의 플랫폼별 현황은 다음 표와 같다.

표 6-2-62 2011년 ESRA 플랫폼별 등급분류 현황

플랫폼	빈도(건)	비율(%)
PC	182	50.7
PS1	18	5.0
PS2	35	9.7
PS3	47	13.2
PSP	3	0.8
Xbox360	70	19.5
Wii	4	1.1
합계	359	100.0

빈도수가 등급분류받은 게임 수인 270개보다 상당히 많은 359개인 것은 한 게임이 여러 개의 플랫폼으로 출시된 경우가 많기 때문인데, 여러 플랫폼으로 출시된 게임은 플랫폼별로 따로 등급분류를 받지 않고 한 번만 등급분류를 받기 때문에 플랫폼별 현황의 빈도수가 더 많게 된다.

PC플랫폼은 전년과 비슷하게 50% 정도의 수준을 유지하고 있는데, 우리나라와 같은 온라인게임이 많지는 않다. 대부분 간단한 캐주얼게임이나 비디오게임의 PC 버전인 경우가 많다. 눈에 띄는 것은 PS2의 비율이 전년의 40.7%에서 9.7%로 현저하게 줄었다는 점이다. 대신 PS3의 비율이 0.6%에서 13.2%로 늘었고, Xbox360도 4.2%에서 19.5%로 늘었다. 구기종인 PS2 대신에 신기종이라고 할 수 있는 플랫폼으로 이용추세가 변하고 있음을 확연히 알 수 있다.

6. 세계 등급분류 제도 동향

이상 주요한 등급분류기관 5곳을 살펴봤는데, 이들의 변화 추이를 통해 몇 가지 추세적인 동향을 파악할 수 있다.

우선, 가장 두드러지게 나타나는 것은 연령등급의 상향이다. ESRB와 PEGI의 사례에서 뚜렷하게 성인용 등급의 게임 비율이 높아지면서 전체 이용가 수준의 게임 비율이 낮아지는 것을 확인할 수 있다. 근래에는 게임들이 글로벌하게 유통되는 것을 감안한다면 이들 기관에서의 이러한 추세는 전세계적인 추세와 다르지 않을 것임을 알 수 있다. 이러한 추세는 게임이용자 연령이 높아짐에 따라 나타난다. 어려서부터 게임을 했던 세대가 나이가 들면서도 계속 게임을 함으로써 게임이용자의 평균연령이

상당히 높아지고 있다. 게임이 10대 소년의 전유물이던 시대는 완전히 지난 것이다.

두 번째 찾을 수 있는 것은 게임의 산업적, 문화적 위상의 상승이다. 이는 ESRB의 예에서 뚜렷이 찾을 수 있다. ESRB는 게임산업을 육성, 지원하기 위한 협회인 ICG에서 설립한 기관이다. 근본목적이 이란의 게임산업을 육성하려는 것이어서, 이제 중동권에서도 게임의 산업적 위상에 대해 관심을 가질 정도가 된 것이다. 또한 게임의 문화적 영향력에도 큰 관심을 갖는다. 그것이 사회 구성원에게 미치는 이데올로기적 영향에 관심과 우려를 갖게 된 것으로서, 그러한 우려를 해소하기 위한 하나의 방편으로 ESRB를 설립하였다. 이러한 점은 본고에서 다루지는 않았지만 대만의 예에서도 찾을 수 있다. 대만은 2011년에 CSRR(Computer Software Rating Regulation)라는 심의기관을 설립하였다. 산업과 문화적 파급력이 급증하고 있는 상황에서 게임에 대한 규제를 도모하게 된 것이다. 아직 게임 관련 심의기관이 있는 국가가 상대적으로 많지 않은 편임을 감안한다면 이러한 게임 관련 심의기관의 신설은 지속될 것으로 예상된다.

세 번째 추세는 게임 플랫폼의 다양화에 적극 대응하려는 심의기관들의 변화이다. 그다지 플랫폼에 변화가 없었던 이전 시기와 달리 최근에는 스마트폰과 태블릿PC 등 다양한 플랫폼이 나타나고 있으며, 이들을 등급분류에 어떻게 포섭할지가 각국 심의기관의 현안이 되고 있다. ESRB의 경우 모바일게임을 심의하려는 움직임은 4~5년 전부터 있었지만 실효가 거의 없었는데, 최근에는 상대적으로 많은 물량의 심의건수가 보이고 있다. 본격적으로 모바일게임이나 여타 플랫폼의 게임을 등급분류하게 될지가 관심사이다. PEGI OK 등급과 같은 제도가 이러한 신규 플랫폼의 다양한 게임들을 소화하기 위한 것으로 여겨진다. 국내만 하더라도 이들 플랫폼을 등급분류 제도권하에 두기 위해 나온 제도가 자율등급제이다. 곧 심의기관이 직접 등급분류를 하는 것이 아니라 게임 유통의 주체로 하여금 자율적으로 등급을 매기게 한 것이다. ESRB나 PEGI와는 다른 방식의 대체이긴 하지만, 신규플랫폼의 많은 수의 게임에 대처하려 했다는 점에서는 동일하다 하겠다.

제3장

게임 관련
법제도

제1절 게임 관련 법률 현황

1. 개요

2011년부터 2012년 상반기까지 게임산업의 환경 변화, 한·미FTA의 발효에 따라 관련 법률이 많이 개정되었다. 먼저 「게임산업 진흥에 관한 법률」의 경우 오픈마켓 게임물은 유통하는 자가 자체적으로 등급분류를 할 수 있도록 하며, 게임물의 사행적 운영방식과 불법프로그램 등을 통한 정상적인 게임이용 방해 행위에 대한 제재의 근거를 마련하였다. 또 게임 과몰입과 중독예방을 위한 게임물관련 사업자와 정부의 의무를 명확하게 규정하고, 게임물의 올바른 이용에 관한 교육을 지원하게 하였으며, 게임산업을 활성화하기 위하여 비영리 목적의 아마추어게임물 제작자의 활동을 지원하는 내용의 개정이 이루어졌다. 또한 성장잠재력이 매우 큰 고부가가치의 문화산업인 e스포츠를 별도로 지원하기 위하여 「e스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」이 별도로 제정되었다.

한편, 한·미FTA의 발효에 따라 게임산업의 보호와 관련된 저작권법, 특허법 등도 많이 개정되었다. 먼저 저작권법의 경우 일시적 저장을 복제의 범위에 명시하되, 원활하고 효율적인 정보처리를 위하여 필요하다고 인정되는 범위에서 일시적으로 복제하는 경우 등은 허용하였으며, 미국과 같이 공정이용(Fair Use) 조항을 신설했고, 배타적 발행권을 도입했다. 또한 온라인서비스제공자의 책임제한 요건을 구체화하였으며, 복제·전송자에 관한 정보제공 청구제도를 도입하였다. 그리고 위조라벨을 배포하는 행위 등을 금지하였고, 법정손해배상제도를 도입하였으며, 정보제공 명령제도 및 비밀유지명령제도를 도입했다. 특허법은 공지 예외 기간을 기존 6개월에서 12개월로 연장하였으며, 특허발명의 불실시를 이유로 한 특허권 취소제도를 폐지하였고, 특허권의 설정등록 지연에 따른 존속기

간을 연장하는 제도를 도입하였다. 그리고 비밀유지명령제도를 도입했다. 실용신안법의 경우 실용신안권의 존속기간을 연장하는 제도와 비밀유지명령제도 등을 도입하고, 공지에의 적용시기를 연장하는 한편, 제도 실효성이 없는 실용신안권 취소제도를 폐지하였다. 디자인보호법도 특허법과 같이 비밀유지명령제도를 신설했다. 상표법의 경우 소리상표와 냄새상표도 보호대상으로 하였으며, 증명표장제를 도입하였고, 전용사용권의 등록 의무제도를 폐지하였다. 그리고 법정손해배상제도 및 비밀유지명령제도를 도입하였다.

규제법의 경우 사행산업통합감독위원회법의 개정에 따라 「게임산업 진흥에 관한 법률」에 따른 사행성 게임물을 이용하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위를 불법사행산업으로 열거했다. 다중업소의 안전관리에 관한 특별법은 화재보험 의무가입 대상에서 제외되는 소규모 다중이용업소의 업주로 하여금 화재배상책임보험에 의무적으로 가입하도록 하였으며, 청소년보호법은 청소년 출입·고용금지업소에 복합유통게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업소 등을 추가했고, 16세 미만의 청소년의 인터넷게임 회원가입 시 친권자 등의 동의를 받도록 하였고, 이를 친권자 등에 고지하도록 하였다.

이하에서는 게임관련 법률을 기본법, 지원법, 보호법, 규제법으로 나누어 관련 법률의 주요내용 및 개정사항을 살펴보도록 한다.

2. 기본법

1) 게임산업진흥에 관한 법률

게임법의 발전역사는 사실 산업적인 차원이 아니라 규제적인 관점에서 출발하였다고 볼 수 있다. 게임은 1999년 제정된 「음반·비디오물및게임물에 관한 법률」에 따라 게임물의 정의 규정과 함께 게임물의 등급분류, 등급분류 등이 규정된다.

이후 온라인게임을 중심으로 게임산업이 높은 성장과 발전을 거듭하면서 비로소 게임산업진흥, 과몰입방지 등 게임문화진흥 등 새로운 관점에서 접근이 필요하게 되었다. 이에 따라 게임산업에 대한 균형적인 시각이 법 제정과 함께 개별조항에 반영된 것은 「음반·비디오물및게임물에 관한 법률」에서 게임이 분리되어 2006년 「게임산업 진흥에 관한 법률」¹⁾이 제정(제정 2006. 4. 28. 법률 제7941호)되면서부터이다. 주요내용은 다음과 같다. 게임산업의 진흥과 관련하여서는 문화체육관광부장관이 게임산업진흥종합계획의 수립·시행을 하도록 하고 있다(제3조). 제작과 관련하여서는 우수게임상품의 개발 등을 위한 창업의 활성화를 지원하도록 하고 있다(제4조). 유통과 관련하여서는 불법게임물

1) 불법·저속음반이 확산되는 것을 막기 위해 1967년 제정된 「음반에 관한 법률」을 폐지하고 비디오를 포함하여 1991년 「음반및비디오물에 관한 법률」을 제정했다. 이후 CD 등 유행물에 담겨서 유통되는 음악, 비디오, 게임을 하나의 법에서 규율하기 위하여 1999년에 「음반및비디오물에 관한 법률」을 폐지하고 「음반·비디오물및게임물에관한법률」을 제정했다.

의 유통금지(제32조), 게임물 유통자의 상호, 등급, 게임물 내용정보 등 표시의무(제33조), 이용과 관련하여서는 이용자의 권익보호에 대하여 규정하고 있다(제14조). 한편, 「음악산업 진흥에 관한 법률」과 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 규정하고 있다. 또한, 동법은 게임의 사회적 부작용 방지를 위하여 게임문화의 기반조성(제12조), 게임과몰입의 예방(제12조의2)에 대하여 규정한 것이 특징이다.

하지만, 이와 같이 게임에 특화된 법률의 제정에도 불구하고 게임물의 사행성이 사회적인 문제가 되었고, 소위 <바다이야기>로 대변되는 사건을 거치면서 게임산업 전반에 엄청난 파장을 불러일으켜 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 정의 규정을 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 제공을 금지하고, 게임 결과물의 환전업 등을 금지함으로써 사행성 게임물을 근절하기 위한 일련의 조치가 이루어졌다.

한편, 온라인상에서 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 「게임산업 진흥에 관한 법률」이 개정되었다(2007. 12. 21. 법률 제8739호).

또한, 게임물 등급분류 업무를 민간자율로 이관하고자 하나 현재 이를 위한 사회적 여건이 조성되지 못한 상황이며, 「게임산업 진흥에 관한 법률」의 부칙 규정을 미개정시 2010년 이후 게임물등급위원회에 대한 국고 지원의 법적 근거 미비로 인하여 원활한 게임물 등급분류 및 사후관리 업무 수행의 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).

2011년 개정 내용은 다음과 같다. 먼저 2011년 4월 5일 문화체육관광위원회의 대안이 통과되었다.²⁾ 최근 온라인, 모바일 게임분야에서 영세 콘텐츠개발자 및 개인 콘텐츠 제작자가 직접 자신이 만든 프로그램을 고객에게 서비스할 수 있는 오픈마켓 시장이 세계적으로 활성화되고 있는 추세이나,

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, 제289회국회(임시회) 문화체육관광방송통신위원회 제5차(2010. 4. 28.)회의에서 본회의에 부의하지 아니하기로 하고, 국회법 제51조에 따라 위원회 대안으로 제안하기로 의결함에 따라 개정된 것이다.

현행 법체계하에서는 게임물등급위원회의 사전 등급분류를 거쳐야 게임을 유통할 수 있어 국내의 오픈마켓 시장 활성화에도 걸림돌이 되고 있었다. 그리고 최근 배팅성 게임물을 포함한 게임물의 일부 운영방식 등이 사행화되어 사회적인 문제가 되고, 게임머니·게임아이템 획득을 위하여 불법 프로그램(오토 프로그램) 등을 통한 정상적인 게임이용 방해 행위가 이루어지는 등 건전한 게임문화를 저해하는 행위가 일어나고 있으나, 현행법에서는 이를 규제할 근거가 미비한 상태이다. 이에 개정법은 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 마련하였다. 이와 더불어, 최근 헌법재판소의 판결³⁾ 취지에 맞추어, 영업주가 종업원 등에 대한 관리·감독상 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 청소년이용불가 게임물을 제외한 게임물에 대해서는 게임물을 유통하는 자 등이 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 할 수 있도록 하였다(제21조 제1항 제4호 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(제28조 제2의2, 제38조 제8항 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(제32조 제1항 제8호, 안 제46조 제3의2호 신설). 양벌규정에서 책임주의 원칙을 보다 명백하게 구현하기 위하여 사용자가 종업원 등에 대한 관리·감독상 주의의무를 다한 경우 처벌을 면할 수 있도록 하였다(제47조 단서조항 신설).

온라인게임을 비롯한 게임물 이용자 수가 급속하게 증가하면서 청소년의 게임과몰입과 중독 현상이 사회적 문제로 대두되고 있음에 따라 게임과몰입과 중독예방을 위한 게임물관련 사업자와 정부의 의무를 명확하게 규정하고, 게임물의 올바른 이용에 관한 교육 지원 근거를 마련하는 등 건전한 게임문화를 조성하기 위하여 2011년 7월 21일 이 법의 일부를 개정했다. 게임물 관련사업자는 청소년이 회원으로 가입할 때 친권자의 동의 확보, 청소년 게임이용시간 제한 등 과도한 게임이용 방지 조치를 하도록 의무화하고⁴⁾, 문화체육관광부장관은 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

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.

4) 이에 근거하여 만 18세 미만 청소년을 대상으로 본인 또는 법정대리인이나 보호자가 요청할 경우 게임 이용시간에 제한을 두는 ‘게임시간 선택제’가 2012년 7월 1일 본격적으로 시행되었다.

이용에 관한 교육에 필요한 지원을 하고, 문화체육관광부장관은 교육과학기술부장관에게 초·중등학교 교육과정에서 올바른 게임물 이용에 관한 교육이 이루어지도록 협력을 요청할 수 있도록 하였다(제12조의4 신설).

2011년 12월 31일에도 일부를 개정했다. 게임산업을 활성화하기 위하여 비영리 목적의 아마추어 게임물 제작자의 활동을 지원할 수 있도록 하고(제4조 제2항), 게임산업에 대한 민간의 자율성을 강화하고 게임물 등급분류 업무의 효율성을 제고하기 위하여 청소년게임제공업 등에 제공되는 게임물을 제외한 게임물의 등급분류 업무를 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁할 수 있도록 하며(제24조의2 신설), 등급분류기관이 준수해야 하는 사항(제24조의3 신설), 등급분류기관의 지정 취소에 관한 사항 등을 정하고(제24조의4 신설), 게임물등급위원회의 지속적인 공적업무 수행을 위하여 2011년 12월 31일까지인 게임물등급위원회에 대한 국고지원 시한을 2012년 12월 31일까지로 연장하였다. 이는 2012년 7월 1일부터 시행되었다.

한편, 2012년 2월 17일 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」이 제정됨에 따라 e스포츠와 관련된 규정인 제15조가 삭제되었다.

2) 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률

e스포츠(e-sports)는 성장잠재력이 매우 큰 고부가가치의 문화산업이지만 이를 지원할 수 있는 법적·제도적 근거가 미비하여 보다 장기적이고 체계적인 e스포츠 진흥정책을 수행하는 데 어려움이 있었다. 따라서 e스포츠 발전을 위한 중·장기진흥기본계획과 분야별·연도별 세부 시행계획의 수립·시행, e스포츠산업지원센터 지정, 전문인력 양성, 국제교류 및 해외시장 진출 지원 등에 관한 사항을 정하여 e스포츠 및 e스포츠산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 2012년 2월 17일 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」이 제정되었다. 이 법은 2012년 8월 18일부터 시행되었다.

주요내용은 다음과 같다. 첫째, 이 법은 e스포츠의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 e스포츠의 문화와 산업의 기반조성 및 경쟁력 강화를 도모하고 e스포츠를 통하여 국민의 여가선용 기회 확대와 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다(제1조). 둘째, 지방자치단체는 지역 주민의 여가와 친목 도모를 위하여 e스포츠 활동을 활성화할 수 있도록 e스포츠시설 등의 여건 조성, e스포츠 단체의 설립·운영 및 e스포츠 대회 개최를 지원할 수 있도록 하였다(제5조). 셋째, 문화체육관광부장관은 e스포츠의 발전을 위하여 중·장기 진흥기본계획과 분야별·연도별 세부 시행계획을 수립·시행하도록 하였다(제6조). 넷째, 정부는 e스포츠 관련 정책의 수립·시행을 위하여 e스포츠에 관한 실태조사를 실시하도록 하였다(제7조). 다섯째, 국가와 지방자치단체는 기본계획 및 시행계획을 효과적으로 추진하기 위하여 필요한 자금을 확보하기 위해 노력하도록 하였다(제8조). 여섯째, e스포츠진흥에 관하여 문화체육관광부장관의 자문에 응하기 위하여 문화체육관광부장관 소속으로 e스포츠진흥자문위원회를 둘 수 있도록 하였다(제9조). 일곱째, 문화체육관광부장관은 e스포츠진흥에 필요한 전

문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 하고, 대학 등을 전문인력 양성기관으로 지정·지원할 수 있도록 하였다(제10조). 여덟째, 문화체육관광부장관은 e스포츠산업의 발전을 위한 연구개발 및 상담 등을 효율적으로 지원하기 위하여 국공립 연구기관, 대학 등을 e스포츠산업지원센터로 지정할 수 있도록 하였다(제13조). 아홉째, 정부는 e스포츠의 국제 교류 및 해외시장 진출 활성화를 위한 사업 등을 효율적으로 지원하기 위하여 예산의 범위에서 이에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있도록 하였다(제14조). 열째, 국가는 e스포츠의 발전을 도모하고 국민의 건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 및 생활 e스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하도록 하였다(제15조).

3. 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 중·장기 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). 문화체육관광부장관이 콘텐츠산업 유통환경의 현황분석과 평가를 할 수 있는 등 콘텐츠 유통사업자 등의 공정한 유통환경 조성을 통한 제작자 보호를 위한 조항이 개선되어 정보통신망사업자가 중립적이고 공정하게 콘텐츠를 유통, 서비스할 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, 콘텐츠사업자 간, 콘텐츠사업자와 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).

콘텐츠제작자의 보호를 위하여는 콘텐츠제작자가 상당한 노력으로 제작한 콘텐츠를 콘텐츠 또는 그 포장에 제작월일, 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」이 이 법에 우선하여 적용된다(제4조).

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 명시하며 게임은 이 법에 의하여도 진흥의 대상이 된다.

2002년에는 문화산업의 범위에 디지털문화콘텐츠와 관련된 산업이 추가되었으며, 품질인증, 디지털문화콘텐츠에 관한 표준의 제정·고시 등 디지털문화콘텐츠의 온라인유통을 지원할 수 있는 법적 근거가 마련되었다. 2006년에는 문화산업의 범위 및 콘텐츠 관련 정의규정이 재정비되어 문화콘텐츠, 공공문화콘텐츠, 문화산업진흥지구 정의규정이 신설되었으며, 문화산업에 만화, 에듀테인먼트 및 모바일문화콘텐츠 분야가 명시되었다. 또한 기존의 우수공예문화상품 관련 규정이 우수문화상품 전반으로 확대되었고, 지적재산권의 중요성이 강조되어 지적재산 보호사항이 추가되어 관련 사업의 법적 근거가 마련되었다. 그리고 문화산업진흥지구의 지정 및 조성지원에 관한 사항을 신설되었으며, 문화산업전문회사 관련 규정 신설로 문화산업과 관련된 업무를 전문으로 하는 문화산업전문회사와 관련된 규정을 신설하여, 문화산업 분야 SPC(특수목적회사) 설립이 가능하게 되었다.

2009년 2월 6일 개정으로 완성보증제도 도입, 공정 거래질서의 구축을 위한 조치, 콘텐츠 가치평가제도 도입, 기우수문화프로젝트 및 우수문화사업자의 지정, 기업부설창작연구소 및 기업의 창작전담부서 인정제도를 도입, 한국콘텐츠진흥원의 설립 등 대폭적인 변화가 있었다. 2009년 5월 21일 개정으로는 문화산업진흥지구심의위원회와 한국문화산업진흥위원회가 폐지되었다. 2010년 6월 10일에는 콘텐츠산업진흥법과 중복되는 부분이었던 디지털식별자의 부착·장려(제13조) 및 디지털문화콘텐츠 표준화의 추진(제18조)은 이 법에서 삭제되었다.

2011년 5월 25일에는 일부개정이 있었다. 첫째, 대통령령에서 규정하고 있는 전통문화 자원을 활용하는 문화산업 유형을 법률에 직접 규정하였다(제2조 제1호 아목, 자목, 차목 신설). 둘째, 국가와

지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인에 관련 활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의 제공을 위해 노력하도록 하였다(제3조 제3항 신설). 셋째, 문화산업전문회사의 설립자본금 기준을 현행 '1억 원 이상'에서 '1천만 원 이상'으로 하향 조정하였다(제52조 제2항 제4호). 넷째, 문화산업전문회사의 등록기한을 명시하고, 등록기한 내에 등록신청을 하지 않는 경우 및 등록을 하지 않고 문화산업전문회사의 명칭을 사용하여 업무를 하거나 투자금을 모집하는 경우에 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(제52조 제1항, 제59조 제1항제1호 및 제59조 제2항 제4호 신설). 다섯째, 자산관리자가 위탁받은 자산과 고유재산을 분리하여 관리하지 않을 경우 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(제59조 제1항 제2호 신설). 여섯째, 문화체육관광부 장관의 자료제출, 보고 요구 또는 검사를 거부·방해하거나 거짓으로 자료를 제출·보고한 자에 대하여 과태료를 부과할 수 있도록 하였다(제59조 제2항 제5호 신설).

2012년 1월 17일 개정을 통하여는 문화산업 복합기술을 연구하고 개발하기 위하여 광주과학기술원을 문화기술 연구 주관기관으로 지정하며(제17조의5 신설), 지역 우수문화상품의 제작을 활성화하기 위하여 우수문화상품의 지정권자를 시장·군수·구청장으로 확대하였다(제15조 제1항).

3) 지식재산기본법

게임물, 발명, 상표, 도서·음반, 반도체 설계, 식물의 품종 등 여러 개별 법률에 근거를 두고 있는 지식재산에 관한 정책이 통일되고 일관된 원칙에 따라 추진될 수 있도록 하기 위하여 법률 제10629호로 「지식재산기본법」이 2011년 5월 19일 제정되어 2011년 7월 20일부터 시행되었다. 이 법은 정부의 지식재산 관련 정책의 기본 원칙과 주요 정책 방향을 법률에서 직접 제시하는 한편, 정부 차원의 국가 지식재산 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 것을 골자로 한다. 주요내용은 다음과 같다.

이 법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 지식재산을 정의하였다. 이 법 제3조 정의규정에서 지식재산이란 “인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원, 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것”을 말한다(제3조 제1호). 신지식재산이란 “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, 위원회의 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 중·장기 정책 목표 및 기본방향을 정하는 국가지식재산 기본계

효과, 그에 따른 각 기관별·연도별 추진 계획을 정하는 국가지식재산 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 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, 지식재산서비스산업을 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 지식재산 분야의 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). 열째, 시행시기를 공포 후 2개월이 경과한 날로 규정하고, 타법 개정을 통해 '지적재산권'을 '지식재산권'으로 변경함으로써, 법률 용어를 통일하도록 하였다(부칙 제1조 및 제2조).

4) 소프트웨어산업진흥법

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.

2009년 개정을 통하여서는 소프트웨어사업자들에게 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 소프트웨어사업자에게 공개하도록 하였으며, 소프트웨어산업분쟁조정위원회와

그 위원회에 따른 분쟁조정제도를 정부위원회 정비계획에 따라 폐지하였다.

2012년 5월 23일 개정으로 현행법상 대기업인 소프트웨어사업자가 참여할 수 있는 사업금액 하한을 고시하도록 하고 있는데 국가기관 등의 통합발주 증가에 따라 중소소프트웨어사업자의 사업참여 기회가 축소되는 문제가 있는바, 그 하한금액을 “둘 이상의 소프트웨어사업을 일괄 발주하는 경우에는 각 사업의 금액”으로 구체적으로 정하도록 하였다. 또한 현재 대통령령에 규정된 대기업인 소프트웨어사업자가 참여한 적용의 예외사업을 법률로 상향규정하면서, 중소소프트웨어사업자의 참여를 확대하기 위하여 정보시스템구축 계획수립사업 및 시범사업은 예외사업에서 제외하고, 대기업 자신이 구축한 소프트웨어사업의 유지·보수 사업에 대해서는 2014년 12월 31일까지 체결한 계약에 대해서만 예외를 인정하며, 유찰에 따른 재발주사업에 대해서는 조달청에 의뢰하여 발주하는 사업에 한정하여 예외를 인정하였다. 그리고 상호출자제한기업집단에 속하는 회사에 대해서는 대기업이 참여한 적용 예외사업을 제외하고는 사업금액에 관계없이 국가기관 등의 소프트웨어사업에 대한 참여를 제한하며, 지식경제부장관에게 국가기관 등의 장이 「소프트웨어산업에 관한 법령」을 준수하는지 관리·감독할 권한을 부여하도록 하였다.

5) 이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률

전자적 수단·정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습인 ‘이러닝(e-learning)’과 관련된 산업을 제도적·정책적으로 육성하여 전통적인 교육방식을 인터넷 등을 기반으로 한 수요자 중심의 학습으로 전환하도록 하기 위하여 2004년 제정된 「이러닝산업발전법」이 2011년 7월 25일 「이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률」로 법 명칭이 바뀌며 전면 개정되었다.

2011년 개정법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, e러닝 지원 및 기술개발 등에 관한 기본계획의 수립에 대한 근거를 마련하여 e러닝을 본격적으로 확산하고 급변하는 e러닝 기술 및 시장 상황에 대응하기 위하여 개인·지역·교육기관 및 공공기관의 e러닝 지원에 관한 사항, e러닝 관련 기술개발 및 연구·조사, 소비자보호 등에 관한 사항을 기본계획에 포함하도록 하도록 하였다(제6조 제3항 제4호·제5호, 제6조 제3항 제6호부터 제9호까지 신설). 둘째, e러닝을 본격적으로 확산하고 급변하는 e러닝 기술 및 시장 상황에 대응하기 위하여 개인·지역·교육기관 및 공공기관의 e러닝 지원에 관한 사항, e러닝 관련 기술개발 및 연구·조사, 소비자보호 등에 관한 사항을 기본계획에 포함하도록 하였다. 셋째, e러닝진흥위원회의 위원 중 한국소비자원이 추천하는 소비자단체 소속 전문가 2명을 당연직 위원으로 하고, 지식경제부장관이 e러닝 이용에 대한 표준약관을 제정하여 그 시행을 권고하도록 하며, e러닝사업자는 소비자가 해당 e러닝에 관한 적용여부를 계약체결 전에 판단할 수 있도록 시범학습기간을 두도록 하고, 시범학습기간을 두는 방식 등은 표준약관으로 정하도록 하였다(제8조 제2항 제2호, 안 제25조 및 제26조). 넷째, 공공부문 발주사업에 대한 중소e러닝사업자의 참여 확대를 위하여 지식경제부장관은 대기업인 e러닝사업자가 참여할 수 있는 사업금액의 하한을 정하여 고시하도록 하고, e

러닝 산업의 질적 성장을 위하여 e러닝사업자 신고제도 및 제안서 작성 보상제도 등을 도입하였다(제20조의2부터 제20조의5까지 신설). 다섯째, 교육기관의 e러닝 활성화를 위하여 교육과학기술부장관으로 하여금 교육기관 특성에 맞는 e러닝콘텐츠 및 교수·학습모델 개발, 교육기관의 e러닝 시스템 구축 등을 지원하도록 하되, 대규모 예산사업의 경우 국내 e러닝산업의 육성 측면이 고려될 필요가 있으므로 지식경제부장관의 요청이 있는 때에는 양 부처간 사전협의를 거치도록 하는 등 교육기관에 대한 e러닝 지원을 강화하였다(제17조의2 신설).

6) 1인 창조기업 육성에 관한 법률

우리나라를 비롯하여 세계경제는 산업경제 중심에서 창조경제로 패러다임이 변하고 있음에 따라 창의성과 전문성을 갖춘 1인이 지식서비스업 등을 영위하는 1인 창조기업을 육성하기 위하여 특화

표 6-3-1 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
	의료, 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 중소기업청장이 고시로 정하는 업종		

된 제도적 지원체계를 구축함으로써 새로운 일자리 창출 및 국민경제의 발전에 이바지하기 위하여 「1인 창조기업 육성에 관한 법률」이 2011년 4월 4일 제정되었다(법률 제10531호, 시행 2011. 10. 5.).

게임의 경우에도 이 법의 적용을 받을 수 있다. 이 법 시행령(안)에서는 1인 창조기업의 범위와 관련한 사업을 <표 6-3-1>에서 정하고 있다.

이 법의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 1인 창조기업의 범위와 관련하여 1인 창조기업은 창의성과 전문성을 갖춘 1인이 상시근로자 없이 일정한 지식서비스업, 제조업 등을 영위하는 기업으로 하며, 1인 창조기업이 추가고용으로 그 범위를 넘게 되는 경우 3년간 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 문화체육관광부장관 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, 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).

4. 보호법

1) 저작권법

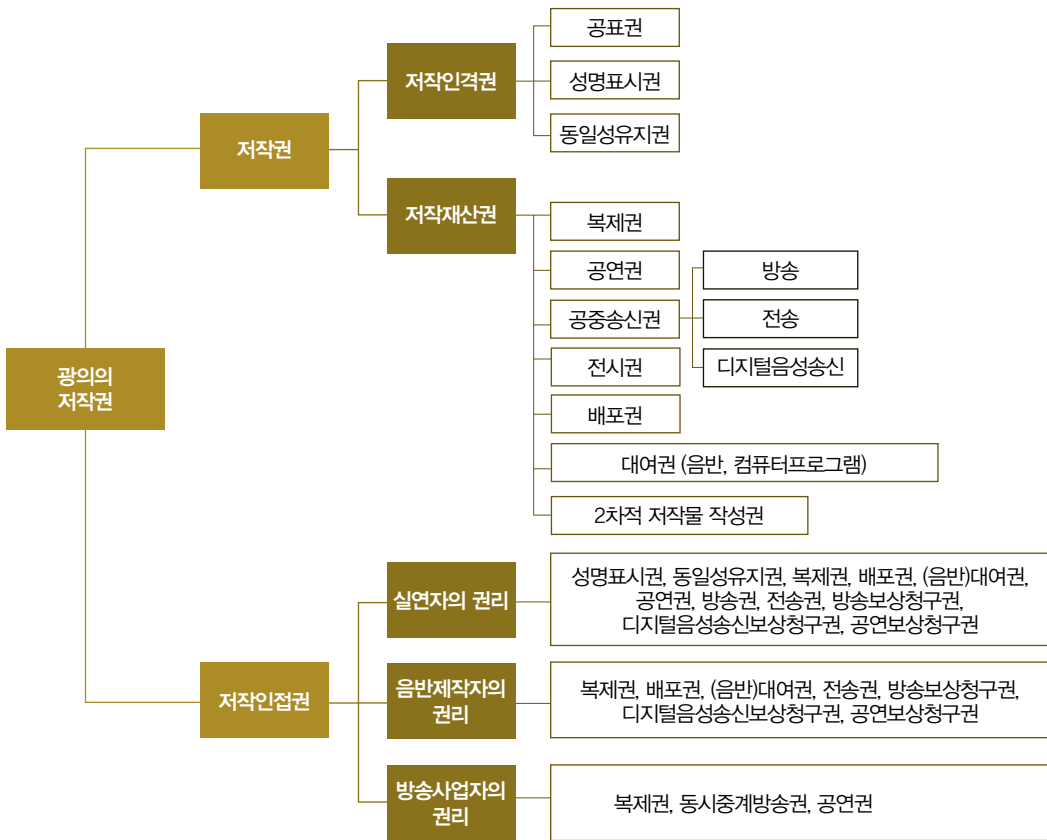
게임은 프로그램저작물, 영상저작물, 시나리오와 같은 어문저작물, 캐릭터, 아바타, 배경 등과 같은 미술저작물, 음악, 음향 등과 음악저작물 등 다양한 콘텐츠가 유기적으로 융합되어 있는 종합적 콘텐츠로서 「저작권법」의 보호를 받는다.

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

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 상호간에 저작물을 복제·전송하도록 하는 사업자에게 필요한 기술적 조치를 하도록 하는 등 특수한 유형의 온라인서비스 제공자의 의무 신설, 친고죄이던 영리·상습적 침해를 비친고죄화하는 등의 내용을 담고 있다.

2009년에는 컴퓨터프로그램보호법이 저작권법에 통합되었으며, 온라인상의 불법복제를 효과적으로 근절하기 위하여 불법 복제·전송자에 대한 경고 및 불법복제물의 삭제 또는 전송 중단, 반복적인

그림 6-3-1 저작권 개요



불법 복제·전송자에 대한 계정 정지, 불법복제물 유통 게시판의 서비스 정지를 주요내용으로 하는 소위 '3진 아웃제'가 실시되었다.

2011년에는 한·EU FTA를 이행하기 위하여 저작권의 보호기간을 연장하고, 일정한 범위에 한하여 방송사업자의 공연권을 인정하며, 온라인서비스제공자의 면책범위를 유형별로 세분화하고, 기술적 보호조치를 무력화하는 행위를 금지하는 것을 주요내용으로 하는 저작권법의 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 시행되기 때문에 2013년 7월 1일부터 적용된다. 또한 공중의 접근이 가능한 장소에서 방송의 시청과 관련하여 입장료를 받는 경우에 한하여 방송사업자의 공연권을 인정하였다(제85조의2 신설). 온라인서비스제공자를 단순도관, 캐싱, 호스팅, 정보검색의 네 가지 유형으로 나누고, 각 유형별 면책요건을 명확히 하였다(제102조 제1항). 기술적 보호조치의 무력화를 금지하되, 금지에 대한 예외를 설

표 6-3-2 OSP의 서비스 유형 분류

OSP의 서비스 유형	기술적 특징
인터넷 접속서비스 [단순도관(mere conduit)]	네트워크와 네트워크 사이에 통신을 하기 위해서 서버까지 경로를 설정하고 이를 연결해 주는 서비스
캐싱(caching)	OSP가 이용률이 일정 수준 이상이 되는 콘텐츠를 중앙서버와 별도로 구축된 캐시서버에 자동으로 임시저장하여 이용자가 캐시서버를 통해 콘텐츠를 이용할 수 있도록 하는 서비스
저장서비스(hosting)	카페, 블로그, 웹하드 등 일정한 자료를 하드디스크나 서버에 저장·사용할 수 있게 하는 서비스
정보검색도구 서비스 (location tool)	인터넷에서 정보를 검색하여 정보를 제공하여 주는 서비스

표 6-3-3 OSP 서비스 유형별 책임제한 요건

책임면제요건	온라인서비스유형	도관 서비스	캐싱 서비스	저장 서비스	정보검색 도구
저작물 등의 송신 미개시		○	○	○	○
저작물 및 수신자 미지정		○	○	○	○
반복적 저작권 침해자 계정 해지 정책 실시		○	○	○	○
표준적인 기술조치 수용		○	○	○	○
저작물 등의 변경 없이 후속 이용자에게 송신			○		
일정조건을 충족하는 이용자만 캐싱된 저작물 접근 허용			○		
복제·전송자가 제시한 현행화 규칙 준수			○		
저작물 이용 정보를 얻기 위해 산업표준에 합치되는 기술 준수			○		
본래의 사이트에서 사용할 수 없게 조치된 저작물 사용 금지 조치 실시			○		
침해행위 통제 권한·능력 존재, 직접적 금전적 이익 미발생				○	○
침해행위 인지지 해당 저작물 복제·전송 중단 조치 실시				○	○
복제·전송 중단 요구 대상자 지정 및 공지				○	○

정하였다(제104조의2 신설).

한·미FTA가 발효됨에 따라 2011년 12월 2일 「저작권법」이 개정되었으며, 주요 내용은 다음과 같다. 첫째, 복제의 범위에 일시적 저장이 추가되었다(제2조 제22호, 제35조의2 및 제101조의3 제2항 신설). 디지털 환경에서 저작권자의 권리를 균형되게 보호하기 위하여 일시적 저장을 복제의 범위에 명시하되, 원활하고 효율적인 정보처리를 위하여 필요하다고 인정되는 범위에서 일시적으로 복제하는 경우 등은 허용되도록 하였다. 둘째, 저작물의 공정한 이용제도가 도입되었다(제35조의3 신설). 저작물의 통상적인 이용방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 저작재산권자의 허락을 받지 아니하고 저작물을 이용할 수 있도록 하고, 공정한 이용에 해당하는지를 판단하는 기준으로 이용 목적 및 성격 등을 규정하였다. 셋째, 배타적 발행권이 도입되었다 [제7절(제57조, 제58조, 제58조의2 및 제59조부터 제62조까지), 제7절의2(제63조 및 제63조의2) 신설]. 출판권과 프로그램배타적 발행권의 경우에만 인정되고 있는 배타적 권리를 모든 저작물의 발행 및 복제·전송에 설정할 수 있도록 하고, 배타적 발행권에서 출판권을 제외하여 배타적 발행권과 출판권의 관계를 명확히 하였다. 넷째, 저작권접권 보호기간을 연장하였다(제86조 제2항). 방송을 제외한 저작권접권의 보호기간을 2013년 8월 1일부터 50년에서 70년으로 연장하였다. 이와 관련하여 부칙 제4조를 신설하여 ‘저작권접권 보호기간의 특례’를 마련하였다. 즉, 1987년 7월 1일부터 1994년 6월 30일 사이에 발생한 저작권접권의 보호기간을 발생한 때의 다음 해부터 기산하여 50년간 존속하도록 하였다. 다섯째, 온라인서비스제공자의 책임제한 요건을 구체화하였다(제102조 제1항 제1호 다목 및 라목 신설). 온라인서비스제공자가 저작권 등의 침해에 대한 책임을 지지 아니하는 요건으로 저작권 등을 침해하는 자의 계정을 해지하는 방침을 채택하고 합리적으로 이행한 경우 등을 추가하였다. 여섯째, 복제·전송자에 관한 정보제공 청구제도를 도입하였다(제103조의3 신설). 권리주장자가 소 제기 등을 위하여 온라인서비스제공자에게 복제·전송자에 관한 정보를 요청하였으나 거절당한 경우에는 문화체육관광부장관에게 해당 온라인서비스제공자에 대하여 그 정보의 제공을 명령해 줄 것을 청구할 수 있도록 하였다. 일곱째, 저작권자의 권리침해 행위 금지유형을 추가하였다(제104조의4부터 제104조의7까지 신설). 저작권자의 권리침해를 방지하기 위하여 암호화된 방송 신호를 무력화하는 행위, 위조라벨을 배포하는 행위, 영화상영관 등에서 저작재산권자의 허락 없이 영상저작물을 녹화·공중송신하는 행위 및 방송 전 신호를 제3자에게 송신하는 행위 등을 금지하였다. 여덟째, 법정 손해배상제도를 도입하였다(제125조의2 신설). 현재는 불법행위에 대하여 실손해 배상 원칙을 적용하고 있으나, 신속한 손해배상을 위하여 실손해 배상과 법정손해배상 중 선택적으로 청구할 수 있도록 하고, 법정손해배상액은 실제 손해액 등을 같음하여 침해된 각 저작물 등마다 1천만원 이하의 범위에서 상당한 금액으로 하도록 하였다. 아홉째, 정보제공 명령제도를 도입하였다(제129조의2 신설). 법원은 당사자의 신청에 따라 증거를 수집하기 위하여 필요한 경우에는 다른 당사자에게 그가 보유하고 있는 불법복제물의 생산 및 유통 경로에 관한 정보 등을 제공하도록 명할 수 있고, 다른 당사자는 영업비밀 보호를 위한 경우 등에는 정보제공을 거부할 수 있도록 하였다. 열째, 비밀유지명령제도를 도입하였다(제129조의3부터 제129조의5까지 신설). 법원은 제출된 준비서면 등에 포함되어 있는

영업비밀이 공개되면 당사자의 영업에 지장을 줄 우려가 있는 경우 등에는 당사자의 신청에 따라 결정으로 해당 영업비밀을 알게 된 자에게 소송 수행 외의 목적으로 영업비밀을 사용하는 행위 등을 하지 아니할 것을 명할 수 있으며, 이러한 비밀유지명령 신청 및 취소와 관련된 절차 등을 규정하였다.

2) 특허법

게임기기 또는 게임을 위한 프로그램의 경우 「특허법」을 통한 보호를 받을 수 있다.

「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. 특허권은 모든 등록요건이 권리발생 이전에 판단됨에 따라 권리의 유효성이 간주되고, 절차적으로는 선원주의를 채택함으로써 1발명 1권리주의에 충실한 매우 안정적인 권리이다. 이 밖에 출원인의 편의를 위하여 보정제도, 분할제도, 이중출원제도 및 우선권제도를 두고 있으며, 특허발명의 이용을 도모하기 위한 출원공개제도, 법정실시권 및 강제실시권제도가 있다. 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 6-3-4> 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.

표 6-3-4 컴퓨터 관련 발명의 범주

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

특허권자는 제3자가 정당한 권한 없이 특허발명의 업으로서 실시하는 경우 이를 금지할 수 있다. 또한 특허법은 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, ① 물건의 발명인 경우 특허발명의 생산에만 사용하는 물건을, ② 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.

한·미 FTA의 발효에 따라 2011년 12월 2일 「특허법」의 일부개정이 있었으며, 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 특허출원인이 특허출원 전에 자발적으로 자신의 발명을 공개한 경우 6개월 이내에 특허출원을 하면 특허 거절이유에서 제외하고 있는데 그 예외인정 기간을 6개월 이내에서 12개월 이내로 연장하고, 특허발명의 불실시를 이유로 한 특허권 취소제도를 폐지하였다(제30조 제1항, 제116조 삭제). 둘째, 특허출원인으로 인한 사유가 아닌 사유로 특허권의 설정등록이 늦게 이루어지는 경우 특허출원인의 청구에 따라 그 지연된 기간만큼 특허권의 존속기간을 연장하는 제도를 도입하였다(제92조의2부터 제92조의5까지 신설). 셋째, 특허권의 침해에 관한 소송에서 당사자가 제출한 준비서면 등에 영업비밀이 포함되어 있고 그 영업비밀이 공개되면 당사자의 영업에 지장을 줄 우려가 있는 경우 등에는 당사자의 신청에 따라 결정으로 해당 영업비밀을 알게 된 자에게 소송 수행 외의 목적으로 영업비밀을 사용하는 행위 등을 하지 아니할 것을 명할 수 있도록 하는 비밀유지명령제도가 도입되었다(제224조의3부터 제224조의5까지 신설).

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 실용신안법의 보호대상이 될 수 있다. 「실용신안법」에서의 출원절차는 「특허법」과 원칙적으로 동일하나, 실용신안의 경우 “물품”의 형상·구조 또는 조합에 관한 고안이 등록가능하기 때문에 실용신안출원시에는 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.

한·미 FTA의 발효에 따라 2011년 12월 2일 「실용신안법」의 일부개정이 있었다. 실용신안권 설정등록 지연에 따른 실용신안권의 존속기간을 연장하는 제도와 비밀유지명령제도 등을 도입하고, 공지예외 적용시기를 연장하는 한편, 제도 실효성이 없는 실용신안권 취소제도를 폐지하였다.

4) 디자인보호법

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

「디자인보호법」상 특유제도로는 먼저 유행성이 강하고 모방이 용이하다는 점에서 출원 시 일정 기간 동안 비밀로 할 것을 청구할 수 “비밀디자인제도”와 현실적으로 한 별로 판매·사용되고 전체로서 통일성이 있는 경우 한 별로 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. 「화상디자인이란, 물리적인 표시화면에 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, 아이콘세트, 웹사이트 GUI, 소프트웨어 GUI, 모바일 GUI, 정보가전 GUI, 기타 그래픽 이미지 등이 있다. 이러한 화상디자인은 ‘부분디자인’으로 보호하고 있다. 개정 디자인심사기준은 “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 제3조 제1호 다목). 따라서 디자인보호법상의 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 1억원 이하의 벌금에 처한다. 한·미 FTA의 발효에 따라 2011년 12월 2일 개정으로 「특허법」과 같이 비밀유지명령제도가 신설되었다.

5) 상표법

게임 또는 게임기기의 명칭, 게임회사명 등은 「상표법」의 보호대상이 된다. 「상표법」은 상표를 보호함으로써 상표 사용자의 업무상의 신용유지를 도모하여 산업 발전에 이바지함과 아울러 수요자의 이익을 보호함을 목적으로 하고 있다(「상표법」 제1조). 상표권은 타인의 상품과 식별할 목적으로 선점한 일정한 표장에 대하여 출원절차를 통해 식별력이 인정된 경우 지정상품에 있어 상표로서 독점적으로 사용할 수 있는 권리이다. 즉, 창작행위와는 별개의 과정으로 형성된 가치를 보호하며, 경업적 성격이 강한 가장 이질적인 지적재산권이라 할 수 있다.

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 흔한 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 무한히 연장될 수 있다는 점이다. 즉, 상표권의 존속기간은 편의상 10년으로 규정되어 있지만, 존속기간갱신절차에 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 1억원 이하의 벌금에 처해지며, 다른 지적재산권의 침해와 달리 상표권 침해죄는 비친고죄로 규정되어 있어 상표권자의 고소와 관계없이 처벌될 수 있다.

한·미 FTA의 발효에 따라 2011년 12월 2일 「상표법」의 대폭적인 개정이 있었으며, 주요내용은 다음과 같다. 첫째, “소리”·“냄새” 등 비시각적인 표장이라 하더라도 기호·문자·도형 또는 그 밖의 방법으로 시각적으로 인식할 수 있도록 표현한 것은 상표의 범위에 추가하였다(제2조 제1항 제1호 다목 신설). 둘째, 상품 및 서비스업에 대한 증명표장제를 도입하였다(제2조 제1항 제4호 신설 등). 셋째, 전용사용권의 등록 의무제도를 폐지하였다. 즉, 상표사용권 중 전용사용권은 등록을 효력발생 요건으로 하고 있어 등록하지 않는 경우 그 효력이 발생하지 않았으나, 전용사용권을 등록하지 않더라도 그 효력이 발생하도록 하고 등록을 제3자 대항요건으로 변경하여 상표사용권자의 보호를 강화하였다(제56조 및 제58조). 넷째, 법정손해배상제도를 도입하였다. 즉, 상표권 침해에 따른 손해배상소송에서 손해의 입증이나 손해액을 추정하기 곤란한 경우 상표권자 등의 권리 보호가 어려운 경우가 있어 5천만 원 이하의 손해액에 대하여는 상표권자 등의 입증책임을 완화하는 법정손해배상제도를 신설하여 상표권자 등이 실손해액과 법정손해액 중 선택하여 청구할 수 있도록 하였다(제67조의2 신설). 다섯째, 비밀유지명령제도를 도입하였다(제92조의7부터 제92조의9까지 신설).

5. 규제법

1) 사행산업통합감독위원회법

이 법은 게임물, 카지노업, 경마, 경륜·경정 등의 사행산업에 관하여 효율적인 관리·감독이 이루어지지 아니하여 과도한 사행심 유발 및 도박 중독자가 양산되는 등의 사회적 부작용이 발생하고 있고, 또한 최근 사행산업과 관련된 시설이 우후죽순처럼 늘어남으로 인하여 과도한 사행심의 조장이 우려됨에 따라 ‘사행산업통합감독위원회’를 설치하여 사행산업으로 인한 부작용을 최소화하기 위하여 2007년 1월 26일 제정되었다.

2012년 5월 23일 개정으로 불법사행산업으로 인한 피해를 최소화하기 위하여 사행산업통합감독위원회가 불법사행산업을 감시·고발 및 수사의뢰할 수 있는 권한을 부여하고, 사행산업의 중독 예방·치유 업무를 사행산업의 관리·감독업무와 독립적·전문적으로 하기 위하여 한국도박문제관리센터를 설립하여 관련 업무를 전담하게 하며, 중독예방치유부담금을 신설하여 사행산업사업자로 하여금 순매출액의 1000분의 5 이하의 범위에서 부담하게 하고, 한국도박문제관리센터로 하여금 중독 예방치유부담금의 부과·징수 등의 업무를 담당하게 하여 도박중독의 예방과 치유사업을 활성화하도록 하였다.

특히 “『게임산업 진흥에 관한 법률』에 따른 사행성게임물을 이용하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위”와 “『정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률』에 따른 정보통신망을 통하여 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위”가 불법사행산업으로 열거되었다(제2조 제3호).

2) 다중업소의 안전관리에 관한 특별법

이 법은 사회·경제의 발전으로 다양하고 새로운 종류의 다중이용업이 출현하고 대형화 및 밀집화된 다중이용업소가 등장하여 화재 등 재난의 발생시 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 기여하기 위하여 2006년 제정되었다.

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

2012년 2월 22일 개정으로 소규모 다중이용업소에서 화재 발생시 피해보상이 원활하게 이루어질 수 있도록 「화재로 인한 재해보상과 보험가입에 관한 법률」에 따른 화재보험 의무가입 대상에서 제외 되는 소규모 다중이용업소의 업주로 하여금 이 법에 따라 화재배상책임보험에 의무적으로 가입하도록 하였다.

3) 전기통신사업법

「전기통신사업법」은 전기통신사업의 적절한 운영과 전기통신의 효율적 관리를 통하여 전기통신사업의 건전한 발전과 이용자의 편의를 도모하기 위한 목적으로 1984년 제정되었다. 2007년에 기간통신사업의 허가 조건과 별정통신사업의 등록조건 범위를 구체화하여 전기통신사업자의 예측가능성을 확보하고, 주요한 전기통신회선설비 이외의 전기통신회선설비 매각의 경우 현행 인가제에서 신고제로 전환하며, 부가통신사업의 신고 면제대상의 근거를 마련하고, 통신위원회의 금지행위 위반에 대한 사실조사시 자료·물건의 일시 보관 제도를 도입하여 이용자 보호를 위한 통신위원회 조치의 실효성을 담보하기 위하여 일부 개정되었다. 「게임산업 진흥에 관한 법률」 시행규칙 제20조에는 청소년게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업 등록·신고의 시설기준은 동법 시행규칙 <별표 4>에 따르도록 하고 있으며, 여기에서는 “전기통신사업법에 따라 허가를 받거나 신고 또는 등록을 하여야 하는 영업자는 「전기통신사업법」에서 정하는 기준을 갖추어야 한다.”고 하고 있다.

온라인게임의 경우 정보통신서비스로서 보편적 역할을 통하여 제공되는 서비스이기 때문에 「전기통신사업법」의 부가통신사업자로서 신고를 하는 등의 규제를 받을 수 있다. 전기통신사업자는 자신의 업무 제공이나 설비 등의 제공·도매제공·상호접속 또는 공동사용 등으로 인하여 취득한 개별 이용자에 관한 정보를 공개하여서는 아니되며, 통신비밀을 보호해야 한다.

2011년 5월 19일 개정법에는 불법 콘텐츠 및 음란물 유통을 근절하기 위한 노력의 일환으로 웹하드 등록제가 도입되었다. 이는 웹하드를 통한 불법 복제·전송의 심각성에 대한 사회적 위기의식의 발현이라고 볼 수 있다. 지금까지 「저작권법」을 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.

웹하드서비스는 원래 이용자에게 웹상에 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 서비스(이를 ‘저장형 웹하드 서비스’라 한다)이나 현재 저작권침해와 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 ‘공유

형 웹하드 서비스'이다. 소위 '공유형 웹하드 서비스는 저작권법상 '온라인서비스제공자'의 유형으로서 '특수한 유형의 온라인서비스제공자'(특수한 유형의 OSP)에 해당한다.

개정된 「전기통신사업법」 제2조 제13호는 웹하드와 같은 특수한 유형의 온라인서비스제공자가 제공하는 부가통신역무를 '특수한 유형의 부가통신역무'로 정의하면서, 웹하드 서비스의 진입규제를 강화하기 위한 조치로 특수한 유형의 부가통신역무를 경영하려는 자는 일정한 조건을 갖추어 방송통신위원회에 등록하도록 하고 있다(제22조 제2항). 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 밖에 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.

4) 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률

「정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」은 무단으로 타인의 정보통신망에 해킹 등을 통하여 접근하는 것을 금하고 있다. 따라서 타인의 온라인게임계정을 통하여 게임아이템을 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 동의의 절차를 회원가입 절차와 별도로 진행하도록 개선하며, 통신과금서비스제공자가 고지하여야 할 사항을 법률에서 직접 규정하였다.

2012년 2월 17일 개정을 통하여는 대규모 개인정보 유출사고가 발생하는 것을 방지하기 위하여 법령에서 이용자의 주민등록번호 수집·이용을 허용하는 경우 등을 제외하고는 주민등록번호의 무분별한 수집과 이용을 제한하고, 개인정보 누출 시 이용자에게 해당 사항을 통지하고 방송통신위원회에 신고하도록 하였다. 또한 개인정보보호 관리체계 인증제도를 도입하고, 중대한 개인정보보호법규 위반행위가 있는 경우에는 방송통신위원회가 해당 정보통신서비스 제공자 등을 수사기관에 고발할 수 있도록 하는 등 개인정보보호 체계를 전반적으로 강화하는 한편, 현행 정보보호 안전진단체도를 폐지하고 기업의 정보보호를 체계적으로 관리·지원할 수 있는 정보보호 관리체계 인증제도로 일원화하며, 정보보호 사전점검 제도에 대한 법적 근거를 마련하고, 개인정보 누출의 통지·신고의무 등을 이행하지 아니한 자에 대하여 과태료를 부과하도록 하였다.

5) 청소년보호법

「청소년보호법」은 유해한 매체물 등 각종 유해한 환경으로부터 청소년을 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하기 위한 목적으로 1997년 제정되었다. 게임이 「청소년보호법」에 있어서 규제를 받는 것은 주로 유해매체물 및 유해업소와 관련된 사항이다.

2011년 5월 19일 개정을 통하여 게임시간 제한인 ‘셋다운제도’가 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(제23조의3 제1항). 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제공시간 제한 대상 게임물의 범위가 적절한지를 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하도록 하였다(제23조의3 제2항). 인터넷게임 중독 등으로 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료·재활 등의 서비스를 지원할 수 있도록 하였다(제23조의4). 셋다운제는 인터넷게임에 한하여 2011년 11월 20일부터 시행되며, 모바일게임 등 셋 다운이 적용되는 게임물의 범위는 2년마다 평가를 통하여 확대할 것인지 결정된다.

2012년 9월 15일 개정을 통하여는 청소년 출입·고용금지업소에 복합유통게임제공업 및 인터넷 컴퓨터게임시설제공업소 등이 추가되었다(제2조 제5호). 또한 16세 미만의 청소년의 인터넷게임 회원가입 시 친권자 등의 동의를 받도록 하고(제24조), 게임 이용 정보를 친권자 등에게 고지하도록 하였다(제25조).

제2절 게임이용자 보호 규정

1. 게임이용자의 거래상 지위 및 보호의 필요성

1) 게임의 산업적 성공과 사회적 병폐

최근 들어 우리 경제의 신성장 동력이자 지식산업의 선도적 분야로 인식되는 분야가 게임산업이다. 게임에 내재된 경제적 부가가치에 대해서는 물론이고, 그것이 창출하는 문화적 가치에 대한 공감대도 사회전반으로 확산되고 있는 상황이다. 정책당국 역시 게임산업 안팎의 환경변화에 대응하기 위한 법 제 정비작업을 지속적으로 진행해 오고 있다.

하지만 게임을 바라보는 시각과 정책적 접근 방식에는 여전히 이율배반적 또는 이중적 시각과 잦대 존재하는 것도 사실이다. 시민사회는 온라인게임의 산업적 성장과 국제경쟁력 제고가 가져다줄 잉여물에 대해 높은 기대감을 보이면서도, 게임의 사회적 병폐요인에 대한 경계심 또한 강하게 표출하고 있다. 이런 점에서 온라인게임의 산업적 성장과 문화적 가치의 확산을 위해서는 새로운 게임상품의 개발이나 정책 지원과 더불어, 그것으로 인해 파생되는 사회적 병폐와 문제점을 사전에 차단하거나 사후에 해결하기 위한 제도 설계 및 운용에 주력해야 할 필요성이 매우 크다고 할 수 있다.

특히 소비자정책의 국가적 비중이 증대하고 있는 시점에서, 게임 이용자 보호 및 피해구제는 게임으로 인한 사행성 문제나 청소년들의 과몰입 현상에 대한 사회정책적 대응과 함께 향후 온라인게임 관련 정책의 중핵으로 자리 잡게 될 것으로 전망된다. 이 문제에 대한 관심의 주체도 소비자정책 당국이나 공정거래위원회를 위시하여 문화체육관광부나 방송통신위원회 등 여러 기관으로 확장되고 있으며, 사업자나 소비자단체 차원에서도 제도개선을 위한 다양한 방안들을 표출하고 있는 상황이다.

게임산업은 고부가가치를 창출하는 유망산업이자 문화산업으로서 최근 국내외의 시장환경이 급속도로 변화하고 팽창하는 분야라 할 수 있다. 이에 따라 국가의 산업정책적 지원이 이루어지고 있으나, 그 이면에 게임을 이용하는 소비자 내지 이용자들의 불만과 피해사례도 급증하는 추세이다.

2) 게임 이용자의 특징과 피해의 유형

일반적으로 소비자보호를 목적으로 하는 국가의 법·정책(consumer protection law and policy)은 사업자와 대비되는 거래주체로서의 소비자를 보호대상으로 하면서, 거래의 목적이 생활유지나 욕구충족에 있고, 거래에 참여하는 행태가 일시적, 단속적, 비전문적이며, 정보부족과 비조직화 상태에

놓여 있는 소비자상을 설정한다.

이 때문에 소비자를 보호하기 위한 목적으로 제정된 일련의 법들은 거래단계에 따라 소비자들이 처한 열후한 지위를 사업자와 대등한 수준으로 유지되도록 조력하려는 데 주안점을 둔다. 「소비자보호법」의 주 내용이 소비자에게 제공되는 상품·용역의 품질 및 안전관련 기준을 제시하기 위한 규범, 소비자에게 상품·용역에 관한 정보공개 및 제공의무를 부과하는 규범, 소비자의 거래상 열후한 지위를 보완하기 위한 규범, 그리고 시장의 경쟁질서를 유지, 촉진하기 위한 경쟁규범과 같은 실체 및 절차적 법령으로 구성되는 것도 그 때문이다. 대부분 강행규범으로 이루어져 있는 이들 규정들은 소비자보호 일반법의 형식으로 제정되기도 하고, 개별 산업분야를 규율하는 법률에서 일부규정으로 편성되기도 한다.

게임서비스를 이용하는 고객 역시 게임상품을 구매, 이용하는 일종의 소비자로서, 비영리를 목적으로 거래하고 비조직화되어 있다는 점에서 국가의 후견적 조력이 필요한 거래당사자라 할 수 있다. 하지만 몇 가지 점에서는 게임이용자들이 일반소비자들과 다른 모습을 나타내기도 하는데, 일반소비자에 비하여 거래대상과 내용에 관해 상당수준의 전문성을 보유한다거나, 반복적, 계속적인 구매행태를 보인다는 점이 그러하다. 거래상 지위나 이용자 피해 발생 유형도 일반 소비자들에게 나타나는 경우와는 다소 차이가 있다.

그렇다고 일반 소비자들에 비해 보호의 필요성이 경감되는 것은 아니며 오히려 몇 가지 점에서 게임이용자들에 대한 후견적 보호 및 국가의 개입 필요성은 더욱 크다고 볼 수 있다.

우선 게임이용자들은 거래의 동기가 생활유지보다는 욕구를 충족하기 위한 것이라는 점에서 과몰입의 문제를 야기하며, 계약체결에 있어서도 온라인 거래의 특성상, 거래의사의 형성 및 거래의 성립이 즉시성을 띠며 의사표시의 기술화, 자동화 및 방식의 정형화로 인해 당사자 상호간에 의사소통이 일정한 패턴에 의해 이루어지는 특징을 보인다. 또한 이용자의 의사가 사업자에게 정확하게 전달되기 어려운 경우가 많고, 불특정 다수인을 상대로 한 대량의 반복거래로 개별적인 거래의 특성이 간과

표 6-3-5 사업자과 소비자의 행태 비교

구분	일반사업자	일반소비자
거래 목적	영리추구	생활유지 및 욕구충족
시장참여 행태	반복적, 계속적, 전문적	일시적, 단속적, 비전문적
조직화 여부	조직화, 집단화	비조직화, 개별화

표 6-3-6 게임사업자와 게임이용자의 행태 비교

구분	게임사업자	게임이용자
거래 목적	영리추구	욕구충족
시장참여 행태	반복적, 계속적, 전문적	반복성, 계속성, 전문성이 상당부분 존재함.
조직화 여부	조직화, 집단화	비조직화, 개별화

되기도 한다. 나아가 비대면 거래에 의하여 상대방의 신원 및 신용을 확인하기 어려운 문제점, 개방형, 분산형 시스템을 이용한 결과 통신회선의 보유, 운영주체, 온라인화폐의 발행인, 인증기관 등 거래에 관여하는 자가 다수 존재하게 되고 그에 따라 피해에 대한 귀책을 정하는 것이 쉽지 않다는 점도 지적할 수 있다.

게임이용자들이 처한 이 같은 지위로 인해 게임이용 과정에서는 여러 가지 이용자 피해 내지 불만의 유형들이 나타난다. 먼저 통상적인 소비자문제, 즉 품질불량, 납품지연, 대금결제 등과 관련한 분쟁에 더하여 게임거래에서는 해킹, 불법 프로그램 유통, 현금거래, 미성년자 회원가입 및 결제 등에 관한 불만 및 분쟁이 빈발하고 있다. 이 가운데는 사업자가 아닌 이용자 상호간의 귀책사유로 인한 피해발생 유형도 적지 않아서 계정분실이라든지 현금거래 등의 문제가 사업자에 대한 분쟁으로 전이되는 경우가 적지 않게 발생한다. 특히 불량이용자에 의한 사기, 계정도용, 해킹문제에 의해 피해를 입은 이용자들이 게임업체에 해결을 요청하는 과정에서 이용자보호 내지 불만처리로 흡수되어 처리되기도 한다.

한편 게임이용자들이 주로 청소년층인 데다 비대면거래로 이루어지기 때문에 미성년자 법률행위의 법정대리인 동의 문제, 개인정보보호 문제 등이 파생된다. 아울러 사행성 추구욕구 내지 게임몰입으로부터 이용자를 보호할 필요가 크며, 게임물에 대한 상당한 전문성을 갖춘 이용자에 의해 프로그램이 조작되거나 불법프로그램이 제작되어 유통되는 문제들이 발생하고 있다.

이 때문에 게임이용자 보호 내지 불만처리를 위해서는 전통적인 소비자보호법제만으로는 충분치 않으며, 그 피해를 사전에 예방하고 사후에 시정할 수 있는 별도의 조치가 필요하다.

이 같은 조치는 법률이나 시행령 등 법규성이 있는 규범을 통해서도 마련할 수 있지만, 게임이용자 보호를 위한 사항을 보다 상세하고 신속하게 제시하기 위한 목적에서 관련 행정기관이 지침을 제정하여 운영하는 방식을 취하고 있다. 단, 현재 게임에 특유한 이용자보호지침은 제정되어 있지 않은 상태이며, 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 콘텐츠이용자보호지침이 제정되어 게임이용자보호지침을 대신하여 운용되고 있는 상황이다.

2. 현행법상 소비자 또는 이용자 보호지침의 현황

1) 방문판매법 및 전자상거래소비자법에 따른 지침

현행법상 소비자보호 내지 이용자보호를 위한 지침을 두도록 규정하고 있는 법률로는 먼저 「방문판매 등에 관한 법률」(이하, '방문판매법')과 「전자상거래에서의 소비자보호에 관한 법률」(이하, '전자상거래소비자보호법')을 들 수 있다.

이 가운데, 방문판매법상 공정거래위원회는 방문판매, 전화권유판매, 다단계판매 및 계속거래 등

(이하 '특수판매')을 행함에 있어서 건전한 거래질서의 확립 및 소비자(다단계판매원이나 사업권유거래의 상대방을 포함)의 보호를 위하여 사업자의 자율적 준수를 유도하기 위한 지침을 관련분야의 거래당사자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정할 수 있다. 아울러 특수판매를 업으로 하는 자는 그가 사용하는 약관이 소비자보호지침의 내용보다 소비자에게 불리한 경우 소비자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 소비자가 알기 쉽게 표시 또는 고지하여야 한다(동법 제33조).

한편 전자상거래소비자보호법상으로도 공정거래위원회는 전자상거래 또는 통신판매를 행함에 있어서 건전한 거래질서의 확립 및 소비자의 보호를 위하여 사업자의 자율적 준수를 유도하기 위한 지침을 관련분야의 거래당사자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정할 수가 있다. 또한 사업자는 그가 사용하는 약관이 소비자보호지침의 내용보다 소비자에게 불리한 경우 소비자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 소비자가 알기 쉽게 표시 또는 고지하여야 한다(동법 제23조).

2) 게임 관련 이용자보호지침의 운용 동향

정부가 제정하여 운용중인 각종 소비자 내지 이용자 보호지침 가운데 게임이용자 보호와 직접 관련성을 가지는 최초의 지침으로는 지난 2006년 12월 29일에 정보통신부가 온라인 디지털콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립을 통한 이용자 보호를 목적으로 제정하여 운영중인 '디지털콘텐츠 이용자보호지침'을 들 수 있다.

그 이전에는 온라인게임을 포함한 디지털콘텐츠의 거래 및 소비자보호와 관련해서는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제17조에서 복제가 가능한 재화 등의 포장을 훼손한 경우 청약철회를 제한하도록 규정하고 있을 뿐이었고, 그에 따라 무형의 재화 및 서비스이면서 구매와 동시에 소비되는 게임 등 온라인 디지털콘텐츠의 특수성을 반영한 소비자보호 대책은 부족하다는 지적을 받아 왔다.

이에 따라 당시 2002년에 제정된 「온라인 디지털콘텐츠 산업발전법」(이하, '온디콘법') 제16조의 3에서는 이용자보호지침의 제정과 관련한 근거규정을 2005년 12월에 신설하였고¹⁾, 그 후속조치로서 정보통신부가 '디지털콘텐츠 이용자보호지침'을 마련하였다.

당시 '디지털콘텐츠 이용자보호지침'에서는 ① 온라인 콘텐츠사업자가 마련하는 거래약관이 이용자보호지침보다 불리할 때 이용자에 대한 표시·고지 의무, ② 이용자 보호를 위해 사업자가 준수해야 할 주요 내용(청약철회가 불가능한 온라인콘텐츠, 사업자가 취해야 할 조치 및 표시방법 등)에 대

1) 당시 「온라인 디지털콘텐츠 산업발전법」 제16조의 3(이용자보호지침의 제정 등)은 다음과 같은 규정을 두고 있었다. ① 정보통신부장관은 온라인콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자의 보호를 위하여 온라인콘텐츠사업자의 자율적 준수를 유도하는 지침(이하 '디지털콘텐츠이용자보호지침'이라 한다)을 관련 분야의 제작자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정할 수 있다. ② 온라인콘텐츠사업자는 온라인콘텐츠 거래 시 이용자 보호를 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 과요금의 환불, 콘텐츠이용계약의 해지·해제의 권리, 콘텐츠 하자 등으로 발생하는 이용자 피해보상 등의 내용이 포함된 약관을 마련하여 콘텐츠이용자에게 명시하여야 한다. ③ 정보통신부장관은 콘텐츠거래 표준약관 및 표준계약을 제정하여 그 시행을 권고할 수 있으며, 온라인콘텐츠사업자를 대상으로 한 이용자 보호 교육의 실시 및 이용자 피해구제를 위한 제반 조치를 마련하여 시행할 수 있다.

해 예를 들어 구체화, ③ 사업자가 이용자 보호를 위한 약관을 정할 때 포함시켜야 하는 기술사양, 과오금의 환불방법, 온라인 콘텐츠 하자 등에 대한 이용자 피해보상방법 등에 대한 내용 제시 등의 내용을 담고 있었다.

동 지침은 온디콘법이 2010년에 「콘텐츠산업 진흥법」으로 전면 개편되면서 자동 폐기되었다.

3) 현행 콘텐츠 이용자 보호지침의 취지

콘텐츠 이용자 보호지침은 콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 콘텐츠 사업자가 자율적으로 준수할 수 있도록 문화체육관광부 장관이 관련 분야의 사업자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정한 지침을 의미한다.

콘텐츠 이용자들은 사업자가 행한 표시 또는 광고를 통하여 콘텐츠에 대한 구매의사를 결정하며, 거래조건 역시 자신에게 불리한 것인가를 알지 못한 상태에서 계약을 체결하는 경우가 많다. 이러한 이용자의 지위를 감안하여 「콘텐츠산업 진흥법」 등의 관련법에서는 이용자보호에 관한 내용을 규정하고 있지만, 단일 법률에 관련된 사항들이 모두 규율되어 있지 않은 데다, 다양한 법에서 이의 내용을 규율하고 있어 비전문가인 이용자가 이의 내용을 파악하여 자신의 권리를 주장하는 것이 쉽지만은 않다. 법에 대한 정확한 이해는 사업자에게 쉽지 않은 문제이다. 사업자가 이용자보호를 위하여 관련 법령을 준수하려는 의도를 가지고 있어도 법의 내용을 파악하고 숙지하는 데는 한계가 있다.

이런 점에서 콘텐츠거래에 있어서 이용자가 자신의 권리를 인식하고, 구체적인 거래관계에서 이를 주장하기 위하여 관련법령의 내용을 쉽게 인식할 수 있는 여건을 마련할 필요가 있으며, 이를 통하여 사업자는 이용자 보호에 만전을 기함과 더불어 법률분쟁을 사전에 예방하여 준법경영환경 조성 및 법률리스크 감소로 인한 사업의 안정성을 도모할 수 있게 된다. 콘텐츠 이용자 보호지침은 곧 이용자가 자신의 권리를 인식하여 행사할 수 있는 여건을 조성함과 더불어 사업자가 이용자의 권익을 스스로 보호할 수 있는 기반을 마련하는 것이 필요하다는 측면에서 마련된 것이라 할 수 있다(법 제28조 제1항).

4) 구 「디지털 콘텐츠 이용자 보호지침」과 현행 「콘텐츠 이용자 보호지침」의 차이

현행 지침과 구 지침의 차이를 이해하기 위해서는 그 근거가 되는 법률의 차이를 먼저 이해할 필요가 있다. 구 온디콘법에서 「콘텐츠산업 진흥법」으로 개정됨에 따라, 우선 보호대상 및 적용범위가 변했다. 구 온디콘법상 보호대상은 소비자였지만, 「콘텐츠산업 진흥법」에서는 모든 이용자로 보호대상을 확대하였다. 또한 적용범위 역시 구 온디콘법은 디지털콘텐츠를 대상으로 하였지만, 「콘텐츠산업 진흥법」은 모든 콘텐츠로 확대하였다. 한편, 콘텐츠산업의 진흥에 관한 중장기 기본계획의 수립에 이용자보호에 관한 사항을 추가하여 이용자보호가 콘텐츠산업의 발전에 있어서 상반하는 것이 아닌 필

수요소임을 명시하였다. 또한, 다른 법령에서 정한 이용자보호에 관한 내용을 기초로 소비자보호정책의 수립이 아닌 동법 차원에서의 이용자보호에 관한 사업의 추진을 규정하고 있다. 반면 청약철회에 관한 규정은 조문의 체계만 변화하였고, 이용자보호지침 및 약관의 견본도 종전 표준약관이라는 명칭에서 약관의 견본으로 변경하였을 뿐 내용상으로는 차이가 없다.

요컨대 이용자 보호측면에서 「콘텐츠산업 진흥법」은 그 범위 면에서 구 온디콘법보다 더 광범위한 것으로 이해할 수 있다. 다만 현행법상의 내용만으로 모든 콘텐츠이용자들을 보호하기에는 미흡한 점이 있으며, 특히 게임에 특유한 보호지침으로는 일부 한계가 존재하기도 한다. 특히 청약철회에 관한 규정의 경우 전자상거래소비자보호법의 내용을 그대로 준용한 결과 유형물로서 게임 등 콘텐츠가 가진 특수성이 반영되어 있지 못한 문제점이 제기되고 있다.

이에 따라 현재 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원을 추진주체로 하여 게임이용자 보호지침을 제정하기 위한 작업을 진행하고 있다. 그 결과, 조만간 가시화될 것으로 예상되어 게임이용자 보호정책이 진일보할 것으로 기대하고 있다. 단 현 시점에서는 게임이용자에게 직접적으로 관련성을 가진 지침으로는 문화체육관광부가 고시로서 제정하여 운영하고 있는 콘텐츠이용자보호지침이 유일하다고 하겠다.

3. 콘텐츠 이용자 보호지침상 게임이용자 보호관련 규정

1) 지침의 구성

이용자보호지침은 일반사항과 권고사항으로 구성된다. 일반사항은 「콘텐츠산업 진흥법」 제27조 및 제28조에 따라 법 위반행위의 방지, 이용자의 보호 및 피해의 예방을 위하여 사업자가 준수할 사항을 말하며, 「콘텐츠산업 진흥법」 및 관련 법령의 위반여부를 판단하는 기준이 된다. 권고사항은 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조 제2항 및 동 시행령 제30조에 따라 사업자가 약관을 정함에 있어 일반사항 이외에 이용자의 보호를 위하여 포함시켜야 할 사항을 제시함으로써 사업자의 자율적 준수를 유도하기 위한 사항으로 구성된다.

사업자는 권고사항과 다른 내용의 약관규정을 둘 수 있다. 다만, 이 경우 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조 제3항에 따라 그가 사용하는 약관이 이 지침에 규정된 내용보다 이용자에게 불리한 경우 해당 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시 또는 고지하여야 한다. 그러한 표시 또는 고지를 하지 아니한 경우에는 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조 제5항에 따른 시정권고 등의 대상이 된다.

2) 일반사항

콘텐츠이용자보호지침(이하 '지침')에서 정한 일반사항(지침 제2장)은 법령에 근거를 둔 사업자들의 의무 사항으로서 게임사업자를 포함한 모든 콘텐츠사업자들이 반드시 준수해야 하는 내용들로 구성되어 있다.

(1) 게임이용약관 관련 사업자의 의무

가) 게임이용약관의 명시 의무와 모바일게임사업자에 대한 특칙

게임사업자가 게임약관을 사용하여 계약을 체결하려 하는 경우에 대하여 지침은 「약관의 규제에 관한 법률」 제3조에서 규정한 작성, 명시, 교부 및 설명의무를 토대로 사업자들이 준수해야 하는 사항을 정해 놓았다. 이에 따라 게임사업자는 이용자가 약관의 내용을 쉽게 알 수 있도록 한글로 작성하고, 표준화·체계화된 용어를 사용하며, 약관의 중요한 내용을 부호, 색채, 굵고 큰 문자 등으로 명확하게 표시하여 알아보기 쉽게 약관을 작성하여야 한다. 아울러 게임사업자는 계약을 체결할 때에는 이용자에게 약관의 내용을 일반적으로 예 상되는 방법으로 명시하여야 한다. 다만, 출력에 제한이 있는 이동통신단말기 등을 이용하여 거래하는 모바일게임사업자가 약관의 내용을 확인할 수 있는 방법을 이동통신단말기 등의 화면에 나타나게 한 경우 그 의무를 이행한 것으로 볼 수 있다.(지침 제6조)

한편, 게임사업자는 약관에 정하여져 있는 중요한 내용을 이용자가 이해할 수 있도록 설명하여야 한다. 여기서 중요한 내용의 의미가 무엇인지가 문제이다. 중요한 내용이라 함은 사회통념에 비추어 이용자가 계약체결의 여부나 대가를 결정하는 데에 직접적인 영향을 미칠 수 있는 것을 말하는 것으로, 게임물의 종류·내용·인도시기 및 가격, 사업자의 면책사항, 이용자가 계약내용을 위반할 경우의 책임가중, 급부의 변경, 청약의 철회, 계약의 해제·해지 및 그 효과 등이 중요한 내용에 해당한다고 볼 수 있다.

또한 이용자가 요구할 경우 그 약관의 사본을 이용자에게 내주어 이용자가 약관의 내용을 알 수 있게 하여야 하는데, 게임사업자가 이용자로 하여금 약관의 사본을 다운로드 또는 인쇄할 수 있는 조치를 취한 경우에는 그 의무를 이행한 것으로 볼 수 있다. 여기서 이용자가 약관을 인쇄 또는 다운로드할 수 있는 조치는 인터넷 도구창을 통하여 인쇄할 수 있도록 하는 것이 아닌 약관의 화면 그 자체에서 다운로드 또는 인쇄할 수 있도록 조치한 것을 말한다는 점에 유의해야 한다.

한편, 게임사업자들이 약관을 대신하여 활용하고 있는 운영정책의 경우 수시로 변경이 이루어지고 있는데, 이를 사전에 고지하여야 하는지가 문제된다. 이에 관하여 현행법은 명칭이나 형식 등에 관계 없이 다수의 거래상대방을 상정하고 일방적으로 미리 작성한 계약의 내용이 되는 모든 것을 약관으로 보고 있으므로 약관의 내용에 담지 않고 사업규칙 등에 위임한 거래조건은 비록 약관이라는 명칭을 사

용하지 않았어도 당국에 의해 약관으로 간주된다는 점에 유의해야 한다. 이런 내용들을 명시하지 않거나 적법절차를 거치지 않고 개정한 경우에는 「약관규제법」 위반이 될 수 있다. 현재 각 게임사들이 이용약관과는 별도로 작성하여 운영하고 있는 ‘운영정책’도 명칭여하에는 관계없이 약관으로 보게 될 것이다. 그 내용에 대한 명시, 설명은 물론, 변경시에도 이 점을 이용자들에게 공지해야 할 의무가 있다는 점에 유의해야 한다. 문제는 약관에 비해 운영정책은 수시로 변경되기 때문에 이를 일일이 이용자들에게 공지하는 것이 현실적으로 용이치 않다는 점이다.

이에 대하여 법원은 “운영정책의 내용이 약관에서 정한 바와 근본적으로 다르지 않고 이용자들의 예측가능한 범위 내에서 변경이 이루어진 경우에는 별다른 변경공지를 하지 않더라도 그에 따른 제재 등의 조치를 취하는 것이 허용될 수 있다.”고 판시함으로써²⁾, 운영정책 활용상의 유연성을 어느 정도 인정해 주고 있다.

나) 약관의 변경

사업자는 「콘텐츠산업 진흥법」, 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」, 「약관의 규제에 관한 법률」 등 관련 법령, 문화체육관광부장관이 고시한 지침, 기타 상관습에 위배하지 않는 범위에서 약관을 변경할 수 있다.

단, 사업자가 약관을 변경할 경우에는 적용일자 및 변경사유를 명시하여 현행약관과 함께 서비스초기화면에 그 적용일자 최소한 10일(이용자에게 불리하거나 중대한 사항의 변경은 30일) 이전부터 적용일 후 상당한 기간동안 공지하고, 기존이용자에게는 변경될 약관, 적용일자 및 변경사유(변경될 내용 중 중요사항에 대한 설명을 포함한다)를 전자우편주소로 발송하여야 한다.

사업자가 약관을 변경할 경우에는 변경약관의 공지 및 개별고지 후 변경약관의 적용에 대한 이용자의 동의 여부를 확인해야 하나, 동의기간(이용자에게 불리하거나 중대한 사항의 변경인 경우 30일 이상, 그 이외의 경우에는 10일 이상) 내에 이용자가 거절의 의사를 표시하지 않으면 동의한 것으로 본다는 내용을 별도로 고지한 경우에 이용자가 이에 따른 거절의 의사표시를 하지 않았을 때에는 변경약관에 동의한 것으로 본다.

(2) 계약체결 전 정보제공 의무 및 표시광고의 제한

가) 계약체결 전 정보제공

게임사업자는 이용자가 실수 또는 착오 없이 거래할 수 있도록 ① 게임물의 제작자 및 판매자, 배급에 관한 성명, 전화번호, 주소, 전자우편주소 등, ② 게임물의 명칭·종류 및 내용, ③ 게임물의 이

2) 서울중앙지방법원 판결, 사건번호 2007가합61415.

용제함에 관하여 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제21조 제2항 및 제3항에 따른 게임물의 등급 등을 적절한 방법으로 표시·광고 또는 고지하여야 한다.

아울러 거래조건 등에 관한 정보로서 게임콘텐츠의 가격과 그 지급 방법 및 시기, 콘텐츠의 공급 방법 및 시기, 청약의 철회 및 계약의 해지의 기한·행사방법 및 효과에 관한 사항, 게임콘텐츠계약이 계속거래에 해당할 경우 계약의 해지와 그 행사방법 및 효과에 관한 사항, 게임콘텐츠의 교환·반품·보증과 그 대금 환급의 조건 및 절차, 전자매체로 공급이 가능한 게임콘텐츠의 전송·설치 등과 관련하여 요구되는 기술적 사항, 이용자피해보상, 게임콘텐츠에 대한 불만 및 이용자와 사업자간 분쟁처리에 관한 사항, 거래에 관한 약관, 이용자가 미성년자인 경우 법정대리인의 동의를 얻지 못하면 미성년자 본인 또는 법정대리인이 그 계약을 취소할 수 있다는 내용 등을 적절한 방법으로 표시·광고 또는 고지하여야 한다.(지침 제8조)

한편, 이 가운데 기술적 사항으로는 컴퓨터 등 정보처리장치의 중앙처리장치(CPU) 속도, 운영체제(OS) 등 시스템 소프트웨어(SW) 사양, 온라인콘텐츠 구동에 필수적인 소프트웨어(SW), 램(RAM) 용량, 하드드라이브 등 온라인콘텐츠 저장장치의 유효용량, 화소 등 구동화면 사양, 기타 온라인콘텐츠 구동에 필수적인 하드웨어 장치, 정보통신망 필수 전송속도 및 온라인콘텐츠 전송량, 기술적 보호조치(DRM)에 관한 사항, 모바일콘텐츠의 경우 모바일콘텐츠의 이용에 적합한 모바일 기기의 종류 등에 관한 정보 등을 들 수 있다.

나) 부당한 표시광고 등의 금지

사업자는 이용자를 속이거나 이용자로 하여금 잘못 알게 할 우려가 있는 표시·광고행위로서 공정한 거래질서를 저해할 우려가 있는 행위, 사실과 다르게 표시·광고하거나 사실을 지나치게 부풀려 표시·광고하는 행위, 사실을 은폐하거나 축소하는 등의 방법으로 표시·광고하는 행위, 비교대상 및 기준을 명시하지 아니하거나 객관적인 근거 없이 자기 또는 자기의 콘텐츠를 다른 사업자 또는 다른 사업자의 콘텐츠와 비교하여 우량 또는 유리하다고 표시·광고하는 행위, 다른 사업자 또는 다른 사업자의 콘텐츠에 관하여 객관적인 근거가 없는 내용으로 표시·광고하여 비방하거나 불리한 사실만을 표시·광고하여 비방하는 행위를 하여서는 아니 된다. 이 같은 행위들은 「표시·광고의 공정화에 관한 법률」 제3조 제1항 및 동법 시행령 제3조 제1항 내지 제4항 참조에서 금지하고 있는 행위이기도 하다.

또한 게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자는 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 옥외광고물, 정보통신망, 신문·인터넷신문 또는 정기간행물, 방송, 전기통신, 전단지·견본 또는 입장권, 비디오물·음반·서적·간행물·영화 또는 연극 등을 이용한 광고물을 설치 또는 게시하여서는 아니 된다.(지침 제9조)

한편 등급을 받은 게임물의 내용과 다른 내용의 광고를 하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위, 등급분류를 받은 게임물의 등급과 다른 등급을 표시한 광고·선전물을 배포·게시하는 행위, 게임물 내용정보를 다르게 표시하여 광고하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위, 게임물에 대하여 내용정

보 외에 정품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위는 모든 자에 대하여 금지된다.

(3) 게임계약의 체결 및 이행

게임사업자는 이용자로부터 콘텐츠의 거래에 관한 청약을 받은 경우 그 수신 확인 및 판매 가능 여부에 관한 정보를 이용자에게 신속하게 통지하여야 하며, 계약 체결 전에 이용자가 청약의 내용을 확인하고, 정정 또는 취소할 수 있도록 적절한 절차를 갖추어야 한다. 게임이용계약이 체결된 후에는 이용자에게 계약내용에 관한 서면(전자문서를 포함)을 콘텐츠의 공급 시까지 교부하여야 한다.

게임사업자는 이용자가 청약을 한 날부터 7일 이내에 콘텐츠의 공급에 필요한 조치를 취하고, 이용자가 게임콘텐츠를 공급받기 전에 미리 대금의 전부 또는 일부를 지급한 경우에는 이용자가 그 대금의 전부 또는 일부를 지급한 날부터 3영업일 이내에 게임콘텐츠의 공급을 위하여 필요한 조치를 취하여야 한다. 다만, 이용자와 사업자간에 게임콘텐츠의 공급시기에 관하여 별도의 약정이 있는 경우에는 그러하지 아니하다. 온라인게임의 경우 공급방식은 다운로드 방식의 경우 이용자가 게임콘텐츠를 다운로드 할 수 있도록 하고, 스트리밍 방식의 경우 이용자가 이용할 수 있도록 콘텐츠를 이용자의 계정 등으로 전송하는 방식을 의미한다.

(4) 청약의 철회

사업자와 콘텐츠에 관한 계약을 체결한 이용자는 원칙적으로 계약내용에 관한 서면을 교부받은 날로부터 7일 이내에 당해 계약에 관한 청약의 철회 또는 계약의 해제를 할 수 있다. 이메일, 문자메시지(SMS), 팩스 등을 이용하여 청약철회를 한 경우에는 이메일 등이 사업자에게 송신(발신)된 시점에 효력이 발생한다. 통상 온라인게임은 계약체결과 동시에 서면교부 등이 이루어지므로 청약철회의 기산점이 곧바로 개시된다고 볼 수 있다.

문제는 온라인게임에 대해서도 일반 특수판매와 같이 이용자에게 청약철회의 사유를 인정할 것인지인데, 이에 대해 지침은 「전자상거래소비자보호법」과 같은 수준의 청약철회권을 이용자에게 인정하고 있다. 즉, 콘텐츠의 내용을 확인하기 위하여 포장 등을 훼손한 경우를 제외하고, 이용자에게 책임 있는 사유로 콘텐츠가 멸실 또는 훼손된 경우, 이용자의 사용 또는 일부 소비에 의하여 콘텐츠의 가치가 현저히 감소한 경우, 시간의 경과에 의하여 재판매가 곤란할 정도로 콘텐츠의 가치가 현저히 감소한 경우, 복제가 가능한 콘텐츠의 포장을 훼손한 경우, 이용자의 주문에 의하여 콘텐츠가 개별적으로 생산되는 경우 등 청약철회 등을 인정하면 사업자에게 회복할 수 없는 중대한 피해가 예상되는 경우로서 사전에 당해 거래에 대하여 별도로 그 사실을 고지하고 이용자의 서면(전자문서를 포함한다)에 의한 동의를 얻은 경우를 제외하고는 원칙적으로 이용자의 청약 철회가 인정된다.

이 경우 이용자가 게임을 7일 이내의 기간 동안 사용하다가 청약철회를 하는 경우에 이를 받아줄

것인지가 문제되는데, 특히 이런 사유가 시간의 경과에 의하여 재판매가 곤란할 정도로 게임콘텐츠의 가치가 현저히 감소한 경우인지 여부가 관건이다. 이에 대해 게임콘텐츠의 가치에 대하여 정책당국은 이용자 주관적 가치가 아닌 상품의 객관적 가치를 기준으로 판단하고 있기 때문에, 이용자가 일시적으로 게임물을 이용하고 난 후에도 계약을 체결한 시점으로부터 7일이 지나지 않은 경우에는 청약철회가 인정된다는 점에 유의할 필요가 있다. 예를 들어 게임사이트에서 17일에 A 아이템을 구입하여 공급받은 경우 이용자는 24일까지 청약철회할 수 있다(초일인 17일은 산입하지 않기 때문에 18일부터 시작함).

(5) 게임이용 계약의 해제 또는 해지

사업자는 이용자와 합의한 해제·해지사유(약정해제·해지사유)가 발생한 경우나 법률에서 정한 해제·해지사유(법정해제·해지사유)가 발생한 경우에 당해 콘텐츠이용계약을 해제 또는 해지할 수 있다. 약정해제·해지사유의 예를 들자면 이용자가 금지프로그램(자동아이템사냥프로그램 등)을 사용하여 사업자가 이의 사용을 금지하였음에도 불구하고 이용자가 계속하여 금지프로그램을 사용한 때 이용자의 계정을 삭제할 수 있음을 약관에서 정하고 있는 경우, 이용자가 온라인게임을 이용하면서 이러한 행위를 한 경우 또는 이용자가 타인의 명예를 훼손하거나 모욕하는 글을 게시판에 게시하여 사업자가 이의 삭제 및 이의 행위를 금지하였음에도 불구하고 계속하여 이러한 행위를 한 때 계약을 해제할 수 있음을 약관에서 정하고 있는 경우, 이용자가 이러한 행위를 한 경우 등이 그러하다.

또한 법정해제·해지사유의 예로는 이용자가 1개월 이상 계속하여 게임콘텐츠를 공급받는 계약(계속거래[방문판매 등에 관한 법률] 제2조 제8호)을 체결한 경우를 들 수 있다.

다만, 이용자가 채무를 이행하지 않은 경우에 당해 콘텐츠이용계약을 해제 또는 해지하기 위해서 상당한 기간을 정하여 콘텐츠대금의 지급 등을 최고하여야 하나, 이용자가 대금지급 등 채무이행을 거절한 경우나 기타 법률에서 규정하고 있는 경우에는 최고 없이 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.

3) 권고사항

(1) 이용자의 권익보호

사업자는 동일 또는 유사한 이용자피해가 계속하여 발생하고 있는 사실을 인식한 경우 추가적인 이용자피해를 예방하기 위하여 홈페이지의 초기화면 등에서 그 피해발생사실과 피해예방을 위한 이용자의 조치사항에 대하여 공지하여야 한다.

예를 들어 제3자의 불법적인 해킹 등에 의하여 이용자의 개인정보가 유출된 사실을 인식한 경우 사

업자는 홈페이지 초기화면 또는 이용자의 전자우편주소로 이의 사실을 공지 또는 통지하고, 추가적인 피해를 방지하기 위하여 비밀번호 등을 변경할 것을 이용자에게 알려야 한다.

(2) 게임이용 계약의 청약 철회, 해제 또는 해지의 효과

게임사업자는 이용자가 원활하게 청약철회, 해제 또는 해지할 수 있도록 계약체결시 사용한 방법에 추가하여 전화, 휴대전화단문메시지(SMS), 전자우편, 모사전송, 사이버몰 등의 수단을 제공하여야 하고, 이용자의 청약철회, 해제 또는 해지의 의사표시를 수신한 후 지체 없이 그 사실을 이용자에게 회신하여야 한다. 한편, 사업자는 이용자로부터 해제 또는 해지 통보를 받은 경우 3영업일 이내에 온라인콘텐츠에 대한 대금을 환급한다. 신용카드로 결제를 한 경우, 카드결제 취소를 원칙으로 한다. 단, 결제 기일 경과 등의 사유로 카드결제 취소가 어려운 경우 이용자에게 이의 사실을 고지한 후 이용자의 선택에 따라 결제대금을 현금으로 환급할 수 있다. 또한 복수의 지급 수단을 통해 결제한 경우, 예컨대 이용자가 포인트와 현금으로 대금을 결제한 경우 위약금 또는 이용금액에 대한 공제는 먼저 포인트를 차감하고, 부족한 경우에 현금에서 차감한 후 나머지 금액을 환급하여야 한다.

한편 이용자가 임의적으로 온라인콘텐츠이용계약을 해지하거나 이용자의 책임있는 사유로 인하여 사업자가 온라인콘텐츠이용계약을 해지한 경우 사업자가 이용자에게 환급하여야 할 금액은 전체 이용대금에서 기 이용일수 또는 이용회차에 해당하는 금액과 전체 대금의 10% 이내의 손해배상금을 공제한 금액으로 한다. 만일 스트리밍 방식의 온라인 게임이용계약을 이용자가 임의적으로 온라인콘텐츠이용계약을 해지하거나 이용자의 책임있는 사유로 인하여 사업자가 온라인콘텐츠이용계약을 해지한 경우에는, 사업자가 이용자에게 환급하여야 할 금액은 전체 이용대금에서 기 이용일수 또는 이용회차에 해당하는 금액과 전체 대금의 10% 이내의 손해배상금을 공제한 금액으로 한다. (지침 제25조) 만일 사업자의 책임있는 사유로 인하여 이용자가 온라인콘텐츠이용계약을 해지한 경우 사업자가 이용자에게 환급하여야 할 금액은 전체 대금에서 기 이용일수 또는 이용회차에 해당하는 금액을 공제하고, 전체 대금의 10% 이내의 손해배상금을 더한 금액으로 한다.

예를 들어, 게임사업자의 책임있는 사유에 의한 해지 시 환급금액을 알아보자. 환급금액 = 전체 이용대금 - (기 이용일수 또는 기 이용횟수 × 일일 또는 일회 이용대금) + 전체 대금의 10%이다. 또한, 일일 이용대금의 결정방식은 계약기간이 정해진 경우 전체 이용대금 × 1/계약기간, 계약기간이 정해지지 않거나 무기한인 경우 전체 이용대금 × 1/365일로 하며, 일회 이용대금의 결정방식은 전체 이용대금 × 1/전체 횟수로 책정한다.

한편, 사업자의 책임있는 사유에 의한 해지 시 할인대금의 환급금액은, 예컨대 게임이용대금이 1개월 이용은 3만 원, 3개월 이용은 8만 원, 6개월 이용은 15만 원인 경우, 이용자가 6개월 이용계약을 체결하고 3개월 10일이 지난 후 사업자의 고의 또는 과실에 따라 해지한 경우(위약금 : 10%로 약정) 환급금액(7만 5천 원) = 15만 원 - (8만 원(3개월 이용료) + 9천 원[10일 이용료 = 26,667원(1개월 이용료) × 1/3] + 1만 5천 원(위약금 10%))의 산식으로 책정한다.

(3) 콘텐츠 하자 등에 의한 이용자의 피해구제 등

가) 스트리밍 방식의 연속적 온라인게임에 대한 피해구제

스트리밍 방식의 연속적 온라인게임에 대하여 게임사업자가 서비스의 중지·장애에 대하여 사전고지하지 않은 경우에 있어서 이용자의 피해구제 등은 다음의 원칙에 따라 처리한다. ① 1개월 동안의 서비스 중지·장애발생 누적시간이 72시간을 초과한 경우 : 계약해제 또는 해지 및 미이용기간을 포함한 잔여기간에 대한 이용료 환급 및 손해배상(단, 사업자가 고의 또는 과실없음을 입증한 경우 손해배상책임을 지지 않음), ② 사업자의 책임있는 사유로 인한 서비스 중지 또는 장애의 경우 : 서비스 중지·장애시간의 3배를 무료로 연장, ③ 불가항력 또는 제3자의 불법행위 등으로 인해 서비스의 중지 또는 장애가 발생한 경우 : 계약을 해제할 수는 없지만, 서비스의 중지 또는 장애시간만큼 무료로 이용기간을 연장. 다만, 이용자의 책임있는 사유로 인하여 서비스가 중지되거나 장애가 발생한 경우 서비스 중지·장애시간에 포함하지 않는다.

한편 게임사업자가 서비스의 중지·장애에 대하여 사전고지한 경우에 있어서 이용자의 피해구제는 1개월을 기준으로 서비스 중지·장애시간이 10시간을 초과하는 경우에는 10시간과 이를 초과한 시간의 2배의 시간만큼 이용기간을 무료로 연장하고, 1개월을 기준으로 서비스 중지·장애시간이 10시간을 초과하지 않은 경우에는 중지·장애시간에 해당하는 시간을 무료로 연장한다. 다만, 서비스 개선을 목적으로 한 설비 점검 및 보수시 1개월을 기준으로 최대 24시간은 중지·장애시간에 포함하지 않는다.

나) 다운로드 방식의 온라인게임콘텐츠에 대한 피해구제

다운로드 방식의 온라인게임콘텐츠에 대하여 게임콘텐츠의 정상적인 이용이 곤란한 중대한 하자가 있는 경우에는 이용자의 피해구제를 위해 사업자가 완전한 온라인콘텐츠를 다시 공급하거나 24시간 내에 완전한 온라인 콘텐츠를 다시 공급하지 못하는 경우, 이용자가 지급한 대금과 손해배상액을 지급한다. 만일 콘텐츠의 정상적 이용이 가능하지만, 사소한 하자가 있는 경우에는 사업자는 완전한 온라인콘텐츠를 다시 공급하거나, 24시간 내에 완전한 온라인 콘텐츠를 다시 공급하지 못하는 경우, 이용자가 지급한 대금 중 하자에 해당하는 부분에 대한 금액과 손해배상액을 지급한다.

(4) 이용자의 온라인게임 등의 부당한 이용에 대한 사업자의 제재

사업자는 온라인게임 등을 이용하면서 약관에서 금지한 비정상적인 이용 또는 부당한 이용 등을 이유로 이용자에게 사전에 고지하고 이용자의 계정을 정지하거나 아이템 등을 회수할 수 있다. 다만, 계

임의 정상적인 운영을 위해 긴급한 조치가 요구되는 경우에는 계정을 정지하거나 아이템 등을 회수한 후에 고지할 수 있다.

이 같은 제제가 있는 경우에 사업자는 이용자가 부당한 행위를 하였음을 입증하고 이용자에게 소명할 수 있는 기회를 부여한다. 한편 비정상적인 이용 또는 부당한 이용에 대해 이용자가 자신의 고의나 과실이 없었음을 입증한 경우, 사업자는 계정을 정지한 기간만큼 이용기간을 연장한다.

(5) 계약의 자동갱신

게임사업자는 게임콘텐츠의 무료이용기간이 경과하여 유료로 전환할 경우, 사전에 이용자의 유료 전환에 대한 동의를 받아야 하며, 콘텐츠의 유료이용기간이 종료하여 이를 갱신하고자 하는 경우, 사전에 이용자의 동의를 받아야 한다. 만일 이용자의 동의를 받지 못한 경우 당해 콘텐츠이용계약은 무료이용기간의 경과 또는 계약기간의 만료로 소멸한다.

한편, 게임콘텐츠계약이 2개월 이상이며, 자동으로 매월 또는 일정 시기에 대금을 결제하기로 한 경우 사업자는 결제가 이루어지기 전에 이용자에게 결제될 내역에 대하여 전자우편 또는 휴대전화문자(SMS) 등으로 고지하여야 한다. 이용자에게 고지하는 때에는 결제금액, 결제시기, 결제방법(신용카드, 은행계좌에서의 자동이체, 휴대폰결제 등)이 포함되어야 한다.

(6) 포인트 등 운영정책

게임사업자가 이용자의 콘텐츠 이용실적에 따라 적립되거나 대가를 지급하고 구입한 포인트 서비스를 운용하는 경우에는 포인트 서비스의 세부내용(적립방법, 이용방법, 양도가능여부, 사용기간 및 보상방법 등)을 이용자에게 고지하고, 동의를 받는다. 다만, 이용자의 동의를 받은 콘텐츠이용약관 등에 포인트 서비스의 세부내용이 포함되어 있는 경우에는 별도의 고지와 동의를 받지 않아도 무방하다.

한편 이용자는 포인트의 적립에 오류가 있거나 전부 또는 일부가 삭제된 경우 사업자에게 이의신청을 할 수 있다. 사업자는 이용자의 이의신청에 따라 그 내역을 확인을 한 후 그 결과를 이용자에게 통지하고, 이의신청이 정당한 경우 즉시 포인트의 복구 등의 조치를 취한다. 또한 사업자는 경영상·기술상의 이유로 포인트 서비스를 종료하는 경우 최소 30일 전까지 이용자에게 이 사실을 고지하며, 이 기간 내에 이용하지 못한 포인트에 대해서는 사전에 정한 보상방법에 따라 이용자에게 보상하여야 한다.

(7) 재판 관할

콘텐츠사업자와 이용자간의 콘텐츠계약에 관한 소의 관할은 제소 당시의 이용자의 주소에 의하고, 주소가 없는 경우 거소를 관할하는 지방법원의 전속관할로 하되, 제소 당시 이용자의 주소 또는 거소가 분명하지 아니한 경우에는 「민사소송법」에 따라 관할법원을 정한다.



부록