



# “정통윤과 영등위의 심사 뛰어넘는 자정노력 지켜봐 달라”

문화관광부가 온라인게임에 대한 사전등급 심의를 강화하고 있는 가운데 한국게임산업연합회(www.kgia.org)는 지난 10월 17일 온라인게임의 사회적 부작용을 해소하고 건전한 온라인게임 문화를 조성하기 위해 사업자들이 준수해야 할 ‘온라인게임사업자 자율규제 권고안’을 마련해 회원사들이 지키도록 한다고 발표했다. 정보통신부의 정보통신윤리위원회(이하 정통윤)와 문화관광부의 영상물등급위원회(이하 영등위)의 사전·사후 심사를 뛰어넘는 온라인게임 업계 자정노력을 지켜봐 달라며 기자회견을 개최했다. 한국게임산업연합회 임동근(49) 회장으로부터 취지와 앞으로의 계획을 들어보았다.



취재 김진경 기자

임 회장은 “온라인게임의 사회적 부작용에 대해 업계 차원의 자정노력이 부족했다는 점을 인정한다”며 “온라인게임으로 인한 사회적 부작용을 막기 위해 ‘온라인게임 사업자 자율규제 권고안’을 마련, 회원사에 배포하고 준수 여부를 점검 및 평가할 것”이라고 밝혔다.

자율규제 권고안의 내용은 청소년 보호를 위해 사업자 스스로 등급을 정하고 등급을 게임 안에 표시하는 온라인게임 ‘자율심의 시스템’을 구축한다는 내용이 중심축을 이루고 있다. 게임산업연합회는 또 사행성 온라인게임의 서비스를 막기 위해 고스톱 등 도박류 게임을 서비스할 경우 현금 도박이나 사이버머니의 상품교환 등 업체가 해서는 안 될 게임 진행 방식을 명시해 자율적으로 지키도록 권고한다고 밝혔다.

임 회장은 “온라인게임에서 문제가 되고 있는 아이템 현금거래 중개사이트의 운영 금지 방안에 대해서는 법적 대응까지 고려하고 있다”고 말했다.

또 14세 미만 어린이 보호를 위해 회원 가입시 반드시 지켜야 할 절차 및 방법을 준수하고 게임 아이템의 현금 거래를 금지하는 경고문을 부착하는 한편, 사이버 공간에서의 언어폭력을 줄이기 위해 필터링 시스템을 갖추는 내용이 포함시켰다. 온라인 게임 서비스업체는 게임 내에 ‘언어 필터링 시스템’의 설치를 권장하며, 현재 사용중인 금지언어 DB를 공유하도록 적극 권장한다는 방침을 세우고 있다.

임 회장은 권고안의 자율등급은 문화부의 연령을 기준으로 한 등급이 아니라 게임의 내용을 자세히 설명하는 내용기술 방식이 될 것

이라며, 이를 통해 보호자가 청소년의 게임 사용을 지도할 수 있을 것으로 기대한다고 설명했다.

## 시민단체, 정부의 조언 받아 ‘공동규제’ 방안 마련…12월부터 시범운영

영등위의 사전심위와 정통윤의 사후심의 그리고 게임산업연합회의 자율심의 까지 업계는 결국 3번이나 심의를 받게 되는 셈 아니냐는 질문에 임 회장은 “게임업계의 발전을 위해 효율성을 도모할 수 있도록 정부에서 적합한 해결방안을 모색해 주기를 바란다는 우리 의지를 표현한 것”이라며 “자율규제가 성공적으로 자리를 잡는다면 여러 잣대에 의한 심의는 자연스럽게 없어질 수 있는 것 아닌가”라고 조심스럽게 얘기했다.

“현행법상으로 정통윤과 영등위의 심의를 반대할 수도 없고, 그럴 수 있는 권한이 우리에게 없다. 다만 게임업계의 발전을 위해 효율적으로 진행될 수 있는 방법을 정부가 모색해 주기를 기대하는 것이며, 업계 스스로 할 수 있는 방법을 찾아가고 있는 것이다.”

임 회장은 발전하는 온라인게임 산업이 심의 중복규제로 인한 업계의 부담을 증가시키고, 개발자의 창작의욕을 위축시켜서는 안 될 것이라며, 정통윤과 영등위의 심의를 뛰어넘는 업계의 자정노력을 지켜봐 달라고 강조했다. 그러나 이 같은 게임산업연합회의 자율규제 방침은 문광부와 별도로 진행되는 것이어서 사전등급 심의와 마찰을 빚으면서 업체들도 등급 표시에 혼란을 겪을 전망이다.