

게임물 심의제도의 한·중·일 비교분석



이용호 yong42@grb.or.kr

1. 서론

게임에 대한 산업적인 관심 뿐 아니라 문화적인 측면에서의 관심도 증가하면서 많은 국가에서 게임물에 대한 심의 제도를 갖추고 있으며, 이에 따라 게임을 심의하고 있고, 각 국가의 심의제도는 자국의 게임시장 현황과 이용 문화 및 사회적 인식 등에 따라 심의 기준과 형태가 다르며, 심의 기관의 특성도 각각 차이를 보이고 있다. 검열 혹은 등급분류는 매체에 대해 세계 모든 나라에서 시행하고 있으며, 검열에 반대되는 개념으로서 등급분류를 이용한다, 일반적으로 심의는 검열과 등급분류를 모두 포괄하는 개념이다. 검열은 행정권의 개입, 시장에서의 공개 제한이라는 두 요소가 결합한 형태이고, 반대로 행정권의 개입이 없이 민간 자율성이 높고, 시장에서의 공개에 제한이 없는 경우가 등급분류에 해당 한다. 검열과 등급분류는 계량적인 측정이 불가능한 정성적인 개념이다.¹⁾

우리나라의 경우 「게임산업진흥에관한법률」(이하 게임산업진흥법)이 2006. 1. 28 법률 제7941호로 제정· 공포되고 2006.10.29부터 시행 되고 있다. 기존의 「음반· 비디오물 및 게임물에 관한 법률」이 게임물에 대한 규제 및 유통 질서의 확립에 관한 사항만을 주된 내용으로 담고 있었던 반면에, ‘게임산업진흥법’은 게임물에 대한 규제 및 유통 질서의 확립에 관한 사항 이외에도 게임산업 및 게임문화의 진흥에 관한 사항도 담고 있다. 게임물의 심의 및 등급분류제도와 관련하여서는 게임물에 대한 등급분류를 담당하는 기관으로서 게임물등급위원회(이하 ‘게임위’)를 두도록 하였다. 게임심의의 전문화를 기하기 위해 ‘게임위’를 설치한 것은 세계적 추세에 맞는 시의적절한 제도 변경이라고 볼 수 있을 것이다.

현재 우리나라는 동북아 블록화를 통한 선진국 진입을 모색하기 위한 경제· 사회· 문화적 측면의 다양한 한중일 3국간 협력을 위해 노력하고 있다. 특히 문화콘텐츠산업 분야에서의 게임산업의 협력은 공동시장 형성, 지식기반 경제시대의 성장 동력 창출, 새로운 수익 모델로서의 다자간 연합론, 핵심역량 공유를 통한 시너지 창출, 글로벌메이저에 대한 공동 대응과 위험감소를 위하여 한중일 3국간의 협력이 필요한 시점이다. 이러한 시각에서 본 연구는 국내 게임산업과 상호연관성이 깊은 동북아 지역 한중일 3국의 게임물 심의제도 및 등급분류와 관련된 정책과 주무부처의 정책 비교분석을 통하여 국내 게임 심의제도의 개선과제를 모색하는 목적을 두었다.

1) (게임산업진흥원)「검열과 등급분류사이-세계심의제도 현황」연구 보고서에서는, 검열, 등급분류, 심의, 분류 등과 관련하여 용어가 모호하게 쓰여 지는 경향이 있으며, 이것은 영어의Censorship, rating, screening, classification 등을 번역하다 보니 생긴 현상으로서, 영어 자체도classification과 rating의 구분 등이 명확하지 않으며, 일반적으로 검열은 행정권이 개입하여 시중에서의 유통을 막을 수 있는 제도, 등급분류는 행정권의 개입이 없고 시중에서의 유통이 제한되지 않는 제도로 개념을 정리 하였다.

2. 연구의 방법 및 조사대상

게임물의 심의 제도에 있어 가장 큰 정책 변화가 있었던 국가는 우리나라로서 「게임산업진흥법」 제정으로 대대적인 변화를 도모 했다. 우리나라의 심의제도의 변화와 동북아 지역 중국, 일본의 심의 제도 변화 방향을 파악하는 단계 까지가 논문의 범위이다. 본 연구에서는 동북아(한국, 중국, 일본)3국의 심의제도의 현황을 실증적으로 조사하기 위해 '게임위' 에서 일본 CERO 및 중국, 현지 방문을 통하여 조사된 자료 중심으로, 심의제도 및 정책을 파악하고 이를 바탕으로 한중일 3국의 심의 제도의 현황분석을 하는데 목적을 두었다. 이러한 기초 조사 자료를 통하여 동아시아 문화공동체를 지향하는 한중일3국의 심의기관의 성격과 정책 방향을 분석 하였다.

〈표 1〉 분석대상 국가 및 심의기관

국 가	심의기관
한국	게임물등급위원회(Game Rating Board)
중국	신문출판총서(新聞出版總署)
일본	CERO(Computer Entertainment Rating Organization)

3. 선행 연구조사(게임 심의 제도의 분류)

심의제도의 이해를 위해서는 먼저 세계 각국의 심의기관의 성격을 알아야 한다. 행정권의 개입성 정도(민간자율성), 시장에서의 정보공개성 정도라는 척도를 통해 검열과 등급분류사이의 위상이 설정된다.

3.1. 등급분류형 국가

산업적 성숙에 따라 자발적·자율적인 민간단체가 심의를 주도하며 상향식으로 심의제도 정착되어 있다. 특징으로는 업계자율이므로 업계의 의견이 제대로 반영되며, NGO 및 국가의 역할은 업계의 자율적 활동이 제대로 지켜지는지에 대한 감독 및 감시의 역할을 수행 한다. 자율성이 높아 업계와 시민단체의 의견이 조화를 이룰 수 있는 모델이다

〈표 2〉 세계 게임 심의제도의 분류

구 분	심의기관(국가별)
등급분류형	ESRB(미국), PEGI(유럽), CERO(일본), BBFC(영국)
중간형	GRB(한국), OFLC(호주), FPB(남아공), 싱가포르
검열형	브루나이, 중국

자료 | '게임위'-심의 수수료 산정보고서, 2007, p134

3.2. 중간형 국가

국가와 NGO의 주도로 심의가 진행되는 방식으로서, 민간자율을 주도할 만한 업계자율의 기관, 분위기가 성숙하지 못한 국가에서 시행되는 제도이다. 게임위²⁾는 하향식 자율기관으로 등급분류형 국가의 민간자율과는 다른 차원이다. 민간자율과 행정권이 혼재한 형태, 업계의 의견이 반영될 창구가 등급분류형 국가보다 비교적 크지 않으므로 행정권, NGO의 의견이 반영되기 쉬운 모델이다.

〈그림 1〉 세계 게임 심의 기관의 위상



자료 | 대한민국 게임백서, 2007, p986

(게임산업진흥원) -「검열과 등급분류사이-세계 심의제도 현황」 연구 보고서에서는 우상쪽으로 갈수록 등급분류에 가까우며 좌하쪽일수록 검열형, 그 중간에 일단의 기관이 위치한다고 범주를 정리 하였다.

3.3. 검열형 국가

이념이나 종교보호 등의 목적으로 철저한 통제를 목적으로 한다. 국가가 직접적으로 개입, 업계가 행정권의 전적인 영향력 하에 놓여 자율적인 발달, 창의적인 콘텐츠 개발이 어렵다. 산업의 발달에 따라 중간형으로 전환될 것으로 예상된다.

4. 한국(게임물등급위원회 Game Rating Board)

4.1. 개요

게임물등급위원회(이하 '게임위')는 2006년 4월 28일 공포 되어 2006년 10월 28일 시행된 게임산업진흥법에 의거 2006. 10. 30일 설립 · 출범 하였다. 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 만들어진 기관으로서, 게임산업진흥법 제2조에 규정되어 있는 컴퓨터프로그램 등 정보처리기술이나 기계장치를 이용하여 오락, 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물과 관계된 기기 및 장치 등은 모두 '게임위'의 등급분류를 받아야한다. 즉, 대한민국에서 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 사람은 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 '게임위'로부터 등급분류를 받아야한다.

'게임위'는 게임물의 윤리성 및 공공성, 청소년을 보호하는 것을 목적으로 한다. 이러한 게임물등급위원회의 등급분류는 등급분류표시(이용등급)와 내용정보표시로 게임에 포함된 요소를 구체적으로 알려준다. '게임산업진흥법'

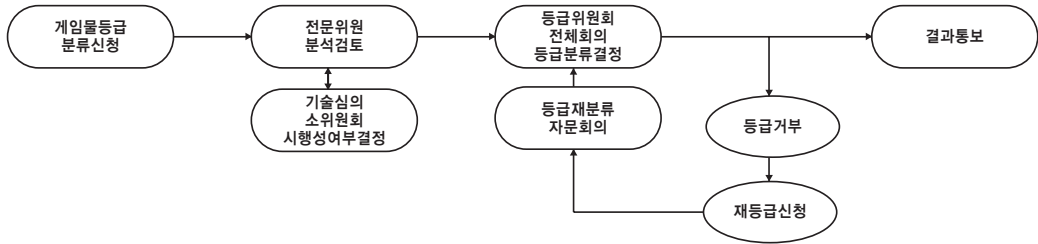
2) 게임산업진흥법 제16조 제1항에 의하여 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회를 설치하였다.(2006. 10. 30)

시행에 따라 게임 자체는 물론 국내 게임산업도 급변하고 있는 상황에서 '게임위'는 2010년 세계 3대 게임 강국 진입을 위한 기반 조성을 위하여 능동적으로 대처하고 있다. 이용등급을, 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가, 평가용으로 등급을 세분화하고 게임의 자기기술서의 선진화 및 개편작업, 등급분류 심의의 투명성 확보를 위한 온라인 심의시스템 구축 등 급변하는 게임산업 환경에 대처하고자 노력하고 있다.

4.2. 등급분류절차

'게임위'(GRB)에 등급분류 심의를 신청하기 위해 게임 제작업체는 다음 3단계의 등급분류 절차를 지켜야 한다. 「1단계는 제출 자료로서」①신청 게임정보 ②게임물 자기기술서 ③게임물 동영상 편집물 ④게임 실행을 위한 자료의 제출」2단계는 심의 신청 단계로서 ①온라인 심의신청 ②신청한 자료의 사본 보관(신청사) 「3단계는 등급결정/등급소명, 등급 재분류 단계로서」 등급분류를 완료하게 된다.

〈그림 2〉 게임물등급위원회 등급심의절차



자료 | 심의 신청은 온라인으로만 가능, 2007.9월 현재

'게임위'의 게임물등급심의회의는 원칙적으로 주2회 개최되며, 전문위원의 검토보고서와 등급위원들의 심층토론을 거쳐 등급이 결정된다. 등급이 결정되면 신청사에 온라인으로 등급필증을 교부하며, 등급을 부여받은 업체는 게임물의 등급표시와 내용정보표시를 반드시 표시하여야 한다. 만일 부여된 등급에 이의가 있을 경우에는 그 결정의 통보일로부터 30일 이내 이의신청서와 구체적인 사유서를 제출하여야 한다. '게임위'에서는 재분류신청이 있을 때 15일 이내에 등급재분류심의를 실시한다. 또한 등급을 거부한 경우에도 구체적으로 거부한 사유를 신청업체에 통보를 한다. 등급거부 결정에 이의가 있는 경우에는 7일 이내에 소명서를 제출할 수 있다. 기간내 의견진술을 하지 않았거나 주소불명으로 연락이 불가능한 경우에는 이의가 없는 것으로 간주하여 결정된 등급이 확정된다.

4.3. 등급

총5개의 등급이 있다. 이중 시험용 게임물(평가용)을 제외하면 실질적인 등급은 4개이다.

〈그림 3〉 등급 표시



이용등급은 게임 초기화면 우측 상단에 이용등급을 3초 이상 표시하며 크기는 출력화면 가로 최대크기의 15% 이상으로 표시하여야 하며, 온라인게임물의 경우는 게임시간 1시간마다 이용등급을 3초 이상 표시하여야 한다. 또한 포장물 앞면 및 이용설명서 표지 우측 상단에 이용등급을 표시하며, 저장 매체(CD, DVD, 롬팩 등) 표면에 이용등급을 표시하며 위치나 크기는 매체의 크기에 따라 적절히 조정하여 표시하여야 한다.

또한 '게임위'로부터 등급을 받은 모든 게임물은 서비스 또는 제작 배포를 할 경우에 게임물에 대한 내용정보를 표시하여야 한다. 게임물에 대한 폭력성, 선정성, 사행성 등의 여부나 정도에 관한 유형별 표시는 '게임위'로부터 등급필증을 받을 때 표시되어 있는 내용 그대로 표시하여야 한다.

〈그림 4〉 게임물 내용 정보 표시



〈표 3〉 게임물 이용등급 및 내용정보 표시 방법

구분	아케이드	온라인	모바일	콘솔
이용 등급	별도의 표로 표시 (게임기 외관 전면 부착)	웹, 런처, 게임 초기화면 게임시간 1시간마다	게임 실행시 초기화면	게임물 포장 겉면 및 매뉴얼 표시
내용 정보	게임기 외관 전면	웹, 런처, 게임 초기화면 게임시간 1시간마다	게임 실행시 초기화면	게임물 포장 겉면 및 매뉴얼 표시
상표 및 제작정보	별도의 표로 표시 (외관 전면 부착)	웹사이트 게임 소개 페이지에 표시	게임 내 별도의 표 작성	게임포장 뒷면, (게임기 이용설명서 뒷면

4.4. 등급분류 기준(심의 정책)

등급분류의 기본원칙으로는 콘텐츠 중심성, 매력성, 보편성, 국제성, 일관성, 5가지의 요소를 고려하여 등급분류를 한다.

〈표 4〉 등급분류 기준

구분	전체 이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지 않음	여성의 가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적묘사
폭력성	폭력적 요소 없음	폭력을 주제로 하나 경미한 경우	폭력을 주제로 하며 선형, 신체훼손이 비사실적	폭력을 주제로 하며 표현 선형, 신체훼손이 사실적
범죄 및 약물	범죄 약물 묘사 없음	범죄 및 약물 묘사가 경미	범죄 및 약물 묘사가 경미	범죄 및 약물을 구체적 직접적 묘사
언어	저속, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어 표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
사행성	사행적 요소 없음	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행성이 높은 행위를 유발하는 경우

자료 | 반사회성을 법률과 일치시켜 범죄 및 약물로 개정, 2007.9.13

4.5. 등급분류 통계

등급별 부여현황은 2006년 10월 30일부터 2007년 3월 30일까지 등급이 부여된(등급거부 게임 제외) 게임에 대하여 조사(2007, 1분기 등급 심의 사례집) 전체이용가 게임물이 530건, 12세이용가 게임물이 91건, 15세이용가 게임물이 63건, 청소년이용불가 게임물이 196건, 등급거부는 104건이다. 전체이용가 등급을 부여받은 게임물이 전체 등급분류 건수의 53.8%에 달하고, 청소년이용불가 등급을 부여받은 게임물은 19.9%이다. 2006년 10월부터 2007년 3월까지 '게임위'의 전체 등급부여 확률은 89%이고, 등급 거부 확률은 11%로 집계되었다. 총 740건의 심의 신청 게임 중 '전체이용가'가 534건으로 전체의 72.2%를 차지하고 있었으며, 다음으로 '청소년이용불가'로 전체 14.5%를 차지하는 것으로 조사 되었다.

〈표 5〉 등급분류 처리 건수

등급	플랫폼				합계
	아케이드	PC 온라인	콘솔	모바일	
전체이용가	51	112	82	285	530
12세이용가	-	27	37	27	91
15세이용가	-	32	23	8	63
청소년이용불가	1	141	18	36	196
등급거부	9	93	1	1	104
합계	61	405	161	357	984

자료 | 게임물등급위원회, 게임물 심의사례집 2007,1분기 사례집 p4

$$\text{각 월 심의건수} = \frac{\text{1월 심의건수} \times \text{각 월 계절지수}}{\text{1월 계절지수}}$$

2007년 예상 심의건수를 월별 계절지수에 의한 추정 결과 평균 2,374건으로 추정된다. (추정치 소폭 감소 예상)

5. 중국(신문출판총서, 新聞出版總署)

5.1. 개요

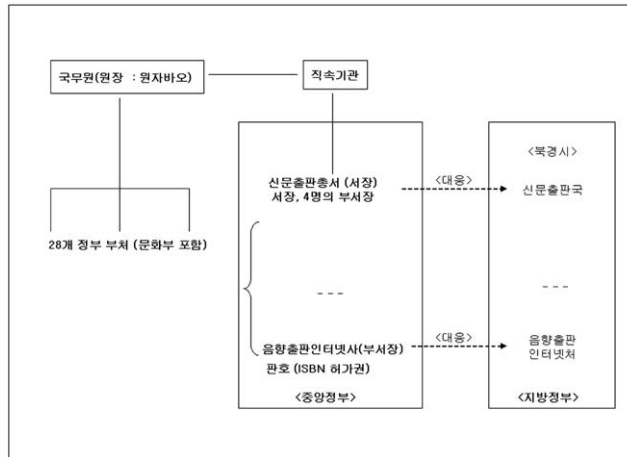
중국 문화산업에서의 중요한 부분은 저작권과 관련된 사항이다. 저작권 등록을 하지 않을 경우 불법복제와 부분별한 사용 때문이다. 이는 게임분야도 심의를 받기 전에 저작권 관련 사항을 각 시의 관권국(북경시 관권보호센터 등)에서 조회를 한다. 온라인 게임산업과 연관되는 부서는 '신문출판총서'와 '문화부'이다. 이들 부서는 온라인게임의 퍼블리싱 및 운영 사업을 직접 관리하고 담당 한다. 온라인게임 콘텐츠의 심의 및 관리는 신문출판총서에서 담당하고 있고, 수입 소프트웨어의 내용심사는 문화부에서 담당한다. 중국 게임 심의는 '전자출판물 관리 잠정 규정'에 의거 정부의 주도 하에 엄격한 규제 수준의 심사를 거쳐 진행된다.

5.2. 등급분류 절차

각시의 신문출판국(지방급 주관기관)은, 각시의 범위내의 모든 도서, 간행물, 잡지, CD, 네트워크출판물(온라인게임 포함)의 출판심사를 담당한다. 산하의 음향전자와 네트워크 출판 관리사는 온라인게임 출판의 직접적인 심사부

문이다. 신문출판총서(국가급 주관기관)는, 중국 범위 내 모든 출판물의 출판 심사를 담당한다. 산하의 네트워크 음향출판관리사는 온라인게임출판의 직접적인 심사부문이고 게임공작위원회³⁾ 등 부문에서 온라인게임 출판물의 협력심사를 진행한다.

〈그림 5〉 중국 심의 기구 조직도

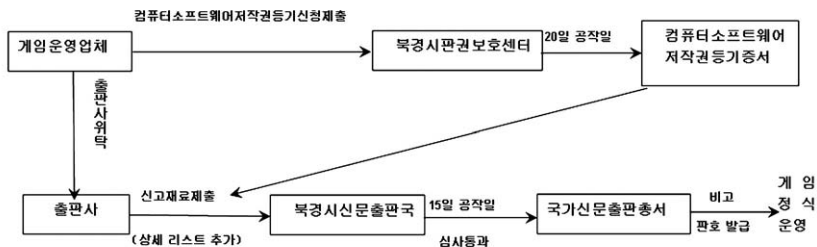


자료 '게임위' 중국 게임산업 현장 보고서, 2007, p7

5.2.1 온라인게임 출판신고 프로세스(국내)

온라인게임 지적재산권이 만약 중국 경내에서 등록된 회사 소유에 속하면 국내 판호 신고에 속하며 간단히 국내버전이라고 한다.(그림 6, 7, 북경시 신청 예)

〈그림 6〉 온라인 게임 판권 신청 절차(국내)

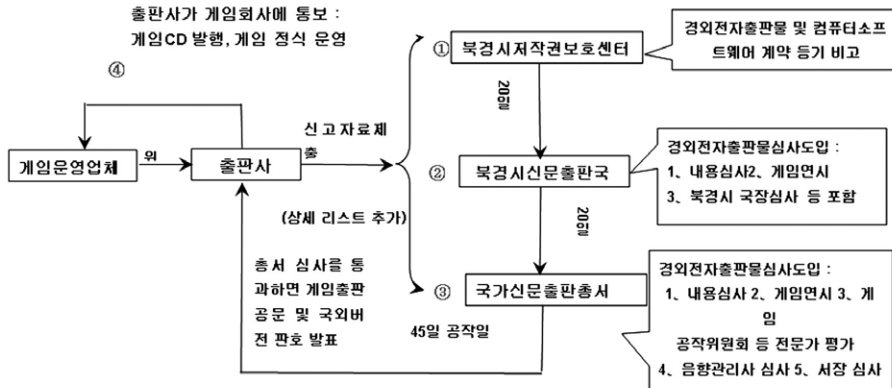


5.2.2 온라인 게임 출판 심사 절차(국외)

온라인게임 지적재산권이 만약 중국 경외에서 등록된 회사 소유에 속하면 국외 전자출판 신고에 속하며 간단히 국외버전이라고 한다. 심사 출판심사 프로세스는 온라인게임출판 심사, 국내 온라인게임 및 국외 온라인게임 퍼블리싱에 대한 설명이고 문화부를 거쳐야 정식으로 대외 운영을 할 수 있다. (판권 신청과 동시 진행 가능)

3) 게임공작위원회는 게임에 대한 심의 권한이 없으며 단지 신문출판총서 위탁을 받고 심의를 진행할 뿐 이다. 신문출판총서는 게임공작위원회 심의결과에 따라 전문가 의견을 바탕으로 게임 출판가능 여부를 최종 결정한다.

〈그림 7〉 온라인 게임 출판 심사 절차(국외)



5.3. 등급

신문출판총서의 전자출판물 관리의 목적은 크게 ‘청소년의 정신건강을 보호하고’ ‘자국의 게임산업을 보호하고 육성’ 하는 두 가지이다. 이러한 목적에 따라 우리와 같이 연령별로 4개 등급을 갖고 있지 않으며 단지 건전과 불건전으로 구분을 지음. 오로지 건전한 게임물만 시장에 나갈 수 있는 구조이다. 중국이 연령별 등급을 하지 못하는 것은 실명제를 하고 있지 않기 때문이며, 이는 대만도 마찬가지이며 홍콩은 신고제를 운영한다.

5.4. 등급분류 기준(심의 정책)

등급분류의 기준은 불건전은 반사회성, 도박, 마약이 등장할 경우이며, 폭력성과 선정성 관련해서 불건전은 18세 정도를 기준으로 한다. 금칙어 규정이 있어서 정기적으로 업체에 해당 목록을 제시한다.

〈표 6〉 반사회성의 사례

구분	심의 기준
반사회성	(가) 체제전복 (나) 영토문제
	(다) 체제와 관련된 문제
	(라) 소수민족과 관련된 문제
	(마) 국보급 기물 파괴
	(바) 조선족관련 문제 등
	(사) 중국 사회주의 체제와 관련된 모든 주제

5.5. 특징

외관적으로 게임물 심의 절차와 관련법규가 공개되어 투명한 것처럼 보이지만, 수입 게임이 중국정부 관련 규정에 완전히 부합되도록 하기 위하여 게임수입시 먼저 합작의향서를 체결하고 중국 국가신문출판총서의 심의비준을 거쳐 공식 판권번호를 부여받은 후 계약서를 체결하고 계약금을 지급해야 한다. 해당 규정을 어기고 계약을 체결하는 중국 업체는 결과를 책임져야 한다. 또한 신문출판총서는 인터넷문화건설 및 관리 방침 원칙, 주요 임무 관련 요구 조건에 따라 자국 게임의 발전을 위한 관리를 강화하고 온라인 게임 중독방지시스템의 실시와 같은 감독관리 분야 중점 항목을 지속적으로 강화하고 있다.

6.일본(Computer Entertainment Raring Organization)

6.1. 개요

CERO(Computer Entertainment Rating Organization)는 일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA (Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 출범시킨 심의기 구이다. 조직 구성은 사무국 4명은 상근을 하며 심사위원 40명은 비상근으로 구성된다. 심사위원은 학력이 상관없으며, 학생, 가정주부 등으로 남·여 20~50대등 다양하게 구성된다. 심사위원으로 발탁이 되면 심사교육을 실시하며, 게임 심의 대상은 컴퓨터게임 및 콘솔게임 이며, 심의 내용은 폭력성 및 성표현이 주된 심의 내용이다. 등급은 A~Z, 금지표현까지 있으며, 온라인게임은 현재까지 심의가 없는 상황이다. 회원으로부터 연회비(10만¥, 일률적) 및 심사요금만으로 운영, 국가 보조금이 전혀 없는 독자적인 민간 자율 심의 기관 이다.

6.2. 등급분류 절차

우선은 게임개발업체와 CERO가 계약을 체결하여 회원사가 된 후 서류접수 및 CD 접수계약과 동시에 심시기간을 협의할 수 있으나 보통은 15일 소요(토요일, 일요일 포함) 직접, 우편물, 택배 접수 후 그 다음날부터 심사일자가 시작된다. 사무국에서 서류 및 CD를 심사 후 문제가 발생하면 반송시키고 보완사항을 서면으로 설명 통보한다. 서류 반송시에는 서류접수 및 수수료를 받지 않고 심시기일도 포함 하지 않는다.

6.3. 등급

등급분류 방법은 1개의 게임물을 3명의 심사위원이 심사하고 그중 2명의 결과로 CERO에서 등급을 결정한다.심사위원은 매뉴얼에 있는 항목을 체크하여 결과를 종합함 (체계적으로 수치화 되어 있음) 1게임 심사시간은 평균 2~3시간이 걸리며 대작인 경우는 3시간이상 걸리는 경우도 있으며, 년 간 처리건수는 약 1,100건이다. 심의수수료는 게임물 1건당 70,000엔을 받고 있으며, 재심의수수료는 3분의 1 수준이고, 5년 동안 거의 수수료 변동이 없었다. 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 17세이용가, 18세이용가의 5개 등급이 있다. 우리나라와 같이 학제를 중심으로 연령이 구분되고 있는 것이 특징이며, 정식 등급이외에도 교육용 내용이나 심사예정 등의 기타 등급이 부여될 수 있다. 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용 데이터베이스라는 로고를 부여하게 되고, 체험 판으로서 별다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고를, 아직 제작중인 경우는 심사예정 로고를 부여한다.

〈그림 8〉 CERO 등급 표시 규정



〈그림 9〉 CERO 내용정보 표시 규정



〈그림 10〉 CERO 기타등급 표시 규정



6.4. 등급분류 기준(심의 정책)

등급은 성표현, 폭력표현, 반사회적 행위표현, 언어·사상관련표현의 네 가지 요소를 주로 고려하여 결정되는데, 이 중 금지되는 표현에 대해서는 각 요소별로 자세하게 정해놓고 있다.

〈표 7〉 CERO의 금지 표현 규정

성표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 성기 및 국부(음모포함)표현 2. 성행위 및 성행위와 관련된 포옹, 애무 등의 표현 3. 성적욕구를 촉진할 목적인 배출 폭력표현
폭력표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 극단적인 출혈묘사 2. 극단적인 신체절단 3. 극단적인 사체표현 4. 극단적인 살상표현 반사회적 행위표현
반사회적 행위표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인과관계 없이 대량살인, 폭행하는 표현 2. 마약, 향정신성 규제약품 사용을 긍정하는 표현 3. 학대를 긍정하는 표현 4. 범죄를 찬양하거나 조장하는 표현 5. 매매춘에 대한 긍정적 표현 6. 근친상간 표현, 강간에 대한 긍정적 표현 7. 미성년자의 음주, 흡연에 대한 명확한 표현
언어·사상 관련표현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 방송에서 금지되는 용어, 차별적인 용어, 저속한 용어, 중상 모략하는 용어 중에서 상식적으로 판단하여 불필요하거나 인과관계가 없는 경우 2. 차별을 조장하는 표현이나 용어 3. 실재하는 사람, 나라, 국기, 인종, 종교, 사상, 정치단체를 적대시하거나 조롱하는 표현

6.5. 특징

자율 민간 기관임에도 시장 유통 게임물은 99% 심의를 받고 있으며, 심의 받지 않은 경우는 1% 미만으로 조사되었다. (현지 방문 상담 결과). 가정용 게임의 경우 소니, 닌텐도, MS가 대형 게임업체의 지원으로 자연스러운 구조로 구성되어 있어 불법이 사전 차단되며, 17세, 18세의 한 살 차이의 기준이 신설되어 2006. 3월부터 A~Z 심의기준을 적용하고 있다. 기존에는 12, 15, 18세, 압축해서 17세, 유해성 게임은 18세로 처리함. Z는 미묘한 기준으로 지금까지 문 제된 사안은 없는 것으로 조사되었다. (한국의 경우 7세 신설 예정) 일본도 한국과 동일한 상황으로 1개의 등급 신설 검토를 하고 있는 상황이다. 또한 업체가 신청한 등급과 결과가 상이한 경우 세부항목을 설명하고 수정, 보완하여 요청하면 희망등급 부여. 단 심의위원이 모두 기존 등급 결정시 기존 등급이 최종 결정된다.

7.결론

본 연구를 심도있게 조사하기 위하여 국내는 물론 해외 부문까지 문헌조사 및 '게임위' 내부 자료를 활용하였고, 또한 '07.4(일본, CERO), '07.7(중국) 실시한 현지 조사 자료가 많은 도움이 되었다. 우선 국내 심의기관인 '게임위'(GRB)는 지속적으로 등급분류 심의와 관련된(내용수정, 절차 등)규정을 정비하여 급변하는 게임환경에 대응하고 있다. 또한 게임물에 대한 심의 프로세스를 전산화하여 심의의 투명성과 공정성 및 서비스 수준을 한 단계 높였으며, 특히 등급 받은 게임물의 사후관리 부문을 강화하여 품질관리에도 중점을 두고 관리하고 있다. 중국(新聞出版總署)의 경우 다양한 규제를 통해서 검열체제가 보장되는 것으로 조사 되었다. 특징으로는 신문출판총서(게임공작위원회)의 심의는 출판에 대한 심의이고 중국 문화부에서 담당하는 부문을 콘텐츠에 대한 심의라고 하는데, 결론적으로 해외 게임물은 신문출판총서와 문화부의 심의를 모두 받아야한다. 하지만 중국내에서 실질적인 게임 심의는 중국신문출판총서에서 관리하고 있어, 판권을 획득하지 못한 게임은 시장진입이 불가능한 것으로 조사되었다. 일본(CERO)은 유럽(PEGI),미국(ESRB)과 같은 순수민간단체로서 등급분류 심의에 있어 표현의 자유를 최대한 존중하며, 자유로운 것이 특징으로 조사 되었다. 또한 등급 거부 및 등급 취소 등의 사후관리 부분이 없어 시장에서의 정보 공개성도 상당히 높은 것으로 조사되었다. 하지만 엄격한 자체 윤리규정과 내부 점검 항목이 구체적이고 사실적이어서 등급 받은 게임물에 대한 신뢰성이 높은 것으로 조사 되었다. 결론적으로, 상기 분석 대상 국가의 공통적인 목적은 청소년 보호와 자국 게임산업의 진흥이 목적인 것으로 분석되었다. 중국의 경우 해외 게임회사들에 대해서는 엄격한 규제 수준의 심의가 진행되며, 한국과 일본의 경우는 표현의 자유가 인정되며 시장에서의 정보 공개성이 있으며, 게임물에 대한 등급분류를 통하여 청소년에 대한 보호와 게임산업 정책 전략이 실행된다 하겠다.

- [참고문헌]
- [1] 「일본 심의기관출장 보고서」 '게임위' 2007.
 - [2] 「중국 게임산업 현장 보고서」 '게임위' 2007.
 - [3] 「심의수수료 연구용역 결과」 '게임위' 2007.
 - [4] 검열과 등급분류 사이, 김민규, 박태순 역, 게임산업진흥원, pp.2,pp90. 2004.
 - [5] <http://www.cero.gr.jp>
 - [6] <http://www.grb.or.kr>



이용호
yong42@grb.or.kr

2002~2006한국마사회 정보기술처
2007~현재 건국대학교대학원석사과정(기술경영)
2007~현재 게임물등급위원회 재직