

# 게임사전등급제는 당근과 채찍이 기준선이어야 한다

오정환

2000년 초반부터 IT 산업의 발전과 함께 고부가 가치의 산업으로 게임 산업이 부각되었다. 그 후 IT 관련 인력, 그래픽 관련 인력과 많은 자금이 게임 산업으로 집중되었다. 또한 PC방의 보급과 인터넷 속도의 놀랄만한 향상이 많은 사람들로 하여금 게임에 접속하게 부추겼다. 모르는 사람과 사람이 서로 얼굴을 대면하지 않고 적이 되었다가 동지가 되었다가 하는 온라인 커뮤니티까지 형성되는 황금기를 맞이하게 되었다. 특히나 특별한 놀이 문화가 없었던 어린 초등학생들과 청소년들의 사용자수는 하루가 다르게 급격하게 증가하게 되었다. 아니 어쩌면 온라인 게임 중에 한두 가지 게임을 경험해 보지 못한 청소년이 없었다고 해도 과언이 아니었다. 이런 청소년층의 급격한 증가는 게임 산업의 중흥이라는, 또 놀이 문화의 새로운 패러다임이라는 양지의 장점을 가져왔지만 사행성의 부추김, 무분별한 폭력성, 심각한 온라인 게임 중독성, 온라인 언어폭력 등등 많은 음지의 부작용을 동반하였다. 게임 개발사들이나 서비스 게임포털사들은 나름대로 자정 작용을 위한 방법 및 건전성 있는 게임을 개발하여 서비스 하였다. 하지만 사용자들은 주민등록번호 도용 등의 여러 가지 편법을 동원하여 자정 수단을 통과하였고 건전성 있는 게임은 사용자들에게 버림받는 현실로 나타나게 되었다. 게임 산업 초기부터 이러한 음지의 문제들을 막기 위한 방법으로 개발사들이 스스로 자정 하는 방법과 더불어 연령별 게임 등급제가 시행되었다. 연령별 게임 등급제는 사용자들에게 내가 사용할 수 있는 게임의 종류를, 게임 개발사들에게는 서비스 하고자 하는 목표의 연령층에 맞는 게임 내용을 제시하였다. 하지만 그 부분을 지키는 개발사들은 사실 많지 않았다. 서비스 초기에는 등급에 맞는 게임 내용을 적용하지만 시간이 지나면서 온라인 게임의 특성인 프로그램 업데이트 패치를 통하여 조금씩 내용이 바뀌어 갔다. 물론 의도적이지는 않았지만 사용자들의 요구사항이나 사용자 유지 및 증대를 위해서는 개발사 입장에서는 선택의 여지가 없었던 문제였다. 사행성이나 중독성 등은 개발사들의 수익과 맞물려 있고 적지 않은 개발투자 비용과 기간이 소요되었기에 어쩌면 개발사 생존과도 연결되는 문제였기 때문이었다. 이로 인해 최근에는 더 강력한 게임사전등급제가 발효되었다. 게임의 내용을 수정하거나 업데이트하는 경우에는 반듯이 사전에 승인 받아야 하며, 소스부분까지 신고하여 승인 검토 받아야 하고, 초기 테스트를 위한 제한적 서비스를 할 경우에도 사전 심의를 꼭 거쳐야 하는 등등 많이 세분화 되었고 까다로워졌다. 하지만 얼마나 많은 실효를 거둘지는 현장에 있는 입장에서는 미지수이다. 한 달이면 많은 게임이 서비스되고, 엄청나게 많은 게임들이 온라인상에서 패치를 내리고 있는 상황에서 과연 그 많은 작업들을 신고한 내용과 대조를 이룰 수 있을지 궁금한 점도 있다. 지금 현재 게임 산업에서 필요한 것은 게임사전등급제의 승인 방법이나 규제 또는 사후관리 등의 채찍이 아니라 근본적인 게임 산업의 당근이 필요한 것이다. 개발사들도 수익을 창출하기 위한 회사이기에 서두에 언급했던 문제점들을 인지하면서도 무시하지 못하는 것이다. 그러기에 한쪽 면을 규제만하기보다는 다른쪽 면을 활성화 하는 당근을 같이 주어야 하는 것이다. 건전성 있는 게임이나 기능성 게임에 대한 보다 실질적이고 포괄적인 지원을 같이 규제와 병행 하여야 하는 것이다. 건전성 게임이나 기능성 게임 같

은 경우는 만들어도 수익은 제쳐두고라도 사용자를 확보하기가 어렵다. 관련 있는 정부기관이나 단체를 통한 홍보 캠페인이나 이벤트가 동반된다면 더욱 좋지만 현실적으로 어려운 점이 많을 것이다. 현실적인 개발 지원 자금의 확대를 통한 확대와 대형 게임 포털사의 의무적인 건전성 게임 서비스를 통하여 건전 게임의 개발 활성화를 만들어 한다. 또한 신고나 승인 사항을 준수하여 지켰을 때 개발사들에게 보다 많은 혜택을 받을 수 있어야 한다. 즉, 지금 현재 게임 산업에 필요한 것은 채찍뿐만 아니라 당근이 같이 필요한 것이다. 그러한 의미에서 게임사전등급제는 당근과 채찍의 기준선이 되는 기능으로 발전해 나가야 할 것이다. 또한 상당히 소극적인 사용자들에 대한 규제나 캠페인을 강화하여 개발사, 사용자, 정부기관 삼자의 노력이 있어야지만 게임 산업의 음지의 부작용을 조금이라도 줄일 수 있을 것이다.



### 박종형

인하대학교 전자계산공학과 석사 - 컴퓨터 그래픽스 전공  
 전) LG정보통신 중앙연구소 차세대 통신연구단 파트팀장  
 전) (주)아담소프트 게임 개발 실장  
 전) 크레용 엔터테인먼트 대표이사  
 현) (주)엔트올 대표 이사  
 현) 산업기술대학교 게임공학과 겸임교수