

VR 게임산업법 쟁점 및 고려사항

송승근

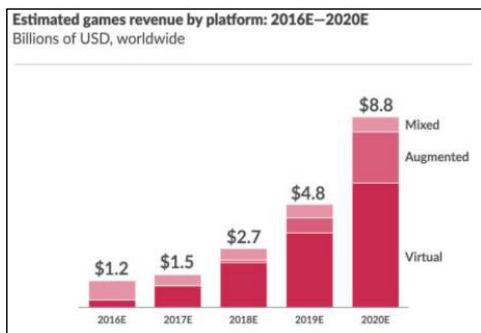
동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공

목 차

- I. 서론
- II. VR 관련 국내 법/제도 쟁점
- III. 국내 VR 게임 등급분류 접근법
- IV. 국내 VR 게임 등급분류 사례
- V. 결론

I. 서론

최근 4차 산업혁명은 새로운 화두로 등장하면서 가상현실의 상용화 가능성에 많은 관심을 갖게 된다. 지난 대선 정국을 거쳐 새롭게 출범한 문재인 정부에서도 4차 산업혁명의 성장 동력에 대한 담론의 으뜸은 가상현실이다. 국내 VR 산업 실태조사에서 가상현실의 킬러콘텐츠로서 게임(79.6%)을 가장 높게 인식하고 있으며 향후 엔터테인먼트, 교육, 성인물로 이어질 전망이다[1]. 그러나 가상현실의 게임시장 규모는 아직 초기 단계에 머물러 있는 실정이다.



2016년 10월에 발표한 슈퍼데이터 리서치(SuperData Research) 발표 자료에 따르면 VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality, MR(Mixed Reality)을 모두 합한 게임 시장 규모는 2016년 기준 12억 달러 수준이

라고 한다. 그러나 4년 후 2020년에는 2016년 대비 7배에 해당하는 88억 달러 규모로 성장 할 것으로 예측하고 있다[2]. 아직까지 가상현실에 대한 생태계가 마련되지 않아서 그 성장 속도가 느리지만 일정 특이점을 넘기게 되면 그 팽창속도와 파급효과가 매우 높을 것이다. 다시 말해서, 새로운 기술혁신을 통해 그 생태계가 구축된다면 모든 것이 과거에 비해 훨씬 빠른 속도로 일어나고 수많은 분야에서 근본적인 변화가 동시에 발적으로 발생하며 전체시스템의 완전한 개편이 발생할 수 있을 것이라는 것이다[3].

새로운 기술의 변화는 급진적 반면 사회, 정치, 경제 체제는 점진적으로 변한다. 특히 법률의 경우 그 변화 속도는 다른 어떠한 분야보다 너무나 늦다[4]. 이러한 상황에서 가상현실과 관련된 새로운 시장 확대와 신규 플랫폼 선점을 방해하는 대표적인 것이 현실에 맞지 않는 규제인 것이다. 특히 게임에서는 사행성을 고려해야 하는 문제까지 갖고 있는 것이다[1]. 본 논고는 4차 산업혁명의 꽃이라고 할 수 있는 가상현실이 직면한 게임규제의 현실을 살펴보고 그 고려사항을 고찰하고자 한다.

II. VR 관련 국내 법/제도 쟁점

새로운 기술을 기반으로 한 VR을 게임에 적용했을 때 개발사 입장에서 가장 큰 애로사항은 등급분류에

따른 게임물 사전 심의 제도인 것이다. 국내에 출시하고자 하는 게임물은 게임물관리위원회를 통한 엄격한 심의를 통과해야하는 난제를 갖고 있다. 게임물 심의는 단순한 통과여부가 아니라 법적인 구속력을 갖고 있기 때문에 심의 기준에 부합하지 않는 콘텐츠 제작은 불법 게임물로 간주되어 시장으로 나가지 못할 뿐만 아니라 설령 통과 되었다고 하더라도 사후관리에 걸려 다시 등급이 취소되거나 영업정지가 되어 회사 문을 닫는 곤혹을 치를 수밖에 없기 때문이다.

현재 개발된 대부분의 VR 게임은 해외 개발자들이 중심이 되기 때문에 국내 게임물 등급분류 기준이 까다롭다는 이유로 국내 출시를 꺼리기도하기 때문에 해외에서 개발된 VR 게임물을 국내에 유통하기도 그렇게 쉬운 일 만은 아닌 것이다.

그러나 다행히 2016년 5월19일 게임산업법이 개정되어 플랫폼에 관계없이 모든 게임물을 민간이 자율로 등급분류 하는 길이 생겨서 2017년 1월1일을 기점으로 까다로운 게임물관리위원회 심의를 거치지 않더라도 민간에서 등급분류가 될 수 있는 희망이 생긴 것이다 [1].

그러면 국내 게임물관리위원회를 통한 VR 게임물을 등급분류 받는데 무엇이 문제인 것인가? 그것은 VR 게임물을 아케이드 게임물처럼 등급분류를 할 것이기 때문이다. 아케이드 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가(19급) 형태로 두 가지 등급이 존재한다. 아케이드 게임물은 과거 2006년 바다이야기 과문을 겪으면서 사행성이라는 자대로 심각할 정도를 등급심의를 까다롭게 다루고 있다는 것이다. 다시 말해서 영화관에서 영화를 보기 위해 티켓을 구매할 때 현금, 신용카드, 포인트, 쿠폰 형태로 다양한 결제 방식이 가능한 반면 게임으로 분류가 되는 순간 오로지 동전과 지폐와 같은 현금으로 만 결제가 가능하다. 이는 법으로 강제하고 있기 때문에 다른 콘텐츠를 소비 할 때와 같은 다양한 결제 방식을 허용하지 않는다. 왜냐하면 신용카드로 과도한 소비를 할 수 있거나 속칭 '카드 깡'과 같은 불법적인 행위를 할 것이라고 예단하기 때문이다. 그래서 현금으로 결제하면 이용금액이 제한되기 때문에 과도한 소비를 할 수 없다는 입장이다. 왜냐하면 성인용의 경우 시간당 1만원 이하를 사용하라는 법/제도가 있기 때문이다. 그런데 전체이용가의 경우는 그런 것도 없는데, 유독 게임으로 오게 되면 한도를 통제하

는 현금 이외에는 절대 사용을 못하게 강제하고 있다는 것이다. 사실 신용카드를 사용하면 결제가 투명해지고 세금 추적도 용이하여 더 좋은 장점이 많음에도 불구하고 바다이야기의 트라우마 때문에 이를 담당하는 정부 당국의 담당자들은 극도로 새로운 변화와 시도를 싫어하는 문화도 한 몫을 하고 있다. 이는 이상하게 형성된 게임정책인 것이다.

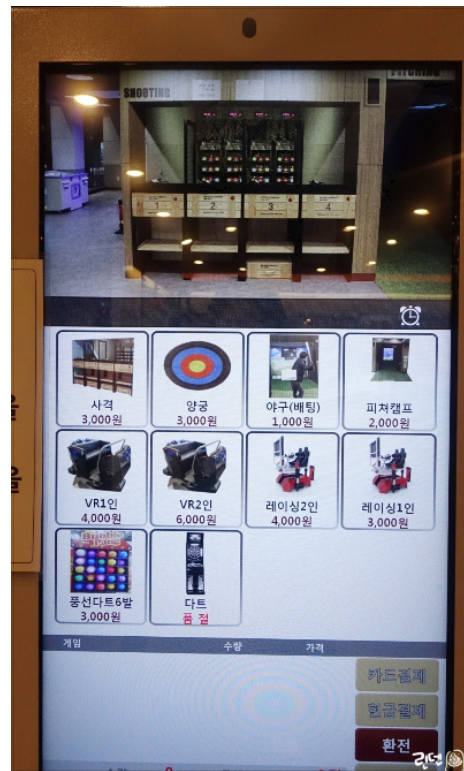


그림 1. Nexcing VR 결제 키오스크

그림 1은 안양에 소재한 스트라이크팡 신세계에 있는 VR 게임을 하기 위한 결제 키오스크이다[5]. 그림 1에서처럼 카드결제, 현금결제라는 메뉴가 있지만 게임산업법에 준하는 게임물관리위원회 내부규정에는 아직 카드결제가 허용되어 있지 않다. 아직 사후관리 차원에서 단속을 하지 않고 있어서 일반인들 보기에는 카드결제가 가능해 보이겠지만 엄밀하게는 불법인 것이다. 특히 사격, 양궁, 야구, 피쳐캡츠, 풍선다트는 유원시설로 분류를 받아서 게임물이 아니다. 그래서 이러한 종류는 카드 결제가 가능한 것이지만 VR1인,

VR2인, 레이신1인, 레이신2인, 다트는 게임물로 등급 분류를 받았기 때문에 신용카드와 같은 결제 수단을 사용하면 불법인 것이다. 그럼에도 불구하고 실제 매장에서는 신용카드를 모두 적용해서 사용되고 있는 실정인 것이다. 사실 이를 규제 한다는 것은 현실성 없는 정책인 것이다.

그러면 여기서 문제가 되는 지점은 VR 게임물은 게임물로 볼 것인가 유원시설로 볼 것인가에 따라 적용되는 법률이 달라진다. 게임물로 등급분류를 신청하면 게임산업법에 저촉을 받아서 아케이드 게임물과 같은 범주로 등급분류를 받게 된다는 것이다. 그렇게 되면 환전과 같은 사행성과 우연에 의해서 결정되는 확률이 게임상에 배포되는 전체이용가로 등급분류를 받을 수 없다는 것이다. 그러나 유원시설로 신청을 하면 관광진흥법에 저촉을 받아서 시설물로 간주되기 때문에 일정기간 검사를 받아야 하며 시설 기준이 높기 때문에 주거지에서 먼 곳에 주차장이 완비된 곳이어야 하므로 게임산업법 보다 더 까다로운 법적인 규제를 받게 된다. VR게임을 개발하는 개발사 입장에서 사행성을 피하려고 유원시설로 가면 그 보다 더 큰 규제를 직면하게 되어 이도저도 못하는 규제의 늪에서 헤멜 수밖에 없는 것이다. 한 가지 예로서 ETRI에서 많은 예산을 투자하여 개발한 VR 시뮬레이터의 경우, 매출이 현재로서는 전무하다는 것이 VR 게임을 개발하는 개발자들의 공통된 의견인 것이다.

Ⅲ. 국내 VR 게임 등급분류 접근법



그림 2. 기어 VR



그림 3. HTC Vive



그림 4. PS VR



그림 5. 아케이드 VR

현재 게임물관리위원회에서 VR에 적용하는 기준은 VR을 플랫폼 별로 바라본다는 것이다.

그림2는 오컬러스 스토어에서 기어VR 전용 마켓을 통해 다운로드 받은 VR 게임물을 제공하는 방식을 채택하고 있다. 이는 모바일 플랫폼으로 적용한 경우이다. 그림 3은 온라인 PC 스토어인 스팀(Steam)을 통해 패키지 게임물을 제공한다. 오컬러스 리프트, HTC Vive를 이용한다. 이는 온라인게임플랫폼 관점으로 접근한 것이다. 그림 4는 플레이스테이션 스토어를 통해 PS VR을 이용하여 VR 게임물을 제공한다. 이는 콘솔 플랫폼으로 접근한 경우이다. 마지막 그림 5는 게임제

공업소를 통해 전용 탑승기에 HMD를 연동하여 VR 게임을 제공한다. 이는 지극히 아케이드 게임물 플랫폼으로 접근한다는 것이다.

IV. 국내 VR 게임 등급분류 사례

VR 게임에 대한 플랫폼적 사고를 토대로 등급분류된 최근의 사례를 살펴보면 그림 6은 행성을 돌며 퀘스트를 수행하고 퍼즐을 푸는 내용의 게임물이다. 기어VR을 플랫폼으로 2015년 2월12일 전체이용가 등급이 부여되었다[6].

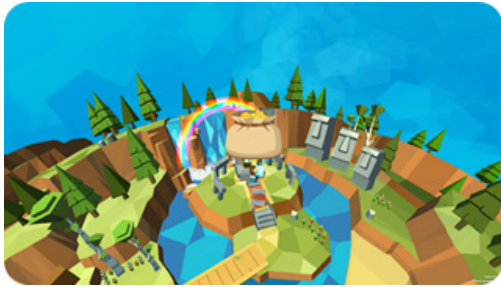


그림 6. 제임스의 유산

그림 7의 첫 번째는 우주를 배경으로 총과 방패를 이용하여 적을 물리치는 슈팅 게임이며 두 번째는 미션에 맞게 사물을 완성하여 퍼즐을 해결하는 내용의 게임이다. HTC Vive 플랫폼으로 2016년 6월14일 전체이용가 등급이 부여되었다[7].

그림 8의 첫 번째는 도로 위를 달리는 레이싱 게임이기도하며 두 번째는 바다, 우주공간을 탐험하고 갱단이 되어 싸우는 FPS 게임이기도 하다. PS VR 플랫폼 기반으로 2016년7월14일 청소년이용불가(19금)으로 등급분류 되었다[8].

플레이스테이션®브이알 월드는 ‘폭력성’, ‘범죄’, ‘언어’, ‘약물’의 내용정보표시가 필요한 게임이다. 총기류 및 칼 등 사실적인 무기를 이용하는 과도한 폭력 표현의 선형묘사가 있어서 ‘폭력성’의 내용정보표시가 필요하다. 주인공이 갱단의 일원이 되어 범죄에 대한 사실적인 묘사가 있기 때문에 직접적인 ‘범죄’에 해당한다. 한국어 음성이 지원되며 캐릭터 간 대화가 욕설



그림 7. Space Pirate Trainer 등 2 종



그림 8. 플레이스테이션®브이알 월드

표현이 있어 ‘언어’에 해당하는 내용정보표시가 필요하다. 이용자의 조작에 의해서 담배를 집어 들거나 불을 붙이고 캐릭터가 음주를 하는 표현이 있어 ‘약물’에 해당한다.

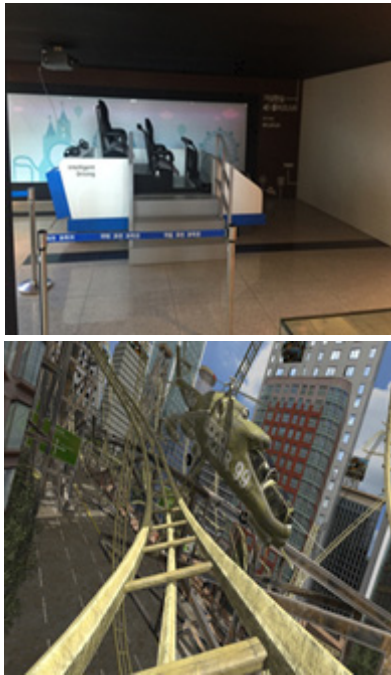


그림 9. VR 4D라이더

그림 9는 도심에 설치된 가상의 롤러코스터를 체험할 수 있는 체험형 게임물로서 2016년 6월16일 탑승형 기기용으로 전체이용가 등급이 부여 되었다[9].

본 게임은 360도 사방을 볼 수 있는 VR콘텐츠와 전자제어 모터로 콘텐츠의 내용대로 움직임이 구동되어 실제와 같은 체감을 느끼게 하는 시뮬레이터 게임기이다. VR영상은 도심의 빌딩숲 사이로 설치된 롤러코스터를 움직이는 형태로 구성되어 있고 움직임의 강도에 따라 하드 버전과 노멀 버전을 선택 버튼으로 선택 후 시작버튼을 누르면 시작된다. 본 기기는 기기의 하중이 무겁고 이동의 어려움이 있어서 출장심사가 진행되었다. 과거 바다이야기 사태 이후 출장심사가 전면 거부되었으나 최근 사행성이 없는 아케이드 게임물에 대해서는 허용하고 있는 추세이다. 출장결과 설명서와 상이한 내용이 없고 안정성 및 기타 제반사항 확인한 결과 특기사항이 없었다.

유사사례로 2011년5월20일 맥스라이더가 등급분류된 것으로 이러한 라이드류를 게임물로 간주하며 안정성검사대상 관련해서 게임산업법 시행규칙 제9조2항과 관련해서 게임물로 제공 시 안전등의 사항이 우려

되는 경우에는 등급분류에 안전성검사 등을 요구할 수 있다.

그림9 같은 VR 게임물은 아케이드 플랫폼으로 간주되기 때문에 출장검사가 필요하며 안전성에 따른 안전검사필증을 요구한다. 또한 이를 게임으로 볼 것인지 유원시설로 볼 것인지, 단순한 영상물로 볼 것인지에 따라 적용 받는 법규가 상이하며 취급하는 기관이 달라 질 수 밖에 없는 것이다. 게임물로 간주되면 게임물관리위원회 심의를 받으며 게임산업법에 저촉을 받는다. 만일 영상물로만 본다면 영상물등급위원회에서 등급분류를 받으며 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에 저촉을 받는다. 유원시설로 보게 되면 관광진흥법에 저촉을 받게 되며 정기적인 검사를 받아야 한다.

V. 결 론

VR 게임의 법률적 고민은 게임산업법에서 게임물을 어떻게 제공하느냐에 따라 적용여부가 차이가 날 수 있다. 현재 게임산업법에서는 게임을 일반인들이 이용하고자 할 때, 청소년 게임 제공업, 일반 게임 제공업, 인터넷 컴퓨터 게임시설 제공업, 복합 유통 게임 제공업으로 구분된다. 모두가 장소를 기반으로 한 구분이다. 4차 산업혁명을 통해 새롭게 등장하는 VR/AR/MR 기술 기반의 VR 게임에는 과연 이러한 장소적 구분이 적합한지 고려해 봐야 할 것이다. 그래서 VR 전용 게임 제공업에 관한 법률이 신설되어야 하는 것이다.

왜냐하면 현행 게임산업법으로 VR 게임을 처리할 경우 사행성을 과도하게 검토하게 되기 때문에 초기 산업의 토양을 마련하는데, 큰 장애 요소로 작용 할 것이다. 다시 말해서 사행성이 없음에도 불구하고 일단 사행성을 염두해 두고 VR 게임물을 검토하기 때문에 불필요한 논쟁만 벌어질 뿐 VR 게임의 고유의 특성을 반영 할 수 없다는 것이다. 또한 기존의 초법적인 아케이드 게임물을 개발하는 개발자들에게 VR 게임이 또 하나의 피안처가 되어 합법을 가장한 불법 게임물을 양산해 내는 통로는 만들어 줄 수 있기 때문이다.

VR 게임에서 고려해야할 중요한 점은 안전성이다. VR 게임은 HMD(Head Mounted Display)를 착용해서 게임을 플레이한다. VR 게임을 체험하는 사용자 증가는 청신호인 반면 디스플레이 해상도 한계, 사용자가

견뎌야 하는 기기의 무게, 오랜 시간 기기를 사용할 경우 어지러움을 호소하는 증상, 발열과 같은 기술적인 문제에 대한 불만이 증가하고 있다. 특히 어지러움이나 떨리는 사람의 시각처리 정보와 몸의 균형을 맞추는 청각의 정전기관이 수용하는 정보가 일치하지 않아서 발생하기 때문이다. 현재 폭력성, 선정성 등 7가지 내용정보표시 이외에 VR 게임물을 표시하여 이용자로 하여금 VR 기기 이용에 따른 주의를 촉구하도록 고려해야 할 것이다. 또한 VR 게임 시장의 급속한 성장을 추정할 때 안전성 문제에 대한 관련 업계 및 기관들과의 대책을 마련하여 신기술 도입에 따른 부작용을 예측하고 미리 대비 할 필요가 있다.

참고문헌

[1] 이상홍, “국내 VR 산업 실태조사”, 정보통신진흥센터, 2016.
 [2] 강만석, “가상현실게임 활성화 방안 연구”, 한국콘텐츠진흥원, 2017

[3] 클라우드 슈밥, “제4차 산업혁명”, 새로운 현재, 2016.
 [4] 래리 다운즈, 춘카 무이, “킬러 애플리케이션”, 국립증권경제연구소, 1999.
 [5] 린덴, 국내여행, VR체험 넥사이팅 안양 스트라이크 팡 신세계를 맞보다!, 2017.5.2.
http://ss_mj1114.blog.me/220996475175
 [6] 제임스의 유산, <https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx> 게임물 찾기, 등급분류결정찾기, 게임물명=제임스의 유산.
 [7] Space Pirate Trainer, <https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx> 게임물 찾기, 등급분류결정찾기, 게임물명=Space Pirate Trainer.
 [8] 플레이스테이션®브이알 월드 <https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx> 게임물 찾기, 등급분류결정찾기, 게임물명=플레이스테이션®브이알 월드.
 [9] VR 4D라이더 <https://www.grac.or.kr/Statistics/GameStatistics.aspx> 게임물 찾기, 등급분류결정찾기, 게임물명=VR 4D라이더



송승근(Seung -Keun Song)

연세대학교 인지과학 공학박사
 전) 문화체육관광부 게임물관리위원회, 위원 및 이사
 전) 게임물관리위원회, 기준정비위원회 당연직 위원
 전) 한국게임학회, 사업위원장, 2014년 추계학술대회, 조직위원장
 현) 국무총리실, 신산업투자위원회, ICT 분과위, 위원
 현) 민주평화통일자문회의, 자문위원
 현) 동서대학교 디지털콘텐츠학부 부교수
 ※관심분야 : 게임정책, HCI, 디지털콘텐츠, 디지털디자인