

게임물 등급분류제도의 국제 비교 연구

김성원¹, 이환수^{2*}, 정해상³

¹단국대학교 IT법학협동과정 박사과정, ²단국대학교 융합보안학과 교수, ³단국대학교 법과대학 교수

A Global Comparative Study on the Game Rating System

Sung-Won Kim¹, Hwan-Soo Lee^{2*}, Hae-Sang Jung³

¹Interdisciplinary Graduate Program in IT Law, Dankook University

²Prof. Department of Convergence Security, Dankook University

³Prof. College of Law, Dankook University

요약 게임은 세계인의 보편적인 여가문화로 자리 잡게 되었다. 그러나 게임 산업 발전에 따른 여러 긍정적인 영향과 함께 청소년들에게 악영향을 미치거나, 범죄 행위를 조장하는 등의 다양한 사회적 문제 또한 초래하고 있다. 이러한 영향을 최소화하기 위해서 세계 각 국가에서는 아동·청소년부터 일반 대중에게까지 연령과 사회적 가치에 적절한 게임물을 제공할 수 있도록 게임물 등급분류제도를 운영하고 있다. 게임이라는 새로운 디지털 콘텐츠에 대한 제도인 만큼 아직 등급분류 제도의 한계점은 여전히 많은 연구들에서 논의되고 있다. 이에 본 연구에서는 국내를 포함하여 다양한 국가의 게임등급분류제도를 조사하여 글로벌 게임규제 현황을 고찰한다. 또한 우리나라의 게임물 등급분류제도와 다른 국가의 등급분류제도를 비교분석하여 우리의 제도가 보다 적절하게 개선될 수 있는 방향을 제시한다. 본 연구 결과는 국내 게임물 등급분류제도의 실효성 확보와 표준화에 기여할 것이다.

주제어 : 게임산업진흥에 관한 법률, 게임물, 등급, 분류, 자체등급분류사업자

Abstract Game have become a universal leisure culture for the world. However, not only did the development of the game industry have a positive impact on society, but it also brought about various social problems, such as adversely affecting youth and encouraging criminal acts. In order to minimize these effects, countries around the world operate a game rating system to provide games suitable for age and social values from children and young people to the general public. Since games are new digital content, the limitations of the rating system are still discussed in many studies. Therefore, this study investigates the current status of global game regulation by investigating game rating systems of various countries including Korea. In addition, by comparing and analyzing the game rating system in Korea and the system of other countries, this study suggests a direction to improve our system more appropriately. The results of this study will contribute to securing the effectiveness and standardization of domestic game classification system.

Key Words : Game Industry Promotion Act, Game, Ratings, Classification, Independent Rating Classification Business Entity

***This study was supported by the BK21 Plus Program of National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government.

*Corresponding Author : Hwan-Soo, Lee(hanslee992@gmail.com)

Received September 16, 2019

Revised October 30, 2019

Accepted December 20, 2019

Published December 28, 2019

1. 서론

최근 전 세계적으로 게임과 관련된 기술과 산업의 발전에 따라 성별과 관계없이 다양한 연령층으로 게임물의 이용자가 크게 늘고 있다. 일반 대중들의 게임물 이용 증가에 따라 다양한 게임물의 배경 이야기가 되는 각종 문학·예술적 창작의 증가는 물론 그 게임물의 구현하기 위한 소프트웨어 및 하드웨어적 창작 도구의 발달도 두드러지는 등 연관된 각종 산업으로 긍정적인 효과가 파급되기도 하였다[1]. 그러나 게임물 이용자 중 일부가 게임물에 지나치게 몰입하거나 몰입과 연관되었다고 주장되는 사건·사고가 발생하기 시작했고[2], 이는 게임에 대한 부정적 시각을 강화하는 계기가 되었다. 그 후 지난 5월 25일 세계보건기구(World Health Organization, WHO)는 제72차 총회(스위스 제네바)를 통해 중독적인 행동에 의한 장애라고 분류되는 진단 그룹에 '게임이용장애'가 포함된 국제질병분류 제11차 개정판(ICD-11)을 만장일치로 통과시키며 전 세계에 충격을 주었다[3].

게임물 질병화 찬성 측은 게임물의 과몰입으로 인해 발생하였다고 여겨지는 각종 사회적인 부작용과 자라나는 아동·청소년에 대한 악영향을 문제 삼고 있으나[4], 게임물의 질병화와 관련한 게임물의 이용수준, 행태는 각각의 생활환경·성장환경 등에 따라 다양한 영향을 받으므로 획일화된 '증상'으로 규명되기 어려우며, 어떻게 과몰입 현상이 발생하는 것인지, 다른 중독물질 등과 같은 물질 또는 행위중독의 요소를 가졌는지도 불명확하다[5]. 특히 게임물 관련 산업에 대한 '첫다운제'나 '게임 중독세' 등 규제 문제, 표현물인 게임물에 관하여 「헌법」에서 보장되는 표현의 자유의 제약이 지적되는 등[6], 관련 산업의 침체가 우려되는 상황 속에서는 신중한 접근이 필요하다 할 것이다.

특히 우리나라는 질병화 논란 이전부터 게임물의 부정적인 영향을 우려한 다양한 규제를 운용해왔으며, 특히 아동·청소년 및 그 보호자 등에게 적절한 게임물을 선택할 수 있도록 돕기 위한 '게임물등급분류 제도'가 마련되어 있었다. 전 세계적으로도 주요 국가들에서는 게임물을 자율적 또는 의무적으로 심사받아 내용물 관련 정보를 표기하고, 연령에 적합한 정보를 제공하기 위해 유사한 제도를 운용하고 있다. 단지 우리나라의 게임물 등급분류 제도는 강력한 국가 주도의 규제적 성격을 갖추고 있는 것과 달리, 주요 선진국에서는 산업계의 자생방안으로 게임물에 대한 연령별 등급분류 제도가 정착된 점에서 차이가 있다. 우리나라처럼 정부 주도의 규제는 현재 표현

의 자유를 제한하는 규제로서 비난에 직면하여 있고, 강제적으로 사전심의를 받도록 의무를 부과하는 점이나, 법률 위반 시 상당한 형벌이 부과될 수 있다는 점에서 논란이 계속되고 있다. 이는 게임물에 대한 문화적·산업적으로서 가치판단 없이 제도화된 것으로 기술발달에 유연히 적응하지 못하고 제도가 잘 작동하지 않는 등 관련 산업의 성장을 가로막는 요소로 지적된다[7].

해외의 일부 사례에서는 국가에 의해 제도가 마련되어 운용되고 있다고 하더라도, 형벌 등 강제적 수단을 취하기보다는 보다 민간·산업 친화적 모습을 취하여 제도가 자율적으로 뿌리내리도록 유도하는 등 배울 수 있는 점이 확인된다. 그러므로 이 글에서는 우리나라의 게임물 등급분류 제도와 해외 각 국가의 게임물 등급분류제도를 비교·분석하고, 장·단점 및 차이점을 도출함으로써 국내 게임 산업의 발달과 건전한 게임문화가 정착될 수 있도록 개선점을 연구하여 제시하고자 한다.

2. 게임물 등급분류 제도

2.1 게임물 규제 동향

게임물은 소프트웨어이며, 영상물로 다양한 문학·예술적 저작물이 결합한 복합저작물이다[8]. 게임물에는 기획 의도 또는 기획 의도와 무관하더라도 사회적으로 아동이나 청소년을 이용 대상으로 하기에는 적절치 못하다고 평가되는 요소가 포함되기도 하며, 사행성이 포함된 게임물은 이용자들을 게임물에 의존하게 만들기도 한다. 이러한 이유로 사회적 요구에 따라 게임물을 대상으로 하는 각종 규제정책이 마련되게 되었다. 대표적으로 첫다운 제도와 쿨링오프(Cooling-Off)가 있으며, 이 글에서는 논하는 게임물 등급분류제도를 들 수 있다.

첫다운 제도는 아동·청소년인 게임물 이용자의 게임물 이용시간에 제약을 두는 것으로 심야 시간(오전 0시부터 오전 6시까지)의 이용을 강제적으로 차단하도록 인터넷 게임물 제공자에게 의무를 부과하는 여성가족부 소관의 '강제적' 첫다운 제도(「청소년 보호법」, 법률 제15987호, 제26조)와 청소년 본인이나 법정대리인의 요청으로 게임물의 이용방법과 이용시간 등을 제한하는 문화체육관광부의 '선택적' 첫다운 제도로 나누어진다(「게임산업법」 제12조의3). 그리고 쿨링오프(Cooling-Off)는 게임물의 이용자가 2시간 이상 게임을 이용하면, 10분간 접속을 차단하는 형태의 것으로 2012년 교육부(舊 교육과학기술

술부)를 통해 제안되었으나, 법제화가 이루어지지지는 않았다[9]. 이는 게임물의 이용시간에 관한 규제에 해당하며 게임물의 내용과는 관련이 적다. 게임물의 콘텐츠인 내용에 관한 규제로는 이 글에서 살펴볼 '게임물 등급분류제도'를 들 수 있다. 그 밖에도 최근(6월 말) 완화된 PC·온라인게임 결제 한도(성인은 폐지, 청소년은 月 7만 원 상한 유지)가 있으며, 게임 산업계에서 자발적으로 참여 중인 확률형 아이템에 대한 확률 공개 제도가 있다.

2.2 게임물 등급분류제도

게임물 등급분류제도는 1999년 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 제정과 함께, 영화 등급분류를 기반으로 「공중위생법」의 유기기구 기기검사를 흡수한 형태로 도입되었다. 이는 게임산업의 산업적·문화적 영향력의 확대에 따라 이를 제도권에서 규율하려는 세계적인 흐름에 의한 것이다[10]. 게임물 등급분류제도는 '게임물을 이용자에게 제공하기 전 단계'에서 이루어진다는 점에서 사전적 규제에 해당하고, 청소년의 정서발달을 고려하여 게임물 및 관련 정보를 제공함으로써 일반의 이용과 개인의 취향에 적합한 게임물을 선택하는 등 문화생활의 증진에 보탬이 되려는 목적을 가진다[11,12].

국내에서 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 사전에 게임물관리위원회 또는 법률에 따라 지정된 사업자로부터 게임물의 등급분류를 받도록 하고 있다(「게임산업법」 제21조제1항). 게임물의 등급은 선정성·폭력성 및 공포·범죄 및 약물·부적절한 언어·사행성 등 5가지 내용 정보의 정도와 장르(Genre)를 고려하여 결정되며, 연령에 따른 전체이용가·12세이용가·15세이용가·18세이용가(청소년이용불가)의 등급과 게임물의 성능 등 실험이나 공익 등을 사유로 '시험용'과 '공익목적' 등급이 별도로 존재한다(「등급분류 규정」, 제5조 및 제6조).

게임물의 등급분류는 게임물등급분류신청서와 제반서류를 '게임물관리위원회'에 제출·신청하여 개시되며, 신청서를 접수한 위원회에서는 그 신청받은 날로부터 15일 이내에 등급분류 결정을 내리도록 하고 있다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행규칙」(이하 "게임산업법 시행규칙"이라 한다), 문화체육관광부령 제347호, 제9조). 이후 게임물에 대한 사전검열 논란으로 인하여 관련 업무를 민간에 위탁할 수 있도록 법률이 개정되었으며, 2011년 '게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)'가 새로이 설립되면서, 전체이용가, 12세 이상, 15세 이상 등 게임물의 분류

를 담당하게 되었다. 다만, '청소년이용불가' 등급과 '사행성' 게임물은 민간기관을 통해 심의 받을 수 없으며 '게임물관리위원회'를 통해 심의를 받아야 하고(「게임산업법」, 제24조의2)[13], 그 절차는 아래 Fig. 1과 같이 나타낼 수 있다.

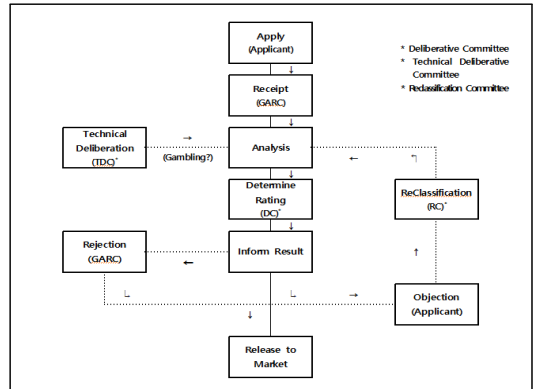


Fig. 1. Game Rating Process of GRAC

2.3 게임물 자체등급분류제도

게임 산업의 변화(PC·Console → Mobile 중심으로 플랫폼 이동) 및 관련 기술의 발전(AR·VR 등 신규영역의 등장)에 유연하게 대응하기 위하여 문화체육부장관이 지정한 '자체등급분류사업자'를 통하여도 게임물 등급분류를 받을 수 있도록 2016년 법률 개정이 이루어졌다. 법률에 따르면 일정 요건을 갖춘 사업자는 신청을 통해 3년 이내의 기간으로 '자체등급분류사업자'로 지정될 수 있다(「게임산업법」 제21조의2 제1항 및 제2항). 그러나 관련 개정이 2017년 부로 시행되었음에도 불구하고, '자체등급분류사업자' 자격을 얻기 위해 신청한 사업자는 구글 등 총 7개사에 불과하다(19년 6월 지정공고 기준). 자체등급분류사업자도 등급분류와 관련한 제반의 업무를 수행하지만, '청소년이용불가'와 '공익목적', '시험용' 등급의 게임물, 청소년게임제공업 및 일반게임제공업에 제공되는 게임물에 관하여는 등급분류를 할 수 없는 한계가 있다(「게임산업법」 제21조의2 제3항).

대표적 자체등급분류사업자인 '구글 社'의 예를 보면, 구글은 국제등급분류연합(IARC) 체계에 참여하는 스토어 프론트(Storefront)로서, 가입국의 등급분류체계와 연결되어 있는 IARC의 시스템에 구글 마켓(Google Playstore)의 시스템을 연계하여 등급분류를 하고 있다. 구글 마켓에 게임물을 출시하려는 개발자는 자신의 게임물을 등록한 후 조속히 등급분류를 위한 설문을 작성하여야 하며, 설문 작

성을 완료하게 되면 IARC를 거쳐 각 가입국의 기준에 알맞은 연령 등급이 자동으로 부여된다[14]. 그 절차는 아래 Fig. 2와 같이 정리된다.

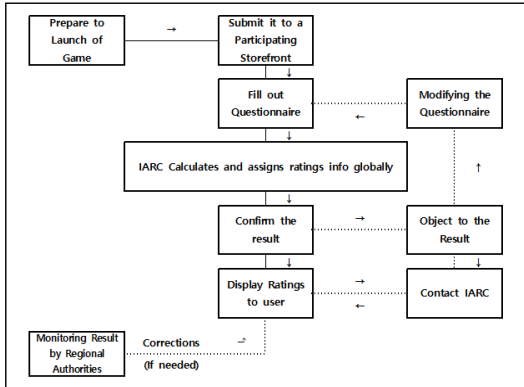


Fig. 2. Game Rating Process of Independent Rating Classification Business Entity(linked with IARC)

2.4 게임물 등급분류제도의 한계점

게임물 등급분류는 「게임산업법」을 근거로 게임물관리위원회(舊 게임물등급위원회)를 통해 심의를 받아왔다. 담당기관은 정부부처인 문화체육관광부에 의하여 구성이 관리되므로, 사실상 준-행정기관에 의해 사전에 심의받도록 의무를 부과한 정부규제에 가깝다고 평가받고 있으며, 이와 함께 게임이라는 문화콘텐츠를 정부의 성향이나 정책에 따라 사전검열을 하려 한다는 논란도 제기되는 등 부정적 시각이 존재한다[11]. 이 문제를 해결하기 위해서 조직개편(게임물등급위원회 → 게임물관리위원회)과 일부 심의기능의 민간이양(게임콘텐츠등급위원회)을 2011년에 추진하였고, 오픈마켓 영역에서의 등급분류 간소화를 거쳐 2016년에 ‘자체등급분류’ 제도가 등장하면서 정부규제에서 민간규제 방향으로 변화를 주었다. 그러나 위와 같은 과도기적 변화는 등급분류제도의 복잡화와 함께 이중규제 문제 등 새로운 한계점도 나타내게 되었으며[11], 게임산업계에서는 여전히 과도한 규제정책 때문에 산업진흥이 지체된다는 지적을 하고 있다[7].

3. 해외의 게임물 등급분류 제도

한국의 게임물 등급분류 제도와 마찬가지로 해외 여러 국가 등에서도 유사한 제도가 운용 중이다. 동 제도들은 성인용 게임물의 증가 등 유해하다고 판단되는 게임물의

영향으로부터 아동·청소년을 보호하고, 보호자나 대중에게 게임물에 관련한 정보를 제공함으로써 연령에 적합한 게임물을 선택할 수 있도록 하여 사회적 가치에 부합한 문화생활의 달성이 공통적 목적으로 볼 수 있다. 따라서 연령별 기준은 유사하게 나타나고 있으며, 각 개별 국가들의 연령별 기준은 이하의 본문 및 VI. 부록의 Table 6에 정리하였다.

3.1 국제등급분류연합(IARC)

국제등급분류연합(International Age Rating Coalition : IARC)은 한국(GRAC), 호주(ACB), 브라질(ClassInd), 미국(ESRB), 독일(USK), 유럽(PEGI)의 게임물 등급분류 수행기관을 구성원으로 둔 연합체로 2013년에 설립되었다. 우리나라는 2017년 12월 13일 가입협약을 체결하여 구성원으로 되었다. IARC에서는 오픈마켓 게임물 등 다량의 게임물을 효율적으로 분류하기 위해 개발자의 설문결과를 설정된 알고리즘에 따라 각 국가의 연령 등급분류 기준에 알맞은 등급을 도출하는 설문형태의 등급분류 시스템을 운영하고 있다[15]. IARC의 프로세스는 앞(2.3)에서 언급한 구글社의 사례와 같은 방식으로 운용되며, 비용이 별도로 소요되지 않는 장점이 있는 반면에, 디지털로 배포되는 제품에만 사용할 수 있다는 한계가 있다. 그러나 해외의 많은 등급분류 기관이 함께 참여하면서 국제적 통용력을 갖추고 있는 만큼 제도 이용이 더욱 활성화될 것으로 전망한다.

3.2 유럽지역

유럽은 컴퓨터 및 게임물과 관련한 기술의 발전사가 비교적 긴 만큼, 영국 등 일부 국가에서 게임물에 관한 연령별 등급 분류체계를 선제적으로 마련하였다. 이후 곧 전 유럽에 통용되는 기준을 위한 연구가 진행되었고, 현재 대부분 유럽 국가들은 개별 국가별 등급분류 대신 ‘범-유럽 게임 정보(Pan-European Game Information: PEGI)’라고 불리는 체계를 이용하고 있다[16].

3.2.1 유럽연합(EU)

PEGI는 게임물에 관하여 전 유럽에서 통용되는 단일 등급체계를 적용하기 위해 유럽 상호작용 소프트웨어 연맹(Interactive Software Federation of Europe: ISFE)을 통해 2003년에 조직된 민간 심의기구에 해당하며[12], 자율적인 규제를 위한 「Code of Conduct」를 공개하고 있다. 규약에 따르면 연령 기준은 ‘3+, 7+,

12+, 16+, 18+', 총 5개 등급으로 나뉘며, 폭력, 욕설, 공포, 선정성, 약물·마약, 도박·사행성, 차별, 온라인 등 8개 내용정보를 표기하게 하고 있다[17]. 이 체계는 유럽의 대부분 국가에서 받아들여져 있으며, 포르투갈(4+, 6+, IGAC), 핀란드(11+, 15+, KAVI(舊 VET/SFB or MEKU) 등 일부 국가는 자국의 법·정책에 따라 PEGI 체계를 계수·변형한 별도의 체계나, 구분되는 별개의 제도를 갖추고 있다. 이와 같은 PEGI의 등급분류는 자율규제에 해당하므로 법률적 강제성을 띠지 않으나, 몇몇 국가들에서는 강제적인 법률적 지원이 이루어지고 있으며 관련 업계에서도 실질적으로는 회사의 정책상 PEGI의 등급분류를 요구하는 경우가 많아 강제적인 것으로 취급되고 있다[12]. 유럽에서 통용되는 PEGI 체계와 그 외 국가 제도 특징을 나타내면 Table 1과 같다.

3.2.2 독일

USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)은 독일 「아동 및 청소년 보호법」(Jugendschutzgesetz, JuSchG) 및 「청소년 미디어 보호국 규약」(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, JMStV)에 따라 독일에서 컴퓨터 및 비디오 게임을 분류할 책임을 지는 공인된 성격의 민간자율기구에 해당한다. 해당 기구는 독일 16개 주 정부의 청소년위원회와 게임용 소프트웨어 생산업체에 의해 1994년에 설립되었으며, 법률에 따라 게임물 등급분류 및 구분에 관한 업무를 위탁받고 있다[18]. 연령 기준은 전체 이용가, 6+, 12+, 16+, 18+, 5

개 등급으로 나누어지며, 게임물 출판사 등의 신청에 따라 16명(아동 보호 전문가 및 사회적 이해관계자 단체 등)의 대표로 구성된 자문위원회에서 게임물의 등급을 결정한 후, 주 정부 청소년 정책 담당 부서의 동의를 통해 유효하게 시행된다.

독일에서는 어떠한 경우도 등급분류를 받지 않은 채 아동·청소년 등에게 게임물을 제공하는 것은 금지되고, 해당 규정 위반 시, 법률에 따라 최대 5만 유로의 벌금으로 처벌받을 수 있다(§ 3, 14, 28 ⑤, 「Jugendschutzgesetz」: JuSchG, <BGBl. I S. 2730, BGBl. I S. 420>, 2002). 또한 과도한 폭력, 인종차별, 온난화, 반-헌법적 상징의 사용, 전쟁을 옹호하는 내용 등 독일 형법(StGB)에서 금지하는 내용을 포함한 게임물은 법원의 명령으로 압류될 수 있으며, 동 게임은 독일 내에서 연령 등급 없이 성인 등을 대상으로도 판매될 수 없다[19]. 유럽에서 공용으로 사용하는 PEGI의 등급분류 결과는 독일 내에서 이용될 수 없고 법적으로 금지된다. 그러나 독일인들은 유럽연합 내에서 PEGI를 채택하고 있는 독일어권 국가(오스트리아 등)의 시장에 접근하여 USK의 등급분류를 우회할 수 있는데, 사실상 이러한 우회 행위의 차단을 집행하고 있지 않다고 한다[20].

3.2.3 영국

영국의 게임물 등급분류 기구는 BBFC와 ELSPA가 있다. 먼저 BBFC(the British Board of Film Classification)는

Table 1. Game Ratings in Europe

Country	Specificity
PEGI (EU)	<ul style="list-style-type: none"> •Operation within the EU Region in 2003 - Application Targets : Games of those who have decided to comply with the PEGI Code - No Difference in Game's Online and Offline Status, Format, Distribution methods, etc. - 'PEGI OK' Label : This Marking does not include elements that deserve to be classified as a higher ratings than the 3+ Category, and is used through declaration and notify •Currently, PEGI system has been adopted in more than 35 countries(16 → 35)* * PEGI Members : Albania, Austria, Belgium, Bosna i Hercegovina, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech, Denmark, Estonia, Finland, France, Greece, Hungary, Iceland, Ireland, Israel, Italy, Kosovo, Latvia, Lithuania, Luxembourg, Malta, Moldavia, Montenegro, Netherlands, Norway, Slovakia, Slovenia, Poland, Portugal, Romania, Serbia, Spain, Sweden, Switzerland, England, etc. (Based on April. 2019).
USK (GER)	<ul style="list-style-type: none"> •USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 1994) is German abbreviation of Entertainment Software Self-Regulation Body - It is Self-Regulation body, But, the Violation of Protocols can be punished according to law - It has strict standards considering the specificity of german history(Compared to PEGI) •The System have an organic relation between government agency, private youth protection groups and independent review agency
BBFC (GBR)	<ul style="list-style-type: none"> •Adopted 2 Systems(PEGI and BBFC) - BBFC can classify of Porno content rated R18, subordinate game included in other contents and non-game contents(video trailer, etc) included in the game •BBFC(1912) and ELSPA(1989-2010) is Self-regulation body - ELSPA introduced the Game Rating System for the first time in UK, and It's System affected the PEGI System
RARS (RUS)	<ul style="list-style-type: none"> •Classification is performed by Manufacturer or distributor - 'Expert Review' : Invite experts or specialized institutions that meet the requirements set out in this Act and conduct Game Classification independently •Classification Results are monitored by Public Organizations, non-profit institutions and citizens - 'Information Products(include Games)'s Ratings are supervised and controlled by executive body

대중의 영화 비디오 및 디지털 영상물의 선택을 도우려는 목적으로 1912년 영화 산업계에 의해서 설립됐다. 「the Video Recordings Act (1984)」, 「the Digital Economy Act (2017)」등 법률에 근거하여 영화비디오·온라인(포르노 등)의 영역을 등급분류 하며, 'PG(8+), 12A, 15, 18, R18'의 기준이 있다[21]. ELSPA(the European Leisure Software Publishers Association)는 컴퓨터 및 비디오 게임 산업의 구체적·집단지적 정체성을 확립하기 위하여 1989년 설립된 민간기구이며, 1994년 영국에 최초로 비디오 게임 등급체계를 소개하였다. ELSPA는 영국의 레저 소프트웨어의 출판 및 배포에 관한 거의 모든 회사가 가입할 수 있었고, 이후 규모와 영향력을 확대하면서 산업진흥과 시장분석, 해적행위 방지 및 콘텐츠 등급분류 등 다양한 업무를 수행하였다. 이후 ELSPA 등은 ISFE가 PEGI 체계를 개발하는데 영향을 끼쳤으며, PEGI 체계가 영국에 자리 잡으면서 단계적으로 폐지되었다. 따라서 현재 영국에서는 PEGI와 BBFC 체계가 병존하고 있으며, 2012년 게임물에 관한 등급분류를 PEGI로 법정하기 이전까지 병행되어 적용되었다[22]. 이후에는 영국 내에서도 일반적으로 PEGI 체계를 따르고 있으며, 일정한 경우(R18 등급의 포르노 콘텐츠, 타 콘텐츠에 포함된 보조적·부수적 게임물, 게임물 내 포함된 비-게임 콘텐츠인 영상 트레이일러, 특작단편 등)에는 예외적으로 BBFC가 적용될 수 있다[21].

3.2.4 러시아

러시아에서는 2012년 9월 「해로운 정보로부터의 아동·청소년의 건강 발달의 보호에 관한 연방법(О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию, On Protecting Children from Information Harmful to Their Health and Development, r. N 436-ФЗ)의 시행에 따라 관할 내에서 전시·판매·대여 등을 목적으로 한 영화, 출판물 및 게임물 등에 관하여 등급분류를 하고 있다[23]. 이를 「정보제품의 연령 분류 규칙」(Russian Age Rating System, RARS 또는 PCBP)라고 하며, 해당 법률의 제정 이전까지는 관련된 별도의 법체계가 존재하지 않아 PEGI 체계가 비공식적으로 통용된 것으로 보인다[24]. 연령 기준은 0+(6세 미만), 6+, 12+, 16+, 18+, 5가지로 구분되며(§ 7-10. equal to below 'N 436-ФЗ', 게임물의 분류는 해당 제품의 제조업자 또는 유통업자가 이 법률에서 정한 기준을 충족한 전문가 또는 전문가관을 초빙하여 '전

문가 검토'(§ 17-18)를 받아 독립적으로 수행한다(§ 6)[25]. 위 법률을 위반하여 아동이 접근 가능한 장소에서 관련된 정보 제품을 유통하는 것은 금지되어 있으며(§ 16), 이 경우에는 금지명령 등 법적인 책임이 부과될 수 있다(§ 19, 22). 기타 등급분류는 위 집행기관에 의해 통제되며, 러시아의 공공단체, 비영리조직 및 시민 등은 아동의 접근에 관해 모니터링을 수행할 권리를 가지고 있다(§ 20-21). RARS는 게임물의 등급분류를 규정에 따라 사업자가 직접 수행하므로 별도의 전문심의기관이 존재하지 않는 구조로 새롭게 마련되었으며, 타국의 체계와 특히 차별성이 있으므로 유럽연합에서 통용되는 PEGI 체계는 병존할 수 있으나, 공인되지 않은 것으로 보인다[26].

3.3 아시아 지역

3.3.1 일본

일본은 게임물 등급분류와 관련한 민간기구들이 자율적인 등급 분류체계를 갖추고 있다. CERO(Computer Entertainment Rating Organization, 컴퓨터·엔터테인먼트 등급 기구)는 2002년 일본 컴퓨터·엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)에서 출범되었으며[27], 「CERO 倫理規定(Code of Ethics), 2017」이라는 체계 이용을 위한 지침을 공개하고 있다. 연령 기준은 전체이용가(A), 12+(B), 15+(C), 17+(D), 18+(Z)로 구분되고(제4조 (1), equal to below 「CERO 倫理規定」), 선정성, 폭력, 반사회적 행위, 언어·사상 관련 표현요소의 정도를 고려하여 등급을 결정하고 있다(別表 2)[28]. CERO는 비영리 자체등급분류 기구에 해당하므로 자율규약과 윤리규정 위반에 관한 책임을 지게 될 뿐, 법적인 강제력은 없다. 그 외에 게임과 관련하여 CERO를 출범시킨 CESA는 '온라인게임 운영 가이드라인('06. 12)'[18], '18세 이상 등급의 가정용 게임 소프트웨어의 광고 등 가이드라인('18才以上のみ対象'家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン', 'Only for ages 18 and over' Guidelines for Advertising, etc., of Domestic Game Software)'을 별도로 마련하여 청소년 보호를 위한 노력을 계속하고 있다[12].

EOCS(Ethics Organization of Computer Software, 컴퓨터 소프트웨어 윤리 기구)는 성인 게임물에 관한 법·윤리적 기준 부재로 강간 등 성범죄와 각종 패티쉬(Fetish) 요소가 포함된 제품이 계속 등장·배포되는 문제의 진화를 위하여 '일본 퍼스널 컴퓨터 소프트웨어 협회'의 지원을 받아 1992년, '소프트웨어 윤리 위원회'라는 명칭의 세계 최초 성인 게임 심의기구로 출범했다. 동 기구는 비영리

단체로 게임물 등급분류에 관한 법적 구속력이 없으며, 연령 등급은 '일반 소프트웨어(전체, 12+, 15+)' 및 '18세 미만 판매 금지 소프트웨어(18+)'로 구분된다[29].

JCRC(Japan Contents Review Center, 일본 콘텐츠 심사 센터)는 성인용 영상물과 컴퓨터 게임물의 일부 심사를 담당하던 콘텐츠 소프트 협동조합(Contents Soft Association, 1996)을 2015년 흡수·통합하면서 게임물의 심의에 관한 업무를 함께 담당하고 있다. 해당 기관은 2010년 자율규제윤리를 추구하는 정부와 독립된 제3자 기관으로 출범하였으며, 일본 각 도도부현의 「청소년 건전 육성 조례」에 근거한 지정 심사 단체로 지정받고 있다. 연령 등급 기준은 일반, R-15, 성인용, 총 3개로 분류되며[30], 컴퓨터 소프트웨어 윤리 기구와 마찬가지로 자율규제기구이므로 법적 구속력은 부재하다.

3.3.2 대만 및 중국

대만에서는 「아동·청소년 복지 및 권리 보호에 관한 법률」(「兒童及少年福利與權益保障法, The Protection of Children and Youths Welfare and Right Act」: 民國 108年 04月 24日)에 따라 위생복지부에서 게임물 등급 분류와 관련한 업무를 담당하며(제7조 (13). 「兒童...法」), 동 법률은 등급분류 관련 사항을 정한 규칙을 중앙목적 사업주관기관(산업개발국, MOEA)에서 제정할 수 있도록 위임한다. 규정에 따르면 신문지 외 출판물, 및 녹화영상물, 게임물 등과 관련한 등급의 분류는 그 등급 관리 의무가 있는 자(Obligor of rating administration)에 의하여 평가되며(제44조.), (제2조 (2). 유희연체등급관리 관법, 遊藝軟體分級管理辦法, Game Software Rating Regulations)」 Law no. 10704602230), 등급 관리 의무가 있는 자가 등급을 부여하지 않거나, 기타 제정된 규정을 위반한 경우에는 3만 위안 이상 15만 위안 이하의 벌금과 시정명령이 부과될 수 있다(제92조. 「兒童...法」). 연령 기준은 4단계(보편(0+), 보호(6+), 보도(12+), 한제(18+))에서 5단계 등급 구조(보편, 보호, 보12, 보15, 한제)로 개편되었으며[31], 선정성, 폭력성, 공포, 담배 및 알코올, 마약, 부적절한 언어, 반사회적 행동 요소를 표기하도록 하고 있다. 또한, 등급 관리 의무자에게 연령이 맞지 않는 아동 및 청소년 등의 접근을 제한할 수 있도록 접근통제 조치의무를 부과하고 있다(제16조, 「遊藝...法」).

중국에서는 게임물과 관련한 등급분류제도가 별도로 채택되어 있지 않으며, 중앙정부에 의하여 강력한 검열 통제를 받고 있다. 중국의 게임물은 당국의 '국가신문출

판광전중국'을 통하여 허가를 받아야 하며, 이를 거치지 않으면 관할 내에서 출시·배포가 이루어질 수 없다. 관련된 내용은 중국의 「판호신증주의사항」에 정해져 있으며, 확률에 관한 구체적 표기, 게임물 판호 검토의 3회 제한 등 게임물에 관한 각종 규제를 두고 있다[32]. 특히 중국의 현재 체계는 성숙한 성인에게도 광범위한 요소를 금지하는 강력한 접근제한 논란이 있는 만큼, 관련 업계에서 연령별 등급분류체계 등 대책 마련을 촉구하고 있다[33]. 그 노력으로 2019년 6월 중국의 게임물 관련 상위 10개 업체에서는 게임물에 관한 자율규제방안을 스스로 마련하여 중국 정부에 제안하였다[34].

일명 게임적령제시초안(「游戏适龄提示草案」, Draft to Suggestion of Suitable Age for Game)으로 연령 등급은 중국의 관련 법률과 청소년 성장의 생리특성, 인지, 도덕 등을 종합적으로 고려하여, '6+, 12+, 16+, 18+' 등 4단계로 나누어지며, 6세 미만의 아동에게는 시력 발달 등 신체의 성장을 고려하여 단독으로 게임물을 이용하는 것을 권장하지 않고 있다(제1조, 제2조 제1항. equal to below '게임적령제시초안'). 적령을 결정하는 주요기준은 법률과 도덕, 폭력, 선정, 잔혹, 공포, 위법물품, 부적절한 언어, 역사와 문화의 8가지 요소가 있으며(각 표 참조), 그 외 게임물의 유형(장르), 시스템, 시간, 요금결제에 관한 요소 등은 적령 결정의 '참조'로 활용된다(제2조, 각 항).

3.3.3 싱가포르

IMDA(Info-communications Media Development Authority, 정보통신 미디어 진흥 관리국)는 싱가포르에서 게임물을 분류하는 기관에 해당한다[35]. 동 기관은 2016년 8월 제정된 「정보·통신 미디어 개발 진흥 관리국법」(Info-communications Media Development Authority Act)에 근거하여 개편된 것으로, 전신인 MDA에서는 2008년 4월부터 게임물 등급제도를 운용하였고, 비디오 게임 분류 지침(「Video Game Classification Guidelines」)을 마련하여 절차를 다루고 있다[36].

연령 기준은 타 국가 등과 달리 16+ 및 18+ 두 가지만 존재하며, 게임물이 공공질서를 훼손하거나 국익을 해하는 경우는 게임물 등급분류가 거부될 수 있다(§ 5. equal to below '[36]'). 등급분류는 폭력, 성행위, 누드, 부적절한 언어, 약물, 공포(16+ 기준, 불안감·혐오감의 조성), 주제(18+ 기준, 18세 이상에게 적합한 주제의 처리 및 탐구 요구, 구체적이지 않은 범죄자 역할 또는 행

위의 요구, 일부 동성에 요소)를 고려하여 부여되며, 온라인 신고 시스템을 사용하여 IMDA으로 신고하도록 하고 있다(§ 6). 그 외 싱가포르에서는 등급분류가 필요하지 않은 “면제 비디오 게임물(Exempt Video Games)”을 별도로 규정하고 있으며(Annex B), 비디오 게임물의 유통업자에게 자동으로 분류-라이선스를 부여하는 특색을 가진다(§ 7).

3.3.4 인도네시아

인도네시아 게임물 등급분류 기관은 'IGRS(Internet Game Rating Indonesia, 인도네시아 인터넷 게임 분류)'로 2016년 상호작용형 전자 게임물 분류에 관한 인도네시아 통신정보부 제11호 규정의 시행으로 설립되었다[37]. IGRS의 등급분류는 무료로 진행되며, 게임물을 담배·주류·마약·향정신성 물질 및 기타 중독성 물질, 폭력성, 파·신체절단·식인풍습, 부적절한 언어, 캐릭터의 외관, 선정성·패티쉬, 사행성, 공포성, 온라인 상호작용을 범주화하여 적절한 사용자 연령을 도출한다. 연령 기준은 'SU(모든 연령), 3+, 7+, 13+, 18+'의 총 5가지로 분류하며, 포르노의 전사·재생, 가상재화와 실물재화의 교환, 실물재화를 사용한 도박 등 법률에 위배되는 게임물은 등급분류가 이루어지지 않는다(제4조 내지 제9조(Pasal 4-9), 전자 인터랙티브 게임의 분류 규정(KLASIFIKASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK, Classification of Electronic Interactive Game, 2016)).

3.3.5 이란

ESRA(Entertainment Software Rating Association)은 이란에서 게임물 및 콘텐츠 등급을 평가하는 자율규제기관으로 게임물의 유해성 우려에 관한 문제를 해결하기 위해 이란 국립 컴퓨터 게임 협회(Iran National Foundation of Computer Games)의 연구 프로젝트로 2007년에 설립되었다. 그 결과 사회학·심리학·이슬람 율법의 3가지 측면(폭력성, 담배 및 약물, 성적 자극, 공포, 사회적 규범 위반, 종교적 가치 위반, 절망 등 7가지 주요기준 및 187가지의 하위 범주)에서 게임물의 유해성을 평가하는 연령 등급체계(3+, 7+, 15+, 18+, 25+)가 마련됐다[38]. 이 기준은 이란 일반 문화위원회(문화 및 이슬람 지도부 산하)에서 2016년 공식 승인되었으며, “아이와 청소년의 보호를 위해 그들이 게임물에 공개적으로 접근할 수 있도록 모든 컴퓨터 및 콘솔 게임물 등에 연령 등급분류가 발급되어야 한다.”고 의무를 부여하면서, 등급분류 받지 않은 게임물의 유통을 금지하였다[38].

3.3.6 기타 아시아 국가

GCAM(General Commission for Audiovisual Media, 시청각 미디어 총국)은 사우디아라비아의 내각 결의안 제236호(21 Rajab 1433)에 의하여 독립적인 법 인격을 가진 단체로 설립되었다[39]. 해당 기관은 사우디아라비아 내에서 배포·유통되는 미디어 매체(영상·게임물 등)에 관한 등급분류 업무를 담당하고 있으며, 연령 기준은 '3+, 7+, 12+, 16+, 18+', 총 5가지로 나누어진다[40].

NMC(The National Media Council, 국가 미디어 위원회)는 아랍에미리트에서 다양한 매체에 관한 연령별 등급제도를 도입·운영하는 연방정부 산하의 기관으로 NMC 규제와 권한에 관한 연방법에 의하여 설립되었다(§ 2. 「Federal Law No. 11 of 2016 on the regulation and powers of National Media Council」)[41]. 동 법률은 미디어와 관련한 정책의 수립 및 실행 권한을 국가 미디어 위원회에 부여하였고(§ 5. equal to below 'Law No. 11'), NMC의 이사회는 2018년부터 새로운 연령 등급체계를 영상·비디오 등 매체에 채택하기로 결의하였다(§ 9).

NMC의 연령 기준은 '3+, 7+, 12+, 16+, 18+, 21+', 총 6개로 구분되며, 폭력 및 공포, 주류·담배·마약, 사행성, 부적절한 언어, 선정성 등 요소의 수준을 고려하여 등급을 결정하고 있다[42]. 등급은 연령 분류를 받고자 하는 자의 신청에 의하며, 승인된 등급은 통상적으로 1년간 유효하고, 갱신이 가능하다. 등급분류를 받지 않은 각종 디지털 미디어 콘텐츠는 허가를 받기 전까지 유통 등 배포가 금지되며(§ 10 - § 30. 「The Chairman of the Board's Resolution No. (26) of 2017 on Media Content」), 만약 해당 규정을 위반하면 벌금이 부과되거나(§ 4. equal to below 'Resolution No. 26), 승인된 허가의 취소, 그리고 상습적 위반에 대하여는 최대 6개월 이내의 영업정지를 받을 수 있다(§ 5).

위에 설명한 일본·대만 및 중국·싱가포르·인도네시아·이란 등 게임물 등급분류 체계를 갖춘 아시아 국가의 주요한 특징을 살펴보면 아래 Table 2와 같다.

3.4 미주 지역

3.4.1 미국

ESRB(Entertainment Software Rating Board, 엔터테인먼트 소프트웨어 등급 위원회)는 비디오 게임과 앱에 대하여 등급을 부여하는 비영리·자체규제 기관으로 1994년 엔터테인먼트 소프트웨어협회(ESA)에 의하여 설립되었으며, 주로 미주지역(미국·캐나다·멕시코 등)에서

적용되고 있다. ESRB 등급은 현재 총 6개로 'Everyone, Everyone 10+, Teen(13+), Mature(17+), Adult Only(18+) 그리고 아직 최종적인 ESRB 등급이 지정되지 않았음을 뜻하는 등급 심의 중(Rating Pending)이 있으며[43], 내용정보(음주, 약물, 혈액, 폭력, 선정성, 사행성, 부적절한 언어, 부적절한 가사, 담배 등)와 상호작용 요소(게임 내 구매, 이용자 상호작용, 위치공유, 제한 없는 인터넷 사용 등)를 별도로 표기하도록 하고 있다. ESRB의 등급평가는 패키지 방식, 디지털 방식의 게임물의 등급 심사과정에 차이가 있으며, 전자는 공개 출시 이전에 최소한 3명 이상의 전문 심사관을 통하여 평가하는 전통적 방식의 절차를 거치게 되고, 후자는 IARC 등급분류 절차를 활용하게 된다. 그리고 ESRB는 '다운로드 가능한 콘텐츠(DLC)'가 본래 등급분류 프로세스를 진행한 기존 핵심 제품의 콘텐츠의 정도를 초과하는 것으로 판

단되는 경우에는 별도의 등급분류를 받도록 요구하는 점과 자율규제조직으로 법적 강제력이 부재하다는 점에서 특색이 있다[44]. 그러므로 미국에서 관련 게임물 등급분류를 이행하지 않는 경우, 법적인 처벌이 이루어지지 않을 것이나, 미국 및 캐나다의 게임 시장에서는 대부분 업체가 모든 게임물에 ESRB 등급을 받도록 요구하는 정책을 마련하고 있으므로 사실상 구속력이 있다고 평가된다. 특히 ESRB는 관련 정책 및 지침을 통해 시장조치나 금전적 제재를 포함한 광범위한 패널티 부과에 근거를 마련하고 있으며, ESRB 내 조직인 ARC에서는 게임물의 등급분류 현황을 모니터링하고 있다. 따라서 참여 社측에서 부적절한 등급분류를 하거나 광고한 것으로 밝혀지게 되면 해당 지침에 따라 책임을 지게 된다[45]. 위에 설명한 미국과 아래에서 설명할 아르헨티나, 브라질 제도의 특징은 다음 Table 3과 같이 나타낼 수 있다.

Table 2. Game Ratings in Asia

Country	Specificity
CERO EOCS JCRC (JPN)	<ul style="list-style-type: none"> •Several deliberative bodies have exist(CERO-EOCS-JCRC, etc.) <ul style="list-style-type: none"> - This bodies are Self-Regulation institutions and not have legal vigor •CERO is carried out classification of 'Game Software at Home editions' <ul style="list-style-type: none"> - Home editions are divided 'Game' and 'Education:Database' Category, and latter is not being classified •EOCS is the World's first adult game deliberative body •JCRC is responsible for the review of adult video and some computer games
GSRR (ROC)	<ul style="list-style-type: none"> •Classification is performed directly by Obligor <ul style="list-style-type: none"> - the Law imposes an obligation on Obligor of ratings administration - the Violation of regulations can be punished according to law
版本号 (CHN)	<ul style="list-style-type: none"> •There is no separate age-based classification system for games(need the country's permission) <ul style="list-style-type: none"> - Strong censorship and control are carried out through the '版本号許可(Internet Publishing Permit)' •Recently, an game age rating system(called '游戏适龄提示') was proposed in the industry <ul style="list-style-type: none"> - Limits have suggested to game genre, usage time, payment, etc.
IMDA (SGP)	<ul style="list-style-type: none"> •Grants Rating Authority Automatically to game distributor <ul style="list-style-type: none"> - the Distributor reports the results of the game classification to IMDA •Exempt Video Game : No classification required
IGRS (IDN)	<ul style="list-style-type: none"> •The Cost of Deliberation is Free •No punishment regulation exist
ESRA (IRI)	<ul style="list-style-type: none"> •Review religious Factors <ul style="list-style-type: none"> - Review the elements of Islamic law
GCAM (KSA)	<ul style="list-style-type: none"> •Review religious Factors
NMC (UAE)	<ul style="list-style-type: none"> •The results of the Game Classifications are valid for one year <ul style="list-style-type: none"> - Renewal is possible after a year •They can be subject to penalties such as business suspensions

Table 3. Game Ratings in America

Country	Specificity
ESRB (USA)	<ul style="list-style-type: none"> •DLC requires another Classifications that are different from the Original •Recently, California was judged by the court on the tough control of game <ul style="list-style-type: none"> - Games are also protected by freedom of speech and the press, thus, restricting the use of games into law does not have enough necessary public to limit freedom of expression
CNMYF (ARG)	<ul style="list-style-type: none"> •Penalty is able to impose 200 times of the game value <ul style="list-style-type: none"> - a habitual violator is subject to double penalty above.
ClassInd (BRZ)	<ul style="list-style-type: none"> •Demo version is able to self-classified <ul style="list-style-type: none"> - The result of self-rating classification for the demo game have been accepted to temporary until prior to allocation of the final grade.

3.4.2 아르헨티나

아르헨티나는 2005년 통과된 법률 제26.043호(VIDEOJUEGOS)에 따라 게임물을 제조 또는 수입·유통하는 업체에게 분류된 등급에 관한 내용을 해당 제품이 대중에게 제공되기 전에 부착하도록 하고 있다[46]. 아르헨티나의 연령별 등급은 'All, 13+, 18+', 총 3가지로 나누어지며, 게임물의 과다 노출은 건강에 해롭다는 내용을 명시하도록 하고 있다(§ 1. Ley 26.043 (BO 18/07/2005)). 경쟁·규제완화 및 소비자보호부 장관은 해당 법률을 집행하는 기관이 되며, 아동청소년가족협의회(Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia, CNMYF)는 국립영화 및 시청각예술연구소와 협조하여 제1조의 등급분류 업무를 수행할 책임을 부여받고 있다(§ 3-4). 특히 아르헨티나는 등급분류 규정을 위반하는 경우, 대상 게임물 가치를 기준으로 200배 이상의 벌금이 부과되며, 상습적인 위반에 해당하면 그 벌금의 2배가 누적된다(§ 5).

3.4.3 브라질

브라질은 법무부(A Secretaria Nacional de Justiça : SNJ)에서 1988년 연방 헌법(「Constituição Federal (1988)」)과 아동·청소년 규정 및 관련 조례(「Estatuto da Criança e do Adolescente (1990)」)(Law No. 8069), 「Portaria MJ n° 1.189 (2018)」에 근거하여 TV 프로그램·영화 및 비디오·게임물 등에 관한 등급표시를 지정하는 권한을 갖고 있다. 이에 따라 마련된 체계가 'ClassInd(Classificação Indicativa)'라고 하며, 폭력, 성행위와 누드, 마약 요소 검토를 기반으로 여러 가감 사유(지침서 D)를 참작하여 등급을 분류한다[47]. 등급은 'L(All age), 10+, 12+, 14+, 16+, 18+', 총 6개 기준으로 되어있으며, 총 14가지 내용정보(범죄, 폭력, 선정성, 의료·약물, 공포, 부적절한 언어와 주제 등)와 상호작용 요소(위치공유, 온라인 쇼핑, 사용자 상호작용)를 같이 표시하게 되어있다[47].

등급분류는 브라질 법무부에서 직접 수행하므로, 등급분류를 받고자 하는 자는 법무부에 게임물의 상세한 설명과 요구되는 자료 등을 제출·신청하여야 하며, 30일 이내로 등급이 결정되어 공표된다(§ 34 and 38, equal to below 「Portaria MJ n° 1.189」). 디지털 방식으로 출시·배포되는 경우에는 IARC에 따라 등급분류를 할 수 있고, 이 경우에는 기존 방식의 등급분류 절차가 면제된다(§ 35-36). 등급분류 규정을 위반하는 경우 벌금형이 부과될 수 있으며, 등급분류 된 게임물은 브라질의 법무정

책추진부서(Departamento de Promoção de Políticas de Justiça)에서 모니터링 되고 있다(§ 49). 특이한 점은 아직 출시 이전 최종 완성되지 않은 버전의 게임물(테코 버전)은 (관련 지침을 준수한) 관련자에 의하여 자율적인 분류를 할 수 있으며, 이 분류는 최종적인 등급이 할당되기 이전까지 일시적으로 효력을 인정받는다(§ 37).

3.5 오세아니아 및 기타 지역

3.5.1 호주

호주는 1996년 주 및 준주 사이에서 국가적인 접근방식의 분류체계를 수립하기 위하여 국가 분류 계획(National Classification Scheme)과 「연방분류법(Commonwealth Classification Act, 1995, No. 40, C2017C00267)」이 제정되었으며, 해당 법률에 따라 호주의 통신 및 예술부가 등급분류에 관한 분류위원회의 설립 등 업무를 담당하고 있다. 위에 따라 마련된 「컴퓨터 게임의 분류에 대한 지침(Guidelines for the Classification of Computer Games, 2012)」에 따르면 게임물에 관한 연령 기준은 G, PG, M, MA15+, R18+, RC로 구분되고[48], 등급분류의 절차는 게임물의 분류 신청에 따라 호주 정부와 독립적으로 활동하는 법정기관인 분류위원회(the (Australian) Classification Board, ACB)에 의하여 수행된다[49].

게임물의 등급에 관한 분류위원회의 결정은 재검토 및 항소할 수 있으며(§ 17D and 42, 「Commonwealth Classification Act, 1995」, (No. 40, C2017C00267), 그 결과 내려진 새로운 등급 결정은 원래의 등급을 대체하게 된다[49]. 특히 호주의 등급분류는 (1) 배경이나 주제 등 스토리의 정당화를 검토하는 '상황·문맥의 중요성', (2) 장면·게임 플레이에서 나타난 목적·풍조가 끼칠 영향을 고려하는 '영향 평가', (3) 주제, 폭력, 성, 언어, 약물 사용, 누드 등 '6가지 분류 가능한 요소'를 필수적으로 평가하며[48], 보편적인 성인이 일반적으로 받아들이는 도덕성, 품위 및 타당성과 게임물의 문학적·예술적·교육적 장점, 의학적·법률적·과학적 특징을 포함한 게임물의 일반적인 특성, 출판자에 관한 사항 등을 고려하고, 성인의 자율성 존중과 유해물로부터의 미성년자 보호, 불쾌감의 차단 및 범죄와 차별에 관한 지역사회의 우려를 참작한 결정이 되어야 한다는 원칙을 마련하고 있다[48].

3.5.2 뉴질랜드

뉴질랜드는 호주와 유사하게 1993년 통과된 「영화·비

디오 및 출판물에 관한 분류법(The Films, Videos, and Publications Classification Act 1993)에 따라 등급 분류체계가 운영되며, 관련 업무는 정부로부터 독립적인 'OFLC(the Office of Film & Literature Classification, 영화 및 문학 등급 분류국, 이하 "분류국"이라 한다)'에서 수행하도록 하고 있다[50]. 연령 기준은 'G, PG, M, R13, R15, R16, R18', 총 7가지로 나누어지고, 특수한 경우 'R' 등급이 부여될 수 있으며[50], 일정한 경우 해외의 등급분류 결과를 활용할 수 있는 특징이 있다[51].

법률에 따르면 분류국은 영화나 게임물 등의 모든 '발행'을 제한하거나 금지할 수 있는 권한을 부여받고 있으며, 법률 규정을 위반한 불건전 콘텐츠를 제작·소유·배포하는 것은 최대 \$ 3,000 이내의 벌금형 또는 14년 이내의 징역형이 부과될 수 있다[50]. 호주와 뉴질랜드의 게임물 등급분류와 이후에 설명할 남아프리카공화국의 특징은 아래 Table 4와 같이 나타낼 수 있다.

3.5.3 남아프리카공화국

FPB(Film and Publication Board, 영화출판위원회)는 남아프리카공화국의 「영화출판법(Films and Publications Act)(No. 65 of 1996)에 따라 아동포르노 및 아동학대 문제를 다루고, 영화·음악·TV 프로그램 등 미디어 콘텐츠에 적합한 연령 등급을 부여하기 위해 설립된 기관으로 등급분류 업무를 수행하고 있다[52]. 연령별 기준은 'PG, 7-9PG, 10-12PG, 13+, 16+, 18+, X18, XX'로 총 8개 등급이 있으며, 내용정보는 '필수분류기호'(부적절한 언어·선정성·성폭력·누드·폭력성·마약 및 알콜·공포·차별 등과 범죄에 관한 세부적 묘사·위험행동에 관한 모방·이용자의 관여와 보상 등)와 '자율분류기호'(종교적 민감요소·멀미유발요소 등)로 나누어진다[52-53].

등급분류는 남아프리카공화국 내에서 게임물을 전시 또는 배포하고자 하는 자가 위원회에 신청(유료)하면서

개시되며, 제출물은 내부 분류위원회의 과반수 투표를 통해 등급을 결정하게 된다(§ 18(1), equal to below 'Films and Publications Act, 1996'(NO. 65)). 이후 게임물의 첫 등급분류 일로부터 2년의 기간이 경과한 후에는 법률의 규정에 따라 모든 사람이 재분류 신청을 할 수 있으며, 위원회의 등급분류 또는 등급재분류 결정에 이의가 있는 자는 결정을 통보받은 날로부터 30일 이내에 검토위원회에 항소할 수 있다(§ 18B and 19-20).

만약 게임물이 「영화출판법」에 따른 요건이나 위원회의 결정에 부합하지 않는다면, 그것이 법률 요건에 부합될 때까지 전시·대여·판매의 제공이 금지되며(§ 15A(2)(d)), 위원회에 등록하지 않고 무단으로 대상물을 공중에 전시 또는 배포 등을 하는 자는 6개월을 초과하지 않는 범위의 징역형 또는 벌금형이 부과될 수 있고(§ 24A(1) and (5)-(7)), 하자 있는 대상물(등급분류가 되지 않은 경우, '거절분류', 'XX')을 고의로 배포 등을 하는 자, 'X18'등급으로 분류되거나 성행위의 묘사 또는 장면을 포함하는 대상물을 18세 미만의 미성년자에게 고의로 배포 또는 전시하는 자 및 성인사업면허 또는 대상물의 유통자로 등록하지 않은 자가 'X18 등급'으로 분류 또는 분류될 수 있었을 것으로 보이는 대상물을 고의로 방송·배포·전시·판매·대여·광고 등(제의를 포함)에 이용하는 경우에는 5년을 초과하지 않는 범위의 징역형 또는 벌금형이 부과될 수 있다(§ 24A(2)-(4) and 24B).

4. 국가별 비교에 따른 시사점

4.1 게임물 등급분류제도 영향력 확대

선행연구에 따르면 게임물의 등급분류 제도는 각 국가의 사회적·문화적 배경과 법체계 등에 따라 상이하게 나타나고 있지만, 크게 국가 주도의 정부규제 형식과 민간

Table 4. Game Ratings in Australia and Other Region

Country	Specificity
ACB (AUS)	<ul style="list-style-type: none"> •There is Priority Processing system - The use of the system may incur additional costs (§ 17-(1)-(d), No. 40, C2017C00267); (§ 8-9 and Part 6. 「Classification (Publications, Films and Computer games) Regulations 2005」, 「Federal Register of Legislative Instruments : F2011C00745」) •Fees will be charged differently depending on the category of games
OFLC (NZL)	<ul style="list-style-type: none"> •'Unrestricted games' may be distributed in New Zealand, even if they are classified overseas - That means, "illegal, classified as above 15+ in UK or Australia, etc
FPB (RSA)	<ul style="list-style-type: none"> •'0-OPG' System - It's means that the use of games is prohibited for those under sectioned age, and those belonging to the section are prohibited from using games without parental consent •Anyone is allowed to apply for classification(§ 18B, Law No. 65) - Any person may, after a period of two years from the date when a game was first classified in terms of this Act, apply for a less restrictive classification of that game.

자율규제의 형식으로 나누어 볼 수 있다[10]. 게임 산업의 발달이 꾸준하게 이루어진 미국·유럽·일본 등 국가에서는 게임물에 대한 등급분류의 필요성이 떠오르게 되자 산업계의 자구방안으로 ESRB·PEGI·CERO 등의 민간자율규제기구가 등장하여 시장에 정착하였다[7, 54]. 반면에 게임 산업 역사가 짧은 신흥국가에 가까운 경우에는 관련 법률을 제정하여 의무를 부과하고, 행정기관을 통해 심의하는 구조가 나타났다.

최근에는 인도네시아(IGRS), 아랍에미리트(NMC), 사우디아라비아(GCAM), 아르헨티나(CNMYF) 등에서 게임물의 연령별 등급분류의 제도화를 추진하였으며, 이와 함께 등급에 관한 심의업무를 수행할 전문기관의 신설, 또는 게임물의 특성을 고려한 전용의 등급분류 지침을 마련하는 등 법·체계를 정비하고 있다. 비교적 일찍 게임물의 등급분류 제도를 갖추었던 이란(ESRA)과 대만(GSRR)의 기관도 게임물에 대한 전문 심의기관으로 설립된 것이며, 기존 미국의 ESRB를 준용하다가 새롭게 게임물 관련 기관과 지침을 새로이 구축한 브라질(ClassInd)의 경우에도 같은 맥락으로 판단된다[10].

민간 자율에 의한 규제도 EU의 PEGI와 미주지역의 ESRB 등은 가맹국 또는 가맹기관이 늘어나면서 영향력이 확대되고 있다. 또한, 최근 중국은 주요 10개 게임사에 의하여 게임물에 대한 자율규제방안이 제시되었다[34]. 다만 해당 자율규제(안)의 세부내용에는 ‘적령’ 등급에 따라 제공될 수 있는 게임물의 장르를 정하고 있으며, 특히 등급에 따라 게임물의 이용시간과 월별 결제 한도의 제한 및 특정 게임 방법(PK)에 관한 규칙 등을 규제하는 등 다양한 제약을 포함하고 있다[55]. 비교적 규제적 내용이 상당히 포함되어 있으나, 중국은 별도의 연령별 등급분류 체계의 부재 등 규제정책을 넘어 당국의 기관을 통한 강력한 검열정책을 운영하고 있었던 만큼, 관련 업계의 자율규제 제안은 중국 시장으로의 새로운 진입이나 게임 산업의 증흥 차원에서 의미가 있어 보인다.

4.2 게임 등급분류제도의 구분과 시사점

앞서 설명해온 바와 같이 게임물 등급분류제도는 각 지역의 정치적·문화적 특성에 따라 다양한 형태로 나타나고 있다. 관할국의 역내에 적용되는 만큼 개별 국가의 특징을 살려 제도가 마련되어 있으나, 일부 지역에서는 ‘PEGI’나 ‘IARC’ 등 표준화·국제화 시도를 추진하고 있다. 이 제도들은 조금씩 차이가 있기는 하지만 게임물 등급분류 업무를 담당하는 주체적 측면이나 정부의 강력한

규제의 존재 여부에 따라, 정부-주도형, 민간-주도형, 그리고 혼합형으로 구분하여 나타낼 수 있을 것이다. 구체적으로 정부-주도형과 민간-주도형을 나누는 주요한 기준은 실질적으로 게임물의 등급분류 업무를 수행하는 기관이 법과 정부를 통해 개설되었는지 또는 게임물 관련 업체 등 산업계나 민간의 주도 아래 개설되었는지를 기준으로 분류하였다. 그리고 새롭게 추가한 ‘혼합형’은 독일과 같이 민간에 의해 개설된 심의기구를 갖추고 있으나, 게임물 등급분류 관련 위반에 강력한 처벌을 내리는 특수한 경우, 그리고 우리나라와 같이 정부를 통해 구성된 심의기구와 민간에 의한 심의가 병존하는 경우를 포함하였다.

내용을 살펴보면 정부-주도형 규제는 법률에 따라 의무를 부과하고 위반을 처벌하는 등 강제성을 갖추고 있어 비교적 제도의 준수가 담보될 수 있지만, 규제의 검열성 논란을 비롯하여 국가가 마련한 기준이 적절한 것인지 등 모호성 문제를 안고 있다. 반대로 민간주도형 규제는 검열로부터 자유로우나 제도의 준수를 담보하기가 어려운 문제점이 있으며, 개별 기관에 따라 체계가 상이하게 나타난다. 혼합형의 경우에는 체계가 복잡하고 혼란스럽다는 문제가 있으나, 각 심의기관의 행정이 분산되어 부담이 경감될 수 있다는 장점이 있다고 판단된다.

또한, 국가별 게임물 등급분류제도 이외에도 구글이나 애플 등 일정 규모의 대형 플랫폼 사나, ‘Newground’ 등 커뮤니티 플랫폼, 개인 개발자들을 위하여 마련되었던 ‘TIGRS’ 등의 분류체계가 있다[56-58]. 보통 대형 플랫폼에서 자체적으로 마련된 제도는 각 국가의 제도에 흡수가 있거나, 후-순위로 적용되며, 커뮤니티 플랫폼 등은 자체의 커뮤니티 내, 그리고 소규모·비영리 등 인디게임을 그 대상으로 하고 있다[58]. 연령 기준은 ‘Everyone, Teen, Mature, Adult(Newgrounds)’, ‘Family Friendly, Teen, Adult(TIGRS)’로 구분되며, 등급분류 비용을 무료로 하거나, ‘등급’에 관한 이용자 리뷰 시스템을 갖추는 등 특색이 있다[59]. 이에 따라 게임물 등급분류제도는 정부-주도형, 민간-주도형, 혼합형, 그리고 그 외로 아래 Table 5와 같이 나타낼 수 있다.

Table 5. Specificity of Game Classification System in Each Country

Classification		Contents
Gov.-led Type	Sys.	ACB, ClassInd, CNMYF, FPB, GCAM, GSRR, IGRS, IMDA, NMC, OFLC, RARS, 版号許可制度.
	Feat.	- The implementation of the system is easy because of its "enforced nature".

		<ul style="list-style-type: none"> - There is controversy over censorship. - In general, there are rules of punishment
Hybrid-Type	Sys.	ESRA, GRAC, USK.
	Feat.	<ul style="list-style-type: none"> - The operational burden of the system is mitigated. - The system is complicated and confusing.
Citizen-led Type	Sys.	BBFC, CERO, ESRB, PEGI
	Feat.	<ul style="list-style-type: none"> - There is no controversy over censorship. - The system varies according to the agency in charge. - Compliance with the System is not Guaranteed.
Etc.	Sys.	IARC, Etc(Company: Google, Apple 社 and 'Newground', 'TIGRS' etc.)
	Feat.	<ul style="list-style-type: none"> - The procedure is very easy and simple - There are no classification fee - The system is equipped with a 'Rating' Review system by game users and others

4.3 국내 등급분류제도의 변화 방향

앞서 간단히 언급한 바와 같이 국내 게임물 등급분류 제도는 사전검열 논란이 아직 수그러들지 않고 있으며, 국내 사업자와 외국 사업자에 대한 법률적용에서 불거지는 차별성 문제, 수수료 문제와 그 외에 처벌이 적절한 것인지의 문제 등이 지적되고 있다[60]. 그러므로 우리는 지금까지 검토·분석한 해외 제도의 장·단점을 고려한 개선이 필요하다고 할 것이다. 특히나 우리나라의 게임물 등급분류제도는 과거 바다이야기 사태로 인한 게임물의 '사행성' 문제가 제한 없이 폭주하던 상황[61,62]을 예방하기 위하여 사전에 규제하는 성격이 강하게 나타났으므로 이의 개선이 필요하다. 현재 게임물관리위원회는 '자체등급분류사업자' 제도를 도입하면서, '청소년이용불가' 등급의 게임물과 '사행성'과 관련한 기술심의만을 직접 수행할 뿐, 나머지 연령등급에 대한 분류는 게임콘텐츠등급분류위원회와 자체등급분류사업자인 스토어 프론트를 통해 국제등급분류연합(IARC)의 체계를 이용하여 규제적 성격을 완화시킨 것은 긍정적인 변화이다[63]. 또한, 최근 시장에서 개인 및 영세규모 개발자의 창작 게임물이 급증하는 변화를 고려하였을 때, 수수료 면제 또는 절감, 심사과정의 단순화를 통해 접근성을 높인 IARC 및 각 국가 제도의 사례는 주목할 필요가 있다.

먼저 싱가포르의 제도는 게임물을 유통하는 사업자에 게 자동으로 라이선스를 부여한다는 점에서 점차 민간주도형 규제로 전환하고 있는 우리나라에서는 고려할만한 방안이 될 수 있다. 즉, 게임물관리위원회는 게임물 등급분류와 관련한 세부적인 가이드라인을 정하여 배포하고, 결과의 신고를 '수리' 하며, 제도의 적용이나 절차에 문제가 식별되는 경우에만 규제함으로써 네거티브 방식의 운

용을 고려하는 것이다. 이 경우 모든 '등급분류' 자체를 민간에서 수행하게 되므로 검열문제도 말끔히 해소될 수 있다. 그리고 뉴질랜드의 OFLC와 같은 기관은 국내에서 등급분류를 받지 않았다고 하더라도, 외부에서 받은 등급분류 결과를 자국 내에서 활용할 수 있도록 제도를 마련하고 있다. 등급분류 기준이 유사하거나 문화가 비슷한 국가 등에서는 결과값이 근사하게 나올 것으로 예상되는바, 개발자의 이중적 또는 삼중적 행정낭비를 방지하기 위한 대안이 될 수 있을 것이다. 또한 브라질의 경우처럼 '데모 버전'의 게임물에 대하여 개발자 스스로 자율적인 등급분류를 매겨 이용하다가, 실제 게임물을 출시하면서 정식으로 심사를 받게 하는 경우도 고려될 수 있다. 최근 게임물 개발사 등에서는 개발 중인 미완성 게임물을 정식 출시에 앞서 대중에게 제공하여 이용자들로부터 다각적인 피드백(Feed-Back)을 받아 개발에 반영하는 개발·출시전략을 취하기도 하므로, 'Newground'에서 이용하는 '등급 리뷰 시스템'의 경우와 함께 고려할만하다. 이는 게임물 콘텐츠 내용의 품질과 시스템의 안정성 등을 제고 할 방안이 될 수 있으며, 패키징 시대를 초월한 인터넷 기반 오픈마켓 환경이 이를 실현할 수 있다. 국내 게임물 등급분류에는 성능, 안정성, 이용자 만족도 등의 평가를 위한 '시험용' 등급이 별도로 마련되어 있지만, 위의 사례를 고려하면 개선의 필요성이 있어 보인다. 그 밖에도 인도네시아에서 게임물의 등급 심의 수수료를 무료로 하는 점이나, 러시아가 별도의 등급분류기구 없이 초빙 전문가를 통해 게임물의 등급분류를 추진하는 점 등은 추가적인 연구가 필요하다고 할 것이다.

5. 결론 및 논의

다양한 국가들이 갖춘 게임물 등급분류제도 현황과 내용을 파악하고 검토한 결과에 따르면 전 세계적으로도 게임물 등급분류제도의 도입과 영향력이 확대되고 있다. 특히 브라질이나 아르헨티나, 인도네시아 및 아랍권 등 국가에서 정부 주도의 게임물 등급분류 제도가 새로 마련되었다는 것이 눈에 띈다. 마찬가지로 ESRB나 PEGI 등 체계에 새로 가입하면서 제도를 이용하는 국가도 늘어나는 상황이며, 국제등급분류체계는 그 편의성으로 인하여 각 국가 사이에서도 원활하게 정착되고 있다.

따라서 우리도 국제동향을 고려한 변화를 고민하여야 한다. 온라인 오픈마켓의 등장과 함께 기존 체계는 현실에 부합하지 못하는 구식의 것이 되어버렸으며, 말썽을

일으키면서 게임문화산업의 발달에 장애가 되는 요소로 비난받고 있다[54]. 특히나 정부 주도의 게임물 등급분류 제도는 국내·외적으로 검열성 논란과 맞물려 「헌법」에서 보장하고 있는 표현의 자유를 제한한다는 논의가 계속 제기되고 있으며, 심의 주체의 다각화로 인하여 야기된 이중규제의 문제와 등급분류 기준의 모호성 및 전 세계 게임물 등급분류제도와와의 관계 등이 지적된다[44, 54]. 반면에 게임물이 청소년에게 미치는 정신적 영향을 크게 우려하는 일부 학자들은 게임물에서 표현되는 폭력성, 사행성, 선정성 등 부정적인 효과를 고려한다면 과거 또는 현재와 같이 정부가 강력한 통제체계를 갖추고 있어야 한다고 주장한다[64]. 그러나 「헌법」에 보장되는 기본적인 권리인 표현의 자유나 행복추구에 관한 권리를 고려한다면 게임물 개발자들도 자신의 작품을 통해 사상과 감정을 충실하게 표현할 수 있는 자유가 보장되어야 한다. 또한, 청소년들에게도 게임물과 스스로 행복을 선택할 기회는 있어야 한다고 판단된다. 근래에는 위와 관련하여 법률을 통한 게임물의 규제에 의미가 있는 미국 연방대법원의 판결이 있었다[65]. 폭력적 요소가 포함된 게임물을 미성년자 등에게 판매·대여할 수 없도록 한 캘리포니아(州)의 2005년 법률이 ‘언론과 표현의 자유의 보호 대상이 되는 게임물’을 제한하기 위한 필요불가결한 공익성이 충분히 입증되지 못하였다는 2011년의 위헌판결 (Brown vs. Entertainment Merchants Association 131 S.Ct. 2729 (2011))이 그것이다[65]. 법원은 해당 법률이 게임물만을 규제하는 ‘과소한 제한(under-inclusive)’이자, 미성년자 자녀가 폭력적 게임물을 이용하는 것에 반감이 없는 부모를 가진 미성년자들의 수정헌법 제1조 권리를 침해하는 ‘과다한 제한(over-inclusive)’으로 본 것이다[66].

그러므로 현재 자체등급사업자 제도를 비롯한 심의 권한의 민간화 추세는 상기 제시되었던 문제를 상당수 해소할 방안으로 평가될 수 있으며, 표현의 자유에 속하는 게임물을 법률을 통해 규제하는 것이 적절하지 못하다는 미국 법원의 판단을 고려하더라도 자녀의 교육이나, 콘텐츠의 선택을 민간에 돌려준다는 점에서 의미가 깊을 것이다. 하지만 이중규제 등 자체등급사업자와 함께 등장한 새로운 문제를 해소하기 위해서는 보다 적극적인 방안이 필요할 것이며, 기술의 발달과 게임산업의 변화에 가볍고 유연하게 대응할 수 있도록 개선이 필요하므로 본격적인 자율심의가 그 대안이 될 수 있을 것이다. 다시 말하면, 현재 게임물 등급분류의 일부 등급에 대해 ‘자체등급분류사업자’가 심의할 수 없도록 한 제한을 철폐하여, 원칙적으로는 자체등급분류사업자가 게임물의 등급분류를 담당

하되, 게임물관리위원회와 같은 게임물 전문기관은 ‘전문적인’ ‘사후’ 통제만 할 수 있도록 하는 것이다. 물론 제한한 방안에도 한계점이 지적된다. 게임물 등급분류 등 규제에 관한 감독 기능을 민간 중심으로 완화한다면 강제성이 완화된 제도의 준수를 무시하는 행태가 일부 사업자들에게서 나타날 수 있으며, 기준을 세부적으로 만들었다고 하더라도 실무에서 자체등급분류사업자 또는 게임물 개발자 등 사업자가 받아들이는 기준의 해석이 각기 달라 혼란을 가중할 수 있다. 하지만 이런 한계점은 정부가 직접 규제하는 방식을 철폐하면서 모니터링 등 사후관리와 관련한 기능을 적절히 설정할 수 있다면 돌파해 나갈 수 있을 것이고[54], 최근 ‘게임물의 질병화’를 비롯한 강력한 통제 중심의 규제가 제도화된 게임산업계를 다시 한 번 도약할 수 있도록 도울 수 있을 것이다.

이 연구에서는 국내의 게임물 등급분류제도는 물론 파악 가능한 전 세계의 게임물 등급분류제도가 취하는 다양한 방법들에 관한 검토와 분석을 시도하였다는 점에서 의미가 있으며, 각 국가의 규제 방식과 특징 등 장·단점을 고려한 체계를 파악하여 우리 제도가 개선되어 나갈 요소와 방향을 제안한 비교 차원에서 의미를 가질 수 있을 것이다. 글에서는 결론적으로 ‘등급분류’ 체계를 더욱 민간화하는 방향을 제안하며, 그 방안으로 사업자가 스스로 게임물을 등급분류하고, 전담기관은 ‘신고·수리’ 및 사후관리에 집중하는 방식 등 해외 유사 제도의 특장점을 흡수·도입할 것을 제시하였다.

다만, 본 연구에서는 언어체계가 상이한 각 국가를 대상으로 하였다는 점에서 언어를 모두 통달하지 못한 연구자의 자료 번역에 미흡한 점이 있을 수 있으며, 일부 국가의 게임물 등급체계는 세부적인 내용을 파악하기 어려운 문제가 있었다. 또한, 넓은 범위의 국가를 대상으로 했던 만큼, 해당 국가에서 제도가 도입·마련되었던 문화적 배경이나, 법제화 논의 과정, 이해관계집단 간의 관점 분석 등 보다 세부적인 논의가 부족한 한계가 나타났다. 그러므로 앞으로도 각 국가의 제도를 면밀하게 분석함으로써 국내 제도와 더욱 심도 있는 연구가 필요할 것이며, 게임물의 질병화 논의 등 최근의 이슈와도 연계하면서 아동·청소년의 보호와 게임문화의 진흥이라는 목적이 조화를 이룰 수 있도록 많은 연구와 지원이 필요할 것이다.

Table 6. Age Ratings for Games in a Deliberative Body by Country (Based on First Half of 2019)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18+							
IARC* (International)	-	3+			7+			12+			16+			18+											
	* It is the principle to follow the classification criteria of each country, but it can be adopted without the related system.																								
PEGI (EU)	-	3+			7+			12+			16+			18+											
(POR)	-	4+			6+			12+			16+			18+											
(FIN)	-	3+			7+			11+			15+			18+											
USK (GER)	FoA				6+			12+			16+			18+											
BBFC (GBR)	U						12			15			18												
	PG(8+)						12A			R18															
ELSPA* (GBR)	-	3+			7+			12+			15+			18+											
	* ELSPA was abolished Sequentially with the advent of the PEGI System, and then dissolved in 2010.																								
RARS (RUS)	0+				6+			12+			16+			18+											
ESRB (USA)	E						E 10+			T			M			AO									
ClassInd (BRZ)	L						10+			12+			14+			16+			18+						
CNMYF (ARG)	ATP						13+			18+															
ACB (AUS)	G				PG			M			MA15+			R18+			X18+								
OFLC (NZL)	G				PG			R13			R15			R16			R18								
							M																		
CERO (JPN)	教育用(Educational Use)						A			B			C			D			Z						
EOCS (JPN)	一般(General Category)						12+			15+			18+												
	全體(All ages Available)						12+			15+			18+												
JCRC (JPN)	一般						R-15			18+															
GSRR (ROC)	普通 (General Public)				保護 (Protected)			輔12 (Parental Guidance 12)			輔15 (Parental Guidance 15)			限制 (18+)											
版号 (CHN)	版号許可制度(Internet Publishing Permit System)						不適切(Unsuitable)			6+			12+			16+			18+						
IMDA (SGP)	-						ADV16			M18															
IGRS (IDN)	-	3+			7+			13+			18+														
	SU(7+)																								
ESRA (IRI)	-	3+			7+			12+			15+			18+			25+								
GCAM (KSA)	-	3+			7+			12+			16+			18+											
NMC (UAE)	-	3+			7+			12+			16+			18+			21+								
FPB (RSA)	PG				7-9PG			10-12PG			13			16			18			X18			XX		
GRAC (KOR)	A						12+			15+			18+												
TIGRS* (-)	-	Family Friendly						Teen Content			Adult Content														
	* TIGRS was shutdown in July 2014 with the website close.																								

REFERENCES

- [1] J. M. Go. et al. (2015). A Survey on the Actual Condition and Analysis of Economic Effect on e-Sports in 2015, *KOCCA Research Report, 15-28*, Naju : Korea Creative Content Agency.
- [2] J. W. Yun. (2018). *Confusion of Reality and Games...Is Crime Caused by a Game?*, Korea Economy(Online). <<https://www.hankyung.com/it/article/201809284234g>>.
- [3] Geoffrey M. Reed. et al. (2019). Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders, *World Psychiatry, 18(10)*, 3-19. DOI: 10.1002/wps.20611.
- [4] Korea Internet Corporation Association. (2018). *‘A Recognition Survey about Make a Gaming Disorder code as an Addictive behaviour disorder’*, Naju : Korea Creative Content Agency.
- [5] H. S. Jung. (2019). *WHO Game Addiction Code of diseases: A Fool’s Victory*, Private Speech(Online), <<https://cafe.naver.com/pincc/102>>.
- [6] Y. N. Kim & H. S. Lee. (2015). Convergence study to improve a game regulation for youth, *Journal of Digital Convergence, 13(8)*, 59-67. DOI: 10.14400/JDC.2015.13.8.59
- [7] S. Y. Kim. (2016). The Necessity and Improvement of Game Industry Regulatory Policy, *KERI Brief, 16(3)*, 1-14.
- [8] S. W. Kim. (2017). *A Study on the Legal Protection of Game Video Contents*, Master’s Dissertation, Dankook University, Yong-In.
- [9] J. H. Lee. (2018). A Study on the influence of Online Game Regulation Policy on the Game Industry, *Journal of the Korea Entertainment Industry Association, 12(4)*, 363-371. DOI: 10.21184/jkeia.2018.6.12.4.363
- [10] T. S. Park. (2011). Trends and Implications of Global Game Rating Systems, *Journal of Korea Game Society, 11(4)*, 93-104. UCI: G704-001683.2011.11.4.008
- [11] J. I. Kim. (2017). Problems of Game Rating Policy in Korea and Proposal for Improvement, *HUFS Law Review, 41(4)*, 89-117. DOI: 10.17257/hufslr.2017.41.4.89
- [12] Y. M. Kim. (2015). A Study on the Improvement of the Game Industry Promotion Act for the Development of the Game Industry, *SNU Law Review, (5)*, 314-336.
- [13] S. H. Hwang. (2014). The Exception and Self-regulation of Game Classification in Comparison to Film Classification, *Kookmin Law Review, 26(3)*, 355-382. DOI: 10.17251/legal.2014.26.3.355
- [14] Google. *Store Listing and Promotion - Content Ratings*. Google Play: Developer Policy Center(Online). <https://play.google.com/intl/en_us/about/storelisting-promotional/content-ratings/>.
- [15] IARC. *About IARC*. International Age Rating Coalition(Online). <<https://www.globalratings.com/about.aspx>>.
- [16] PEGI. *The PEGI Organization*. Pan European Game Information(Online). <<https://pegi.info/page/pegi-organisation>>.
- [17] PEGI. *PEGI Code of Conduct*. Pan European Game Information(Online). <<https://pegi.info/pegi-code-of-conduct>>.
- [18] GRAC. (2015). *2015 Almanac of Game Classification and Post-Management*. Busan : Game Rating & Administration Committee.
- [19] USK. (2013). *Protecting Children and Young People - Age Classifications for Computer and Video Games in Germany*. Berlin : USK.
- [20] H. Mueller. (2015). *The Censorship of German Video Games : the effects of national sensitivity to violence on entertainment content*, Bachelor’s Thesis, Robert D. Clark Honors College in University of Oregon, Eugene, Oregon : United States.
- [21] BBFC. *Do I Need to get my work classified?*. BBFC(Online). <<http://www.bbfc.co.uk/industry-services/video-games>>.
- [22] A. Robertson. (2019). *Digital Minister calls on all video game Providers to use age ratings online - and parents agree*, The Telegraph(Online). <<https://www.telegraph.co.uk/gaming/news/digital-minister-calls-video-game-providers-use-age-ratings/>>.
- [23] Kremlin. (2011). *Law on protecting children from negative and harmful information*. Kremlin(Online). <<http://en.kremlin.ru/events/president/news/9996>>.
- [24] T. Dworkin. (2013). *Making it easier to give your app an age rating*, Windows Blogs(Online). <<https://blogs.windows.com/windowsdeveloper/2013/09/24/making-it-easier-to-give-your-app-an-age-rating/#7wAXKEePrkdAFpqI.97>>.
- [25] WLIC. (2011). *Federal Act on the Protecting Children from Information Harmful to Their Health and Development - Summary(О ЗАЩИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ИНФОРМАЦИИ, ПРИЧИНЯЮЩЕЙ ВРЕД ИХ ЗДОРОВЬЮ И РАЗВИТИЮ - Резюме текста)*. World Laws Information Center(Online). <http://world.moleg.go.kr/web/wli/lgsInfoReadPage.do?A=A&searchType=all&searchPageRowCnt=10&CTS_SEQ=16725&AST_SEQ=523&ETC=107>.
- [26] S. Galyonkin. (2014). *Russian age ratings for videogames*, RedBuzz(Online), <<http://red-buzz.com/2014/03/russian-age-ratings-for-videogames/>>.
- [27] CERO. *About CERO(СЕРОについて)*. Computer Entertainment Rating Organization(Online). <<https://www.cero.gr.jp/publics/index/3/>>.

- [28] CERO. *Rating System(レーティング制度)*. Computer Entertainment Rating Organization(Online). <<https://www.cero.gr.jp/publics/index/17/>>.
- [29] EOCS. *Rating Introduction(レーティングの紹介)*, Ethics Organization of Computer Software(Online). <<http://www.sofurin.org/htm/about/rating.htm>>.
- [30] JCRC. *Examination for Certification Mark(審査済証マーク)*. Japan Contents Review Center(Online). <<https://jcrc.or.jp/審査済証マーク/>>.
- [31] IDB. *About Us*. Taiwan Entertainment Software Rating Information(Online). <http://www.gamerating.org.tw/about_us.php>.
- [32] D. J. Kim. (2019). *Guide to Revising the Game Software Rating Regulations*. LawTimes(Online). <<https://m.lawtimes.co.kr/Content/Article?serial=152621>>.
- [33] Xu Hailin. (2019). *China should adopt own ratings for games*. Global Times(Online). <<http://www.globaltimes.cn/content/1134333.shtml>>.
- [34] Xiao Jinbo(孝金波). (2019). The People's Daily Online "the Draft proposal of game age ratings will help build an Online Platform"(人民网起草《游戏适龄提示草案》将搭建网上提示平台). People's Daily(人民网)(Online). <<http://society.people.com.cn/n1/2019/0626/c1008-31197366.html>>.
- [35] IMDA. *Video Games*. Info-Communication Media Development Authority(Online). <<https://www2.imda.gov.sg/regulations-and-licensing-listing/content-standards-and-classification/standards-and-classification/video-games>>.
- [36] IMDA. (2019). *Video Game Classification Guidelines*. Info-Communication Media Development Authority(Online). <https://www.imda.gov.sg/-/media/imda/files/regulation-licensing-and-consultations/codes-of-practice-and-guidelines/acts-codes/video-game-classification-guidelines-29_apr_2019.pdf?la=en>.
- [37] IGRS. *About us(Tentang Kami)*. Indonesia Game Rating System(Online). <<https://igrs.id/tentang>>.
- [38] ESRA. *General Culture Council of Iran approved The Iran age rating system for computer and console games (ESRA)*. Iran Computer and Video Games Foundation(Online). <<http://en.ircg.ir/news/45>>.
- [39] Lynn Jisr. (2016). *Gcam Implements New Rating System in Saudi Arabia*. IGN - Middle East(Online). <<https://me.ign.com/en/ps4/122665/news/saudi-arabia-announces-new-games-rating-system-update>>.
- [40] GCAM. *Age Classification of Electronic Games*. General Commission for Audiovisual Media(Online). <<http://www.gcam.gov.sa/ar/RulesAndConditions/AgeClassificationOfGames/Pages/default.aspx>>.
- [41] NMC. *Age Classification System*. National Media Council(Online). <<http://nmc.gov.ae/en-us/Media-Center/Events/Pages/Age-Classification-System.aspx>>.
- [42] Abdul Qader Miqdadi. (2018). *Guidelines for the Arab Emirates Age Classification System*. National Media Council(Online). <<http://nmc.gov.ae/en-us/NMC/Pages/Laws-and-Legislations.aspx>>.
- [43] ESRB. *ESRB Ratings Guide*. Entertainment Software Rating Board(Online). <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx>.
- [44] K. T. Mun. (2017). A Study on the legal Issues of Classification of Game Contents. *Chonbuk Law Review*, (54), 133-154. UCI: G704-001801.2013.26.3.001
- [45] ESRB. *Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices*. Entertainment Software Rating Board(Online). <http://www.esrb.org/ratings/principles_guidelines.aspx>.
- [46] Gustavo Arballo. (2016). *Los videojuegos, parte final: su regulación en Argentina*. Saber Leyes No Es-Saber Derecho(Online). <<http://www.saberderecho.com/2006/03/los-videojuegos-parte-final-su.html>>.
- [47] Ministry of Justice(Ministério da Justiça). (2018). *Indicative Classification Practical Guide - 3rd edition(CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA GUIA PRÁTICO- 3ª edição)*. Brasília.
- [48] Jason Clare. (2012). *Guidelines for the Classification of Computer Games 2012*. Federal Register of Legislative Instruments : F2012L1934, Australia Government.
- [49] ACB. *Who We Are and What We Do and Classification Review Board. etc*. Australian Classification(Online). <<http://www.classification.gov.au/Pages/Home.aspx>>.
- [50] OFLC. *About the Classification Office and New Zealand's Classification labels and How games are classified. etc*. Office of Film & Literature Classification(Online). <<https://www.classificationoffice.govt.nz/>>.
- [51] OFLC. *Censorship in New Zealand (Korean) - Guidelines*. Office of Film & Literature Classification(Online). <<https://www.classificationoffice.govt.nz/about-nz-classification/classification-information-for-non-english-speakers/>>. Wellington : New Zealand Government.
- [52] FPB. *About Us and Ratings - Games and Films. etc*. Film and Publication Board(Online). <<https://www.fpb.org.za/>>.
- [53] FPB. (2019). *Classification Guidelines for the classification of Films, Interactive computer games and Certain Publications*, Centurion : Republic of South Africa Government.
- [54] M. K. Jung & H. Im. (2018). Role of Government in Regulation: Focused on the Game Rating Classification System. *Journal of Governmental*

Studies, 24(2), 155-194.

DOI: 10.19067/jgs.2018.24.2.155

- [55] M. H. Kim. (2019). *How many domestic games will pass? ... When we looked at china's voluntary restraint (on games)*, GameMecca(Online), <<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1564290>>.
- [56] Google, *App & Games content ratings on Google Play*, <<https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=ko>>.
- [57] Refer to the Website, <<https://www.newgrounds.com/>>.
- [58] BaseMedia. *Independent Game Rating System, The (TIGRS)*, Console Database(Online), <<https://www.consoledatabase.com/reference/classification-systems/tigrs/>>.
- [59] Eric Bangeman. (2007). *Ratings system for independent developers tweaked*, ARS Technica(Online), <<https://arstechnica.com/uncategorized/2007/03/ratings-system-for-independent-developers-tweaked/>>.
- [60] H. S. Jung. (2017). *Cyber-Space and Legal Culture*. Yong-In : nosvos (Division of Publication in Dankook University).
- [61] Y. T. Lim. (2017). *Leg's get the 'Game=Gamble' awareness off..., Experts say, "Improve the legal system related to 'Gambling'"*. Daily Economy MBN(Online), <<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2017/02/113619/>>.
- [62] H. S. Jeon & C. Koh. (2013). An Impact Analysis of Policy Change in the Game Industry, *Journal of Digital Convergence*, 11(2), 59-70. DOI: 10.14400/JDPM.2013.11.2.059
- [63] S.K. Park & K. T. Kwak. (2019). A Study on Improving the Designation Criteria for Self-Game Rating System, *Culture and Convergence*, 41(2), 429-460. DOI: 10.33645/cnc.2019.04.41.2.429
- [64] H. A. Park & J. J. Lee. (2016). A Critical Review on the Legal Principles of the Regulation on Game Addiction, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 60(5), 7-33. DOI: 10.20879/kjics.2016.60.5.001
- [65] J. H. Park. (2014). Violent Video Game and Freedom of Arts and Expression in the U.S. Supreme Court, *Public Law Journal*, 15(2), 143-162. DOI: 10.31779/plj.15.2.201405.006
- [66] S. K. Lee. (2014). A Study on the Relation of Violent Video Games Regulation and the Right to Speech, *Seoul Law Review*, 21(3), 527-554. DOI: 10.15821/slr.2014.21.3.015

김 성 원(Sung-Won Kim)

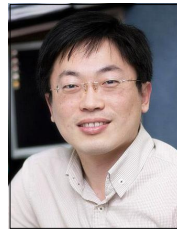
[정회원]



- 2015년 2월 : 단국대학교 법학사
- 2017년 2월 : 단국대학교 일반대학원 BK21+ 지식재산-정보보호법 특화 전문인재양성사업단 IT법학협동과정(법학석사)
- 2015년 10월 ~ 2018년 5월 : 정보통신산업진흥원 선임연구원
- 2019년 9월 : 단국대학교 대학원 법학박사(수료)
- 관심분야 : 지식재산권법, 계약법, IT법 등
- E-Mail : redmoon357@gmail.com

이 환 수(Hwan-Soo Lee)

[정회원]



- 2003년 2월 : 단국대학교 공학사
- 2005년 2월 : 연세대학교 대학원 공학석사
- 2014년 2월 : 한국과학기술원 공학박사
- 2014년 10월 ~ 현재 : 단국대학교 융합보안학과 교수
- 관심분야 : 정보보호, 산업보안, 기술경영, IT정책 등
- E-Mail : hanslee992@gmail.com

정 해 상(Hae-Sang Jung)

[정회원]



- 1984년 2월 : 중앙대학교 법학사
- 1996년 2월 : 중앙대학교 대학원 법학석사
- 1991년 2월 : 중앙대학교 대학원 법학박사
- 1998년 ~ 2007년 : 위덕대학교 법학과 교수
- 2011년 ~ 2017년 : 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠분쟁조정위원회 위원
- 2007년 ~ 현재 : 단국대학교 법과대학 법학과 교수
- 2016년 ~ 현재 : 경기남부지방경찰청 수사이의심사위원회 위원
- 관심분야 : 민사법, 사이버재산법, 게임법 등
- E-Mail : hocrux@naver.com