

게임물 등급분류제도의 개선방안에 관한 연구

김성원*, 정해상**, 이환수***

단국대학교 {IT법학협동과정 박사과정*, 법과대학 교수**, 융합보안학과 교수***}
redmoon357@gmail.com, hocrux@naver.com, hanslee992@gmail.com

A Study on Improvement Way of Game Rating System

Sung-Won Kim*, Hae-Sang Jung**, Hwansoo Lee***

{Interdisciplinary Graduate Program in IT Law*, College of Law**, Dept. of Convergence Security***} Dankook University

요 약

국내 등급분류 제도는 '검열성' 및 '모호성' 등 많은 한계를 보이며 산업의 발전을 저해하는 요소로 지적되고 있다. 문화체육관광부를 비롯한 관련 기구에서는 여러 자구적인 노력을 추진하고 있으나 여전히 많은 부분에서 학술적 논의가 필요한 것으로 보인다. 따라서 본 연구에서는 게임물 등급분류제도의 내용과 그 한계점을 검토하고, 국외의 유사 제도를 분석하여 우리 제도가 개선되어야 할 방향을 제시하고자 한다. 본 연구결과는 건강한 게임문화 정착과 게임 산업 발달에 부분적으로 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

ABSTRACT

The game rating system of Korea has many issues in terms of 'censorship' and 'ambiguity', and has been pointed out as a factor that hinders industrial development. Although the Ministry of Culture, Sports and Tourism and other related organizations have made various efforts, it still seems to require more academic discussion. Therefore, in this study, the limitations of game rating system are reviewed, and the systems of foreign countries are analyzed to suggest the improvement direction.

Keywords : Game(게임), Game Rating System(게임 등급분류 제도), Game Rating and Administration Committee(게임물관리위원회), Game Industry Promotion Act(게임산업진흥에 관한 법률)

Received: Aug. 28. 2019 Revised: Sep. 19. 2019
Accepted: Sep. 25. 2019
Corresponding Author: Hae-Sang, Jung(Dankook Univ)
E-mail: hocrux@naver.com
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

우리나라는 게임산업을 콘텐츠 산업의 한 분야로 보고 있으며, 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션 등 11개 분야로 나누고 있다. 2017년 콘텐츠 산업 매출액을 기준으로 게임산업은 10.3%의 비중을 점유하며 6번째 시장 규모를 가지고 있는 것으로 나타났으며[1], 국내의 시장 규모는 13조 1,423억 규모로 전년 대비 20.6% 증가하였다[2]. 특히 한국의 시장은 전 세계 게임 시장을 기준으로도 약 6.2%의 규모를 차지하며, 미국·중국·일본의 뒤를 이어 4번째 위치를 차지하면서 주요 시장의 위상을 나타내었다[2].

게임산업이 보여주는 중요성에도 불구하고, 국내 게임 관련 업체의 수(약 30% 감소: 2010~2014)와 매출(약 5,000억 원 규모 감소: 2012~2015) 등이 급격하게 감소하는 등 위급한 상황임을 보여주며, 그 원인으로 정부의 규제정책 등이 지적되고 있다[3]. 게임산업에 대한 우리나라의 규제정책은 그 부정적 영향을 방지하기 위해 성장과 쉼을 같이하여 왔는데, 대표적인 정책으로 섯다운(청소년을 대상으로 특정 시간대 <강제적 또는 선택적>의 게임물 이용을 금지: 여성가족부 및 문화체육관광부)과 쿨링오프(Cooling-Off, 2시간 이상 게임물 이용시, 접속 강제 차단 및 10분 휴식: 교육부) 제도 등을 들 수 있을 것이다[4]. 그러나 위 제도처럼 게임물 이용자의 행위 자체를 제한하는 방식과 달리, 게임물 등급분류제도는 연령에 따라 아동·청소년 등의 게임물 접근을 통제하려는 방식이다.

그러나 문제는 게임물 등급분류제도에 따른 심의가 게임물 개발자에게 매우 불합리한 규제로 작용한다는 점이다. 최근 사례로 지난 2월 게임물관리위원회(이하 “위원회”라고 한다)에서는 개인 창작자 등이 비영리 목적으로 게임창작물을 게시하는 웹 커뮤니티인 ‘주전자닷컴’, ‘플래시365’, ‘주니어네이버’ 등의 사이트에 등급심의 시정권고를 내리면서, 게임물 삭제 및 게시판 폐쇄가 진행될 수 있

음을 통보하여 논란이 되었다[5]. 이 조치는 국내 게임산업의 진흥과 발전을 위한 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “게임산업법”이라고 한다)의 목적과 배치될 수 있고, 게임물 심의를 통해 등급을 부여하여 사행성이 강하거나 불건전한 게임물을 제한하기 위한 규제의 상당성을 지나치게 일탈한 것이라는 비판이 가해지면서[6-8] 청와대에 국민청원이 진행되기에 이르렀다[9]. 이뿐만 아니라 게임물 등급분류의 다원적 구조로 인한 이중규제 논란이 있으며, 등급분류 거부제도에 관한 검열성과 국내 게임물 개발사에 대한 역차별, 등급분류를 위한 심의수수료, 모호한 기준 등 다양한 문제가 지적되고 있다[10].

문화체육관광부에서도 이러한 문제들을 인지하고 영세한 게임물 개발자 또는 비영리 기능성 게임물에 관한 등급분류 수수료의 감면과 면제, 민간에 의한 게임물 등급분류의 허용 등 대책 마련을 통해 게임물 개발자의 창작 의욕 고취에 나서고 있으나[11], 합리적이고 실효성이 있는 등급분류를 실현하지 못하고 있다. 따라서 본 연구에서는 현행 게임물 등급분류제도에 관한 문제점을 분석·도출하고, 자율규제 등 민간 주도의 게임물 등급분류제도를 운용하는 주요 해외국가의 사례[12]를 검토함으로써 게임물 개발자는 물론 일반 대중에게 합리적이고, 게임산업의 진흥과 시장 활성화에 적합한 게임물 등급분류제도가 마련될 수 있도록 개선방안을 제시하고자 한다.

2. 게임물 등급분류제도의 현황과 문제점

2.1 게임물 등급분류제도의 현황

2.1.1 게임물 등급분류제도의 등장과 내용






게임물 등급분류제도는 1999년 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 제정과 함께 도입되었고, 영화 등급분류를 기반으로 「공중위생법」의 유통기구 기기검사를 흡수하면서 제도화가 이루어


졌다[13]. 그러나 해당 법률은 규제 중심의 법률로서 게임물을 다루기에는 게임물의 고유한 특성이 반영되지 못하고 게임문화가 올바르게 정착하지 못하고 있다는 비난이 존재하였고, 이에 따라 「게임산업법」이 제정되면서 현재에 이르게 되었다[14]. 「게임산업법」은 게임산업의 기반 조성 과 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥과 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 문화적 삶의 질 향상에 목적을 가지고 제정되었다(「게임산업법」, 법률 제15950호, 제1조). 그리고 게임물의 윤리성·공공성 확보와 사행심 유발 방지 및 청소년의 보호, 불법 게임물의 유통근절을 위해 게임물관리위원회(이하 “위원회”라고 한다)를 설립함으로써 관련된 제도를 주관하고 있다(「게임산업법」, 제16조).

등급분류는 「게임산업법」 제2조 제1호에서 말하는 게임물(위원회에서 분류하는 게임물은 ‘① PC ② 비디오 ③ 모바일 ④ 아케이드 ⑤ 기타’가 있다)을 대상으로 하며[15], 사행성게임물과 「관광진흥법」 제3조의 규율대상이 되는 것(유기시설 또는 유기기구는 제외), 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재된 것으로 문화체육부장관이 정하여 고시하는 것은 게임물에서 제외된다(「게임산업법」, 제2조 제1호 가목 내지 다목).

게임물의 등급은 이용자의 나이에 따라 전체이용가·12세이용가·15세이용가·청소년이용불가로 구분되며, 그 판단에는 선정성·폭력성 및 공포·범죄 및 약물·부적절한 언어·사행행위 모사 등 5가지 내용요사(부호는 7개)의 정도를 고려하여 결정된다. 그 외 게임물의 성능 등 실험목적이나 공익목적 등을 사유로 시험용 게임물과 공익목적 게임물은 별도로 구분하며(「등급분류 규정」, 제5조 및 제6조) 아래 표와 같이 나타낼 수 있다.

[Table 1] Classification Level and Detailed Criteria of GRAC

Part	Contents	Consideration				
		S	V	C	L	G
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Game For All Ages - Games that non-contains harmful expressions for teenagers, such as Pornography·Violence·Gambling or destruction of common sense, etc. - Games for youth emotional training or Education. 	0	0~1	0	0	0~1
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Game for 12+ - Games that contain expression that will have harmful effects under the age of 12 or less then, such as pornography·violence·gambling or not acceptable to common sense etc. 	0~1	1	1	1	1*
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Game for 15+ - Games that contain expression that will have harmful effects under the age of 15 or less then, such as pornography·violence·gambling or not acceptable to common sense etc. 	2	3	2	1	1**
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Game for 18+ - Games that contain realistic expression that will have harmful effects under teenagers, such as pornography·violence·gambling, etc. or that are expressed in a direct and detail way, such as specific ideas, religions, and customs, etc. 	4	3***	4	5	3****
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Game for Testing - Purpose of the evaluation, such as performance·stability·user satisfaction, 	-	-	-	-	-

	○ Game for Public Purpose - Purpose of non-profit education·learning·religious or Public relations activities,	-	-	-	-	-
---	---	---	---	---	---	---

- * Category : (S: Sexuality, V: Violence and Fear, C: Crime and Drug, L: Language, G: Gambling)
- * Degree : (0: None, 1: Slight, 2: Limited or Indirect, 3: Realistic, 4: Concrete(Specific) or Direct, 5: Harmful)
- * In case of non-participation in Gambling
- ** In case of participation in gambling (approx. 1-2)
- *** In case of expression that are too realistic overrepresented in violence (approx. 3-4)
- **** In case there is a payable goods transaction system (approx. 3-4)

위 등급분류제도는 「게임산업법」에서 관련 업무를 소관하는 위원회와 그 업무를 일정한 기간의 범위에서 위탁받은 ‘게임콘텐츠등급분류위원회’를 통해 심의받을 수 있으며, 업무수탁자인 게임콘텐츠등급분류위원회는 게임물관리위원회에 비하여 ‘청소년이용불가’등급의 게임물과 ‘사행성’ 게임물에 관한 등급분류를 수행할 수 없도록 되어있다(「게임산업법」, 제24조의2)[12]. 그리고 2016년 새로 도입된 자체등급분류제도를 이용하여 법률에 따라 지정된 사업자를 통해서도 등급분류를 받을 수도 있다(「게임산업법」, 제21조제1항).

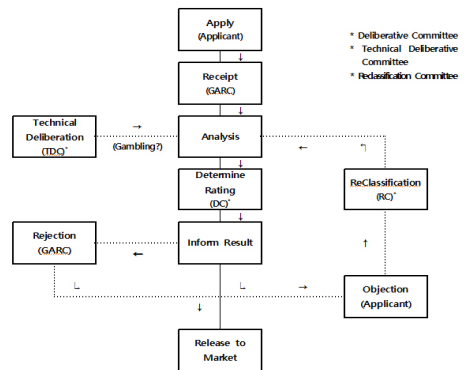
2.1.2 게임물 등급분류제도의 절차

가. 게임물관리위원회의 등급분류 절차

위원회를 통해 이루어지는 게임물 등급분류제도는 게임물을 이용자에게 제공하기 전 단계에서 이루어지는 사전적인 규제에 해당한다[16]. 이 제도는 게임물의 윤리성·공공성 확보, 사행성 유발 또는 조장의 방지, 청소년의 보호, 불법 게임물의 유통방지를 기본정신으로 두고 있으며(「등급분류 규정」, 게임물관리위원회, 2019.4.17. 개정, 제2조),

「게임산업법」에 규정한 이용자의 나이에 따른 정서발달을 고려하여 게임물을 제공함으로써 청소년을 보호 및 일반의 이용에 적합한 정보를 제공하여 개인 취향에 적합한 게임물을 선택하는 등 문화생활의 증진을 목적으로 마련되었다[14].

절차는 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자가 게임물등급분류신청서와 제반 서류를 위원회에 제출하여 신청함으로써 개시되고, 위원회에서는 그 신청받은 날로부터 15일 이내에 등급분류 결정을 내리도록 하고 있으며(「게임산업진흥에 관한 법률 시행규칙」(이하 “게임산업법 시행규칙”이라 한다), 문화체육관광부령 제347호, 제9조), 그 내용은 다음 [Fig. 1]과 같다.



[Fig. 1] Game Rating Process of GRAC

또한 게임물의 사행성 여부 등을 확인하기 위한 과정으로 ‘기술심의’를 할 수 있으며(「게임산업법」, 제21조제8항), 기술심의를 신청 게임물이 게임제공업에 제공되는 게임물로서 ‘사행성게임물’에 해당하는지 여부를 심의하고, 경품을 지급하는 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물로서 등급분류를 하려는 경우에는 ① 게임물 운영 SW의 개조 및 변조 방지, ② 화폐 위·변조, ③ 게임물 운영정보표시와 관련한 기능을 확인·점검한다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」(이하 “게임산업법 시행령”이라 한다), 대통령령 제28236호, 제12조). 이 과정을 통해 ‘사행성게임물’에 해당하는 것으로 인

정되면 등급분류가 거부 및 취소될 수 있다(「게임산업법」, 제22조).

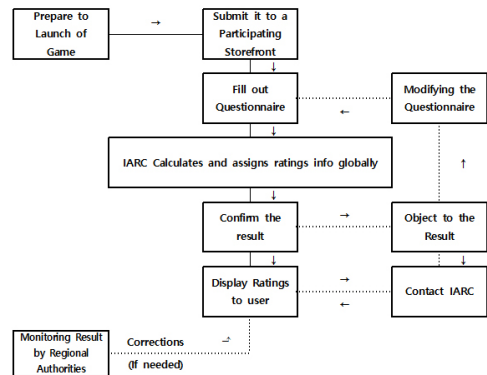
나. 자체등급분류사업자의 등급분류 절차

그러나 기존 사전심사 중심의 게임물 등급분류 제도는 증강현실·가상현실 등 신규 분야의 등장 및 모바일 플랫폼의 활성화, 개발환경의 개선 등 게임물과 관련한 게임산업 기술의 발전과 시장환경의 변화에 점차 경직성을 보이며 한계가 나타났다. 그 결과 게임물 등급분류의 일부를 단순히 민간이양(GCRB)하는 것을 넘어서 일정한 요건을 갖춘 사업자를 대상으로 게임물 등급분류 업무를 위탁하는 방안이 추진되었다. 문화체육관광부에서는 2014년 2월부터 시범 운영을 거쳐, 2016년 5월 게임물 자체등급분류사업자를 지정할 수 있도록 하는 「게임산업법」 개정안을 통과시켰고, ‘자체등급분류사업자’* 관련 제도가 등장하게 되었다[17].

* ('19. 7. 기준) 소니인터랙티브엔터테인먼트코리아, Google LLC, 오를러스브이알코리아유한회사, 윈스토어(주), 삼성전자(주), 카카오게임즈, 애플코리아유한회사(주)

‘자체등급분류사업자’는 문화체육관광부장관이 일정한 요건을 갖춘 사업자의 신청을 받아 3년 이내의 기간을 정하여 지정한 것이다(「게임산업법」 제21조의2 제1항 및 제2항). 그들은 스스로 제작한 게임물 및 게임물을 제공하거나 중개하는 계약을 맺고 서비스하는 게임물과 「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 제2조제3호에 따라 클라우드컴퓨팅서비스로 제공되는 게임물에 대하여 등급분류를 할 수 있으나, ‘청소년이용불가’ 등급의 게임물이거나 청소년게임제공업 및 일반게임제공업에 제공되는 게임물에 관하여는 등급분류를 할 수 없는 한계가 있다(「게임산업법」 제21조의2 제3항). 즉, 게임물의 등급분류 및 관련 업무(통지 및 게임물 수정신고 수리 등)를 담당하며, 해당 게임물이 재분류 대상으로 판단되는 경우 재분류 대상임을 통보하고 관련된 조치를 하는 업무도 한다(「게임산업법」 제21조의2 제4항).

자체등급분류사업자로 지정된 구글社의 등급분류절차를 예로 들면, 구글은 ‘IARC’ 체계에 참여하는 스토어프론트(자·타인 상품의 온라인 소비자 거래를 위한 중개·광고 솔루션, ‘Storefront’)[18]로서 구글 마켓(Google Playstore)과 IARC의 시스템이 연계되어 있다. 따라서 개발자 등이 마켓에 게임물을 출시하려 등록하는 경우에는 ‘등급 없음’으로 표시되며, 이후 구글에서 제공하는 각종 설문을 작성 완료하면 IARC를 거쳐 출시 각 국가에 맞는 연령 등급이 자동으로 부여되게 된다[19]. 이 내용을 도식화하면 다음 [Fig. 2]와 같이 나타낼 수 있다.



[Fig. 2] Game Rating Process of Independent Rating Classification Business Entity(IARC)

2.2 게임물 등급분류제도의 문제점

2.2.1 게임물 등급분류제도의 검열성

가. 등급분류제도의 검열성

「게임산업법」에 따른 게임물 등급분류제도는 표현물의 사전검열에 해당한다는 비판이 존재한다[20]. 등급분류의 대상인 게임물은 “컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치”를 말하므로(「게임산업법」, 제2조),

‘영상저작물’로서[21-23], 다양한 저작물이 복합적으로 결합하여 구성된 표현물로 판단할 수 있다 [15, 24, 25]. 위 저작물은 인간의 사상과 감정을 외부에 표현하였다는 점에서 「헌법」에서 말하는 ‘표현의 자유(「헌법」, 헌법 제10호, 제21조 및 제22조 등)’와 관계가 깊으며, “게임물은 예술표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매, 배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다(헌법재판소 99헌바117, 2002. 2. 28. 위헌소원).” 물론 「헌법」에 나타난 모든 기본권은 공공의 이익 등에 관한 이익형량의 원칙에 따라 법률로 제한할 수 있지만(동 법, 제37조), 헌법재판소에서는 「(구) 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 ‘비디오물’ 등급분류 보류제도 규정에 관한 위헌법률심판에서 ‘검열’을 “그 명칭이나 형식과 관계없이 실질적으로 행정권이 주체가 되어 사상이나 의견 등이 발표되기 이전에 예방적 조치로서 그 내용을 심사, 선별하여 발표를 사전에 억제하는, 즉 허가받지 아니한 것의 발표를 금지하는 제도를 뜻하고, 이러한 사전검열은 법률로써도 불가능한 것으로서 절대적으로 금지된다.”고 판시하였다(헌법재판소 2004헌가18, 2008. 10. 30. 위헌 제청). 따라서 ‘사전검열’은 어떠한 경우도 정당화될 수 없고, 절대적으로 금지된다[26].

게임물 등급분류제도는 심의기관인 게임물관리위원회의 조직이 문화체육부장관에 의하여 구성되고, 국고를 지원받는 등 행정기구적 성격이 유효하다고 판단되고 있으며[12], 게임물을 국내에서 유통하려는 경우 반드시 사전에 등급분류 심의를 거치도록 한다. 또한, 게임물의 등급분류를 받지 않는 등 경우에 따라 유통이 금지될 수 있고, 이를 위반하면 영업의 허가취소, 과징금 부과 등 행정제재를 비롯하여, 벌금이나 징역 등 형사처벌까지 부과될 수 있다는 점에서 사전검열에 해당된다고 볼 수 있다[27].

그러나 이와 같은 사전검열 논란은 지난 2017년 ‘자체등급분류사업자’ 제도가 시행된 이래로 약화된 측면이 있다. 동 제도의 시행은 기술발달에 따

른 게임환경에 변화로 기존 법률체계의 적용이 부적절하게 된 문제 외에도 게임물에 관한 공공기관의 등급분류가 표현의 자유에 대한 제한이 될 수 있다는 문제가 지적되어 게임물(특히 모바일 분야)에 관한 민간의 자율심의 근거를 마련하였기 때문이다(「(구)게임산업법」, 제14199호, 제 개정이유). 하지만 개정 당시도 청소년 보호를 위해 ‘청소년이용불가’ 및 ‘사행성’ 게임물에 관하여는 민간의 자율심의 대상에서 제외하였으며, 이와 함께 자체등급분류사업자를 통해 등급 분류된 게임물에 대하여, 위원회에서 직권으로 등급분류 결정을 취소하거나, 등급분류 결정을 할 수 있도록 법률에 따른 권한이 인정되었다(「게임산업법」, 제21조의8 및 제21조의9).

위 제도의 변화는 완전하지는 않으나 게임물 등급분류 심의의 주체가 준-행정기관으로 파악되는 공공기관에서 상당하게 민간으로 이양되었다는 점에서 의미가 있다. 하지만 위원회에서는 부여받은 권한을 통하여 민간의 등급분류에 직접 개입이 가능하다는 점을 고려하면 ‘사전검열’ 문제가 완전히 종식되었다고 보기는 어렵다[12].

나. 등급분류거부제도의 검열성

게임물 등급분류제도 자체와 별개로 사전검열 논란에 주로 논의되는 것은 일명 ‘등급분류거부제도’이다. 「게임산업법」에서는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」과 「형법」 등 타 법률 또는 이 법률의 규제 또는 처벌 대상이 되는 행위나 기기에 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 못하였거나 거짓 등 부정한 방법으로 신청한 자, 그리고 사행성게임물에 관해 등급분류를 신청한 자에 대해 등급분류를 거부할 수 있도록 규정하고 있으며(「게임산업법」, 제22조 제2항), 또한 위 사실을 사전에 인지하지 못하고 등급분류 결정을 내렸다고 하더라도 그 사실을 알게 된 후 지체없이 등급분류 결정을 취소하여야 함을 정하면서 ‘등급분류거부제도’를 마련하고 있다(「게임산업법」, 제22조 제4항). 이 제도의 취지는 앞서 말한 사행성

게임물 등 불건전하다고 판단되는 게임물의 등급분류를 거부하여 시장에서 유통되지 않도록 함으로써, 그것을 근절하고자 하는 목적을 가진다고 여겨진다[16, 28].

게임물 등급분류 거부제도에 관한 종래의 선행연구에 따르면, 사행성게임물의 범위를 정하고 있는 (구)게임물등급위원회의 「심의규정」 제18조는 법률에 별다른 위임 근거 없이 마련되어 있고 「게임산업법」 제2조에서 말하는 사행성게임물의 해석범위를 초과하여 위임입법의 한계를 이탈했다고 지적하였다[28]. 그러나 지난 2013년 「게임산업법」 개정을 통하여 사행성게임물의 확인기준을 문화체육관광부령으로 정할 수 있도록 근거가 마련되었으며(「게임산업법」, 제21조 제7항), 이후 2015년 게임물의 이용 결과 재산상 이익 또는 손실이 발생할 수 있는지 여부를 판단할 구체적인 기준을 마련하면서, 그 세부적인 기준을 게임물관리위원회 규정을 통해 정하도록 재위임하고 있다(「게임산업법 시행규칙」, 제8조 제3항). 따라서 위임입법 범위의 이탈과 해석범위의 초과 등 문제는 해당 개정을 통해 해결됐다고 보인다.

하지만 「게임산업법」 제28조에 따른 영업질서 유지의 위헌성 문제가 아직 남아있다. 동 규정에 따르면 게임물 관련 사업자에게는 유통질서에 관한 교육을 받거나, 게임물을 사행행위에 이용하거나 이용되도록 두지 않을 것 등 게임물의 제공 및 유통에 관한 여러 가지 의무가 부과된다(「게임산업법」, 제28조 각 호). 이 영업질서 유지에 관한 준수사항은 술·도박·약물 등 유해 매체를 금지하기 위한 규제로 게임물 등급분류제도와 구별되며, 게임물관리위원회를 통해 다루어지지 않는다.

여기에서 게임물 등급분류의 거부는 「게임산업법」의 규정이나 규제 위반의 경우를 포함하므로 게임물 관련사업자가 동 규정에 따른 영업질서 유지 등에 필요한 준수사항을 위반하면 등급분류가 거부될 수 있게 되는데, 게임물의 등급분류제도와 영업질서유지를 위한 규제제도의 목적 등이 다른 상황에서 이를 사유로 등급분류를 거부하는 것은

비례의 원칙 중 과잉금지원칙에 위배되는 사전검열에 더욱 가깝게 된다고 한다[28].

반면에 사행성게임물 여부를 결정하는 심사는 게임물의 내용인 ‘영상물’을 대상으로 하는 것이 아니라 게임물의 운영방식 등 ‘기기 및 장치’ 등 기술적 요소에 대한 것으로 구분되는바, 배팅 등 사행행위는 ‘기기 및 장치’를 통해 이루어지므로 사행성게임물에 관한 등급분류 거부는 ‘표현물’에 관한 사전통제가 아니라 ‘기기 및 장치’에 사행행위의 요소가 포함되어 있는지를 규제하는 제도로 볼 수 있다고 한다[29]. 즉, 게임물의 내용물을 심사하는 것이 아니라, ‘기기 및 장치’ 등 운영방식에 관한 사행성의 규제이므로 사전검열과 무관하다는 견해이다. 그리고 청소년 이용불가 등급부여 당시에는 연령 제한으로 그 연령에 해당하는 자들에게는 접근이 차단되지만, 시간이 흘러 이용 가능 연령이 되면 접근과 이용이 자유로워지므로 표현물의 공개나 유통 자체를 사전 금지하여 이용을 불가능하게 하는 사전검열과 다르다는 「(구)음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 관한 헌법재판소 결정(헌법재판소 2004헌바36, 2007. 10. 4. 위헌소원)을 고려한다면, 등급분류에 의한 게임물 이용 제한은 사전검열과 같이 유통이 ‘완전히’ 금지되는 것이 아니며, ‘연령’ 기준은 모든 사람에게 차별 없이 공평하게 적용되므로 게임물의 등급분류는 사전검열이 아니라고 보는 견해가 있다[13].

그러나 게임물의 정의가 워처럼 이원화된 구조로 파악되는 것은 「(구) 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 제정되면서, 「공중위생법」, 「풍속영업의 규제에 관한 법률」 등에서 규율하던 유기기구가 동 법률로 포섭된 것에 영향을 받은 것이다. 해당 법률에 따라 콘텐츠 등급분류를 소관하던 영상물등급위원회에서는 게임물을 등급분류의 범주로 포함시켰고, 기존 유기기구 검사대상에 해당하던 게임기기 등은 사행성을 이유로 하는 사용불가제도의 대상으로 다루면서 구조가 고착화 되었다고 볼 수 있다[29]. 그러므로 위 정의는 다른 법률에서 규율하던 게임물 관련 요소 및 제도 등을

분리·통합하면서 필요에 의하여 법·기술적으로 이원화된 구조로 만들어졌다고 할 수 있을 것이다. 그러나 게임물은 그것이 일반적인 게임물에 해당하건 혹은 사행성게임물에 해당하건 간에 그 콘텐츠인 ‘영상물’과 ‘기기 및 장치’가 결합하여야 비로소 하나의 완전한 게임물로 인식·구동 되는 것이므로 [10], 나누어서 판단하는 것은 적절하지 못하다고 판단된다.

2.2.2 게임물 등급분류제도의 중복규제

게임물에 관한 규제의 중복성 논란은 지난 2016년 「게임산업법」의 개정 시기로 올라간다. 동 개정에서는 위원회의 등급분류와 별개의 ‘자체등급분류제도’ 도입을 골자로 하면서, 위원회에 자체등급분류사업자를 통제할 수 있는 권한을 부여하였다. 위원회에서는 자체등급분류사업자에 의하여 결정된 게임물의 등급분류가 「게임산업법」 제21조제2항제4호에 해당한다고 판단되거나, 제22조제2항에 따른 등급분류 거부 대상으로 판단되는 경우, 위원회의 직권 또는 문화체육관광부장관의 요청에 따라 등급분류 결정을 하거나 자체등급분류사업자의 등급분류 결정을 취소할 수 있도록 하고 있으며, 자체등급분류사업자 사이의 등급분류 결과가 상이하거나 게임물관리위원회의 등급분류기준에 현저히 위배된다고 판단되면 자체등급분류사업자에게 등급조정을 요구할 수 있게 된 것이다(「게임산업법」, 제21조의8 및 제21조의9). 이후 위원회는 2017년 5월 자체등급분류제도를 이용하여 등급분류를 받아 일반에 서비스를 제공하던 게임물 중 13종에 관하여 재등급분류를 권고하면서 규제의 중복성과 등급분류 기준의 일관성 문제가 수면으로 드러나게 됐다[10].

규제의 중복성과 관련하여 가장 문제가 되었던 사례는 2017년도에 발생한 ‘리니지2 레볼루션’(이하 ‘리니지2’라 한다)이 대표적이다. 위원회는 리니지2에서 ‘블루다이아(유료 재화)’를 통해 이용자 간 거래가 가능하도록 한 점은 청소년 유해매체물로

지정된 ‘아이템 거래 사이트’와 유사하므로 「게임산업법」 제21조제7항 및 「등급분류 규정」 제7조제4호에 따라 청소년이용불가 등급으로 상향 결정하였다[30-31]. 그러나 리니지2는 출시 당시부터 문제 된 기능을 포함하고 있었고, 출시 이후 5개월이 지난 시점에서 등급분류를 상향 조정하게 되어 서비스를 이용하던 기존 고객에게 피해가 발생하게 되었다. 또한, 최근 ‘라스트 오리진’(이하 ‘오리진’이라 한다) 사례에서도 유사한 문제가 발생하였다. 오리진은 위원회로부터 청소년이용불가 등급을 받은 이후, 구글마켓에 2월 말 경부터 서비스를 시작하였다. 그러나 콘텐츠에 포함된 일러스트의 선정성이 문제가 되면서 자체등급분류사업자인 구글社(스토어)로부터 마켓 배포 중단 및 결제 정지 조치가 부과되었고, 오리진 측에서는 문제요소를 급히 수정하여 3월 중순 이후로 서비스를 정상화하게 되었다[32-34].

하지만 이것은 엄밀하게 말하자면 ‘중복규제’라고 다루기는 어렵다. ‘중복규제’는 “하나의 피규제자 또는 하나의 행위에 대하여 다수의 규제권자가 존재하는 현상”을 의미하기 때문이다[10]. 여기에서 ‘규제’는 「게임산업법」에 따라 게임물을 등급분류 받도록 하는 것이므로, 국가에서 특정한 행정목적의 실현을 위해 국민에게 의무를 부과하는 행정규제에 해당할 것이다(「행정규제기본법」, 법률 제16322호, 제2조 제1호). 규제는 그 목적이나, 적용대상, 주체, 시기 등에 따라 다양하게 구분될 수 있으나[35], 게임물 등급분류제도는 게임물을 연령별로 분류하여 일반이 적절히 선택할 수 있도록 하기 위한 목적을 가지므로 사회적 규제에 해당하며, 본래 게임물관리위원회(舊 게임물등급위원회)를 통해 등급심사를 받도록 제도가 시작되었으므로 정부규제에 해당한다고 볼 수 있다. 다만 여러 번의 개정을 통하여 민간에게 심의 권한의 일부를 이양함으로써 자율규제적 요소가 새로 포함되면서 정부규제와 정부규제에 기초한 민간자율규제가 병존하는 형태로 자리 잡게 되었다.

현행 「게임산업법」에서는 게임물관리위원회에

게임물 등급분류에 관련한 여러 사항 등을 심의·의결할 수 있는 권한을 부여하고 있다(「게임산업법」 제16조제2항). 게임물의 등급분류는 청소년이용불가 등급의 게임물과 사행성 게임물 등에 관한 것은 ‘게임물관리위원회’가 직접 심사하며, 일정한 연령 구간의 게임물은 그 출시플랫폼이 오픈마켓인 경우에는 신청을 통해 지정된 ‘자체등급분류사업자’가 오픈마켓 외의 게임물은 ‘게임콘텐츠등급분류위원회’에서 담당하도록 업무의 일정 부분을 위탁하고 있을 뿐이다(「게임산업법」 제21조의2 및 제24조의2). 즉, 원칙적으로 게임물 등급분류에 관한 규제권자는 게임물관리위원회(문화체육관광부)에 해당하는 것이다.

그러므로 사례와 같이 출시플랫폼에 따라 자체등급분류사업자의 등급분류가 각기 달리 나타나거나, 게임물등급관리위원회의 등급분류 결과 위에 자체등급분류사업자가 또 다른 제재 유사행위를 한 것은 ‘다수의 규제권자’가 존재하는 중복규제가 아니라 게임물 등급분류와 관련한 기준 및 제재와 업무의 위탁범위 등 관련한 규정이 불분명한 점에서 기인한 것으로 판단하는 것이 타당하다. 왜냐하면 민간주체인 자체등급분류사업자 등은 사실상 게임물관리위원회의 기준에 종속되어 자율성이 낮을 뿐, 민간의 자율적인 자치활동에 해당하는 것이기 때문이다.

다만 위 사례들은 하나의 게임물에 적용되는 각각의 기준이 모호하여 출시플랫폼이 다르거나, 게임물 콘텐츠의 업데이트에 대응하는 기준의 적용이 달리 나타나 사실상 ‘이중적인 규제’ 또는 ‘중복적인 규제’의 모습을 띠는 것으로 부각된 것이다. 특히 문제는 위 사례와 같이 적법한 절차를 밟아 시장에 게임물을 서비스하고 있더라도, 게임물관리위원회의 재등급분류 권고나 기준에 따라 각 자체등급분류사업자 등이 마련하고 있는 사내 정책 위반 등을 통해 예측하지 못한 피해가 게임물 개발사와 유통사는 물론 서비스를 이용하던 이용자들에게도 미친다는 것이다.

따라서 현재 제도는 적법한 절차를 거쳤다고 하

더라도 하나의 게임물에 대하여 정부규제와 민간자율규제(기업의 자율적 자치활동)가 여전히 뒤섞이게 될 위험성이 잔존하고 있으며, 이는 실질적으로 법적 불확실성을 고조시킬 수 있는 ‘사실상의 이중적·중복적 규제’와 같은 결과를 가져오므로 ‘중복규제’, 그리고 ‘사후검열’로 평가될 수 있다는 비판이 가능할 것이다[10]. 결국 게임물에 대한 개발사의 표현의 자유와 영업의 자유가 위축될 우려가 존재하므로 궁극적으로 국내 게임산업의 발전과 문화산업의 영달을 위해 개선이 필요한 부분이라고 판단된다.

2.2.3 등급분류 기준의 모호성

앞서 언급한 바와 같이 게임물의 등급분류는 총 4개 연령으로 구분되어 있으며, 게임물 내용정보의 포함여부 및 강도에 따라 결정된다. 그러나 선행의 일부 연구에서는 등급분류의 기준이 구체적이지 못하고 모호하게 규정되어 있는 점이 지적되고 있다[26-27]. 게임물의 등급분류는 아래의 5가지 원칙: 게임물 콘텐츠 외 부분은 등급분류에 반영하지 않는다는 ‘콘텐츠 중심성’, 게임물의 전체적 상황과 맥락을 고려하여 결정한다는 ‘맥락성’, 그리고 사회적 통념에 부합하는 ‘보편성’, 세계적으로 일반성을 받을 수 있는 ‘국제적 통용성’, 마지막으로 동일한 게임물은 주체와 절차가 바뀌더라도 동일하다는 ‘일관성’을 고려하여 내려지는데[36], 현재 게임물 등급분류 기준이 이에 부합하지 못한다는 것이다.

예를 들면 2008년 ‘철권 6’ 사례가 일컬어진다. 아케이드형 철권 6는 출시 당시 전체이용가 판정을 받았으나, 이후 철권 6 BR(확장판)을 발매하면서 청소년이용불가 판정을 받고, 수정을 거쳐서 최종적으로 전체이용가 판정을 받게 되었으나, 해당 게임물의 콘솔형은 다른 점이 없음에도 15세이상가로 등급분류가 내려지면서 논란이 되었다. 이와 같은 결과는 현재 위원회의 등급 기준이 출시 플랫폼(PC·온라인·모바일·비디오와 아케이드)에 따라 다르게 되어있어 발생하였을 것이나, PC 등과 아케이드의 등급 구분에 왜 차이를 두는 것인지 불

분명하다는 문제가 제기되고 있다[26-27]. 이는 2006년의 사회적으로 큰 물의를 일으켰던 ‘바다이야기’의 사행성 등 영향과 아케이드 분야의 게임물이 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 비교적 개방된 장소에서 이를 제공하여야 하는 특징을 고려한 것이겠지만, 같은 게임물에 대하여 등급분류 결과가 플랫폼에 따라 극단적으로 달리 나타나게 되는 것은 다른 플랫폼의 등급분류 기준 및 국제적 통용성의 관점에서도 적절하지 못하다고 생각된다. 그리고 연령과 내용정보(선정성 등)의 정도에 따라 구분하는 등급분류 기준의 일부가 세부적이지 못하고 유사한 결과, 관련 콘텐츠가 부재하여 다른 기준이 적용될 수 없는 경우에는 등급분류 결과가 중복될 수 있다는 가능성도 지적된다[27].

하지만 세부 기준은 충분한 데이터의 축적 없이 마련되기 어렵고, 현재 등급분류 세부 기준을 살펴보면 연령 등급에 따른 기준과 구체적 내용을 달리 하는 등 개선이 이루어진 것으로 보인다(「등급분류 규정」, 제8조 내지 제12조). 다만 기준 중 ‘경미한’, ‘과도하지 않은’, ‘지나치지 않은’, ‘단순한’, ‘간접적으로’ 와 같은 일부 용어들이 뒤섞여 사용되고 있는 만큼, 의미를 명확히 하는 정리가 필요해 보이며, 아직 일부 기준에서는 여전히 세분화·구체화 되지 못하여 모호한 측면이 남아있다(범죄 및 약물, 부적절한 언어 등). 그러므로 게임물의 등급분류 기준이 모호한 결과, 신청자 등에게 신청 게임물이 어떤 등급으로 분류될 것인지 예측할 수 없게 되어 법적 안정성을 해칠 수 있고[26], 등급분류를 담당하는 기관에서 행정권의 입맛에 따라 표현의 자유를 침해할 수 있는 검열의 위험성도 제기되는 등[12] 개선의 필요가 남아있다.

2.2.4 게임물 등급분류제도의 심의수수료

영세한 기업이나 인디게임 장르 등, 소규모 개발자에게 부담이 될 수 있는 등급분류 수수료도 문제가 지적되고 있다. 지난 2월 개인 등 영세한 게임물 제작자 등이 서로의 작품을 공유하는 커뮤니티 사이트인 ‘주전자 닷컴’ 등에서는 위원회를 통해

「등급분류규정」 위반으로 인한 제재를 통지받게 되어, ‘자작 게임’ 등의 게시판을 폐쇄할 것을 공지하였다. 문제는 위와 같이 게임제작을 공부하는 아마추어 개발자나 학생들의 습작들을 불법 게임물로 규정할 필요성이 있는지, 만약 그렇다고 하더라도 영세한 기업 또는 아마추어 등 개인에 의하여 만들어진 게임물을 심사하기 위한 비용 또한 현실과 동떨어져 있다는 문제가 지적된 것이다[6].

개인, 업체 등의 등급분류 심의를 위한 수수료 조건표에 따르면 오픈마켓, 플래시, 다운로드 등 300MB 이내의 소규모 게임 등은 그 용량에 따라 기초가액이 정해지며, 그 외 게임 등에 관하여는 플랫폼(PC, 콘솔, 포터블 등)에 따라 기초가액을 정한 후, 기타 게임 장르나 네트워크 사용, 한글화 여부 등에 따라 금액이 가중된다. 또한 심의 결과에 관한 이의신청시 기본 심의수수료의 75%의 추가납부가 필요하며, 기술심의에는 100만원의 추가 금액이 요구된다. 따라서 심의수수료는 최소 21,000원(개인의 경우)을 기준으로 최대 백만원 단위의 비용 부담을 지게 된다. 다만 영세 개발자의 부담완화를 위해 30% 감면 규정이 마련하고 있으나, 개인에게는 여전히 부담으로 작용하고 개발을 포기하는 요소로 작용하였을 것이다.

그러나 소관부처인 문화체육관광부에서는 위 사례를 통해 발생한 문제를 인식하여 청소년 등 개인 이용자가 취미활동 등 단순공개의 목적으로 제작한 비영리 게임물에 대해서는 등급분류 수수료를 면제하고, 관련 절차를 간소화하는 방안 마련에 발 빠르게 착수하였다[11]. 이에 위원회에서도 「등급분류 규정」의 개정 작업에 착수하여 비영리 목적의 창작 등 활동의 결과로 제작한 게임물 등에 관하여는 등급분류 심의수수료를 면제할 수 있도록 제도를 개선하였고, 지난 4월 17일 이를 시행하면서 심의비용 부담을 경감 할 수 있도록 하였다. 현재 전 세계를 기준으로 운용되는 IARC나 특정 국가(인도네시아 등)에서는 게임물 등급분류 수수료를 무료로 운영하는 점을 고려하였을 때, 적어도 비영리 목적, 창작을 통한 자아의 실현 또는 역량

강화를 위하여 제작·배포되는 게임물에 관하여 등급분류 수수료를 면제할 수 있도록 제도를 정비한 것은 국내 게임 관련 인재의 역량 강화와 게임산업의 발전에 긍정적인 역할을 할 수 있을 것으로 판단된다.

2.2.5 국내 게임물 개발사에 대한 역차별

「게임산업법」은 기본적으로 대한민국의 법률이 적용되는 권역 내에서 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하려는 경우 등급분류를 받도록 한다. 그러나 국내에 유통하는 것을 주된 목적으로 하지 않은 해외 게임물에 대하여는 국내 기준에 따른 등급분류를 받아야 하는지 또는 해외 기준에 따라 등급분류를 받은 내용을 국내로 준용할 수 있는 것인지 등 구체적인 기준을 마련하고 있지 않다. 특히 해외 게임물에 관하여는 그 개발사 등이 해외에 위치하여 있으므로 규제하기 어렵고, 그 시정 조치와 수정 등에 관한 시간·노력 등 행정에 들어가는 비용이 만만치 않다는 등의 이유로 우리나라의 법체계를 사실상 회피하게 된다는 문제가 지적되기도 한다[38]. 「게임산업법」 제21조의5에서는 자체등급분류사업자가 몇 가지 요건을 충족하는 경우 해외 게임물을 국내 이용자에 제공할 수 있도록 하는 내용을 마련하고 있으나, 그 요건 중 하나인 등급분류가 국내 기준에 의한 것인지 또는 해외의 기준에 따라 분류된 결과의 활용이 가능한 것인지, 해외 기준을 적용할 수 있는 것인지 등 구체적 기준이 부재하다. 따라서 법 적용의 혼란은 물론, 국내 게임물이 해외 게임물 보다 더욱 규제를 받는 등 역차별 논란이 발생하였다. 이런 차별 대우는 국내 게임물 개발사의 창의와 혁신 잠재력을 부식시킬 수 있으며, 성장을 방해하는 등 종국적으로 국내를 이탈하게 만드는 요인으로 작용하게 되어 국내 게임산업 생태계에 악영향을 끼치게 될 수 있어 보인다[10].

3. 국외 게임물 등급분류제도의 현황과 분석

3.1 국외 게임물 등급분류제도의 현황

3.1.1 북미의 게임물 등급분류제도

북미지역 국가에서 주로 통용되는 등급분류 제도로 ESRB(엔터테인먼트 소프트웨어 등급 위원회)가 있다. 동 기관은 1994년 소비자와 그 부모들에게 연령에 적절한 콘텐츠를 제공하는 등의 목적을 가지고 엔터테인먼트 소프트웨어협회(ESA)에 의하여 비영리적·자체적으로 설립되었다[39]. 1992년 출시되었던 게임물인 ‘Mortal Combat’과 ‘Night Trap’에 포함된 과도한 폭력적·고어(Gore)적 묘사로 인하여 사회적인 문제가 촉발되었고, 이에 상원위원(Joseph I. Lieberman)과 학부모들을 비롯한 교육계에서 게임물 등급분류에 관한 입법화 요구 통첩에 대표적인 게임업체들이 게임물 등급분류 제도를 승인하기로 결정하면서 ESRB 체계를 구성되게 된 것이다[40].

ESRB에서는 총 6가지(Everyone, Everyone 10+, Teen, Mature, Adult Only 및 Rating Pending)의 연령 등급을 가지고 있으며, 상호작용 요소를 비롯하여 다양하게 세분화 된 내용정보 표기하도록 하고 있다[41]. ESRB의 등급분류 절차는 전통적인 패키지 방식의 심사와 IARC와 연결된 디지털 방식의 심사가 존재한다. FSRB는 IARC의 등급분류를 추적·관리하면서 결과가 부적절하다고 판단되는 경우 등급을 수정하거나 해당 게임물을 시장에서 배제하는 조치를 할 수 있다. ESRB는 전적으로 자율조직에 해당하기 때문에, 행정벌·벌칙 등에 의한 법률적 강제력은 존재하지 않지만[10], 미국 및 캐나다 등 북미 게임물 시장의 대부분 업체가 ESRB 등급을 받도록 하는 정책을 갖추고 있으므로 사실상 강제력이 있다고 한다[42]. 특히 ESRB에서는 제도의 이행을 위한 방안으로 시정조치를 비롯한 금전적 패널티 등을 부과할 수 있도록 정책을 갖추고 있으므로, 참여 파트너社 측에서 부적절한 등급분류를 하는 경우 계약상 제재를 받게 된다[43].

3.1.2 유럽의 게임물 등급분류제도

유럽지역 대부분을 아우르는 게임물 등급분류 제도는 PEGI(범-유럽 게임 정보)가 있다. PEGI는 유럽상호작용소프트웨어연맹(ISFE)에서 전 유럽지역에서 통용되는 단일 등급체계를 구축하기 위해 개발되기 시작하였으며[16], 영국의 ELSPA와 프랑스의 SELL 체계 등을 참고·대체하면서 아동·청소년의 보호와 그 부모에게 게임물에 관한 양질의 정보를 제공하기 위한 목적으로 2003년에 조직되었다[44-45]. 이는 유럽 내 게임산업과 이용자의 성장과 함께 게임 이용자의 주 연령층이 증가하면서 성인을 대상으로 하는 게임물의 출시도 증가하여, 일반 소비자들에게 혼란을 초래한 것에 기인한 것이다[16].

PEGI의 등급은 총 5개(3세 이상, 7세 이상, 12세 이상, 16세 이상, 18세 이상)으로 구성되며, 선정성 등 8개의 내용정보를 표기하게 한다(「Code of Conduct」 § 7 and 23). PEGI 체계는 온라인·오프라인의 여부, 포맷, 유통방법 등과 무관하게 ISFE의 회원이거나 비록 회원에 해당하지 않더라도, 외부에 공개되어있는 규약의 준수를 결정한다면 이용할 수 있으며[46], 전용 플랫폼을 통해 제공되는 자동화된 설문 방식으로 절차를 개시할 수 있다[47].

PEGI도 북미지역의 ESRB와 같이 민간에 의존 심의기구로 출발하였으므로 통상 법률적 강제력은 부여되어 있지 않으나, 일부 국가(독일 등)에서는 법률을 통해 강제적인 지원을 하고 있으며, 관련 업계에서도 실질적으로 PEGI 등급분류를 받을 것을 요구하는 경우가 많게 되어 사실상 강제력이 있는 것으로 취급된다[16]. PEGI는 설립 당시 16개국에 불과하였으나, 현재는 유럽 등 35개 국가 이상으로 확대되어 적용되고 있다.

3.1.3 아시아의 게임물 등급분류제도

최근 중국에서는 산업계에서의 자율형 게임물 등급분류 제도가 주요기업 등에 의하여 제안되고 있다. 종래 중국에서는 별도의 연령별 등급분류 제도 없었으며, 「관호신증주의사항」이라는 규정을

통해 당국 소관기관인 국가신문출판광전총국(이후 중앙선전국으로 이관)의 허가를 통한 강력한 검열 제도로 ‘관호허가제도’가 운용되어왔다[48]. 그러나 현행 제도가 너무 광범위한 요소를 금지한다는 점과 성숙한 성인 등에게도 강력한 접근제한을 하는 점 등이 지적되면서 관련 업계의 대책 마련 촉구가 있었으며[49-50], 이에 중국의 게임물 관련 상위 10개 업체가 ‘유희적령제시(游藝适齡提示)’ 기준이라는 자율규제 방안을 스스로 마련하여 중국 정부에 제안하였다[51]. 동 기준에 따르면 연령등급은 총 4단계(6세 이상, 12세 이상, 16세 이상, 18세 이상)로 나누어지며, 도덕과 선정성, 역사화 문화 등 8가지 요소를 고려하여 게임물의 이용 적령을 도출하게 된다(「游藝适齡提示草案」 各表). 또한, 게임물의 장르와 시스템 요소 등은 적령을 직접 결정하는 주요기준은 아니지만, 중요한 참고요소로서 특정 연령대에 제공될 수 있는 게임물의 권장 기준으로 활용된다(「游藝适齡提示草案」, 第2條 各項). 그 외 6세 미만의 아동에게는 신체적·정서적 성장기임을 고려하여 게임물을 단독으로 이용하는 것을 권장하지 않으며, 12세 미만에게도 1시간 이내의 게임물 이용시간을 권하는 등 연령에 따른 게임물의 이용시간과 월별 결제 한도의 상한액을 정하고 있다[51]. 이는 현재 우리나라에서 별도로 운용하고 있는 ‘첫다운 제도’와 ‘월별 결제 한도’ 등 규제적인 제도를 연령별 등급분류 제도와 결합하여 제안된 것으로 보인다.

중국과는 달리 대만에서의 연령별 게임등급 분류의 역사는 비교적 오래되었다. 대만은 「아동·청소년 복지 및 권리보호에 관한 법률, GSRR」에 따라 ‘위생복지부’가 게임물 등급분류와 관련 업무를 주관하는 부서가 되며, 산업개발국(MOEA)이 관련 실무를 담당하고 있다[52]. 동 기관에서는 2006년 「전뇌연체분류판법」(2011년 이후, 「유희연체분류관리판법」으로 개정됨)을 제정하여 게임물 등급분류 제도를 갖추게 되었으며, 총 5단계(보편<0+>, 보호<6+>, 보12<12+>, 보15<15+>, 한제<18+>)의 등급을 선정성 및 폭력성 등 내용정

보의 정도를 고려하여 산정하고 있다[52]. 등급분류는 게임물을 유통하는 자 등에게 법률로서 ‘의무’를 부여하며, 의무자는 관련 부처에서 발간한 가이드를 참조하여 직접 등급을 분류하도록 하고 있다(「유희연체분류관리관법」 제44조).

동남아시아 지역에서 게임물 등급분류 체도를 채택한 대표적인 국가로는 싱가포르와 인도네시아를 들 수 있다. 먼저 싱가포르는 2008년 4월부터 게임물 등급분류 체도를 체계화하였으며, 게임물 관련 기술의 발달로 인한 게임물의 복잡화 및 다양화와 성인을 대상으로 한 콘텐츠 증가를 인식하고, 이에 대응하기 위해 마련한 것이다[53]. 싱가포르의 등급분류는 우리나라나 다른 해외국가와 비교하였을 때, 매우 간소화된 등급(16세 이용가, 18세 이용가) 구조로 되어있으며, 폭력성·선정성 등 내용정보의 정도를 고려하여 등급이 부여되며, 해당 결과를 온라인 시스템을 통해 IMDA로 신고하도록 하고 있다. 만약 게임물이 공공질서를 훼손하거나 국익을 해하는 경우에는 등급분류가 거부될 수 있고(§ 5. 「Infocomm Media Development Authority Video Game Classification Guidelines, 2019」), 비디오 게임물의 유통업자에게는 자동으로 분류·라이선스를 부여한다는 점에서 특색을 가지고 있다.

인도네시아는 비교적 최근 게임물 등급분류를 도입한 국가에 해당한다. 인도네시아는 2016년 「상호작용형 전자 게임물 분류에 관한 인도네시아 통신정보부 제11호 규정」을 시행하면서 ‘인도네시아 인터넷 게임 분류(Internet Game Rating Indonesia)’를 설립하였고, 사회적 가치의 보호와 연령대에 적합한 게임물을 선택할 수 있도록 학부모 등을 지원하기 위해 관련 제도를 운영하기 시작했다[54]. IGRS의 등급은 총 5가지(SU, 3세 이상, 7세 이상, 13세 이상, 18세 이상)의 총 5가지로 나누어져 있으며, 폭력성 및 선정성 등 내용정보를 고려하여 적절한 연령 등급을 도출하게 된다. 해당 절차는 사업자의 신청에 의하여 무료로 진행되며, 인도네시아 법률 규정 등에 위배되는 게임물은 등급분류가 거부된다.

3.2 해외 게임물 등급분류제도의 분석

3.2.1 각 국가의 사회적 배경에 따른 분석

본 연구에서는 게임시장의 주요 권역에 포함된 각 권역 내 국가의 게임물 등급분류 제도의 현황을 살펴보았다. 그 결과 컴퓨터 등을 이용한 게임물 등이 처음으로 등장하고 발전해왔던 미주지역 및 유럽의 주요 국가들에서는 게임물의 부정적인 영향에 관한 우려와 함께 민간이 중심이 되는 자율적 등급분류 제도가 마련되어 시장에 정착된 것으로 나타났다. 북미지역에서 통용되고 있는 미국의 ESRB 체계와 유럽지역에서 이용 중인 PEGI 체계도 게임물의 부작용에 관한 아동·청소년의 부모들과 교육계의 우려를 관련 산업계가 수용하게 되면서, 결국 우리에게 익숙한 등급분류 체계가 완성된 것이다. 경우에 따라 차이가 있기는 하지만, 게임물 관련 시장과 산업계에서 자율적으로 체계에 구속되어 이루어지고 있으므로 국가는 별도의 관련 입법을 마련하지 않는 것으로 보인다.

반면에 대만을 비롯한 싱가포르, 그리고 최근에 게임물 등급분류 체도를 체계화한 인도네시아 등은 정부 주도 형식의 게임물 등급분류 체도를 갖추고 있다. 해당 국가 들은 법률 또는 규칙을 통하여 게임물이 등급분류를 받도록 의무를 부과하고 있으며, 그 심의의 주체는 대체로 법률에 근거하여 설립된 준-행정기관에서 담당하고 있다. 이들 국가는 주로 게임 시장과 산업이 형성되는 초기에 대중들이 게임물에 접근하기 어려운 사회적 환경을 갖추고 있었으며, 안보위협으로 인한 경직된 사회구조나 낙후된 시설 등 문제로 인하여 게임물의 부정적 영향에 관한 인식도 그만큼 늦추어지게 되었다고 판단된다. 그 결과 해외의 사례 등을 참조하여 게임물의 부정적 영향에 관한 문제를 정부에서 먼저 인식하고, 대응을 시작하면서 각 국가의 등급분류 체계가 갖추어졌을 것이다.

특히 가장 최근에 산업계로부터 ‘유희적령제시’ 기준이 제안된 중국은 표현물에 해당하는 게임물 등에 대하여 공산국가로서 강력한 검열과 통제가

이루어지고 있었다. 즉, 연령에 따른 게임물의 등급분류 제도가 별도로 존재하지 않고 있었으나, 만약 중국 정부에서 관련 제도를 공개한다면 상당히 통제적인 내용이 포함되어 있었을 것이라고 예상할 수 있을 것이다. 중국의 게임산업계에서도 이와 같은 정책적 기조에 영향을 받은 것으로 보인다. ‘자율형’ 게임물 등급분류 제도로 제시되었을 것이나 실질적인 내용은 연령에 따른 게임물의 이용시간 제한, 월 결제한도 제한, 게임물 장르 제한 등 각종 통제요소를 내용에 포함하고 있다.

3.2.2 사이버 환경의 특성에 의한 분석

게임물은 현실에서 이용·소비되는 콘텐츠라기보다는 사이버 환경에서 작동하는 것이므로 이를 고려한 판단이 필요하다. 사이버 환경과 현실과의 차이점은 시공간을 무의미하게 만드는 극한의 접근성과 비대면성, 익명성, 그리고 전 세계의 다양한 가치가 융합된 다양성과 다변성 등을 그 특성으로 볼 수 있을 것이다. 따라서 전통적인 규범을 사이버 환경에 적용하려는 시도는 필연적으로 불협화음을 불러와 소속원들이 가진 법의식의 혼란을 초래하며, 대립과 갈등으로 나타나 제도의 실효성을 무의미하게 만들게 된다[55]. 이는 다양한 규범 문화에 열려있는 사이버 환경에 대하여 보통 특정한 문화권을 중심으로 나누어져 있는 현실 환경의 전통적인 규범을 획일적으로 적용하는 것에서 비롯된 것이다. 그러므로 사이버 환경을 규율하는 법·제도는 문화의 개방성과 다양성을 무엇보다 고려하는 방향으로 이루어져야 하며, 게임물 등급분류제도 또한 이와 같은 점을 충분히 고려하여야 한다. 만약 사이버 환경에 대한 규율에 현재와 같은 획일적인 접근방법을 취한다면, 사이버 환경에서의 준법의식 붕괴와 함께 현실과의 법·제도적 갈등이 지속적으로 나타날 것이다[55].

위 사례를 비롯하여 전 세계의 게임물 등급분류 제도화 현황을 살펴보면 관련 제도가 부재하였던 국가 등에서는 정부의 주도로 게임물 등급분류 제도를 새로이 갖추고 있으며, 기존 정부 주도의 계

입물 등급분류 제도를 운용하는 국가들은 제도의 한계와 검열 논란 등 관련 문제를 해소하기 위해 민간 주도의 형식으로 변화를 주고 있다. 즉 게임물에 관한 정부형 또는 민간형 등급분류의 영향이 모두 증가하고 있으며, 이처럼 산업적, 문화적 영향력이 커지는 분야를 제도의 틀 안에서 규율하려는 것은 세계적인 흐름에 해당한다[56]. 하지만 사이버 환경과 관련된 제도는 그 특성을 충분히 고려하여야 하며, 사회적으로 어떤 부작용을 가져올 것인지도 다루어져야 한다. 따라서 앞선 비판을 고려하여 아래와 같은 개선방안을 제시한다.

4. 게임물 등급분류제도의 개선방안

4.1 완전-자율형 등급분류제도의 필요성

앞서 살핀 바와 같이 각국에서는 자국 내 게임산업계의 성숙도나 여러 환경적 요소 등을 고려한 정책적인 선택을 내리면서 당사국에 적절한 정부규제형 또는 민간자율형 체계를 마련한 것이므로 특정 방법이 더욱 우수하다고 판단 내릴 수는 없을 것이다. 게임물의 등급분류에 관한 정부규제와 민간자율규제 체계의 마련이 모두 증가한 현상이 이를 보여준다. 그러나 최근 게임산업계에 불어온 변화의 바람은 게임물 등급분류체계에 관한 개선의 필요성을 요구하고 있다.

게임물이 등장한 이래부터 비교적 최근까지의 게임물 개발은 주로 인력과 자본을 갖춘 대형 소프트웨어 개발사 등 기업을 통해 이루어져 왔다. 개인용 컴퓨터의 보급과 함께 개인 등에 의한 게임물의 개발이 아예 존재하지 않았던 것은 아니지만, 당시 게임물의 개발을 위한 개발도구 비용의 부담과 거대 퍼블리셔 및 리테일러 중심의 유통구조 문제로 소규모 게임은 일부 개발자들에 의하여 명맥만을 유지하던 상황이었다. 그러나 2000년대 중·후반 스마트폰 단말이 보급되면서 유통의 중심이 오프라인에서 온라인 중심으로 옮겨가면서 디지털 오픈마켓 플랫폼이 크게 성장하였고, 다양한 개발도구들이 무료로

배포되거나 비용을 낮추는 등 개발환경이 개선되었다[1]. 그 후 개인용 컴퓨터(PC) 또는 콘솔(Console)을 중심의 개발이 모바일(Mobile) 중심으로 이동하였으며, 새로운 모바일 환경의 게임물은 기존 PC/Console 등에서 동작하는 게임물과는 달리 짧은 플레이타임 및 단순한 조작성, 친구와의 상호작용 등 다른 특성을 요구하게 되었다. 또한, 페이스북이나 트위터 등 소셜 네트워크(Social Network)의 성장과 함께 다양한 연령층과 여성 등을 게임물의 새로운 고객층으로 만들었고[1], 위와 같은 상황의 변화에 따라서 간단한 퍼즐 등 캐주얼(Casual)한 미니게임 종류가 인기를 얻기 시작했다. 따라서 소규모 개인 등의 개발자 등이 게임물 개발에 더욱 쉽게 접근할 수 있게 되었다[57].

즉, 개인 및 소규모 그룹 등에 의해 개발된 게임물이 급증하게 되면서 등급분류의 실효성 및 수수료 문제가 부각되었고, 범-세계적 디지털 오픈마켓 중심의 유통구조로의 변화는 국내시장에 유통 또는 제공할 목적을 가진 게임물에 대하여 사전에 등급분류를 받게 한 국내 제도의 한계점을 드러나게 하였다. 게임물관리위원회를 통한 게임물의 사전심의 절차는 전 세계에서 하루에도 수십 건씩 출시되는 게임물을 소화하기에는 무리가 있었으며, 국내 법·제도의 적용에 관하여 해외 개발사 또는 디지털 오픈마켓과의 갈등 문제도 발생하였다[58].

따라서 이를 해결하기 위해 2011년(모바일 오픈마켓 게임 자체등급분류제도) 및 2013년(민간에 의한 게임물 등급분류 허용)의 개정을 거쳐 2016년 게임물 자체등급분류제도가 도입되었으며, 소규모·비영리 게임물에 관한 등급분류의 면제 대상 확대 및 일정 규모의 사업자를 대상으로 수수료 면제(또는 감경)가 제안되었다(「게임산업법」 개정(안)(의안번호 19430, 2019. 3. 28. 이동섭의원 대표발의)). 그렇지만 자체등급분류제도도 앞서 검토하였던 바와 같이 게임물에 관한 중복규제와 자체등급분류사업자 간 결과의 비-협합성 등 또 다른 문제점을 나타내는 결과가 발생하였다. 또한, 개정(안)을 통해 제시되고 있는 예외방안은 청소년 등에게 게임

물에 관한 올바른 정보를 제공하여 연령에 적합한 정서발달과 개인의 취향에 맞는 선택 등 문화생활의 증진에 도움을 주려는 게임물 등급분류제도의 목적을 고려한다면, 근본적인 개선방안이 될 수 없을 것으로 판단된다. 그러므로 불필요한 절차적 충돌과 검열문제, 수수료 등의 문제를 해소하기 위해서 모든 게임물에 적용할 수 있는 완전한 형태의 자율형 등급분류 제도의 도입을 고려해볼 수 있다.

4.2 완전-자율형 등급분류제도의 도입

4.2.1 자율등급분류의 확대와 신고제도의 수립

자율성을 강조한 게임물 등급분류제도의 구상에는 싱가포르의 IMDA, 대만의 GSRR이나 인디게임에 관한 TIGRS의 사례를 고려할 수 있을 것으로 보인다. 싱가포르의 게임물 등급분류제도는 게임물을 유통하는 사업자 등에게 자동으로 등급분류 면허를 발급하고 있으며, IMDA에서 제공되는 기준에 따라 연령 등급을 분류한 후 온라인 신고 시스템을 통해 결과를 신고하는 구조를 갖추고 있다. 대만도 게임물을 담당하는 부처에서 직접 심의하는 구조가 아니라 등급분류를 받아야 하는 ‘의무자’가 담당부처에서 만든 가이드를 참조하여 등급을 분류하도록 되어 있다. 그리고 TIGRS는 개발자들 스스로가 이용할 수 있는 민간 자율의 등급분류 방식으로 게임물의 개발자가 홈페이지에서 제공되는 간단한 설문 작성을 완료하면 설문 결과에 따른 등급을 부여받는 구조로 되어 있다.

그러므로 위 사례를 고려하여 완전한 형태의 자율형 등급분류제도의 구축을 제안하고자 한다. 구체적으로 게임물관리위원회에서는 첫째, 구체적·실질적인 게임물 등급분류 지침을 마련하여 게임물 개발사 및 유통사 등 일반에 제공함으로써 제도를 확산시키고, 둘째, 게임물 개발사 또는 유통사에서 직접 이용할 수 있는 완전 자율형 등급분류체계(IARC·TIGRS 등의 설문형 체계를 벤치마킹)를 구축하며, 셋째, 위 자율형 등급분류체계를 이용한 등급분류 결과의 신고를 수리하거나 반려하는 업무

를 담당한다. 또한, 넷째. 등급분류 결과 신고 반례의 이의제기에 따른 재분류 업무를 담당하도록 할 수 있을 것이다.

위에 따르면 게임물관리위원회에서는 게임물의 등급분류와 관련한 기준을 제공하고, 기준에 따른 결과를 수리하거나 기준에 어긋난 결과를 반려하는 역할을 한다. 따라서 실질적으로 게임물을 등급 분류하는 자는 게임물관리위원회가 마련한 지침에 따라 개발사(또는 유통사)가 구축된 시스템을 이용하여 스스로 담당하게 된다. 이는 해당 게임물이 주로 어떤 연령층의 고객을 대상으로 하고 있는지 또는 폭력성 및 공포·선정성·사행성·범죄행위 및 약물 등과 관련된 내용을 어느 정도의 수준으로 어떻게 그리고 얼마나 포함하고 있는지를 해당 게임물을 개발한 개발사에서 가장 잘 알고 있으므로, 기준에 따라 그들이 가장 먼저 자신들이 개발한 게임물의 이용 가능 대상 연령을 제안할 수 있도록 한다는 점에서 바람직하다. 또한, 오픈마켓에 적용되고 있는 IARC 사례와 함께 게임물의 유통 경로가 점차 융합하는 점을 고려하면 등급분류 방법과 절차를 유사하게 가져가야 할 필요성도 있다.

4.2.2 게임물 등급분류 기준의 권장화·단순화

그리고 현재 게임물의 등급분류는 그 결과가 심의기관에 따라 달리 나타나게 되는 등 비-정합성 문제가 나타나고 있다. 이는 게임물이 유통되는 플랫폼을 달리 하는 경우에 등급분류를 다시 받도록 한 「게임산업법」 제21조의4 제1항의 단서조항과 관련된 것이다. 이 문제를 조율하기 위하여 동 법 제21조의9에서는 게임물관리위원회에 자체등급분류사업자에 대한 등급 조정 요구권을 부여하고 있으나, 이는 사후적인 조치로 유통 플랫폼에 따라 게임물의 출시 시기를 다르게 하는 경우는 앞서 검토한 중복규제 문제를 비롯하여 게임물 개발사에 불필요한 행정력 낭비와 수수료 문제를 추가로 부담하는 등 한계가 발생하게 된다. 따라서 위 문제의 해소 방안으로 등급 구분의 간소화를 제안한다. 국내의 '연령별' 게임물 등급은 현재 4개(전체이용

가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년 이용불가)로 나누어지며, 해당 연령 이하에는 게임물의 이용을 배제한다. 이 등급의 세부적인 기준은 「등급분류 규정」 제8조 내지 제12조에 따라 구분되고 있으나, 과거 선행연구에서 등급 간의 모호성이 지적된 바 있고[26-27], 개정 작업은 거친 현재 규정에서도 아직 일부 기준과 단어의 의미가 모호함은 위에서 설명한 바와 같으므로, 연령별 구분이 부적절하게 나타날 수 있다.

또한, 앞서 설명한 바와 같이 사이버 환경에서 이용되는 게임물 등에 전통적인 기준에 따른 규범화를 일률적으로 시도하는 것은 다양하고 세계적인 가치가 융합되는 디지털 환경의 규제에 적용하기에는 적절하지 못하다. 그리고 아동·청소년의 성장과 보호 관점에서도 자라나는 청소년들이 무엇이 자신의 연령에 적합한지 또는 부당한지, 아니면 자신이 좋아하는 것이 무엇이고, 어느 것은 불쾌한지 알도록 하기 위해서는 적절한 수준의 경험 또한 필요한 것이다[55]. 그러므로 청소년 등이 올바른 규범 의식을 함양하기 위하여는 게임물에 관련한 사회 구성원의 총합적 규범의식을 함축시킬 수 있는 과정이 필요하고, 청소년은 해당 게임물이 왜? 해당 연령등급으로 분류되었는지 알 수 있어야 한다. 그러므로 게임물의 등급분류 기준은 금지규정이 아니라 '권장' 기준에 해당하여야 할 것이며 법률로 강제해서는 안 된다고 판단된다[55].

따라서 적어도 게임물의 등급분류 기준이 '금지 기준'이 아니라 '권장 기준'으로 변화하는 것이 다양한 사회문화적 가치를 경험할 수 있도록 도와줄 것이며, 만약 권장 기준으로서의 변화가 급진적인 것으로 판단된다면 일부 세부내용이 모호한 12세 이용가 및 15세 이용가 기준을 1개의 기준으로 통합하는 것이 적절하지 않을까 생각된다. 구체적으로는 법률에서 정하고 있는 각종 연령 기준(「민법」과 「소년법」: 19세 미만, 「청소년 기본법」: 9~24세 이하, 「청소년 보호법」과 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」: 19세 미만, 「아동복지법」: 18세 미만, 「근로기준법」: 15~18세 미만,

「형법」: 14세 미만) 등과 국내 「교육기본법」에 따른 교육과정을 고려하여 보통 중등교육이 시작되는 연령인 '14세 이상'으로 통합하는 방안으로 이에 따르면 '전체이용가', '14세 이상가', '청소년 이용불가': 총 3개 등급 구분으로 간소화된 체계가 될 수 있으며, 중간 기준을 배제함으로써 세부 기준도 더욱 쉽게 구분될 수 있을 것이다. 따라서 모호한 기준으로 인하여 게임물관리위원회와 자체등급분류사업자가 서로 개입함으로써 발생하고 있는 '사실상의 중복규제 효과'도 점차 해소될 것으로 예상할 수 있다.

다만, 정부가 강제적으로 규제하는 방식이 아닌 민간 중심의 자율등급분류 제도의 확대는 그 집행의 실효성에 한계가 예상된다. 많은 산업군에서 운용되고 있는 민간자율형 규제는 물론, 같은 게임산업계에서 마련한 '확률형 아이템'에 관한 자율규제(일명, "건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행기준", 「한국게임산업협회」, 2018)가 있으나, 자율적인 준수 노력에도 불구하고 아직은 규제가 잘 지켜지지 않는다는 문제가 지적되면서 그 실효성에 의문이 계속되기 때문이다[58-59]. 따라서 자율등급분류의 집행력을 담보할 방안의 마련이 함께 이루어져야 한다. 앞서 언급한 것처럼 법률에 의한 강제성의 부과는 다양한 논란을 함께 가져오게 되므로, 관련 제도들을 거부감 없이 스스로 적용할 수 있는 방안의 고민이 필요하다. 대략 지침을 손쉽게 적용할 수 있도록 관련 기준을 객관적으로 명확화하는 방안이 우선되어야 할 것이며, 이와 함께 소관기관의 전문화 및 관리 역량의 강화 등이 함께 병행되어야 할 것이라고 판단된다.

4.3 게임물관리위원회의 역할 재정립

4.3.1 게임을 '관리' 역량 강화

위에 드러난 한계점을 고려한다면, 소위 게임물 '관리' 위원회의 기능을 관리기능 중심으로 재편할 필요성이 있다. 앞서 제안한 바와 같이 게임물의

등급분류 관련 기능을 1차적으로 완전히 민간 자율에 맡기도록 하는 건은 표현의 자유의 보장과 관련 산업의 활성화 측면에서 긍정적인 효과를 볼 수 있을 것이다. 그러나 우리는 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 국민의 건전한 게임문화를 확립하려는 「게임산업법」의 목적을 고려하여야 하므로, 민간의 자율규제가 엄격하게 이루어질 수 있도록 유인하고 통제할 수 있는 지원방안이 함께 고려되어야 한다[12].

따라서 게임물관리위원회가 담당하여야 할 주 기능은 민간자율규제기구에 관한 관리·감독 기능과 등급분류 결과에 관한 사후관리 기능의 강화가 필요하다[60]. 「게임산업법」에서는 민간자율규제기구인 자체등급분류사업자에게 준수하여야 할 여러 사항을 정하고 있으며, 특히 그 업무의 적정성에 관하여 1년에 1회 평가를 받게 되어있다(「게임산업법」 제21조의3). 만약 자체등급분류사업자가 위의 준수사항을 위반하는 경우에는 업무가 정지되거나 지정이 취소될 수 있도록 정하여져 있고(동 법, 제21조의7), 게임물관리위원회가 자체등급분류사업자의 등급분류에 개입할 수 있도록, 등급분류 결과를 직권으로 다시 재분류하거나(동 법, 제21조의8), 등급을 조정하도록 요구할 수 있도록 규정이 마련되어 있다(동 법, 제21조의9).

하지만 위와 같은 조치만으로는 불충분하다. 게임물과 같은 소프트웨어는 하드웨어와 달리 발견된 문제를 해결하기 위한 디버깅(Debugging)이나 성능개선을 위한 업데이트가 자주 발생한다. 그것이 대규모에 해당하거나 혹은 소규모에 불과하다고 할지라도 게임물의 내용변경을 불러오는 행위에 해당한다. 즉, 게임물의 콘텐츠는 수시로 변경될 수 있는 것이다. 따라서 새로운 업데이트는 어떤 게임물이 기존에 등급분류 받았던 결과에 부합하지 않을 수 있게 된다. 우리 법에서는 위와 같이 게임물의 수정이 있는 경우에는 이를 위원회에 신고하도록 하고 있으며(동 법, 제21조제5항), 콘텐츠가 등급분류의 변경을 요할 정도의 수정에 해당하면 등급의 재분류가 가능하도록 하고 있다(동 법, 제21조제6항).

따라서 게임물 등급분류 결과에 관한 사후관리가 중요하며, 게임물관리위원회에서는 사후관리 강화를 위하여 ‘게임통합모니터링센터’를 지난 3월에 출범시키면서 게임물을 이용한 위법행위 단속과 자체등급분류 제도 확대에 대응하는 통합 모니터링 센터로 기능하게 했다[61]. 그러나 게임통합모니터링센터에 관한 명확한 설립근거나 지원규정 등이 불분명하다. 이는 「게임산업법」 제18조 및 동법 시행령 제11조의2에 근거하였다고 추정할 수 있어 보이나, 그 소관업무나 설립근거에 관하여 명문의 규정에 포함하도록 하는 것이 더욱 바람직할 것이다. 특히 아동·청소년의 보호라는 관점에서는 게임물 관련 산업계의 의견 외 의료계와 교육계의 의견 청취도 중요하며, 학부모 등의 견해도 수렴하여야 하므로 민간·시민단체와의 협조를 구할 수 있도록 하여, 게임물의 관리 역량을 더욱 강화하는 것도 한가지 방안으로 고려될 수 있을 것이다.

4.3.2 기술심의 제도의 전문화

가. 사행성 관련 기술심의의 확장과 전문화

그리고 민간 중심의 자율규제를 확대하고자 한다면, 기존 게임물관리위원회에서 담당하고 있던 ‘청소년이용불가’ 등급의 게임물 심의와 기술심의 등 업무의 조정이 필요하다 할 것이다. 지금까지 「게임산업법」을 비롯한 게임물 관련 법·제도는 주로 규제적인 측면에서 이루어져 왔으며, 그 경향은 ‘바다이야기’로 대표되는 사행성 게임물 사건을 기준으로 특히 두드러져 왔다[62].

현재 시행되고 있는 자체등급분류사업자는 등급분류 업무운영 계획의 적절성 부문을 평가받아 지정되어 게임물에 대한 등급분류 업무 일반을 수행하지만, 게임물의 ‘사행성’ 여부 확인을 위한 ‘기술심의’ 절차는 게임물관리위원회에서 하도록 정하고 있다(「게임산업법」 제21조제8항). 다만 기술심의의 대상은 ‘사행성게임물’과 법률에 정해진 경품을 제공하는 ‘청소년게임제공업의 전체이용가 게임물’만을 대상으로 두고 있다(「게임산업법」 시행령,

제12조). 즉, 법률 내용으로 보아 파칭코(ぱちんこ) 기계를 기술심의의 대상으로 하는 것으로 판단된다.

그러나 사행성 조장과 확률의 조작 위험은 공중이 이용할 수 있는 특정 영업장의 게임제공업자나 사행성 게임물에 해당하는 경우만 가능한 것이 아니다[63]. 그러므로 사행성게임물로 등급분류의 거부 대상이 되거나, 이미 등급분류를 받아 운영중인 게임물의 사행성 문제로 신고가 있는 경우에는 기술심을 할 수 있도록 하고, 부적절한 경우 행정조치를 취할 수 있도록 사행성 통제를 강화하여야 하며, 그 업무는 민간보다 전문성이 인정될 수 있는 게임물관리위원회를 통해 특화하는 것이 적절할 것이다.

나. 등급분류 거부 사유의 객관화

그리고 게임물 등급분류 거부 문제에 관한 해소가 필요하다. 사행성게임물과 관련한 등급분류 거부의 위임입법 범위 일탈 문제는 지나온 개정들을 통하여 어느 정도 정리되었다. 그러나 앞서 검토하였듯이 「게임산업법」 제28조에 따른 유해 매체 규제를 위한 준수사항 위반을 등급분류 거부 사유로 하는 건 비례의 원칙에 반하는 사전검열로 평가될 수 있다. 그러므로 게임물의 ‘등급분류’와 관련한 객관적인 거부 사유가 확립되어야 한다. 특히 동 조 제2호에서는 “게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것”이라고 규정하여 사행행위를 하거나 방조한 게임물 관련 사업자의 등급분류를 거부하도록 하고 있는데, ‘그 밖의 사행행위’의 범주가 어느 정도를 의미하는지 불명확하다. 게다가 사행행위를 ‘방조’하였다는 것만으로 게임물의 등급분류를 거부하는 패널티를 부과하는 것은 적절하지 못하다. 만약 위 방조 행위가 어떤 불법의 구성요건에 해당한다면, 해당 법률의 위반죄로 처벌하면 족할 뿐이다. 그러므로 이 규정은 적어도 「등급분류 규정」 제31조 제2항 제2호에서 말하는 사행성게임물 유통 사업자에 대한 구체적인 준수사항 또는 제3항에서 요구하는 명백한 위법성 등 기준을 명확하게

할 필요가 있다고 판단된다.

다만, 그 객관적인 기준은 특정한 자에 의하여 결정되는 것은 바람직하지 못하고 사회적으로 용인될 수 없는 정도의 수준을 객관화할 필요가 있다. ‘사행행위’ 또한 일시오락 정도에 불과한 경우에는 즐길 수 있는 오락이 되어 허용할 수 있기 때문이다[64-65]. 그러므로 등급분류 거부 사유에 대한 사회적 합의를 이룰 수 있도록 게임물 관련 사업자 및 이용자 등 대표가 포함된 외부심의위원회의 활용이 필요하다. 이들은 각각 게임물 관련 사업자와 게임물 이용자의 목소리를 대변할 것이며, 정부의 임명에 따라 상근위원으로 구성되는 게임물관리위원회는 정부의 의향을 제안할 것이기 때문이다. 따라서 위와 같이 정부와 사업자 및 이용자의 입장을 조율할 수 있는 외부심의위원회의 활용은 수용할 수 있는 사회적 가치의 기준선을 도출할 수 있을 것이다.

5. 결 론

지금까지 논의해 온 바와 같이 게임물의 등급분류제도는 사전검열의 위험성이 여전히 남아있고, 주관기관인 게임물관리위원회와 자체등급분류사업자 또는 자체등급분류사업자 간의 등급분류 결과의 불일치 문제와 사실상의 중복규제 문제가 해결되지 못하였다. 그 밖에 국내 게임물 개발사에 대한 역차별 문제 또한 존재하며, 국내에서 운영되는 게임물 등급분류제도에 대한 반발로 수많은 국외 개발사에 의해 제작된 게임물의 현지화 또는 문화화가 지연되거나 포기되는 것으로 나타난다[57]. 결국 현행 게임물 등급분류제도의 문제점이 「게임산업법」의 제정목적인 “문화적 삶의 질 향상”에 부합하지 못하게 기능하는 것이다. 그러나 게임물에 관한 세부적 정보제공을 통해 사행심 유발이나 범죄 모방 등 게임물의 부정적 효과로부터 청소년 등을 보호하고, 불법 게임물의 유통방지 등 게임물의 공공성·윤리성을 확보하고자 하는 목적도 간과하여서

는 아니된다. 그러므로 양 법의 사이에서 균형점을 도출하는 일은 매우 중요한 일에 해당한다. 따라서, 앞서 다루었던 문제점을 해결하기 위하여 제안한 ‘완전한’ 의미에서의 게임물 자율등급제도를 도입·운용하면서 사실상 완화된 규제 환경을 구축하여 게임산업의 진흥을 유도하고, 게임물 개발자 등의 부실하거나 비양심적인 부실분류를 확실히 예방할 수 있도록 모니터링 등 관리·감독 절차를 강화하며, 시민·사회 단체 등이 이에 참여할 수 있도록 한다면 부작용도 어느 정도 예방이 가능할 것이다.

무엇보다도 게임물로 대표되는 디지털 콘텐츠는 아날로그와 달리 변화의 속도가 빠르다. 그러므로 해당 영역에서 발생하는 문제를 해결하기 위해 법률로 다양한 규제를 두는 것은 법률과 인식의 변화 사이에서 계속 이어지는 갈등만을 양산할 수 있을 뿐으로 문화를 왜곡하는 부정적인 영향만이 나타나게 된다[55]. 그러므로 우리는 기존 사회와 친숙하지 않았던 어떤 새로운 현상과 영역이 나타났을 때, 반드시 정부에 의하여 통제할 필요가 없으며, 민간 자율에 맡겨 스스로 극복하고 발전해 나갈 수 있도록 도움을 주는 것이, 오히려 효과적이고 문화발달을 이끌 성숙한 방향이 될 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

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

REFERENCES

- [1] Korea Creative Content Agency, 「2017 White Paper on Korean Contents」 - Annual Report, Naju : KOCCA, 2018.
- [2] Korea Creative Content Agency, 「2018 White Paper on Korean Games」 - Summary, Naju: KOCCA, 2019.

- [3] Soo-Yun. Kim, “The Necessity and Improvement of Game Industry Regulatory Policy”, 「KERI Brief」 Vol. 16, No. 3, pp. 1-14, 2016.
- [4] Ji-Hun. Lee, “A Study on the influence of Online Game Regulation Policy on the Game Industry.”, 「Journal of the Korea Entertainment Industry Association」 Vol. 12, No. 4, pp. 363-371, 2018.
- [5] Ji-Ho. Kim, “The Deliberation in Game Ratings Such as Excessive Shackles for Individual Creators”, 「University Newspaper」 (Online), <<http://www.snnews.com/news/articleView.html?idxno=19184>>, 2019.
- [6] Hye-Sun. Chae, “Where the Country Impose Taxes on Elementary School Students?, Some Critics say ‘It is a The Policy of Exterminating Games’”, 「JoongAng Daily」 (Online), <<https://news.joins.com/article/23404745>>, 2019.
- [7] Min-Je. Jang, “Will the Free Games are must Game Classified?, the Government had shackles the Creators”, 「Sisaweek」 (Online), <<http://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=118888>>, 2019.
- [8] In-Suk. Baek, “「Game Industry Promotion Act」 had trampled on the dream of Elementary, Middle and High School Student... the Game Rating & Administration Committee made ‘Practice Works of Games by Created Students’ illegal and Blocked the Distribution”, 「GAME FOCUS」 (Online), <<http://www.gamefocus.co.kr/detail.php?number=91372>>, 2019.
- [9] The Blue House(Public petition and proposal), “We denounce the GRAC’s crackdown on small-scale game developer and earnestly request the sanctions relief. Please keep our dreams alive”, 「The Blue House」 (Online), <<https://www1.president.go.kr/petitions/540204?navigation=petitions>>, 2019.
- [10] Ki-Tak. Mun, “A Study on the legal Issues of Classification of Game Contents”, 「Chonbuk Law Review」 Vol. 54, pp. 133-154, 2017.
- [11] Ministry of Culture·Sports and Tourism, “A proposal for Encouragement of Amateur Game Developer’s Creative Motivation”, 「Press Release: Game Contents Industry Division of Content Policy Bureau」 (Online), <https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=17140&pMenuCD=0302000000&pCurrentPage=1&pTypeDept=&pSearchType=01&pSearchWord=>, 2019.
- [12] Min-Kyung. Jung & Hyun. Im, “Role of Government in Regulation: Focused on the Game Rating Classification System”, 「Journal of Governmental Studies」 Vol. 24, No. 2, pp. 155-194, (2018).
- [13] Seung-Heum. Hwang, “The Exception and Self-regulation of Game Classification in Comparison to Film Classification”, 「Kookmin Law Review」 Vol. 26, No. 3, pp. 355-382, 2014.
- [14] Yun-Myung. Kim, “A Study on the Improvement of the Game Industry Promotion Act for the Development of the Game Industry”, 「SNU Law Review」 Vol. 5, pp. 314-336, 2015.
- [15] Sung-Won. Kim, “A Study on the Legal Protection of Game Video Contents”, 「Master’s Thesis(Dissertation)」, Dankook University, Yong-In, 2017.
- [16] Jong-Il. Kim, “Problems of Game Rating Policy in Korea and Proposal for Improvement”, 「HUFs Law Review」 Vol. 41, No. 4, pp. 89-117, 2017.
- [17] Korea Creative Content Agency, 「2017 White Paper on Korean Games」 - Last Volume, Naju : KOCCA, 2018.
- [18] “Electronic Storefront”, 「Techopedia」 (Online), <<https://www.techopedia.com/definition/7013/electronic-storefront>>.
- [19] Google LLC, “Store Listing and Promotion - Content Ratings”, 「Google Play: Developer Policy Center」 (Online), <https://play.google.com/intl/en_us/about/storelisting-promotional/content-ratings/>.
- [20] Jong-Il. Kim, “A Study on the Regulation of Games : focused on the game industry promotion act of korea.”, 「Doctoral dissertation」, Seoul National University, Seoul, 2017.
- [21] Kyong-Sok. Chong, “Copyright Infringement in Game Software”, 「Human Right and Justice」 Vol. 346, pp. 54-68, 2005.
- [22] Ki-Sung. Song, “The Legal Characteristics of e-Sports”, 「Korea Sport Research」 Vol. 17, No. 4, pp. 1093-1100, 2006.
- [23] Leena M. Sheet & A. Benjamin Katz, “Protecting Rights In Videogames: Next Generation Licensing”, 「Virginia Sports and Entertainment Law Journal」 Vol. 6, No. 1, pp. 124-140,

- 2006.
- [24] Jae-ho. Shin, “The Scope of Copyright Protection for Video Games”, 『Copyright Quarterly』 Vol. 23, No. 3, pp. 45-70, 2010.
- [25] Joshua A. T. Fairfield, “Avatar Experimentation: Human Subjects Research in Virtual Worlds”, 『UC Irvine Law Review』 Vol. 2, pp. 695-772, 2012.
- [26] Young-Ki. Cho, “A Study of the System to Improve Deliberation for the Promotion of Gaming Industry”, 『Journal of Cybercommunication Academic Society』 Vol. 28, No. 3, pp. 43-75, 2011.
- [27] Soon-Chul. Shin, “Legal Problems in Current Game Ratings and Possible Solutions”, 『Journal of Media Law, Ethics and Policy Research』 Vol. 7, No. 2, pp. 329-352, 2008.
- [28] Ki-Tak. Mun, “The Constitutional violation of rating regulation in game law”, 『Korean Society For Computer Game』 Vol. 26, No. 3, pp. 215-224, 2013.
- [29] Seung-Heun. Hwang & Kyeong-Bong. An, 『The Present Situation and Challenges of the Game Law System』, Seoul : Pakyoungsa, 2009.(Seung-Heun, Hwang & Sung-Jae, Jeong, “The Study on Censorship of Rejection System for Speculative Game Products”, pp. 125-141).
- [30] Young-Taek. Lim, “The Game Industry are surged concern about the late decision for unavailable for youth of ‘Lineage 2 Revolution’”, 『Daily Economy MBN』 (Online), <<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2017/05/323234/>>, 2017.
- [31] Cheol-Hyun. Park, “The Mobile Game Industry be tensioned on recommendation of reclassification of GRAC..., If it is determined unavailable for youth, It will be removed from Apple App Store”, 『IT Chosun』 (Online), <http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2017/05/26/2017052685054.html>, 2017.
- [32] In-Suk. Gang, “‘Game Ratings’ will have been Controversial about double-restriction”, 『The Games』 (Online), <<http://www.thegames.co.kr/news/articleView.html?idxno=210351>>, 2019.
- [33] Nam-Il. Hyun, “It Passed through GRAC’s Process..., But, The Last Origin was suspended distribution of Market by Google”, 『This Is Game』 (Online), <<https://www.thisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=91854>>, 2019.
- [34] Han-Sol. Son, “the Last Origin has normalized Service in Google Market by significantly lowered it’s sexuality degree”, 『Game Mecca』 (Online), <<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1536575>>, 2019.
- [35] Min-Haeng. Cho & Yoon-Je. Lee & Wan-Suk. Yoo, “A Study on the Present Condition and Improvement of Duplicated Regulations”, 『Korea Ministry of Government Legislation』, pp. 1-158, 2008.
- [36] GRAC, “Classification Criteria”, <<https://www.grac.or.kr/Institution/EtcForm01.aspx>>.
- [37] Hyuk-Jin. Jung. (2019). “the Game Rating & Administration Committee has just decided to exempt the rating classification fee, What should we see?”, 『This is Game』 (Online), <<http://www.thisgame.com/webzine/special/nboard/11/?n=92502>>.
- [38] Han-Jun. Kim. (2019). “the Game Platform ‘Steam’ Caught up in the controversy over Game Rating Classification again”, 『ZDNet Korea』 (Online), <<https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20190226140153>>.
- [39] ESRB, “About ESRB”, 『ESRB』 (Online), <<http://www.esrb.org/about/>>.
- [40] Jerry O’Holleran, “Blood Code: The History and Future of Video Game Censorship”, 『J. On Telecomm. & High Tech. L.』 Vol. 8, pp. 571-612, 2010.
- [41] ESRB, “ESRB Ratings Guide”, 『ESRB』 (Online), <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx>.
- [42] Alexis Diane Brekke, “Video Game Ratings: Does the System Work for Parents?”, 『Master Thesis(Dissertation)』, University of Tennessee, Knoxville, 2006.
- [43] ESRB, “Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices”, 『ESRB』 (Online), <http://www.esrb.org/ratings/principles_guidelines.aspx>.
- [44] PEGI. “The PEGI Organization(etc)” 『Pan European Game Information』 (Online), <<https://pegi.info/page/pegi-organisation>>.
- [45] PEGI, 『Handbook for Coders & Contacts』, Brussels : PEGI, 2008.

- [46] Min-Gyu. Kim & Tae-Sun. Park, “Between Censorship and Classification : Present Condition of World deliberate System”, 「(舊) Korea Game Industry Development Institute」, p p. 1-108, 2003.
- [47] Damiano Felini, “Beyond Today’s Video Game Rating Systems: A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvements”, 「Games and Culture」 Vol. 10, No. 1, pp. 106-122, 2015.
- [48] Dong-Ju. Kim, “Guide to Revising the Game Software Rating Regulations”, 「LawTimes」 (Online), <<https://m.lawtimes.co.kr/Content/Article?serial=152621>>, 2019.
- [49] Xu Hailin, “China should adopt own ratings for games”, 「Global Times」 (Online), <<http://www.globaltimes.cn/content/1134333.shtml>>, 2019.
- [50] C. Custer, “Should China adopt a game rating system?”, 「Tech in Asia」 (Online), <<https://www.techinasia.com/should-china-adopt-a-game-rating-system>>, 2014.
- [51] 孝金波, “人民网起草《游戏适龄提示草案》 将搭建网上提示平台”, 「人民网」 (Online), <<http://society.people.com.cn/n1/2019/0626/c1008-31197366.html>>, 2019.
- [52] IDE, “About Us”, 「Taiwan Entertainment Software Rating Information」 (Online), <http://www.gamerating.org.tw/about_us.php>.
- [53] IMDA, “Video Games”, 「Info-Communication Media Development Authority」, <<https://www2.imda.gov.sg/regulations-and-licensing-listing/content-standards-and-classification/standards-and-classification/video-games>>.
- [54] IGRS, “Tentang Kami(company profile)”, 「IGRS」 (Online), <<https://igrs.id/tentang>>.
- [55] Hae-Sang. Jung, 「Cyber-Space and Legal Culture」, 「nosvos」, Yong-In : Division of Publication in Dankook University, 2017.
- [56] Tae-Soon. Park, “Trends and Implications of Global Game Rating Systems”, 「Journal of Korea Game Society」 Vol. 11, No. 4, pp. 93-104, 2011.
- [57] Korea Creative Content Agency, 「2017 White Paper on Korean Games」 - First Volume, Naju : KOCCA, 2018.
- [58] Dong-Hyun. Oh, “Self-regulation of ‘Game-Items by Random Logic(Loot boxes)’ that are not observed...Is this all right?”, 「Newsis」 (Online), <http://www.newsis.com/view/?id=NX20180402_0000270260>, 2018.
- [59] Han-Jun. Kim, “Same Idea and different solution in Self-regulation of Stochastic item”, 「ZDNet Korea」 (Online), <<https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20190624104643>>, 2019.
- [60] Hee-Suk. Lim & Jae-Wook. Shine, “Analysis of insufficiency about self-classification system for mobile games”, 「The Treatise on the Plastic Media」 Vol. 21, No. 2, pp. 150-157, 2018.
- [61] Hak-Dong, Cho, “GRAC, It is Launched Game Integrated Monitoring Center... ‘illegal Games have monitored’”, 「GameDongA」 (Online), <<http://game.donga.com/91450/>>, 2019.
- [62] Jeong-O. Kim. & Chang-Soo. Kim, “The Gambling Game and the Paradox of Overregulation”, 「The Korean Journal of Local Government Studies」 Vol. 12, No. 2, pp. 201-227, 2008.
- [63] Daniel. Lee, “It’s a 103% success rate, but, failed in the sortilege(PAW!), ‘Unbelievable RandomBox Items’... the users were angry.”, 「Kukminilbo」 (Online), <<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?sid1=all&arcid=0924074677&code=12230000>>, 2019.
- [64] Ji-Hoon. Kim, “A Legal Analysis for Practical Gambling Industry Control”, 「Korea Legislation Research Institute」, pp. 1-79, 2014.
- [65] Hae-Sang. Jung, “Study on the Legislative System of Speculation Businesses in the Era of Globalization”, 「The Journal of Sports and Entertainment Law」 Vol. 18, No. 2, pp. 71-94, 2015.



김 성 원 (Kim, Sung-Won)

약 력 : 2015 단국대학교 법학사
2017 단국대학교 대학원 법학석사
2019 단국대학교 대학원 법학박사(수료)
2015-2018 정보통신산업진흥원 선임연구원
2015-현재 단국대학교 BK21+
지식재산·정보보호법 특화
전문인재양성사업단 IT법학협동과정

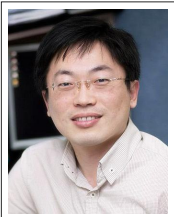
관심분야 : 지식재산권법, 게임법, IT정책 등



정 해 상 (Jung, Hae-Sang)

약 력 : 1984 중앙대학교 법학사
1986 중앙대학교 대학원 법학석사
1991 중앙대학교 대학원 법학박사
1998-2007 위덕대학교 법학과 교수
2011-2017 한국콘텐츠진흥원
콘텐츠분쟁조정위원회 위원
2007-현재 단국대학교 법과대학 법학과 교수

관심분야 : 민사법, 사이버재산법, 게임법 등



이 환 수 (Lee, Hwansoo)

약 력 : 2003 단국대학교 공학사
2005 연세대학교 대학원 공학석사
2014 한국과학기술원 공학박사
2014-현재 단국대학교 융합보안학과 교수

관심분야 : 개인정보보호, 산업보안, 빅데이터, IT정책 등

