ISSN 2765-6268

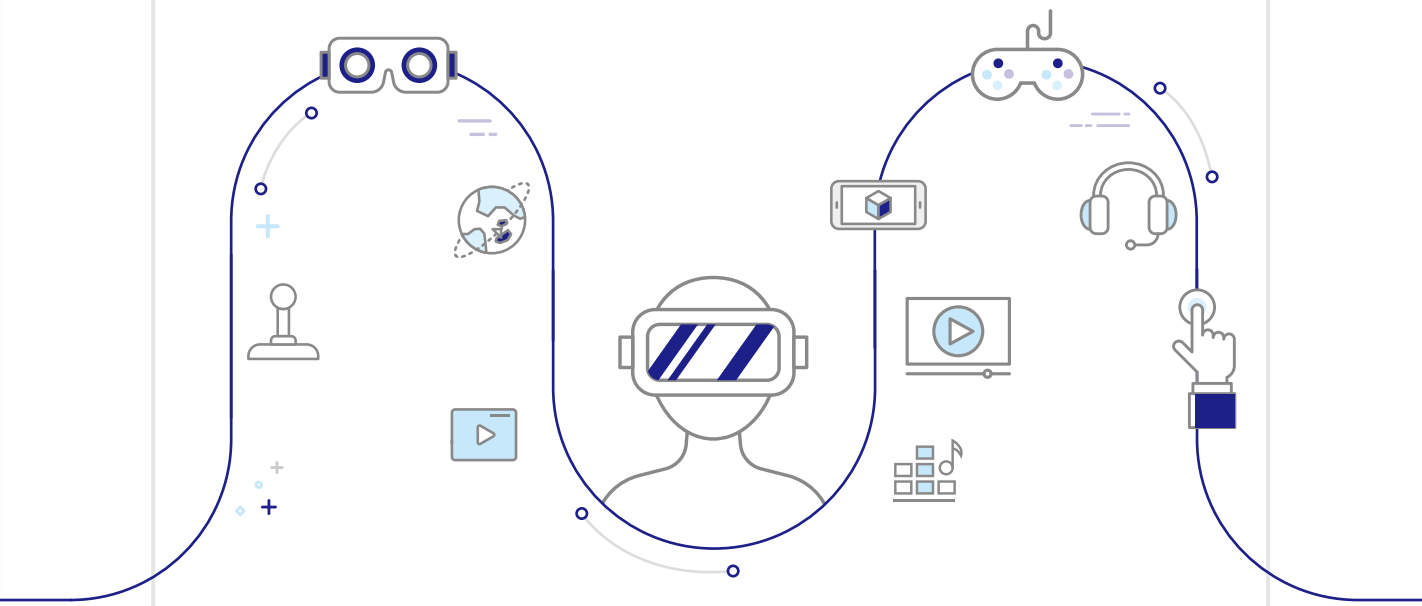
자율규제 정기 보고서

게임이용자보호와 자율규제

통권 제11호

Game User Care & Self-Regulation

Volume11

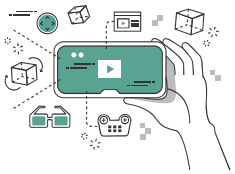


GSOK
한국게임정책자율기구

자율규제 정기보고서 게임이용자보호와 자율규제

통권 제11호

Contents



Editor's Pick 4

기획: 등급분류 특집 7

- 이슈로 본 국내 게임물 등급분류의 역사 9
- 게임물 등급분류 국가가 하는 게 맞는가? 17

칼럼 23

- 게임은 예술인가?! 25

기획 인터뷰 33

- '게임에 진심인 편' 제작 비하인드 : 내 장례식에 틀어줘 35

모니터링 결과 47

- 2022년 하반기 모니터링 결과 49

자율규제 및 자율기구 연혁 65

- 자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황 67

위원회 소식 69

- 각 위원회 정기회의 주제 및 결과 71

부 록 75

- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 77
- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙 85
- 확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙 90

Editor's Pick

편집위원장
김 양 은

게임이 등장한 이후, 끊임없이 되풀이하는 질문 중 하나는 게임의 정의다. 게임이 어린이와 청소년을 위한 것이었던 시대는 지나고, 게임 세대의 성장과 함께 성인에게도 유희가 되었다. 해결되지 않는 게임에 대한 논쟁들이 여전히 계속되고 있지만, 그럼에도 게임은 우리 사회의 새로운 문화로 자리매김하고 있다.

이번 〈게임이용자 보호와 자율규제〉 11호에서는 게임에 관한 다양한 시선을 담아보고자 했다. 이를 위해 국내 게임 규제를 역사적으로 조망하고자 했고, 게임에 대한 다양한 시선을 칼럼과 인터뷰의 형태로 다뤄보고자 했다.

〈게임에 진심인 편〉 다큐멘터리가 남긴 의미를 찾아서: 내 장례식에 틀어줘

게임에 관심이 있는 사람들에게 회자 된 다큐멘터리 〈게임에 진심임 편〉 제작자와의 인터뷰를 담았다. 〈게임에 진심인 편〉은 총 3부작으로 '게임'에 대한 다양한 이야기를 담고 있는데, 다큐멘터리 속의 이야기뿐만 아니라 게이머로서의 제작자 본인에 관한 이야기도 함께 다루고자 했다. 게임 세대가 성장하면서 접해온 게임을 바라보는 시각과 게임이 가지는 의미가 변화하는 과정에 대한 논의를 칼럼이나 논단이 아니라 삶에 관한 이야기로 풀어내 보고자 했다. 한 명의 게이머가 성장하여 자신이 좋아하는 직업을 가지고 자신의 게임 이야기를 직업에 담아내는 과정은 한국 사회에서 게임이 성장해 온 과정이기도 하다.

게임은 예술이다

게임이 예술인가에 대한 논쟁은 계속되어왔다. 본 호에서는 〈문화예술진흥법〉 개정안(2022.9)이 통과되면서 게임이 2023년 3월부터 문화예술 범주에 포함되는 과정에 주목하는 칼럼을 기획했다. 그간 문화예술진흥법에서 변화해 온 문화예술의 정의를 살펴보면서 게임이 문화예술 범주에 포함되는 과정을 사회적 인식의 변화와 함께 조망하고 있다. 법적으로 예술이 되었지만, 사회구성원들이 게임을 문화예술로 인식하게 하기 위한 노력은 여전히 과제로 남아있다.

게임 규제의 과거, 현재 그리고 미래

게임에 대한 다양한 이야기를 담아내는 동시에 국내 게임물에 관한 규제를 역사적으로 재조망하는 작업도 진행하였다. 그 과정에서 게임물 등급제가 영상물등급위원회 소위원회에서 출발하여 게임물등급위원회로 성장하고, 현재의 게임물관리위원회로 변모해가는 과정에 담긴 의미를 살펴보았다. 현재 방송, 영화 등 다양한 콘텐츠의 심의 및 규제와 마찬가지로 게임물에 대한 자율규제 논의가 지속되고 있다. 시행되고 있는 등급제에 대한 긍정적, 부정적 평가들이 존재하지만, 논의의 출발점은 언제나 콘텐츠에 국가의 규제가 필요한지에 대한 근본적인 질문이어야 할 것이다.

〈게임이용자 보호와 자율규제〉 11호에서는 게임에 대한 이용자의 관점을 이슈와 인터뷰로 조망해보고자 하였다. 항상 다양한 게임 이슈를 발굴하고 제안해주는 편집위원들과 원고취합, 교정 교열 등의 지원을 아끼지 않는 사무국의 노고가 있기에 이번 호도 무사히 발간할 수 있었다. 좋은 글과 인터뷰로 시간을 내어준 참여진들에게 진심으로 감사함을 전한다.

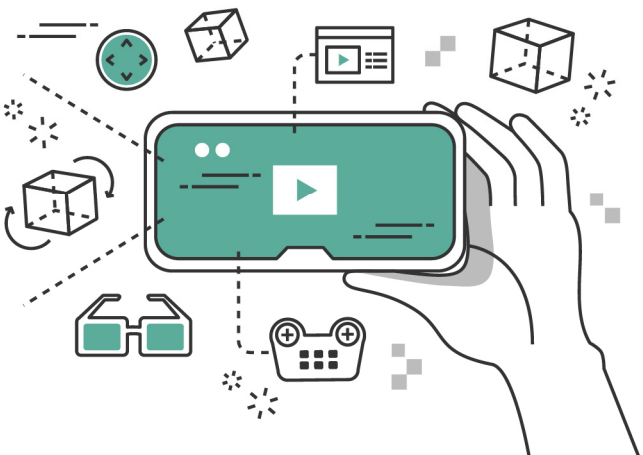
Game User Care & Self-Regulation

Volume 11

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제11호

기획: 등급분류 특집

- 이슈로 본 국내 게임물 등급분류의 역사
- 게임물 등급분류 국가가 하는 게 맞는가?



기획: 등급분류 특집

이슈로 본 국내 게임물 등급분류의 역사

박 현 아 GSOK 선임연구원

1. 들어가며

2022년 겨울, 모바일게임 이용자들의 최대 화두는 게임물관리위원회와 등급분류제였다. 게임물관리위원회가 '블루 아카이브'의 일부 메모리얼에서[1] 관찰되는 선정성이 등급에 적합하지 않다는 민원을 받아들여 해당 요소를 수정하도록 요구하고, 받아들여지지 않으면 게임물 이용등급의 조정이 불가피함을 통보했기 때문이었다.[2]

같은 시기 민원을 통해 등급 조정 가능성을 고지받은 모바일게임은 블루 아카이브뿐만이 아니었다. 소녀전선과 페이트 그랜드 오더 등 몇 개의 게임이 기존 등급과 추가된 콘텐츠의 기준 부적합성을 이유로 등급 상향을 판정받았다. 그리고 해당 게임의 이용자를 포함한 다수의 모바일게임 이용자들이 등급 상향 결정 이유와 함께 관련 자료가 담긴 회의록의 공개를 요청하였지만, 게임물관리위원회가 심의 회의록의 공개는 위원회의 의결을 거쳐야 가능하다는 이유로 거부하며 양측의 갈등은 심화되었다.

블루 아카이브가 촉발한 등급분류 제도에 대한 비판 여론은 거세져 갔다. 2022년 10월 7일에는 온라인, 패키지, 콘솔, 모바일 등 게임물에 대한 사전심의의무 폐지에 관한 청원이 5만 명의 동의를 얻어 문화체육관광위원회 회부 요건을 충족하였으며, 국회 문화체육관광위원회의 논의를 기다리는 단계에 이르게 되었다.

---

1) 블루 아카이브 내 소유하고 있는 특정 캐릭터와 일정 이상의 호감도를 달성하면 해금할 수 있는 영상 콘텐츠를 이르는 용어다.

2) 게임사는 이용자들이 콘텐츠 수정에 민감하게 반응한다는 사실을 인지하고 있었기에 고심 끝에 지적받은 사항을 고치되, 원본을 원하는 이용자들에게 피해가 가지 않도록 게임물의 등급을 이원화하여 운영하겠다고 결정하였다.

2. 게임물 등급분류 제도의 역사

가. 초창기의 게임물 심의제도

국내의 게임물 등급분류 제도는 일부 권한을 민간에 양도하기는 하였지만, 여전히 국가 주도적인 형태를 띠고 있다. 이와 같은 국내의 게임 등급분류 제도를 이해하기 위해서는 게임물 심의제도가 처음 시작된 1993년으로 거슬러 올라가야 한다.

당시에는 아케이드물의 허가를 담당한 한국컴퓨터게임산업중앙회와 그 외 모든 게임물을 심사하는 공연윤리위원회의 주관하에 게임물에 대한 사전검열이 이루어졌다. 전자오락 게임의 사회문화적 가치를 고려하여 자율심의와 사전검열의 절충안인 사전협의 제도를 도입하는 것이 적절하다는 제언이나 청소년의 정서 보호 및 건전한 가치관의 함양, 게임산업의 발전을 비교형량 할 수 있는 제삼자 기관이 품질관리의 형태로 평가해야 한다는 관점도 있었지만 (한국문화정책개발원, 1996), 다른 문화콘텐츠에 대한 심의도 국가 주도하에 이루어지고 있었기에 특별히 문제가 되지는 않았다.

[그림 1] 게임물관리위원회의 주요 연혁

그러나 1996년 10월, 영화의 사전심의제도를 명시한 「영화법」 제12조가 위헌으로 결정되면서[3] 게임을 심의하던 공연윤리위원회가 자격을 박탈당하고 해체되었다. 공연윤리위원회의 자리를 대체하며 개편된 등급분류제도 및 등급보류제도를 담당하였던 한국공연예술진흥협의회 역시 1997년 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제17조 제1항이 위헌으로 결정되며 사라졌다.

3) 헌법재판소 1996. 10. 4. 선고 93헌가13, 91헌바10(병합) 결정 참조

이러한 상황에서 문화관광부와 보건복지부, 정보통신부는 게임물 등급분류 제도를 정립하고 시행하는 주체가 되고자 각자의 제도를 제안하였다.

나. 게임물 등급분류 제도의 정착

각 부처의 다툼이 지속되던 가운데 게임물 등급분류 제도가 독립된 형태를 갖추기 시작한 것은 2006년 게임물등급위원회가 설치되면서부터였다.[4] 게임물등급위원회는 2005년 6월 제출된 게임물 및 게임산업에 관한 법률안[의안번호 172116]에서 언급한 게임물 등급분류기관 지정제도에 의한 기구로, 심의 기준의 투명성, 객관성, 형평성, 예측 가능성을 담보하고 향후 자율규제로의 전환을 대비하고자 발족하였다. 게임물등급위원회는 게임물의 내용 정보를 이용자에게 제공함으로써 올바른 게임을 선택하도록 돕는다는 등급제 본연의 기능에 집중하기 위해 연령 등급을 재편하였고, 위헌 논란이 있었던 등급분류보류제도 대신 등급분류거부제도를 도입하였다.

게임물 등급분류 제도는 기본적으로 사전규제의 형태지만, 출시된 이후 콘텐츠가 추가되거나 변경되면 내용수정신고 제도를 이용하여 사후관리를 진행하도록 정하였다.[5] 문화콘텐츠 검열기관이라는 비판을 불식시키기 위한 노력도 있었다. 2013년 12월 게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)를 민간등급분류기관으로 지정하고 같은 시기에 등급위원회에서 관리위원회로 기관의 명칭을 변경하였다. 사전심의보다 사후관리에 초점을 맞춘 형태로 국가 기관에 의한 문화콘텐츠 사전검열 기관이라는 태생적 한계를 극복하고자 한 것이다. 게임물관리위원회로 변경된 이후에는 「게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임산업법)」 제21조의2를 신설하여 '자체등급분류제'를 도입하였으며, 오픈마켓 등급분류 제도나 등급분류 절차 간소화 등 게임물의 원활한 유통 및 이용 제공을 위한 개선점을 찾아왔다.

4) 게임물등급위원회는 2006년 4월 개정된 게임산업법에 따라 게임물만을 관리하기 위한 기관으로 출범하였다.

5) 등급분류가 완료된 게임물이라도 내용물에 수정이 가해진다면 24시간 내 게임물관리위원회에 신고해야 한다. 내용변경 없이 기술적으로 보완하거나 개선되었거나 게임물의 내용이 수정되었으나 등급의 변경을 요구할 정도가 아니라면 원래 부여받은 등급을 유지할 수 있지만, 등급의 변경이 필요할 정도로 수정되면 등급분류를 처음부터 진행해야 한다.

3. 게임물 등급분류 제도에 대한 비판

가. 제도의 복잡화

그러나 국내 게임물 등급분류 제도에는 여전히 비판의 여지가 남아 있다. 그중 하나는 제도의 복잡화이다.

게임물등급위원회는 사후관리 기능을 강화하는 과정에서 민간등급분류기관인 게임콘텐츠등급분류위원회에 청소년이용불가 게임물을 제외한 PC, 콘솔 게임의 심의 권한을 부여하였다. 그리고 2016년에는 「게임산업법」 제21조의2 제1항에 의해 자체등급분류사업자를 지정하고 사업자 자체적으로 등급분류를 할 수 있도록 하였다. 다만, 게임콘텐츠등급분류위원회와 자체등급분류사업자는 청소년이용불가로 판정되는 게임물과 아케이드 게임물, 내용수정신고 사항 등을 자체적으로 판단할 권한이 없으며 정해진 시기 내 게임물관리위원회에 통보할 의무만이 있다.

만약 신청자가 게임물의 등급 예측에 실패하여 적절한 심사기관을 선택하지 못한다면 심사 이관에 따른 시간과 비용의 소요로 인한 어려움이 발생할 가능성이 생기는 것이다. 미심의 게임을 판매하는 스팀과 같은 사례까지 고려한다면 이는 국내 사업자에게만 부당한 역차별이 될 수 있다.

나. 이중규제

이처럼 민간과 산업 주체의 등급분류 위원회가 있지만, 기존 게임물관리위원회의 실질적인 권한이 그대로 유지되고 있다는 점에서 실질적으로는 복수의 기관이 등급심사에 관여하는 이중규제의 형태를 띠고 있다는 점도 문제로 꼽힌다.

특히 청소년이용불가 등급의 게임과 아케이드물에 관한 심사는 오직 게임물관리위원회만이 가진 권한이기에 신청자에게 규제의 비용을 이중으로 부담하게 하거나, 동일한 사안을 복수의 기관이 판단하게 함으로써 자원을 낭비하는 결과를 가져올 수 있다.

또한, 「게임산업법」 제21조 제6항의 내용수정신고 사항에서는 등급 변경을 요할 정도의 수정이 가해졌을 경우 게임물관리위원회의 직권으로 조사 및 등급 재분류가 가능함을 명시하고 있다. 블루 아카이브의 사례처럼 이미 등급분류가 완료된 게임물에 대한 민원이 제기될 경우, 게임물관리위원회가 개입하여 심사받은 등급을 재조정할 수 있다는 의미다.

다. 규제의 형평성

방송 콘텐츠에서는 이미 사후심의를 시행하고 있다는 부분도 문제가 될 수 있다. 방송사업자는 청소년관람불가 등급의 영상물에 대해 자율심의하고 방송통신심의위원회가 이에 대한 사후심의를 시행하고 있는데, 게임 영역에서는 청소년이용불가 등급의 게임물에 대한 민간과 산업의 자체 분류가 허용되지 않기 때문이다.

게임물에 비해 사회문화적 파급 효과가 작지 않은 정보통신물과 방송프로그램에서도 사후심의를 채택하고 있는데, 게임 콘텐츠만이 사전 등급분류를 고수하는 현 상황은 매체 간 규제의 형평성을 저해하는 결과라고 비판할 수 있다. 「헌법」 제11조 제1항 평등의 원칙과 동법 제37조 제2항 기본권 제한 과잉금지원칙을 위배한다고 해석하는 것도 가능하다.

라. 기준에 대한 자의적 해석

이 외에는 실무적인 측면에서는 등급을 나누는 세부적인 기준이 명확하지 않다는 비판이 있다.

2017년 7월, 게임물관리위원회는 '뉴 단간론파 V3- 모두의 살인 신학기'의 한국어판의 등급분류를 거부했다. 게임물관리위원회는 모방범죄에 대한 우려와 살인에 대한 문제의식의 부재가 사회적으로 허용할 수 있는 경계를 넘었기 때문에 등급을 거부했다고 밝혔지만(김영훈, 2017. 11. 22.), 이용자들은 인천 동춘동 초등학생 유괴 살인사건 보도가 등급분류에 영향을 준 것으로 해석했다.[6] 해당 작품과 유사한 학급재판 내용을 담고 있는 작품 '추방선거'는 심의를 통과했기 때문이었다.

국제적으로 통용될 수 있는 기준으로 인적·물적 자원의 낭비를 줄이고 예측 가능성을 높이는 것이 등급분류 제도의 지향점이 되어야 함에도 정무적 판단까지 등급 결정에 영향을 미치는 것은 자못 아쉬운 부분이다.

6) 탐사 보도 프로그램 〈그것이 알고싶다〉에서 인천 동춘동 초등학생 유괴 살인사건을 다루며 사용한 자료화면으로 인해 범인이 단간론파 커뮤니티에서 활동했다는 소문이 퍼져나갔으며, 해당 사건의 사회적 파장이 게임물 등급분류에 영향을 미쳤다는 추측이 있었다. 이와 관련하여 2020년 6월, 전 게임물관리위원회 위원장이 당시 여론이 과녁을 찾고 있었기 때문에 심의가 거부되었다는 사견을 밝히기도 하였다(신진섭, 2020. 6. 15.).

4. 게임물 등급분류 제도에 대한 제언

국가가 모든 문화콘텐츠를 관리하고 검수하여 유통 여부를 결정하던 1990년대에 처음 시작된 국내의 게임물 등급분류 제도는 2000년 중반의 바다이야기 사건을 겪으면서 공적규제와 사전심의라는 형태를 유지해왔다. 게임산업이 급변하던 2010년 이후 국가의 사전심의 방식의 한계를 개선하기 위해 부분적인 수정과 개편을 거쳐왔지만, 여전히 남은 과제가 있다.

앞서 언급했던 제도의 복잡화, 이중규제, 규제의 형평성, 기준에 대한 자의적 해석 등은 국가 주도적인 공적규제로 인하여 생겨난 문제점이다. 블루 아카이브의 사례에서는 콘텐츠의 내용정보를 전달하여 적절한 선택을 돕는 가이드로서의 역할보다 부적절하다고 생각되는 콘텐츠를 수정하거나 통제하고자 하는 목적이 드러나기도 한다.

현재 게임산업의 지형에서 국가 주도의 규제가 적절하지 않은 근거로는 해외의 사례를 참고할 만 하다. 게임산업의 규모가 큰 미국, 유럽, 일본 등의 국가에서 ESRB, ISFE, CERO 등 민간기업이 등급제도를 주도하고 있기 때문이다. 국가에 따라 주도적인 등급분류가 시행되는 중국이나 대만의 사례도 있지만, 많은 게임 강국에서는 공적규제의 한계를 인지하고 자율규제를 채택하고 있다.

2023년 1월 17일, 게임물관리위원회는 블루 아카이브 등의 등급 재분류 사태와 관련하여 이용자 열일곱 명과 함께 약 5시간 동안 간담회를 진행하였다. 간담회에서는 이용자 단체 출범의 필요성, 분기별 소통의 장 마련, 게임물관리위원회의 전문성 향상, 직권등급재분류 과정의 재편, 위원회 회의록 공개 등이 논의되었다(김주환, 2023. 1. 17.).

그러나 국가 주도적 사전심의가 가능한 이상 언제든 제2의 블루 아카이브가 나타날 수 있기에 국내 게임물 등급분류 제도는 변화해야 한다. 등급분류의 목적을 올바른 내용정보의 전달로 명확히 정하여 기준을 세우고, 산업의 경쟁력과 더불어 이용자의 선택권을 보장해야 한다. 게임물관리위원회가 이용자의 신뢰를 회복하기 위해서 많은 것이 변화해야 할 때다.

참고문헌

김영훈 (2017. 11. 22.). 〈게임위 '뉴 단간론파' 심의 회의록, 정보공개 청구 했더니〉. 게임메카, https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1411964

김주환 (2023. 1. 17.). 〈게이머들, 게임위 간담회서 전문성 부족·심의 부실 비판〉, 연합뉴스, https://www.yna.co.kr/view/AKR20230117144800017?input=1195m

박소은 (2023. 2. 8.). 〈게임위 예산 삭감…모니터링·등급분류 업무 차질 빚나〉. 뉴스원, https://www.news1.kr/articles/4946413

신진섭 (2020. 6. 15.). 〈드디어 밝혀진 '뉴 단간론파 V3' 등급거부의 내막〉. 톱데일리, https://www.topdaily.kr/articles/34233

한국문화정책개발원. (1996). 〈전자오락게임의 문화정책적 접근 방안〉. 190.

기획: 등급분류 특집

게임물 등급분류 국가가 하는 게 맞는가?

윤 민 섭 한국금융소비자보호재단 연구위원

1. 들어가며

게임은 기술이 발전함에 따라 보드게임 방식에서 전자 또는 기계 방식으로 전환되었고, 이른바 오락실이라는 공간에서 주로 이루어지던 아케이드 게임[1]이 등장하였고, 이후 인터넷이 보급되면서 온라인게임의 시대가 열리게 되었다. 특히 스마트폰이 보급되면서 온라인게임은 PC게임과 모바일게임으로 분화되고 있으며, 최근에는 메타버스를 활용한 게임도 등장하고 있다. 이러한 게임산업은 매년 급성장하고 있는데, 한국 게임산업의 경우 정부가 2020년 5월에 발표한 「게임산업 진흥 종합계획」에 따르면 최근 10년('08년 ~ '18년)간 연평균 9.8% 성장하여 동기간 한국경제 연평균 성장률 3%를 3배 이상의 고성장을 기록하고 있다. 또한 2021년 콘텐츠 수출액(94억 3,540만 달러)의 69.5%를 게임산업이 차지하고 있다.[2]

게임은 불확실한 결과를 요소로 한다는 점에서 참여자들에게 재미 및 흥미를 유발하게 되고, 때로는 과몰입 등과 같은 부정적인 결과를 초래하기도 한다. 이에 이른바 사행성이 강한 게임의 경우 문화에 따라 도박으로 분류하여 규제 또는 금지의 대상이 되기도 하고 있다. 한국은 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임산업법')에서 게임 중 게임물에 대해서 규제하고 있다. 게임산업법은 게임물을 "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 장치를 말한다"라고(제2조제1호)

1) 아케이드(Arcade)란 지중이 덮힌 상가지역을 의미하는 것으로 과거 아케이드에 오락실 또는 게임기가 위치하였던 것에서 유래한 말이다.

2) 한국콘텐츠진흥원, (2022), 2021년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서 참고.

정의하여 보드게임등은 그 적용대상에서 제외하고, 전자적 또는 기계적 방식으로 운영되는 게임을 규제대상으로 하고 있다. 게임산업법의 대표적인 규제로는 게임물에 대한 등급분류의무화라고 할 수 있다.

2. 현행 게임물 등급분류 규제

가. 등급분류 규제

게임물은 내용 및 이용자가 다양하기 때문에 내용에 따라서 이용자에게 유해한 영향을 줄 우려가 있다. 예를 들어, 폭력성이나 선정성이 상당한 게임물의 경우 정체성 등이 미성숙한 어린아이의 성장에 악영향을 줄 우려가 있어, 게임물에 대해서 이용가능대상을 한정하는 등급분류가 필요하다. 이에 게임산업법은 게임물에 대한 등급분류를 의무화하여, 선정성, 폭력성, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행성 등 5가지를 기준으로 각 연령대를 지정하여 온라인게임 등의 경우에는 6가지로, 아케이드게임의 경우 2가지로 등급분류하고 있으며, 등급분류되지 않은 게임의 유통을 제한하고 있다.

나. 등급분류 주체

게임산업법상 등급분류기관은 동법 제16조에 의하여 설립된 게임물관리위원회이나, 2011년부터는 민간위탁이 허용되었으며(동법 제24조의2), 2016년에는 사업자스스로 자체등급분류를 할 수 있는 자체등급분류사업자지정제도가 도입되었다. 이에 따라 2022년 기준으로 게임물에 관한 등급분류 주체는 다음의 표와 분류할 수 있다.

〈표 1〉 게임물 등급분류 주체

<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">구 분</th><th colspan="2">일반 게임물(PC, 모바일, 콘소등)</th><th rowspan="2">아케이드게임물</th></tr>
<tr><th>일반게임물
(PC, 콘솔 등)</th><th>자체등급분류 게임물</th></tr>
<tr><td rowspan="4">등급분류</td><td>전체이용가</td><td rowspan="3">게임콘텐츠등급분류위원회</td><td rowspan="3">자체등급분류
사업자</td><td rowspan="4">게임물관리위원회</td></tr>
<tr><td>12세 이용가</td></tr>
<tr><td>15세이용가</td></tr>
<tr><td>청소년이용불가</td><td colspan="2">게임물관리위원회</td></tr>
</table>

위와 같은 등급분류 주체를 살펴보면, 외견상으로 공적규제와 자율규제가 적절히 혼합된 것으로 여겨진다. 게임물관리위원회가 2022년 11월에 발표한 「게임이용자 소통강화 방안」에 따르면 최근 5년간 민간위탁 및 자체등급분류사업자가 등급분류한 게임물은 전체의 99.9%에 달하며, 게임물관리위원회가 직권으로 등급재분류한 게임은 0.3%에 불과하다고 한다. 이러한 결과만 살펴보면, 한국의 게임물 등급분류는 자율규제체계로 운영되고 있다고 할 수 있다.

그러나 규제구조를 살펴보면, 완전한 자율규제라고 하기기는 어렵고, 공적규제가 가미되어 있다고 할 수 있다. 우선 민간위탁의 경우 게임콘텐츠등급분류위원회가 유일한 수탁기관인데, 동 위원회는 2008년 설립된 게임문화재단의 분사무소이다. 게임문화재단 역대 이사장을 살펴보면 현 이사장을 제외하고는 모두 정부 또는 공공기관 출신이라는 점, 문화체육관광부장관에 의하여 지정을 받아야 해당 업무를 수행할 수 있고, 게임물관리위원회의 지시에 따르지 않을 경우 지정이 취소될 수 있다는 점, 임직원이 업무에 있어 공무원으로 의제된다는 점 등을 고려하면 외관만 민간기관일 뿐 사실상 공적규제기관으로 보아야 한다. 자체등급분류사업자[3]에 의한 등급분류를 자율규제로 볼 수 있는가라는 점에 대해서도 검토가 필요한 사항이다. 자체등급분류사업자도 문화체육관광부장관의 지정이 있어야 한다는 점, 게임물관리위원회가 직권등급재분류 권한을 가지고 있다는 점, 게임물관리위원회의 기준에 따라야 한다는 점 등을 고려하면 완전한 자율규제로 보는 것은 한계가 있다.

위와 같이 살펴본 바에 따르면 한국의 게임물에 관한 등급분류규제는 자율규제의 외관은 갖추려고 했으나, 실질에 있어서 국가가 관여하는 공적규제체계를 내포하고 있다고 할 수 있다.

3. 해외의 게임물 등급분류 규제

게임물에 대한 등급분류제도는 한국에만 있는 것이 아니라 해외 여러국가에서 다양한 형태로 운영중이다. 이를 정리하면 다음의 표와 같이 정리할 수 있다.

3) 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업을 영위하는 자로서 3년간 평균 매출액이 1천만원 이상인 경우 등과 같은 요건을 충족하고, 문화체육관광부의 지정을 받아야 한다(게임산업법 제21조의2제2항). 현재 구글, 애플, 삼성전자, SIEK, 원스토어, 오큘러스, 한국 MS, 에픽게임즈코리아, 한국닌텐도 등과 같이 게임물을 유통하는 사업자들이 주로 지정받고 있다.

〈표 2〉 해외 게임물 등급분류 형태

국가	조직	관련 근거	규제형태
미국	ESRB	게임사업자의 내부정책	자율규제
EU	ISFE	PEGI	자율규제
독일	USK	J ugendschut zges et z, J uSchG, J ugendmedi ens chut z-St aat s ver t r ag, J Ms t V	혼합형
영국	BBFC, ELSPA	Video Recordings Act, Digital Economy Act	자율규제
러시아	게임 제조자 또는 유통업자	Russian Age Rating System	자율규제
일본	CERO, EOCS, JCRC	「CERO 倫理規定(Code of Ethics), 2017」 등	자율규제
싱가포르	IMDA	Info-communications Media Development Authority Act	공적규제
인도네시아	IGRS	Classification of Electronic Interactive Game	공적규제
이란	ESRA	Iran age rating system for computer and console games	공적규제
브라질	법무부	Estatuto da Criança e do Adolescente	공적규제

출처: 김성원외 2명, 게임물 등급분류제도의 국제비교연구, 2019(연구자 재구성)

위의 표에서 본 바와 게임물 등급분류제도는 각 국가의 정치적, 경제적, 문화적 특성에 따라 다양한 형태로 나타나고 있다. 그런데 해외의 국가별 규제형태를 살펴보면, 처음부터 의도된 것은 아니겠지만, 신흥국가나 시장규모가 작은 국가 등에서 공적규제를 채택하고 있으며, 게임시장이 성숙한 국가에서는 자율규제를 채택하고 있는 성향을 보이고 있다.

4. 등급분류에 대한 국가통제의 한계

가. 표현의 자유

헌법재판소는 게임물에 대해서 표현의 자유에 의하여 보호되는 대상으로 파악하고 있으며, 이는 학계의 공통적인 의견이다. 그렇다면 표현의 자유를 해치는 사전검열제도는 게임물에 대해서도 허용될 수 없는 사항이다. 게임물 등급분류제도는 사전검열에 해당하는가에 대해서는 다양한 견해가 존재한다. 게임물 등급분류제도가 게임물의 유통을 직접적으로 금지하지

않으므로 검열에 해당하지 않는 다는 주장이 있다.[4] 그러나 등급분류를 받지 않은 게임물을 유통하는 경우 이는 게임산업법 위반이 성립하고, 사실상 유통이 불가능한 것이 현실이다. 또한 민간위탁, 자체등급분류사업자제도 등을 살펴보면, 앞서 살펴본 바와 같이 사실상 국가에 의한 공적규제 요소가 강한 것으로 보아야 하고, 그렇다면 현행 게임물 등급분류제도는 사전검열에 해당하는 것으로 보아야 할 것이다.[5]

나. 국제적 정합성

공적규제방식인 한국의 등급분류제도 게임시장을 선도하고 있고, 국제적 기준을 만들어가고 있는 선진국과 차이를 가지고 있다. 게임물에 대한 등급분류를 자율규제방식으로 운영하면서 유연하게 대응하고 있는 국제적 흐름에 적합하지 않은 측면이 있다. 공적규제는 규제당국이 빠르게 움직인다하더라도 절차적 문제로 인하여 자율규제에 비해 대응이 늦을 수 밖에 없는 것이 현실이다.

다. 공적규제기관 역량의 한계

게임물관리위원회의 자료에 따르면 자체등급분류사업자의 등급분류건수는 99.9%를 차지하고 있다. 이는 최근 모바일게임이 주로 제작되고, 플랫폼을 통해서 유통되는 시장변화에 따라 등급분류대상 게임물이 급증한 것이 원인으로 여겨진다.[6] 즉, 등급분류 대상인 게임물의 양적인 측면에서 게임물관리위원회나 수탁기관인 게임콘텐츠등급분류위원회의 인력 및 예산으로는 처리할 수 있는 심의역량을 넘어섰다고 할 수 있다. 이러한 상황은 심의지연 등으로 이어질 우려가 있는데, 이는 사업자의 게임물 공급을 지연시켜 게임사업자 및 이용자 모두에게 문제를 초래할 수 있다. 또한 게임산업법상 게임물관리위원회의 강력한 규제 권한인 직권재분류의 경우 게임물에 대한 불확실성을 증가시켜, 게임사업자 및 이용자에게 피해가 발생할 우려가 존재한다.

---

4) 황승흠,(2014) “게임 등급분류의 특례와 자율규제: 영화 등급분류와 비교하여”, 「법학논총」 제26권 제3호, 국민대학교 법학연구소, 360면.

5) 헌법재판소는 심의 등의 주체와 관련하여 행정기관이 아닌 독립적인 위원회에서 심의가 이루어지더라도 절차를 형성하고, 해당 위원회의 설립, 구성, 절차, 권한 등을 살펴보아 행정기관이 지속적으로 영향을 줄 수 있는 경우라면 행정기관을 검열기관으로 보아야 한다고 결정한 바 있다(헌법재판소 2006. 10. 26. 선고 2005헌가14결정).

6) 예를 들어, 2021년에 등급분류를 받은 게임물은 약 95만 건인데 1,500여건을 제외한 다른 건수는 자체등급분류사업자에 의하여 등급분류가 이루어졌다.

라. 산업경쟁과 게임이용자

게임물에 대한 등급분류제도가 검열제도에 해당하는 것으로 보면, 등급분류제도는 게임사업자의 입장에서는 새로운 게임을 창작하기 보다는 이미 등급분류를 받은 기존 게임과 유사하게 만들려하는 요인으로 작용할 수 있다. 즉, 게임사업자의 창작의욕을 감소시킬 수 있으며, 규제 위험으로 인해 게임산업에 대한 투자도 감소할 우려도 존재한다. 국내 게임사업자는 규제위험으로 인하여 규제가 적은 국가를 대상으로 게임을 출시하거나, 해당 국가로 사업체를 이전하는 현상으로 이어질 가능성도 있다. 즉, 한국의 게임산업경쟁력 약화로 이어질 가능성이 있다.

게임물에 대한 규제로 인하여 한국에 새로운 게임이 출시되지 않으면, 게임이용자는 선택권이 제한되어 결국 게임을 이용하지 못하는 문제가 야기될 우려가 있다. 최근에는 유튜브 등과 같은 SNS를 통해 해외 게임정보가 실시간으로 한국에 전달되기 때문에 게임이용자는 IP주소 변경 등을 통해 해외에 출시된 게임을 이용하게 된다.

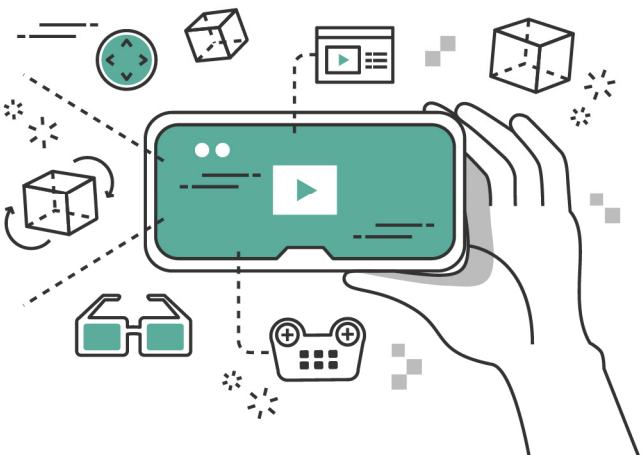
5. 나가며

게임시장은 산업 및 이용자 측면에서 더 이상 한국시장으로 국한되지 않고, 전 세계가 하나의 시장으로 형성되어 있다. 이에 게임시장에 대한 시각은 글로벌 시장의 맥락에서 살펴보아야 한다. 게임산업의 건전한 성장과 청소년 보호 등을 위해 등급분류가 필요하다는 것은 이미 국제적으로 일치된 흐름이라는 할 수 있다. 그러나 등급분류가 필요하다는 것과 국가가 통제해야한다는 것은 논의가 필요한 사항이다. 특히 게임물과 같은 창작물의 경우 국가통제는 표현의 자유, 이용자의 선택권 등과 같은 국민의 기본권을 침해할 가능성이 있을 뿐만 아니라 게임산업의 성장을 저해할 가능성이 있다. 해외의 경우 게임시장이 성숙하고, 국민의 기본권 보장이 강한 미국, 유럽 등의 경우에는 자율규제방식으로 등급분류제도를 운영하고 있다. 한국의 문화적·산업적 성숙도, 게임시장에서의 비중, 현실적인 한계 등을 고려한다면, 이제 게임물에 관한 등급분류규제를 자율규제방식으로의 전환을 진지하게 고려해야할 시기라고 생각한다.

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제11호

칼럼

• 게임은 예술인가?!



칼럼

게임은 예술인가?!

조 승 래 더불어민주당 국회의원

지난해 9월, 문화예술의 범위에 '게임'을 추가하는 「문화예술진흥법」개정안이 국회 본회의를 통과했다. 이로인해 「문화예술진흥법」이 제정된지 50년만에 대한민국의 공식적인 법률로 게임이 문화예술의 지위를 얻게 되었다.

그동안 대한민국에서 게임은 제대로 된 여가 문화로 인정받지 못하고 학생들의 학업을 방해하는 요소이거나 더욱 심하게는 중독까지 일으키는 물질로 취급받아왔다. 이와 같은 부정적 인식의 지속으로 게임은 산업적 고부가가치에도 불구하고 강제적 게임 셧다운제, 온라인게임 결제 한도 등 여러 규제 정책들의 대상이 되었다.

이번 글에서는 이처럼 부정적 인식의 대상이었던 게임이 어떻게 대한민국 법률상 문화예술의 범주로 포함될 수 있었는지, 이런 결과가 나오기까지 어떤 변화들이 있었는지, 그리고 궁극적으로 정말 게임을 예술로 볼 수 있는지에 대해 들여다 보고자 한다.

1. 「문화예술진흥법」통과 배경

문화예술의 범주에 게임을 포함시키려는 최초의 시도는 약 10년전인 제19대 국회까지 거슬러 올라간다. 2014년 7월 16일, 김광진 의원이 처음으로 문화예술 범주에 게임을 포함시키는 개정안을 발의했으나 당시에는 소관 상임위에 계류된 채 법안에 대한 제대로 된 논의조차 진행되지 못하고 임기만료로 폐기되었다.

이후 제20대 국회에서 동일한 내용의 개정안을 김병관 의원이 2017년 1월 24일에 발의했다. 당시에는 법안에 대한 논의가 한 차례 진행되었으나 정부와 일부 의원들의 우려의 목소리로 동 법안 역시 본회의의 문턱을 넘지 못했다.

당시 정부에서는 "게임을 문화예술의 범위에 포함시키는 것에 무리가 있다."며 "게임산업법상 게임물의 정의[1]를 고려할 때, 게임을 문화예술의 범주에 넣으면 문화산업과 예술을 혼동시키는 문제가 제기될 수 있다." 고 말했다.

당시 법안을 논의한 의원들 사이에서는 게임산업이 문화콘텐츠 산업에서 차지하는 비중이나 역할, 게임산업의 위상 등을 고려해 문화예술로 인정받을 수 있다는 의견도 많았으나 게임산업을 문화예술의 범위로 포함시키면 기존 문화예술 종사자들 지원이 감소하는 등의 현실적인 우려를 표명한 의견도 나왔다.

이후 제21대 국회 들어 필자가 다시금 동일한 내용의 개정안[2]을 2020년 11월 4일에 대표 발의했다.

2022년에 다시 소관 상임위 법안 소위에서 다뤄진 동 법은 그러나 3년 전과는 사뭇 달라진 분위기로 진행됐다.

「문화예술진흥법」이 제정된 이후, '문화예술'의 범주에 계속해서 새로운 장르를 추가하는 방향으로 개정이 진행된 만큼 '문화예술'이 무엇인가에 대한 정의 규정 신설이 필요하다는데 정부와 위원들의 의견이 모였다. 여기에 더해 각 장르를 추가하는 방향으로 발의된 개정안들의 취지를 고려하여 추가적으로 장르도 포함시키는 방향으로 결론이 난 것이다[3]. 사실상 게임을 문화예술로 포함시킬 수 있느냐의 문제는 이미 이견이 없을 정도로 당연시된 분위기였다.

1) 게임산업진흥에 관한 법률(게임산업법): 제2조(정의) 제1항 "게임물"이라 함은 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 장치를 말한다.

2) 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. "문화예술"이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다. → 출판, 만화 및 게임을

3) 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. "문화예술"이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다. → 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을

[그림 1] 문화예술진흥법상 문화예술 정의 규정 변화

1972년「문화예술진흥법」이 제정될 당시만 해도 '문화예술'의 범주에 포함된 것은 문학, 미술, 음악, 연예, 출판 5개 분야에 불과했다. 이후 50여 년의 시간이 흐르면서 무용, 연극, 영화, 응용미술, 국악, 사진, 건축, 어문, 만화까지 범주가 넓어졌고, 지난해 개정안 통과로 인해 게임, 애니메이션, 뮤지컬까지 문화예술에 포함된 것이다.

불과 3년 만에 정부와 위원들의 인식이 변화한 이유는 무엇일까? 그 해답을 찾기 위해 게임에 대한 사회적 여론 변화를 살펴보고자 한다.

2. 게임에 대한 사회적 인식 변화

2011년 2월 한 방송사 저녁 뉴스에서 '잔인한 게임 난폭해진 아이들.. "실제 폭력 부른다"'는 제목의 보도가 방영됐다. 기자는 게임 사용자들의 폭력성을 알아보기 위해 PC방의 전원을 순간적으로 내려버렸고, 전원이 내려가자 게임을 하던 사용자들이 거칠게 욕설을 내뱉는 장면을 내보내며 '순간적인 상황 변화를 받아들이지 못하고 곳곳에서 욕설과 함께 격한 반응이 터져 나왔다' '폭력 게임의 주인공처럼 난폭하게 변해버렸다'라고 전했다. 뒤이어 한 심리학 전문가가 '자신을 방해하는 방해물이 나타난다던지 이런 경우에는 과다한 공격이 일어나면서 그 충동을

억제하지 못하는 경향이 있습니다'라고 말한 인터뷰를 덧붙임으로써 게임이 폭력을 유발하는 물질이라는 점을 강조했다.

위 뉴스는 당시에도 과도한 실험 설정으로 오히려 비판의 대상이 되었지만, 당시 게임을 바라보는 사회적 인식을 보여주는 대표적인 사례로 여겨진다.

당시 게임은 청소년의 학업을 방해하는 대상으로만 여겨지며 게임을 하는 것 자체가 여가 문화를 즐기는 행위보다는 쓸데없이 시간을 낭비하는 행위처럼 매도되곤 했다.

이런 부정적 인식은 결국 국회의 입법으로까지 이어졌다. 이전에도 '셧다운제(밤 12시부터 오전 6시까지 만 16세 미만 청소년의 PC게임 접속을 물리적으로 차단하는 제도)'를 내용으로 하는 법률이 발의되긴 했었지만, 결국 2011년 해당 내용이 국회 본회의까지 통과하면서 PC 온라인게임을 대상으로 셧다운제 규제가 시작됐다. 게임산업 진흥을 위해 제정된 「게임산업진흥에 관한 법률」상에 게임 '중독'이라는 용어가 등장한 것도 2011년이다[4].

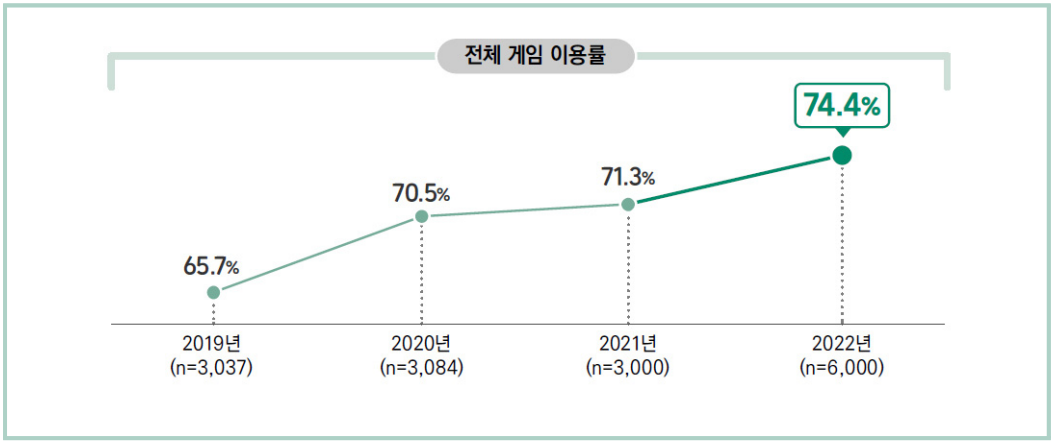
심지어 제19대 국회에서는 인터넷 게임을 중독물질로 취급하는가 하면, 인터넷 게임 중독 치료를 목적으로 게임사에게 부담금을 부담하도록 하는 내용의 법안들이 발의되기도 했다. 이처럼 게임을 중독을 유발하는 물질로 바라보는 시각은 국내외적으로 계속되어 2019년에는 세계보건기구(WTO)에서 게임중독을 질병코드에 포함시키는 결정까지 내려진다.

위와 같이 게임에 대한 부정적 인식이 계속됨에도 불구하고 게임은 다양한 디바이스 및 플랫폼의 발전에 따라 형태와 장르가 더욱 다양화되었으며, 이에 따라 더욱 많은 사람들이 게임을 손쉽게 즐길 수 있게 되었다.

한국문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(2023)의 게임이용현황 발표자료에 따르면 만 10~65세 일반인 6천명을 대상으로 게임 이용 여부를 조사한 결과 응답자의 약 74%가 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

4) 필자는 게임산업법상 게임 '중독' 용어를 삭제하는 개정안을 대표발의했고, 동 법률안은 현재 소관 상임위를 통과하여 법제사법위원회 체계·자구 심사를 앞두고 있다.

[그림 2] 최근 4년간 게임 이용률



출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2023). 2022 대한민국 게임백서, 520쪽, 〈그림 3-1-2-1〉 인용

특히 연령별 이용률을 보면, 10대에서 40대까지 80% 이상의 사람들이 게임을 이용한 것으로 나타났으며 이는 남녀 모두에게서 나타난 현상이다.

〈표 1〉 2022년 게임 이용 현황

구분		사례 수	전체	10대	20대	30대	40대	50대	60~65세
전국	전체	(6,000)	**74.4**	86.1	92.1	80.4	86.8	61.3	34.1
	남성	(3,042)	**75.3**	90.9	96.9	80.5	85.7	56.1	37.8
	여성	(2,958)	**73.4**	81.2	86.9	80.4	88.0	66.6	30.5

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2023). 2022 대한민국 게임백서, 521쪽, 〈표 3-1-2-1〉 재구성

게임 사용자가 많아지는 만큼 게임산업의 성장세도 지속되고 있다. 2021년 게임산업 총매출액은 20조 9,913억 원으로 2020년 대비 약 11.2% 성장했다.[5] 게임시장의 성장은 대한민국만의 특징이 아니다. 2021년 전 세계 게임시장 규모는 2,197억 5,800만 달러로 전년 대비 8.7% 성장을 기록했다.[6]

5) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2023). 2022 대한민국 게임백서, 520쪽, 〈그림 3-1-2-1〉 인용
6) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2023). 2022 대한민국 게임백서, 520쪽, 〈그림 3-1-2-1〉 인용

이러한 수치들은 게임이 이미 보편화된 대중적 취미로 자리매김했을 보여준다. 이런 흐름 속에서 자연스레 게임이 쓸모없는 취미라거나 중독물질이라는 부정적 인식이 조금씩 개선되기에 이른다. 여론의 변화는 제도의 변화로 이어진다. 대표적인 게임 규제인 '셧다운제'는 도입된 지 10년 만인 2021년에 폐지되었다.

필자는 이러한 변화들이 결국 대한민국 법률상 게임을 문화예술로 만든 힘이라고 생각한다.

3. 게임을 예술이라고 할 수 있을까

그렇다면 이제 본 글의 주제로 다시금 돌아갈 차례이다. 그래서 정말 게임이 예술인가? 게임에 대한 추억이 과거 테트리스 게임이나 갤러그와 같은 정도에 머물러 있는 사람들이라면 '게임은 예술이다!'라는 주장이 다소 어색하게 느껴질 수 있다. 그러나 최근 출시되는 다양한 게임들을 접해본 사람들이라면 이 명제에 상당 부분 동조할 수 있을 것이다.

지난해 통과된 「문화예술진흥법」에서 신설된 문화예술의 정의 규정을 다시금 들여다보자.

'문화예술이란 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다.'

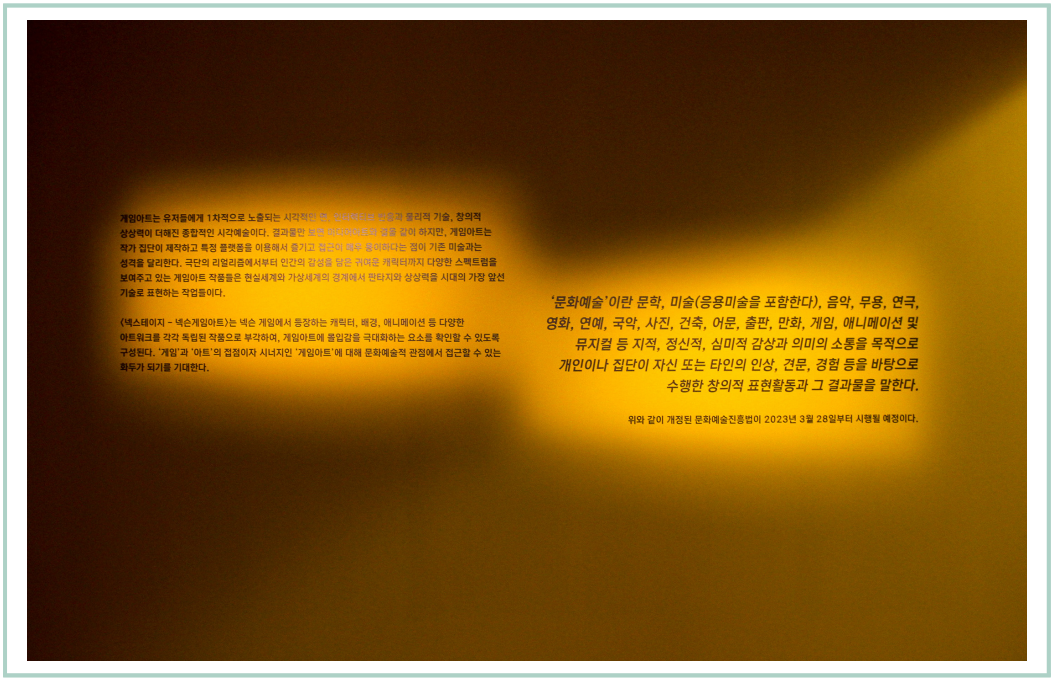
최근 게임을 보면 화려한 그래픽과 다양한 서사, 몰입을 돕는 여러 창의적인 장치들을 바탕으로 게임 이용자들에게 여러 감상을 일으키고 있다. 하나의 게임을 결말까지 하고 난 후 드라마나 영화를 본 것처럼 진한 여운을 느끼는 사람들도 있고, 게임을 하면서 게임 주인공이 된 것 같은 착각에 빠져 다양한 상상력을 펼치는 사용자들도 있다. 지금의 게임은 법률적 정의에 비추어 봐도 문화예술로 인정받기에 손색이 없다.

특히 필자가 해당 법안을 발의하게 된 배경은 여러 논란에도 불구하고 게임이 문화예술이라는 생각에 나름의 확신이 있었기 때문이다. 하나의 게임이 완성되기 위해 영상, 미술, 음악, 서사 등 다양한 문화예술 장르가 융합된다. 게임을 이루는 요소들이 모두 문화예술로 인정받고 있는 상황에서 문화예술의 종합체라 할 수 있는 게임이 문화예술의 지위를 인정받지 못한다는 것은 납득하기 어려운 일이다.

게임 자체로도 문화예술로서 충분한 가치가 있지만 다른 문화예술과의 조화는 그 자체로서

새로운 문화예술이 된다. 그런 측면에서 필자는 작년 12월 국회에서 게임에 사용된 OST를 오케스트라로 연주하는 음악회를 개최했다. 웅장하게 울려 퍼지는 선율 뒤로 다양한 게임 영상들이 배경처럼 지나갈 때 색다른 감동이 우러나왔다. 넥슨에서는 올해 초까지 예술의 전당에서 넥슨 게임 아트 전시회를 진행했다. 전시장 입구에 「문화예술진흥법」개정안의 내용이 나와 있는걸 보고 보람됨을 느꼈다. 앞으로도 이런 다양한 시도가 더욱 많아질 것이라고 생각한다.

[그림 3] 넥슨테이지-넥슨 게임 아트 전시회



4. 문화예술로서 게임의 과제

게임은 이제 대한민국의 법률로 문화예술의 지위를 인정받았지만 앞으로 넘어야 할 산이 많다. 게임산업 종사자들 중 어디까지 예술가의 지위를 부여할 수 있는지, 그에 따른 지원은 어떻게 해야 하는지 현실적인 문제들이 남아 있다.

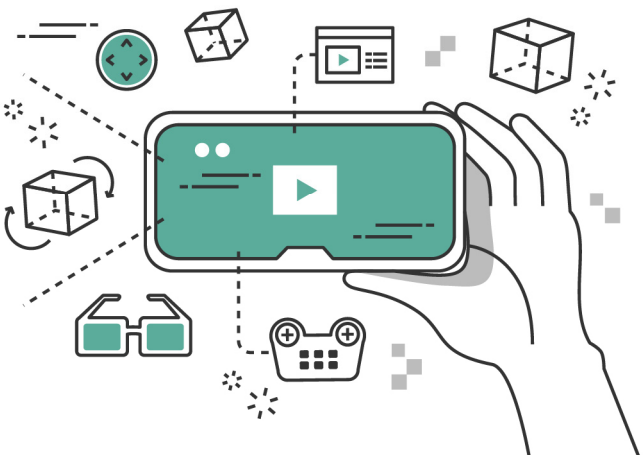
또한, 아직까지 해결되지 않은 국내 게임중독 질병코드 도입 문제도 동법 개정안 통과를 바탕으로 슬기롭게 해결해야 할 것이다.

특히 아직 게임이 문화예술인지에 대해 의구심을 갖는 사람들을 설득하는 가장 중요한 과제가 남아 있다. 당장 법안이 통과되었을 때, 게임 이용자들 사이에서 환영의 목소리가 많았지만 국내 게임사들을 향한 부정적 시선으로 인해 국내 게임을 예술로 인정할 수 있겠냐는 부정적 여론도 있었다. 게임이 법적 지위뿐만 아니라 사람들의 인식 차원에서까지 문화예술로 인정받으려면 국내 게임사들이 스스로 출시하는 게임과 다양한 행보를 통해 문화예술임을 증명하는 활동을 이어나가야 할 것이다.

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제11호

기획 인터뷰

- ‘게임에 진심인 편’ 제작 비하인드
  : 내 장례식에 틀어줘



박 진 우 EBS PD

- 2015 EBS 입사
- 2017 EBS 〈다큐 시선〉 연출
- 2018 EBS 〈딩동댕 유치원〉 연출
- 2019 EBS 〈뭐든지 뮤직박스〉 연출
- 2020 EBS 〈생방송 톡!톡! 보니하니〉 연출
- 2022 EBS 〈다큐프라임 – 게임에 진심인 편〉 연출

기획 인터뷰

‘게임에 진심인 편’ 제작 비하인드 : 내 장례식에 틀어줘

박 진 우 EBS PD

Q 자기 소개

「게임이용자보호와 자율규제」 독자를 위해 간단히 소개를 부탁드립니다.

A

안녕하세요. 작년 10월에 방영된 EBS 다큐프라임 〈게임에 진심인 편〉 3부작의 연출을 맡은 박진우 PD입니다. ‘게임이란 무엇인가’를 주제로 게임 자체를 다양한 방면으로 재미있으면서도 유익하게 다큐멘터리에 담아보려 노력해보았습니다.

Q 제작 및 방영 소감

게임과 관련된 사람이라면 ‘게임에 진심인 편’ 다큐멘터리를 보았는지 묻는 것이 안부 인사이던 때가 있었습니다. 다큐제작자를 만나면 하고 싶은 이야기가 무척 많았는데요, 먼저, PD님의 오랜 꿈이 게임에 대한 질문들의 본질적인 답을 다큐멘터리에 담아내는 것이라고 들었는데, 오랜 꿈을 이루신 소감부터 이야기해볼까요?

A

작년 한 해를 대표하는 문구가 있었죠. “중요한 건 꺾이지 않는 마음”. 한때 천재로 불렸으나, 우여곡절 끝에 데뷔 10년 만에 ‘리그 오브 레전드 월드 챔피언십’ 우승을 이뤄낸 데프트 선수의 파란만장한 서사에 가슴이 뜨거워졌던 건 아마도 저뿐만이 아니었으리라 생각합니다. 그 데프트 선수가 마침내 결승에서 우승하며 남겼던 말이 있습니다. ‘하루도 빠짐없이 이 무대(결승 우승 무대)에 서는 것을 상상하며 연습했다’고.

저에게는 이번 다큐가 데프트 선수의 결승 우승과 같은 인생의 목표였습니다. 물론 제가 데프트 선수처럼 지난 10년간 이 다큐를 만들기 위해 매일같이 꿈꿔온 것은 아닙니다. 언젠가는 꼭

해야겠다 정도의 마음만은 잊지 않았죠. 그래도 어떤 형태로든 게임을 진지하게 다뤄보겠다는 마음을 먹고, 구체적으로 다큐의 형태로 다듬어 나가서 방송을 내보내기까지에는 꼬박 10년의 세월이 걸렸네요. 게임을 소재로 한 학부 졸업논문을 2012년에 써서 냈었으니까요

지나고보니 참 우여곡절도 많았다 싶은데요. 방송이 나가고 난 뒤의 반응들을 보며 무척 기쁘고 즐거웠습니다. '이런 이야기를 사람들이 흥미로워할까?'라는 걱정이 '이만큼 사람들이 게임에 대한 본격적인 이야기에 목이 말랐구나'라는 안도와 위로로 변하는 시간이었습니다. 이번 다큐가 그런 본격 게임 담론의 시작이 되었으면 하는 소망이 있고, 더 나아가 앞으로 진행되게 될 게임 담론에 제가 일정부분이나마 더 기여할 수 있는 바가 있기를 바라고 있습니다.

네, 그리고 아직도 꿈만 같네요. 앞으로 제가 갈 길도 멀다고 느낍니다.

〈1부, 내 장례식에 틀어줘〉

Q 다큐멘터리 방향성

본격적으로 '게임에 진심인편' 다큐멘터리에 대해 궁금한 것들을 좀 여쭤볼려고 하는데요, 다큐멘터리를 시작하면서 "게임은 우리 삶의 중요한 일부이고, 게임을 잘 안다는 것은 단순히 게임을 잘하는 데만 쓰이는 게 아니라 우리 자신, 나아가 우리 세계를 잘 이해하는 또 하나의 관점이 될 수 있다."라고 게임의 신이 말하더군요. 이 장면을 보고 "나는 이제부터 게임을 이런 관점으로 보여줄게."라는 일종의 선언을 하고 다큐멘터리를 전개하시는 것으로 보였습니다. 이런 방향성을 미리 제시하여 주신 이유나 계기가 있을까요?

A 사실 다큐를 포함한 공중파 등의 언론 매체에서 게임을 다루는 방식은 크게 세 가지 범주에서 벗어나지 않습니다. 긍정적으로는 '산업'으로서의 게임이 있습니다. '게임 산업이 1년에 얼마를 번다', '해외로 뻗어나가는 K-게임', 이런 식이지요. 그 반대쪽에서는 일종의 '중독'으로서 게임을 보기도 합니다. 'WHO에서 게임을 질병코드로 분류' '게임만 좋아하는 우리 아이, 어떡하죠?'. 마지막으로 게임의 가치를 '스포츠'에서 찾는 경우를 꼽을 수 있겠네요. 물론 이 모두가 게임의 어떤 국면을 드러내고 있는 것은 사실입니다만, 저로써는 이런 시각이 게임을 과잉대표하고

있다는 불만이 굉장히 컸습니다. 제가 어릴 때부터 겪어오고 즐겨온 게임이라는 매체는 단순히 저 산업, 중독, 스포츠라는 키워드로만 포착될 수는 없는데, 하고 말이죠. 제가 보기엔 게임은 그보다는 훨씬 크고 중요한 가치를 그 자체로 가지고 있다고 생각했습니다. 그래서 그것이 무엇인지를 탐구해보고자 하는 것이 이번 다큐의 기획이자 시작점이었고요. 바꿔말해 기존의 언론이 게임을 다루는 방식을 답습하지 않겠다는 다짐이 그 출발점이었던 셈이죠.

오늘날의 세계를 여러 가지 방식으로 정의할 수 있겠지만, 저는 무엇보다도 '재미의 시대'라고 보았습니다. 현대 문명의 발달로 인해 사회 구성원 대다수가 생존의 급박함와 과중한 노동으로부터 점차 멀어지면서 웰빙으로 나아갈 때, 사람이라면 누구나 재미를 좇는 본성이 사회에서도 점점 더 도드라질 수 밖에 없으니까요. 그런 시대적 변화의 징후는 SNS등 다양한 매체에서도 관찰이 가능하지만, 무엇보다도 이것을 가장 잘 담고 있는 매체가 저는 게임이라고 생각합니다. 게임이라는 매체의 목적 자체가 '재미'이니까요. '게임 왜 해?'라고 물어보면 십중팔구는 '재미있으니까', '재미있으려고'라고 대답합니다. 뒤집어서 '게임을 왜 만들어?'라고 묻는다면, '사람들 재미있으려고' '사람들에게 재미를 주려고'라고 대답하죠. 이토록 생산과 수요 양측 모두에서 순수하게(?) 오로지 재미에만 포커싱된 매체는 아마 게임이 유일하지 않을까 싶네요.

그렇기에 게임의 본질과 핵심을 아는 것이 재미의 시대를 살아가는 오늘날 우리에게 어떤 깨달음을 줄 수 있을 것으로 생각했습니다. 게임이 우리 삶에 어떤 영향을 미쳐왔고 어떻게 미치고 있는지, 앞으로는 어떨지. 이 내용을 각각 1, 2, 3부에 녹여내보고자 했습니다.

Q 게임의 구성요소

다큐멘터리에서 게임을 "규칙으로 이루어져 있고 플레이어와 상호작용으로 완성되는 것, 그리고 게임 세계관은 실패연습이 가능한 제2의 인생을 체험할 수 있는 곳"으로 정의한 것으로 이해했습니다. 맞는지요? 혹시 편집상의 이유로 게임의 정의에 들어가고 싶은 구성요소들이 있었음에도 더 말씀하지 못한 부분이 있는지요? 있다면 무엇인지요?

A 네 맞습니다. 결국 게임의 핵심, 게임을 이루는 근간으로 '규칙', '상호작용', '재미(성취감)'의 세 가지를 꼽고 싶었는데요. 그 중에서도 특히 재미 가운데에 '성취감'을 게임만의 특성이자 가능성의 원천으로 보고 특별히 강조하고 싶었습니다. 인류가 만들고 발달시켜온 그 어떤 매체도 인간에게 '성취감'을 제공할 수는 없었으니까요. 그 지점에서 게임만이 가지고 있는 고유한 성질을 도드라지게 보여주고 싶었습니다. 성취감이라니... 인간이 인간에게 성취감을 건네준다는 것. 심지어 조금 감동적이기까지 하지 않나요? 저는 게임이 주는 성취감을 떠올릴 때마다

인류애가 차오르면서 눈시울이 약간 붉어집니다 ㅎㅎ

아무튼 저 세 가지를 게임의 근간으로 놓은 것에는 크게 두 가지 이유가 있었습니다. 첫째는 게임 담론에 있어 흔들리지 않는 게임 그 자체의 토대를 마련하고 싶었던 것인데요. 게임을 정의하는 방식도 학자마다 다 다르고 복잡하지만, 그 어떤 이론에서도 통용되는 교집합으로서 게임의 근원적인 속성을 밝힐 수 있다면 더할 나위 없이 좋겠다 싶었습니다. 이런 토대를 통해서 게임이 뭔지를 이야기 할 수 있고, 그 이후에야 더 진전된 다음 논의가 가능하다고 생각한 것이지요.

다른 한편으로는 이 안에 어느 정도 내포된 이야기인데. '무엇이 게임인지, 무엇이 게임이 아닌지'를 구분하는 기준을 제시하고 싶었습니다. 앞선 게임의 정의를 따라가면 최근의 몇몇 현상들에 대한 설명이 가능해집니다. 예를 들면 P2E(Play to Earn)로 대표되는 현상들, 돈을 벌기 위해 게임을 하는 경우는 어떨까요? 그건 게임이 아니죠. 재미를 목적으로 하지 않으니까요. 메타버스 역시 마찬가지입니다. 규칙과 상호작용이 있으니 게임과 비슷할 수 있지만, 재미를 목적으로 하지 않는다는 점에서 게임과 구분됩니다. 오해를 막기 위해 덧붙이자면, 그런 프로그램이나 매체들이 가치가 없다는 것은 아닙니다. 단순히, 게임은 아니라는 거죠. 사실 메타버스가 메타버스만의 방식으로 작동하고 그 안에서 가치를 창출해낸다면, 굳이 게임이 될 필요도 없지 않나요? 아무튼 이렇듯 게임의 정의를 통해 조금 더 구분되고 엄밀한 논의가 진전될 수 있는 토대를 마련해보고자 했습니다.

아울러 게임의 각 요소에 대한 상세한 설명이나 이론적인 부분은 어느 정도 의도하여 내용을 덜어냈는데요. 앞서 말씀드린 것과 같이 이번 다큐가 일종의 게임 담론의 토대, 밑바탕 역할을 하기 위해서라면 대중적으로 다가가기 위해 너무 어렵지 않아야 한다고 판단했기 때문이었습니다. 게임을 좋아하는 사람이 게임을 할 시간에 게임 다큐를 보게 만들려면, 지나치게 어려운 이론적인 접근은 어울리지 않겠다 생각했기 때문이지요. 물론 50분이라는 방송 분량상의 이유도 있고요.

다만 방송에서 전개하지 못한 내용들을 이 지면을 통해 몇 가지만 간단하게나마 밝혀본다면, 우선 '게임 정의 불가론'이 있겠네요. 철학자 비트겐슈타인이 '가족 유사성' 개념을 통해 예술이라는 것을 정의하기 힘들다고 주장한 바 있습니다. 이때 예시로 들었던 것이 다름 아닌 게임이었지요. 이는 꽤나 상징적이고 흥미로워보였습니다. 그만큼 게임을 정의하기 힘들다는 것이지요. 그 외에 규칙에 있어서 '매직 서클' 개념이나 'MDA 프레임워크', 상호작용과 플레이어의 유형, 〈라스트 오브 어스2〉등의 작품을 통해 촉발된 '루도-내러티브 부조화' 등의 개념도 제법 흥미로웠으나 앞선 이유로 아쉽게 다큐에 넣지 못했습니다. 추후에 '게임 다큐 심화편'의 느낌으로 후속작을 만들 수 있다면, 그러한 내용들을 넣어볼까 합니다.

Q 게임 실행 경험과 가치

다큐멘터리에서는 게임의 가치에 대해서 각 전문가의 인터뷰를 통해 게임의 정의를 새롭게 전달하고 있는데요. 게임의 실행 과정에서 실패를 안전하게 경험할 수 있고, 세계관이 넓어지고, 인간사회가 더 행복해진다는 점, 등 다양한 관점에서의 게임의 가치를 보여주셨습니다. 개인적으로 생각하시는 게임의 가치는 무엇인지요, 혹시 게임의 플레이 과정에서 얻어낸 인생 가치가 있으신지요?

A 제가 생각하는 게임의 가치는 이번 다큐를 통해서 상당 부분 담아낸 것 같습니다. 말씀드린 것처럼 저에게도 이번 다큐는 '게임의 가치란 무엇인가'를 찾아나가는 여정이었고, 그 과정에서 만나게 된 다양한 전문가 분들의 인터뷰들이 어느 정도 저에게도 답이 되었던 것 같습니다. 어렴풋이 느끼고 있던 게임의 가치가 언어화되어 인터뷰이의 입에서 나올 때 제가 느꼈던 짜릿한 쾌감을 시청자 분들도 함께 느낄 수 있었다면 더할 나위 없겠습니다. '맞아, 내가 게임하면서 느꼈던 감정과 경험이 저런 거였어!'하고 공감하면서 말이죠.

〈2부, 너의 게임은〉

Q 나에게 게임이란?

다큐멘터리 내의 게임이용자들을 보면 게임키즈들이 자라서 웹툰작가, 작가, 지휘자, 큐레이터 등으로 성장한 사례들이 등장하고 있습니다. 본인도 게임키즈이고, 즐겨하던 게임에 관한 다큐멘터리를 제작하신거죠... 게이머 경험이 본인의 삶과 직업에 어떤 영향을 미쳤다고 생각하시나요?

A 당연히 저에게도 절대적인 영향이 있었습니다. 어렸을 때부터 게임은 저에게 많은 의미를 주었던 것 같아요. 1부에서 다룬 게임의 가치처럼, '게임이 우리에게 무엇인가'를 다룬 2부의 키워드들(친구, 성장, 위로, 인생) 모두 저에게도 해당하기도 하고요. 더불어 저에게는 '휴식'의 의미도 강했습니다. 무언가 복잡하고 어려운 상황을 잠시 잊고 게임을 즐기다 보면, 문제를 해결할 수 있는 힘을 얻거나 일종? 의 힌트나 영감을 얻게 되는 경우도 많았거든요. 고3 수험

생활 때에도 한 달에 2~3개 정도의 게임을 클리어했고, 그 덕분에(?) 원하는 대학에 진학할 수 있었다고 하면 충분할까요? 이후에 방송을 직접 제작할 때도 게임을 하면서 접한 창의적인 표현 등에서 다음 프로그램에 대한 영감이나 자극을 얻는 경우도 자주 있습니다. 발터 벤야민의 유명 논문 〈기술복제시대의 예술 작품〉에서 인용되면서 유명해진 프랑스 영화 감독 아벨 강스(1889~1981)의 말을 잠시 빌려 표현하자면, "우리 시대의 셰익스피어, 렘브란트, 베토벤은 게임(*원 표현은 영화)을 만들"고 있기 때문입니다.

Q 게임의 첫 순간

가스파드님은 오락실에서 게임을 처음 접하고 긍정적인 경험으로 남았던 것 같은데, PD님은 첫 게임플레이의 순간을 어떻게 기억하고 계시나요?

A

저의 첫 게임은 〈고인돌2〉(Prehistorik2, 1993)예요. 7살 쯤인가, 집에 아버지가 PC를 사오셨는데요. 90년대 초반엔 아직 저작권 개념이 희미하던 때라, 컴퓨터 설치 기사님이 서비스로(!) 고인돌2를 PC에 설치하며 일종의 윙크를 날리셨던 기억이 납니다. 당시에는 윈도우도 없던 도스 시절이었는데, 영어조차 모르던 나이에 그 게임이 너무 신기하고 재미있어, 명령어를 더듬더듬 외워서 간신히 게임을 실행시켰던 기억이 나네요. 동생과 번갈아가며 정말 즐겁게 게임을 플레이했었습니다.

Q 게임과 함께 성장한 경험

박서련 작가가 '심즈' 게임 경험을 일상에 적응하면서 게임과 함께 성장해나가는 것이 흥미로웠는데요, 본인도 이런 경험이 있으신가요?

A

박서련 작가와는 결이 조금은 다르지만, '게임과 내가 나란히 성장하고 있구나'라고 생각이 들게 만들어준 게임은 〈시드마이어의 문명〉 시리즈입니다. 저는 〈문명2〉(1996)부터 해당 시리즈를 즐겼었는데요. 그때는 게임의 승리조건이 오로지 '정복'과 '우주 진출' 두 가지 밖에 없었던 것으로 기억합니다. 어렸을 때야 그런 게임의 승리조건에 큰 의문을 갖지 않았었는데, 점차 성장하면서 좀 비판적으로 바라볼 수 있게 되더라고요. '정복 승리'에서는 일종의 군국주의나 제국주의적인 잠재의식이, '우주 진출 승리'에서는 일종의 서구 중심적인 일방향적 진보 사관이나 식민주의가 읽힌다고나 할까요? 실제 문명을 꽃피울 수 있는 방법이 다른 나라를 침략하거나 영토(우주 영토 포함)를 확장하는 것 외에도 다양할 텐데 말이죠. 물론 게임을

재미있게 만들기 위해 일부러 목표를 단순명료화하는 것이 좋다는 것도 이해하지만, 무엇을 선택하고 무엇을 버릴 것인가를 판단하는 과정에서 제작자의 세계관이 어쩔 수 없이 혹은 당연하게 게임 안에 스며든다는 점에서 게임을 비판적으로 수용하는 것이 필요하다고 생각합니다. 아무튼 이런 비판적 시각 때문만은 아니겠지만, 〈문명〉 시리즈는 후속작으로 갈수록 승리 조건이 점차로 다양해지고 있습니다. 전쟁 승리와 과학 승리에 더해, 문화 승리, 외교 승리, 종교 승리 등이 차차 추가되고 있는 것이지요. 이렇게 게임의 시리즈가 거듭되면서 발전하듯이, 저도 세상을 읽는 눈이 조금씩 넓어진다는 면에서 게임과 같이 성장하고 있지 않나 생각해봅니다.

Q 게임이용자들에 대한 기존의 부정적 인식과 변화

다큐멘터리에서는 게이머를 긍정적인 시선으로 담고 있지만, 현실에서는 '게임중독자', '오타쿠' 등 으로 묘사하는 시선도 있는데요, 게임이용자를 향한 이런 인식에는 특수한 이유가 있다고 보시는지요? 게임도 문화의 한 종류로서 현재는 새로운 문화가 받아들여지는 과정으로 자연스레 사회적 인식도 변할 것으로 예측하시나요?

A

이 부분도 무척 흥미로워서 다큐에서 다루어보고자 했던 분야 중 하나인데요. 게임 이용자들의 자기 인식이 부정적인 경우가 상당히 많았다는 점이 인상적이었습니다. 말씀하신 '중독자'나 '오타쿠'등의 비하나 멸칭 표현을 스스로에게도 자주 쓴다는 것이죠. 일종의 자기비하 표현이야 어떤 집단이든 드물지 않게 나타나곤 하지만, 유독 게임 이용자의 경우 타 집단에 비해 그러한 자기비하의 표현이 수치적으로도 유의미하게 높았던 기억이 납니다. 왜 그럴까요? 사회적으로 학습된 게임(혹은 게이머)에 대한 부정적 시선이 내재화되었다고 볼 수도 있겠지요.

다만 이러한 인식이 고착화되지는 않을 것이라고 생각합니다. 새로운 매체나 하위 문화가 등장했을 때는 늘 부당한 비하나 평가 절하가 뒤따르기 마련이니까요. 일종의 과도기인 셈이죠. 게임 문화를 둘러싼 "쿨 전쟁"이 점차 이뤄질 것이라고 생각합니다. 게임을 하는 게 '쿨하다' vs '그렇지 않다'는 구도가 현재는 후자에 조금 더 힘이 실리지만, 전자로 넘어오는 과정이 그리 길지만은 않으리라 봅니다. 가장 대표적인 징후로는 이른바 '쿨'해 보이는 사람들이 스스로가 게이머 임을 밝히는 것인데요. 방탄소년단의 진이 메이플스토리의 오랜 게이머인 점이 대표적이겠네요. 페이커나 데프트 선수 같은 프로게이머들이 진심으로 멋있다고 느끼는 팬덤이 늘어나고 있는 것도 비슷한 맥락으로 볼 수 있을 것 같습니다.

Q 게임 과도 이용자들은 제도적 규제가 필요한가?

얼마 전까지만 해도 '게임 셧다운제'가 있었고, 요즘은 '게임 중독을 질병 코드 도입' 등의 게임 남용의 부작용에 대한 우려, 국가가 나서서 규제해야 한다는 여러 목소리도 있습니다. 게임의 과몰입을 방지하기 위해서 국가의 제도적인 개입이 필요하다고 생각하시는지 궁금합니다.

A 경우에 따라 원칙적으로는 '국가의 제도적인 개입'은 분야를 막론하고 필요할 수 있다고 생각합니다. 다만 그것이 게임의 과몰입에 대해서도 적용될 수 있는지는 의문인데요. 저는 콘텐츠 생산자이기 때문에, 콘텐츠로 예를 들어볼까 합니다. 대체로는 '과몰입'을 유발하는 콘텐츠를 만든다는 건 매우 유능한 콘텐츠 제작자만 할 수 있는 것인데요. 어떤 콘텐츠가 과몰입을 유발한다는 것 자체가 문제가 될 수 있을까요? 이를테면 꼬박 밤을 새워 8부작 드라마를 보는 등 '빈지 워칭(binge watching)'은 몰입감있게 잘 만든 시리즈에서만 가능한 일이죠. 넷플릭스에서 드라마 몰아보는 일을 방지하기 위해 국가에서 제도적으로 개입하는 일이 혹시 우스꽝스럽게 느껴진다면, 게임에 대해서도 비슷하게 생각해 볼 수 있지 않을까 싶습니다.

〈3부, 근데 이제 예술을 곁들인〉

Q 게임이란 독서처럼

다시 다큐로 돌아가서 **질문을 이어가 보기로 하죠.** 3부 도입부에서 'PC게임의 폭력성' 보도와 관련하여 PC방 전원을 급작스럽게 꺼서 반응을 살펴보는 과거 실제 있었던 뉴스를 그 대상을 게임이 아닌, "독서방"으로 비틀어 패러디 한 점이 재미있었습니다. 독서 중독이 다양한 질병으로 이어진다고 주장한 학자가 역사 속에 정말 있었다는 점도 흥미로웠는데요. 과거 인터넷 중독과 같이 게임 중독도 결국 역사의 흐름 속에 일상적으로 자리매김한다 여기는지요?

A 네, 앞서 말씀드린 바와 같이 시간의 흐름에 따라 점차 정리될 문제라고 생각합니다. 다만 중독과 같은 프레임에 게임이 너무 갇히지 않았으면 합니다. '코끼리를 생각하지 마'라는 주문을

받으면 어쩔 수 없이 머릿속에 코끼리 한 마리가 두둥실 떠오르는 것처럼, 게임과 중독이라는 두 가지 키워드를 병치시키는 그 어떤 언술 자체가 프레임을 공고화하는데 일조할 수도 있으니까요. 이미 일각에서는 게임과 중독을 나란히 놓는 시도 자체를 대중적으로는 약간은 낡은 이야기로 수용되고 있다고 보는 것 같기도 하고요.

Q 게임이 예술?, 여전히 뜨거운 감자인 이유

“게임은 예술인가?”에 대한 논의를 침착맨의 채팅창을 통해 여러 관점에서 해석하여 주셨는데요. 결국은 ‘논의 과정 자체가 의미가 있다’라는 아름다운 결말로 그 답을 열어 놓으셨습니다. 물론 국가의 답은 “게임은 예술이다”라고 이미 법제화가 된 부분이지만 여전히 평론가, 각 여러 전문가 등 해당 부분에 대한 논의가 치열해 보입니다. 법제화 이후에도 여전히 논의되는 이유가 무엇이라 생각하시는지요?

A ‘(컴퓨터)게임은 예술인가’는 특히 저에게는 흥미로운 주제입니다. 애초에 게임에 대해 진지하게 다루어야겠다는 생각을 품게 만들어 준 첫 번째 화두였거든요. 앞서 말씀드렸던 졸업논문도 해당 주제로 쓰기도 했었구요. 다만 이 주제가 여타 다른 정치 사회적 현안처럼 굉장히 뜨겁거나 논쟁적인지는 잘 모르겠습니다. 아무래도 대다수의 시민들에게 실생활에 아주 밀접한 이슈는 아닐테니까요. 게이머의 입장에서도 오히려 피부에 와닿는 논쟁거리 현안은 확률형 아이템이나 BM모델 규제 관련 법안 등일테니까요.

그럼에도 불구하고 이 주제가 여전히 대중들에게도 흥미로울 수 있는 것은, 게임과 예술이라는 어쩌면 낯선 두 가지 영역을 옆에 나란히 두거나 혹은 서로 포개어 보았을 때 꽤나 흥미진진한 현상들이 우리 눈 앞에서 펼쳐지고 있기 때문이라고 생각했습니다. 게임과 닮아가는 예술들, 예술에 가까워지는 게임들 같은 현상들이 있겠네요. 그렇게 각자의 영역에서 벌어지는 일들을 잘 정리해서 조망하게 되면, 게임 자체나 예술 자체에 대해서도 약간이나마 이해를 높일 수 있게 될 거라 생각하고 3부를 기획했습니다.

사실 개인적으로는 여기에서 더 나아가, 게임이 예술의 개념을 바꾸게 될 것이라고 생각합니다. 우리가 지금 예술이라고 부르는 것들 역시 어느 정도는 예술의 영역이 정해지고 난 이후 귀납적으로 그 특징들이 정리된 부분도 있거든요. 게임이 우리에게 대체할 수 없는 체험을 충분히 제공해주기만 한다면, 그 게임을 중심에 놓고 예술이 새롭게 재정의 될 것이라고 생각합니다.

Q 예술 게임

PD님이 생각하기에 이 게임은 진짜 예술이라 인정할만하다 여기는 게임이 있으신지요? 예술로 정의하신 기준이 있으신지요?

A

예술적으로 느껴지는 게임들은 다큐멘터리 속에 인서트 자료화면으로 많이 넣었었는데요. 지금 딱 떠오르는 건 〈창세기전〉 시리즈의 서사, 〈대항해시대〉의 음악 같은 경우가 생각나고요. 잘 알려져있지는 않지만 〈고로고아〉라는 퍼즐 게임의 디자인도 무척 훌륭합니다. 창의적인 시각적 디자인과 신선한 게임 메카닉 디자인 모두 퍽 인상적이었습니다.

그러나 무엇보다도 게임을 예술이라고 볼 수 있다면, 그것은 체험으로서 우리에게 다가올 수 있기 때문인데요. 이때 게임이 단순히 체험을 제공하는 것에 그치는 것이 아니라, 어떤 반성적 판단과 인식의 지평을 넓혀주는 기회를 우리에게 제공해 줄 수 있느냐가 관건일텐데, 그런 점에서 개인적으로는 〈레드 데드 리뎀션2〉가 그런 역할을 잘 해주었다고 생각합니다.

19세기 말, 서부개척시대의 무법자로 살던 주인공이 어느 날 시한부 판정을 받습니다. 씁쓸하지만 아무렇지 않은 척 해보려고 하던 주인공은 타인을 괴롭히던 자신의 삶이 무언가 잘못된 것은 아니었는지 점점 스스로를 돌아보게 됩니다. 〈레드 데드 리뎀션2〉에서 우리는 이 여정을 따라가는 것이 아니라 스스로 수행하게 되지요. 게임이니까요. 그렇게 황야를 떠나 마침내 대도시의 입구에 딱 마주하게 되면, 자신의 삶이 총체적으로 잘못되었을 수 있겠다는 일종의 예감이 강하게 듭니다. 이 예감이 중요한데요. 이 예감은 주인공의 것이기도 하지만, 동시에 플레이어인 '나'의 것이기도 합니다.

여기서 게임의 체험이 예술로서 작동하게 된다고 봐요. 인물과 나의 거리가 0으로 좁혀져 버리는 것, 그러면서 19세기 미국의 생활상과 역사적 배경과 그 안에서 살았던 사람들의 인식과 감정 같은 것들이 이 순간에 한번에 확 이해가 되지요. 서부개척시대를 거쳐온 현대 미국인의 삶을 구성하는 정신이 여기에서 왔구나, 하고요. 더불어 삶을 반성적으로 바라볼 수 있는 경험이 플레이어인 나에게도 전이가 되어서 진짜 내 삶을 한번 둘러보기도 하지요.

이런 부분들이 기존의 예술에서는 볼 수 없었던 새로운 종류의 체험이자 예술이 아닐까, 그런 생각을 하고 있습니다.

Q 제작 시 고충

3부의 경우에는 특히, ‘게임은 예술인가?’와 관련하여 당시 논쟁의 여지가 있는 정책을 다루는 데 어려움이 있으셨을 거 같은데요. 특히 고려하신 부분이 있으신지요?

A

사실 애초에 ‘게임이 예술이다, 아니다’ 어느 한쪽으로 결론을 내어놓고 가는 기획이 아니었기 때문에 논쟁적인 이슈라 해서 특별한 어려움이 있지는 않았습니다. 어느 쪽이든 할 수 있는 말이라고 생각합니다. 게임 애호가들 조차도 게임을 예술이 아니라고 할 수 있을 만한 충분한 근거도 가지고 있다고 생각하고요. 다만 정책적인 차원으로 보자면, 문화예술진흥법 개정안 관련해서는 계속 팔로우하고 있었지만 방송 직전에 갑자기 제정되어서 살짝 당황하긴 했습니다. 그렇지만 잘 생각해보니 오히려 덕분에 결과적으로 시의적절한 주제를 다룬 셈이 되겠더라고요. 시쳇말로 ‘오히려 좋아’랄까요? 예술이 게임인지 아닌지, 우리 사회의 일원으로 한번쯤 생각해볼 수 있는 시의성을 함께 갖추게 되어 오히려 다행이었습니다.

Q 방영 후

방영 후 PD님이 다큐멘터리에 꼭 넣고 싶으셨는데, 제작 및 편집상의 이유로 그러지 못한 것이 있으신지요? 조금 더 내용을 넣었으면 좋았겠다고 느꼈던 부분이 있으신지요?

A

저희 다큐에 대략 20분 가까운 전문가분들을 모셨었는데요. 사전 전화취재까지 포함하면 거의 50분 정도의 게임 관련 전문가분들의 의견을 청취했었습니다. 한분 한분 모두 굉장한 구력을 갖추고 계시고, 게임에 관해 놀랄만큼의 인사이트를 보여주셨습니다. 특히 찾아뵙고 직접 촬영 진행한 인터뷰의 경우 대체로 순수 인터뷰 시간으로만 3~4시간씩 귀중한 시간을 할애해주셨었는데요. 다만 방송 시간상의 한계로 인해 말씀주신 내용 모두를 담아내지 못한 것이 아까웠습니다. 기회가 된다면 그런 말씀들을 찬찬히 하나씩 풀어낼 수 있는 프로그램을 제작하고도 싶네요.

Q 인생 게임

PD님도 게임을 좋아하신다고 들었는데, PD님의 인생게임은 어떤 게임일까요? 어떤 점에서 그렇게 생각하시나요?

A

인생 게임을 꼽는 일은 '인생 영화' '인생 음악' '인생 도서'등을 꼽는 것과 마찬가지로 굉장히 어려운데요. 가장 오랫동안 즐긴 게임을 고르라고 한다면 〈리그 오브 레전드〉와 〈문명5〉가 되겠고요. 걸작이라고 꼽는다면 앞서 말씀드린 〈레드 데드 리뎀션2〉 〈스카이림〉 〈스타듀벨리〉등 무수히 많겠지요.

돌이켜보면 저는 게임 메카닉(작동 방식)이 신선하고 정교한 게임들을 좋아합니다. 말하자면 게임의 새로운 장르들을 독창적으로 만들어나가는 게임이 훌륭하다고 여겨지고, 또 저로써도 무척 즐겁게 즐기고 있습니다. 가장 최근작으로 눈에 띄는 것은 〈뱀파이어 서바이버〉정도가 있겠네요.

Q 마무리

마지막으로 게임이용자들에게 꼭 전달하고 싶은 메시지가 있는지요? 차기 게임다큐멘터리도 생각하고 계신 것 같은데 어떤 내용을 담고 싶으신지요?

A

한국 게임사(史)가 의외로 잘 정리가 되어 있지 않습니다. 한국 게임이 차지하고 있는 글로벌 마켓에서의 비중이나 규모를 생각해보면 약간 의아한 일인데요. 7~80년대부터 시작하여 오늘날에 이르기까지 한국 게임사 전반을 스타일리쉬하게 짚어보는 2부작 다큐를 만들어보고 싶은 생각이 있습니다.

그 외에 아주 특별한 한 게이머의 인생을 추적하는 휴먼 다큐멘터리, 최근 늘어나고 있는 중년 게이머들에 대한 탐구, 게임 리터러시, 인디게임 제작기, 더 발칙하게는 게임과 자본, 욕망을 엮어내는 르포르타쥬 등도 염두에 두고 틈틈이 기획하고 있습니다.

그리고 마지막으로 드리고 싶은 말씀은, 우리가 하고 있는 이 게임이라는 것이 의외로 굉장히 대단한 것일 수 있다는 것입니다. 그러니 자신이 하고 있는 게임의 가치를 스스로 너무 평가절하하지는 말았으면 좋겠습니다. 게이머로써 자부심을 가져도 된다고 생각해요. 인류의 위대한 발명품으로서의 게임의 가치를 알아보고 즐기고 사랑하는 첫 시절의 사람들이 우리가 될 테니까요. 게임은 곧 쿨의 동의어가 될 겁니다. 그리고 심지어 조금 과장해서 말하자면, 언젠가는 게임이 우리 인류를 구원할 수도 있다고 생각합니다. 어떤 면에서든요.

감사합니다.

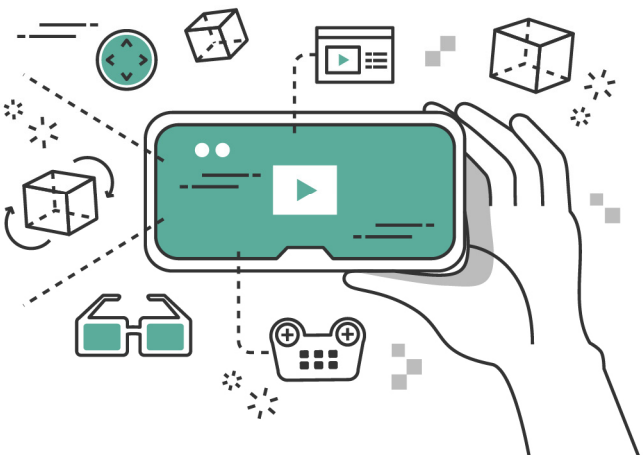
자율규제 정기보고서

게임이용자보호와 자율규제

통권 제11호

모니터링 결과

- 2022년 하반기 모니터링 결과



2022년 하반기 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2022년 7월 1일(금) ~ 12월 30일(금)

2. 대상

- 유료 확률형 콘텐츠 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
2022년 하반기	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	모바일인덱스 (www.mobileindex.com) 모바일 게임 매출순위 1~100위

3. 주요 내용

❍ '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령' 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개 (2021.12.1. 강령 개정 이후)

	주 요 준 수 항 목
1	결과물의 구성 비율에 관한 정보 등을 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등 안내 또는 표기
2	유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 강화형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)
4	유료 합성형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)

유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수율 현황

구분			7월	8월	9월	10월	11월	12월
전체	준수율		**81.9%**	**81.8%**	**84.3%**	**84.8%**	**82.4%**	**83.2%**
		온라인	96.0%	94.7%	97.3%	97.3%	97.3%	95.9%
		모바일	70.3%	71.1%	73.6%	74.7%	70.3%	72.4%
개발사 국적별	국내업체 준수율		95.5%	95.5%	98.2%	99.1%	97.2%	97.1%
		온라인	98.5%	97.0%	100%	100%	100%	98.5%
		모바일	91.3%	93.5%	95.7%	97.6%	92.9%	94.7%
	해외업체 준수율		55.8%	54.9%	56.0%	56.6%	52.8%	57.7%
		온라인	77.8%	77.8%	75.0%	71.4%	71.4%	71.4%
		모바일	51.2%	50.0%	52.4%	54.3%	50.0%	55.6%
유통사 국적별	국내업체 준수율		96.6%	95.0%	97.5%	99.1%	97.4%	97.3%
		온라인	98.5%	97.1%	100%	100%	100%	98.5%
		모바일	93.9%	92.2%	94.2%	97.9%	93.6%	95.2%
	해외업체 준수율		47.9%	48.9%	50.0%	52.1%	49.0%	53.1%
		온라인	71.4%	71.4%	66.7%	66.7%	66.7%	66.7%
		모바일	43.9%	44.7%	47.4%	50.0%	46.5%	51.2%
회원사 기준	회원사 준수율		97.3%	95.6%	97.4%	100%	99.1%	98.1%
		온라인	98.5%	97.0%	100%	100%	100%	98.5%
		모바일	95.6%	93.8%	93.9%	100%	97.8%	97.6%
	비회원사 준수율		50.9%	51.0%	54.9%	53.7%	49.1%	54.5%
		온라인	77.8%	77.8%	77.8%	75.0%	77.8%	77.8%
		모바일	45.7%	45.2%	50.0%	50.0%	43.5%	50.0%
상위 순위권	1~20위 준수율							
		온라인	100%	93.3%	92.3%	92.3%	100%	100%
		모바일	88.9%	84.2%	94.7%	89.5%	84.2%	78.9%

1. 전체 준수율

"신강령 적용 이후 상반기에 이어 하반기도 전체 준수율 회복 중
(6월 77.2% → 12월 83.2%)"

"신강령 적용 이후 전체 준수율 80% 이상 유지 중"

"적극적인 가이드 제시와 준수 협조 요청으로 해외 유통사 게임물 준수율 상승
(7월 47.9% → 12월 53.1%)"

"상반기에 이어 (사)한국게임산업협회 회원사 준수율 회복하여 100% 가까운 준수율 유지
(7월 97.3% → 6월 98.1%)"

"상반기에 저조했던 (사)한국게임산업협회 비회원사 준수율 회복
(7월 50.9% → 12월 54.5%)"

"점유율의 대부분을 차지하고 있는 상위 순위권 게임물의 높은 준수율 유지
(12월 온라인 100%, 모바일 78.9%)"

- 전체 준수율은 신강령 적용 이후 2022년 상반기 평균적으로 70% 후반대의 준수율을 해외 미준수 게임물들에 맞춘 상세한 가이드와 반복적인 준수 협조 요청을 통하여 7월 47.9%에서 12월 53.1%로 해외 게임물의 준수율을 점진적으로 상승시키고 있다. 이는 자율규제의 기준이 엄격해졌음에도 해외 게임물에 준수를 위한 가이드를 제공하고 꾸준히 자율규제 준수 협조를 요청한 결과이다. 국내업체 또한 95%이상의 높은 준수율을 계속해서 유지해 나가고 있다.

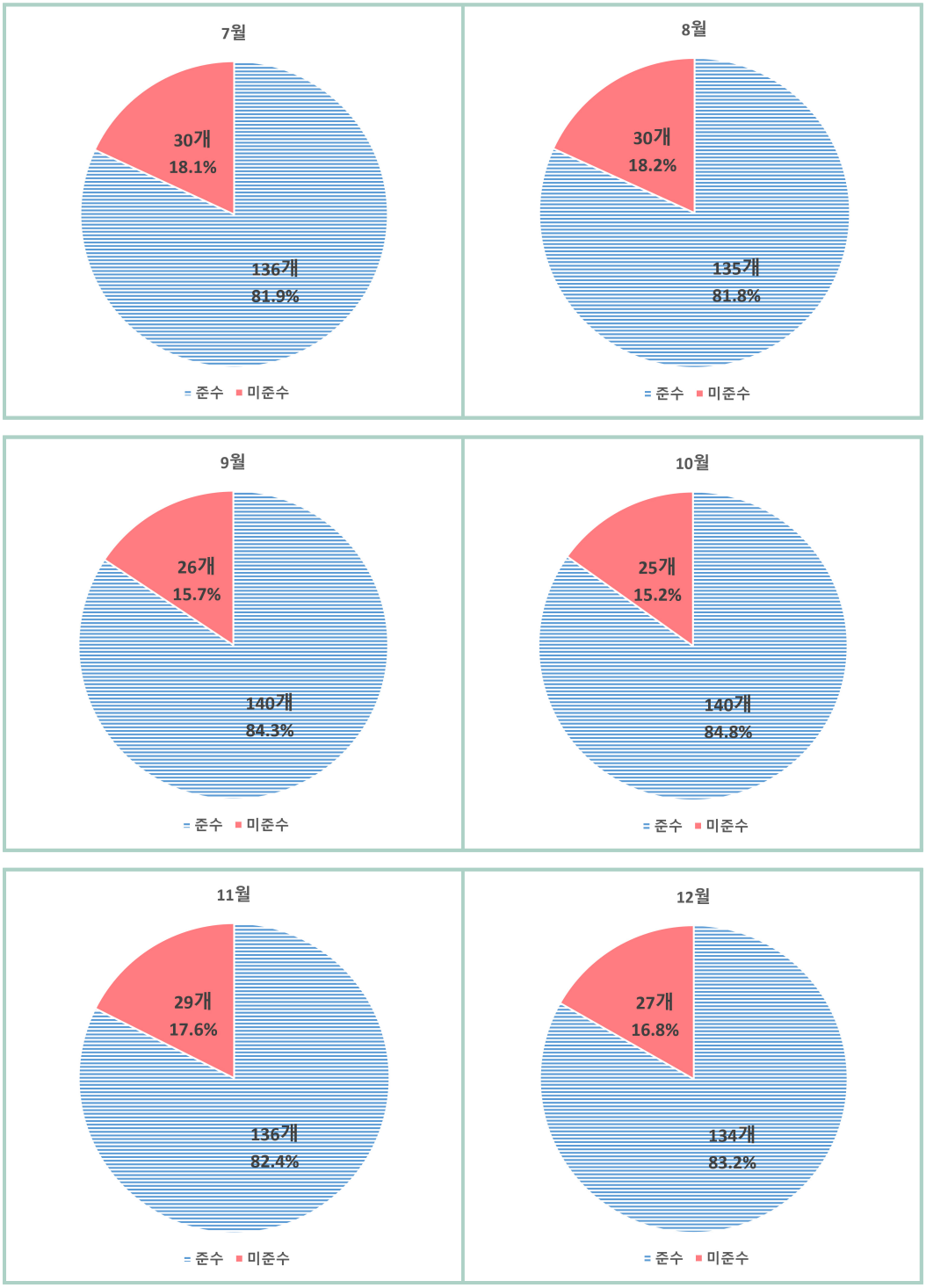
- (사)한국게임산업협회 회원사는 2022년 하반기 가장 낮은 준수율이 8월 95.6%에서 가장 높은 준수율은 10월 100%로 상반기에 회복한 준수율을 100%에 근접한 수치까지 회복하고 유지해 나가고 있다. 상반기에 부진했던 비회원사의 준수율 또한 2022년 7월 50.9%에서 12월 54.5%로 꾸준한 회복세를 보이고 있다.

- 준수대상 게임물은 2022년 상반기 평균 168건에 비해 평균 164건으로 감소하였다.

〈표 1〉 전체 게임 준수율

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	166	136	**81.9%**
8월	165	135	**81.8%**
9월	166	140	**84.3%**
10월	165	140	**84.8%**
11월	165	136	**82.4%**
12월	161	134	**83.2%**

[그림 1] 월별 유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수현황



2. 플랫폼별 준수율

- 2022년 하반기 온라인 자율규제 준수율은 7월 96.0%에서 12월 95.9%로 꾸준히 유지되는 것으로 나타났다.

- 온라인 게임물은 신규 출시 혹은 업데이트로 인한 미준수 게임물이 발생하고 이에 대한 자세한 가이드를 제공하고 꾸준한 연락을 통해 당월 혹은 익월에 준수 전환되는 사례가 많아 높은 준수율을 유지하였다.

- 하반기 온라인 자율규제 최저 준수율 8월 94.7%, 최고 준수율 9, 10, 11월 동일한 97.3%로 안정적으로 높은 준수율을 기록했다. 이는 높은 수준의 자율규제가 정착한 결과로 판단된다.

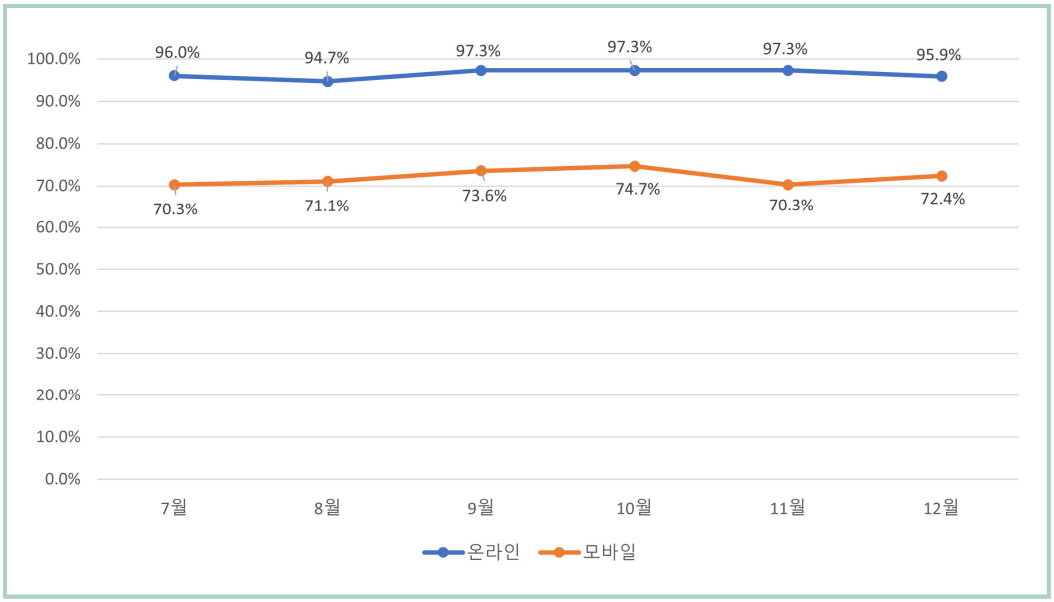
- 모바일 게임물의 준수율은 하반기 최저 7월 70.3%, 최고 74.7%를 기록하였다. 국내 모바일 게임물 준수율이 평균 94.3%, 해외 모바일 게임물 준수율이 평균 52.3%로 나타났으며, 강령 개정 후 공개 대상의 범위가 넓어졌음에도 준수율의 상승세가 꾸준히 유지되어 상반기 국내 모바일 평균 90.1%, 해외 모바일 평균 47.5%에 비해 높은 준수율을 기록하였다.

- 1~20위 상위 순위 게임물의 점유율이 90%에 가까운 점유율을 가지고 있어 상위 순위 게임물의 준수율 통계 데이터를 누적하고 분석하고 있으며 온라인 평균 96.3%, 모바일 평균 86.7% 준수율을 기록하였다.

〈표 2〉 온라인/모바일 게임 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	96.0%	70.3%
8월	94.7%	71.1%
9월	97.3%	73.6%
10월	97.3%	74.7%
11월	97.3%	70.3%
12월	95.9%	72.4%

[그림 2] 온라인/모바일 자율규제 준수율 추이



3. 개발사 국적별 준수율

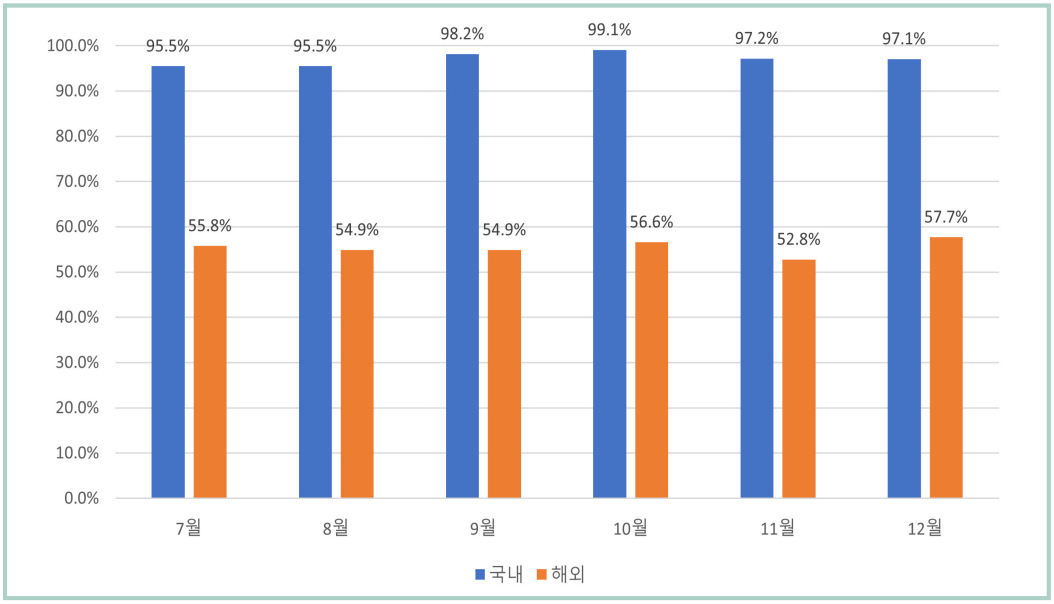
- 2022년 상반기 국내 개발사 게임물 평균 91.5%, 해외 개발사 게임물 평균 51.0% 준수율을 기록했다.

- 해외 개발사의 경우 장기간 미준수인 게임물이 상위권에 머물고 있음과 동시에, 신규 출시된 게임물이 미준수로 확인되어 지속적인 준수 요청을 했음에도 준수전환되는 사례가 적어 준수율이 낮은 것으로 판단된다.

〈표 3〉 개발사 국적별 준수율

구 분	국내	해외
7월	95.5%	55.8%
8월	95.5%	54.9%
9월	98.2%	54.9%
10월	99.1%	56.6%
11월	97.2%	52.8%
12월	97.1%	57.7%

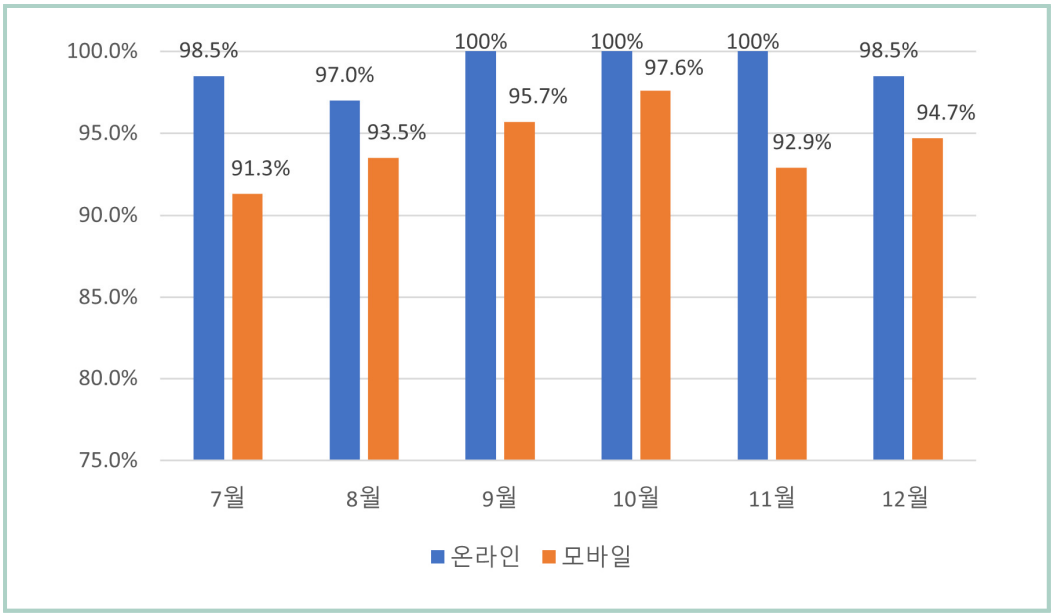
[그림 3] 개발사 국적별 준수율



〈표 4〉 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	98.5%	91.3%
8월	97.0%	93.5%
9월	100%	95.7%
10월	100%	97.6%
11월	100%	92.9%
12월	98.5%	94.7%

[그림 4] 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율



4. 유통사 국적별 준수율

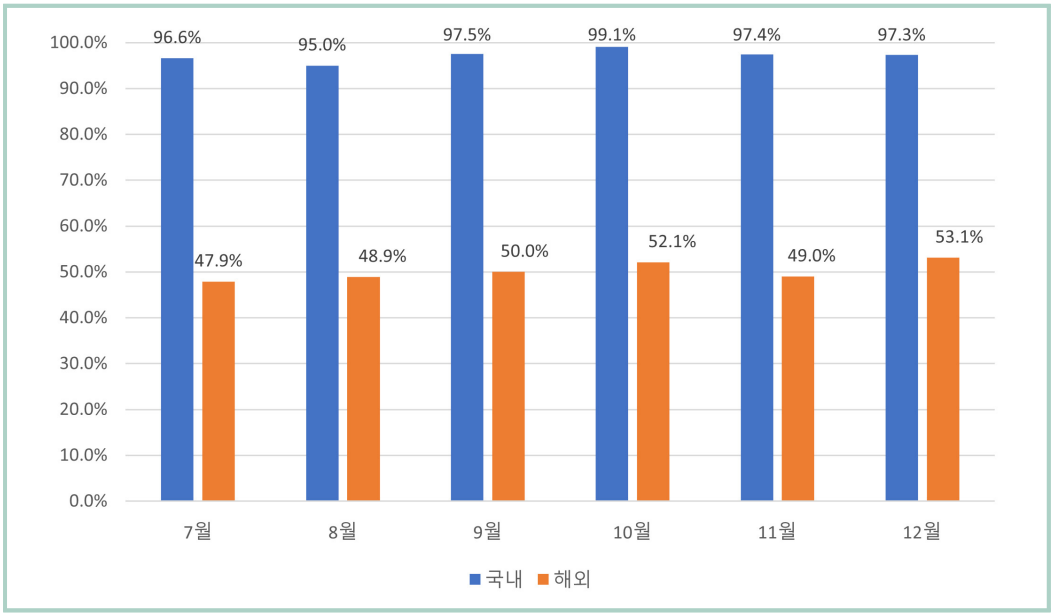
- 2022년 하반기 국내 유통사 게임물 평균 97.2%, 해외 유통사 게임물 평균 50.1% 준수율을 기록했다.

- 해외 유통사의 경우 해외 개발사 게임물과 마찬가지로 장기간 미준수인 게임물이 상위권에 머물고 있음과 동시에, 신규 출시된 게임물이 미준수로 확인되는 경우가 많지만 상세한 가이드와 함께 지속적인 준수 요청을 통해 상반기 국내 유통사 평균 92.2%, 해외 유통사 평균 45.7%에서 유의미한 준수율 상승을 이끌어냈다.

〈표 5〉 유통사 국적별 준수율

구 분	국내	해외
7월	96.6%	47.9%
8월	95.0%	48.9%
9월	97.5%	50.0%
10월	99.1%	52.1%
11월	97.4%	49.0%
12월	97.3%	53.1%

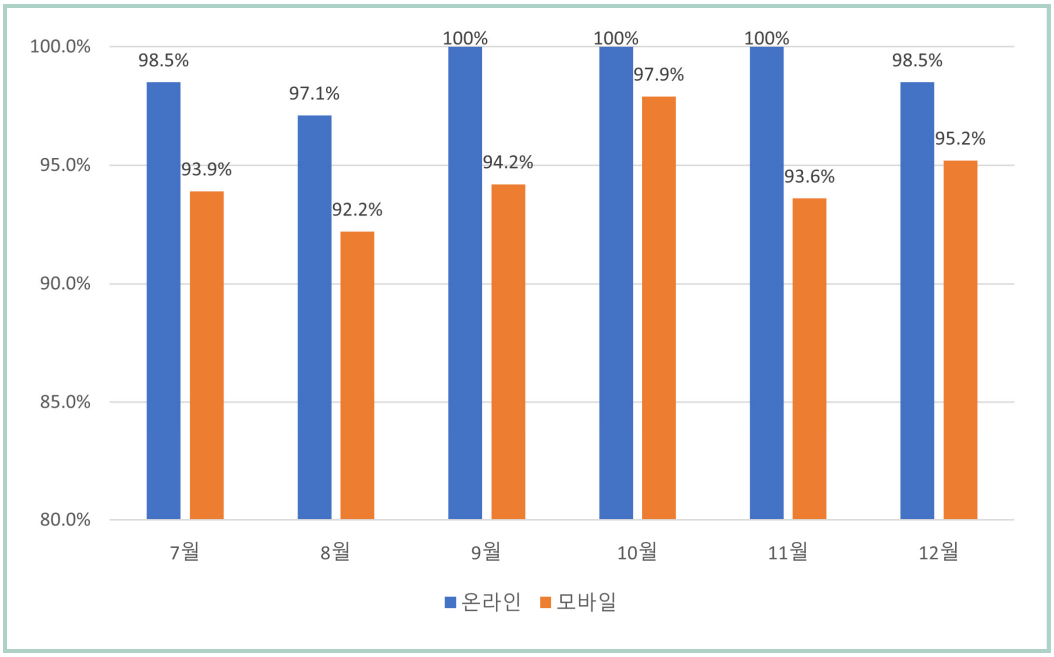
[그림 5] 유통사 국적별 준수율



〈표 6〉 국내 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	98.5%	93.9%
8월	97.1%	92.2%
9월	100%	94.2%
10월	100%	97.9%
11월	100%	93.6%
12월	98.5%	95.2%

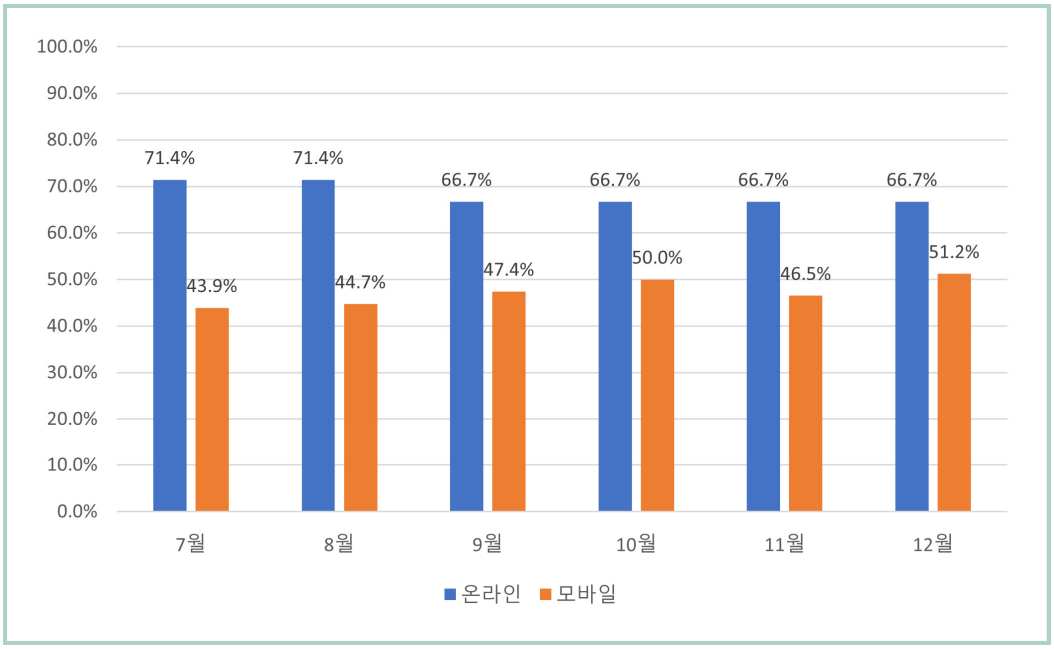
[그림 6] 국내 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율



〈표 7〉 해외 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	71.4%	43.9%
8월	71.4%	44.7%
9월	66.7%	47.4%
10월	66.7%	50.0%
11월	66.7%	46.5%
12월	66.7%	51.2%

[그림 7] 해외 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율



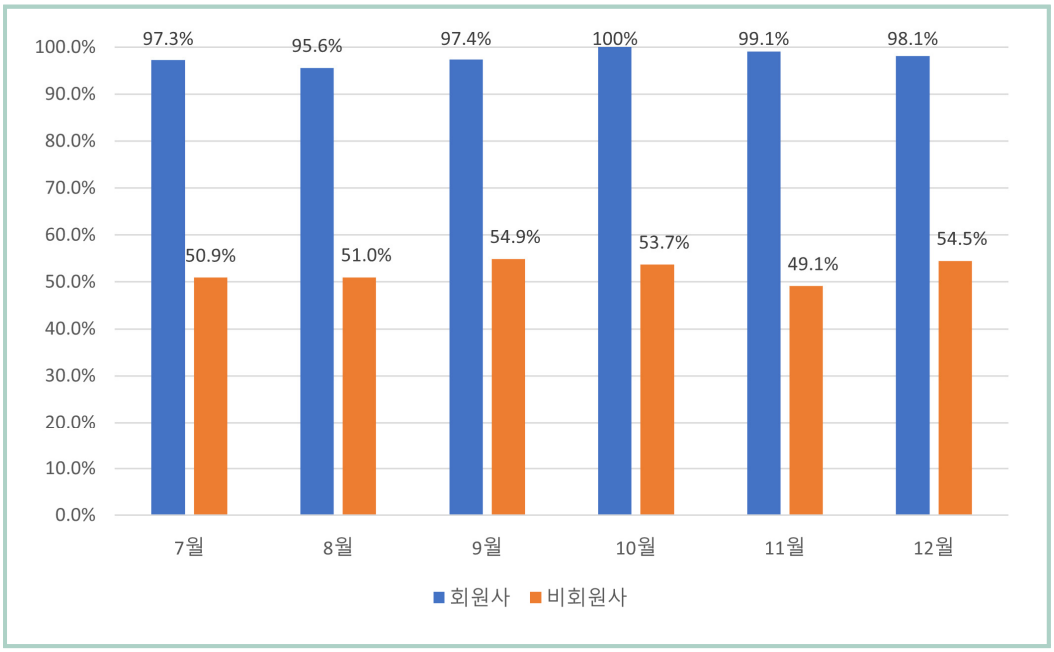
5. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 2022년 하반기 회원사 준수율의 경우 7월부터 12월까지 평균 준수율 97.9%로 상반기의 상승세를 유지하여 100%에 근접한 준수율을 기록하였다. 비회원사 준수율의 경우 6월 42.9%로 마감했던 준수율을 하반기 평균 52.4%로 모바일 준수율을 회복하였다.

〈표 8〉 회원사/비회원사 준수율

구 분	회원사	비회원사
7월	97.3%	50.9%
8월	95.6%	51.0%
9월	97.4%	54.9%
10월	100%	53.7%
11월	99.1%	49.1%
12월	98.1%	54.5%

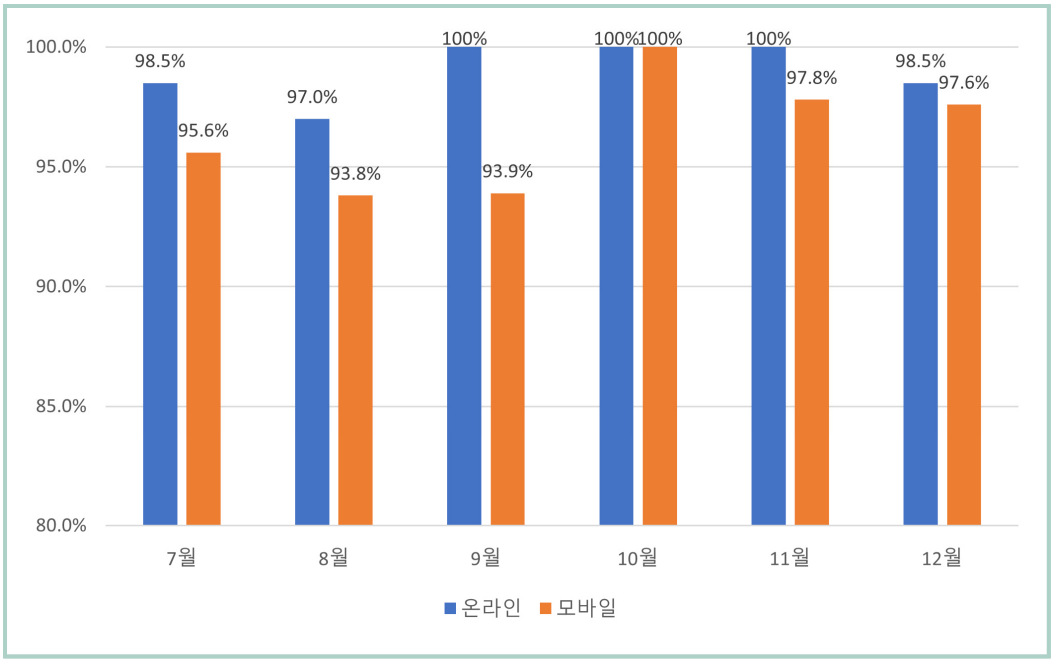
[그림 8] 회원사/비회원사 준수율



〈표 9〉 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	98.5%	95.6%
8월	97.0%	93.8%
9월	100%	93.9%
10월	100%	100%
11월	100%	97.8%
12월	98.5%	97.6%

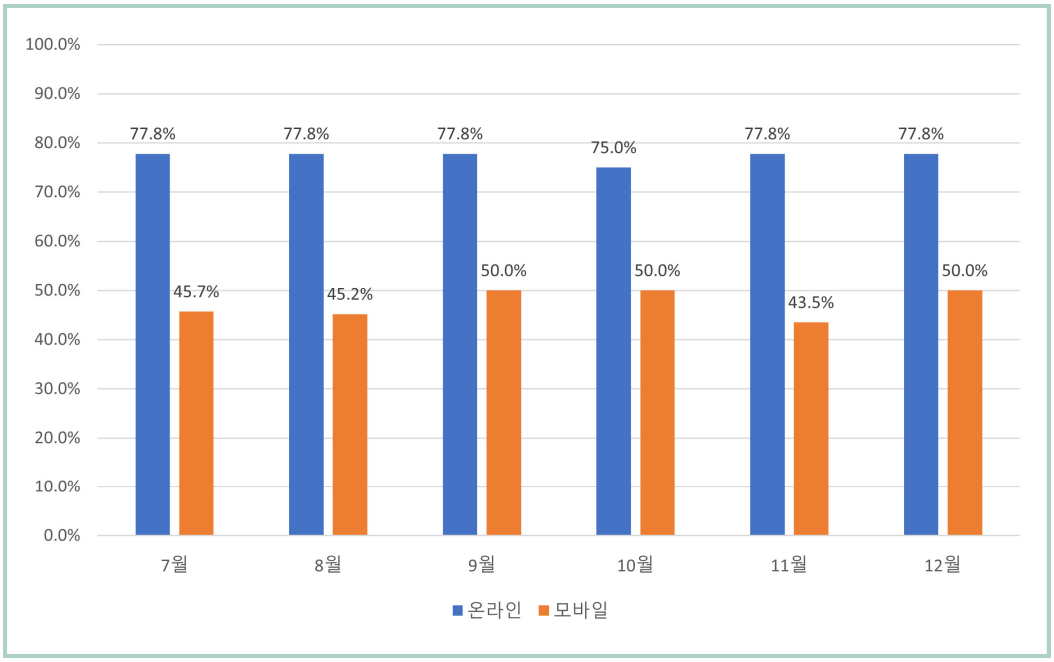
[그림 9] 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



〈표 10〉 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	77.8%	45.7%
8월	77.8%	45.2%
9월	77.8%	50.0%
10월	75.0%	50.0%
11월	77.8%	43.5%
12월	77.8%	50.0%

[그림 10] 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



6. 종합결과

- 2022년도 하반기 국내 개발사 평균 준수율은 97.1%, 국내 유통사 평균 준수율은 97.2%로 높은 준수율을 보였다. 이는 각 게임물에 맞춘 자율규제 준수 가이드 제시와 지속적이고 다양한 방법으로 준수 요청을 전달하는 등의 노력을 통해 이루어 냈으며, 이를 계속해서 유지해 나갈 수 있을 것으로 기대한다.

- 개정 강령 적용 이후 하락한 준수율이 상반기에 이어 계속해서 상승세를 유지하였다. 2022년 6월 77.2%였던 전체 준수율이 12월 83.2%로 고도화되고 범위가 넓어진 자율규제를 정착시키고 있다.

- 하반기 해외 개발사/유통사 게임물의 평균 준수율은 55.5%, 50.2%로, 상반기 해외 개발사/유통사 게임물의 평균 준수율은 51%, 45.7%와 비교하였을 때 전체적인 준수율의 상승이 이루어졌다.

- 2022년 상반기 (사)한국게임산업협회 회원사 평균 준수율은 94.3%였으며, 하반기 평균 준수율은 97.9%로 전체적인 준수율의 상승세를 유지하여 100%에 가까운 높은 준수율을 유지하고 있다. 비회원사 평균 준수율의 경우 상반기 50.4%, 하반기 52.4% 준수율로 소폭 상승한 준수율을 기록하였다. 비회원사의 경우 해외 게임사인 경우가 많아 각 게임물에 맞춘 상세한 가이드를 준수 협조 요청과 함께 제공하여 준수율의 상승을 도모하고 있다.

- 하반기 온라인 준수율의 평균은 96.4%, 모바일 준수율의 평균은 72.1%로 상반기 온라인 89.8%, 모바일 69.8%의 준수율보다 높은 준수율을 기록하였다. 상반기부터 이어진 상승세를 유지하기 위해 다양한 방법으로 자율규제 준수를 독려하고 있으며 이용자 권익 보호라는 목표를 위해 고도화된 자율규제를 정착시키는데 성공적인 성과를 내고 있는 것으로 보인다.

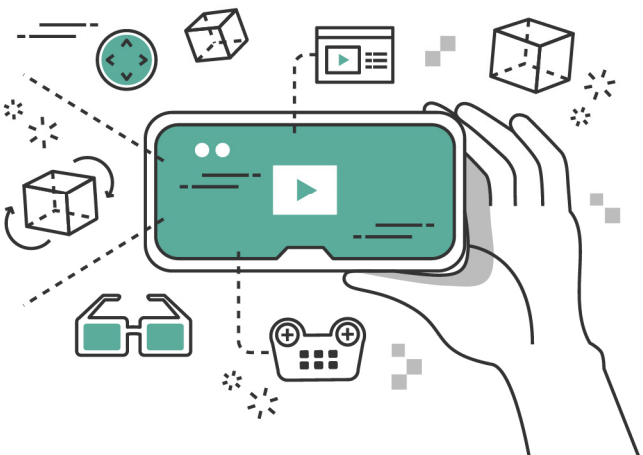
Game User Care & Self-Regulation

Volume 11

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제11호

자율규제 및 자율기구 연혁

- 자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황



자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황

[연혁] 자율규제의 변화, 한국게임정책자율기구 연혁 및 현황

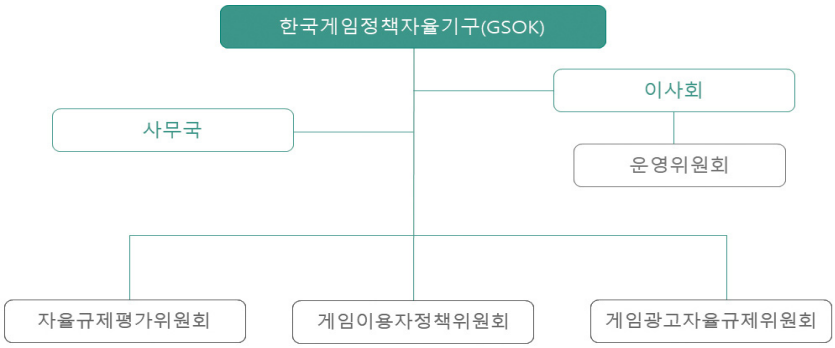
❑ 자율규제의 변화

구분	최초 자율규제('15.7~)	1차 개선 자율규제 ('17.7~)	2차 개선 자율규제('18.7~)	3차 개선 자율규제('21.12~)
적용 대상	청소년 이용불가 게임물을 제외한 모든 온라인·모바일 게임 강화 확률형 아이템(인챈트)제외		플랫폼 등급 구분 없이 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물	**유료 요소가 포함된 유료 콘텐츠**(확률형 아이템 및 강화, 합성)를 제공하는 **모든 게임물**
확률 공개 방법	아이템 등급별 구간 확률 정보 (예시 : S, A, B, C 등급 등)	개별 구성 비율을 공개 (확률 전체 공개), 등급별 구성 비율 공개의 두 가지 방법 중 한가지를 선택하여 공개	확률형 아이템 결과물에 대한 개별 확률 공개	**확률형 아이템 및 합성&강화**에 따른 결과물에 대한 **각 개별 확률 공개**
확률 안내 방법	사업자 자율 (대표 홈페이지 등)	결과물 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 게임 내 등에 안내 및 구성 비율에 변경이 발생할 경우 사전 공지	결과물의 확률에 관한 정보확인위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내 및 변경	결과물의 확률에 관한 **정보확인위치를** 이용자의 식별이 용이한 **게임 내 구매화면** 등에 안내 및 변경

❑ 한국게임정책자율기구 연혁

2018.03.28	문화체육관광부-한국게임산업협회, 건강한 게임문화 조성과 게임생태계 발전을 위한 업무협약 체결
2018.10.05	한국게임정책자율기구 창립총회 개최
2018.11.09	한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회 구성
2018.11.16	한국게임정책자율기구 출범식 개최
2019.05.31	한국게임산업협회-게임물관리위원회와의 다자간 업무협약 체결
2019.06.14	한국게임정책자율기구 청소년보호정책위원회 구성
2019.06.19	한국모바일게임협회와의 업무협약 체결
2019.08.27	한국게임정책자율기구 게임광고자율규제위원회 구성
2021.02.22	한국인터넷자율정책기구와의 업무협약 체결
2022.02.24	한국게임정책자율기구 청소년보호정책위원회를 게임이용자정책위원회로 명칭 변경
2022.07.14	한국게임정책자율기구-개인정보보호위원회, 아동·청소년 개인정보 보호 강화를 위한 업무협약 체결
2022.09.06	일본온라인게임협회(JOGA) 와 업무협약 체결

❑ 한국게임정책자율기구 현황



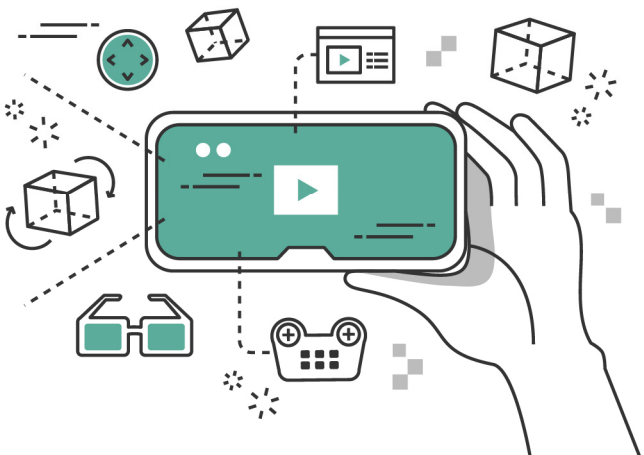
Game User Care & Self-Regulation

Volume 11

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제11호

위원회 소식

- 각 위원회 정기회의 주제 및 결과



각 위원회 정기회의 주제 및 결과

□ 자율규제평가위원회 목적

○「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」에 따라 자율규제 개선 및 이행현황 감독·평가

□ 2022년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
제46차 회의 22.7.12(화)	- 6월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 1.2%p 하락한 79.6% 기록 - 추가 모니터링 결과 보고 * 전체 17개 게임물 중 8개 게임물 준수하여 47.6% 기록
제47차 회의 22.8.16(화)	- 7월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 4.7%p 상승한 81.9% 기록 - 확률형 아이템 유료성 판단 관련 논의의 건 * 관련 사례 데이터를 구축하고 이를 바탕으로 더 정합적인 논의를 수행하기로 함
제48차 회의 22.9.14(수)	- 8월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 0.1%p 하락한 81.8% 기록 △ 개발사 혹은 유통사가 불명인 게임물의 경우 알려진 사업자 측과 연락하여 정보를 추가하기로 함
제49차 회의 22.10.11(화)	- 9월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 2.5%p 상승한 84.3% 기록 △ 개발사 혹은 유통사의 국적을 국내/해외로만 표기하고 있는데 각자 다른 국적의 합작인 경우 공동국적으로 표기하기로 함
제50차 회의 22.11.8(화)	- 10월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 0.5%p 상승한 84.8% 기록 △ 국적불명 게임물을 기존 표 하단 문구 안내에서 보고서의 표에 추가하고 준수 여부 또한 표시하는 방식으로 바꾸어 국적불명 게임물의 데이터를 비교할 수 있도록 하기로 함
제51차 회의 22.12.14(수)	- 11월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 2.4% 하락한 82.4% 기록 - 확률형 아이템 확률공개 법제화 관련 보고 및 논의의 건 * 〈자율규제 성과 보고 및 법제화에 대한 의견〉 기자 간담회 개최(22.11.23.) * 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」에 대한 의견서 국회 방문전달(22.12.2.) * 확률형 아이템 법제화 관련 GSOK의견서 및 기자간담회 자료 기자배포(22.12.05) * 〈확률형 아이템 확률공개 법제화에 대한 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회 성명서〉 공표(22.12.19)

□ 게임이용자정책위원회(구 청소년보호정책위원회) 목적

○ 게임이용자의 게임 내 이용자 보호 등을 위한 사항을 심의·의결

□ 2022년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
제22차 회의 22.8.25(목)	□ 개인정보보호위원회 업무협약 보고 및 협업 관련 논의 ▫ 개인정보위와의 업무협약에 따라, 회원사에서도 청소년 개인정보보호 리더 양성 캠프, 투어 및 간담회를 지원하는 등 협업하기로 함 ▫ 구체적인 공동 연구 방향에 대해서도 지속적으로 논의하기로 함 - 게임 또는 온라인상에서 발생하는 명예훼손, 모욕, 성희롱 등 범죄 발생을 예방하기 위해 말뭉치 DB의 고도화 필요성에 대해 논의함 □ 말뭉치 DB 고도화 관련 논의 ▫ 관계기관과 협업하는 방안, 선제적 연구를 통한 DB의 확충, 민원 접수, 라벨링 단어 필터 적용 등 적절한 사업 방안에 대해 논의함
제23차 회의 22.12.6(화)	□ 말뭉치 DB 고도화 관련 논의의 건 ▫ (수집단계) 자체 수집 강화 - 공공데이터 구축사업으로 활용되었던 심심이의 경우에도 현재 우리가 활용할 수 있는 형태로 재가공하여 DB화 할 수 있음 ▫ (분류단계) 데이터 라벨링 및 자료 확충 필요 - 단어별로 계층화 및 등급화 작업을 진행하여, 채팅 금지어와 닉네임 활용 금지어 등으로 분류할 필요성에 대해 논의함 ▫ (활용단계) 데이터 라벨링 및 자료 확충 필요 - 새로운 유해어(모호한 단어) 등의 경우, 정책위원회가 샌드박스 역할을 해주는 방식에 대해 논의함 □ 이용자 분쟁 및 갈등 해결 매뉴얼 작성 논의 ▫ 기존 모니터링 감시 기능에서 정책기능 강화로 역할 확장이 필요하다는 논의에 따라, 분쟁 및 갈등 해결 매뉴얼 작성에 대한 의견이 제시됨 ▫ 실질적으로 이용자 간 분쟁 및 이용자와 사업자 간 분쟁 등에 대한 실질적 해결방안을 검토할 필요성 제기 ▫ 사전적으로 회원사들의 분쟁 사례를 수집하여, 유형별로 분류한 후 사업자 자율분쟁 조정 영역을 설정하기 위한 사전 조사를 우선적으로 진행하기로 함

□ 게임광고자율규제위원회 목적

○ 게임 광고의 자율성과 신뢰성을 높이고자 게임광고자율규제와 관련한 제반 사항을 다루기 위한 광고위원회를 설치

□ 2022년 하반기 경과 보고

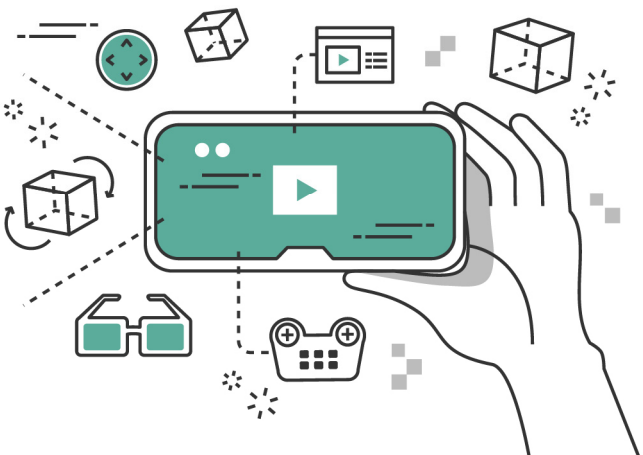
일정	주요 검토내용
제31차 회의 22.7.27.(수)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 기존 광고물을 변형한 형태의 게임광고의 경우, 별도의 심의 대상으로 보기로 함 - 이전의 심의 결과를 고려하여 심의하는 것은 재심 절차를 두고 있는 경우에 한정해야 한다는 데 의견을 같이함 ▫ 폭력성에 대한 판단은 게임의 시대적 배경이나 상황(ex. 중세시대/전쟁 등)에 따른 잔혹한 표현의 허용 기준에 대해 논의함 □ 한국게임정책자율기구 심의 결과 공개 논의 ▫ 게임광고 자율심의기준을 홈페이지 공개에 동의하기로 하며, 해외 게임 사업자도 이해할 수 있도록 영문과 중문 번역본도 함께 공개하기로 함
제32차 회의 22.8.24.(수)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 게임광고의 문제 범위를 일반적으로는 심의 단계에서 '게임 광고 전체'를 그 대상으로 적시하되, 예외적으로 특정 장면만이 문제되는 경우에는 '특정 장면 등' 이 위반임을 표기하기로 함 ▫ 자율심의기준 제13조(폭력성)의 대상을 세분화하기로 함 □ 게임물관리위원회 협업 논의 ▫ 실제 게임물과 게임 광고가 명확하게 다를 경우, 이를 전달할 필요성이 있다는 데 의견을 같이함
제33차 회의 22.9.27.(화)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 사행성 조장 여부 판단 관련, 광고물 하단에 기재된'게임 보상은 게임의 실제 내용을 기준으로 합니다'라는 모호한 의미의 문구는 소비자를 기만하려는 의도적인 목적으로 보인다는 데 의견을 같이 함 □ 게임광고 최종심의 '경고' 사업자 공문 전달에 따른 회신 보고 ▫ 지난 제32차(8월) 회의 이후 최종심의 '경고' 사업자에게 공문 발송 결과, 광고의 내용을 수정하거나 광고 폐지 의사를 밝힌 사업자의 회신이 있었음 ▫ 심의 광고 중, 게임산업법 제34조에 따라 광고·선전의 제한에 해당하는 위법한 게임광고의 경우, 게임물관리위원회에 전달하였음
제34차 회의 22.10.24.(화)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 캐릭터의 모습에 대한 선정적 판단 기준에 대한 논의를 진행함 ▫ 과도하게 혐오적인 게임광고에 대해 미국 연방대법원 사례를 들어 논의를 진행함
제35차 회의 22.11.21.(월)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 혐오적인 게임광고 관련, 이에 대한 소비자층이 있을 수 있음을 고려하여, 다양한 방면에서 해석할 필요가 있다는 의견이 제시됨 □ 게임광고 최종심의 '경고' 사업자 공문 전달에 따른 회신 보고 ▫ 지난 제33차(9월) 회의 이후 최종심의 '경고' 사업자에게 공문을 발송함 □ 게임광고 최종심의 '주의' 및 '경고' 누적 건 해결방안 관련 ▫ 최종심의 '경고' 공문을 수차례 송부하였으나, 미응답 사업자에 대한 제재방안이 필요하다는 의견이 제시됨
제36차 회의 22.12.21.(수)	□ 게임광고 모니터링 심의 ▫ 광고 전반에 거쳐 총격 및 살해장면 등을 구체적으로 묘사하는 등 폭력성이 짙은 광고의 경우 '경고'로 의결하기로 함 □ 게임광고 최종심의 '경고' 사업자 공문 전달에 따른 회신 보고 ▫ 지난 제35차(11월) 회의 이후 최종심의 '경고' 사업자에게 공문을 발송함 □ 게임광고 최종심의 '주의' 및 '경고' 누적 건 ▫ 최종심의 '경고' 공문을 수차례 송부하였으나, 미응답 사업자에 대한 제재방안이 필요하다는 의견이 제시됨

Game User Care & Self-Regulation

Volume 11

부 록

- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령
- 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙
- 확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙



건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.
개정 : 2018.07.01.
개정 : 2021.05.27.

【전문】
(사)한국게임산업협회(이하'K-GAMES'라 한다)는 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 '강령'이라 한다)을 제정한다. K-GAMES의 모든 회원사 및 이 강령에 동참 의사를 표현한 게임물 관련 사업자(이하 '참여사'라 한다)는 강령 준수의 의무를 갖는다.

제1조 (목적) 이 강령은 게임물 이용자의 합리적 소비를 위하여 참여사가 준수하여야 할 사항 및 이용자에게 제공하여야 할 정보의 내용과 전달 방식 등 자율규제의 내용을 규정함으로써, 건강한 게임문화 조성에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조 (용어의 정의) 이 강령에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. 무료 콘텐츠 : 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
2. 유료 콘텐츠 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
3. 확률형 콘텐츠 : 게임 내에서 우연에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이결정되는 아이템 등의 콘텐츠

제3조 (확률형 콘텐츠의 범위) 확률형 콘텐츠의 범위는 다음과 같다.

1. 캡슐형 콘텐츠 : 우연에 의하여 그 결과물이 제공되는 아이템 등의 콘텐츠
2. 강화형 콘텐츠 : 우연에 의하여 아이템 등의 성능이 변화하는 콘텐츠
3. 합성형 콘텐츠 : 아이템 등을 결합하여 우연에 의하여 결과물을 획득하는 콘텐츠

제4조 (적용대상)

① 이 강령은 유료 확률형 콘텐츠를 제공하는 모든 게임에 적용한다.

② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제8조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시)

① 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠를 통해 제공되는 모든 콘텐츠 명칭, 등급
2. 유료 캡슐형 콘텐츠의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보

3. [별표 1]의 예시에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과의 개별확률

② 참여사는 유료 강화형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 강화형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 성능 변화 결과
2. [별표 2]의 예시에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별확률

③ 참여사는 유료 합성형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 합성형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 합성 결과
2. [별표 3]의 예시에 따른 유료 합성형 콘텐츠 결과의 개별확률

④ 유료 확률형 콘텐츠의 확률을 백분율로 표시하기 어렵거나, 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

⑤ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 전항에 따라 표시되는 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등에 안내하여야 한다.

⑥ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항에 따라 제공하는 정보에 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야 한다. 단, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요할 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체 없이 그 취지 및 내용을 고지하여야 한다.

제6조 (유료 확률형 콘텐츠의 운용)

① 참여사는 유료 확률형 콘텐츠의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니된다.

1. 유료 확률형 콘텐츠의 이용 조건이나 아이템의 내용에 대해서 사실과 다른 표시, 게임물 이용자가 오인할 만한 표시를 하는 행위
2. 유료 확률형 콘텐츠의 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위
3. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위
4. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물 중 다음 단계의 게임 진행을 위한 필수 콘텐츠를 포함하는 행위

② 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 유료 콘텐츠를 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과로 제공되는 유료 콘텐츠의 가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
2. 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구매시 제공되는 유료 콘텐츠의 기대가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
3. 그 외 본 항 제1호와 제2호에 준하여 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 콘텐츠를 제공할 것

제7조 (내부 점검)

① 참여사는 이 강령이 적절하게 운용되도록 내부 점검을 실시한다.

② 참여사는 전항의 점검 결과 이 강령에 위반되는 사실이 발견되었을 경우 다음 각 호의 조치를 취한 후 해당 내용을 K-GAMES 및 제8조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.

1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
2. 위반 원인분석 및 재발방지책 마련

제8조 (자율규제 평가위원회)

① 자율규제 개선 및 이행 현황을 감독하기 위하여 한국게임정책 자율기구에 자율규제 평가위원회(이하 '평가위원회')를 설치한다.

② 평가위원회는 게임 및 이용자 보호와 관련된 5~10인의 평가위원으로 구성한다.

제9조 (평가위원회의 역할)

① 평가위원회는 다음 각 호의 업무를 수행한다.

1. 자율규제 준수방법의 적절성 평가
2. 자율규제 인증제도
3. 자율규제 이행현황 모니터링 및 결과에 따른 모니터링 준수 권고, 경고, 미준수 사실의 공표
4. 자율규제 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간

② 평가위원회는 본 강령 및 시행세칙 그리고 [별표 1] 내지 [별표 4]에 따라 참여사의 자율규제 준수방법이 적절한지 평가한다.

③ 평가위원회는 참여사가 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있는 경우로써 [별표 1] 내지 [별표 4] 예시에 따른 표기가 불가능하여 다른 방법으로 조건과 결과 범위 등을 표시한 경우 그 적절성 여부를 평가할 수 있다.

제10조 (시행세칙) 이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 제8조의 평가위원회에서 시행세칙으로 정한다.

부칙 〈2017. 2. 15〉

제1조 (시행일) 이 강령은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

부칙 〈2018. 7. 1〉

제1조 (시행일) 이 강령은 2018년 7월 1일부터 시행한다.

제2조 (한국게임정책 자율기구에 관한 경과조치) 강령 제8조의 규정은 한국게임정책 자율기구 출범 전까지 2018년 7월 1일 개정 전의 구 강령과 같이 수행한다.

제3조 (권리·의무 및 자산의 승계 등) 한국게임정책 자율기구의 설립과 동시에 종전의 자율규제 평가위원회는 폐지된 것으로 보며, 한국게임정책 자율기구는 그 설립일부터 종전의 자율규제 평가위원회가 가진 모든 권리·의무 및 유·무형 자산 등을 승계한다.

부칙 〈2021. 5. 27.〉

이 강령은 2021년 12월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 〈제정 2017.02.15.〉
〈개정 2018.07.01., 2021.05.27.〉

유료 캡슐형 콘텐츠의 표시 예시 (제5조 제1항 관련)

등급	콘텐츠	개별 확률
전설	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
고급	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
중급	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
일반	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

[별표 2] 〈신설 2021.05.27.〉

유료 강화형 콘텐츠의 표시 예시 (제5조 제2항 관련)

강화확률 예시 1)

	0강→1강	1강→2강	2강→3강	3강→4강	4강→5강
강화 확률	90%	80%	70%	60%	50%

강화확률 예시 2)

강화단계	결과				
	성공(+1)	대성공(+2)	대성공(+3)	변화 없음	실패
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

속성 부여 확률 예시)

등급 레어		분류 무기		레벨 120레벨 이상	
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 : +12	6.12%	힘 : +6	12.27%	힘 : +6	13.5%
민첩 : +12	6.12%	민첩 : +6	12.27%	민첩 : +6	13.5%
지능 : +12	6.12%	지능 : +6	12.27%	지능 : +6	13.5%
행운 : +12	6.12%	행운 : +6	12.27%	행운 : +6	13.5%
최대 HP : +120	4.08%	최대 HP : +60	8.18%	최대 HP : +60	9.0%
최대 MP : +120	4.08%	최대 MP : +60	8.18%	최대 MP : +60	9.0%
공격력 : +12	6.12%	공격력 : +6	0.61%	공격력 : +6	0.06%
마력 : +12	6.12%	마력 : +6	0.61%	마력 : +6	0.06%

[별표 3] 〈신설 2021.05.27.〉

유료 합성형 콘텐츠의 표시 예시 (제5조 제3항 관련)

예시 1)

투입조건	획득 가능 결과	확률
B급 4개 이상	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%

예시 2)

투입조건	획득 가능 결과	확률
A등급 2개 + B등급 1개	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%
A등급 2개 + B등급 2개	S급	20%
	A급	40%
	B급	40%
A등급 2개 + B등급 3개	S급	30%
	A급	60%
	B급	10%

[별표 4] 〈신설 2021.05.27.〉

구성품 1개 획득 시 해당 구성품 미등장 구조 예시 (제9조 관련)

* 확률형 아이템 결과물 목록에 안내된 아이템들은 중복으로 획득할 수 없습니다. 획득한 아이템의 등장확률은 잔여아이템에 균등하게 배분되어 가산됩니다.
* 1회차에 아이템 E를 획득하고, 2회차에 아이템 H를 획득한 경우 3회차 뽑기 시 확률 적용 예

순서	획득 아이템	기본 확률	1회 획득 결과 반영	2회차 확률	2회 획득 결과 반영	3회차 확률
1	A	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
2	B	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
3	C	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
4	D	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
5	E	10.00%	-10.00%	**(획득 완료)**		
6	F	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
7	G	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
8	H	7.00%	+1.00%	8.00%	-8.00%	**(획득 완료)**
9	I	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
10	J	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
11	K	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
합계		100.00%		100.00%		100.01%*

* 소수점 셋째자리에서 반올림한 값

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

제정 : 2017.05.10.
개정 : 2017.08.18.
개정 : 2018.06.18.
개정 : 2021.06.16.

제1조(목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」 (이하 "강령"이라 한다) 제10조에서 위임한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(유·무료 콘텐츠) ① 강령 제2조 제1호의 "무료 콘텐츠"는 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.
② 강령 제2조 제2호의 "유료 콘텐츠"는 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화에 의하여 교환 또는 구입한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.
③ 제1항 및 제2항의 기준에 따른 구분이 명확하지 않은 경우, 콘텐츠 구매의 수단이 되는 재화의 청약철회 및 환불 가능 여부에 따라 유료와 무료 콘텐츠를 구분한다.

제3조(확률형 콘텐츠) 강령 제2조 제3호의 "확률형 콘텐츠"는 사용 시점의 우연성에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠로 다음 각호로 구분된다.

1. 강령 제3조 제1호의 "캡슐형 콘텐츠"는 구매한 콘텐츠의 사용 또는 개봉 당시의 정해진 확률에 따라 획득하는 결과물이 결정되는 콘텐츠
2. 강령 제3조 제2호의 "강화형 콘텐츠"는 구매한 재료 등 콘텐츠를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 성능, 효과, 옵션 등을 정해진 확률에 따라 변경하는 콘텐츠
3. 강령 제3조 제3호의 "합성형 콘텐츠"는 보유하고 있는 캐릭터, 아이템, 펫 등을 단수 혹은 복수 결합하여 정해진 확률에 따라 결과물을 획득하는 콘텐츠

제4조(평가위원회 검토) 강령 제8조 제1항에 의해 한국게임정책자율기구 내에 설치되는 자율규제 평가위원회(이하 "평가위원회"라 한다)가 강령 제4조 제2항에 따른 강령의 적용대상 게임물의 범위를 검토·결정하는 경우에는 다음 각 호 사항을 고려하여야 한다.

1. 자율규제 모니터링 결과
2. 자율규제 관련 이용자 민원
3. 확률형 콘텐츠 관련 정책동향
4. 참여사 및 유관 협·단체의 의견

5. 기타 적용대상 게임물의 범위 검토·결정을 위해 평가위원회가 의결한 사항

제5조(필수 콘텐츠) 강령 제6조 제1항 제4호의 "필수 콘텐츠"라 함은 게임의 시작 및 다음 단계 진행을 위해 필수적으로 요구되는 아이템 등의 콘텐츠를 의미하며, 단순히 게임 진행을 유리하게 하는 아이템 등의 콘텐츠는 포함되지 아니 한다.

제6조(유료 캡슐형 콘텐츠의 가치 산정) ① 강령 제6조 제2항 제1호의 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치는 해당 콘텐츠의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.
② 강령 제6조 제2항 제2호의 유료 콘텐츠의 기대가치는 제1항에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치에 해당 콘텐츠의 유료 캡슐형 콘텐츠 내 구성 비율을 곱하여 산정한다.
③ 제1항에 따른 콘텐츠의 가치 산정이 불가능한 경우, 해당 콘텐츠와 유사한 기능 및 속성을 가진 콘텐츠의 가치를 참고하도록 한다. 다만, 콘텐츠를 별도로 판매하지 않는 등 명확한 기준 가치 산정이 불가능한 경우 제1항 및 제2항의 기준은 적용되지 아니한다.
④ 참여사는 강령 제6조 제2항 제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

제7조 (유료 캡슐형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시 방법 등) ① 강령 제5조 제1항 제1호에 따른 아이템 등 콘텐츠의 명칭, 등급 표시는 다음 각 호의 기준에 따른다.
1. 게임 내에서 아이템 등 콘텐츠의 명칭, 등급이 구분되어 있는 경우, 해당 내용을 표시
2. 게임 내 아이템 등 콘텐츠의 등급이 구분되어 있지 않는 경우, 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 구성 비율 순으로 등급을 구분하여 표시

② 강령 제5조 제1항 제3호에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 구성 비율은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.
③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.
1. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보(구성 비율에 관한 정보 포함, 이하 같다)의 구매 화면 내 공개
2. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 구매 화면 내 제공
3. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보의 열람 방법의 구매 화면 내 안내 또는 공지

제8조 (유료 강화형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시방법 등) ① 강령 제5조 제2항에 따른 콘텐츠의 성능 변화 결과의 표시는 다음 각호에 따른다.
1. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠의 강화 시도에 따라 성능 변화(성공, 실패, 소멸, 유지 등)이 있을 경우 확률을 표시

2. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠로 성능, 효과, 옵션 등의 수치를 변화되는 경우, 각 성능, 효과, 옵션의 목록 및 확률을 표시

② 강령 제5조 제2항 제2호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 성공 확률 관련 정보의 게임 내 공개
2. 성공 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 게임 내 제공
3. 성공 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지.

제9조 (유료 합성형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시방법 등) ① 강령 제5조제3항에 따른 콘텐츠의 합성 결과는 유료 합성형 콘텐츠의 피합성 아이템 등 콘텐츠의 등급 등에 따라 합성 결과물의 변화가 있을 경우 각각의 확률을 표시하여 공개한다. 또한, 합성의 결과로 생성되는 아이템 등 콘텐츠에 대해서는 제7조 제1항을 준용하여 표시한다.

② 강령 제5조 제2항 제3호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 합성 시 결과물 확률 관련 정보의 게임 내 공개
2. 합성 시 결과물 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 게임 내 제공
3. 합성 시 결과물 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지.

제10조 (획득 등에 따른 확률 변화 시 표시 방법 등) ① 강령 제9조 제3항에 따라 게임 내에서 이미 취득한 아이템 등 콘텐츠를 중복 보유를 허용하지 않는 이유 등으로 획득 확률이 달라질 경우, 획득 확률이 달라지는 사유와 이에 따른 확률 변화를 각 아이템 등 콘텐츠 별로 공개한다.

② 강령 제9조 제3항 및 강령 [별표 4]에 따른 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 제1항 및 2항에 따른 확률의 공개는 원 콘텐츠의 종류에 따라 제7조 내지 제9조를 준용한다.

제11조(내부점검 결과에 대한 적절성 평가) 평가위위원회는 강령 제7조에 따른 참여사의 시정조치 및 재발방지책의 적절성에 대한 평가를 할 수 있다.

제12조(평가위원회의 구성 및 운영 등) 위원의 임기 등 평가위원회의 구성 및 운영 등에 관하여 필요한 사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

제13조(자율규제 인증제도) ① 강령 제9조 제1항 제2호에 따른 자율규제 인증은 참여사의 신청에 따라 평가위원회가 강령 및 이 시행세칙에서 정한 사항의 준수 여부를 평가하여 인증부여 여부를 결정한다.

② 제1항 따른 인증의 유효기간은 인증부여일로부터 1년으로 한다.

제14조(상시 모니터링) 강령 제9조 제1항 제3호의 자율규제 이행현황 모니터링은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로 한다.

제15조(자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대한 조치) 강령 제9조제1항제3호에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대해 다음 각호의 조치를 취하여야 한다.

1. 1차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 준수 권고
2. 2차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 경고
3. 3차 미준수 : 미준수 사실(미준수 게임물 및 사업자 관련 정보 포함)의 공표 및 자율규제 인증 취소

제16조(시행세칙 개정) 평가위원회는 이 시행세칙의 개정이 필요한 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 이를 개정할 수 있다.

〈부 칙〉

2017. 5. 10.

제1조(시행일) 이 세칙은 2017. 7. 1.부터 시행한다.

〈부 칙〉

2017. 8. 18.

제1조(시행일) 이 세칙은 2017. 8. 18.부터 시행한다.

〈부 칙〉

2018. 6. 18.

제1조(시행일) 이 세칙은 2018. 7. 1.부터 시행한다.

〈부 칙〉

2021. 6. 16.

제1조(시행일) 이 세칙은 2021. 12. 1.부터 시행한다.

확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

제정: 2018. 12. 10.

제1조 (목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」제8조제1항제2호에서 규정하는 확률형 아이템 자율규제 인증제도의 운영에 필요한 구체적인 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조 (신청) ① 확률형 아이템 자율규제 인증(이하 '인증'이라 한다)을 받고자 하는 자는 한국게임정책자율기구 사무국(이하 '기구'라 한다)을 통해 신청하여야 한다.

② 인증을 신청한 자는 다음 각 호의 서류를 구비하여 제출하여야 한다.

1. 확률형 아이템 자율규제 인증 신청서 (별지 제1호 서식) 1부
2. 법인 등기사항 증명서 또는 사업자등록증 사본 1부
3. 확률형 아이템 자율규제 체크리스트 (별첨 제1호 양식) 1부

③ 기구는 전항에서 정한 구비서류에 미비한 사항이 있을 경우 인증을 신청한 자로 하여금 보완하도록 할 수 있다.

제3조 (수수료) ① 기구에서 수행하는 인증업무에 소요되는 비용은 인증을 신청한 자가 부담한다.

② 자율규제 평가위원회(이하 '평가위원회'라 한다)는 인증에 필요한 제반 비용 등을 감안하여 수수료를 산정한다.

제4조 (심의) 평가위원회는 인증의 부여, 갱신, 취소 등 인증제도의 운영에 관한주요 사항을 심의·의결한다.

제5조 (결과 안내) 기구는 인증심의 결과를 홈페이지를 통해 안내한다.

제6조 (변경사항의 고지) 인증을 받은 자는 인증 신청 시 기재한 사항에 변경이 발생한 경우에는 그 사유가 발생한 날로부터 15일 이내에 변경사항과 그 사유를 기구에 알려야 한다.

제7조 (인증 유효기간 및 갱신) ① 인증의 유효기간은 인증일로부터 1년으로 한다.

② 인증을 갱신하고자 하는 경우에는 인증 만료일로부터 1개월 이전까지 수수료를 납부하여야 한다.

③ 전항의 인증 갱신을 하지 않은 경우에는 유효기간 만료 시 재신청하여야 한다.

제8조 (인증마크의 사용 및 홍보) ① 인증을 받은 자는 「표시·광고의 공정화에 관한 법률」에서 정하는 규정에 따라 [별표 1]의 인증마크를 홈페이지에 게시하거나 게임물 등에 사용할 수 있다.

② 인증을 받은 자는 「언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률」에서 정의하는 언론에 인증 사실을 공표하거나 홍보할 수 있다.

제9조 (사후관리) ① 기구는 인증의 사후관리를 담당하며, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대해 사실 확인을 할 수 있다.

1. 이용자 민원이 제기된 미준수 사항
2. 기구 모니터링을 통해 발견된 미준수 사항
3. 기타 평가위원회가 필요하다고 인정하여 위임하는 사항

② 평가위원회는 전항의 사실 확인 결과 자율규제 미준수 업체에 대하여 시정을 요구할 수 있다.

제10조 (인증 취소) ① 평가위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 심의·의결을 거쳐 인증을 취소할 수 있다.

1. 시정요구를 받고 기일 내에 시정하지 아니한 경우
2. 허위 또는 부정한 방법으로 인증을 받은 경우
3. 서비스 종료 등으로 자율규제 이행이 불가능한 경우

② 평가위원회는 인증 기준이 변경된 경우 변경 전에 인증된 게임물이 변경된 기준을 3개월 이내에 충족하지 못할 경우 인증을 취소할 수 있다.

③ 인증이 취소된 게임물은 취소 처분을 받은 날로부터 인증마크를 사용할 수 없다.

제11조 (유사명칭 사용 금지) 인증을 받은 자가 아닌 경우 자율규제 인증마크, 확률형 아이템 인증, 자율규제 인증업체, 확률형 아이템 인증 게임물 등의 유사한 명칭을 사용할 수 없다.

제12조 (비밀유지) 인증과 관련된 업무를 수행하는 자는 업무추진 과정에서 알게 된 영업 비밀에 속하는 사항을 공표·누설하거나 업무 수행을 위한 목적 외에 이용하여서는 아니 된다.

제13조 (시행세칙 개정) 평가위원회는 이 세칙의 개정이 필요할 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 개정할 수 있다

〈부 칙〉

2018. 12. 10.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2018. 12. 10.부터 시행한다

[별표 1]

확률형아이템 자율규제 인증마크 (제2조 관련)

※ 확률형아이템 자율규제 인증마크는 확률의 의미를 담은 보물상자를 아이콘으로 나타내어 예측가능성을 담보하고자 하는 뜻을 표현하고자 함

	기본
기본형	
가로 A	
가로 B	
세로형	

자율규제 정기보고서 게임이용자보호와 자율규제

통권 제11호

발 행 인 | 황성기(한국게임정책자율기구 의장)

편 집 인 | 김양은(서강대학교)

편집위원 | 김양은(서강대학교)
김병철(중부대학교)
송민수(한국소비자원)
전성민(가천대학교)
나현수(한국게임정책자율기구)
최승우(한국게임산업협회)

발 행 일 | 2023년 3월 31일

발 행 처 | 한국게임정책자율기구
(06665) 서울특별시 서초구 방배로 114
(방배동, 다이치 빌딩) 4층 한국게임정책자율기구
Tel : 02-6952-1375 / Fax : 02) 6952-1377

정기간행물 등록번호 : 서초 00080
ISSN 2586-6559(Print)
ISSN 2765-6268(Online)

※ 본 보고서 내용의 무단 전재 및 재배포를 금지하며, 가공·인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

자율구제 정기보고서

게임이용자보호와 자율규제

GSOK
한국게임정책자율기구

(06665) 서울특별시 서초구 방배로 114(방배동, 다이치 빌딩) 4층
http://www.gsok.or.kr