

게임 심의 관련 이슈 요약

2014년 8월 28일 게임개발자연대

심의(등급 분류) 관련 주요 사건

2006년 8월, <바다이야기> 파문

- 조명현 전 영등위 감사가 게임업체로부터 거액의 뇌물 수뢰(5년형 확정)¹
 - 영등위 김수용 위원장 자진 사퇴(2005년 1월 4일)
- “문화관광부 국장, 국회의원 전보좌관, 상품권 업체 대표, 게임·상품권 업계 이익단체 대표, 조 직폭력배, 영상물등급위원회 및 게임산업개발원 직원 등 약 40명을 구속”²
 - 2005년 여름부터 2006년 가을까지 큰 파문
- 영상물등급위원회에서 게임을 분리해서 게임물등급위원회를 신설
 - 2006년 10월 30일 발족
 - 게임 산업의 규모가 커지면서 분리 필요성도 있었음

2009년 1월 22일, <부족전쟁> 차단

- <부족전쟁>은 독일 Inno Games에서 독일에 서버를 두고 서비스하던 게임
- 게임물등급위원회에서 각 통신사로 공문을 보내 IP 차단(방통위 안내 페이지 표시)
- “게임 및 사이트가 한글화 되었을 뿐만 아니라, 한국인 운영자도 있었기 때문에 한국에서의 서 비스 의지가 확고하다고 판단했다.”³
- 해외에 서버를 두고 있는 해외 사업자 게임에 국내 심의의 영향이 미친다는 자의적 판단
- 이 사건은 이후 ‘스팀 차단 시도’로 이어짐

2010년 7월, <용궁판타지> 사건

- 전체이용가로 등급을 받은 게임이 사행물이었음
- “‘등급분류상’에 이상이 없다는 답변을 하더니 이제서야 등급 취소”⁴
- “게등위는 2006년 '바다이야기' 파문 이후 사행성게임에서 개·변조돼 등급분류결정 취소를 받았던 아케이드게임 143종에 모두 전체이용가 판단”⁵이라고 국정감사에 지적

¹ 2006년 8월 25일, 영등위원 징역 5년 중형 선고, 중앙일보

² Daum 2006년 년감

³ 2009년 1월 30일, 게임위, 독일 웹게임 ‘부족전쟁’ 차단. 이유는?, 디스이즈게임

⁴ 2010년 8월 13일, 게등위와 용궁판타지, 게임 인벤

⁵ 2010년 10월 6일, [국감] ‘오락가락’ 게등위 사행성게임 방치, 머니투데이

2010년 9월 1일, <니오티> 사건

- RPG 쓰끄루라는 툴을 사용해 만든 게임을 공유하는 사이트에 시정요청 공문 발송
- 사이트 자진 폐쇄로 결정

2010년 9월 2일, 스팀 차단 시도

- “한국 내 심의를 받지 않은 게임을 서비스하는 것이 국내 실정법을 위반한 것으로 판단, 밸브 사에 이를 통보”하겠다고 발표⁶

2010년 9월 9일, 곰플레이어 <닷지>

- 동영상 플레이어 ‘곰플레이어’에 포함된 이스터에그 게임
- 게임물등급위원회에 한 사용자가 질문
- “불법게임물신고센터로 이관하여 증거 채증 후 해당 게임사에 시정요청 공문을 발송하겠다”⁷

2011년 1월 6일, 주차장 지붕 사건

- DVDPrime 사이트에 앱스토어 게임 심의 신청을 위해 사업등록 중 발생한 해프닝 글 게시
- 사업자등록, 게임제작업체등록, 건축물 규정 등 총체적인 문제가 나타남

2011년 3월 11일, 게임산업 진흥에 관한 법률 개정

- 오픈마켓 게임 자율 심의와 오토 프로그램 규제를 골자로 한 게임산업진흥에 관한 법률 일부 개정법률안(게임법) 가결
- 오픈마켓의 등급분류로 국내 게임등급분류를 대체(21조 9항)⁸

2013년 7월 11일, 게임물등급위원회 답변

- “상업적으로 유통되지 않는 인디 게임이나 학습을 목적으로 제작되는 게임물 등은 등급분류 대상에서 제외하고 있습니다.”

2014년 2월 4일, 게임물관리위원회 답변

- 2013년 10월 21일, 게임물등급위원회에서 게임물관리위원회로 변경
- “기본적으로 국내에서 유통되는 게임물은 [게임산업 진흥에 관한 법률] 제 21조에 근거하여 등급분류를 받도록 되어 있습니다. 동법 21조 (등급분류) 제 1항에 명시되어 있는 등급분류 예외 조항에 해당하는 게임물에 해당하는 경우 등급분류에서 제외됩니다.”

⁶ 2010년 9월 2일, 밸브 게임사이트 차단 검토, 디지털타임즈

⁷ 2010년 9월 9일, 곰플레이어에 숨겨진 게임도 게임위 ‘심의’ 대상?, 게임메카

⁸ “제1항 제4호에 따른 게임물을 이용에 제공하거나 유통시키고자 하는 자는 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 하여 이를 표시하여야 한다. 이 경우 제1항에 따라 등급분류를 받은 것으로 본다.”

2014년 2월 11일, 게임물관리위원회 관계자 발언

- “현재 사업자가 아닌 개인이라도 심의를 받을 수 있도록 하는 방안을 강구 중에 있다”⁹

2014년 8월 26일, 페이스북 게임 차단

- 페이스북에서 서비스되던 게임 전면 차단
- 기본적으로는 <부족전쟁> 사건의 연장선
- 이미 등급 분류를 받은 게임이라도 분리 접속시키는 루틴이 없어 전체 차단
- 적법성의 문제
 - 글로벌 서비스 되는 플랫폼의 게임물 차단이 적법한가
 - (안드로이드, iOS 등) 오픈마켓 게임의 자율 심의 적용 여지가 없나
 - 게임법, 청소년보호법의 적용 권역은 어디까지인가

현재 상황

- 게임법에 따라 게임물로 분류되는 것은 심의를 받아야 함
 - 인디 및 동인 게임 등은 심의를 받을 수 없음
 - 심의를 받지 않으면 불법 유통으로 판단함¹⁰
 - 인디 및 동인 게임 등은 법외 상태
- 심의 대상은 대한민국 영토 내에서 만든 게임만이 아님
- 스마트폰 앱스토어는 2011년 3월 11일 게임법 개정으로 심의 면제
- 심의 기준에 일관성 및 전문성 부족

핵심 이슈

1. 사전 검열

- 영등위 시절부터 시작된 미디어의 사전 검열에 해당한다는 주장이 있어 왔음
 - 방송법상 방송광고 사전 심의 위헌 결정(2005헌마506)
 - 음비게법¹¹ 상 비디오물 등급분류보류제도 규정 위헌 결정(2004헌가18)
 - 음비게법 상 등급 미분류 비디오물 유통금지 합헌 결정(2004헌바36)
 - 하지만 판결문에서 **헌법재판소는 헌법 제 21조 2항¹²의 표현의 자유는 인정하나 등급분류는 심의가 아니고 ‘청소년 보호를 위해’ 필요하다고 언급**
- **현재 게임산업진흥을 위한 법률(게임법)은 구 음비게법의 조항을 그대로 계승**

⁹ 2014년 2월 11일, 게임위, 사업자 아닌 개인도 심의 받을 수 있는 방안 마련한다, 게임메카

¹⁰ 게임산업진흥에 관한 법률 제 32조

¹¹ 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률. 현재 게임은 게임산업진흥에 관한 법률로 분리되었음

¹² “언론·출판에 대한 허가나 검열과 집회·결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다.”

- 게임물관리위원회의 등급분류를 사전 검열, 사전 심의 등 **위헌으로 제기하기에는 무리**가 있음

2. 심의 수수료

- 심의 수수료는 각 플랫폼, 게임의 용량, 네트워크 여부, 장르, 한국어화 여부 등에 따라 차등
- 동인 등 비상업성 인디 게임들은 PC 플랫폼에 RPG(어드벤처)가 주
 - 심의 수수료가 가장 비싼 군
- 동인 및 비상업성 인디 게임들은 개발자들의 자발적 취미 활동으로 이와 같은 심의 수수료를 감당하기가 어려움
 - 예: PC, RPG, 네트워크인 게임의 경우 '24만 원 x 1.5 x 3.0 x 1.0 해서 총 108만 원

3. 심의 신청 자격(사업자등록, 게임제작업체등록, 사업장 규정 등)

- 심의를 신청하기 위해서는 법률상 '게임제작업체등록'이 필요
 - 게임제작업체등록을 위해서는 사업자등록을 해야하고, 사업장이 필요
- 즉, **인디 게임으로 심의를 받기 위해서는 사업자등록을 해야 함**

3.1. 사업자등록의 문제

- **인디 개발자는 주로 게임 개발 능력을 가진 개인이나 모임**
 - 학생, 회사원 등 본업을 가진 경우가 대부분
- **사업 등록을 할 경우, 본업의 직장에서 '겸업 금지'에 해당하는 경우가 있음**
 - 세금(법인세, 종합소득세 등) 등 부담도 발생
 - 외주 작업으로 처리할 경우, 외주 작업비의 지급에 부가가치세 등의 신고 의무 등 문제 여전
- 인디 게임 개발이 사업이 되는 본말전도 상황이 발생
- 기본적으로 인디 게임 개발은 사업이 아님

4. 인디(동호인 등 취미개발 포함) 게임의 정의 및 심의 대상 여부

- 영화, 출판 등 영역에서 인디(독립)의 정의는 '외부의 자본이 투입되지 않은 저작물'
- 동인 저작물은 동호인들의 자발적 취미 활동으로 작업한 것
 - 영화, 게임 등에 주로 활발하게 개발되고 있음
- 게임법상 심의 면제 항목: "**교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령령이 정하는 것**"¹³
 - 이외의 게임은 모두 심의 대상으로 규정
 - 같은 조 4항에는 "**게임물의 제작주체·유통과정의 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 정하는 것**. 다만, 제9항의 기준에 따른 청소년이용불가 게임물일 경우에는 그러하지 아니하다."¹⁴
- **인디 및 동인 게임이 대통령령에 의해 심의 면제를 받을 수 있는 여지 있음**

¹³ 게임산업 진흥에 관한 법률 21조 2항

¹⁴ 게임산업 진흥에 관한 법률 21조 4항

4.1. 법적 정의 문제

- 대통령령으로 인디, 동인 등 취미 개발 게임의 심의를 면제할 경우 '인디'의 정의 불분명
- 독립 자본? 취미 개발? 취미 개발을 증명할 방법은?

5. 신고 포상 제도의 악용

- 게임물관리위원회는 '불법게임물 신고포상제도'를 운영중
- 이는 사행물의 신고를 목적으로 한 것으로 추정
- 실제로는 이를 이용해 경쟁 인디 게임의 개발자(팀)에게 피해를 주는 방법으로 악용되기도

6. 기타

- 동인 게임의 경우 원 저작물에서 캐릭터, 설정, 스토리 등을 재가공해서 제작하는 경우가 다수
- 이런 경우 저작권법 상 '심의필증'이 '면죄부'가 될 우려도 있다는 의견

심의 제도에 대한 연대의 입장

- 심의(등급분류) 제도가 문화를 검열하는 제도라는 인식 보다는 심의를 통해 소비자에 정보를 제공한다는 인식이 필요함
- 학부모, 교사는 자녀의 연령에 따라 적절한 등급의 게임 이용을 관리할 의무가 있음
- 등급분류상 성인용으로 분류된 게임은 (사행물을 제외하고) 내용에 규제가 없어야 함
- 인디 및 동인 게임 개발은 게임 개발 능력자의 취미 생활임
 - 상업성/비상업성은 여기서 논란의 여지가 없음
- 등급 분류 제도는 인디 및 동인 게임에 대해서 문턱을 낮춰 법의 테두리 안으로 넣어야 함
- 사행물에 대해서는 강력한 규제가 필요하다는데 동의함
- 현행 제도의 부작용에 대해서는 의견 개진과 개선이 필요함
- 인디 및 동인 게임에 대한 법적 정의에 공감대가 필요함

연대의 활동 방향 및 목표

1. 사행물과 게임을 분리

- '사행성 게임'이라는 단어 사용을 지양
- 영등위부터 이어진 게임 등급 분류의 명분 - 사행성 게임 통제 - 을 제거해야 함
- 사행물은 게임 등급 분류와 완전 분리의 필요가 있음
- 이미 있는 사행산업통합감독위원회로 넘겨야 함

2. 등급 분류 요건상 게임업 사업자등록 요구를 변경

- 게임개발업을 등록제에서 신고제로 변경 가능여부 판단
- 요건 완화로 인디 게임 및 동인 게임 등 게임을 등급 분류 제도권 안으로 포함할 수 있음

3. 등급 분류제의 완전 민간 이양

- 현재 ‘게임물관리위원회’의 모든 권한을 민간으로 이양해야 하며,
 - (미국의 ESRB short form, 유럽의 PEGI OK 같은) 자율등급제 적용이 필요함
4. 등급 분류를 받지 않은 게임의 유통 제한은 시장 자율로 놓아야 함
- 게임산업진흥에 관한 법률 32조의 폐지 또는 수정
 - 온라인 게임물의 유통상 문제에 대해서 업계의 자율 자정