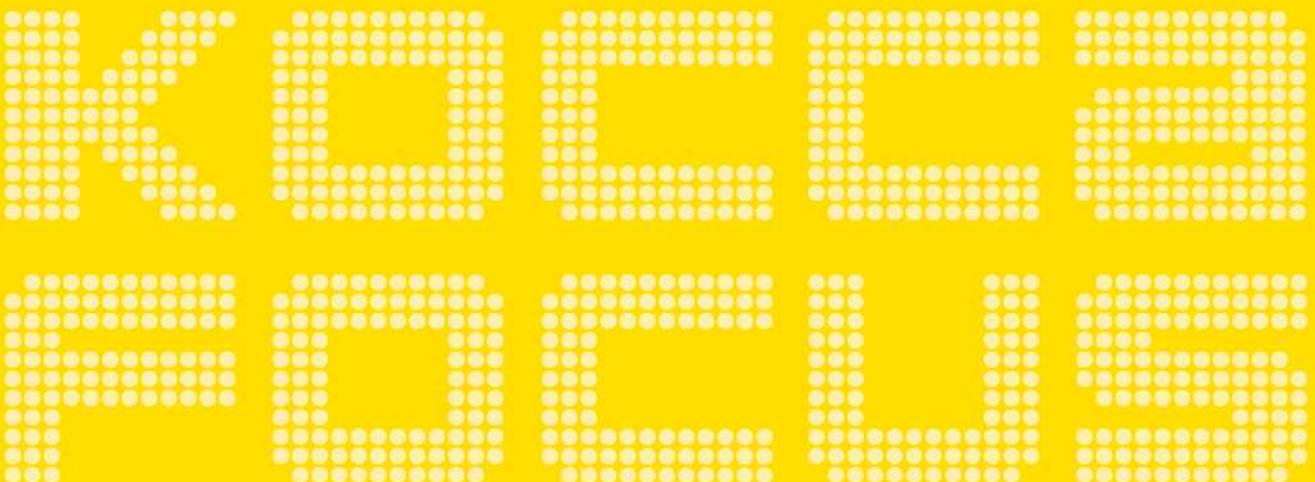


# 세계 게임 심의제도의 추세 및 함의

2009.12.7

## 요약

1. 서론
2. 국가별 게임 심의제도 동향
  - A. 국가별 게임 심의제도
  - B. 국가별 게임 심의결과 사례 비교
3. 세계 게임 심의제도의 추세와 함의
4. 맺음말



작성: 김민규 수석연구원(min2kimp@kocca.or.kr), 홍유진 책임연구원(yjhong@kocca.or.kr)/  
박태순 박사(게임물등급위원회 심의위원)

요약

□ 게임과 심의제도

- 이 보고서는 가장 최근에 등장하였음에도 가장 빠른 변화를 겪으면서 전 세계적으로 지배적인 문화로 자리 잡아가는 게임을 대상으로 세계 여러 국가에서 게임을 어떤 이념 속에서 어떤 방식으로 심의를 하고 있는가를 살펴보고자 함
- ‘행정권의 불개입성’과 ‘시장에의 정보공개성’이라는 두 축을 중심으로 하여 각국 심의제도의 포지셔닝 맵(Positioning Map)을 작성하고자 하며, 이를 통해서 각국에서 게임과 관련하여 얼마나 표현의 자유와 창작의 자유를 지키려 하는가를 살펴보고자 함

<국내외 게임 심의제도 분류 및 분석을 위한 기준안>

척도	지표	조작적 정의
행정권의 불개입성	예산조달	운용경비는 어떻게 조달되는가? 국고에서 지원되는가 아니면 회원의 회비 혹은 심의수수료인가?
	운영주체의 형태	정부기관인가, 산업자율단체인가, 민간자율단체인가?
	근거	법에 근거하는가, 산업규약에 근거하는가, 자율적인가?
	등급의 강제성	집행은 어떻게 이루어지는가? 자율적인 시장규약에 의한 것인가 아니면 공권력을 통해 이루어지는가?
시장에의 정보공개성	범주 및 상징	등급을 어떻게 범주화하고 있으며 어떤 상징을 사용하는가? 등급외 혹은 불합격이 있는가?
	부가소비자정보	어떠한 부가적인 소비자에 대한 정보가 제공되는가?
	의사결정요소	의사결정에 산업계·민간의 의견을 어느 정도 반영하는가?
	재심의	심의에 이의신청을 할 때 그 처리과정은?

□ 세계 게임 심의제도의 추세와 합의

- 게임심의기관의 전문화 및 기능 강화
  - 전문적으로 게임을 심의하는 기관이 성립하거나 기관의 기능이 강화되는 등의 변화가 진행되는 추세임
  - 이러한 전문화 및 기능 강화는 크게 두 가지 측면을 함축하는데, (1) 게임의 산업적·문화적 비중 증가, (2) 게임은 여타 전통적인 매체와는 다른 특성을 갖고 있음을 반영



#### ○ 정보제공 기능의 강화

- 불건전 게임을 필터링 하는 수준이 아니라 게임에 대한 정보를 제공함으로써 소비자나 이용자들이 건강하고 적절하게 게임을 이용할 수 있도록 돕는 데에 보다 주안점을 두는 추세(대부분의 국가에서 내용정보를 채택)

#### ○ 심의 영역의 확대

- 우리나라를 제외하고는 대부분의 국가가 비디오게임의 심의에 집중하고 있는 것이 사실이지만, 점차 온라인, 모바일 게임 등으로 그 영역이 확대되고 있는 추세
- 아직 온라인게임이 활성화되지 않은 국가들에서는 온라인 게임의 심의사례를 찾을 수 없지만, 이들 국가들도 대부분 PC기반 게임에 대한 심의는 하고 있다는 점에서 조만간 온라인게임에 대한 심의도 시행할 것으로 예상

#### ○ 사행성 게임 문제 부각

- 사행성 혹은 사행성 모사 게임의 문제에 보다 관심을 갖고 체계화시키려는 추세
- 이는 온라인 게임 등을 통한 상호작용적 사행성 게임들이 활성화되면서, 사행성 게임에 대한 경각심이 높아져서 나타난 현상으로 판단됨

### □ 세계 게임 심의제도의 특성별 포지셔닝 맵

#### ○ 행정권의 불개입성과 시장에서의 정보공개성이라는 두 축을 중심으로 일종의 포지셔닝 맵을 작성

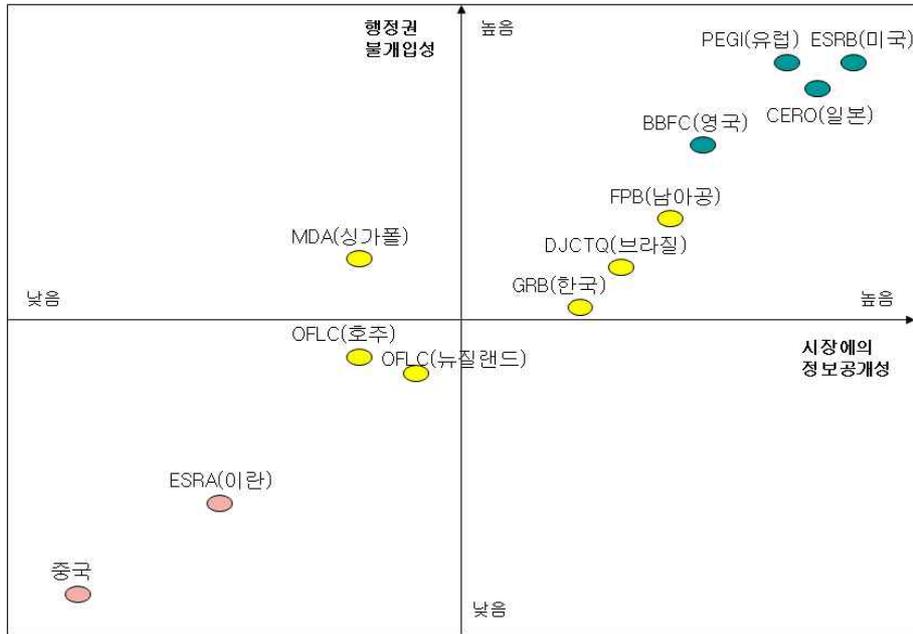
- 기본적으로는 행정권의 개입정도가 적으면 적을수록, 또한 시장에서의 정보공개성이 높으면 높을수록 선진적인 제도에 해당
- 그러나 포지셔닝 맵의 위치에는 각국의 체제, 역사적 배경, 산업적 발전, 시민사회의 성숙도 등을 반영하지 못하고 있으므로, 포지셔닝의 위치에 가치를 부여할 수는 없음

#### ○ 각국 현황에 대한 포지셔닝 맵을 그려보면 크게 세 집단으로 분류 가능

- (1) 가장 행정권의 개입이 적고 정보공개정도가 높은 경우  
: ESRB(미국), PEGI(유럽), CERO(일본), BBFC(영국)
- (2) 중간 정도의 기관들은 정부기관과 민간기관의 성격이 혼재  
: OFLC(호주, 뉴질랜드)와 MDA(싱가폴), 우리나라의 게임물등급위원회(GRB)와 DJCTQ(브라질), FPB(남아공)
- (3) 거의 온전히 검열을 도모하고 있는 기관  
: 중국, 이란



<세계 각 국 게임심의제도의 포지셔닝 맵>



□ 향후 게임 심의제도에의 함의

- 산업적 발달에 따른 해당 콘텐츠에 대한 문화적 이해도의 성숙, 시민사회의 성숙에 따라 심의제도의 선진화가 뒷받침되어야 할 것임
- 산업 및 문화의 발달에 따라 심의 제도의 발전이 따르기도 하지만, 심의 제도가 능동적으로 산업 및 문화의 발달을 견인할 수 있는 가능성을 찾을 수도 있음

## 1. 서론

- 문화콘텐츠는 그 사회의 사상이나 문화적 배경을 바탕으로 다양한 가치와 의미를 표현하는 영역임
  - 우리나라를 비롯하여 국내외 많은 국가들은 이러한 문화콘텐츠에 표현된 사회적 가치와 의미에 대한 내용을 대상으로 적정한 연령층에 대한 등급을 분류하기도 하고 국가 이념이 비추어 평가하기도 하며 청소년 보호 또는 콘텐츠이용자의 정보 제공 등 다양한 심의방향을 설정하고 이에 따라 콘텐츠 내용을 검토하는 등 다양한 심의제도를 두고 있음
- 본 보고서는 가장 최근에 등장하였음에도 가장 빠른 변화를 겪으면서 전 세계적으로 지배적인 문화로 자리 잡아가는 게임을 대상으로 세계 여러 국가에서 게임을 어떤 이념 속에서 어떤 방식으로 심의를 하고 있는가를 살펴보고자 함
  - 심의제도는 게임과 관련한 산업과 문화와 밀접한 연관을 갖고 있으며, 무엇보다도 체제나 민주주의와 관련한 이념적인 발현물로서의 의미도 가짐
- 이 보고서는 국내외 게임심의제도에 대해 포괄적으로 정리한 보고서로서는 국내 최초로 해당하는 2004년에 발간된 『검열과 등급분류 사이 - 세계게임심의제도 현황』(김민규, 박태순 저, 한국게임산업개발원) 연구보고서의 후속 작업에 해당함
- 2004년도의 보고서를 기반으로 하여 후속작업을 하려는 것은 크게 두 가지 이유 때문임
  - 첫째, 당시의 보고서가 게임에만 집중하지 못했다는 한계를 가지고 있었음
    - 데이터가 불충분하였기 때문에 게임에만 집중하지 못하고 여타 매체를 심의하는 심의기관이나 제도도 같이 다루었으며, 그로 인해 게임심의제도를 조망하려는 논의의 초점이 흐려진 점이 있었음
  - 둘째, 급속히 게임을 둘러싼 환경이 바뀌었는데, 우리나라는 물론 다른 국가에서도 게임산업이나 문화와 관련한 환경은 빠른 속도로 바뀌고 있음
    - 2004년에 비해 현재는 5년의 시간이 흘렀는데, 변화한 부분이 적지 않아 보

이며, 가장 대표적인 것이 우리나라에서 영상물등급위원회에서 심의를 담당하던 것이 이제는 게임물등급위원회 소관이 되었다는 점일 것임

- 이는 비단 담당기관이 바뀌었다는 점에서 뿐만이 아니라 실질적인 제도와 내용이 많이 바뀌었음도 의미함

○ 본 보고서는 이러한 이유로 최근의 세계 각국의 게임 심의제도를 새롭게 재조망해보려는 것이며, 기본적인 심의제도를 해석하는 관점은 2004년도의 그것을 유지하는 것이 유용할 것으로 보임

- 2004년도의 보고서에서는 크게 ‘행정권의 불개입성’과 ‘시장에의 정보공개성’이라는 두 축을 중심으로 하여 각국 심의제도의 포지셔닝 맵(Positioning Map)을 작성하였으며, 이를 통해서 각국에서 게임과 관련하여 얼마나 표현의 자유와 창작의 자유를 지키려 하는가를 살펴보고자 하였음

- 이러한 관점은 현재의 국내의 심의제도를 살펴보는 틀로서 여전히 유효하며, 따라서 이 보고서에서도 이러한 관점을 기반으로 검토하고자 함

- 다만, 당시의 보고서에서는 ‘행정권의 불개입성’과 ‘시장에의 정보공개성’이 높을수록 우월한 제도를 보유하고 있다는 시각을 갖고 있었음이 사실임

- 이른바 선진국이라는 국가일수록 그러한 제도를 갖고 있었고, 근본적으로 그러한 제도를 통해서 보다 활발한 표현의 자유, 창작의 자유가 담보될 수 있다고 보았기 때문임

○ 그러나 이 보고서에서는 그러한 시각은 배제하고 가능한 중립적인 시각에서 조망하려 하는데, 즉, 가치판단을 배제하려는 것으로 이는 각국의 사회적 현실에 적합한 제도는 비단 추상적이거나 이념적인 논리 속에서만 도출될 수 없다는 점을 감안하고자 함

- 가령, 외부에서 보기에 억압적인 검열 제도를 도입하고 있다고 하더라도, 그것이 해당 사회의 체제와 역사적 맥락 속에서는 적절한 제도일 수 있다는 점을 고려하고자 함

- ‘행정권의 불개입성’은 기본적으로 심의기관이 국가기관인가, 민관 협력단체인가, 자율단체인가의 여부에 달려 있으며, 이에 따라 조달되는 예산의 성격이 달

라지고 국가나 행정권에 의한 개입의 정도가 달라짐

- ‘시장에의 정보공개성’은 시장에의 출시를 원천 봉쇄하는 제도가 있는가, 얼마나 다양한 정보를 제공하는가를 통해서 측정하고자 함
- 표현의 자유를 얼마나 엄수하면서 소비자나 이용자에게 게임과 관련한 많은 정보를 제공하려 노력하는가를 측정하고자 하며,<sup>1)</sup> 이를 위한 기본적인 유목들과 세부내용은 다음과 같이 정하였음

<표 1> 국내외 게임 심의제도 분류 및 분석을 위한 기준안

척도	지표	조작적 정의
행정권의 불개입성	예산조달	운용경비는 어떻게 조달되는가? 국고에서 지원되는가 아니면 회원의 회비 혹은 심의수수료인가?
	운영주체의 형태	정부기관인가, 산업자율단체인가, 민간자율단체인가?
	근거	법에 근거하는가, 산업규약에 근거하는가, 자율적인가?
	등급의 강제성	집행은 어떻게 이루어지는가? 자율적인 시장규약에 의한 것인가 아니면 공권력을 통해 이루어지는가?
시장에의 정보공개성	범주 및 상징	등급을 어떻게 범주화하고 있으며 어떤 상징을 사용하는가? 등급외 혹은 불합격이 있는가?
	부가소비자정보	어떠한 부가적인 소비자에 대한 정보가 제공되는가?
	의사결정요소	의사결정에 산업계·민간의 의견을 어느 정도 반영하는가?
	재심의	심의에 이의신청을 할 때 그 처리과정은?

1) 이러한 틀에서의 측정은 각국의 제도에 대한 일목요연한 정량적인 유목별 비교가 어렵기 때문에 정성적으로 분석되는 것이 적절하다. 가령 심의기관이 국가기관인 경우와 민간자율인 경우 정량적인 측정 기준을 정하기 어렵고, 조작적 정의를 통해서 정량적 분석을 한다 하더라도 결국은 정성적 분석의 범주를 벗어나기 어려운 것이다. 따라서 다소 주관적일 수 있다는 위험성을 안더라도 총체적인 정성적 분석 및 측정을 도모할 수밖에 없다고 판단하였다.

## 2. 국가별 게임 심의제도의 동향

### A. 국가별 게임 심의제도

#### (1) 한국 게임물등급위원회(GRB : Game Rating Board)

##### (가) 개요

###### ○ 연혁

- 한국 게임물등급위원회는 2007년 10월 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’을 토대로 하여 설립
- 설립된 시기는 최근이지만, 실질적인 연혁과 역사는 오랜 편으로, 1966년에 설립된 한국예술문화윤리위원회(예륜)과 1976년의 한국공연윤리위원회(공연), 1997년의 한국공연예술진흥협의회(공진협), 1999년의 영상물등급위원회의 연혁을 거침
- 영상물등급위원회는 영화, 비디오와 더불어 게임물을 같이 등급분류하고 있었는데, 게임산업 및 문화의 규모가 비약적으로 커지자, 독립적으로 규율할 기관이 필요해져서 따로 게임물등급위원회(이하 ‘게임위’로 약칭)를 설립

###### ○ 설립목적

- 게임물등급위원회는 공공성(공공의 이익) 확보와 청소년 보호가 주요 목적임
- 게임위의 설립목적은 게임산업진흥에관한법률에 명시되어 있음

게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물 등급위원회를 둔다.(게임산업진흥에관한법률 제16조 제1항)

- 이와 유사하게 게임위의 홈페이지에는 다음과 같은 위원장의 인사말 속에서 목적이 나타나고 있음

저희 게임물등급위원회(이하 ‘게임위’)는 공공의 이익을 위해 존재하는 봉사기관입니다...한편으로는 미성년자들을 여러 위험요소로부터 보호하기 위해 노력해야 하는 국민에 대한 봉사기관입니다.

(나) 등급 및 내용정보

○ 대상 플랫폼

- 디지털화되는 모든 게임의 플랫폼을 대상으로 하며, 따라서 온라인, 모바일, PC, 아케이드, 비디오의 대표적인 플랫폼의 게임은 모두 등급분류대상에 해당
- 최근에는 IPTV용 게임, 스마트폰용 다운로드 게임 등도 심의를 하고 있음

○ 등급

- 총 4개의 등급이 있으며 그 로고는 다음과 같음

<그림 1> 한국 게임물등급위원회의 등급 로고



- 로고에서 알 수 있듯이 등급은 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가로 구성
  - 여기서의 청소년은 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)를 말하며, 따라서 실질적으로 전체, 12세, 15세, 18세이용가의 등급임
- 이러한 등급체계는 게임위의 연혁과 깊은 관련이 있는데, 곧 이전 영화나 비디오 심의에서 준용되던 전체이용가, 중학생이용가, 고등학생이용가, 청소년이용불가의 등급이 그대로 이용되고 있는 것으로 볼 수 있음
- 등급은 아니지만, 특기할 만한 것은 등급거부를 할 수 있다는 점이며, 이는 사행성게임물에 관하여 결정할 수 있는 것으로서, 실질적으로 해당 게임물의 시장 출시를 봉쇄하는 것에 해당. 하지만 표현의 자유 문제와는 직접적인 관련이 없는 것으로서 검열과는 무관한 사안으로 판단됨

○ 내용정보

- 게임위에서 처음 나타난 제도로서, 총 7개의 다음과 같은 내용정보가 있음

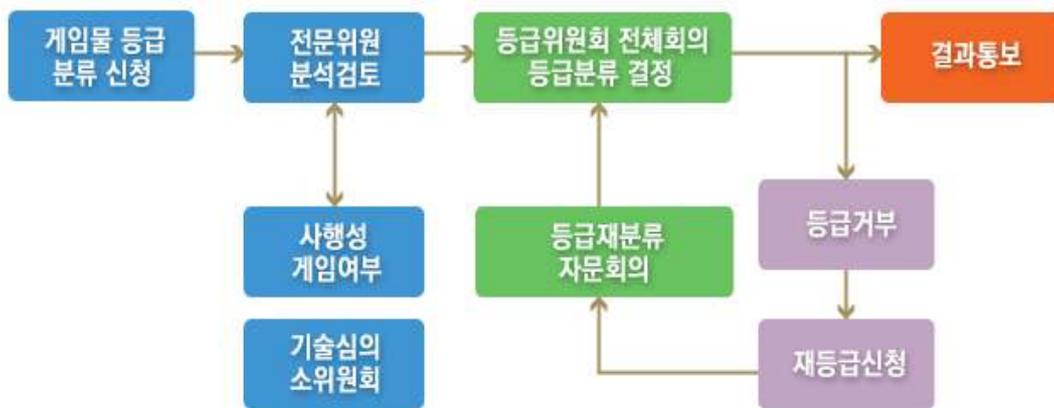
<그림 2> 한국 게임물등급위원회의 내용정보



- 게임의 내용에 해당하는 내용정보가 있을 경우 부가하여 표기하며, 단, 등급과 관련하여 결정적인 내용에 대해서만 표기하게 되어 있음

(다) 등급분류 체계

<그림 3> 한국 게임물등급위원회의 등급분류 절차



- 게임물이 신청되면 우선 전문위원에 의해 분석, 검토되며, 이를 토대로 등급위원회 전체회의에서 등급이 결정됨
  - 전문위원들은 게임위에 상근하는 게임전문가들로서 게임의 적절한 등급에 대해 검토하고, 이를 등급위원회 전체회의에 설명함
  - 등급위원은 문화관광체육부 장관이 위촉함
- 등급위원회의 결정에 이의가 있는 경우 재등급분류를 요청이 가능

- 재등급분류가 신청되면 등급재분류자문회의가 열리고 이의가 정당한지를 점검하는데, 하지만 여기서의 결정은 구속력이 없이 참고만 됨
- 최종 결정은 다시 등급위원회 전체회의에서 이루어짐

○ 등급의 강제성

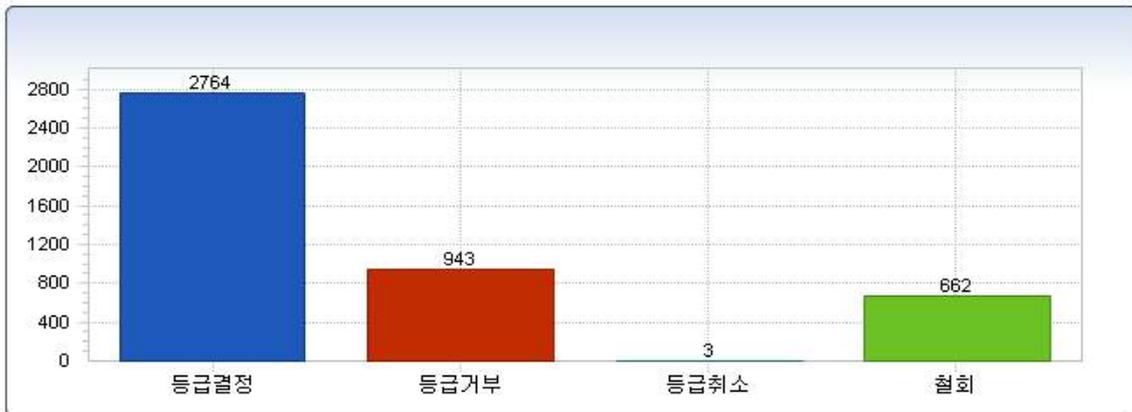
- 등급을 준수 의무는 게임산업 진흥에 관한 법률에 의해 강제되어 있음

(라) 등급통계

- 총 등급분류 신청 건수를 살펴보면 2009년 1월1일에서 2009년 10월 31일 사이에 총 4372건이 접수
- 이 중에서 정상적으로 등급이 결정된 것은 2764건이며, 다른 것들은 등급거부나 철회와 같은 방식으로 처리
- 등급거부는 사행성게임물과 관련하여 출시를 봉쇄한 것이며, 철회 역시 유사한 사유 때문에 이루어진 것으로 보임
- 신청 건수에 비해 비정상적으로 처리되는 건수의 비율이 상당히 높은 편인데, 특히 아케이드게임의 사행성과 관련하여 아직도 다소간 왜곡된 산업 현황을 보여주고 있음

<그림 4> 한국 게임물등급위원회의 게임물 등급분류 결과

[전체 전체 총 : 4,372건] [기간: 2009-01-01 ~ 2009-10-31]



\* 자료 : 한국 게임물등급위원회 홈페이지



- 전체 플랫폼의 비중을 살펴보면 PC온라인 플랫폼이 가장 높으며, 그 다음으로 아케이드, 모바일, 비디오의 순으로 나타남
- 아케이드 산업이 매우 위축된 상황에서 아케이드 신청 건수의 비중이 상당히 높게 나타나는데, 이 역시 다소간 산업적으로 왜곡된 상황을 보여주는 것으로 볼 수 있음

<그림 5> 한국 게임물등급위원회의 게임플랫폼별 등급분류 결과

[전체 플랫폼 총 : 4,121건] [기간: 2009-01-01 ~ 2009-10-31]



\* 자료 : 한국 게임물등급위원회 홈페이지

- 동일한 기간의 등급결정 현황을 보면 다음 표와 같음

<표 2> 한국 게임물등급위원회의 등급별 심의 결과

등급	건수	비율(%)
전체이용가	2812	77.8
12세이용가	217	6.0
15세이용가	91	2.5
청소년이용불가	493	13.7
합계	3613	100

- 전체이용가의 비율이 타국에 비해서 볼 때도 상당히 높은 편으로 나타나는데, 이는 아케이드에서 전체이용가로 나가는 비율이 높은 것 때문에 다소 왜곡되어

나타난 것으로 보임

- 그러한 점을 감안하여 고려한다면 실제로 온라인, 비디오, 모바일 게임에서의 등급비율을 다른 나라와 유사한 비율을 보일 것으로 예상됨

## (2) 미국 ESRB(Entertainment Software Rating Board)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- 1994년 Entertainment Software Association(ESA)에 의해 설립
- 상호작용적 오락소프트웨어산업을 위해서 만들어진 자율규제기관으로서, 컴퓨터 게임과 비디오게임에 적용되고 있는 등급분류에 관하여 규칙을 제정하고 집행함
- 초기 설립배경은 시민단체와 게임산업체와의 불화 때문이었으며, 곧, 게임의 폐해와 관련해서 시민단체의 지적이 많아지자 업체에서 스스로 자율적인 조정기구를 설립한 것이 현재까지 이어져 내려왔음

#### ○ 설립목적

- ESRB는 컴퓨터나 비디오게임 안의 콘텐츠에 대한 간결하고 공정한 정보를 제공할 것으로 목적으로 함
- 이를 통해서 특히 부모들이 게임을 구매함에 있어서 유용한 정보를 얻을 수 있기를 기대함

### (나) 등급 및 내용정보

#### ○ 대상 플랫폼

- 초기에는 비디오게임에 집중되어 있었는데, 최근에는 온라인게임을 비롯하여 모바일게임, IPTV, 웹 TV 등의 게임도 등급분류 대상으로 하고 있음
- 우리나라의 아케이드게임에 해당하는 게임에 대해서는 등급분류를 하지 않음

○ 등급

- RP는 실질적으로 등급이 아니기 때문에 총 6개의 등급이 있다고 볼 수 있으며, 그 세부적인 내용은 다음과 같음

<표 3> 미국 ESRB의 등급 구분

표기	등급	해당연령	내용
	EC 등급 : Early Childhood	3세 이상	· 부모들이 자녀들에게 부적합하다고 생각할 수 있는 어떤 내용도 포함되어 있지 않음.
	E 등급 : Everyone	6세 이상	· 최소한의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 · 약간의 버릇없는 언어(자주 나오지 않음)
	E10+ 등급 : Everyone 10 and older	10세 이상	· 다소간의 풍자만화, 환상, 완곡한 폭력 · 약간의 버릇없는 언어 · 최소한의 성적 주제
	T 등급 : Teen	13세 이상	· 폭력적 내용 · 강한 언어(자주 나오지 않음) · 성적 암시를 담은 주제
	M 등급: Mature	17세이상	· 강렬한 폭력과 언어 · 성인들에게 적합한 성적 주제
	AO 등급 : Adults Only	18세이상	· 섹스와 폭력에 대한 생생한 묘사
	RP 등급 : Rating Pending		· 최종적인 등급 판정을 기다림 · 출시 전의 광고에서만 나타남

○ 내용정보

- 총 30개의 내용정보가 있는데, 폭력, 언어, 선정성 등의 구분은 연구진이 정리한 것이며, 등급에 비해서 내용정보는 자주 수정이 되는 편임

<표 4> 미국 ESRB의 내용정보 분류

폭력	Cartoon Violence	풍자만화와 같은 상황이나 캐릭터를 포함하는 폭력. 캐릭터가 공격받은 후 해를 입지 않는 폭력을 포함한다.
	Comic Mischief	짓궂은 장난이나 성적인 유머를 포함하는 묘사나 대사
	Violent reference	폭력적 행위에 대한 언급이나 묘사
	Blood	피에 대한 표현
	Animated Blood	피에 대한 비현실적 표현
	Blood and Gore	피에 대한 표현이나 신체에 대한 절단
	Fantasy Violence	환상적인 폭력, 인간이나 비인간 캐릭터가 사실적이지 않다.
	Intense Violence	매우 사실적인 피, 혈흔, 무기, 상해, 죽음 등이 포함되는 물리적 갈등에 대한 묘사
	Violence	공격적인 갈등을 포함하는 장면
언어	Crude Humor	화장실 유머가 포함된 저속한 묘사나 대사
	Language	적당히 완곡한 속어
	Strong Language	명확하며 자주 등장하는 속어
	Mature Humor	성적 언급을 포함하는 '성인'유머
선정성	Suggestive Themes	암시적으로 도발적인 내용
	Sexual Themes	성, 혹은 성 행위에 대한 언급이나 묘사
	Sexual Violence	강간이나 여타 성적 행위에 대한 묘사
	sexual content	성적행위에 대한 명료하지 않은 묘사, 부분적 나체를 포함할 수 있다.
	Strong Sexual Content	나체를 포함할 수 있으며, 성적 행위를 언급하거나 묘사
	Nudity	나체에 대한 그림이나 긴 묘사
	Partial Nudity	나체에 대한 간략하거나 짧은 묘사
사행성	Real Gambling	이용자가 현금을 이용하여 도박을 할 수 있다.
	Simulated Gambling	이용자가 도박게임은 하지만 현금 베팅은 할 수 없다.

가사	Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 가볍게 언급
	Strong Lyrics	음악에서 속어, 성, 폭력, 술, 약물사용을 명확하며 자주 언급
약물	Use of Alcohol	주류 소비
	Use of Drugs	불법 약물 소비나 이용
	Use of Tobacco	담배 소비
	Alcohol Reference	음주에 대한 언급이나 이미지
	Drug Reference	불법적 약물에 대한 언급이나 이미지
	Tobacco Reference	담배에 대한 언급이나 이미지

- 온라인 게임에는 “온라인 상호작용은 ESRB에 의해 등급분류되지 않았음”이라는 주의문이 붙는데, 이는 온라인 상의 채팅이나 이용자에 의해 발생하는 콘텐츠 등에 대해서는 ESRB가 고려하지 않았음을 나타냄

(다) 등급분류 체계

- ESRB의 등급을 받아 게임을 등록하기 위해 게임 제작업체는 게임의 내용을 설명하는 상세한 설문서를 작성하여, 가장 극단적인 콘텐츠를 보여주는 비디오로 녹화한 실제게임장면 및 게임맥락과 상품전반과 관련한 정확한 기술서와 함께 제출해야 함
- 독립성을 갖춘 3명의 훈련된 등급위원들이 게임을 해본 후, 가장 적합하다고 생각하는 등급과 내용기술자를 권고함
- 이후, ESRB는 등급위원의 권고사항을 서로 비교하여 의견 일치여부를 확인
  - 대개의 경우, 등급위원들은 일치된 견해를 보이며 이들의 권고가 최종적으로 확정
  - 그러나 등급위원들이 서로 다른 등급을 권고한 경우, 보다 넓은 의견합일을 위해 여타 등급위원들이 게임을 심의하게 됨
- 일단 등급 및 내용기술자에 대해 의견일치가 이루어지면 ESRB는 게임 제작업체에 공식적인 분류등급을 발부함

○ 등급의 강제성

- ESRB는 전적으로 자율적인 조직으로서 업체가 반드시 등급분류를 받아야 할



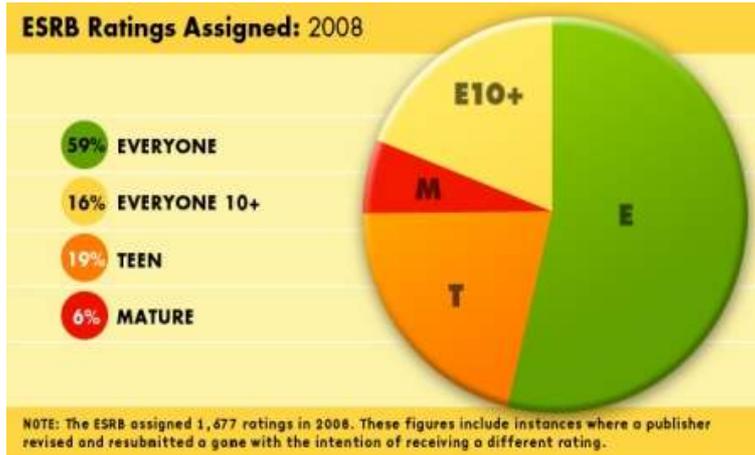
의무는 없으나, 미국의 게임 도소매상들이 등급을 받지 않은 게임은 판매를 하지 않기 때문에 거의 모든 업체들이 자발적으로 등급분류를 받고 있음

- 비단 미국만이 아니라 캐나다 역시 ESRB의 등급을 받은 게임만을 판매하고 있기 때문에 실제로는 캐나다의 게임 심의도 ESRB가 담당하고 있다고 볼 수 있음
- 게임이 시장에 출시될 준비가 되면, 제작업체는 최종 버전의 상품을 ESRB에 제출함
  - ESRB의 기준에 맞게 등급이 표기되어 있는지를 확인하기 위해 게임의 포장 케이스도 검토됨
  - 또한 등급분류심의과정에서 제시된 모든 정보가 정확하고 완전한지의 여부를 검증하기 위해 ESRB의 내부 게임전문가가 수시로 최종버전의 게임상품을 사 용해보게 됨
- ESRB는 등급분류의 규칙과 규정이 준수되는지를 모니터하며, 필요한 경우 ESRB의 라벨부착, 마케팅 혹은 제품제출과 관련한 규정을 위반한 업체에 적절한 조치를 취함
- ESRB는 소매업체 차원에서 등급분류를 강제할 권한을 지니지 않으나, 등급정보를 표기하고 미성년자에게 특정 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 장려하기 위해 소매업체 및 게임센터와 긴밀한 협조관계를 유지하고 있음
  - 많은 수의 소매업체들이 부모의 동의 없이 17세 미만의 청소년들에게 “성인 전용”등급의 제품을 판매 혹은 대여하지 않도록 최선을 다한다고 약속하는 ESRB의 “부모동의 확보 프로그램(Commitment to Parents program)”에 참여 하고 있음

#### (라) 등급 통계

- 1994년 등급분류를 시작한 이래로 현재까지(2009/11/22) 총 18082건이 등급분류되었으며, 2008년의 등급분류 통계는 아래의 그림과 같음

<그림 6> 미국 ESRB의 등급분류 결과



- 총 1,677건 중에서 E등급은 59%, E10등급은 16% Teen 등급은 19%, M 등급은 6%를 받았으며, EC등급이나 AO등급은 그 사례가 적어서 비중에서 별다른 의미가 없는 것으로 보임

### (3) 유럽 PEGI(Pan Europe Game Information)

#### (가) 개요

##### ○ 연혁

- 2003년 봄에 설립되었으며, PEGI를 조직하게 된 가장 큰 이유는 산업 및 이용자 추세의 변화 때문임
- 컴퓨터와 콘솔게임이 유럽전역에서 수백만 명의 이용자를 가진 커다란 레저 시장으로 성장하였고, 게임이용자의 평균 나이가 23세를 넘게 되었으며 이에 따라 18세를 넘는 성인들을 대상으로 하는 성인용 게임이 많이 나오게 되었는데, 이 때문에 대부분의 게임이 청소년용으로 만들어진다고 생각하는 보통의 소비자들이 혼란을 겪게 되었음

- 이러한 상황 속에서 18세 미만의 청소년들을 보호하기 위해서 유럽인터랙티브소프트웨어협회(Interactive Software Federation of Europe : ISFE)가 전 유럽에서 통용되는 단일한 연령등급시스템을 만들고자 함
  - 또한 이미 유럽은 단일한 게임시장으로서, 단일한 등급시스템을 적용해야 한다는 논리가 불가피했기 때문이기도 함
- 처음 설립시에는 유럽의 16개 국가에서 통용되었는데, 현재는 30개국으로까지 그 범위가 확대되었으며 30개국은 아래의 표와 같음

<표 5> 유럽 PEGI의 회원국 현황

오스트리아	덴마크	헝가리	라트비아	노르웨이	슬로베니아
벨기에	에스토니아	아이슬란드	리투아니아	폴란드	스페인
불가리아	핀란드	아일랜드	룩셈부르크	포르투갈	스웨덴
키프로스	프랑스	이스라엘	몰타	루마니아	스위스
체코	그리스	이탈리아	네덜란드	슬로바키아	영국

○ 설립목적

- 유럽의 부모들이 컴퓨터게임을 사는 데에 적절한 정보를 제공함을 목적으로 함

(나) 등급 및 내용정보

○ 대상 플랫폼

- 모든 포맷과 플랫폼을 대상으로 하고 있음을 표방하고 있으며 최근에는 온라인 게임은 물론 모바일게임에도 그 대상을 넓히고 있음
- 아직 한국이나 미국과 같은 IPTV나 웹TV용 게임까지의 등급분류는 보이지 않고 있지만, 조만간 이들 플랫폼도 대상이 될 것으로 예상됨
- 다만, 한국의 아케이드 게임과 같은 게임은 등급분류 대상에 포함되지 않음

○ 등급

<표 6> 유럽 PEGI의 연령등급 분류

등급 로고	해당 연령	비고
	3세이상 이용가	모든 연령에 적합하다. 만화적인 맥락에서의 폭력은 허용된다. 게임에는 어린이가 무서워할 만한 어떤 소리나 그림이 포함되어서는 안된다. 나쁜 언어가 포함되어서는 안되며 노출이나 성적 행위를 함축하는 것이 있어서는 안된다.
	7세이상 이용가	일반적으로 3세 이용가에 해당하지만, 다소간 무섭게 할 만한 소리나 장면이 있는 경우에 해당한다. 약간의 노출은 허용되지만 어떠한 성적인 맥락도 허용되지 않는다.
	12세이상 이용가	판타지 캐릭터에 대한 다소간의 사실적인 그래픽이나, 인간형태나 뚜렷한 모양의 짐승에게 사실적이지 않은 폭력을 포함한다. 약간의 노출이 있을 수 있으며, 성적 함의가 없는 완곡한 나쁜 언어가 있을 수 있다.
	16세이상 이용가	사실적인 폭력이나 성적 행위의 묘사에 적용된다. 상당히 나쁜 언어가 사용되거나, 담배, 마약 이용의 개념이 있거나 범죄 행위의 묘사가 있을 수 있다.
	18세이상 이용가	총체적으로 폭력을 묘사하거나 특정한 형태의 폭력을 묘사한다. 총체적인 폭력이라 함은 관람자가 혐오감을 느낄 수준을 말한다.

- 하나 특기할 만한 것은 PEGI OK 라벨이 생긴 것으로, 이 라벨이 붙는 게임은 3세 등급보다 높아질 만한 요소가 없음을 의미함

<그림 7> 유럽 PEGI의 'PEGI OK' 라벨



- 웹사이트나 게임포탈의 운영자는 이 라벨을 사용하기 위해서 PEGI에 해당 게임에 어떠한 공식적 등급분류가 필요할만한 내용이 없음을 신고, 선언해야 함
- PEGI OK 라벨을 취득하기 위해서는 다음의 내용 중 어떤 것도 포함되어서는 안되

며, 아래 요소 중 어떠한 것이라도 포함하고 있다면 그 게임은 정식 PEGI 시스템을 통해서 등급분류를 받아야 함

.. 폭력, 성적 행위나 성적 풍자, 노출, 나쁜 언어, 도박, 마약 사용 촉진, 알콜이나 담배 사용 촉진, 무서운 장면

· 온라인이나 모바일 상에 나타나는 매우 많은 수의 간단한 게임들을 효율적으로 소화하기 위한 정책으로, 최근 국내에서 논란이 된 바 있는 오픈마켓 플랫폼 게임들도 이 PEGI OK 라벨을 활용하여 대응하려는 것으로 보여짐

○ 내용정보

- 초기에 7개의 내용정보를 지니고 있었으나 온라인게임이 점차 많아지면서 온라인 이용이 가능함을 알려주는 내용정보를 보완하여 현재 8개의 내용정보가 있음

<표 7> 유럽 PEGI의 내용정보 분류

	차별	차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함
	약물	약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 내용 포함
	공포	어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 묘사가 포함
	저속한 언어	저속한 언어가 포함
	섹스	누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함
	폭력	폭력묘사장면이 포함
	도박	도박을 조장하거나 가르치는 내용이 포함
	온라인 게임플레이	온라인으로 이용될 수 있는 게임

### (다) 등급분류 체계

- 게임을 출시하기 전에 퍼블리셔는 온라인 신청서를 제출해야 하며, PEGI는 신청서에 따라 임시적인 등급과 내용정보를 부가함
- 실제 게임에 대해서는 NICAM(Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media)이나 VSC(Video Standards Council)에서 검토함
  - NICAM은 3과 7로 평가된 게임을 책임지고 VSC는 12, 16 그리고 18 연령 등급을 검토함
  - 게임을 완전히 검토하기 위해서는 여러 주가 걸릴 수도 있으므로, 퍼블리셔는 희망등급에 영향을 미칠만한 게임의 부분에 대해 서류상에 표기를 해두어야 함
- 퍼블리셔나 공공의 일원이 등급에 불만을 가질 경우 웹사이트를 통해서 제기할 수 있게 되어 있음
  - 불만은 독립적인 불만위원회(Complaints Board)에서 처리되며, 사회의 다양한 인사들로 구성된 불만위원회의 결정은 최종 결정이 됨

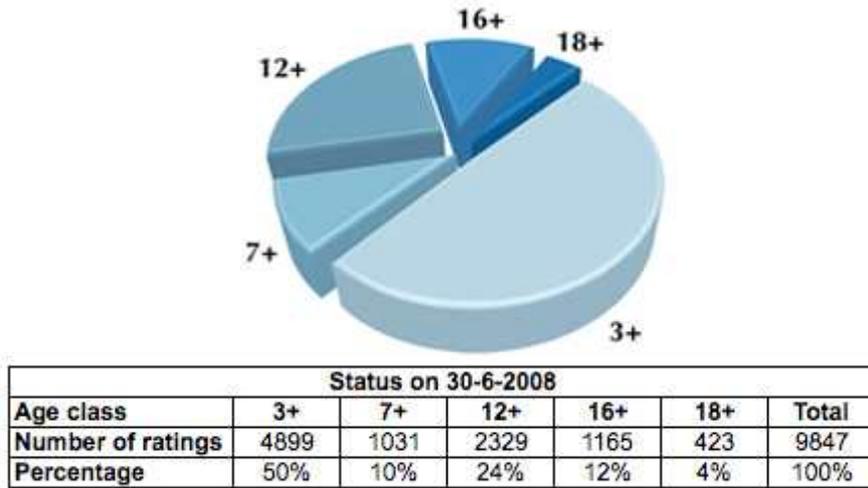
#### ○ 등급의 강제성

- PEGI의 등급분류는 몇몇 국가에서는 법적인 지원을 받지만, 많은 경우 그렇지 않은 자발적인 시스템임
  - 하지만, 대부분의 게임 소매회사가 그들의 회상 정책상 PEGI의 등급을 실질적으로 강제적인 것으로 취급하고 있음

### (라) 등급통계

- 설립 이래 2008년 6월 30일까지의 등급 통계는 다음의 그림과 같으며, 우리의 전체이용가에 해당하는 3세이용가와 7세이용가를 합친 게임의 비율이 60%인 것으로 나타남

<그림 8> 유럽 PEGI의 연령등급별 결과



**(4) 일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)**

(가) 개요

○ 연혁

- 일본 컴퓨터 게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 6월 5일 독립적인 위원회로 CERO를 출범, 이는 갈수록 등급분류에 대한 정부나 시민단체의 여론이 높아진데 따름
- 선진적인 등급분류 형태인 ESRB를 많이 벤치마킹하여 구성하였으며, 지속적으로 규정을 개선해나가고 있음

○ 설립목적

- 일반 시민이 게임을 선택하는데 있어서 필요한 정보를 제공하여 청소년의 건전한 성장을 도모하고 사회윤리수준의 제고를 도모하는 것을 목적으로 함

(나) 등급 및 내용정보

○ 대상 플랫폼



- 비디오게임 중심으로 등급분류를 하고 있으며, online에 대해서도 등급분류를 하고 있지만 비디오게임 중에서 온라인 기능이 있는 게임에 대한 것으로서, 우리가 사용하고 있는 온라인게임의 의미와는 다르고, 모바일 게임 역시 등급분류의 대상에 해당하지 않음

○ 등급

- 총 5개의 등급이 있으며, 다음의 표와 같음

<표 8> 일본 CERO의 연령등급 분류

등급	내용
	흑색바탕 이용, 전체이용가
	녹색바탕 이용, 12세이상 이용가
	청색바탕 이용, 15세이상 이용가
	주황색바탕 이용, 17세이상 이용가
	적색 바탕 이용, 18세이상 이용가 18세 미만자에게는 판매 및 배포가 되지 않는다는 전제하에서 부여

- 정식 등급이외에도 교육용 내용이나 심사예정 등의 기타 등급이 부여될 수 있음
  - 교육용이나 데이터를 담은 경우 교육용-데이터베이스라는 로고를 부여하게 되고, 체험판으로서 별다른 문제가 없는 경우 규정적합 로고를, 아직 제작중인 경우는 심사예정 로고를 부여할 수 있음

<그림 9> 일본 CERO의 기타 등급분류 로고



○ 내용정보

- 총 9개의 내용정보가 있으며, 다음의 표와 같음

<그림 10> 일본 CERO의 내용정보 분류

로고									
내용	연애	섹스	폭력	공포	음주·흡연	도박	범죄	마약	언어·기타

(다) 등급분류 체계

- 심사위원단이 심사를 하며, 심사위원은 20세 이상이어야 하고 게임기업과 관련이 있으면 안됨
- 게임을 하는 자녀가 있는 사람, 주부, 학생, 5-60대 연령대의 사람이 심사위원으로 선호됨
- 심사는 사무국에서 이루어지며, 게임 하나 당 1-2시간이 소요되는데, 게임에 따라 약간 차이가 있을 수 있음
- 심사위원단이 게임을 직접 처음부터 끝까지 해보기에는 어려움이 있으므로, 주로 비디오테잎과 관련자료를 이용해 등급분류를 진행

(라) 등급 통계

- CERO가 5개의 등급체계로 변경한 2006년 2월 이래의 등급 통계는 다음의 표와 같음

&lt;표 9&gt; 일본 CERO의 등급분류 결과

등급	건수	비율(%)
A	2624	61.9
B	779	18.4
C	402	9.5
D	282	6.6
Z	73	1.7
교육용 · 데이터베이스	82	1.9
합계	4242	100%

## (5) 중국 신문출판총서 · 문화부

### (가) 개요

- 온라인게임과 관련한 관리는 다수의 정부 부서에 의해서 이루어지고 있는데, 온라인게임산업자체와 가장 직접적으로 연관되는 부서는 ‘신문출판총서’와 ‘문화부’가 해당됨
  - 이들 부서는 온라인게임의 퍼블리싱 및 운영사업을 직접 관리하고, ‘신식사업부’와 ‘과학기술부’에서는 인터넷 접속과 S/W개발 및 핵심 기술 등과 관련한 사항을 관리
  - 특히 온라인게임 콘텐츠의 심의 및 관리는 신문출판총서에서 담당하고 있고 수입 S/W의 내용심사는 문화부에서 담당함
- 신문출판총서나 문화부가 게임의 심의를 담당하고 있는데, 이들은 등급분류를 하지는 않으며, 단지 허가, 혹은 불가라는 이원화된 개념만을 가지고 있을 뿐임
- 중국의 전자출판물 관리의 목적은 크게 ‘청소년의 정신건강을 보호하고 사회주의 정신문명건설을 촉진’, ‘자국의 게임산업을 보호하고 육성’하는 두 가지이며, 이러한 목적에 따라 다음의 내용이 전자출판물에 포함될 수 없음

1. 헌법이 정한 기본 원칙을 위배하는 내용
  2. 국가의 통일, 주권, 영토보전을 해치는 내용
  3. 국가기밀을 누설하거나, 국가 안전 또는 국가 명예와 이익에 반하는 내용
  4. 민족 간 증오 및 차별을 조장하고 민족단결을 저해하거나 풍속 및 관습을 침해하는 내용
  5. 사이버 종교 및 미신을 따르는 내용
  6. 유언비어를 퍼뜨리고 사회질서를 교란시키며 사회안정을 파괴하는 내용
  7. 음란, 도박, 폭력 또는 범죄를 선동하는 내용
  8. 타인을 모욕 또는 비방하고, 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용
  9. 사회 공공도덕 또는 민족의 우수한 전통문화를 침해하는 내용
  10. 법률, 행정법규 및 국가가 금지하고 있는 내용
- 최근 중국에서 등급분류제 도입을 추진하는 움직임이 있음
- 2004년 중국청소년인터넷협회에서는 ‘녹색게임 추천표준’을 발표하고 추진하고자 하였으며, 이는 게임을 ‘전체이용가’, ‘초등학생이용가’, ‘고등학생이용가’, ‘18세이상이용가’, ‘위험’의 5가지 등급으로 나누어 구분하자는 것이나, 아직 까지 시행이 되지는 않고 있음

## (6) 호주 OFLC (Office of Film and Literature)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- 1995년의 the Commonwealth Classification (Publications, Films and Computer Games) Act에 의거하여 1996년부터 시행되었고 현재의 등급분류기관은 2002년에 설립
- 연방정부와 주정부간의 협력 약정에 의거해서 호주 전역에 걸쳐 시행, 집행

#### ○ 설립목적



- 주요 설립목적은 다음과 같은 원칙적인 준수사항을 통해 찾아볼 수 있는데, 제일 앞서 표방되는 것이 성인의 자유로운 매체물의 선택권을 보장하려는 것이며, 그 다음의 원칙들은 혐오스럽거나 우려스러운 표현물로부터 보호받을 수 있는 권리를 보장하려는 것임

- ① 성인은 자신이 원하는 바를 읽고, 듣고, 볼 수 있어야 한다.
- ② 미성년자는 해가 되거나 혼란을 야기할 수 있는 매체로부터 보호받아야 한다.
- ③ 모든 이는 자신이 불쾌하다고 생각하고 시청하기를 원하지 않는 매체로부터 보호받아야 한다.
- ④ 지역공동체의 우려사항을 고려할 필요가 있다.

(나) 등급 및 내용정보

○ 대상 플랫폼

- 컴퓨터게임은 주로 콘솔게임이나 PC패키지게임이 주가 되어왔으나, 최근에는 온라인게임에 대한 심의 사례도 많이 나타나고 있음

○ 등급

<표 10> 호주 OFLC의 연령등급 분류

표시	등급	설명		
 ; very mild	General (G); 일반등급	일반 사용자 위한 것이다. 하지만, 이것이 반드시 어린이가 즐기기를 위한 것은 아니다. G등급의 영화나 컴퓨터 게임의 경우 어린이가 흥미를 갖지 않는 테마나 스토리라인, 게임 플레이를 가지고 있을 수도 있다.	테마	매우 낮은 수준에 위협이 정당화 될 수 있는 범위
		폭력	- 위협에 정당하게 대응할 수 있을 정도 - 성폭력은 허용되지 않음	
		섹스	매우 약한 수준	
		언어	비속어가 매우 드물게, 맥락상 적절한 상황에만 사용 가능	
		마약	의약품으로만 사용 가능	
		nud	맥락상 정당화 될 때만 가능	

 ; mild	Parental Guidance (PG); 부모보호 필요 등급	어린이가 혼란스럽거나 당황할 수 있는 내용이 포함되어 있으므로, 부모나 보호자의 지도가 요구될 수 있다. 15세 미만의 경우 부모나 보호자 없이 시청, 플레이 하는 것은 권고되지 않는다.	테마	일반적으로 직면할 수 있는 낮은 수준의 위험이 드러날 수 있는 범위
			폭력	-약한 수준에서 드물게 허용 -성폭력은 허용되지 않음
			섹스	적절한 상황에서 약한 수준으로 은밀하게 사용가능
			언어	비속어가 적절한 상황에서 드물게 사용가능
			마약	적절한 상황에만 사용 가능
			누드	적절한 상황에만 사용 가능
 ; moderate	Mature (M); 15세 이상	15세 미만은 권고되지 않는다. 하지만, 법적인 제재를 가하지는 않는다.	테마	적절한 상황에서 적당한 위험이나 폭력상황이 가능한 범위
			폭력	-맥락상 중간 정도의 폭력이 승인 -성폭력은 제한적으로 상황에 따라 허용
			섹스	은밀하게 드러날 수 있는 범위 내 허용
			언어	-거친 언어 사용 가능 -폭력적 언어는 적절한 상황에서 드물게 허용
			마약	적절한 상황에서만 사용 가능
			누드	적절한 상황에서만 사용 가능
 ; strong	Mature Accompanied (MA); 15세 이상	15세 미만은 시청이 금지되며, 법적인 제재를 받는다.	테마	맥락상 허용되는 범위에서 강한 주제 가능
			폭력	-상황에 따라 폭력이 허용 -성폭력 역시 상황에 따라서 포함 가능
			섹스	표현 가능
			언어	-거친 비속어 표현은 비제한적, -공격적, 매우 거친 언어는 드물게 사용 가능
			마약	적절한 상황에서만 사용 가능
			누드	적절한 상황에서만 사용 가능

RC ; very high	Refused Classification (RC) ; 심의 거부	영화의 경우 18세 R등급과 18세 X 등급을 초과한 경우, 게임의 경우 15세 MA 등급을 초과한 심의 거부(등급분류불가)로 분류된다.
----------------	--	--

- 크게 4개의 등급이 있는 셈이고, 심의를 거부할 수 있는 불합격에 해당하는 RC가 있는데 RC는 사행성에만 해당하는 우리나라의 등급거부와는 의미가 다르며, RC가 될 수 있는 게임은 다음의 내용을 포함하는 경우임

<표 11> 호주 OFLC의 RC등급의 내용

요소	내용
범죄 또는 폭력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 범죄나 폭력의 세부 사항에 대한 묘사 또는 권장</li> <li>• 18세 미만 어린이에 대한 성적인 묘사 또는 확대</li> <li>• 외설적이고, 혐오스러운 묘사                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭력의 수위가 높고, 매우 빈번하게, 세부적으로, 생생하게 표현하는 경우</li> <li>- 실제 폭력과 같이 생생하고 강한 충격을 주는 경우</li> <li>- 성폭력, 학대</li> </ul> </li> </ul>
섹스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수간에 대한 묘사</li> <li>• 외설적이고 혐오스러운 묘사                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패티쉬를 수반하는 경우</li> <li>- 근친상간 또는 다른 환타지를 수반하는 경우</li> </ul> </li> </ul>
마약	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 약물 사용에 대한 자세한 설명</li> <li>• 약물 사용을 조장하는 내용</li> </ul>

○ 내용정보

- 심의 위원회는 영화와 컴퓨터 게임에 대한 소비자 정보(consumer advice)를 결정, 제공함
- 텍스트의 형태로 정리하며 등급 분류에 대한 과정과 분류 요소, 강도 등을 나타냄

- 재심의 과정을 거쳤을 경우, 심의 위원회에서 결정된 심의 내용도 재심의 결정 내용 하단에 추가적으로 제공해야 함
- 온라인게임의 경우 ‘Online content variable’이라는 소비자 정보가 붙어서 내용이 변동될 수 있음을 알려줌

#### (다) 등급분류체계

- 심의 위원으로 구성된 심의위원회(Classification board)에서 등급이 결정됨
  - 심의위원은 장관에 의해서 결정되는데, 일반적으로 3년의 임기를 가지며 7년 이하의 연임은 가능함
- 등급분류 결정에 이의가 제기되는 경우 재심의 위원회 (Classification review board)에서 해당 사안을 심의
  - 재심의 요청은 해당 콘텐츠의 심의 요청자 및 주지사가 제기 할 수 있음
  - 재심의 위원회는 심의 위원회와는 다른 독립적인 기관이며, 새로운 심의 결정을 위해서 구성
  - 재심의 위원은 장관에 의해서 임명되며, 7년 이상 동일한 사람이 재심위 위원을 할 수 없음
- 호주의 경우 다소 독특한 제도로 평가인(assessor) 제도를 시행하고 있음
  - 심의위원회의 소정의 교육을 받은 사람은 평가인 자격을 받을 수 있고 평가인은 등급과 내용정보를 추천할 수 있는데, 위원회는 이 추천 내용을 등급을 결정함에 있어서 참조하게 됨

#### (라) 등급 통계

- 2009년 1월 1일부터 2009년 11월 20일까지의 심의 통계는 아래와 같으며, 우리의 전체이용가에 해당하는 G등급이 61.5%를 차지(이러한 비율은 앞선 일본이나 PEGI의 그것과 유사)

&lt;표 12&gt; 호주 OFLC의 등급분류 결과

등급	빈도	비율(%)
G	615	61.5
PG	223	22.2
M	83	8.3
MA 15+	69	6.9
RC	6	0.6
합계	1000	100

## (7) 뉴질랜드 OFLC (Office of Film and Literature Classification)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- 1993년 ‘영화, 비디오 및 출판물 심의법(Films, Videos, and Publications Classification Act 1993. 8. 26)’에 의해서 설립

#### ○ 설립목적

- 폭력, 공포, 범죄, 잔혹성, 성적인 요소를 포함한 출판물들이 상당히 많이 등장하고 있음을 지적하고, 이러한 상황에서 공공의 이익을 손상시키거나, 해를 입히는 제작물에 대한 제한과 금지를 판단하기 위하여 심의 기구를 설립
- 여기에서 ‘출판물(publications)의 개념은 영화, 비디오, 음반, 책, 게임(심의 매체를 통해 정리된 대상들) 등을 포함

### (나) 등급 및 내용정보

#### ○ 대상 플랫폼

- 대상 : 컴퓨터게임과 비디오게임

#### ○ 등급 : 총 5개의 등급이 있으며, 금지를 할 수 있음

<표 13> 뉴질랜드 OFLC의 연령등급 분류

등급	설명	게임 세분화 등급	설명
무제한 등급 (Unrestricted)	<p>공익을 저해할 가능성이 없고 모든 이가 시청할 수 있다.</p> <p>게임에서 노란색, 초록색 라벨은 무제한 등급으로 누구든지 즐길 수 있다.</p> <p>M 등급의 경우, 16세 이상이 적합하지만, 권고사항이므로 법적 강제력은 없다.</p>		일반적 이용자 모두 사용할 수 있는 등급
			어린이는 보호자가 필요함
			공급과 판매는 누구에게든 가능함 16세 이상에게 적합
제한등급 (Restricted)	<p>제한된 시청자 이외의 사람이 동 제작물을 시청할 경우 공익을 저해할 가능성이 있다.</p> <p>게임의 경우 빨간색 라벨은 게임을 플레이 하거나 제공하는 사람이 최소한의 나이 이상으로, 제한된 경우에만 제공될 수 있다.</p>		18세 이상 이용가
			특정 그룹 또는 목적에만 가능
금지등급 (Objectionable)	공익을 저해하는 간행물로 간주된다. 문제성 자료는 금지되고 이와 같은 문제성 자료의 보유, 소유, 판매, 대여, 양도, 구매 행위는 불법행위이다.		

○ 내용정보

- 호주와 유사하게 텍스트 방식으로 콘텐츠의 일반적인 내용에 대해 기술하는 내용정보를 붙일 수 있음

(다) 등급분류 체계

- 모든 게임을 등급분류 받아야 하는 것은 아니고, 제한되거나 금지될만한 내용이 있는 경우에 OFLC의 심의를 받아야 함

- 게임을 수입하거나 유통하고자 하는 자가 심의를 받지 않을 경우, 그 게임에 문제성 있는 내용이 없음을 책임져야 함
- 다음의 게임들은 반드시 심의를 받게 되어 있음
  - 호주에서 MA15+로 등급분류된 게임
  - 호주나 영국에서 등급분류가 거부되거나 금지된 게임
  - 영국에서 15, 18 이나 R18 등급을 받은 게임
  - 뉴질랜드 법률상의 제한되는 콘텐츠를 갖고 있는 게임
- 심의 위원회는 30여명의 스태프로 이루어져 있으며, 정부 장관으로부터 임명된 위원장과 부위원장, 그리고 공공 참여자로 이루어진 정보 인력(information unit) 과 위원장으로부터 임명된 심의 사무원(classification officers)등 으로 구성
  - 심의사무원은 게임을 평가하고 등급을 결정하며, 정보인력은 결정된 등급이 제대로 준수되는지를 점검

<그림 11> 뉴질랜드 OFLC의 등급분류 체계



The Chief Censor, Deputy Chief Censor, Information Unit Manager, Corporate Services Manager and Registrar form the Office's management team.

- 심의 위원회를 통해서 결정된 내용에 동의하지 않을 경우 '영화 문학 재심의 위원회(the Film of Literature Board of Review)'에 신청할 수 있음

- 재심의 위원회는 내무부 산하의 독립적 기관으로, 심의 위원회와 동일한 기준을 이용하지만, 보다 더 자세한 검토가 진행됨
- 따라서 재심의 위원회는 자체적인 견해에 따라서 전적으로 독립적인 결정을 내림

(라) 등급 통계

- 영화나 비디오 등의 매체와 같이 심의를 하고 있으며, 게임의 경우 심의가 면제되는 경우들이 많아서 통계가 큰 의미가 없음
- 심의 면제가 가능하기 때문에 심의 받는 게임의 수가 많지 않으며, 받은 경우는 대개 등급이 높은 편임
- 2009년 10월의 게임 심의 내용이 총 11개로서 다음과 같음

<표 14> 뉴질랜드 OFLC의 게임 등급분류 결과

번호	제목	등급	설명
1	Fallout 3: Mothership Zeta	R18	폭력적 장면과 공격적 언어
2	Mirror's Edge	Unrestricted M	폭력성
3	Assassin's Creed II	R16	폭력성, 성적 내용, 공격적 언어
4	Assassin's Creed: Bloodlines	R13	폭력성
5	Brutal Legend	R16	폭력성과 공격적 언어
6	Call Of Duty: Modern Warfare 2	R18	폭력성과 어지러운 내용
7	Demon's Souls	R16	폭력성
8	Grand Theft Auto IV: The Ballad Of Gay Tony	R18	폭력성, 공격적 언어, 성적인 장면
9	InFamous	Unrestricted M	폭력성
10	Left 4 Dead 2	R18	그래픽의 폭력성
11	Rogue Warrior	R18	폭력성, 공격적 언어

## (8) 남아프리카 공화국 FPB(Film and Publicarion Board)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- 1996년 시행된 ‘영화, 출판물 법(The film and publications act of 1996)’에 의해서 설립

#### ○ 설립목적

- 영화, 비디오, DVDs, 컴퓨터 게임, 특정 간행물과 같은 제작물들이 연령에 적합한 대상인지, 충분한 정보와 함께 당신 또는 당신의 아이들에게 선택할 수 있도록 제공되는지를 확인하는 데에 도움을 주는 것을 목적으로 함

### (나) 등급 및 내용정보

#### ○ 대상 플랫폼

- 영화, 비디오, DVDs, 컴퓨터 게임, 및 특정 간행물을 대상으로 하며, 게임은 컴퓨터게임과 비디오게임이 주요 대상임

#### ○ 등급

- 컴퓨터/비디오 게임은 영화나 간행물의 심의와는 다르게 적용
  - 이는 게임이 상호적(interactive)이기 때문에 게임의 이용자는 수동적인 시청자가 아닌 능동적인 참여자가 되기 때문에 게임 속에서 벌어지는 폭력적이고, 선정적인 내용들이 실제의 공격적인 성향에 영향을 줄 수 있다고 판단
- 등급은 총 4개가 있는데, 이는 난이도로 결정되는 것이 아니라 영화의 심의와 같이 얼마나 자주, 강하게 심의 요소가 등장하는지에 의해서 결정됨

<표 15> 남아프리카공화국 FPB의 연령등급 분류 기준

등급	설명	
	'PG'의 경우 어떠한 연령대의 아이들에게 불온한, 또는 해가 될 수 있는 대상이 없다고 볼 수 있는 게임이다. 다만 아주 어린 아이들에 대해서는 부모의 지도가 필요하다.	마약      술, 담배와 같은 약물의 사용 금지
		범죄행위      불안정한 상황, 범죄적 기술의 소개 사용 금지
		언어      내용에 상관없이 거친 언어 사용 금지
		노출      사용 금지
		편견      어떠한 편견, 부정적 고정관념도 사용 금지
		성행위      성적 행위 장면, 표현 모두 불가
		폭력      놀이, 코믹 범주 안에서 최소한의 폭력 허용
	13세 이상 이용가로, 13세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	마약      술, 담배와 같은 약물 남용 금지
		범죄행위      불안정한 모방행위, 범죄 기술 소개 사용 금지
		언어      완화된 언어의 사용
		노출      사용 금지
		편견      어떠한 편견, 부정적 고정관념도 사용 금지
		성행위      폭력 또는 성행위의 사용 금지
		폭력      -약간의 폭력(주인공이 보여주는 불안정하거나 위협한 상황에서) 가능 -동물이나 인간의 신체 절단 또는 훼손 금지 -피투성이의 장면 사용 금지
	16세 이상 이용가로, 16세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	마약      -약물 사용의 행위를 조장하는, 미화시키는 내용 금지 -약물을 상품, 보수로 주는 행위 금지
		범죄행위      불안정한 모방행위, 범죄 기술 소개 사용 금지
		언어      다소 거친 언어 사용 가능
		노출      -약간의 노출사용 가능 -노출을 상품, 보수로 주는 행위 금지
		편견      부정적인 고정관념이 등장한다면, 인종, 성별, 민족성, 지역, 특정 집단의 특성을 통한 것이 아니어야 함
		성행위      -성적 주제 가능 -다만, 폭력적인 성적 행위 금지 -성행위를 상품, 보수로 주는 행위 금지
		폭력      -폭력적 장면 포함 가능 -세부적인 묘사 불가능 -특수 상황에서(animated) 절단, 훼손 가능

	18세 이상 이용가로, 18세 미만은 게임장에서 게임을 하거나 게임을 대여, 구입하는 행위가 제한된다.	마약, 범죄행위, 언어, 노출, 편견, 성행위, 폭력 요소에 대한 심의 제한이 없다.
---	---	---

○ 내용정보

- 영어 알파벳으로 정리된 내용정보들이 7개가 있음

<표 16> 남아프리카공화국 FPB의 내용정보 분류

요 소		설 명
B	Blasphemy	지역적 특징, 종교적 편향성에 대한 정보
D	Drugs	알콜 또는 마약 남용의 장면
L	Strong language	거친 언어
N	Nudity	노출
P	Prejudice	인종, 지역, 성별, 민족성, 특정 집단의 특성과 관련된 편견과 고정관념
S	Sex	섹스, 성적 행위들이 포함된 장면
V	Violence	폭력

(다) 등급분류 체계

- FPB 위원회(FPB Board)에서 모든 영화, DVDs, 게임들을 검토, 심의
  - 심의 위원회의 위원(examiner)은 3년에 한 번씩 일반인들 가운데 지원을 받으며, 적절한 지원자들은 공공의 추천을 통해서 선출된다. 선출된 위원은 연임 가능
  - 심의 위원장과 심의 위원들은 심의 위원회를 책임지고 있는 장관에 의해서 임명
  - 선출된 위원들은 반드시 교육학, 심리학, 영화학, 성적 이슈, 아동권리, 커뮤니케이션학 가운데 하나 이상의 전문적 지식 또는 경험이 있어야 하며, 또한 이들은 남아프리카 공화국 커뮤니티 안에서 민족적, 연령, 지역, 성별의 모든 영역을 넓게 대표할 수 있는 사람이어야 함

- 심의 위원회를 거쳐 나온 결과가 불만족스럽거나 개인적인 판단이라고 생각될 경우 재심의 신청 가능
  - 재심의 위원회는 법정과 같은 구조로, 공정하게 진행되며, 독립적이고, 전문적인 방법으로 검토됨
  - 결정은 매우 신속하게 나오며, 상대적으로 저렴한 가격으로 진행 가능
  - 재심의 위원회는 법관, 예술가, 성직자, 커뮤니케이션 변호사, 교육자 등, 전문가 집단이며 총 8명으로 구성

(라) 등급 통계

- 2008년의 등급 통계는 영화와 같은 등급을 기준으로 하여 나타남(게임이 4개 등급으로 축소된 것이 최근의 일이기 때문에 이에 따른 분류결과가 나타남)

<표 17> 남아프리카공화국 FPB의 등급분류 결과

등급	빈도	비율(%)
A	232	42.3
PG	22	4.0
10	32	5.8
13	123	22.4
13PG	3	0.5
16	79	14.4
18	58	10.6
합계	549	100

(9) 영국 BBFC(British Board of Film Classification)

(가) 개요

- 연혁



- 영국 영화 심의 위원회는 독립적이고, 비정부적인 기관이며, 1912년 이후 영화에 대해서, 그리고 1984년 이후부터는 비디오 영상물을 대상으로 심의
- 비디오의 경우 1984년 비디오 레코딩 법(the Video Recordings Act in 1984)이 통과 되면서 심의가 시작되었으며, 이 법령에 의해서 심의의 적용 범위가 '가정에서의 시청의 적합성(suitability for viewing in the home)'으로 변화
  - 비디오 레코딩 법에서는 대부분의 비디오게임은 BBFC의 등급분류 대상이 아니나, 인간이나 동물에 대한 심각한 폭력, 인간의 성행위, 배설기관이나 생식기관, 혐오스런 행위를 유발할만한 행위 등이 묘사되는 경우에는 등급분류를 받아야 함
- PEGI에서 등급분류를 받은 게임도 역시 등급분류를 면제받지만, 영국 내에서의 PEGI 시스템을 담당하는 VSC(Video Standards Council)에서 공식적인 BBFC 등급분류를 요구할 경우에는 등급분류를 받아야 함

#### ○ 설립목적

- BBFC는 공공의 정보를 제시하며 사용자 스스로 적절한 결정을 수행하고, 그들 스스로를 돌볼 수 있도록 함에 그 목적을 두고 있음
- 또한 BBFC는 시청에 있어 잠재적으로 해로운 또는 부적합한 대상에 대해서 공격받기 쉬운 시청자들과 사회를 보호하는 것을 목적으로 함
- 이와 함께, BBFC는 미디어 산업에서 제공자들이 의도적이지 않게 법을 위반하였을 경우 그들을 보호하는 데에도 도움을 주며, 또한 미디어 산업의 가격의 효율성의 신뢰와 보안을 제공하고자 함

#### (나) 등급 및 내용정보

##### ○ 대상 플랫폼

- 대상 : 영화, 비디오, DVDs, 비디오 게임 등을 대상으로 하는데, 인터넷서비스인 다운로드, 스트리밍 서비스
- 게임의 경우 주로 비디오게임을 대상으로 하고 있음

## ○ 등급

&lt;표 18&gt; 영국 BBFC의 연령등급 분류

	전체이용가
	8세이상가 부모의 보호가 필요
	12세이상가(성인과 동반 필요)
	12세이상가
	15세이상가
	18세이상가
	면허를 받은 성인용 섹스숍에서만 공급가능

## ○ 내용정보

- 내용정보 제공은 배급자에 의해서 제출되고, 생산의 단계에서 규정되며 의무적인 것은 아님
- 이 정보는 일반 대중에게 BBFC의 고려 요인들에 대한 정보를 제공하고 있으며, 제품에 대한 변화가 있을 경우, 또는 다른 버전이 출시되었을 경우 BBFC의 결정과 차이를 보일 수 있음을 배려하고 있는데, 이는 소비자뿐만 아니라 생산자의 권익도 보호하기 위함
- 내용정보는 등급과 맞물려 해석되는데, 즉, U나 PG 등급의 내용정보는 완곡하게 해당 내용이 나타난다는 것이며, 15나 18 등급의 내용정보는 강하거나 매우 강하게 해당 내용이 나타난다는 의미

**(다) 등급분류체계**

- 운영위원회(Council of Management)가 전체 위원회를 총괄하나, 운영위원회의 구성원은 등급결정에는 관여하지 않음
  - 실제 등급 결정은 조사자(examiner)의 추천을 받아 책임조사자(senior examiner)가 결정하며, 조사자는 다양한 배경의 사람들로 구성
- 배급자가 위원회의 결정에 대해서 만족하지 않은 경우 BBFC에 이의를 제기할 수 있음
  - 이의 제기에는 비용이 들지 않으며, 10일 이내에 결과가 도출됨
  - 또한 BBFC 이외의 독립 기관에 재심의를 신청할 수도 있는데, 비디오 상품들(DVDs, 비디오 게임 등)의 경우는 비디오 재심의 위원회(the Video Appeals Committee)에 재심의를 요청할 수 있음

## ○ 등급의 강제성

- BBFC가 직접 등급을 강제하지는 않으며, 경찰청, 관세청 등 집행기관을 지원하는 역할 수행

**(라) 등급통계**

- 15세, 18세 등급의 높은 수준의 등급의 비율이 다른 국가에 비해서 매우 높은 편인데, 이는 전체이용가 수준의 게임들은 등급분류를 면제받거나 PEGI의 등급으로 대체하고 있기 때문인 것으로 보임

&lt;표 19&gt; 영국 BBFC의 연령등급 결과

등급	건수	비율(%)
u	27	20.1
PG	16	11.9
12A	0	
12	12	9.0
15	15	11.2
18	64	47.8
R18	0	
합계	134	100

## (10) 이란 ESRA(Entertainment Software Rating Association)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- 이란 ESRA는 비디오 게임과 컴퓨터 게임은 문화적 창조성과, 문화적 향상성, 과학적 개인성, 교육성, 그리고 추가적인 플레이 형태와 같은 영향력에 의해서 중요하고 특별한 형태를 지니고 있다는 데에 주목함
- 이러한 특징에 따라서 컴퓨터 게임과 같은 문화적인 생산품은 그 생산에 많은 주의를 기울여야 하고, 많은 사람들과 집단들이 게임을 알고 접근하기 위해서 보다 더 많은 관심을 필요로 한다고 판단
- 이러한 중요성에 근거해 컴퓨터 게임 협회는 이란-이슬람 문화부 장관의 지휘 아래(under the supervision of the ministry of cultural and Islamic-guidance) 설립
  - 문화적, 기술적, 예술적인 영역에서 연계된 다양한 활동들을 지원하고 프로그래밍함

#### ○ 설립목적

- 다음과 같은 설립목적들이 표방되고 있음
  - 어린이들과 청소년들에게 문화적 요소들을 알 수 있게 하고, 이란사람들이 이슬람 주체성을 갖도록 도모 한다.
  - 이란 내 존재하는 모든 상품들(게임)들과 게임 산업 내에서 생산되는 모든 상품들을 포함하여 국가적인 차원의 완벽한 지원을 목표로 한다.
  - 비디오와 컴퓨터 게임의 생산과 분배, 수출, 수입, 생산, 보험의 역할에 모두를 관리, 감독, 지원한다.
  - 다양한 하드웨어와 소프트웨어의 형태 그리고 모든 영역에서 기술적인 지식을 제공하고, 생산하도록 시도한다.

(나) 등급 및 내용정보

- 대상 플랫폼 : 비디오게임 및 컴퓨터게임
- 등급
  - 3세, 7세, 12세, 15세, 18세, 25세의 6가지 등급이 있으며, 완전 금지 조항을 등급으로 이해한다면 총 7개의 등급이 있는 셈임

<표 20> 이란 ESRA의 연령등급 분류

등급	연령 표시
	완전 금지
	3세 이상
	7세 이상
	12세 이상
	15세 이상
	18세 이상
	25세 이상

- 내용정보 : 콘텐츠 지시자(content proponents)가 있어서 게임의 콘텐츠를 공지함

(다) 등급분류체계

- 협회의 구성은 기본적으로 다음의 구성으로 이루어진다.
  - 이사회 (The board of trustee)
    - .. 이사회는 7인으로 구성되어 있으며 문화부 장관(Minister of culture and Islamic guidance)을 위원장으로 문화부, 미디어부, 교육부, 이슬람 광고부, ICT 최고위원, 문화예술 전문가, 컴퓨터 게임 전문가들을 통해서 구성
    - .. 위원들의 임기는 3년이며, 협회의 주요한 프로그램들을 지시 결정하고, 정책을 승인, 체계화하는 역할을 담당하며, 연차 보고서에 대한 조사와 판단

- 관리 위원회 (The board of directors)
    - .. 관리 위원회는 3명의 책임 위원과 2명의 무책임위원 총 5명으로 구성되며, 이사위원의 제안을 통해서 추천된 자들 가운데 이사회 승인을 통해서 구성
    - .. 이들의 임기는 3년이며, 위원장은 5명 사이에서 선출
  - 경영 위원 (Managing directors )
    - .. 경영 위원들은 관리 위원회의 제안에 의해서 추천된 자들 가운데 이사회 승인을 얻어 임명되며, 역시 3년의 임기를 가짐
  - 감독관 (Inspectators)
- 등급의 강제성 : 등급 분류가 되지 않은 게임은 법적으로 체제를 받으며, 출시 자체가 불법이 됨

**(라) 등급 통계**

- 2009년 4월 6일부터 2009년 11월 14일까지 총 1218개의 외국 게임에 대한 등급분류 통계는 다음의 표와 같음
- 금지되는 게임의 비율이 상당히 높은 것과, 전체이용가급 게임의 비율이 적은 것이 다른 국가들과 대비

<표 21> 이란 ESRA의 등급분류 결과

등 급	빈 도	비율(%)
3세 이상	195	16.0
7세 이상	129	10.6
12세 이상	220	18.1
15세 이상	139	11.4
18세 이상	211	17.3
25세 이상	10	0.8
금지	314	25.8
합계	1218	100

&lt;표 22&gt; 이란 ESRA의 게임플랫폼별 등급분류 결과

플랫폼	빈도	비율(%)
PC	549	45.1
콘솔	357	29.3
PC + 콘솔	293	24.1
심의 중	19	1.6
합계	1218	100

### (11) 브라질 DJCTQ (Department of Justice, Rating, Titles and Qualification (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação in Portuguese))

#### (가) 개요

##### ○ 연혁

- 브라질에서의 게임 등급제는 2002년 10월 DJCTQ에 의해서 처음 시행
- 브라질 내 게임 시장의 급속한 확대로 인하여 매일 셀 수 없을 만큼의 상품들이 시장에 출시되고, 판매되었고, 이를 조절하기 위하여 등급이 시행되었음
- 초창기에는 미국의 시스템인 ESRB를 차용하여 적용시켰으나, 영어로 정리된 등급은 브라질 문화에 적용되지 않았으며, 포르투갈 언어를 사용하고 있는 대부분의 소비자들에게 적합하지 않았기 때문에 독자적인 시스템을 구축

#### (나) 등급 및 내용정보

##### ○ 등급

- 게임의 등급은 TV, 영화와 같은 체계이지만, TV, 영화에 있는 ER등급이 게임에는 적용되지 않는다는 점에서는 차이
- ER등급은 청소년이나 어린이에게만 권할만하다는 의미의 등급임

<표 23> 브라질 DJCTQ의 연령등급 분류

등급	연령	설명
	Livre (general)	TV, 영화, 게임 모두 연령에 상관없이 누구나 시청하고 게임을 플레이 할 수 있다. 어떠한 반대할만한 내용들이 등장하지 않는다.
	10 anos (10 years)	TV, 영화, 게임 모두 10세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 아주 약한 부적절한 언어, 부드러운 성적인 풍자, 약한 폭력이 등장한다.
	12 anos (12 years)	TV, 영화, 게임 모두 12세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 약한 부적절한 언어, 부드러운 성적인 묘사, 부드러운 폭력이 허용된다.
	14 anos (14 years)	TV, 영화, 게임 모두 14세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 중간의 부적절한 언어, 중간의 성적 풍자, 부드러운 성적 내용, 짧은 약물 오용에 대한 암시가 드러날 수 있다.
	16 anos (16 years)	TV, 영화, 게임 모두 16세 이상의 사람들이 이용 가능하다. 거친언어의 사용, 성적인 풍자, 노출이 있는 또는 없는, 부드러운 섹스, 강한 폭력, 약물 남용에 대한 암시가 중간정도 등장할 수 있다.
	18 anos (18 years)	TV, 영화, 게임 모두 18세 이상의 사람들만 이용 가능하다. 거친 언어, 뚜렷한 성적인 내용, 빈번한 노출, 거친 언어, 명백한 약물 남용의 장면들이 드러난다. 이 등급의 경우 포르노 영화나 TV쇼에서 또한 사용될 수 있다.

(다) 등급분류 체계

- 심의 기구는 2001년 8월 28일 설립되었으며, 법무부 장관의 임명으로 이사가 구성된다. 대학교수와 PUC 박사과정 학생들을 통해서 구성

(라) 등급 통계

- 2008년 1월 25일부터 2008년 11월 28일까지 총 274개의 게임이 심의를 받음

- 콘솔게임과 컴퓨터 게임을 총괄하여 정리되어 있으며 등급별 분류는 아래의 표와 같이 정리할 수 있음
- 다른 나라의 통계에 비하여 성인용의 비중이 높으며, 전체이용가의 비중이 다소 낮은 편임

&lt;표 24&gt; 브라질 DJCTQ의 연령등급 분류 결과

등급	빈도	비율(%)
전체 이용가	121	44.2
10세 이상 이용가	8	2.9
12세 이상 이용가	31	11.3
14세 이상 이용가	34	12.4
16세 이상 이용가	26	9.5
18세 이상 이용가	53	19.3
합계	274	100

## (12) 싱가포르 MDA (Media Development Authority)

### (가) 개요

#### ○ 연혁

- MDA는 미디어 개발청 법(Media Development Authority of Singapore Act 2002)에 의해 2003년 1월 1일에 싱가포르 방송 협회(the singapore broadcasting authority)와 영화 간행물 협회(the films and publications Department) 그리고 싱가포르 영화 위원회(the Singapore Film Commission)가 합병하면서 설립
- 새로운 비디오 게임의 심의는 2008년 4월 28일부터 시작되었으며, 모든 유통업체와 배급업체들은 MDA 온라인 시스템을 통해서 모든 게임을 심의받아야 함

#### ○ 설립목적



- MDA는 미디어를 통한 싱가포르 소비자들의 흥미들을 안전하게 보호하고 가치를 증진시키기 위하여 설립
- 더불어 MDA는 싱가포르를 글로벌 미디어 도시로서 아시아에서의 선두적인 미디어 마켓시장과 재정적 중추, 높은 질적 콘텐츠, 디지털 미디어의 생산을 목표로 함
- 또한 싱가포르 내에 새로운 직업을 10,000개 이상 생산하여 10년 내에 싱가포르내의 미디어 집단의 GDP 양을 1.56%에서 3%까지 끌어올리는데 그 목적을 두고 있음

(나) 등급 및 내용정보

○ 대상 플랫폼

- 콘솔게임이 주요 대상이며, PC게임도 심의를 하고 있으나,, 다운로드 가능한 게임이나 소프트웨어와 같이 시스템으로 분류된 게임들은 심의 대상에서 제외

○ 등급

- 16세 이상 이용가와 18세 이상 이용가의 두 가지가 있고 불합격이나 금지에 해당하는 NAR(등급불허)가 있으며, 16세 이상 이용가 아래의 게임은 모두 G로 표기되므로, 실질적으로는 4개의 등급이 있는 셈임

<표 25> 싱가포르 MDA의 연령등급 분류

등급	설명		
ADV - 연령 권고 16세 이상 이용가	라벨은 반드시 흑백으로 뒷면에 정리되어야 하며, 라벨의 설명서는 MDA 사이트에서 이용가능하다.	폭력	중간(적당한) 정도의 폭력 사실적인 폭력은 가능하지만 게임 플레이를 포함하여 피와 같은 세부적인 그래픽의 표현은 불가
		섹스	은연중에 드러나는 성적 행위 묘사
		노출	세부적인 내용(털, 젖꼭지, 성기)를 제외한 노출 약간의 제안적인 스틸 또는 움직이는 이미지
		언어	비속어는 일반적으로 'fuck' 정도로 제한됨
		약물 사용	실제에는 존재하지 않지만 게임에서 흔히 존재하는 약물의 불법적인 사용 묘사는 가능 단, 약물사용을 권장하는 내용은 불가

<p>M18 - 18세 이상 이용가</p>	<p>18세 이상 이용할 수 있으며, 게임 등급에 대한 고려 요소가 소비자 정보를 통해서 포함되어 있어야 한다.</p>	주제	<p>18세 이상에게 적합한 주제</p> <p>불법적인 행동 또는 범죄적인 행위들이 포함된 내용은 가능하지만 세부적인 정보의 제공은 불가</p> <p>동성애적인 내용 또는 착취적인 내용은 가능하지만 매력적인 표현 제공 불가</p>
		폭력	<p>폭력이 사카스틱하거나, 잔인하거나 극도로 징그럽지 않다면, 살인과 신체 훼손, 또는 다른 중요한 부상들과 같은 실제적인 폭력의 묘사가능</p>
		섹스	<p>약간의 노출과 함께 성적행위 묘사 가능</p> <p>동성애의 행위는 가능하지만 키스와 포옹정도의 제한적 표현</p>
		노출	<p>노출이 주가 되는 내용이 아니거나 착취적인 것이 아니라면, 상반신의 노출 또는 상황적으로 전신 누드의 가능</p> <p>상상을 자극하는 스틸 또는 움직이는 이미지 가능</p>
		언어	<p>매우 거친 언어의 빈번한 사용가능</p>
		약물 사용	<p>교육적 내용이 포함되지 않은 불법적인 약물의 실제적 사용은 가능</p> <p>단, 약물 사용 권장 또는 매력적으로 보이는 내용, 보상으로서의 사용 불가</p>
<p>등급 보류 - Not Allowed for All Rating (NAR)</p>	<p>심의가 거절된 게임의 경우 유통이 불가능하며, 아래의 요소를 포함한 경우 등급 보류 판정을 받게 된다. .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인종적/종교적으로 모욕적인 내용이 등장하는 게임</li> <li>• 범죄적인 행위가 명확하게 묘사된 게임</li> <li>• 아동성착취나 그룹섹스, 수간 등 정상에서 벗어난 성적 행위가 드러난 내용</li> <li>• 성폭력의 묘사</li> <li>• 성적 행위가 주된 목적이 되는 게임</li> <li>• 성적인 행위의 묘사가 너무 빈번하거나 자세하게 묘사된 경우</li> <li>• 종교적으로 공격적이거나 모욕하는 내용의 거친 언어</li> <li>• 불법적인 약물의 사용을 권장하거나 매력적으로 보이게 하는 내용</li> </ul>		

## ○ 내용정보

- 폭력성과 섹스, 노출, 성적인 레퍼런스, 거친 언어, 약물의 사용 등과 같은 내용들을 정리하는 형태임

## (다) 등급분류 체계

- 등급결정은 MDA 위원들로 구성된 검열 위원회(Board of film Censors)에서 담당하며 위원들은 정보통신 예술부 장관에 의해서 임명
  - 위원장을 포함한 3명 이상의 위원들은 모든 게임, 영화에 유통, 배급, 상영의 금지 및 승인의 권한을 가짐
- 논란의 여지가 발생할 수 있는 게임에 대한 심의 결정은 검열위원회 위원들과 영화 자문 위원회 패널(Films Consultative Panel)들과 함께 논의되어 결정
  - 영화 자문위원회는 1982년에 설립된 심의 결정 기구로써, 패널들은 사회를 대표할 수 있는 63명의 위원들로 구성
  - 이들은 다양한 그룹, 인종, 종교, 지위, 전문가들로 구성되며, 1명의 위원장과 2명의 부위원장 그리고 일반 위원들로 구성
- 심의는 업체의 신고(declaration)에 의해 이루어지며, 게임 타이틀이 성인용 콘텐츠를 포함하고 있다면 업체는 게임 카피를 제출해야 함
  - 성인용 콘텐츠가 없는 게임의 경우는 신고내용이 수용되기만 한다면 카피를 제출할 필요가 없음
- 배급업체에서 MDA의 결정이 불만족스러운 경우는 영화 재심 위원회(Films Appeal Commitee)에 신청 가능
  - 영화재심위원회는 사회적으로 다양한 영역의 전문적 지식을 가진 15명의 시민에 의해서 구성

## (라) 등급통계

- 심의 시작 후 현재까지의 누적 통계는 다음과 같음
  - 아직 등급불가 판정을 받은 게임은 보이지 않으며, 전체이용가에 해당하는 G

의 비율이 74.1%로 다른 국가에 비해서 높은 편인데, 이는 12세나 13세 등과 같은 세부적인 등급이 없기 때문인 것으로 보임

<표 26> 싱가포르 MDA의 등급분류 결과

등급	빈도	비율(%)
등급불가	0	0
M18	31	10.7
ADV	44	15.2
G	214	74.1
합계	289	100

## B. 국가별 게임 심의결과 사례 비교

- 본 장에서는 각국의 심의 경향을 살펴보기 위해서 몇몇 대표적인 게임을 중심으로 등급이 어떻게 결정되었는가를 살펴보려 함
  - 결론적으로, 대부분의 게임에서 큰 차이들은 보이지 않았으며, 따라서 유럽에서 30개국에서 통용되는 표준적인 등급분류가 가능할 것임
  - 캐나다 같은 경우 미국 ESRB의 그것을 그대로 준용할 수 있을 것이며, 이는 또한 향후 동북아시아 등의 광역권에서의 표준적인 등급분류체계 모색도 가능성을 암시
- 다만, 각국별로 다소간 차이점들이 보이는 것은 사행성 모사 게임들이 해당
  - 사행성 모사게임에 대해 엄격한 기준을 보이는 국가가 있는 반면 상당히 관용적인 모습을 보이는 국가가 있음
  - 향후 사행성 모사 게임의 경우는 온라인, 모바일 게임이 활성화되면서 수익모델의 문제와도 맞물려 논란의 여지가 많아질 소지가 다분함
  - 아직은 그러한 문제가 우리나라를 제외하고는 불거지지 않는 것으로 보인데, 다른 국가들이 어떻게 그러한 문제에 대처할지는 주요한 과제임

(1) 스타크래프트 브루드워(Starcraft Broodwar)

- 전반적으로 청소년용으로 등급이 구분되었는데, 우리나라의 등급이 가장 완화된 편으로 나타남
  - 이는 우리나라의 폭력성에 대한 기준이 낮기 때문이라기 보다는, 스타크래프트가 보급되던 당시의 특수한 상황에 기인한 것으로 보임

<표 27> 각국의 '스타 그래프트 부르드워' 등급분류 결과

국가별 심의기관	연령등급 결과	
ESRB (미국/캐나다)	T	13세 이상 이용가
OFLC(au) (호주)	M15+	15세 이상 이용가
OFLC(nz) (뉴질랜드)	R16	16세 이상 이용가
PEGI (유럽)	16	16세 이상 이용가
GRB (한국)	12	12세 이상 이용가

(2) 리니지2(Lineage2)

- MMORPG인 리니지2의 심의사례는 3곳에서 밖에는 찾을 수 없었으며, 유럽과 미국에 비해 우리나라에서의 등급이 상당히 높은 편이고 non-pvp버전과 pvp버전으로 구분되어 심의를 받은 것도 특이한 사항임
  - 등급분류에 있어서 이 두 버전을 구분하는 것이 유의미한지에 대해서는 논란의 여지가 있어 보임

<표 28> 각국의 '리니지 2' 등급분류 결과

국가별 심의기관	연령등급 결과	
ESRB (미국/캐나다)	T	13세 이상 이용가
PEGI (유럽)	12	16세 이상 이용가
GRB (한국)	15(non-pvp 버전)	12세 이상 이용가
	18(pvp 버전)	15세 이상 이용가

(3) 메이플 스토리(Maple Story)

- MMORPG인 메이플스토리 역시 3곳에서 사례를 찾을 수 있었으며, 유럽과 우리나라는 유사한 등급인데 미국이 10세 등급인 것이 특이한 사례임
- 미국은 최근 다소간의 폭력성만 있어도 E 등급 대신 E10+ 등급을 부여하는 경향이 있는데, 이는 폭력에 특히 민감한 미국사회의 특성이 반영되었다 볼 수 있음

<표 29> 각국의 ‘메이플 스토리’ 등급분류 결과

국가별 심의기관	연령등급 결과	
ESRB (미국/캐나다)	E10+	10세 이상 이용가
PEGI (유럽)	7	7세 이상 이용가
GRB (한국)	전체이용가	전체이용가

(4) 드래곤퀘스트 5(Dragon Quest 5)

- 폭력성의 정도는 심하지 않은 RPG임에도, 우리나라에서 15세 등급을 받은 것은 게임 중에 슬롯머신을 돌리는 내용이 나타나기 때문
- 슬롯머신에 대한 등급상의 고려는 모든 국가에서 시행하고 있는데, 특히 우리나라에서 등급이 높게 매겨짐
- 사행성, 혹은 사행성 모사에 대해서는 우리나라가 상당히 엄격함을 알 수 있음

<표 30> 각국의 ‘드래곤 퀘스트 5’ 등급분류 결과

국가별 심의기관	연령등급 결과	
ESRB (미국/캐나다)	E10+	10세 이상 이용가
OFLC(au) (호주)	PG	부모보호 필요 전체이용가
PEGI (유럽)	12	12세 이상 이용가
GRB (한국)	15	15세 이상 이용가

(5) 카지노 모사 게임

- 카지노 모사게임의 경우 우리나라에서는 엄격하게 청소년이용불가 등급을 받고 있는데 다른 국가에서는 청소년이용가 수준에서의 등급이 매겨지고 있어 차이를 보임
  - 구체적인 사례를 넣지는 않았지만 일본도 유럽이나 미국과 유사한 수준에서 사행성 모사게임을 다루고 있음
- 이는 기본적으로 우리나라의 사행성에 대한 인식이 엄격하기 때문에 등급에도 그러한 점이 반영되고 있다고 볼 수 있으며 이러한 문제는 최근 수익모델과 어울려 보다 복잡한 양상으로 나타남
  - 즉, 어느 정도의 수익모델을 순수한 수익모델로 인정하고 사행성과는 관계가 없는 것으로 판단할 것인가의 문제가 등급분류 상에서 논란이 되고 있음

<표 31> 각국의 카지노 모사 게임의 등급분류 결과

국가별 심의기관	게임물의 종류	연령등급 결과	
ESRB (미국/캐나다)	Astraware Casino	T	13세 이상 이용가
PEGI (유럽)	Hard Rock Casino	12	16세 이상 이용가
OFLC(au) (호주)	Vegas Casino	PG	부모보호 필요 전체이용가
GRB (한국)	카지노 포커	18	18세 이상 이용가

3. 세계 게임 심의제도의 추세와 함의

(1) 최근 세계 게임심의제도의 추세

(가) 게임 심의 기관의 전문화 및 기능 강화

- 전문적으로 게임을 심의하는 기관이 성립하거나 기관의 기능이 강화되는 등의 변화가 진행되는 추세임
  - 가장 대표적인 것이 우리나라의 게임물등급위원회가 해당되는데, 원래 영상물등

급위원회에서 영화, 비디오 등과 더불어 게임을 심의하고 있었으나, 독자적으로 게임만 심의를 담당하게 하기 위해 게임위가 설립

- 브라질에서 독자적인 심의기관을 구축한 사례, MDA에서 실질적으로 업체 자율로 등급을 매기다가 자체 규정상에 등급을 마련한 사례 등도 이러한 추세를 반영

○ 이러한 전문화 및 기능 강화는 크게 두 가지 측면을 함축

- (1) 게임의 산업적·문화적 비중이 증가
  - 게임물의 사회적인 영향이 큰 매체로 성장을 했기 때문에 독자적인 법률 및 기관을 통해 규율, 관리를 도모하고자 함
- (2) 게임은 여타 전통적인 매체와는 다른 특성을 갖고 있음을 반영
  - 상호작용성으로 이야기되는 게임의 큰 특징은 영화나 비디오와 같은 매체와는 커다란 차이점을 갖게 하기 때문에 구분하여 심의하는 것이 타당하다는 견해를 반영
  - 이 때문에 전통적인 매체와 같이 게임을 심의하고 있는 기관이라 하더라도 등급체계는 차별성을 고려

#### (나) 정보제공 기능의 강화

○ 비단 불건전 게임을 필터링 하는 수준이 아니라 게임에 대한 정보를 제공함으로써 소비자나 이용자들이 건강하고 적절하게 게임을 이용할 수 있도록 돕는 데에 보다 주안점을 두는 추세

- 이는 대부분의 국가에서 내용정보를 채택하고 있다는 점에서 확인이 가능
  - 우리나라의 게임위 : 이전의 영상물등급위원회에서는 시행하지 않던 내용정보제를 새로이 도입
  - 브라질 : 영어를 사용하던 ESRB의 등급을 준용하던 것을 보다 원활한 커뮤니케이션을 위해 포르투갈어를 사용하는 독자적인 등급제를 도입

- 중국 : 비록 시행이 되고 있지는 않지만, 등급분류제 논의가 일어나고 있는 것도 이러한 세계적 추세를 반영하기 위한 노력의 일환으로 볼 수 있을 것임

#### (다) 심의 영역의 확대

- 우리나라를 제외하고는 대부분의 국가가 비디오게임의 심의에 집중하고 있는 것이 사실이지만, 점차 온라인, 모바일 게임 등으로 그 영역이 확대되고 있는 추세
  - 이제 ESRB 와 PEGI에서 온라인게임 심의 사례를 찾는 것은 매우 쉬운 일이 되었으며, 모바일게임에 대한 심의 사례도 점차 증가하고 있음
  - PEGI의 PEGI OK 라벨 같은 경우도 온라인상의 많은 수의 캐주얼 게임들이나, 나아가 오픈마켓 플랫폼의 게임들을 등급분류 체제 안으로 흡입하기 위한 방책
- 아직 온라인게임이 활성화되지 않은 국가들에서는 온라인 게임의 심의사례를 찾을 수 없지만, 이들 국가들도 대부분 PC기반 게임에 대한 심의는 하고 있다는 점에서 조만간 온라인게임에 대한 심의도 시행할 것으로 예상

#### (라) 사행성 게임 문제 부각

- 사행성 혹은 사행성 모사 게임의 문제에 보다 관심을 갖고 체계화시키려는 추세
  - ESRB 사례
    - ESRB는 이전에도 내용정보에 Gaming이나 Gambling과 같은 것을 두어 사행성에 대한 고려를 하고는 있었지만, 실질적으로는 그러한 내용정보를 부착한 사례가 하나도 없을 정도로 유명무실한 것이었음
    - 하지만 최근에 ESRB는 사행성 관련 내용정보를 real gambling과 simulation gambling으로 구분하고, 실제로 simulation gambling은 많은 게임에 부착
  - 이러한 추세는 PEGI나 CERO에서도 보여지는 것으로, 점차 사행성 관련 내용정보를 부착한 게임들의 사례가 많이 나타나고 있음

- 이는 온라인 게임 등을 통한 상호작용적 사행성 게임들이 활성화되면서, 사행성 게임에 대한 경각심이 높아져서 나타난 현상으로 판단됨
  - 이전의 이용자간 상호작용이 불가능하던 비디오게임이나 PC패키지 게임에서는 사행성의 문제가 그다지 크지 않았음
  - 아무리 도박성이 높은 사행성게임을 모사하더라도 결국은 혼자서 즐기다 마는 것으로서 경제적으로나 사회적으로 문제가 발생할 소지가 매우 적었음
  - 그러나 네트워크 기능을 통해 이용자 간의 사행성 게임 이용이 가능해지면서 사회적 우려가 증대된 것으로 보임

## (2) 각국 게임심의제도의 특성별 위상 분석

- 각국 심의제도 추세의 함의를 찾기 위해 행정권의 불개입성과 시장에서의 정보공개성이라는 두 축을 중심으로 하여 일종의 포지셔닝 맵을 작성하고자 함
  - 기본적으로는 행정권의 개입정도가 적으면 적을수록, 또한 시장에서의 정보공개성이 높으면 높을수록 선진적인 제도에 해당
  - 선진적이라 함은 표현의 자유라는 헌법적인 권리를 생각할 때 그러함. 행정권이 적을수록, 그리고 정보가 많이 공개가 될수록 표현의 자유, 창작의 자유가 그만큼 더욱 보장되는 방향
- 그러나 포지셔닝 맵의 위치에는 각국의 체제, 역사적 배경, 산업적 발전, 시민 사회의 성숙도 등을 반영하지 못하고 있기 때문에, 포지셔닝의 위치에 가치를 부여할 수는 없음
  - 지나치게 추상적인 포지셔닝맵 만을 놓고 선진적, 후진적임을 판단하는 것은 무리가 있으며, 다만 산업과 문화가 성숙하면서 보다 표현의 자유를 보장하는 방향으로의 발전해나가는 것이 타당할 것임
- 각국 현황에 대한 정성적인 판단 및 비교를 통해 포지셔닝 맵을 그려보면 다음의 그림과 같이 크게 세 집단으로 분류 가능

- (1) 가장 행정권의 개입이 적고 정보공개정도가 높은 경우

- ESRB(미국), PEGI(유럽), CERO(일본), BBFC(영국) 정도가 해당
- 행정권의 불개입성과 시장에의 정보공개성이라는 두 축을 중심으로 하는 맵상에서는 우상쪽에 위치 : 각국 모두 독립적인 비정부기관이며, 게임을 금지시킬 수 있는 등급상의 제도가 없다는 점에서 세부적인 차이점들은 있다고 하더라도 모두 우상쪽에 위치 가능
- 다만, BBFC의 경우는 법률에 근거하고 있다는 점, 다소간 콘텐츠에 제약을 가할 수 있는 R18 등급이 있다는 점 등에서 미국, 유럽, 일본의 기관에 비해 다소 떨어지는 위치에 설정

- (2) 중간 정도의 기관들은 정부기관과 민간기관의 성격이 혼재

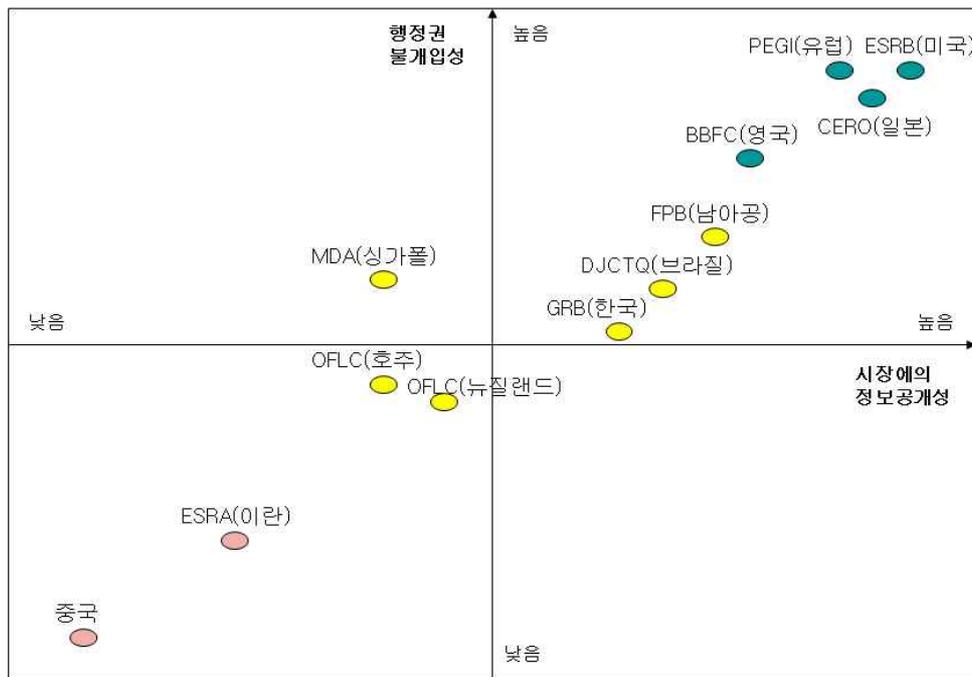
- 등급에도 금지시키는 제도가 존재하며, 이들 기관들은 모두 법률에 근거하고 있고, 위원장이나 위원들이 장관에 의해 위촉되는 경우가 대부분으로, 때문에 행정권의 개입성이라는 점에서는 유사한 위치이며 정보공개성에서는 다소간 차이
- OFLC(호주, 뉴질랜드)와 MDA(싱가폴)은 금지나 불합격에 해당하는 등급을 보유, 실질적으로 검열을 할 수 있는 제도적 장치를 갖고 있는 셈이며, 이 때문에 정보공개성에서는 다른 국가들에 비해서 낮은 위치
- 우리나라의 게임물등급위원회(GRB)와 DJCTQ(브라질), FPB(남아공)은 모두 그러한 금지를 할 수 있는 제도적 장치는 없음
  - .. 다만, GRB의 경우 등급거부라는 사행성에 관련한 법률 조항이 모호하게 해석되어 남용된 흔적이 있음(즉, 폭력성이나 선정성과 관련하여 게임의 출시를 금지한 사례가, 많지는 않지만 나타나고 있음)
  - .. 이 때문에 우리나라의 GRB는 브라질이나 남아공에 비해서는 낮은 정보공개성을 지닌 것으로 설정
  - .. 브라질은 이전에 ESRB의 제도를 준용하였다는 점 때문에 ESRB와 유사한 특성의 제도를 운영하고 있고, 따라서 정보공개성에서 상당히 높은 위치

.. 남아공은 역사적 특성 때문인지 검열에 대해서 상당한 거부감을 느끼는 흔적이 보이기 때문에 역시 높은 정보공개성을 지니는 것으로 파악

- (3) 거의 온전히 검열을 도모하고 있는 기관

- 이들은 심의기관이 매우 정부기관의 성격이 강하며 콘텐츠의 시장 출시를 금지시킬 수 있는 제도의 특성을 지님
- 중국과 이란이 여기에 해당
  - .. 중국은 등급분류제도도 없을 정도로 거의 완전한 형태의 검열을 하고 있음
  - .. 이란은 등급분류는 하고 있지만, 금지되는 게임의 비율이 25.8%나 될 정도로 매우 높은 수준을 보이며 실질적인 검열을 하고 있음

<그림 12> 세계 각 국 게임심의제도의 포지셔닝 맵



- 이러한 위치 설정은 각 기관이 표방하고 있는 목적만 보더라도 유추가 가능함
  - 맵에서 우상 쪽에 위치한 기관들은 대부분 정보제공을 근원적인 목적으로 설정
    - 특히 부모나, 게임이용자가 올바르게 적절한 게임을 이용하거나 구매할 수 있

도록 돕는 것을 목적

- 산업과 시민사회가 성숙했기 때문에 자율적인 규제와 조정을 도모하고자 하는 것이며, 표현의 자유를 적극 지지하려는 의미
- 이에 반해 중간 그룹 이하로 내려갈수록 콘텐츠에 대한 강제적인 조정을 통한 청소년 보호나 체제 수호를 표방하는 경우
- 우리나라만 하더라도 공공의 이익과 청소년 보호가 주된 목적으로 나타나는데, 청소년 보호는 헌법적 권리인 표현의 자유에 비해 하위의 원칙이라고 볼 수 있을텐데 상위의 원칙인 표현의 자유에 대한 배려가 보이지 않고 있음
- 이는 같이 중간그룹에 속한 국가들에서도 유사하게 나타남
  - .. 직접 정보제공이 목적임을 표방하고 있는 국가, 기관도 있기는 하지만, 청소년 보호나 산업 진흥과 같은 하위 원칙들과 동일한 선상에서 나열되고 있어서, 표현의 자유에 대한 궁극적인 배려가 보이지 않음
- 이는 검열을 하는 국가로 기술된 중국과 이란의 경우에 보면 매우 두드러지게 나타남
  - .. 표현의 자유에 대한 언급을 찾기 어려우며, 청소년 보호는 물론 나아가 체제 수호, 종교 수호 등의 원칙이 존재
  - .. 체제나 종교를 수호하기 위해서는 근본적으로 표현의 자유를 억압, 실질적인 제도상에서 검열의 흔적을 쉽게 찾을 수 있음

#### 4. 맺음말

- 표현의 자유, 창작의 자유는 지고한 권리이기는 하지만 무조건적으로 지킬 수 있는 것은 아니며, 그러한 자유에 대해 허용할 수 있는 체제, 인식, 문화적 이해도의 수준들이 각각의 국가, 사회별로 다르기 때문에 일률적으로 나열하여 비교할 수 있는 것은 아님
- 따라서 기본적으로 각각의 국가들은 해당 국가의 상황에 걸맞는 심의제도를 구

비하고 있다고 이해하는 것이 바람직

- 또한 이러한 이해는 또한 심의제도가 상황에 걸맞게 변화해야 함을 함축
- 산업적 발달에 따른 해당 콘텐츠에 대한 문화적 이해도의 성숙, 시민사회의 성숙에 따라 심의제도의 선진화가 뒷받침되어야 할 것임
  - 이러한 변화는 우리나라와 브라질에서 찾아볼 수 있음
    - 브라질 : ESRB의 것을 그대로 준용하다가 독자적인 심의체제를 구축, 점차 브라질 내의 게임 이용이 증가하면서 커뮤니케이션에 용이하지 않은 미국식 제도를 배제하고 독자적인 언어의 제도를 채용
    - 우리나라 : 게임산업 및 문화의 규모가 급속도로 성장하면서 영화나 비디오에 부수하여 심의를 하던 것에 한계를 느끼고 독자적인 게임심의를 도모하면서 GRB가 등장
  - 산업이 커졌다는 것은 그만큼 해당 산업을 향유하는 사람들이 증가하였다는 것을 의미하며, 따라서 문화적 이해도도 커졌음을 의미
    - 그런 측면에서 브라질 및 우리나라의 경우는 사회 환경 및 상황의 변화에 따라 심의제도를 적절하게 개선, 개혁시킨 사례에 해당함
- 산업 및 문화의 발달에 따라 심의 제도의 발전이 따르기도 하지만, 심의 제도가 능동적으로 산업 및 문화의 발달을 견인할 수 있는 가능성을 찾을 수도 있음
  - 사회 및 문화에 대한 끊임없는 고찰 및 분석을 통해서 그것들을 극대화할 수 있는 심의제도에 대한 고민 및 개선은 산업과 문화를 발전시킬 수 있는 선도적인 인프라로서의 역할을 할 수 있을 것임
- 본 보고서는 그러한 의미에서 우리나라 GRB의 개선을 도모할 수 있는 이론적인 토대 마련을 목적으로 하였음
  - 우리나라는 게임에 관해서는 상당히 고도의 발전을 이루었다고 평가되며, 지속적으로 이러한 발전에 걸 맞는 심의제도로 개선하여 게임산업 및 문화가 발전할 수 있는 토대를 제공해야 할 것임

### <참고 사이트>

- 한국 게임물등급위원회(GRB : Game Rating Board; [www.grb.or.kr](http://www.grb.or.kr))
- 미국 ESRB(Entertainment Software Rating Board; [www.esrb.org](http://www.esrb.org))
- 유럽 PEGI(Pan Europe Game Information; [www.pegi.info](http://www.pegi.info))
- 일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization; [www.cero.gr.jp](http://www.cero.gr.jp))
- 중국 신문출판총서. 문화부
- 호주 OFLC (Office of Film and Literature; <http://www.oflc.gov.au/>)
- 뉴질랜드 OFLC (Office of Film and Literature Classification : <http://www.censorship.govt.nz/index.html>)
- 남아프리카 공화국 FPB(Film and Publication Board; <http://www.fpb.gov.za/>)
- 영국 BBFC(British Board of Film Classification; <http://www.bbfc.co.uk/>)
- 이란 ESRA(Entertainment Software Rating Association; <http://www.ircg.ir/>)
- 브라질 DJCTQ (Department of Justice, Rating, Titles and Qualification (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação in Portuguese); <http://www.mj.gov.br/>)
- 싱가포르 MDA (Media Development Authority; <http://www.mda.gov.sg/>)