



온라인게임사전등급제 찬반 양론 부분

찬성...올바른 게임문화 정착을 위해 필요

반대...지나친 규제 위주의 정책 산업발전 저해

글 백승오

문화관광부에 의해 시행되는 온라인게임사전등급제가 찬반양론이 팽배한 가운데 강행되었다.

온라인게임업체들이 사전등급제에 민감한 이유는 여러 가지가 있겠지만, 그 중 가장 큰 이유는 온라인게임 이용자의 대부분이 10대라는 것이다. 이용자가 10대라는 것이 원인이 되는 이유는 등급에서 10대 사용 금지라는 판정을 받을 경우 결국 사업을 포기해야 하는 경우도 생길 수 있다는 것이다. 온라인게임등급제에 대한 정보통신부(정통부)와 문화관광부의 입장이 또 다른 것도 사전등급제가 그만큼 민감하다는 것을 반증하고 있다.

문화관광부는 법질서 확립과 청소년보호 일환으로 온라인게임 등급 분류 제도 강화에 나선다는 명분을 가지고 등급제를 더욱 강화하려는 움직임을 보이고 있다.

문화관광부의 입장은 최근 온라인 게임으로 인한 오프라인의 폭력, 아이템의 거래를 통한 금전거래 이에 따른 각종 부작용이 사회문제를 야기한다는 논리다. 문화관광부는 일단 초기버전에서 '청소년사용가' 등급을 얻은 후 업그레이드 버전에서 불건전 게임으로 변할 것을 방지하기 위해 업그레이드 버전도 영상물등급위원회의 등급분류를 받아야 한다고 한다. 이에 대한 정보통신부의 입장은 다르다. 정보통신부는 지나친 규제는 산업발전의 걸림돌일 뿐 아니라 기술 경쟁력 저하를 불러올 수 있음을 들어 문화관광부의 규제 위주의 정책과는 다른 의견을 피력하고 있다.

온라인 게임은 등급은 문화관광부 유관기관인 영상물등급위원회에서 관장을 하지만 등급분류가 끝나면 사후 관리는 정보통신부 유관기관인 정보통신윤리위원회에서 맡고 있다. 관리에 있어서 일관성이 없다는 것이다. 이러한 제도적인 맹점은 차치하고서라도 이번 심의제도와 관련한 양부처가 보여주는 모습은 같등으로 밖에 비쳐지지않는다는 점이다. 현재 이에 대한 업계의 의견도 분분하다. 업계는 일단 사전 심의 강화가 못마땅하다는 의견이 지배적이다. 하지만 업계관계자에 따르면 이번 심의강화가 경쟁사와의 시장쟁탈전에서 유리한 고지를 점하기 위해 은근히 반기는 것도 있긴 하나 지극히 소수라고 한다. 즉, 대부분의 업체는 사전등급 분류가 전체 게임시장에 찬물을 끼얹을까 두려워하는 분위기다.

앞서 지적했듯이 문화관광부는 온라인 게임의 비윤리성, 오프라인까지 이어지는 폭력과 범죄가 우려할만한 수준까지 도달했다는 판단 아래 사전등급 강화의 필요성을 역설하고 있다. 이와는 달리 정보통신부는 그러한 역기능은 인정하지만 업계를 산업발전을 저해하는 규제위주의 정책에는 반기를 들었다. 이에 따라 정보통신부는 '건전한 온라인게임 산업육성 종합대책'을 발표하여 세계시장에서도 경쟁력을 갖춘 게임산업의 발전을 위한 정책을 발표해 눈길을 끌고 있다.

참고 자료로 정보통신부가 발표한 '건전한 온라인게임 산업육성 종합대책' 계획 전문을 게재한다.

건전한 온라인게임 산업육성 종합대책

2002. 4. 정보통신부

국내 온라인게임산업 및 규제 현황

1. 검토 배경
2. 온라인게임산업 현황 및 문제점
3. 온라인게임의 특성과 규제체계

건전한 온라인게임산업 육성대책

1. 핵심기술개발 지원
2. 전문인력 양성 지원
3. 건전한 온라인게임 이용환경 조성

민간부문의 자율규제 활성화

합리적인, 효율적인 온라인 게임 규제체제 구축

온라인게임 중독 예방 및 치유행동 강화

국내 온라인게임산업 및 규제 현황

1. 검토 배경

- 세계적으로 앞선 초고속정보통신망 구축, 인터넷 이용인구의 급속한 증가와 더불어 국내 온라인 게임이 급속 확산
 - * 온라인 게임은 청소년층을 위주로 많은 국민이 즐기는 대표적인 사이버 라이프의 한 형태로 자리잡아 가고 있으며
 - * 산업적인 측면에서도 창의력에 기초한 고부가가치 지식기반산업으로서 우리나라의 가장 유망한 분야로 기대

※ 서적, 음반, 영화산업을 능가하여 가장 빠른 성장률 유지

- 그러나, 국내 온라인게임산업은 이제 성장 초기단계로 선진외국의 기업들과 경쟁하여 세계시장 진출을 모색하기에는 많은 어려움을 겪고 있으며
 - * 또한, 게임의 폭력성, 게임 중독, 아이템 거래 등을 둘러싼 사기행위 등 온라인게임과 관련된 부정적인 측면이 최근 사회 문제화되고 있음
- 이러한 어려움을 극복하고 우리나라 온라인게임산업이 세계적인 경쟁력을 갖추어 정보화사회의 핵심전략산업으로 성장할 수 있도록
 - * 핵심기술개발, 전문인력양성 지원 등 종합적인 지원체제를 구축하는 동시에
 - * 온라인게임산업 발전의 근간인 창의력을 손상시키지 않는 합리적인 규제체계를 마련하여 건전하게 온라인게임을 육성 발전시키고자 함

2. 온라인게임산업의 현황 및 문제점

- 세계적으로도 전체 게임시장 규모는 2001년도에 500억 달러에 이르며, 이중 온라인게임은 20억 달러 규모로 매년 47% 이상 고성장하고 있음
 - * 2001년 국내 시장규모는 3,000억원대로 성장하였고, 2005년

까지 7,000억원에 이를 전망으로 매년 48%이상 고성장

- 높은 성장률에도 불구하고, 현재 국내 온라인게임산업은 업체의 영세성과 산업기반의 취약성으로 핵심기술 확보 및 전문인력 부족 등의 곤란을 겪고 있음
 - * 특히 게임엔진 등 핵심원천기술에 대한 대의의존도가 크고 핵심엔지니어 및 교수요원 등 게임관련 고급인력이 크게 부족한 실정임
- 또한, 온라인게임이 확산되면서 게임의 폭력성, 게임중독, 아이템 거래 등을 둘러싼 사기행위 등 부작용이 온라인게임 성장에 장애가 되고 있음

3. 온라인게임의 특성과 규제체계

- 온라인게임은 다른 게임과는 달리 서버를 통해 연결된 다수의 게이머간의 실시간 상호작용을 통해 게임의 내용이 형성·변화해 가는 역동적인 구조를 갖고 있어
 - * 게임의 사회적 영향을 평가하기 위해서는 게임콘텐츠 자체보다는 아이터머거래, 채팅 등 플레이어간의 상호작용 등에 더 주의할 필요가 있으며
 - * 또한, 온라인게임서버에서 실시간으로 이루어지는 패치에 의해 게임환경이 수시로 변화하고 있어, 게임의 내용과 진행상황을 사전에 정의하는 것이 곤란함
- 이러한 온라인게임의 특징에 따라 세계적으로 온라인게임은 사업자에 의한 자율규제를 위주로 하고, 공권력에 의한 규제는 필요 최소한으로 한정하고 있음

※ 온라인게임의 역기능에 대하여 미국에서는 권장연령제시 등 자율규제를 실시하고 있으나, 국내의 경우 2002. 3월 25개 온라인게임업체가 참여한 온라인게임산업협회가 구성되어 이를 본격적으로 논의중에 있음

* 우리의 경우 '98년부터 정보통신윤리위원회가 수시로 변화·



온라인게임사전등급제 찬반 양론 부분

찬성...올바른 게임문화 정착을 위해 필요
반대...지나친 규제 위주의 정책 산업발전 저해

글 백승오

문화관광부에 의해 시행되는 온라인게임사전등급제가 찬반양론이 팽배한 가운데 강행되었다.

온라인게임업체들이 사전등급제에 민감한 이유는 여러 가지가 있겠지만, 그 중 가장 큰 이유는 온라인게임 이용자의 대부분이 10대라는 것이다. 이용자가 10대라는 것이 원인이 되는 이유는 등급에서 10대 사용 금지라는 판정을 받을 경우 결국 사업을 포기해야 하는 경우도 생길 수 있다는 것이다. 온라인게임등급제에 대한 정보통신부(정통부)와 문화관광부의 입장이 또 다른 것도 사전등급제가 그만큼 민감하다는 것을 반증하고 있다.

문화관광부는 법질서 확립과 청소년보호 일환으로 온라인게임 등급 분류 제도 강화에 나선다는 명분을 가지고 등급제를 더욱 강화하려는 움직임을 보이고 있다.

문화관광부의 입장은 최근 온라인 게임으로 인한 오프라인의 폭력, 아이템의 거래를 통한 금전거래 이에 따른 각종 부작용이 사회문제를 야기한다는 논리다. 문화관광부는 일단 초기버전에서 '청소년사용가' 등급을 얻은 후 업그레이드 버전에서 불건전 게임으로 변할 것을 방지하기 위해 업그레이드 버전도 영상물등급위원회의 등급분류를 받아야 한다고 한다. 이에 대한 정보통신부의 입장은 다르다. 정보통신부는 지나친 규제는 산업발전의 걸림돌일 뿐 아니라 기술 경쟁력 저하를 불러올 수 있음을 들어 문화관광부의 규제 위주의 정책과는 다른 의견을 피력하고 있다.

온라인 게임은 등급은 문화관광부 유관기관인 영상물등급위원회에서 관장을 하지만 등급분류가 끝나면 사후 관리는 정보통신부 유관기관인 정보통신윤리위원회에서 맡고 있다. 관리에 있어서 일관성이 없다는 것이다. 이러한 제도적인 맹점은 차치하고서라도 이번 심의제도와 관련한 양부처가 보여주는 모습은 갈등으로 밖에 비쳐지지않는다는 점이다. 현재 이에 대한 업계의 의견도 분분하다. 업계는 일단 사전 심의 강화가 못마땅하다는 의견이 지배적이다. 하지만 업계관계자에 따르면 이번 심의강화가 경쟁사와의 시장쟁탈전에서 유리한 고지를 점하기 위해 은근히 반기는 것도 있긴 하나 지극히 소수라고 한다. 즉, 대부분의 업체는 사전등급 분류가 전체 게임시장에 찬물을 끼얹을까 두려워하는 분위기다.

앞서 지적했듯이 문화관광부는 온라인 게임의 비윤리성, 오프라인까지 이어지는 폭력과 범죄가 우려할만한 수준까지 도달했다는 판단 아래 사전등급 강화의 필요성을 역설하고 있다. 이와는 달리 정보통신부는 그러한 역기능은 인정하지만 업계를 산업발전을 저해하는 규제위주의 정책에는 반기를 들었다. 이에 따라 정보통신부는 '건전한 온라인게임 산업육성 종합대책'을 발표하여 세계시장에서도 경쟁력을 갖춘 게임산업의 발전을 위한 정책을 발표해 눈길을 끌고 있다.

참고 자료로 정보통신부가 발표한 '건전한 온라인게임 산업육성 종합대책' 계획 전문을 게재한다.

건전한 온라인게임 산업육성 종합대책

2002. 4. 정보통신부

국내 온라인게임산업 및 규제 현황

1. 검토 배경
2. 온라인게임산업 현황 및 문제점
3. 온라인게임의 특성과 규제체계

건전한 온라인게임산업 육성대책

1. 핵심기술개발 지원
2. 전문인력 양성 지원
3. 건전한 온라인게임 이용환경 조성

민간부문의 자율규제 활성화

합리적이고, 효율적인 온라인 게임 규제체계 구축
온라인게임 중독 예방 및 치유활동 강화

※ 2002. 3월말 현재 게임기술지원센터(KT IDC센터)에 11개업체 입주

2. 게임전문인력 양성 추진

- 고급 게임전문인력을 양성하기 위하여 게임디자이너 및 게임 프로그래머 과정을 ICU 부설 정보통신교육원에 개설하여 고급게임 엔지니어와 교수요원 양성 추진(25억원)
- 국내 대학, 민간교육기관에서 사용할 수 있도록 국내실정에 적합한 온라인게임 관련 교재 및 코스웨어 개발·보급(4억원)
- 3D, 인공지능게임 등 기술발전 추세에 맞춰 급속히 등장하는 고급 신기술에 대한 단기 교육 추진(7억원)
- 20여개 대학 게임동아리 등에 게임개발 지원 등을 통하여 게임관련 잠재인력 발굴(4억원)

3. 건전한 온라인게임 이용환경 조성

민간부문의 자율규제 활성화

- 온라인게임업계의 공동협력증진, 건전한 게임문화 선도 등을 목적으로 발족한 '온라인게임산업협의회'를 중심으로
 - * 사업자 스스로 게임내용의 자율심의, 모니터링, 자율규제 행동강령 제정, 협의회 소속 사업자들에 대한 감독이 이루어 질 수 있도록 유도하여 자율정화 활성화 도모
 - * 고객불만처리센터를 설치하여 개인정보 누출 등 이용자의 권리침해를 적극적으로 방지하도록 유도

※ 온라인게임산업협의회에서 권장이용연령 제시 등 자율심의 준비중

- 학부모·청소년단체, 온라인감시단체 등 민간단체들의 온라인게임의 건전화에 위한 자율감시활동 활성화 추진
- '사이버패트롤네티즌(Cyber Patrol Netizen)'의 온라인게임 감시활동을 지원하여 네티즌에 의한 온라인게임 정화활동 촉진

※ 사이버패트롤네티즌은 건강한 온라인을 지키기 위해 자발적으로 참여한 100명의 시민들로 구성되어 있고, 정보통신윤리위원회에서는 이들에게 월 3만원의 통신비를 지원(2002. 4.10일 선발)

- 금년 상반기중 '인터넷파랑새'를 개발·보급하고, 특수전화번호 1357을 설치 운영하여 정보이용자가 쉽게 불건전정보를 신고할 수 있도록 지원

※ 인터넷파랑새는 모니터에 상시 표시되어 이를 클릭하면 신고센터로 직접연결시켜주고, 처리결과를 자동으로 회신해 주는 프로그램임

- 네티즌과 업체들이 함께 온라인게임이용시 네티즌들이 실천해야 할 '네티즌 온라인 게임 윤리강령'을 제정하여 네티즌 스스로 건전한 온라인 게임 이용문화의 확산 유도

합리적이고, 효율적인 온라인 게임 규제체제 구축

- 정보통신윤리위원회에 온라인게임 전담 모니터링팀 설치하고 심의기준의 지속적인 보완·개정 추진하며
 - * 온라인게임상의 불법행위 등에 대해 신속한 대응을 위해 'Hot-Line(인터넷119)'를 금년 상반기중으로 구축
 - * 온라인 아이템 거래 사기, 음란·폭력정보 등 온라인게임 불법행위 적발 시 즉각적 시정요구 및 수사기관에 통보 조치

온라인게임 중독 예방 및 치유행동 강화

- [인터넷중독예방및상담센터], [사이버중독정보센터]를 통해, 금년중 온라인게임중독 예방 및 상담프로그램 등을 개발하며
 - * 2002년 중반기중 '한국형 사이버중독 진단척도'를 개발하고, 초·중·고등학교 정보통신윤리교육에 사이버중독 예방 교육을 포함시키고,
 - * 상담전문인력을 각급 학교에 파견하여 학생과 학부모들에게 게임중독, 인터넷 오·남용문제 등에 대한 교육 실시