

형법314조를 근거로 제시하는 부분에 대한 민원

제314조(업무방해) ① 제313조의 방법 또는 위력으로써 사람의 업무를 방해한 자는 5년 이하의 징역 또는 1천500만원 이하의 벌금에 처한다.

형법 314조는 위와 같이 업무방해에 대한 부분입니다.

그런데 현재 게임물관리위원회는 사무실 출입에 대하여 형법314조를 근거로 출입을 금지한다는 표시를 달기도 하였으며, 위원장 전화번호는 형법314조에 의한 민원인 난동으로 인한 업무방해 때문에 비서실을 통해서 한다는 민원 답변을 받았습니다.

따라서 본 민원인은 이러한 답변을 보고 다음과 같은 질문 하겠습니다.

1. 법적으로 형법 314조는 이러한 행위(민원인의 요구제한)에 대한 근거로서 사용이 가능하다는 법원의 판단 내지 재판같은 선례가 있는지?
2. 타 공공기관에서도 이렇게 형법314조를 근거로 민원인의 요구를 자제시킨 사례가 있는지?

이상 다음 질문에 답하여 본 민원인이 제기한 의문에 답을 제시해주시기 바랍니다.

추가로, 매크로 답변 방지를 위하여 다음 마지막 질문 남기겠습니다.

조광조는 훈구파였습니까? 사림파였습니까?

- 1. 안녕하십니까? 귀하께서 신청하신 민원에 대해 안내드립니다.
- 2. 귀하의 민원내용은 '입구 안내문에 대한 문제제기'에 관한 질의로 이해됩니다.
- 3. 귀하의 민원 질의에 대한 답변은 다음과 같습니다.

☞ 우리 위원회가 민원실을 폐쇄하거나 민원인의 접근을 제한하였다는 것은 사실이 아닙니다. 문의하신 안내문은 2020년 11월부터 사무실 입구(출입카드 소지자 및 내부직원 지문인식 후 출입하는 곳)에 붙인 것으로, 1층 맞이방(구 민원실)에 부착한 것이 아닙니다. 또한, 해당 문구는 과거 사무실 공간 등을 무단 침입하여 난동을 부린 민원이 발생(2019. 8. 20. ~ 21.)한 것이 원인으로 민원실 출입과는 관련이 없음을 알려드립니다.

☞ 민원실은 사무공간 부족으로 인해 공간을 재배치(2020년 11월)하여 방문 민원인들이 최대한 불편하지 않도록 1층 맞이방을 마련하여 운영해 오고 있습니다. 1층 '맞이방'은 업무시간(09:00~18:00)에 항상 출입이 가능하며, 게임기 입출고 등 실제로도 용무가 있으신 분들이 이용하고 있습니다.

☞ 덧붙여 홈페이지의 공지는 다수 민원인들이 제기하신 민원의 취지를 위원회가 이해하였음을 알리고, 민원처리가 지연되지 않도록 충분한 검토를 진행하겠다는 취지로 안내를 드리기 위해 올리게 되었습니다. 이러한 내용이 민원인들께 충분히 전달되었다고 판단되어 다음 날 안내문을 내리게 되었다는 점을 알려드립니다.

- 4. 귀하의 민원에 만족스러운 답변이 되었기를 바라며, 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 민원 법무팀 [redacted]에게 연락주시면 친절히 안내해 드리도록 하겠습니다. 감사합니다.



제목	게임물관리위원회의 악성민원처리 의심 관련민원
내용	최근 한 여성 위주 사이트 유저가 귀 위원회에 소속된 분께서 서브게임 유저들이 제보한 민원들을 '악성민원'이라 칭하며 대부분을 잘라내고 있다고 말했다고합니다. 악성민원 등에 찾아본 결과 악성민원에 대한 기준은 확실하지 않지만 시행령으로 민원 담당자의 보호 조항이 존재하며 이것을 어기는 것을 악성민원이라고 보는것이 가능하다고 민원인은 판단했습니다. 현 대한민국의 민원사무처리에 관한 법률 제 5조 2항에 따르면 '민원인은 민원을 처리하는 담당자의 적법한 민원처리를 위한 요청에 협조하여야 하고, 행정기관에 부당한 요구를 하거나 다른 민원인에 대한 민원 처리를 지연시키는 등 공무를 방해하는 행위를 하여서는 아니 된다'고 규정되어 있습니다. 하지만 현재 서브컬쳐 게임 유저들은 적법한 절차를 따라 명확하지 않은 기준을 통해 이루어진 연령 상향 조치에 관련된 게임물관리위원회에 민원을 접수했고, 민원을 처리할 때 어떠한 부당한 요구도 없었습니다. 하지만 최근 게임물관리위원회 측에서 서브컬쳐게임 유저들의 민원을 '악성민원' 취급하며 관련 민원을 잘 처리하지 않거나 아예 처리하지 않는듯한 행동을 한다는 이야기가 있었고 추가적으로 상기 언급한 여성 커뮤니티 유저의 발언까지 나오자 본 민원인은 게임물관리위원회 측에서 정말로 서브컬쳐 게임들 유저들의 민원을 정말 악성민원으로 생각한다고 의심하게 되었고 이 의심이 진실인지 혹은 단순한 오해인지를 확인하기 위해 사실여부를 확인해 주시길 바랍니다.
첨부 파일	발언 관련자료.jpg

답변일 2022-10-26 15:44:50

처리결과
(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 신청하신 민원에 대해 안내드립니다.
2. 귀하의 민원내용은 '민원대응에 대한 문제제기'에 관한 질의로 이해됩니다.
3. 귀하의 민원 질의에 대한 답변은 다음과 같습니다.

☞ 우리 위원회가 민원실을 폐쇄하거나 민원인의 접근을 제한하였다는 것은 사실이 아닙니다. 문의하신 안내문은 2020년 11월부터 사무실 입구(출입카드 소지자 및 내부직원 지문인식 후 출입하는 곳)에 붙인 것으로, 1층 맞이방(구 민원실)에 부착한 것이 아닙니다. 또한, 해당 문구는 과거 사무실 공간 등을 무단 침입하여 난동을 부린 민원이 발생(2019. 8. 20. ~ 21.)한 것이 원인으로 민원실 출입과는 관련이 없음을 알려드립니다.

☞ 현재 민원실은 사무공간 부족으로 인해 공간을 재배치(2020년 11월)하여 방문 민원인들이 최대한 불편하지 않도록 1층 맞이방을 마련하여 운영해 오고 있습니다. 1층 '맞이방'은 업무시간(09:00~18:00)에 항상 출입이 가능하며, 게임기 입출고 등 실제로도 용무가 있으신 분들이 이용하고 있습니다.

☞ 덧붙여 홈페이지의 공지는 다수 민원인들이 제기하신 민원의 취지를 위원회가 이해하였음을 알리고, 민원처리가 지연되지 않도록 충분한 검토를 진행하겠다는 취지로 안내를 드리기 위해 올리게 되었습니다. 이러한 내용이 민원인들께 충분히 전달되었다고 판단되어 다음 날 안내문을 내리게 되었다는 점을 알려드립니다.

4. 귀하의 민원에 만족스러운 답변이 되었기를 바라며, 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 민원 법무팀 [REDACTED]에게 연락주시면 친절히 안내해 드리도록 하겠습니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자 2023-01-26 15:44:50

첨부 파일

제목

게임물관리위원회의 모순점관련 건

내용

아래에 첨부된 사진과 같이 게임물관리위원회는 굿게이머프로그램을 진행중에 있음을 확인 했습니다.

그러나 민원인은 해당 최근 위원회의 행동은 교육 프로그램 단계와 상당히 거리가 멀을 느꼈습니다.

첨부자료를 보시면 아시겠지만 교육 프로그램 단계의 내용에는 STEP3 '게임의 긍정적인 순기능을 탐구하고 역기능을 배제하는 머리키우기'라는 과정이 있습니다.

그러나 선정성이라는 명목으로 게임의 역기능만을 바라보며 여러게임을 검열하고 등급을 재조정하는 모습과

저번 국회 국정감사에서 본위원회의 위원장인 '김규철'위원장께서는 P2E게임과 관련하여 긍정적인 입장을 표명하였습니다.

이는 정작 게임성장을 이룰수 있는 게임들은 검열하고 사행성게임을 막자는 본위원회의 설립목적을 망각하며 오히려 사행성 게임의 역기능을 키우려는 의도로밖에 보이지 않습니다.

이에 관한 위원회의 생각을 묻고 싶습니다.

첨부 파일

STEP3.png 



답변 내용

답변일	2022-10-25 14:27:54
처리결과 (답변내용)	1. 안녕하세요? 게임물관리위원회 국민신문고를 방문해 주셔서 감사드리며 귀하의 민원내용에 대해 다음과 같이 답변 드립니다. 2. 귀하께서 제기하신 민원은 문화체육관광위원회 국정감사시 게임물관리위원회 위원장 발언과 관련된 P2E와 사행성에 대한 위원회 입장에 대한 민원을 제기하신 것으로 이해됩니다. 3. 위 민원 내용을 확인한 결과 가. 게임물관리위원회 위원장의 P2E 발언과 관련하여 게임의 결과로 암호화폐 등을 제공하는 P2E 게임물은 현행 게임산업법령상 허용되지 않는다는 사실을 국정감사 당시 밝힌 바 있습니다. 해당 발언은 문체부 산하 기관인 한국콘텐츠진흥원의 블록체인 게임물 진흥 정책과 위원회 간 규제 정책이 엇박자가 나고 있다는 국회의원의 지적에 대하여 관계기관 간 조율을 통하여 불합리해 보이는 부분에 대한 개선을 검토해 보겠다는 맥락으로 이해하여 주시면 되겠습니다. 나. 귀하의 게임 산업에 대한 관심에 감사드리며, 위원회 업무와 관련하여 민원이 있을 경우 국민신문고 (https://www.epeople.go.kr/)를 통해 접수하여 주시면 성심껏 답변해드리겠습니다. 4. 귀하께 만족스러운 답변이 되었기를 바라며, 답변 내용에 대해 추가 설명이 필요한 경우 경영지원팀 [redacted]에 연락주시면 설명드리겠습니다. 감사합니다. 끝.
만족도평가 가능일자	2023-01-25 14:27:54
첨부 파일	



만족도 평가하기

제목 고객헌장 위배 관련민원

내용 제1장 고객만족 선언문

1. 우리는 고객인 국민과 기업으로부터 신뢰받는 기관으로 자리매김 하도록 언제나 친절하고 편리한 서비스를 제공할 것입니다.
2. 우리는 모든 민원 업무에 대하여 친절하고 신속공정하게 처리하겠습니다.
3. 우리는 모든 민원업무를 정확하게 처리하며, 잘못이 있을 경우 즉시 시정하여 고객들에게 불편과 불이익이 없도록 하겠습니다.
4. 우리는 항상 고객의 의견을 존중하고, 고객의 입장에서 생각하며 최대한의 노력을 기울이겠습니다.

위 자료가 게임물관리위원회의 고객헌장 제1장입니다.

이에 민원인은 2번항목에 의문점을 가져 다음 질문에 대한 답변을 요구합니다.

1. 한쪽 의견만 수렴하여 결정하는게 '민원업무를 정확하게 처리'하는 것이라고 생각하십니까?
2. 위기관이 정한 등급조정기준조차 지키지 않고 성급한 판단을 내린것을 잘못이라 인정하고있지 않는 겁니까?
-잘못이라 생각하면 즉시 시정하지 않는 이유가 궁금합니다.

첨부 파일

답변일

2022-10-28 11:44:02

처리결과
(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 신청하신 민원(1AA-2210-0356737 / 2AA-2210-0355516)에 대해 안내드립니다.
2. 귀하의 민원내용은 "등급분류 규정"에 관한 질의로 이해됩니다.
3. 귀하의 민원 질의에 대한 답변은 다음과 같습니다.
 - ☞ 게임물관리위원회는 등급분류규정 제3조에 따라 국제적 보편적 가치를 지향하고, 객관성과 합리성을 확보하기 위해 민간 외부 전문가 자문과 게임이용자, 게임물 관련사업자 등 이해관계자들의 의견을 적극 수렴하여 등급분류 규정을 지속적으로 개선하고자 노력하고 있습니다.
 - ☞ 게임물 등급분류는 게임산업법과 등급분류 규정에 근거한 게임콘텐츠 내에서 발생하는 폭력성 등 내용정보 사항의 빈도와 묘사 정도, 행위의 표현 정도 및 암시적 내용 유무, 이용자 조작에 따른 반응 등을 종합적으로 검토하여 7가지 기준(폭력성, 선정성, 사행성, 공포, 범죄, 약물, 언어)의 사실적 표현 정도에 따라 4가지 연령(전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가)으로 등급분류되고 있음을 알려드립니다.
4. 귀하의 민원에 만족스러운 답변이 되었기를 바라며, 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 민원 법무팀 [redacted]에게 연락주시면 친절히 안내해 드리도록 하겠습니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자

2023-01-28 11:44:02

첨부 파일



만족도 평가하기

제목

블루아카이브로 재점화된 애매한 심의 기준 재정립 요청

내용

안녕하세요, 게임을 즐겨하는 한 게이머입니다. 이번 블루아카이브 심의 등급 상향 요청으로 재점화된 애매한 심의 기준에 대한 재정립과 게임 심의 과정의 투명한 공개를 요청드리기 위해 민원을 넣게 되었습니다. 이전부터 GTA와 단간론파 등 일관성 없는 게임물관리위원회의 심의가 논란이 된 바 있었는데도 불구하고 작금의 상황이 일어난 것에 대해 게관위가 아직도 심의에 대한 제대로 된 기준 조차 정립하지 못한 것이 아닌가 하는 의문이 듭니다. 이에 따라 현재의 애매한 심의 기준을 명확한 표현이 포함된 객관적인 형태로 재정립하고 이런 상황이 다시 발생했을 때 국민들이 게관위의 의도를 파악하여 오해의 여지를 줄일 수 있게끔 심의 과정의 문서화 및 공개를 요청드립니다.

첨부 파일

답변일	2022-10-25 13:28:24
처리결과 (답변내용)	1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다. 가. 먼저 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다. 나. '블루 아카이브'는 민원을 통해 인지하여 모니터링 진행한 게임물로, 모니터링 결과 캐릭터의 의상/노출 묘사 정도, 빈도, 성행위 암시, 이용자 조작에 따른 반응 등 종합하여 검토해보았을 때 등급분류규정 제8조(선정성 기준)에 따라 청소년이용불가 등급에 해당한다고 판단하였습니다. 다. '블루 아카이브'의 직권등급재분류 대상 판단에 관한 위원회 회의록을 첨부하니 첨부파일 확인 바랍니다. 라. 정보공개법 제9조 제1항 제6호 및 제7호에 따라 참석위원의 성명과 청구정보 외 등급재분류 대상 게임물 제명을 제외하고 부분 공개함을 알려드립니다. 2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 [redacted]으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.
첨부 파일	'블루 아카이브' 게임물관리위원회 안건 및 회의록.pdf ↓

제목 게임 '블루 아카이브' 관련 게임물관리위원회의 회의록에 관한 건

내용 귀 위원회의 무궁한 발전을 기원합니다.

최근, 귀 기관과 넥슨게임즈의 모바일 게임 '블루 아카이브'의 이용등급과 관련하여 여러 논란이 있는 것으로 알고 있습니다. 많은 시민들이 '블루 아카이브'가 청소년 이용불가 등급이 되는 것은 적절하지 않다는 주장을 하고 있으며, 이에 따라 시민들은 해당 게임을 청소년 이용불가 등급으로 판단한 근거와 자료 및 관련 논의를 진행했을 당시 작성했을 회의록 등을 요구하고 있다고 합니다.

그렇게 블루 아카이브 관련 민원이 쇄도하던 중, 금일 오후 6시경 블루 아카이브 관련 커뮤니티에 민원에 대한 답변을 통해 블루 아카이브를 직권재분류대상으로 판단 했을 당시의 위원회 회의록을 받았다는 글이 올라왔으며, 그는 민원에 대해 받은 답변을 찍은 사진과 받은 파일을 업로드 하였습니다.

먼저, 사실 확인부터 하고 싶습니다. 제가 첨부한 이 파일(pdf파일)은 그가 업로드한 파일입니다. 이 파일은 게임물관리위원회의 회의록이 맞습니까?

만약 맞다면, 추가적으로 묻고 싶은 것들이 있습니다.

첫째로, 해당 파일을 보시면 22년 9월 1일 14시부터 15시까지 개최되었다고 되어있습니다. 하지만 검토대상 에 있는 게임물들은 총 723가지로, 산수를 통해 한 게임을 검토하는 것에 소요된 시간이 평균 5초 미만임을 알 수 있습니다. 이것이 어떻게 가능할 수 있는지 적어도 저는 이해하기 어렵습니다. 이것이 어떻게 된 일인지 궁금합니다.

둘째로, 저는 2017년의 게임물관리위원회의 규정집(hwp파일)에서 회의록의 종류로 '임시회의록', '보존회의록', '비공개회의록'이 있다는 것을 확인하였습니다. 이 회의록은 세 가지 중 어떤 것인지 알고 싶습니다.

셋째로, 언급한 게임물관리위원회의 규정집을 보시면 345페이지에 회의록의 서식이 포함되어 있는 것을 알 수 있습니다. 해당 서식에서는 '게임물의 이름', '보고사항', '발언 및 논의 사항', '내용 정보 표시', '표결 및 등급 분류 결과'가 포함되어 있습니다. 하지만 현재 논란이 되고 있는 회의록에는 어떠한 회의 당시의 어떠한 발언과 논의 사항도 있지 아니하며, 보고사항 역시 분과위원회의 회의 결과를 보고한다는 한 문장 뿐입니다. 이것에 관하여 서식과 다른 형식의 회의록이 나오게 된 경위에 대해 묻고 싶습니다. 추가적으로, 같은 규정집의 340페이지의 제2장(회의록의 작성) 제4조에서는 회의를 진행 할 때 기록해야 할 것(기록사항)에 대해 명시되어있습니다. 이 기록사항에는 표결 수도 적게 되어있지만 마찬가지로, 논란의 회의록에는 없습니다. 이것에 대해서도 설명할 것을 요구합니다.

넷째로, 이 회의록에는 보고사항으로 "2022년 제14차 분과위원회 회의 결과를 보고함"이라고 적혀있습니다. 제1번엔 만큼 해당 회의에서 중요한 것이라고 생각합니다. 이 회의(2022년 제14차 분과위원회 회의)에 대한 회의록은 확인 할 수 있는지 묻고 싶습니다(만일, 공개가 어렵다면 이유를 밝혀주시시오).

다섯째로, '블루 아카이브' 관련으로 한 시민이 직원분과 전화를 했었을 때 '블루 아카이브'의 직권재분류 관련 회의록에 대해 물은 적이 있었다고 합니다. 그 때 그 직원분은 회의록을 남기지 않아도 된다고 대답했다고 합니다. 이것에 대하여 지금 제가 보고 있는 이 pdf파일의 회의록은 무엇인지 확인해주십시오.

게임물관리위원회는 게임물의 이용등급을 조정하고 유통을 중지시킬 수도 있는 막강한 권력을 가진 공공기관입니다. 그리고 게임물은 엄연히 문화매체 중 하나이며 그러므로 납득할만한 충분한 이유가 없다면 검열과 통제의 대상이 되어서는 안 된다고 생각합니다. 만일 게임물관리위원회가 제대로 된 논의나 객관적 근거 없이 특정 게임에 지나치게 높은 이용등급을 부여한다면 게임사와 게임을 즐기는 국민들에게 큰 피해를 주게 됩니다. 특히 문화매체를 검열한 점을 고려한다면 그 죄질이 매우 불량하다고 생각합니다.

이에, 첨부한 회의록의 진위여부를 파악하여주시고 회의록이 진실된 자료일 경우, 위의 5가지 질문에 답하여 주시길 바랍니다.

감사합니다.

첨부 파일 '블루 아카이브' 게임물관리위원회 안전 및 회의록.pdf 

201701_☆통합_제규정집_게임물관리위원회 (2).hwp 

답변일	2022-11-07 14:25:50
처리결과 (답변내용)	1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다. 가. 먼저 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다. 나. '블루 아카이브'는 민원을 통해 인지하여 모니터링 진행한 게임물로, 모니터링 결과 캐릭터의 의상/노출 묘사 정도, 빈도, 성행위 암시, 이용자 조작에 따른 반응 등 종합하여 검토해보았을 때 등급분류규정 제8조(선정성 기준)에 따라 청소년이용불가 등급에 해당한다고 판단하였습니다. 다. '블루 아카이브'는 2022년 10월 27일 위원회에서 직권등급재분류 결정되었고, 사업자는 30일 이내 이의신청할 수 있습니다. 현재 사업자가 위원회를 통해 '블루 아카이브'를 청소년이용불가로 등급분류 신청하였음을 알려드립니다. 라. '블루 아카이브'의 직권등급재분류 결정 회의록에 대해 공개하기로 결정하였습니다. 이에 회의록을 첨부하니 확인해주시기 바랍니다. 마. 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조 제1항 제6호 및 제7호에 따라 참석위원의 성명과 청구정보 외 등급재분류 대상 게임물 제명을 제외하고 부분 공개함을 알려드립니다. 2. 위원회의 「회의록 작성·공개 및 보존 등에 관한 규칙」에 따라 등급분류 회의, 시정권고 회의 시에 회의록을 작성하고 있으며, 현행 분과위원회 회의록(직권등급재분류 결정 회의)은 결정사항이나 중요 내용을 위주로 작성하는 형태입니다. 3. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 교육사업팀(02-12-12345)으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자 2023-02-07 14:25:50

첨부 파일 '블루 아카이브' 게임물관리위원회 안건 및 회의록.pdf 

제목

국민신문고 안내 문의 전화 안받음

내용

한시간동안 국민신문고에서 알려준 전화번호로 12번의 통화를 하였으나 전화를 받지 않았습니다

국민신문고에서 알려준 문의전화가 잘못된것은 아닌지 잘 알아봐 주세요.

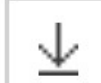
만에하나 국가기관이 그럴리는 없지만 전화를 받지 않으셨다면 어디에 있으셨고 통화가 있었다면 제가 전화 건사이 몇번의 통화 각각 몇분을 했는지 자세히 알려주시길 바랍니다.

첨부 파일

Screenshot_20221026_174055.jpg 

Screenshot_20221026_174106.jpg 

Screenshot_20221026-174109_Tphone.jpg 

0517204266_20221026173857.m4a 



답변 내용

답변일

2022-11-16 13:48:50

처리결과(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다.

가. 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」 (이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급 분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다.

나. 22.11.01. 유선상으로 민원인님께 해당 민원과 기타 질의에 대한 부분 답변 전달드렸습니다.

다. 게임산업법에 따라 게임 이용자 보호와 게임산업 발전을 위해 변화된 모습을 보이는 게임물관리위원회가 되겠습니다.

2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 임성미(☎051-720-4266)으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자

2023-02-16 13:48:50



제목	게임물관리위원회의 모순된 답변
내용	게임물관리위원회는 현재 무분별하고 게임물관리위원회가 제시한 기준과도 어긋나는 검열로 인해 민원을 받고 있으며, 민원에 대한 답변 통화 중에 개발사와의 직통 핫라인은 없으며 구글 플레이 스토어나 원스토어쪽에 연락을 한다고 하였으며, 사업자의 이의제기나 소명기회를 주는 편인데 게임 개발사들이 수용하였다고 답변하였습니다. 그런데 게임물관리위원회에서 무분별하게 검열을 하여 피해를 입은 게임사들은 게임물 관리위원회에게 핫라인으로 연락을 하고 있으나 답변을 받지 못하고 있다고 공지를 올리고 있으며, 직접 연락을 했다는 원스토어 쪽에 문의해보니 검열으로 인한 심의 등급 상승에 관련해서는 게임물관리위원회로 부터 아무런 연락도 받지 못하였다고 답변하였습니다. 게임물관리위원회와 피해를 입은 게임사와 유통사들의 발언은 모순되고 있기에, 게임물관리위원회에서 각 게임사와 유통사에 보낸 공문 전문과 통화내역을 조사하여 전부 공개하여 주시기 바랍니다.

답변 내용

답변일	2022-11-17 10:57:13
처리결과 (답변내용)	1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다. 가. 먼저 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다. 나. ‘블루 아카이브’ 게임물은 신체 접촉 요구 같은 성적 페티시즘 표현, SM 플레이를 부분적으로 묘사한 표현 등 일반적인 교사와 학생의 관계에서 적절하지 않은 상황 묘사와, 암시적인 성행위 묘사 연출 등 선정적 요소가 확인되었습니다. 다. 성적인 맥락과 사회 통념 여부 등의 종합적인 검토를 통해 등급분류 규정 제8조(선정성 기준) 제4호의 가목, 나목, 다목, 바목 등에 해당되는 것으로 판단하여 위원회 의결을 통해 ‘청소년이용불가’ 등급으로 직권등급재분류 결정되었음을 알려드립니다. 라. 등급분류규정 제34조 등급분류 결정 통보는 위원회로 등급분류 신청한 게임물에 대해서 적용이 되는 사항이며, 직권재분류 게임물의 경우 게임산업법 제 21조의8 2항에서 ‘위원회는 제1항에 따라 등급분류 결정 또는 취소결정을 한 경우 이를 자체등급분류사업자에게 지체 없이 통보하여야 한다.’라고 규정되어 있습니다. 마. 위에 따라 위원회는 2022년 9월 7일, 9월 14일 각각의 게임물에 대해 자체등급분류사업자에게 대상통보 공문을 발송하였음을 알려드립니다. 2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 강병수 ☎(051-720-4264)으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

민원 신청 내용

제목

한국 게임물등급조정위원회의 게임물 이용 등급판정에 대한 민원

내용

귀 게임물관리위원회의 무탈한 운영을 기원합니다.

백야극광에 대한 게임물관리위원회의 게임물이용등급판정 관련 행정운영 사안에 대한 시정을 요구합니다.

해당 게임은 현재 플레이스토어 전체 이용가, 앱스토어에서는 12세 이상 이용가능 으로 등급분류 되어 있으나 귀 위원회의 권고 처분으로 인해 등급이 재조정될 예정입니다.

통념적인 성 관념을 위배한다고 볼 수 있는 내용은 존재하지 않는다고 생각합니다.

이러한 연유로 해당 컨텐츠가 받은 재심사 권고가 부당하다 판단하기에

게임산업진흥에 관한 법률 등급분류 규정에 따른 선정성 기준 청소년이용불가등급에 해당하지 않으므로 당 위원회의 권고에 재검토를 요하는 바입니다.

당 부처가 국민으로부터 받는 신임만큼 강단있고 신실한 행정시정을 당부합니다. 솔직히 현 상황은 불쾌했습니다.

+다소 가독성 및 오탈자에 양해 부탁드립니다

첨부 파일

처리기관 정보

처리기관

게임물관리위원회 (게임물관리위원회 직권재분류팀)

처리기관 접수번호

2AA-2210-0218107

접수일

2022-10-07 10:34:14

담당자(연락처)

오주완 (051-720-4261)

처리에정일

2022-11-16 23:59:59
1회 연장 [연장이력 열기](#)

※ 민원처리기간은 최종 민원 처리기관의 접수일로부터 보통 7일 또는 14 일입니다. (해당 민원을 처리하는 소관 법령에 따라 달라질 수 있습니다.)

답변 내용

답변일

2022-11-11 21:20:51

처리결과
(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다.

가. 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다.]

나. 먼저 처리가 지연되고 있는 점에 대해 양해를 부탁드립니다. 현재 다량의 민원과 정보공개 청구가 접수되어 답변을 드리기 위해 내용 확인 및 관련 절차를 진행하고 있습니다.

다. '블루 아카이브'는 민원을 통해 인지하여 모니터링 진행한 게임물로, 모니터링 결과 캐릭터의 의상/노출 묘사 정도, 빈도, 성행위 암시, 이용자 조작에 따른 반응 등 종합하여 검토해보았을 때 등급분류규정 제8조(선정성 기준)에 따라 청소년이용불가 등급에 해당한다고 판단하였습니다.

라. '블루 아카이브'는 2022년 10월 27일 위원회에서 직권등급재분류 결정되었고, 사업자는 30일 이내 이의신청할 수 있습니다. 현재 사업자가 위원회를 통해 '블루 아카이브'를 청소년이용불가로 등급분류 신청하여 검토 중에 있음을 알려드립니다.

2. 해당 게임물의 등급결정에 따른 위원회의 결정에 양해를 부탁드립니다. 말씀해주신 의견을 참고하여 향후 게임물에 대한 균형있는 사후관리업무가 진행될 수 있도록 노력하겠습니다.

3. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 오주완(☎051-720-4261)으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자

2023-02-11 21:20:51

첨부 파일

만족도 평가하기

민원 신청 내용



제목 국가기록원이 게임물관리위원회에 송달한 공문에 관한 건

내용 귀 기관의 무궁한 발전을 기원합니다.

지난 4일, 행정안전부의 국가기록원은 하나의 공문을 게임물관리위원회에 송달한 바 있습니다(공문의 내용은 첨부한 파일과 같습니다).

게임물관리위원회가 공문의 내용을 잘 이행하였는지 궁금하여 이렇게 민원을 작성하게 되었습니다. 해당 공문에 대한 게임물관리위원회의 입장과 해당 공문을 받은 뒤 문화체육관광부가 취한 조치를 설명받기를 원합니다.

감사합니다.

첨부 파일

[시행문] 공공기록물법령 및 지침에 따른 회의록 생산·관리 준수 협조 요청.pdf 

답변일

2022-11-17 13:42:16

처리결과
(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다.

가. 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다.

나. 위원회의 「회의록 작성·공개 및 보존 등에 관한 규칙」에 따라 등급분류 회의, 시정권고 회의 시에 회의록을 작성하고 있으며, 현행 분과위원회 회의록(직권등급재분류 결정 회의)은 결정사항이나 중요 내용을 위주로 작성하는 형태입니다. 추후 회의록 내용 및 제공 방식에 대하여 개선 방안 마련 시 제출하신 의견을 적극 검토하겠습니다.

다. 게임물관리위원회의 회의록 관리는 「게임산업진흥에 관한 법률」제17조의3을 근거로 위임규정인 「게임물관리위원회 규정」제15조 및 「회의록 작성·공개 및 보존 등에 관한 규칙」에 따라 이루어지고 있습니다. 이와 관련하여 근래에는 회의록을 공개하고 있으나, 기존의 회의록 비공개 결정은 회의록의 내용이 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」(이하 '정보공개법') 제9조 제1항 제5호의 "감사, 감독, 검사, 시험, 규제, 입찰계약, 기술개발, 인사관리에 관한 사항"에 해당되어 "공개될 경우 업무의 공정한 수행에 현저한 지장을 초래한다고 인정할 만한 상당한 이유가 있는 정보"라고 판단되어 위원회의 의결을 거쳐 공개가 이루어지지 않았습니다.

라. 다만 귀하의 제안과 같이 회의록 제공에 있어 현재보다 개선이 필요한 것으로 판단되어 향후 관련 규정의 개정을 적극적으로 검토하여 공개 방식에 대한 개선방안을 마련할 예정임을 알려드립니다.

2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 으로 연락주시기
바랍니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자

2023-02-17 13:42:16

첨부 파일



만족도 평가하기

민원 신청 내용

제목

게임물관리 위원회의 부장급 직원이 사내 컴퓨터로 가상 재산을 채굴하다 적발된 것이 사실입니까

내용

사실이 맞는지

사실이 맞다면은 그러한 사건이 일어나게된 경위가 무엇인지

누가 그런 행동을 하였는지

어떤 징계가 처해졌는지

재발 방지 대책은 수립되었는지

알려주시길 바랍니다.

첨부 파일

처리기관 정보

처리기관

게임물관리위원회 (게임물관리위원회 경영지원팀)

처리기관 접수번호

2AA-2211-0273836

접수일

2022-11-08 17:17:58

담당자(연락처)

처리에정일

2022-11-25 23:59:59

※ 민원처리기간은 최종 민원 처리기관의 접수일로부터 보통 7일 또는 14 일입니다. (해당 민원을 처리하는 소관 법령에 따라 달라질 수 있습니다.)

답변 내용

답변일

2022-11-14 17:27:05

처리결과
(답변내용)

○ 이와 관련하여 현재 조치가 진행 중임을 알려드립니다.

만족도평가 가능일자

2023-02-14 17:27:05

첨부 파일

😊 만족도 평가하기



제목

최근 대한민국 게임물관리위원회의 졸속 행정(등급상향)에 대한 민원

내용

겨울로의 환절기간 건강에 안녕하십니까. 민원 처리에 항상 고생 많으십니다.

해당 문화컨텐츠는 각 유통사에서 15세 미만 이용불가로 등록되어 있으나 게임물관리위원회의 재심사 및 등급상향(청소년 이용불가) 조정 처분을 받았습니다.

해당 게임에서는 '게임물관리위원회 등급분류규정'에 의거, 등급분류규정 8조 4번 선정성으로 인한 청소년 이용불가 등급에 부합되지 않습니다.

그렇기 때문에 핸드폰 게임 (블루아카이브)는 청소년 이용불가로 상향처리를 받을만큼의 이유가 부족하다 판단하여

이러한 등급상향은 게임산업진흥에 관한 법률 등급분류 규정 2절 제 8조의 선정성 기준 청소년이용불가등급에 부합하지 못한다 생각합니다.

따라서 해당 행정처리는 원칙적으로 합리적이지 못하다 생각함에 있어, 귀 위원회에 해당 등급 재조정에 관한 정보공개를 요구하는 바입니다.

그리고 게임물 관리 위원회 등급분류 규정에 따르면 제 34조 등급분류 결정통보에

"① 위원회는 이용등급을 결정한 게임물에 대해 별지 제10호의 등급분류증명서를 신고인에게 교부하여야 한다."

라고 쓰여있습니다.

그렇지만 해당 기사를 보면 소녀전선같은 게임사는 공고조차 받지 못했다는 것을 알 수 있었습니다.

<http://www.newscape.co.kr/news/articleView.html?idxno=89601>





이러한 등급상향은 게임산업진흥에 관한 법률 등급분류 규정 2절 제 8조의 선정성 기준 청소년이용불가등급에 부합하지 못한다 생각합니다.

따라서 해당 행정처리는 원칙적으로 합리적이지 못하다 생각함에 있어, 귀 위원회에 해당 등급 재조정에 관한 정보공개를 요구하는 바입니다.

그리고 게임물 관리 위원회 등급분류 규정에 따르면 제 34조 등급분류 결정통보에

"① 위원회는 이용등급을 결정한 게임물에 대해 별지 제10호의 등급분류증명서를 신고인에게 교부하여야 한다."

라고 쓰여있습니다.

그렇지만 해당 기사를 보면 소녀전선같은 게임사는 공고조차 받지 못했다는 것을 알 수 있었습니다.

<http://www.newscape.co.kr/news/articleView.html?idxno=89601>

솔직히 이런 일반적이지 않은 행정 처리가 상당히 불쾌하다고 여겼습니다.

그렇기 때문에 이에 관련된 합리적인 의심이 들어 본 게임물관리 위원회의 이같은 판단에 관련된 모든 회의록의 공개및 공지를 요청합니다.

끝으로 매크로 답변이 오는것을 방지하기 위해 한가지의 질문에 답변해주시기 바랍니다.

헌법 7조1항, 2항이 무엇입니까?

만약 이 질문에 대한 답변이 어려운경우 구체적인 사유를 적어 왜 답변하기 어려운지 알려주시면 감사하겠습니다.

국민들이 행정부의 일관된 행정을 기대할 수 있도록 하여, 문화여가 권리의 보장에 기여해주시길 촉구합니다.

첨부 파일





답변일

2022-10-26 15:50:14

처리결과(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다.

가. 먼저 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다.

나. '블루 아카이브'는 민원을 통해 인지하여 모니터링 진행한 게임물로, 모니터링 결과 캐릭터의 의상/노출 묘사 정도, 빈도, 성행위 암시, 이용자 조작에 따른 반응 등 종합하여 검토해보았을 때 등급분류규정 제8조(선정성 기준)에 따라 청소년이용불가 등급에 해당한다고 판단하였습니다.

다. '블루 아카이브'의 직권등급재분류 대상 판단에 관한 위원회 회의록을 첨부하니 첨부파일 확인 바랍니다.

라. 정보공개법 제9조 제1항 제6호 및 제7호에 따라 참석위원의 성명과 청구정보 외 등급재분류 대상 게임물 제명을 제외하고 부분 공개함을 알려드립니다.

마. 위원회의 업무사항이 아닌 내용의 경우 답변이 어려운 점 양해 바랍니다.

2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 [redacted]으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

첨부 파일

'블루 아카이브' 게임물관리위원회 안건 및 회의록.pdf 



만족도 완료상세





제목 현재 논란이 되고 있는 사안에 대한 게임물관리위원회의 주장에 문제가 있습니다.

내용 귀 위원회의 무궁한 발전을 기원합니다.

최근 게임물관리위원회(이하 GRAC)와 넥슨게임즈의 모바일 게임 "블루 아카이브"의 이용등급 조정과 관련하여 여러 논란이 있는 것으로 알고 있습니다. 이것에 대해 수 많은 사람들은 민원을 적었고, 그들 중 일부는 직접 GRAC의 소재지인 부산에 가서 직원분들과 이야기를 나누었다고 합니다.

한 시민은 GRAC의 직원분들과 나눈 이야기를 인터넷 커뮤니티에 업로드하였습니다. 그는 2시간 동안 정말 긴 이야기를 나누었다고 했습니다. 첨부한 첫 번째 파일(첨부 1)은 그가 인터넷에 업로드한 글 중 일부입니다. 그는 GRAC가 이용등급을 정할 때, 유독 선정에 관한 것은 다른 기관보다 엄격하다고 주장하였으며 '첨부 1'은 이 지적에 대한 GRAC의 답변입니다. 사진에서 보이는 GRAC의 주장을 요약하자면 "세계적 추세에 따라갈려고 하지만 특정한 것에서는 차이가 있을 수 있으며, 그 근거로 독일에서 폭력성 관련 콘텐츠에 엄격한 것과 일본에서 선정성 관련 콘텐츠에 관대한 것이 있다." 정도로 정리 할 수 있습니다.

하지만 저는 일본과 독일을 근거로 GRAC가 선정성 관련으로 유달리 엄격하게 심의하는 것을 정당화하긴 힘들다고 생각합니다.

먼저, 독일의 소프트웨어 심의 등급 기관(이하 USK)가 폭력성 관련으로 엄격한 이유는 특별한 역사적 이유가 있기 때문입니다. 독일은 제국주의 시절 수 많은 희생자를 만들었던 제2차 세계대전을 일으켰던 역사가 있습니다. 그 때문에 폭력성 중에서도 총기류나 혈흔의 묘사 같은 것에 예민하게 반응하는 것입니다. 특별히 나치나 나치독일 시절의 독일군을 묘사하는 것에 더욱 엄격한 것과 한 기자가 USK와 한 인터뷰의 내용(첨부 2 참고)이 그 근거입니다.

따라서, 만일 독일의 USK를 근거로 '특정한 것에서 차이가 있을 수 있음'을 설명하고 싶다면, 어째서 한국에서는 다른 나라들과 달리 선정성에 대해 엄격해야 하는 것인가에 대한 설명이 선행되어야 할 것입니다.

다음으로, 일본을 예시로 든 것은 애초에 일본에는 법적 구속력을 가지며 게임물의 이용등급을 조정할 수 있는 기관이 없기 때문에 적절하지 않습니다. 일본에는 컴퓨터 오락 등급 기구(이하 CERO)나 EOCS, JCRC 등 분명 많은 심의 기관이 존재하지만 어떠한 게임물도 게임을 발매하기 위해 해당 기관들에 심의를 거쳐야 할 의무는 없습니다. 물론, 심의를 받으면 많은 소매점에서 취급받을 수 있기 때문에 더 높은 판매량과 수익을 가질 수 있지만, 적어도 법적인 강제력을 가지고 있지 않기 때문에 게임사에게 게임을 유통, 판매하기 위해 심의나 자체등급분류사업자의 자체 등급 분류를 강제 할 수 있고 유통을 차단하는 것까지 가능한 GRAC와 동일 선상에서 비교하기에는 무리가 있습니다.

그리고, 일본의 심의 기관이 특별히 선정적인 것에 관대하다고만 할 수도 없다고 생각합니다. 첨부한 사진(첨부 3)은 일본 CERO의 금지 표현 중 성과 관련한 규정입니다. 금지 표현이 포함된 게임은 CERO로부터 등급 분류를 받을 수 없습니다. 첨부한 사진에서 알 수 있듯이, CERO에서는 다른 국가나 단체에서는 청소년 이용 불가로 분류할 것에 대하여 금지로 설정하기까지 했습니다. 사실 CERO는 다른 민간의 심의기구들(미국의 ESRB나 같은 일본의 EOCS 등)과 비교했을 때 선정성 뿐 아니라 다른 분야에서도 비교적 엄격한 기준을 사용합니다. 이런 점에서 볼 수 있듯이 일본은 다른 나라에 비해 특별히 선정성에 대해 관대하다고만 할 수는 없습니다.

앞서 언급한 것처럼, 일본의 경우 등급 심의가 법적인 구속력이 있지는 않습니다. 사실 일본 뿐 아니라 미국의 ESRB나 EU국가들의 PEGI등 많은 나라가 게임물의 심의를 민간 기관에 이양하고 있습니다. 선진국 중 법적인 힘을 가지고 문화 매체의 이용 등급을 결정 하는 국가는 대표적으로 오스트레일리아가 있습니다. 오스트레일리아 등급 위원회(약칭 ACB)는 게임물 뿐 아니라 영화 등 다양한 문화매체의 심의도 하는 기관이며 그 심의의 기준이 상당히 관대한 편입니다. 이유는 법적으로 강제할 수 있는 문화 매체의 이용등급은 해당 매체를 만들어 낸 단체의 수익이나 그 매체에 대한 대중의 인식에 크게 영향을 줄 수 있기 때문입니다. 그렇기에 명확한 근거 없이 법적인 강제력을 가진 기관이, 그것도 문화 매체의 이용 등급에 대해서 엄격한 기준을 사용하는 것은 쉽게 납득되어지기 어렵습니다.

이에, GRAC에 어째서 선정성과 관련하여 게임물에 엄격한 기준을 사용하는지에 대한 이유를 설명할 것을 요구합니다.

감사합니다.

첨부 파일

첨부 1.png

첨부 2.png

첨부 3.png



답변 내용

답변일

2022-11-28 17:18:07

처리결과
(답변내용)

- 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다.
가. 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다.
나. 위원회는 등급분류 규정 제3조에 따라 국제적 보편적 가치를 지향하고, 객관성과 합리성을 확보하는 동시에 대한민국의 사회통념을 존중하고 시대적 흐름에 부합하여야 하는 원칙을 갖고 있습니다. 이는 다른 나라의 경우도 마찬가지이나, 각 국의 특수한 환경에 따라 심의기준이 엄격하거나 관대한 차별성이 존재하고 있습니다.
다. 이런 차별성을 최소화하고 일반성을 확보하기 위하여 게임산업법 시행규칙 제8조제2항에 따라 관리위원회 규정을 정하였으며, 해당 내용은 위원회 홈페이지(www.grac.or.kr)에 공개된 정보로 "위원회 홈페이지 > 등급분류제도안내"에서 확인하실 수 있음을 알려드립니다.
라. 또한, 위원회는 국가 간 특수성은 고려하되 국제기준에 부합하는 등급분류 기준 수립을 위해 등급분류를 수행하는 주요 국가(미국, 유럽, 독일, 호주, 브라질 등)로 구성된 국제등급분류연합(IARC)에 이사국으로 가입되어 매년 협의를 진행하여 국제적 기준을 맞추기 위한 노력 중에 있음을 알려드립니다.
마. 제언해주신 선정성과 관련한 문제점을 인지하여 보다 합리적인 기준을 위한 등급분류규정 및 위원회 운영 등에 대한 개선안을 마련 중에 있으며, 말씀하신 부분들이 반영되도록 노력하겠습니다.
- 해당 게임물의 등급결정에 따른 위원회의 결정에 양해를 부탁드립니다. 말씀해주신 의견을 참고하여 향후 게임물에 대한 균형있는 사후관리업무가 진행될 수 있도록 노력하겠습니다.
- 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀 ' ')으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.

만족도평가 가능일자

2023-02-28 17:18:07

첨부 파일



만족도 평가하기

제목	어느것이 진짜 회의록입니까?
내용	귀 위원회의 건전한 운영을 기원합니다. 첨부1은 보통 개인 민원인이 받은 회의록(이라 주장하는것)이고 첨부2는 정보공개단체에서 받은 회의록입니다. 개인 민원인이 받은 회의록은 일반 보통사람들이 생각하는 회의록 요건에 맞지도 않고 심지어 제 14차 분과위원회 회의 결과를 보고함 이라고 되어있습니다. 첨부2와 같은 시간을 들여서 위원들 등급결정으로 결정하는게 아니고 그냥 대충 분과위원회에서 결정된것을 바로 통보할지 결정하는 회의인가요? 이에 본 민원인은 블루아카이브가 등급상향된 회의록 전문을 요구하는바입니다. 감사합니다.
첨부 파일	1. '블루 아카이브' 게임물관리위원회 안건 및 회의록.pdf  2. 21년 제 10차 게임물관리위원회 회의록 전문.pdf 

처리기관 정보

처리기관	게임물관리위원회 (게임물관리위원회 직권재분류팀)
처리기관 접수번호	2AA-2210-0792211
접수일	2022-10-24 16:36:55
담당자(연락처)	
처리에정일	2022-11-30 23:59:59 1회 연장 연장이력 열기 ▼
	※ 민원처리기간은 최종 민원 처리기관의 접수일로부터 보통 7일 또는 14 일입니다. (해당 민원을 처리하는 소관 법령에 따라 달라질 수 있습니다.)

 답변 내용

답변일	2022-11-28 19:07:59
처리결과 (답변내용)	1. 안녕하세요? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대한 검토 결과를 다음과 같이 알려드립니다. 가. 먼저 게임물관리위원회(이하 위원회)는 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법)에 따라 게임물의 등급분류 및 사후관리 업무를 진행하고 있음을 알려드립니다. 나 .회의록 관련 발언은 과거에 회의록이 공개되지 않은 사례가 대다수였으나 2021년 8월 김규철 위원장 취임 이후 회의록 정보공개청구에 대하여 사안에 따라 내용 확인 및 관련 절차 진행 후, 공개가 이루어지고 있는 사실을 기반으로 답변이 이루어졌습니다. 추후 저희 위원회는 회의록 공개와 관련하여 규정 개정 등의 검토를 통해 개선방안을 마련할 예정임을 알려드립니다. 2. 답변 내용에 대한 추가 설명이 필요한 경우 직권재분류팀으로 연락주시기 바랍니다. 감사합니다.
만족도평가 가능일자	2023-02-28 19:07:59

민원제목

게임물관리위원회 김규철위원장의 해임 혹은 그에 준하는 중징계를 강력하게 요청합니다.

2022년 11월 10일 게임물관리위원회에서 기자 간담회를 개최하였습니다.

행해진 간담회에서는

1. "게임물관리위원회는 공공기관이 아니다" 라는 망언을 하였습니다.

이는 정부의 세금으로 운영되고 문체부 산하에 있는 준공공기관의 기관장이 자신이 운영하는 기관의 정체성을 상실한 발언을 함으로 판단됩니다. 자신이 속한 기관의 정체성조차 제대로 알지 못하는 사람이 기관장으로서 자리를 보전하고 있다는 것은 한국 게임 업계에 있어 절대로 발전에 도움이 되지 않을것은 자명하며 공직자로서 본분을 망각한 태도로 비추어 집니다.

2. "사회인이 보는 것과 게이머가 게임을 보는 시선은 명확히 다르다" 라는 망언을 하였습니다.

대한민국 국민의 74% 가까이가 게임을 접하고 즐기며 살아가는 오늘날 게이머와 사회인은 다르다, 즉 사회에서 일인분을 다하는 제대로된 사회인이라면 게임따위는 하지 않는다는 취지로도 비추어 질 수 있는 이 발언은 인터넷 커뮤니티 뿐만 아니라 오프라인에서조차 수많은 국민들의 공분을 사고 있는 발언입니다. 게임따위를 하는 인간은 제대로된 사회인이 아니라고 주장하는 사람이 한국 게임산업을 보호하고 이끌어 가야할 게임물관리위원회의 위원장으로 앉아있는 것은 어불성설이라고 생각됩니다.

3. "우리는 게임물의 저작권에 관여하는 기관이 아니다" 라는 망언을 하였습니다.

게임물관리위원회측이 게임등급심사를 할 때 저작권에 위배되는 게임은 등급거부를 할 수 있다는 규정이 있음에도 불구하고 저작권 침해가 명백한 수많은 게임들의 등급을 전체이용가로 내주는 바람에 디즈니, nc소프트, 스마일 게이트 등 수많은 굴지의 문화 대기업들의 권리가 침해받고 한국이 순식간에 조롱거리로 변모하였음에도 불구하고 책임을 인정하지 않고 오히려 다른 기관에 미루는 모습을 보여주고 있습니다. 또한 게임물관리위원회 내부규정에 저작권 관련 규정이 있음에도 불구하고 앞으로도 저작권에 관련하여 태만한 근무태도를 유지하겠다는 의지의 표명이기도 합니다. 첨부파일을 참고하시면 2022년 4월 게임물관리위원회는 게임 저작권 보호 유관기업들과 업무협약을 맺은것으로 보입니다. 게임물관리위원회 측에서도 게임을 저작권의 보호가 내부 규정에 존재하고 본인들의 업무 범위에 포함된다는것을 인지하고 있기에 나온 업무 협약 일텐데 김규철 위원장의 해당 발언은 앞뒤가 전혀 맞지 않으며 게임물관리위원회의 위원장으로서 자질을 의심하지 않을수 없게 하고 있습니다.

4. 게임물 등급분류와 관련하여 "주관이 없다... 자의적이다... 예... 그렇게 생각하면 그렇네요.."라는 망언을 하였습니다.

검열을 담당하는 기관의 기관장이 규정을 놔두고 본인의 자의적 판단으로 게임의 등급을 매기고 있다는 사실을 시인하는 충격적인 발언입니다. 이는 법률 형식에 관한 헌법 원칙 중 "명확성의 원칙"과 "포괄위임금지 원칙"에 위배되는 사

민원내용



처리결과알림

content://media/external/downloads/21804



민원내용

게임물관리위원회측이 게임등급심사를 할 때 저작권에 위배되는 게임은 등급 거부를 할 수 있다는 규정이 있음에도 불구하고 저작권 침해가 명백한 수많은 게임들의 등급을 전체이용가로 내주는 바람에 디즈니, nc소프트, 스마일 게이트 등 수많은 굴지의 문화 대기업들의 권리가 침해받고 한국이 순식간에 조롱거리로 변모하였음에도 불구하고 책임을 인정하지 않고 오히려 다른 기관에 미루는 모습을 보여주고 있습니다. 또한 게임물관리위원회 내부규정에 저작권 관련 규정이 있음에도 불구하고 앞으로도 저작권에 관련하여 태만한 근무태도를 유지하겠다는 의지의 표명이기도 합니다. 첨부파일을 참고하시면 2022년 4월 게임물관리위원회는 게임 저작권 보호 유관기업들과 업무협약을 맺은것으로 보입니다. 게임물관리위원회 측에서도 게임물 저작권의 보호가 내부 규정에 존재하고 본인들의 업무 범위에 포함된다는것을 인지하고 있기에 나온 업무 협약 일텐데 김규철 위원장의 해당 발언은 앞뒤가 전혀 맞지 않으며 게임물관리위원회의 위원장으로서 자질을 의심하지 않을수 없게 하고 있습니다.

4. 게임물 등급분류와 관련하여 "주관이 없다... 자의적이다... 예... 그렇게 생각하면 그렇네요.."라는 망언을 하였습니다.

검열을 담당하는 기관의 기관장이 규정을 놔두고 본인의 자의적 판단으로 게임의 등급을 매기고 있다는 사실을 시인하는 충격적인 발언입니다. 이는 법률 형식에 관한 헌법 원칙 중 "명확성의 원칙"과 "포괄위임금지 원칙"에 위배되는 사항입니다. 고작 준공공기관의 기관장따위가 뭐라고 전 국민의 가장 위에 존재하는 헌법을 무시하는 발언을 생중계로 국민들이 보는 앞에서 떠들수 있다는 말입니까? 김규철 위원장을 계속 게임물관리위원회에 앉혀둔다면 앞으로 탄생할 수많은 한국의 세계를 빛낼 대작 게임들이 날아오르지도 못하고 꺼져버릴것은 자명한 일입니다.

5. 가장 중요한 망언으로 첨부파일에도 첨부하였지만 게이머들보고 "역겹다"고 하였습니다.

일전 비슷한 사례인 나향욱 정책기획관의 경우 전국민들이 볼수있는 라이브방송이 아닌 기자들과의 사적인 자리에서 "국민은 개,돼지"라는 망언을 하여 인사혁신처에서 파면된 사례가 존재합니다. 김규철 게임물관리위원회 위원장의 경우 사적인 자리조차 아닌 전 국민이 볼 수 있는 라이브 방송에서 게임을 즐기는 수많은 국민들을 향해 역겹다는 망언을 쏟아내었습니다. 이 발언 하나만으로도 김규철 위원장은 해임되어야 마땅하다고 생각합니다.

본 민원인은 공공기관의 기관장의 징계권을 가진 부처가 기획재정부인지 인사혁신처인지 정확히 알 수 없기 때문에 두군데 모두 동일한 민원을 작성합니다. 민원을 받은 부서는 부디 "3주 이내에" 김규철 위원장의 "해임 또는 그에 준하는 중징계 절차에 돌입" 해주시길 강력하게 촉구하는 바입니다.

첨부파일

게임물관리 위원회 간담회 영상.mp4

첨부파일.jpg

처리결과

처리기관 정보

나의민원으로 가기





처리결과알림

content://media/external/downloads/21804



처리결과(답변내용)

답변일

2022-11-30 17:46:42

처리결과
(답변내용)

1. 안녕하십니까? 귀하께서 국민신문고를 통해 신청하신 민원에 대해 안내드립니다.
2. 귀하의 민원은 '게임물관리위원회에서 개최한 기자 간담회에서 위원장의 발언'에 대한 질의로 이해됩니다.
3. 문의주신 사항과 관련하여 해당 기관인 게임물관리위원회의 입장과 당일 기자간담회에 참석한 기자들의 언론 보도 자료를 교차 검토한 결과를 토대로 제기하신 문제에 대한 답변은 아래와 같습니다.
 - 1) "게임물관리위원회는 공공기관이 아니다"라는 발언은 사실관계가 확인되지 않습니다.
 - 2) 게임이용자의 시각과 사회적 시각의 차이가 존재한다는 언급은 게임이 보편화·대중화되고 우리나라 게임이용자의 수가 급증하였으나 게임에 대한 이해도에 있어서는 일반 이용자와 그 외 사회적으로 인식의 편차가 존재한다는 취지의 언급으로 보입니다.
 - 3) 저작권 침해 여부는 사법부에 판단 권한이 있으므로 게임물관리위원회는 사후에라도 저작권 침해사실을 알게 되었을 경우 게임산업법 제22조 제4항에 따라 기존의 등급분류를 취소할 수 있다는 내용임을 알려드립니다.
 - 4) 객관적 지표로만 등급분류를 할 수 없는 콘텐츠 심의의 특성상, 자의적이라는 비판도 있을 수 있다는 데에 기자간담회 소통의 과정 중 공감을 표한 것으로 볼 수 있습니다.
 - 5) 게임산업법 제32조 제2항 제3호에 해당하여 국내에 유통이 불가한 음란성 콘텐츠가 스팀 내에서 일부 유통되고 있는 상황을 설명하면서 게임을 대상으로 사용된 표현으로 확인되었습니다.
4. 귀하의 민원에 만족스러운 답변이 되었기를 바라며, 답변 내용에 추가 설명이 필요한 경우 문화체육관광부 게임콘텐츠 산업과에 연락(044-203-2442)하여 주시면 친절히 안내해 드리도록 하겠습니다. 감사합니다. 끝.

첨부파일

민원신청서.htm

민원처리과정 만족도조사 (문화체육관광부)

⚠ 이미 만족도조사에 응모하셨을 경우 다시 응모하셔도 결과에 반영되지 않습니다.
만족도 평가의 적극적인 참여를 부탁드립니다.

민원처리과정에 대해 만족하십니까? (필수)

☐ 매우만족☐ 만족☐ 보통☐ 불만☐ 매우불만

만족 또는 불만족하신 사유 등 의견이 있으시면 작성해주시기 바랍니다.(2000자 이내)