3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:13PM 페이지1001PDF-72dpi

〈영상등급〉은 위원회 홈페이지를 통해서도 볼 수 있습니다.

영상물등급위원회는 항상 열려 있습니다.

영상물등급위원회는
영화, 음반, 비디오, 게임물 및 공연물과 그 광고 · 선전물에 대한 등급분류와 추천 업무를 맡고 있습니다.
발전하는 영상물등급위원회가 되기 위해 여러분의 의견에 항상 귀를 기울이고 있습니다.

등급분류에 관한 문의
대표전화 : 02-2272-8560 ( ) 안은 내선번호
영 화 : 한국영화(303), 외국영화(302)
비디오 : 국내비디오(404), 국외비디오(403)
게 임 : PC게임(224), 온라인게임(223), 게임제공업용(아케이드) 게임(502)
공연 · 음반 : 신규(605), 변경(602), 가요음반(603)

영상물등급위원회는
지난 호에 대한 평가나 다음 호에서 다뤘으면하는 주제 등 〈영상등급〉에 관한 의견을 보내 주십시오.
〈영상등급〉은 독자 여러분과 함께 만듭니다.

영상물등급위원회
KOREA MEDIA RATING BOARD
서울시 중구 장충동 2가 산14-67(국립중앙극장 별관)
TEL : 02-2272-8560 FAX : 02-2272-5794~5
http://www.kmrb.or.kr

■월간 〈영상 등급〉 KOREA MEDIA RATING BOARD MAGAZINE ■2005년 3월호 통권67호 ■발행처 : 영상물등급위원회 ■발행인 겸 편집인 : 이경숙 ■비매품

KOREA MEDIA RATING BOARD

2005
03 영상등급

이 달에 만난 사람 | 국회의원 이경숙
영상 칼럼 | 역사에 '이프 온리'란 없다
내 기억 속의 영화 | 미켈란젤로 안토니오니 감독 〈외침〉
초점 | 이것이 플래시 게임이다
진단 | 한국영화와 드라마를 점령하고 있는 소녀들
심의 현장에서 | 영화광고를 심의 하다보면

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:13PM 페이지3001PDF-72dpi

영상물등급위원회 소식

www.kmrb.or.kr

▮ 직원 정기 인사

우리 위원회는 지난 2월15일자로 2005년도 정기 직원인사를 단행했다. 이번 인사는 같은 부서업무를 2년 계속 맡아온 직원들을 주 대상으로 새로운 업무를 수행할 기회를 갖게 하는데 주안점을 두었다. 인사발령을 앞두고 이경순 위원장은 모든 직원들을 개인 면담, 근무상의 애로점이나 희망사항을 듣고 인사작업에 반영했다. 특히 위원회의 장기적인 발전계획 마련과 위원장 업무보좌를 위해 기획팀을 신설, 비서실 기능을 확대 보강했다.

승진

- 게임영상부 민병준 〈2급부장 → 1급부장〉
- 게임영상부 최장운 〈5급사원 → 4급 대리〉
- 공연음악부 정태욱 〈5급사원 → 4급 대리〉
- 총무부 이혜원 〈5급사원 → 4급 대리〉

전보

- 총무부 과장 남재영 → 영화부
- 총무부 대리 박종원 → 사후관리부
- 총무부 대리 정경미 → PC온라인부
- 총무부 사원 정인선 → 공연음악부
- 총무부(비서) 사원 이경민 → 총무부(경리)
- 사후관리부 대리 김동훈 → 총무부(예산)
- 사후관리부 사원 강성우 → 게임영상부
- 영화부 과장 김창석 → 게임영상부
- 영화부 과장 김영환 → 비디오부
- 비디오부 과장 류종섭 → 총무부(비서실)
- PC온라인게임부 대리 최재길 → 게임영상부
- 게임영상부 대리 이종화 → 사후관리부
- 게임영상부 사원 전선영 → 총무부(비서실)
- 공연음악부 대리 최원철 → 총무부(인사)

▮ 제2차 사후관리위원회 개최

- 일시 : 2. 14(월), 17:00
- 내용 – 위탁모니터사업 실행계획 수립 및 논의
  – 2005년 모니터 요원 선발결과 보고 등

▮ 게임물 단속반 지방출장

- 1차 : 2. 14~15, 전주
- 2차 : 2. 16~18, 대전

▮ 제4차 위원회 개최

- 일시 – 2005. 2. 22(화) 16:00
- 안건 – 사무국 제규정 및 경영진단 개선방안

▮ 온라인게임 관련 간담회

- 일 시 – 2005. 2. 23(수) 14:00
- 참석자 – 온라인 게임 소위원회, 업계 관계자, 시민단체, 사이버경찰청
- 내 용 – 온라인 경마게임 관련 논의

▮ 게임 제공업용 게임물 등급분류 소위 위원 '업계 비상대책위원회'와 간담회

- 일시 – 2005. 2. 24(목) 13:00
- 내용 – 세부규정 관련

▮ 월보 편집위원회 개최

- 일시 – 2005. 2. 25(금)
- 내용 – 〈영상 등급〉 3월호 교정 및 4월호 편집계획

▮ 제3차 사후관리위원회 개최

- 일시 – 2005. 2. 28(월) 12:00
- 안건 – 위탁 모니터 계획 논의

▮ 이경순 위원장 국회 방문

우리 위원회(이하 영등위) 이경순 위원장과 권장희 부위원장은 2월 17일(목) 오후 4시 국회 문화관광위원회 이미경 위원장을 예방, 영등위와 관련된 법률의 입법추이 및 영등위의 발전방향 등에 대한 폭넓은 의견을 교환하고, 문화관광위원회의 적극적인 지원을 요청했다. 이 자리에서 이미경 의원은 "영등위가 신임 위원장 선임과 함께 새로 출발하는 심정으로 거듭 나길 기대한다"고 밝혔다.

▲ 왼쪽부터 이경순 위원장, 이미경 의원, 권장희 부위원장

알림

■ 온라인 게임 사전 등급분류 시기에 대한 세부내용

– 온라인 게임의 등급분류 시기는 2002.7 발표된 「온라인게임 사전등급분류 업무안내」에 따라, "오픈베타 테스트부터 사전등급분류를 받아야 하며, 클로즈베타 테스트 중 테스트 대상 인원이 1000명 이상이거나 테스트 기간이 2개월 이상인 경우에는 클로즈 베타 테스트라도 사전 등급분류를 받아야 한다"라고 되어 있음

– 위의 내용에서 온라인게임의 등급분류 시기를 "오픈베타 테스트" 부터 받도록한 것은 오픈베타 테스트전에 사전등급분류를 받아 게임물을 이용 제공하도록 한 취지이므로 이를 엄수해 주시기 바라며 등급분류업무가 원활히 운영될 수 있도록 협조해 주시기 바람.

영상등급 목차

영상물등급위원회 월보 2005. 3

간추린 소식 02

이 달에 만난 사람 국회의원 이경숙 | 대담 권장희(위원회 부위원장) 04

영상칼럼 역사에 '이프 온리'란 없다 | 김성곤(서울대 영문과 교수) 06

내 기억 속의 영화 미켈란젤로 안토니오니 감독 〈외침〉 | 한창호(영화 평론가) 08

초점 이것이 플래시 게임이다 | 하보성(자유기고가) 10

진단 한국영화와 드라마를 점령하고 있는 소녀들 | 이종님(위원회 영화등급소위 위원) 12

심의 현장에서 영화광고를 심의 하다보면 | 유양근(위원회 영화 예심위원) 14

직원 휴게실 〈선녀와 나무꾼〉 다시 읽기 | 민병준(위원회 게임영상부장) 16

알아봅시다 게임물 내용기술제 | 강성우(위원회 게임영상부 직원) 18

영등위 발자취 시대와 함께 해온 위원회 40년 | 편집자 23

모니터 광장 26

Q&A | 게임 제공업용 게임물 관련 31

등급 통계 34

등급 목록 37

▮ **발행처** 영상물등급위원회
서울시 중구 장충동2가 산14-67
전화. 2272-8560 팩스. 2272-5794
▮ **발행인 겸 편집인** 이경순
▮ **편집위원** 노계원, 권장희, 백우영, 옥선희, 김민수
▮ **편집 실무** 이종화 (내선232) chonghwa@kmrb.or.kr
▮ **편집 · 인쇄** 계문사 725-5216

• 영상등급에 실린 필자의 글은 모두 필자의 의견을 나타냅니다.
• 영상등급에 실린 글이나 사진, 도표, 그림 등은 발행인의 동의 없이 무단 전재하거나 복사할 수 없습니다.

Korea Media Rating Board 영상등급 2005. 03

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지4001PDF-72dpi

이경숙 국회의원(문화관광위원회)

대담:권장희(위원회 부위원장)

게임산업진흥법 제정의 논의방향도 업계의 목소리를 수용하는 동시에 직접적인 수요자인 학부모, 청소년들이 신뢰할 수 있는 방향으로 진행되어야 한다고 생각합니다.

우리 위원회 권장희 부위원장이 최근 임시국회 등 바쁜 일정을 보내고 있는 국회 문화관광위 열린우리당 이경숙 의원을 만나 게임물과 관련된 현안에 대해 대담을 나누었다.

● 권장희 : 최근 몇 년 사이에 게임산업시장이 갑자기 커지면서 게임이 지나치게 경제적 이윤에 치우치고 있고, 게임전문가들도 게임으로 벌어들이는 돈과 그 기술에 대단한 관심을 나타내고 있습니다. 그런 가운데, 게임물의 등급업무를 놓고 자율심의와 영등위 심의 사이의 논란이 진행되면서 그 논쟁이 게임산업진흥법 제정으로 옮겨가고 있습니다. 이러한 일련의 흐름에 대해 어떻게 보시는지요.

게임산업의 건강한 발전 위해 상호 균형과 견제 유지돼야

● 이경숙 : 물론 게임시장의 규모가 커졌습니다. 그렇기 때문에 게임물 등급제도가 우리 사회의 주요한 이슈로 부각되고 있는 것이라고 여겨집니다. 그러나 게임물 등급업무에 있어서 업계의 주장뿐만 아니라 소비자인 학부모들의 입장도 중요하다고 봅니다. 지난번 국정감사 때 모 의원이 게임의 문제점에 대해서 지적하자 그분이 운영하는 홈페이지가 다운된 경우가 있었습니다. 게임물 규제를 반대하는 목소리가 큰 것에 비해 부작용을 걱정하고 규제의 필요성을 주장하는 목소리는 잘 드러나지 않는 것이 현실적인 어려움이라 하겠습니다. 시민단체나 학부모단체들의 게임에 대한 적극적인 관심이 필요하다고 봅니다. 그래야만 서로 견제와 균형을 유지하면서 게임산업의 건강한 발전을 기대할 수 있을 것입니다.

● 권장희 : 일선 주요단체들이 게임산업진흥법이 갖고 있는 문제들에 대해 필요하면 공청회를 갖고 관계 기관들을 방문할 계획을 갖고 있다고 하는데 어떻게 처리될 것으로 전망하시는지요.

● 이경숙 : 지난 번 국감 때, KBS SKY SPORTS의 폭력성을 지적했다가 상당히 많은 비난을 감수해야 했습니다. 규제법을 낸 것도 아니고 문제점을 지적한 것만으로도 큰 불만이 있었는데, 게임산업진흥법에 규제장치를 마련하려면 업계의 반발을 뛰어 넘는 여론의 뒷받침이 있어야 할 것이라는 점에서 긍정적으로 생각됩니다.

● 권장희 : 게임물의 경우에는 영화나 비디오물과 다른 특성이 있습니다. 특히 온라인게임의 경우에는 완성된 제품을 심의하는 것이 아니기 때문에 기존의 심의시스템과 다른 접근이 필요하다고 봅니다. 건물로 비유하자면 인테리어가 되지 않은 상태에서 호화주택인지 확인할 수 없는 것처럼 온라인게임이 심의를 받을 당시에는 골격만 만들어져 있기 때문에 전체이용가 등급을 받는데 무리가 없었습니다. 그러나 시간이 지나면서 여러 가지 컨텐츠들이 추가되고 생성되면 심의받을 당시와는 전혀 다른 심의물이 되곤 합니다. 그렇기 때문에 현재 영등위 심의에 대한 개혁의 목소리가 안팎에서 나오고 있다고 봅니다.

● 이경숙 : 영화의 경우 한번 컨텐츠가 정해지면 그 내용이 변화될 수 없는 반면 온라인게임은 이익창출을 위해 게임내용을 수시로 변경시킬수 있어 원래의 심의 내용과 달라질 수밖에 없다고 봅니다. 이러한 패치(patch)는 내용물이 바뀌는 과정에서 등급도 변경될 수 있을 것입니다. 전통적으로 영화나 비디오, CD게임들은 등급받을 당시의 심의물과 다른 것을 유통하면 개변조에 해당해 적지 않은 법적 처벌을 받는 것과 비교하면, 단순히 심의시스템이 아니라 등급제 운영 방식에도 변화가 필요하다고 봅니다.

● 권장희 : 가장 잘 알려진 온라인게임인 '리니지'의 경우 심의기준의 중요한 척도인 PK 문제에 있어 업계와 영등위와의 시각 차이를 드러내었습니다.

이 게임은 상대의 캐릭터를 죽여서 아이템드롭을 통해 현금가치가 있는 아이템을 가져갈 수 있는 문제가 있어 2002년 이후 우리 위원회의 심의를 통해 이 게임물이 청소년보호등급인 18세이용가 등급을 받았습니다. 그 이후로 업계에서는 자율심의 문제를 틈날 때마다 요구하게 되었고, 정부에서는 그러한 업계의 요구를 수용하는 차원에서 게임산업진흥법을 추진하는 것으로 보여집니다.

외국 심의기구 – 업계 이해로부터 독립 시켜

● 이경숙 : 자율심의를 하고 있는 미국, 일본의 경우를 보아도 심의기구는 업계의 이해관계로부터 독립시키려고 노력하는 것을 볼 수 있습니다. 등급을 적용하는 문제는 업계가 자율적으로 선택하여 자율규제를 하고 있으나, 등급위원 구성은 일반 학부모나 청소년 전문가들로 구성하여 청소년보호를 위한 시각이 반영되도록 노력하고 결과적으로 시장에서 소비자들의 신뢰를 받고 있는데, 이점을 정부에서는 잘 인식해야 할 것이라고 봅니다.

게임산업진흥법 제정의 논의방향도 업계의 목소리를 수용하는 동시에 직접적인 수요자인 학부모, 청소년들이 신뢰할 수 있는 방향으로 진행되어야 한다고 생각합니다. 국회에서도 청소년보호를 위해 노력하는 시민단체들의 의견을 잘 수렴하여 산업진흥과 청소년보호라는 두 마리 토끼를 모두 얻을 수 있는 법안을 만들기 위해 고심 중에 있습니다.

영상물등급위원회에서도 이러한 점을 잘 고려하여 등급심의업무를 담당해 주기를 바랍니다.

● 권장희 : 바쁘신 국회 일정 중임에도 영상물등급위원회와 게임물 등급업무에 깊은 관심을 가져주시고, 시간 내주셔서 감사 드립니다.

정리 : 편집자

온라인게임의 경우에는 완성된 제품을 심의하는 것이 아니기 때문에 기존의 심의시스템과 다른 접근이 필요하다고 봅니다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지6001PDF-72dpi

김성곤
• 서울대학교 영문과 교수
• 대표저서: 『영화 속의 문화』, 『퓨전시대의 새로운 문화읽기』

역사에 '이프 온리'란 없다

우리는 간혹 과거를 돌이켜보며, "아, 그 때 그러지만 않았어도," 또는 "그 때 이렇게만 했어도," 하고 후회하고 아쉬워하는 경우가 많다. 하나의 우연한 사건이나 순간의 판단 착오가 한 나라의 역사나 한 개인의 운명을 완전히 뒤바꾸어놓기 때문이다. 예컨대 우리는 만일 친명파의 인조반정이 없었더라면 병자호란도 피할 수 있었을 것이고, 국제 감각이 뛰어났던 소현세자가 왕위에 올랐더라면 조선은 이미 17세기에 근대국가로 발돋움했을 것이라고 아쉬워한다. 또 구한말에 권모술수에만 능했을 뿐 국제정세에는 무지했던 대원군이나 무능한 고종만 없었더라면, 그렇게 허망하게 나라의 주권을 빼앗기지는 않았으리라고 안타까워하기도 한다.

두 갈래 길, 선택한 길에서 최선을 다해야 한다는 점에서 근대사나 현대사도 예외는 아니다. 박정희의 쿠데타 계획은 사실 사전에 정보가 유출되었고, 당시 무능한 사람들이 정권을 잡고 있지만 않았어도 충분히 막을 수 있었다고 알려져 있다. 만일 그랬다면 지금 대한민국의 근대사는 완전히 달라졌을 것이다. 그리고 운명의 그날 밤, 정몽준씨가 노무현 후보와의 결별을 선언하지만 않았어도 열린우리당은 지금 야당이 되어있을 것이고, 김종필씨가 측근들을 이끌고 나타나 탄핵에 가담하지만 않았어도 한나라당은 현재 다수당의 막강한 힘을 즐기고 있을 것이라고 믿는 사람들이 많다.

그러나 역사에는 '만일'이라는 것이 없다. 한번 엎질러진 물은 다시 주워 담을 수 없고, 이미 벌어진 일은 다시 돌이킬 수 없기 때문이다. 개인의 과거 역시, 한번 지나간 일은 다시는 돌이킬 수 없다. 그래서 인간은 늘 아쉬움과 안타까움, 그리고 후회와 회한 속에 산다.

애초에 우리에게는 두 갈래 길이 주어지고, 우리는 그 중 하나를 선택해야만 한다. 문제는 그 둘 중 어느 것이 더 좋은 지 미리 알 수가 없다는 점이다. 그렇다면 중요한 것은, 자신이 선택한 길에서 최선을 다해야 한다는 것, 그리고 만일 그 선택이 잘못된 것이었다면, 자신의 과거 실패로부터 지혜를 배워 다시는 그러한 잘못을 되풀이하지 않는 것이라고 할 수 있다.

그래서 미국시인 로버트 프로스트는 '가지 않은 길 The Road Not Taken'이라는 시에서 이렇게 노래하고 있다:

노란 숲 속에 두 갈래 길이 있어
그 두 길을 다갈 수 없는 나그네인 나는
못내 섭섭하여 하염없이 서서
또 하나의 길을 저 멀리까지 바라보았다
그 길이 덤불 속에서 굽어진 곳까지.
그리고 나는 다른 길로 접어들었다
먼 훗날, 나는 한숨을 쉬며
이렇게 말하게 되리라,
숲 속에 두 갈래 길이 있었고, 나는--
나는 사람이 덜 다닌 길을 택했노라고
그리고 그것이 내 인생을 바꾸어놓았노라고.

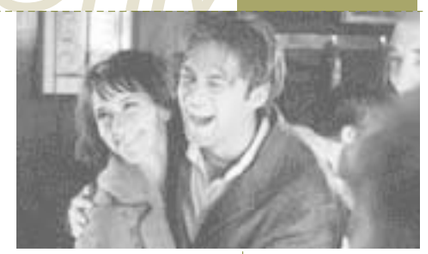
그럼에도 불구하고, 우리는 시인의 지혜를 따르지 않고, 자꾸만 과거로 되돌아가 과거의 선택을 바꾸어놓고 싶어 한다. 그 때 또 다른 길을 갔어야만 하는데, 하는 아쉬움 속에서 말이다. 그러나 우리는 과연 과거의 선택을 바꿀 수 있는 것일까? 그리고 그렇게 함으로써 불만족스러운 현재를 만족스럽게 바꾸어놓을 수 있는 것일까?

최근 개봉된 영화 〈버터플라이 이펙트〉와 〈이프 온리〉는 그럴 수 없다고 말하는 것처럼 보인다. 어두운 과거의 기억 때문에 불행한 현실 속에서 살고 있는 〈버터플라이 이펙트〉의 주인공은 부단히 과거로 되돌아가 또 다른 선택을 해보지만, 그 때마다 또 다른 재난이 일어나 그 결과가 현실에서 일파만파로 퍼져나간다.

물론 이 영화는 나비의 날개 짓이 지구의 반대편에 태풍을 초래할 수도 있다는 '버터플라이 이론'을 원용한 것이지만, 궁극적으로는 과거의 수정작업이라는 것이 사실 대단히 복합적이고 미묘한 문제이며, 결코 보다 나은 현실을 보장해주지 않는다는 사실을 상징적으로 잘 보여주고 있다.

〈이프 온리〉의 남자 주인공은 자신의 잘못된 선택으로 여자 친구가 교통 사고로 죽자, 극도의 비탄에 빠져 다시 과거로 되돌아가 자신의 잘못을 바로잡고 싶어 한다. 알 수 없는 이유로 인해 그는 과거로 되돌아가게는 되지만, 한번 일어난 일은 결코 바꿀 수 없고, 아무리 피하려 해도 결국은 비슷하게 일어나고 만다는 사실을 깨닫게 된다.

그러므로 그의 유일한 선택은 그가 택시에서 여자친구의 자리에 앉아 대신 죽는 것뿐이다. 그 결과, 이번에는 여자친구가 비탄에 빠지게 된다. 과거로 돌아가 다른 선택을 해보아도 정해진 운명은 피할 수 없고, 해피엔딩은 결코 허용되지 않는다.



현재에 충실 · 미래에 대한 비전 갖아야 우리의 과거와 역사에 '이프 온리(만일 그랬더라면)'란 있을 수 없는지도 모른다. 영어에도 이미 저질러진 일은 돌이킬 수 없다("What's done cannot be undone."), 또는 '엎질러진 우유를 놓고 울어봐야 아무 소용이 없다(It's no use crying over spilt milk)'라는 격언이 있다. 그렇다면, 우리는 기왕 자신들이 선택한 길에서 최선을 다해야만 하며, 과거의 잘못으로부터 교훈을 배워 우리의 후손들만큼은 어리석은 선택을 하지 않도록 지혜를 전수해주어야만 할 것이다.

'혼돈이론'은 우리가 커피에 크림을 탈 때 무질서하게 퍼져나가는 것처럼 보이지만, 사실은 거기에도 나름대로의 질서가 있다고 말한다. 과거의 선택이 혼란스럽거나 불만스럽다고 해서, 그것을 임의로 수정하거나 거기에 질서를 부여하려고 하는 것은 바람직하지 않을 수도 있다. 나비의 날개 짓은 본의 아니게 또 다른 재난을 태풍처럼 몰고 올 수도 있기 때문이다.

한 잔의 차를 마시는 여유 속에서, 최근 개봉된 두 편의 영화 속에 우리의 삶과 현실을 비추어보며, 과거에 매달리기 보다는 과거의 잘못을 거울삼아 현재에 충실하고 미래에 대한 비전을 갖는 것이 더 중요하지 않나 잠시 상념에 잠겨보는 이유도 바로 거기에 있다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지8001PDF-72dpi

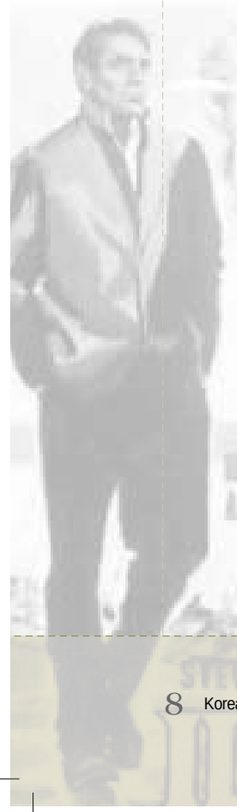
안토니오니 감독(오른쪽)과 후배 감독 빔 벤더스

미켈란젤로 안토니오니 감독

〈외침〉 IL GRIDO

희뿌연 안개가 잔뜩 낀 길과 가로수, 깊고 깊은 원근법으로 찍힌 도입부의 적막한 장면은 나의 마음을 쓸쓸한 풍경화 속의 저 깊은 소실점 속으로 영원히 끌고 갔다.

한 창 호
영화평론가



내가 가장 자주 듣는 질문 중의 하나가 "왜 하필이면 이탈리아요" 하는 것이다. 9년간의 언론계 생활을 접고, 30대 중반의 적지 않은 나이에 식솔들을 모두 끌고 이탈리아로 유학길에 오를 때부터, 또 7년간의 유학생활을 마치고 지난해 한국에 돌아온 뒤, 지금까지도 이 질문은 계속 듣고 있다. 사실 그 때마다 나는 성의 있는 답을 하지 않았던 것 같다. "그냥 그렇게 됐지요"라든가 "내가 갖고 있던 돈을 고려하면 그 곳이 최선이었지"같은 무뚝뚝한 말을 하곤 했다.

그런데 성의 있는 답을 하기가 어려운 게, 그 모든 과정이 어떤 논리로 설명하기가 참 미묘하기 때문이다. 지금도 상대방이 고개를 끄덕일 정도의 명쾌한 답은 내놓지 못하겠다. 그러나 여러 가지 이유 중 분명한 건 하나 있다. 바로 이탈리아 영화 때문이다. 특히 미켈란젤로 안토니오니(Michelangelo Antonioni)의 영화는 이탈리아 행을 결정하는 데 '눈에 보이지 않는 손'의 역할을 했다고 말할 수 있다.

안토니오니의 〈외침〉(1957)을 본 것은 고교시절 TV를 통해서이다. 주말의 밤, 월요일 등교의 부담감 속에서도 나는 도저히 TV에서 눈을 뗄 수가 없었다. 당시 학교는 월요일마다 주요한 시험을 치러, 학생들의 주말의 나태함을 통제하고 있었다. "아! 월요일이면 시험인데, 그 페이지는 다시 봐야하는데" 하면서도 밤 늦도록 영화를 보고 말았다.

이 영화는 무거운 비관주의 때문에 개봉 당시 이탈리아 본국에서는 미성년자들이 보지 못하도록 했다. 게다가 불륜과 자살 등 다루는 소재들도 청소년들에겐 결코 권장할 만한 것들이 아니었다. 이런 영화를 TV를 이용해 편안한 안방에서 볼 수 있었으니 나는(우리는) 어쩌면 운이 좋은 관객이었다.

영화는 일종의 로드무비다. 어린 딸이 하나 있는 남자는 설탕공장의 노동자로, 동네의 어떤 유부녀와 동거중이다. 그녀의 남편은 전쟁에 나간 뒤 소식이 끊어졌다. 종전이 된지 10여 년이 지났기에, 아마도 그 남편은 죽었거나 다른 곳에서 새로운 인생을 살고 있을지도 모른다. 그래서 그 노동자는 그녀와 동거하며 딸까지 얻었다. 그런데 그때서야 남편의 전사소식이 전해진다. 여자는 갑자기 심한 죄책감을 느낀다. 남편의 죽음이 자신의 불륜 때문인 것 같다고 느낀다. "당신과 결혼하지 못하겠어요" 10여 년을 동거한 여성으로부터 버림 받은 남자는 도저히 고향에 머물 수가 없다. 넋을 잃은 남자는 어린 딸을 데리고 새벽을 이용해 마차를 타고 도망치듯 마을을 떠나 정처 없는 여행길에 오른다. 여기까지가 도입부다.

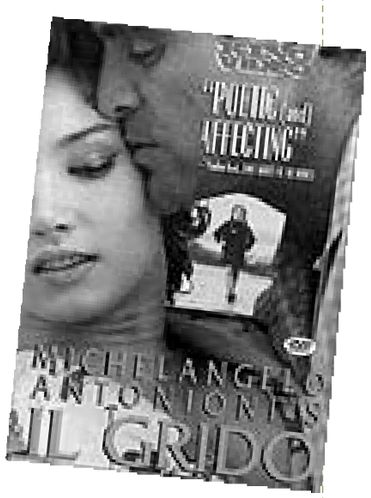
〈자전거 도둑〉 또는 〈길〉 등 우리에게 소개됐던 네오리얼리즘 계열의 영화들을 통해 이탈리아의 풍경에 제법 익숙해 있던 나는 두 부녀가 불쌍한 모습으로 길을 떠나는 이 도입부의 풍경화 속으로 또 다시 매혹돼 갔다. 희뿌연 안개가 잔뜩 낀 길과 가로수, 깊고 깊은 원근법으로 찍힌 도입부의 적막한 장면은 나의 마음을 쓸쓸한 풍경화 속의 저 깊은 소실점 속으로 영원히 끌고 갔다.

아! 저 안개 속으로 나도 떠나고 싶다. 뭐 그런 감상주의에 빠졌던 것 같다. 그 당시 월요일 시험은 어떻게 치렀는지 기억도 나지 않고 일주일 이상을 아무 것에도 집중하지 못하고 멍하니 교실의 창 밖을 바라봤던 일이 있었다.

그리고는 그 영화를 잊었는데 언론사로 직장을 잡은 뒤 영화를 새로 보기 시작하면서 〈외침〉이 다시 보고 싶어졌다. 약 15년 만에 나의 '첫 영화 애인'을 기억해 낸 것이었다. 하지만 비디오로 출시될 리도 없고, 인터넷도 없던 시절이라 그 희망은 도무지 실현될 수 없었다. 96년 경 뉴욕에 있던 친구에게 놀러갔을 때, CD 전문점인 타워레코드에서 너무나 우연히 〈외침〉의 비디오를 발견했다. 미국에서도 무거운 예술영화 이미지가 풀풀 풍기는 그 영화는 별 인기가 없는지 구석에 처박혀 있었고, 비디오는 파격세일 중이었다. 나는 주저하지 않고 바로 비디오를 샀다.

그런데 문제는 한국에 돌아온 뒤 그 비디오를 도저히 볼 수 없었다는 것이었다. 15년 만에 첫 애인의 거처를 알았지만, 차마 다시 볼 수 없어 발길을 돌리는 남자처럼 나는 비디오를 책꽂이 한 귀퉁이에 밀어 두었다. 10대 때의 떨리던 그 첫 감정이 상처 받을까 봐 잔뜩 겁을 먹었던 것이다. '그래 안 보는 게 차라리 낫지' 하고는 그 비디오를 나처럼 이탈리아 영화를 좋아 하는 또 다른 친구에게 빌려 주었고, 지금까지 그 비디오는 돌려받지 못했다.

97년 여름 이탈리아에 도착한 나는 바로 그 길로 〈외침〉이 촬영됐던 안토니오니 감독의 고향 페라라로 여행을 갔다. 르네상스풍 교회와 중세의 고성까지 그대로 보존하고 있는 페라라는 안토니오니의 〈구름 저 편에〉를 통해서도 볼 수 있는 아름다운 고도시이다. 사실 나는 안개가 잔뜩 끼어 나의 몸을 감싸고 도는 그런 풍경을 희망했는데, 여름의 페라라는 햇볕이 아주 강렬한 전형적인 이탈리아 날씨였다.



게다가 길도 낯설고 방향 감각도 없고 하여 〈외침〉의 안개가 잔뜩 낀 가로수의 시골길은 보지 못했고, 대신 〈구름 저 편에〉 속의 교회 앞 계단에 앉아 지나가는 사람들을 바라보며 나그네의 설렘을 진정시키고 있었다.

청소년 시절의 나를 그렇게 매혹시켰던 안개는 이탈리아에 머무는 동안 말 그대로 신물이 나도록 경험했다. 내가 살던 볼로냐는 페라라와 약 50km 떨어진 도시로 겨울 내내 살을 에는 듯한 차가운 안개가 도시를 '점령'하는 곳이다. 나는 자전거를 타고 통학을 했는데, 가슴속을 파고 들어오는 찬 안개는 원망스러울 정도였다. 매혹의 대상이 원망의 대상이 될 줄이야!

물론 나는 〈외침〉을 이탈리아에서 네댓 번 이상 봤다. 처음 봤을 때와는 당연히 감정이 달랐다. 그 감정이 어땠는지는 나와 같은 경험이 있는 사람이면 쉽게 짐작할 수 있을 것 같아 말하지 않는 게 나을 듯 하다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:14PM 페이지10001PDF-72dpi

Flash Game

이것이 플래시 게임이다

개인이 플래시 게임 수준의 게임을 자바와 같은 언어를 이용하여 작성 하려면 최소 1년 이상의 교육을 받아야 가능하지만, 플래시는 기존에 벡터방식의 그래픽을 제작해 본 사람이라면 손쉽게 배울 수 있고, 제작도 단 몇 분에서 몇 시간 정도면 가능하다.

하보성 자유기고가

요즘 들어 인터넷을 하다 보면 웹(Web) 상에서 간단하게 할 수 있는 게임들이 많아 진것을 알 수 있다. 예전에는 게임이라고 하면 고사양의 전용인터페이스에서나 가능하던 것이 요즘은 단순히 인터넷 검색을 하다가도 간단한 게임정도는 웹 상에서도 가능해진 것이다.

초기 인터넷 홈페이지는 초당 10Kbps정도의 무척이나 느린 인터넷 속도로 인하여 화려한 화면을 보여주는 것은 거의 불가능한 일이었다. 대부분 로고 한두개를 제외하고는 글자들로 이루어진 홈페이지를 만들어 왔고, 몇몇 대기업에서나 그림 몇 장이라도 넣어서 제공할 수가 있었다.

아직 미국이나 우리나라 같은 인터넷 보급이 제대로 되어 있는 나라를 제외한 대부분의 나라들 역시 우리나라로 치면 80년대 말이나 90년대 초 정도의 인터넷 보급률로 인해 그림은 거의 없고 글씨들로만 이루어진 홈페이지가 많은 것도 이러한 이유 때문이다. IT 선진국이라는 일본 역시 대부분 모뎀이나 ISDN를 주로 사용하기 때문에 홈페이지들은 우리나라 90년대 정도의 수준에서 별로 발전하지 못하고 있었다.

그러나 지금은 국내에서는 개인사용자도 최소 1Mbps에서 100Mbps급의 전송속도를 가지고 있어서 홈페이지가 웬만한 데이터를 가지고 있어도 클릭 한번이면 순식간에 화면을 볼 수가 있다.

초기에는 낮은 전송속도 때문에 이미지 한 장을 위해 노력을 했다면, 그 두 번째가 움직이는 그림이었다. 이 GIF파일은 한번 그림파일을 받아 놓으면 일정시간마다 다른 그림으로 바꾸어 주기 때문에 광고를 목적으로 하는 배너 등에 많이 사용되어 왔고, 지금도 많이 사용되고 있다. 그러나 GIF 파일의 단점은 들어갈 그림을 한 장 한 장 별도로 그려서 하나의 파일로 완성을 해야 한다는 점과 또한 계속 같은 그림만을 보여준다는 점이었다.

차세대 웹 컨텐츠를 이끌고 있는 것이 플래시이다. 기존의 일러스트레이터와 같은 벡터 방식의 그래픽 제작툴(tool)을 배운 사람이라면 1주일 정도만 공부를 하면, 단 몇 분만에 움직이는 그림을 만들어 낼 수 있고, 자체에 사운드를 내장할 수도 있다. 그래서 초기의 플래시는 '플래시 애니메이션'이라는 새로운 장르를 만들어 내었다. 한때에는 '엽기 토끼'와 '오인용'이라는 엽기 시리즈물 애니메이션이 유행을 했던 적도 있습니다.

또한 플래시가 기존의 다른 그림 포맷들과 다른 점이자, 장점이라면 스크립트(script)를 이용하여 대화식 요소를 가질 수 있다는 점이다. 예를 들어 기존의 그림은 일정 시간마다 계속 변화하지만, 플래시는 사용자가 그림상의 특정부분을 클릭을 해야만 변화한다든지, 클릭을 한 부위에 따라 분기를 할 수가 있는 기능이 내장되어 있다.

이러한 기능이 단 몇 백KB정도 용량으로도 인터렉티브(interactive)한 광고를 제작할 수도 있었던 것이다. 지금은 이런 인터렉티브를 이용하여 게임과 유사한 기능까지 재현해 내기까지 가능해 졌다.

기존에 웹을 통해서 제공하는 게임을 제작할 수 있는 것이 플래시 이외에 전혀 없는 것은 아니다. 그러나 개인이 플래시게임 수준의 게임을 자바와 같은 언어를 이용하여 작성 하려면 최소 1년 이상의 교육을 받아야 가능하지만, 플래시는 기존에 벡터방식의 그래픽을 제작해 본 사람이라면 손쉽게 배울 수 있고, 제작도 단 몇 분에서 몇 시간정도면 가능하다.

이러한 플래시게임은 몇몇 개인이 제작한 것도 있지만, 주로 인터넷 쇼핑이나 몇몇 회사에서 자사 제품 홍보를 위한 이벤트용 게임 등이 주류를 이루고 있다. 몇몇 예를 들자면 플래시게임에서 일정득점을 하면 5,000원 할인 온라인 상품권을 제공한다든지, 플래시게임에서 미션에 성공한 사람에게는 무료영화상영권을 제공한다든지, 심지어는 누적점수를 모아 몇몇 도박성 플래시게임을 이용해서 점수를 배가시킬 수 있는 기회를 제공하는 경우도 있었다.

주로 이런 플래시게임을 제공하는 이유는 자사 상품 광고나 이메일 등을 이용하여 할인 쿠폰을 남발하기보다는 이러한 게임을 통해 회원들이 직접 참여하여 할인쿠폰을 가지고 가도록 함으로써 할인쿠폰으로 인한 판매로의 연결 가능성을 높여 줄 수 있다는 점과 이러한 플래시게임을 하기 위해서 한번 더 자사 홈페이지를 방문하게 할 수 있다는 장점이 있다. 최근에는 영화 홍보용으로도 플래시게임이 이용이 많아지고 있다.

그러나 이러한 플래시게임이 장점만이 있는 것은 아니다. 쉽게 제작을 할 수 있다보니 홈페이지 제작의 한 아이템처럼 존재하면서 플래시게임을 제공하고 있는데, 이러한 플래시게임은 직접 플레이하는 사용자가 전부 성인이라고 할 수는 없다는 것이다.

특히 영화 〈귀여워〉 홍보 홈페이지에서는 초등학생도 아무런 인증 없이 들어 갈 수 있는데도, '귀여워 가슴 만지기 게임' 이라는 주연 여배우의 가슴을 만지는 플래시게임을 제작하였다가 비난이 일자 긴급 삭제하는 일까지도 있었다.

현재 플래시게임은 홈페이지에 내장된 하나의 컨텐츠로 보는 관점이 많기 때문에 게임의 한 분야라기보다는 단순히 광고의 매체로만 활용되고 있다는 것이 아쉽다는 생각과 플래시 애니메이션처럼 하나의 독립된 장르로 나아갔으면 하는 생각이다.

한국 영화와 드라마를 점령하고 있는 소녀들

새로운 배우의 탄생을 가져왔던 〈어린신부〉(2004)를 시작으로 한국영화계는 조폭 시리즈의 바턴을 자연스럽게 소녀들에게 넘겨주면서 말 그대로 "어린신부"라는 하나의 주류를 형성하기 시작하였다. 아직 '신부'가 되기에 어린 그녀들은 충무로뿐만 아니라 방송가를 넘나들면서 가끔은 교복을 입은 천진난만한 아이의 모습으로, 때로는 철없는 어른들을 뒷바라지 하는 어른보다 더 철든 아이의 모습으로 재현된다. 과거와는 다른 모습으로 성장한 아이들은 스크린 속으로 갑작스럽게 뛰어들어 사회적으로 규제되고 있는 결혼제도와 사랑, 성에 대한 어른들의 자리를 잠식해가기 시작했다.

과거 소녀(혹은 소년)들의 이야기는 주류에 머물수 없어 튕겨져 나온 아이들이 거칠게 자신들의 이야기를 이야기하던 〈나쁜영화〉(1997), 〈눈물〉(2000) 혹은 학교생활 속에서 풀어내던 자신들의 이야기를 괴담이라는 형식을 통해 나타내었던 〈여고괴담〉시리즈 등으로 재현되곤 했다. 그러던 아이들이 이제는 사회적으로 규정된 결혼이라는 제도에 동참하며, 현모양처를 자처하고 있다. 다양한 캐릭터와 에피소드로 끊임없이 생산되면서 어른보다 더 주목받는 '어린신부'들은 실제로 대중적으로 인기 있는 대상으로 부각되기 시작하였다.

현실을 외면한 비현실적 로맨스

과연 이러한 현상을 현재의 소녀들이 원하는 이야기들이라고 규정지을 수 있을 것인가. 부모의 뜻에 따라 결혼이라는 제도를 받아들이고, 사랑의 대상도 자신의 감정이전에 이미 결정되어버린 대상을 위해 열심히 살아가는 모습을 보여준다. 분명 이러한 청소년들의 사랑이나 성이라는 소재들이 대중화될 수 있다는 측면에서는 분명 사회적인 변화를 감지할 수 있을 것이다. 그러나 소재적인 측면에서의 변화만 있을 뿐 기존 러브스토리에서 여주인공의 자리를 여고생으로 바꿨다는 것 뿐 그 이상의 변화는 없다. 오히려 그녀들은 학교라는 울타리 안에 존재하기 때문에 현실적인 문제로부터 보호받는다. 따라서 이야기는 점점 현실적인 문제에서 비현실적인 로맨스로 구성되어진다. 대부분 자신의 의지보다는 부모의 권유로 결혼을 결심하게 되고(〈어린신부〉(2004)), 혹은 이미 정해진 자신의 배필과 결혼해야 함을 운명적으로 타고난 경우가 많다. 〈여고생 시집가기〉(2004) 등의 영화에서는 결혼을 함으로써 발생하는 경제적인 문제나 사회적 문제보다는 결혼을 해야만 하는 이유와 결혼과정에만 집중하고 있다.

이러한 변화는 텔레비전 드라마에서도 반복되고 있다. KBS 드라마 〈낭랑18세〉, 〈쾌걸춘향〉 등의 작품에서도 주인공인 여고생들은 결혼을 하고 주부 아닌 주부가 되어 살아간다.

〈여선생 vs 여제자〉(2004), 〈몽정기2〉(2005), 〈여고생 시집가기〉(2004) 등의 영화 속 주인공들은 사랑을 위해서라면 어떠한 사회적 제도나 대상도 문제가 되지 않는다. 과거 소년소녀들을 담았던 영화들은 자신의 성적 욕망을 충실히 이행하는 과정에서의 불협화음과 함께 사회에서 규정된 제도권에 적응하지 못하고 주변부로 떨어져나갔던 것에 비해 현재의 소녀들은 낭만적인 러브스토리의 주인공으로 자리잡아가고 있다.

다른 한편으로 평가한다면 환타지에 가까운 러브스토리라고 볼 수 있다. 그녀들은 주체적인 성적 욕망을 따르지도, 기존의 제도적 틀을 극복하지 못한다. 다만 로맨스라고 규정된 틀 안에 안주할 뿐이다.

성적 무지와 맹목적 사랑찾기

영화 속에서 재현되는 소녀들의 성은 자신들의 이야기라기보다는 남성에 의해 규정된 혹은 사회에 의해 규정된 소녀로 정의된다. 그네들은 성적 지식에 무지하며 맹목적으로 사랑을 찾아 헤맨다거나 혹은 성적 대상이라기보다는 무성적인 대상으로 그려지기도 한다.

이미 개봉 전에 청소년의 임신과 출산 문제를 다루었다고 알려져 논란의 대상이 되었던 영화 〈제니, 주노〉(2005)는 실제로 많은 문제가 일어나고 있지만 간과되고 있는 청소년의 임신과 출산문제를 다루고자 했다는 제작의도에 비해 실제 영화 속에서는 중요하고 현실적으로 다루어져야 할 문제가 너무나 예쁜 소품처럼 다루어지고 있다는 문제점을 안고 있다.

물론 사회적으로 중요한 관심의 대상이 되어버린 '청소년들의 성'을 덮어두어야 할 문제로 치부해버려서도 안되는 문제이지만 판타지적인 로맨스만으로 그려서도 안 될 것이다.

과거 각 방송사의 채널을 넘나들며 시청자들의 높은 관심을 받았던 구성애의 '성'이 주목받았던 이유는 입밖으로 언급할 수 없었고, 언급해서도 안 되는 '성'을 주목했기 때문이다. 처음에는 경박하게 보였던 '성'이야기들은 음담패설은 허용해도 '성' 지식은 말하기에 불편했던 사회적 흐름을 어느 정도는 바꾸게 했던 역할을 하기도 했다. '몸' 자체보다는 '몸'을 규정짓는 규율만이 존재했었지만 '몸' 그대로를 들여다봐야 함을 알리는데 큰 역할을 하였다. 이렇게 힘든 과정을 거쳐 '몸'이 느끼는 방식, '성'을 알아가는 이야기들을 하기 시작했지만 현재는 다시 원점으로, 과거로 되돌리는 시도들이 나타나고 있기 때문에 안타깝다고 볼 수 있다.

영화 속 그녀들은 남자의 사랑을 쟁취하기 위해 섹스를 하고 부모의 뜻을 따르기 위해 결혼이라는 제도에 안주한다. 안주하는 과정은 너무나 쉽고 빨리 이루어진다. 〈몽정기2〉에서는 성에 대해 무지하고 사랑에 대해 맹목적인 주인공이 등장하고 있으며, 과거 가부장제적인 도식의 재현을 무마시키기 위해 성적 호기심을 보이지만 그것 역시 소녀들의 호기심이라기보다 그것은 오히려 소년들 혹은 남성들의 호기심으로 채워진다. 그리고 갑작스럽게 현실적인 고민도 없이 성숙한 여인으로 성장한다. '성숙'은 자발적인 경험이 아닌 아버지에 의해 혹은 선생님에 의해 규정되며, 그녀들은 사랑이라는 이름을 따르는 순박하지만 때로는 맹랑한 여자로 재규정되어진다. 이렇게 '안전'한 제도에 들어선 그녀들은 항상 해피엔딩이라는 결론을 얻게 된다.

〈어린신부〉에서 시작된 이야기들은 〈몽정기2〉, 〈여고생시집가기〉, 〈여선생 VS 여제자〉, 〈제니, 주노〉 등의 영화로 이어지고 있으며, 에피소드가 조금 다양해졌을 뿐 언제나 유사한 도식과 유사한 결말로 마무리짓고 있다.

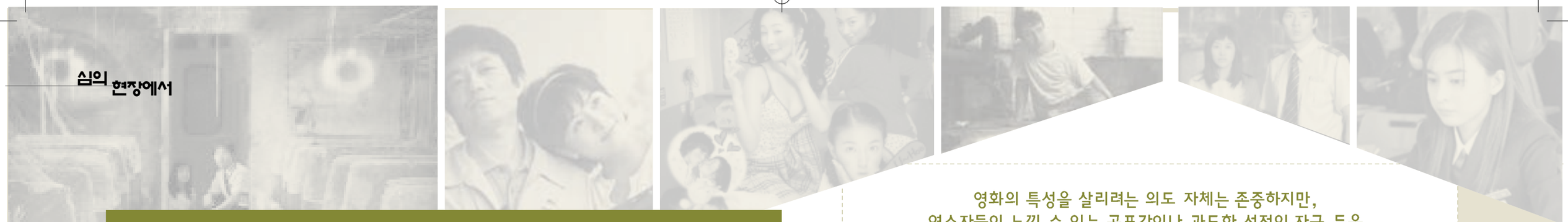
이제 소녀들의 '성'을 다루는 것은 하나의 유행이 되어가고 있다. 몸으로 부딪히고 사회제도의 안과 밖에서 고민하고 꿈틀되어야 할 '성'이 진열장 위에 놓여진 상품처럼 포장되고 있는 것이다. 이러한 상품생산이 영화 속에서 계속 반복된다면 현재 사회에서 일어나고 있는 청소년의 문제는 대안에 대한 고민보다는 덮어두어야 할 대상으로만 규정되어질 것이다. 특히나 소녀들의 성에 대한 성숙은 빛을 잃어 어둠 속에 갇혀 그 방향을 잃고 환타지 로맨틱이라는 도식 속에서 빠져나오지 못할 것이다.

친구들로부터 가혹하리만치 관심 받지 못해 자신을 봐주는 친구를 만날 때까지 학교 교실을 떠나지 못했던 〈여고괴담〉의 여고생이 오히려 더 솔직하게 느껴진다고 말한다면 억지일까.

도식화된 여고생 '시집가기'보다는 공포스러울 만큼 자아에 대해 고민하고 성장하는 여고생들의 '괴담'이 오히려 더 솔직하게 느껴지기 때문이다.

이 종 님 위원회 영화등급분류 소위 위원

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지14001PDF-72dpi



영화광고를 심의 하다보면

유양근 위원회 영화 예심위원

영화의 특성을 살리려는 의도 자체는 존중하지만, 연소자들이 느낄 수 있는 공포감이나 과도한 성적인 자극 등을 한 번 더 생각하는 신중한 자세 필요하다.

영화광고는 인쇄 광고(포스터나 전단 포함)와 예고편으로 나누어 볼 수 있다. 개봉되었거나 개봉될 영화의 수가 많고 적음을 떠나 광고는 항상 많다. 그만큼 영화의 흥행에 광고는 점점 그 비중을 더해 하고 있는 것이 현실이다.

예고편의 경우는 한 가지인 경우가 대부분이지만, 인쇄 광고의 경우는 카피를 조금씩 달리 하는 것이 수시로 심의 신청되곤 한다. 그 많은 수의 광고를 심의하는 기준은 영화 본편의 등급 심의와는 좀 다르다고 할 수 있다.

먼저 가장 중요한 기준은 전체관람이어야 한다는 사실이다. 영화의 등급분류는 그 영화를 보는 관객을 특정 연령대로 제한할 수 있으나 광고의 경우는 불특정 다수에게 노출되기 때문이다. 그리고 그 심의의 기준은 역시 선정성과 폭력 및 사행성 등이 가장 일반적이라 할 수 있다. 사행성을 조장하는 경우는 찾아보기가 힘들지만, 선정성과 폭력적인 부분은 심심찮게 발견되고 심한 경우는 보류나 불가 판정을 내리게 된다.

선전성의 예

『여고생 시집가기』의 포스터에 '합궁'이란 단어가 들어가 있었다. 영화의 내용에 비추어 섹스를 좀더 예스런 느낌으로 표현하여 여고생과의 조합으로 호기심을 자극하려는 의도로 보이는데, 10대의 젊은 세대에게는 익숙치 않은 낯선 단어일 수 있다. 하지만 고교생이라는 연령대의 성적 호기심을 일으키는 자극적인 뉘앙스를 가질 수 있다는 우려로 반려되어 수정되었다.

또 『몽정기2』의 경우는 몇 차례나 보류되고 반려되었다. 역시 여고생들을 극중 인물로 설정한 영화로 그들의 성적인 호기심 자체를 소재로 한 것인데, 포스터에 나오는 인물들의 선정적인 자세와 옷차림이 문제가 되었고, 카피에 영어로 되어 있기는 했지만 선정적인 의성어들이 지적되었다.

작은 크기의 포스터나 전단을 보면 그다지 눈에 띄지 않을 것 같은 문제점들이 큰 배너광고나 간판 등으로 지하철이나 영화관에 걸릴 것을 고려할 때 미성년자나 어린이에게 어떤 영향을 줄 것인가가 판단의 근거가 되었다. 가끔 사이버 민원 등으로 접수되는 시민들의 의견에도 영화 예고편이나 포스터 등이 자녀와 함께 보기 민망하다는 내용이 있다. 일반적으로 기준을 정하기가 어려운 부분임에는 틀림없고, 영화의 내용이나 광고의 주요 포인트를 생각할 때 불가피한 점은 충분히 알지만, 그럼에도 불구하고 대상이 불특정한 것을 광고업체에서 좀더 깊이 생각할 필요가 있다고 생각한다.

폭력성의 예

폭력적인 부분이 문제가 된 것으로는 『쏘우』의 예고편을 들 수가 있다. 스릴러나 공포영화는 빠른 컷트 편집으로 문제가 될 만한 것을 효과적으로 넘기는데, 이 영화의 경우도 마찬가지 방법을 썼다. 그러나 분장이긴 하지만 죽었다고 생각되는 인물의 뒷머리가 참혹할 정도로 짓이겨져 있는 장면이 충분히 인식할 수 있을 정도의 길이로 들어가 있었고, 또 섬뜩한 인형을 비춘 장면이 비교적 길게 들어가 있었다.

공포영화의 단골이라 할 이런 컷트가 문제가 되는 것은 전자는 그 잔인함이, 후자는 어린이들에게 오래 공포감이나 긴장감을 줄 수 있다는 우려 때문이다. 마찬가지로 장르의 특성을 감안한다고 해도 역시 기준은 전체관람가에 합당할 수 있는가 하는 것이다.

비슷한 예가 『레드 아이』에도 있었다. 예고편 마지막에 무서운 분장의 여인이 천천히 기어오는 장면이 들어있었다. 앞서의 장면에 있는 머리카락이 휘감기고 뻗쳐오는 등의 표현은 기존의 영화들에서 보아왔던 것이고 단순히 그 장면만으로 공포감을 느끼기에는 부족하고 시간도 길지 않았으나 관객을 향해 다가오는 이 마지막 부분의 인물 장면은 길이와 상관없이 큰 충격을 줄 우려가 있다고 판단되어 보류되어 수정되었다.

근거 제시와 기재 미비의 예

다음으로 보류 판정을 받는 것은, 아마도 수로 보면 가장 많을 듯싶은데, 근거의 제시와 기재가 미비한 경우이다. 광고의 특성상 영화의 우수함을 표현하려고 흥행기록이나 예매 기록 등을 1위나 최고 등으로 표현하는 경우가 많다. 특히 요즈음은 인터넷을 통한 예매나 평가가 많기 때문에 그 수는 더욱 늘고 있다.

그 동안의 심의를 통해 정착되어 가는 느낌은 받고 있지만, 아직도 그런 기록이나 평가에 대한 근거를 명확히 제시하거나 기재하지 않는 경우가 많다. 외화의 경우는 박스오피스 1위, 국내 영화의 경우는 관객수 1위, 인터넷 예매율 1위, 인터넷 접속수 1위 등의 기록을 카피로 쓰면서 그 근거의 제시나 날짜, 기간 등의 기재를 빠뜨린 경우가 많은 것이다.

근거의 명확성은 물론이거니와 그것을 포스터나 전단에 기재함으로써 관객으로 하여금 영화 선택의 정확한 판단 근거를 가지게 하며, 다른 영화의 기록과 겹치는 것을 막는데 그 의미가 있다. 따라서 단순히 영화의 홍보를 위한 수식어로서의 최고, 1위라는 단어를 이제는 명확한 근거의 제시와 기재를 통해 엄격하게 쓸 필요가 있다고 생각된다. 또 인터넷 통계자료의 경우 사이트 이름과 날짜, 시간 등이 없으면 자료로서의 의미가 없을뿐더러 관객에게 정확한 정보를 줄 수도 없다.

이런 기재 미비에서 오는 보류는 경비나 시간에 있어 낭비라고 생각한다. 심의 신청하는 광고 담당 업체에서 좀더 꼼꼼한 확인과 매뉴얼화가 요구된다. 막연한 통계나 기록의 인용이 아니라 그 근거까지 제공하는 인식의 정착이 필요하다고 하겠다.

이상 영화광고 심의를 하면서 보류나 반려가 되는 예들을 간략하게나마 살펴보았지만, 따지고 보면 원칙에 충실하고 좀더 청소년이나 어린이의 눈을 고려하는 상식적인 제작과 인식이 있다면 충분히 고쳐질 수 있는 예들이라고 생각한다. 영화와 광고가 떼려야 뗄 수 없는 관계에 있는 이상 영화의 특성을 살리려는 의도 자체는 존중하지만, 반면 연소자들이 느낄 수 있는 공포감이나 과도한 성적인 자극 등을 한 번 더 생각하는 신중한 자세도 또한 요구된다. 영화광고 자체가 가진 재미와 매력이 합리적인 커뮤니케이션의 구축으로 어느 누구에게나 즐거움으로 다가갈 수 있도록 서로 협력해 가야하지 않을까 생각한다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지16001PDF-72dpi

‘선녀와 나무꾼’ 다시 읽기

전래동화 선녀와 나무꾼은 다음과 같은 내용으로 되어있다. 옛날 한 나무꾼이 홀어머니를 모시고 살았는데 어느 날 사냥꾼에게 쫓기는 사슴을 구해 주게 된다. 나무꾼은 사슴으로부터 지금의 결혼정보회사(?)도 확보하지 못한 놀라운 정보를 얻게 된다. 그래서 보름날 산 속 연못에 하늘로부터 선녀들이 내려와 목욕할 때 한 선녀의 옷을 감추는 007영화 뺨치는 작전을 펼친 끝에 선녀와 혼인하여 아이 낳고 행복하게 살게 된다는 것이다.

닭으로 변한 나무꾼

그러나 동화의 내용은 여기에서 끝나지 않는다.

대체로 신화나 전설 등에 나타나는 금기사항은 깨지기 마련인데 나무꾼도 사슴이 가르쳐준 금기사항을 지키지 못한다. 선녀복을 입어보고 싶어하는 아내의 간청을 뿌리치지 못하고 옷을 내어주자 선녀는 아이를 데리고 하늘로 날아가 버린다.

슬퍼하는 나무꾼에게 사슴은 하늘에서 두레박이 내려오면 타고 올라가라는 또 한번의 의리를 보여준다. 나무꾼은 사슴이 일러준 대로하여 하늘에서 내려온 두레박을 타고 올라가 가족상봉을 하지만 이번에는 땅에 계시는 어머니가 마음에 걸린다.

나무꾼은 천마를 타고 어머니를 만나게 되지만 조건이 있었다. 그것은 발을 땅에 디디면 안 된다는 것인데 나무꾼은 어머니의 죽 한 그릇이라도 먹고 가라는 청을 거부하지 못하고 급히 먹다가 천마의 등에 뜨거운 죽을 떨어뜨려 결국 하늘에 오르지 못하고 땅에 남게된다.

나무꾼은 사랑하는 아내를 애타게 부르다가 죽어서 수탉으로 변했고, 새벽이면 지붕 위에 올라가 하늘을 바라보며 울부짖는다는 슬픈 이야기다.

자연에 대한 인간의 집단 무의식

이 이야기에서 나무꾼은 아내의 뜻을 거부하지 못할 뿐만 아니라 어머니의 뜻도 거부하지 못하는 착하고 순진하기만 하거나 전형적인 마마보이로서 자기정체성이 결여된 존재이다. 반면에 이 동화에 등장하는 여성으로서의 선녀와 어머니는 대단히 강한 면모를 보여준다. 자기의 뜻을 이루기 위해서는 남편 또는 아들의 행복 따위는 고려대상이 되지 못한다. 한 여성은 하늘에서, 또 한 여성은 땅에서 남자의 행복을 잡아당기는 존재들인 것이다.

일단 처음 대결에서는 선녀가 이겼다고 볼 수 있는데, 어머니로부터 아들을 떼어놓는데 성공한 것이다. 그러나 다음 대결에서는 어머니의 승리가 예정되어 있다. 이미 아들의 의식 속에는 절대적인 어머니에 대한 그리움이 깊게 심어져 있었기 때문이다. 결국 아들은 어머니를 찾게 되고 어머니는 돌아온 아들을 결코 돌려보내지 않는다.

아들은 다시 선녀를 그리워 하다가 죽게 되는데, 여기에서 선녀와 어머니의 존재는 여성 이상의 의미를 지니는 것으로, 부계사회가 성립되기 이전 모계사회의 성격을 반영한다. 여기에서 선녀는 하늘을, 어머니는 대지를 상징하는 신과 같은 존재이며, 나무꾼은 때로는 하늘에 의존하기도 하고 또 한편으로는 땅에 의존하기도 하는 인간들의 집단 무의식을 나타내는 것이기도 하다.

절대적인 존재로서의 자연은 인간에게 행복과 풍요를 주기도 하지만 매정하게 빼앗아 가기도 한다는 것을 볼 수 있다. 그리고 그 결과 닭의 울음소리로 결말을 맺는다.

여기에서 닭은 어둠이 가고 새벽이 올 것을 예고하는 존재이며, 날개를 지녔음에도 불구하고 하늘을 날지 못하는 숙명적 제약으로 인하여 지상에서 살아야 하는 자기의 비통함을 울부짖는 존재인 것이다.

신화 속의 닭 우는 소리

그러나 닭은 신성한 존재로 묘사되는 경우가 많다.

〈산해경〉(山海經)에는 열 개의 태양이 목욕하는 양곡(湯谷)에 아홉 개의 태양은 나뭇가지 아래에, 한 개의 태양은 나뭇가지 위에 둘 정도로 엄청나게 큰 부상수(扶桑樹)라는 나무가 있는데 이 나무 꼭대기에는 옥계(玉鷄)가 있어서 태양이 솟을 때마다 운다고 한다.

또한 중국 신화전설에는 동해 도도산(桃都山) 위에도 3천리를 덮을 만한 큰 복숭아 나무가 있는데 이 나무 꼭대기에는 금계(金鷄)가 있어서 옥계가 울 때마다 따라 운다고 하였다.

우리나라 제주도의 〈서사무가〉(敍事巫歌)에도 천지만물이 생길 때에 천황닭(天皇鷄)이 목을 길게 빼고, 지황닭(地皇鷄)이 날개를 치고, 인황닭(人皇鷄)이 소리를 크게 내어 우니 먼동이 트기 시작했다는 내용이 있다.

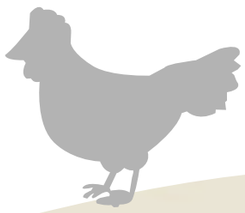
한편 ‘성경’에는 이와는 또 다른 의미의 닭소리가 있다. 베드로가 예수님을 세 번 부인(否認)하고 들었던 닭소리인데 이는 사람의 어리석음을 깨닫게 하는 소리로서, 예수님의 수제자라는 자부심, 죽기까지 따라가겠다는 믿음과 자신감이 한순간에 무너지는 그야말로 심령을 비수(匕首)로 가르는 듯한 닭소리였을 것이지만 어찌 베드로에게만 해당하는 닭소리이겠는가.

희망의 메시지 기대

그런데 이들 닭소리는 닭이 된 나무꾼의 애통한 울부짖음과는 전혀 다른 것이다.

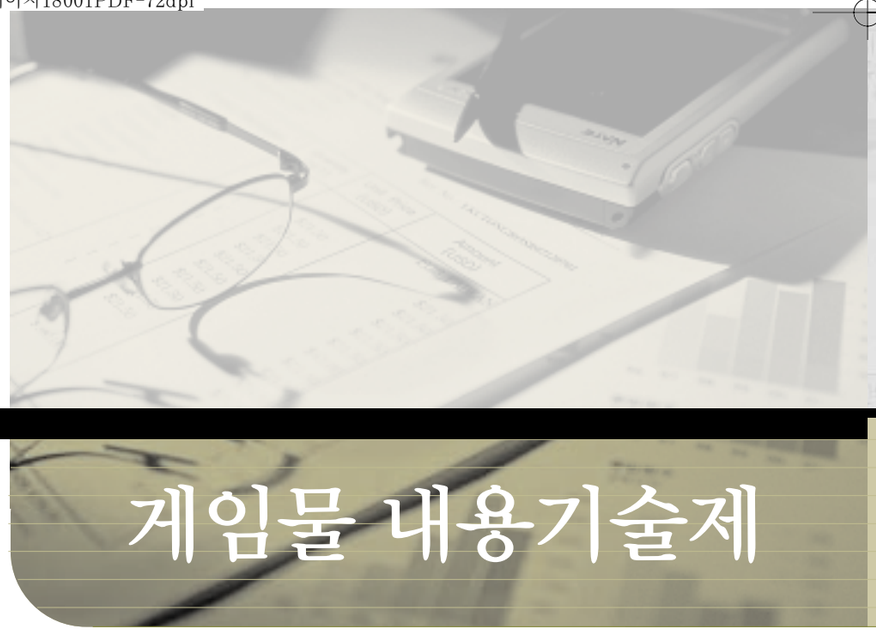
필자가 어렸을 적에 새벽이나 아침에 듣던 동네 닭소리도 우렁차기만 했지 슬프게 들렸던 기억은 거의 없는 것 같다. 어둠을 거두고 밝은 빛의 아침이 찾아옴을 알리는 희망의 메시지였던 것이다.

그리고 장닭 한 마리만 잘 기르면 집안 걱정 할 것이 없었다. 흉물스러운 벌레나 뱀도 잘 잡았고, 낯선 사람이 집에 들어오는 것도 알 수 있었을 뿐 아니라 밖에 나갔다가 집에 오면 강아지 이상으로 졸졸 따라다녔다. 다만 햇볕에 말리려고 밖에 널어 놓은 곡식 따위를 헤집어 놓거나 이러저리 뛰어다니다가 엉망으로 만드는 경우가 있었다.



비록 지나간 추억의 편린(片鱗)들이지만 을유년(乙酉年) 새해에 그려보는 그리운 정경이다.

민 병 준 위원회 게임영상부 부장



게임물 내용기술제

단순한 연령등급 분류 외에 해당 게임의 특징적인 내용을 설명해 줌으로써 소비자에게 올바른 정보를 제공해준다.

부모가 아이에게 줄 게임물을 고를 때, 가장 먼저 고려하는 것은 '연령등급' 일 것이다. 그것은 아이에게 적합한 게임인지 판단할 수 있는 가장 기본적인 정보이기 때문이다.

어느날 게임하는 아이의 등뒤에서 야시시한 수영복과 선혈이 흩뿌려지는 모니터를 보며 부모는 "어떻게 저런 선정적/폭력적인 게임을 하니?"라고 야단칠 수 있고, 아이는 "아빠가 사주셨잖아요"라며 퉁명스럽게 대답할 수 있다.

이것은 하나의 가정이지만 충분히 일어날 수 있는 사건이다. 즉, 해당 컨텐츠의 등급은 확인했지만 어떤 내용이 포함되어 있는지 알 수 없기에 발생할 수 있는 일이다. 만약, 게임에 폭력적인 요소, 성적인 요소, 음주, 흡연, 마약, 거친 언어 등의 내용이 포함되어 있는지 알 수 있었다면 미연에 방지할 수 있는 일이었을 것이다.

비단 아이가 아닌, 성인이라 할지라도 연령만 확인하고 자신이 좋아하는 게임요소를 찾기에는 힘이 든다. 게임물 내용기술제는 이런 문제를 상당 부분 해소시켜줄 수 있다. 게임물 내용기술제란 단순한 연령의 등급분류 외에 해당 게임의 특징적인 내용에 대해 구체적으로 설명해 줌으로써 소비자들에게 올바른 정보를 제공해준다.

이미 가까운 일본(CERO)을 비롯하여, 미국(ESRB), 범유럽(PEGI)등 주요 선진국에서는 게임물의 등급분류와 함께 내용기술제를 운영하고 있다.

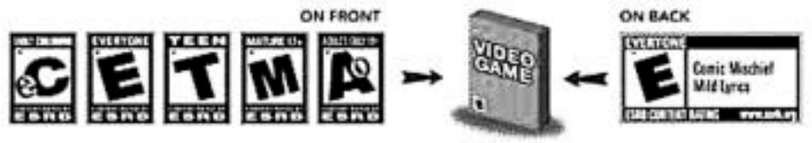
우리나라의 경우에도 그동안 이 제도에 대한 많은 논의가 있었으나 구체화되지 못한 상태로 표류하다가, 지난해 9월에 발표된 게임산업진흥에관한법률(안)의 "게임물 내용정보"라는 명칭으로 포함되었다.

위 법률(안)에 나온 "게임물 내용정보"의 정의는 게임물 내용의 폭력성 · 선정성 · 사행성 등의 여부와 그 정도 기타 이에 관련한 정보(그 정보를 나타내는 숫자나 부호 · 이미지 등을 포함한다)를 말하고 있다. 좀더 구체적으로 관련된 조항을 살펴보면 다음과 같다.

여기에서는 미국의 ESRB와 일본 CERO, 범유럽 PEGI의 내용 기술제를 소개하도록 한다.

제20조(등급분류) 4항에서 등급분류기관은 등급분류의 결정을 한 경우에 해당 등급을 기재한 등급분류필증을 게임물내용정보와 함께 신청인에게 교부하여야 한다.
제33조(불법게임물의 유통금지) 5항에서 등급분류필증 및 게임물내용정보를 당해 게임물에 부착 또는 표시하지 아니한 상태에서 이를 유통 또는 이용에 제공하여서는 아니 된다.
제34조(표시의무) 1항에서 영리의 목적으로 게임물을 제작 또는 수입하거나 이를 복제하는 자는 당해 게임물마다 제작 또는 수입하거나 이를 복제한 자의 상호 및 분류된 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.
제35조(광고 · 선전의 제한) 누구든지 등급분류를 받은 게임물의 내용과 다른 내용이나 등급 및 게임물내용정보를 표시한 광고 · 선전물을 배포 · 게시하여서는 아니 되며, 게임제공업의 경우에 건전한 게임장 문화를 조성할 수 있도록 사행성 등을 유발하는 일체의 광고 또는 선전을 하여서는 아니 된다.

게임물 내용기술제가 가장 활성화되어 있는 나라는 미국의 ESRB(Entertainment Software Rating Board)이다. ESRB 등급은 게임 적정 연령을 나타내는 등급 마크와 흥미나 관심이 될지도 모르는 게임요소를 지시하는 내용 기술자(Content Descriptor)로 구분되어 있다. 또한 다음 그림과 같이 해당 게임물의 게임상자 앞부분에는 등급 마크가, 게임상자의 뒷부분에는 내용 기술자가 표시되어 있어 소비자에게 많은 정보를 제공하고 있다.



3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지20001PDF-72dpi

미국 ESRBi의 Contens Descriptor 기술 항목

구 분	내 용
Alcohol Reference (알코올 관련)	Reference to and/or images of alcoholic beverages (알코올성 음료의 참조 또는 이미지)
Animated Blood (출혈에 대한 동적 표현)	Discolored and/or unrealistic depictions of blood (피의 변색되고 비현실적인 묘사)
Blood (선혈)	Depictions of blood (피의 묘사)
Blood and Gore (선혈과 핏덩이)	Depictions of blood or the mutilation of body parts (피의 묘사 또는 신체 부분의 절단)
Cartoon Violence (만화 폭력)	Violent actions involving cartoon-like situations and characters.May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted (만화와 같은 상황과 캐릭터를 포함하고 있는 과격한 행동)
Comic Mischief (코믹 장난)	Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor (슬랩스틱이나 시사적인 유머를 포함하고 있는 묘사 또는 문답)
Crude Humor (거친 유머)	Depictions or dialogue involving vulgar antics, including bathroom humor (욕실 유머를 포함 저질의 익살을 포함하고 있는 묘사 또는 문답)
Drug Reference (약 관련)	Reference to and/or images of illegal drugs (불법적인 약의 참조와 이미지)
Edutainment (교육적인 놀이)	Content of product provides user with specific skills development or reinforcement learning within an entertainment setting. Skill development is an integral part of product (엔터테인먼트 내에서 사용자에게 특정의 기술과 강화학습을 제공하는 제품의 내용)
Fantasy Violence (공상 폭력)	Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life (현실로부터 쉽게 구별할 수 있는 인류 또는 인류 외의 캐릭터를 포함하는 공상세계의 과격한 행동)
Informational (정보 제공)	Overall content of product contains data, facts, resource information, reference materials or instructional text (제품의 총체적인 내용은 자료, 사실, 자원 정보, 참조 자료 또는 교육적인 내용을 포함)
Intense Violence (격렬한 폭력)	Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme and/or realistic blood, gore, weapons, and depictions of human injury and death (그래픽과 물리적인 충돌의 현실적인 묘사. 극단적인 혹은 현실적인 선혈, 핏덩이, 무기와 인간의 부상과 죽음의 묘사를 포함함)
Language (언어)	Mild to moderate use of profanity (가벼운 모독의 적당한 사용)
Lyrics (가사)	Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol, or drug use in music (모독, 성별, 폭력, 알코올 또는 음악 내 약 사용의 가벼운 참조)
Mature Humor (성숙한 유머)	Depictions or dialogue involving "adult" humor, including sexual references (성적 참조, "성인" 유머를 포함하고 있는 묘사 또는 대화)
Mild Violence (가벼운 폭력)	Mild scenes depicting characters in unsafe and/or violent situations. (안전하지 않은 혹은 과격한 상황에서 캐릭터를 묘사하고 있는 가벼운 장면)
Nudity (누드)	Graphic or prolonged depictions of nudity (그래픽 또는 누드의 긴 묘사)
Partial Nudity (일부분의 누드)	Brief and/or mild depictions of nudity (누드의 간단한 혹은 가벼운 묘사)
Real Gambling (진짜 도박)	Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency (플레이어는 현금 또는 통화 등을 포함한 도박을 할 수 있음)
Sexual Themes (성적 주제)	Mild to moderate sexual references and/or depictions. May include partial nudity (적당한 성적 참조 또는 묘사. 일부분의 누드 포함)
Sexual Violence (성적 폭력)	Depictions of rape or other sexual acts (강탈 또는 다른 성적 행위의 묘사)
Simulated Gambling (모의 도박)	Player can gamble without betting or wagering real cash or currency (플레이어는 현금 또는 통화 등이 없이 도박을 할 수 있음)
Some Adult Assistance May Be Needed (어른의 도움이 필요함)	Intended for very young ages Strong Language - Explicit and/or frequent use of profanity (어린 아이에게 의도된 강한 언어-모독의 명백하고 빈번한 사용)
Strong Lyrics (강한 가사)	Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol, or drug use in music (모독, 성, 폭력, 알코올 또는 음악 내의 약 사용의 명백하고 빈번한 참조)
Strong Sexual Content (강한 성적 내용)	Graphic references to and/or depictions of sexual behavior, possibly including nudity (누드를 포함하면서 성적 행동의 그래픽 참조 또는 묘사)
Suggestive Themes (약한 정도의 도발적 내용)	Mild provocative references or materials (가벼운 자극적인 참조 또는 요소)
Tobacco Reference (담배 참조)	Reference to and/or images of tobacco products (담배 제품의 참조 또는 이미지)
Use of Drugs (마약의 사용)	The consumption or use of illegal drugs (불법적인 마약의 소비 또는 사용)
Use of Alcohol (알코올의 사용)	The consumption of alcoholic beverages (알코올성 음료의 소비)
Use of Tobacco (끽연)	The consumption of tobacco products (담배 제품의 소비)
Violence (폭력)	Scenes involving aggressive conflict (공격성 불안 분쟁을 포함하고 있는 장소)

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지22001PDF-72dpi

일본(CERO:Computer Entertainment Rating Organization)의 경우, 현재 게임물 패키지 표면에는 등급연령 마크가 표시되어 있지만 이 마크에 덧붙여 컨텐츠 디스크립터(내용 기술자)를 새로 제정하여 뒷면 아이콘으로 표시하고 있다. 컨텐츠 디스크립터 아이콘은 대상 연령을 결정한 근거가 되는 표현을 나타내는 것으로 다음과 같이 9개의 카테고리로 분류된다.

연 애	성 적	폭 력	공 포	음주 흡연	겜 블	범 죄	마 약	언어 기타

〈 일본 CERO 〉

유럽(PEGI:Pan European Game Indicator)의 경우, 유럽 총 16개국이 가입하여 게임물에 대한 등급분류를 하고 있다. 참여한 국가를 살펴보면, 오스트리아, 벨기에, 덴마크, 핀란드, 프랑스, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크, 네덜란드, 노르웨이, 포르투갈, 스페인, 스웨덴, 스위스, 영국 등이다.

PEGI는 ESRB와 마찬가지로 연령등급의 표시와 더불어 게임물의 박스 뒷면에 게임에서 발견되는 내용의 타입을 기술한다. 따라서 게임의 타입에 따라 그런 서술자가 여섯 개까지 있을수 있다.

연령등급과 게임물 내용기술자의 조합은 아이들을 위해 게임물을 구입하는 부모들에게 그 게임을 하려는 아이들에게 적합한 것인지 확인시켜준다.

Age (연령)	Violence (폭력)	Bad Language (저속한 언어)	Fear (공포)	Sex (성)	Drugs (마약)	Discrimination (차별)

〈 유럽 PEGI 〉

- Age : 연령 (7세 이상)
- Violence : Game contains depictions of violence (폭력 묘사를 포함하는 게임)
- Bad Language : Game contains bad language (저속한 언어를 포함하는 게임)
- Fear : Game may be frightening or scary for young children (아주 어린 아이들을 불안을 주거나 무섭게 할 수 있는 게임)
- Sex : Game depicts nudity and/or sexual behaviour or sexual references (누드, 성적행위 또는 성과 관련하여 묘사한 게임)
- Drugs : Game refers to or depicts the use of drugs (약의 사용을 묘사하거나 참조하는 게임)
- Discrimination : Game contains depictions of, or materials which may encourage, discrimination (차별을 조장할 수 있는 요소의 묘사를 포함하는 게임)

※이 글은 2005년 1월 기준으로 미국 ESRB(http://www.esrb.com, 일본 CERO(http://www.cero.gr.jp), 유럽 PEGI(http://www.pegi.info)의 인터넷 홈페이지에 게재되어 있는 Contents Descriptor를 참고하여 작성했음을 알려드립니다.

〈번역 · 정리 강성우 / 위원회 게임영상부 사원〉

시대와 함께 해온 위원회 40년

1966년 한국예술문화윤리위원회로 발족해 1976년 한국공연윤리위원회를 거쳐 1997년 한국공연예술진흥협의회, 1999년 영상물등급위원회로 걸어온 위원회의 발자취를 더듬어 본다.

61년. 5. 16 이후 문화계에서는 각종 윤리위원회가 설치되었다. 이중 한국예술문화윤리위원회(이하 예륜)가 '66. 1. 27 창립되어 초대 위원장에 소설가 박종화씨가 선출된다. 예륜은 작사 및 음보에 대한 심사를 하였고, 67년 3. 30 음반법이 공포됨에 따라 68년부터 이 부분의 심의가 활발히 진행된다. 70년 2.20. 예륜은 또 하나의 업무분야를 확장하는데 극영화시나리오 사전심의가 그것이다. 73년도 하반기에는 기구개편에 대한 논의가 예륜 외에서 활발하게 전개되었고, 76년 5월 7일 발전적으로 해체된다.

한편 예륜의 후신으로 76년 5월 12일 공연법25조에 의거 법정위원회로 한국공연윤리위원회가 발족되고, 86년 2월 20일 그 명칭이 공연윤리위원회로 변경된다. 87년 8월 18일에는 '동백아가씨' 등 186곡의 금지곡을 해제하고 87년 9월 1일에는 영화 시나리오 사전심의를 폐지한다. 이어 88년 12월 31일 성인연극사전심의를 전면폐지하고 89년 12월 회칙을 개정하여 안기부, 국방부, 내무부, 문공부 등 관계 공무원을 심의에서 배제한다. 93년 7월 1일에는 새영상물 심의를 실시한다.

한편 '97. 10. 11 한국공연예술진흥협의회가 발족되어 문화체육부의 외국영화수입추천권과 유기기구(아케이드게임물) 심의업무를 수임한다. 이후 '99. 6. 7 영상물등급위원회가 설립되어 공연물 사전 각본심의제를 폐지, 외국인에 대한 국내공연 추천을 실시하며 비디오물 · 게임물의 사전심의제를 등급분류 및 보류제도로 전환한다. 이어 외국 비디오물 · 외국게임물 수입 · 반입추천을 폐지하고 영화 등급보류제도 폐지한다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:14PM 페이지24001PDF-72dpi

위원회 주요변천 내용

1966. 1. 한국예술문화윤리위원회(예륜) 창립총회 (위원장 : 박종화)
무대작품 및 가요음반의 가사 · 악보 심사
1967. 1. 음반법 국회 통과
1970. 2. 한국영화제작가협회에서 영화시나리오 심의업무 이관 인계
1975. 6. '공연활동 정화 대책'에 의해 국내대중가요 재심 경위 및 제1차 금지곡 목록 발표
7. 국내대중가요 제2차 금지곡 발표
1976. 5. 한국공연윤리위원회 (위원장 : 오종식)창립총회
영화시나리오, 무대공연물, 가요음반심의업무
1979. 3. 음반에 건전가요 수록 의무화 (문공부의 '건전가요 및 의식의 노래' 제정에 의함)
4. 영화 검열업무 실시
1980. 2. 영화각본 사전심의제도 폐지
3. 영화광고심의업무 문공부에서 공륜으로 이관
5. 미성년자 공연장 입장 가 · 부 심의실시
1981. 1. 성경 · 불경 등 종교경전 사전심의에서 제외
4. 외국의 유흥업소에서 공연되는 가요 · 국악 · 무용 연주 등에 대한 심의 실시
7. 음반납본업무 규정
10. 문공부로부터 비디오심의 수임
1984. 3. 공연관계 선전광고물 분야 전문심의운영회 운영
1985. 7. 영화 검열을 심의로 변경
7. 문공부로부터 영화 수입심의 전면 이관
1986. 1. 공연윤리위원회로 명칭 변경 (위원장 : 이영희)
1987. 8. '동백아가씨', '아침이슬' 등 금지곡 186곡 해제(문공부 '공연금지 해제조치'에 의함)
9. 영화 시나리오 사전심의 폐지
1988. 10. 금지곡 27곡 추가 해제
12. 성인대상 연극심의 폐지
1989. 12 회칙 개정으로 안기부, 국방부, 내무부, 문공부 등 관계 공무원을 심의에서 배제
1993. 7. 새영상물 심의 실시
1996. 가사악보 심의 폐지
1996. 6. 문화체육부로부터 음반 · 비디오 · 새영상물에 대한 수입추천업무를 수임
1997. 10. 한국공연예술진흥협의회 (위원장: 서기원) 발족
공윤의 영화 사전심의를 상영등급 부여제도로 변경
문화체육부의 외국영화 수입추천권 수임
1998. 유기기구(아케이드게임물) 심의업무 수임
1999. 6. 영상물등급위원회(위원장: 김수용) 발족
공연물 각본 사전심의제 폐지, 외국인에 대한 국내공연 추천
비디오물 · 게임물 사전심의제 등급분류 및 보류제도로 전환
음반에 대한 연소자 이용불가 여부 결정
2001. 9. 위원회 설립근거 변경 (공연법 → 음비게법)
외국 비디오물 · 외국 게임물 수입 · 반입 추천 폐지
2002. 영화 등급보류제도 폐지 및 제한상영가 등급 신설
온라인게임물에 대한 사전등급분류 강화
2003. 6. 유흥업소 '가무(무희)' 외국인 공연추천 폐지
2004. 1. 게임물 단속반 운영

< 역대 위원장 >

기구명	구분	성명	재임기간
한국예술문화윤리위원회	초대~2대	박종화	66~69
	3대	도상봉	69~71
	4~5대	조연현	71~76
한국공연윤리위원회	초대	오종식	76. 5. 12~76. 10. 26
	2~3대	김광섭	76. 10. 29~80. 8. 19
	4~5대	최창봉	80. 8. 20~85. 12. 16
공연윤리위원회로 변경 (86. 1월)	6대	이영희	85. 12. 17~88. 5. 11
	7~8대	곽종원	88. 5. 12~93. 3. 17
	9대	김동호	93. 3. 18~95. 3. 21
	10대	윤상철	95. 3. 22~97. 1. 15
	11대	김상식	97. 1. 21~97. 10. 10
한국공연예술진흥협의회	초대	서기원	97. 10. 11~98. 12. 31
영상물등급위원회	초대~2대	김수용	99. 6. 7~05. 1. 10
	3대	이경순	05. 1. 11~현재

영상물등급위원회는 한국공연예술진흥협의회가 가진 모든 권리, 의무 및 재산과 인원을 포괄 승계한 기관이다. 민간기구이면서 기구의 설립 근거를 음비게법에 두고 있고, 위원회 위원을 대통령이 위촉함으로써 정부의 인준을 거치게 된다. 또한 법에 의한 심의권을 가지고 있다.

등급분류는 문화적 생산물에 대한 정보제공을 통해 국민의 문화 향수권을 보호하고, 문화적 생산물에 수반되어야 할 사회적 공공성을 지키는 것이 그 주요한 목적이다. 앞으로도 위원회는 문화수용자에게 양질의 정확한 정보를 제공하는 역할을 꾸준히 해 가도록 거듭 나가야 할 것이다.

정리 : 편집자

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:15PM 페이지26001PDF-72dpi

January & February 2005

모니터 광장 1·2월통계

2005. 1/2

2005년 1월 모니터링 통계

일자	영화		비디오		음반	온라인게임	모바일게임	계도	고발
3									
4									
5									
6									
7	1		2	하향①	12				
10									
11						2			
12						2			
13	1		4			2			
14						1			
17						2	1		
18			2						
19	1		3	하향①					
20						3	2		
21						3			1
24					5	1			
25						1			
26						2			
27	1	상향①	3	상향①		1			
28									
31						4	7		
계	4	상향①	12	상향① 하향②	17(6)	24(1)	10	61(7)	1

매 체	영상물				게임물			계
	영화	비디오물	음반	소계	온라인	모바일	소계	
건 수	4	12	17	33	18	10	28	61
비율(%)	12.1%	36.4%	51.5%	100%	64.3%	35.7%	100%	

구 분		등급분류 조정의견					계
		적 정	부 적 정			기 타	
			상 향	하 향	소 계		
영상물	영화	3	1		1		4
	비디오	9	1	2	3		12
	음반	17					17
게임물	온라인	18					
	모바일	10					
계		57	2	2	4		61
비율(%)		93.4%	6.6%				100%

2005년 2월 모니터링 통계

일자	영화		비디오		음반	온라인게임	모바일게임	계도	고발
15									
16			2			1			
17									
18			2						
21						3			
22									
23	3		4			6			
24						1	1		
25									
28					7	3	2		
계	3		10		7	14	3		

매 체	영상물				게임물			계
	영화	비디오물	음반	소계	온라인	모바일	소계	
건 수	3	10	7	20	14	3	17	37
비율(%)	15.0	50.0	35.0		82.4	17.6		100

구 분		등급분류 조정의견					계
		적 정	부 적 정			기 타	
			상 향	하 향	소 계		
영상물	영화	3					3
	비디오	4					4
	음반	7					7
게임물	온라인	14					14
	모바일	3					3
계		31					31
비율(%)		100%					100%

영 화 | 비디오 | 모바일게임 | 온라인게임

알렉산더 · [우성엔터테인먼트(주)]

15세

고대 마케도니아의 왕이자 33세의 짧은 생애 동안 대제국을 건설한 알렉산더 대왕의 일대기를 장대한 스케일로 영화화한 작품이다. 전반부와 후반부에 나오는 전투장면이 매우 사실적으로 묘사되었다. 코끼리에 밟혀 죽는 병사, 전차의 바퀴에 달린 칼날에 찢겨 죽는 군인들, 전쟁중의 서로의 창칼에 죽어 피가 낭자한 장면이 간간히 등장하지만, 짧은 컷으로 빠르게 진행되었고, 세부적인 묘사는 나오지 않는다. 반라의 남성 무희가 추는 선정적인 춤, 주인공의 결혼식 첫날밤을 치루는 신부의 반나체 장면이 다소 선정적이지만 전체적인 영화의 비중을 보면 상당히 미약하며 구체적인 성교장면은 나오지 않는다.(1-1분20초 정도 묘사).

내셔널 트레져 · [월트디즈니컴패니코리아(주)]

12세

전설처럼 전해 내려오는 아메리카 건국에 얽힌 보물을 찾는 일에 몰두한 주인공, 고생 끝에 결정적인 단서가 독립선언문에 있다는 정보를 입수하게 되자, 보물을 노리는 범죄 조직의 손에 들어가기 전 재빨리 먼저 훔쳐내는데 성공한다. 막대한 보물의 행방을 둘러싸고 벌어지는 주인공 일행, 비밀조직, 악당들의 이야기를 거대한 스케일과 빠른 감각으로 영화하였다. 몇 번의 충격 장면과 전기총으로 경비원을 기절시키는 것 외에는 폭력 장면이 거의 없으며, 비속어 역시 사용되지 않았다. 갸벼운 키스신의 성묘사가 두번 정도 있을 뿐 그 외엔 전무하다. 그러나 실제 총기를 사용하고 범죄 장면의 구체적인 묘사, 유적 탐에서 보여주는 공포스러운 장면 묘사는 저연령층이 보기엔 조금 부적절하게 보인다.

쿵푸 허슬 · [콜롬비아트라이스타영화(주)]

15세

잔혹함과 무자비함으로 유명한 '도끼단', '돼지촌'이라 불리는 마을을 그들의 구역으로 만들려고 하지만, 숨어 살던 무술의 고수들에 의해 실패한다. 뒤이은 도끼단 두목의 돼지촌에 대한 복수와 그 와중에 낀 주인공의 코믹하면서도 과장된 액션을 중심으로 전개된다. 도끼로 사람을 죽이는 장면이 나오지만 세부적인 장면은 완전히 가린 채 묘사되었고 현악기를 사용하는 무술로 사람의 머리가 잘리고, 고양이가 두 동강이 나는 장면은 그림자로 처리되었다. 유혈장면은 별로 없지만 무술 대결 과정에서 사람을 무자비하게 주먹으로 난타하는 장면이 자주 등장한다. 그 외 지나치게 잔혹하거나 선정적인 장면은 없다.

월드 오브 투모로우 · [(주)미디어플렉스]

전체

인류 말살을 획책하는 악의 과학자에 맞서 싸우는 '스카이 캡틴'과 여기자의 활약상을 고전적인 스타일로 영화화한 작품이다. 주로 로봇에 맞서 싸우는 주인공의 활약상이 만화적으로 묘사되며 악당의 무기에 맞은 과학자가 비명을 지르며 해골이 되는 장면, 미이라화된 악당 두목의 시체가 짧게 등장하는 두 장면을 제외하면 폭력적이거나 잔혹한 장면은 없다. 그러나 남자 주인공과 여주인공의 대사 ("바람피웠어?", "나 몰래 다른 여자와 놀아났었지?", "추운 곳에서는 젖꼭지가 단단해지지")는 아동들이 접하기엔 부적절하다. 12세관람가 등급으로 상향 조정하는 것이 적절하다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:15PM 페이지28001PDF-72dpi

킹아더 · [(주)삼화에이브이센터]

15세

오랫동안 로마를 위해 복무한 아더와 그의 친구들, 전역을 앞둔 시점에서 또 다른 어려운 임무가 하달되자 목숨을 건 모험을 시작하게 된다. 그 과정에서 벌어지는 우정과 사랑, 기사도 정신을 영화화했다. 선정적인 장면은 없지만 사실적인 전투 장면(장검에 몸이 관통, 창에 찔려 비명을 지름, 전쟁중 팔, 다리가 잘림)등 잔인한 전투 장면이 많이 등장한다.

에일리언 대 프레데터 · [이십세기폭스코리아(주)]

15세

남극에서 고대 유적의 흔적을 발견한 국제 대기업은 탐험대를 조직한다. 탐험대의 대장으로 선발된 주인공과 대원들은 유적의 실체에 접근하는데 성공하지만, 예상치 못한 에이리언과 프레데터의 대결에 휩쓸리게 되고, 이 두괴물 사이에서 살아남기 위한 사투를 벌이게 된다. 처절한 전투 장면이 주로 등장하지만 괴물들 사이에 벌어지는 싸움이라 현실감이 덜하다. 사람들이 살해되는 장면은 암시적, 간접적으로 표현되었으며 직접적인 잔혹한 묘사는 배제되었다. 선정적인 장면 역시 사용되지 않았다.

DMZ,비무장지대 · [(주)삼화에이브이센터]

18세

1979년 대통령의 죽음으로 국내가 어수선했던 시대 DMZ 지역을 중심으로 벌어지는 사병들의 이야기를 영화화한 작품이다. 18세관람가 등급을 받았지만, 성행위 묘사는 전혀 없다. 총격전, 격투장면 역시 여타의 12세, 15세관람가 등급을 받은 작품들(실미도, 태극기 휘날리며)에 비하면 폭력의 강도가 상대적으로 약하다. 군대 조직내에서 쓰이는 비속어("한방 박죠", "뭘 시발 계속 박냐", "이 새끼가, 이런 미친새끼야")역시 15세관람가 등급을 받은 영화들의 수준과 별 차이가 없다. 기합을 주면서 행해지는 후임병에 대한 선임병의 구타, 여자속옷을 입은 채 연병장에서 기합받는 병사들, 사격장에서의 실수로 조교에게 구타당하는 병사를 묘사한 장면이 나오지만 사실적이서도 코믹하게 묘사되었고 필요 이상의 잔혹한 장면없이 짤막하게 편집되었다. 15세관람가로 하향 조절하는 것이 적절하다.

여선생 V S 여제자 · [(주)비트윈]

15세

지방 도시분교에 잘 생긴 남자 미술선생님이 새로 들어온다. 그를 두고 벌어지는 히스테리컬하지만 내숭기 많은 초등학교 여교사와 조숙한 5학년 여학생의 애정 다툼을 코믹하게 영화화한 작품이다. 초등학교를 배경으로 했지만 거친 비속어("담탱이", "개무시", "죽는 수가 있어", "쪽팔려", "지랄하네", "울트라 영계")를 초등생들이 거리낌없이 사용하고, 불량 여학생들이 하급생들을 폭행하고 괴롭히는 장면이 자주 나온다. 또한 극중 남자 선생에게 정신이 팔려 학생들에게 무관심한 선생님과 그런 선생님에게 노골적으로 반항하는 여주인공의 묘사는 어린 관객들에게 그대로 보여주기에는 무리가 있다.

피구의 제왕 · [이십세기폭스코리아(주)]

12세

악질적이고 매너없는 스포츠센터 관장에 맞서 자신의 체육관을 지키기 위해 '피구 경기'를 하는 평범한 사람들의 이야기를 코믹하게 묘사한 작품이다. 지나친 수위의 폭력적인 장면은 없지만 웃음을 유발하기 위해 삽입된 성적 암시를 담은 코믹한 장면(성기부분에 공기를 넣어 부풀리는 스포츠 센타 관장, 반나 차림의 남고생에게 새디즘적으로 세차를 시키는 남자, 변태적 가죽옷 차림의 피구복 의상을 입은 주인공들, 수영복 차림으로 온 몸에 비누 거품을 묻히며 선정적으로 세차하는 여자들)과 직설적인 언어("추잡한 자식", "나 노팬티야", "불알 두 쪽이 아깝다", "변태적인 것도 좋은데", "거칠게 다뤄주지")등 15세이하 청소년들이 관람하기엔 다소 부적절하다. 15세관람가 등급으로 상향 조정하는 것이 적절하다.

옥보단 · [(주)디지털다임]digitaldigm.co.kr

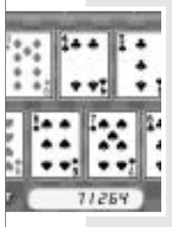
18세

중국의 음서인 옥보단의 이름을 빌린 성인게임이다. 게임은 여성이 오르가즘을 느끼도록 타임을 맞추어 버튼을 누르도록 하는 게임이다. 등급조회결과 18세이용가 게임으로 2003년 2월 27일 등급심의를 필하였다. 기타 게임의 스토리나 그래픽 상 선정적 요소가 있었으나 18세이상의 게임으로 사회적 윤리에 반하는 부분은 없는 것으로 보인다. 게임개발사의 사이트는 열리지 않았다.

고스톱 전국제패 · [(주)엔소니]ensony.com

18세

게임은 일반 3인용 고스톱의 룰을 따르고 있었으며, 각 지역을 대표하는 정치인 캐릭터를 응용한 게임이었다. 게임중 지역 사투리가 나와 게임의 재미를 더하고 있었고, 특별한 문제점은 없는 것으로 보인다. 게임 로딩시 18세이용가라는 안내가 있었으며, 게임초기 화면 우측 상단에 (18)표시가 있었다.



세븐포커 · [(주)이매그넷]emagnet.co.kr

18세

세명의 게이머가 일곱장의 카드로 게임을 하는 세븐 포커게임이다. 일반적인 세븐포커 게임의 룰을 따르고 있다. 기타 게임의 스토리나 그래픽상 문제가 될 만한 부분은 없었다.

야포커 · [티씨에스코리아(주)]

18세

두명의 캐릭터중 하나를 선택하여 다섯장의 카드로 게임을 하는 포커 게임이다. 게임은 다섯장의 포커패를 받아 홀드와 교체할 패를 선택하여 패를 교체한 후 나오는 포커의 족보를 가지고 게임의 승패를 가린다. 게임은 스테이지 마다 캐릭터가 있으며, 스테이지를 클리어하는 경우 조금 야한 이미지를 얻을 수 있으나, 18세이용가 게임으로 특별한 문제는 없었다.

원츄맞고 · [(주)야호커뮤니케이션]yahohpia.com

18세

두명이 7점이상의 점수를 내는 모바일 맞고게임이다. 게임은 일반적인 게임의 룰을 따르고 있으며, 스테이지의 상대 캐릭터를 올인시키는 경우 특수 아이템을 습득하도록 하고 있었다.

배팅경마 · [(주)씨엠엠]wbcmm.com

18세

경마에 배팅을 하여 게임머니를 버는 경마게임이다. 게이머는 최초 5,000원의 게임머니를 받아 배팅을 하게 된다. 게임은 배팅을 하는 경기모드와 게이머가 선택한 말을 육성시키는 육성모드로 되어 있다.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.232:15PM 페이지30001PDF-72dpi

명랑고스톱 · 18세 · [(주)네오플]candybar.co.kr

18세

일반 고스톱 게임과 동일하다. 게임머니의 캐쉬아웃 기능은 없으며, 게임머니는 고스톱룸에서 아바타, 아이템을 구입할 경우 게임머니를 적립해주고 있다. Bar라는 캐쉬 아이템이 있으며 이 캐쉬로 유료컨텐츠를 이용할 수 있다. 고스톱 골드 멤버와 실버멤버라는 프리미엄 회원제를 운영하고 있으며 프리미엄회원에게는 무료충전이나 게임머니 적립양이 일반회원에 비해 높다.

올인포커 · 18세 · [(주)엠게임]card.mgame.com

18세

일곱장의 카드로 족보를 겨루는 포커 게임이다. 등급조회 결과 2003년 12월 4일 18세이용가 등급을 받았다. 게임을 할 수 있는 최소 인원은 3명으로, 게임에 참여 가능한 최대 인원은 6명이다. 각각 3장씩의 카드를 받은 후, 1장을 오픈하며 오픈한 카드가 가장 높은 사람부터 1장씩 추가로 받으며 배팅을 하게 된다. 7구 카드는 오픈하지 않은 상태에서 받게 되며, 배팅이 끝난 후, 서로의 족보를 비교할 때, 최초 오픈하지 않은 카드 2장과 7구 카드를 오픈하여 승패를 결정하게 된다. 승패 결정은 포커의 족보 규칙에 의해 비교하게 되며, 승리한 사람이 총금액을 획득하게 된다. 충전방식은 아이템, 아바타 구매 및 제휴 컨텐츠 이용 등 간접 충전 방식을 취하고 있으며, 구매를 위해서는 엠캐쉬를 구입하여야 한다.

더비퍼스트 · 18세 · [(주)원로드닷컴]derbyfirst.co.kr

18세

경마에 베팅을 해서 승부를 가리는 경마게임이다. 제명 및 제작사 이름 등으로 등급조회를 하였으나, 등급심의를 받지 않은 것으로 확인되었다. 게임머니로는 퍼스트 머니라는 게임머니를 사용하고 있으며, 유료로 충전이 가능하다. 충전방식으로는 마바타를 구입하는 방식의 간접충전 방식을 취하고 있다.(실은 마바타가 별 의미가 없으므로 직접충전과 동일하다.) '머니쓰기'라는 코너에서는 퍼스트 머니를 리니지 아덴으로 전환하여 현금화가 가능하도록 하고 있다. 게임머니를 현금화가 가능하도록 하여 사행적 요소가 있다.

위드온라인 · 12세 · [(주)조이임팩트]wyd2.co.kr

12세

위드온라인은 '위드'라는 명칭으로 2002년 8월 22일 12세이용가 등급을 받은 온라인 MMORPG 게임이다. 게임내에는 PK가 가능한 지역을 두고 있었으며, PK를 하는 캐릭터의 경우 패널티를 부여하는 카오스 시스템을 두고 있었다. 민원이 제기된 겜블시스템은 2004년 9월 패치된 내용으로, 고랩이 하는 이벤트이기에 실제로 해볼 수 는 없었다. 하지만 패치 당시의 블로그 및 게임 공략 게시판 등에 올라온 내용으로는 18세미만의 청소년의 접근 제한에 대한 언급이 없었으며, 최근 패치 안내에 18세 이상만 접근이 가능하도록 수정한 안내가 있는 것으로 보아, 당초 연령제한이 없다가 2004년 12월 28일 수정한 것으로 보인다. 겜블시스템이 전체 게임에서 차지하는 비중은 크지 않은 것으로 보이지만 게이머들의 관심은많았으며, 기타의 슬롯머신 형태는 확인할 수 없었다. 게임에서는 위드캐쉬를 충전하여 아이템을 구입할 수 있었으나, 위드캐쉬를 현금으로 환전하는 내용은 없었다.

가로세로퍼즐 · 전체 · [(주)엔에이치엔]game1.hangame.com

전체

크로스퍼즐로 주어진 퀴즈에 답을 찾아 콤보 점수와 경험치를 높여가는 게임 레벨업이 되면서 상대의 퍼즐창을 가리는 기술이나 아이템을 통해 게임을 스릴 있게 이용할 수 있다. 아바타 구입이나 아이템 구입을 통해 게임머니를 적립받는 것과 무관한 게임(게임머니 적립 필요없음)

정통맞고 · 18세 · [(주)모이존]gemmir.com

18세

일반 맞고게임과 동일하다. 게임머니 적립은 게임아이템을 구입하거나 아바타를 구입할 경우 일정량의 게임머니를 적립해준다. 그 외 해당 게임이 서비스 되는 사이트의 다른 컨텐츠를 통해서는 게임머니 적립을 추가로 해주는 것은 발견할 수 없었다. 게임머니 충전게임이라는 것을 통해 무료 충전을 받거나 게임머니가 부족할 때 무료 충전이 가능하다. 현재 사이트에서 게임머니를 현금화하는 케쉬아웃은 되고 있지 않다.

게임 제공업용 게임물 관련 Q&A

용어 및 주요 창 관련

01 80초 이상 다구역게임물의 경우에도 베팅, 홀드 등을 제외한 실제 게임시간만으로 1회 게임시간에 의한 1회 게임의 이용요금을 산출하는가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제2조(용어의 정의) 2호를 통해 '1회 게임시간이라함은 1회 게임을 진행하기 위해 이용자에 의해 구동되는 베팅, 홀드 등을 제외한 컴퓨터프로그램에 의거 작동되는 실제 게임시간을 말한다'로 정의하고 있음. "1회 게임시간"에서 이용자에 의해 구동되는 베팅, 홀드 등을 제외한다는 것은 이용자에 의해 베팅, 홀드 등의 임의적인 조작으로 게임시간이 가변되어 1회 게임시간에 의한 1회 게임의 이용요금이 자의적으로 산출될 수 있기 때문임. 하지만 베팅, 홀드 등이 이용자가 임의적으로 가변할 수 없도록 컴퓨터프로그램에 의해 제어되는 경우에는 베팅, 홀드 등은 1회 게임시간에 포함시켜 1회 게임의 이용요금을 산출함.

02 1회 게임에서 20,000점(원) 이상의 당첨액 획득은 가능하나 경품창(GIFT)에는 20,000점(원)까지만 적립되고 잔여당첨액은 삭제되면 되는 것인가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제2조(용어의 정리) 9호를 통해 '1회 게임의 최고당첨액이라함은 최대당첨액, 부가게임、잭팟게임 등의 당첨액을 포함하여 1회 게임에서 획득할 수 있는 모든 점수의 합계를 말한다'로 정의하고 있음. 또한 동 규정 제6조에 의해 1회 게임의 최고당첨액은 20,000원임. 따라서 1회 게임에서 20,000점(원)을 초과하는 당첨액 발생 및 획득이 이루어지지 아니하여야 함.

03 80초 이상 다구역게임물의 경우 1회 게임에서 1구역당 획득할 수 있는 최대 당첨액은 2만원이하로 할 수 있으나, 다구역에서 당첨될 경우 1회 게임의 최고당첨액을 초과할 수 있는데 이 경우 위법한 것인가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제2조(용어의 정의) 9호를 통해 '1회게임의 최고당첨액이라함은 최대당첨액, 부가게임、잭팟게임 등의 당첨액을 포함하여 1회 게임에서 획득할 수 있는 모든 점수의 합계를 말한다'로 정의하고 있음. 또한 동 규정 제6조에 의해 1회 게임의 최고당첨액은 20,000원임. 따라서 1회 게임에서 20,000점(원)을 초과하는 당첨액 발생 및 획득이 이루어지지 아니하여야 함.

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:15PM 페이지32001PDF-72dpi

주요창의 명칭과 기능 관련

04 게임물은 4개의 주요창이 모두 존재해야 하는가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)에서 '주요 창의 명칭과 기능은 다음과 같이 정하되 게임에 따라 창은 선택적으로 사용할 수 있다' 로 규정하고 있음. 따라서 게임물에서 이용요금창(CREDIT), 베팅창(BET), 당첨액창(WIN) 및 경품창(GIFT)은 사용시 주요창의 명칭과 기능이 일치해야 하나, 게임물에 따라 선택적으로 사용할 수 있으므로 4개의 주요창이 모두 존재하지 않아도 됨.

05 주요 창 이외에 임의적인 창을 만들 수 있는가? 만들 수 있다면 허용범위는 어디까지이며, 주요창 이외의 창도 경품을 배출 받을 경우 모두 초기화되어야 하는가?

답 : 게임물에 따라 주요 창 이외에 게임성을 증가시키거나, 이용자의 편의를 위한 창 등을 만들 수 있으며, 그 허용범위는 특별히 제한하지 아니함. 단 경품을 배출받을 경우에는 이용요금창(CREDIT)을 제외한 모든 창(주요창 이외의 창 포함)은 초기화되어야 함.

06 메달을 게임도구로 사용하는 게임물(메달밀어내기게임 등)에서 베팅창이 있어야 하는가? 베팅창이 있을 경우 베팅창의 용도는 무엇인가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)에서 '베팅창은 이용요금창 또는 경품창의 점수를 이용하여 정액한도 내에서 베팅이 어루지는 창' 으로 규정하고 있음. 주요 창의 명칭과 기능은 동 규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)와 일치해야 함. 메달을 게임도구로 이용하는 게임물(메달밀어내기게임 등)은 메달이 게임의 진행요소로 이용되어 1회 게임의 정액이 되므로 베팅창이 따로 존재하지 않아도 되나 동 규정의 베팅창과 같은 명칭과 기능으로는 사용할 수 있음.

07 메달을 게임도구로 사용하는 게임물(메달밀어내기게임 등)에서 베팅창을 릴 구동창으로 사용할 수 있는가? 이 경우 SPIN창 등으로 명칭을 변경하여 사용하고 릴 구동회수를 표시하는 용도로 사용해도 되는가?

답 : 메달을 게임도구로 사용하는 게임물에서 부가게임인 릴게임을 구동시키기 위해 메달이 릴 구동센서를 체크할 경우 그 회수를 표시하는 창은 주요 창 이외의 임의의 창으로 명시하여야함.

08 경품창의 점수가 18,000점이 적립되어있는 상태에서 다음 회차의 게임으로 4,000점을 받을 경우 경품창에는 20,000점만 적립되고 2,000점은 삭제되어야 하는가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)에서 '경품창' 은 경품게임물에 한해 사용되는 창으로 당첨액창의 점수를 20,000점 이내로 누적되도록 규정하고 있음. 따라서 경품창에는 어떠한 경우에도 20,000점을 초과하여 적립될 수 없음.

09 경품창의 점수가 20,000점이 적립되어 있는 경우 이용자가 경품을 배출받지 않고 다음 회차의 게임을 진행하여 당첨액을 받을 경우에는 어떻게 해야 하는가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)에서 '경품창' 은 경품게임물에 한해 사용되는 창으로 당첨액창의 점수를 20,000점 이내로 누적되어야 함을 규정하고 있음. 따라서 경품창에는 어떠한 경우에도 20,000점을 초과하여 적립될 수 없음.

10 경품창의 점수를 베팅창으로 이동시켜 매회 정액한도 내에서 게임을 진행할 수 있다고 되어 있는데 메달밀어내게임과 같이 베팅개념이 따로 존재하지 않는 경우 게임점수의 이동없이 직접 GIFT창에서 게임을 진행할 수 있는가?

답 : 게임물에 베팅창이 따로 존재하지 않을 경우 경품창의 점수로 직접 게임을 진행할 수 있음. 다만, 경품창의 점수로 직접 게임을 진행하는 경우 매회 정액한도 내에서 「주게임」의 게임점수로 사용해야 함.

11 메달을 게임도구로 사용하는 게임(메달밀어내기게임 등)에서 GIFT창의 점수를 게임점수로 이용할 경우 메달을 발사하는 용도로만 사용해야 하는가?

답 : 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제3조(주요 창의 명칭과 기능)에서 '경품창은 경품게임물에 한해 사용되는 창으로 당첨액창의 점수를 20,000점 이내로 누적하여 이용자의 선택에 따라 경품지급 또는 게임진행을 할 수 있다' 로 규정하고 있다. 경품창의 점수로 게임진행은 「주게임」을 진행하는 용도의 경우에 한해 매회 정액한도 내에서 주게임의 게임점수로 사용할 수 있음.

12 메달밀어내기게임의 경우 GIFT창의 점수로 상품권을 배출받지 않을 경우 GIFT창의 점수를 메달로 직접 배출받을 수 있는가?

답 : 경품창의 점수로 경품을 배출받지 않을 경우 경품창의 점수는 게임물내의 버튼 등 조작장치를 통해 메달로 직접 배출 받을 수 있으나, 경품창의 점수가 20,000점 미만의 점수로 경품을 배출받을 경우 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제6조 4호 나목에 의해 이용요금창을 제외한 모든 창(주요창 이외의 창 포함)은 초기화되어야 함으로 이 경우 메달로 직접 배출받을 수 없음.

13 순환식 메달밀어내기게임이 아닌 비순환식 메달밀어내기게임으로 메달배출장치인 호퍼가 없어 메달을 직접 배출받을 수 없는 경우 GIFT창의 점수는 게임점수로 사용할 수 없게 된다. 이는 어떻게 해야 되는가?

답 : 경품창의 점수로 경품을 배출받지 않을 경우 경품창의 점수는 게임물 내의 버튼 등 조작장치를 통해 메달로 직접 배출 받을 수 있으나, 경품창의 점수가 20,000점 미만의 점수로 경품을 배출받을 경우 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제6조 4호 나목에 의해 이용요금창을 제외한 모든 창(주요창 이외의 창 포함)은 초기화되어야 하므로 이 경우 메달로 직접 배출받을 수 없음.

14 전자식메달게임에서 릴게임의 당첨액을 경품창으로 적립할 수 있는가?

답변) 게임제공업용게임물등급분류세부규정 제2조(용어의 정의)에서 '1회 게임의 최고 당첨액은 최대당첨액, 부가게임 · 잭팟게임 등의 당첨액을 포함하여 이를 당첨액으로 지급하는 것을 말한다' 로 정의하고 있으므로 릴게임이 부가게임일 경우 전자식메달게임에서도 릴게임의 당첨액을 경품창으로 적립할 수 있음.

게임제공업용게임물의 등급분류구분 관련

15 게임제공업 이외 일반영업소에서 제공하는 게임물의 경우 경품을 제공할 수 없고 물품을 제공할 수 있다고 되어 있는데 물품은 무엇을 의미하고 물품의 종류를 제한하는 이유는 무엇인가?

답- 1 : 음반 · 비디오물및게임물에 관한법령 제2조 9호 및 동 법시행령 제4조 · 법령 별표1, 게임제공업소에서 제외하는 영업소의 범위 등 고시(문화관광부고시 제2002-12호/2002.10.12)에 의해 게임제공업 이외 일반영업소에서 제공하는 게임물은 전체이용가 게임물에 한하며 베팅기능 또는 경품제공기능을 포함하는 게임물을 제외함. 다만, 인형뽑기 등의 크레인게임물은 경품제공기능이 있는 게임물로 보지 아니함. 크레인게임물에서 배출되는 물품은 영상물등급위원회에서 등급분류시에 정한 물품의 종류로 제한하며, 물품의 가격을 1만원 이내로 함.

답- 2 : 이에 따라 동 위원회에서 게임제공업용게임물 등급분류 세부규정 제4조 1호 다목으로 규정함.

16 게임제공업 이외 일반영업소에서 제공하는 게임물의 경우 등급분류 신청은 어떻게 해야 하며 이에 대한 표시를 게임물에 부착하여야 하는가?

답 : 동 위원회에서 게임제공업용게임물 등급분류 세부규정 제4조 1호 다목의 규정에 따라 게임제공업 이외 일반영업소에서 제공하는 게임물로 등급분류신청하여야 함.

※ 위 사항과 관련된 내용은 다음 호에서도 계속 보실 수 있습니다

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:15PM 페이지34001PDF-72dpi

등급통계

전체통계

전체통계			당월									누계								
당월 : 2005. 2월			등급						사용불가	보류	계	등급						사용불가	보류	계
누계 : 2005. 1~2월			전체(합계)	12세	15세	18세	제한상영	계				전체(합계)	12세	15세	18세	제한상영	계			
영화	등급부여	국내	2	1	4	1		8			8	3	3	7	2	0	15	0	0	15
		국외	1	3	6	4		14			14	1	4	16	7	0	28	0	0	28
		계	3	4	10	5	0	22	0	0	22	4	7	23	9	0	43	0	0	43
	수입추천							16			16	0	0	0	0	0	32	0	0	32
	소 계		3	4	10	5	0	38	0	0	38	4	7	23	9	0	75	0	0	75
비디오	국 내		7	3	8	83		101		32	133	25	3	11	258	0	297	0	108	405
	국 외		41	8	19	15		83			83	69	19	35	32	0	155	0	1	156
	소 계		48	11	27	98	0	184	0	32	216	94	22	46	290	0	452	0	109	561
PC 게임물	국 내		2	1				3			3	3	1	0	0	0	4	0	0	4
	국 외		54	4	4	5		67			67	79	9	5	11	0	104	0	0	104
	소 계		56	5	4	5	0	70	0	0	70	82	10	5	11	0	108	0	0	108
온라인 게임물	국 내		36	3	2	14		55	6		61	101	8	4	29	0	142	10	0	152
	국 외		1					1			1	6	0	1	1	0	8	0	0	8
	소 계		37	3	2	14	0	56	6	0	62	107	8	5	30	0	150	10	0	160
게임제공업용게임물	국 내		5			1		6			6	13	0	0	1	0	14	2	0	16
	국 외		1					1			1	3	0	0	0	0	3	0	0	3
	소 계		6	0	0	1	0	7	0	0	7	16	0	0	1	0	17	2	0	19
무대공연	추천	신규	44			157		201			201	82	0	0	302	0	384	0	0	384
		변경	21			184		205			205	42	0	0	367	0	409	0	0	409
	소 계		65	0	0	341	0	406	0	0	406	124	0	0	669	0	793	0	0	793
음반	추천	신규	84			8		92			92	151	0	0	21	0	172	0	0	172
		재					0			0	22	0	0	0	0	22	0	0	0	22
	소 계		84	0	0	8	0	92	0	0	92	173	0	0	21	0	194	0	0	194
광고물	영 화		268					0			0	268	0	0	0	0	407	7	24	438
	비디오		63					0			0	63	0	0	0	0	93	11	0	104
	기 타						0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	소 계		331	0	0	0	0	0	0	0	0	331	0	0	0	0	500	18	24	542
합 계			630	23	43	472	0	853	6	32	891	931	47	79	1031	0	2289	30	133	2452

※ 게임제공업용(아케이드)게임물의 등급은 전체와 18세로, 무대공연 추천은 연소자 무해공연물(전체)과 연소자 유해공연물(18세)로, 음반추천은 청소년이용가(전체)와 청소년 이용불가(18세)로 나뉩니다.
※ 광고물과 추천은 등급이 없으므로 계(합격)로 입력해 가로계가 맞지 않을 수 있습니다.
※ 광고의 계는 '유해성 無'의 의미이며, 사용불가는 '유해성 有', (유보)는 서류보완 등의 의미입니다.

영 화

등급분류통계			당월									누계								
당월 : 2005. 2월			등급						사용불가	보류	계	등급						사용불가	보류	계
누계 : 2005. 1~2월			전체(합계)	12세	15세	18세	제한상영	계				전체(합계)	12세	15세	18세	제한상영	계			
영화	국 내 계		2	1	4	1		8			8	3	3	7	2	0	15	0	0	15
	국 외 계		1	3	6	4		14			14	1	4	16	7	0	28	0	0	28
	수입추천계							16			16	0	0	0	0	0	32	0	0	32
	광고	예고편	17					0			0	17	0	0	0	0	26	2	3	31
		영화간판	41				0			0	41	0	0	0	0	63	0	3	66	
		광고 57				0			0	57	0	0	0	0	74	1	0	75		
		포스터	39					0			0	39	0	0	0	0	40	1	4	45
		전단	31					0			0	31	0	0	0	0	39	3	2	44
		스틸	12					0			0	12	0	0	0	0	20	0	0	20
		신문	43					0			0	28	0	0	0	0	89	0	6	95
		기타	28					0			0	268	0	0	0	0	56	0	6	62
		계	268	0	0	0	0	0	0	0	0	268	0	0	0	0	407	7	24	438
합 계			271	4	10	5	0	38	0	0	38	272	7	23	9	0	482	7	24	513

사유별통계

당월 : 2005. 2월		등급						누계				
누계 : 2005. 1~2월		선정성	폭력성	사행성	마 약	기 타	계	선정성	폭력성	사행성	마약 / 기타	계
영화	국 내 계						0	0	0	0	0	0
	국 외 계						0	0	0	0	0	0
	수입추천계						0	0	0	0	0	0
	광 고 계					3	3	3	2	0	29	34
합 계		0	0	0	0	3	3	3	2	0	29	34

※ 사유별 통계는 제한상영, 사용불가(관람 · 이용불가) 유보에 해당하는 사유별 건수입니다. 불가 · 유보는 광고에 해당됩니다.

비디오

등급분류통계				당월							누계								
당월 : 2005. 2월				등급				사용불가	보류	계	등급					사용불가	보류	계	
누계 : 2005. 1~2월				전체	12세	15세	18세	계				전체	12세	15세	18세	계			
비디오	국내	VIDEO	극영화			1	10	11		6	17	0	0	1	48	49	0	22	71
			만화영화					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			교 재	2				2			2	2	0	0	0	2	0	0	2
			기 타	4	2	2	71	79		26	105	15	2	2	200	219	0	83	302
			계	6	2	3	81	92	0	32	124	17	2	3	248	270	0	105	375
		V-CD 계					1	1			1	0	0	0	5	5	0	1	6
		CD-R 계						0			0	3	0	0	4	7	0	2	9
		DVD	극영화		1	5		6			6	1	1	8	0	10	0	0	10
			만화영화	1				1			1	1	0	0	0	1	0	0	1
			교 재					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			기 타				1	1			1	3	0	0	1	4	0	0	4
			계	1	1	5	1	8	0	0	8	5	1	8	1	15	0	0	15
	소 계			7	3	8	83	101	0	32	133	25	3	11	258	297	0	108	405
	국외	VIDEO	극영화			1	3	4			4	0	1	6	10	17	0	1	18
			만화영화					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			교 재				2	2			2	0	0	0	2	2	0	0	2
			기 타					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			계	0	0	1	5	6	0	0	6	0	1	6	12	19	0	1	20
		V-CD 계					1	1			1	1	0	0	1	2	0	0	2
		CD-R 계						0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
		DVD	극영화	4	7	17	7	35			35	6	15	27	16	64	0	0	64
			만화영화	3				3			3	4	1	0	0	5	0	0	5
			교재	6				6			6	6	0	0	0	6	0	0	6
			기타	28	1	1	2	32			32	52	2	2	3	59	0	0	59
			계	41	8	18	9	76	0	0	76	68	18	29	19	134	0	0	134
	소 계			41	8	19	15	83	0	0	83	69	19	35	32	155	0	1	156
	광고	예고편						0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
		간 판						0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
		자 켓						24	5		29	0	0	0	0	78	16	0	94
		포스터						30	1		31	0	0	0	0	56	1	0	57
		신 문						0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
		기 타						9			9	0	0	0	0	22	0	0	22
		계						63	6	0	69	0	0	0	0	156	17	0	173
합 계				48	11	27	98	247	6	32	285	94	22	46	290	608	17	109	734

사유별통계

당월 : 2005. 2월		등급					누계				
누계 : 2005. 1~2월		선정성	폭력성	사행성	기 타	계	선정성	폭력성	사행성	기타	계
비디오	국 내	32				32	108	0	0	0	108
	국 외					0	1	0	0	0	1
	광 고	6				6	17	0	0	0	17
합 계		38	0	0	0	38	126	0	0	0	126

매체별통계

당월 : 2005. 2월		등급						누계					
누계 : 2005. 1~2월		VIDEO	VCD	L D	DVD	CDR	계	VIDEO	VCD	L D	DVD	CDR	계
비디오	국 내	124	1		8		133	375	6	0	15	9	405
	국 외	6	1		76		83	20	2	0	134	0	156
합 계		130	2	0	84	0	216	395	8	0	149	9	561

게임물

등급분류통계				당월							누계								
당월 : 2005. 2월				등급				사용불가	보류	계	등급					사용불가	보류	계	
누계 : 2005. 1~2월				전체	12세	15세	18세	계				전체	12세	15세	18세	계			
게임물	분리형게임	국내	CR	2	1			3			3	3	1	0	0	4	0	0	4
			RP					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			DVD					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			기타					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			계		2	1	0	3	0	0	3	3	1	0	0	4	0	0	4

등급통계

게임물	분리형게임	국내	C R	10	1	2	2	15			15	13	2	2	6	23	0	0	23
			R P	35			1	36			36	53	2	0	1	56	0	0	56
			DVD	9	3	2	2	16			16	13	5	3	4	25	0	0	25
			기 타					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			계	54	4	4	5	67	0	0	67	79	9	5	11	104	0	0	104
		소 계		56	5	4	5	70	0	0	70	82	10	5	11	108	0	0	108
	온라인	국내	온라인	13		1	11	25	6		31	19	3	3	18	43	9	0	52
			모바일	23	3	1	3	30			30	82	5	1	11	99	1	0	100
			기 타					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			계	36	3	2	14	55	6	0	61	101	8	4	29	142	10	0	152
		국외	온라인	1				1			1	4	0	0	0	4	0	0	4
			모바일					0			0	2	0	1	1	4	0	0	4
			기 타					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			계	1	0	0	0	1	0	0	1	6	0	1	1	8	0	0	8
		소 계		37	3	2	14	56	6	0	62	107	8	5	30	150	10	0	160
	아케이드게임	국내	일체전자형					0			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			일 체 형	5			1	6			6	13	0	0	1	14	2	0	16
			계	5	0	0	1	6	0	0	6	13	0	0	1	14	2	0	16
		국외	일체전자형					0			0	1	0	0	0	1	0	0	1
			일 체 형	1				1			1	2	0	0	0	2	0	0	2
			계	1	0	0	0	1	0	0	1	3	0	0	0	3	0	0	3
		소 계		6	0	0	1	7	0	0	7	16	0	0	1	17	2	0	19
합 계				99	8	6	20	133	6	0	139	205	18	10	42	275	12	0	287

사유별통계

당월 : 2005. 2월		등 급					누 계					
누계 : 2005. 1~2월		외 설	폭력성	사행성	기 타	계	외 설	폭력성	사행성	기타	계	
게임물	PC	국 내					0	0	0	0	0	0
		국 외					0	0	0	0	0	0
		소 계	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	온라인	국 내			6		6	0	0	10	0	10
		국 외					0	0	0	0	0	0
		소 계	0	0	0	0	0	0	0	10	0	10
	아케이드	국내	일체전자형				0	0	0	0	0	0
			일 체 형				0	0	0	2	0	2
		국외	일체전자형	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			일 체 형	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		소 계		0	0	0	0	0	0	2	0	2
합 계				0	0	0	0	0	0	12	0	12

공연음반

등급분류통계			당 월					누 계				
당월 : 2005. 2월			신 규		변 경		계	신 규		변 경		계
누계 : 2005. 1~2월			연가	연불	연가	연불		연가	연불	연가	연불	
공연음반	무대공연	일반공연	음악회/콘서트	23	1	6	4	34	51	4	16	7	78
			오 페 라	1		2		3	3	0	3	0	6
			합 창					0	0	0	0	0	0
			무용/발레	1		1		2	1	0	2	0	3
			연 극	5				5	7	0	2	0	9
			인 형 극					0	0	0	0	0	0
			기 타	14		11		25	20	0	17	0	37
			계	44	1	20	4	69	82	4	40	7	133
		관광업소공연	연주/노래		155		175	330	0	295	0	349	644
			가 무					0	0	0	0	0	0
			곡예/마술		1		3	4	0	3	1	8	12
			기 타			1	2	3	0	0	1	3	4
			계	0	156	1	180	337	0	298	2	360	660
		합 계		44	157	21	184	406	82	302	42	367	793
	가요	수입추천	테 이 프					0	0	0	0	0	0
			C D	3				3	12	3	22	0	37
			기 타					0	0	0	0	0	0
			계	3	0	0	0	3	12	3	22	0	37
		제작추천 계		81	8			89	139	18	0	0	157
합 계				84	8	0	0	92	151	21	22	0	194

구 분		당 월	누 계
미추천 통계	일반공연	2	2
	관광업소 공연	67	104
합 계		69	106

※ 공연 통계중 미추천은 자격/서류/자료 등의 미비로 추천되지 않은 경우로, 추후 서류보완 등으로 추천될 수 있음.

등급목록

한국영화

제명	신청사	제작	원작	감독	종류	시간(분)	등급일자	등급
나는나를파괴할권리가있다	(주)동녘필름	전수일	김영하	전수일	극영화	92	2005-02-21	18세 관람가
디지털단편옴니버스프로젝트 이공	(주)프로젝트그룹	한국영화아카데미 20주년영화제집행위원회	김의석 외 19명	김의석 외 19명	단편영화	162	2005-02-28	15세 관람가
레드아이	(주)태창엔터테인먼트	김남희	김미영	김동빈	극영화	97	2005-02-03	12세 관람가
마파도	(주)코리아엔터테인먼트	이서열	조중훈	추창민	극영화	105	2005-02-16	15세 관람가
봄이오면	(주)이스트필름	명계남	정수연	정수연	다큐멘터리	28	2005-02-28	전체 관람가
엄마...	푸른필름	푸른영상	류미례	류미례	다큐멘터리	49	2005-02-24	전체 관람가
여자, 정혜	엘제이필름	이승재	우애령	이윤기	극영화	98	2005-02-02	15세 관람가
잠복근무	마인엔터테인먼트	임희철	정용기	박광춘	극영화	111	2005-02-28	15세 관람가

외국영화

한글제명	원제명	신청사	제작	제작국	감독	원작	제작년도	시간(분)	등급일자	등급
THE DREAMERS	몽상가들	미디어릴리언터내셔날(주)	HAN WAY	영국,이태리,프랑스	GILBERT ADAIR	BERNARDO BERTOLUCCI	2003	114	2005-02-22	18세 관람가
HITCH	미스터히치당신을위한데이트코치	소니픽쳐스릴리징코리아(주)	제임스 레시터	미국	케빈 비스치	앤디 테넌	2004	118	2005-02-14	12세 관람가
MILLION DOLLAR BABY	밀리언 달러 베이비	(주)튜브엔터테인먼트	CLINT EASTWOOD	미국	F.X TOOLE	CLINT EASTWOOD	2004	133	2005-02-01	12세 관람가
VIBRATOR	바이브레이터	스폰지	다키하시 노리시게	일본	아라이 하루히코	히로키 류이치	2003	95	2005-02-03	18세 관람가
HIDE AND SEEK	숨바꼭질	이십세기폭스코리아(주)	BARRY JOSEPHSON	미국	ARI SCHLOSSBERG	JOHN POLSON	2005	102	2005-02-02	15세 관람가
SPIDER	스파이더	(주)스펙트럼디브이디	DAVID CRONENBERG	캐나다	PATRICK McGRATH	DAVID CRONENBERG	2002	98	2005-02-01	18세 관람가
UNDER SUSPICION	언더서스피션	(주)영성프로덕션	TFI INTERNATIONAL	AMERICA	TFI INTERNATIONAL	스티븐홉킨스	2000	110	2005-02-21	15세 관람가
YU-GI-OH!: THE MOVIE	유희왕	대원씨엔에이홀딩스(주)	나오키 사사다	일본	타카하시 카즈키	츠지 하츠키	2004	86	2005-02-15	전체 관람가
A VERY LONG ENGAGEMENT	인게이지먼트	워너브러더스코리아(주)	앙구스 피네	프랑스	장 피에르 주네	장 피에르 주네	2004	133	2005-02-17	15세 관람가
BE WITH YOU	지금,만나러갑니다	(주)동아수출공사	도호	일본	도호	도이 노부히로	2004	118	2005-02-15	12세 관람가
EXILS	추방된사람들	판씨네마(주)	TONY GATLIF	프랑스	TONY GATLIF	TONY GATLIF	2004	103	2005-02-23	15세 관람가
BLOOD AND BONES	피와 뼈	스폰지	에노키 노조무 외	일본	양석일	최양일	2004	140	2005-02-16	18세 관람가
HOSTAGE	호스티지	쇼이스트(주)	마크 고든	미국	로버트 크레이스	톨로언트 시리	2004	113	2005-02-22	15세 관람가
WHITE NOISE	화이트 노이즈	유나이티드인터내쇼날픽쳐스(유)	SCOTT NIMEYER	미국	NIALL JOHNSON	GEOFFREY SAX	2004	98	2005-02-14	15세 관람가

국내비디오

제명	신청사	제작	감독	시간(분)	등급	종류	등급일자	ITEM
101동원층새댁	레드센스홈비디오	김윤신	김도현	58	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
2005니폰망가사이트디자인	범솔루션	지성한	강기찬	14	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
20살처제의건너방	밍키엔터테인먼트	밍키	노현진	44	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
4인의나레이터모델과대물	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	35	18세관람가	극영화	2005-02-24	VHS
5인미시와낯선물건!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	25	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
7cm가주는황홀	와우필름	하성민	양설구,코시로	42	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
AV걸의리얼스토리	퍼그	퍼그	김재민	21	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
AV걸의모든것	퍼그	퍼그	김재민	30	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
B형남자와의섹스	밍키엔터테인먼트	밍키	노현진	61	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
T팬티섹스증후군	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	65	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
XX로당하는내여친	길상프로덕션		신영호	50	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
[SEX현장]사정순간!1	오픈타운	오픈타운	이자벨	70	18세관람가	기타	2005-02-01	VCD
간호사떡치기!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	35	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
갑자기하려니까..	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	29	18세관람가	기타	2005-02-18	VHS
강남카페여사장	엔트랜드(주)	올뷰	에스더	50	18세관람가	극영화	2005-02-01	VHS
강수X의실전포르노	라스트원	라스트	PinkLEE	48	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
거친간호사섹스	와이제이프로	와이제이프로	이민우	48	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
게릴라노출기행	와우필름	하성민	양설구,코시로	37	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
공공의젖	엔터맥스		신수연	65	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
공공장소섹스몰카!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	41	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
과장을올라탄여직원	큐필름	이경오	이경훈	84	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
굵다란아저씨	씨네로닷컴	한동호	한동호	90	18세관람가	극영화	2005-02-24	VHS
귀신이또쑨다	씨네로닷컴	한동호	한동호	85	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
그때그때달라요	유호프로덕션	조성필	김인태	90	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
기획물디자인	범솔루션	지성한	우태주	14	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
김동률LIVE	이엠아이뮤직코리아(주)	김동	정아미	143	전체관람가	기타	2005-02-03	DVD
까발려인터뷰	디엠피아무비	디엠피아무비	이승현	88	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
꼴리는유학생	무비뱅크	강지헌	이빈	58	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
나오짱의붓키케이타쇼4편	오브테인퓨처코리아	김남훈	김남훈	56	18세관람가	기타	2005-02-15	VCD
나좀빨아줘	디엠피아무비	디엠피아무비	한창근	37	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
남편오기전에넣어줘요!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	21	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
내머리속의지우개	프리미어엔터테인먼트	이재한	이재한	334	12세관람가	기타	2005-02-03	DVD
내친구엄마는몸짱!	이글루엔터테인먼트	박진	신수연	62	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
냄비로살아가는법	디엠피아무비	디엠피아무비	한창근	52	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:15 PM 페이지38001PDF-72dpi

등급목록

제명	신청사	제작	감독	시간(분)	등급	종류	등급일자	ITEM
너무밝히는아줌마	레드센스홀비디오	김윤신	김도현	54	18세관람가	기타	2005-02-01	
노팬티무용선생	플러스25	한방	한방	41	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
누나성감대가어디야	디엠피아무비	디엠피아무비	이승현	43	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
누나의개인교습	레드센스홀비디오	김윤신	김도현	54	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
누드법정3	디엠피아무비	디엠피아무비	타임즈	53	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
누드법정4	디엠피아무비	디엠피아무비	타임즈	49	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
누워서떡치기	디엔아이엔터테인먼트	유선희	유선희	91	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
니본나가요걸후려치기1	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	25	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
니본여대생섹스기동대	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	43	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
달콤한섹몽	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	74	18세관람가	극영화	2005-02-01	VHS
당하는언니오빠	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	79	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
대단한치녀3	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	42	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
대딸방여대생도우미	엔트랜드(주)	올뷰	에스더	70	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
대딸방훔쳐보기	엔트랜드(주)	올뷰	에스더	80	18세관람가	극영화	2005-02-15	VHS
대리운전아가씨	길상프로덕션	신영호	신영호	50	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
대마에눈먼섹녀	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	43	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS
대수유빈의코믹러브	뮤엔터테인먼트		이원영	29	18세관람가	기타	2005-02-14	VCD
댄스매니아를 위한 Happy Step김정곤,조아라월츠	정음통상	김정곤,조아라	김상헌프로덕션	140	전체관람가	기타	2005-02-24	VHS
댄스매니아를 위한 Happy Step 김정곤,조아라탱고	정음통상	김정곤,조아라	김상헌프로덕션	146	전체관람가	기타	2005-02-24	VHS
댄스매니아를 위한 I LOVE RUMBA	정음통상	심남국	김상헌	110	전체관람가	기타	2005-02-17	VHS
도심섹스몰캅	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	30	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
도촬혼자사는여자방	길상프로덕션	신영호	신영호	50	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
도쿄에로관람차	시네코엔터테인먼트	박선욱	제임스리	35	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
독학으로배운것	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	23	18세관람가	기타	2005-02-18	VHS
두번싸는아내	레드센스홀비디오	김윤신	김도현	54	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
두번젖은친구아내	와이제이프로	와이제이프로	이민우	48	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
따먹는녀먹히는놈	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	82	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
딸딸이귀신	매니아22	유지나	이승우	71	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
뜨거운여자1	디엔아이엔터테인먼트	유선희	유선희	56	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
뜨거운여자2	디엔아이엔터테인먼트	유선희	유선희	54	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
라이브니본CCTV	화일정보통신	성민	성민,도끼다	42	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
레즈세상	퍼그	퍼그	김재민	23	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
롱부츠페티쉬!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	31	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
리얼엑스타시(부제:애액섭취소녀스기모리)	오브테인퓨처코리아	김남훈	김남훈	45	18세관람가	기타	2005-02-01	VCD
마이제너레이션	(주)스펙트럼디브이디	노동석	노동석	202	15세관람가	극영화	2005-02-07	DVD
마지막섹스를나와함께!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	19	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
마지막한방울까지	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	50	18세관람가	극영화	2005-02-14	VHS
막주는누나	디엠피아무비	디엠피아무비	한창근	67	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
만족하지못하는유부녀	에프프로코리아	편강수	편강수	77	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
멀티플레이CUT&PERM	국제프로덕션		정환수	60	전체관람가	기타	2005-02-07	VHS
몬테소리와함께노래와율동을!(2탄)	예림영상	한국몬테소리	예림영상	90	전체관람가	교재	2005-02-17	VHS
몰카에로특선	(주)에어패스	에어패스	이안	46	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
몰카에로특선2	(주)에어패스	에어패스	이안	37	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
몸으로느낀후가	퍼그	퍼그	김재민	37	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
몸짱보라누드	엠에스엔터테인먼트	김형준	김형준	45	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
무삭제야동실제섹스	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	59	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
물오른젊은형수	레드센스홀비디오	김윤신	김도현	52	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
미션바라바	크리스찬미디어		Koichi Saito	120	15세관람가	극영화	2005-02-01	DVD
미스터오예2	디엠피아무비	디엠피아무비	타임즈	82	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
미스터오예3	디엠피아무비	디엠피아무비	타임즈	74	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
미시족의유혹	밍키엔터테인먼트	밍키	노현진	60	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
미안하다한번하자	한시네마	박화진	유우승	84	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
미정이의에로셀프VOL.1	이니스	이니스	변종호	85	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
미정이의에로셀프VOL.3	이니스	이니스	변종호	50	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
바나나옴니버스8탄	아이코리아티브이	서홍원	심창용	33	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
바디미팅10	오렌지미디어		아담	25	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디미팅11	오렌지미디어		아담	27	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디미팅12	오렌지미디어		아담	22	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
바디미팅13	오렌지미디어		아담	29	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디미팅14	오렌지미디어		아담	24	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디미팅8	오렌지미디어		아담	29	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디미팅9	오렌지미디어		아담	22	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
바디스페셜	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	35	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
발정난그녀들의화끈한허놀림!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	17	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
방버스-미용사	매니아22	유지나	이승우	74	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
방버스-스튜어디스-	매니아22	유지나	이세일	67	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
백조공주와두얼빡이	범솔루션	지성한	김인태	23	18세관람가	기타	2005-02-18	VHS

제명	신청사	제작	감독	시간(분)	등급	종류	등급일자	ITEM
벌거벗겨진수영복	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	74	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
블루스카이테마소라아오이	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	54	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
비키니챗걸	범솔루션	지성한	김인용	62	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
비키니챗걸-귀여운이슬	범솔루션	지성한	김인용	34	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
비키니챗걸-깜찍이소리	범솔루션	지성한	김인용	38	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
비키니챗걸-바텐더체리	범솔루션	지성한	김인용	34	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
비키니챗걸2	범솔루션	지성한	김인용	63	18세관람가	기타	2005-02-18	VHS
비키니챗방고디자인	범솔루션	지성한	우태주	7	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
비키니챗사이트미리둘러보기	범솔루션	김덕수	김덕수	53	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
뽕알공주	와우필름	하성민	코시로,양설구	32	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
사쿠라6공주	유호프로덕션	지성한	송우	74	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
상상속의딸녀	매니아22	유지나	이승우	65	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
새내기여대생의공개섹스	21세기시네마	지호	지호	52	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
새댁과자위섹스	뉴존엔터테인먼트	오대영	이준	70	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
새봄이의SEXY다이어리	(주)에어패스	에어패스	이안	47	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
색골양호선생의특별과외	무비뱅크	강지헌	이휘리	52	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
색녀의유혹	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	39	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
서애린의진짜물건찾기	한시네마	박화진	유우승	86	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
서울시내폰카섹스2	와이제이프로	와이제이프로	차병철	42	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
서진의두남자와2박3일	한시네마	박화진	김충도	81	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
선생님!너무아파요	유비즈코리아	조영남	조영남	70	18세관람가	극영화	2005-02-15	VHS
성민나영의코믹비디오	뮤엔터테인먼트		이원영	30	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
성욕의덫에걸린리나	퍼그	퍼그	김재민	24	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
성인정보지식-김미숙,신마리,지오-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	93	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
성인정보지식-써니-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	49	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
성인정보지식-야다편	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	87	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
성인정보지식-유희-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	54	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
성인정보지식-잎새-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	97	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
성인정보지식-하영은편	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	85	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
성인정보지식-한아라-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	54	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
섹소시스트	(주)클릭영화사	이승수	홍진철	62	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS
섹스상담그떡을알고싶다	매니아22	유지나	이영	55	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
섹정기	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	53	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS
셀캐여친구멍촬영	와이제이프로	와이제이프로	정감독	54	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
소녀에서어른으로	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	64	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
솔로의섹스체험기	밍키엔터테인먼트	밍키	노현진	60	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
쇼킹길거리섹스	와이제이프로	와이제이프로	이민우	50	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
쇼킹시부야마사지걸	일정보통신	성민	성민/도끼다	30	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
슈퍼나레이터모델	(주)에어패스	에어패스	민현기	35	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
슈퍼모델이현정	(주)에어패스	에어패스	이안	57	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
스와핑현장포착	21세기시네마	나우리	나우리	60	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
스즈끼의은밀한사생활-옴니버스편	유호프로덕션	장정관	소정방	46	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
스튜어디스섹스파레이드	화일정보통신	성민	성민/도끼다	37	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
신나는가베교실	선일미디어		최윤영	330	전체관람가	기타	2005-02-25	VHS
신나는영어나라딩동댕ABC(1-10)	유니콘		변을용	249	전체관람가	기타	2005-02-07	VHS
신입여비서의사생활	퍼그	퍼그	김재민	27	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
신주꾸섹스외판원	화일정보통신	성민	성민,도끼다	35	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
신주꾸섹스클럽	화일정보통신	성민	성민,도끼다	32	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
실제상황비쥬얼섹스	이글루엔터테인먼트	박진	신수연	62	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
실제상황청담동강수빈양	라스트윈	라스트	Pink LEE	40	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
심층르포체험!대딸방	21세기시네마	나우리	나우리	48	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
싹소리따라잡기2	범솔루션	지성한	송우	120	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
쌔게당한엄마	큐필름	이경오	이경훈	89	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
아나운서의사생활	무빅스비	이철	제임스리	52	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
아내몰래설치한몰카	길상프로덕션	신영호	신영호	51	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
아마추어체험-박진위-	(주)클릭영화사	이승수	언페이스	28	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
아줌마들과의짧은경험	현멀티미디어	신영호	신영호	75	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
아줌마들의돌림빵	시네코엔터테인먼트	박선욱	제임스리	31	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
야시정13	유호프로덕션	최경진	이천장	84	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
야시캠단편동영상	CH21	ch21	전영근	21	18세관람가	기타	2005-02-18	VCD
어덜트존디자인	범솔루션	지성한	우태주	14	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
얼결에손님받은여대생	와우필름	하성민	양설구,코시로	48	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
엉덩이까는여대생	와우필름	하성민	양설구,코시로	33	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
에로야쿠자	퍼그	퍼그	김재민	41	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
여고동창생의남편	성인영화네트워크	정성일	정성일	35	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
여교사의개인교습	퍼그	퍼그	김재민	36	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
여대생도우미의유혹	모디콘	김열	김열	75	18세관람가	극영화	2005-02-03	VHS

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:16 PM 페이지40001PDF-72dpi

등급목록

제명	신청사	제작	감독	시간(분)	등급	종류	등급일자	ITEM
여비서뺨아먹기	매니아22	유지나	이승우	71	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
여선생VS여제자SE	비트윈	장규성	장규성	228	15세관람가	극영화	2005-02-01	DVD
여자기숙사의찢겨진팬티	시네코엔터테인먼트	박선옥	제임스리	40	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
여직원구멍탐사	와우필름	하성민	코시로,양설구	47	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
연예계X파일-성상납	씨네로닷컴	장하연	한동호	80	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
엽기적그녀혜민	(주)에어패스	에어패스	이한	44	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
엽기적그녀혜민2	(주)에어패스	에어패스	이한	41	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
옆집아줌마벗기고보니	이글루엔터테인먼트	박진	신수연	60	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
오빠꺼너무커서안돼!	와이제이프로	와이제이프로	정감독	30	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
오자와나호섹스인생	퍼그	퍼그	김재민	26	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
오자와나호의섹스동호회	퍼그	퍼그	김재민	27	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
올라타면그때그때달라요	이글루엔터테인먼트	박진	신수연	63	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
외국인여강사따먹기!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	32	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
외로움에몸비비는준짱	퍼그	퍼그	김재민	30	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
울동네미용실누나	레드센스홈비디오	김윤신	김도현	54	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
울부짖는악혼녀뒤로	와이제이프로	와이제이프로	이민우	50	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
위험한집착	TH Film	유진	유진	61	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS
윗층새댁이날올라탔어	이글루엔터테인먼트	박진	김우승	60	18세관람가	극영화	2005-02-17	VHS
유부녀가된옛애인	성인영화네트워크	정성일	정성일	53	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
유호필름디자인	범솔루션	지성한	우태주	60	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
유호필름생방송(2월10일)	범솔루션	지성한	김인용	50	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
유혹의향기	퍼그	퍼그	김재민	28	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
육감섹스	퍼그	퍼그	김재민	35	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
음란간호사변태섹스	와이제이프로	와이제이프로	이민우	47	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
음란미녀카페여사장	플러스2	한방	한방	48	18세관람가	기타	2005-02-24	VHS
음란한그녀2	디엔아이엔터테인먼트	유선희	유선희	50	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
음란한마누라	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	18	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
음란한여강사와제자	무빅스비	이철	제임스리	34	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
음탕한하숙집돌째딸	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	63	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
이진희의섹스조교	한시네마	박화진	김충도	78	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
일본아마추어SM시리즈	씨네로닷컴	한동훈	한동훈	50	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
일본여대한국남-옴니버스편	유호프로덕션	지성한	김인태	95	18세관람가	기타	2005-02-17	CD-ROM
일본여의사의행위	퍼그	퍼그	김재민	24	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
일본여자길거리헌팅-옴니버스편	범솔루션	지성한	한방	83	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
일본포토촬영현장스케치	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	79	18세관람가	기타	2005-02-17	VHS
일본하드코어SM시리즈	씨네로닷컴	한동훈	한동훈	50	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
잠든남편몰래	레드센스홈비디오	김윤신	김도현	54	18세관람가	극영화	2005-02-01	VHS
젖소부인바람났네!3	한시네마	박화진	허준석	84	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
젖어버린여의사	퍼그	퍼그	김재민	24	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
젖짱소녀투명물장가다	플레이스테이션월드코리아	최세환	최세환	25	18세관람가	기타	2005-02-01	VHS
종합디자인1	범솔루션	지성한	우태주	22	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
종합디자인2	유호프로덕션	지성한	우태주	14	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
준수민정의캠퍼스러브스토리	뮤엔터테인먼트		이원영	40	18세관람가	기타	2005-02-14	VCD
처녀의첫섹스	뉴존엔터테인먼트	오대영	이준	74	18세관람가	극영화	2005-02-11	VHS
처제의빨통	(주)코리아컨텐츠네트워크	최현호	최현호	81	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
최종아마테몰카	디엠피아무비	디엠피아무비	이승현	48	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
추억의삼총사	밍키엔터테인먼트	밍키	노현진	60	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
출신불문의아줌마	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	54	18세관람가	극영화	2005-02-01	VHS
충격!나는코치의노예엿다!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	28	18세관람가	기타	2005-02-11	VHS
충격X-파일음란한여교사	퍼그	퍼그	김재민	29	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
충격고발섹스X파일	21세기시네마	나우리	나우리	81	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
충격모델지망생성상납현장!	알케이제이엔터테인먼트	유지용	유지용	25	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
충격신종직업-폭탄조	엔트랜드(주)	올뷰	에스더	70	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
치욕적인여선생	무빅스비	이철	제임스리	44	18세관람가	기타	2005-02-03	VHS
친구누나의젖은팬티	21세기시네마	김소리	김소리	83	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
카쯔하의AV외출	퍼그	퍼그	김재민	28	18세관람가	기타	2005-02-15	VHS
코믹플러스디자인	범솔루션	지성한	우태주	10	18세관람가	기타	2005-02-07	VHS
태희나영의해피데이	뮤엔터테인먼트		이원영	36	18세관람가	기타	2005-02-14	VCD
특종!스튜어디스X-파일	화일정보통신	성민	성민/도끼다	30	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
특집방송	범솔루션	지성한	김인태	49	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
핑크테마미히로	디투미디어코리아	디투미디어코리아	윤여진	54	18세관람가	기타	2005-02-04	VHS
한복종합선물섹스	엔터맥스		MINU	55	18세관람가	극영화	2005-02-07	VHS
허희롱삼매경	와우필름	하성민	양설구,코시로	30	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
형부에끌린막내처제	무비뱅크	강지헌	한울	58	18세관람가	극영화	2005-02-18	VHS
형부이젠내차례야	아이코리아티브이	서홍원	심창용	29	18세관람가	기타	2005-02-25	VHS
호노카의첫경험그리고자위	퍼그	퍼그	김재민	24	18세관람가	기타	2005-02-22	VHS
화끈한내숭쟁이	성인영화네트워크	정성일	정성일	53	18세관람가	극영화	2005-02-24	VHS

제명	신청사	제작	감독	시간(분)	등급	종류	등급일자	ITEM
확빠는언니와촉촉한여동생	시네빌	예림	한가위	54	18세관람가	기타	2005-02-14	VHS
후끈거리는치맛속	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	52	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS
흠뻑젖은여인리카(부제:먹어선안되는애자매)	오브테인퓨처코리아	김남훈	김남훈	49	18세관람가	기타	2005-02-01	VCD
흥분하는에로배우	뉴존엔터테인먼트	오대영	빅스톤	45	18세관람가	극영화	2005-02-04	VHS

게임제공업용게임(아케이드게임) 이용가

한글제명	원제명	제작국	등급번호	등급부여일	신청사	전화번호	대표자	주소	등급
댄저러스커브스	DANGEROUS CURVES	일본	2005-A0010	2005-02-03	메가인터내셔날	02-2672-6338	전중광	서울 영등포구 당산동2가 158 (20/3)	전체이용가
스포츠월드컵	SPORTS WORLDCUP	한국	2005-A0011	2005-02-17	존 하이테크	02-2698-6006	김준오	서울시 강서구 화곡동 914-3 일성스카이빌딩 118호	전체이용가
로봇스타	ROBOT STAR I	한국	2005-A0015	2005-02-22	(주)삼성어뮤즈월드	02-6675-5600	지현국	서울 구로구 구로동 212-2 에이스트윈타워 1차 806	전체이용가
로봇스타II	ROBOT STAR II	한국	2005-A0014	2005-02-22	(주)삼성어뮤즈월드	02-6675-5600	지현국	서울 구로구 구로동 212-2 에이스트윈타워 1차 806	전체이용가
그린홀1	그린홀1(출장)	한국	2005-A0012	2005-02-22	그린스포츠코리아	042-637-0815~6	최관규	대전시 대덕구 오정동 221-4	전체이용가
그린홀2	그린홀2	한국	2005-A0013	2005-02-22	그린스포츠코리아	042-637-0815~6	최관규	대전시 대덕구 오정동 221-4	18세이용가
이동식코인골프연습장	이동식코인골프연습장(출장)	한국	2005-A0016	2005-02-22	명성전자(주)	043-232-1453	김위경	충북 청원군 강내면 다락리 110-9	전체이용가

PC온라인게임(모바일 포함) 이용가

한글제명	원제명	신청사	제작국	장르	등급	등급일자	ITEM
45연	45戀	(주)한국인터넷	한국	머드게임	전체이용가	2005-02-18	온라인
B형남자친구	B형남자친구	(주)그래텍	한국	연애시뮬레이션	12세이용가	2005-02-18	모바일
B형남자친구	B형남자친구	(주)그래텍	한국	연애시뮬레이션	18세이용가	2005-02-04	모바일
KBL HOTSHOT	KBL HOTSHOT	(주)그래텍	한국	스포츠	전체이용가	2005-02-04	모바일
SD 한국전쟁	SD 한국전쟁	(주)웹이엔지코리아	한국	RPG	전체이용가	2005-02-25	모바일
샤이야	SHAIYA	(주)소노브이	한국	MMORPG	18세이용가	2005-02-18	온라인
VANISH	VANISH	VA SOFT	한국	FPS	15세이용가	2005-02-25	온라인
건앤드릴	건앤드릴	(주)리젠소프트	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-25	온라인
깃털의제왕	깃털의제왕	(주)엣데이터	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	모바일
노노7포커	노노7포커	노노게임	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
노노로우바둑이	노노로우바둑이	노노게임	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
노노맞고	노노맞고	노노게임	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
노노섯다	노노섯다	노노게임	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-1	온라인
노노홀라	노노홀라	노노게임	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
다섯개의별	다섯개의별	(주)씨크라프트	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-04	모바일
달고나타이쿤	달고나타이쿤	(주)사이버힐즈	한국	경영시뮬레이션	18세이용가	2005-02-18	모바일
러브다이어리	러브다이어리	와이더댄(주)	한국	육성시뮬레이션	12세이용가	2005-02-18	모바일
러브러브성공기	러브러브성공기	(주)써지원	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	모바일
I LOVE 루미큐브	루미큐브	블루인터렉티브(주)	한국	보드게임	전체이용가	2005-02-18	모바일
마녀메르헨	마녀메르헨	엠큘(주)	한국	슈팅	전체이용가	2005-02-25	모바일
만땅주유소3	만땅주유소3	(주)레드봄	한국	경영시뮬레이션	전체이용가	2005-02-18	모바일
미로로고	미로로고	(주)엠포코리아	한국	RPG	전체이용가	2005-02-25	모바일
법정불패강검사	법정불패강검사	(주)티쓰리엔터테인먼트	한국	시뮬레이션	12세이용가	2005-02-25	모바일
보드크래프트	보드크래프트	와이더댄(주)	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	모바일
부킹짱	부킹짱	와이더댄(주)	한국	경영시뮬레이션	15세이용가	2005-02-04	모바일
블리츠1941	블리츠1941	(주)모웰소프트	한국	전차시뮬레이션	전체이용가	2005-02-25	온라인
뽕망치	뽕망치	주식회사 네오위즈	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	온라인
스맥다운	스맥다운	(주)지엔씨인터렉티브	한국	액션게임	전체이용가	2005-02-25	모바일
스틱스	스틱스	(주)키프엔터테인먼트	한국	액션	전체이용가	2005-02-04	온라인
시티레이서(2005)	스시티레이서온라인	현대디지털엔터테인먼트(주)	한국	레이싱	전체이용가	2005-02-25	온라인
씨엔세븐포커	스씨엔세븐포커	노틸러스효성(주)	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-04	온라인
씨엔화상맞고	스씨엔화상맞고	노틸러스효성(주)	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-04	온라인
에코토피아	스에코토피아	디자쌈	한국	시뮬레이션	전체이용가	2005-02-18	모바일
엠로스전설SE	엠로스전설SE	(주)엔소니	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-18	모바일
엠보싱톡톡	엠보싱톡톡	(주)퓨잉	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-04	모바일
영웅온라인(PVP버전)	영웅온라인	(주)넷게임	한국	MMORPG	18세이용가	2005-02-04	온라인
요리조리돌쌓기	요리조리돌쌓기	(주)엔소니	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-18	모바일
우주소년이톰	우주소년이톰	(주)아이비에스넷	한국	액션	전체이용가	2005-02-04	모바일
인생역전돈벼락쇼	인생역전	현대디지털엔터테인먼트(주)	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	모바일
잠수왕	잠수왕	(주)오엔씨엑스	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-04	모바일
장기파이터	장기파이터	모비닷캠주	한국	보드게임	전체이용가	2005-02-18	모바일
진주만	진주만	에스디엔터넷(주)	한국	전략RPG	전체이용가	2005-02-04	온라인
큐플레이-퀴즈퀴즈	큐플레이	(주)넥슨	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-04	온라인

3월영상등급-최종꺼 2005.3.23 2:16 PM 페이지42001PDF-72dpi

한글제명	원제명	신청사	제작국	장르	등급	등급일자	ITEM
큐플레이-아케이드	큐플레이	(주)넥슨	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-04	온라인
큐플레이-프리미엄	큐플레이	(주)넥슨	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-04	온라인
큐플레이-서바이벌	큐플레이	(주)넥슨	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-04	온라인
크로스게이트	크로스게이트	(주)킹덤웍스인터랙티브	일본	MMORPG	전체이용가	2005-02-04	온라인
테트리스월드	테트리스월드	엔에이치엔(주)	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-18	온라인
파라오의보석	파라오의보석	모비릭스	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-25	모바일
판타로드스토리	판타로드스토리	(주)엠조이넷	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-25	모바일
판타롱(FANTALONG)	판타롱(FANTALONG)	(주)엔트올	한국	캐주얼게임	전체이용가	2005-02-04	온라인
판타지트랙	판타지트랙	(주)노리개소프트	한국	퍼즐게임	전체이용가	2005-02-25	모바일
팜팜고스톱	팜팜고스톱	(주)팜팜인터테크	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
팜팜포커	팜팜포커	(주)팜팜인터테크	한국	카드게임	18세이용가	2005-02-18	온라인
푸쉬매니아	푸쉬매니아	(주)엠조이넷	한국	아케이드	전체이용가	2005-02-04	모바일
후끈불끈안마방	후끈불끈안마방	(주)엣데이터	한국	아케이드	18세이용가	2005-02-25	모바일

PC게임(콘솔 포함) 이용가

한글제명	원제명	신청사	제작	제작국	등급	등급일자	ITEM
33IN1	33IN1(16BIT 20게임)	테크라인		일본	18세이용가	2005-02-17	RP
천사대악마	ARMORED CORE FORMULA FRONT	(주)넥스텝미디어	ENIGMA SOFTWARE PRODUCTION	스페인	전체이용가	2005-02-24	CR
아머드코어포뮬러프론트	ARMORED CORE FORMULA	(주)위자드소프트	FROM	일본	전체이용가	2005-02-24	DVD
캐치!터치!요시!DS	CATCH!TOUCH!YOSHI!	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-17	RP
컴온베이비(PS2)	COME ON BABY!	(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아	EXPOTATO	한국	전체이용가	2005-02-03	CR
크래쉬앤밴디쿳	CRASH & BANDICOOT	소프트앤소프트인터내셔널(주)	벤디	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
동키콩컨츄리2	DONKEYKONG COUNTRY2	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
모두의골프	EVERYBODY GOLF	STAR-MEDIA	SCEK	일본	전체이용가	2005-02-17	DVD
아이토이:테일즈(PS2)	EYETOY:TALES	(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아	SCEK	일본	전체이용가	2005-02-17	CR
FIFA스트리트	FIFA STREET	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	전체이용가	2005-02-17	DVD
파이트나이트라운드2	FIGHT NIGHT ROUND2	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	15세이용가	2005-02-17	DVD
파이날판타지I&II	FINAL FANTASY I&II	소프트앤소프트인터내셔널(주)	스퀘어에닉스	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
포르자모터스포츠	FORZA MOTORSPORT	(주)한국마이크로소프트	MGS	미국	전체이용가	2005-02-24	DVD
킬존	KILLZONE	(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아	SCEE	유럽	18세이용가	2005-02-24	DVD
킹덤하츠-CHAIN OF MEMORIES	KINGDOM HEART CHAIN OF MEMORIES	루피게임	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
킹덤하트-체인오브메모리스	KINGDOM HEART:CHAIN OF MEMORIES	소프트앤소프트인터내셔널(주)	스퀘어에닉스	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
별의카비-거울의대미궁	KIRBY&AMAZING MIRROR	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-17	RP
마리오골프	MARIO GOLF	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
마리오와덩키콩	MARIO&DONKEY KONG	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
매트릭스보드게임	MATRIX	조은산업	조은산업	한국	전체이용가	2005-02-03	CR
메가맨제로3	MEGAMAN ZERO3	소프트앤소프트인터내셔널(주)	캡콤	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
마이클슈마허카트챌린지	MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART	(주)넥스텝미디어	10 TACLE STUDIOS	독일	전체이용가	2005-02-24	CR
미스터드릴러DS	MR.DRILLER	소프트앤소프트인터내셔널(주)	남코	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
미스터드릴러-드릴스피리츠	MR.DRILLER-DRILL SPIRITS	루피게임	NAMCO	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
MVP베이스볼2005	MVP BASEBALL 2005(PC-한글판)	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	전체이용가	2005-02-24	CR
MVP베이스볼2005	MVP BASEBALL 2005(XBOX)	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	전체이용가	2005-02-24	DVD
MVP베이스볼2005(PS2)	MVP BASEBALL2005	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	전체이용가	2005-02-17	DVD
MVP베이스볼2005	MVP BASEBALL2005	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	전체이용가	2005-02-17	CR
포켓몬사파이어	PLKEMON SAPPHIRE	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
포켓몬에머랄드	POKEMON EMERALD	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
포케몬파이어레드	POKEMON FIRE RED	루피게임	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
포케몬파이어레드	POKEMON FIRERED VERSION	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
포케몬리프그린	POKEMON LEAF GREEN	루피게임	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
포케몬리프그린	POKEMON LEAFGREEN VERSION	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
포켓몬루비	POKEMON RUBY	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
프린세스나이츠	PRINCESS KNIGHTS	(주)해피팩토리	밍크	일본	18세이용가	2005-02-17	CR
퍼니셔(XBOX)	PUNISHER	티에이치큐코리아(유)	THQ INC	미국	18세이용가	2005-02-03	DVD
레지던트이블4	RESIDENT EVIL4	루피게임	CAPCOM	미국	18세이용가	2005-02-24	CR
릿지레이서	RIDGE RACER	(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아	NAMCO	일본	전체이용가	2005-02-24	DVD
렛지레이서	RIDGE RACER	STAR-MEDIA	남코	일본	전체이용가	2005-02-17	DVD
샤먼킹-마스터오브스피릿	SHAMAN KING-MASTER OF SPIRIT	소프트앤소프트인터내셔널(주)	코나미	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
샤이닝티어즈	SHINING TEARS	(주)세가코리아	세가	일본	12세이용가	2005-02-17	DVD
슈렉2:베그더머시	SHREK2:BEG THE MERCY	소프트앤소프트인터내셔널(주)	액티비젼	미국	전체이용가	2005-02-24	RP
대난투(SMASH BROS)	SMASH BROTHERS	하나소프트	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	CR
소닉어드밴스3	SONIC ADVENCE3	소프트앤소프트인터내셔널(주)	THO	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
스파이더맨2	SPIDERMAN2	루피게임	ACTIVISION	미국	전체이용가	2005-02-03	RP
스타워즈공화국기사단2시스로드	STAR WARS'KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC2 THE SITH LORDS	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	12세이용가	2005-02-03	CR
스타워즈공화국기사단2시스로드(XBOX)	STAR WARSKNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC2 THE SITH LORDS	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	12세이용가	2005-02-03	DVD
스타폭스어설트	STARFOX ASSAULT	대원씨아이(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-17	CR
슈퍼마리오어드벤스4	SUPER MARIO ADVANCE 4	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-17	RP
더킹오브파이터즈2002/2003	THE KING OF FIGHTERS 2002/2003	(주)메가엔터프라이즈	SNK	일본	15세이용가	2005-02-03	DVD
더킹오브파이터스EX	THE KING OF FIGHTERS EX	소프트앤소프트인터내셔널(주)	새미	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
젤다의전설-이상한모자-	THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP	루피게임	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
젤다의전설:이상한모자	THE LEGEND OF ZELDA:THE MINISH CAP	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
심즈2못말리는캠퍼스	THE SIMS2 UNIVERSITY	일렉트로닉아츠코리아(유)	ELECTRONIC ARTS	미국	15세이용가	2005-02-03	CR
THE블록깨기(PS2)	THE블록쿠즈시-하이퍼	(주)에이케이커뮤니케이션즈	D3 PUBLISHER	일본	전체이용가	2005-02-17	CR
THE더블자염룡(PS2)	THE슈팅-더블자염룡	(주)에이케이커뮤니케이션즈	D3 PUBLISHER	일본	전체이용가	2005-02-17	CR
와리오웨어터치!	WARIOWARE TOUCH!DS	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
월드사커위닝일레븐8인터내셔널(PC판)	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL	코나미마케팅(아시아)유한회사한국지점	코나미컴퓨터엔터테인먼트도쿄	일본	전체이용가	2005-02-24	CR
요시아일랜드슈퍼마리오어드밴스3	YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVENCE3	소프트앤소프트인터내셔널(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-17	RP
유유백서	YU-YU HAKUSHO	소프트앤소프트인터내셔널(주)	아타리	미국	전체이용가	2005-02-17	RP
ZOO KEEPER	ZOO KEEPER	루피게임	IGNION	미국	전체이용가	2005-02-03	RP
기동전사건담SEED-끝나지않는내일로	기동전사SEED-끝나지않는내일로	반다이코리아(주)	반다이	일본	12세이용가	2005-02-24	DVD
대합주밴드브라더스	대합주밴드브라더스	씨지비엔터테인먼트(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-03	RP
THE러브어퍼(PS2)	러브어퍼	(주)에이케이커뮤니케이션즈	D3 PUBLISHER	일본	15세이용가	2005-02-17	CR
시작의일보올스타즈	시작의일보ALL STARS	(주)에이케이커뮤니케이션즈	ESP	일본	전체이용가	2005-02-24	DVD
언아더코드두개의기억	언아더코드두개의기억	대원씨아이(주)	닌텐도	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
케치!터치!요시(NDS)	케치!터치!요시!	주)에이케이커뮤니케이션즈	NINTENDO	일본	전체이용가	2005-02-24	RP
키즈동물철권	키즈동물철권	PNJ KOREA	PNJ KOREA	한국	12세이용가	2005-02-03	CR
해리포터와비밀의방	해리포터와비밀의방	(주)에이케이커뮤니케이션즈	EA SPUARE	일본	전체이용가	2005-02-24	RP

PC온라인게임 보류 및 이용불가

원제명	신청사	제작국	장르	등급일자	ITEM	등급
누드키퍼	게임하이 주식회사	한국	퍼즐게임	온라인	2005-02-25	이용불가
뉴포커	주식회사 네오위즈	한국	카드게임	온라인	2005-02-25	이용불가
돈주앙	게임하이 주식회사	한국	액션게임	온라인	2005-02-25	이용불가
정통맞고	(주)모이존	한국	카드게임	온라인	2005-02-18	이용불가
지지맞고	지지소프트	한국	카드게임	온라인	2005-02-25	이용불가
홀라	게임하이 주식회사	한국	카드게임	온라인	2005-02-18	이용불가

청소년이용불가목록

음반명	음반사명	추천일자	추천번호	음반청불사유	종류	청소년이용불가수록곡	수록곡청불사유	작곡가/작사가	연주자
BRAZILIAN GIRLS/BRAZILIAN GIRLS	(주)유니버설뮤직	2005-02-01	2005-0072	비속어,마약표현	제작	PUSSY	비속어,마약표현	S.SCIUBBA,BRAZILIAN GIRLS	BRAZILIAN GIRLS
VARIOUS/ROCKSTAR	(주)유니버설뮤직	2005-02-15	2005-0090	마약 표현	제작	SLITHER	마약 표현	DEBURGH	VELVET REVOLVER
O.S.T./HITCH	소니뮤직(주)	2005-02-22	2005-0123	비속어 표현	제작	OOH WEE	비속어 표현	BOBBY HEBB	MARK RONSON
50CENT/THE MASSACRE	(주)유니버설뮤직	2005-02-28	2005-0135	폭력표현, 비속어표현, 외설표현, 마약표현, 여성비하	제작	PIGGY BANK	폭력표현	C.JACKSON,K.CAIN	50CENT
						GATMAN AND ROBBIN'	비속어표현	C.JACKSON,M.MATHERS,J.BASS	50CENT
						CANDY SHOP	외설적표현	C.JACKSON,S.STORCH	50CENT
						OUTTA CONTROL	여성비하,마약표현	C.JACKSON,A.YOUNG,M.ELIZONDO	50CENT
						JUST A LITTLE BIT	비속어표현	C.JACKSON,S.STORCH	50CENT
						WHEN THE GUNS COME OUT	비속어표현	C.JACKSON,A.BEST	50CENT
						SO AMAZING	외설,비속어표현	C.JACKSON,J.ROTEM,J.LOPEZ	50CENT
						I BE PIMPIN	비속어표현	C.JACKSON,T.CRAWFORD,P.PITTS	50CENT
						BALTIMORE LOVE THANG	비속어표현	C.JACKSON,R.SMITH,M.CLERVOIX	50CENT
						HATE IT OR LOVE IT	마약표현	C.JACKSON,D.SHAYMAN,M.MATHERS	50CENT
NIGHTRAGE/DESCENT INTO CHAOS	DOPE ENTERTAINMENT	2005-02-28	2005-0149	마약,약물표현	제작	DRUG	마약,약물표현	MARIOS	NIGHTRAGE
STRAPPING YOUNG LAD/ALIEN	DOPE ENTERTAINMENT	2005-02-28	2005-0151	비속어표현	제작	SHITSTORM	비속어표현	DEVIN TOWNSEND	STRAPPING YOUNG LAD
						WE RIDE	비속어표현	DEVIN TOWNSEND	STRAPPING YOUNG LAD
						POSSESSIONS	비속어표현	DEVIN TOWNSEND	STRAPPING YOUNG LAD
						ZEN	비속어표현	DEVIN TOWNSEND	STRAPPING YOUNG LAD
						FORCE FED	비속어표현	DEVIN TOWNSEND	STRAPPING YOUNG LAD
TOTAL DEVASTATION/ROADMAP OF PAIN	웅진엔텍(주)	2005-02-28	2005-0152	비속어,욕설표현	제작	FRAGMENTS	비속어,욕설표현	TOTAL DEVASTATION/V.HEISKANEN	TOTAL DEVASTATION
						FLESHING	비속어표현	TOTAL DEVASTATION/V.HEISKANEN	TOTAL DEVASTATION
						LET IT BLEED	비속어표현	TOTAL DEVASTATION/V.HEISKANEN	TOTAL DEVASTATION
STERANKO/CULTUREPHRENIA	원뮤직 엔터테인먼트	2005-02-28	2005-0156	비속어표현	제작	SHE'S SO SUPERFICIA	비속어표현	STERANKO	STERANKO
						CUTS THE CITY	비속어표현	STERANKO	STERANKO
						HELLO	비속어표현	STERANKO	STERANKO
						BURNS DEEP	비속어표현	STERANKO	STERANKO