

게임물등급위원회의 발전방향 모색

Consideration on Role and Functions of Game Rating Board

김찬수, 박태순

호남대학교 게임애니메이션학과

Chan-Soo Kim(cskim@honam.ac.kr), Tae-Soon Park(pts0506@honam.ac.kr)

요약

최근에 우리나라에 게임물등급위원회가 발족하였는데, 이는 표현의 자유 보장이라는 큰 틀에서 정보제공, 자율성, 전문성 강화를 도모하는 세계적인 흐름과도 맞아 떨어지는 것이었다. 다만, 몇 가지 세부적인 측면에서 문제점들을 가지고 있음이 분석되었고, 따라서 개선되어야 할 점이 드러났다. 그것은 등급의 세분화, 내용정보제도 보완, 전문성 강화, 독소조항 개선, 순수 민간자율화 추진 등으로 게임제도의 선진화를 위한 향후의 과제로 나타났다.

■ 중심어 : | 게임물등급위원회 | 표현의 자유 | 정보제공 | 자율성 | 전문성 |

Abstract

Recently, Game Rating Board has been established. It is to follow worldwide trend in building up publicity, autonomy and professionalism under the framework to assure freedom of expression. This article analyzed major nation's game rating system, and showed some points to need improvement which are to have more detailed classification in game rating, to modify contents descriptor, to appoint committee members with expertise on game, to revise articles to be capable of misuse, and to become a nongovernmental organization.

■ keyword : | Game Rating Board | Freedom of Expression | Information Service | Self Regulation | Speciality |

1. 서론

게임산업이 점차 발전하고, 그에 따라 게임의 사회적, 문화적 영향력이 비례하여 증가함에 따라 게임심의의 문제도 더더욱 관심을 받게 되고, 그 중요성이 부각되고 있다. 이에 따라 세계 주요 게임심의기구를 비교분석하여 우리나라 게임심의기구의 발전방향을 모색하는 등의 연구들이 나타나고 있다[1][2]. 우리나라는 최근까지 영상물등급위원회(이하 '영등위')에서 영화, 비디오

등과 더불어 같이 게임을 심의하고 있었다. 하지만 게임의 특수성과 게임의 사회적·문화적 영향력 증대를 감안하여 독자적인 기구에서 전문성을 지니고 심의를 전담하게끔 제도가 바뀌었다. 그래서 새로이 출범하게 된 기관이 바로 게임물등급위원회(Game Rating Board, 이하 '등급위')로서, 게임의 위상이 높아짐에 따라 전문성과 독립성을 담보하기 위한 자연스러운 정책적 흐름 속에서 나타난 바람직한 현상으로 볼 수 있다.

이미, 주지된 바와 같이 2006년도에는 이른바 '바다이

야기'라는 커다란 사건이 한국사회를 뒤흔들었다. 정확한 사실관계를 여기서 논의할 바는 아니겠지만, 여하간에 한 사건이 거대담론화 되면서 사회를 뒤흔든 다소간 비정상적인 사건이었다. 이 때문에 게임산업은 사회적으로 부정적인 인식의 대상이 되었고, 그 여파는 당시에 출범준비를 하고 있던 등급위에도 부정적인 영향을 끼친 것으로 보인다. 사행성과 관련하여 억압적인 정책을 마련해야 한다는 사회적인 담론에 휘말려 정교하고 장기적인 안목에서의 제도마련에 어려움을 가졌던 것으로 보인다.

본고는 이러한 문제의식 속에서 새로이 출범한 등급위의 현황을 짚어보고, 어떠한 점에서 이전 영등위때보다 바람직하게 개선이 되었으며, 어떤 점에서는 미비점을 갖는지를 찾아보고자 한다. 일단의 비교분석을 하려는 것인데, 세계게임심의의 동향을 비교분석의 준거틀로 삼으려 한다. 게임산업이 일찍이부터 발전한 국가에서는 게임의 산업적, 문화적 파급력이 커지자 이를 조절하기 위한 선진적인 심의제도 구축에 많은 노력을 하여왔기 때문에 우리가 벤치마킹할 부분이 많을 것으로 사료된다. 물론 이들 국가의 제도가 단지 우리보다 일찍 게임산업이 시작한 국가라는 이유만으로 우리보다 우월하다고 볼 이유는 없을 것이다. 전반적인 커뮤니케이션 정책의 흐름에서 얼마나 선진적이며 민주적인지에 대한 논리적 근거가 뒷받침되어야 할 것이다. 때문에 본고에서는 우선, 커뮤니케이션 정책과 관련한 이론적 논의를 정리할 것이다. 이러한 속에서 세계 주요 심의기관의 제도가 어떠한 동향을 가지며 어떠한 의의를 갖고 있는가를 살펴볼 것이다. 그 다음으로 등급위의 현황을 살펴보면 자연스럽게 세계적 동향과의 비교를 통해 미비점과 개선방향을 찾아볼 수 있을 것이다.

II. 커뮤니케이션정책으로서의 게임심의

게임에 대한 정책결정은 일반적인 산업의 정책과는 다른 방식으로 이루어져야 한다. 단지 제조해서 판매하는 경제적인 문제뿐만 아니라 사회적, 문화적, 교육적인 영역 등에서도 지대한 영향을 끼치기 때문이다. 이는

게임이 커뮤니케이션으로서의 성격을 지니기 때문으로, 비단 물건을 사고 파는 것에서 그치는 것이 아니라 커뮤니케이션을 통해서 인간활동 전반에 커다란 영향을 미친다.

일반적으로 커뮤니케이션정책은 다음과 같은 특이점이 있다. 첫째, 커뮤니케이션 정책결정은 개별제도가 조직차원을 넘어 사회적, 문화적, 정치적 영향을 끼칠 수 있다. 둘째, 다른 산업과 달리 순수하게 경제적인 규제와 사회적인 규제를 구분하기 어렵다. 셋째, 개별적 커뮤니케이션 정책결정에서도 순수한 경제적 혹은 순수한 사회적 규제를 구분하기 어렵다.

이러한 특수성을 가지는 커뮤니케이션 정책모델로서는 다음의 것을 볼 수 있다[3].

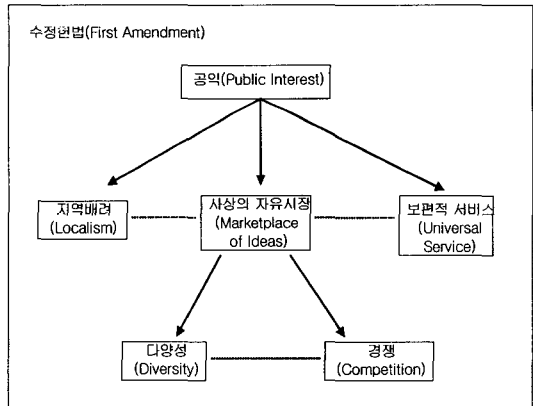


그림 1. 커뮤니케이션정책의 기초원칙들

여기서 가장 특기할 만한 것은 왼쪽 상단에 있는 수정헌법(First Amendment)이다. 이는 미국의 수정헌법을 말하는 것인데, 헌법의 정신이 모든 정책결정의 근본틀로서 견지되어야 함을 나타낸다. 물론 전반적인 헌법을 모두 의미하는 것이 아니며 커뮤니케이션정책과 직접 연결되는 의미를 함축한다. 바로 '표현의 자유'이다. 특히 수정헌법은 국회가 표현과 언론의 자유를 침해하는 어떠한 법도 만들어서는 안 된다고 명시하고 있다.

표현의 자유 다음으로 중요한 원칙이 공익(Public Interest)이다. 이는 '사상의 자유시장(Marketplace of Ideas)', '지역배려(Localism)', '보편적 서비스(Universal Service)'의 원칙들을 아우르는 우산과 같은 원칙으로,

민주적 정책이론의 핵심으로 묘사되기도 한다[4]. 이에 의하면 정책입안자는 정책결정을 할 때 평가기준을 분석적 지침으로 활용할 수 있다. 즉, 상세내용분석을 통하여 정책내용과 정책효과를 평가하는 것이다. 이러한 해석 및 정책수행과정은 비민주적이라는 비판을 받을 수 있다. 하지만 정책적 맥락에서 관료들이 독립기관의 정책결정의 목적이나 본질적 이슈에 더 잘 접근할 수 있다는 점이 배려된다. 독립기관이 특정한 경제, 기술 영역에서 정책결정을 하는 것이 단순히 민주적 대표의 의견을 추종하는 것보다 고도의 전문화된 기술식과 전문의견이 직접 반영되어 효과적일 수 있다는 것이다. 물론 이러한 방식이 외부의 의견을 무시하자는 것이 아니다. 공공이익의 개념화 또는 완벽한 정책결정을 위하여 외부의 의견 및 자문도 필수적이다[5].

사상의 자유시장은 상반되는 정보원으로부터의 자유롭고 제약없는 정보를 얻을 수 있도록 해야 함을 뜻한다. 17세기의 존 밀턴(John Milton)으로부터 유래한 개념인데, 밀턴은 정부의 언론통제가 불필요하며, 자유로운 사상 및 표현의 공개를 주장하였다. 이에 반해, 진실은 객관적인 것이 아니며, 더 나아가 만약 진실이 객관적이고 발견 가능한 것이라면 다양성은 오히려 축소될 것이라는 반론도 있다[6]. 하지만 법적·정책적 의사결정의 상황에서는 객관성의 달성, 즉 입증할 수 있는 진실이 필요하기 때문에 '사상의 자유시장'은 가치가 있다고 보기도 한다[7].

지역배려는 지역 공동체의 이익을 배려해야 함을 뜻한다. 디지털 매체의 발달은 지역 공동체의 재개념화를 요구하고 있으며, 이에 따라 지역배려라는 원칙의 개념도 변모되고 있다. 즉, 이전의 지역적, 행정적 기준에서의 공동체가 이제는 공유되는 문화, 가치, 정치적 관점 등을 기준으로 하여 다시 설정되어야 한다는 것이다. 이러한 새로운 기준에서의 공동체는 그것이 지역적으로 결합되어 있는가의 여부와는 관계없이 의제, 공통이익, 공유가치에 초점을 맞춘다[8].

보편적 서비스는 커뮤니케이션 서비스가 가능한 광범위한 곳에 차별 없이 이루어질 수 있도록 해야 함을 뜻한다. 20세기초 전화망 개설과 관련하여 발생한 개념인데, 이후 정보화사회의 필수적인 원칙으로 부각되었

다[9].

사상의 자유시장은 다시 다양성(Diversity)과 경쟁(Competition)의 상위 원칙으로서 자리 잡는다.

다양성은 공익의 가장 핵심적이면서도 기본적인 요소이다. 이는 다시 원천의 다양성, 내용의 다양성, 노출의 다양성의 세 하위범주로 구분된다. 이 중에서 가장 중요한 것은 내용의 다양성이라 할 수 있다. 원천의 다양성 및 노출의 다양성도 근본적으로는 내용의 다양성을 담보하기 위한 것이다.

경쟁은 사상의 자유시장을 뒷받침하는 원칙이면서, 동시에 경제적인 의미로서 독과점의 배제 및 소비자 권익의 보호를 의미한다. 경쟁의 촉진을 통해서 사회적 편익의 증가를 도모하고, 기업의 진입을 방해하는 인공적인 장벽을 제거하고, 어느 한 기업이 가격을 조작하거나 경쟁자들을 제거하는 것을 예방하며, 상품의 원가와 실제 가격을 최대한 일치시킬 수 있는 환경을 만드는 것을 목적으로 한다[10].

이러한 원칙과 개념하의 모델은 주로 방송을 배경으로 하여 만들어진 것이지만, 영화, TV콘텐츠 등의 새로운 양상의 커뮤니케이션에도 동일하게 적용되고 있으며, 근래의 새로운 커뮤니케이션 양식으로 자리 잡고 있는 게임에도 같은 모델이 적용될 수 있다. 게임 역시 산업적, 문화적, 정치적인 여러 요소들이 아우러지는 커뮤니케이션이 틀림없으며, 따라서 단선적인 정책모델이 아니라 상기의 복합적인 모델이 필요한 것이다.

하지만 게임커뮤니케이션의 특수성과 근래의 주된 논의를 감안할 때, 상기의 모델은 좀 더 게임에 맞게 특화될 필요가 있을 것이다. 가령, 지역배려 원칙에 의한 지역공동체 이익의 배려는 최근 게임과 관련하여 여러 시민단체에서 주창하고 있는 '청소년 보호'의 문제, 산업계 및 산업계 관련 협·단체 측에서 요구하고 있는 '산업진흥', '업계의 경제적 권익 보장'의 문제로 연결될 수 있을 것이다. 지역배려가 반드시 지역적 연고에 의한 공동체의 이익과 가치를 배려한다는 것이 아니라 지역적인 문제와 관계없이 공유되는 가치, 문화를 기준으로 한 공동체를 배려하는 것으로 새로이 바뀌고 있음은 앞에서 살폈다. 이러한 새로운 기준에 의하면 공유되는 가치와 목적을 가지는 집단들에 대한 배려가 상기 모델

의 지역배려에 해당하는 사안이 될 것이다.

사상의 자유시장은 게임콘텐츠의 완전공개로 재해석이 가능할 것이다. 시장을 거친 후 도태되거나 추방되는 것이 아니라 사전에 임의적으로 시장의 공개가 제한되는 콘텐츠가 있어서는 안 된다는 의미이다.

보편적 서비스 및 다양성, 경쟁은 별도의 재해석이 필요 없는 개념으로 판단된다. 이들은 주로 경제적 인프라, 제도와 연결되는 개념으로서 여타 커뮤니케이션과 달리 고려되어야 할만한 두드러진 특징이 나타나지 않는다.

결국 게임커뮤니케이션은 표현의 자유라는 큰 틀 속에서 청소년 보호, 산업진흥의 문제, 콘텐츠의 완전공개 문제 등이 적절하게 조화되어야 하는 사안으로 볼 수 있다. 재정리한 개념을 다시 도식화하면 다음과 같다.

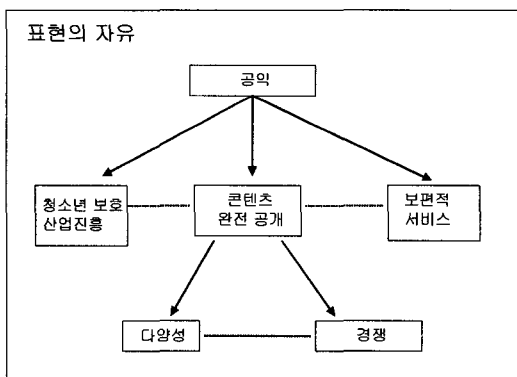


그림 2. 재구성한 커뮤니케이션 정책의 기초원칙들

이러한 모델 하에서 콘텐츠의 공개를 침해하는 검열은 표현의 자유 및 공익이라는 큰 원칙을 훼손하는 정책이 된다. 큰 원칙들을 지키면서 청소년 보호 및 산업진흥 등의 문제에 대해서 조화롭게 접근할 수 있는 정책이 요구된다 하겠다.

III. 세계 주요 게임심의기관 동향

세계의 거의 모든 국가가 다양한 형태로 게임에 대한 심의를 수행하고 있는데, 본고에서는 이중 주로 우리가 벤치마킹의 대상으로 삼아야 할만한 미국, 일본, 유럽의

심의제도에 대해 그 동향을 살펴볼 것이다. 이들 국가는 행정권의 불개입성이나 시장에서의 정보공개성이라는 측면에서 상당히 민주적인 제도를 수립하고 있는 것으로 파악된다[11].

미국은 ESRB(Entertainment Software Rating Board)에서 게임 심의를 담당하고 있다. 순수한 민간자율기관인데, 1994년 ESA(Entertainment Software Association)에 의해서 설립되었다[12]. 처음의 설립배경은 시민단체와 게임산업체간의 불화 때문이었던 것으로 보인다. 곧, 게임의 폐해와 관련하여 시민단체의 지탄이 심해지자 업체에서 스스로 자율적인 조정기구를 설립한 것이 현재까지 이어져 내려온 것이다[13].

게임 자체는 물론 게임산업도 급변하고 있는 상황에서 ESRB는 능동적으로 대처하고 있다. 최근에 등급을 세분화하고 내용기술자(Contents Descriptor)를 수정하였는데, 이는 게임을 둘러싼 여러 상황이 수시로 변하는데 효율적으로 대처하고자 노력한 것으로 보인다. 특히 E10+라는 등급을 새로이 추가하여 등급을 세분화한 것이 눈에 띈다. 이는 ESRB의 근본목적인 소비자에게의 정보제공이라는 측면을 보다 보강한 것으로 보이기 때문이다. 내용기술자는 지속적으로 수정, 보강을 하고 있는데, 최근에는 32개의 텍스트 방식으로 된 내용기술자를 유지하고 있는 편이다.

표 1. ESRB의 등급체제






등급	3세	6세	10세	13세	17세	18세	모류
도상							

일본은 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)에서 심의를 담당하고 있다. 역시 미국처럼 컴퓨터게임회사들의 협회인 CESA(Computer Entertainment Software Association)가 2002년 설립한 기구이다[14]. 이전에는 CESA에서 직접 심의를 담당하고 있었는데, 게임에 대한 보다 강도 높은 자율적 조정을 원하는 시민단체와 행정권의 요구에 부응하기 위해 독립적인 기구를 만든 것이다. 이들은 설립초기부터 ESRB를 벤치마킹할 것으로 표방하고 있어서 그 기구

구성면이나 심의체계상에서 ESRB와 유사한 점이 많다 [15].

등급은 초기에는 우리나라와 같이 전체, 12세, 15세, 18세의 학년 중심의 구분을 하였는데, 최근에 17세와 18세를 구분하여 보다 세분화하였다. 보다 세분화된 정보를 소비자에게 제공한다는 측면에서 바람직한 것으로 여겨진다. 또한 12, 15, 18 등으로 숫자로 도상을 표기하고 있었는데, A, B, C, D, Z를 전면에 표기하고 있는 점도 특이하게 바뀐 점 중의 하나이다. 보다 가시성이나 가독성을 높이기 위한 것으로 보이는데, 다소 조악하다는 느낌도 든다.

표 2. CERO의 등급체계






등급	전체	12세	15세	17세	18세
도상					

CERO는 대부분 ESRB의 제도를 차용하고 있지만, 내용기술자와 같은 의미인 콘텐츠아이콘에서는 텍스트 방식이 아니라 도상방식을 채택하고 있다. 이는 PEGI에서 시행하고 있는 것을 따른 것으로 보이는데, 가시성, 가독성이라는 측면에서 ESRB의 그것보다 우월한 것으로 여겨진다. 다만 도상방식이기 때문에 ESRB처럼 많은 수의 정보를 제공하지 못한다는 단점은 있다. 총9개의 콘텐츠아이콘을 제공하고 있다.

유럽은 총16개 국가가 PEGI(Pan Europe Game Indicator)라는 범국가적인 단일기구를 통해 심의를 받고 있다. 미국, 일본과 마찬가지로 산업계 조직인 ISFE(Interactive Software Federation of Europe)가 주도하여 2003년에 만든 기구이다[16]. 이미 유럽이 단일한 게임시장으로 통합되었기 때문에 단일한 등급시스템을 적용하기로 하고 통합심의기구가 설립되었다. 국내의 자체적인 법률로서 게임심의를 하고 있는 독일은 PEGI에 빠져있다.

총 5개의 등급을 가지고 있는데, 설립초기부터 지금까지 변하지 않고 있다.

표 3. PEGI의 등급체계

등급	3세	7세	12세	16세	18세
도상					

특기할 만한 변화는 내용기술자에서 나타났다. 원래 6개의 도상방식의 내용기술자를 갖고 있었는데, 최근 새로이 ‘도박’이라는 것이 추가되어 7개가 되었다.

표 4. PEGI의 내용 기술자

내용	차별	약물	공포	언어	섹스	폭력	도박
도상							

‘도박’이라는 내용기술자의 추가는 미국에서 먼저 일어났다. 미국은 ‘gaming’이라는 단순한 내용기술자를 ‘simulated gambling’과 ‘real gambling’으로 구체화하며 세분했는데, 이러한 흐름이 유럽에서도 나타난 것이다. 이는 온라인게임의 활성화와 긴밀한 관계가 있다. 아무리 도박게임이라고 하더라도 혼자서 즐기는 오프라인게임은 별다른 사회적 문제가 될 소지가 없었지만, 온라인을 통해서 현금 혹은 현금과 유사한 것들이 상호 교환되면서 심각한 사회적 문제를 야기할 소지가 생긴 것이다. 이러한 이유로 소비자들에게 경각심을 주기 위해 생긴 내용기술자로 볼 수 있는데, 이미 일본에서는 CERO 설립초기에 도박과 관련한 내용기술자(콘텐츠아이콘)가 설정되어 있었다.

이러한 심의기관들의 움직임을 보면 다음과 같은 세계 심의기관의 주요 동향을 살필 수 있다.

첫째, 온라인 게임 심의에 주력할 준비를 하고 있다. 이는 우리나라보다 상당히 늦은 것인데, 그것은 이들 미국, 유럽, 일본에서는 최근까지도 콘솔게임이 주축을 이루고 있었기 때문이다. 하지만 콘솔 온라인게임, 온라인보드게임, MMORPG 등이 활발하게 보급됨으로 인해 온라인게임 심의에 역점을 두지 않을 수 없는 상황이 된 것이다. 기존에는 없었던 방식의 게임이기 때문에 심의에서도 다소의 시행착오와 수정과정을 거치고

있다. 앞서 살펴본 ‘도박’과 관련한 내용기술자가 그 예가 될텐데, 향후 이러한 사행성 문제를 등급과 어떻게 연계할지가 주목된다.

둘째, 등급이 세분화되고 있다. 이는 각 주요심의기관이 공히 정보제공을 기관의 주목적으로 삼는 것과 관련이 있다. 비단 청소년 보호 혹은 공공성 확보가 목적이 아니라 소비자에게 적절한 정보를 제공하는 것이 주목적이기 때문에 다양하고 세분화된 정보를 제공하려는 것이다. 이 때문에 앞서 살핀 바와 같이 다양한 등급이 있으며, 또 더욱 등급을 세분화하고 있는 추세이다. 이는 내용기술자에도 동일하게 해당하는 것으로, 내용기술자의 세분화 역시 보다 풍부한 정보를 제공하기 위한 것이다.

셋째, 자율성, 전문성을 보장하고 있다. PEGI가 대표적인 예로서, 각 국가가 개별적으로 심의하고 있던 것을 산업협회 산하에서 통합함으로써 자율성과 전문성을 증대시켰다. CERO의 경우도 마찬가지로, 산업협회가 직접 심의하던 것을 분리함으로써, 자율성과 전문성을 제고시켰다 하겠다.

IV. 게임물등급위원회 현황 및 개선방향

새로이 우리나라의 게임심의를 맡게 된 등급위는 2006년 4월28일 제정된 게임산업진흥에 관한 법률에 의거하여 설립되었다. 법정법인으로서 문화관광부 산하단체이다.

게임심의를 1986년 설립된 공연윤리위원회에서 90년대 중반 시작하여 이후, 97년의 한국공연예술진흥협회의, 99년의 영등위를 거쳐 등급위까지 그 담당주체가 바뀌게 되었다. 공연윤리위원회가 사실상의 검열기관이었으며, 이후 기관이 바뀌는 과정이 점차 검열적 성격을 탈피하고 민간자율적 요소를 보장하는 것이었음을 감안한다면 점진적이지만 게임심의를 발전적인 방향으로 진행되었음을 알 수 있고, 나아가 등급위에서의 방향이 어떠해야 하는지에 대해서도 시사받을 수 있다.

우선, 등급위의 가장 큰 의의는 이전의 독소조항이었던 등급보류가 없어졌다는 점이다. 등급보류는 시장에

출시하기 어려운 콘텐츠에 대해 사전에 미리 차단하는 역할을 하는 것으로서 영등위에서 시행하고 있던 제도이다. 앞서 살핀 바의 해외 주요 심의기관에서는 찾아볼 수 없는 후진적인 제도였는데, 등급위의 규정에서는 삭제됨으로써 표현의 자유를 심의기관이 사전에 차단하는 검열적인 요소를 철폐했다. 등급위의 가장 큰 의의라고 볼 수 있을 것이다.

둘째, 전문성을 담보하려했다는 점이다. 전적으로 게임 심의만 맡음으로 인해 게임 전문인력 총원, 게임 정책연구 등을 통해 전문성을 확보할 수 있게 된 것이다. 정책연구와 관련하여는 정책심의지원팀이 구성된 것이 눈에 띈다. 사실 다소 어색한 팀명인데, 현실적으로 정책팀을 따로 구성하기는 어렵고, 그렇다고 정책 연구를 완전히 무시할 수는 없기 때문에 나온 팀으로 사료된다. 여하간에, 타 콘텐츠를 제외한 전문적 게임 심의, 정책연구에의 관심은 전문성 담보라는 측면에서 긍정적이다.

○ 조직도

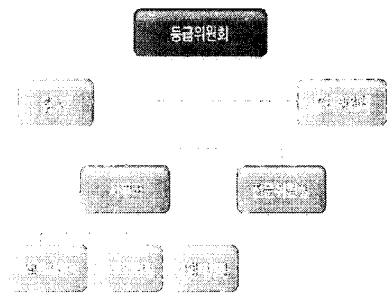


그림 3. 게임물등급위원회 조직도[17]

셋째, 영등위와 조직상에서 두드러지게 달라진 것은 전문위원제도가 도입되었다는 점이다. 이는 영등위의 예심위원제도와 유사한 것으로 보이지만, 실질적인 내용에서는 커다란 차이를 갖는다. 그것은 전문위원은 전체이용가 게임에 대해서는 별도의 심의위원회를 구성하지 않고도 독자적으로 등급을 부여할 수 있다는 점에 서이다. PEGI가 전체이용가 게임에 대해서는 업체의 신청만으로도 별도의 심의 없이 등급을 내주기도 아직

까지 아무런 문제가 없었던 점을 벤치마킹한 것으로 보이는데, 심의의 효율성을 제고하는 바람직한 변화상으로 생각된다.

넷째, 내용정보제를 도입한 것도 획기적인 변화이다. 총7개의 내용정보를 두고 있는데, 보다 상세한 정보를 소비자에게 제공하려는 취지의 것으로서 세계적 흐름에 부합하는 변화이다. 숫자가 PEGI의 그것과 동일한데, PEGI의 '차별'이 빠진 대신 '범죄'가 들어와 있다. 인종차별이나 성적 차별 등의 요소가 아직 심각하지 않은 대신 모방 범죄 등에 민감한 우리의 실정을 적절히 반영한 것으로 보인다.

표 5. 게임물등급위원회의 내용정보

선정	폭력	공포	언어	약물	범죄	사행성

이러한 등급위의 개선된 바는 전체적으로 우리 사회가 민주화, 자율화되어 가는 과정과 맞물리는 것으로 사료되며, 전체적으로 긍정적인 방향임에는 틀림없다. 하지만, 그럼에도 불구하고 아직 선진적인 게임심의제도를 도입하고 있는 국가들에 비해 세부적인 측면에서는 보장되어야 할 점이 많은 것도 사실이다. 특히 게임산업과 게임문화의 규모와 급증하고 있는 상황에서 지속적인 개혁, 개선이 없는 심의가 산업과 문화에 악영향을 미치는 과거의 부정적인 현상이 나타날 수도 있다.

세부적으로 개선되어야 할 점은 첫째, 등급의 세분화를 추진해야 한다는 것이다. 앞서 살핀 바와 같이 등급의 세분화는 정보제공서비스라는 주요심의기관의 주목적에 부합하기 위하여 이루어지고 있는 흐름이다. 그런데 우리나라는 아직 학년별 구분인 전체, 12세, 15세, 18세 등급구분에 머무르고 있다. 저연령층에 대한 세밀한 정보를 제공할 수 있는 등급이 신설될 필요가 있으며, 성인용이라 하더라도 나이를 좀 더 세분화하거나 폭력성과 선정성을 구분하는 등의 배려를 고민할 필요가 있을 것이다.

둘째, 등급위의 내용정보는 상당히 조악하여 그 좋은

취지에도 불구하고 실효성이 의문시된다. 따라서 가시성과 가독성을 높이기 위한 개선이 필요하다. 현재 등급위의 내용정보는 도상은 타국가의 그것과 유사하지만, 하단에 별을 하나에서 세 개 까지 표시하게 되어 있다. 등급과 연동되어 내용정보가 표시되는 것이므로 별표 표시가 굳이 필요하지 않을 것으로 생각되며, 별이 부가됨으로 인해 가시성과 가독성을 떨어뜨리는 측면이 있다.

셋째, 전문성 제고에 대한 지속적인 노력이 필요하다. 현행 심의위원들이 나이가 많고 게임에 대한 전문성이 떨어진다는 우려가 있는 것이 사실이다.[18] 물론 그러한 전문성을 담보하기 위하여 전문위원이 있기는 하지만, 심의의 최종 결정권을 가지는 심의위원의 전문성 제고는 중요한 일이 아닐 수 없다. 전문성이 있는 심의위원을 충원하는 것과, 기존 심의위원이 게임에 대한 식견을 가질 수 있도록 교육프로그램을 운영하는 방안 등을 모색해야 할 것이다. 또한 정책연구팀을 별도로 두어 집중적인 정책연구가 진행될 수 있도록 하여야 할 것이다.

넷째, 모호하거나 독소조항적인 성격이 있는 등급분류 관련 법률에 대한 검토 및 개선이 필요하다. 가장 대표적인 것이 등급거부조항이다.

• 게임산업진흥에 관한 법률 제22조 제2항

등급위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.

이 조항은 매우 모호하게 되어 있어서 자칫 과거의 독소조항이었던 등급보류나 불합격과 같은 역할을 할 우려가 있다. 물론 법률을 개정하는 것은 등급위 차원에서 할 수 있는 일은 아니지만, 주체적으로 개선 및 개정 노력을 해야 할 것이다.

마지막으로, 순수 민간자율화를 도모해야 한다는 점이다. 현재의 법정 법인자격으로서의 심의는 언제라도

검열 논란에 휘말릴 우려가 있으며, 실제로도 행정권이 개입되어 검열을 할 소지도 있다. 이는 타 국가에서도 찾아볼 수 있는 흐름으로서, 가령 싱가포르의 심의기관인 MDA(Media Development Authority)는 민간자율화를 모색하며 PEGI와의 협력을 모색하고 있다[19]. 물론 민간자율화가 현재 우리나라의 실정에서 쉽지는 않은 일인데, 이 점에서 특히 앞서 살핀 미국, 일본, 유럽의 예가 좋은 지침이 될 수 있다. 이들은 모두 성공적으로 민간자율화를 시행하고 있는데, 이들의 기반은 모두 게임업체가 모인 산업협회였다. 협회가 주축이 되어 심의 기구를 설립했기 때문에 먼저, 산업계 전체가 심의에 대한 자율적 책임을 느끼며 심의의무를 준수하고, 둘째, 회원사들의 회비와 수수료 등을 통해 재정적인 측면에서도 어려움이 없으며, 셋째, 근본적으로 업체 지향의 단체가 설립했기 때문에 오히려 심의위원은 청소년 보호 지향의 보수적인 심의위원들을 대폭 위축하여 산업진흥과 청소년 보호라는 두 목적을 조화롭게 병행할 수 있는 것이다.

V. 결론

게임 역시 커뮤니케이션으로서 표현의 자유라는 헌법적 기본권에 의하여 보장되어야 한다. 물론, 일정한 요건 하에서 그러한 자유에 일정한 제한을 가할 수도 있다[20]. 최근 대법원에서는 인터넷과 관련하여 공익에 현저한 위험이 있는 경우 사전 억제, 사전 검열이 불법적이지 않다는 판결을 내린 바도 있다. 이러한 예외적인 경우들이 있기는 하지만, 원칙적으로는 표현의 자유라는 구조적 틀은 엄격하게 전제되어야 한다. 표현의 자유는 민주주의의 가장 근본적이며 직접적인 요소이기 때문에 청소년보호나 산업진흥과 같은 또 다른 중요한 요소들보다도 우선적으로 배려되어야 하는 것이다. 표현의 자유를 온전히 이루기 위해서는 국가기관보다는 민간자율기관에 의한 심의가 더 바람직하며, 실제로 선진적으로 알려진 해외 주요 심의기관이 그러하였다.

등급위는 일단 표현의 자유를 추구하는 방향으로 한 걸음 개선된 것으로 보인다. 전문성과 효율성을 담보하

기 위한 조직구성을 도모하고 있으며, 이전의 독소조항이었던 등급분류제도를 없앴으로써 진일보했음이 틀림없다. 하지만, 그럼에도 불구하고 아직 세부적인 측면에서는 개선되어야 할 점이 상당히 있음도 알 수 있었다. 이러한 점들에 대한 개선이 이루어진다면 우리나라는 산업적인 측면에서뿐만 아니라 심의라는 측면에서도 여타 선진국에 손색이 없는 제도를 갖추게 되는 것이며, 안정적인 게임산업과 문화에 대한 인프라를 구축하게 될 것이다.

본고는 이러한 개선방안을 모색하기 위해 커뮤니케이션정책관련 이론과 주요 국가의 심의제도를 탐색해 보았다. 다만, 좀 더 많은 국가의 심의제도에 대한 자료 조사와 비교가 이루어지지 못한 점이 아쉬운 점인데, 향후의 지속적인 조사와 연구를 기대하며 결론을 갈음하고자 한다.

참고 문헌

- [1] 김민규, 박태순, *검열과 등급분류 사이-세계심의 제도 현황*, 한국게임산업개발원, 2005.
- [2] 김찬수, 박태순, “세계 게임 심의제도 비교분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제5호, pp.56-65, 2006.
- [3] P. M. Napoli, *Foundations of Communications Policy*, Fordham University, 2001.
- [4] G. Schubert, *The Public Interest : A Critique of the theory of a political concept*, Glencoe, IL : The Free Press, p.7, 1960.
- [5] S. K. Bailey, *The Public Interest : Some operational dilemmas*. In C. J. Friedrich(Ed), *Nomos V : The Public Interest*. New York : Atherton Press, p.97, 1962.
- [6] C. E. Baker, “Scope of the First Amendment freedom of speech,” *UCLA Law Review*, Vol.25, No.5, pp.108-110, 1978,
- [7] B. S. Duval, Jr. “Free competition of ideas and the quest for truth : Toward a teleological

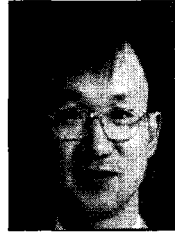
approach to First Amendment adjudication," *George Washington Law Review*, Vol.41, No.2, p.54, 1972.

- [8] T. A. McCain and G. F. Lowe, "Localism in Western European radio broadcasting : Untangling the wireless," *Journal of Communication*, Vol.40, No.1, pp.27-29, 1990.
- [9] A. Berendt, "Universal Service : What is it? and how?," *Intermedia*, Vol.23, No.2, 1995.
- [10] M. S. Fowler and D. L. Brenner, "A marketplace approach to broadcast regulation," *Texas Law Review*, No.60, 1982.
- [11] 김민규, 박태순, *검열과 등급분류 사이-세계심의 제도 현황*, 한국게임산업개발원, p.130, 2005.
- [12] <http://www.esrb.org>
- [13] 스티븐 켄트, 이무연 역, *게임의 시대-재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기*, 파스칼북스, 2002.
- [14] <http://www.cero.gr.jp>
- [15] CESA, *家庭用ゲームソフトのレーティングシステムの在り方に關する検証*, 2003.
- [16] <http://www.pegi.info>
- [17] <http://www.grb.or.kr/intro/module.php?mnul=4>
- [18] <http://www.khgames.co.kr/>
- [19] <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=news&id=4>
- [20] 김택환, *영상커뮤니케이션의 자유와 윤리: 영상(film)통제 및 심의제도에 관한 연구*, 커뮤니케이션북스, pp.37-50, 1998.

저자 소개

김 찬 수(Chan-Soo Kim)

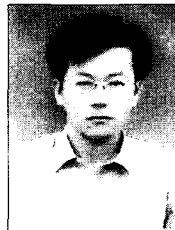
정회원



- 1982년 2월 : 한양대학교 정밀기계공학과(공학학사)
 - 1990년 12월 : Louisiana State University Mech. Eng. (공학석사)
 - 1993년 8월 : Louisiana State University Mech. Eng. (공학박사)
 - 1995년 3월 ~ 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 부교수
- <관심분야> : 게임콘텐츠, 애니메이션, 교육콘텐츠

박 태 순(Tae-Soon Park)

정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
 - 2003년 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공 (영상학 석사)
 - 2003년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정
 - 2005년 3월 ~ 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
- <관심분야> : 게임콘텐츠, 애니메이션, 교육콘텐츠