

이란의 등급분류를 통해 살펴보는 중동 게임계의 함의

박태순

연세대학교 커뮤니케이션연구소
pky0408@daum.net

The Implications of Middle Eastern Game Circles by Examining Game Rating System of Iran

Park Taesoon

Lab. of Communication Yonsie University

요약

등급분류는 사회적인 여러 세력이 갈등하고 조화를 도모하는 가운데 생겨나는 것으로서, 그 제도와 그것의 운용상황을 통해 해당 사회의 여러 요인들을 분석할 수 있다. 이러한 관점에서 2009년부터 ESRA라는 기관을 통해 시작된 이란의 게임 등급분류를 살펴보려 하였다. 초기에는 금지되는 게임의 건수와 비율이 매우 높았으며, 전체적으로 여타 등급도 연령등급이 다른 국가의 그것에 비하여 높은 편이었다. 금지되는 게임은 대개 왜곡된 종교관이 있는 채 폭력적인 게임이거나, 여성의 신체노출이 있는 것이었다. 하지만 최근에는 금지되는 게임이 없으며 연령등급의 비율도 다른 국가의 그것과 유사하게 변해가고 있다. 이란 정부의 산업육성의지와 산업으로서의 게임에 대한 인식의 제고, 게임의 문화적 영향력에 대한 이해 등으로 이러한 이란의 등급분류제도가 형성되고 변화하면서 운용되고 있다고 보여진다.

ABSTRACT

Rating system, which generated by struggling and negotiating of many social groups, helps us to analyze plenty of social factors. With this point of view this article attempts to examine the game rating system of Iran, that started in 2009. At the beginning, the number and ratio of prohibited games were very high. Most prohibited games have contents of violence with religious distortion or women's nudity. But recently the case of prohibition is not seen and the ratio of age rate is changed to that of other countries. The system and operation of ESRA is influenced by multiple factors like the willingness to support game industry of government, the understanding of industrial value, the acknowledgement of cultural effect of game and etc.

Keywords : game rating(게임 등급분류) ESRA(이란 게임등급분류기관)
communication(커뮤니케이션) rate(등급) contents descriptions(내용 정보)

Received: Aug. 10, 2012 Accepted: Sept. 25, 2012
Corresponding Author: Park Taesoon
(Lab. of Communication Yonsie Univ.)
E-mail: pky0408@daum.net

ISSN: 1598-4540

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

게임시장과 문화가 커지면 거의 필수적으로 수반된 것이 게임에 대한 심의제도, 혹은 등급분류제도이다. 물론 국가별 특성에 의해 그 구체적인 제도는 다양하게 나타나지만, 게임의 영향력이 커지면 어떠한 방식으로든 게임에 대한 국가나 시민사회에 의한 규제의 목소리가 생기기 때문이다.

최초의 게임 등급분류기관인 미국의 ESRB(Entertainment Software Rating Board)에서부터 그러한 게임 등급분류의 속성을 알 수 있다. ESRB는 1994년에 ESA(Entertainment Software Association)에 의해 설립되었다[1]. 일견 협회에 의해 자율적으로 연령등급분류를 하기 위해 설립된 것처럼 보이지만, 실상은 그렇지 않다. 1992년에 출시된 모탈컴뱃(Mortal Kombat)이 현실적이며 잔인한 폭력을 묘사하고 있어서 시민단체는 물론 고위 정치인들에게도 논란이 되었다[2]. 시민단체와 정치권의 압력에 결국 업계의 연합체인 협회가 자율적으로 규제를 하겠다고 나서서 만들어진 것이 ESRB인 것이다. 물론 이전에도 이런저런 게임들로 인해 시민단체와 게임업계간의 갈등이 있어왔는데, 그것을 가장 크게 촉발한 것이 모탈컴뱃인 것이다. 이외에 나이트트랩(Night Trap), 리살 인포서(Lethal Enforcer), 돔(Doom) 등의 게임도 그러한 논란에 한 몫을 거들었다[3].

정부, 시민단체, 업계 간의 갈등 속에서 이를 조정하기 위해 등장한 것이 등급분류로서, 이러한 등급분류의 속성은 여타의 국가에서도 크게 다르지 않다. 상당히 많은 사회적 논란을 야기했었던 우리나라의 게임관련 등급분류를 돌이켜봐도 쉽게 알 수 있다.

이란의 경우도 비슷한 것으로 생각된다. 이란의 게임산업협회라고 할 수 있는 IRCG(Iran National Foundation of Computer Game)는 2007년에 건립되었다. 비영리단체이며 비정부조직임을 표방하고 있지만 정부부처인 예술문화부(Ministry of art and culture)와 긴밀히 협력하고 있음도 밝히고 있

다[4]. ESRA(Entertainment Software Rating Association)는 이 IRCG가 만들어 운영하는 등급분류 조직이다. 이란을 포함한 중동권 국가에서는 게임에 대해 비판적인 시선들이 많았었는데, 폭력성이나 선정성의 문제 외에 이데올로기라는 측면에서도 그러했다. IRCG는 게임이 단순히 아이들 놀이가 아니라 이데올로기적인 측면을 지니고 있다고 강조하고 있다[5]. IRCG의 큰 우려와 불만 중의 하나는 중동인을 테러리스트로 묘사해서 이들을 제압하는 내용의 게임이 많다는 점이다. 이러한 우려와 불만은 사실 오래된 것인데, 이를 극복하는 방안으로 두 가지 방향이 제시되고 있다. 첫째는, 적극적인 방법으로서 자신들의 관점과 입장을 담은 게임을 개발하는 것이다. 이 방법을 모색하기 위해 설립된 것이 IRCG이다. 이 단체는 기본적으로 이란의 게임산업을 지원, 육성할 것으로 목적으로 표방하고 있다. 이러한 정책적 흐름 속에서 나온 것이 2007년에 출시된 가삽(Garshasp)이다. 이는 이란의 전설상의 영웅인 가삽을 주인공으로 한 3인칭 액션게임으로 최초로 이란 국내에서 개발된 것이다.

좀 더 쉬운 두 번째의 방법도 모색된다. 이는 자국 내의 문화에 저해된다고 여겨지는 게임들의 유통을 금지하는 것이다. 곧 금지를 포함하는 등급분류를 제도화하는 것이다. 그래서 만들어지는 것이 ESRA이며 이 조직은 2009년부터 본격적인 활동을 시작한다.

본고에서 주목하는 것이 바로 이 ESRA이다. 등급분류가 제도화된다는 것은 그 만큼 게임에 대한 정치적, 사회적 관심이 높아진 만큼 게임산업이나 문화가 중대되었다는 것을 의미한다. 산업적인 측면에서 보자면 그 시장이 커지고 있음을 확실하게 보여주는 이정표가 될 수 있을 것이다. 우리 입장에서 본다면 이제는 관심을 가질만한 시장이 형성되고 있음을 의미한다. 등급분류는 시장 상황을 반영하기도 하지만 문화적 상황을 반영하기도 한다. 게임기획이라는 관점에서는 로컬라이징(Localizing)의 문제와 직결된다. 따라서 ESRA를 살펴보는 것

은 그것이 관찰하고 있는 시장의 개요를 알 수 있게 해줄 뿐만 아니라 그곳의 게임에 대한 정서도 알 수 있게 해준다. 본고의 문제의식이 바로 이러한 점으로서, ESRA의 등급분류 현황을 파악하여 그것이 지니는 함의를 우리의 관점에서 찾아보고자 하는 것이다.

이러한 문제의식 하에서 본고는 다음과 같은 순서로 논의를 풀어어나가고자 한다. 2장에서는 등급분류제도와 관련한 이론적 배경을 정리한다. 본고는 커뮤니케이션의 한 유형으로서의 게임 및 게임 유통에 주목한다. 게임콘텐츠 자체가 지니는 커뮤니케이션으로서의 속성이 있으며, 더불어 게임 유통도 다양한 사회적 커뮤니케이션을 함축하고 있는 것으로 인식하는 것이다. 때문에 커뮤니케이션과 관련한 등급분류의 이론적 논의를 살펴보려 한다. 3장에서는 이란의 등급분류기관인 ESRA의 제도 및 등급분류 현황과 등급분류 사유 등에 대해 살펴볼 것이다. 이를 위해서는 주로 ESRA의 홈페이지 및 관련 문헌을 참조할 것이다. 가장 주요한 조사방법이 홈페이지 조사일텐데, 다행히 ESRA는 아랍어뿐만 아니라 영문판 홈페이지도 제공하고 있다. 4장에서는 3장에서 정리한 데이터를 이론적으로 이해하며 그 함의들을 도출할 것이다. 중요한 것은 단순한 데이터가 아니라 그 데이터가 나오게 된 배경과 그것의 전망을 밝히는 것인데, 그러한 작업을 하려는 것이다.

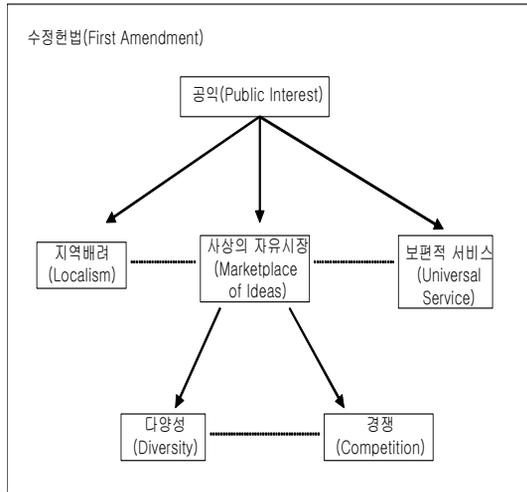
2. 이론적 논의

커뮤니케이션이란 사회적 관계망을 구성케 하는 인간들의 의미전달 행위, 또는 과정이라고 할 수 있다[6]. 매체와 관련된 커뮤니케이션의 경우, 우선적으로 해당 매체와 이용자와의 커뮤니케이션이 발생한다. 하지만 그 이전에 이미 매체물을 생산하기 위한 여러 단계별의 커뮤니케이션이 존재한다. 가령 만화커뮤니케이션의 경우 스토리작가로부터의 만화가, 편집자로의 커뮤니케이션이 있고, 만화와

편집자는 서로 상호커뮤니케이션한다. 이러한 과정을 통해 만화가 생산되고, 생산된 만화는 여러 매체를 통하여 독자에게 전달된다[7]. 영화도 비슷하게 제작, 배급, 상영 등의 커뮤니케이션과정을 거쳐서 관객에게 전달된다[8]. 이러한 특성은 게임에도 고스란히 적용이 되는 것으로서 게임도 제작과 유통 과정을 통해 다양한 사회적 층위와 커뮤니케이션을 하게 된다.

이러한 커뮤니케이션으로서의 게임은 그에 대한 정책 결정이 일반적인 제조산업의 정책과는 다른 방식으로 이루어져야 한다. 커뮤니케이션으로서의 특징을 갖는다는 것은 그것이 표현의 자유 혹은 창작의 자유와 직결된다는 것이다. 표현의 자유는 매우 중요한 것으로서, 헌법적인 틀 안에서 보장받아야 하는 것이다. 따라서 게임에 대한 정책에서도 그것이 지니는 표현력을 최대한 보장을 하여야 한다. 하지만 그렇다고 하여 그것이 무제한적인 자유를 의미하는 것은 아니다. 만일 사회적 공익을 저해한다면 일정한 수준에서 표현의 자유가 제재를 받을 수 있다. 따라서 커뮤니케이션 정책은 크게 표현의 자유를 둘러싸고 그것을 어떻게 사회적 공익과 조율해나가는 가의 문제와 관련된다.

미국 FCC(Federal Communication Committee)의 설립 기반 이론으로 활용된 것으로 알려진 다음의 모델은 그러한 표현의 자유와 사회적 공익과의 미묘한 관계를 잘 나타내준다[9].



[Fig. 1] Basic Principles of Communication Policy

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[10]. 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 고

도의 전문화된 기술지식과 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[11].

사상의 자유시장은 상반되는 정보원으로부터의 자유롭고 제약없는 정보를 얻을 수 있도록 해야 함을 뜻한다. 앞서 언급한 존 밀턴의 그 개념으로, 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[12]. 하지만 법적·정책적 의사결정의 상황에서는 객관성의 달성, 즉 입증할 수 있는 진실이 필요하기 때문에 ‘사상의 자유시장’은 가치가 있다고 보기도 한다[13].

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[14].

보편적 서비스는 커뮤니케이션 서비스가 가능한 광범위한 곳에 차별 없이 이루어질 수 있도록 해야 함을 뜻한다. 20세기 초 전화망 개설과 관련하여 발생한 개념인데, 이후 정보화사회의 필수적인 원칙으로 부각되었다[15].

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 근본

적으로는 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[16].

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.

3. ESRA 분석

3.1 ESRA의 등급분류 제도와 현황

이란 자국내에서 개발된 게임에 대해서는 등급분류를 하지 않고 있다. 곧 외산 게임에 대해서만 등급분류를 하고 있다. 등급은 [Fig. 2]와 같이 3세, 7세, 12세, 15세, 18세, 25세의 6가지가 있으며, 출시를 막을 수 있는 금지(Prohibit) 판정도 있다. 이 금지 판정도 등급으로 이해한다면 총 7개의 등급이 있는 셈이다.

금지지는 현재 우리나라의 게임물등급위원회에는 없지만, 이전의 공연윤리위원회나 영상물등급위원회에 있었던 불합격이나 등급보류와 같은 것이다. 사전에 심의를 통해서 부적절한 콘텐츠를 원천적으로 규제하는 것으로서, 위험적인 검열의 성격이 강한 것이다.



[Fig.2] Rating Icons of ESRA

내용 정보(content descriptions)도 있어서 연령등급 이외에도 보다 자세한 게임 콘텐츠의 내용을 알려주는데 다음의 총 7가지가 있다.

[Table 1] Contents Descriptions of ESRA

내용정보	내용
Violence	누군가나 무언가를 해치기 위한 행위가 포함
Tobacco and drug	담배나 약물을 이용하는 행위가 포함
Sexual stimuli	사회적 규범에 어긋나는 성적 표현이 포함
Fear	공포감을 느끼게 하는 표현이 포함
Religious values violation	이슬람의 종교적 원칙과 부합하지 않는 종교적 침해를 포함
The social norms violation	사회적 규범을 저해할만한 지속적인 용어나 성급한 행동을 포함
Hopelessness	이용자가 하거나 하지 않으면 죄책감을 느낄 만한 내용을 포함

Religious values violation, The social norms violation, Hopelessness의 3가지 내용정보는 다른 국가 등급기관의 그것에 비하면 상당히 독특하다. 종교적인 색채가 짙은 국가의 특징이 내용정보에서도 드러난다 하겠다.

등급분류는 2009년 4월8일부터 시작된다. 2009년에 1222건의 게임이 등급분류되는데, 이 수치는 2010년이나 2011년의 등급분류 게임건수에 비해

현격하게 높은 수치이다. 이전에 등급분류를 받지 않고 이미 시중에 유포되어 있던 게임들을 일괄적으로 등급분류를 받게 하다보니 나타난 현상으로 여겨진다.

2009년 등급분류 현황을 보면 총 1222건 중 309건이 금지된다. 25.3%가 금지되어 게임의 내용에 대해 매우 까다롭게 검열을 하고 있음을 알 수 있다. 이후 2010년과 2011년의 등급별 등급분류는 다음의 [Table. 2,3]을 통해 확인할 수 있다.

[Table 2] Rating Statistics of ESRA(2010)

Grade	Frequency	Rate(%)
Over 3 ages	122	26.0
Over 7 ages	58	12.4
Over 12 ages	115	24.4
Over 15 ages	74	15.8
Over 18 ages	73	15.6
Over 25 ages	6	1.3
Prohibition	21	4.5
Total	469	100.0

[Table 3] Rating Statistics of ESRA(2011)

Grade	Frequency	Rate(%)
Over 3 ages	84	31.1
Over 7 ages	44	16.3
Over 12 ages	54	20.0
Over 15 ages	46	17.1
Over 18 ages	37	13.7
Over 25 ages	5	1.8
Prohibition	-	0.0
Total	270	100.0

눈에 확연히 떠는 것이 금지의 비율이다. 2009년 무려 309건, 25.3%라는 높은 개수와 비율이 금지되었던 것에 비하면 2010년부터는 그 비율이 현저히 줄어들고 있다. 2010년에는 21건, 4.5%로 금지가 되며, 2011년에는 아예 금지되는 게임이 보이지 않고 있다. 여타의 등급이 그다지 현격한 변화가 보이지는 않고 있음을 감안하면 이러한 금지의

변화양상을 추적하는 것이 ESRA의 변화상을 확인하기 위한 일차적인 작업이 될 것이다. 이를 위해서는 금지된 게임의 사례를 분석하는 것이 필요할 것이다.

3.2 ESRA 등급분류 사례

다음의 표는 2010년에 금지된 21개의 게임들이다.

[Table 4] Prohibited Games from ESRA in 2010

Game Name	Platform
The Princess and the Frog	PC
Knights of Honor	PC
International Tennis Pro	PS2
Hard Hitter Tennis	PS2
Sega Sports Tennis	PS2
Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth	PC
Alone in the Dark	Xbox360
Uncharted 2 : Among thieves	PS3
Daemon Vector	PC
Freedom Fighters	PC
Reservoir Dogs	PS2
NBA 2K10	Xbox360
Left 4 Dead 2	PC
Star Wars the Clone Wars : Republic Heroes	PC
Coraline	PS2
Legend of Herkules	PS2
Freestyle Street Soccer	PC
Ground Control 2 : Operation Exodus	PC
NBA Live10	Xbox360
GM Rally	PC
Tiger Woods PGA Tour 10	Xbox360

IRCG의 사이트에서 금지된 게임명을 검색할 수는 있지만, 그 구체적인 금지의 사유는 나타나지 않는다. 다만 타이틀의 면면을 살펴보고, 다른 국가에서의 등급분류와의 비교를 통해 그 사유는 어렵지 않게 유추할 수 있다.

금지되는 이유는 크게 두 가지 정도로 생각된다. 첫째는 폭력적인 게임이면서 동시에 비정상적인 중

교관이나 정신상태가 묘사되는 경우이다.

Daemon Vector와 Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth가 대표적으로 이러한 경우에 해당될 것이다. 두 게임은 모두 유럽의 등급분류기관인 PEGI(Pan Europe Game Information)에서 폭력성을 사유로 16세와 18세 등급을 받았다[17].

두 게임 모두 폭력성 내용정보가 있어서, 폭력적인 내용 때문에 높은 연령의 등급을 받았음을 알 수 있는데, Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth는 강한 폭력적인 언어까지 있음이 내용 정보에 나타나고 있다. 하지만 두 게임 모두 폭력성만을 이유로 이란에서 금지가 된 것은 아닌 것으로 보인다. 가령 Bioshock라는 게임은 이들 게임과 유사한 게임성의 폭력적인 게임인데, 이 게임은 이란에서 18세 등급을 받았다.

금지된 것과 18세 혹은 25세 등급을 받는 게임의 차이는 그 게임의 내용에서 다소간 정신적으로나 종교적으로 왜곡된 부분이 있기 때문인 것으로 생각된다. Daemon Vector는 마르코폴로가 중국에서 유럽으로 돌아오는 도중에 고대 중국의 봉인된 악마를 만나게 되는 스토리를 갖는다. 종교적 표현물이 이슬람 종교와 어긋난다고 판단했을 수 있다. Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth는 정신력이라는 능력이 있는 게임인데, 몬스터들을 계속 쳐다보면 스스로 자살을 하게 되는 독특한 게임성을 지닌다[18]. 정신적으로 왜곡된 부분이 있다고 판단했을 수 있다. 결론적으로, 폭력적이라는 이유만으로 금지된다고 보다는 그 스토리나 게임성에서 왜곡된 형태의 종교관, 정신적 상태가 있는 경우에 금지된다고 보인다.

금지되는 두 번째 유형은 여성의 신체표현과 관련된 것으로 보인다. 상기의 금지된 게임 목록을 보면 의외의 게임들이 보인다. 다른 국가들에서는 대개 전체이용가 수준의 등급을 받은 게임들이 금지가 되고 있다. 우선, Coraline이라는 게임을 보자. 이는 동명의 애니메이션을 원작으로 하여 한 여성 캐릭터가 주인공이 되어 모험을 즐기는 내용

의 어드벤처게임이다. 미국의 ESRB에서 E10 등급을 받았으며, 내용정보로는 Mild Cartoon Violence와 Mild Suggestive Themes가 부가되어 있다. E10등급은 우리나라로 치면 전체이용가와 12세이용가 사이의 등급으로, 별다른 문제는 없는 게임이다[19].

내용정보를 볼 때, 카툰풍의 약한 폭력이 묘사되고 있으며 더불어 약한 성적 주제가 나타남을 알 수 있다. 약한 성적 주제와 관련하여서는 한 여성 캐릭터가 과장된 가슴과 조그만 조개형 브래지어를 착용한 채 사실적으로 묘사된다고 설명되고 있다. 바로 이 부분이 문제가 된 것으로 생각된다. 여성에 대한 과도한 신체노출이나 성적인 암시는 특히 이슬람권 국가에서는 금기시되는데, 이러한 내용이 있는 게임의 경우에 금지가 된 것이다. 이렇게 본다면 여타의 금지된 게임들도 그 이유를 이해하기 어렵지 않다.

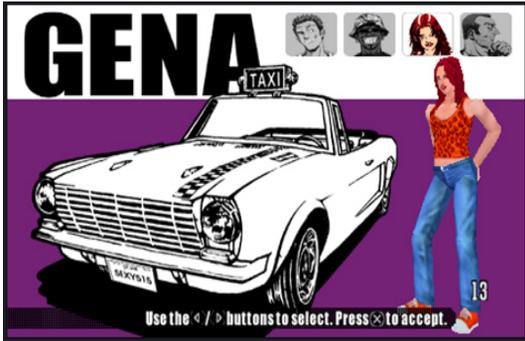
다음의 그림은 2009년에 금지된 게임 중의 하나인 Top Spin 3의 스크린샷이다. 이 게임은 테니스 게임으로 PEGI에서는 3세이용가, ESRB에서는 E 등급을 받았을만큼 전형적인 건전한 스포츠게임이다.



[Fig. 3] Screen shot of Top Spin 3[20]

바로 위의 스크린샷과 같은 장면이 문제가 되어 금지되었을 것임을 알 수 있다. 유사하게 금지된 여타의 스포츠게임에 대해서도 생각할 수 있다. 탁구를 치는 게임이라 하더라도 미니스커트를 입고 탁구를 치는 여성캐릭터가 있으면 금지되었다.

역시 2009년에 금지된 게임인 Crazy Taxi을 살펴보자. 우리나라에서도 꽤 유명한 게임인데, 우리나라에서는 게임물등급위원회에서 폭력성을 사유로 12세이용가 등급을 받았다. PEGI나 ESRB 등도 우리와 유사한 정도의 등급을 부여하였다.



[Fig. 4] Screen shot of Crazy Taxi[21]

왜 금지가 되었는지는 위의 그림에서 쉽게 유추할 수 있다. 4명의 캐릭터 중에 하나를 선택하여 택시 드라이버로 삼는데, 캐릭터 중의 하나인 여성 캐릭터가 문제가 된 것으로 보인다. 이 여성은 중동권의 시각에서 볼 때 다소 난잡하게 차려입었고, 운전 중에 선정적인 모습을 종종 만들어낸다.

이러한 등급분류 금지 사유는 중동의 게임유통업자인 파디 무자히드라가 인터뷰 내용 중에 밝히고 있는 중동에서 금기시되는 게임성을 볼 때도 타당하다. 그는 크게 종교, 여성의 신체노출, 사행성의 3가지를 이야기하고 있다[22]. 앞서 검토했던 게임 중에서 사행성을 사유로 금지된 것은 없다. 사행성이 문제가 되려면 온라인이나 모바일 게임의 확률형 아이템 등의 문제가 있어야 하는데, 아직 중동에서 온라인게임이나 모바일게임이 활발하지 않다보니 이에 대한 사례는 찾을 수 없는 것으로 생각된다. 결국 사행성을 제외한 종교와 여성의 신체노출 문제로 게임이 금지되고 있는 것이다.

금지되지는 않았지만, 매우 높은 등급인 25세 등급을 받은 게임을 살펴보는 것도 의미가 있을 것이다. 2011년에 총 5편이 이 등급을 받았다.

[Table 5] Games Rated 25 in 2011

Game Name	Platform
Warhammer 40,000 : Space Marine	PC, Xbox360, PS3
f.e.a.r Perseus Mandate	PC
Socom4 : U.S Navy Seals	PS3
Crysis2	PC, Xbox360, PS3
F1 2010	PS2

F1 2010을 제외한 4 게임은 모두 폭력성을 사유로 높은 등급을 받았는데, F1 2010은 전체이용가 수준의 자동차 레이싱 게임이다. 이 게임에는 약간 노출이 있는 레이싱걸이 등장하고 있으며, 이로 인해 높은 등급을 받은 것으로 여겨진다.

4. 맺음말

지금까지 이란의 등급분류 기관인 ESRA의 등급분류제도의 개요와 등급분류 사례를 살펴보았다. 이를 통해 우선, 이란 내에서 금지의 비율이 현저히 줄어들었음을 살펴보았는데, 이것의 이유로는 두 가지 정도를 생각할 수 있다. 첫째, 수많은 금지 판정이 내려지면서 유통업자들이 금지될만한 게임에 대해 학습이 되고, 그러한 내용의 게임을 수입하지 않았을 것이라는 점이다. 2009년에는 무려 309건의 게임이 금지판정을 받고 시장에서 퇴출되면서 금지될만한 많은 게임들이 사라지게 된 점도 금지의 비율이 줄어든 한 요인일 것이다.

두 번째로 생각할 수 있는 이유는 등급분류 정책의 완화이다. 단순히 금지게임에 대한 유통업자의 학습효과로만 보기에는 금지의 비율이나 건수가 너무 현격하게 줄어들었다. 금지의 비율을 줄이려는 정책적 의지가 있었으리라고 추정할 수 있다. 2012년에는 아직 등급분류건수가 적은 수밖에 보이지 않기는 하지만, 여전히 금지판정을 받은 게임은 찾을 수 없다. 앞서 살핀 25세 등급의 F1 2010도 이러한 점을 시사해준다. 유사한 스포츠게임들

이 여성의 신체노출이 있다는 이유로 금지되었었는데, 25세 등급이 된 것이다. 가급적 금지 관정을 내리지 않으려는 정책적인 변화가 있지 않으나 추정할 수 있게 해준다.

금지비율의 변화를 포함하는 보다 거시적인 ESRA의 변화추이도 다른 함의점도 제시해준다.

우리의 전체이용가에 해당하는 3세 등급과 7세 등급을 합친 비율은 2010년의 38.4%에서 2011년에 47.4%로 9.0%포인트 상승했다. 1년 사이의 변화로는 대폭 상승한 것으로 판단된다. 12세와 15세를 합친 등급의 비율은 40.2%에서 37.1%로 변하며 소폭 줄어들었다. 성인용 등급이라 할 수 있는 18세와 25세 등급은 16.9%에서 15.5%로 역시 소폭 줄었다.

이러한 추세는 전반적인 여타 등급분류기관의 비율에 수렴해가는 과정이라 볼 수 있을 것이다. 미국이나 유럽, 일본 등 전세계 등급분류 기관의 전체이용가 비율은 대개 50%정도이다[23]. 따라서 ESRA의 전체이용가 비율은 이들에 비해 현저히 낮았다가, 이제는 이들과 유사해지는 과정에 있다고 볼 수 있다.

지금까지 살핀 금지건수와 비율의 감소, 전체이용가 비율의 증가는 이제 ESRA가 이란만의 독특한 등급분류기관이 아니라 글로벌한 추세를 따라가는 등급분류기관으로서 자리를 잡아가고 있음을 보여준다. 여성 신체노출에 대한 과도한 규제가 다소 완화되는 추세인 점도 마찬가지로 맥락에서 해석할 수 있을 것이다. 게임의 산업적, 문화적 파급력에 대한 정당한 인식과 정책이 설정되어 가고 있다고 볼 수 있다.

따라서 우리 입장에서는 이 시장에 대한 관심을 갖기에 적절한 시점이다. 더욱이 최근의 한 연구보고서에 따르면 중동권이 열악한 네트워크 인프라를 급속도로 확충해가면서 거대한 게임시장으로 등장하고 있다고 한다[24] 물론 본고는 이란의 ESRA에 국한하였기 때문에 중동권 전체로 이야기하기에는 무리가 따르긴 하지만, 전반적인 이슬람인들의 정서가 이란과 크게 차이가 나지 않는다고 생각한

다면 이란의 등급분류제도를 통해 전반적인 중동권의 분위기를 이해할 수 있을 것이다. 또 향후에는 ESRA의 등급이 중동권 국가에서 범용적으로 쓰일 가능성도 있어 보인다.

이 지역에 대한 진출이 단순히 로컬라이징, 결제 수단 확보 등의 미시적인 관점에서만 모색되어서는 안 될 것이다. 앞서 이야기한 바와 같이 등급분류는 여러 사회세력들이 갈등하고 조화를 모색한 결과이다. 우리나라의 예를 보더라도 이는 쉽게 이해할 수 있을텐데 이란의 ESRA도 마찬가지이다. 국가의 정책의지, 사회단체의 목적, 업계의 요구 등이 맞닿아서 형성된 것이다. 따라서 등급분류제도를 세밀하게 살펴봄으로써 정부의 의지와 방향성, 사회의 분위기, 문화적 선호도 등에 대해 보다 거시적이며 체계적인 이해가 가능할 수 있다. 바로 이러한 점이 본고가 기대하는 주요 의의가 될 것이다.

REFERENCES

- [1] <http://www.esrb.org>
- [2] 러셀 드마리아, 조니 L, 윌슨 지음, 송기범 역, “게임의 역사 -아타리에서 블리자드까지-”, 제우미디어, 2002, 297쪽
- [3] http://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board
- [4] <http://ircg.ir/index.php?sn=aboutUs&pt=&lang=en>
- [5] <http://ircg.ir/sn/news/pt/full/lang/en/id/895>
- [6] Werner J. Severin & James W. Tankard, Jr., *Communication Theories : Origins, Method, Use*, N.Y. : Hastings House, 1979
- [7] 랜달피 해리슨, 하종원 역, *만화와 커뮤니케이션*, 이론과 실천, pp33-34, 1989
- [8] G. 조엘 · J. 린튼, 김훈순 역, *영화커뮤니케이션*, 나남, p24, 1994,
- [9] Philip M. Napoli, *Foundations of Communications Policy*, Fordham University, 2001
- [10] Schubert, G. *The Public Interest : A Critique of the theory of a political concept*, Glencoe,

- IL : The Free Press, p7, 1960,
- [11] Bailey, S.K. The Public Interest : Some operational dilemmas. In C. J. Friedrich(Ed), Nomos V : The Public Interest. New York : Atherton Press, p97, 1962,
 - [12] Baker, C. E. Scope of the First Amendment freedom of speech. UCLA Law Review, 25(5), 1978,
 - [13] Duval, B. S., Jr. Free competition of ideas and the quest for truth : Toward a teleological approach to First Amendment adjudication. George Washington Law Review, 41(2), 1972,
 - [14] McCain, T. A., & Lowe, G. F. Localism in Western European radio broadcasting : Untangling the wireless. Journal of Communication, 40(1), 1990
 - [15] Berendt, A. Universal Service : What is it? and how? Intermedia, 23(2), 1995
 - [16] Fowler, M. S., & Brenner, D. L. A marketplace approach to broadcast regulation. Texas Law Review, 60, 1982
 - [17] <http://www.pegi.info>
 - [18] http://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Cthulhu:_Dark_Corners_of_the_Earth
 - [19] <http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=26105>.
 - [20] <http://cafe.naver.com/xbox360korea/150913>
 - [21] <http://blog.naver.com/lang5941?Redirect=Log&logNo=130032445192>
 - [22] <http://www.thisisgame.com/board/view.php?category=103&id=691685>
 - [23] 한국콘텐츠진흥원, 대한민국게임백서, 2011. pp929-967.
 - [24] 한국콘텐츠진흥원, 중동 온라인 게임시장 및 결제환경 조사. 2011.



박 태 순 (Park, Taesoon)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상학 박사
전) 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
현) 한림대학교 언론정보학부 겸임교수
현) 연세대학교 커뮤니케이션연구소 연구위원

관심분야 : 기획
