

영등위, 또다시 일방통행 게임업계 ‘이번엔 못 참아’

고무줄 등급심사에 60여 온라인게임사 단체행동 나서

영상물의 연령등급을 심의하는 영상물등급위원회(영등위)에 온라인게임이 연신 두들겨 맞고 있다. 관련업계는 ‘중세 마녀 재판이 재현되고 있다’고 강하게 비판하고 있고, 영등위는 ‘청소년보호’를 대의명분으로 내세우며 눈도 깜짝 안하고 있다. 대표적인 ‘메이드 인 코리아’ 상품으로 우뚝서야 할 때 빨간불이 켜진 것이다. 영등위 파문과 관련된 양측의 의견을 들어 보고, 온라인게임 등급분류제도의 문제점은 없는지 짚어봤다.

취재 신승철 기자

영등급과 게임업계간 갈등의 골이 깊어지고 있다. 영등위는 선정성, 사행성이 드러난 온라인게임에 대해서는 강력한 조치를 취해 나갈 것이라는 태도를 고수하고 있고, 산업적 측면으로서의 접근을 기대하고 있는 게임업계는 일관성, 전문성, 투명성이 부족한 현행 등급분류제도의 개선이 불가피하다고 맞서고 있다.

사실 영등위가 업계 사람들로 부터 호응을 얻지 못한 지는 오래됐다. 그 전신이었던 공연윤리심의위원회(공윤) 시절에나 볼 수 있었던 권력집단으로서의 모습을 보여주자 우려의 목소리가 높았던 것. 결국 영등위로부터 ‘15세 이용가’로 판정 받았던 ‘리니지2’가 재심의에서 18세 이용가로 등급이 변경되면서 우려는 현실로 나타났다. 이어 지난 5월 ‘12세 이용가’를 받았던 ‘코롬 온라인’ 역시 ‘15세 이용가’로 변경됐다. 고스톱 등을 서비스하는 포털사이트의 ‘간접충전’ 방식을 제한하겠다는 입장도 밝혔다. 간접충전 방식은 지난해 영등위와 게임업체들이 합의를 거친 시스템이었다.

심사의 일관성·전문성 부족이 문제

영등위가 연달아 자신이 내렸던 등급이나 업체들과의 합의를 번복하자 한국게임산업연합회(KGIA) 소속 60여 온라인게임 업체들은 ‘일관성 있고 예측 가능한 심의 시스템’을 요구하며 단체행동에 나섰다. 영등위의 ‘게임업계 길들이기’가 본격화됐다

는 주장도 심심찮게 제기된다. 파문의 발단이 된 리니지2의 등급변경을 시작으로 납득키 어려운 대목이 너무 많아졌기 때문이다.

영등위는 리니지2의 등급변경 사유로 ‘캐릭터의 감정표현이나 동작에 성적요소가 있고, PK(Player Killing)시 아이템이 손실된다’는 것을 들었다. 그러나 리니지2의 서비스업체인 엔씨소프트는 ‘문제가 된 다크엘프 캐릭터의 그래픽과 아이템 드롭 시스템은 1차심사에도 있던 것으로 재심의 대상이 아니다’고 의견을 제기했다.

영등위 관계자는 이와 관련 “지난 1월의 심의자료는 물론 회의록까지 살펴봤다. 결과적으로 지난 1월 등급심사에는 실제로 구현되지 않고 서류로만 되어 있던 시스템들이 많았다. 이번 심의는 이런 부분까지도 다 확인했다”고 설명했지만 궁색한 변명으로 보인다. 이는 심사위원회에 따라 판정결과가 뒤바뀔 정도로 심사기준에 일관성이 없거나, 심사위원들의 심의가 충실치 못했다고 시인한 것이나 마찬가지다.

영등위의 잇단 심의번복은 지난 6월 온라인게임물 등급분류 소위원회 멤버 7명중 5명이 바뀐 이후 생긴 현상이다. 게임내용에 큰 변화가 없는데 심사위원회에 따라 판정이 ‘이랬다저랬다’하고 있으니 일관성이 부족하다는 비난을 면키 어렵다.

만약 영등위측의 “PK 불가능’은 12세, ‘PK 가능하되 아이탬 드롭 불가능’은 15세, ‘PK 가능하되 아이탬 드롭 허용’은 18

세라는 일관된 기준 아래 심사했다”는 주장을 받아들인다면 전문성 부족을 꼬집을 수 있다.

일례로 리니지2의 경우, 다크엘프 캐릭터의 둔부가 드러나는 부품을 1차심의회가 아닌 재심의회에서 발견했다는 사실은 1차심의회가 철저하지 못했음을 의심할 수 있다. 국내 온라인게임시장의 50% 이상을 점유하고 있는 리니지의 후속작에서 이러한진대 중소업체 게임의 등급분류는 탁상행정 됐을 가능성이 크다.

사실 예비위원의 설명과 시연 자료 등 평면적인 자료만 보고 전체 게임을 심의하는 것은 무리일 수밖에 없다. 지난해 10월부터 1년간 영등위의 온라인게임물 소위원회가 심의한 게임 수는 1,100편이 넘는다. 52주 동안 매주 심의가 열렸더라도 매 심의당 22개의 이상의 게임이 등급판정을 받았다는 계산이 나온다.

최근의 RPG형 온라인게임을 즐겨본 사람은 ‘온라인게임이 엄청난 시간투자가 필요하다’는 사실을 쉽게 수긍한다. 레벨 1 상태에서 플레이와 레벨 10의 플레이는 엄연히 다르다. 하나의 온라인게임을 개발하기 위해 수많은 개발자들이 수년간 피땀을 흘리고 있는 게 현실이다. ‘온라인게임에 대해 얼마나 알겠는가’라는 개발업체의 푸념은 뒤로하더라도 영등위 위원들은 해당게임을 도대체 어느 정도 레벨까지 플레이 해봤는지, 아니면 한번씩이라도 접속해보고 심의하는지 묻고 싶다.

또다시 ‘마녀재판 시대’ 오나

그동안 게임업체들은 영등위의 등급분류 결정에 따라 웃고 울어 왔다. 지난해 엔씨소프트는 리니지 게임내용을 대폭 수정, 15세판정을 이끌어 내는 모습마저 보였다. 그만큼 영등위가 업체들을 대상으로 막강한 권력을 휘두르고 있는 현실을 반증한다고 볼 수 있다.

그러나 영등위가 어떤 단체인가. 정부의 사전 검열기관인 공윤이 위헌판결을 받음에 따라 심의주체를 민간에 넘김으로써 검열을 차단하겠다는 취지로 설립된 민간위원회가 바로 영등위다. 등급분류 기준을 만드는 일은 영등위의 고유 권한으로 정부도 관여할 수 없다지만, 영등위에는 단속권과 같은 행정력은 없다. 문화부와는 사무국 직원의 인건비를 지원받는 정도의 관계를 맺고 있다. 그런데 등급분류 기관인 영등위가 작품보다는 서비스 과정 및 사후 관리에 목적을 두고 등급을 매기겠다는 것은 무소불위의 검열 시대로 회귀하겠다는 뜻으로밖에 이해되지 않는다.

영등위의 고위관계자는 온라인게임 리니지2를 성인게임으로 판정한 뒤 “온라인게임은 게임 자체보다는 서비스하는 과정에

서 다양한 일들이 발생한다”며 서비스 과정을 고려한 등급분류 입장을 표명한 바 있다.

이는 ‘리니지’에 대해 가지고 있었던 선입견과 사회적인 파장에 대한 우려감 등이 녹아들어 있는 것으로 해석된다. 하지만 ‘사전 검열’에 해당하는 아주 위험한 발상이라는 지적도 끊이지 않는다. 작품에 대해 사전등급분류 업무만을 수행하는 영등위가 작품 서비스 과정을 지켜보겠다는 데 대해 ‘옛 공윤으로 되돌아가겠다는 것이 아니냐’는 업계의 우려감이 표시된 것이다.

그도 그럴 것이 리니지2와 코롬 온라인 심의번복과 관련, 취재 과정에서 영등위의 폐쇄성을 실감할 수 있었다. 영등위는 관련자료 요청에 대해 “15세나 18세를 받은 근거나 절차가 해당 게임업체의 영업상 비밀이 될 수 있다”며 “위원회 전체회의를 통해서만 공개여부가 결정되기 때문에 기다려라”고만 말했다. 하지만 등급심의 과정이 영업상 비밀이 된다고 생각하는 업체들은 아무 곳도 없었다. 오히려 업계에서는 “폐쇄적으로 이뤄지는 심의논의 절차가 공개되는 것이 필요하다. 영등위 위원들이 자신 있다면 회의록 등을 공개 못할 이유가 어디 있느냐”고 묻고 있다.

포털사이트의 간접충전 제한과 관련해서도 영등위 위원들의 ‘고자세’를 쉽게 접할 수 있다. 영등위는 ‘사이버캐시 구입 한도와 동일 아이템 중복구매 한도를 명기하라’는 요구와 관련하여 어떤 게임업체에도 ‘공문’ 형식으로 전달하지 않았다.

이에 대해 영등위측은 “수백 개의 게임업체들에게 어떻게 일일이 공문을 보내겠는가. 관련업체들이 틈틈이 영등위 홈페이지를 들러 중요한 사항은 확인해야 되는 것 아니냐”고 항변했



▲ 영등위는 재심의회에서 리니지2를 성인용 게임으로 변경했다. 사진은 등급판정 번복의 발단이 된 다크엘프 여자 캐릭터 모습.

다. 그런데 영등위 홈페이지를 자세히 보면 게임업체 모두가 봐야 할 이 중요한 사항이 영등위 홈페이지의 ‘공지사항’이 아닌 ‘위원회 관련 소식’에 적혀 있어 발견이 쉽지 않았다.

영등위 심의제도, 법적으로 타당한가


민간단체인 영등위가 시대착오적인 행동을 보이자 심의제도에 대한 합법성을 놓고 다시금 논란이 제기되고 있다.

헌법학적 관점에서 볼 때, 일정한 표현물에 대한 국가의 제한은 ‘사전제한’과 ‘사후제한’으로 구분되는데, 특히 사전제한은 엄격하게 제한된다. 왜냐하면 사전제한은 헌법에 의해 절대적인 금지의 대상이 되는 ‘사전검열’에 해당될 위험성이 높기 때문이다. 온라인게임에 대한 사전심의 및 사전등급분류제도도 표현물이 유통되기 이전에 내용을 심의해 등급을 분류한다는 점에서 분명히 사전제한에 해당되고 사전검열의 위험성을 내포하고 있다.

물론 사전심의 및 사전등급분류제도가 무조건 금지되는 것은 아니다. ‘청소년보호’의 목적을 위해서는 사전심의 및 사전등급분류제도가 허용되고 있다. 일정한 표현물이 청소년에게 유통되는 것이 부적절할 경우 이를 유통단계에서 효과적으로 관리하기 위해서 인정되는 사전등급분류제도는 헌법이 금지하는 사전검열에 해당되지 않는다. 영화, 비디오물, 게임물에 대한 사전심의 및 사전등급분류제도가 헌법상 허용되는 것도 이 때문이다.

그런데 일정한 표현물에 대한 청소년보호가 반드시 사전심의 및 사전등급분류제도에 의해서만 달성될 수 있지는 않다는 점을 인식할 필요가 있다. 더구나 청소년보호라는 대의명분을 내세워 사전심의를 강화해온 영등위가 자신의 판정 반복으로 그동안 수많은 청소년들이 ‘해서는 안 될 게임’을 해서 받은 정신적, 육체적 피해에 대해서도 책임졌는지 의문이다.

영등위가 온라인게임을 ‘게임물’의 범주에 묶는 것 또한 변칙적인 법해석이라는 의견이 지배적이다. 온라인게임은 내용적 측면에서는 게임물로서의 성격을 지니지만, 정보 형태적 측면에서는 ‘인터넷 콘텐츠’에 가깝기 때문이다. 전기통신회선을 통해 일반에게 공개를 목적으로 유통되는 정보에 대한 심의는 전기통신사업법상 명백히 정보통신윤리위원회의 권한이어서 온라인게임은 음반비디오물및게임물에관한법률(음비게임)에 의한 사전심사 대상에서 제외된다.

열린우리당의 이종걸 의원(국회 과학기술정보통신위원회 소속)은 “지난 2001년 5월24일 음비게임이 개정되면서 ‘유형물에 의 고정여부를 가리지 아니한다’라는 언급이 삭제됐다. 이에 따라 게임물의 범주에 온라인게임을 포함하는 것은 법적근거가 없는 위법행위”라고 주장했다. 또한 “온라인게임은 궁극적으로는 인터넷 콘텐츠라는 점에서 전체적인 인터넷 내용규제정책의 일환으로서 검토돼야 한다”며 “인터넷 내용규제에 있어서의 전세계적인 정책방향이 ‘차울규제의 강화’에 초점이 맞춰져 있다는 점을 주목할 필요가 있다”고 덧붙였다. 

〈표 1〉 청소년보호를 위한 현행 표현물 규제시스템의 내용

매체종류	인쇄매체	방송매체	통신매체	영상물		
심의기관	한국간행물 윤리위원회	방송위원회	정보통신윤리위원회	영상물등급위원회		
심의기관의 법적성격	내용심의 목적의 법정기구	방송규제를 위한 합의제 행정 기구	내용심의 목적의 법정기구	내용심의 목적의 법정기구		
근거법률	청소년보호법	방송법	전기통신사업법	공연법, 영화진흥법, 음비게임법		
심의대상	신문, 잡지 등의 정기간행물, 만화, 사진첩, 화보류, 소설 등의 도서류, 전자출판물	지상파방송, 위성방송, 케이블방송 등	공개를 목적으로 정보통신망을 통해 유통되는 모든 정보	음반	영화, 비디오물, 게임물	공연물
심의형태	사후심의	사후심의	사후심의	사후심의	사전심의	사후심의
등급구분의 종류 및 표시방법	청소년유해매체물 (19세 미만 구독불가)	모든연령시청가, 7세이상시청가, 12세이상시청가, 19세이상시청가	청소년유해매체물 (19세미만 이용불가)	연소자이용 불가음반 (18세미만 청취불가)	전체관람(이용)가, 12세관람(이용)가, 15세관람(이용)가, 18세관람(이용)가	연소자유해 공연물 (18세미만 관람불가)

〈표 2〉 각종 인터넷 내용등급 시스템 비교

구분	RSACi	ESRBI	ICRA	MedCIRCLE
출범연도	1994	1999	2000	2003
등급분류용어	등급기준	등급기준+기술어	기술어	기술어
등급분류주체	콘텐츠제공자	ESRB	다중주체	다중주체
내용선별실행	이용자	이용자	이용자	이용자

INTERVIEW

최승훈 / 한국게임산업연합회 사무국장



“심사기준의 전문성·투명성·일관성 갖춰야”

온라인게임 등급분류의 문제점은.

- 심사기준의 전문성, 투명성, 일관성이 부족하다. 소위원회 인사가 한쪽 분야에 편중된 것도 문제다. 현재 온라인게임물등급분류 소위원회는 NGO 4명, 미디어 2명, 관련기관 1명으로 구성돼 있다. 온라인게임을 오랫동안 하면서 체득했거나 혹은 직접 만들고 운영해 본 사람들이 의사결정에 전혀 참여하지 못하고 있고, NGO의 구성이 과반수를 넘어 판정을 좌지우지할 수 있다. 사회의 다양한 목소리를 반영해야 하는 영등위가 이렇게 구성된 것은 이해할 수 없는 처사다. 막중한 사회적 역할이나 업계를 흔들 정도의 권한만큼이나 투명하고 형평성 있는 선정절차가 선행돼야 한다.

연합회의 안이 산업적 측면만 강조했다라는 시각도 있는데.

- 사전심의회가 불가능한 공연물처럼 게임도 일종의 창작물이라는 점을 강조하고 싶다. 현재의 천편일률적인 심의기준은 창작물을 평가하는 잣대가 되지 못한다. 더구나 온라인게임은 차세대 수출역군으로 적극적인 정책지원이 요구된다. 해외진출시 서비스를 제한할 수 있는 근거를 제공하고 있다는 점을 간과할 수 없다. 연속성이 중요시되는 온라인게임의 특성도 감안해야 한다. 한번 이탈한 가입자를 다시 끌어들이기는 상당히 어렵기 때문에 심사 결과를 예측할 수 있는 기준이 만들어져야 한다. 물론 온라인게임으로 인한 각종 사회문제와 관련해서는 정부와 업계가 지속적으로 개선방안을 연구해야 한다.

현행 등급분류제의 개선을 요구하고 있다. 대안은 있는가.

- 한국게임산업연합회가 '자율등급제'만을 고집하고 있는 것은 아니다. 다만 현재와 같이 고정적이고 예측 불가능한 심의 시스템은 수공할 수 없다. 단순한 기준보다는 다양한 평가틀을 만들어야 한다. 우리는 외국의 ESRBI, ICRA, RSACi, CESA, SELL, USK 등 각종 인터넷내용등급시스템을 비교 분석해 봤다. 미국과 캐나다에서 채용하고 있는 ESRBI를 참고해 국내상황에 맞춰 수정한 안도 갖고 있다. 물론 아직까지 완벽하지는 못할 수도 있다. 다만 업계와 정부, 그리고 민간단체가 서로 협력해 좀더 나은 방안을 만들어가는 과정이 진행돼야 한다는 게 기본 방침이다.