

## 세계 게임심의제도의 추세 및 함의점

박태순

연세대학교 커뮤니케이션연구소

pky0408@daum.net

Trends and Implications of Global Game Rating Systems

Park Taesoon

Lab. of Communication Yonsei University

### 요 약

세계적인 게임심의제도의 추세를 찾아보기 위해 전 세계의 16개 게임심의제도를 찾아 검토하였으며, 주로 표현의 자유라는 관점에서 이들 제도들의 추이 및 함의점을 찾고자 하였다. 게임의 위상이 높아지면서 게임전문심의기관의 증가, 민간자율심의기관의 증가, 게임에서의 표현의 자유의 확대라는 추세를 찾을 수 있었다. 이러한 추세는 게임자체의 발전 양상과 맞물려 필연적으로 나타나는 현상으로 보이며, 우리도 이러한 추세에 맞추어 신속한 변화와 혁신이 필요함을 알 수 있었다.

### ABSTRACT

This article inspected 16 game rating systems in the world to find out the trends of those. Mainly the perspective of freedom of expression is used to find out the implications of the trends. As the position of game becomes higher, the increase of game specialty rating institutions, the augmentation of self regulations rating institutions, the enlargement of freedom of expression in the area of game are revealed as trends. These trends are in the natural order of events that match with the development of game. We could know that rapid change and innovation is much needed.

**Keywords** : game rating(게임등급분류), freedom of expression(표현의 자유), self regulation(자율 규제)

## 1. 서론

게임이 등장한지 이제 반세기도 넘어가고 있다. 초기에는 게임도 원시적인 형태였으며, 때문에 사소한 오락거리로 치부되기가 쉬었지만, 반세기가 지난 지금은 그러한 정도의 인식에서 다를 수 있는 수준을 훨씬 뛰어넘어버렸다. 우선, 그 산업적 규모가 매우 커졌기 때문에 국가나 세계 경제에 미치는 영향력이 높아졌다. 산업적 규모가 커졌다는 것은 그만큼 많은 사람들이 이용을 한다는 것이며, 따라서 사람과 사회, 문화에 미치는 영향도 높아졌다. 최근에 게임중독, 섯다운제도 등의 문제가 자주 화두가 되고 있는 것도 바로 이러한 이유 때문일 것이다.

이렇듯 산업적, 문화적 영향력이 커지면서 게임을 법적, 제도적 틀 안에서 규율하려 하는 것은 당연한 흐름이 될 것이다. 또한 이러한 움직임은 비단 우리나라에만 해당하는 것이 아니라 전세계적으로 나타난다. 게임산업과 문화의 영향력이 우리나라에서만 커지고 있는 것이 아니기 때문이다.

제도적 틀안에서 게임을 규율한다고 할 때 각국이 취할 수 있는 가장 용이한 제도가 게임에 대한 심의 혹은 등급분류일 것인데, 이는 심의제도를 통해서 게임산업 및 문화에 대해 다각도로 조정을 펼칠 수 있기 때문이다. 물론 각국의 심의제도는 그 환경에 따라 다소 다른 모습으로 나타난다. 우선 정부기관에 의한 심의인가 민간 자율적인 심의 인가에서부터 커다란 차이들이 나타나며, 구체적인 심의의 양상에서도 다른 점들은 많이 나타나고 있다.

본고에서는 이러한 의미의 게임심의의 추세를 살펴보고, 그러한 추세가 가지고 있는 함의를 살펴보고자 한다. 추세가 적절한 것이며, 또 장기적으로 이어질 것이라면 우리도 그러한 추세에 따른 제도를 준비해야 할 것이다. 이는 정책적인 차원에서는 물론, 산업체에서도 미리 숙지하고 대비하고 준비해야 할 사안이다. 바로 이것이 본고의 문제의식이다.

심의와 관련하여 가장 먼저 떠올릴 수 있는 의제가 표현의 자유이다. 이는 절대적인 가치로서, 헌법에도 규정되고 있는 것이지만, 그렇다고 하여 절대적인 자유를 의미하는 것은 아니다. 본고에서는 우선 심의와 관련한 표현의 자유에 대한 이론들을 우선 살펴볼 것이다. 다음으로는 조금은 구체적인 배경을 살펴볼 것이다. 게임은 단순한 이용자 혼자만의 놀이가 아니다. 개발자와 이용자의 커뮤니케이션이며, 근래에는 이용자간의 커뮤니케이션도 활발하게 이루어지고 있다. 따라서 게임을 커뮤니케이션의 한 양태라고 이해한다면, 이를 제도화하려는 정책인 심의제도를 커뮤니케이션정책의 이론들에서 이해하는 것이 타당할 것이다. 그 다음으로 주요한 심의제도를 살펴볼 것이다. 여기서는 주로 최근에 어떠한 변화가 있었는지에 초점을 맞출 것이며 세부적인 심의제도 상술은 지양할 것이다. 마지막으로 그러한 변화들이 어떠한 흐름 속에서 이루어지고 있는지를 살펴보고, 또 그것이 어떠한 의미들을 지니는지에 대해 추론해봄으로써 결론을 갈음할 것이다.

2011년 4월 30일 현재 인터넷의 위키피디아(wikipedia)에서 “game rating”이라는 키워드로 검색해보면 총 17개의 심의제도가 소개되고 있다. 주요한 제도들은 대개 있다고 보이지만 그 중에 일본의 CSA, EOCs와 영국의 UKIE 3개는 심의와 관련해서는 유명무실해진 것으로서 제외한다. 또, 위키피디아에는 나타나지 않고 있지만 게임심의기관이 있는 남아공과 싱가포르 두 곳의 기관을 추가한다. 따라서 본고에서 다룰 제도 혹은 기관은 총 16개가 된다.

## 2. 이론적 논의

### 2.1 표현 및 예술의 자유

우리의 헌법은 제21조(언론자유조항)에서 표현의 자유를 보장하고 있다. 이는 다음과 같다.

- ① 모든 국민은 언론, 출판의 자유와 집회, 결사의 자유를 가진다.
- ② 언론, 출판에 대한 허가나 검열과 집회, 결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다.
- ③ 통신, 방송의 시설기준과 신문의 기능을 보장하기 위하여 필요한 사항은 법률로 정한다.
- ④ 언론, 출판은 타인의 명예나 권리 또는 공중도덕이나 사회윤리를 침해하여서는 아니된다. 언론, 출판이 타인의 명예나 권리를 침해한 때에는 피해자는 이에 대한 피해의 배상을 청구할 수 있다.

표현의 자유란 자신의 사상이나 의견을 형성하고 그것을 타인에게 전달할 수 있는 자유를 말한다. 또한 자신의 의견을 형성하는데 필요한 타인의 의견이나 정보를 방해받지 않고 입수할 수 있는 자유도 표현의 자유에 의해 보장된다. 따라서 표현의 자유는 “의사소통의 전체 과정”을 보호한다[1].

제2항은 검열금지의 원칙으로서, 이 조항에 의해 1996년 영상물등급위원회의 영화검열이 위헌판결을 받기도 하였다. 검열에 대해서는 다음의 언급이 쉬운 이해를 도와준다.

헌법재판소에 의하면 검열이란 “검열은 행정권이 주체가 되어 사상이나 의견 등이 발표되기 이전에 예방적 조치로서 그 내용을 심사·선별하여 발표를 사전에 억제하는, 즉 허가받지 아니한 것의 발표를 금지하는 제도를 뜻한다”라고 판시하면서, 구체적으로는 “일반적으로 ① 허가를 받기 위한 표현물의 제출의무, ② 행정권이 주체가 된 사전심사절차, ③ 허가를 받지 아니한 의사표현의 금지 및 심사절차를 관철할 수 있는 강제수단 등의 요건을 갖춘 경우에만 이에 해당한다”라고 판시하고 있다[2].

이에 따르면 검열은 ①행정권이 주체가 되어 ② 사전에 ③시장에의 출시를 금지하는 것이 같이 이루어지는 것을 의미한다. 따라서 만약 작품의 시장에의 출시를 금지시킨다고 하더라도 그 주체가 민간자율단체라면 검열에 해당하지 않는다.

표현의 자유는 근대 시민사회와 자유민주체제가 형성되면서부터 헌법에서 보장하는 중요한 기본권으로 인식되어 왔다. 1789년 프랑스의 “인간과 시민의 권리선언”, 1776년 미국 버지니아주 권리선언과 1787년 미국 연방헌법의 권리장전(Bill of Rights) 등에서 그러한 흔적들을 찾을 수 있다[3].

이러한 표현의 자유에 대한 가치는 18세기 후반에 제도적으로 정착되었지만, 그 사상적 기초는 이미 17세기에 전개되었다. 특히 존 밀턴은(J. Milton) 1644년에 출간된 『아레오파지티카(Areopagitica)』에서 당시의 권위주의적 출판통제에 대해 항변하는 가운데 오늘날 언론자유에의 중요한 이론적 토대인 사상의 공개시장론(the open market place of ideas)과 자율조정작용(self-righting process)을 제시하였다[4]. 사상의 공개시장론에 따르면 어떤 사상과 견해가 옳고 그른지, 또는 가치있고 가치없는 것인지를 평가하고 결정하는 것은 ‘정부’가 아니라 ‘사상의 공개시장’이라는 것이다. 가령 유해한 사상이나 표현이라 하더라도 그 해악의 교정은 사상의 공개시장에서 대립되는 사상이나 표현에 의한 경합을 통해 이루어져야 한다는 믿음인 것이다. 19세기 중반까지 이러한 표현의 자유는 무제한적 절대적인 것으로 보는 시각이 지배적이었는데, 19세기 후반에 이르러 방입적인 표현의 자유와 각종 언론매체 등이 사회에 미치는 영향력에 따른 부작용이 커지면서 종래의 표현의 자유 내지는 언론의 자유 개념만으로는 한계가 있다는 주장이 등장하게 된다. 물론, 이러한 주장이 고전적인 자유이념의 중요성을 부정하는 것은 아니며, 다만 종래의 개념만으로는 한계가 있음을 인정하고 현실감각에 맞게 수정, 발전시킨 것이 곧 현대의 표현 및 언론 자유의 개념인 것이다. 그런 의미에서 현대적인 표현의 자유개념에 있어서도 핵심은 역시 자유이다. 다만 그 경우에 있어서 적절하고 정당한 법의 테두리 안에서 보장되는 자유를 의미하는데, 이는 자유가 방종으로 흘러서는 안되기 때문이다[5].

표현의 자유 이외에도 우리 헌법은 제22조에서 예술의 자유도 다음과 같이 보장하고 있다.

- ① 모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.
- ② 저작자, 발명가, 과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다.

예술은 그 무엇에도 구속받지 않는 창의성, 기존의 것에 대한 부정을 통해 탄생되는 혁신성, 그리고 객관화, 체계화되기 어려운 고도의 주관성을 그 특성으로 한다[6]. 이러한 예술의 본질과 특성으로 인해 정부는 언제나 그것에 간섭하려고 하는 거의 불가항력적인 충동을 가지게 된다. 하지만 예술은 자유민주체제와 불가분의 관계를 지닌다. 사람들은 창의적인 예술을 통해서 용이하게 자유의 세계에 도달할 수 있기 때문이다. 예술의 자유가 일반적인 표현의 자유보다 더 광범위한 것인지에 대해서는 논란의 여지가 있지만, 하나 확실한 것은 최소한 표현의 자유만큼 그 자유가 인정되고 검열이 금지되어야 한다는 것이다.

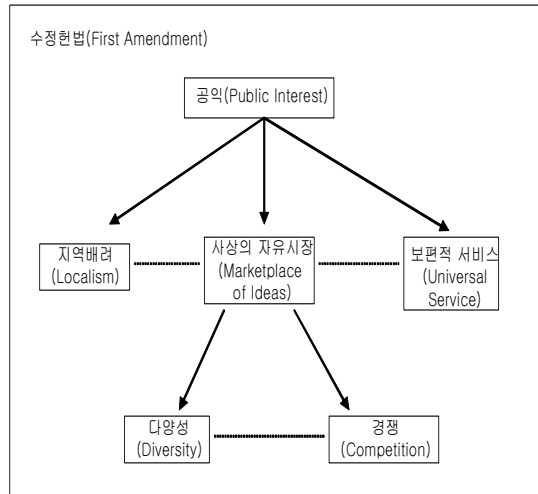
게임이 표현의 영역에 속하는 것임에는 논란의 여지가 없을텐데, 다만 예술의 영역에 속하는 것인가에 대해서는 이설이 있을 수 있다. 제10의 예술로서 게임이 이야기되고도 있지만[7], 아직까지 게임을 예술로 인정하는 것을 꺼리는 부정적인 사회적 분위기도 엄존하기 때문이다. 본고에서 게임이 예술인가 아닌가를 천착할 이유는 없을 것이다. 하지만 그것이 소정의 예술적 자질을 갖추고 있으며, 온전한 표현물임을 인정했을 때, 표현의 자유 및 예술의 자유라는 헌법적 권리가 게임에도 동일하게 적용되어야 함을 알게 된다.

## 2.2 커뮤니케이션정책으로서의 게임심의

문화콘텐츠 및 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 하

여야 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[8].



[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 아

우르는 우산과 같은 원칙으로, 민주적 정책이론의 핵심으로 묘사되기도 한다[9]. 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 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[10].

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[11]. 하지만 법적·정책적 의사결정의 상황에서는 객관성의 달성, 즉 입증할 수 있는 진실이 필요하기 때문에 '사상의 자유시장'은 가치가 있다고 보기도 한다[12].

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[13].

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 부각되었다[14].

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

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[15].

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. 세계 게임심의제도

여기서는 앞서 언급한 바와 같이 16개 게임심의 제도에 대해 살펴본다. 우선 각각의 제도에 대해 개괄적으로 살펴본 후 본고에서 초점을 맞추고 있는 표현의 자유라는 관점에서의 특징들을 도식화해

볼 것이다.

① 한국 : 게임물등급위원회  
(GRB, Game Rating Board)

2007년 10월 문화관광부에 의해 설립되었다. 원래 영화, 비디오 등을 심의하던 영상물등급위원회(이하 '영등위')에서 게임물도 같이 심의되고 있었지만, 점차 게임 산업 및 문화의 규모가 커지자 이를 전문적이며 독자적으로 심의할 기관의 필요성이 생기게 되어 게임위가 설립된 것이다. 등급은 영등위와 같이 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년 이용불가의 4가지를 갖는다. 영등위에 비해 획기적인 것은 등급보류 조항이 사라졌다는 것인데, 이에 대해서는 좀 더 살펴볼 필요가 있다.

등급보류는 이전에는 '불합격'으로 불리던 것으로서, 콘텐츠가 사회적 공익을 해할 우려가 있다고 판단되는 경우 시장에서의 출시를 금지하는 것이다. 즉, 폭력성, 선정성, 사행성 등이 두드러진 경우에 이를 사회에 유포되는 것을 미연에 차단하는 것이다. 하지만 이는 문화콘텐츠를 사전에 위원회가 점검하여 금지한다는 점에서 검열에 해당할 수 있는 것으로서 논란의 소지가 많은 것이었다. 이것이 게임위에서는 사라지고 등급거부로 대체되었다. 등급거부는 폭력성이나 선정성과는 관계없이 사행성과 관련하여서만 내릴 수 있는 것으로 이해되는데, 그 법적 해석의 애매함 때문에 종종 게임위에서는 폭력적인 게임에 대해서도 등급거부 판정을 내리고 있다. 2011년 5월 11일자로 모탈컴뱃(Mortal Kombat)이라는 게임이 폭력성을 이유로 등급거부된 것이 그 예가 될 것이다[16]. 따라서 법적인 근거와는 별개로 실질적인 검열은 이루어지고 있다.

또 하나의 획기적인 변화는 내용정보의 신설이다. 이는 등급에 부수되는 정보 표현 아이콘으로서, 게임의 내용에 대해 소비자에게, 보다 많은 정보를 제공하기 위한 것이다. 심의기관의 성격이 규제 일변도를 탈피하여 소비자에게 정보를 제공하는 서비스 기관으로서의 변화를 모색하는 제도라고 볼 수 있을 것이다. 게임위의 내용정보는 총 7가지가 있다.

② 미국 : ESRB

(Entertainment Software Rating Board)

순수한 민간자율기관인데, 1994년 ESA(Entertainment Software Association)에 의해서 설립되었다[17]. 처음의 설립배경은 시민단체와 게임산업체간의 불화 때문이었던 것으로 보인다. 곧, 게임의 폐해와 관련해서 시민단체의 지탄이 심해지자 업체에서 스스로 자율적인 조정기구를 설립한 것이 현재까지 이어져 내려온 것이다[18].

등급은 게임위에 비해 세분화되어 총 6개가 있다. 우리의 내용정보와 같은 의미의 내용기술자(Contents Descriptor)제도를 갖고 있다. 하지만 ESRB의 그것은 우리와 같은 아이콘 방식이 아니라 텍스트 방식이다. 즉, 글로써 게임의 내용정보를 부연해준다. 내용기술자는 수시로 변해왔는데, 현재는 폭력, 언어, 선정성, 사행성, 가사, 약물의 범주에 총 30개의 내용기술자를 갖고 있다. 내용기술자에서는 특히 사행성에 대한 잦은 변화를 볼 수 있다. 또한 최근에는 모바일게임에 대한 심의 사례가 급증하고 있음을 알 수 있다. 2008년정도까지 거의 모바일게임에 대한 심의사례를 볼 수 없었음을 감안한다면 주목할만한 변화인데, 아직 오픈마켓 플랫폼 게임 등에 대한 명확한 정책적 입장은 보이지 않고 있다.

③ 일본 : CERO

(Computer Entertainment Rating Organization)

미국과 유사하게 컴퓨터게임회사들의 협회인 CESA (Computer Entertainment Software Association)가 2002년 설립한 기구이다[19]. 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[20].

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 여겨진다.

CERO는 대부분 ESRB의 제도를 차용하고 있지만, 내용기술자와 같은 의미인 콘텐츠아이콘에서는 텍스트 방식이 아니라 아이콘방식을 채택하고 있다. 이는 가시성, 가독성이라는 측면에서 ESRB의 그것보다 우월한 것으로 여겨진다. 다만 아이콘방식이기 때문에 ESRB처럼 많은 수의 정보를 제공하지 못한다는 단점은 있다. 총9개의 콘텐츠아이콘을 제공하고 있다.

아직까지는 온라인게임이나 모바일게임에 대한 심의는 하지 않고 있다.

④ 유럽 : PEGI

(Pan Europe Game Information)

유럽은 총30개 국가가 PEGI라는 범국가적인 단일기구를 통해 심의를 받고 있다. 미국, 일본과 마찬가지로 산업체 조직인 ISFE(Interactive Software Federation of Europe)가 주도하여 2003년에 만든 기구이다[21]. 이미 유럽이 단일한 게임시장으로 통합되었기 때문에 단일한 등급시스템을 적용하기로 하고 통합심의회가 설립되었다. 국내의 자체적인 법률로서 게임심의를 하고 있는 독일은 PEGI에서 빠져있다.

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

특기할 만한 변화는 내용기술자에서 나타났다. 원래 6개의 도상방식의 내용기술자를 갖고 있었는데, 최근 새로이 '도박'이라는 것이 추가되어 7개가 되었다. 또한 미국과 마찬가지로 최근에 모바일게임에 대한 심의사례가 많이 나타나고 있다. 또한 PEGI OK Label이라는 제도가 새로이 생긴 것도

주목할만 하다.

이 라벨이 붙는 게임은 3세 등급보다 높아질 만한 요소가 없음을 의미한다. 웹사이트나 게임포털의 운영자는 이 라벨을 사용하기 위하여 PEGI에 해당 게임에 어떠한 공식적인 등급분류가 필요할만한 내용이 없음을 신고, 선언해야 한다. 플래쉬게임이나 오픈마켓 플랫폼 게임 등 물리적으로 심의를 하기에 어려울 만큼 많은 양의 게임이 나타나고 있는 분야에 업체의 자율심의를 허용하고 있는 셈이다.

⑤ 남아공 : FPB(film and Publication Board)

1996년 시행된 '영화, 출판물 법(The film and publications act of 1996)'에 의해서 설립되었다. 따라서 우리나라처럼 정부기관이 심의를 담당하고 있는 셈이다. 등급은 총 4개가 있다[22].

B, D, L, N, P, S, V로 표기되는 7가지의 내용정보가 있다. 실질적으로 아이콘 방식의 내용정보를 가진 셈인데, 남아공의 특수성 때문인지 편견, 편향과 관련한 내용정보가 2개이며, 사행성과 관련한 것은 없다.

⑥ 싱가포르 : MDA

(Media Development Authority)

MDA는 미디어 개발청 법(Media Development Authority of Singapore Act 2002)에 의해2003년 1월 설립되었다. 비디오 게임에 대한 심의는 2008년 4월 28일부터 시작되었으며, 모든 유통업체와 배급업체들은 MDA 온라인 시스템을 통해서 모든 게임을 심의 받아야 한다[23].

16세 이상 이용자와 18세 이상 이용자의 두 가지가 있는데, 불합격이나 금지에 해당하는 NAR(Not Allowed for all Rating)가 있으며, 16세 이상 이용자가 아래의 게임은 모두 G로 라벨링 된다. 따라서 실질적으로는 4개의 등급이 있는 셈이다. 내용정보로 폭력성과 섹스, 노출, 성적인 레퍼런스, 거친 언어, 약물의 사용 등과 같은 내용이 부수된다. 아직까지 NAR를 받아 금지된 게임의 사례는

보이지 않는다.

⑦ 호주 : OFLC

(Office of Film and Literature Classification)

1995년의 the Commonwealth Classification Act에 의거하여 설립되어 1996년부터 제도가 시행되었다. 현재의 등급분류기관은 2002년에 설립되었다. 이는 연방정부와 주정부간의 협약에 의거해서 호주 전역에 걸쳐 시행, 집행된다[24].

컴퓨터게임은 주로 콘솔게임이나 PC패키지게임이 주가 되어왔었는데, 최근에는 온라인게임에 대한 심의 사례도 많이 나타나고 있다.

등급은 전체이용가에 해당하는 G(General), 12세이용가에 해당하는 PG(Parental Guidance), 15세 이상 이용가(Mature), 15세 이상 이용가(Mature Accompanied)의 4 가지가 있다. 15세 이상 이용가가 두 가지가 있는데, 하나는 법적인 제재가 없는 것이며 다른 하나는 법적으로 금지되는 것이다. 따라서 실질적으로는 18세 이용가가 있는 셈이다. 등급이외에 RC(Refused Classification)이 있어서 심의를 거부할 수 있다. 실질적으로 불합격에 해당하는 조항인데, 심의 통계를 살펴보면 현재까지 0.6%의 게임이 RC 조치를 받았다. 내용정보와 유사한 소비자 정보(consumer advice)를 결정, 제공한다. 텍스트의 형태로 제공되며 등급 분류에 대한 과정과 분류 요소, 강도 등을 나타낸다.

⑧ 브라질 : DJCTQ(Department of Justice, Rating, Titles and Qualification)

2002년 10월 처음 게임에 대한 심의제도가 시행되었다. 브라질 내 게임 시장의 급속한 확대에 인하여 많은 상품들이 시장에 출시되고, 판매되었고, 이를 조절하기 위하여 등급제도가 시행된 것이다[25].

초창기에는 미국의 시스템인 ESRB를 차용하여 적용시켰으나, 영어로 정리된 등급은 브라질 문화와 포르투갈 언어를 사용하고 있는 대부분의 소비자들에게 적합하지 않았다. 때문에 독자적인 시스

템을 구축한 것이다. 등급은 6가지가 있다.

⑨ 독일 : USK

(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

대부분의 유럽국가가 PEGI의 등급을 준용함에 비취 독일은 거의 유일하게 독자적인 심의기관을 갖추며 독자적인 등급 및 등급기관을 보유하고 있다. USK가 그 기관인데, 반관반민적인 성격을 지니고 있다. 독일의 역사적인 특수성에 기인한 상황으로 여겨진다.

등급은 전체이용가, 6세이용가, 12세이용가, 16세이용가, 18세이용가의 5가지가 있다. 특기할만한 점은 USK에서 등급분류를 거부할 수 있다는 것이다. 거부된 게임은 BPJM(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien : 청소년유해미디어연방심사소)으로 이관이 되는데, 이곳에서 청소년유해미디어 여부를 판정받게 된다[26]. 청소년유해미디어로 지정이 되면 우리나라에서 청소년유해매체로 지정된 것과 유사한 제재를 받게 된다. 이렇게 이관이 되는 것이 검열은 아니다. 청소년유해미디어가 된다는 것은 여러 규제를 받게 된다는 것이지 시장에서의 출시자체를 원천적으로 막는 것은 아니기 때문이다.

⑩ 뉴질랜드 : OFLC(NZ)

(Office of Film and Literature Classification)

1993년 ‘영화, 비디오 및 출판물 심의법(Films, Videos, and Publications Classification Act 1993. 8. 26)’에 의해서 설립되었다.

G, PG, M, 18, R의 총 5개의 등급이 있는데 이외에 금지등급(objectionable)이 더 있어서 게임의 출시를 막을 수 있다. 뉴질랜드에서 출시되는 모든 게임이 심의를 받아야 하는 것은 아니며 문제가 될 만한 게임인 경우에만 심의를 받으면 된다[27].

⑪ 이란 : ESRA

(Entertainment Software Rating Association)

이란의 컴퓨터게임협회(Iran National



Foundation of Computer Games)가 설립한 자율 심의기구이다. 2007년에 설립되었는데, 실제 심의는 2009년부터 시행되었다. 3세, 7세, 12세, 15세, 18세, 25세의 6가지 등급이 있으며, 출시를 막을 수 있는 금지도 있다[28]. 금지되는 게임의 비율이 25%에 달할 정도로 높은 편인데, 이슬람국가의 특성이 반영되었다고 볼 수 있다. 금지가 있다고 하여 이 제도가 검열제도라고는 볼 수 없다. 공식적으로 자율심의기구이기 때문이다.

⑫ 영국 : BBFC

(British Board of Film Classification)

영국 영화 심의 위원회는 독립적이고, 비정부적인 기관이며, 1984년 이후부터는 비디오 영상물도 대상으로 심의하고 있다. 하지만 PEGI 설립이후에는 PEGI의 등급을 준용하면서 게임관련 심의기능은 크게 축소되었다. 영국 내에서의 PEGI 시스템을 담당하는 VSC(Video Standards Council)에서 공식적으로 BBFC등급분류를 요구할 경우에 등급분류를 하게 된다[29].

⑬ 대만 : CSRR

(Computer Software Rating Regulation)

법령에 의해 2011년에 설립되었다. 普遍級(전체이용가), 保護級(6-12세 이용가), 輔導級(12-18세 이용가), 限制級(18세 이상 이용가)의 4가지 등급이 있다[30].

⑭ TIGRS

(The Independent Game Rating System)

2005년 게임개발자인 Daniel Kinney가 만든 시스템으로 인디게임들을 등급분류한다. 많은 수가 양산되는 인디게임들이 시장에 용이하게 정착하기 위해 만들어졌다. www.tigrs.org에서 소정의 절차를 거치면 등급을 부여받는다. 전적으로 자율적이며 무료이다. teen, family, adult의 3 등급이 있다[31].

⑮ APPLE

Appstore에 제공되는 게임에 애플사가 자율적으로 등급을 부여하는 것이다. 4+, 9+, 12+, 17+의 4가지 등급이 있다[32].

⑯ 핀란드 : VET(Valtion elokuratarkastamo)

국가기관으로서 18세 미만의 게임만 심의를 하였는데, 현재는 PEGI의 등급을 준용하고 있다. 따라서 현재 게임심의회와 관련한 기능은 거의 없는 셈인데, 다만 PEGI에서 등급을 받지 않은 게임을 핀란드에서 출시하려고 하는 경우에는 심의를 받아야 한다[32].

#### 4. 세계 게임심의제도의 추세

표현의 자유와 관련하여서는 우선, 심의 주체가 정부인가 민간인가를 살펴야 한다. 당연히 민간인 경우가 자유도가 높을 수밖에 없다. 또한 게임을 전담하는가의 여부도 중요할 수 있다. 이는 해당국가에서 게임의 위상이 높아졌음을 의미하는 것이기 때문이다. 정부기관이 주체인 경우 금지와 같은 등급이 있는 경우는 검열을 하고 있는 것이다. 이러한 관점에서 각 심의제도를 표로 정리하면 다음과 같다.

[표 1] 각 심의제도의 특징

기관	해당국가	주체	게임전문 여부	검열유무
GRB	한국	정부	전문	유
ESRB	미국	민간	전문	무
CERO	일본	민간	전문	무
PEGI	범유럽	민간	전문	무
FPB	남아공	정부	비전문	무
MDA	싱가폴	정부	비전문	유
OFLC	호주	정부	비전문	유
DJCTQ	브라질	정부	전문	무
USK	독일	정부	비전문	무
OFLC	뉴질랜드	정부	비전문	유
ESRA	이란	민간	전문	무
BBFC	영국	민간	비전문	무

CSRR	대만	정부	전문	무
TIGRS	범세계	민간	전문	무
APPLE	범세계	민간	전문	무
VET	핀란드	정부	비전문	무

이전의 게임심의관련 연구보고서[33]의 현황과 비교해 볼 때 특이한 점이 몇 가지 보인다.

첫째, 게임관련 전문심의기관이 대폭 생겼다는 점이다. 우리의 게임물등급위원회도 그렇고 대만의 CSRR, 이란의 ESRA도 최근에 게임심의전문기관으로 설립된 것이다. 그들은 게임산업 및 문화가 매우 큰 영향력을 차지하고 있기 때문에 기관을 설립했음을 밝히고 있다. 브라질에서 ESRB를 준용하다가 독자적인 심의기관을 구축한 것도 마찬가지 맥락에서 해석할 수 있다. 이러한 현상은 게임의 산업적·문화적 비중이 높아진 때문으로 이해할 수 있다. 사회적인 영향이 큰 매체로 성장을 했기 때문에 독자적인 법률 및 기관을 통해 규율, 관리를 도모하려 한 것이다. 또한 게임이 여타 전통적인 매체와는 다른 특성을 갖고 있음이 배려된 것으로 볼 수 있다. 흔히 상호작용성으로 이야기되는 게임의 큰 특징은 영화나 비디오와 같은 매체와는 커다란 차이점을 갖게 하기 때문에 구분하여 심의하는 것이 타당하며, 그러한 점이 반영되어 게임 전문적인 기관이 설립되었을 것이다.

둘째, 민간 자율심의의 영역이 확대되는 경향을 볼 수 있다. PEGI가 민간자율심의를 범유럽적으로 하기 시작한 것은 이미 오래되었고, 근래에는 이란의 ESRA, TIGRS, APPLE같은 제도들이 나타났다. 이란의 경우는 앞서 이야기한 바와 같이 게임산업 및 문화의 증대에 주목한 것이다. 이에 반해 TIGRS와 APPLE의 경우는 산업적, 기술적 추세에 따른 필연적인 경우로 보인다. TIGRS가 주로 담당하고 있는 인디게임에 대한 등급분류는 일반적인 심의기관에서 담당하기 매우 어렵다. 인디게임은 그 특성상 수량이 매우 많을 수밖에 없다. 수많은 게임을 기관에서 심의위원들이 모여서 심의를 하는 것은 아무래도 비효율적일 수밖에 없다. 또 하나의 문제는 비용이다. 대개의 인디게임들은 학

생이나 독립적인 개발자가 만드는 경우들이 많은데, 이들이 만드는 게임마다 비용을 들여서 등급분류를 받게끔 강제하는 것은 비판의 소지가 많을 수밖에 없다 이러한 점은 APPLE도 마찬가지이다. APPLE의 게임이 인디게임은 아니지만 유사한 성격을 지닌다. 매우 많은 수의 게임이 앱스토어에 오른다는 것이 그렇고, 영세하거나 독립적인 개발자들이 많이 참여한다는 점도 그렇다. PEGI의 약식 심의제도인 PEGI OK 라벨이나, 국내에서 간단하게 만들 수 있는 플래쉬게임에 대한 심의면제가 논의되고 있는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

셋째, 게임에서의 표현의 자유 영역이 확대되고 있는 추세를 볼 수 있다. 이는 민간자율적인 심의가 확장되면서 동시에 수반되는 현상으로 볼 수 있다. 표에서 보면 16개 제도 중에서 4개가 검열제도를 보유하고 있다. 우리나라와 호주, 뉴질랜드, 싱가포르가 그곳이다. 사실 우리나라는 법적으로는 검열이 금지되고 있다고 이해되지만 심의기관에서 자의적으로 검열을 하고 있기 때문에 이전에 법적으로 검열이 허용되던 상황보다는 다소 나아진 상황으로 볼 수도 있을 것이다. 호주와 뉴질랜드는 영국 식민지 시기의 검열 기관이 그대로 존속하면서 검열을 유지하고 있다. 싱가포르의 경우도 일반적으로 볼 때 문화적으로 개방적이거나 선진적이라고 보기는 어려운 편이다. 이외의 미국, 유럽, 일본 등에서는 일체의 검열을 찾아보기 어렵다. 또한 자율적인 심의가 확대되었다는 것은 원천적으로 검열이 방지된다는 것이다. 자율적으로 등급부여를 거부하는 것은 위헌적인 의미에서의 검열이 아니기 때문이다. 행정권이나 정부로부터의 억압적인 게임심의가 지양되면서 게임을 창의적으로 자유롭게 개발할 수 있는 기반이 조성되었다. 국내에서도 최근 오픈마켓용 게임에 대한 자율심의가 논의되고 있는 바 자연스럽게 민간자율심의의 확장 및 게임표현의 자유의 확장으로 연결될 가능성이 엿보인다.

## 5. 맺음말

지금까지 주로 표현의 자유와 관련한 관점에서 세계의 게임심의제도의 추세를 살펴보았다. 표현의 자유는 단지 이념적인 문제가 아니다. 표현의 자유가 보다 보장되어야 창의성이 넘치는 게임들을 만들며 글로벌한 경쟁력을 보장받을 수 있는 실용적인 문제이기도 하다.

추세는 크게 세 가지를 찾아보았는데, 이 중에서 전문심의기관의 증가와 민간자율심의영역의 확대는 상충되는 것처럼 보이기도 한다. 가령 우리나라의 게임물등급위원회같은 전문기관이 생긴다면 그 기관의 기능이 강화되고 오히려 민간으로 이양될 가능성이 줄어든다고 볼 수 있기 때문이다.

하지만 게임산업 및 문화의 전반적인 특성 및 흐름을 볼 때 민간자율심의는 필연적으로 확장될 수밖에 없을 것으로 보인다. 특히 근래 스마트폰을 통한 앱스토어가 널리 퍼지면서 게임도 예전과 비교가 안 될 정도로 많아졌다. 이러한 속에서 모든 게임을 심의한다는 것은 매우 비효율적일 수밖에 없다. 자율적인 심의 이외에는 달리 해답을 찾기 어렵다. 그렇다고 하여 전문적인 게임심의기관이 위축될 것이라고만 예상하기는 어렵다. 게임의 위상이 높아지고 수량도 많아진 속에서 오히려 게임 규율에 대한 사회적 관심도 높아질 것이기 때문이다. 이러한 속에서는 전문기관의 사후적인 자율심의 관리라는 형태가 나타나게 될 것이다. PEGI OK라벨도 그러한 방식이며, 최근 ESRB도 오픈마켓용 게임과 관련하여 유사한 대안을 모색하고 있다. 우리나라도 그러한 추세 및 대안 방향을 인식하고 변화를 모색해야 할 것이다.

게임산업과 문화는 급변하고 있으며, 또한 급속도로 성장하고 있다. 이러한 속에서 환경의 변화에 따른 신속하고 적절한 개선들이 이루어져야 할 것이다. 물론 항상 표현의 자유를 최대한 보장한다는 원칙이 기본이 되어야 한다. 이는 우리사회의 자유민주체제를 훼손하지 않는 것이기도 하며, 게임산업의 역량을 제고시키는 기본 토양이기 때문이다.

게임에서의 표현의 자유의 확장이라는 세계적인 추세와 그것이 우리에게 어떠한 함의를 지니는가를 살펴본 것이 본고의 의의가 될 것이다. 다만 게임심의제도는 지속적으로 변화하고 확대되고 있으므로 항상 이를 예의 주시하고 그 추이와 의미들을 점검해야 할 것이다. 지속적인 후속연구가 필요할 것이며, 또한 표현의 자유 이외에도 보다 구체적인 산업이나 문화관련 관점에서의 심의제도에 대한 접근도 필요할 것이다. 이러한 점을 본고의 한 계로 지적하며 결론을 갈음하고자 한다.

## 참고문헌

- [1] 장영수, “언론자유와 실정구조에 관한 서설” 언론중재 제14권 제2호 언론중재위원회, 1994, pp21.
- [2] <http://jus.snu.ac.kr/~sjjong/강의실/internet/censorship.htm>
- [3] 성낙인, “표현의 자유” 기본권의 개념과 범위에 관한 연구, 헌법재판연구 제6권, 1995, pp172-173.
- [4] 프레드 시버트, 테오도어 피터슨, 윌버슈담, 강대인 역, 언론의 4이론, 나남, 1991, pp68.
- [5] 김택환, 영상커뮤니케이션의 자유와 윤리 : 영상(film)통제 및 심의제도에 관한 연구, 커뮤니케이션북스, pp37-50, 1998.
- [6] 장영수, “예술의 자유에 대한 헌법적 보장과 그 한계”, 고시연구, 1993년 5월호, pp42.
- [7] Chris Crawford, 오동일 역, The Art of Computer Game Design. 북스엔피플. 2005.
- [8] Philip M. Napoli, Foundations of Communications Policy, Fordham University, 2001
- [9] Schubert, G. The Public Interest : A Critique of the theory of a political concept, Glencoe, IL : The Free Press, p7, 1960,
- [10] 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,
- [11] Baker, C. E. Scope of the First Amendment freedom of speech. UCLA Law Review, 25(5), 1978,

- [12] 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,
- [13] McCain, T. A., & Lowe, G. F. Localism in Western European radio broadcasting : Untangling the wireless. *Journal of Communication*, 40(1), 1990
- [14] Berendt, A. Universal Service : What is it? and how? *Intermedia*, 23(2), 1995
- [15] Fowler, M. S., & Brenner, D. L. A marketplace approach to broadcast regulation. *Texas Law Review*, 60, 1982
- [16] <http://www.grb.or.kr/statistics>
- [17] <http://www.esrb.org>
- [18] 스티븐 켄트, 이무연 역, 게임의 시대-재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기, 파스칼북스, 2002.
- [19] <http://www.cero.gr.jp>
- [20] 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檢証, 2003.
- [21] <http://www.pegi.info>
- [22] <http://www.fpb.gov.za>
- [23] <http://www.mda.gov.sg>
- [24] <http://www.oflc.gov.au>
- [25] <http://www.mj.gov.br>
- [26] <http://www.usk.de>
- [27] <http://www.censorship.govt.nz>
- [28] <http://www.ircg.ir>
- [29] <http://www.bbfc.org>
- [30] <http://law.moj.gov.tw>
- [31] <http://www.tigers.org>
- [32] <http://www.vet.fi>
- [33] 김민규, 박태순, 김열과 등급분류사이, 한국게임산업개발원, 2005



박 태 순 (Park, Taesoon)

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

관심분야 : 기획