

게임 거버넌스에 관한 논고: 푸코의 통치성 개념으로 바라본 게임등급시스템

김지연*, 김민규**, 이종필***
가톨릭대학교*, 아주대학교**, 변호사***

spring900@gmail.com, min2kimp@ajou.ac.kr, phill5801@gmail.com

The Question Concerning Game Governance: Focusing on Game Rating System Using the Governmentality Concept of Foucault

Ji-Yeon Kim*, Min-Kyu Kim**, Jong-Pil Lee***
The Catholic University of Korea*, Dept. of Cultural Contents Studies,
Ajou University**, Legal Attorney***

요 약

본 논문은 게임 거버넌스의 핵심적 요소로서 게임등급시스템을 분석하고, 주요 행위자들 사이의 균형과 조정, 그리고 문제지점을 조망할 것이다. 일반적으로 등급시스템은 일련의 합의적 절차에 의해 수행되는 안전메커니즘으로 간주되지만, 한국에서 등급분류는 사실상 게임물의 생사여부를 결정하는 사법메커니즘 또는 규율메커니즘으로 작동하고 있다. 국내의 관련 이해당사자 집단들이 대체로 자율등급시스템의 형성에 동의하고 있음에도 불구하고 안전메커니즘으로의 이행이 어려웠던 기원에 대해 고찰한다면 한국의 사회문화적 상황에 맞는 게임 거버넌스 모델을 위한 담론형성에 기여할 수 있을 것이다.

ABSTRACT

This article explores on the deploying of game rating system in the context of whole game governance. Rating system is critical apparatus of game policy because it works as a kind of counterweight between different actors. We analyse to apply the three form of governmentality by Foucault. Rating system can be commonly considered as security mechanism. Korean rating system has hoped to be so but its effect was not actually. We should see why that system evolve to disciplinary mechanism, not toward security mechanism. Sound governance shows to be ensure all actors to participate its procedures practically, through constituting more rich discourse.

Keywords : game governance(게임 거버넌스), rating system(등급시스템), governmentality(통치성), juridical mechanism(사법메커니즘), disciplinary mechanism(규율메커니즘), security mechanism(안전메커니즘), 전문성의 정치(politics of expertise)

Received: Mar. 02, 2013 Accepted: Mar. 27, 2013
Corresponding Author: Min-Kyu Kim(Ajou University)
E-mail: min2kimp@ajou.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

온라인게임은 정보통신기술은 물론이고, 여러 인문사회적 요소들이 결합하면서 점점 복잡해지고 있다. 더불어 게임과 관련된 담론도 더욱 복잡해지면서 끊임없이 새로운 차원의 기대와 우려를 증식시키고 있다. 2006년 출범했던 게임물등급위원회(KGGB)는 이런 혼란스런 양상을 잘 보여주고 있는 거버넌스 장치 중 하나이다. 게임물등급위원회는 줄곧 한편으로는 민간 자율기구로의 이행 요구를 받아왔고, 다른 한편으로는 더 강한 청소년 보호 및 사행성규제 요구를 받아왔다. 한편에는 게임에 열광하는 이용자들이 있지만 다른 한편에는 게임을 ‘저급 문화’로 간주하고 배제하려는 사회집단이 존재해왔다[1,3,13].

게임등급시스템에 대한 이러한 극렬한 대립은 상이한 이해당사자 집단 사이의 관점의 차이로부터 발생한다. 오랜 동안 게임등급시스템을 둘러싼 논쟁이 있어왔지만, 이해당사자 집단 간의 의사소통은 거의 진척된 것이 없다. 더구나 각 이해당사자 집단들 사이의 상이한 이해관계를 조정할 형식도 사실상 부재했다. 그런 인식적 차이를 조율하고 상이한 행위를 관리하려는 시도는 모두 거버넌스 차원의 문제이다.

거버넌스는 일종의 안내 시스템인데 하나의 모습으로 출현하지 않는다. 본 논문에서는 게임등급시스템의 역할과 지위를 살펴보고, 이어서 이 시스템이 요구받고 있는 다양한 이해관계의 상충 지점을 확인할 것이다. 특히 왜 이해관계의 충돌이 해소되지 않고 있는지를 중심으로 탐색하고 해석을 제시할 것이다.

이어서 이를 기반으로 제기되고 있는 게임 거버넌스의 방향을 그려볼 것이다. 게임 거버넌스는 게임회사, 이용자, 학부모, 관련 행정부처 등의 집단이 그동안 노정해왔던 이분법적 인식체계를 어떻게 극복할 것인가? 하는 문제와 관련이 있다. 따라서 이것은 실질적인 이해당사자 집단 사이를 연결할 수 있는 의사결정의 형식은 무엇인가? 다양한 이

해당사자 집단들이 그 거버넌스 과정 내에 의미 있는 정도로 참여하는 것은 가능한가?라는 문제들 과도 연결된다. 이상의 질문들이 공식적으로 논의 될 수 있다면, 정책 엘리트들과 게임개발자 그리고 이용자대중 사이의 사회문화적 대화를 형성할 수 있을 것이다.

2. 이론적 틀: 사법·규율·안전 메커니즘

근대사회에서 시장경제는 통치성과 긴밀하게 연관되어 있기 때문에, 흔히 이를 정치경제(politics economy)라고 한다. 커티스(Curtis)와 딘(Dean)에 따르면, 근대사회의 자유주의 시장경제는 경제 형식 이라기보다는 통치의 형식이다[4,5].

통치 개념은 무엇보다 먼저 인간 행위에 대한 숙고이며, 인간 행위에 개입하려는 것이다. 국가는 인간행위를 표준적이고 정규적인 것으로 추출해 내어 그 행위에 개입하며, 특정 방향을 향해 가도록 유도하려 한다. 그러기 위해서 통치는 합리성의 형식을 취한다. 모든 통치 형식은 계산되고 표시되고 확인되고 예측되어야 하고, 따라서 상대적으로 명백하고 시스템적이 되도록 분투하는 사고에 기반을 둔다. 이런 통치 이성(reason of state)은 국가가 자신의 권력을 스스로 제한하는 역량(self-limitation)도 포함한다[6].

푸코(Foucault)는 근대사회에서 통치의 주체인 국가가 ‘안전’이라는 말을 어떻게 이해하고, 그에 대해 어떤 위치를 부여하는지를 설명한다. 예를 들어 절도와 같은 범죄를 사회경제적으로 허용할 수 있는 최적 수준으로 유지할 수 있는 방법은 다음 세 가지로 나누어 볼 수 있다[7,8,9].

첫 번째 형식은 그 법을 어기는 자를 처벌하는 법을 확정하는 방식이다. 푸코는 이것을 사법 메커니즘(judicial mechanism)이라고 정의했다. 이 체계는 허가과 금지라는 이항분할적 구조로 되어 있고, 금지된 행동 유형과 그에 대한 처벌 유형을 결합하는 내용으로 구성된다.

두 번째 형식은 감시와 교정을 위한 규율 메커니즘(disciplinary mechanism)이다. 15-6세기 사법적 행위 외부에 일련의 부속적인 기술이 등장하는데, 특히 경찰, 의학, 심리학과 관련된 것들이 그것이다. 이 기술들의 공통점은 모든 개인을 감시하고 진단하는 것이고 개인의 신체에 침투하여 특정한 방향으로 개인의 행위를 변형하는 것이다. 이 기술이 바로 규율이다. 규율은 개인, 장소, 시간, 몸짓, 행위, 조작을 분석하고 분해하고 격자화하여 재조합하고, 변형 가능한 것으로 구성해낸다. 이를 통해서 개인의 신체는 자발적으로 순종하는 신체가 된다. 흔히 감옥과 정신병원과 학교를 통해 인간의 행위는 국가의 통치에 적절한 방식으로 규율되고 변형될 수 있다.

세 번째 형식은 안전장치 또는 안전 메커니즘(security mechanism)이다. 이 메커니즘에서는 절도와 같은 현상을 완전히 배제하려 하기 보다는 사회 안에서 있을 수 있는 사건이라고 간주한다. 대신에 그런 사건들에 대한 통계를 측정하고 평균치를 정하여, 넘어서는 안되는 허용치를 확정한다. 그 허용치는 권력이 반응하는 과정에서 발생할 비용계산에 의해 조정된다. 이 메커니즘은 사법적인 요소들이나 규율적 요소들과 중첩되기도 하고, 때로는 안전 메커니즘에 의해 사법적 요소나 규율적 요소들이 재배치될 수 있다. 시장거래제도나 사회보장제도 등과 같은 행정 체계가 이에 해당한다¹⁾.

규율 메커니즘이 특정한 중심(기준)을 정하고 폐쇄적이고 보호주의적으로 작동한다면, 안전 메커니즘은 순환(circulation)을 조직하고 그 순환이 자연스럽게 발전하도록 내버려 두는 자유주의적 해법이다. 그래서 안전장치는 사건들의 뒤로 물러서서 사물이 발생하는 지점을 포착하고 충분히 분별하려고 한다. 안전 메커니즘은 사물과 사건의 정규성을 파악하고 특정하는 방향으로 문제 사건을 제한하고 점검하여 순환적 체계를 완성한다. 그 순환의 과정에서 문제 상황을 무효화하는 방식으로 상황을 통제해나간다.

그래서 안전 메커니즘에서는 무엇을 문제로 삼을 것이고, 어떻게 문제 사건을 측정하고 확인하며

표시할 것인지는 중요해진다. 사법적 방식이 어떤 인간의 행위를 금지한다면, 규율은 모범적인 인간의 행위를 규정한다. 그에 반해, 안전장치는 그 자체로는 금지규정이 없지만, 결과적으로 그와 같은 효과를 얻는다. 때문에 안전 메커니즘은 통치의 형식일 뿐만 아니라, 그 자체로 사유와 지식의 문제이다. 이런 점에서 인간과학에 대한 향상은 안전 메커니즘을 완성하는 전제이다.

각 통치형식은 통치의 대상도 차이가 있다. 사법 체계가 영토를 통치한다면 규율 체계는 개인의 신체를 통치하고자 한다. 반면에 자유주의적 안전 메커니즘은 자신의 통치의 대상으로 ‘주민(population)’을 창출한다. 주민 개념은 시민(citizen)이나 인민(people) 개념과는 다르다. 푸코의 주민 개념은 안전 메커니즘이 통치를 위해 관측되고 분석되고 확인되고 표시된 데이터들의 총체이다^[4]. 이 개념은 정치-통계학적인 것으로서, 출생률, 결혼률, 사망률, 특정 범죄 발생률과 같은 데이터들로 구성된다. 자유주의적 안전 메커니즘 내에서 통치 대상은 자연상태의 인간이 아니라, 특정한 방식으로 측정된 “인공적 실재(artificial reality)”이고 “사회적 몸(social body)”이다.

그러한 일련의 데이터들로서 주민은 현실의 구체적인 개인 또는 그 개인들의 관계와는 다를 수 있지만, 그 메커니즘 내에서는 실재(reality)인 것으로 간주된다. 그 결과 개인은 사회에 의해 통제되기 보다는 이 메커니즘이 지향하는 이데올로기적 조종에 의해서 통제될 수 있게 된다. 그들의 주체성 또는 자유로운 선택은 안전 메커니즘이 허용하는 범위 안으로 제한된다. 주민은 안전 메커니즘의 새로운 영토이다.

한편 안전 메커니즘 속의 주민은 통치의 대상이면서도 주체이다. 주민은 안전 메커니즘에 의해 구성되지만 동시에 안전 메커니즘의 대응물이다. 안

1) 안전 메커니즘과 관련하여 푸코는 18세기 중농주의자들의 곡물의 자유거래제도와 천연두 예방접종제도 사례를 분석했다. 딘(Dean)은 빈곤법, 실업자재교육제도를 설명함으로써 안전장치가 어떻게 개인인 자신의 체제 내로 불러들이는지를 보여주었다.

전 메커니즘의 통치 원리가 작동할 수 있는 것은 해당 주민이 그 메커니즘을 스스로 수용할 뿐만 아니라, 적극적으로 해석하여 전달하는 범위까지이다. 주민이 해당 메커니즘을 수용하고 확산하는데 스스로 나서지 않는 순간 안전 메커니즘의 권위는 사라진다.

3. 게임물 등급시스템의 분석

우리나라는 게임물이 시장에 진입하기 전에 등급을 부여받을 것을 강제하고 등급을 부여받지 못한 게임물에 대해서는 시장진입 자체를 법으로 금지하고 있다. 특히 사행성 게임물은 법률에 의하여 게임물 범주에서 제외하고 있다. 현재 이상의 두 가지 권한, 즉 등급을 부여할 권한과 사행성 게임물 여부 확인 권한은 모두 게임물등급위원회에 위임되어 있다. 일단 게임물등급위원회에 의하여 등급이 부여되면, 이 등급에 대해서는 생산자는 물론 이용자 역시 이를 준수할 의무가 있다.

게임물등급위원회는 등급을 부여할 때 등급심의 기준에 의하여 등급을 부여하는데, 이 등급심의 기준의 변경 권한 역시 게임물등급위원회에 있다. 다만, 등급심의기준의 변경과정에는 여론수렴과정이 포함되어 있는데, 현재 게임물등급위원회는 기준 변경의 필요성이 발생할 때, 등급심의기준을 변경하는 것이 아니라, 소위 “가이드라인”을 제정함으로써 사실상의 등급심의기준 변경의 효과를 만들어내고 있다. 이러한 가이드라인의 제정 과정에서는 등급심의기준 변경 시 반드시 준수하여야 할 여론수렴과정이 제대로 지켜지지 않는 경우가 많다는 지적이다.

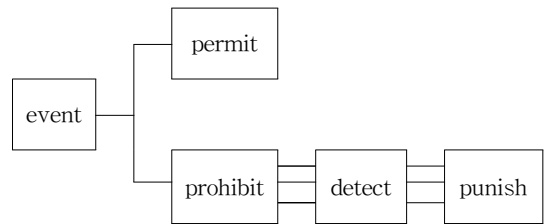
현행 게임물등급위원회의 업무 내용은 등급을 부여하기 전에 먼저 사행성 게임물 여부를 확인하는 등급거부 절차와, 일단 게임물로 확인된 경우에 해당 게임물에 등급을 부여하는 등급분류 절차로 구분할 수 있다.²⁾

등급시스템을 이처럼 두 가지로 구분하는 이유

는 등급거부시스템과 등급분류시스템은 사실상 별개의 시스템이라 할 만큼 서로 성격이 다르기 때문이다. 각각의 특성을 제대로 파악하기 위해서는 이를 구분하여 고찰할 필요가 있다. 우리나라 게임물등급위원회의 등급거부시스템과 등급분류시스템은 사법 메커니즘과 규율 메커니즘의 특성을 갖고 있어서, 여전히 안전 메커니즘이라 보기 어렵다.

3.1 등급거부 시스템: 사법 메커니즘

등급거부시스템은 사행성 게임물로 확인될 경우 등급부여를 거부하거나 등급부여를 취소함으로써 그 게임물이 시장에서 유통되지 못하도록 하고 이를 위반할 경우 형사처벌을 하는 시스템이다.



[Fig. 1] Juridical Mechanism

등급거부 시스템은 등급분류가 신청된 게임물에 대하여 허용과 금지라는 이항 분할에 따라 금지에 해당할 경우 등급부여를 거부하여 시장에서의 유통을 금지시키고 이를 위반한 경우 형벌의 제재를 특징으로 하는 전형적인 사법 메커니즘이다.

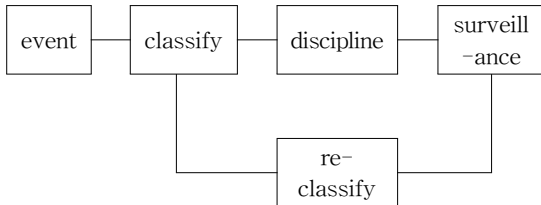
사법 메커니즘은 사건이 일어났을 때 이를 허용과 금지라는 이항 분할을 통하여 금지된 사건을 적발하고 처벌함으로써 금지된 사건을 걸러내고 허용된 사건만을 남기려는 것이다. 이 메커니즘을 유지하기 위해서는 금지위반(사행성 게임)을 적발하

2) 현행 “등급거부”제도는 구 「공중위생법」의 사행성 방지를 위한 “기기검사”제도에서 연원한 것이다. 기기검사 제도는 일정한 기준의 충족여부에 따라 합격/불합격을 구분한다. 또한 현행 “콘텐츠 등급분류제도”는 구 「음반 및 비디오물에 관한 법률」의 “영상물 등급분류제도”에서 연원한 것이다. 현행 게임물 등급분류제도는 위와 같이 등급분류제도와 등급거부제도의 이원 구조로 구성되어 있다[10,11].

는 시스템이 완전하여야 하고, 금지위반으로 처벌된 사건은 재발이 되지 않아야 한다. 그러나 적발 시스템은 완전할 수가 없고, 처벌된 사건의 재발을 방지하는 시스템이 사범 메커니즘 내에는 없다. 그렇기 때문에 이 메커니즘의 의도와는 달리 허용된 사건 외에도 항상 금지된 사건(사행성 게임)이 존재하게 된다.

3.2 등급분류 시스템: 규율 메커니즘

국내 등급분류 시스템은 게임물을 6개의 내용정보(폭력, 음란, 사행, 범죄 및 약물, 공포, 언어)에 따라 4개의 연령등급(전체, 12세, 15세, 18세)으로 분류·배치하고 있다. 등급분류 시스템은 일종의 규율 메커니즘으로서, 사건을 여러 카테고리에 따라 분류, 배치하고 그 분류·배치된 항목에 따라 가장 적절한 방법으로 사건을 교육·훈련시킴으로써 사건을 원하는 방향으로 유도하고자 한다.



[Fig. 2] Disciplinary Mechanism

등급분류시스템은 생산자가 게임물을 생산하는 단계에서부터 등급을 염두에 두고 생산을 하도록 교육·훈련시킬 것을 전제하며, 소비자도 이 분류·배치된 등급에 따라 이용하도록 끊임없이 교육·훈련시키는 것을 함축한다. 시장 참여자들은 이 메커니즘에 의해 분류·배치된 연령등급에 따라 게임물을 이용하도록 지속적으로 교육·훈련된다. 때때로 게임물의 분류·배치가 적절하지 않게 된 경우에는 게임물을 재분류·배치(등급재분류)하여 새로이 분류·배치된 등급에 따라 게임물을 이용하도록 시장 참여자들에게 재전달된다.

이 메커니즘은 사건이 원하는 방향으로 교육·훈

련되지 않는 경우에는 감시시스템을 통하여 해당 사건을 걸러내어서 이를 다시 재분류, 배치를 하고 다시 교육·훈련을 시킴으로써 사건을 원하는 방향으로 유도한다는 점에서 사범 메커니즘과는 차이가 있다.

규율 메커니즘이 제대로 작동을 하기 위해서는 감시 시스템이 완전하여야 하고, 교육·훈련에 무한한 비용을 투입할 수 있어야 한다. 그러나 감시 시스템은 완전할 수 없고, 교육·훈련을 시키는 데에 투입되는 비용도 유한할 수밖에 없다. 그렇기 때문에 많은 노력을 들여서 가장 효율적인 분류·배치 시스템을 찾아낸다고 하더라도 감시 시스템에 적발되지 않거나 혹은 교육·훈련이 되지 않아서 원하는 방향으로 유도되지 않는 사건(오분류/오사용 게임물)들이 항상 존재하게 된다.

4. 안전 메커니즘 사례 분석

4.1 ESRB 사례

현재 세계 게임등급심의 방식 중에 가장 큰 영향을 미치고 있는 시스템은 1994년에 시작된 미국의 ESRB(Entertainment Software Rating Board)이다. ESRB의 출범 배경에는 폭력적 묘사가 심한 격투게임물³⁾을 둘러싸고 일어난 사회적 논란 때문이었다²⁾. 게임업계에서는 사회적 소통을 시도할 필요성을 인지하고, 게임물의 내용에 따라서 연령별로 이용 가능한 기준을 자체적으로 설정했고, 이것이 사회적으로 수용되었다.⁴⁾

3) 1992년에 출시된 '모탈 컴뱃'이 직접적인 영향을 미쳤다. '모탈 컴뱃' 시리즈는 잔인한 폭력적 묘사로 유명하다.

4) 이러한 산업계의 대응은 1993년 처음으로 개별 회사(예, Sega, 3DO)에서도 연령 기반의 등급분류를 했고, 1994년 PC 소프트웨어만을 위해 RSAC(Recreational Software Advisory Council)이 만들어졌다. RSAC는 연령 기반이 아니었고, 게임을 포괄하지 못했다. 1994년 IDSA(Interactive Digital Software Association)가 설립되었고, IDSA에서 의회에 산업에서 자율적인 등급시스템을 하겠다는 제안을 제출했고, 당해 9월 ESRB를 설립하였다. ESRB는 초기에 연령을 기반으로 하여 5등급제로 출발하였다.

일반적으로 등급시스템은 크게 1) 등급분류용어, 2) 등급분류주체, 3) 등급전송수단, 4) 내용선별로 이루어진다. ESRB의 등급분류는 EC(3세), E(6세), E10+(10세), T(13세), M(17세), AO(18세)로 구분된 6개의 연령 등급과 30개의 내용기술어(Content Descriptor)를 가지고 있다⁵⁾.

등급분류 신청서가 접수되면, 등급분류원들 중에서 3명이 배당되어 해당 게임물의 내용을 검토한다. ESRB 초창기에는 게임에 대한 특별한 전문성을 갖지 않는 일반 소비자이면서, 게임 업계와 아무런 유대 관계도 갖고 있지 않은 사람들로서 인 구비율로 등급분류원 풀을 구성했었다. 최근에는 부모나 교사와 같이, 아동과 함께 지낸 경험을 가지고 있는 사람을 등급분류원으로 선발하고 있다. 등급분류원으로 선출된 사람들은 ESRB가 제공하는 적절한 훈련과정을 거치도록 하고 있다.

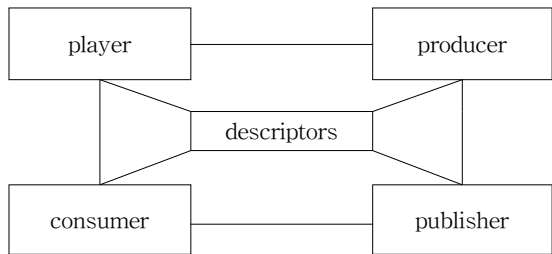
게임등급 분류에 배정된 등급분류원들은 대상 게임물을 한 프레임씩 검토하여 각자 자신들이 적당하다고 판단하는 등급수준과 내용기술어를 지정한다. 등급분류원들의 검토 작업이 끝나면, ESRB 담당직원들이 그 결과를 검토하여 최종적인 등급을 부여한다[12].

4.2 안전장치로서 등급시스템

ESRB 등급시스템은 다음과 같은 점에서 안전장치로서 기능한다. 가장 먼저 언급할 수 있는 점은 이 시스템의 규제적 기능을 최소한으로 제한하고 있다는 점이다. 게임의 등급분류를 신청하는 행위 자체가 게임회사의 선택사항이고, 등급분류 과정에서 판단의 준거는 게임회사가 제공하는 정보에 기반으로 한다는 점이다. 게임산업 차원에서 자율규제로 시행되기 때문에 문자 그대로 선택이라기보다는, 산업차원의 선택이고 해당 산업의 구성원들에 대한 자발적 강제라고 정의할 수 있다.

둘째, 등급시스템이 순환적 구조를 취하고 있다는 것이다. 등급분류와 내용선별 과정이 상호작용적·순환적으로 설계되어 있어서 게임회사와 소비자가 의사소통할 수 있도록 설계되었다. 특히 잘 고

안된 내용기술어를 통해 그러한 피드백을 실제로 가능하게 한다. 내용기술어는 먼저 생산된 게임물을 유통하는 유통자에게 영향을 준다. 유통자는 내용기술어를 읽어보는 것으로써, 게임물을 어느 연령의 소비자들에게 판매·서비스해야 적절할 것인지를 알 수 있다. 또한 소비자는 내용기술어를 읽어보는 것으로 자신이 소비하는 게임물이 어느 연령의 소비자를 대상으로 하여 개발·생산된 게임인지를 쉽게 알 수 있다.



[Fig. 3] Rating System as Security Mechanism

생산자, 유통자, 소비자(학부모), 플레이어(아동) 모두 생산·유통·소비·놀이의 과정에서 제시된 내용기술어를 평가·판단하고 이의 개선을 요구할 수 있다. 이렇게 개선된 내용기술어는 다시 생산자, 유통자, 소비자, 플레이어의 행동에 영향을 미치고, 이는 다시 내용기술어의 평가·개선으로 연결되는 순환적 흐름이 형성할 수 있다.

가장 중요한 것은 내용기술어가 게임물의 구성성분에 대한 설명을 제시하는 형태이기 때문에 게임물에 대한 최종 판단은 소비자에게 맡겨진다는 점이다. 소비자는 어떤 게임을 어떤 연령의 사용자에게 적용할 것인지를 스스로 판단할 수 있다. 이는 소비의 현장(시장) 또는 놀이의 현장에서 최종적인 판단이 발생하도록 설계된 안전 메커니즘의 특징이다.

4.3 등급시스템 비교

이상과 같이 시스템 구조의 측면에서 ESRB는

5) [부록: 기술어 예시]를 참조하라.

전형적인 안전장치라고 볼 수 있다. 게임회사와 소비자의 자유를 최대한 보장하면서 상호적으로 충돌할 수 있는 자유의 지역을 조정하는 역할만을 최소한으로 담당하기 때문이다.

ESRB와 게임물등급위원회(KGRB)를 비교해 본다면 그 차이를 잘 알 수 있다. 우선 등급분류 신청단계에서 ESRB는 기업의 자율적 선택사항이지만, 국내는 법률에 의한 강제적 의무규정이다. 두 시스템의 비교는 법적인 의무와 자율적 의무 사이에서 더 사회적 안정성을 확보할 수 있는 방법이 무엇인지를 대비적으로 보여주는 사례이기도 하다. 국내의 경우 법적 의무화 이후에도 끊임없이 사전등급을 받지 않고 불법 유통이 발생하고, 사전등급을 받았다고 하더라도 유통 단계에서 변·개조 및 연령등급에 맞지 않는 유통이 발생하고 있다. 반면에 ESRB는 이러한 유통 단계에서의 사회적 안정성을 침해할 수 있다는 점을 고려하여 게임물 판매상들과도 협약을 체결하여 등급표시가 없는 게임물 유통하는 행위와 연령에 맞지 않는 게임물을 유통하는 행위를 금지하고 있다.

등급분류 기준의 경우는 ESRB와 KGRB가 유사하다. 그런데 등급기준의 지위는 차이가 있다. 국내의 경우는 법률 규정에 근거하고 있어서 입법 및 행정절차를 준수하여야만 변경이 가능하다. 때문에 사회적 변화에 능동적이고 유연한 대응을 하는데 한계를 갖고 있다⁶⁾. 반면에 ESRB는 자율기구이기 때문에 길고 복잡한 법률적 행정적 절차를 거칠 필요가 없다. 그들은 스스로 등급기준과 내용기술어를 만들고 시장이나 소비자의 변화에 대해 능동적이고 유연하게 대처할 수 있다. 일례로 등급연령도 필요에 따라 세분화할 수 있고, 내용기술어도 초기에 비해서 훨씬 세분화된 내용으로 지속적으로 수정·적용하고 있다.

[Table 1]에서 볼 수 있듯이, ESRB 시스템에서는 각 이해당사자들에게 각각의 역할을 배정함으로써 전체적인 흐름이 순환가능 하도록 구성되어 있다. 반면에 KGRB 시스템은 등급분류 전 과정이 법적 강제에 의해 작동하고 있어서 중앙의 주체에

의한 규율 메커니즘에 더 가깝다.

[Table 1] the Comparison of ESRB & KGRB

	ESRB	KGRB
A request	option (self-regulation)	compulsion by law
rating terms	6 rating age + 30 descriptors	4 rating age + 6 content information
rating subject	raters (have experience with children like parents & caregivers)	members of committee appointed by government
transmit tool	rating symbol	rating symbol
filtering subject	consumers	KGRB

무엇보다 중요한 차이는 KGRB의 경우, 게임회사의 등급분류 신청만이 아니라 최종적으로 어떤 게임을 선택하고 어떤 게임을 배제할 것인지에 대한 판단도 최종소비자가 아니라, 국가에 의해 지명·선출된 KGRB 위원들에 의해 결정된다는 점이다. KGRB의 메커니즘은 논리상으로 보면, 최종소비자가 스스로 게임물 등급연령을 선택하는 것이 아니라, KGRB의 등급분류 결정에 따라야 하기 때문이다. 이 시스템에서 연령등급표시는 소비자의 선택을 돕기 위해 배정된다고 보다는 소비자가 어떤 선택을 해야 하는지를 국가(또는 국가가 선출한 전문가들)가 지시해주는 훈육의 표시로서 작동한다.

5. 분석 및 결론: 왜 안전메커니즘으로 나아가지 못했나

6) 등급기준을 변경하는 것이 어렵기 때문에 종종 등급기준이 아닌 가이드라인을 변경하는 방식을 이용하기도 한다. 가이드라인 변경을 통해 사실상 등급기준 변경의 효과를 가지도록 하는 것인데 이는 법이 정한 권한이 아니라 행정부처 차원에서 집행하는 임시방편적 해법이기에 때문에 등급분류의 안정성을 해칠 수 있다.

5.1 거버넌스문제를 운영주체문제로 환원

역사적으로 우리나라에서 등급시스템에 대한 논의는 항상 국가에 의한 검열이라는 어두운 그림자가 내재해왔다. 어느 나라에서나 일반적으로 존재하는 “표현의 자유”와 “청소년보호”라는 두 가지 사회적 목표 사이의 긴장만이 아니라, 더불어 “검열”이라는 숨은 변수에 의해 강한 영향을 받았던 것이다. 그래서 “검열이란 어두운 그림자를 어떻게 지울 것인가”라는 문제는 문화예술인들을 포함하여 시민사회의 일차적 관심사였다.

이러한 역사적 배경 아래서 게임등급시스템은 “자율”이란 화두와 함께 즉각적인 관심사로 부상했다. 자율등급시스템이라면 검열이라는 위협으로부터 벗어날 수 있을 것으로 보였기 때문이다. 그 결과 자율등급시스템에 대한 담론은 “누가 등급시스템을 운영할 것인가”라는 문제에 집착하는 경향을 띄었다. 자율등급시스템이 검열문제 즉 정부에 의한 자율규제를 해소할 수 있는 대안으로 인식되었고, 자율규제방식은 운영주체를 정부에서 민간으로 이전하는 것을 의미하는 것으로 이해되었다. 단지 등급운영주체를 변경하기만 한다면 모든 문제가 해소될 것이라고 환원해버린 것이다. 검열문제 해소에 대한 강한 열망이 게임등급시스템의 운영주체가 정부이나 민간이냐의 문제에 과도하게 주목하게 만들었다.

그리고 거버넌스 운영주체를 고민하는데 주력한 나머지 정작 거버넌스 형식에 대한 고민은 거의 이루어지지 못했다. 사실 거버넌스 운영주체문제는 거버넌스의 여러 변수 중 하나에 불과하다. 오히려 적절한 거버넌스 형식이 도출된다면 거버넌스 주체문제는 부차적일 수 있다.

더구나 거버넌스 주체문제조차도 그다지 엄밀하지 못했다. 단순히 정부가 아니라 민간으로의 이전하는 것만을 주체문제의 전체라고 보았던 것이다. 자율등급시스템에서 거버넌스 주체는 기업과 소비자(또는 시민)를 모두 포함해야 하는 것이었는데, 마치 정부가 운영했던 것을 산업(기업)이 운영하는 것으로 변경하기만 한다면 자율규제가 이루

어질 것처럼 여겨졌다. 결과적으로, 정부규제이건 자율규제이건 일정한 통치형식, 통치주체 그리고 통치대상의 설정은 필수적으로 고려해야 하는 사항이었지만 그에 대한 논의 주제들은 운영주체의 문제에 가려져서 수면 위로 부상하지 못했다.

ESRB의 사례에서 우리가 주목하여야 하는 점도 ESRB가 “누구에 의하여 운영 되는가”라는 문제보다는, ESRB가 “어떻게 사회의 안전을 달성하고 있는가”라는 점이다. 새로운 게임등급시스템은 어떻게 다양한 문화적 기준을 수용할 수 있을 것인지, 등급기준 설정 및 평가 절차에서 시민참여를 어떻게 보장할 것인지, 이 시스템 내에서 정부-기업-소비자의 관계를 어떻게 설정하고, 각자의 역할을 어떻게 배치해야 할지, 표현의 자유와 청소년 보호와 같은 이질적인 이해관계를 조정할 수 있는 조건과 절차는 무엇이어야 하는지를 구체화하는 것이 필요했다. 지난 기간 동안 게임등급시스템의 보수적 회귀 경향은 자율등급시스템 담론이 엄밀하지 못했음을 표시할 뿐만 아니라, 자율등급시스템이 단순히 외부로부터 도입될 수 있는 것이 아니라 하는 것을 보여주고 있다.

5.2 등급거부시스템과 등급분류시스템의 혼재

국내 거의 모든 이해당사자들이 게임등급시스템은 자율규제방식으로 이행해야 한다는 데에 동의하고 있었다. 그럼에도 불구하고, 지난 수년 동안 자율등급시스템으로의 실질적인 이행은 이루어지지 않았다. 오히려 게임등급시스템은 사행성이나 폭력성 이슈가 등장할 때마다 조금씩 사법 메커니즘이나 규율 메커니즘 쪽으로 회귀했다.

2006년 “바다이야기 사태”는 그 대표적 사례이다. 바다이야기 사태가 발생하기 이전에 이미 영상물등급위원회에 의한 등급시스템을 게임물등급위원회(KGRB)로 이전하고 자율규제방식으로 개혁하기 위한 관련 법안이 준비되었다. 하지만 사행성문제가 갑자기 사회적 문제로 등장하자 장기적으로 자율등급시스템을 지향한 정책 방향이 더 이상 진전

되지 못하고 오히려 후퇴했다.

사실 사행성과 같은 위험 문제는 언제나 우발적으로 발생할 수 있다. 인구통계학적으로 사행성 행위는 낮은 비율이기는 하지만 지속적으로 일정 빈도를 점유하기 때문이다. 그런데 사행 행위로 인한 문제가 사회적으로 노출될 때마다, 이를 방지하기 위해서 익숙한 “검열의 메커니즘”이 작동했고 그 때문에 검열에 대한 사회적 우려를 쉽게 압도하곤 했다.

이런 현상은 특히 사법 메커니즘에 해당하는 등급거부시스템과 안전 메커니즘이어야 할 등급분류시스템이 혼재되어 있기 때문에 더욱 강화되곤 했다. 사행성 게임물 확인제도로서 등급거부시스템은 국가 주도의 동력이 강하기 때문에, 등급거부시스템과 등급분류시스템을 혼재시켜 놓는다면, 자율규제를 지향하고자 게임등급 거버넌스를 유도하기 어려울 수밖에 없다.

법적강제라는 규제방식은 그 작동방식으로 볼 때, 정부에 의해 일방향적으로 집행되는 것이기 때문에 다른 참여자들에게 역할을 부여하는 순환관계가 구성되기 어렵기 때문이다. 등급기준만 살펴봐도 더러라도 이 점을 잘 알 수 있다. 현행 게임물등급위원회의 등급기준은 법률에 의해 정해지는데, 등급기준을 법률로 정한다는 것은 특정한 표준을 수립한다는 의미이다. 이는 의도하지는 않았더라도 결국 나머지 다양한 문화 기준은 배제된다는 것을 의미한다. 결과적으로 표준이 되지 못한 문화집단의 표현의 자유를 침해하는 것으로 이어지게 된다.

따라서 사행성 여부를 판단하는 등급거부시스템과 연령등급을 판단하는 등급분류시스템을 분리하는 것은 가장 중요한 문제라고 할 수 있다. 등급거부시스템은 성격상 사법 메커니즘이고, 등급분류시스템은 본래 안전 메커니즘으로 기획된 것이기 때문에 동일 조직에게 두 가지 상이한 성격의 메커니즘을 동시에 처리하도록 맡겨두는 것은 적절하지 못하다. 두 가지 메커니즘을 분리하는 것만으로도 현재 규율 메커니즘으로 작동하고 있는 등급분류시스템을 안전 메커니즘으로 재고할 수 있는 계기가

될 것이다.

5.3 안전 메커니즘과 담론의 상보적 배치

새로운 게임 거버넌스를 모색하면서 안전 메커니즘으로의 이행을 제기하는 것은 무엇보다도 안전 메커니즘이라는 통치 형식이 자기 자신의 불완전성을 끊임없이 재고할 뿐만 아니라, 통치 주체와 통치대상 사이의 순환적 관계를 고려하는 통치 형식이기 때문이다. 안전 메커니즘으로서의 등급시스템이 등장하기 위해서는 먼저 우선 등급거부시스템과 등급분류시스템을 분리하고, 다음으로 한국적 맥락을 고려하여 거버넌스 주체와 대상 그리고 형식에 대한 접근이 필요하다.

이를 위해서는 거버넌스 대상으로서 “주민”의 창출이 핵심적인데, 이에 대해서 준비된 것이 거의 없다. 그동안 등급거부시스템과 등급분류시스템의 미분리로 인한 혼란, 그리고 운영주체의 문제에 대한 편향적 관심 때문에, 게임 거버넌스의 대상으로서 “주민”에 대해서 주목하기 어려웠기 때문이다. 게임 이용자들이 어떤 게임 내용에 대해 어떻게 행동하는지, 학부모들은 어떻게 반응하는지, 동시대 소비자들은 등급라벨에 대해서 어떤 행동을 취하는지, 게임 생산자들은 이용자와 어떤 방식으로 교류하는지 등에 대해 구체적으로 이해할 수 있을 때, 게임등급시스템이 더 구체화될 수 있을 것이다.

한편 게임등급시스템이 안전 메커니즘으로의 이행할 필요를 제안하면서도, 동시에 안전 메커니즘이 내포하고 있는 문제도 동시에 고려해야 한다. 안전 메커니즘은 자신이 창출해낸 인공적 대상-주민-을 통치하기 때문에, 통치 대상에 대한 고도의 개입을 함축하고 있다. 그러한 개입이 얼마나 정당한지는 상당히 논쟁적이다. 이런 문제를 해소하기 위해서는 신뢰와 투명성에 의존하는 담론이 전제되어야 한다. 안전 메커니즘의 표준적이고 체계적인 합리성은 게임 거버넌스의 완성이라기보다는 단지 한 부분일 뿐이다. 게임 거버넌스가 담론의 지지를 받지 못하고 단지 합리성에만 의존한다면 목적을 잃은 무기가 될 수도 있다.

안전 메커니즘과 담론 구조가 상호보완적으로 작동할 수 있다면 가장 이상적일 것이다. 시민들은 담론 참여를 통해 거버넌스의 규칙을 바로 이해할 수 있으므로 거버넌스의 집행력도 높아질 것이다. 안전 메커니즘이 합리성을 전제로 구축된다면, 담론은 신뢰와 투명성을 전제로 확산될 수 있다. 그러므로 담론 구조가 안전 메커니즘을 비판하는 것을 허용한다면 안전 메커니즘을 더 안정적으로 보장할 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korea Government (NRF-2010-330-B00170) & (NRF-2011-330-B00107).

REFERENCES

- [1] Kim, Min Kyu, "A Study on the Shifting of Regulation Paradigm for Arcade Game", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12 No. 4, pp. 53-64, 2012. in Korean.
- [2] Kim, Min Kyu, "A Study on the Effects of Cultural Policy about Transition of Game Rating System", *The Journal of Cultural Policy*, Vol. 26 No. 2, pp. 175-191, 2012. in Korean.
- [3] Kim, Ji Yeon, "Online Game: Its Tim-Space Frame and Realities", *Journal of Science & Technology Studies*, Vol. 12 NO. 1, pp.79-106, 2012. in Korean.
- [4] Curtis, Bruce, "Foucault on Governmentality and Population: The Impossible Discovery", *The Canadian Journal of Sociology / Cahiers canadiens de sociologie*, Vol. 27, No. 4 (Autumn,2002), pp. 505-533, 2002.
- [5] Dean, Mitchell, "Liberal Government and Authoritarianism", *Economy and Society*, Vol. 31, No. 1, pp. 37-61, 2002.
- [6] Dean, Mitchell, "Governmentality: Power and Rule in Modern Society", Sage, 2010.
- [7] Foucault Michel, "Society Must Be Defended': Lectures at the College de France, 1975-76", Penguin Books, 2004.
- [8] Foucault Michel, "Security, Territory, Population: Lectures at the College de France 1977-1978", New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- [9] Foucault Michel, "The Birth of Biopolitics: Lectures at the College de France, 1978-1979", New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- [10] Hwang, Seng-Heum, "Legal Relationship with the Operation Mode & Use Method of Game Products and the Contents as Object of Game Classification", *Public Law Research*, Vol. 13, No. 1, pp. 401-430, 2012. in Korean.
- [11] Hwang, Seng-Heum, "A Study on the Transition Process of Game Software Regulation System", *Chung-Ang Law review*, Vol. 11, No. 1, pp. 421-456, 2009. in Korean.
- [12] Kim, Ji Yeon, "A Comparative Analysis on Internet Content Rating and Filtering System", Master's thesis in Graduate School of Information Sciences, Soongsil University, 2003.
- [13] Kang, Shin-kyu & Kim, Gwang-jae, "An Comparative Study on the Self-regulation of the Digital Game", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12 No. 6, pp.107-120, 2012. in Korean.

[부록: ESRB 기술어 예시]

	내용기술어	설 명
1	Alcohol Reference	음주관련 언급
2	Animated Blood	만화적 선혈
3	Blood	선혈
4	Blood and Gore	선혈과 유혈
5	Cartoon Violence	만화적 폭력
6	Comic Mischief	만화적 장난
7	Crude Humor	원색적인 유머
8	Drug Reference	약물관련 언급
9	Fantasy Violence	판타지 폭력
10	Intense Violence	강한 폭력
11	Language	언어
12	Lyrics	노래에 신성모독, 성, 폭력, 음주, 약물 관련 내용을 약간 포함
13	Mature Humor	성인 유머
14	Nudity	노출
15	Partial Nudity	부분 노출
16	Real Gambling	도박
17	Sexual Content	성적 내용
18	Sexual Themes	성적 주제
19	Sexual Violence	성적 폭력
20	Simulated Gambling	가상 도박
21	Strong Language	강한 언어
22	Strong Lyrics	강한 노래가사; 노래에 신성모독, 성, 폭력, 음주, 약물 관련 내용이 노골적으로 빈번하게 포함
23	Strong Sexual Content	강한 성적 내용
24	Suggestive Themes	암시적 주제
25	Tobacco Reference	담배관련 언급
26	Use of Alcohol	음주하는 내용
27	Use of Drugs	약물을 사용하는 내용
28	Use of Tobacco	흡연하는 내용
29	Violence	폭력
30	Violent References	폭력관련 언급



김 지 연 (Kim, Ji Yeon)

2010.2 고려대학교 과학기술학 박사
(Ph.D. 과학사회학 전공)
2012.3-현 가톨릭대 인문과학연구소 연구교수
2013.1-현 한양대학교 겸임교수

관심분야 : 게임 거버넌스, 인터넷 거버넌스, 전문성과 민주주의, IT기술의 사회적 수용, 시공간의 구성, 통치성



김 민 규 (Kim, Min Kyu)

2002.2 고려대학교 사회학 박사(Ph.D. 문화사회학전공)
2003-2009.5 한국게임산업진흥원 본부장·팀장
2009.5-2010.2 한국콘텐츠진흥원 팀장
2010.3-현 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수
2011.6-현 아주대학교 문화콘텐츠연구센터 센터장

관심분야 : 게임콘텐츠 및 산업 비즈니스 연구, 인터랙티브 콘텐츠 및 테크놀로지, 유저 인터페이스 및 이용 패턴



이 종 필 (Lee, Jong Pyl)

1991 제33회 사법시험 합격
1994.2 사법연수원 제23기 수료
1997.3-현 변호사
2009.2-현 게임물등급위원회 위원

관심분야 : 게임 거버넌스, 게임물 등급제도, IT와 장애인 인권

— 게임 거버넌스에 관한 논고: 푸코의 통치성 개념으로 바라본 게임등급시스템 —