

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2019.5.2.321>

JCCT 2019-5-40

게임물 등급 제도의 문제점과 개선방안 모색 - IARC 가입국을 중심으로

Problems and Improvement of Game Rating System - Focused on IARC member Countries

김대욱

Kim Dae-wook*

요약 본 연구는 우리나라 게임물 등급 제도의 변천을 알아보고, IARC 게임물 등급 심의 시대에 맞아 문제점과 개선방안을 모색하는 데 목적이 있다. IARC는 국제등급분류연합으로, 전세계 6개 기구 37개국이 가입되어 있다. 또한, IARC는 참여 스토어 프론트에 게임 등급 심의의 자율권을 부여하고 있다. 우리나라의 게임물 심의 방법은 등급분류제도에 의한 직접 심의와 IARC 자체등급분류제도에 의한 위임 심의로 진행되고 있다. 게임물 등급 제도의 문제점으로 민간이 주체가 된다는 점과 설문지에 의존한다는 점, 자체등급분류제도에 의한 부작용을 들 수 있다. 게임물 등급 제도 개선 방안으로 IARC 가이드라인을 구축하는 것, 게임 개발자에 대한 페널티 및 등급 심의에 대한 교육, 참여 프론트 스토어 관리를 제안할 수 있다. 결론적으로, 오픈마켓에 등급 심의 권한을 위임하는 것은 위험할 수 있어, 정부와 업계, 게임 개발자, 이용자, 미성년 게이머의 부모들을 포함한 등급 심의 토론의 장을 구성하여, IARC 기준을 활용하여 우리나라의 현실에 맞는 게임물 등급 제도를 만들어야 할 것이다.

주요어 : 오픈마켓, IARC, 게임물 관리 위원회, 게임콘텐츠등급분류위원회, 게임물 등급 제도, 문제점, 개선방안

Abstract This study aims to investigate the transition of the game rating system in Korea and to search for problems and improvement measures in the era of IARC game grade review. IARC(International Age Rating Coalition) is an International Classification Alliance, with 37 member organizations from 6 countries. In addition, IARC grants participating store-fronts autonomy to review game ratings. The method of deliberating games in Korea is proceeding with direct review by rating system and deliberation by IARC's own classification system. The problem of the rating system of the game is that the civilian becomes the subject, it relies on the questionnaire, and its side effects are caused by its own classification system. IARC guidelines can be developed to improve the game rating system, education on penalties and ratings for game developers, and management of participating front-stores. In conclusion, it may be dangerous to delegate rating authority to open market, and it is necessary to construct a discussion forum for ratings, including government and industry, game developers, users, and parents of under-age gamers. It is necessary to create a rating system for the game environment in Korea.

Key words : Open Market, IARC, GRAC, GCRB, Game Rating System, problem, Improvement

*정회원, 경상대학교 유아교육과
접수일: 2019년 2월 5일, 수정완료일: 2019년 3월 19일
게재확정일: 2019년 4월 15일

Received: February 05, 2019 / Revised: March 19, 2019

Accepted: April 15, 2019

*Corresponding Author: dandi@gnu.ac.kr

Dept. of Early Childhood Education, Gyeong-sang National University, Jin-Ju, Korea

I. 서론

우리나라에서 게임물에 등급을 심의하여 부여하기 시작한 것은 1999년부터인데, 본격적으로 게임물을 심의하기 시작한 것은 2006년에 터진 바다이야기 사태 때문이다. 바다이야기는 사행성이 짙은 아케이드 게임기로 수많은 피해자를 양산했다. 이때부터 지금까지 우리나라의 게임물 등급 심의는 사행성 게임기에 초점을 맞춰 진행되고 있다.

우리나라에서 게임물을 심의하는 기구는 GRAC(게임물 관리 위원회)와 GCRB(게임콘텐츠등급분류위원회)로 구분되어 있다. GRAC는 사행성 게임을 포함한 아케이드 게임 심의와 전체 게임물 관리 업무를 맡고 있는 정부 기관이고, GCRB는 과거 게임물등급위원회가 맡고 있던 PC, 비디오, 모바일 게임물의 등급을 심의하는 민간차원의 기관이다. 이처럼, 우리나라는 게임물 등급 심의가 정부와 민간으로 구분되어 있으며, 2017년 IARC에 가입하여 게임 등급 심의를 글로벌 표준에 맞추고자 노력하고 있다.

본 연구는 우리나라 게임물 등급제도의 변천과 IARC, IARC의 참여 스토어 프론트를 알아보고, 우리나라 게임물 심의 방법으로 등급분류제도에 의한 방법과 자체등급분류제도에 의한 방법을 살펴보고, 민간주도 및 설문지 위주, 자체등급분류제도에 대한 문제점을 고찰하고, 게임물 등급 제도의 개선방안으로 IARC 가이드 라인 구축과 게임 개발자에 대한 페널티, 등급 교육, 참여 프론트 스토어 관리에 대해 제안하는 데 목적이 있다.

II. 게임물 등급제도와 IARC

1. 게임물 등급제도의 변천

우리나라에서는 1997년 영화진흥법에 규정된 영화 등급분류부터 등급분류 제도가 생겨났고, 1999년에 「음반, 비디오물 및 게임물에 관한 법률」이 제정되어 게임과 비디오물로 확대되었다[1]. 2006년 바다이야기 사태로 인해 사행성 게임의 위험성에

대해 정부가 인지하고 사고의 재발을 막기 위해 게임물등급위원회가 출범되었다. 기존의 음비법 법안이 게임물 규제 및 유통 질서만을 위한 내용이었다면, 게임물등급위원회의 출범을 알리는 게임산업진흥법은 이 사항 이외에 게임산업 및 게임문화의 진흥을 위한 내용도 담고 있었고[3], 영상물 등급 위원회에서 벗어나 게임물만을 위한 심의기구가 탄생했다는 의의가 있었다.

이후, 2013년 「게임산업진흥에 관한 법률」 제16조에 의해 GRAC(게임물 관리 위원회: Game Rating and Administration Committee)가 출범되어 게임물 등급을 심의하던 것에서 아케이드 게임물에 대한 심의만 국가기관에서 심의하는 것으로 법률이 개정되었다. 2014년 「게임산업진흥에 관한 법률」 제24조 2항의 규정에 따라 GCRB(게임콘텐츠등급분류위원회: Game Content Rating Board)가 출범하여 게임물 심의를 민간차원에서 하는 것으로 체제가 개편되었다.

2017년 12월에 우리나라는 IARC(국제등급분류연합: International Age Rating Coalition)에 가입하여 게임물 심의 기준을 글로벌 표준에 맞추고자 노력하고 있다.

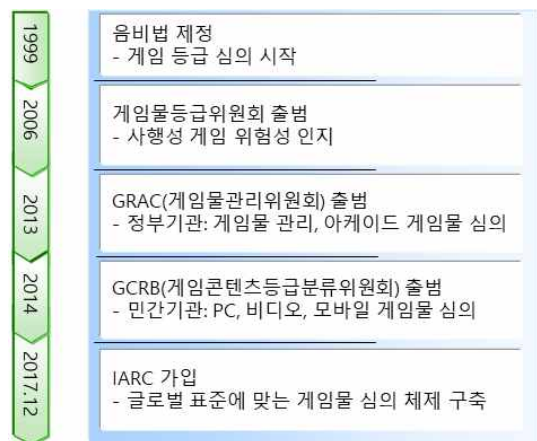


그림 1. 게임물 등급제도의 변천
Figure 1. Transition of Game Rating System

2. IARC

1) IARC

IARC는 국제등급분류연합(International Age Rating Coalition)의 줄임말이다. IARC는 구글 플레이 스토어나 애플의 앱스토어, 마이크로소프트의 윈도우즈 스토어, 애플의 앱스토어와 같은 글로벌 거대 오픈마켓들이 게임물 등급 심의없이 유통하기 시작하여 만들어졌다.

IARC에 속한 게임 심의 기구는 6개이며 IARC에 속한 기관들이 보내온 설문지를 바탕으로 자체 심의를 진행한다. 게임 개발자들이 IARC에 접속하여 6개 기관의 기준을 저촉하는지 허용하는지를 자가 체크하여 이를 통과하면 빠르면 수분내로 IARC에 가입한 37개국에서 발매가능한 게임물 등급 및 유통 권한을 부여받을 수 있다.

2) IARC 가입기관

2019년 현재 IARC에 가입한 전세계 게임 관련 기관은 6개 기구이다. 호주 ACB(호주등급심사위원회: Australian Government Classification Board), 브라질 ClassInd(등급 표시: Classificação Indicativa), 북미 ESRB(오락 소프트웨어 등급 위원회: Entertainment Software Rating Board), 한국 GRAC(게임물 관리 위원회: Game Rating and Administration Committe), 범유럽 PEGI(범유럽 게임 정보: Pan European Game Information), 독일 USK(소프트웨어 심의 등급 기관: Unterhaltungsssoftware Selbstkontrolle)가 그것이다.

ACB는 호주에서 사용되고 있다. ClassInd는 브라질에서 사용되고 있다. 북미 ESRB는 미국, 캐나다, 멕시코 3개국에서 사용되고 있다. GRAC은 우리나라에서 사용되고 있다. 범유럽 PEGI는 독일을 제외한 유럽 30개국에서 사용되고 있다. USK는 독일 1개국에서 사용되는 게임 심의 기관이다. 유럽 PEGI와의 차이점은 독일 USK는 폭력성에 대한 심의를 강하게 한다는 점이며 특히 나치에 대한 규제가 심하다.

이처럼 2019년 현재 IARC는 6개 기구 37개국에서 사용되고 있다.

3. 참여 스토어 프론트

IARC는 참여 스토어프론트라는 제도를 운영하고 있다. IARC의 참여 스토어프론트는 오픈마켓에 자체 게임 심의권을 보장해주는 제도이다. 스토어프론트는 특정 국가에서 법적으로 요구하는 콘텐츠 분류 요구사항을 준수하면서 조금 더 신뢰할 수 있는 표준 적용을 위해 각자의 등급 평가 시스템을 만들어서 적용하고 있으며, 현재 참여 스토어프론트는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어, 플레이스테이션 스토어가 있다[4].

2019년 현재, 호주 ACB는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어에게, 브라질 CLASSIND는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어, 플레이스테이션 스토어에게, 북미 ESRB는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어, 플레이스테이션 스토어에게, 한국 GRAC은 구글 플레이 스토어, 오쿨루스 스토어에게, 범유럽 PEGI는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어에게, 독일 USK는 구글 플레이 스토어, 마이크로소프트 스토어, 닌텐도 이샵, 오쿨루스 스토어에게 각각 참여 스토어 프론트로서의 권한을 위임하여 자체적으로 게임 등급을 정할 수 있도록 하고 있다[4][그림 2].

	구글 플레이 스토어	마이크로소프트 스토어	닌텐도 이샵	오쿨루스 스토어	플레이스테이션 스토어
호주 ACB	√	√	√	√	권한 없음
브라질 CLASSIND	√	√	√	√	√
북미 ESRB	√	√	√	√	√
한국 GRAC	√	권한 없음	권한 없음	√	
범유럽 PEGI	√	√	√	√	권한 없음
독일 USK	√	√	√	√	권한 없음

그림 2. IARC의 참여 프론트 스토어 게임 심의 권한 위임 여부[4]
 Figure 2. Delegate authority to review IARC's participating front-store games[4]

III. 게임물 심의 방법

1. 등급분류제도에 의한 게임물 등급 심의 위원회의 직접 심의

우리나라는 아케이드 게임은 게임물 관리 위원회에서, PC, 비디오게임, 모바일 게임물은 GCRB에서 등급을 심의하고 있다.

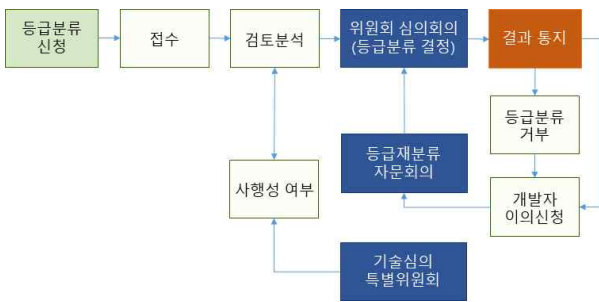


그림 3. 게임물 관리 위원회(GRAC)의 게임등급 분류 절차[2]
Figure 3.



그림 4. 게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)의 게임등급 분류 절차[5]
Figure 4. GCRB's Game Classification Procedure[5]

2. 자체등급분류제도에 의한 GRAC과 GCRB의 권한 위임 심의

IARC 운영 방식에 따라 GCRB도 자체등급분류 사업자를 선정하고 있다. 게임물 등급 심의를 위임하고 나면 등급심의회는 게임 개발자 자율에 따르게 된다. 비용도 발생하지 않고, 심의시간은 게임 개발자가 설문지에 응답하는 시간이 전부다. 게임물 등급 심사는 실질적으로 사후 모니터링에 달려있다고 해도 무방하다. IARC 운영 방식에 따른 게임물 등급 심의는 다음과 같다[그림 5][4].

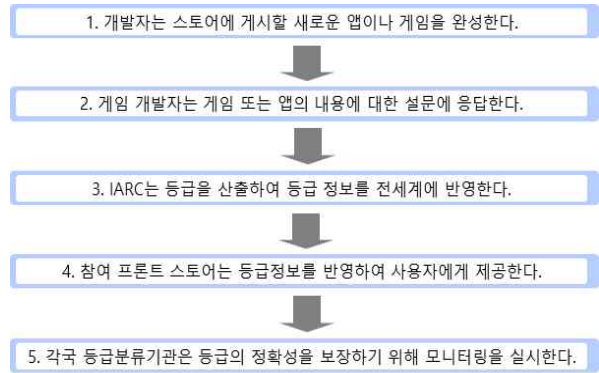


그림 5. IARC 운영 방식에 따른 게임물 등급 심의[4]
Figure 5. IARC review of game grade according to operating method[4]

IV. 게임물 등급 제도의 문제점

1. 민간 주도의 게임물 심의 위원회

IARC는 국가들이 연합하여 만든 국제 게임물 심의 기구이지만, 각국의 정부들이 주도하여 만든 기관은 아니라, 민간차원에서 주도하는 국제 기구이다. 6개 기관 중 정부부처가 주관하고 있는 기관은 호주 ACB, 우리나라 GRAC, 독일 USK를 비롯한 3개 기관에 그친다. 우리나라도 아케이드 게임물을 제외하고 민간위원회인 GCRB에 게임물 심의 문제를 민간에 의존하고 있다. IARC에 가입한 37개국 중 게임 등급 심의를 민간차원에 이양한 나라는 우리나라를 포함하여 35개국이며, 정부에서 관리하는 나라는 호주와 독일 2개국에 그친다.

	호주 ACB	브라질 CLASSIND	북미 ESRB	한국 GRAC /GCRB	범유럽 PEGI	독일 USK
운영주체	정부	민간	민간	정부/민간	민간	정부

그림 6. IARC 가입국들의 게임 심의 위원회 운영 주체
Figure 6. Owner of IARC member countries' game review committee

2. 설문지에 의한

현재 IARC 등급분류의 기준은 설문지이다. IARC는 오픈마켓 게임물 등 다량의 게임물을 효율적으로 등급분류하기 위해 설문형태의 등급분류시스템을 운영하고 있다[2].

우리나라 GRAC과 GCRB의 경우 [그림 3]과 같은 신청정보를 받고 있다.

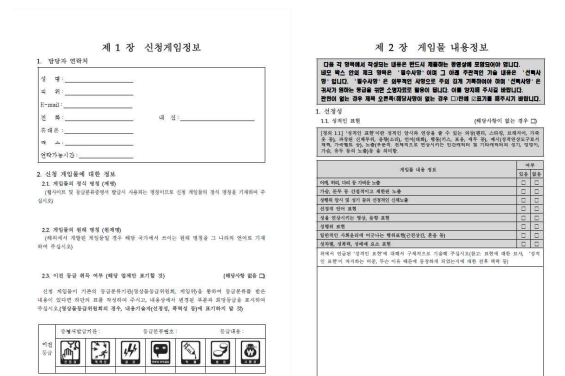


그림 7. 게임물 등급 심의 설문지[2]
 Figure 7. Game grade review questionnaire[2]

IARC 참여 프론트 스토어의 경우 설문지를 게임 개발자가 작성하면 오로지 게임 개발자의 응답에 따라 등급 평가가 즉시 이루어진다. 등급 평가는 1개 국가에 그치지 않고, IARC에 가입한 모든 국가에 게임물 등급을 부여받아 동시에 출시할 수 있는 권리를 얻게 된다. 게임 개발자에 전적으로 게임물 등급 심의 권한을 위임한다는 것은 많은 위험성을 내포한다.

3. 자체등급분류제도에 의한 참여 스토어 프론트의 문제

게임 심의 권한을 오픈마켓에 전적으로 맡기는 것은 문제가 될 수 있다. 나아가, 게임 심의 권한을 떠넘기는 게임 유통 채널은 점점 더 늘어날 것이다. 우리나라의 GRAC의 경우 구글 플레이 스토어와 오쿨루스 스토어 두 군데에 게임 심의를 위임한 상태이지만[2], 앞으로 IARC의 기준에 맞춰 다른 오

픈마켓에도 게임 심의권을 제공할 가능성이 크다.

IARC는 게임물을 이용하는 연령을 맞추는 국제 기준을 제시하려는 기구이다. 그런데, 가입하고 있는 6개 기구 모두에서 자체등급분류제도를 통해 구글 플레이 스토어와 오쿨루스 스토어를 허용하고 있어, 구글 플레이 스토어와 오쿨루스 스토어가 마치 IARC 기준인 양 보일 수 있는 여지가 있다. 시장의 자율에 맡기는 것도 좋지만, 심의 방법을 조금 더 고민해볼 필요가 있다.

IARC의 참여 스토어 프론트를 통하면 GRAC의 15일 이내라는 기존 심의 방식보다 훨씬 짧은 기간 내에 무료로 게임 등급을 받을 수 있다. GRAC를 통하면 등급이 우리나라에 유통시킬 때만 적용되지만, IARC의 참여 스토어 프론트를 통하면 IARC에 참여하는 6개 기구가 참여하는 세계 각국에 유통시킬 수 있는 게임 등급을 부여받게 된다.

V. 게임물 등급 제도 개선방안 모색

1. IARC 가이드라인 구축

IARC는 2013년에 결성된 단체로, 아직까지 가입된 6개 기구의 지침과 각 기구에서 제공한 설문문항들을 모두 제공하는 형태로 게임 심의를 진행하고 있다. 한국도 IARC에 가입한 만큼, IARC에서 글로벌 표준 가이드라인을 만들 수 있도록 힘을 합쳐야 한다.

2. 등급을 속인 게임 개발자에 대한 페널티 부여

대부분의 게임 개발자는 낮은 등급, 즉 전체 이용가 등급을 받고 싶어한다. 게임 개발자가 직접 자율 심의에 참여하는만큼, 등급을 속일 기회는 많다. 다양한 플랫폼으로 정말 많은 게임이 출시되기 때문에, 출시 이후에 사후 심의 관리가 제대로 이루어지기도 힘든 구조이다. 많은 게이머가 게임에 참여하

지 않는다면 등급이 잘못된 게임이라도 계속해서 유통될 수 있는 구조이다. 때문에, 등급을 속인 게임 개발자에 대한 페널티를 부여하여 경각심을 일으키는 것도 좋은 방안이다.

3. 게임 개발자에 대한 등급 교육 필요

게임 개발자에 대한 등급 분류에 대한 교육을 실시하는 것도 방법이다. 정기적인 재교육을 실시하는 것도 방법이다. 이 때, 굳이 오프라인 교육을 실시할 필요는 없을 것 같고, 온라인 교육을 실시하면서, 게임 등급을 어겼을 때의 페널티에 대한 안내가 이루어져야 한다.

4. 참여 프론트 스토어 관리 필요

과거에 비해 과다해진 게임물 등급 심의를 게임 개발자와 오픈마켓에 넘길 것이 아니라 IARC 참여 프론트 스토어들과 등급 심의에 대해 협의할 필요가 있다.

게임 개발자들에 대한 관리를 요청하는 것도 방법이고, 게임 개발자들이 등급을 속이고 자율 심의로 전체 이용가 등급으로 출시하는 경우, 자체적인 게임 개발자에 대한 페널티를 부가하는 것도 방법이다.

우리나라는 GRAC의 지침을 제공하고 오픈마켓에서 회사의 특성에 맞게 연령별 등급을 부여하는데 이 때, 적극적으로 협의하여 기준안을 맞출 수 있도록 제안할 필요가 있다.

우리나라는 GRAC과 GCRB를 통해 자체등급분류 제도로 구글 플레이 스토어와 애플 앱스토어의 2개 오픈마켓을 허용하고 있지만, 4개 이상의 오픈마켓을 허용한 다른 IARC 가입국들에 비해 아직까지 가장 보수적이다. IARC 가입국이라고 해서 오픈마켓에 쉽게 자체등급분류권한을 부여하기보다 현재 개방한 오픈마켓 2개만 유지한 채 다른 오픈마켓에 배타적인 입장을 취하는 것도 현실적인 방안이 될 수 있다.

VI. 결론 및 제언

우리나라는 2017년에 IARC에 가입하여 게임물 등급 심의 기준이 크게 변화했다. IARC 기준에 따라 자체등급분류사업자를 선정하여 게임물 등급 심의를 민간에 위임하고 있는데, 이는 위험성을 내포한다. 현재, 게임물 심의가 너무 많으며, 게임 개발자를 보호해야하는 취지는 좋다. 하지만, 이들을 보호하기 위해 대기업인 오픈마켓들에게 등급 심의 권한을 사실상 위임하는 것은 제고할 필요가 있다. 게임물 관리 위원회가 정부와 게임업계, 게임 사용자, 미성년 게이머들의 부모들을 모두 포함시켜 게임물 등급 심의에 대한 대토론의 장을 구성하여 충분한 논의절차를 거쳐서 결정해야 할 필요가 있다.

참여 프론트 스토어인 오픈마켓에 게임물 등급 심의를 위임한 것은 게임 개발자에게 게임 권한을 위임한 것과 다름없다. 게임 개발자는 권한을 위임 받은 구글 플레이 스토어와 같은 오픈마켓에서 무료로 몇 분안에 게임등급을 심의받고자 한다. 게임 등급 심의 권한을 위임함으로써 과도한 게임물 등급 심의 업무에서 해방될 수 있지만 제대로 심의하지 않은 게임들이 소비자에게 제공될 위험성은 매우 커진다.

대부분의 게임 개발자는 수익을 극대화시키고자 한다. 수익을 위해서라면 등급을 낮춰서 낮은 연령의 게이머들에 대한 접근을 용이하게 하는 것이 좋은 방법이다. 게임 개발자에게 자율적으로 게임 등급 심의를 맡기는 지금의 시스템에서는 게임 개발자가 나쁜 마음으로 손쉽게 등급을 악의적으로 낮춰서 부여받을 수 있다.

IARC는 UN과 같이 전 세계의 정부가 모이는 기관이 아니다. 세계 각국에 있는 게임관련 민간과 정부 기관들이 모여있는 곳으로, IARC가 정한다고 해서 모두 글로벌 표준이 되는 것은 아니다. 현재 너무 많은 게임물들이 쏟아지고 있지만, 게임물 등급 심의 권한을 오픈마켓에 일방적으로 허용하는 것은 잘못된 생각일 수 있다. 2017년에 협약을 맺은 IARC에서 탈퇴하기란 쉽지 않은 일이지만, IARC

가 각국 게임물 등급 심의 기준을 존중하는만큼, 우리나라만의 게임물 등급 심의 규정을 명확히 하고 이에 따라 IARC를 활용하는 것도 좋은 방안이 될 것이다.

References

- [1] Seung-Heum, Kim. The Exception and Self-regulation of Game Classification in comparison to Film Classification. *Law Research*, 26(3), 355-392. 2014.
- [2] Game Rating & Administration Committee Homepage. <https://www.grac.or.kr> 20 April 2019 withdrawal.
- [3] Sung-Gi, Hwang. The Problems surrounding Content Regulation of Game on the Act for the Promotion of Game Industry. *Law & Technology*, 2(4), 16-28, 2006.
- [4] IARC homepage. <https://www.globalratings.com> 20 April 2019 withdrawal.
- [5] Game Content Rating Board Homepage. <https://www.gcrb.or.kr> 20 April 2019 withdrawal.