

게임등급분류제도의 국제적 조화와 발전방향에 관한 연구: 국제등급분류연합(IARC)을 중심으로

신창환

[국문초록]

종래의 사전적 기관심사형 등급분류 제도로서는 급증하는 게임물의 물량과 인터넷 플랫폼의 다변화 등 게임 환경의 변화로 말미암아 적절히 대처하기가 어려워지고 있다. 이에 국제등급분류연합(IARC)이 유력한 대안으로 부각되고 있는데, IARC에는 현재 북미의 ESRB, 유럽의 PEGI, 독일의 USK, 호주의 ACB, 브라질의 ClassInd, 우리나라의 게임물관리위원회가 참여하고 있다. IARC의 등급분류는 글로벌 사업자를 통해 게임등급 신청자가 등급을 신청하면, 정해진 알고리즘에 의한 설문 방식으로 신청인의 자기 선언을 통해서 자동적이고, 거의 즉각적으로 등급을 결정하는 시스템을 취하고 있다. IARC 시스템은 등급분류 편의성 증대, 각국 등급분류 제도의 통합, 글로벌 사업자의 각국 등급제도와의 정합성 이슈 해소, 사후 관리의 중요성 부각, 게임 등급의 일관성 증대, 게임 유저의 측면에서 문화 향유권의 신장 등의 특징을 찾아 볼 수 있으며, IARC 구조 및 운영과 관련된 미비점, 게임과 관련된 주요 플랫폼 사업자의 참여와 관련된 문제 등이 없지는 않다. 그러나 등급분류 절차와 관련하여 지적되는 신청인의 자기 선언의 부정확성 등에 대해서는 그러한 방식의 장점이 단점을 상회하므로 IARC 체제에 적합하다는 의견을 제시한다. 향후 IARC 발전 방향으로서 게임문화상대주의의 관점에서 제도를 운영하되, 공동 이슈에 대하여는 적절한 공조를 취할 것과 함께, 참여의 확대, 등급분류의 편의성 제고, 책임주의의 구현과 민주적 통제의 확보 등의 방안이 중요하다는 점을 논하였다.

[주제어] 게임, 등급분류, 국제등급분류연합(IARC), 게임물관리위원회, 플랫폼 사업자

투고일: 2020. 2. 13. 심사일: 2020. 3. 26. 게재 확정일: 2020. 4. 7.

<https://doi.org/10.16937/jcp.2020.34.1.187>

신창환 (법학박사(Ph. D.)/J. D.)_/주저자(tufushin@icloud.com)

I. 서론

이 논문에서는 기본적으로 게임 콘텐츠¹⁾에 대한 연령 등급과 관련된 이슈를 다루고자 한다. 연령 등급은 미디어와 문화콘텐츠의 잠재적인 폐해로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위한 제도적 장치이다. UN이 제정한 아동권리헌장에서는 어린이의 모든 종류의 정보와 아이디어를 추구할 수 있는 자유를 포함하는 표현의 자유를 선언함²⁾과 동시에, 어린이의 복지를 해칠 수 있는 정보와 자료로부터 어린이를 보호할 수 있는 적절한 가이드라인의 발전을 국가가 권장해야 함³⁾을 명기하고 있다.

게임산업법 제2조 제10호는 "청소년이라 함은 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)를 말한다"라고 정의하고, 청소년에게 적절하지 않은 게임콘텐츠로부터 청소년을 보호하기 위한 여러 조치를 두고 있다. 이 중에서 대표적인 정책이 게임의 연령 등급을 구분하고 있는 게임물 등급분류제도이다.^{4), 5)}

이와 관련하여 헌법재판소는, 게임물 등급분류제도는 게임물의 내용에 따라 이용연령을 제한함으로써 국민의 문화생활 및 정서 생활에 미치는 악영향을 방지하고, 게임물의 질적 향상을 도모하기 위한 것임을 천명한 바 있다.⁶⁾ 우리나라의 등급분류는 기본적

1)법적인 의미에서 "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나, 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다 (게임산업진흥에 관한 법률(이하 '게임산업법'으로 약칭) 제2조 제1호 참조).

2) United Nation, *Convention on the Rights of the Child* (1989), Art. 13, para. 1.

3) *Id.*, Art. 17, (e).

4) 게임산업법은 2006.10.29., 기존의 "영화 및 비디오, 게임물에 관한 법률"에서 분법한 것이다. 따라서 우리나라에서 게임물의 등급분류는 영화의 등급분류에 바탕을 두고 있다고 할 수 있다. 현행 영화의 등급분류 체계 또한 게임물의 등급분류 체계와 같다.

5) 우리나라의 게임 등급은 전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년이용불가로 나뉜다(게임산업법 제21조 제2항). 다만 아케이드 게임의 등급 구분은 전체이용가와 청소년이용불가로만 분류한다(게임산업법 제21조 제3항).

6) 헌법재판소 2002.10.31, 2000헌가12. 당시 게임물에 대한 등급분류제와 등급분류와 관련된 행정청의 권한을 담고 있었던 '음반비디오및게임물에관한법률 제24조 제3항 제4호 중 게임물에 관한 규정부분 위헌 제정' 사건이다. 헌법재판소는 관계행정청이 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물을 발견한 경우 관계공무원으로 하여금 이를 수거·폐기하게 할 수 있도록 한 구 음반·비디오물및게임물에관한법률(2001. 5. 24. 법률 제6473호로 개정되기 전의 것) 제24조 제3항 4호 중 게임물에 관한 규정 부분(이하 "이 사건 법률조항"이라 한다)이 재산권을 침해하는지 여부와 관련하여, "이 사건 법률조항의 입법목적은 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물(이하 "불법게임물"이라 한다)의 유통을 방지함으로써 게임물의 등급분류제를 정착시키고, 나아가 불법게임물로 인한 사행성의 조장을 억제하여 건전한 사회기풍을 조성하기 위한 것이라고 할 수 있다. 그렇다면 이 사건 법률조항의 입법목적의 정당성은 쉽게 수긍될 수 있을 뿐만 아니라, 이 사건 법률조항에서 게임제공업주에 대하여 먼저 불법게임물의 사용증지나 수거·폐기를 명하지 아니하고 즉시 그 게임물을

으로는 게임산업법 제16조 소정의 법정위원회인 게임물관리위원회가 담당하고 있다. 다른 나라에서도 대체로 게임등급분류 제도는 등급 기관이 민간 주도인지 혹은 국가에 의하여 운영되는지 등에 따라 적지 않게 상이하지만, 대체로 전문 기관의 게임물 리뷰를 바탕으로 한 사전심사제를 본질로 한다.

그런데 근래에 들어와 게임을 비롯한 디지털 콘텐츠의 숫자 자체가 폭증하였고, 게임물 유통의 양상도 인터넷과 구글의 ‘구글 플레이’, 애플의 ‘스팀’ 등으로 플랫폼이 다변화되면서, 기존의 사전적 기관심사형 등급분류로서는 적절히 대처하기가 어려워지고 있다. 이에 따라 국제적인 수준에서의 게임등급분류를 표방하여 2013년에 출범한 ‘국제등급분류연합(International Age Rating Coalition, 이하 “IARC”로 약칭)’이 기존 게임등급분류제도에 대한 새로운 시대적 대안으로 부각되고 있다. 그러나 IARC 체제에 쏟아지는 관심에 비하여 학술적인 연구는 아직 일천한 것으로 보인다.⁷⁾

아래에서는 다음과 같은 순서로 논의를 진행하고자 한다. 게임물 등급분류에 관한 기존의 논의 및 최근의 게임 환경 변화와 그 시사점을 살피고(II), 국제등급분류연합(IARC)의 형성 과정, 운영 현황과 특징을 파악하며(III), IARC 시스템의 잠재적 문제점을 검토하고(IV), IARC 발전 방향을 모색해 본 후(V), 본고의 결론(VI)을 도출한다.

II. 기존의 논의 및 최근의 게임 환경 변화와 그 시사점

1. 게임 등급분류제도를 바라보는 시각의 대립

수거·폐기할 수 있도록 하는 행정상 즉시강제의 근거를 규정한 것이 위와 같은 입법목적에 기여하는 하나의 적절한 수단이 될 수 있음은 물론이다”라고 판시하고, 헌법합치결정을 하였다.

- 7) 따라서 본 연구는 기존의 선행 연구를 풍부히 검토할 수 없다는 한계를 안고 있다. 연구의 대상을 전반적인 게임물 등급분류나 자율 등급분류 일반이 아닌 ‘국제등급분류연합(IARC)’으로 좁혀서 보면 국내의 연구 문헌으로는 김대욱, “게임물 등급제도의 문제점과 개선방안 모색-IARC 가입국을 중심으로”, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)』, Vol. 5, No.2 (2019), 해외의 연구 문헌으로는 M. Garcia, *International Age Rating Coalition (IARC) possibilitando a unificação da classificação indicativa de jogos eletrônicos e aplicativos no mundo*, 2015. viii, 74 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, (2015) 정도만이 검색된다. 이렇듯 새로운 제도 검토의 필요성에 비하여 기존 연구나 공개된 정보가 한정적이어서 본 연구의 진행에 어려움이 없지 않았다. 이 같은 선행 연구나 공개 정보의 한계를 극복하기 위하여 필자는 구글의 개발자 계정을 취득하여 IARC 설문 방식 등을 조사하고, 2019.12.6, 이화여대에서 열린 한국정책학회 동계학술대회에 참석, 이 자리에서 IARC 시스템에 관하여 발표한 게임물관리위원회의 발표 내용과 자료를 참고하였다. 또한 게임물관리위원회 배미영 IARC 담당자와의 2019. 12. 27.자 대면 인터뷰, 게임콘텐츠등급분류위원회 박현옥 사무국장과의 2020. 3. 23.자 전화 인터뷰에도 많은 도움을 받았음을 밝히며 인터뷰에 응해 주신 분들께 지면을 빌어 감사드린다.

1) 등급분류를 통한 통제론 및 신중론

청소년 보호의 가치를 중시하는 견지에서는 게임등급분류제도가 청소년 보호라는 목적을 달성하는데 적절한 수단으로서 등급분류를 통하여 게임 내용에 대한 통제를 가하여야 한다는 논리가 가능하다.

이와 관련하여, 사회적 현실에 적합한 제도는 비단 추상적이거나, 이념적인 논리 속에서만 도출될 수 없고 외부에서 보기에는 억압적인 검열 제도를 도입하고 있더라도, 그 제도가 해당 사회의 체제와 역사적 맥락 속에서는 적절한 제도일 수 있다는 점을 고려하여야 한다는 의견이 있다.⁸⁾

또한 통제론에 기운 입장이라고 보기는 어려우나, 청소년 보호를 위한 제도적·정책적 접근은 게임의 영역에 국한하여 논의될 것이 아니라, 전반적으로 사회의 교육 환경을 함께 고려하는 신중한 접근이 필요하다는 견해 등도 제시되어 있다.⁹⁾

2) 통제 완화론

게임산업 육성이 필요하다는 견지에서 게임 등급분류제도 개혁을 주창하는 의견으로, 우리나라 등급분류기관의 심의 기준의 불명확성이나 심의 결과의 비밀관성 등을 지적하는 견해¹⁰⁾, 등급분류기관에서 등급분류와 결부된 사행성 확인과 관련하여 자의적인 기준이 쓰이고 있고, 등급분류의 거부 제도의 남용 가능성 등을 이유로 등급분류제도 재검토 및 개편론을 펴는 견해¹¹⁾ 등이 발견된다.

한편 게임산업법의 등급분류제가 기실 내용 등급분류와 함께 사행성 확인이라는 내용 등급분류가 아닌 요소를 함께 가지고 있고, 내용 등급분류라는 기본 구조에서 등급분류 결정이 나오는 반면, 사행성 확인이라는 부수적 구조에서 등급분류 거부 결정이 나오는 것으로 이해하여 현행의 게임등급분류와 등급분류거부를 통합적으로 파악하는 견해¹²⁾에서는, 장기적으로는 게임의 등급분류를 사업자의 자율 규제 영역으로 두고, 게임의 사행성 관리만을 게임물관리위원회의 소관 사항으로 할 것을 제안하고 있다.¹³⁾

8) 김민규/홍유진/박태순, “세계 게임 심의제도의 추세 및 함의”, 『2009 KOCCA FOCUS (하권)』 09-11 (통권 제11호), 한국콘텐츠진흥원 (2009), 6면.

9) 권현영, “현행 게임규제정책의 한계와 과제”, 『한국IT서비스학회지』, 제13권 제3호 (2014), 156면.

10) 김윤명, 『게임서비스와 법』, 경인문화사 (2014), 413-415면.

11) 김종일, 『게임의 법적 규제에 관한 연구』, 박사 학위논문, 서울대학교 대학원 (2017), 155-159면.

12) 황승흠, “게임 등급분류의 특례와 자율규제: 영화 등급분류와 비교하여”, 국민대학교 법학연구소 『법학논총』, 제26권 제3호 (2014), 361면.

13) 앞의 논문, 387-388면.

3) 필자의 의견

청소년 보호를 목적으로 한 게임의 연령등급은 청소년과 부모에게 게임 내용의 수준과 연령 적합성에 대한 적절한 정보를 제공하는 기능을 수행하는 수준에서 그쳐야 할 것으로 생각한다. 이와 같은 적정 수준을 넘어서 모든 경우에 있어 게임 연령등급을 강제로 관철하게 하거나,¹⁴⁾ 등급분류를 국가기관에 의한 게임의 내용통제 수단으로 오용하려는 시도 등이 있다면 이는 제도 본연의 기능을 일탈한 과도한 규제일 것으로 사료된다. 그런데 기존의 게임물 등급분류제도는 최근의 게임 환경 변화에 비추어 볼 때 전반적인 재검토가 필요하지 않을지 하는 의문이 생긴다.

2. 최근의 게임환경 변화 및 게임심의의 실무 현황

게임이라는 문화현상이 대두된 이래, 청소년 보호와 관련된 이슈가 수면 위로 떠오른 1990년대, 2000년대 초 무렵부터 20~30년이 지난 지금까지는 기관 리뷰에 의한 사전 등급분류제도가 그 기능을 그런대로 수행하여 왔다고 평가할 수 있겠다. 그러나 현재 각국의 게임물 등급분류제도는 나라마다 다소 차이가 있으나, 다음과 같은 공통적인 현상이나 문제점에 노출되어 있다고 할 수 있다.

1) 모바일 게임의 강세

우리나라에서 게임 분야는 크게 PC게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임 및 모바일 게임으로 구분한다.¹⁵⁾ 전체 게임에서 모바일 게임의 점유율 비중은 최근 비약적으로 증가하여, 근년의 점유율 비중은 전체 게임의 절반을 넘는다.¹⁶⁾ 향후에도 모바일 게임의 강세는 지속될 것으로 예상된다.¹⁷⁾

14) 영화 등급분류에 있어서는, 보호자가 동반한 경우에 한하여 12세, 15세 등급의 영화도 이에 도달하지 아니 한 자가 입장할 수 있다는 점(영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제29조 제4항 단서)에서 일부 권고적 성격이 발견되지만, 게임 등급분류에서는 이같은 일부 권고적 성격조차 배제되어 있다는 설명에 대해서는 황승훈, 앞의 논문, 367면.

15) 한국콘텐츠진흥원, 「2019 대한민국 게임백서」, 한국콘텐츠진흥원 (2019), 29면.

16) 전체 게임에서 모바일 게임의 점유율 비중의 추이는 다음과 같다. 2012년 10.1%; 2013년 29.1%; 2014년 33.5%; 2015년 38.7%; 2016년 46.3%; 2017년 54.9%; 2018년 53.7%. 앞의 2019 대한민국 게임백서, 32면.

17) 앞의 2019 대한민국 게임백서, 36면.

2) 심의 대상 게임의 폭증

엔터테인먼트의 영역에서도 콘텐츠의 존재 형태의 중심축이 디지털 도메인으로 옮겨 오면서 사람들의 관심이 공급을 촉발하고, 기술적으로도 점점 더 용이하게 게임을 제작할 수 있는 환경이 됨에 따라 인터넷으로 유통되는 비디오 게임의 숫자가 급증하여 종래의 중앙집권적, 사전 기관심사형 등급분류로서는 쏟아지는 게임물의 등급분류 수요에 적절히 대처하기가 어려워졌다.¹⁸⁾ 아울러 게임물이 CD-ROM과 같은 매체를 벗어나 인터넷 송신 방식으로 유통되면서, 게임물의 내용 수정(improvement)도 지극히 쉽고 그 빈도도 잦게 되었다.¹⁹⁾ 기존 게임의 기본적인 틀은 유지한 채 게임 내용의 일부만 변경되었을 때, 등급분류제도의 관점에서 이를 어떻게 처리할 것인가 하는 문제가 쉽지 않다. 이 같은 기존의 어려움이 유통 환경의 변화로 가중되면서 기존의 등급분류제도에 심각한 도전이 되고 있다.

우리나라의 게임물 등급분류는 게임산업법 소정의 공공기관인 게임물관리위원회의 등급분류²⁰⁾, 게임산업법 제24조의2에 따라 게임물관리위원회로부터 등급분류 업무의 일부를 위탁받은 민간 기구인 게임콘텐츠등급분류위원회의 등급분류(GCRB)²¹⁾, 게임산업법 제21조의2에 따른 오픈마켓²²⁾ 사업자의 자체등급분류²³⁾로 나뉘어 운영된다. 그런데 2018년의 통계를 보면, 게임물관리위원회의 등급결정이 809건, 게임콘텐츠등급분류위원회의 등급 결정이 873건으로 두 기관 합쳐 총 1,682건인데 비하여, 오픈마켓 사업자를 통한 자체등급분류 결정은 458,078건이나 되어 오픈마켓 사업자에 의한 자체등급결정이 비중이 훨씬 크다.²⁴⁾

18) 게임물의 등급분류에 앞서 제도적으로 먼저 성립되어 게임물의 등급분류에 영향을 주었다고 볼 수 있는 영화의 경우와 비교하여 보는 관점도 의미가 있다고 할 것인데, 영화와 게임의 등급 심의는 다른 점이 많다. 전 세계적으로 많은 영화가 만들어지기는 하지만 그래도 영화는 게임보다는 상대적으로 소수의 작품이 제작·유통되고, 배급의 배타성이 아직 크게 약화되지는 않은 까닭에 영화에 대해서는 중앙 기관에 의한 등급분류를 비롯한 제반 관리가 더 용이하다는 측면이 있는 것이다.

19) 게임물을 애초에 인터넷 플랫폼으로 보급하였다면, 그 이후 게임 내용의 일부 수정 부분은 패치파일의 형식으로 간단히 송신하면 되므로 경쟁이 치열한 게임산업계에서 게임회사들이 이러한 방식을 많이 채택하고 있다.

20) 게임물관리위원회는 아케이드게임물 전체, PC온라인게임물 및 비디오콘솔게임 중 청소년이용불가 등급, 그리고 자체등급분류가 가능하지 않은 모바일게임에 대한 등급분류를 담당한다.

21) PC게임물 및 콘솔게임 중 전체, 12세 이용가, 15세 이용가 등급의 등급분류를 담당한다.

22) 판매자와 구매자 사이에 거래가 이루어질 수 있는 전자거래 시스템을 제공하고, 그 대가로 판매자로부터 서비스 이용료를 받을 뿐 판매자와 구매자 사이의 구체적 거래에는 관여하지 않는 인터넷 상 공간을 의미한다. 구글, 애플과 같은 주요 플랫폼 사업자들이 자사의 오픈마켓을 운영하고 있으며, 게임을 비롯한 디지털 콘텐츠가 거래의 대상이 된다.

23) 게임산업법 제21조의2 제3항의 해석상, 청소년이용불가등급만을 제외한 전체 모바일게임에 대한 등급분류를 할 수 있다.

3) 전세계적 유통 환경의 구축

게임물을 유통하는 방식 또한, 우리나라의 서울 용산이나 일본 도쿄의 아키하바라(秋葉原)와 같이 오프라인 기반의 전문 매장이나 쇼핑센터가 대세였던 종래의 전통에서 인터넷 송신 등 방식으로 변화되면서 인터넷에서 국경을 초월하여 게임을 유통하는 플랫폼이 다양하게 생겨났고, 국제적인 유통이 일상적으로 되면서 유통의 배타성(exclusivity)²⁵⁾이 많이 약화되고 있다. 바꾸어 말하면, 게임 제작자의 입장에서는 자신의 레퍼토리에 포함된 많은 수의 게임물을 배급의 지역적 한계가 크게 희석된 현 시점에서도 게임물 유통이 이루어지는 모든 나라에 각기 등급 신청하여야 하므로, 시간과 비용의 측면에서 비효율성이 커졌다는 것이다.

3. 게임 환경 변화의 시사점

1) 사전 심의기구의 심의 역량 포화(飽和)

위 2. 2)에서 본 바와 같이, 게임물의 출시 물량이 많아져 아케이드 게임을 비롯한 일부 영역을 중심으로 게임물관리위원회 등 사전 심의기구의 심의가 상당히 적체되고 있는 것으로 알려져 있다. 지금도 심의 적체가 발생하고 있는 마당에, 만약 현재는 대부분 자체등급심의에 맡겨져 있는 모바일 게임조차 사전 등급분류기관에서 처리하여야 한다면, 현행 인력과 조직으로는 거의 불가능한 수준에 이를 것이다.²⁶⁾²⁷⁾

심의 지연은 게임수요에 대응한 사업자의 기민한 게임물 공급을 더디게 하므로 게임 사업자나 이용자 모두에게 심각한 문제이다.

2) 외국 심의기관의 등급 참조의 필요성 증가

게임수요의 국제적인 연결성이 증가하여 어느 국가에서 게임이 출시되면, 그 지역에

24) 게임물관리위원회, 「2019 게임물 등급분류 및 사후관리 연감」, 게임물관리위원회 (2019), 17면. 자체 등급분류게임 중에는 구글에서 한 자체등급이 293,220건, 애플에서 한 자체등급이 154,618건이고, 기타 사업자 10,240건으로 구글과 애플의 자체등급분류가 대다수를 차지한다. 게임물등급분류위원회 및 게임콘텐츠등급분류위원회의 분류 게임의 물량(총 1,682건)과 자체 등급분류 게임 물량의 전체 수치(총 458,078건)를 비교하면 전자는 후자의 0.37%에 정도에 불과하다.

25) 종래에는 게임 개발사가 한 국가에 하나의 배급사를 지정하는 방식으로, 유통의 배타성과 그에 따른 수익 극대화를 추구하는 경향이 짙었다.

26) 게임물관리위원회, 게임콘텐츠등급분류위원회 및 자체등급분류 등에 따른 각 등급분류 처리 수량에 관한 산술적 비교는 위 각주 24면 참조.

27) 오픈마켓을 통해 유통되는 모바일 게임에 한정하여 보면, 법적 강제와 결합하고 있는 국가 강제 등급분류제도의 경성(傾性)이 오픈마켓이 전제하는 유연성과 조응하지 못한다는 지적에 관하여는 황승훈, 앞의 논문, 380면.

한정되지 않고 여러 외국에서 동시에, 혹은 약간의 시차를 두고 출시되는 경우가 많아졌다. 이에 따라 특정 게임의 등급 결정은 고유 권한이라고 하더라도 당해 등급분류기관이 외국의 등급기관들이 해당 게임의 등급을 어떻게 책정하였는지를 참조할 필요성이 상대적으로 증가하였다. 실제로 게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)의 경우, 게임물 심의 시 외국 심의기관의 기존 심의 등급을 최대한 파악하여 위원회의 등급 결정에 참조하고 있다고 한다.²⁸⁾

3) 모바일 게임에 적합한 심의 체계 구축의 필요성 증가

현행 자체등급분류체계는 2011년 도입된 이래 모바일 게임의 원활한 등급 결정에 상당한 도움이 되어 왔던 것이 사실이다. 그러나 자체등급분류체계가 사업자 자율성을 기본으로 하고 있기 때문에, 자체등급분류사업자마다 게임 등급이 다르게 결정되어 이용자에게 혼란을 초래할 가능성이 상존한다.

게임산업법 제21조의4 제1항 단서는 “자체등급분류사업자가 등급분류한 게임물을 다른 자체등급분류사업자가 유통하고자 하는 경우에는 새로이 등급분류를 하여야 한다”고 규정하여 자체등급분류사업자마다 게임 등급이 달라질 수 있음을 예정하고 있다. 동조 제2항은 더 나아가, “자체등급분류사업자 간 등급분류 결과가 상이한 게임물을 자체등급분류사업자가 아닌 자가 유통하는 경우 제2조제10호가 정하는 청소년 기준 연령과의 차이가 적은 연령으로 표시한 등급으로 유통하여야 한다”고 규정한다.

게임산업법 제2조 제10호²⁹⁾가 정하는 청소년 기준 연령이란 18세이므로, 예컨대 A 자체등급분류사업자는 전체 등급이, B 자체등급분류사업자는 15세이용가 등급이 나왔다면, 자체등급분류사업자가 아닌 자가 해당 게임을 유통하는 경우 18세의 기준 연령과 차이가 적은 B 사업자의 15세 이용가 등급으로 유통하여야 한다는 의미가 된다. ‘자체’ 등급분류이므로 경우에 따라 그 등급분류의 결과가 간혹 달라질 수 있음은 어쩔 수 없겠지만, 이 경우 게임물을 유통하는 자체등급분류사업자가 아닌 유통업자의 혼란, 유통 채널에 따라 각기 다른 이용 등급을 접하게 되는 청소년 이용자와 보호자의 혼선 등의 부작용이 남는다. 이에 모바일 게임에 좀 더 적합한 등급분류제도를 설계할 수 없을까 하는

28) 필자와 게임콘텐츠등급분류위원회 박현욱 사무국장과의 2020. 3. 23. 자 전화 인터뷰.

29) “청소년”이라 함은 18세 미만의 자(「초·중등교육법」제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)를 말한다.

질문이 이어질 수 있다.

4) 사후 관리의 중요성 증대

2011년 게임산업법 개정으로 우리나라에 도입된 자체등급분류제도에 참여한 자체등급분류사업자 중 글로벌 업체들은 통상적으로 일정한 등급분류 요소의 유무에 대한 체크리스트를 제출하면 사업자가 미리 정한 기준으로 그 체크리스트에 대하여 자동적으로 등급을 부여하고 표시하는 방식을 취하였다.³⁰⁾ 이러한 방식은 효율성이 높지만 등급의 정확성을 담보하기 위한 사후 모니터링 등 사후 관리의 중요성을 부각시키게 되었다.

Ⅲ. 국제등급분류연합(IARC)의 형성 과정, 운영 현황과 특징

1. 설립 배경과 발전 과정

1) 설립 배경

기존 게임등급분류제도의 한계를 타개하여 보고자 2011년 중반, 북미의 ESRB와 유럽의 PEGI의 관계자들을 중심으로 하여 ‘국제등급분류연합(이하 “IARC”라고 함)’의 아이디어가 출발하였다.³¹⁾ 오늘날 스팀(Steam), 엑스박스 라이브(xBox Live) 등의 플랫폼들이 등장하고, 자본이나 조직의 배경을 가지고 있지 않은 다수의 독립 게임³²⁾들이 이러한 매체를 통하여 전 세계로 서비스되고 있는 추세에서 국제적인 등급분류의 포럼 혹은 허브가 필요하다는 논의가 시작된 것이다. 이러한 아이디어 속에서 2012년, 게임쇼 E3에서 ESRB³³⁾와 PEGI³⁴⁾가 IARC 프로젝트의 공식화를 선언하고, 2013년 북미의 ESRB, 유럽의 PEGI, 호주의 ACB³⁵⁾, 브라질의 ClassInd³⁶⁾ 등 4개 기관의 연합체로서

30) 황승흠, 앞의 논문, 377면.

31) M. Garcia, *Id.* at 57.

32) 업계에서는 ‘독립 게임(independence game)’의 영문 명칭을 줄여 흔히 ‘인디 게임’이라고 부른다.

33) ESRB는 1994년 미국에서 비디오게임 업계에서 자체적으로 조직된 민간 자율심의기구로 현재는 북미 지역을 모두 관할하고 있다.

34) PEGI, 즉 범유럽게임정보(The Interactive Software Federation of Europe's Pan European Game Information)는 독일을 제외한 유럽과 중동의 일부 국가에서 권고적 성격의 게임물 등급 서비스를 제공하고 있다. 유럽과 중동에서 PEGI의 게임등급체계를 따르는 국가는 45개국에 이른다. 구글 플레이 고객센터 웹사이트, <https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=ko> (2020. 2. 13, 최종방문).

35) 호주의 게임물 등급분류기관인 ACB(Australian Classification Board)는 서구의 여러 나라와는 달리 검찰청 소속의 국가 조직으로 존재한다. 우리나라의 경우와 같이 게임의 판매가 금지되는 등급분류 거부(Refused Classification) 제도 또한 운영하고 있다.

IARC가 출범하게 되었다.³⁷⁾

2) 발전 과정

IARC의 시범 프로젝트가 2014. 1. 14. 시작되었고, 2014년 1만개의 게임이 IARC에 의하여 분류되었다.³⁸⁾ 2014. 7, 구글사가 IARC 프로젝트에 참여하기로 하고, 2015. 4. 26.부터 구글 플레이에 올라오는 게임물에 대해서 IARC 기준 준수가 의무화됨으로써, IARC 시스템의 확산이 급물살을 타게 되었다.³⁹⁾ 2019년을 기준으로 6개국의 등급분류 기관 즉, 북미의 ESRB, 유럽의 PEGI, 독일의 USK,⁴⁰⁾ 호주의 ACB, 브라질의 ClassInd, 그리고 우리나라의 게임물관리위원회가 IARC의 회원으로 참여하고 있다.⁴¹⁾

2. IARC 시스템의 개관

1) IARC의 구성

IARC 시스템 운영을 실질적으로 주관하는 IARC 이사회는 참여하는 등급분류기관에서 1명의 이사를 추천하여 선임한다. 현재 6개 기관이 가입되어 있으므로 6명의 이사가 활동하고 있다. 현재 이사회 의장은 ESRB의 의장이 겸직하고 있다.⁴²⁾ 이사회는 운영 비용 및 등급분류 표준화 관련 사항 등을 결정하기 위하여 분기별 1회(연간 4회) 개최한다.⁴³⁾ 이사회를 보좌하기 위한 실무자 회의를 격주 간격으로 개최하고 있다.⁴⁴⁾

2) IARC 등급분류의 신청과 등급 부여 과정

(1) IARC 등급분류의 대상

IARC에서는 극히 많은 수의 디지털 게임이 쏟아져 나오므로써 기존의 전문기관의 사

36) ClassInd(Classificação Indicativa)는 브라질의 게임물 등급분류기관으로, 영화와 텔레비전 프로그램에 대한 등급도 아울러 맡고 있으며 법무부 산하이다.

37) M. Garcia, *Id.* at 55.

38) *Id.* at 57.

39) *Id.*

40) “Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle(USK)”. 2003년에 시행된 독일 ‘청소년보호법(Jugendschutzgesetz)’을 근거법으로 하는 공적 조직이다. 법적 구속력이 없는 PEGI와는 달리, 청소년보호법에 근거하고 있으며 등급분류가 법적 의무로 되어 있다는 점은 우리나라와 같다.

41) 게임물관리위원회, “글로벌 거버넌스 사례 - 게임물 등급분류를 중심으로”, 「2019 한국정책학회 동계 학술대회(이화여자대학교) 발표자료」, (2019.12.6.), 12면.

42) 앞의 발표자료 10면.

43) 앞의 발표자료 같은 면.













44) 앞의 발표자료 같은 면.

전 리뷰에 의한 등급분류는 한계를 맞았다고 보고, 패키지 게임 등 유형매체에 담긴 게임은 우선 제외한 채 디지털 전송 방식의 게임만을 다루고 있다.⁴⁵⁾

(2) 가입 등급분류 기관과 글로벌 플랫폼 사업자

IARC의 홈페이지(www.globalrating.com)에는 일반적인 안내문만 존재하고 여기를 통하여 등급분류 신청을 할 수 있는 방법이 없다. 그 대신 ‘구글 플레이’, ‘윈도우스 스토어’, ‘닌텐도e샵’, ‘오컬러스’, ‘플레이스테이션 스토어’, ‘오리진 스토어’ 등 6개의 IARC 가입 글로벌 사업자(participating frontstore)가 운영하는 오픈마켓에 게임물을 올리기를 위한 조치를 게임사업자가 각 글로벌 사업자의 오픈마켓에서 취하면, IARC 시스템이 잘 드러나지 않게 연동되어 IARC 등급절차가 진행되는 구조이다.⁴⁷⁾ 다만, 아래 표에서 알 수 있듯이, IARC 참여 등급분류기관 모두가 IARC 글로벌 사업자와 연관

[표 1] 가입 등급분류 기관과 글로벌 플랫폼 사업자⁴⁶⁾

	 Google Play	 Microsoft Store for Windows and Xbox	 Nintendo eShop	 Oculus Store	 PlayStation Store	 Origin
 Australian Government Classification Board Games Only	✓	✓	✓	✓		✓
 CLASSIND	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 ESRB	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 GRAC Korea Game Rating and Classification Board	✓	✓		✓		
 PEGI	✓	✓	✓	✓		✓
 USK	✓	✓	✓	✓		✓

45) IARC 웹사이트. <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx#q3> (2020. 2. 13. 최종방문).

46) 위 표의 출처는 IARC 웹사이트(<https://www.globalratings.com/about.aspx#participants>, 2020. 2. 13. 최종방문).

47) 구글 플레이 웹페이지에는 다음과 같은 게시가 있다. “등급 부여에 대한 책임은 앱 개발자와 IARC (International Age Rating Coalition)에 있으며, 대한민국에서 등급은 게임물관리위원회(GRAC)의 심의를 거쳐 결정됩니다”. <https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=ko> (2020. 2. 13. 최종방문).

이 되는 것은 아니다. 예를 들면 게임물관리위원회가 IARC에 참여하고 있는 우리나라에서는 동 위원회와 별도의 협약⁴⁸⁾이 되어 있는 ‘구글 플레이’, ‘윈도우즈 스토어’, ‘오culus’ 등 3개 오픈마켓에서만 IARC 시스템을 이용할 수 있지만, ESRB의 경우 이러한 제한이 없다.

(3) 등급 분류의 절차

IARC 등급분류는 정해진 알고리즘에 따라 설문을 제시하여 신청인의 응답에 따라 게임물의 등급을 산출하는 설문방식을 채택하고 있다.⁵¹⁾ 설문지의 설계는 참여 기관의 협력 하에 정교하게 작성되었지만, 실제 설문의 응답과 등급의 결정은 자동적인 과정이고, 사람의 개입이 없다.⁵²⁾ 신청인이 설문의 응답을 마치면 설문에 대한 반응에 따라 참여 기관인 ESRB, PEGI, USK, ClassInd, ACB, 그리고 우리나라의 게임물관리위원회의 등급이 각기 자동적으로 매겨진다. 리뷰어의 개입 없이 신청인의 응답을 기반으로 자동적으로 등급이 정해지므로, 신청인이 고의에 의한 거짓이든, 고의가 아니든 간에 잘못된 응답을 하면 등급결정에 하자가 생길 수 있다는 결점이 있다. IARC에서는 이를 방지하기 위하여 샘플링 방식으로 등급이 부여된 게임의 등급 적절성을 점검하고 있다.⁵³⁾ 만약 부적절한 등급을 발견하면 해당 게임이나 사업자는 재심사나 취소, 그리고 벌금 부여의 대상이 된다.⁵⁴⁾

IARC 등급분류의 절차를 간단히 도시(圖示)하면, 아래 박스 안의 흐름과 같다.

- ▶ 게임 제작 →
- ▶ 개발자는 글로벌 사업자의 마켓플레이스에 게임을 등록 →
- ▶ 개발자가 해당 게임 콘텐츠에 관련 설문 수행(이 때 설문은 위치 공유, 인앱 구매⁴⁹⁾, 사용자들의 상호작용 가능 여부, 인터넷 무제한 접근 등과 같은 상호작용 요소를 포함. 설문은 42개 언어 중 신청인이 선택) →
- ▶ 각 지역에 특화된 로직에 따라 해당 지역의 등급이 도출 (각 등급은 국가별 기준을 반영) →
- ▶ 마켓에서는 각 지역에 맞는 등급을 표시 →
- ▶ 각 국가의 등급기관 사후관리 실시 (등급의 수정이 필요한 경우 즉시 조정될 수 있음)⁵⁰⁾

48) 게임산업법 제21조의3 제1항 제1호 소정의 협약을 의미한다.

49) 앱(Application) 안에서 구매 활동이 이루어진다는 뜻으로, 일부 앱에서는 추가 콘텐츠나 서비스를 유료 결제할 수 있다.

50) 위 박스 내 등급분류 절차의 흐름은 게임물관리위원회, “글로벌 거버넌스 사례 - 게임물 등급분류를 중심으로”, 「2019 한국정책학회 동계학술대회(이화여자대학교) 발표자료」, (2019.12.6.), 11면의 내용을 필자가 다시 정리한 것이다.

51) J. Ruggill & K. McAllister, E(SRB) *Is for Everyone, in Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption* (S. Conway & J. deWinter eds., Taylor & Francis, 2016) at 74.

52) M. Garcia, *Id.* at 56.

53) J. Ruggill & K. McAllister, *Id.*

54) *Id.*

자동화된 방식의 등급 결정에 대하여 등급 신청자가 이의가 있으면, 그 이유와 비디오 클립이나 게임 빌드⁵⁵⁾와 같은 증거를 붙여 등급 확인(rating check)을 신청할 수 있다.⁵⁶⁾ 이때에는 각 등급기관이 종래와 같은 사전 리뷰를 한다.⁵⁷⁾

(4) 설문 방식의 구성과 내용

설문지의 전체적인 구조는 일반에 공개되어 있지 않지만, 총 8개 카테고리에 걸쳐 60여개 등급분류 질의 항목으로 구성되어 있는 것으로 알려져 있다.⁵⁸⁾ IARC의 설문 구조는 6개 참여 기관의 등급 심의 기준을 종합한 것으로서⁵⁹⁾, 매년 각 등급분류 기관별 합의를 거쳐 설문의 내용이 조정된다.⁶⁰⁾ ‘구글 플레이(Google Play)’에서 필자가 개발자 계정을 취득하여 시험적으로 게임등급을 위한 설문 내용을 검토⁶¹⁾한 결과, 기본적인 게임의 특성을 확인하는 설문 문항이 있고, 위해성 요소 유무에 대하여 있다고 응답하면 신청 게임의 내용을 파악하기 위하여 추가적인 질문을 더하고, 부분적으로 각 참여 기관의 고유 이슈를 반영하여 이를 확인하는 설문이 트리 구조로 배치되어 있음을 알 수 있었다.⁶²⁾ 즉, 공통 설문과 일부 각 등급분류기관의 특수성을 반영한 개별 설문으로 구성되어 있다. 폭력성과 관련된 설문을 좀 더 살펴보면 아래 예시와 같다.

55) 일정 시점에서의 게임 개발 과정 중의 스냅 샷을 의미하는 게임 업계 용어이다.

56) IARC 웹사이트. <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx#q3> (2020. 2. 13. 최종방문).

57) *Id.*

58) 앞의 게임물관리위원회 발표자료 23면.

59) J. Ruggill & K. McAllister, *Id.* at 79. IARC의 웹사이트에서도 “로직은 각 등급기관이 사용하는 내용 규제 기준에 기반하고 있으며, 국가 기준에 부응하는 등급을 국가별로 산출하고 있”다고 밝히고 있다 (현재 6개 국가의 등급분류기관으로 구성되어 있으므로 모두 6개의 등급이 나옴). IARC 웹사이트. <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx#q3> (2020. 2. 13. 최종방문).

60) 앞의 게임물관리위원회 발표자료 23면. 등급 설문을 구성하는 8개의 대분류 항목은, 폭력성, 공포감, 선정성, 도박모사·실제 도박·현금 환전, 비속한 표현, 불법 약물, 생리 현상 등 거친 유머, 기타 등이다.

61) 2020. 2. 12.자 기준으로 구글 플레이 콘솔에 제시된 IARC 설문을 검토하였다(개발자 페이지에서 볼 수 있고, 공중에 공개된 URL 아님).

62) 예를 들면, 필자가 구글 플레이의 개발자 계정을 통하여 확인하여 본 IARC 게임 등급 설문 중 기타 항목에는 “게임에 만자, 기타 나치 기호 또는 독일 헌법에 위배되는 선전이 포함되어 있나요?”라는 질문과, “반국가적 행위를 기술하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 대한민국의 국가 정체성을 실질적으로 침해할 수 있는 내용이 게임에 포함되어 있습니까?” 등의 질문이 포함된다. 전자는 독일의 등급분류기관인 USK에서, 후자는 한국의 게임물관리위원회가 IARC 설문 내용에 반영한 것이다. 전자의 질문 항목에 대해서는 다음과 같은 보충 설명이 따른다. “다음 중 하나라도 포함된 경우 제출자는 '예'를 선택해야 합니다. 나치 정권이 사용한 만자, 'Waffen-SS'의 유니폼 배치 및 휘장에 사용된 SS 룬 문자, 'Heil Hitler' 인사, 그에 수반하는 'Hitlergru ß'(팔 제스처), 아돌프 히틀러가 미화된 원본 초상화 또는 반신상, 세계 2차대전에서 나치 선전에 사용된 노래('Horst-Wessel-Lied').”

예시) 게임에 폭력을 암시하거나 언급 또는 묘사하는 내용이 포함되어 있습니까?

▶ 응답을 '아니오'로 하면, 질문은 그침.

▶ 응답을 '예'로 하면 → 게임에 사람을 대상으로 하는 폭력을 묘사하거나 암시하는 내용이 있습니까? → 응답을 '아니오'로 하면 질문은 그침. 응답을 '예'로 하면,

→ 어떤 상황에서 폭력이 발생합니까? □ 판타지 / □ 폭력

→ 게임이 픽셀화되거나 만화스러운 표현방식을 포함하고 있습니까? □ 예 / □ 아니오

→ 폭력에 대한 반응은: □ 비현실적 / □ 사실적

→ 게임에서 이러한 폭력 행위가 어떻게 표현됩니까? □ 언급됨 / □ 암시만 될 뿐 직접 표현되지 않음 / □ 멀리서 묘사되는 경우가 거의 없음 / □ 멀리서 묘사되는 경우가 잦음 / □ 확대되어 묘사되는 경우가 거의 없음 / □ 확대되어 묘사되는 경우가 잦음.

→ 폭력 관련 콘텐츠의 선혈 묘사는 어떤 수준입니까? □ 없음 / □ 가벼움, 제한 / □ 보통 / □ 높음.

3. IARC 시스템의 특징

1) 등급분류 신청의 편의성 증대

무엇보다도 IARC 시스템은 신청인(회사)이 한 번의 신청으로 여러 국가에서 각기 필요한 등급분류를 매우 빨리 받을 수 있다는 점에서 신청인의 입장에서 상당히 편리하다.⁶³⁾ IARC 시스템이 아니었다라면 신청인이 ESRB, PEGI 등에 개별적으로 게임 등급을 신청하고, 그 심의 결과를 기다려야 했을 것을, IARC 시스템으로 말미암아 신청인이 등급 설문을 마치자마자 다수의 국가를 관할하는 6개 등급분류기관의 각 등급이 한 번에 부여되는 원스탑 서비스(One-stop Service)가 실현된 것이다. 이 점이 IARC 시스템의 가장 큰 특징이자 장점이라고 할 수 있겠다.

2) 각국 등급분류 제도가 통합된 듯한 외관을 형성

IARC 시스템에서는, 종래 게임물 등급분류제도의 지역적 한계를 극복한 원스탑 서비스를 지향한다. 결국 IARC에 가입한 등급분류 기관들을 위주로, 각 나라의 등급분류 제도의 특성을 유지한 채 각국 등급분류 제도가 어느 정도 통합되는 결과가 나타나게 되었다.⁶⁴⁾ 이는 그러나 각 등급분류기관 및 해당 규제의 고유성⁶⁵⁾은 모두 유지한 상태에서의 느슨한 모습의 통합이라 하겠다.

63) M.Garcia, *Id.* at 60.

64) 위 Ⅲ. 2. 2) (4)항 참조.

65) 예컨대 우리나라의 규제로는, 자체등급분류사업자는 청소년이용불가등급을 매길 수 없다는 것과 같은 제한과 같은 것이다.

3) 글로벌 사업자의 각국 규제와의 정합성 이슈의 해소

글로벌 사업자로서는 어떤 국가의 등급분류 시스템을 기준으로 하거나 참고하여 자신의 등급분류시스템을 설계할 수밖에 없었기 때문에, 이러한 글로벌 사업자의 등급분류 기준이 다른 나라의 등급분류 기준과 들어맞지 않았다. 예를 들면, 글로벌 사업자인 구글은 2016년 이전에 게임콘텐츠의 연령 기준으로서 3세 이상, 7세 이상, 12세 이상, 17세 이상, 18세 이상이라는 5단계의 연령 등급 체제를 유지하고 있었다. 그런데 우리 게임산업진흥에 관한 법률에서는 전체 연령, 12세 이상, 15세 이상, 청소년이용불가라는 4단계의 등급분류 기준을 채택하고 있으므로, 구글 플레이에서는 12세 이상 게임물로 게시되었지만 우리나라의 등급으로는 15세 이상 게임물을, 만약 14세인 청소년이 구글의 오픈마켓에서 보이는 연령 표시만을 신뢰하여 플레이하는 것은 우리나라 게임법상 연령 기준에 맞지 않는다는 결과가 나타나게 되었다. 이 결과, 구글 플레이에 게임물을 올리는 게임사업자는 엄격한 사전 등급분류를 필요로 했던 당시 게임산업법위반에 대한 직접 책임, 구글은 이에 관한 방조 책임이 문제될 수 있다는 논란이 제기되었다.

이와 관련하여, 2010. 4. 구글은 자사의 오픈마켓에서 게임 카테고리를 차단하기로 결정하였고, 이에 조금 앞선 1월에 애플사 또한 아이폰의 어플리케이션 마켓인 ‘앱스토어’의 게임 카테고리를 한국에서 차단하기로 결정하였다.⁶⁶⁾ 이 사안들은 사회적으로 큰 파장을 일으켰으며, 우리나라의 게임 등급분류에서 자율규제가 도입되어야 한다는 논의를 불러 일으켰다.⁶⁷⁾ 이러한 정책적 수요에 부응하여 결국, 2011년 게임산업법 개정 시 오픈마켓 유통 게임물의 자체 등급분류제가 도입되었다.⁶⁸⁾

지금은 글로벌 플랫폼 사업자도 IARC 시스템의 주요 구성원으로서 IARC 시스템은 여러 나라의 등급분류 시스템에 접근할 수 있는 포털로서의 기능과 함께 각국 등급분류제도의 고유성을 살려서 시스템에서 통합하고 있는 것이기 때문에, 글로벌 플랫폼 사업자의 기업 정책이 각국 등급분류 제도와 충돌할 수 있는 정합성(compliance)문제가 상당 부분 해소되었다고 할 수 있다.

66) 박한흠, 「게임 등급분류 자율규제 정책변동에 관한 연구-다중흐름모형(Multiple Streams Framework)을 중심으로」, 박사학위 논문, 동아대학교 대학원 (2017), 94면.

67) 앞의 논문, 같은 면.

68) 황승흠, 앞의 논문, 379-380면. 우리 게임산업법 상 자체등급분류사업자에 대해서는 제21조의2 내지 제21조의9에 규정되어 있다.

4) 사후 관리의 중요성 강조

설문지에 대한 신청인의 응답에 기반한 자동적 등급 부여를 하고 있으므로, IARC는 사후 관리에 중점을 둔다는 방침이다.⁶⁹⁾ 즉, IARC 시스템을 통하여 연령 등급을 받아 유통 중인 게임에 대하여 각 참여 등급분류기관이 사후적으로 모니터링을 하고, 유통 중인 게임물의 이용 등급이 등급분류기준에 맞지 않을 경우, 등급을 조정하거나 삭제할 수 있도록 구글과 같은 IARC 참여 글로벌 사업자의 시스템과 연동되어 있다.⁷⁰⁾

5) 게임 등급의 일관성 증대

자체등급분류사업자의 경우, 등급분류의 기준은 자체 기준으로서 등급분류의 결과가 다르게 나올 수 있지만, IARC 시스템에서는 어떤 참여 글로벌사업자를 통하더라도 통일된 표준 설문을 제공한다. 따라서 자체등급분류에서는 등급이 상이한 결과가 발생할 가능성이 상당한데 비하여, IARC 시스템에서는 표준 설문이므로 설문 응답자가 응답을 동일하게 하는 한 항상 동일한 등급이 산출된다.

6) 게임 유저의 측면에서 문화 향유권

IARC 시스템의 도입으로 게임 유저의 입장에서는 국경의 한계를 넘어 플랫폼을 통해서 제공될 수 있는 게임의 종류가 다양화되고, 게임 콘텐츠에 대한 접근성이 제고되었다. 이에 따라 게임 유저가 사는 곳이 그 어디이든 대체로 문화향유권이 평등하게 신장되었다.

4. 우리나라 게임물관리위원회의 IARC 참여의 효과

IARC 참여 이전 시점으로 돌아가 보면 우리나라는 2011년 게임법 개정시, 제21조의 2의 규정⁷¹⁾을 신설하여, 오픈마켓 게임물 등 제작주체나 유통과정의 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 정하는 것에 대해서는 자체등급분류사업자를 지정하여 이들이 직접 등급분류를 할 수

69) M.Garcia, *Id.* at 56.

70) 위 게임물관리위원회 발표자료 20면. 이 자료에 의하면, IARC 에서는 이를 ‘사후관리 시스템(Rating Authority Dashboard; RAD)’라고 부른다. 사후관리 시스템의 적용으로 등급이 부적정하여 조정되는 비율이 구글의 경우 2017년 24.83%에서 2019년 5.23%로 감소하였다.

71) 당시 게임산업법 제21조 제1항 제4호의 규정이다.

있도록 하였다. 자체등급분류 제도하에서 게임물관리위원회와 협약을 체결한 자체등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 게임물은 위원회의 등급분류를 받은 것으로 의제하므로⁷²⁾, 게임물관리위원회와 협약을 체결한 사업자들이 자신들의 오픈마켓에 올라오는 게임에 대하여 자체적으로 등급분류를 한 경우에는 게임물을 사전적으로 등급분류를 받아야 할 법적 의무⁷³⁾를 다한 것이 된다. 이에 따라 구글, 애플 등 글로벌 사업자들이 게임물관리위원회와 협약을 체결하고, 우리나라에서 자체등급분류를 시행하였다. 이렇듯 우리나라에서는 게임물관리위원회의 IARC의 가입 이전에도, 2011년 개정법에 따라 오픈마켓 사업자의 자체 등급분류는 시행되고 있었다.

그렇다면 우리나라의 게임물관리위원회가 IARC에 가입한 이후 게임물 등급분류는 기존의 자체등급분류 시스템과는 어떤 차이가 생기는 것일까? 게임물관리위원회의 IARC 참여의 효과는 다음과 같이 정리될 수 있을 것이다.

IARC 시스템 이전에는 자체등급분류사업자⁷⁴⁾가 게임물관리위원회와 정한 협약(등급분류 기준을 포함)에 의하여 게임물 등급을 부여하였는데, IARC 시스템의 참여로 자체등급분류사업자의 독자적인 등급결정이 IARC에 의한 등급으로 치환되는 효과가 나타나게 되었다. IARC 등급은 등급 결정을 위한 설문 작성, 유지에 있어서나 사후 관리 등에 게임물관리위원회가 참여하고 있는 까닭에 순수한 의미에서의 자체등급분류보다 국가의 관여 정도가 소폭 높아진 측면이 없지는 않다. 그렇다고 하더라도 등급분류 자체는 법적 의무이지만, 등급분류의 주체가 사업자 스스로 하는 자체 등급분류라는 본질에는 변함이 없다.⁷⁵⁾⁷⁶⁾

72) 게임산업법 제21조의4 제1항.

73) 게임산업법 제21조 제1항.

74) 2018년 기준으로 자체등급분류사업자는 7개사(소니인터랙티브엔터테인먼트코리아, 삼성전자, 애플코리아, 오쿨러스비알코리아, 원스토어, 카카오게임즈, Google LLC)가 있는 것으로 확인된다. 게임물관리위원회, 「2019 게임물 등급분류 및 사후관리 연감」, 게임물관리위원회 (2019), 117면.

75) 게임등급분류 모델을, ①등급분류의 성격이 ‘의무적’인지, ‘의무적-자율’인지, 혹은 ‘자율’ 등급분류인지의 기준에 따라 분류하고, 한편 ②등급분류 주체가 ‘제삼자’인가 혹은 ‘자체’ 등급분류인가의 기준을 세운 후, ①과 ②의 기준을 조합하여, 뒤로 갈수록 유연한 제도의 스펙트럼으로서, 국가강제 제삼자 등급분류(I형), 의무적-자율 제삼자 등급분류(II형), 의무적 자체 등급분류(III형), 자율적 제삼자 등급분류(IV형), 자율적 자체 등급분류(V형)로 등급분류제도를 나누는 황승훈 교수의 분류에 의할 때, IARC체제 출범 이전의 자체등급분류사업자의 등급분류 시스템과 IARC 체제 편입 이후의 구글 등의 자체등급분류 시스템은 공히, 의무적 자체 등급분류 모델(III형)이라고 할 수 있겠다. 위 등급분류 모델 분류에 대해서는 황승훈, 앞의 논문, 374-378면.

76) ESRB나 PEGI와 같이, 자율적 자체 등급분류(V형)으로 분류할 수 있는 체제에서는 이와 같이 국가의 개입 정도가 조금이라도 높아지는 효과가 발생하지는 않는다. 이는 IARC 체제가 각 등급분류 기관의 기본적 성격을 변질시키지 않는 느슨한 연합의 모습을 띠고 있기 때문이다.

또한, 종전의 규정으로는 오픈마켓 유통 사업자가 자체 등급분류를 표시했을 때는 1개월 이내 게임물관리위원회에 신고하여 사후 통제를 할 수 있도록 하고 있었고,⁷⁷⁾ 현행 게임산업법에서는 이 기간이 5영업일로 단축된 바 있다.⁷⁸⁾ 그러나 IARC 시스템에 의하면 자체등급분류의 결과는 게임물관리위원회에 즉시 통보된다.

그러나 자체등급분류사업자는 청소년이용불가등급의 경우에는 자체등급분류를 할 수 없고⁷⁹⁾, 이 점과 관련하여 IARC 시스템에서도 청소년이용불가등급을 받을 수 없고, IARC시스템에서 청소년이용불가등급으로 잠정적으로 평가되면 ‘등급거부 혹은 청소년이용불가에 해당하여 게임물관리위원회의 확인이 필요하다’는 안내가 오면서 실질적인 절차가 더 이상 진행되지 않는다는 점에서는 양자가 크게 다르지 않다.⁸⁰⁾

IV. IARC 시스템의 잠재적 문제점 검토

1. 등급 분류 절차에 관하여 지적되는 문제점

IARC 등급분류가 신청인의 자기 선언(self declaration)에 의하여 이루어진다는 점에 우려를 표시하는 견해들이 발견된다.⁸¹⁾ 즉, IARC 시스템은 신청인이 설문에 자기선언의 방식으로 응답하는 것이어서, 신청인의 고의가 깃든 거짓된 반응은 물론 신청인이 느끼기에 애매한 설문에 대해서는 자신이 생각하기에 보다 유리한 방향으로 응답할 수 있다는 취지의 우려일 것이다. 이러한 우려는 경험 있고, 훈련된 인원이 근무하는 각국의 등급분류 기관 자체에서도 위원(담당자) 개인의 성향에 따라 등급분류 판정에 편차가 있을 수 있다는 점을 상기한다면, 등급분류에 대한 지식이 없고 자신이 제작했거나 투자·유통하는 게임물이라는 주관성까지 깃든 신청인에 따른 개인적 편차는 두말 할 것 없이

77) 2011. 4. 5.자 법률 제10554호로 일부 개정된 게임산업법 제21조 제10항.

78) 현행 게임산업법 제21조의3 제1항 제5호.

79) 현행 게임산업법 제21조의2 제3항 단서.

80) 필자가 직접 확인한 바에 의하면 이메일 안내문의 내용은 다음과 같다. “귀하의 등급분류증명서 내용과 같이 ○○은 대한민국에서 등급거부(또는 청소년이용불가)에 해당하여 게임물관리위원회의 등급분류 또는 확인이 필요합니다. 게임물관리위원회는 청소년이용불가 등급의 게임물에 대하여 IARC 시스템을 이용한 등급분류를 진행하고 있지 않습니다.”

81) Ruggill & K. McAllister, *Id.* at 75; 김대욱, “게임물 등급제도의 문제점과 개선방안 모색-IARC 가입국을 중심으로”, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)』, Vol. 5, No.2 (2019), 325면에서도 게임개발자에게 전적으로 게임물 등급 심의 권한을 위임하는 것은 많은 위험성이 있다고 본다.

클 것이라는 점에서, 일면 정당한 근거는 있다. 즉, 부정확한 자기 선언에 의하여 공정하여야 할 게임 등급분류가 왜곡될 가능성이 전혀 없지는 않다.

그러나 등급분류 신청인이 한 번의 신청으로 여러 국가에서 각기 필요한 등급분류를 매우 빨리 받을 수 있다는 IARC 장점은 매우 크며, 신속성의 측면에서는 자동화한 등급분류 이외의 대안을 찾기가 쉽지 않다.⁸²⁾ 더욱이 설문방식에 의한 자동적 등급 결정 시스템은 IARC에서 처음 도입된 것이 아니고, 구글 등 오픈마켓 유통 사업자에 의하여 종전부터 이루어지던 것이라는 점 또한 지적할 수 있다. 즉, IARC 시스템에 고유한 문제가 아니고, 자율규제 자체가 가지는 신뢰성의 문제라고 할 수 있다. 부정확한 자기선언에 따른 문제점은 성숙된 시민사회와 게임문화의 확산으로 극복해 낼 수 있는 정도가 되지 않았을까 한다. 연령등급과 관련하여 텔레비전 방송물이나 공연물과 같이 자율규제에 기대어 있으면서 별 문제없이 작동하고 있는 다른 문화 영역들도 존재함을 추가적으로 생각해 볼 수 있다.

위와 같이 자기 선언 방식의 단점과 장점을 비교형량하여 볼 때 필자는 자기 선언 방식이 IARC 체제에 적합하다고 본다.

한편, 설문 방식에 있어서 알고리즘에 기반한 질문들의 트리 구조와 그 등급결정 로직은 외부에 그 전모가 공개되어 있지 않다.⁸³⁾ 설문 방식의 구조와 로직이 공개되어 있지 않은 것은 이러한 구조와 로직을 지득(知得)한 신청인에게 악용될 소지를 방지한다는 측면에서, 설문 방식이 신뢰할 만한 각국의 등급분류기관의 공동 개발과 합의에 의하여 가다듬어져 오고 있는 한 이 자체로서는 문제가 아니라고 생각한다.

2. IARC의 구조 및 운영에 관한 문제점

게임물 등급과 관련한 문제에 있어서 게임 사업자는 표면적으로는 IARC 참여 글로벌 사업자를 상대로 한다. 그러나 글로벌 사업자의 바로 뒤편에는 IARC가 개입되어 있고, 등급 부여와 관련된 최종적인 책임은 각국의 등급분류기관이 지게 됨으로써 등급 신청인 반대편에 IARC와 각 참여 등급분류기관이라는 양대 주체가 병존하고, 그 사이에 글로벌 사업자가 서 있는 것과 같은 양상이 된다. 이 같은 복잡성은 게임물 등급을 전세계

82) 만약 장래에 인공지능이 고도로 발전하면 인공지능의 리뷰에 의하여 신속하고도 정확한 게임 등급분류가 이루어질지 모르겠지만, 그것이 당장 실현할 수 있는 일은 아닐 것이다.

83) 게임물관리위원회에서 IARC 관련 업무를 맡고 있는 배미영 담당자와의 2019. 12. 27.자 대면 인터뷰.

적인 범위에서 원스탑 서비스로 제공하기 위해서는 불가피한 구조라고도 볼 수 있지만, 자칫 등급 부여, 등급결정에 대한 불복 절차의 진행 등 여러 국면에서 관련 기관 간 책임의 소재가 불분명해지거나, 예상하지 못한 잘못된 결과로 귀결될 위험성을 배제할 수는 없다.

이와 관련하여, IARC의 설문 방식에 의한 자동화된 게임물 등급 결정에 대하여 사후 관리의 일환으로 행해질 수 있는 직권재분류 가능성 등에 관하여 살펴본다. 우리 게임산업법상 자체등급분류를 받으면 게임물관리위원회의 등급분류를 받은 것과 같은 효력이 인정되며⁸⁴⁾, 자체 등급분류 결과는 게임물관리위원회에게도 자동적으로 통보된다. 게임물관리위원회에서는 자체등급분류가 등급분류기준에 현저히 위배되는 경우 자체등급분류 사업자에게 등급을 조정하도록 요구할 수 있고⁸⁵⁾, 나아가 자체등급분류 게임물이 청소년이용불가 게임물이거나 등급분류 거부 대상이 된다고 판단하는 때에는 직권 재등급분류 내지 등급분류 결정 취소가 가능하다.⁸⁶⁾ 그런데 위원회가 위 조치를 취할 경우 자체등급분류사업자는 이에 따라야 하며, 자체등급분류사업자가 이에 대해서 이의를 제기하는 절차가 규정되어 있지 않은바, 이는 게임사업자 본인은 아니지만 자체등급분류 사업자 또한 게임물관리위원회의 결정에 불복할 수 있는 법익을 충분히 인정할 수 있을 마당에, 법치주의에 바탕한 절차적 보장이 없다는 점에서 입법 미비가 아닌가 생각된다.

게임물관리위원회의 직권재등급분류 등 등급분류 결정에 대하여 이의가 있는 자는 결정 통지를 받은 날로부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 위원회에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있는데⁸⁷⁾, IARC 절차와 관련하여서는 IARC 등급과 관련된 결정이 게임물관리위원회의 등급분류 결정, 따라서 우리 행정법상 불복 대상임을 신청인이 명확히 인지할 수 있어야 할 것이다. 신청인은 맨 처음 게임물을 플랫폼에 올리려고 했을 때부터 IARC 글로벌 사업자를 관련 조치의 대상으로 인식하기 십상이기 때문이다.

요컨대 위와 같은 가상 시나리오를 생각해 보면, 국내외 게임사업자, 민간 플랫폼 사업자, 게임물관리위원회라는 공공기관 그리고 등급제도를 담당하는 외국의 공공기관이나 민간 기관 및 그의 연합체(IARC)가 얹히면서 국내외 게임사업자와 민간 플랫폼 사

84) 게임산업법 제21조의4 제1항.

85) 게임산업법 제21조의9 소정의 등급조정조치.

86) 게임산업법 제21조의8.

87) 게임산업법 제23조.

업자의 계약(약관) 관계와, 행정법의 지배를 받는 행정행위, 국제사법적 문제 등이 복잡하게 연관될 수 있다는 점을 염두에 두어야 한다. 이와 관련하여 향후 좀 더 정밀한 법률적 분석이 요망된다.

3. 주요 플랫폼 사업자의 참여 문제

현재는 IARC에 참여하고 있는 글로벌 사업자(participating storefronts)들이 제한적이다. 즉, IARC에 참여하고 있는 글로벌 사업자가 현재 구글, 마이크로소프트, 닌텐도, 오쿨러스, 소니, 오리진 등 6개 사업자인데, 애플(Apple), 페이스북(Facebook), 그리고 오픈마켓 이름인 ‘스팀(Steam)’으로 잘 알려져 있는 밸브(Valve) 등은 IARC에 참여하고 있는 글로벌 사업자가 아니다. 이외에도 IARC 참여 범위 외부에 게임 분야에 특화된 여러 비참여 사업자들이 존재한다.

우리나라에서는 대표적으로 애플이 게임물관리위원회와 별도의 협약을 맺고 게임산업법상 자체등급분류사업자의 지위를 얻은 후 IARC과는 관계없이 독자적으로 게임물의 등급분류를 실시하고 있다.⁸⁸⁾ IARC 절차를 경로하면 필요한 모든 게임물등급분류는 완결되었다는 심리적 안정감을 게임 사업자들에게 줄 수 있도록 IARC 참여 플랫폼 사업자의 범위는 포괄적인 것이 바람직하다는 관점에서, IARC 시스템 밖에 존재하는 주요 플랫폼 사업자가 다수 있음은 특기할 만한 사항이다. 이러한 상황이 계속된다면 게임 개발자와 유통사에 적지 않은 혼동을 줄 수 있다. 즉, IARC 참여 글로벌 사업자의 플랫폼에 게임물을 유통시켜 본 게임 사업자는 이제 ‘글로벌 플랫폼’의 등급분류를 받으면 매우 넓은 범위의 국가에서 각 필요한 등급분류 절차가 완결되었다고 오인할 수 있지만, 같은 게임 사업자가 IARC 비 참여 플랫폼에 게임물을 유통시킬 경우 실정은 그러하지 않다는 것이다. IARC이 플랫폼 사업자의 시스템 참여를 강제할 수 있는 권한이 있는 것이 아니므로, 향후 이 문제는 IARC시스템과 독자적인 플랫폼 사업자 간 경합이 발생할 부분적인 요인으로서 작용할 가능성이 있다.

또 다른 문제로서, IARC참여 글로벌 플랫폼을 통하지 않고서라도 인터넷으로 게임을 보급하려는 게임사업자들은 IARC 등급제도를 이용할 수 있는 방법이 현재로서는 사

88) 이외에도 성격을 다소 달리하여 국내 사업자로서 게임산업법상 자체등급분류사업자이지만, 카카오나 삼성전자 등도 IARC 참여 플랫폼 사업자가 아니다. 물론 디지털 콘텐츠에 있어서는 인터넷의 발달로 인하여 국경의 장벽이 희석되고 있는 요즘, 국내 사업자와 해외에 근거를 둔 글로벌 사업자 간 구별이 그리 의미 있는 것은 아니다.

실상 없다는 점도 들 수 있다.

V. IARC 발전 방향의 모색

1. 게임 문화 상대주의에 입각한 운영

역사적, 사회적 배경을 달리하는 세계 여러 나라는 그 시민사회마다 각기 독자적인 문화와 감수성을 키워왔고, 시민사회 문화의 부분 집합이라 할 수 있는 게임 문화 또한 여기에서 예외가 아니다. 그 때문에 한 사회에서는 문제적 콘텐츠로 간주될 수 있는 게임이 다른 나라에서는 별 무리 없이 수용되는 현실을 보게 된다. 큰 맥락에서 인류 보편적 가치가 있음이 분명하지만, 세부적으로는 각 시민사회마다 문화적 가치에는 적지 않은 편차가 존재하는 것이다. 예컨대 독일은 나치즘과 관련된 내용의 게임물에 대한 규제가 매우 강하고, 우리나라는 과거 ‘바다 이야기’의 여파로 인하여 2006년의 게임산업법 제정 시부터 매우 강력하게 게임의 사행성에 대한 규제를 실시하고 있는 등의 국가적, 지역적 특징이 엄연히 존재하는 것이다.⁸⁹⁾ 이 결과, 같은 게임물이어도 나라마다 연령 등급이 다를 수 있고, 새로운 국제등급분류 체계가 나타나더라도 이러한 문화적 차이는 인정하여야 한다.

문화상대주의는 “문화는 다양하며 인간의 인식과 가치관은 문화에 따라 다르다”라고 보는 사조(思潮)다.⁹⁰⁾ 보편주의적 입장 내지 반문화상대주의와 비교할 때 문화상대주의의 견지에 서면, 인류 문화의 이해와 비교에 있어 지불해야 할 약간의 대가가 있더라도 이를 감당하는 편이 낫다고 본다.⁹¹⁾ 여러 나라의 게임문화의 다양한 개별성과 고유성을 감안할 때, 필자는 게임문화에 있어서도 게임문화 상대주의를 지지하고자 한다.

89) 또 다른 예를 보면, 2006년 일본에서 내수용으로 출시된 ‘RapeLay’ 게임이 수년 후 유럽에서 선정성으로 크게 문제되었던 적이 있다. 일본은 성인의 자율적인 영역이라고 간주하여 전통적으로 게임의 선정성에 관대한 측면이 있는데, 이 게임의 내용이 다른 나라에서는 성인지(性認知) 감수성의 측면에서 수용하기 어려웠던 것이다. 이 게임은 일본 내수용으로 개발하였다는 것이 개발사의 입장이고, 이는 사실인 것으로 보인다. 문제는 인터넷 연결성과 여행의 급증으로 이러한 지역적 구분이 무의미해질 정도로 현재의 세계가 좁아졌다는 점일 것이다. 이상의 사례는 J. DeWinter, Regulating Rape, in *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption* (S. Conway & J. deWinter eds., Taylor & Francis, 2016) at 247-250.

90) 유명기, “문화상대주의와 반문화상대주의”, 서울대 비교문화연구소 「비교문화연구」, 제1권 제1호 (1993), 31면.

91) 앞의 논문, 53면.

IARC 시스템은 회원 등급기관의 등급분류 시스템을 억지로 하나로 통합하려고 시도하지 않고, 등급 신청인이 주어진 설문에 응답하는 데에 따라 각 등급기관의 고유 이슈에 대한 신청인의 응답을 개별적으로 현출하도록 설계되어 있다. 요컨대 IARC 시스템의 철학적 기반은 게임문화 상대주의에 바탕하고 있다. IARC 시스템과 관련하여 미국, 유럽 혹은 브라질의 특정한 문화적 맥락이 전체를 지배하는 것을 경계하여야 한다는 학자의 견해도 있지만⁹²⁾, 필자는 문화상대주의에 기반하고 있는 IARC 시스템의 전반적인 방향은 바람직하다고 생각한다. 향후에도 문화상대주의에 입각한 명확한 미래 비전과 방향 설정이 중요할 것이다.

2. 공동 이슈 대응

문화 상대주의의 인정과는 별개로, 등급과 관련하여 전세계 게임 업계 공통의 이슈가 있다면 대표적인 등급분류 기관의 연합체인 IARC에서 다루어지는 것이 효과적이다. 경험히 축적되어 있는 각국의 등급분류 기관 간 협업이 생산적인 해결책의 제시에 도움이 될 것이다.

한편, 게임업계와의 관계의 특수성 등으로 인하여 개별 등급분류 기관은 자칫 자국법의 시각에 갇힌 나머지 보편적인 시각을 놓치기가 쉽다. 이 때, 게임 업계 공통 이슈의 공동 대응은 등급분류 기관 간 일종의 ‘동료 압력(peer pressure)’로 작용할 수 있으므로, 이러한 측면에서도 등급분류 기관 간 공조는 보편적이고, 합리적인 게임등급 분류제도의 유지와 개선에도 큰 도움이 된다고 본다.

3. 참여의 확대

IARC 체제가 넓은 범위에서의 원스톱 등급서비스를 지향하고 있으므로, 현행 6개의 등급분류기관이라는 가입 범위를 더 넓힐 필요가 있다. 대표적으로 일본의 CERO⁹³⁾와 같은 등급분류 기관과 같은 기관을 예로 들 수 있다.

한편, 글로벌 사업자의 측면에서도 더 많은 사업자가 IARC에 참여할 수 있도록 독려하고 참여의 인센티브(incentive)를 제공할 것이 요망된다.

92) J. DeWinter, *Id.* at 255.

93) CERO는 일본의 컴퓨터엔터테인먼트등급기구(Computer Entertainment Rating Organization)로서 민간 기구이다.

4. 게임 등급분류의 편의성 제고

현재의 시스템으로는 한 글로벌 사업자로부터 받은 연령 등급을 그대로 다른 글로벌 사업자에게 인정받을 수는 없고, 해당 게임이 올려지는 오픈마켓 모두에서 각기 등급분류를 받아야 하는 것으로 이해된다. 장래에는 게임사업자가 한 글로벌 사업자에 게임이 제출되어 등급이 정해지면, 게임의 동일성이 확인됨을 전제로 하여 기존 등급이 모든 글로벌 사업자에게도 적용되는 시스템을 지향할 만하다고 본다.

또한 향후에는 게임 유통 방식의 다양성을 존중하는 취지에서, 글로벌 플랫폼을 통하지 않고서라도 게임사가 직접 IARC 등급 신청을 할 수 있는 방안이 허용되는 것이 바람직하다.

5. 책임주의의 구현과 민주적 통제의 확보

위에서 살펴 본 바와 같이, 현행 IARC시스템은 여러 국가의 기관과 회사가 연관되어 있어 책임의 소재가 불분명해질 우려가 있다. 각국 등급기관 간 느슨한 연합일 수도 있는 지금의 IARC의 모습보다 미래의 국제등급분류 시스템 수행기관의 역할과 권한이 훨씬 커질 것을 대비한다면, 시스템의 초창기에 책임주의와 민주적 통제를 논하는 것은 그 의미가 없지 않다. 또한 자동화된 등급 분류 절차의 로직 비공개 등 IARC 시스템과 관련하여 불필요한 오해를 야기할 만한 요인이 없지 않은데, 이를 방지하는 측면에서도 책임주의의 구현과 민주적 통제는 중요하다. 책임주의는 다음과 같이 두 가지 측면으로 나누어 볼 수 있다.

시스템의 측면에서는, 책임주의를 구현하기 위해서는 사후 관리의 내실화와 참여 등급기관 간 상호 점검, 운영이나 이사회와는 별개의 독립적 감사의 선출과 그 활동의 보장 등이 필요하다. 또한 글로벌 플랫폼이 IARC의 중요한 참여자라는 점만은 분명하나, 글로벌 플랫폼만을 전면에 내세우는 것은 재고할 여지가 없지 않다. 참여 기관 책임성 확보의 측면에서, 또 글로벌 사업자의 플랫폼을 통하지 않더라도 IARC 등급분류를 용이하게 받을 수 있도록 IARC 과 함께 참여 기관 모두가 외부적으로 드러나는 것이 옳은 방향이라고 사료된다.

신청인의 측면에서 책임주의를 확보하기 위하여는, 동일게임에 관하여 복수의 참여 글로벌사업자를 통한 등급분류 결과가 다르게 나왔다면, 설문 응답자가 동일한 응답을 한 것이 아니게 되므로 이러한 결과에 대해서 등급기관에 의한 리뷰를 진행하고 등급분

류 결과가 달라진 이유를 실질적으로 파악하는 작업을 고려해 볼만 할 것이다.

이에 더하여 현행의 등급 산출을 위한 설문 방식에 있어 심리검사 설계의 기법을 도입하여 신청인이 일관되며 정직한 답변을 하는지를 가리기 위한 비전형 반응을 유도하는 방안 등을 검토해 볼 수 있다.⁹⁴⁾ 예컨대 신청인이 자기 선언식 설문 응답에 있어 비전형 반응이 검출되면, 설문을 중단하고 게임물을 제출하게 하여 기관 리뷰를 하는 등의 방식을 취할 수 있고, 이 점을 신청 시에 사전 고지하여 설문 응답에 있어 보다 더 신중을 기하게 할 수도 있을 것이다.

마지막으로, 현행 IARC 시스템은 글로벌 플랫폼들이 전면에서 게임등급 분류를 행하는 외양을 취하면서 플랫폼 수수료 등으로 게임등급과 관련된 비용을 완충하여 IARC 등급 신청으로는 신청인에게 비용을 들이지 않도록 하고 있는데, 수익자 부담의 원칙의 관철과 IARC 등급이 전체 게임 등급에서의 비중이 계속 커질 것이라는 점, 향후에는 글로벌 플랫폼을 통하지 않는 IARC 등급 신청도 필요하리라는 점 등을 감안한다면, 비록 자동화된 결정이 대부분이어서 실제 비용 부담이 높지 않더라도, 등급 절차와 관련된 실비 청구의 필요성을 검토할 필요가 있지 않을까 한다.

VI. 결론

디지털 콘텐츠가 국경을 넘나드는 시대에서 인터넷으로 유통되는 게임물에 대한 등급분류 서비스를 적기에 제공하겠다는 IARC의 지향 자체는 옳은 방향으로 생각된다. 그러나 IARC는 시행의 초기 단계로서, 과도기적 상태에 놓여 있다. 참여하고 있는 등급분류기관의 면면으로는 가장 대표적이고 선구적인 등급 기관들이 대체로 들어와 있지만, 참여 플랫폼 사업자의 측면에서는 관련 업계의 대표성을 취득했다고 보기는 어렵다. 앞으로 IARC는 미래의 게임등급분류에 대한 명확한 비전을 설정하고, 이를 업계에 설득하여 참여와 지지를 이끌어내는 쉽지 않은 작업을 하여야 한다. 이러한 노력이 정당하게 빛을 볼 수 있을 만큼, IARC체제는 공익과 민간 부문의 효율성의 측면을 동시에 제고하여 게임업계와 이용자 모두에게 돌아가는 편익이 크다고 생각한다.

본고는 IARC 체제의 특성과 잠재적 문제점을 살펴 본 후, IARC 발전 방향으로서 게

94) 이에 대해서는 차정은, 「자기보고식 심리검사의 비전형적 반응과 반응자 적합도 간의 관계 및 부적합 원인 분석」, 박사학위 논문, 이화여자대학교 대학원 (2004), 8-24면 참조.

임문화상대주의에 입각한 운영, 공동 이슈에 대한 대응, 참여의 확대, 등급분류의 편의성 제고, 책임주의와 민주적 통제의 구현 등의 방안을 제시하였다. ○

[참고문헌]

- 권헌영, “현행 게임규제정책의 한계와 과제”, 「한국IT서비스학회지」, 제13권 제3호 (2014).
- 김윤명(2014), 「게임서비스와 법」, 파주: 경인문화사.
- 김종일(2017), 「게임의 법적 규제에 관한 연구」, 박사 학위논문, 서울대학교 대학원.
- 김대욱(2019), “게임물 등급제도의 문제점과 개선방안 모색-IARC 가입국을 중심으로”, 「The Journal of the Convergence on Culture Technology」, 5(2),
- 김민규·홍유진·박태순, “세계 게임 심의제도의 추세 및 함의”, 「2009 KOCCA FOCUS (하권)」 09-11, 한국콘텐츠진흥원 (2009).
- 게임물관리위원회, (2019) 「2019 게임물 등급분류 및 사후관리 연감」, 게임물관리위원회.
- 게임물관리위원회(2019.12.6.). “글로벌 거버넌스 사례 - 게임물 등급분류를 중심으로”, 「2019 한국정책학회 동계학술대회(이화여자대학교) 발표자료」.
- 박한흠(2017), 「게임 등급분류 자율규제 정책변동에 관한 연구-다중흐름모형(Multiple Streams Framework)을 중심으로」, 동아대학교 대학원 박사학위 논문.
- 유명기(1993), “문화상대주의와 반문화상대주의”, 서울대 비교문화연구소 「비교문화 연구」, 제1권 제1호.
- 차정은(2004), 「자기보고식 심리검사의 비전형적 반응과 반응자 적합도 간의 관계 및 부적합 원인 분석」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 황승흠(2014), “게임 등급분류의 특례와 자율규제: 영화 등급분류와 비교하여”, 국민대학교 법학연구소 「법학논총」, 제26권 제3호.
- 한국콘텐츠진흥원(2019), 「2019 대한민국 게임백서」.
- Garcia, M. International Age Rating Coalition (IARC) possibilitando a unificação da classificação indicativa de jogos eletrônicos e aplicativos no mundo, 2015. viii, 74 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- Conway, S., & deWinter, J. (2016), Video game policy: Production,

distribution, and consumption, NY: Taylor & Francis

구글 플레이 고객센터 웹사이트, <https://support.google.com>

ESRB 웹사이트, <https://www.esrb.org>.

IARC 웹사이트. <https://www.globalratings.com/>

[Abstract]

A Study on the Harmonization and Development of the Game Rating System – With Respect to the International Age Rating Coalition (IARC)

Shin, Chang-Hwan

It is becoming very difficult to cope with the rising numbers of entertainment software (video games) and diversifying platforms with the existing, ex ante game rating system. Thus, the International Age Rating Coalition (IARC) is considered to be an alternative to the old system.

Currently, the IARC is comprised of the Entertainment Software Rating Board (ESRB), Pan European Game Information (PEGI), Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), the Australian Classification Board (ACB), ClassInd, and the Game Rating and Administration Committee (GRAC) of Korea. For example, under the IARC system, an applicant may submit his or her application for a game rating to the Global Platform of Google by way of self-declaration, and then the ratings are given automatically and simultaneously for the game. The IARC system has its merits such as its convenience, its integrity being a participating rating authority, and its compliance with existing regulations of specific territories. Yet, it also has a problem with the participation of some platform service providers and has a weakness in its structure and operation of its system. However, the author suggests that there is no problem with its self-declaration process in its application.

It is expected that the IARC will eventually have a clearer vision and set its goal, which is to encourage companies to join with it and stand together with regard to cultural relativism in order to deal with the common problems with the participating authorities. Most importantly, responsibility through checks and balances should be further implemented in the IARC.

[Keywords] video game, age rating, IARC, GRAC, platform service providers

