

대한민국 게임규제의 문제와 대안



게임규제의 전체사일은 타당한가?

- 1. 게임규제의 필요성
- 2. 게임규제의 타당성
- 3. 게임규제의 효과성
- 4. 게임규제의 실효성

게임규제의 헌법적 문제

- 1. 표현의 자유
- 2. 재산권
- 3. 직업선택의 자유

프레임 구성의 오류

- 수출억군/표자산업
- 여성가족부/정신과 의사들의 먹거리 확보수단

게임규제의 이해관계

- 1. 정부
- 2. 게임업
- 3. 소비자
- 4. 학부모

대한민국 게임규제의 전개과정

- 연령에 맞는 게임만 허가
- 등급분류제도
- 연령에 맞는 게임이라도 오래 허가여의
- 강제력 섣다른제, 선택적 섣다른제, 출몰오르제
- 그냥 게임 허가여의
- 게임승독입

무엇을 할 것인가

- 1. 게임규제
- 2. 게임업

무엇이 편견을 강화하는가

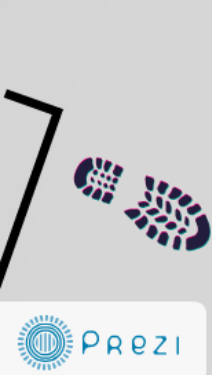
- 1. 게임규제
- 2. 게임업

대한민국 게임규제 현황

- 1. 게임규제
- 2. 게임업

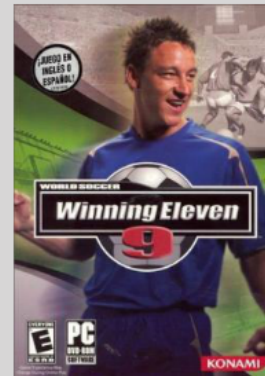
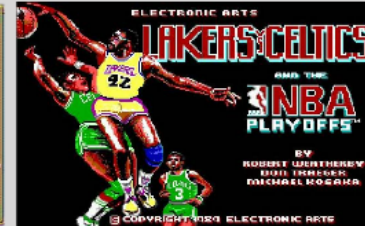
감사합니다
 질문 및 토론
www.facebook.com/gerrard76
gerrardgogo@gmail.com

대한민국 게임규제의 문제와 대안



강연자 소개

법무법인 정진 변호사 이병찬



대한민국 게임규제 현황

게임물등급분류제도

- 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회로부터 당해 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다(게임산업진흥에관한법률 제21조 제1항 본문)
- 선정성, 폭력성, 사행성, 범죄 및 악물, 부적절한 언어
- 전체이용가/12세이상이용가/15세이상이용가/청소년이용불가

중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률

- '중독'이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 물질 및 행위 등을 오용, 남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적, 정신적으로 의존하고 있는 상태를 말한다.
 - 가. 알코올
 - 나. 마약류
 - 다. 사행행위
 - 라. 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠
 - 마. 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위로서 대통령령으로 정하는 것
- 관계중앙행정기관의 장은 중독예방의 발생을 예방하기 위하여 중독물질 등의 생산, 유통 및 판매를 적절하게 관리하기 위하여 필요한 시책을 강구하도록 할
- 국가 및 지방자치단체는 중독을 예방하고 중독해해를 방지·완화하기 위하여 중독물질 등에 대한 광고 및 판촉을 제한하는데 필요한 시책을 강구하도록 할

셋다운제 및 쿨링오프제

- 강제적 셋다운제 : 인터넷게임의 제공자가 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하는 것을 금지
- 선택적 셋다운제 : 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
- 쿨링오프제 : 게임물을 연속해서 2시간을 초과하거나 하루에 총 4시간을 초과해서 학생들에게 제공하는 것을 금지

게임물등급분류제도

- 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회로부터 당해 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다(게임산업진흥에관한법률 제21조 제1항 본문)
- 선정성, 폭력성, 사행성, 범죄 및 약물, 부적절한 언어
- 전체이용가/12세이상이용가/15세이상이용가/청소년이용불가

셋다운제 및 쿨링오프제

- 강제적 셋다운제 : 인터넷게임의 제공자가 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하는 것을 금지
- 선택적 셋다운제 : 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
- 쿨링오프제 : 게임물을 연속해서 2시간을 초과하거나 하루에 총 4시간을 초과해서 학생들에게 제공하는 것을 금지

중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률

- "중독"이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 물질 및 행위 등을 오용, 남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적, 정신적으로 의존하고 있는 상태를 말한다.
 - 가. 알코올
 - 나. 마약류
 - 다. 사행행위
 - 라. 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠
 - 마. 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위로서 대통령령으로 정하는 것
- 관계중앙행정기관의 장은 중독폐해의 발생을 예방하기 위하여 중독물질 등의 생산, 유통 및 판매를 적절하게 관리하기 위하여 필요한 시책을 강구하도록 함
- 국가 및 지방자치단체는 중독을 예방하고 중독폐해를 방지·완화하기 위하여 중독물질 등에 대한 광고 및 판촉을 제한하는데 필요한 시책을 강구하도록 함

대한민국 게임규제의 전개과정

- 연령에 맞는 게임만 해라
 - 등급분류제도
- 연령에 맞는 게임이라도 오래 하지마라
 - 강제적 섯다운제, 섯택적 섯다운제, 쿨링오프제
- 그냥 게임 하지마라
 - 게임중독법

게임규제의 전제사실은 타당한가?

게임 중독은 질병인가

- 미국 정신의학협회 '정신 장애의 진단 및 통계 편람 (DSM)'에 따르면 인터넷 게임장애는 질병으로 분류되지 않고 있음
- DSM에 따르면 인터넷 게임 장애는 추가 연구 필요 상태
- 인터넷 게임 장애를 DSM 5의 섹션III에 등재함으로써, 미국 정신의학협회(APA)는 해당 상태가 편람에 장애로 추가되어야 하는지 가릴 수 있는 연구들을 권장하는 바이다.

중독의 원인은 게임의 중독성인가

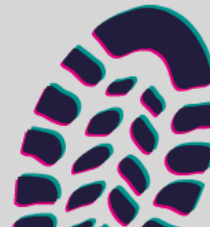
- 위공원 실험(브루스 K. 알렉산더 박사)
- 위공원에서 키운 집단 / 비좁은 실험실에서 키운 집단
- 모르핀을 단 물 / 일반 물
- 실험실에서 키운 쥐들이 모르핀 단 물을 16배 소비
- 점근가능성이 노출을 증가시키고 중독을 야기하는 것이 아님
- 중독의 원인은 환경

게임중독률 통계는 믿을만한가

- 인터넷 이용습관 진단 전수조사(여성가족부 발표)
- 조사기간 2011. 3~4.
- 인터넷 중독률 4.94%
- 2010년도 인터넷 중독 실태조사 결과(행정안전부 발표)
- 조사기간 2010. 10~12.
- 인터넷 중독률 12.4%

게임과 폭력 사이의 인과관계

- 비디오 게임의 폭력성과 현실 세계의 폭력성 간에 끈끈한 관계가 있다는 논리와 비디오 게임이 사회적 고립을 유발하고 대인 관계를 맺지 못하게 한다는 결론은, 불충분하고 무적절한 연구와 일방적 생각 그리고 근거없고 단순한 뉴스 기사들에서 비롯되었다(게임의 귀환)
- 함 가지 결론이 가능하다고 한다면, 그것은 미디어의 폭력성에 대해 평가하기가 이른 것이 아니라 전혀 평가할 수 없다는 것이다(게임의 귀환)
- 폭력적 게임과 그 해악의 상관관계에 대한 심리학적 연구들은 게임이 게임에 노출된 미성년자들의 공격적 행위를 유발한다는 점을 증명하지 않는다(이 연방대법원)



게임 중독은 질병인가

- 미국 정신의학학회 '정신 장애의 진단 및 통계 편람 (DSM)'에 따르면 인터넷 게임장애는 질병으로 분류되지 않고 있음
- DSM에 따르면 인터넷 게임 장애는 추가 연구 필요 상태
- 인터넷 게임 장애를 DSM 5의 섹션III에 등재함으로써, 미국 정신의학학회(APA)는 해당 상태가 편람에 장애로 추가되어야 하는지 가릴 수 있는 연구들을 권장하는 바이다.

게임중독률 통계는 믿을만한가

- 인터넷 이용습관 진단 전수조사(여성가족부 발표)
 - 조사기간 2011. 3~4.
 - 인터넷 중독률 4.94%
- 2010년도 인터넷 중독 실태조사 결과(행정안전부 발표)
 - 조사기간 2010. 10~12.
 - 인터넷 중독률 12.4%

중독의 원인은 게임의 중독성인가

- 쥐공원 실험(브루스 K. 알렉산더 박사)
 - 쥐공원에서 키운 집단 / 비좁은 실험실에서 키운 집단
 - 모르핀을 탄 물 / 일반 물
 - 실험실에서 키운 쥐들이 모르핀 탄 물을 16배 소비
 - 접근가능성이 노출을 증가시키고 중독을 야기하는 것이 아님
 - 중독의 원인은 환경

게임과 폭력 사이의 인과관계

- 비디오 게임의 폭력성과 현실 세계의 폭력성 간에 끈끈한 관계가 있다는 논리와 비디오 게임이 사회적 고립을 유발하고 대인 관계를 맺지 못하게 한다는 결론은, 불충분하고 부적절한 연구와 얼빠진 생각 그리고 근거없고 단순한 뉴스 기사들에서 비롯되었다(게임의 귀환)
- 한 가지 결론이 가능하다고 한다면, 그것은 미디어의 폭력성에 대해 평가하기가 이른 것이 아니라 전혀 평가할 수 없다는 것이다(게임의귀환)
- 폭력적 게임과 그 해악의 상관관계에 대한 심리학적 연구들은 게임이 게임에 노출된 미성년자들의 공격적 행위를 유발한다는 점을 증명하지 않는다(미 연방대법원)

게임규제의 이해관계



국 회

- 게임규제는 학부모의 표를 얻을 수 있는 좋은 수단
- 예산이 소요되지 않는 손쉬운 해결방법
- 청소년에게는 투표권도 경제적 능력도 없음

• 가정

• 규제

정부

- 가정폭력/학교폭력에 대한 책임회피 수단
- 규제는 예산과 조직을 보장

좋은 수단

비

학부모

- 공부를 제외한 모든 활동은 학습 저해요소
- 게임은 자녀와의 가장 주된 갈등원인

무엇이 편견을 강화하는가

언론의 선정적 보도

- 2010. 2. 온라인 게임에 중독된 20대 아들, 모친 흉기 살해
- 2010. 3. 게임중독 부부, 생후 3개월 유아 굶겨죽여 구속
- 2010. 11. 게임중독 중학생, 모친 살해 후 자살
- 2010. 12. 게임중독 20대 엄마, 2세 아들 폭행 살해
- 2011. 2. 게임중독 의사, 만삭부인 살해혐의로 구속
- 2011. 3. 온라인 게임으로 인해 부모와 갈등하던 고교생 자살
- 2011. 12. 대구중학생 자살 사건 발생

청소년을 바라보는 사회적 시각

- 인격체가 아닌 보호의 대상
- 규범과 통제, 질서와 규율

부모의 무지와 공포

- 문화적 지체
- 바둑과 골프

언론의 선정적 보도

- 2010. 2. 온라인 게임에 중독된 20대 아들, 모친 흉기 살해
- 2010. 3. 게임중독 부부, 생후 3개월 유아 굶겨죽여 구속
- 2010. 11. 게임중독 중학생, 모친 살해 후 자살
- 2010. 12. 게임중독 20대 엄마, 2세 아들 폭행 살해
- 2011. 2. 게임중독 의사, 만삭부인 살해혐의로 구속
- 2011. 3. 온라인 게임으로 인해 부모와 갈등하던 고교생 자살
- 2011. 12. 대구중학생 자살 사건 발생

부모의 무지와 공포

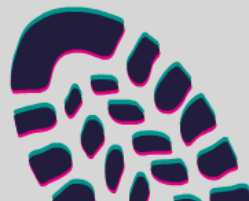
- 문화적 지체
- 바둑과 골프

청소년을 바라보는 사회적 시각

- 인격체가 아닌 보호의 대상
- 규범과 통제, 질서와 규율

프레임 구성의 오류

- 수출역군/효자산업
- 여성가족부/정신과 의사들의 먹거리 확보수단



게임규제의 헌법적 문제

기본권 제한의 한계

- 국민의 모든 자유와 권리는 국가안전보장·질서유지 또는 공공복리를 위하여 필요한 경우에 한하여 법률로써 제한할 수 있으며, 제한하는 경우에도 자유와 권리의 본질적인 내용을 침해할 수 없다(헌법 제37조 제2항)
- 과잉금지 원칙(목적의 정당성, 수단의 적합성, 침해의 최소성, 법익의 균형성)

국가개입의 한계

- 통금
- 미니스커트/강발단속
- 역사의 흐름은 자유의 발전과정이다(해경)

등급분류와 검열의 문제

- 언론 출판에 대한 허가나 검열과 집회 결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다(헌법 제21조 제2항)
- 등급거부결정의 검열 해당여부



기본권 제한의 한계

- 국민의 모든 자유와 권리는 국가안전보장·질서유지 또는 공공복리를 위하여 필요한 경우에 한하여 법률로써 제한할 수 있으며, 제한하는 경우에도 자유와 권리의 본질적인 내용을 침해할 수 없다(헌법 제37조 제2항)
- 과잉금지의 원칙(목적의 정당성, 수단의 적합성, 침해의 최소성, 법익의 균형성)

등급분류와 검열의 문제

- 언론·출판에 대한 허가나 검열과 집회·결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다(헌법 제21조 제2항)
- 등급거부결정의 검열 해당여부

국가개입의 한계

- 통금
- 미니스커트/장발단속
- 역사의 흐름은 자유의 발전과정이다(헤겔)

무엇을 할 것인가

프레임의 재구성

- 게임은 문화다
- 청소년들을 죽이는 건 게임이 아니라 경쟁입니다

본질적인 접근

- 과학적 연구
- 대안적 놀이공간, 놀이문화 제공
- 부모와 함께하는 게임교실

프레임의 재구성

- 게임은 문화다
- 청소년들을 죽이는건 게임이 아니라 경쟁입니다

본질적인 접근

- 과학적 연구
- 대안적 놀이공간, 놀이문화 제공
- 부모와 함께하는 게임교실

감사합니다

질문 및 토론

www.facebook.com/gerrard76

gerrardgogo@gmail.com