

일본 청소년 온라인게임 과몰입관련 사례

'09.10.28/KOCCA일본사무소

□ 일본정부의 ‘청소년 온라인게임 과몰입’ 정책방향

○ 일본정부 발표 관련법률은 없음

※ 온라인게임에 한하지 않고 인터넷사이트에 관한 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비 등에 관한 법률’은 ‘08년 6월 11일 성립 (별첨#1 참조)

○ 일본은 게임의 산업정책과 유저의 보호정책은 각기 시각이 다르므로 현재 게임의 과몰입에 관해서는 각 게임회사들 자율적인 홍보 및 유저를 포함 각 가정의 책임하에 보호하도록 권장하고 있는 추세임

□ 일본 게임관련 협회의 관련정책

○ 일본의 게임협회에서 청소년들의 건전한 게임을 권장하기 위해서 홍보 및 의무 공지 활동은 있음

| (사)컴퓨터엔터테인먼트협회 (CESA) | NPO법인 일본온라인게임협회 (JOGA) |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">○ 1996년 설립○ TOKYO GAME SHOW 개최○ 게임백서 발행○ 게임소프트에 관한 등급제인 <u>컴퓨터엔터테인먼트레이딩기구 (CERO)</u>를 별도 운영 ※ 세부내용 : 별첨# 2 | <ul style="list-style-type: none">○ 2007년 설립○ 2004년부터 온라인게임포럼을 발전시키는 형태로 CESA로부터 분리○ 안전하게 게임을 즐기기 위한 <u>온라인게임 가이드라인</u>을 회원사내 사이트 등에서 공지 안내 ※ 세부내용 : 별첨# 3 |

□ 실제 온라인게임 회사 사례 (넥슨재팬의 ‘메이플스토리’)

○ 일본에서 청소년들이 많이 사용하는 온라인게임중 하나가 ‘메이플스토리’로 유저 중 18세 이하가 70%로 초등학교 1학년생도 유저가입을 하고 있음

○ 자녀들의 온라인게임 몰입에 관한 학부모의 항의가 많아, 2008년 12월 일본 한정 특별서비스로 부모 및 자녀가 별도로 연동해서 쓸 수 있는 유저ID 부여하여, 부모가 자녀의 로그인 하는 ID를 15분 단위로 제한할 수 있는 시스템을 실시 운영중

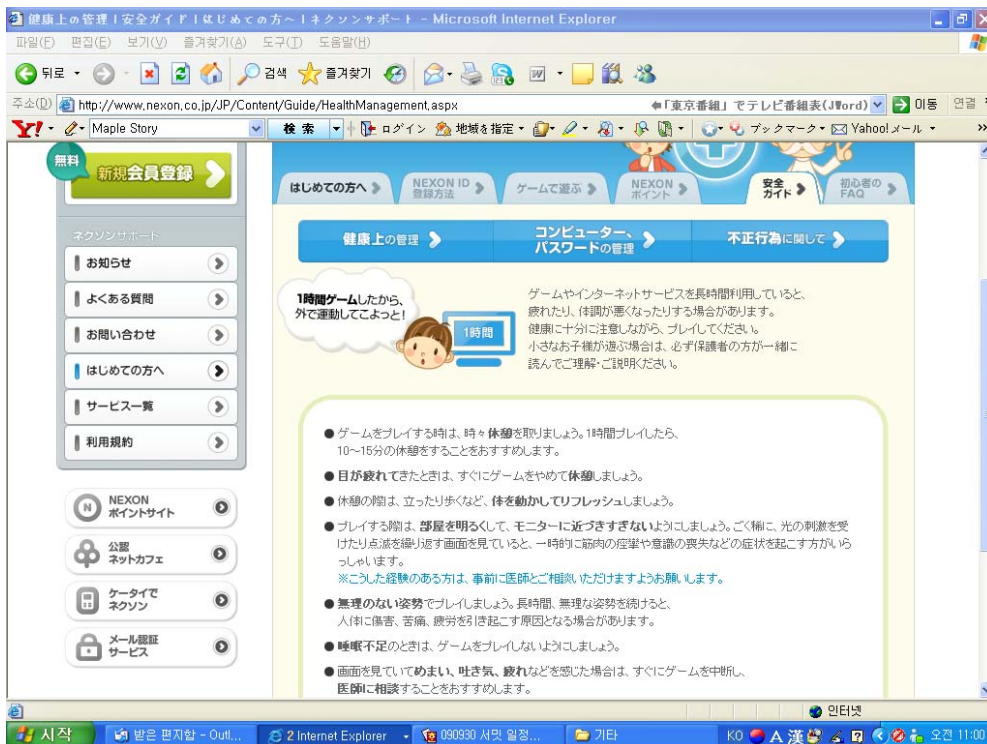
○ 그러나 희망자에 한하여 실시하기 때문에 어디까지나 가정 내 자율적인 규제를 요청하고 있는 상황임

(그림1) NEXON JAPAN 사이트내 ‘온라인게임 가이드라인(별첨# 3)’ 안내



(그림2) NEXON JAPAN 사이트내 ‘안전가이드 중 건강관리 안내’ 페이지

- 1시간 게임을 즐기고 난 후에는 **10분~15분 휴식**을 취할 것
- 눈이 피로할 때는 바로 게임을 그만두고 쉴 것
- 게임을 할 때는 방안을 환하게 하고 모니터에 가까이 하지 않도록 할 것 등 유의사항 안내



(그림3) 팩키지게임 커버 샘플(PSP판 몬스터헌터포터블)

- 동봉 설명서 첫페이지에 건강을 위한 주의란 게재
- 플레이할 때는 밝은 장소에서 화면에 가까이 하지 않도록 주의할 것
- 플레이할 때는 1시간 게임을 즐기고 난 후에는 15분 휴식을 취할 것
- 피곤할 때나 수면부족일 때는 플레이를 피할 것
- 헤드폰을 상용할 경우에는 볼륨을 처음부터 높이지 않을 것 등 유의사항 안내
- 그 외 팩키지에 폭력신, 연령등급표(CERO마크), 주의사항 등을 게재 안내



청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비 등에 관한 법률

□ 법률안 골자

- 청소년의 건전한 성장을 현저하게 저해하는 것을 청소년 유해정보로 정의
- 각료에 의한 회의를 설치하고 기본계획을 세움
- 휴대전화회사에 18세미만에 필터링서비스 제공을 의무화
- 퍼스널컴퓨터메이커에 출하단계의 필터링소프트의 내장의무를 부과
- 서버관리자는 유해정보의 발신을 안 때는 청소년의 열람방지에 노력함
- 필터링조사연구, 보급개발, 개발을 하는 기관은 국가에 등록할 수 있음

□ 법률안 성립 경과

- 2002년 8월 8일~8월 18일
 - “아동의 성적착취에 관한 세론조사”가 행해져 조사대상은 전국의 15세이상인 자 5,000명. 유효회수수수는 3,247명(64.9%)으로 조사원에 의한 개별면접청취로 조사
- 2007년 9월 13일~9월 23일
 - 유해정보에 관한 특별세론조사“가 행해지고 조사대상은 전국 20세이상인 자(유권자) 3,000명. 유효회수수수는 1,767명(58.9%) 조사원에 의한 개별면접청취로서 조사.
- 2008년 3월 19일
 - 자민당의 내각부회와 청소년특별위원회가 합동부회를 열어 18세미만의 청소년이 인터넷으로 유해정보에 접속하는 것을 방지하는 “유해정보 규제”법안을 입안함
- 2008년 5월 21일
 - 민주당 “위법·유해사이트대책 프로젝트팀”의 마쯔모토 좌장, 타카이 동사무국장이 21일 저녁 국회내에서 회견하여 “청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비 등에 관한 법률안 골자”를 발표
- 2008년 6월 6일
 - “청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비 등에 관한 법률안 (제 169회 국회 중법 169회 30호)이 중의원(하원에 해당) 청소년문제특별위원회에서 위원장명의 제안되어 심의 승인됨. 오후에 중의원 본회의에서 채택결론이 나 “이의없음 가결”방식에 의하여 전원일치로 가결되었음
- 2008년 6월 9일 참의원(상원에 해당)표결을 앞두고 (주)DeNA, 넷스타(주), 마이크로소프트

트(주), 야후(주), 락텐(주) 등 인터넷사업자 5개사가 “표현의 자유 제약”과 “필터링 발전의 저해”를 이유로 반대하는 공동성명을 발표

○ 2008년 6월 10일

- 참의원의 내각위원회에서 참고인 청취와 질의, 심의가 행해져 가결되었음. 위원회에서 가결된 법안은 본회의에서 그대로 가결 예상

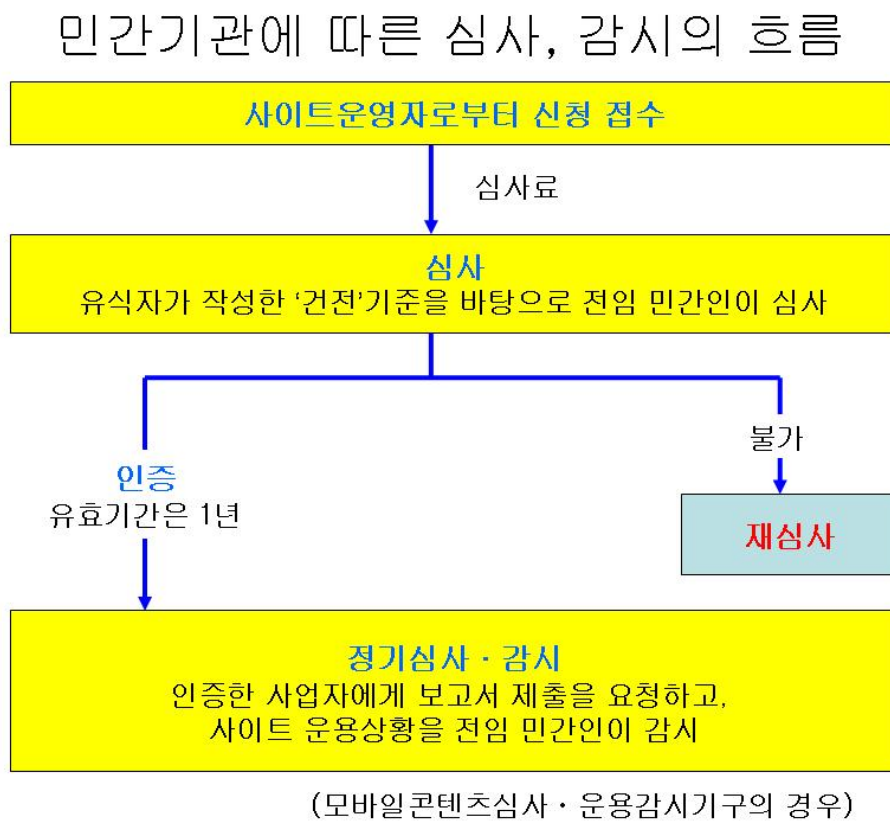
○ 2008년 6월 11일

- 참의원 본회의에서 채택됨. 버튼누르기 투표에 의하여 다수결로 표결한 결과 거의 전원이 찬성하는 것으로 가결성립함

(총 정원수 242, 투표총수 234, 찬성표 233, 반대표 1)

또한 여야당 협의에 참여하지 않았던 사민당도 최종적으로 찬성으로 돌아섬

□ 참 조



컴퓨터엔터테인먼트레이팅기구(CERO)

□ 협회개요

- 단체명 : 특별비영리활동법인 컴퓨터엔터테인먼트레이팅기구(국문)
Computer Entertainment Rating Organization(영문)
- 설립일 : 2002년 7월
- 목적 : 컴퓨터엔터테인먼트의 문화 발전에 따라 컴퓨터게임의 다양함이 진행되고 있는중에 게임소프트의 연령별 레이팅을 실시함으로써 일반시민과 유저에 대하여 게임소프트의 선택에 필요한 정보를 제공하고 청소년의 건전한 육성을 꾀하며 사회윤리수준을 적정하게 유지하기 위함
- 사업내용
 - 게임소프트 심사사업 및 심사원 모집·연수·육성사업
 - 게임소프트 환경의 심사·연구 및 심사시스템 개선·확충사업
 - 게임소프트의 연령별 레이팅제도 보급 및 계몽사업
- 회원사수 : 93개사(2007년 3월 31일 기준)
- 연혁
 - (사) 컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA) 관련단체로 미국의 동종단체인 ESRB (Entertainment Software Rating Board)를 참고하여 2002년 7월 설립
 - 2003년 11월 25일 NPO법인 인정
 - 2006년 4월부터 유사단체와의 협의를 통해 심사기준 및 표시를 일원화하기로 협의

□ 심사개요

- CESA내에 사무국이 있지만 별도단체로 CESA 가맹 안해도 CERO에 가맹이 가능
- 심사료(유료)
 - 1플랫폼 1타이틀 : 7만엔(회원)/10만엔(비회원)
 - 염가판 및 타기종으로의 이식 : 2만엔
- 현재, 가맹 및 심사는 의무적이지 않기 때문에 일본판 ESRB의 기능을 완전

히 소화하고 있지는 않음

- 폭력, 범죄, 성적묘사가 많은 PC게임에 대해서는 컴퓨터소프트웨어윤리기구와 콘텐츠소프트협동조합(CSA)의 규제를 하고 있음
- 경제산업성 지도를 받아 2006년 4월 영상콘텐츠윤리연락협의에서 CESA, 컴퓨터소프트웨어윤리기구, 일본어뮤즈먼트머신공업협회, 영화윤리관리위원회 및 일본비디오윤리협회에서 일본판 ESRB를 목표로 한 심사기준/표시 일원화를 협의
- 심사 플랫폼 (* 아케이드게임 및 휴대폰게임은 포함되지 않음)

| 회사명 | 하드웨어명 | 비고 |
|--------------|------------|--|
| 닌텐도 | 게임보이 | 컬러포함 |
| | 닌텐도게임큐브 | |
| | Wii | Wii게임기의 인터넷을 통한 다운로드 구형 게임기 플랫폼 포함 (패미콤, 슈퍼패미콤, NINTENDO64, 메가 드라이브(세가), PC엔진(NEC), 네오지오 (SNK플레이모어) |
| | 게임보이어드번스 | |
| | 닌텐도DS | |
| 소니컴퓨터 엔터테인먼트 | 플레이스테이션 | 약칭 PS |
| | 플레이스테이션2 | 약칭 PS2 |
| | 플레이스테이션3 | 약칭 PS3 |
| | 플레이스테이션포터블 | 약칭 PSp |
| 마이크로소프트 | Xbox | |
| | Xbox360 | |
| 기타 | 드림캐스트 | SEGA제 |
| | 원더스완 | 컬러포함, 반다이제 |
| | PC게임 | Windows, Mac OS등 非성인게임 |

○ 심사기준항목

- 외설적인 표현의 유무 및 정도
- 폭력이나 약물 등의 반사회적 표현의 유무 및 정도
- 차별적 표현 등의 유무 및 정도
- 음주 및 흡연 등의 행위표현의 유무 및 정도
- 기타 표현 등에 대하여 판단기준이 되는 표현을 CERO 내부에서 정하여 게임 본편 뿐만 아니라 소위 보너스적인 게임기술 등의 내용도 포함한 전체의 표현이 대상

| 성적표현 | 폭력표현 |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - 키스 - 포옹 - 속옷 노출 - 성행위 - 나체 - 성적인 것을 상기시키는 표현 - 불륜 - 배설 | <ul style="list-style-type: none"> - 출혈 묘사 - 신체 분리/결손 묘사 - 사체 묘사 - 살상 - 공포 - 대전격투/싸움 묘사 |

| - 성매매업 - 수영복, 코스튬플레이 | |
|---|-------------------|
| 반사회적 행위표현 | 언어·사상관련표현 |
| - 범죄 묘사 - 마약 - 학대 - 비합법적인 음주 및 흡연 - 비합법적인 도박 - 근친간/성범죄 등 - 매매춘 - 자살/자상 - 인신매매 등 | - 언어/사상관련 부적절한 묘사 |

○ 심사구분

- 2006년 3월이후 심사된 게임소프트는 표현내용에 따라 이하 5단계 및 '교육·데이터베이스'로 구분됨

| 등급 | 내용 | 표시색 |
|----|------------|-----|
| A | 전연령 대상 | 검정 |
| B | 만 12세이상 대상 | 녹색 |
| C | 만 15세이상 대상 | 청색 |
| D | 만 17세이상 대상 | 황토색 |
| Z | 만 18세이상 대상 | 적색 |

※ 2006년 2월 전에는 17세이상 대상의 구분이 없었음

○ CERO레이팅마크



연령구분별 대상이 되는 표현/내용은 포함되어 있지 않고 전연령대상인 것을 표시하고 있습니다.



12세 이상을 대상으로 하는 표현내용이 포함되어 있음을 표시하고 있습니다.



15세 이상을 대상으로 하는 표현내용이 포함되어 있음을 표시하고 있습니다.



17세 이상을 대상으로 하는 표현내용이 포함되어 있음을 표시하고 있습니다.



18세 이상을 대상으로 하는 표현내용이 포함되어 있음을 표시하고 있습니다.
(18세 미만자에 대하여 판매하거나 배포하지 않는 것을 전제로 한 구분)

※ 2006년 3월 1일 개정

○ 기타 마크

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| CERO 교육·데이터베이스 | CERO 규정적합 | CERO 레이팅 심사예정 |

○ 콘텐츠아이콘

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 연애 | 섹슈얼 | 폭력 | 공포 | 음주/흡연 | 도박 | 범죄 | 마약 | 언어/기타 |

- 콘텐츠아이콘은 총 9가지로 패키지 뒷면에 표시하여 연령대상 결정 근거가 되는 표현을 표시

○ 심사방법

- 소프트웨어회사로부터 게임소프트 윤리심사 의뢰 수주
 - 의뢰받은 작품에 대해서 복수의 심사원이 표현내용에 대한 심사
 - 각각 심사결과를 기반으로 연령구분을 결정
 - 판정결과를 소프트웨어회사에 통지
 - 소프트웨어회사는 판정결과를 기반으로 연령구분마크를 제품에 표시
- ※ 심사원은 20대~60대까지의 비게임관계자 일반 남녀로 구성, 사전에 CERO에 따른 트레이닝을 받으며, 심사원은 등록제로 심사내용에 대해서는 비밀엄수의무가 있음

[별첨# 3] 온라인게임 가이드라인 (2006. 6. 5)

○ 출처 : 온라인포럼 참가사가 작성한 자료

[온라인 포럼(www.onlinegameforum.org)]

- ▷ 온라인 게임을 운영하는 회사에 의해 구성되어, 온라인게임 업계의 건전한 발전을 목표로 하고, 다양한 과제해결을 도모하기 위한 활동을 하고 있음
- ▷ 참가기업 : 15개사 (한국
 - NCJapan, EA, GAIAX, GAMANIA, GUNGHO, GAMEON, GAMEPOT, CREST, GONZOROSSO, SIGNALTALK, DEX-ET, NEXON, CJINTERNET, NHN, SEEDC

○ 주요 내용

1. 온라인게임은,

- ◇ 다른 플레이어와의 커뮤니케이션이 최대 특징
- ◇ 서비스 전 β테스트, 서비스 개시 후 지속적인 업데이트
- ◇ 온라인게임은, 온라인게임사에 따라 서비스 방법 및 룰(매너) 등이 대폭적으로 상이하므로, 본 가이드라인, 각사 매뉴얼 등의 기재 내용을 정확히 읽고 즐기는 것이 중요

2. ID, 패스워드에 대하여,

- ◇ Account를 등록하는 경우에는 바른 정보를 입력해 주세요. 만일 정보가 틀릴 경우, 사칭 및 정보미흡으로 판정받고 Account를 정지당할 우려가 있습니다.
- ◇ ID, 패스워드의 관리에 충분히 배려해 주세요. 만약 타인에게 정보가 노출되어 자신의 Account가 멋대로 사용되었을 경우 트러블이 발생될 우려가 있어 매우 위험합니다.
- ◇ 자신 이외의 Account를 사용해서 게임을 하는 것은 금지되어 있습니다. 또한 그와 같은 경우는 '부정Access위반법'을 위반해서 형사처벌 대상이 될 가능성이 있습니다.

3. 게임을 플레이할 때의 매너에 대하여,

- ◇ 타 유저에 대한 비방, 중상 및 피해행위는 엄격한 조치를 받을 가능성이 있으므로 자신의 발언이나 행동에 책임을 갖고 플레이해 주세요.
- ◇ 또한 그와 같은 행위에 의해 피해를 받은 경우, 운영회사의 안내에 따라 피해를 받은 경우 보고를 해 주세요.
- ◇ 온라인게임 및 커뮤니티에 의한 저작권, 초상권의 피해, 외설정보의 발신, 게임과 관계없는 서비스 권유 및 물품판매를 목적으로

한 영업행위 등은 금지되어 있으니 주의하시기 바랍니다.

- ◇ 플레이 중에 발생한 트러블 중, 운영회사가 개입하여 해결하기 매우 곤란한 경우도 있습니다. 무엇보다 먼저 플레이어 자신이 상호 존중하고 해결을 하는 방법을 찾아 주세요.

4. 요금의 지불에 대하여,

- ◇ 정액 : 타이틀 단위로, 일정기간 결정된 금액 지불
- ◇ 아이템·아바타 : 게임 내 아바타/아이템 등의 서비스 이용 시 지불
- ◇ 패키지 : 패키지 구입시 지불

5. RMT(Real Money Trade)

- ◇ 온라인게임 내에서의 아이템, 캐릭터 등 유료 거래행위를 하는 행위 의미
- ◇ RMT가 금지되어 있는 온라인게임 타이틀에서는, RMT에 의해 아이템 등을 취득함으로써 게임 밸런스를 깨뜨릴 우려가 있습니다. 그럴 경우 RMT를 이용하지 않는 플레이어에게 매우 해를 끼치는 행위가 되기 때문에 엄중처치를 취할 수 있는 경우가 있으므로 주의하십시오.

6. 부정 Tool의 사용 및 Cheat 행위에 대하여,

- ◇ 부정 Tool의 사용 및 Cheat의 행위는 게임 밸런스를 깨뜨릴 우려가 있고, 자신만이 아닌 타 플레이어까지 영향을 줄 수 있는 나쁜 행위입니다. 만약 그와 같은 행위가 발각될 경우, 엄중 조치를 받을 수 있습니다.
- ◇ 부정 Tool 등에는, PC 동작을 이상하게 하거나 ID, 패스워드 등의 개인정보를 유출시키는 것이 확인될 수 있습니다. 그 경우 Cracking을 받을 가능성이 높아 매우 위험합니다.
- ◇ 명백히 부정 Tool의 사용 및 Cheat 행위라고 판단되는 행위에 의해 피해를 받은 경우에는, 운영회사의 안내에 따라 피해를 접수하고 보고해 주시기 바랍니다.

7. 건강상의 주의에 대하여, (♣♣)

- ◇ 플레이 시, 시간을 결정해서 수시로 휴식을 취하도록 부탁드립니다. 장시간 게임을 할 때는, 1시간에 15분 정도의 휴식을 권고합니다.
일상의 생활에 영향을 주지 않도록 자기관리를 해서 적절하게 즐길 수 있도록 해 주세요.
- ◇ 플레이 시, 몸의 이상이 오지 않도록 유의해 주세요. 만약 몸 상태가

안 좋아 지는 경우에는 바로 의사의 진찰을 받아 주세요.