



| | | | |
|------|--|------|---|
| 보도일시 | 8. 25.(수) 오전 10시 이후 보도해 주시기 바랍니다. | | 총 4쪽(별첨 있음) |
| 배포일시 | 2021. 8. 24.(화) | 담당부서 | 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과 여성가족부 청소년보호환경과 교육부 민주시민교육과 |
| 담당과장 | 문체부 정윤재(044-203-2441) | 담당자 | 사무관 조원정(044-203-2448) |
| | 여가부 김성벽(02-2100-6291) | | 사무관 장유남(02-2100-6292) |
| | 교육부 어효진(044-203-6642) | | 사무관 박인환(044-203-6701) |

게임 섯다운제 폐지, 자율적 섯택으로 과몰입 방지 유도

- 문체·여가·교육부 합동 '청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안' 발표 -

- ◆ '게임 섯다운제' 폐지 및 청소년 자기결정권 존중 자율방식으로 제도 전환
- ◆ '게임시간 섯택제', '찾아가는 게임문화교실' 확대 등 다양한 과몰입 예방 제도 시행
- ◆ 보호자와 교사 대상 게임 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화 지원
- ◆ 청소년 유해게임물 점검 강화 및 유해 요소 차단 신기술 개발 등 건전한 게임 환경 조성

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)와 여성가족부(장관 정영애, 이하 여가부)는 8월 25일(수), 유은혜 부총리 겸 교육부 장관 주재로 열린 제15차 사회관계장관회의에서 관계부처(교육부, 문체부, 여가부) 합동으로 마련한 '섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안'을 발표했다.

이번 방안은 청소년의 게임 이용환경 변화를 반영해 '게임 섯다운제*'를 폐지하고 자율적 방식의 '게임시간 섯택제**'로 청소년 게임시간 제한제도를 일원화하는 동시에 청소년과 보호자, 교사 등에게 게임이해 교육을 강화하는 내용을 담았다. 즉, 청소년의 자기결정권 및 가정 내 교육권을 존중하여 자율적 방식으로 청소년의 건강한 게임 여가문화가 정착되도록 지원하는 것이다.

* 심야시간대(0~6시) 16세 미만 청소년 대상 인터넷게임 제공 제한(「청소년 보호법」 제26조)

** 만 18세 미만 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시, 원하는 시간대로 게임 이용시간 설정 가능(「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3)

이는 지난 6월 게임 섯다운제가 국무조정실 '규제철허지' 과제로 선정된 이후, 이해관계자 의견수렴과 관계부처 협의 등을 거쳐 실효성 있는 청소년 게임이용 환경 개선 방안을 논의한 결과로 주요 내용은 다음과 같다.

셋다운제 폐지, 가정 내 자율적 선택권 부여

게임 셋다운제는 2000년대 초반 게임 과몰입이 사회적 문제로 대두됨에 따라 2005년 「청소년 보호법」 개정 법률안이 의원입법으로 발의된 후 다양한 논의를 거쳐 2011년 국회를 통과해 시행되었다. 이후 정부가 ‘셋다운제’의 강제성을 완화하고 합리적으로 운영하기 위해 19대, 20대 국회에서 제도를 개선하려고 노력해왔으나 법률 개정에는 이르지 못했다

* 19대(2014년), 20대 국회(2016년) 두 차례에 걸쳐 청소년 보호법 개정안(보호자 등이 요청하는 경우 셋다운제 제외-부모선택제) 정부 입법 발의

지난 10년간 셋다운제가 적용되는 컴퓨터(PC) 온라인게임 대신 모바일 게임이 크게 성장하는 등 게임이용 환경이 변했고, 1인 방송, 온라인 동영상 서비스(OTT), 인터넷 만화(웹툰), 누리소통망(SNS) 등 심야시간대 청소년이 이용할 수 있는 매체가 다양해짐에 따라 제도 개선의 필요성이 제기되었다. 이와 함께 주요 선진국이 개인과 가정의 자율적 조절을 원칙으로 하는 점등을 고려해 셋다운제를 재검토하였다.

그 결과 청소년 게임 과몰입 예방 정책을 자율성을 기반으로 청소년이 우리 사회의 주체로 건강하게 성장할 수 있도록 지원하는 방식으로 전환하기로 했다. 이에 따라 게임 제공시간 제한제도 중 셋다운제는 폐지하고 ‘게임시간 선택제’로 제도를 일원화한다. 또한, ‘게임시간 선택제’의 인지도와 편의성을 높여 게임이용시간 제한을 원하는 청소년과 보호자를 지원한다.

또한, ‘찾아가는 게임문화교실’도 확대*해 청소년의 게임이용 조절능력 향상을 지원하고, 다양한 매체를 건강하게 이용할 수 있도록 매체이해력(미디어 리터러시) 교육도 강화한다.

* 꿈드림 청소년지원센터(25개) 연계, 학교 밖 및 소외계층 청소년 대상 교육 확대 추진

보호자·교사의 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화

보호자와 교사를 위한 게임 이해도 제고 및 게임이용 지도법 교육을 확대하고, 2022 개정 교육과정에 ‘게임 과몰입’을 포함하는 등 가정과 학교에서 청소년의 게임이용을 지도할 수 있는 환경을 조성한다. 특히, 게임과 관련된 다양한 갈등상황에서 보호자와 교사가 쉽게 따라 할 수 있는 게임 지도 지침을 10분 이내의 짧은 동영상 등으로 제작해 보호자 동호회(커뮤니티)와 교육포털에 배포할 예정이다.

청소년이 즐기는 인기 게임에 대한 내용, 특징 등을 안내하는 콘텐츠도 제작·배포해 게임에 대한 이해도를 높이고, 구글이나 애플 등 플랫폼 사업자가 제공하는 '자녀보호기능'을 안내하는 '게임이용지도서'를 교육청과 함께 보급한다.

청소년의 권익보호 강화 및 게임의 순기능 확산

게임물관리위원회의 게임물사후관리 기능을 강화해 청소년 유해게임물을 상시 점검(모니터링)하고, 거대자료(빅데이터)·인공지능 등 신기술 기반 사후관리시스템을 개발·도입(2023년~)해 청소년 유해요소를 신속하게 차단한다. 또한, 게임의 사행성·선정성 요소를 최소화하도록 확률형 아이템 정보공개, 청소년 유해광고 차단 등을 위한 법 개정도 추진한다.

게임을 활용한 교육(Gamification*)을 지원하기 위해 교육현장에서 활용할 수 있는 교육용 게임 개발에 대한 제작 및 유통을 지원하고, 게임화 수업 모델 개발을 위한 교사연구회 지원도 강화한다. 질병의 예방·관리·치료를 목적으로 하는 디지털기술 기반의 게임(디지털 치료제) 연구개발(R&D)도 새롭게 추진하고, 장애학생 이스포츠 대회 등 장애학생이 게임 문화를 향유할 수 있는 기회를 확대한다.

* 게임화(化): 게임의 재미·보상·경쟁 등의 요소를 다른 분야에 적용하는 기법

게임 과몰입으로부터 일상 회복 및 청소년의 여가활동 지원

인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사(매년, 학령전환기 청소년 대상 전수 조사)를 통해 과의존 위험군 청소년을 발굴해 상담·치유 지원으로 연결한다. 또한 게임 과몰입 실태조사(매년, 모든 청소년 대상)를 고도화해 게임 이해력(리터러시), 게임 이용문제 등을 종합적으로 측정하는 진단도구로 발전시킬 계획이다.

학생이 희망하는 경우에는 위(Wee)센터(239개)나 청소년상담복지센터(238개)와 연계해 매체(미디어) 이용 전반에 대한 상담을 지원한다. 게임과 몰입힐링센터*(7개소)를 통해 검사·상담도 제공하고 저소득층의 경우에는 최대 50%까지 치료비를 지원한다. 인터넷·스마트폰에 대한 과의존으로 집중치유가 필요한 경우에 이용하는 기숙형 치유캠프 및 인터넷 치유학교**도 확대 운영한다.

- * 문체부, 게임문화재단 및 게임사의 협업으로 운영. 게임사는 게임문화재단에 기부금을 출연해 치료지원비 및 운영비 등 지원
- ** 국립청소년인터넷드림마을 → (가칭)국립대구청소년치료재활센터 추가(2021년 하반기)

청소년이 다양한 여가활동을 체험할 수 있도록 학교·지역 단위의 문화 예술교육과 스포츠클럽 활동을 지속적으로 지원하고, 웹툰, 1인 미디어, 인공지능(AI) 등 청소년의 새로운 문화콘텐츠 관심을 반영한 동아리·프로그램도 지원한다. 특히, 저소득층 청소년을 대상으로 발급되는 통합문화이용권과 스포츠강좌이용권* 지원을 확대할 예정이다.


* (2021년) 매월 8만 원, 최대 8개월 지원 → (2022년) 매월 8만 5천 원, 최대 10개월 지원

문체부 황희 장관은 “청소년에게 게임은 주요한 여가생활이자 사회와 소통하는 매개체이다. 게임 과몰입 예방제도가 청소년의 자기결정권과 행복추구권, 그리고 가정 내 교육권을 존중하는 방식으로 전환되기를 기대한다.”라며, “청소년들이 게임을 건강하고 바르게 이용할 수 있도록 관계부처와 함께 적극 지원해 나가겠다.”라고 밝혔다.

여가부 정영애 장관은 “청소년 보호 정책은 매체 이용 환경 변화에 대응해 실효적으로 운영되어야 한다.”라며, “이번 개선 방안이 궁극적으로 입법까지 이어지도록 적극적으로 국회 논의를 지원하는 한편, 온라인에서의 청소년 보호에 빈틈이 없도록 모니터링을 확대하고, 관계부처 협조체계를 강화하겠다.”라고 밝혔다.

유은혜 부총리 겸 교육부 장관은 “변화하는 미디어 환경 속에서 청소년이 스스로 결정하고 보호할 수 있는 능력이 무엇보다도 중요하다.”라며 “청소년이 이러한 능력을 기를 수 있도록 관계부처와 협력해 학교와 가정, 사회에서의 매체(미디어)와 게임이용 교육을 체계적으로 지원하고, 건전한 게임환경 조성 및 청소년의 다양한 여가활동을 위해 지속해서 노력하겠다.”라고 말했다.

별첨 섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안

| | |
|---|--|
|  | <p>이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과 사무관 조원정(☎ 044-203-2448), 여성가족부 청소년보호환경과 사무관 장유남(☎ 02-2100-6292), 교육부 민주시민교육과 사무관 박인환(☎ 044-203-6701)에게 연락해 주시기 바랍니다.</p> |
|---|--|