



2014. 4.

강제적 게임셧다운제 위헌보고서

문화연대



강제적 게임셧다운제 위헌보고서

강제적 게임셴다운제 위헌보고서

펴낸날 2014년 4월 7일
펴낸곳 문화연대
꾸민이 이안홍빈

주 소 서울시 마포구 연남동 566-67 3층
전 화 (02)773-7707 팩스 (02)737-3837
이메일 culture918@gmail.com



홈페이지 <http://www.culturalaction.org/>

Copyright © 2014 by 문화연대. Some Rights Reserved.

이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.

강제적 게임셧다운제 위헌보고서

문화연대





목차

인사말: 강제적 게임셴다운제 위험보고서를 발간하며

1부: 강제적 게임셴다운제, 왜 위험인가?

강제적 게임셴다운제 위험적 요인 분석: 이병찬

인터넷게임 중독논쟁의 기술사회학적 함의: 김지연

게시판실명제 위험결정에 비춘 셴다운제위험론: 박경신

2부: 청소년보호법과 문화콘텐츠 규제, 무엇이 문제인가?

청소년 게임 셴다운제 전개과정: 이원재

청소년보호법의 매체규제와 게임셴다운제의 특이성: 박선영, 이동연, 이시영, 최혁규

최근 게임규제 논란과 청소년보호 논리의 문제: 이동연

3부: 강제적 게임셴다운제의 대안 찾기

게임셴다운제 실효성에 대한 연구결과 분석: 게임및문화콘텐츠규제개혁을위한공동대책위원회

게임 관련 법제 합리화를 위한 통합의 필요성과 방법: 박주민

[인터뷰] 청소년 셴다운제와 청소년 권리

4부: 부록

게임셴다운제 관련 칼럼

강제적 게임셧다운제 위헌보고서를 발간하며

이동연 / 문화연대 공동집행위원장, 한국예술종합학교 교수

2011년 11월 강제적 게임셧다운제가 도입된 후 2년 5개월이 지났습니다. 청소년들의 과도한 게임 이용에 대한 학부모의 걱정과 우려 속에서 시작된 강제적 게임셧다운제는 주지하듯이 16세미만 청소년이 사용하는 게임물에 대해서 밤 12시부터 새벽 6시까지 강제적으로 차단하는 제도입니다. 이 제도의 규제 근거의 타당성과 실효성을 두고 그동안 많은 논란이 있었습니다. 이 제도를 지지하는 사람들은 청소년의 과도한 게임이용을 제어할 수 있는 최소한의 안전장치라고 주장합니다.. 반면 이 제도를 반대하는 사람들은 강제적 게임셧다운제는 청소년들의 문화적 기본권을 침해하고, 게임콘텐츠를 과도하게 규제하며, 청소년 게임이용 시간을 줄이는 차원에서도 실효성이 없다고 주장합니다.

강제적 게임셧다운제는 지금까지 많은 사회적, 문화적 논란을 낳고 있지만, 궁극적으로는 이 제도가 국민들의 행복과 자유를 추구하는 헌법의 기본적 가치추구의 관점에서 과연 적절한 제도인지에 대한 근본적인 물음이 필요한 시점이라고 생각합니다. 본 연구보고서가 만들어지게 된 것도 이러한 근본적인 문제제기에서 비롯되었습니다. 강제적 게임셧다운제는 청소년들의 게임할 기본 권리를 강제적으로 차단하고, 게임을 통해 스스로 놀이의 즐거움을 추구할 권리를 박탈하고, 부모와 자녀들이 게임이용에 대한 대화를 통해 해결할 수 있는 기회를 사전에 차단함으로써 부모들의 자기 자녀들에 대한 교육권을 침해하기도 합니다.. 또한 강제적 게임셧다운제로 인해 게임을 창작하는 개발자들에게는 표현의 자유가 침해되고, 게임을 제작·유통하는 기업에게는 직업선택의 기회를 제한하는 일이 발생되기도 합니다.

강제적 게임셧다운제가 이러한 헌법의 기본권 침해를 정당화할 정도로 필요한 제도인지 의문을 제기하기 않을 수 없습니다. 강제적 게임셧다운제의 도입을 지지했던 여성가족부의 입장은 이 제도가 시행되면 청소년들의 게임이용이 현저히 줄어들 것이라고 주장했지만, 실제 그 효과는 극히 미미한 수준에 그치고 있습니다. 2013년 12월 국책연구기관인 산업연구원이 연구한 <게임시장의 규제가 산업생태계 발전에 미치는 영향과 시사점>이란 보고서는 강제적 게임셧다운제로 인해 청소년의 게임이용이 16분-20분 정도 줄어들었지만, 이는 통계적으로 큰 의미가 없는 결과라고 보고했습니다. 이 보고서에는 하루에 게임을 이용할 수 있는 시간이 24시간에서 18시간으로 25% 줄었는데도 게임 이용 시간에 거의 변화가 없다는 것은 게임 중독을 완화하고자 하는 측면에서 실효성이 그리 크지 않은 것이라고 언급했습니다. 문화체육관광부가 게임 업체들과 합의해 학부모가 직접 자녀의 게임 이용 시간을 설정할 수 있는 '게임시간선택제(선택적 셧다운제)'를 시행하고 있는 만큼 자율규제가 더

적절하다는 의견을 개진하기도 했습니다.

강제적 게임셧다운제는 게임콘텐츠에 대한 과도한 중복규제로서 최근 게임콘텐츠와 관련된 각종 규제법 발의안과 함께 게임산업계의 균형 있는 발전을 저해하는 강한 규제 장치입니다. 게임콘텐츠에 강제된 강한 규제로 인해 게임산업계의 시장에 큰 위기를 몰고 왔고, 강제적 차단 장치 개발에 따른 서비스 처리와 추가 비용발생으로 인해 오히려 청소년들이 건전하게 이용할 수 있는 게임콘텐츠 개발이 현저하게 줄어드는 역효과가 발생하기도 했습니다. 실효성 없는 강제적 게임셧다운제는 박근혜 정부의 최근 규제개혁의 정책기조의 관점에서조차 반드시 재고가 필요합니다.

강제적 게임셧다운제는 무엇보다도 헌법이 보장하는 국민의 행복추구권, 표현의 자유의 권리를 침해하고 특별한 실효성도 없이 헌법이 정하는 과잉금치의 원칙을 위배하는 제도로서 반드시 철회되어야 합니다. 본 연구보고서는 이러한 주장을 논리적이고 객관적으로 담은 내용을 담고 있습니다. 본 연구보고서가 강제적 게임셧다운제의 위험적인 문제점들을 이해하는 데 기여하기 바랍니다.

제 1부: 게임섯다운제, 왜 위험인가?

강제적 셧다운제의 위헌적 요소 분석

이병찬 / 법무법인 정진 변호사

1. 들어가며

청소년보호법상의 강제적 셧다운제가 시행된 2011. 11. 20.로부터 벌써 2년 가까운 시간이 흘렀다. 강제적 셧다운제의 시행이 악재이기는 하나, 이를 계기로 게임에 대한 과학적인 연구가 본격화되고, 그 결과물들이 쌓여 게임에 대한 이유없는 편견이 극복되기를 기대했다. 그러나, 2년 전과 비교했을 때 게임에 대한 과학적인 연구가 집적되지도 않았고, 당연히 한국사회가 게임을 바라보는 인식이 달라지지도 않았다.

오히려, 집권당의 대표는 게임중독을 마약중독, 알코올중독, 도박중독과 동일하게 평가하고 있으며, 일명 ‘신의진법’ ‘손인춘법’으로 불리는 법안들의 입법논의가 본격화되는 등 게임에 대한 규제는 날로 강화될 전망이다.

제도가 이미 시행 3년을 맞으면서 사업자와 청소년 모두 규제에 대한 저항감을 상실하고, 이를 당연한 것으로 받아들이는 분위기다. 그러나, 규제가 고착화되어 수범자들이 이를 당연한 것으로 받아들인다고 하더라도, 이 때문에 부당한 규제가 정당한 규제가 될 수는 없을 것이다. 더욱이, 강제적 셧다운제는 게임에 대한 오해와 편견을 강화하기 때문에 하루라도 빨리 이를 제거하는 것이 사회적 이익에 부합한다.

강제적 셧다운제의 헌법적 문제점에 대해서는 예전부터 활발하게 논의가 전개되어 왔기 때문에 새로운 헌법적 쟁점이 추가되기는 어려울 것이다. 그러나, 이미 관심의 대상에서 멀어진 강제적 셧다운제에 대해 주의를 환기시킨다는 것만으로도 강제적 셧다운제의 위헌적 요소를 되짚어보는 것은 의미가 있다.

2. 강제적 섯다운제의 위헌적 요소

가. 강제적 섯다운제의 구체적 내용

강제적 섯다운제는 인터넷게임의 제공자가 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하는 것을 금지하고, 이를 위반하는 경우에는 2년 이하의 징역이나 1천만원 이하의 벌금에 처하도록 하는 제도이다.

나. 16세 미만 청소년의 기본권 침해

1) "게임을 할 권리" 침해

헌법 제10조 전문은 모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 지니며, 행복을 추구할 권리를 가진다고 규정하여 행복추구권을 보장하고 있고, 행복추구권은 그의 구체적인 표현으로서 일반적인 행동자유권과 개성의 자유로운 발현권을 포함한다(헌재 2003. 10. 30. 2002헌마518). 일반적 행동자유권은 모든 행위를 할 자유와 행위를 하지 않을 자유로 가치있는 행동만 그 보호영역으로 하는 것은 아니며, 그 보호영역에는 개인의 생활방식과 취미에 관한 사항도 포함된다.

따라서, 헌법에서 명문으로 '게임을 할 권리'를 별도로 규정하고 있는 것은 아니지만, 취미로 게임을 즐길 권리도 행복추구권에 포함되는 일반적인 행동자유권에 속하는 기본권에 해당한다. 강제적 섯다운제로 인하여 16세 미만 청소년들은 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 하지 못하게 되었는데, 이로 인해 청소년들은 게임을 할 권리를 제한받고 있다.

물론, 기본권이라고 해서 언제나 무제한적으로 보장되는 것은 아니며, 국가안전보장, 질서유지, 공공복리 등을 위하여 필요한 경우에는 헌법 제37조 제2항에 따라 법률로써 제한할 수 있다. 따라서, 다른 모든 권리와 마찬가지로 "게임을 할 권리"도 법률로써 제한이 가능하다. 하지만, 국민의 기본권 제한이 지나치게 과도하여 침해의 정도에 이르게 되면 이는 위헌에 해당하는데, 여기서 기본권의 합리적인 제한인지 여부는 "과잉금지의 원칙"을 기준으로 판단하게 된다.

법률이 과잉금지의 원칙에 위반되지 않기 위해서는 해당 법률이 목적의 정당성, 수단의 적정성, 침해의 최소성, 법익의 균형성 요건을 모두 충족하여야 한다. 다시 말해서 국민의 기본권을 제한하는 법률은 그 목적이 헌법과 법률체계 내에서 정당성을 인정받을 수 있는 것이어야 하고(목적의 정당성), 기본권 제한의 수단이 그 목적을 달성하기 위해 적절한 것이어야 하며(수단의 적정성), 목적을 달성하기 위한 여러 수단 중 가장 기본권 제한의 정도가 적은 수단을 선택해야 하고(침해의 최소성), 기본권 제한을 통하여 달성하려는 공익이 이로 인해 제한되는 기본권보다 크거나, 적어도 균형이 유지되어야 한다(법익의 균형성).

강제적 셧다운제가 과잉금지의 원칙에 반하는지 살펴보면, 강제적 셧다운제는 16세 미만 청소년들의 인터넷게임 중독을 예방하고, 방지하기 위한 것이므로 일단 목적의 정당성은 인정된다.

그러나, 셧다운제가 이와 같은 목적을 달성할 수 있는 적정한 수단인지는 의문이 아닐 수 없다. 청소년보호법 제27조 제1항에서는 인터넷게임 중독을 “인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것”이라고 규정하고 있다.

위 조항에서 말하는 “지나친 이용”이란 합리적으로 해석했을때, 장시간의 이용을 말하는 것이지 심야시간대 이용을 말한다고 보기는 어렵다. 인터넷게임을 심야에 한다는 사실만으로 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입는 경우는 존재하지 않기 때문이다. 다시 말해, 인터넷게임 중독이란 “게임을 얼마나 오래 하느냐”의 문제이지, “게임을 언제 하느냐”의 문제가 아니다. 이는 하루에 소주를 3병 이상 마시는 사람을 알코올 중독자라고 정의하여 음주를 규제할 수는 있어도, 12시 이후에 소주를 마시는 사람을 알코올 중독자라고 정의하여 규제할 수 없는 것과 마찬가지다. 심야에 게임을 한다고 할지라도 장시간 이용이 아니라면 게임중독이 아닐 수 있는 반면, 허용된 시간에 게임을 한다고 할지라도 지나친 장시간 이용이라면 게임중독에 해당할 가능성은 얼마든지 존재한다. 따라서, 강제적 셧다운제가 청소년의 게임 중독을 예방하고, 방지하는 것을 목적으로 한다면, 일정시간 이상 게임을 할 수 없도록 제한하는 것이 타당하며, 특정시간에 일률적으로 게임을 하지 못하도록 금지시키는 것은 입법목적의 달성을 위한 적절한 수단이라고 볼 수 없다.

강제적 셧다운제는 침해의 최소성 측면에서도 문제가 있다. 강제적 셧다운제는 특정시간대에 청소년들이 인터넷게임을 즐기는 것을 일률적으로 금지하고 있는데, 이보다 더 완화된 수단을 통해서도 동일한 입법목적의 충분히 달성할 수 있기 때문이다. 16세 미만 청소년이나 법정대리인의 요청이 있는 경우에는 일정시간 이상 게임에 접속하지 못하게 하거나, 특정시간대에 게임에 접속하지 못하도록 하는 소위 “선택적 셧다운제”를 실시한다면, 기본권 제한을 최소화하면서도 동일한 입법목적의 달성할 수 있다. 더군다나, 이와 같은 내용의 선택적 셧다운제는 게임산업진흥에관한법률(2011. 7. 21. 개정 법률 제10879호, 이하 ‘게임법’) 제12조의3, 제45조 제1호에 규정되어 2012. 1. 22.부터 이미 시행되고 있다. 위 조항에 따르면 게임물 관련 사업자는 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청이 있는 경우 게임물 이용시간을 제한하는 ‘과도한 게임물 이용 방지 조치’를 취하여야 하고, 이를 이행하지 않는 경우에는 문화체육관광부 장관이 시정명령을 내릴 수 있으며, 게임물 관련사업자가 시정명령을 따르지 않는 경우에는 형사처벌까지 가능하다. 선택적 셧다운제로 16세 미만 청소년 및 부모가 게임물 관련 사업자에게 요청하여 게임시간을 제한함으로써 인터넷게임 중독을 예방하고, 방지할 수 있음에도 불구하고 특정시간대에 인터넷게임을 하지 못하도록 일률적으로 통제하는 것은 침해의 최소성 원칙을 위반하여 16세 미만 청소년들의 ‘게임을 할 권리’를 침해한다.

마지막으로, 강제적 셧다운제는 법익의 균형성도 충족시키지 못하고 있다. 민주당 소속 전병헌 의원은 2012. 10. 26. 국정감사를 통해 ‘청소년 인터넷게임 건전이용제도(셧다운) 실태조사 결과보고

서'를 공개했는데, 이에 따르면 강제적 섯다운제 시행 이후 주로 오전 0시 이후 게임을 이용하는 청소년 비율은 0.5%에서 0.2%로 불과 0.3% 감소하였다. 따라서, 강제적 섯다운제를 통하여 얻게 된 공익은 매우 미미하다고 볼 수 있다. 반면에 강제적 섯다운제로 인해 16세 미만의 모든 청소년들은 게임을 할 수 없게 되므로, 이로 인하여 침해되는 사익은 매우 크다. 그러므로, 강제적 섯다운제는 법익의 균형성 요건을 충족시키지 못한다.

결론적으로, 강제적 섯다운제는 과잉금지의 원칙을 위반하여 청소년들의 게임할 권리를 침해하고 있다.

2) 인격의 자유로운 발현권 침해

모든 청소년들은 자신의 소질과 능력에 따라 인격을 자유롭게 발현할 수 있는 권리를 가지고 있다. 따라서, 게임에 소질과 능력이 있는 16세 미만 청소년들에게는 게임을 통해 인격을 자유롭게 발현할 수 있는 권리가 있다. 헌법재판소도 과외교습을 원칙적으로 금지한 '학원의설립·운영에관한법률 제22조 제1항 제1호 등 위헌확인' 사건에서 "학습자로서의 아동과 청소년은 되도록 국가의 방해를 받지 아니하고 자신의 인격, 특히 성향이나 능력을 자유롭게 발현할 수 있는 권리가 있다"고 판시한 바 있다(헌재 2000. 4. 27. 98헌가16).

게임산업은 매해 폭발적인 성장을 거듭하여 왔다. 2012년 기준으로 국내 게임 시장의 규모는 약 9조 7,525억원이며, 2012년 게임 수출액은 26억3891만달러로 전년 대비 11% 증가했다. 게임 산업이 발전하고, 게임인구가 확대되면서 e-sports도 활성화되었다. 특히, 2013. 10. 5.에는 국내팀이 '리그 오브 레전드 시즌 3(일명 롤드컵)' 대회에서 우승을 차지하여 국제적인 화제가 되기도 하였다. 날로 성장하는 게임산업과 게임문화의 중요성을 고려하여 게임법 제15조에서는 문화체육관광부장관에게 e-sports를 지원, 육성하여야할 법률적 의무까지 부과하고 있다.

e-sports가 활성화되면서 프로게이머가 되고자하는 청소년들도 매해 증가해 왔다. 2011년 상반기 기준으로 e-sports 협회에 등록되어 있는 프로게이머와 준프로게이머는 각 432명, 969명이며, 이 중에는 16세 미만의 청소년들도 상당수 포함되어 있다. 아직 등록되지 않은 연습생들까지 고려하면, 이미 적지않은 16세 미만 청소년들이 프로게이머가 되기 위해서 훈련하고 있는 상황이다. 향후 e-sports 선수로 활동하고자 하는 청소년들에게 게임이란 단순한 오락거리가 아닌 자아실현의 수단이다. 따라서, 이들의 게임시간을 제한하는 것은 인격의 자유로운 발현권에 대한 제한이 된다. e-sports의 경우 나이와 관계없이 오로지 실력만으로 그 우열을 가리기 때문에, 16세 미만의 청소년들만 훈련시간의 제한을 받는다면, 이들이 다른 선수들과의 경쟁에서 승리하는 것은 사실상 불가능해진다.

일례로, 만 15세의 중학생 프로게이머 이승현군은 2012. 10. 13. 프랑스에서 열린 프로게임대회 '아이언스쿼드2'에 참가했다가 경기 도중 섯다운제 시간이 다가오자 섯다운으로 인하여 게임이 강제

종료되기 전에 게임을 끝내기 위해 무리한 공격을 감행하였다가 경기에서 패배한 바 있다.

강제적 셧다운제는 게임을 통하여 자아를 실현하려는 청소년들에 대한 적용제외를 인정하지 않고, 일률적으로 16세 미만의 모든 청소년들의 심야 게임을 금지하고 있으므로, 인터넷게임을 통하여 자아를 실현하려는 청소년들의 인격의 자유로운 발현권을 침해한다.

참고로, 헌법재판소는 18세 미만자가 당구장에 출입할 수 없도록 한 ‘체육시설의설치·이용에관한법률시행규칙 제5조에 대한 헌법소원 사건’에서 “당구를 통하여 자신의 소질과 취미를 살리고자 하는 소년에 대하여 당구를 금하는 것은 헌법상 보장된 행복추구권의 한 내용인 일반적인 행동자유권의 침해가 될 수 있을 것이다”라고 판시한바 있다(헌재 1993. 05. 13, 92헌마80).

3) 평등권 침해

대한민국 헌법 제11조는 "모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다"고 규정하고 있다. 따라서, 입법자는 객관적으로 “같은 것은 같게 다른 것은 다르게”규범의 대상을 실질적으로 평등하게 규율해야 한다. 그러나, 이 사건 법률조항은 크게 세가지 측면에서 16세 미만 청소년들의 평등권을 침해하고 있다.

우선, 셧다운제는 오전 0시부터 오전 6시 사이에 게임을 하는 청소년과 다른 활동을 하는 청소년을 정당한 이유없이 차별하고 있다. 16세 미만 청소년들이 오전 0시부터 6시 사이에 할 수 있는 활동은 다양하다. TV시청, 영화감상, 음악감상, 독서, 자율학습, 인터넷 강의 수강 등 모든 행위가 자유롭게 허용되고 있다. 음주나 흡연과 같이 청소년들에게 시간과 관계없이 원칙적으로 금지되어 있는 행위를 제외하면, 청소년이 심야에 가정에서 할 수 있는 행위 중 법률에 의해서 제한되는 행위는 오직 게임뿐이다.

따라서, 이러한 차별이 합리적인 차별이 되기 위해서는 게임이 청소년들의 다른 활동과 본질적으로 달라야 한다. 게임이 오락적 요소가 강한 여가활동인 것은 사실이지만 TV시청, 영화감상, 음악감상과 같은 다른 여가활동에 비해 청소년들에게 더 유해하다는 객관적인 근거는 존재하지 않는다.

그럼에도 불구하고, 이 사건 법률조항은 합리적인 이유없이 게임과 기타활동을 차별하여 심야에 게임을 즐기는 16세 미만 청소년들의 평등권을 침해하고 있다.

두 번째로, 셧다운제는 오전 0시부터 오전 6시 사이에 인터넷게임을 하는 청소년들과 인터넷게임에 해당하지 아니하는 ‘기타 게임’(PC 패키지 게임, 콘솔게임, 모바일 다운로드 게임 등)을 하는 청소년들을 차별하고 있다.

강제적 셧다운제의 적용대상이 되는 게임은 인터넷게임으로 한정되는데, 청소년보호법 제24조의

제1항에 따르면 인터넷게임은 “「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물”을 의미한다. 그러므로, 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되지 아니하는 ‘기타 게임’은 섯다운제의 적용을 받지 않는다. 따라서, 인터넷 게임을 하는 청소년들과 기타 게임을 하는 청소년 사이에는 차별이 발생하게 되는데, 과연 이런 차별이 평등의 원칙에 부합하는 합리적 차별인지가 문제된다.

섯다운제는 청소년들의 게임중독을 예방하고 방지하기 위한 목적으로 도입되었으므로, 인터넷 게임에 대해서만 섯다운제를 적용하는 것이 합리적인 차별이 되기 위해서는 인터넷 게임과 기타 게임 사이에 중독성과 관련한 본질적인 차이가 있어야 한다. 다시 말해, 인터넷 게임에만 중독성이 존재하거나, 인터넷 게임의 중독성이 기타 게임에 비하여 현저히 높아야 한다. 물론 인터넷 게임은 여러 게이머가 동시에 접속하여 상호 경쟁하고 협력할 수 있기 때문에, 기타 게임에 비해 더 흥미로운 오락적 요소들을 구현할 수 있다. 하지만, 기타 게임 중에서도 이혼제조기라는 별명으로 불리는 "풋볼 매니저"나 "문명"과 같이 강한 흡인력을 가지고 있는 게임들이 다수 존재한다. 따라서, 단순히 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공된다는 이유만으로 섯다운제의 적용여부를 달리하는 것은 합리적인 기준에 의한 차별이라고 볼 수 없다.

강제적 섯다운제가 적용대상을 인터넷 게임으로 한정된 이유는 인터넷 게임이 기타 게임에 비하여 중독성이 높기 때문이라기 보다는 기타 게임과는 달리 게임 사업자의 서버를 통제함으로써 손쉽게 청소년들의 게임을 통제할 수 있기 때문이다.

그렇다면, 중독성이 높은데도 섯다운제의 적용을 받지 않는 기타 게임, 중독성이 낮은데도 섯다운제의 적용을 받아야 하는 인터넷 게임 사이에 불합리한 차별이 발생하게 되며, 이는 ‘인터넷 게임’을 하는 16세 미만 청소년들의 평등권을 침해한다고 보아야 한다.

세 번째로, 섯다운제는 게임을 통하여 자아를 실현하려는 청소년들과 다른 방법을 통해 자아를 실현하려는 청소년들을 차별하고 있다.

공부, 음악, 미술, 운동 등을 통해 자아를 실현하려는 청소년들은 학습이나 훈련에 있어서 어떠한 시간적 제한도 받지 않는데 반해, 섯다운제가 시행되면 게임을 통해서 자아를 실현하려는 16세 미만의 청소년들은 오전 0시부터 오전 6시까지 훈련을 할 수 없게 되는 차별이 발생한다.

이와 같은 차별이 정당화되기 위해서는 게임을 통한 자아실현이 다른 수단을 통한 자아실현과는 달리 반사회적이라고 볼만한 합리적인 근거가 있어야 한다. 하지만, 게임을 통한 자아실현이 다른 수단을 통한 자아실현과는 달리 반사회적이라고 볼만한 근거는 전혀 존재하지 않는다.

오히려, 대한민국 e-sports 대표들은 롤드컵, World Cyber Games, Electronic Sports World

Cup 같은 국제 게임대회에서 좋은 성적을 거두며 국위를 선양하고, 한국의 위상을 드높이는데 일조하고 있다.

따라서, 자아실현을 위해서 노력하고 있는 청소년들 중 게임을 통해 자아를 실현하려는 청소년들에 대해서만 훈련시간을 제한하는 것은 합리적인 이유가 없는 차별이라고 보아야 한다.

헌법재판소도 18세 미만자가 당구장에 출입할 수 없도록 한 ‘체육시설의설치·이용에관한법률시행규칙 제5조에 대한 헌법소원 사건’에서 “어떤 소년이 운동선수로 대성할 수 있는 재질로 출생하였고 그 중에서도 당구에 선천적으로 비상한 소질이 있어 그 방면에서 자신의 능력을 발휘해 보고자 하는 경우 다른 종류의 운동 지망생과의 관계에서 평등의 원칙이 문제될 수 있음은 물론이다”라고 판시한 바 있다(헌재 1993. 5. 13. 92헌마80).

다. 게임업체의 기본권 침해

1) 표현의 자유 침해

헌법 제21조 제1항은 “모든 국민은 언론·출판의 자유와 집회·결사의 자유를 가진다”고 규정하고 있는 바, 표현의 자유는 민주주의의 본질을 이루는 핵심적 요소이다. 사회구성원이 자신의 사상과 의견을 자유롭게 표현할 수 있다는 것이야말로 모든 민주사회의 기초이며, 사상의 자유로운 교환을 위한 열린 공간이 확보되지 않는다면 민주정치는 결코 기대할 수 없기 때문이다.

강제적 셧다운제가 게임사업자들의 표현의 자유를 침해하는지 살펴보기에 앞서 게임도 표현의 자유에 의하여 보호되는지 우선 살펴볼 필요가 있다. 게임이 표현의 자유의 보호범위에 포함되지 않는다면, 강제적 셧다운제로 인하여 표현의 자유가 침해될 여지는 없기 때문이다. 이처럼 게임이 표현의 자유에 의해서 보호되는지 논란이 되는 이유는 표현의 자유와 관련된 문제가 대체로 정치적 표현의 영역에서 발생하기 때문이다. 게임은 오락적 성격이 강한 매체이기 때문에 표현의 자유에 의해 보호받을 수 있는지 여부가 문제될 수 있다.

이에 대해 헌법재판소는 “의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고, 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없는바, 게임물은 예술표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매·배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다”고 판시한 바 있고(헌재 2002. 2. 28. 99헌바117), 미국 연방대법원도 Brown v. EMA 사건에서 오락과 정치를 구별하기 어렵고, 그러한 시도 자체도 위험하다는 이유로 게임이 표현의 자유에 의해 보호받는다라는 점을 명확히 밝힌 바 있다. 생각건대, 게임도 자신의 의사를 표현하는 중요한 매개체로, 이를 표현의 자유에서 제외할 아무런 이유도 없으므로, 게임도 표현의 자유에 의하여 보호받는다 할 것이다.

다음으로, 강제적 셧다운제가 표현의 자유를 침해하는지 판단해보면, 표현의 자유의 경우에는

과잉금지의 원칙뿐만 아니라 명확성의 원칙이 더욱 엄격히 적용되어야 한다. 현대 민주사회에서 표현의 자유가 국민주권주의 이념의 실현에 불가결한 것인 점에 비추어 볼 때, 불명확한 규범에 의한 표현의 자유 규제는 헌법상 보호받는 표현에 대한 위축적 효과를 야기하고, 그로 인하여 자유로운 표현을 기초로 한 사상의 경쟁 메커니즘이 정상적으로 작동할 수 없게 되기 때문이다.

청소년보호법 제26조 제1항은 강제적 섷다운제의 대상을 “인터넷 게임”이라고 정의하고 있다. 그리고, 인터넷 게임이란 같은법 제24조 제1항에 따르면 “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물”을 의미한다. 그러나, 같은법 제26조 제2항에 따르면 “여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다”고 정하고 있다.

수범자 입장에서는 위 조항을 아무리 유기적, 전체적으로 종합하여 해석한다고 하더라도 자신이 서비스하는 게임이 강제적 섷다운제의 대상에 포함될지 여부를 미리 알 수 없다. 따라서, 위 조항은 명확성의 원칙에 반하여 표현의 자유를 제한하는 위헌적 조항이라고 보아야 한다.

2) 직업선택의 자유 침해

헌법에서는 "모든 국민은 직업선택의 자유를 가진다"고 규정하고 있다. 명문상 직업 "선택"의 자유라고 규정되어 있지만, 헌법에서 말하는 직업선택의 자유란 자기가 선택한 직업을 자기가 원하는 방식으로 자유롭게 수행할 수 있는 직업수행의 자유를 포함한다. 게임 섷다운제가 시행되면 게임업체는 16세 미만 청소년을 대상으로 0시부터 6시까지 서비스를 제공할 수 없게 되므로, 직업수행의 자유에 대한 제한이 발생한다.

강제적 섷다운제로 인해 직업수행의 자유가 침해되는 정도에 이르렀는지 과잉금지의 원칙을 기준으로 살펴보면, 우선 수단의 적정성 측면에서 봤을 때, 비대면 가입을 전제로 하는 게임서비스의 특성상 실제 가입자가 명의인과 동일한 사람인지 게임업체가 일일이 파악하는 것은 현실적으로 불가능하다. 청소년들이 부모나 다른 성인의 주민등록번호를 도용하여 게임서비스에 가입하는 경우에도 이를 막을 수 있는 방법이 없다. 이처럼 쉽게 규제를 회피할 수 있는 방법이 존재하기 때문에 섷다운제를 통해 게임과몰입을 예방 및 방지한다는 것은 현실성이 없다.

또한, 위에서 살펴본 바와 같이 섷다운제를 통해서도 청소년들의 게임중독 문제를 해결할 수 있으므로, 강제적 섷다운제와 같은 일률적인 통제방식은 직업선택의 자유를 지나치게 제한하여 침해의 최소성도 충족하지 못한다고 보아야 한다.

라. 부모의 교육권 침해

모든 부모는 자녀에 대한 교육권을 가진다. 부모의 교육권이란 자녀의 교육에 관하여 전반적인 계획을 세우고 자신의 인생관·사회관·교육관에 따라 자녀의 교육을 자유롭게 형성할 권리를 의미한다.

부모의 교육권은 비록 헌법에 명문으로 규정되어 있지는 않지만, 모든 인간이 누리는 불가침의 인권으로서 혼인과 가족생활을 보장하는 헌법 제36조 제1항, 행복추구권을 보장하는 헌법 제10조 및 "국민의 자유와 권리는 헌법에 열거되지 아니한 이유로 경시되지 아니한다"고 규정한 헌법 제37조 제1항에서 나오는 중요한 기본권이다.

따라서, 16세 미만의 청소년을 자녀로 둔 부모들은 자녀의 게임과 관련된 교육권을 가지는데, 강제적 셧다운제는 청소년들의 인터넷게임을 일률적으로 금지함으로써 부모의 교육권을 제한하고 있다.

헌법재판소는 과외교습을 원칙적으로 금지한 ‘학원의설립·운영에관한법률 제22조 제1항 제1호 등 위헌확인’ 사건에서 “학교교육의 범주 내에서 국가는 헌법 제31조에 의하여 부모의 교육권으로부터 원칙적으로 독립된 독자적인 교육권을 부여받음으로써 부모의 교육권과 함께 자녀의 교육을 담당하지만, 학교 밖의 교육영역에서는 원칙적으로 부모의 교육권이 우위를 차지한다”고 판시한 바 있다(헌재 2000. 4. 27. 98헌가16).

강제적 셧다운제는 오전 0시부터 오전 6시 사이 청소년들의 게임이용 제한과 관련된 것으로서 학교밖의 교육영역에 해당하므로, 위 판례에 의하면 자녀의 심야시간 게임을 허용할지 여부에 대한 결정에 있어서는 부모의 교육권이 국가의 교육권보다 우선한다. 그러므로, 부모가 자녀의 심야시간 게임을 허용할지 여부는 부모의 교육철학, 자녀의 적성 및 진로 등을 종합적으로 고려하여 부모가 자율적으로 결정하여야 하며, 국가가 이에 개입할 수 없다.

그럼에도 불구하고, 위 규정은 16세미만 청소년들이 인터넷게임을 하는 것을 일률적으로 금지함으로써 학교밖 교육영역에서 부모의 교육권을 박탈하고 있다. 더욱이 앞서 살펴본 선택적 셧다운제라는 보다 완화된 수단을 통해 부모가 자녀의 게임시간을 통제하고 게임 중독을 예방하고 방지할 수 있음에도 불구하고, 법률로서 이를 일률적으로 금지하는 것은 침해의 최소성 원칙을 위반하여 부모의 교육권을 침해한다고 보아야 한다.

3. 결론

강제적 섯다운제는 게임 중독의 원인을 게임의 중독성으로 판단하고 있다는 점에서 근본적인 문제가 있다. 게임에 집착하는 청소년들이 심각한 사회적 문제가 되고 있는 것은 부정할 수 없는 사실이다.

그러나, 2010년에 이루어진 통계청 조사결과에 따르면 우리나라 15세에서 19세 청소년 중 약 10.1%가 자살의 충동을 느낀적이 있으며, 자살 충동을 느끼는 이유는 성적/진학이 53.4%로 절대적인 비율을 차지하고 있다.

대한민국 청소년들은 공부를 잘하고, 좋은 학교에 진학하는 것 말고는 성취감을 느끼거나 자신의 존재가치를 입증할 방법이 없는 학교와 학원에서 대부분의 시간을 보내며, 정규교육 내내 살인적인 경쟁에 시달린다.

잠시나마 살인적인 경쟁으로부터 도피하고 싶은 청소년들이 상대적으로 싸고, 쉽게 접근할 수 있으며, 친구들과 함께 즐길 수 있는 게임에 집착하게 되는 것이다. 다시 말해서, 게임중독을 야기하는 것은 게임의 중독성이 아니라, 학업에 대한 과도한 스트레스다.

단언하건대, 이러한 근본적 문제가 해결되지 않는 이상 게임에 대한 규제가 아무리 강력해져도 우리는 청소년들의 게임중독 문제를 해결할 수 없을 것이다.

인터넷게임 중독논쟁의 기술사회적 함의

김지연 / 서울과학기술대학교 기초교육학부 강사

1. 서론

일명 ‘인터넷게임 셧다운제’로 불리기도 하는 청소년보호법 제26조는 2011년 관련 정부기관들과 게임산업계, 시민단체 그리고 전문가들 사이에서 충돌의 중심이었으며 법률통과 이후에도 여전히 논쟁적이다. 이 논쟁의 핵심 중 하나는 “인터넷게임이라는 기술의 사용행위에 대하여 ‘중독’이라는 표지를 붙이는 것이 적당한가”라는 문제이다. 이 논쟁은 기술에 대한 사회적 수용의 상태를 현상적으로 잘 보여주고 있다. 그리고 그것은 법률텍스트 속으로 체화되었다.

이 논문은 이론적으로는 과학기술학(STS, Science & Technology Studies)을 배경적 토대로 하며, 방법론적으로 담론분석 방식을 취할 것이다. 과학기술학 분과는 기술을 단순한 도구로 보는 관점이나 반대로 기술이 결정적인 역할을 한다는 관점에 대해 비판적 태도를 견지한다. 대표적으로 행위자-연결망 이론(ANT, Actor Network Theory)은 기술결정론이나 도구주의 대신에 기술과 사회 모두에게 행위성이 있고 그 행위자들 사이의 연결 방식에 초점을 두어 기술현상을 해석한다.

ANT에 따르면, 기술적 인공물이 안정화되면 그것은 지식체계가 되고 사회적 관계를 변화시킬 수 있는데, 그 지식의 배포 과정은 권력의 배포를 수반한다. 그런 점에서 권력은 소유되는 것이 아니며 행위자들에 의해 만들어지는 일종의 합성물이다. 행위자들은 어떤 지식주장, 사회질서, 인공물의 사용방식 등을 다음 행위자에게 전달한다. 그들 각각은 다양한 방법으로 행동하고, 자신의 목표에 따라 그것을 변형하기도 한다. 따라서 어떤 주장, 질서, 인공물, 상품의 시공간적 확산은 행위자들의 손에 달려 있다[1,2].

행위자들 사이에서 채택되고 전달된 결과는 인공물의 안정화로 구체화된다. 안정화된 인공물(비인간행위자)은 다시 인간행위자들에게 영향을 준다. 그런 점에서 기술의 사용은 단지 개인적인 선택으로 그치는 것이 아니라 기술사회적 구성의 결과이며, 행위자들 사이의 권력의 작동관계이다.

저자는 이러한 접근법에 따라 인터넷게임 중독논쟁을 분석하면서, 다음과 같은 세 가지 질문을 도출할 수 있었다.

- 청소년보호법 제26조의 배경적 근거가 되는 ‘인터넷게임중독’ 은 전문가들 사이에서 과학적으로 합의되지 않은 상태이다. 그런데 어떻게 ‘인터넷게임중독’ 이라는 용어는 그토록 널리 사용될 수 있었나?

- 청소년보호법은 인터넷게임이용에 관한 부모와 자녀 사이의 자율적 합의가 불가능하다고 전제하고 있다. 부모는 자유주의 정치체제 내에서 독자적인 의사결정의 지위를 가지고 있는 시민이기도 한데, 그들은 어떻게 그러한 국가의 권위주의적 관점에 대해 아무런 문제제기도 하지 않는가?

- ‘인터넷게임중독’ 개념이 과학적으로 합의되기 전에 법률적으로 수용될 수 있었다면 다른 사회적 맥락이 있다는 함축일 것이다. 그것은 무엇인가?

이상의 세 가지 질문은 서로 연결되어 있으며, 이 사건은 인터넷기술에 대한 우리사회의 긴장관계를 보여주고 있다. 그리고 입법과정에서 나타난 국가의 행위방식을 통하여 전통적인 국가의 통치관과 신자유주의적 관념이 어떻게 결합하고 있는지도 목격할 수 있다. 마지막으로 이 논쟁은 단순한 지지자와 반대자의 공방을 넘어서 기술과 시민적 민주주의에 관한 문제임을 제기하고자 한다.

2. 접근을 금지하는 기술적 조치

2010년 국회 여성가족위원회는 청소년보호법(이하 청보법)에 대한 김재경의원 대표발의안(2008)과 최영희의원 대표발의안(2009)을 통합하여 자체 수정안을 만들었다. 해당 법률안의 취지는 “과도한 인터넷게임으로 인한 중독문제가 심각하게 대두되고 있으나, 가정 및 학교 등의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 어려운 실정이므로 심야시간대에는 청소년에게 인터넷게임을 제공할 수 없도록 하는 등 청소년의 인터넷게임 중독을 예방하려는 것”이라고 밝혔다.

청소년보호법 제26조 (심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.

② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

이 법조항은 2011년 5월 통과되었고 그해 11월부터 실시되었다. 이것이 이른바 ‘인터넷게임 셧다운

운제'라고 불리는 규제조항이다. 이를 위반할 경우 “2년 이하의 징역 또는 1천만원이하의 벌금”에 처해질 수 있다. 다시 말해서 국가가 게임회사에게 인터넷게임이라는 특정 인공물에 대하여 특정 시간동안 청소년의 접근을 제한하는 기술적 조치를 수행하도록 명령한 것이다. 이 조항은 입법되자마자 게임산업계의 위헌소송에 직면했다. 이 조항이 인터넷게임 자체를 유해한 것으로 낙인찍는 효과가 있었기 때문이다.

3. ‘부모’의 구성

정보법 26조의 탄생은 우선 권위주의적 통치관과 관련이 있다. 한국정부의 ‘부모-자녀’에 대한 관점은 한국사회에서 아주 오랫동안 고착되어 온 것이다. 일반적으로 신자유주의적 통치관은 그런 전통적 통치관과 대립적인 것으로 알려지고 있는데, 이 논쟁을 통하여 전통적인 통치관과 신자유주의 통치관이 대립적이기 보다 오히려 병존할 수 있다는 것을 알 수 있다.

국가의 통치관이 중요한 이유는 국가의 통치가 부모의 사유와 행위방식에 결정적인 영향을 미치기 때문이다. 모든 사회적 존재가 그러하듯이, ‘부모’는 순수한 존재가 아니다. 그들은 국가의 통치에 의해 영향을 받고 구성될 수 있다.

3.1 국가의 판단과 부모의 판단

여성가족부와 지지자들의 주장을 종합해 보면, 정보법 26조는 게임이용에 관한 부모와 자녀 사이의 합의가 불가능하다는 것을 전제로 하고 있다. 여성가족부는 “게임이용 시간에 대해 부모와 자녀 사이에 합의가 이루어지지 않는 경우 가정 내에서 예측할 수 없는 갈등이 발생할 우려가 높다”고 우려했다[13]. 이런 이유로 여성가족부는 부모의 신청이 있을 경우에만 시간제한을 실시하는 문화부의 ‘선택적 셧다운제’¹도 수용하지 않았다.

한국정부는 역사적으로 성인(시민)을 적절한 판단주체라고 간주하지 하지 않아왔다.² 현행 정보법의 텍스트 상에서 ‘학부모’는 성인이라도 완전한 판단주체라기 보다는, 사실상 청소년과 마찬가지로 국가가 보호해야 할 ‘미숙한 존재’로 간주되고 있다[14,15]. 구체적인 사례로는 청소년유해매체물 지정 또는 불법콘텐츠 차단조치를 들 수 있다. 현재 특정 콘텐츠가 청소년에게 유해한지의 여부 그리고 음란물인지의 여부를 판단하는 최종적인 주체는 해당 표현물을 구독하는 자(소비자 또는 시민)가 아니라 국가기구(심의기구 또는 법원)에게 있다.

1 이른바 ‘선택적 셧다운제’는 문화관광부의 “게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)”에 근거하고 있으며, 게임회사는 친권자(부모등)의 신청에 의해서 게임 시간 셧다운제를 제공해야 한다.

2 보수적인 정치인이나 정부관료들이 정부정책에 반대하는 사람들이나 민원인들에 대해 “떼를 쓴다”는 표현을 자주 하는 것도 이와 같은 맥락이다.

내용등급제 역시 유사한 관점이 작동하고 있는 대표적 사례이다. 예를 들면 현행 “영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률”에 따르면 “18세 관람가” 영화의 경우, 부모가 동반하더라도 영화관에서는 청소년 입장을 금지하고 있다. 내용등급제의 본래적 취지는 부모가 자녀지도를 하는 과정에서 연령등급을 참조하도록 하자는 것인데 반해, 국내 등급시스템은 청소년의 관람금지라는 최종 결과만을 목적으로 하고 있기 때문이다.

따라서 국가기구가 영화등급을 결정하는 순간 동시에 접근제한도 결정되며, 여기에서 부모의 주체적 판단은 고려되지 않는다. 특정 콘텐츠에 대한 등급결정과 접근제한이라는 권력을 국가가 모두 독점하고 있는 것이다. 결과적으로 국가의 등급결정이 부모(성인)의 판단보다 ‘우월’한 지위를 가지고 있는 것이다. 그러므로 현 등급제도는 국가의 등급결정에 대해서 영화제작자만이 아니라 모든 부모도 복종해야 하는 ‘강제적 등급시스템’이라고 할 수 있다[20].

이런 국가의 강제성은 영화 보다 인터넷게임에서 더 강하게 작동하고 있다. 인터넷게임은 18세 등급만이 아니라 모든 연령등급이 사실상 강제적으로 집행되고 있고, 부모의 허락이 있더라도 게임회사는 연령등급에 맞는 소비자에게만 게임을 제공해야 한다. 실제로 부모가 허락할 수 있는 절차 자체가 존재하지 않는다. 이로써 연령등급에 대한 준수 의무가 게임회사에게만 부여되는 것이 아니라, 부모에게도 부여되는 효과가 있다. 이는 결과적으로 오로지 국가기구가만이 완전한 판단주체라는 것을 강하게 지시하고 있다. 부모는 자녀지도를 위해서 스스로 사유하고 의사결정하기 보다는 국가의 판단에 복종해야 하는 구조 안에 놓여 있다.

3.2 부모를 구성하는 국가

정보법 26조를 포함하여 청소년보호 정책에서 국가와 시민의 지위는 역전되어 있다. 청소년보호법의 집행기관인 여성가족부는 청소년의 안전문제에 대해서 부모보다 국가가 더 큰 이해관계를 가지는 것처럼 발언한다는 점을 주목할 필요가 있다. 물론 국가는 청소년을 보호할 책임이 있지만, 그것은 공동체가 국가에게 청소년을 보호할 책임을 위임한 부분으로 제한된다고 해석해야 한다. 국가의 ‘무조건적인 또는 헌신적인 보호’는 사실상 가능하지 않으며, 국가시스템 자체는 그럴 이득이 없기 때문이다.

그럼에도 불구하고, 이 논쟁에서 여성가족부는 자기 자신을 청소년보호에 대한 사실상 ‘유일한 책임자’로 설정하고 있다. 그들의 텍스트는 “인터넷 게임중독 문제가 심각하게 대두되고 있으나 현실적으로 청소년 자신, 가정 및 학교, 게임제공업자들의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 되기 어려운 실정”이라고 주장함으로써 청소년이나 게임회사는 물론이고, 가정이나 학교조차도 인터넷 게임문제에 대한 적절한 주체가 아니라고 평가하고 있다. 오로지 국가만이 문제를 해결할 수 있는 적절한 행위자임을 자임하기 위해서 ‘의도하지 않게’ 부모(성인)와 교육전문가(학교)를 미숙한 행위자로 전제하고 있다.

여성가족부의 이런 태도는 청소년관련법들이 작동하고 있는 관습적 토대에 기인한다. 예를 들어 청소년기본법 제6조는 “가정은 청소년 육성에 관하여 1차적 책임이 있음을 인식하고, 따뜻한 사랑과 관심을 통하여 청소년이 개성과 자질을 바탕으로 자기발전을 실현하고 국가와 사회의 구성원으로서의 책임을 다하는 후계세대로 성장할 수 있도록 노력하여야 한다”고 규정하고 있다. 이 문장은 명백히 국가가 부모에게 청소년의 육성을 위임하며 가정은 그 책임을 잘 인식해야 한다는 훈계적 표현을 사용하고 있다. 모든 법률은 명령문의 구조라는 점에서 볼 때 이 구문은 국가가 가정에게 내리는 명령이다.

이어서 청소년기본법은 국가에게 가정(6조)과 사회(7조)가 청소년 보호의 책임을 수행할 수 있도록 환경을 조성하는 임무를 부여한다. 결국 이 텍스트는 청소년 육성의 최종적인 책임은 국가에게 있다는 암시를 함축한다. 실제로 국가기구는 그 법률텍스트가 지시하는 대로 ‘부모 보다 더 적극적으로’ 행동하고 있다. 국가기구들은 청소년 보호문제에 있어서 사회적 여론의 지지를 필요로 하기는 하지만, 이 법률텍스트에 따르면 개별 부모의 판단을 고려할 필요가 없으며, 오히려 가정과 학교보다 더 큰 책임을 스스로에게 부여하고 있다.

점점 국가기구의 결정이 더 높은 우선순위를 가지는 방향으로 나아가고 있다. 국가시스템은 자신의 집행을 보증할 행정적 도구들을 가지고 있기 때문에 청소년보호가 더 잘 수행될 것이라는 확신을 유포하며, 그런 국가의 관점들이 지속적으로 관철되어 온 결과 국가는 ‘당당하게’ 청소년 보호에 있어서 부모나 학교보다도 자신이 우선적 책임이 있다고 사유하게 되었다. 상대적으로 부모들은 그런 국가의 판단에 점점 더 의존하게 되어 스스로 사유하고 판단하는 힘을 잃어가고 있다.

특정 표현물에 대해 적정 연령을 결정하는 일은 언제나 절대적으로 ‘진실’일 수 없다. 전문가들이 엄격한 절차를 거쳐 등급을 결정하였더라도 그 등급이 그 표현물 자체를 대변할 수는 없다. 등급결정은 특정 표현물이 함축하는 맥락적 질을 연령이라는 정량적인 형태로 번역하는 것이다. 따라서 그것은 특정 연령에 대하여 기대되는 평균적인 결정일 뿐이다.

그런데 그런 등급결정을 참조하기 위한 것이 아니라 강제하기 위한 것으로 집행될 때, 청소년보호는 오히려 더욱 취약해질 수 있다.³ 부모들이 자신의 독자적 비평 없이 평균적인 기준에 따라 자녀지도를 한다면 구체적인 청소년의 다양한 상황은 고려하지 않는다는 것을 의미하기 때문이다. 오랫동안 ‘강제적 등급시스템’ 내에서 훈련된 부모들은 다양한 인공물 또는 표현물들을 직접 경험하고 자녀와 그 의미를 공유하기 보다는 국가의 등급결정을 맹목적으로 따르는 경향을 보이고 있다.

3 등급심사위원들의 연령등급판정은 평균적인 판단이므로 구체적인 청소년에게 모두 적당한 것일 수는 없다. 그런데도 일반적으로 부모들은 연령등급의 결정을 ‘정답’으로 간주하고 거의 아무런 비평활동도 하지 않는다. 예를 들어 영화 “실국열차(15세)”는 폭력성이 높지만 상대적으로 낮은 연령등급을 받았다고 볼 여지가 있다. 따라서 부모들은 자녀의 구체적인 인지능력을 감안하여 연령등급을 참조하여 최종적인 시청결정을 해야 한다. 그러나 그런 비평적 행동은 거의 눈에 띄지 않는다. 오랫동안 ‘강제적 등급’ 구조에 의존적이었기 때문에 국가는 물론이고 전문가들조차도 부모들의 연령등급에 관한 비평활동을 거의 권장하지 않는다.

더구나 국가의 집행력이 인터넷게임과 같은 기술적 시스템과 결합할 경우, 국가의 결정은 더욱 강력해진다. 연령등급이 영화관 보다 인터넷게임에서 더 엄격하게 집행되는 것은 기존의 문화생산방식 보다 인터넷기술이 더 강력한 접근제한을 할 수 있기 때문이다.

법제도가 기술과 결합하여 집행될 때, 국가의 행위는 부모들에게 더욱 일상적인 영향을 줄 수 있는 것이다. 국가의 법률 집행이 반복적으로 집행되면서 국가의 행위는 ‘부모의 행위’로 전이되고 재생산될 수 있다. 이제 국가는 정보법 26조를 통해 접근제한 게임을 결정할 권한을 가지게 됨으로써, 더 많은 의사결정의 권한을 가지게 되었고, 상대적으로 사유와 행위의 주체로서 부모의 지위는 더 위축되었다.

3.3 미래 통치대상으로서 청소년

이 논쟁은 “국가에게 있어서 청소년이란 무엇인가?” 또는 “국가는 왜 청소년을 보호하고자 하는가?”라는 질문을 불러일으킨다. 여성가족부는 물질문명의 발달이 청소년에게 유해환경을 양산하고 있어서 “청소년을 보호하고 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 해야 할 국가·사회적 책무가 점점 더 중요해지고 있다”고 선언하고 있다. 왜 국가는 자기 자신을 청소년 보호의 ‘책임자’라고 자임하게 되었는가?

여성가족부 의견서는 “무절제한 인터넷게임에 빠질 경우, 청소년의 학업성취 및 직업 등에의 적응, 심신의 건전한 성장과 발전에 중대한 지장을 받을 위험이 크고 그로 인하여 청소년 개인은 물론 국가와 사회가 모두 큰 피해를 입게 된”다고 지적했다. 이를 입증하기 위해 “15세미만 청소년 인터넷 중독의 사회경제적 비용 종합”표를 제시했다. 그 표에 따르면 “간접비용>생산성비용>작업손실비용>15세미만 청소년의 학습시간 손실비용”라는 위계적 분류가 등장하고, 그 비용을 “최소 4,279억 원에서 최대 9,039억 원”이라고 주장했다.

해당 계정항목에 따르면, “청소년의 학습시간 손실”은 “작업손실”을 의미하며 이는 곧 “생산성 손실”로 계산되고 있다. 신자유주의 국가가 자신의 통치대상을 비용으로 계산하는 일반적인 통치방식을 따르고 있다. 청소년에 대한 국가의 관점은 미래 인적자원의 보존이라는 계산에 근거하고 있는 것이다. 청소년은 “국가와 사회가 필요로 하는 건전한” 자이어야 하며, 그런 자들은 국가와 사회의 자원으로 간주된다. 그 기준에 부합하지 못한다면 국가는 자신의 통치대상을 통치할 수 없다.

이와 같은 관점은 인터넷 또는 게임중독척도 연구에서도 동일하게 나타나고 있다. 국내 중독척도들은 대부분 청소년들을 대상으로 개발되었는데, 인터넷 및 게임중독 척도들이 ‘학업’과 밀접한 요소들로 구성되어 있다[3,6]. 이들 진단척도에서 청소년들은 구체적인 주체라기보다는 계산가능한 대상으로 설정되고, 여기서 ‘학업’은 정상적 행위를 판단하는 기준으로 사용된다.⁴

4 정보법 26조 대상 게임물 평가기준 역시 게임이 학업을 방해하는지 여부를 폭넓게 고려하고자 했다.

더구나 국가에게 있어서 부모 역시 통치의 대상이란 점에서 청소년보호법의 특질이 있다. 부모와 자녀는 서로에게 있어서 구체적인 실존의 관계이지만 국가의 관점에서는 동일한 통치대상이다.⁵ 국가에게 있어서 부모와 자녀는 통계적으로 행동하는 데이터들이며, 비용편익적인 방법론으로 관리 가능해야 한다. 국가는 청소년이 생활하는 현장에서 판단을 수행하는 것이 아니라 평균적 데이터 값으로서의 ‘청소년’에 대한 통치판단을 수행한다[17,18,20]. 마찬가지로 국가는 부모(시민)가 생활하는 실존의 위치에 있을 수 없으며, 단지 ‘부모’라는 행위자들에 대한 평균적 데이터값에 의존하여 자동적인 방식으로 판단한다.

국가는 자신의 데이터베이스 내에 존재하는 ‘부모’와 ‘자녀’를 갈등의 행위자들로 규정했고, 그들 사이를 비용계산적 방법을 동원하여 관측하고 나서 그 갈등의 중재자를 자임했다. 그런 점에서 국가기구는 자기 자신의 역할을 강화하기 위해 전통적이고 권위주의인 관습만이 아니라 신자유주의적 방법도 동시에 동원하는데 성공했다.

이 과정에서 청소년을 미래의 통치대상으로 바라보는 국가의 관점을 부모들도 공유해 가고 있다. 이는 더 면밀한 조망이 필요하지만, 그럼에도 불구하고 오랜 동안 부모의 의사결정이 국가의 판단에 의존적이도록 형성되어 왔다는 점에서 부모의 사유가 국가의 자동적인 의사결정을 닮아가고 있다고 추론할 수 있다. 정보법 26조는 그런 경향을 더 강화할 것으로 보인다.

4. ‘인터넷게임중독’의 구성

정보법 26조의 주요 배경은 인터넷게임을 ‘중독가능한 것’으로 간주하고 있다. 그런데 정작 ‘인터넷게임중독’ 개념은 여전히 모호하고 관련 연구자들 사이에서도 논쟁적인 상태이다[3,4,5]. 그런데도 이 용어가 널리 유포되었다는 점에서 이 논쟁의 기이함이 있다. 즉 이 용어는 과학적 또는 의료적인 합의가 완료되기도 전에 사회적으로 ‘실재하는 위협’으로 수용되었고 급기야 법률적 존재가 되었다.

4.1 용어의 기원과 역설

‘인터넷게임중독’이라는 용어는 ‘인터넷중독’용어와 가족유사성이 있다. 한국정보화진흥원은 ‘인터넷중독’의 하위분류로서 ‘인터넷게임중독’을 배치하고 있다. 그리고 두 용어 모두 비슷한 시기에 법률적 규제의 대상으로 부상했다. 그런 점에서 ‘인터넷게임중독’ 용어의 기원을 이해하기 위해서는 ‘인터넷중독’에 대해서도 함께 살펴봐야 한다.

이 용어는 1990년대 중후반부터 심리학 및 교육학 분야 연구논문들에서 등장했고 2001년 급격

5 여성가족부(2013)는 자주 “게임중독의 문제가 심각한 부작용 내지 역기능으로 사회적인 문제로 제기되었고 부모와 청소년 사이의 갈등과 다툼의 주제가 되었”다고 주장하고 있다. 여기서 ‘부모’와 ‘그들의 자녀’에 대한 국가의 관점이 드러난다. 국가에게 있어서 ‘부모’와 ‘청소년’은 여타 이해당사자들과 마찬가지로 “갈등과 다툼”의 관계로 계산하고 있음을 암시하고 있다.

히 증가했다. 정부 역시 2000년에 들어서면서 인터넷역기능이라는 주제로 정책을 수행하기 시작했다. 당시 정보통신부와 같은 정부기관은 인터넷기술을 보급하는 주체였기 때문에 새로운 기술로 인한 현상을 가장 먼저 목격할 수 있었으며 그것을 정책사업화는 역량도 가지고 있었다.

2001년 제정된 “정보격차 해소에 관한 법률”에 의해 한국정보문화진흥원(KADO)이 설립되었고, “건전한 정보문화 확산 및 인터넷 중독실태 조사 예방 및 해소 사업”을 시작했다. 이어서 2002년부터는 자체 기준에 따라 “인터넷중독 실태조사”를 실시했다.[5,6] 그리고 2006년 이후에는 ‘인터넷중독법’을 신설하려는 시도들이 정부기구와 국회의원들에 의해 다수 발생했다. ⁶그러나 인터넷중독법을 단일법으로 제정하는 시도는 성공하지 못했다. 다만 그런 시도들을 종합하여 2009년 “국가정보화기본법” 내에 “인터넷중독의 예방과 해소 조항”이 신설되었다.⁷ 이것은 단지 한 개 조항에 불과했지만, 법률적으로 “인터넷은 중독적”이라고 선언했다는 점에서 위력적이었다.

국가정보화기본법 제30조 (인터넷 중독의 예방 및 해소) 미래창조과학부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷 등의 지나친 이용으로 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적, 정신적, 사회적 기능의 손상을 입는 것(이하 “인터넷 중독”이라 한다)을 예방·해소하기 위하여 필요한 계획을 수립하고 시행하여야 한다.

그런데 이 법률조항의 주관부서인 한국정보문화진흥원은 공식적으로 인터넷중독에 대한 국내외 학계의 합의가 여전히 없다는 것을 인정하고 있다. 그런데도 ‘인터넷 중독’이라는 개념정의가 법률에 포함될 수 있었고, 국가예산을 투입하여 인터넷 중독을 진단하거나 인터넷 중독률 감소계획과 사업을 꾸준히 진행하고 있다[6,7].

한국정보문화진흥원은 자체 진단기준에 따라, 전체 사용자의 약 10% 내외의 ‘인터넷중독’ 비율이 존재한다고 매년 발표해왔다. 이것은 일반 대중매체를 통해 재생산되었고 해를 거듭하면서 시민들의 일상에서 회자되는 용어가 되었다. 법적 지원 아래 본격적인 인터넷 중독 예방 사업을 추진함으로써 ‘인터넷중독’은 점점 ‘존재하는 것’이 되어갔다. 2011년 청소년보호법의 섯다운제 조항이 제기 될 무렵에 이르러서는 매우 익숙하고 당연한 용어가 되었다. ⁸

6 정부기구에 의한 입법발의 외에도, 2006년, 정보통신서비스 중독의 예방과 해소에 관한 법률안(김희정의원대표발의) 2008년, 인터넷중독의 예방과 해소에 관한 법률안(한선교의원대표발의) 등이 있었고, 2009년 국가정보화기본법 30조 신설이후에도, 2010년 청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률안(이성현의원대표발의), 인터넷중독의 예방과 해소에 관한 법률안(최인기의원대표발의)등 개별법 제정 시도는 계속 되었다.

7 국가정보화기본법 제30조(인터넷중독의 예방과 해소)는 2009년 당시 행정안전부에 의해 신설되었다. 이를 근거로 인터넷중독 예방 및 해소 사업을 추진하고 진단기준으로 “K-척도”가 개발되었다.

8 한국정보문화진흥원(2011)은 ‘인터넷 중독’ 용어 인지도는 87.7%였고 인지경로는 TV(89%), 인터넷(51%) 등이라고 제시했다.

4.2 용어의 메타포

심리학자인 영과 골드버그 등은 물질남용장애(Substance Abuse Disorder) 진단기준을 응용하여 ‘인터넷 중독장애’라는 용어와 진단기준을 만들었다.[6,7,8] 또한 그리피스 등의 연구자들은 ‘행위중독(behavioral addictions)’ 개념을 제기했다. [9,10] 이들 주장에 따르면 ‘행위중독’ 개념의 핵심적 근거는 약물중독과 유사한 현상적 결과가 존재한다는 것이다.

그런데 무엇보다도 이 개념은 용어정의적으로 취약점이 있다. 미국정신학회에 따르면 중독개은 약물과 같이 섭취하거나 체내로 주입되는 물질에 대한 의존을 지시한다.⁹ 약물에 의한 중독은 신체의 내부에서 일어나는 화학적 작동을 근거로 하는 것이다. 이와 달리 ‘인터넷중독’이나 ‘게임중독’으로 지칭되는 현상은 부분적으로는 약물중독과 유사하더라도, 신체 내부가 아니라 외재적 상호작용에 의해 발생한다. 그러므로 ‘행위중독’이라는 개념은 ‘중독’개념과 비교할 때 용어정의적으로 상충한다.

뿐만 아니라, ‘행위중독’개념은 인과적 증명에서도 취약했다. 약물중독은 거의 모든 사람에게 있어서 유사한 인과성이 나타나는데 비해서 ‘행위중독’ 증상은 보편적 인과성이 드러나지 않는다. 예를 들어 인터넷/게임중독 진단기준에서 ‘인터넷/게임 이용시간’ 항목을 사용하는데, 이용시간이 많은 사용자와 그렇지 않은 사용자 사이에서 학교 및 사회적응 정도에 유의미한 차이를 찾기 어렵다고 밝혀졌다. 어떤 행동에 많은 시간을 소비했다고 해서 그러한 행동을 중독적 행동 혹은 문제행동이라고 단정할 수 없었다.

그런 점에서 ‘인터넷게임중독 척도’는 타당성이 낮고 그 기준도 임의적이라는 평가를 받고 있다. 영의 진단기준을 그대로 적용하여 측정한다면 국내 인터넷 중독률이 39.8%로 나타난다는 보고가 있다. 이런 비율이라면 ‘인터넷 중독’을 병리적 현상이라기보다는 보편적 현상이라고 보아야 하는 딜레마에 빠진다는 지적도 제기되었다[3,4,12,19].

따라서 현재 상태에서 ‘인터넷게임중독’이라는 용어는 인과성이 입증되었다기보다는 “약물중독(Drug Addiction)” 개념에서 차용된 은유적 표현(Metaphor)라고 보는 것이 적절할 것이다. 이는 일상적인 언어사용에서 강조의 의미 또는 주위를 환기하는 의도로 ‘중독적’이라는 표현을 흔히 사용하는 것과 같은 맥락이다. 따라서 ‘인터넷게임중독’을 법률용어나 공식적인 정책용어로 곧바로 사용하는 것은 성급한 결정이었다.

9 물질 사용에 관한 문제 때문에 알코올이나 기타 약물의 사용을 고집하는 경우를 물질중독이라고 진단할 수 있다. 강박적이거나 반복적인 사용은 약물의 내성의 결과일 수 있고 약물사용을 줄이거나 중단할 경우 금단증상이 일어날 수 있다. 물질남용에 따르면 이는 물질 사용 장애로 간주된다. [Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)]. 한편 미국정신의학회의 DSM 분류조차도 모호하고 근거가 부족하다는 비판도 존재한다.

4.3 용어를 둘러싼 전투

그럼에도 불구하고 다른 측면에서 보자면 그런 성급한 결정이 발생할 만큼 강한 사회적 압력이 존재했다는 점에서 주목할 필요가 있다. 이 용어의 사회적 수용은 의미심장하다. 언어는 세계에 대한 질서의 부여이며 사유의 체계이다. 그래서 어떤 현상을 “무엇으로 지칭할 것인가”하는 문제는 단순한 기호의 문제가 아니다. 모든 시대 상황에서 “명명하기의 문제(the issue of naming)”는 단독으로 만들어진 결정이 아니다. 명명하기를 통해서 ‘그것’은 구체적인 ‘실체’로서 특정되고 식별될 수 있다. 그러므로 용어정의에 관한 전투는 권력의 핵심이다[11]. 그러므로 여기에서는 특정 용어의 사용은 그 용어가 불러일으키는 새로운 질서도 수용하겠다는 의지를 포함한다고 보고, ‘용어사용자’라는 표현을 사용할 것이다.

‘인터넷게임중독’이라는 용어가 사용되기 시작하자 문화부 및 게임산업계는 이 용어에 대해 당혹해했고 그에 맞서 ‘게임과몰입’이라는 개념을 사용하고자 했다. 그런데, ‘게임과몰입’이라는 용어 또한 ‘게임중독’이라는 용어만큼이나 개념정의를 충분치 않았다. ‘게임중독’과 ‘게임과몰입’이라는 두 용어가 처해 있는 기이한 상황을 잘 보여주는 텍스트가 “게임산업진흥에 관한 법률” 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)이다.

게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3 (게임과몰입·중독 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자〔「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항 제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다〕는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. <이하 생략>

문화부는 ‘게임중독’ 개념의 ‘비과학성’을 잘 알고 있었음에도 불구하고 단지 ‘중독’개념의 부당성만을 주장하는데 머물지 않고, 대신에 ‘게임과몰입’이라는 개념을 대안으로 사용했다. 김승옥·이경옥에 따르면, ‘과몰입’이라는 용어는 2005년경 등장했다. 과몰입 용어사용자들은 ‘게임중독’ 개념이 개인적이고 병리적 증상을 지시하는 해석틀이라는 점에서 문제를 제기했으며, 대신에 사회행위적 분석틀을 적용하여야 한다고 주장했다[12].

그런데 과몰입 용어사용자들은 구체적인 진단기준을 설계하는 과정에서는 기존의 중독모델에서 대부분의 항목을 차용해 왔다는 점에서 여전히 독자적 분석틀을 구축하지는 못한 것으로 평가되고 있다. 게다가 과몰입 용어사용자들이 상정하는 ‘과몰입’에 대한 개념 정의도 서로 상이했다. 중독 용어사용자들이 ‘중독’에 대한 영어표기를 일관되게 “addiction”이라고 표기하고 있는 것과 달리, 과몰입 용어사용자들은 ‘과몰입’에 해당하는 영어표현이 상이했다는 점은 이 용어에 대한 혼선을 간접적으로 보여준다. 초기 과몰입 연구논문에서는 과몰입을 중독과 동일하게 “addiction”이라고 표기하기도 했고, 점차 “indulgence” “overindulgence” “overflow,” “overuse” 등 다양한 표

기가 등장했다. 어떤 경우는 한글키워드 상으로는 과몰입을 표기했지만 그에 대한 영어키워드 표기는 하지 않은 경우도 있었다.

‘과몰입’용어의 혼선에도 불구하고 문화부 및 게임산업계와 연구자들이 ‘과몰입’이라는 용어를 사용하게 된 배경은 ‘게임중독’이라는 용어에 대한 불승인 의지가 있음을 함축한다. 과학적 근거가 충분치 않은 상태에서 ‘게임중독’이라는 병리적 프레임을 승인하기 어려웠던 것이다. 그렇지만 또한 ‘몰입’이라는 용어로는 충분하지 않다는 점에 대한 일정한 동의가 있었기 때문에 ‘과몰입’이라는 용어를 과도적으로 제시했다[19].

‘중독’ 용어사용자들이나 ‘과몰입’ 용어사용자들이나 모두 무엇인가 새로운 변형이 발생했음을 감지했다고 할 수 있다. 다만 그 새로운 변형에 대해 어떤 해석틀을 적용할 것인지는 달랐다. 두 집단 모두 부족한 용어정의에도 불구하고 기술사회적으로 새로운 현상의 해석에 기여한 바가 있다. 우선 중독용어사용자들은 인터넷/게임 기술이 단순한 도구에 머물지 않음을 경고했다. 다시 말해서 그들은 기술이 독자적인 행위성을 가지고 있음을 감지했다고 보인다. 다만 기술의 행위성(agency of technology)을 파악할 새로운 프레임을 제시하기 보다, 그들이 익숙하게 알고 있던 약물중독 프레임을 적용하는 오류가 있었다. 과몰입용어사용자들은 그 새로운 현상이 병리적 차원에서 다루지기 어렵다고 비판했고, 사회행위적 관점을 도입하려했다는 점에서 적절한 비판자의 역할을 수행했다. 양 쪽 모두 부분적으로 ‘진실’을 전달했다.

5. 토론 및 결론

인터넷/게임 중독논쟁은 인터넷의 사용문제가 단지 부모와 자녀 사이의 문제로 그치지 않고 기술사회적인 사건이라는 것을 보여주고 있다. 일상적이고 사소해 보였던 이 문제는 우리사회 안에서 인터넷기술이 불러일으킨 담론 중에서 가장 미묘하고 복잡한 사안이다. 이 논쟁 안에서 우리는 길을 잃었다. 그럼에도 불구하고 적어도 다음 두 가지 문제는 명백해졌다.

5.1 병리적 프레임을 극복하고 담론 프레임을 구축해야 한다.

‘인터넷게임중독’이라는 용어가 은유적 표현이더라도, 그것이 널리 유포될 수 있었던 것은 대중의 기술혐오와 결합하여 증식되었기 때문이다. 기술혐오는 단순한 회피만이 아니라 일종의 기술에 대한 위협인식이며 암묵적 저항이다. 따라서 기술혐오를 비난하기 보다는 그 사회적 배경을 이해할 필요가 있다. ‘인터넷게임중독’ 용어가 한국에서 더 강하게 수용되었던 것은 우리사회가 인터넷기술

에 대해 강한 혐오를 품고 있다는 함축이다.¹⁰

한국은 1990년대 중반 국가정보화사업을 강력하게 추진함으로써, 5-6년 정도의 짧은 기간 내에 거의 전 국민이 인터넷을 일상적으로 사용하게 만들었다. 그런데 정부는 기술도입과 기술정책 결정과정에서 일반시민들이 참여할 수 있는 경로를 고려하지 않았다. 오히려 그럴 가능성을 배제함으로써 빠른 의사결정을 할 수 있었고, 신속하게 기술정책 추진을 담보할 수 있었다. 새로운 기술을 수용하지 않거나 느리게 반응하는 것은 새로운 시대에 뒤쳐지는 것으로 낙인찍히는 것이었다.

그 과정에서 시민들은 새로운 기술에 대한 자연스러운 이해와 자기결정을 수행해 나아갈 기회를 박탈당했다. 시민들의 참여 및 비판권이 제한됨으로써 기술저항은 억제되었다. 기술에 대한 적절한 이해를 통하여 관련 위험을 조절하는 민주적 과정이 소거되었고, 그 부재의 틈새에서 기술혐오가 발생한 것이다.

이것이 일관된 과학적 근거가 없는데도 불구하고 인터넷/게임에 대하여 ‘중독’이라는 혐오적 표지를 강하게 연결할 수 있었던 배경이다. 그동안 국가가 급진적 기술도입만을 주요 목표로 했기 때문에 사회적으로 기술에 대한 정상적인 비판담론이 발전하지 못했다. 기술비판은 기술이해와 함께 동전의 양면처럼 묶여있는 역량이다. 비판이 없는 곳에서 시민들은 기술에 대한 자기조절능력을 개발하기 어렵다. 그 결과, 인터넷/게임이라는 기술의 사용행위에서 일어나는 문제들에 대해 스스로 대처하기 어려워졌다. 그래서 시민들은 다시 국가에게 책임을 물었고, 국가는 ‘인터넷/게임중독 치료’라는 편의적이고 기계적 해법(technical fix)으로 유도된 것이다.

기술사용과정에서 발생하는 문제들은 복잡한 사회적 기술적 맥락과 얽혀있기 때문에 하나의 단일한 원인으로 소구되기 어렵다. 그러므로 기술위험은 질병치료 프레임으로 해소되기 어렵다. 기술사용행위를 병리적 프레임으로 환원하는 것은 시민을 ‘환자’라는 대상으로 만들 뿐, 기술사용의 주체로 안내할 수 없다.

반면에 국가는 병리적 프레임으로 이득을 얻고 있다. 인터넷게임이 ‘중독적’인지의 여부가 사회적 논쟁의 초점으로 부상했고, 정작 기술비판과 참여의 부재는 주목받지 못했다. 다시 말해서 국가는 기술논쟁을 병리적 프레임으로 묶어둠으로써 시민들로부터 더 많은 권한위임을 받을 수 있었고, 비판담론으로부터는 자유로울 수 있었다.

이 논쟁의 근원적 해결을 위해서는 그동안 소홀히 했던 기술비판과 참여를 위한 담론형성으로 나아갈 필요가 있다. 그동안 인터넷기술에 대한 성공사례 연구는 활발했지만 기술혐오에 대한 연구

10 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)에 따르면, 관련 논문 250여 편을 분석한 결과 중국, 한국 등 아시아국가에서 인터넷게임에 대한 부정적 연구가 다수였으며, 상대적으로 다른 나라들의 경우는 소수의 논문만이 있었으며 주제도 온라인상에서 사용자들의 행위성에 대한 연구였다고 언급했다. <http://www.dsm5.org>

는 거의 없었다. 기술협오자 또는 기술비사용자의 존재는 그 기술에 내재되어 있는 결함이나 결핍을 지시한다. 따라서 그들에 대한 연구는 기술의 민주적 개선에 기여할 것이다. 인터넷 및 게임 산업은 의도하지는 않았지만 급격한 인터넷기술의 무비판적 수용 과정에서 산업적 이득을 보았으므로 이 논쟁의 해소를 위해 노력할 책임이 있다.

5.2 국가의 판단은 부모의 판단을 보충하는 것으로 조정해야 한다.

인터넷게임에 대한 병리적 프레임은 그동안 시민(부모)들이 자신의 정당한 의사결정권을 유보해왔기 때문에 나타난 결과이다. 영화나 게임에서 강제등급제는 대표적인 사례로 제작자를 포함하여 누구나 복종해야 하는 규범이었다. 그러한 규범 안에서 시민들은 새로운 인공물(기술)에 대해 훈련하고 의사결정하고 비판할 역량을 기를 수 없었다. 그래서 그들의 점점 더 많이 국가의 결정에 의존하게 되었고, 국가의 결정은 시민의 사유와 행동 속으로 체화되었다.

영화등급의 강제성에 대해서, 일부에서는 부모의 자유로운 의사결정을 허락할 경우, ‘몰지각한’ 부모들이 포르노 영화에 자녀를 동반할 우려가 있으므로 국가의 강제가 정당하다고 주장한다. 그런데 이런 주장은 부모도 아동과 마찬가지로 의사결정 능력이 없을 것이라고 간주하는 것과 같다. 이런 유형의 결핍모델은 이론적으로 오래전부터 비판받아왔는데 현실에서는 여전히 작동하고 있다. 이는 그동안의 국가의존적인 의사결정 구조 안에서 체화된 사유의 한 예시이다.

한편 또 다른 일부 사람들은, 18세 영화등급이더라도 부모가 동반할 경우 국가가 그런 부모를 처벌한 사례가 없기 때문에 사실상 18세 영화관람에 대한 부모의 결정권을 허용하고 있다고 해석해야 한다고 주장한다. 이와 유사한 주장으로, 여성가족부는 부모의 게임 아이디로 자녀에게 게임을 하게 할 수는 있으므로 강제적 셴다운제가 부모의 선택권을 방해하지 않는다고 주장한다. 이런 관점은 부모에게 법률상으로는 정당한 의사결정을 허용하지 않으면서, ‘뒷문’ 이용을 허용하고 있으므로 문제가 아니라는 주장하는 것과 같다. 이는 정상적인 시민권의 발휘를 명백히 방해하는 것이며, 시민의 의사결정 역량을 퇴행시키고 있다.

그러한 퇴행의 결과, 청보법 26조가 부모라는 행위자를 일상적 의사결정을 할 수 없을 정도로 미숙하다고 간주하고 있음에도 불구하고 사회적으로 수용될 수 있었다. 물론 모든 시민은 완벽하지 않다. 그러므로 그들은 도움이 필요하다. 그런데 시민의 무능함과 소외를 해소하려는 시도는 필요하지만, 그런 무능함과 소외를 전제로 국가시스템을 강화시키는 것은 구분되어야 한다. 국가시스템 역시 부모만큼이나 무능할 수 있기 때문이다. 때때로 합리적인 국가의 판단은 오히려 더 위험했었다.

국가결정을 기준으로 일상적인 시민의 판단이 제한된다면 국가에 의해 시민의 사유가 구성될 위험이 있다. 특별히 악의적이지 않더라도 국가는 평균적인 행위값을 근거로 절차화(자동화)된 정책결정을 해야 하기 때문에 시민의 생동하는 다양성을 해칠 가능성이 있음은 잘 알려진 사실이다. 그렇기 때문에 국가에 대한 위임은 시민의 판단을 지원하는 범위로 제한되어야 한다.

인터넷기술 시대에 시민-‘부모’와 ‘자녀’ 모두 포함하여-은 매번 새로운 기술적 환경 아래에 놓이게 될 것이다. 그들은 매번 새로운 상황에서 의사결정을 수행해야 한다. 국가는 일상적이고도 즉각적이어야 할 매번의 의사결정을 대신할 수 없으며, 대신해서도 안 된다. 인터넷기술 환경 안에서 일상적인 삶을 살아야 하는 시민은 주체적 의사결정의 담지자로 고무되어야 하며, 그럴 역량을 구축하려고 노력해야 한다. 국가는 시민의 지위를 승인하는 전제 위에서 부모의 판단을 지원하고 보조하는 지위로 자신의 임무를 설정해야 한다.

REFERENCES

[1]Latour, Bruno “The powers of association”in J. Law (ed.) Power, Action and Belief: a New Sociology of Knowledge?, The Sociological Review, Routledge and Kegan Paul, 1986.

[2]Law, John & Callon, Michel, “The Life and Death of an Aircraft: A Network Analysis of Technical Change”in Bijker, W. E. & Law, J. (eds.), Shaping Technology/ Building Society: Studies in Sociotechnical Change, The MIT Press, Duke University Press · Durham & London, 1992.

[3]NIA, 「The Policy and Suggestion on Internet Addiction in the Important Countries」, CIO REPORT Vol. 23, ISSN 2092-6944, 2010, in Korean.

[4] Jeon Jong-Su, 「Game Addiction and Shut-down Institution」, Communication Books 2012, in Korean.

[5]Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion, 「The Study for Corresponding Law on Internet Addiction」, A Trustee: Korea IT Law Society, 2008, in Korean.

[6]Lee Gyu-Jeong etc., 「A Proposal of Legal Institution Improvement for Protection & Settlement on Internet Addiction」, NIA, 2010, in Korean.

[7]NIA, 「The Renovating Study for Counsel Program on Internet Addiction of Middle Students」, NIA IV-RER-11127, 2011, in Korean.

[8]Young, Kimberly, Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder, *CyberPsychology & Behavior* 1(3): 237-244, 1998.

[9]Griffiths, Mark, Technological Addictions, *Clinical Psychology Forum* 76: 14-19, 1995.

[10]Griffiths, Mark, Gambling on the Internet: A Brief Note, *Journal of Gambling Studies* 12(4): 471-473, 1996.

[11]Derrida, Jacques, *Of Grammatology*, translated by Gayatri Chakravorty Spivak, The Johns Hopkins University Press Baltimore and London, 1997.

[12]Kim Seung-Ok & Lee Kyung-Ok, Conceptual Understanding about the Internet of Game Addiction and Overindulgence of Children, *Journal of the Korea Society for Children's Media*, 6(2): 63-83, 2007, in Korean.

[13]MOGEF, A Opposite Statement on Unconstitutionality Affirmation of Korea Juvenile Protection Act Article 23 etc, 2012/2013, in Korean.

[14]Hwang Seung-Heum, A Study of Legal Policy Science on the Regulation Reform Issues in the Field of Women, Families and Youths, *Kookmin Law Review*, 20(2): 73-118, 2008, in Korean.

[15]Park Jong-Hyun, The Significance and Limit of Internet Regulation Policies to Protect Juvenile: One ‘Shut-down’ Policy of Internet Games, *Media and Law*, 10(2):

111-145. 2011. in Korean.

[16]Hwang Jung-Gi, A Study on the Unconstitutionality of Online Game Shutdown, Hallym University Law Society FORUM 16: 139-156. 2005. in Korean.

[17]Dean, Mitchell, Governmentality: Power and Rule in Modern Society. 2nd Edition. Sage. 2010.

[18]Foucault, Michel, Security, Territory, Population: Lectures at the College de France 1977-1978. translated by Graham Burchell, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York : Palgrave Macmillan, 2007.

[19]Kim Min-Kyu, The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea-Focusing 'Open Market' & 'Shut-down' in Game Industry, Journal of Korea Game Society 2012 Apr; 12(2): 63-74, in Korean.

[20]Kim Ji-Yeon, Kim Min-Kyu & Lee Jong-Pil, The Question Concerning Game Governance: Focusing on Game Rating System Using the Governmentality Concept of Foucault, Journal of Korea Game Society 2013 Apr; 13(2): 143-154, in Korean.

게시판실명제 위헌결정에 비춘 섯다운제위헌론

박경신 / 고려대학교 교수, 오픈넷 이사

헌법재판소는 2012년 온라인 글쓰기라는 행위에 대해 본인확인 의무를 부과한 게시판 실명제에 대하여 위헌결정을 내렸다. 강제적 섯다운제는 청소년에게만 적용되기 때문에 인터넷게임 이용자가 청소년임을 확인해야만 시행 가능하며 결국 실질적으로는 인터넷게임 이용에 대해 본인확인 의무를 부과하고 있다. 즉 강제적 섯다운제는 인터넷게임에 본인확인 의무를 부과하는 소위 “인터넷게임 실명제”와 다르지 않는데 “인터넷게임 실명제”는 “게시판실명제”에 대한 헌법재판소 결정에 비추어 보면 위헌이다.

(1) 게시판실명제의 주요내용

가. 우선 헌법재판소는 익명표현의 자유의 중요성에 대해 다음과 같이 판시하였다.

“인터넷공간에서 이루어지는 익명표현은 인터넷이 가지는 정보전달의 신속성 및 상호성과 결합하여 현실공간에서의 경제력이나 권력에 의한 위 계구조를 극복하여 계층, 지위, 나이, 성 등으로부터 자유로운 여론을 형성함으로써 다양한 계층의 국민 의사를 평등하게 반영하여 민주주의가 더욱 발전되게 한다. 따라서 비록 인터넷 공간에서의 익명표현이 부작용을 초래할 우려가 있다하더라도 그것이 갖는 헌법적 가치에 비추어 강하게 보호되어야 한다.”

헌법재판소는 게시판실명제는 글을 쓰려는 사람에게 반드시 신원을 밝힐 것을 요구하므로 “표현의 자유를 사전에 제한한다”고 지적하며 “표현의 자유는 민주주의 근간이 되는 중요한 헌법적 가치이므로 표현의 자유의 사전제한을 정당화하기 위해서는 그 제한으로 인하여 달성하려는 공익의 효과가 명백하여야 한다”고 하여 합헌여부를 엄격하게 심사할 것을 천명하였다.

나. 헌법재판소는 이렇게 심사기준의 수위를 확립한 후 실명제의 공익의 효과가 명백한지를 다음과 같이 살핀다. 즉, 실명제가 목표했던 공익은 불법정보의 위화인데 “방송통신위원회가 제시한 자료에 의하더라도 본인확인제 이후에 명예훼손, 모욕, 비방의 정보의 게시가 표현의 자유의 사전제한을 정당화할 정도로 의미있게 감소하였다는 증거는 찾아볼 수 없다”고 확인하였다. 뿐만 아니라 헌법

재판소는 실명제로 달성하려는 공익이 명백하지 못함을 다음과 같은 문단으로 실시하였다.

우리 법상의 규제가 규범적으로 현실적으로 적용되지 아니하는 통신망이 존재하고 그에 대한 인터넷 이용자의 자유로운 접근이 가능함에도 (중략) 본인확인제를 규정함으로써 국내 인터넷 이용자들의 해외사이트로의 도피, 국내 사업자와 해외 사업자 사이의 차별 내지 자의적 법집행의 시비로 인한 집행 곤란의 문제를 발생시키고 있는 바... 인터넷은 전세계를 망라하는 거대한 컴퓨터 통신망의 집합체로서 개방성을 그 주요한 특징으로 하므로 외국의 보편적 규제와 동떨어진 우리 법상의 규제는 손쉽게 회피될 수 있고, 그 결과 우리 법상의 규제가 의도하는 공익의 달성은 단지허울 좋은 명분에 그치게 될 수 있음을 간과한 것"

“우리 법상의 규제가 규범적으로 현실적으로 적용되지 아니 하는 통신망”은 바로 외국의 정보통신서비스제공자를 말하는 것이다. 즉 국내의 포털 등 정보통신서비스 제공자들을 아무리 규제해도 똑같은 소통을 해외 정보통신서비스 제공자들을 통해 할 수 있으니 인터넷 상에서의 고립적인 규제는 현실적으로 무의미하다는 것이다.

다. 반면 헌법재판소는 게시판 실명제에 의해 기본권침해의 정도는 심대하다고 평가하였다.

본인확인이라는 방법으로 게시판 이용자의 표현의 자유를 사전에 제한하여 의사표현 자체를 위축시키고 그 결과 헌법으로 보호되는 표현까지도 억제함으로써 민주주의의근간을이루는자유로운여론형성을방해한다(중략)

이 사건 본인확인제는 (중략) 표현의 내용을 불문하고 주요 인터넷사이트의 대부분의 게시판 이용과 관련하여 본인확인을 요구하고 있다. 이는 정보 등을 게시하고자 하는 자가 무엇이 금지되는 표현인지 확실하기 어려운 상태에서 본인의 이름, 주민등록번호 등의 노출에 따른 규제나 처벌 등 불이익을 염려하여 표현 자체를 포기하게 만들 가능성이 높고, 인터넷을 악용하는 소수의 사람들이 존재하고 있다는 이유로 대다수 시민의 정당한 의사표현을 제한하는것으로서익명표현의자유에대한과도한제한이라할것이다(후략)

라. 헌법재판소는 아래와 같이 침해당하는 기본권은 표현의 자유 만이 있는 것이 아니라 프라이버시도 있다고 밝혔다.

본인확인제는 (중략) 모든게시판이용자의본인확인정보를수집하여장기간보관하도록함으로써개인정보가유출될위험에놓이게하고다른목적에활용될수있도록하며,수사편의 등에 치우쳐 모든 국민을 잠재적 범죄자와갈

이취급하는바 (후략)

본인확인정보 보관의무 부과로 인하여. . . 수사기관 등이 정보통신서비스제공자에게 이용자의 개인정보 제출을 요청(전기통신사업법 제83조 제3항) 하는 경우 발생할 수 있는 본인확인정보의 보관 목적 외 사용우려에비추어보면, 개인정보 자기결정권의 제한 역시 중대함을 부인할 수 없다.

정리하자면, 게시판실명제 위헌결정의 기본구조는 다음과 같다. 1) 익명표현의 자유는 민주주의를 위해 매우 중요한 기본권이고 2) 이 기본권에 대한 사전제한은 공익적 효과가 명백해야 하는데 3) 이 제도는 명의도용의 가능성 및 외국서버를 통한 소통 가능성때문에 ‘불법정보 위화’라는 공익적 효과가 명백하지 않고 4) 소수의 불법정보의 게시자를 적발하기 위해 표현의 내용을 불문하고 모든 국민에게 본인확인 의무를 부과하는 것은 표현의 자유를 과도하게 침해하는 것이며 5) 본인확인을 위해 보관 및 유통되는 개인정보가 이용자들의 사생활의 비밀을 침해한다는 것이다.

(2) “인터넷게임 실명제”와 “게시판실명제”의 비교

위의 게시판실명제 위헌결정문의 취지에 비추어보자면 “인터넷게임 실명제”에 대해서는 다음과 같이 평가해볼 수 있다.

인터넷게임 실명제의 목표는 인터넷게임을 하는 사람의 연령을 확인하여 미성년자들이 인터넷게임을 하는 것을 부분적으로 제한하기 위함이며 인터넷게임을 하는 모든 사람에게 적용된다. 즉 이용자가 미성년자인 것이 확인되면 법정대리인 동의(청소년보호법 제24조), 이용시간 통지(청소년보호법 제25조), 강제적 섯다운제도(청소년보호법 제26조)를 통해 이용권리를 제한한다.

이와 같은 제도는 아래 비교에서 보다시피 게시판실명제와 비슷한 헌법적 실체를 가지면 당연히 위헌이 되어야 한다. 아래의 각 문단은 위의 게시판실명제 위헌결정을 소개한 문단 가, 나, 다 등에 대응한다.

첫째 인터넷게임물 역시 자기실현의 매개가 되는 합법적인 정보 또는 표현물이므로 이 정보에 접근할 권리는 인터넷글쓰기와 마찬가지로 표현의 자유의 일부로서 보장된다.

둘째 인터넷게임에 접근하기 위해서는 자신의 신원정보를 제공해야 하므로 정보접근권에 대한 사전제한에 해당하여 그 공익적 효과가 게시판실명제에 요구되었던 만큼 명백해야 한다.

그러나 인터넷게임실명제 역시 기존의 본인확인 방식을 이용하기 때문에 그 실효성은 명백하지 않을 것으로 보이며 이는 실제 경험연구에 의해서도 입증된 바 있다. 2012년 여성가족부에서 시행한 용역연구에 따르면 청소년 600명을 조사한 결과 섯다운제 시행이후 심야시간 게임 이용 빈도수에 의

미 있는 변화는 없었으며 심야시간 이용 경험이 있는 학생은 9%(54명)였으며, 이 54명의 학생중 ‘부모님의 게임이용 동의 하에 부모 아이디로 접속함’이라고 응답한 학생은 59%수준이었고, 다른 40%의 학생들은 ‘허락 없이 부모님 아이디를 개설하여 게임에 접속함’(27.8%), ‘가족 외 타인 주민등록번호를 이용하여 게임에 접속함’(13%)이라고 답하였다. 즉 40%의 학생들은 게임산업진흥법 상의 본인 확인제를 피하기 위해 명의도용을 하고 있는 것이다.¹¹ 이 때문에 실제로 섯다운제가 게임물 이용시간을 의미있게 줄이지 못한다는 통계학적인 연구결과도 있다.¹²

셋째 이에 비해 미성년자의 인터넷게임이용을 제한하기 위해 성인을 포함한 모든 사람들에게 본인확인을 요구하는 것은 불법성이 전혀 없는 게임물에 접근할 권리에 대한 과도한 침해가 되며 이들을 위축시킨다. 게시판실명제가 불법적인 의도가 있고 없음에 관계없이 모든 사람에게 본인확인을 요구하여 온라인 글쓰기를 위축시키는 것과 다를 바 없다.

넷째 본인확인 의무 이행과정에서 게임물 사업자 등은 불가피하게 개인정보를 수집 보관하고 있어야 하며, 개인정보의 정보의 집적으로 인해 필연적으로 개인정보 유출의 위험이 높아진다. 인터넷실명제(게시판실명제와 게임실명제 포함)에 의한 정보집적으로 야기된 개인정보유출은 전체 개인정보유출의 90%를 차지하며 이중 국내 1위게임업체인 넥슨의 정보유출 규모는 1천3백만건으로 단일회사로 치면 3위에 이른다(2014년 카드사정보유출은 제외).¹³

위의 비교 외에도 다음과 같은 추가적인 이유로 인터넷게임 실명제는 게시판실명제보다 더 위헌성이 크다고 볼 수 있다.

다섯째 인터넷게임이라는 정보에 접근할 권리는 ‘알 권리’에 포함되며 자유권으로서의 ‘알 권리’는 표현의 자유에 앞선다고 할 수 있다. 급부권으로서의 ‘알 권리’는 다양한 제한이 되는 것이 헌법적으로 용인되지만, 합법적으로 공개된 정보에 대해 접근할 권리는 똑같은 정보를 유포할 권리보다 더 강하게 헌법적으로 보호되기 때문이다. 명예훼손, 사기, 음화배포죄 등 다양한 형법 조항들이 표현의 발화를 처벌할 뿐 표현의 수령을 처벌하지는 않는다. 표현물의 수령을 처벌하는 조항들은 국가보안법의 이적표현물소지죄나 아동청소년성보호에 관한 법률의 아동청소년이용음란물 소지죄뿐

11 현군택 외 3인, 「청소년 인터넷게임 건전이용제도(강제적 섯다운) 실태조사 보고서」, 여성가족부 용역, 2012

12 박문수, 고대영, 박정수, 「게임시장의 규제가 산업생태계 발전에 미치는 영향과 시사점」, 산업연구원, 2013.12

13 한운형 발표문, “개인정보보호의이해및안전한관리- 개인정보의의의및처리실태”, 2012.11.21.정보화진흥원
 - 2008.2 옥션1,800만명(해킹); 2008.4 하나로텔레콤600만명(자사고객개인정보를텔레마케팅업체에제공),
 2008.9 GS 칼텍스1,150만명(자회사직원이유출); 2010.3 신세계물류등25개업체2,000만건(해킹); 2011.4 현대캐피탈175만건(해킹및내부관리소홀); 2011.5 리딩투자증권12,000건(홈페이지해킹); 2011.5 세티즌140만명(홈페이지해킹); 2011.6 대부업체, 저축은행, 채팅사이트등1,900만건(해커가여러사이트의고객정보유출후인터넷에서거래); 2011.7 SK컴즈(네이트,싸이월드) 3,560만명(해커가관리자ID/비밀번호를탈취); 2011.8 삼성카드47만건(자사직원이유출); 2011.11 넥슨1,320만건(해킹); 2012. 5 EBS 400만건(해킹); 2012.7 KT 870만건(해킹)”

이며 이 경우에도 똑같은 표현물이나 음란물이라 할지라도 배포는 소지에 비해 훨씬 더 엄중하게 처벌되게 되는데 이는 통신에 있어서 수신이 아니라 송신에 초점을 맞추기 때문이다. 그렇다면 인터넷게임의 이용은 합법적인 정보에 대한 접근을 의미하여 인터넷게임을 할 권리는 자유권으로서의 ‘알 권리’이며 게시판에 글을 쓸 권리보다 두텁게 보호되어야 하는 것이다.

여섯째 인터넷게임은 청소년유해매체물이 아님에도 불구하고 그 접근을 막기 위해 성인을 포함한 모든 국민에게 본인확인을 요구하는 것이므로 법익의 균형성에 더욱 어긋난다. 물론, 청소년보호법이 스스로 ‘인터넷게임’의 경우 16세 이하의 청소년은 친권자의 동의 하에서만 이용할 수 있도록 규정하고 있기는 하나 이러한 규정이 있다고 해서 인터넷게임을 청소년유해매체물로 정의한 것이라고 볼 수는 없다. 청소년유해매체물과 청소년유해물은 친권자의 동의가 있다고 하더라도 청소년이 이용할 것이 허용되지 않기 때문이다. 그렇다면 인터넷게임물의 이용은 게시판실명제가 위화하려고 하는 불법 정보의 게시에 비하여 사회적으로 전혀 유해한 것이 아님에도 불구하고 그 이용에 있어 본인확인을 요구하는 것은 게시판실명제의 경우보다 법익의 균형성에 더욱 어긋나는 것이다.

제 2부: 청소년보호법과 문화콘텐츠 규제, 무엇이 문제인가?

제 2부: 청소년보호법과 문화콘텐츠 규제, 무엇이 문제인가?

청소년 게임 셧다운제 도입 배경 및 과정

이원재 / 문화연대 문화정책센터 소장

1. 한국의 게임 규제정책을 둘러싼 주요 흐름

■ 한국의 게임을 둘러싼 제도는 많은 부분이 규제정책과 연관되어 있을 정도로 게임 규제정책은 지속적이고 다양한 궤적을 가지고 있음

■ 한국은 게임에 대한 기본적인 규제제도와 관련하여 「게임산업진흥에관한법률」에 근거하고 있지만, 게임물의 내용 및 제공 등과 관련하여 「청소년보호법», 「정보통신망법», 「전자상거래소비자보호법», 「온라인디지털콘텐츠산업발전법», 「전기통신사업법», 「통신비밀보호법」 등 다수의 법률을 통해 규제하고 있음

■ 이에 행정기관 역시 문화체육관광부, 방송통신위원회, 여성가족부, 교육과학기술부, 행정안전부, 공정거래위원회 등 다수의 정부부처 및 기관이 규제에 참여하고 있음

■ 한국의 게임 규제 정책과 법제도의 가장 큰 특징은 규제와 관련된 법률의 종류가 많고, 여러 행정기관에 걸쳐 규제가 진행된다는 점

■ 최근에는 게임 과몰입, 학교 폭력과 게임의 상관성 등이 사회적 쟁점이 되면서 청소년 게임이용을 제한하고 규제하기 위한 정책, 제도들이 적극적으로 도입되었음

■ <강제적 셧다운제>, <선택적 셧다운제> 등이 도입되면서 청소년 게임이용을 둘러싼 규제 정책은 중요한 사회적 이슈로 제기되었으며, 특히 이중 규제 등 과도한 규제정책과 그 실효성에 대한 논란이 지속되고 있는 상황임

■ 한국의 게임 관련 전체적인 규제 현황을 정리하면 다음과 같음

[표] 한국의 게임 관련 규제 현황

규제		주요 내용	근거법률	규제기관
등록 관련 규 제	게임물 제작업자 등록	- 게임제작업 또는 게임배급업 신고 등록	게임법	문화부
	통신 판매업자 등록	- 통신판매업자로 신고 등록	소비자보호등 에관한법률	공정거래 위원회
	부가통신 사업자 등록	- 부가통신사업자로 신고 등록	전기통신사 업법	방송통신 위원회
게임물 내용 심의	게임물 심의 (사전)	- 게임 서비스 제공을 위한 사전심의 - 사전심의를 따르는 법적 의무(표시, 이용 제한 등) 준수	- 게임법 - 청소년보 호법	- 게임위 - 문화부 - 청소년보호 위원회
	정보내용 심의 (사후)	- 청소년유해매체물 심의 결정 - 청소년유해매체물 결정에 따르는 법적 의무 (표시, 이용 및 광고 제한 등) 준수	- 청소년보 호법 - 정보통신 망법	- 청소년보호 위원회 - 방송통신 위원회
게임물 유통 관련 규제		- 게임물 관련사업자의 준수사항 - 불법게임물 등의 유통금지 - 광고·선전의 제한 등	게임법	문화부
게임 과몰입 예방		- 문화부의 게임과몰입 예방 등을 위한 협조 요청에 협조하여야 함	게임법	문화부
개인정보 수집 및 관리의 의무		- 개인정보의 수집, 이용, 공유, 제공에 따른 의무 - 14세 미만 아동의 개인정보 수집 시 부모동의 확인 의무 - 개인정보 수집 제한 - 개인정보 수집에 따르는 안전성 확보에 대한 기술적·관리적 보호 조치 의무 - 주민번호 외 회원가입 수단 마련 의무	정보통신망법	- 한국인터넷 진흥원 - 행정안전부

기타 정보통신 서비스제공자의 의무		<ul style="list-style-type: none"> - 정보통신망에서의 이용자 권리보호 - 소제기를 위한 이용자 정보 제공 - 불법정보 유통 금지 - 정보통신망의 안정성 및 정보의 신뢰성 확보를 위한 보호조치 마련 - 타인의 정보 훼손 및 타인 비밀 침해·도용·누설 금지 - 정보통신망상 사기행위자 신고 - 타인의 명예훼손 정보 삭제 요청 의무 - 게시판 등에 대한 본인확인제 도입 의무 	정보통신망법	방송통신위원회
통신비밀의 보호에 관한 규제		<ul style="list-style-type: none"> - 통신의 비밀을 침해하거나 누설의 금지 - 통신자료제공 현황의 보고 - 통신자료제공에 대한 기록 및 관리 - 범죄수사를 위한 통신사실 확인자료 제공 	<ul style="list-style-type: none"> - 전기통신사업법 - 통신비밀보호법 	<ul style="list-style-type: none"> - 방송통신위원회 - 법무부
정보보안 관련 규제		<ul style="list-style-type: none"> - 정보보안 안전진단 	정보통신망법	<ul style="list-style-type: none"> - 방송통신위원회 - 한국인터넷진흥원
소비자 보호를 위한 규제	불공정 거래 행위 규제	<ul style="list-style-type: none"> - 공정경쟁질서 및 이용자이익 저해 행위의 금지 	독점규제 및 공정거래에 관한 법률	공정거래위원 회
	약관 관련 규제	<ul style="list-style-type: none"> - 약관의 작성 및 설명 의무 - 불공정 약관 조항 사용 금지 	약관법	공정거래위원 회
	거래 관련 규제	<ul style="list-style-type: none"> - 전자거래 분야의 소비자보호 관련 지침 등 준수 - 표시광고 등의 제공에 따른 준수사항 - 불공정약관에 대한 심사, 시정조치 및 이행확인 - 청약철회 의무 	전자상거래에 서의소비자보 호에관한법률	공정거래위원 회
	온라인콘텐츠 이용자 보호	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인디지털콘텐츠제작의 청약철회 예외사항에 대한 표시 의무 - 이용자보호지침 표시 의무 - 온라인콘텐츠사업자의 약관 마련 및 명시 의무 	온라인디지털 콘텐츠산업발 전법	문화부

국제전기통신 역무에 관한 신고 및 변경신고	- 국제전기통신역무(외국에서 전기통신역무 제공을 목적으로 한 해외투자에 관한 사항)에 관한 신고 및 변경신고	전기통신사업법	방송통신위원회
영업의 양도·합병·상속 시 고지의무	- 영업의 양도·합병·상속 시 이용자에 대한 고지의무	정보통신망법	방송통신위원회
영상·음향정보 제공업자의 정보보관 의무	- 청소년유해매체물 제공자 중 이용자의 컴퓨터에 저장 또는 기록되지 않는 방식으로 제공하는 것으로 하는 정보제공자는 당해 정보를 이용에 제공한 때부터 6개월간 보관하여야 함	정보통신망법	- 방송통신위원회 - 법무부
스팸메일에 대한 규제 (광고성 정보의 전송 금지)	- 수신거부자에 대한 광고성 전송 금지 - 광고성 정보전송에 따른 표시사항 - 메일수집처의 표시 의무	- 전기통신사업법 - 정보통신망법 - 전자상거래에서의소비자보호에 관한 법률	- 방송통신위원회 - 공정거래위원회

2. 청소년 섷다운제 도입 과정 및 현황

■ 게임을 둘러싼 전체적인 규제정책 중에서 청소년 게임이용 규제정책은 청소년의 게임 과몰입에 대한 대처방안으로 제기되기 시작했고, 특히 2011년 <강제적 섷다운제>가 도입되면서 본격화 되었음

■ 현재 한국에서 진행되고 있는 청소년 게임이용 규제정책은 여성가족부의 <강제적 섷다운제>와 문화체육관광부의 <섷택적 섷다운제>가 대표적임. 교육과학기술부가 2012년초 제기했던 <쿨링오프제>는 아직 실행되지는 않고 있으나 재추진될 가능성이 제기되고 있음

■ 현재 청소년 게임이용 규제는 기본적으로 「게임산업진흥에관한법률」과 「청소년보호법」을 통해 이중 규제가 작동하고 있음. 구체적으로 개정 「청소년보호법」(2011.11.20 시행)에 근거하여 "만16세 미만의 청소년에게는 심야시간대(오전 0시부터 오전 6시까지)에 인터넷 게임 제공이 금지되는" <강제적 섷다운제> 적용. 동시에 개정「게임산업진흥에관한법률」(2012.1.22 시행)에 근거하여 "청소년 본인 또는 법정대리인의 요청이 있을 경우 게임이용시간을 제한하는" <섷택적 섷다운제> 적용

■ 더욱이 <쿨링오프제>의 추진 과정에서 확인 할 수 있듯이, 현재 한국에서 청소년 게임이용 규

제정책은 게임 과몰입은 물론이고 학교 폭력, 청소년 건강 등에 이르기까지 광범위하게 연계, 확장되고 있음

■ <강제적 셴다운제>, <선택적 셴다운제>, <쿨링오프제>는 모두 청소년들의 게임이용에 대한 구체적인 규제 정책인데, 그 대상이 청소년이용자들에게 한정되어 있고 강제적인 방식을 통해 이용을 차단하는 정책임

■ <강제적 셴다운제>의 경우 시행 전인 2011년 10월 "청소년의 문화적 권리, 학부모의 교육권 침해" 등의 사유로 헌법소원이 제기되어 있는 상황

■ <강제적 셴다운제>, <선택적 셴다운제>, <쿨링오프제>는 실효성, 기본권 권리 등의 이유로 사회적 논란의 대상이 되어 왔음. 특히 기존의 청소년 관련 규제 제도들과 달리 창작자만이 아니라 이용자에 대한 적극적인 통제를 시도하는 과정에서 언론, 청소년, 시민사회, 게임업계 등의 반발에 직면하고 있음

1) 여성가족부의 <강제적 셴다운제>

■ 지난 2011년 11월 20일부터 여성가족부 주관으로 "만 16세 미만 청소년의 일부 온라인 게임 이용을 차단"하는 <강제적 셴다운제>가 시행되었음

■ 여성가족부의 <강제적 셴다운제>는 법률적 근거를 「청소년보호법」에 두고 있음

■ 여성가족부의 <강제적 셴다운제>와 관련하여 「청소년보호법」을 살펴보면 다음과 같음

■ 「청소년보호법」의 배경

- 「청소년보호법」은 청소년에게 유해한 사회적 환경을 효과적으로 규제하고 청소년을 보호하는 법적 근거를 마련함에 그 목표를 두고 1997년 3월에 제정·공포되어 7월에 시행되었음

- 「청소년보호법」은 범죄를 유발하는 사회적 요소를 규제하여 청소년의 비행을 억제하고 잠재적으로 범죄자로 자랄 가능성을 줄인다는 측면에서 정책적으로 도입되었음

- 「청소년보호법」은 유해한 매체물이나 약물로부터 청소년을 보호하는 데 초점을 맞추고 있음

- 「청소년보호법」은 범죄를 유발하는 요인(그 중에서도 사회적 요소)들의 억제를 통하여 범죄를 줄일 수 있다는 시각이 반영되어 있으며, 이에 따라 청소년 개인이 처해있는 주위 상황에 주목하고 집중적으로 관리, 규제

하는 것을 다루고 있음

- 「청소년보호법」은 미래에 일어날 범죄유발요인으로서의 청소년에 대한 유인요소 통제를 담고 있음

■ 「청소년보호법」의 주요 내용

- 제2조의1(정의) "청소년"이란 만 19세 미만인 사람을 말한다. 다만, 만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외한다.

- 제2조의3(정의) "청소년유해매체물"이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.

가. 제7조제1항 본문 및 제11조에 따라 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물

나. 제7조제1항 단서 및 제11조에 따라 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 심의하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물

- 제9조(청소년유해매체물의 심의 기준) ① 청소년보호위원회와 각 심의기관은 제7조에 따른 심의를 할 때 해당 매체물이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다.

1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것
2. 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것
3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것
4. 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것
5. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것
6. 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것

② 제1항에 따른 기준을 구체적으로 적용할 때에는 사회의 일반적인 통념에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적·예술적·교육적·의학적·과학적 측면과 그 매체물의 특성을 함께 고려하여야 한다.

③ 청소년 유해 여부에 관한 구체적인 심의 기준과 그 적용에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

■ <강제적 셴다운제> 관련 「청소년보호법」(시행 2011.11.20) [법률 제10659호, 2011. 5.19, 일부개정] 주요 내용

- 제23조의3(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 등)

① 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 "인터넷게임"이라 한다)의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말하며, 같은 조 제1항 후단 및 제4항에 따라 신고한 것으로 보는 경우를 포함한다. 이하 같다)는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.

② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

[본조신설 2011.5.19]

- 제51조(벌칙) 다음 각호의 1에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

6의2. 제23조의3을 위반하여 심야시간대에 16세 미만의 청소년에게 인터넷게임을 제공한 자

- 부칙 <법률 제10659호, 2011.5.19>

①(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 제23조의3제1항의 개정규정에 따른 인터넷게임 중 심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷게임에 대한 심야시간대 제공시간 제한에 관한 부분은 공포 후 2년이 경과한 날부터 시행한다.

②(게임물의 범위 평가에 관한 특례) 이 법 시행 후 최초로 실시하는 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위에 대한 평가는 제23조의3제2항의 개정규정에도 불구하고 이 법 공포 후 1년 6개월이 경과한 날까지 완료하여야 한다.

2) 문화체육관광부의 <선택적 셴다운제>

■ 지난 2012년 7월부터 문화체육관광부 주관으로 "만 18세 미만 청소년의 게임이용을 보호자

가 요청할 시 게임사가 차단"하도록 한 <선택적 섷다운제>가 여성가족부의 <강제적 섷다운제>와 함께 도입되었음

■ 문화체육관광부의 <선택적 섷다운제>는 청소년이 게임 사이트 가입 시 법정대리인의 허락을 받도록 하는 내용과 함께 「게임산업진흥에관한법률」에 포함되어 시행되었음

■ 문화체육관광부의 <선택적 섷다운제>에 대한 법률적 근거가 되고 있는 「게임산업진흥에관한 법률」을 살펴보면 다음과 같음

■ 「게임산업진흥에관한법률」의 배경

- 게임은 법제도적으로 오랫동안 「음반, 비디오물 및 게임에 관한 법률」로 규정되어 왔었음

- 게임이 산업적 측면에서 차지하는 비중이 늘어감에 따라 세계시장에서 한국 게임산업의 지원과 진흥의 필요성이 증가하여 규제 위주의 법령으로 구성된 「음반, 비디오물 및 게임에 관한 법률」로는 그 한계가 명백하여 독립된 법제의 필요성이 제기됨

- 이에 따라 「음반, 비디오물 및 게임에 관한 법률」에서 게임을 별도로 분리시켜 「게임산업진흥에관한법률」이라는 독자적인 법률을 제정하였음

- 「게임산업진흥에관한법률」은 게임산업 발전을 위한 기반조성, 기술개발, 인력양성, 표준화 등에 대한 지원을 골자로 하여 2004년 문화관광부에서 입법 예고되고 2006년 4우러 28일 공포되었으며, 공포 후 6개월 후인 2006년 10월 29일부터 시행하였음

- 「게임산업진흥에관한법률」은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정함에 그 목적이 있음. 대표적으로 등급분류제도로 게임물은 사전에 등급분류를 받도록 본 법률로 정하고 있음

- 「게임산업진흥에관한법률」은 게임산업의 개발촉진과 진흥을 위한 기틀 마련, 게임물의 효율적 개발, 품질향상 및 범용성 확보 등을 위해 게임물의 표준화, 게임에 대한 역기능 해소, 지적재산권 보호 등 게임에 대한 진흥시책을 마련하는 근거

■ 「게임산업진흥에관한법률」주요 내용

- 제2조의 1(정의)

1. "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. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 제외한다.

1의2. "사행성게임물"이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

2. "게임물내용정보"라 함은 게임물의 내용에 대한 폭력성·선정성(煽情性) 또는 사행성(射倖性)의 여부 또는 그 정도와 그 밖에 게임물의 운영에 관한 정보를 말한다.

3. "게임산업"이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다.

4. "게임제작업"이라 함은 게임물을 기획하거나 복제하여 제작하는 영업을 말한다.

5. "게임배급업"이라 함은 게임물을 수입(원판수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에게 게임물을 공급하는 영업을 말한다.

6. "게임제공업"이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우를 제외한다.

7. "인터넷컴퓨터게임시설제공업"이라 함은 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.

8. "복합유통게임제공업"이라 함은 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 의한 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.

9. "게임물 관련사업자"라 함은 제4호 내지 제8호의 영업을 하는 자를 말한다. 다만, 제6호다목의 영업을 하는 자는 제28조의 적용에 한하여 게임물 관련사업자로 본다.

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

- 제12조의2(게임과몰입의 예방 등) ① 정부는 게임과몰입이나 게임물의 사행성·선정성·폭력성 등(이하 "게임과몰입등"이라 한다)의 예방 등을 위해 다음 각 호의 정책을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임과몰입등의 예방과 치료를 위한 기본계획의 수립·시행
2. 게임과몰입등에 대한 실태조사 및 정책대안의 개발
3. 게임과몰입등의 예방을 위한 상담, 교육 및 홍보활동의 시행
4. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문인력의 양성 지원

- 5. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문기관 및 단체에 대한 지원
- 6. 그 밖에 게임과몰입등의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령이 정하는 사항

②문화체육관광부장관은 제1항에서 정한 사항의 수행을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 게임과몰입 예방 등을 위한 전문기관을 설립, 지원할 수 있다. <개정 2008.2.29>

③문화체육관광부장관은 게임과몰입의 예방 등을 위해 필요한 경우 관계 중앙행정기관, 지방자치단체, 그 밖에 관련 법인 및 단체, 게임물 관련사업자 등에게 협조를 요청할 수 있으며, 협조요청을 받은 기관·단체 등은 특별한 이유가 없는 한 이에 협조하여야 한다. <개정 2008.2.29>

④게임물 관련사업자는 게임과몰입의 예방 등을 위해 제1항에서 정한 정책의 수립·시행에 협력하여야 한다.

[본조신설 2007.1.19]

- 제21조(등급분류) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 등급위원회로부터 당해 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다.

■ <선택적 섷다운제> 관련 「게임산업진흥에관한법률」(시행 2012. 1.22) [법률 제10879호, 2011. 7.21, 일부개정]

- 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)

① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 "예방조치"라 한다)를 하여야 한다.

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증
2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보
3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지
5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시

6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시

7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

② 여성가족부장관은 「청소년보호법」 제23조의3에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가할 때 문화체육관광부장관과의 협의를 거쳐야 한다.

③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 절차와 제2항의 평가 방법 및 절차, 그 밖에 필요한사항은 대통령령으로 정한다.

④ 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자에게 예방조치와 관련한 자료의 제출 및 보고를 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없는 한 이에 따라야 한다.

⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 게임물 관련사업자로부터 제출 또는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정하면 해당 게임물 관련사업자에게 시정을 명할 수 있다.

⑥ 게임물 관련사업자는 제5항에 따른 시정명령을 받은 때에는 10일 이내에 조치결과를 문화체육관광부장관에게 보고하여야 한다.

⑦ 문화체육관광부장관은 제5항에 따라 예방조치를 평가하는 경우 관계 중앙행정기관의 장, 전문가, 청소년, 학부모 관련 단체로부터 의견을 들을 수 있으며, 평가 결과를 공표할 수 있다.

[본조신설 2011.7.21]

- 제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. <개정 2007.1.19, 2011.7.21>

1. 제12조의3제5항에 따른 문화체육관광부장관의 시정명령을 따르지 아니한 자

- 제48조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다. <개정 2007.1.19, 2011.7.21>

1. 제12조의3제4항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 또는 보고 요청에 따르지 아니한 자

1의2. 제12조의3제6항에 따른 보고를 하지 아니한 자

3) 교육과학기술부의 <쿨링오프제>

■ 여성가족부의 <강제적 셧다운제>, 문화체육관광부의 <선택적 셧다운제>에 이어 교육과학기술부는 지난 2012년 2월 6일 '학교폭력근절 종합 7대 실천정책'을 통해 <쿨링오프제> 추진을 발표

■ <쿨링오프제>는 "청소년 사용자가 게임을 시작한 지 2시간이 지나면 자동으로 게임이 종료되는 제도"로, 10분 후 1회에 한해 재접속할 수 있으나, 2시간이 지나면 더 이상 접속할 수 없음. 결국 청소년은 하루 최대 4시간 동안만 게임을 이용할 수 있음

■ 교육과학기술부의「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」 일부개정법률안(「학교폭력예방법」)은 국회를 통과하였으나, <쿨링오프제>는 법률적 근거를 확보하지 못함

■ <쿨링오프제>가 국회에서 입법화되지 못한 이유는 언론, 게임업계, 시민사회, 국회의원 등이 과도한 규제에 대해 비판하였기 때문. 특히 이미 여성가족부의 <강제적 셧다운제>와 문화체육관광부의 <선택적 셧다운제>가 시행되고 있는 상황에서 교육과학기술부의 <쿨링오프제>까지 도입될 경우 삼중 규제가 발생할 것이라는 우려가 컸음

■ 2013년 3월 기준으로 <쿨링오프제>는 지난 18대 국회가 끝나면서 자동폐기됐지만 문화체육관광부의 소관 상임위 변경으로 재추진될 가능성이 대두되고 있음.

■ 새로운 정부의 출범과 함께 정부조직법이 개정되었고, 이 과정에서 게임산업의 주무부처인 문화체육관광부의 소관 상임위원회가 기존 문화체육관광방송통신위원회에서 교육문화위원회로 변경되면서 게임산업에 대한 국회 활동도 교육문화위원회 소속의 위원들이 맡게 되어 <쿨링오프제>의 재추진이 예상되고 있음

[표] 청소년 게임이용 규제정책들의 특징 및 차이

구분	선택적 셧다운제	강제적 셧다운제	쿨링오프제
관련법률	게임산업진흥에관한법률 (문화체육관광부)	청소년보호법 (여성가족부)	초중등학생의 인터넷게임중독 예방 및 해소에 관한 특별법 (교육과학기술부)
개요	친권자의 요청 시, 특정시간대에 게임물 이용을 차단하는 제도	자정(0시)부터 6시까지 청소년은 게임에 접속할 수 없음	학생에게 연속해서 2시간을 초과하거나 하루에 4시간을 초과해서 게임물 제공을 제한
방식	가정의 자율권 부여	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해
성격	이용자 맞춤형 규제	이용자 포괄적 규제	이용자 포괄적 규제
제한범위	청소년 전체	청소년 전체	학생에 한정

3. 청소년 게임이용 규제정책 개선방안

1) 정책 패러다임의 변화

■ 게임에 대한 접근법 전환

- 산업을 중심에 둔 접근에서 벗어나 게임을 둘러싼 다양한 문화적 가치와 의미를 확대

■ 게임을 둘러싼 법제도 확장

- "진흥과 규제"이윤창출과 청소년보호"라는 이분법에서 벗어나 게임을 둘러싼 다양한 사회적 관계와 기능에 맞는 법제도 모색

■ 게임의 교육적 가치 제고 및 확장

- 게임을 둘러싼 다양향 창의교육, 문화교육의 가치를 인식
- 게임을 매개로 하는 창의적인 교육 콘텐츠, 교육 프로세스 등을 설계하고 이를 통해 게임의 사회적 순기능 확장

■ 통제, 규제 중심의 청소년 정책에서 청소년의 권리와 지원을 확대하는 정책 패러다임 구축

- 청소년의 주체성, 기본권 등을 존중하고 확장하는 과정에서 청소년들이 게임을 비롯한 사회적 관계, 미디어 등에 대한 리터러시를 진화시킬 수 있도록 정책 설계

2) 자율규제로의 전환

■ 앞서 살펴 본 바와 같이 미국, 유럽, 일본은 모두 국가가 아닌 자율적 규제를 시행. 한국과 같이 정부가 주도하는 형식의 규제제도를 가지고 있던 중국도 최근 자율규제로 전환하고 있는 실정

■ 한국 역시 자율규제를 본격적으로 고민해볼 필요가 있음. 정부가 청소년들을 대상으로 획일적이고 강제적으로 시행하는 게임이용 규제는 급변하는 사회상황에 부합하지 않을 수 있고, 특히 다양하고 자유로운 아이디어를 보장해야 하는 게임산업의 특수성과도 부합하지 않음

■ 현행 청소년 게임이용 규제정책들은 부모의 양육권이나 청소년의 행복추구권을 보호하는 데에도 적합하지 않음. 따라서 게임 사업자와 이용자가 구성하는 시민적 기구에 의해서 자율적으로 규제하는 것이 타당하다고 판단됨

3) 규제의 통일성 강화

■ 자율규제로의 즉각적인 전환이 곤란하다고 한다면 적어도 현행 규제제도의 중복성과 과잉성을 해결하기 위하여 규제의 통일성을 높이는 노력을 기울일 필요가 있음.

■ 향후 청소년 게임이용 규제정책의 통일성, 일관성 등을 강화하는 과정에서 이가 기반이 되어야

하는 법률은 청소년보호법이 아닌 게임법

■ 청소년보호법은 그 취지가 청소년유해매체물, 유해약물 및 유해업소 등을 규제하는 법. 그리고 청소년보호법이 청소년의 게임이용에 대해서 규율하게 되면서 청소년은 청소년보호법, 성인은 게임법으로 규제하게 되는 기형적 규제가 발생하고 있음

■ 기간 청소년보호법과 게임법의 충돌을 막기 위해 많은 노력을 기울여졌지만 청소년보호법이 청소년의 게임 과몰입에 대해 규율하면서 구체적인 내용에 대해서는 게임법에 따르도록 규정하고 있는 것 자체가 청소년보호법이 게임법과 별도로 청소년 게임 과몰입에 대해 규율할 필요가 없음을 역설하고 있음

■ 이미 청소년의 게임 과몰입에 대한 규제제도가 마련되어 있는 게임법 중심으로 게임에 대한 규제가 통일될 수 있도록 할 필요가 있음

청소년보호법의 매체규제와 게임셧다운제의 특이성

박선영, 이동연, 이시영, 최혁규

1. 들어가는 말

이 글은 1997년 청소년보호법 제정 이래 청소년보호를 명분으로 문화적 표현물에 대해서 청소년 보호법이 규제했던 사례들이 갖는 문화적 함의들을 검토하고 게임셧다운제 도입에 따른 청소년들의 게임 이용 규제가 청소년보호법의 매체 규제 방식에서 어떤 특이성을 갖는지를 논의하는 것이 목적이다. 알다시피, 1997년 청소년보호법 제정 이래 많은 문화적 표현물이 청소년 유해매체로 고시되었다. 청소년보호법 제정 초기에는 만화에 대한 대대적인 규제가 있었고, 음반에 대한 사전 심의제도가 없는 관계로 특히 음반에 대한 청소년 유해매체 고시가 많았다. 또한 영화, 비디오 등과 같은 영상매체 중 성 표현물의 경우에도 청소년보호법을 근거로 보수적인 단체로부터 청소년에게 유해한 음란물로 매도당하기도 했다. 최근에는 웹툰이나 인터넷에 게시된 표현물과 함께 게임콘텐츠가 청소년보호법에 의해 과도한 규제를 당하고 있다. 청소년들의 게임이용이 늘어나면서 야기되는 사회적 문제들을 해소하는 차원에서 청소년의 게임이용을 청소년보호법에 의해 규제하려는 움직임들이 많은 논란 속에서 제기되었고, 2011년 11월에 청소년들의 게임이용 시간을 제한하는 이른바 게임셧다운제가 시행되기에 이르렀다.

영화, 비디오, 게임, 방송콘텐츠 등 문화적 표현물 대부분이 전문적인 기관을 통해 등급 심의를 받고 있는 상황에서 청소년보호법이 청소년보호를 명분으로 이미 등급심의를 받은 매체들에 대해 유해매체 여부를 판정하는 것은 표현의 자유를 지나치게 침해하는 이중적인 규제 방식이라는 문화예술계의 반발을 받아왔지만, 청소년보호론을 강력하게 주장하는 보수적인 여론에 막혀 제대로 문화표현물의 이중 규제의 문제점들이 공론화되지 않고 있다. 더욱이 이미 등급을 받은 게임콘텐츠에 대한 게임셧다운제의 규제 방식이 자동 기술 장치에 의해 시간을 규제하는 방식을 취하고 있어 기존의 매체 규제와는 다른 방식을 취하고 있는데, 이는 게임콘텐츠 규제의 특별한 조치에 따른 것이기도 하지만, 청소년보호 논리가 문화적 표현물을 어떤 방식으로든지 규제가 가능하다는 것을 보여준 단적인 사례로 볼 수 있다. 이 글은 게임셧다운제가 청소년보호법의 매체 규제방식에서 어떤 특이성이 있는지를 살펴보기 위해 먼저 청소년보호법의 제정 배경과 법률적 특성을 먼저 검토하고, 청소년보호법이 매체별로 어떤 근거로 규제했는지의 사례들을 제시한 후에, 게임셧다운제의 규제가 어떤 문제점이 있는지를 분석하고자 한다.

2. 청소년보호법 제정 배경과 효과

1997년 7월 1일 ‘청소년보호법’이 제정된 이래 문화적 표현물에 대한 국가기구의 검열 및 규제는 기존의 문화 표현물의 규제와는 다른 차원에 있음을 보여주었다. 문화적 표현물이나 행위에 대한 국가 규제는 크게 세 단계로 구분된다. 첫 번째 단계는 1960년대 미니스커트, 장발 단속 등 풍기단속법에 의해서 미풍양속에 해치는 개인들의 지나친 라이프스타일 행위들을 제재 하는 윤리적인 규제의 성격이 강했다. 당시에 많은 젊은 청년들이 거리에서 불심검문을 당해 미풍양속의 기준에 위배되는 경우 즉결심판을 받기도 했다. 두 번째 단계는 1970년대에서 1980년대에 있었던 이념의 규제로서 주로 국가보안법에 의해서 불온서적들을 검열하는 것을 특징으로 한다. 이 당시에 많은 이념서적들과 문화적 표현물들이 금서로 등록되거나 국가보안법 위반으로 판매 및 전시가 금지되기도 했다. 세 번째 단계는 1990년대 민주화 이후의 시기로서 주로 성표현물에 대한 규제가 지배적이었다. 1997년 제정된 청소년보호법이 성표현물 규제의 가장 중요한 법적 장치였으며, 이후에 만화, 영화, 음반, 공연물들이 청소년보호법 유매 매체로 고시되어 이른바 새로운 '문화전쟁'을 야기 시켰다. 물론 이러한 문화적 표현물의 규제의 역사들의 특징들은 시대가 지나면 완전히 사라지는 것은 아니다. 지금 시대에도 여전히 윤리적, 이념적 규제가 강하고, 과거에도 정치적, 성표현적 규제가 강했다. 단지 이러한 구분은 시대별로 문화적 표현물의 규제가 서로 다른 특성을 가지고 있음을 강조할 뿐이다.

어쨌든 청소년보호법은 대중매체 규제의 이데올로기적 효과를 가장 강력하게 생산하는 법으로 문화매체 관련 등급 심의 규제보다 훨씬 강력한 힘을 발휘한다. 청소년보호법은 제정 초기에는 주로 만화에 대한 규제 중심으로 진행되었지만, 시간이 지나면서 영화, 대중음악, 게임, 웹툰으로 확대되고 있다. 규제의 중점 매체가 달라질 뿐 그 방식과 원칙은 크게 변하지 않았다. 1990년대 후반부터 표현의 자유를 침해하는 규제 행위가 정치적, 이념적 검열이 주를 이룬 국가보안법에서 성표현물, 청소년 매체 이용 시간을 규제하는 청소년보호법으로 이행하는 배경에는 새로운 사회, 문화정세와 맞물려 있는데, 이를 세 가지로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년보호법은 국가기구의 통제 방식이 정치적, 이념적 방식에서 윤리적, 도덕적 방식으로 확대되고 있다는 점을 보여준다. 청소년보호법은 “문자 그대로라면 청소년들을 소위 ‘유해환경들’로부터 보호한다는 사회 윤리적 명분을 가지고 있지만 그 이상을 넘어 실질적으로는 국가권력 행사의 새로운 장소가 되고 있음이 분명해지고 있다”다. 국가기구에 의한 주된 검열방식이 국가보안법에서 청소년보호법으로 이행했는지에 대해서는 면밀한 검토가 필요하지만, 국가보안법의 검열방식과 청소년보호법의 규제 방식 사이에는 많은 차이점이 있는 것을 사실이다. 1946년에 시행된 국가보안법의 주된 목적은 "국가의 안전을 위태롭게 하는 반국가활동을 규제함으로써, 국가의 안전과 국민의 생존 및 자유를 확보하는 데 있다"면, 청소년보호법의 목적은 "날로 심각해지고 있는 음란, 폭력성 청소년 유해매체물과 유해약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해한 업소로 청소년출입을 규제함으로써, 성장과정에 있는 청소년을 각종 유해환경으로부터 보호, 구제하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록" 하는 데 있다. 예컨대 국가보안법의 문제 조항인 7조가 대부분 정치적, 이념적 검열에 집중적으로 모아졌다면 청소년보호법의 심의기준에 의한 규제행위는 주로 음란물, 성표현물에

대한 유통의 규제로 모아진다. 표현의 자유가 정치 이념적인 표현에서 욕망의 표현으로 이행하는 것에 맞춰 국가권력의 작용점도 정치적, 이념적 검열에서 감성적, 감각적인 통제로 이행, 혹은 확대된 듯하다. 실제로 청소년보호법이 제정된 1997년 이후 몇 년 동안 표현의 자유를 침해한 사례들에는 국가보안법 위반보다는 청소년보호법 위반이 압도적으로 많았다는 점을 보더라도 국가의 문화 규제 내용과 방식에 변화가 있었음을 알 수 있다. 청소년보호법 제정 이전까지 대부분의 문화적 표현물들은 국가보안법 위반이 주를 이루었고, 국가보안법 위반 중 이적표현물 제작, 반포와 찬양 고무죄가 전체에서 80%를 차지했다면, 청소년보호법 제정 이후에는 청소년보호를 명분으로 하는 문화적 표현물의 규제가 압도적으로 많았다. 물론 이러한 검열은 압수, 파본이라는 폭력적인 방식 대신에 등급분류, 청소년 유해매체 고시라는 유연한 방식을 선택하고 있지만, 이러한 유연화 전략이 창작자들에게는 내면적인 자기검열을 유도함으로써 결과적으로 표현의 자유가 억제되는 결과를 낳는다.

둘째, 표현의 자유를 억압하는 사회적 명분으로 ‘청소년보호’라는 새로운 장치가 등장했다. 기존의 미성년자보호법은 청소년보호라는 일관된 원칙 없이 불안정한 형태를 띠고 있었다. 청소년의 이탈과 비행이 증가하는 상황에서 청소년보호는 사회적으로 합의가능하고, 보편적으로 설득력 있는 논리일 수 있다. 표현의 자유도 중요하지만 대한민국의 미래를 이끌어 나갈 청소년들을 보호하기 위해서는 부분적으로 억제될 수 있다는 주장은 그 자체로는 설득력 있어 보인다. 국가의 규제 장치는 문화적 표현물을 심의하는 과정에서 이 명분을 악용하거나 남용하여 결과적으로 청소년보호라는 순수한 명분과는 무관하게 문화적 표현물들, 성표현물들을 청소년유해매체로 고시해버린다. 청소년보호론이 문화적 표현물을 유해매체로 고시하는 과정에는 청소년들의 비행에 대한 사회적 맥락이 거세되며, 이는 결국 청소년들의 실제적인 문제들로부터 사회적 장치들이 한발 물러서 있겠다는 알리바이, 혹은 무서운 십대들을 향한 부모세대의 반항(?)내지는 화풀이(?)를 형성한다고 볼 수 있다.

셋째, 청소년보호법의 탄생은 기존의 개별 심의기관들을 하나로 조장 통합하는 기능을 갖게 되었다. 청소년보호법에 근거하지 않고, 영상물의 등급이나 청소년불가 판정에 대한 심의들은 기존의 영상물등급위원회, 간행물윤리위원회의 개별심의를 통해 이루어졌다. 청소년보호법과 청소년보호위원회의 등장으로 기존의 심의기관을 하나로 조정할 수 있는 기구가 생겨난 것이며, 이는 청소년들을 보호한다는 명분으로 문화적 표현물 전체에 대한 규제를 일관되게 수행하겠다는 의도를 읽을 수 있다. 청소년보호법은 개별심의 기관들의 심의를 조정하는 역할을 부여받음으로써 부정적인 의미에서의 청소년보호정책 전체를 총괄하는 것 뿐 아니라 문화적 표현물을 체계적이고 일관되게 규제할 수 있는 법적 장치가 된 셈이다. 특히 청소년 성범죄가 사회적 문제로 대두되고, 학교폭력의 주원인이 대중매체에 있다는 보수적 여론을 등에 업고 청소년보호론은 법적 충돌에 대한 법리적 검토 없이 모든 매체의 규제 권한을 사회적으로 위임받을 정도로 강력한 이데올로기가 되었다. 이러한 통합적 규제능력은 법조문에 명시된 정도의 범위를 벗어나 유해매체를 실제로 검열하는 과정에서 대단한 위력을 발휘하게 되는데, 가령 (주) ‘영상물등급위원회’의 등급분류 과정에서 가장 많이 참고하는 것이 바로 “청소년유해성”이며, 정보통신윤리위원회의 인터넷내용등급제의 등급기준 역시 “청소년보호법”을 일종의 규제모범으로 간주하고 있다.

표현의 자유를 침해하는 중심 규제 원칙이 ‘국가보안’에서 ‘청소년보호’로 이행하고 있다는 말은 국가의 대중의 규제 혹은 훈육의 방식이 훨씬 유연해졌다는 것을 의미한다. 한국사회가 소비사회로의 본격적인 편입에 따른 문화적 소비시장의 다원화 단계로 접어들었다는 것을 의미한다. 물론 현행 국가보안법이 문화적 표현물을 검열하고 있는 것은 사실이지만, 실제로 침해된 사례들의 경우를 보면 소위 ‘청소년보호’ 논리가 압도적으로 많았다는 것을 알 수 있다. 다른 한편으로는 우리 사회가 정치적 이념적 투쟁의 선명한 대립관계가 해소되는 과정에서 문화적, 감성적, 윤리적 주장들이 복잡하게 개입되는 것으로 볼 수 있고, 이 담론의 복합적 구성과정에서 성표현물을 규제하고 대응하는 방식이 새로운 국면을 맞이하게 되지 않았나 싶다. 이는 “청소년보호”가 “국가보안”의 이데올로기를 해체하거나, 그와 무관한 논리가 아니라 오히려 국가의 유연한 통제를 강화하는 이데올로기로 사용될 수 있다는 점을 주시하는 것이기도 하다. 예컨대 대립적인 10대들의 자율적인 표현의 증대와 욕망의 분출을 억제하려는 전략들이 한편으로는 대중들의 육체적 쾌락을 유연하게 통제하려는 신자유주의적인 문화정세에서 비롯된 것일 수 있는 것이다.

3. 청소년보호법 전개과정과 내용분석

청소년보호법은 당초 “청소년보호를위한유해매체규제에관한법률안”으로 제정될 예정이었지만, 문화적 표현물에 대한 직접적인 규제의 부담을 덜고, 좀 더 폭넓은 청소년보호정책을 이끌어내고자 현재의 법으로 제정되었다. “청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력, 학대 등 청소년 유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호구제 함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함”이라는 제정 목적에서 알 수 있듯이 청소년보호법은 청소년에게 유해하다고 판단되는 모든 대상들을 규제하는 법적 지위를 가지고 있다. 청소년보호법 제정을 기점으로 정부는 기존에 문화관광부 안에 있던 ‘청소년보호위원회’를 격상시켜 국무총리실 산하기구로 재편하면서, 유해매체, 유해약물, 유해장소 및 청소년 성범죄를 단속하는 강력한 청소년보호정책을 시행하고 있다. 당초 “유해매체규제에관한법률안”으로 국회에 통과될 예정이었던 이 법이 청소년보호법으로 명칭이 바뀌면서 법적 성격을 놓고 국가 검열기구와 문화예술계의 입장이 서로 상충하는 결과를 낳았다. ‘청소년보호위원회’는 현행 청소년보호법이 1961년에 제정되었다가 1997년에 폐기된 ‘미성년자보호법’보다 문화예술인들의 표현의 자유를 훨씬 신장시켜주는 법이며, 청소년을 상대로 음란물을 유통시키는 성인 제작유통업자들만을 처벌하는 합리적인 법이라는 주장을 내세웠다. 영상물과 공연물에 대한 사전 검열을 시행했던 공연윤리위원회가 1996년에 헌법재판소로부터 위헌판결을 받으면서 정부는 새로운 형태의 규제 모델이 필요했는데, 청소년보호법은 “검열의 시대”에서 “합리적인 규제의 시대”로 이행하는 데 있어 적절한 법이라는 게 청소년보호위원회의 입장이다.

그러나 문화예술계에서는 청소년보호법이 청소년보호론을 명분으로 표현의 수위가 높아진 성표현물을 통제하기 위한 허구적인 가설을 정당화하려는 이데올로기 장치이며, 창작자들에게 도덕적, 윤리적 혐오감을 갖게 하려는 더 강력한 정서적 검열을 수행하고 있다고 비판했다. 알다시피 청소년

보호법이 제정된 배경에는 1996년 청소년 폭력서클인 ‘일진회’ 사건과, 청소년들 스스로 제작하여 파문을 일으켰던 포르노비디오인 ‘빨간마후라’ 사건이 있다. 일진회 소속 학생들은 자신들의 살인 행위가 일본만화를 보고 모방했다고 검찰에서 진술했고, 이들의 진술로 인해 만화창작자들이 청소년들의 비행과 일탈 현상의 주범으로 매도되었다. 청소년보호법은 청소년보호 이데올로기의 사회적 정당성을 획득하기 위한 법이자, 일반 시민들에게 청소년과 관련된 각종 사회적 일탈 문제들이 대단히 위험하다는 ‘허구의식’을 심어주는 장치인 셈이다. 이러한 ‘청소년보호법’의 논리가 일반 학부모나 성인들에게 암묵적인 지지를 받으면서, 헌법에서 보장하는 표현의 자유가 일부 창작자들만의 배타적 권리로 축소되거나, 문화적 맥락에 대한 충분한 논의 없이 곧바로 “청소년보호”라는 이데올로기에 의해 압도당하는 이상한 결과가 나타났다.

청소년보호법 폐지를 주장하는 문화운동들이 대중적인 공감대를 확산시키는 과정에서 항상 이 문제 때문에 어려움에 직면해왔다. 따라서 청소년보호법 이후 국가의 검열 형태가 과거와는 어떻게 달라졌고, 이 법이 어떠한 문화적, 이데올로기적 효과를 생산하는지를 면밀하게 분석하는 것이 필요하다. 사실 청소년보호법은 정작 청소년들에게는 거의 사문화된 법이지만, 청소년보호라는 명분을 내세워 창작자들의 표현의 자유를 억제하는 데는 상당한 효과를 거두고 있다. 청소년보호법은 이제 모든 국가의 심의기관과 관련법의 심의를 결정하는 데 있어 이데올로기적 ‘대부’를 자처하면서 관련 기관에 상징적인 영향력을 행사해왔다. 이러한 청소년보호 이데올로기의 암묵적인 동의로 인해 관련 검열 기관들은 청소년보호법을 중심으로 개별 심의기준에 있어 공통의 유대관계를 형성하였고, 그 대상도 문화예술 창작자들만이 아니라 성적 소수자들에게도 광범위하게 적용하였다.

[표] 문화매체 주요 심의 및 규제 기관

기관	발족연도	심의 매체	심의방식	쟁점 사안
영상물등급위원회	1999	영화, 비디오, 애니메이션, 음반, 공연물	전체 관람가 12,15,18세 관람가, 제한상영가	제한상영가등급의 분류 기준과 실효성
게임물등급위원회	2006	게임	전체이용가 12,15,청소년이용불가	민간 자율심의기구로의 전환
간행물윤리위원회	1997	도서, 잡지, 문화, 전문신문, 전자출판물	청소년유해매체 심의, 외국간행물 수입추천	청소년보호위원회에 설치근거/만화에 대한 검열
한국공연예술진흥협의회	1997	공연물, 영화, 비디오, 영상, 음반 수입 매체	수입추천 여부	수입추천심의의 사전검열 가능성

정보통신윤리위원회	1995	PC통신, 인터넷, 전화	인터넷 청소년 유해, 불건전 매체 심의	전자적 부호 표시에 의한 규제의 검열 가능성
청소년보호위원회	1997	청소년 유해 매체	개별 심의기관 조정 역할	심의 조정 역할 시의 2차적 검열가능성

[표] 표현의 자유 규제 관련 주요 법

법명	년도	규제매체	규제방식	침해쟁점	요구사안
국가보안법	1948	반국가단체결성, 고무, 찬양, 동조, 이적표현물을 취득, 제작, 반포 등의 모든 매체	표현물에 대한 압수, 작가에 대한 인신구속	국가보안법 8조기분의 모호성, 표현의자유 침해	국가보안법폐지, 혹은 8조 삭제
청소년보호법	1997	청소년에게 유해한 모든매체	청소년 유해매체 고시, 업주, 제작자 처벌	청소년유해 매체 기준 모호함 2차 검열기능	청소년보호법폐지 및 대체입법화
영화진흥법	1995	영화매체	등급분류	제한상영가등급과 제한상영관 기준	제한상영가등급의 현실적 기준 마련
음반비디오게임과 관한 법률	1999	음반, 비디오, 게임	등급분류	연소자이용불가 심의 기준, 수입추천제 사전검열, 음란물 프로그램 설치 의무화	수입추천제 폐지
전기통신사업법	1995	PC통신, 인터넷, 전화	각종 불온통신 단속	불온 개념의 모호성 위헌가능성	사상표현의 자유 검열 기준 삭제
정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률(인터넷망법)	2001	상동	인터넷의 내용등급제(전자적표시)	전자적 표시의 위험성과 기준의 모호성	폐지

4. 청소년보호법의 매체 규제 사례 분석

1) 음반 청소년 유해매체물 지정

음반 심의제도는 2005년까지 문화부 산하 영상물등급위원회가 <(구)음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률>에 근거하여 실시해 왔다. 2006년 법률개정으로 영상물등급위원회의 해당 기능이 삭제되었다. 이에 따라, 2006년 이후 대중음악 청소년유해성 심의는 매체물 일반에 대한 청소년 유해성을 심의하는 여성가족부 산하 “청소년보호위원회(이하 청보위)”에서 실시하고 있다. 음반과 음악파일을 대상으로 청소년에게 유해한 가사 등을 주로 모니터링 하고 있다. 매년 25,000여 곡에 대해서 모니터링을 실시하고 있으며, 유해매체물로 지정되는 곡수는 매년 늘어나고 있는 실정이다.

우선 청소년 유해매체물로 결정된 음반은 「청소년보호법」에 따라 ‘19세 미만 판매금지’라는 스티커를 붙이고 판매해야 하며, 방송에서 밤 10시 이전에 나갈 수 없다. 또 음악 사이트에 배포하거나 방송활동과 공연 등에 사용될 경우 지적된 부분의 가사를 수정해야 한다.

[표] 청소년유해음반 결정·고시현황

구분	총계	2006.11~12	2007	2008	2009	2010	2011
계	4,101	4	349	653	955	1,057	1,083
국내곡	1,904	2	153	229	459	490	571
외국곡	2,197	2	196	424	496	567	512

출처: 여성가족부 홈페이지 자료(2011)

청소년 유해매체물로 심의 결정된 곡의 결정사유를 보면(2010년 기준) 비속어 45.8%, 유해약물 30.8%, 선정성 14.7%, 폭력성 2.7%, 기타(범죄조장, 범죄미화, 자살조장, 성행위, 성폭행, 매춘행위, 성윤리왜곡, 불건전교제, 가학성행위) 6%의 비율로 나타났다. 보드카레인의 <심야식당>이라는 노래에는 '지금 내게 간절한 것은 얼음보다 차가운 한 모금의 맥주 그리고 기름진 안주들. 나는 오늘 마셔야겠어'라는 가사가 나오는데, 청보위의 설명에 의하면 술은 “청소년보호법”에서 규정하는 유해약물이기 때문에 청소년에게 술을 권유하는 듯한 내용은 적절치 않다는 것이다. 오히려 선정적 내용의 가사를 담고 있는 곡들은 규제대상에서 제외되면서 특정한 내용에 대해서는 엄격한 잣대를 들이대는 식의 원칙없는 선정방식은 논란의 대상이 되고 있다. 싸이가 <강남스타일>이라는 곡으로 세계적인 인기를 누리게 되자 여성가족부에서 이전에 청소년유해매체물로 지정되어 있던 <Right Now>를 판정 철회하려는 움직임을 보인 사건이 선정기준의 무원칙성을 보여주는 사례로 볼 수 있다.

2) 뮤직비디오 사전심의

‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’이 개정(2012.8.17)되면서 뮤직비디오는 “영상물등급위원회(이하 영등위)”의 사전 심의를 받아야만 인터넷에 유포가 가능하게 되었다. 이번 개정은 사전심의제를 부활하려는 것이 아니냐는 비판과 뮤직비디오라는 매체의 특성을 이해하지 못한 개정이라는 비판

을 받아왔다. 뮤직비디오는 음반 발매 시점에 맞춰서 단기간에 제작되고 유포하는 방식으로 이뤄지기 때문에 사전심의를 받게되면 음반 홍보나 유통 등에 심각한 손실을 입힐 수도 있다. 일관성 없는 심의 기준 또한 문제로 지적 받고 있다. 나인뮤지스의 <와일드>가 뮤직비디오에 채찍과 권총, 면도칼 등을 소품으로 사용했다가 19급 등급을 받았지만 선정적 안무와 가사, 그리고 욕설을 연상케 하는 가사가 있는 싸이의 <젠틀맨>은 ‘15세 이상 시청가’ 등급을 받았다.

법의 실효성에도 문제점을 드러내고 있는데 유튜브와 같은 외국사이트에 대한 제제가 불가능하기 때문에 청소년들이 해외사이트를 이용할 경우 규제가 불가능하다. 또한 방송사의 자체 심의를 거칠 경우 따로 영등위의 심의를 안 받아도 되기 때문에 심의 규정이 엄격하지 않은 케이블 음악채널을 통해서 심의를 받는 경우도 있다. 싸이의 <젠틀맨>은 SBS MTV, 2PM ‘하.니.뽀’과 이효리의 ‘배드걸’은 Mnet을 통해서 ‘15세 이상 시청가’ 등급을 받았다. 현재 새누리당 조해진 의원은 뮤직비디오 사전 심의제를 폐지를 골자로 하는 <음악산업진흥법> 개정안과 <영화및비디오물진흥법> 개정안(2013.3.18)을 대표 발의한 상태이다.

3) 만화 및 웹툰 청소년 유해매체 지정

한국의 대표적인 인기 만화작가인 이현세의 <천국의 신화>도 청소년 유해매체로 고시되었다. 이현세 작가가 <천국의 신화>를 재편집해서 청소년용으로 펴내자 성행위와 폭력을 묘사한 장면들이 있다는 점을 이유로 “음란물문서제조”등의 혐의로 벌금 300만원에 약식 기소되었다. 이에 이현세 작가는 불복하고 재판을 통해서 2001년 1심, 2003년 2심에서 무죄판결을 받았다.

웹툰에 대한 청소년 유해매체 지정도 논란이 되었다. 발단은 대구에서 학교폭력과 왕따로 한 학생이 자살한 사건의 원인으로 <조선일보>가 ‘열혈 초등학교, 이 폭력 웹툰을 아십니까(2012.2.7)’라는 기사를 통해 귀귀 작가의 <열혈초등학교>를 지목하면서 시작되었다. 이어서 방송통신심의위원회가 웹툰 24편을 청소년 유해매체물로 사전 통지했다. ‘청소년 유해매체물 결정 관련 사전통지 및 의견 제출 안내’라는 공문을 웹툰을 연재하고 있는 포털 사이트에 내려보낸 것으로, ‘웹툰 작품 가운데 몇몇이 살상이나 폭행 등을 자극적으로 묘사해 폭력을 조장하거나 미화할 수 있는 내용을 제공해 청소년의 건전한 인격 형성에 부정적 영향을 미칠 수 있다’는 것이 주요 이유였다. 하지만 지목된 웹툰들은 보면 폭력적이고 소재를 사용했다는 점 외에 폭력을 조장하거나 미화한 점은 찾을 수 없었다.

이후 웹툰 작가들을 중심으로 “방심위심의반대를위한 범만화인 비상대책위원회”(위원장 윤태호, 백정숙)를 꾸리고 항의방문과 공청회, 1인 시위를 통해서 자율규제를 하는 방식으로 일단락되었다.

4) 영화의 청소년 유해매체 논란 사례

영화는 영상물 등급심의 기준에 따라서 등급을 부여받고 있기 때문에 따로 청소년보호법의 매체 규제를 받지 않는다. 그러나 1999년 장선우 감독의 <거짓말>이 청소년 관람불가로 영화관에 상

영될 때, 기독교윤리운동실천본부에서 영화가 청소년에게 유해한 내용을 표현했다는 이유로 영화를 상영한 극장주를 대상으로 상영중지 가처분 소송을 제기하기도 했다. 영화는 별도의 등급을 받고 있지만, 특정 영화가 청소년에게 유해하다고 판단되면 청소년보호위원회나 보수적인 기독교 단체 등에서 영화를 청소년 유해매체로 문제 삼을 수 있는 근거를 가지고 있다. 특히 청소년의 문제를 다룬 영화들이 청소년 관람불가로 지정되어 청소년들이 직접 관람을 하지 못하는 경우들도 청소년보호 이데올로기의 지나친 매체 간섭에 따른 결과로 볼 수 있다.

[표] 청소년을 위한 영화, 청소년관람불가 판정 - <반두비>의 경우

연도	재분류일자	종류	작품명	신청 사유(제작사 신청사유 요약)	소위원회결과	위원회결과
2009	6.10	영화 (국내)	반두비	영화내용이 청소년들에게 다양하게 세상과 인간을 바라보고 건전하게 성장하는 가이드역할로 청소년들에게 해악이 되는 게 아니라 오히려 관람을 추천할 수 있는 영화라는 판단되어 15세 이상 관람가로 재분류 신청함	청소년 관람불가	청소년 관람불가

청불로 개봉(출처: 독립영화 점검과제 2012)

[표] 재심 이후 15세이상관람가 조정 - <명왕성>의 경우

연도	재분류일자	종류	작품명	등급사유	소위원회결과	위원회결과
2013	6.13	영화 (국내)	명왕성	주제, 내용, 대사, 영상 표현이 사회 통념상 용인되는 수준이지만, 일부 장면에서 폭력적인 장면이 구체적으로 묘사되고, 모방위험의 우려가 있는 장면 묘사를 직접적으로 표현하고 있어 청소년들에게는 관람이 허용되지 않는 영화	청소년 관람불가	청소년 관람불가
2013	6.20	영화 (국내)	명왕성	주제, 내용, 대사, 영상 표현에 있어 15세 이상 청소년이 관람하기에는 무리가 없으나, 모방, 폭력 등의 묘사가 제한적이지만 포함되어 있는 영화.(단, 일부 장면에서 자녀들에게 보여주고 싶지 않은 내용이 있을 수 있어 관람 전 부모의 검토 및 주의가 필요한 영화)	15세이상관람가	15세이상관람가

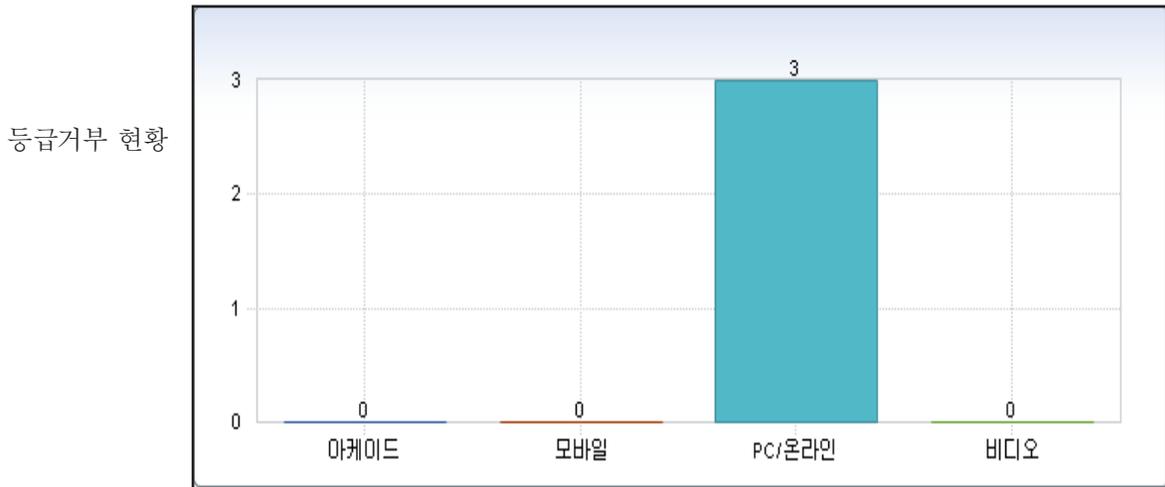
[표] 영등위 등급심의 기준의 변화과정

연도	등급 체계	
1987	4개 등급	'연소자관람가', '중학생이상관람가', '고등학생이상관람가', '미성년자관람불가'
1988.5	3개 등급	'연소자관람가', '중·고교생이상관람가', '성인이상관람가(미성년자관람불가)'
1988.6	4개 등급	'연소자관람가', '중학생이상관람가', '고등학생이상관람가', '미성년자관람불가'
1997	4개 등급	'모든 관람객이 관람할 수 있는 등급', '12세 미만인 자는 관람할 수 없는 등급', '15세 미만인 자는 관람할 수 없는 등급', '18세 미만인 자는 관람할 수 없는 등급' ※ 등급분류 보류제 시행
2002	5개 등급	'전체관람가', '12세이상관람가', '15세이상관람가', '18세이상관람가', '제한상영가'
2006	5개 등급	'전체관람가', '12세이상관람가', '15세이상관람가', '청소년관람불가', '제한상영가'

5) 게임규제 사례

게임 규제와 관련해 여성가족부는 게임물등급위원회로부터 청소년이용불가 등급으로 분류된 온라인 게임에 대하여 심야 시간대에 16세 미만 청소년의 게임 이용을 금지하는 일명 '셧다운제'를 적용하고 있다. 게임조선(2012.07.20.)에 따르면 게임물등급위원회 관계자는 “올 상반기에는 청소년이용불가 등급 건수가 눈에 띄게 증가했다”며 “지난해 11월부터 시행된 강제적 셧다운제와 올해 7월부터 도입된 선택적 셧다운제 등을 의식한 일부 게임업체가 '청소년 이용불가' 수준의 내용으로 등급분류를 신청한 것이 원인 중 하나”라고 추정했다.

제도 시행 이후 등급심의가 엄격해짐에 따라 게임업체들은 청소년이용불가 판정을 받은 게임에 대하여 콘텐츠의 수위를 상향 조정함으로써 청소년이용가능 등급으로 제작되었던 게임을 성인용 게임으로 제작하여 자발적으로 청소년이용불가 판정을 받음으로써 온라인 게임 시장에 출시하고 있다. 이는 해당 게임이 셧다운제의 적용을 받음에도 불구하고 청소년 이용이 가능하다는 점에서 결과적으로 전체 청소년 온라인 게임 콘텐츠의 수위를 상승하게 하는 결과를 낳게 할 위험이 있다.



위의 [그림 6]을 통해 플랫폼 유형에 따른 등급거부 확정현황을 살펴볼 수 있다. 아케이드, 모바일, 비디오 게임에서는 등급거부 건수가 0건인 것에 비해 PC온라인 게임에서는 3건으로 유일하게 PC온라인 게임에서만 등급거부 사례가 있음을 확인할 수 있다. 이는 PC온라인 게임에서 게임개발업체의 등급분류 신청이 게임물등급위원회에 의해 받아들여지지 않고 있거나, 등급 결정에 있어서 PC온라인 게임 분야가 논쟁의 여지가 많음을 알 수 있다. 이는 셧다운제 시행 이후 게임물의 등급 심사가 엄격해짐에 비추어 볼 수 있다.

리니지

해당 사례는 청소년이 게임물을 이용할 권리를 침해한 경우의 사례이다. 해당 게임물의 제공업체인 엔씨소프트는 해당 게임을 기존에 청소년이용불가, 12세이용가, 15세이용가의 세 개 버전으로 제공하였다. 2012년 12월 엔씨소프트는 콘텐츠 업데이트 내용 수정 신고를 진행하여, 2013년 1월 18일 게임위로부터 만 18세 이상 서비스(청소년이용불가)로 등급 재분류 결정을 받았다. 이러한 결정은 16세 미만에게 적용되는 게임 셧다운제를 위한 기술적 장치를 피하기 위해 한 불가피한 조치로 이해할 수 있다.

대전시교육청

올해 1월부터 문화부를 통해 크레인 게임기 불법 설치 운영에 대한 집중 계도 및 단속 실시가 시작되었다. 대전시교육청은 학교 환경위생정화구역 내에 무단 설치, 운영된 미니 게임 79대를 적발하여 경찰에 고발 조치하였으며 일부는 벌금형에 처했다. 이는 게임물 규제의 심화 현상과 함께 온라인 게임뿐만 아니라 동일한 현상이 학교 앞 문방구에까지 널리 퍼진 사례라 할 수 있다. 즉, 셧다운제의 여파가 비단 온라인 게임에 대해서만이 아니라 게임의 성격을 지니는 다양한 분야에 전해지고 있다는 것이다.

여성가족부, 인터넷 유해사이트 점검결과 발표

여성가족부는 2011년 12월부터 2012년 3월 28일까지 314개 인터넷 게임에 대하여 ‘인터넷게임건전이용제도(일명 ‘셧다운제 ‘)’의 이행여부를 조사하였다. 16세 미만 청소년에게 심야시간대(0시~6시)에 인터넷게임을 제공한 2개 게임사업자의 3개 게임물을 청소년보호법 위반으로 경찰에 고발하였으며, 1분~20분 정도 게임물 차단이 지연된 24개 게임물에 대해서는 시정을 요구하였다. 또한, 불법온라인게임물을 제공하고 있는 프리서버(불법사설서버)에 대하여 모니터링을 실시하였다. 청소년보호법, 게임산업진흥법 등 관련법을 위반하고 있는 총 161개 불법온라인게임물(사이트)을 적발하여 게임위에 접속차단을 요청하였다.

Xnova

3D전략시뮬레이션게임 Xnova가 게임물등급위원회로부터 ‘당장 게임 심의를 받지 않으면 서비스를 차단하겠다’는 내용의 등기우편을 받으면서 해당 게임물에 대한 규제가 촉발되었다. 해당 게임은 불법 게임으로 간주되어 사이트 접속 자체가 되지 않는 강제 폐쇄 조치를 당했다. 게임 위에서는 즉시 심의, 불법게임 서비스 중단, 심의 약속 후 유예기간 중 한 가지를 택하도록 세 가지의 선택지를 제공하고, 이중 유예기간 중에는 게임 소스를 게임위에 보내야 한다고 통보하였다. 운영자는 게임 소스를 보내라는 요구에 당황하였으나 유예기간을 갖기로 결정하였다. 그러나 이후 사전 연락 없이 게임은 완전 차단되었다. 운영자는 ‘대한민국에서 서비스되는 게임은 무조건 심의를 받아야 한다’는 현행법을 인지하고, 웹 게임 개인 운영자들에게 운영비, 심의비용, 결제모듈을 제공하였으며 이후 발생 수익을 나누자는 내용을 정식으로 공지함으로써 합법적인 투쟁을 시작하였다.

해당 사례의 중점은 ‘적용 대상의 문제’이다. 개인 운영자는 게임을 통한 수익창출보다 재투자를 통한 게임 확장과 회원들 간 재미 교류를 위해 웹게임을 운영함에도 불구하고, 이와 같은 개인 운영자에게 일반 대형 온라인 게임의 심의제도를 동일하게 적용하는 것은 바람직하지 않다는 것이 엑스노바 운영자 측의 주장이다. 게임 운영을 통해 조금이라도 수익이 나면 직장인이든 학생이든 사업자등록증과 게임물제작업자 등록증을 발부 받은 후 심의를 받아야 한다는 것은 제도의 적용에 있어서 형평성을 고려하지 않은 처사이다.

5. 청소년 보호와 게임 셴다운제

이제 구체적으로 청소년 보호법에서 말하는 청소년보호논리와 게임 셴다운제와의 관계에 대해서 언급해보자. 2000년대 초반까지 문화운동, 혹은 문화담론에서 중요한 논쟁지점이 되었던 표현의 자유와 청소년보호론은 한동안 소강상태에 있다 게임셴다운제 도입을 위한 법률 개정안이 제기되면서 다시 사회적 쟁점으로 부상했다. 청소년 유해매체 지정과 청소년 성보호를 위한 인터넷 내용등급제 도입 논란과 청소년 게임 셴다운제 도입 사이에 대략 6-7년 사이의 공백이 존재하는데, 이 기간에는 주로 청소년보호법 상에서 유해매체 심의의 권한을 청소년보호위원회가 갖는 것이 이중규제에 해당되는 것이 아닌가에 대한 논쟁이 있었고, 다른 한편으로는 대중음악에서 노래 가사 말과 뮤직 비디오가 꾸준히 유해매체로 지정되고 있었다.

그런 점에서 게임 셴다운제는 유해매체 규제의 지형이 온라인으로 확산되는 계기가 되었다는 점과 소강상태에 있는 청소년보호 정책의 권한 확산을 위한 의도로 제기되었다고 판단할 수 있다. 게임 셴다운제가 청소년보호 정책의 과정에서 갖는 특성들을 정리하면 다음과 같다.

1) 시간을 규제하는 셴다운제

먼저 언급할 것은 셴다운제가 규제하는 방식이 다른 매체 규제와 다르게 매체와 매체를 소비하는 물리적 장소가 아닌, 시간과 사이버공간을 규제한다는 점이다. 셴다운제는 매체규제에서 시간규제로, 물리적 장소(오프라인)에서 사이버공간(온라인)으로 이동과 확장을 가능케 했다.

시간에 대한 규제는 어떻게 보면 합리적인 것 같지만, 깊게 관찰해 보면 더 철저한 통제 장치로 기능한다. 즉 그것은 온라인 공간에서 시간을 규제함으로써 비록 아이디를 도용하는 편법으로 게임을 연장할 수 있지만, 근본적으로 게임 자체를 어떤 조건과 상황에 관계없이 중단하는 것을 의미하기 때문이다. 그것은 어떤 점에서 CCTV와 같이 원격 감시 장치의 역할을 할 수 있다.

셴다운제는 결과적으로 게임을 감시하고, 게임을 하는 사람들을 훈육하는 장치들을 개발하게 만들었다. 게임등급은 게임을 이용하기 위한 일반적인 등급분류 방식이지만, 셴다운제나 이명박 정부 시절 교육과학기술부가 추진하려 했던, 게임 쿨링오프제 등은 전형적인 원격 감시 장치이다. 그런데 게임셴다운제, 쿨링오프제 같은 장치들은 많은 시민들, 특히 부모세대들에게 합리적인 규제로 인식되고 있다. 청소년들에게 게임을 아예 하지 말라는 것이 아니라 숙면을 취해야하는 밤에는 피하고, 게임을 장시간 하는 데 따른 신체적 피로도를 고려해 적당히 하라는 조치들은 표면적으로 보면, 합리적인 것 같다.

그러나 그러한 장치들이 수행되는 과정과 방식을 보면 일방적이고 폭력적임을 알 수 있다. 규제의 이름에서 알 수 있듯이, '셴다운'(shut down)이나 '쿨링 오프'(cooling off)와 같은 규제방식은 어떠한 예외도 두지 않는다. 12시가 되면 무조건 청소년들은 게임할 수 없고, 2시간이상 게임을 지속할 수 없다. 이러한 규제 장치들을 적어도 이 규제의 시간에는 어떠한 예외도 없고, 고려될 것도 없으며 일방적이다. 그런 점에서 이러한 규제장치들은 방법적으로는 시간을 규제하지만, 내용적으로는 개인의

신체를 훈육하는 목적을 가지고 있다. 그러나 이러한 훈육 장치들은 감시받는 자들의 미시권력에 의지로 인해 성공을 거둘 수는 없다.

2) 사회적 공포심을 유발하는 주체 관리 장치

셧다운제는 셧다운(shut down)이 의미하는 바대로 온라인상에서 전면 통제 및 서비스 시스템 중지라는 강한 의미를 가지고 있다. 이는 청소년들의 게임 이용에 해당되는 것이지만 셧다운제라는 강한 언어를 선택함으로써 부모세대와 자녀세대들에게 사회적 경각심을 심어주는 역할을 한다.

최근 인터넷 실명제가 위헌판결을 받으면서 게임 셧다운제의 위헌 여부도 관심사로 떠오르고 있다. 헌법 재판소는 인터넷 실명제가 게시판 이용자의 익명 표현의 자유, 정보통신서비스 제공자의 언론 자유, 게시판 이용자의 개인정보 자기결정권이라는 3가지 기본권을 침해했다고 판결했다. 헌법재판소는 "공익적 목적을 위해 입법자가 기본권을 제한하는 법률을 제정할 때 그 정도가 과도해서는 안 된다"고 판단했다. 특히 헌법재판소는 인터넷 실명제의 효과에 대해서도 부정적으로 판단했다. "인터넷 실명제 이후에도 악성 게시 글이나 댓글이 의미 있게 감소하지 않았고" "표현의 주체나 기간, 내용을 떠나 과도하게 익명 표현의 자유를 제한하고 있으며" "일부 소셜네트워크서비스(SNS)에는 실명제 적용이 불가능하다"는 것이 위헌의 중요한 사유이다.

인터넷 실명제의 위헌 판결은 현재 위헌 소송을 벌이고 있는 게임 셧다운제와 상당히 유사한 상황을 공유하고 있다. 게임 셧다운제 역시 개인의 게임을 할 수 있는 자율적인 권리를 침해하는 데다, 셧다운제 실시 이후에도 청소년들의 게임이용이 크게 줄어들지 않았기 때문이다. 게임 셧다운제는 인터넷 실명제처럼 과도한 개인의 자율권의 침해와 법적 실효성의 차원에서 위헌적인 요소를 안고 있다. 게임 셧다운제는 일정한 시간 내에 청소년들의 게임 이용을 원천적으로 차단한다는 점에서 인터넷실명제보다 더 심각한 위헌적 요소를 갖고 있다. 그렇다면 왜 여성가족부는 과도하게 청소년들의 게임 이용을 규제하는 것일까?

위헌적인 요소를 감수하면서까지 게임 셧다운제를 관철시키려는 것은 게임에 대한 기성세대의 사회적 포비아를 드러낸다. 게임 셧다운제는 어떤 주체의 시선이 고정되어 있음을 알 수 있다. 청소년에 대한 어른들의 고정된 시선이 그것이다. 그것은 어떤 점에서 노동의 윤리와 가치를 중시하는 주체, 자녀들의 성공을 기원하는 주체, 규범화된 삶을 강요하는 주체의 시선이 작동한 결과이다. 게임 셧다운제는 근대적 규율권력의 메커니즘이 작동하고 있다. 게임이라는 상호작용적이고 탈근대적인 매체에 가해지는 규율권력은 '감시와 처벌'에 기반 한 근대적 권력이다. 푸코에 의하면 근대 규율권력은 잘못을 저지르면 참수나 태형과 같이 신체에 직접 형벌을 가하는 중세와는 다르게 죄수를 감옥에 가두는 방식을 취한다. 이는 일정한 훈육을 통해 죄수들을 교화하여 후에 선량한 노동주체로 전환시키려는 목적을 가지고 있다. 이를 위해 감옥이라는 근대적인 훈육 장치는 죄수들을 전방위적으로 감시하고 이들의 일상을 통제하여 훈육하는 방법들을 개발하는데, 대표적인 방법이 '팬옵티콘적인 감시'이다. 팬옵티콘적인 감시는 감시자 한 사람이 다수의 죄수들을 한 번에 감시할 수 있

다는 점에서 1인칭 시점의 감시이며, 원근법적인 시각성을 보유했다.

흥미로운 점은 게임 셧다운제를 밀어붙이려는 심리적 기제가 이러한 팬옵티콘적인 감시의 방식을 취한다는 점이다. 청소년 게임셧다운제나, 게임쿨링오프제와 같은 게임을 규제하는 훈육 방식의 기제들은 근대적인 물리적 공간의 형태를 가진 감옥에서의 팬옵티콘적인 감시와 다르게 탈물리적이고 탈공간적인 감시체계를 갖는다. 온라인 중심의 오늘날의 게임은 컴퓨터상에서 모든 감시가 가능하며, 기술적 통제 역시 가능하다. 셧다운제, 쿨링오프제도 온라인에서 벌어지는 기술적 통제 중의 하나이다. 게임에 대한 감시는 온라인과 오프라인 모두에서 가능하고 일상적으로 이루어진다. 아이들이 부모에게 가장 많이 듣는 말이 "게임 좀 그만하고 공부 좀 해라"이다. 아이들이 거실에서 사라지면 부모들은 아이가 게임을 하고 있는 건 아닌지, 감시의 눈초리를 게을리 하지 않는다. 미디어 역시 어떤 반인륜적, 청소년 범죄가 일어날 시에 그 범죄자가 혹시 게임과몰입에 빠지지 않았는지 관찰하거나 유도 심문한다. 게임과 게임의 행위에 대한 감시는 그런 점에서 전방위적이고 팬옵티콘적이고 원초적이다. 국가의 게임에 대한 감시 장치들은, 보수언론들이 취하는 게임에 대한 히스테리는 게임 이용자들, 특히 게임 과몰입자들을 감옥의 수감자로 대하는 방식을 취하고 있다. 게임 셧다운제는 그런 점에서 게임을 감시하기 위한 심리적 기제인 것이다.

3) 수면권이라는 청소년 보호 논리

법률적 지정의 타당한 관점이 매체의 규제를 지정하는 것에만 있는 것이 아니라 청소년의 수면권이라는 분명한 목적을 제시한다는 점이 게임 셧다운제의 특별한 원리이다. 실제로 셧다운제 도입을 찬성하는 학부모단체들이 셧다운제 도입의 필요성으로 게임의 과다 이용 규제 그 자체보다는 밤에 게임을 하지 않는 것을 더 중요하게 간주했다. 셧다운제 도입을 주도했던 시민단체 중에서 아이건강국민연대가 참여하고 있다는 점은 셧다운제 도입의 필요성에서 청소년의 건강권, 수면권의 논리가 강하게 작용하고 있다는 것을 알 수 있다. 최근에 여성가족부 장관으로 임명된 조윤선 장관이 셧다운제의 현행 유지의 필요성을 언급한 것 중에서 아이들의 수면권 보호 입장이 가장 강한 논리이다.

청소년 수면권 보호의 관점에서 셧다운제 도입을 찬성하는 주장은 다음과 같은 문제점을 안고 있다. 첫째 애초에 게임 셧다운제 도입의 필요성을 주장한 분들의 기본 입장은 수면권보호가 중심 논리가 아니었다. 셧다운제 도입의 중심 논리는 청소년의 게임 과몰입이었다. 사실 청소년들이 청소년 보호법에 명시된 대로 심야에서 새벽 12시까지 게임을 이용하는 빈도는 전체 게임이용 시간과 대비했을 때, 극히 미약하다. 셧다운제는 청소년들의 게임과몰입을 예방하기 위해 만들어진 법이지만, 실제로 게임을 많이 하지 않은 시간대에 게임이용을 규제하는 것이기 때문에 청소년 수면권은 중요한 규제 이유가 될 수 없다. 청소년 수면권 보호 논리는 셧다운제의 실제 시행 이후에 만들어진 것으로 셧다운제를 법적으로 유지하기 위한 근거 마련 차원에서 주장되는 것에 불과하다. 아래 제시된 청소년보호법의 규제 내용에도 수면권 보호와 관련하여 참고할 만한 내용들은 포함되어 있지 않다.

[표] 청소년보호법의 셧다운제 규제 조항

조항	법조문 내용
제3장 24조	(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동의) ① 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 "인터넷게임"이라 한다)의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말하며, 같은 조 제1항 후단 및 제4항에 따라 신고한 것으로 보는 경우를 포함한다. 이하 같다)는 회원으로 가입하려는 사람이 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받아야 한다.
제3장 25조	(인터넷게임 제공자의 고지 의무) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년 회원 가입자의 친권자등에게 해당 청소년과 관련된 다음 각 호의 사항을 알려야 한다. 1. 제공되는 게임의 특성·등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조에 따른 게임물의 등급을 말한다)·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항 2. 인터넷게임 이용시간 3. 인터넷게임 이용 등에 따른 결제정보
제3장 26조	심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다. ② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.

둘째, 청소년 수면권 보호 논리가 타당하기 위해서는 게임뿐 아니라 청소년의 다른 활동 영역에도 그 논리가 적용되어야 한다. 그러나 청소년 셧다운제 필요성의 근거로 수면권을 주장하는 사람들은 예컨대 인터넷을 통한 학습활동에 대해서는 수면권을 강하게 주장하지 않는 편이다. 물론 일부에서는 12시 이후에 청소년들은 무조건 자야한다는 주장을 펼치지만, 대부분 부모들의 생각은 공부에 몰입하거나 인터넷을 통해서 학습을 늦게 까지 하는 것에 대해서는 반대하지 않는다. 게임셧다운제의 근거가 되는 수면권은 보편적인 주장이라기보다는 게임을 하는 행위에 대한 부정적인 시각을 이미 전제로 한 것이고, 게임을 밤늦게까지 하는 것은 전혀 가치 없는 행동이라는 판단을 전제로 한 것이다. 게임을 하는 자녀들에게 부모들이 던지는 습관적인 발언 중의 하나가 "공부하지 않고 게임만 한다"는 것이다. 수면권이라는 아동 청소년의 보편적 권리 주장 안에는 이미 처음부터 가치 없는 일로는 밤에 늦게 자지 말라는 제한적 배타적 주장을 담고 있다.

마지막으로 청소년 수면권은 성장과 발육이라는 관점에서 필요한 것은 분명하지만, 그것이 사적인 영역이 아닌 공적인 영역에서 규제의 근거로 활용되는 것이 타당한 지에 대해 성찰이 필요하다. 어떤 점에서 셧다운제는 청소년들의 수면권을 유지하기 위해 국가가 법을 만들었다고 볼 수 있는데, 국가가 청소년의 수면권을 지키기 위해 법으로 게임이용을 규제하는 장치를 만드는 것은 개인의 권리를 침해하는 지나친 결정으로 볼 수 있다. 심야에 수면을 취하고 취하지 않는 문제는 공권력이 결

정할 문제가 아니라 청소년 개인들 스스로, 혹은 자녀들을 가진 부모들이 결정할 문제이다. 현대 민주주의 국가 중에서 청소년들의 수면권을 국가가 관리 통제하겠다는 발상을 가진 국가들이 과연 얼마나 될지 궁금하다. 물론 청소년의 수면권의 중요성을 부정하는 것은 아니지만, 그로 인해 다른 권리들이 제약을 심각하게 받을 수 있는 경우가 발생한다면 이는 개인의 행복추구권을 국가가 강제로 박탈하는 더 심각한 상황이 초래될 수 있다.

4) 셧다운제 평가와 관리의 일방적 관점

주지하듯이 여성가족부(이하 여가부)는 2012년 9월 말에 <청소년 인터넷게임 건전이용 제도 대상 게임물 평가계획(고시)>를 공고했다. 여가부의 고시안에 따르면 「청소년보호법」 제23조의 3, 동법 시행령 제18조에 의거하며 “청소년의 인터넷게임 중독을 예방하여 건강한 성장을 지원하고 건전한 인터넷게임 문화 형성에 기여하기 위하여 ‘11년부터 청소년인터넷게임건전이용제도 시행”하며, “급변하는 인터넷게임매체 환경에 대응하고 제도의 합리적인 운영을 위하여 동제도의 적용 대상 게임물의 범위를 평가·개선 등의 조치 추진”을 한다고 명시했다. 여가부는 이어서 올 11월 20일까지 평가 기간을 갖고 평가를 하는 기관은 '한국청소년상담복지개발원'이 담당한다고 언급했다.

여가부의 이러한 고시안을 놓고 상당히 많은 논란이 있었는데, 대체로 요약하면 다음과 같다. 여가부가 마련한 이 평가 기준은 게임 콘텐츠에 대한 객관적인 평가나 정보제공이라기보다는 부정적인 선입관을 전제하고 마련된 것으로 객관적이거나 중립적인 시각으로 만들어졌다고 보기 어렵다. 청소년들이 이용하는 게임들에 대한 평가가 필요하다면 게임에 대한 일반적인 정보와 게임의 특성, 그리고 게임의 규칙과 수행에 대한 전반적인 평가가 이루어지는 것이 필요하지만, 이번 여성가족부가 마련한 평가기준은 이러한 평가의 기본 구성과 원칙을 무시하고, 게임의 일반적인 원리와 규칙 자체를 부정적인 요인으로 단정하고 있다. 당초 여가부에서 제시한 세가지 평가 기준인 "강박적 상호작용" "과도한 보상구조" "우월감 경쟁심 유발"은 게임의 기존 수행 원리를 부정하는 것으로 이 평가기준이 관철된 경우 사실상 게임의 무용론을 주장하는 것이나 다름없다. 또한 세 가지 평가기준에 따른 12가지의 평가지표 역시 게임의 긍정적인 수행 원리를 부정적인 요인으로 등치시키는 것에 불과하다. 평가척도에서 평균에 해당되는 3점이 게임중독 척도가 되는 것도 객관적이지 않으며, 3가지 평가 기준 중에서 하나면 3점 이상이 되면 청소년 게임 셧다운제의 대상이 되는 것도 타당하지 않다. 더더욱 문제가 되는 것은 여가부 고시안에서 제시된 평가기관인 '한국청소년상담복지개발원'이 과연 게임 평가의 전문성을 갖고 있는 기관인지 의문이다.

여가부는 문화부와 게임업계, 그리고 문화예술 단체들의 문제제기를 수용해서 10월 말에 수정된 평가고시안을 다시 발표했다. 수정 고시안은 3가지 평가기준으로 2가지로 줄여 기준이란 이름 대신에 중독을 판결하는 요인으로 바꾸었고, 문제가 되었던 과도한, 강박적이란 언어를 삭제했다. 당초 12개의 평가지표를 총 7개로 축소하여 이름도 측정 문항으로 변경하였다. 여가부의 보도 자료에 따르면 '뿌듯한 느낌' '도전과제에 성공' 등 긍정적인 가치를 나타내는 2개 문항 삭제해서 오해를 없앴다고 한다. 또한 당초 5점 척도에서 4점 척도로 변경해 중간점을 없애 애매한 결정이 내려지

지 않도록 했고, 3개 항목 중 1개면 게임중독으로 판정하려 했던 내용을 삭제했다.

여가부의 이러한 수정 고시안은 그 수정된 내용만 보면, 그동안 논란이 되었던 부분들을 상당 부분 수용한 듯해 보인다. 그러나 수정된 고시안을 자세히 들여다보면, 평가 고시안은 여전히 게임의 원리를 게임중독의 요인으로 보는 관점을 부분 고수하고 있다. 일례로 측정문항 1번, "게임 캐릭터의 레벨, 능력을 높이기 위해 다른 게이머들과 역할을 나누어서 지속적으로 이용해야 하는 게임이다"라는 측정 문항은 게이머의 협동심이 단지 게임 캐릭터의 능력치만을 높이는 목적으로만 판단하는 듯하다. 측정 문항 4 "게임을 오래해야만 다른 사람에게 인정받는 게임아이템을 획득하거나 향상시킬 수 있는 게임 구조를 가지고 있다" 역시 부분적으로는 항목의 의도를 이해할 수는 있지만, 게임의 지속성의 원리를 아이템 획득의 목적으로 환원하려는 위험성을 안고 있다.

여가부의 평가 고시안의 가장 큰 문제점은 청소년 게임이용의 중독의 원인을 매체에 우선 귀속하려는 데 있다. 이는 청소년 게임과몰입의 원인을 게임이용자와 게임매체 간의 상관관계로 보지 않고, 게임매체의 내적인 수행 원리에서 찾으려 해서 비롯된다. 그렇다면 해결책은 없는 것일까?

청소년과 관련된 일련의 사회적 일탈 현상들의 원인이 모두 게임에서 비롯되었다고 말하는 것은, 그래서 청소년 게임이용을 강력하게 규제해야한다고 단정하는 것은 문제의 해결에 도움이 되지는커녕 문제의 악순환을 방치하는 결과만 낳을 것이다. 청소년들의 게임과몰입은 사회적 문제의 원인이 아니라 결과로 작용하는 경우가 더 빈번하다. 청소년들이 게임 때문에 나쁜 짓을 저지르는 것이 아닌가하는 질문보다는 청소년들이 왜 게임에 몰입할 수밖에 없는가 대한 사회적 문제들을 우리 사회가 함께 고민하지 않으면 청소년들의 게임과몰입에 대한 사회적 대안은 마련되기 어렵다.

내가 보기에 청소년들의 게임이용에 대한 사회적 부작용이 만일 있을 경우에 그것을 해결하는 최선의 방법과 선택은 게임에 대한 일반적 규제방식보다는 법적 규제를 넘어서는, 법적 규제에 의존하지 않고 그 청소년들에 대한 일상의 세심한 관심과 배려에 있다고 생각한다. 청소년 게임에 대한 국가의 규제는 만일 필요하다면 단순하고 간단할수록 좋다고 생각한다. 그리고 다른 방법과 내용으로 대안을 마련하는 것이 더 실질적이다. 현재처럼 청소년 게임규제에 대해 3개 부처가 서로 다른 규제방식을 내놓는다면, 그것을 신뢰할 청소년들이 얼마나 되겠는 지도 의문의 여지가 많다. 이러한 상황이 존속된다면, 그것은 게임에 대한 삼중규제방식이며, "규제의 규제의 규제"이고 "통제의 통제의 통제"에 불과할 수 있다.

6. 사회적 관리 장치로서 게임 셋다운제

청소년 게임 셋다운제는 푸코가 언급한 사회적 관리 장치 중의 하나이다. 셋다운제는 이명박 정부 때 논란이 되었던 인터넷 실명제와 함께 국가의 대중 통치술 장치이다. 청소년보호라는 이데올로기를 가지고 청소년의 게임 시간을 규제하는 방식은 단순하게 청소년의 게임이용을 차단하는 효과를 넘어서 청소년, 학부모, 문화콘텐츠 생산자, 미디어 등에 도덕과 윤리의식을 고취시키려는 사회적

관리 장치의 필요성을 역설한다.

주지하듯이 청소년 게임이용 셴다운제는 청소년이 온라인 게임을 할 경우 밤12시에서 새벽 6시까지 자동으로 차단되는 제도인데, 국가가 개인의 문화 소비 시간을 강제적으로 통제하겠다는 의도를 분명히 드러낸다는 점에서 유해매체물을 분류하고 고시하여 이용을 차단하겠다는 방식과는 다른 차원의 통제술이다. 문화적 표현물의 등급제는 매체의 내용을 통제하는 방식이라면 청소년 게임이용 셴다운제는 매체이용의 시간을 자동적으로 통제하는 방식이다. 청소년들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠라 하더라도 일정한 시간이 되면 청소년들은 게임을 이용할 수 없게 된다. 물론 일정한 시간이 되면 게임이용이 자동적으로 차단되는 대상자들은 청소년에게 국한되어 있다. 또한 청소년 게임이용 셴다운제가 게임과몰입에 빠져있는 청소년들에게 자제력을 키우고, 성장기에 있는 청소년들에게 충분한 수면을 취할 수 있도록 하는 사회적 관리 장치로 이해할 수도 있다. 그러나 통제의 대상과 매체를 고려해 보면 이는 마치 노동력을 재생산하기 위한 근대적 규율권력을 연상케 한다. 청소년이 밤에 공부를 하는 것은 용인되고 게임을 이용하는 것은 왜 통제되어야 하는가? 그리고 성인이 밤에 게임을 이용하는 것은 용인하고 청소년이 밤에 이용하는 것은 왜 통제하는가? 오프라인 게임은 통제의 대상이 아닌 반면 온라인 게임은 대상이 되는 근거는 무엇인가?

[표] 연령대별 게임이용시간

구분	평균게임시간		주말게임시간	
	평균(분)	응답자(명)	평균(분)	응답자(명)
10대	105.71	222	178.20	255
20대	179.39	304	217.89	328
30대	155.44	87	210.70	93

위의 표에서 알 수 있듯이 심야에 청소년들이 온라인 게임을 얼마나 이용하는 빈도가 다른 연령에 비해 높지 않다는 것도 알 수 있다. 문제는 청소년들이 심야에 공부를 하지 않고 온라인 게임을 하는 것에 대한 사회적 편견이 셴다운제를 만들었다. 만일 청소년들이 이 시간대에 공부를 한다면 어떻게 해야 할까? 신체발육을 위해 공부 그만하고 수면을 취하라고 말할 수 있을까? 공부는 되고 게임은 안 되는 이유는 무엇일까? 이러한 의문들은 결국 공부와 게임 자체의 내재적인 원인 때문이 아니라 공부와 게임을 사회적으로 규정하는 논리에 있다.

이는 잠재적 노동 주체인 청소년의 자율적 행동과 개별적 취향을 국가가 관리하겠다는 것인데, 더 더욱 문제는 청소년의 여부와 관계없이 개인의 문화적 권리와 취향의 선택이 법에 의해서 통제를 받는 방식이 아주 당연시되고 있다는 점이다. 국가의 통제술이 사회적 합의와 토론의 과정 없이 필요와 계기에 의해서 자의적으로 법 장치를 생산하는 방식이야말로 법적 장치를 통제의 수단으로 활용하여 정치적 의도를 일방적으로 관철하겠다는 것이다. 청소년 게임이용 셴다운제 역시 특정한 주체와 매체에 대한 예외적 관리 방식의 논리를 넘어서 인터넷 실명제나 사이버모욕죄처럼 국가에 의한 대중 통제술의 일반적 원리를 가지고 있다. 또한 극히 실효성이 낮은 이 제도를 도입하려는 것은 청소년보

호의 논리와는 다른 차원에서 온라인에서의 개인들의 자유로운 활동을 통제하려는 다른 통제의 목적을 드러낸다. 온라인 공간에 대한 국가의 팬옵티콘적인 통제술은 결국 미시권력에 대한 통제이다.

'청소년 게임셧다운제'는 청소년이 자신의 일상의 즐길 수 있는 권한을 제한하고, 문화적 선택의 권한을 발탁한다. 이미 게임등급을 통해 게임콘텐츠의 일차적 사용의 규제가 이루어진 상황에서 게임 이용의 시간을 강제적으로 규제한다는 것은 규제의 타당성 이전에 개인의 자기 선택의 권한을 심하게 제한하는 처사이다. 2011년 11월에 공식 시행된 '청소년게임셧다운제'가 실제로 청소년들의 게임이용을 줄인 것은 불과 기존 이용률의 0.7%에 불과하다. 사실상 법적으로 실효성을 상실했다고 보아야 한다.

결론적으로 청소년의 게임과몰입을 줄이기 위해서는 '규제'와 '통제'보다는 '설득'과 '대안'이 더 유효하다. 오히려 청소년들에게 게임의 교육적, 문화적 가치들을 더 적극적으로 홍보하고, 다른 대안적 놀이 대상들을 더 많이 제시하는 것이 청소년들의 게임과몰입을 예방할 수 있을 것이다. 실제로 미국에서도 비디오 게임의 청소년과몰입을 줄이기 위해 강력한 규제보다는 교육과 설득이라는 대안을 선택했다.

게임은 문화이고 놀이이다. 그것은 인간이 원초적인 욕망을 담고 있다. 게임은 이제 게임을 상품으로 판매하는 틀에서 벗어날 필요가 있다. 상품으로 존재하는 게임만이 게임이 아니다. 게임은 상품으로만 존재하지 않고 우리의 일상생활에서 자연스러운 놀이의 매개물로 존재한다. 산업에 앞선 문화, 상품에 앞선 놀이에 대한 상상만이 게임의 문화를 더욱 성숙하게 만들 수 있다. 문화로서의 게임을 가장 중요한 가치로 간주하는 시절이 과연 도래할 수 있을지 의문이다.

셧다운제는 청소년보호론의 사회적 강화를 위한 초월적 규제방식이다. 왜냐하면 청소년보호법의 청소년 유해매체 규제는 법률상 직접 규제가 아니라 기존의 다른 심의 기관에서 결정된 청소년 이용불가를 고시하는 역할만을 하기 때문이다. 게임셧다운제는 게임물 등급위원회가 등급 분류한 내용과는 무관하게 청소년보호법에 의해서 자체적으로 시간을 규제하는 방식으로 게임콘텐츠를 규제하기 때문에 다른 매체의 청소년 유해성을 고시하는 것과는 차원이 다르다.

또한 셧다운제는 이미 등급이 분류된 게임콘텐츠를 다시 이용 시간으로 규제하는 이중규제의 성격을 갖기 때문에 강력한 청소년보호론을 표방하고 있다. 당초 청소년보호법이 청소년에게 유해하다고 판단되는 매체를 고시하는 방식을 넘어서 직접 매체를 판단하여 자신들의 기준으로 규제하는 기관으로 자처함으로써 청소년보호법은 이제 청소년호보라는 명분으로 수많은 규제를 만들어 낼 수 있게 되었다. 가령 청소년 게임이용 시간을 더 많이 제한할 수 있고, 청소년의 언어, 복장, 대인관계 등에서 청소년을 보호한다는 명분으로 다양한 규제장치들을 개발할 수 있게 된 것이다.

따라서 셧다운제는 단순히 매체를 규제하는 문제만을 넘어서 청소년호보 논리를 앞세워 개인들의 문화적 권리 뿐 아니라 일상생활 속에서 자유를 제한할 수 있는 사회적 관리 장치에 있어 상징적

인 힘을 보여준다. 셧다운제는 실제로 규제의 대상이 되는 게임과 그 게임을 이용하는 청소년의 문제만이 아니라 부모들이 자녀들을 관리하는 방식, 국가가 청소년들의 일상을 관리하는 방식을 보여준다는 점에서 사회적 관리장치의 새로운 유형이라 할 수 있다. 셧다운제가 표현의 자유와 관련하여 그 제도의 실효성의 정도와 관계없이 심각한 사회적 관리 장치라는 것은 이런 이유 때문이다. 국가가 개인들을 사회적으로 관리하기 위해서는 놀이의 시간을 규제하는 방식의 장치들을 사회적으로 호소해서 수없이 만들어 낼 수 있는 것이다.

따라서 셧다운제라는 사회적 관리장치를 바라보는 관점 중에서 가장 중요한 시각은 국가가 특정한 목적을 달성하기 위해 어떤 장치들을 개발하고, 이것이 개인들의 일상의 자유를 어떻게 통제하는가에 대한 포괄적인 이해이다. 셧다운제는 매체를 직접적으로 규제하는 것이 아니라 청소년의 게임이용시간을 규제하는 것이기 때문에 문화콘텐츠를 생산하는 창작자의 표현의 자유를 침해하지 않는 규제 장치인 듯하지만, 실제로 이 제도가 의미하는바 사회적 필요에 의한 선택적 규제 장치의 개발이라는 관점에서는 그 어떤 것도 규제할 수 있는 강력한 표현의 자유의 침해 원리를 갖고 있다는 점을 직시할 필요가 있다. 셧다운제는 필요에 따라서는 창작자의 창작의 권리와 수용자의 이용의 권리를 언제든지 어떤 방식으로든지 규제할 수 있다는 함축적 의미를 내포하고 있다. 따라서 셧다운제와 청소년호보라는 실질적인 규제 장치와 상징적인 규제 근거 사이의 관계가 개인들의 표현의 자유의 잠재적 힘들을 근본적으로 무시하고 있다는 점에 대한 인식이 가장 중요하다.

최근 게임규제 논란과 청소년보호 논리의 문제

이동연 / 문화연대 공동집행위원장, 한국예술종합학교 교수

최근 게임콘텐츠에 대한 규제가 전례 없이 강화되면서 사회적 논란을 낳고 있다. 2011년 11월 강제적 게임셧다운제 도입 이후에 게임규제에 대한 법률안들이 봇물처럼 쏟아져 나오고 있다. <중독 예방관리 및 치료에 관한 법률안>이 게임을 마약, 알콜, 도박과 같은 중독물질 및 행위로 규정하면서 많은 논란을 낳았다. 손인춘 의원의 <인터넷 게임중독 치유지원에 관한 법률안>은 인터넷 게임 중독 치유센터를 설립하도록 하고, 여성가족부 장관은 인터넷 게임의 관련사업자에게 연간 매출액의 100분의 1 이하의 범위에서 치유부담금을 부과, 징수하는 내용을 담고 있다. 손 의원의 또 다른 발의안 <인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안>은 인터넷게임중독에 대한 중독 유발지수를 개발하고, 게임의 제작, 배급을 제한하는 규정이 담겨 있다. 한편 박성호 의원이 내놓은 <콘텐츠산업 진흥법> 일부 개정 법률안은 콘텐츠 유통을 통해 발생한 매출 5%를 기금으로 징수한다는 내용이 담겨 있다. 어떤 법은 게임이용의 시간을 규제하고, 어떤 법은 게임의 존재와 정체성을 마약이나 알콜과 동일 선상에서 분류하고, 어떤 법은 게임업계에 과도한 게임중독 치유기금 부담을 요구하기도 한다.

[표] 게임콘텐츠 관련 법 규제 및 규제 발의 현황

법률안	제정 일시	규제 특성	규제 주요내용
게임산업 진흥에 관한 법률안 중 게임 이용 등급분류	2013. 05.	게임물에 대한 등급분류	게임물을 전체이용, 12세 이용, 15세 이용, 청소년이용불가로 등급분류
청소년보호법 상 강제적 셧다운제	2011. 11.	청소년 게임 이용 강제적 시간 규제	16세 미만 청소년 심야시간 강제적 게임 이용 중단
게임산업진흥에 관한 법률안 중 선택적 셧다운제	2012. 07.	청소년 게임이용 선택적 시간 규제	청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
중독 예방관리 및 치료에 관한 법률안	발의중	게임을 알콜, 마약등과 함께 중독물질로 규정하여 치료와 관리	게임중독을 국가중독관리위원회 '에서 관리 예방 및 치료 게임을 광고, 유통을 일부 제한

인터넷 게임중독 치유지원에 관한 법률안	발의중	인터넷게임중독치유부담금 부과	인터넷게임중독 치유센터 설립과 게임매출 100분 1 이하 범위에 기금 부과
인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안	발의중	인터넷게임중독 치료를 위한 게임콘텐츠 제한	인터넷게임중독 지수개발, 게임콘텐츠의 제작, 배급 제한

게임과 관련된 규제의 방식과 수위가 각기 다르게 나타나지만, 공통된 특징이 있다면 그것은 이 법률안들의 목적이 모두 청소년보호에 있다는 점이다. 이 법률안들은 청소년들의 게임중독이 모두 심각하다고 간주하고, 게임중독을 해소하기 위한 갖가지 규제 장치들을 제안하고 있다. 그렇다면 현행 시행되고 있는 세 가지의 게임규제 법률안과 세 가지의 추가 규제 법률 발의안이 절실하게 필요할 정도로 현재 청소년 게임중독이 과연 심각하고, 이 법으로 인해 청소년보호가 실현될 수 있을까? 결론적으로 강제적 게임 섯다운제를 포함해 과도한 게임규제론은 청소년보호주의를 지나치게 일면적으로 판단하고, 그 실재를 과장하여 문화콘텐츠를 규제함으로써, 실질적인 청소년보호와 권리의 긍정적인 측면들을 간과하고 있다고 판단된다. 그 근거를 설명하면 다음과 같다.

첫째, 강력한 청소년보호주의는 청소년의 게임중독의 심각성을 언급하면서도 게임중독을 어떻게 정의하고, 청소년들의 게임중독의 실태가 어떠한지, 실제 그 수가 얼마나 되는지에 대한 객관적으로 명확한 근거를 제시하지 못하고 있다. 신의진 의원이 발의한 <중독 예방관리 및 치료에 관한 법률안>의 검토 자료에도 인터넷게임중독자에 대한 명확한 통계가 제시되지 않고 있다. 검토의견 자료에 제시된 47만 명이란 숫자는 인터넷게임중독이 아니라 인터넷 중독의 고위험군의 숫자이다. 인터넷 중독을 자가 판정하는 “K-척도”도 인터넷 중독의 상태를 명확하게 판정할 수 있는 근거들과 객관적 척도의 수준이 분명하지 설정되어 있지 못하다. 실제로 K-척도를 개발한 한국정보문화진흥원은 ‘인터넷 중독 진단 고도화(3차) 연구’에서 “척도가 말해 줄 수 있는 것은 한계가 있고 공존질환 등 기존의 질병에 대한 고려 및 다면평가가 이뤄져야 한다”고 언급하기도 했다. 또한 게임을 중독물질로 규정해야 한다는 청소년보호론자의 주장과는 달리 현재 게임이 중독물질로 정의하고 있는 어떤 과학적 근거도 없으며, 미국 정신의학계의 DSM-5(정신장애의 진단 및 통계편람)에서도 게임을 중독물질로 규정하는 것에 회의적인 입장을 표명하기도 했다.

둘째, 강력한 청소년보호론자들은 청소년보호주의를 과도하게 강조하여 게임중독 현상을 과장 왜곡하고 문화콘텐츠의 긍정적인 요소들을 간과하고 있다. 게임중독은 일반적으로 알콜이나 마약과 같은 다른 유형의 ‘물질남용’(substantial abuse)이나 도박과 같은 ‘행위 남용’(behavioral abuse)와 달리 놀이와 즐거움을 유발하는 감성적 몰입(emotional flow)의 특성을 가지고 있다. 단순하게 게임을 오래한다는 이유만으로 게임 자체를 중독물질, 중독행위로 규정해서는 안 된다. 문화적 활동과 놀이의 특수성은 놀이 매체의 매력에 의해 결정된다. 말하자면 놀이 콘텐츠로서 매력이 없으면 청소년들은 금방 실증을 느끼고 다른 놀이 콘텐츠를 선택한다. 특정한 매체에 종속되어 아무런 의미 없

이 자기 통제가 되지 않은 채 반복적으로 행위만 하는 일반적인 중독현상과 비교할 때, 게임콘텐츠 과몰입은 다른 차원에 있다. 문제는 청소년보호가 아니라 과도한 청소년보호주의가 청소년의 놀이와 게임콘텐츠의 특수성을 왜곡하고 있는 것이다. 청소년보호가 우리 사회의 중요한 가치이지만, 그것이 과도하게 주장될 때에는 다른 조건과 맥락을 고려하지 않는 일방적인 이데올로기가 될 수 있는 위험을 안고 있다.

셋째, 강력한 청소년보호주의는 청소년들에 대한 일부 보수적인 학부모들의 입장을 대변하는 것으로 청소년들의 직접적인 문화적 권리를 침해하고 있다. 청소년들이 게임을 하는 행위들에 대한 선택은 헌법이 보장하듯이 자신들의 의사에 의해 결정되어야 한다. 청소년들도 기본적으로 표현의 자유가 있고, 문화를 행복하게 즐길 권리가 있기 때문이다. 그러나 청소년보호법에서 주장하는 청소년보호주의는 청소년들의 자기결정권을 강제적으로 차단하는 것으로, 청소년의 권리에 반하는 행동의 근거가 되고 있다. 청소년보호주의는 실제로 청소년이 문화를 스스로 즐기고 제어할 수 있는 권리를 사실상 박탈하는 주장을 담고 있다. 청소년 셧다운제 도입의 찬성 근거로 주장되고 있는 청소년들의 건강권과 수면권은 사실 게임셴다운제와는 별개의 문제로 해결할 과제이다. 16세 이하 청소년들이 수면이 심각하게 부족하고 건강이 부실한 근본적인 이유가 과연 게임의 과도한 이용 때문일까? 오히려 과도한 입시교육의 현실과 충분한 체육활동을 할 수 없게 된 현행 학교 교육과정에서 문제를 찾아야 하지 않을까? 청소년보호론이 긍정적인 관점을 가지려면 게임이용을 포함해 청소년들이 문화여가를 즐길 수 있는 권리를 보장하고, 신체적으로 건강할 수 있도록 다양한 활동을 권장하는 것이 더 바람직하다는 것에 반대할 사람은 아마 없을 것이다.

마지막으로 강력한 청소년보호론은 청소년 게임과몰입의 예방과 해결을 위한 대안이 될 수 없다. 청소년의 게임과몰입 자체를 부정적으로 보려는 시각은 게임이용에 대한 문화적 이해를 공감하기 어렵다. 청소년들이 입시교육과 과열경쟁 시대에 마땅히 여가를 즐길 수 없는 환경에서 게임을 이용하는 것은 건강한 학습과 또래문화를 위해 중요한 매개가 될 수 있다. 그러나 강력한 청소년보호론은 게임이용의 원천적인 무용론, 게임콘텐츠의 문화적 교육적 가치의 긍정적 측면들을 간과하거나 무시하는 경향이 있다. 청소년들의 게임이용에 있어 일면 문제가 되고 있는 중독 수준의 과다이용을 해결하기 위해서는 셧다운제와 같은 실효성 없는 규제 장치보다는 더 근본적인 대안이 필요하다. 그것은 문화적 놀이와 매체의 과도한 규제보다는 문화적 놀이를 더 많이 확대하고, 자기조절 능력을 키워줄 수 있는 장기적인 문화적 돌봄에서 찾을 수 있다.

제 3부: 강제적 게임셧다운제의 대안찾기

강제적 게임셧다운제 실효성 연구 분석

게임 및 문화콘텐츠 규제개혁을 위한 공동대책위원회

□ 2011, 청소년 게임이용 규제영향 인식조사 (한국입법학회)

○ 전국 성인 1000명과 청소년 500명을 대상으로 ‘청소년 게임이용 규제영향 인식 조사’ 를 실시한 결과, 강제적 ‘셧다운제’ 가 시행된다 해도 94% 이상이 인터넷 및 게임을 하겠다고 응답

– 심야 시간에 강제적 게임 이용 금지가 이뤄질 경우 청소년중 31.2%가 ‘계속 온라인게임을 하겠다’ 고 응답, 14.8%는 ‘다른 게임을 하겠다’ 고 응답

– 또한 48.4%가 ‘인터넷 상의 다른 콘텐츠를 이용하겠다’ 고 응답해 강제적 셧다운제가 시행된다 해도 인터넷 및 게임을 하겠다는 응답이 94.4%를 차지

○ 바람직한 게임이용 지도 방법을 묻는 질문에는 학부모(43.5%)와 청소년(38.8%) 모두가 ‘부모가 직접 게임이용 시간을 관리하고, 게임회사가 이를 지원하는 것’ 이 가장 바람직한 방법이라고 응답

□ 2011, 게임 과몰입 규제 입법 영향 평가 (한국입법학회)

○ 게임 과몰입 규제입법 타당성 분석에 따르면, 셧다운제 시행 후 규제 가능 과몰입 청소년 수는 연간 약 34,000명, 약 337억원 정도로 추산

○ 셧다운제 시행에 따른 게임업체 투자 및 손실비용의 합은 최대 약 820억원 정도로 규제 타당성 확보 곤란

– 심야시간 이용 비율 감안, 셧다운제 도입으로 게임과몰입으로 인해 발생하는 비용 절감 효과는 미미한 것으로 나타남

□ 2011, 강제적 셧다운제 폐지 관련 의견서 (한국게임산업협회)

○ 국내산업 공동화 초래 (국내법, 해외게임사업자에 무용지물)

– 인터넷의 속성 상 서버를 해외에 둔 게임에 대해서는 규제할 방법이 없기 때문에

오로지 국내기업만 죽이는 차별적 법률(평등권 침해)로서, 결국 기업들의 해외이탈을 유도

○ 국내 이용자의 사이버 망명 초래

- 국내 이용자들은 인터넷 검색을 통해 쉽게 해외 서비스를 이용할 수 있기 때문에 국내 이용자의 '사이버 해외 망명'을 초래

○ 청소년 탈법 조장

- 청소년 여가활동 문화에 대한 담론 형성 없이, 특정 문화산업(게임)을 무조건적으로 제약할 경우, 청소년이용불가 게임을 하기 위해 부모/타인의 주민번호를 도용하는 등 부작용을 초래

○ '수면권 및 건강권 보장' 이라는 입법취지 달성 실효성 전무

- 인터넷 게임을 즐기는 16세 미만의 청소년들의 수면권은 그 누구도 박탈한 적이 없고 스스로의 판단에 따라 자신이 즐거운 일을 하기 위해 수면시간을 자발적으로 조절하는 것에 불과

- 오히려 수면권의 '박탈'을 이야기하기 위해서는 16세 미만의 청소년들이 내몰린 '학원 공화국'의 현실을 이야기하는 것이 보다 적절함

- 자정 이후에 만 16세 미만의 청소년이 향유할 수 있는 문화 활동은 온라인게임 이외에도 (1) 미국 드라마, 일본 드라마 등 각종 드라마 혹은 영화 (2) 음악 (3) TV (4) 라디오 (5) 소설, 만화 등 각종 도서 (6) 인터넷 서핑 (7) 가정용 콘솔 게임 (8) 친구와의 문자 채팅, 전화 (9) 그 외 헤아릴 수 없는 개인적인 취미 활동 등이 존재

- 이러한 예시들이 온라인 게임에 비해 몰입의 정도가 덜하다고 주장할 수는 없을 것이며, 대상이 무엇이나에 관하여 개인적인 차이가 있음

- 취미활동을 선택해서 이용하는 것은 개인 및 가정내에서 이루어져야 함

□ 2012, 청소년 인터넷게임 건전이용제도 실태조사 결과보고서 (여가부)

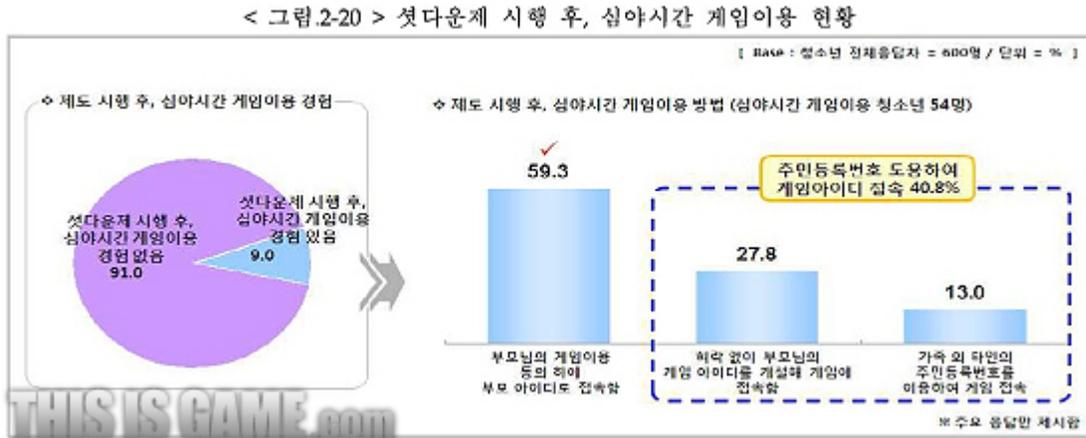
○ 강제적 셧다운제 시행 이후, 심야 게임시간 감소는 0.3%에 불과

- "심야시간에 인터넷게임을 이용하는 청소년의 수가 매우 적어 셧다운제 시행으로 인한 게임이용 시간대 변화로 보기에 는 무리가 있다"는 문구도 명시

○ 조사대상 600명중 셧다운제 시행 이후 심야시간 게임이용경험이 있는 학생은 9%(54명)

- 54명의 학생 중 '부모님의 게임이용 동의하에 부모아이디로 접속함'이라고 응답한 학생은 59%

- '허락없이 부모님 아이디를 개설해 게임에 접속(27.8%)
- '가족 외 타인 주민등록번호를 이용하여 게임에 접속함'(13%)
- 청소년 중 40%가 주민등록번호를 도용하고 청소년들에게 '명의 도용이 필요하다'는 잘못된 인식을 심어주고 있음



<자료 : 디스이즈게임>

- 청소년의 대부분은 셧다운제와 게임중독이 관계가 없다고 인식
 - 청소년의 29%가 “다양한 취미생활을 보장하는 것이 게임중독을 막을 수 있다”고 답했다.
 - 청소년 20%는 “부모님과 함께 게임에 투자하는 시간을 조절하자”고 응답

□ 2012, 청소년 인터넷게임 건전이용제도 시행 효과 (콘진원)

- 인터넷 게임 과몰입 위험군이 ‘11년 6.5%에서 제도 도입 이후인 ’12년은 2.5%로 4.5%p 감소
- 청소년 인터넷 게임 과몰입 위험군(초·중·고 대상)중 2%만 감소

□ 2013, 청소년 인터넷게임 건전이용제도 시행 효과 (콘진원)

- 인터넷 게임 '과몰입군'은 2012년 0.8%에서 올해 0.7%로 0.1% 감소(오차범위 내에서 다소 감소), '과몰입 위험군'은 2012년 1.2%, 2013년 1.2%로 변화가 없음

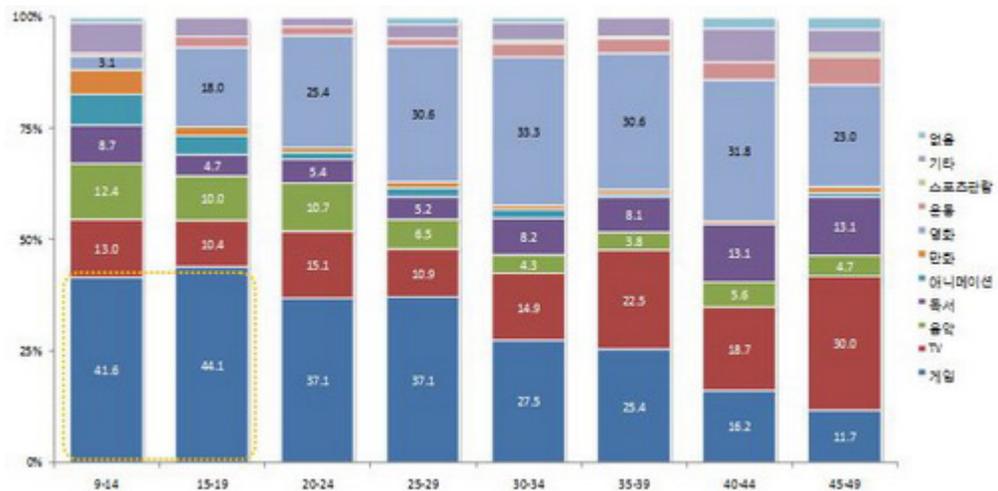
□ 2013, '창조산업 발전을 위한 규제개혁' 학술대회 (한국규제학회)

- 강제적 셧다운제 시행 이후 16세 미만 게임 이용자의 게임 이용 시간은 하루 16~20분 감소했지만, 통계적으로 의미 없는 수준

- "하루에 게임을 이용할 수 있는 시간이 24시간에서 18시간으로 25% 줄었는데도 게임 이용 시간에 거의 변화가 없다는 것은 게임 중독을 완화하고자 하는 측면에서 실효성이 그리 크지 않은 것"이라고 해석
- "수면권 보장을 통해 건강한 청소년 육성이라는 당위성을 갖지만, 그 실효성을 지지하는 객관적 근거는 부족하다"고 주장

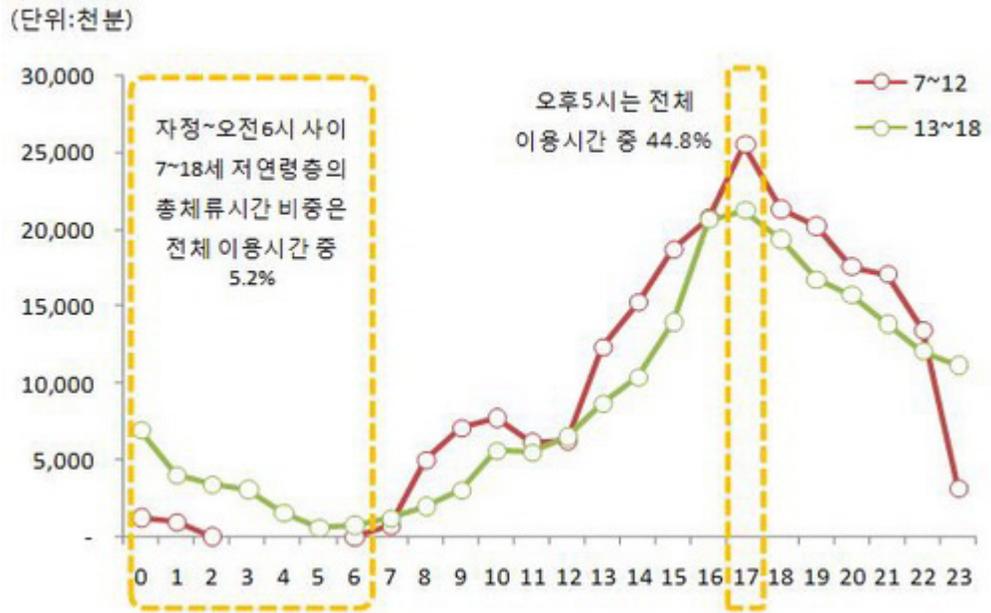
□ 2011, 청소년 여가시간 활용 통계 (닐슨코리아클릭)

- 우리나라 만 19세 이하 청소년은 뽀뽀한 학사일정을 소화하다 보면 마땅한 여가 시간을 가질 수 없음
- 만 9~19세 청소년의 여가시간 활용은 게임 이용이 40% 이상으로 나타났다. TV 시청, 음악감상이 이를 뒤따르고 있지만 게임 말고는 이렇다 할 여가활용 방안이 없음



<출처 : 청소년의 여가시간 활용 분포 (출처 : 닐슨코리아클릭)>

- (셧다운제 도입 이전) 저연령층 이용 비율이 높은 OO 온라인 게임의 경우, 총 이용시간 중 오후 5시 전후에 저연령층이 44.8%를 소비하고 있다. 반면 자정부터 새벽 6시 사이에는 저연령층이 차지하는 비율이 5%까지 떨어지는 것으로 나타났다.
- 오후 5시, 7~12세 저연령층의 총 이용 시간은 2500만분 수준으로 집계됐지만 새벽 2시부터 6시까지는 접속 통계조차 나오지 않고 있는 것을 볼 수 있다. 셧다운제와 같은 강제적 조치 없이도, 자정 이후 게임을 이용하는 저연령층의 숫자가 많지 않다는 것을 의미



<출처 : OO 온라인게임 시간대별 게임 이용 비율 (출처 : 닐슨코리아클릭)>

□ 주요 정부기관 섧다운제 실효성 관련 언급

○ 2012, 여성가족위원회 국정감사

– 전병헌 의원(민주통합당)은 "여성가족부가 수행한 '청소년 인터넷게임 건전이용 제도(셧다운) 실태조사 결과보고서'를 보면, 강제적 섧다운제 시행 이전부터 실제 심야시간에 청소년 게임이용은 미미했다"면서 "셧다운 시행 후에도 전체 게임이용에서 보면 무의미한 수치라고 할 수 있는 0.3% 감소에 불과한 것으로 나타났다"고 지적

<관련 기사 : http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=9727909>

○ 2013, 미래창조과학부 국정감사

– 최문기 미래창조과학부 장관은 "셧다운제의 실효성 문제에 대해서는 의심이 있다"고 언급

<관련 기사 : http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20131014130815>

게임 관련 법제 합리화를 위한 통합의 필요성과 방법

박주민 / 민주사회를 위한 변호사 모임, 법무법인 한결 변호사

1. 들어가며

2011년 11월 20일부터 개정 「청소년보호법」을 근거로 만 16세 미만 청소년의 일부 온라인 게임이용을 차단하는 ‘강제적 셧다운제’가 여성가족부의 주관으로 시행되었다. 만 18세 미만 청소년의 게임이용을 보호자가 요청할 시 게임사가 차단하도록 한 ‘선택적 셧다운제’ 역시 2012년 7월부터 본격적 시행될 예정이다. 이 선택적 셧다운제는 현재 문화체육관광부의 주관으로 예비시행 중이며 청소년이 게임 사이트 가입 시 법정대리인의 허락을 받도록 하는 내용과 함께 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임법’)에 포함되었다. 연이어, 2월 6일 교육과학기술부에서조차 학교폭력근절종합대책을 통해 게임이용 시 2시간 접속 후 10분 동안 차단하는 ‘쿨링오프제’를 발표하고 관련한 내용을 초·중·고등학교의 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 관한 특별법안으로 추진할 계획이다.

이처럼 게임 규제를 담당하는 부처만 세 곳이다. 더구나 이 규제들은 모두 청소년이용자들에게 한정되어 있으며 강제적 방식으로 접근을 차단하고 있다. 처음 발의된 여성가족부의 강제적 셧다운제는 이미 시행되기 전부터 청소년의 문화적 권리, 학부모의 교육권 침해 등의 사유로 2011년 10월 헌법소원이 제기되어 현재 헌법재판소의 판단을 기다리고 있으며, 문광부와 교과부의 정책들 역시 실효성과 기본권 침해 등의 이유로 많은 비판을 받고 있다. 과거 청소년 범죄의 원인이라는 누명을 쓰며 각종 문화매체가 받아온 규제가 게임에서 되풀이되고 있으며 창작자 규제를 넘어 이용자 규제로 확장되고 있다. 심지어 ‘청소년보호’라는 이름을 내세운 청소년 정책은 관련 부처들의 민간자율 기금 마련의 구실로 전락하고 있는 심각한 실정이다.

게임물의 등급 심의는 2011년 12월 30일 게임법 일부 개정안이 통과됨에 따라 민간으로 이양될 계획이나 청소년이용불가 등급의 경우는 청소년보호법에 따라 민간심의기구와 게임물등급위가 함께 심의하며 국가 강제 등급제를 유지할 계획이다. 더구나 추가로 발표된 교육과학기술부의 정책에 따르면 문화체육관광부에서 담당해 온 등급심사와 관련해 교육과학기술부와 여성가족부의 의견을 적극 반영하며 추가로 건전게임심의위원회(가칭) 등이 제안될 예정이어서 오히려 이중 심의 논란이 가중되고 있다.

2. 규제 현황

가. 전체 현황

우리나라에서 게임에 대한 규제제도는 게임법 외에 게임물의 내용 및 제공과 관련하여서는 청소년보호법, 정보통신망법, 전자상거래소비자보호법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법, 전기통신사업법, 통신비밀보호법 등 다수의 법령을 통해 규율하고 있으며, 이에 따라 문화체육관광부, 방송통신위원회, 여성가족부, 교육과학기술부, 행정안전부, 공정거래위원회 등 다수의 정부부처 및 기관의 규제를 받고 있어, 그 종류가 매우 많고, 여러 정부부처가 관여한다는 특징을 가지고 있다.

게임에 대한 우리나라의 전체적인 규제제도는 ‘별첨’을 참조하기 바란다.

나. 청소년 게임 과몰입과 관련된 규제 현황

이 글에서는 위와 같은 게임규제제도 중에서 청소년의 게임과몰입을 방지하기 위한 제도로 최근 도입되거나 도입될 예정인 제도들을 중심으로 게임에 대한 규제의 중복성과 과잉성에 대해서 살펴피도록 하겠다.

현재 청소년의 게임 과몰입과 관련하여 게임법(선택적 섷다운제 등) 및 청소년보호법(강제적 섷다운제 등)에 따른 이중 규제가 적용되고 있다. 즉, 개정 청소년보호법(2011.11.20 시행)에 따라, 만16세 미만의 청소년에게는 심야시간대(오전 0시~오전 6시) 인터넷게임 제공이 금지되고(미이행시 별칙 적용), 개정 게임법(2012.1.22 시행)에 따라, 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청이 있을 경우 게임이용시간을 제한하여야 한다(미이행시 문화부 장관 개선 명령 후 별칙 적용).

여기에 더하여 최근 교과부가 주도하여 ‘초·중등학생의 인터넷 게임 중독에 관한 법률(안)’이 국회에 발의되어 있는 상태인데, 이 법에서는 일정시간 게임을 이용하게 되면 자동적으로 일정시간 게임을 이용할 수 없게 만드는 내용(소위 쿨링오프제)이 포함되어 있다.

이러한 규제 내용을 개략적으로 비교하면 아래 표들과 같다.

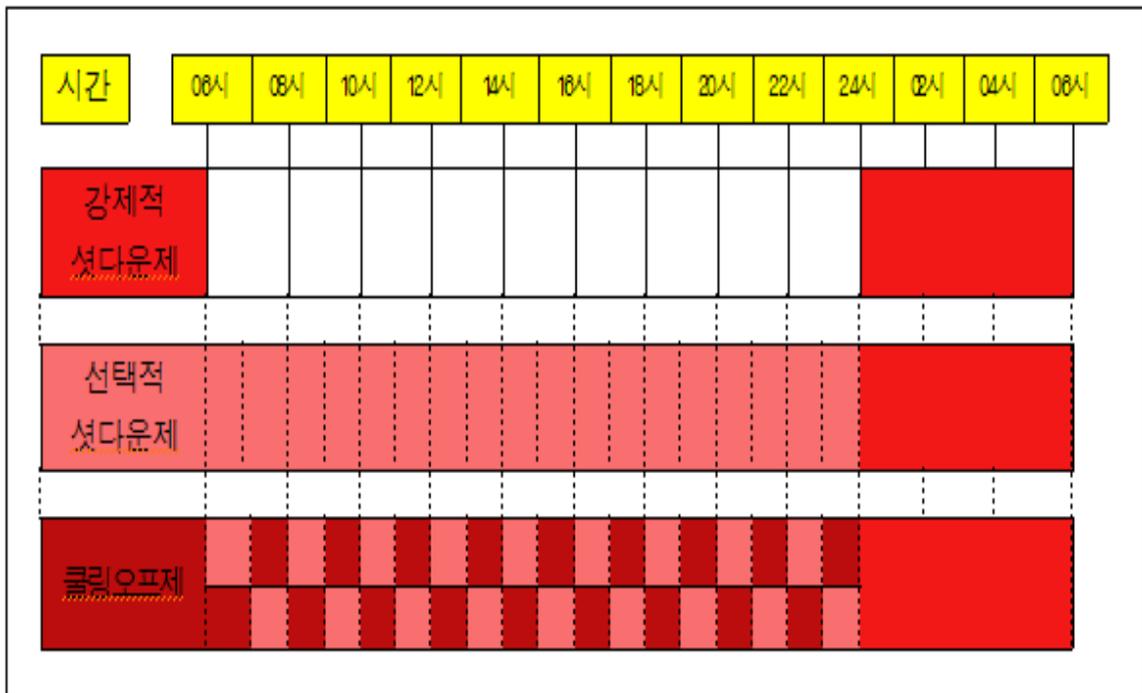
[표1:게임 과몰입 예방·해소 관련 규제 현황 비교표]

구분	선택적 섷다운제	강제적 섷다운제	쿨링오프제
관련법률	게임산업진흥에관한법률 <문화체육관광부>*	청소년보호법 <여성가족부>**	초중등학생의 인터넷게임중독 예방 및 해소에 관한 특별법 <교육과학기술부>***

개요	친권자의 요청 시, 특정시간대에 게임물 이용을 차단하는 제도	자정(0시)부터 6시까지 청소년은 게임에 접속할 수 없음	학생에게 연속해서 2시간을 초과하거나 하루에 4시간을 초과해서 게임물 제공을 제한
방식	가정의 자율권 부여	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해
성격	이용자 맞춤형 규제	이용자 포괄적 규제	이용자 포괄적 규제
제한범위	청소년 전체	청소년 전체	학생에 한정

*이하 “문화부”, **이하 “여가부”, 이하 “교과부”

[표2: 선택적 셧다운제, 강제적 셧다운제, 쿨링오프제 규제 내용 비교]



3. 청소년의 게임 과몰입 예방 제도의 특성과 문제점

1) 제도들의 공통적인 특성

위 세 가지 제도들은 모두 아래와 같은 특징들을 가지고 있다.

첫째, 방식과 관련하여 법적 강제적 의무화 방식을 채택하고 있다. 즉, 게임사업자 내지 게임업계

가 자율적으로 청소년보호정책 혹은 사업경영정책의 일환으로 시행하는 것이 아니라 국가가 형사적 처벌을 규정한 입법을 통해 강제한다는 점이다.

둘째, 대상과 관련하여 사실상 청소년이용가로 등급분류를 받은 게임들을 그 대상으로 하고 있다는 점이다. 위 세 가지 제도 모두 구체적인 게임의 등급을 전제하고 있지는 않지만, 게임물등급위원회로부터 18세 이상 이용가로 등급분류된 게임은 원칙적으로 청소년의 접근이 제한되기 때문에, 위 세 가지 제도가 자신의 규제 대상으로 삼고 있지 않다고 보아야 한다.

셋째, 우리나라 게임업자가 제공하는 게임만이 적용대상이 된다는 점이다.

2) 문제점

가. 해외 온라인게임 및 타플랫폼과의 역차별, 규제의 비실효성

한국의 게임이용자들은 포털 사이트 검색만으로도 해외에서 제공되는 온라인 게임을 찾을 수 있고, 회원 가입만 하면 얼마든지 이용 가능한 상황이다. 그 예로, 'MMORPG'로 국내 주요 포털을 검색하면, 총 199개의 게임이 검색되는데, 이 중 외국에 서버를 두고 있는 게임은 총 35개에 달한다. 이는 매년 국내에 서비스되는 신규게임의 수치와 비슷한 수준이다.

이러한 게임은 해당 국가에서 적법하게 서비스되고 있는 것으로, 청소년보호법 등 국내 법 적용이 불가능하다. 여성가족부가 예로 든 스타크래프트의 경우도, 해외서버 이용이 가능하기 때문에, 국내 서버에만 섯다운제를 강행할 경우 해외 서버로 이용자들이 빠져 나가는 신종 '사이버망명' 현상이 우려된다.

또한 차세대 게임플랫폼으로 각광받고 있는 게임오픈마켓의 경우, 해외서버에서 이용가능한 게임들이 대부분으로 알려져 있어, 규제의 실효성 확보에 큰 어려움이 예상된다. 더불어, 청소년보호법 개정안에서는 국내 인터넷게임에 대해서만 게임이용 시간제한 조치를 규정하고 있어, 닌텐도 DS, 플레이스테이션 등과 같은 외산 플랫폼 게임과의 역차별 문제도 발생할 수 있다.

이러한 우려는 단순한 기우만은 아닌 것으로 보인다. 우리나라에서도 강제적 섯다운제도가 시행된 이후 지금까지 나온 평을 보면 실제로도 그 실효성이 크지 않아 보이기 때문이다. 우선 강제적 섯다운제가 시행되기 전에 실시된 조사에서 강제적 섯다운제가 시행되어도 인터넷 및 게임을 하겠다는 청소년 94.4%에 이를 정도로 애초부터 그 실효성이 의심되었었고, 강제적 섯다운제 시행 이후 한 달간 국내 3개 게임업체의 대표적인 전체이용가 등급 게임 6종의 심야시간(자정~오전6시) 평균 동시접속자는 이전 한 달에 비해 불과 4.5% 정도만 감소하여 실제로도 실효성이 크지 않았던 것으로 나타났다.

그리고 이러한 비실효성 등의 문제는 우리나라와 비슷한 게임 과몰입 방지책을 사용하는 다른

나라의 경우도 마찬가지로 나타나고 있다. 우선 중국의 경우, 2007년 일정시간 게임 이용 후 게임 강제 종료방식이 아닌 일정시간 후 게임 내 보상(경험치 및 아이템 드롭률)을 하락시키는 온라인 게임 중독 방지시스템(‘피로도 시스템’)을 도입한 바 있다. 그러나 중국에서 동 규제 이후, 청소년들은 신분증 생성기를 사용하거나 복수 ID를 생성하여 실명인증 시스템을 우회하고 일부 청소년들은 아예 해외 서버에 접속하여 게임을 이용하는 등의 부작용이 속출하여 제도의 실효성을 확보하지 못한 것으로 평가받고 있다. 오히려 동 시스템을 도입하기 위해 게임사는 시스템 개발 및 장착 비용으로 수백만 달러를 지출하는 등 막대한 산업적 손실을 야기했다는 평가도 나오고 있다. 이에 최근 중국은 자국 게임 시장 점유율이 높아지면서 보호자가 미성년자의 온라인 게임의 이용을 감독·제어하는 방향의 자율 규제 정책을 추진하고 있다.

다음으로 태국의 경우, 2003년 밤 10시부터 오전 6시까지 게임 이용을 제한하는 셧다운제가 실시된 바 있으나 사용자 인증이 쉽지 않고 타인 신분으로 쉽게 게임 접속이 가능하여 별다른 실효성을 거두지 못한 채 2년 여 만에 규제 정책을 폐기 한 바 있다. 이후 태국 정부는 밤 10시 이후 청소년들의 PC방 출입을 막는 정책으로 선화한 상태이다.

나. 과잉성

여가부 등은 청소년의 게임 과몰입에 대한 규제의 정당성을 주장하면서 “인터넷 게임 중독자 200만명, 그 중 청소년은 100만명”이라는 주장을 하고 있으나 그 근거가 명확하지 않은 것으로 보이며, 인터넷 중독을 게임중독과 동일하게 보는 오류를 범하고 있는 것으로 사료된다. 여가부 등이 들고 있는 위 수치는 한국정보화진흥원의 인터넷 중독 실태조사(2008년)중 인터넷 중독 일반의 수치로, 인터넷 게임중독에 대한 수치는 아니다. 이렇게 청소년 게임중독에 관한 명확한 자료제시도 없이, 심각성에 대한 주관적 우려만으로 인터넷 게임을 규제하는 것은 규제의 타당성, 규제 효과의 예측성 및 실효성을 기대하기 어려우며, 과잉규제로 이어질 우려가 크다.

오히려 여가부 등이 제시하지 않은 자료에는 인터넷 게임 이용시간 등 기본 현황 수치조차 상반된 자료가 다수 존재하는 실정이다. 2008년 인터넷 중독 실태조사(한국정보화진흥원에 따르면, 청소년의 온라인게임 이용시간은 주평균 5.8시간(일평균 0.83시간), 성인이 6.2시간에 불과하다. 그리고 2008년, 청소년 관련 업무가 보건복지부 소관이었을 당시 발표한 청소년 유해환경정점측실태조사에 따르면, 청소년의 각 매체 이용 시간 중 컴퓨터로 이용할 수 있는 콘텐츠 중 '게임(온라인 게임 포함)'이 일반 청소년의 경우 일평균 1.3시간으로 조사된 바 있다. 그리고 해당 자료에서, '전화(문자발송)' 이용이 2.1시간으로 가장 많았고, 음악감상 이용은 1시간으로서, 게임은 음악감상 시간보다 평균 20분 많은 것에 불과한 것으로 나타났었다.

[표3 : 매체 이용 시간(일반청소년)](단위: %)

		사례수 (명)	안함	30분 미만	30분~ 1시간 미만	1시간~ 2시간 미만	2시간 이상	평균 (시간)
컴 퓨 터	과제 등 학습	13,993	39.2	7.2	15.9	24.0	13.7	0.7
	관심분야 등 정보 검색	13,987	23.7	15.5	23.6	25.3	11.9	0.7
	만화, 영화, 애니메이션	13,975	52.4	4.6	8.5	15.7	18.8	0.7
	음악 감상	13,947	26.2	10.3	17.6	24.4	21.5	1.0
	게임(온라인게임 포함)	13,979	36.2	2.6	7.6	21.1	32.5	1.3
	음란물 접촉	13,950	79.8	8.6	6.7	3.6	1.3	0.1
	대화방(채팅)	13,965	72.1	6.2	6.6	8.1	7.1	0.4
	E-mail등 기타	13,951	74.5	16.3	5.4	2.8	1.0	0.1
	미니홈피, 카페, 블로그 리플등 업로드	13,980	41.2	12.9	14.3	18.3	13.2	0.7
휴 대 전 화	전화(문자발송)	13,951	23.8	15.4	13.4	15.5	31.9	2.1
	게임	13,927	57.6	12.4	11.9	10.0	8.1	0.4
	음란물 접촉	13,937	98.0	0.8	0.4	0.4	0.3	0.0
	음악 감상	13,931	61.4	7.3	9.1	10.9	11.4	0.6

또한 2004년 이후 인터넷 중독률은 감소 추세에 있었던 것으로 보이는데, 여가부에서 근거 자료로 활용하고 있는 자료인 「한국정보화진흥원 인터넷중독실태조사 2004~2008」를 검토해 보면, 인터넷 중독률은 아래 표에서 보는 바와 같이 2004년 14.6%에서 2008년 8.8%로 감소하는 추세였다.

[표4: 인터넷중독률 증감추이] (단위 : %, 천명)

구분	2004		2005		2006		2007		2008	
	중독률	인구수								
전 체	14.6	3,228	12.6	2,862	9.2	2,074	9.1	2,042	8.8	1,999
청소년	20.3	1,537	15.3	1,170	14.0	980	14.4	1,047	14.3	1,035
성 인	8.9	1,691	9.9	1,692	7.0	1,094	6.5	995	6.3	964

위에서 보는 바와 같이 인터넷 또는 인터넷 게임에 대한 과몰입이 규제당국의 우려 보다 심각하지 않은 상황이었으며, 특히 점점 개선되어 가고 있는 추세였던 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 획일적이고 강제적인 규제수단을 도입한 것은 실태에 대한 정확한 판단없이 규제수단도입에 급급한 나머지 과잉한 규제를 한 것으로 사료된다.

다. 중복성

위에서 살펴 본 세 가지 제도의 특징에서도 알 수 있듯이 기본적으로 선택적·강제적셴다운 제도나 쿨링오프제 모두 ‘청소년 이용가’의 등급을 받은 게임을 그 대상으로 하는 것이다. ‘청소년 이용가’라는 등급 자체가 청소년이 이용할 때 문제가 없다는 의미임에도 불구하고 이 등급으로 분류된 게임의 이용시간을 다시 강제적으로 제한하는 것이므로 중복된 규제라 할 수 있다.

또한 청소년보호법과 게임법은 아래와 같이 거의 유사한 규제내용을 담고 있어 이 역시 중복된 규제라 할 수 있다.

[표5: 규제제도 비교]

청소년보호법	게임산업진흥에관한법률
○16세 미만의 청소년이 인터넷게임 가입시 친권자 동의 확보 의무(제24조 제1항) -인터넷게임 가입 시 16세 미만의 청소년인지를 확인할 수 있기 위해서는 결국 게임법에서 정한 본인인증 등 절차를 전제한 것임	○ 청소년이 게임 가입 시 본인인증 및 친권자 동의 확보의무(제12조의3) -이미 정보통신망법에서 14세 미만의 경우에는 친권자의 동의를 받도록 하고 있음(제31조)
○오전 0시부터 오전 6시까지 청소년에게 인터넷게임 제공 금지(안 제23조의5)	○ 이용자/친권자 요청시 이용시간 등 제한 (제12조의3)
○친권자에게 인터넷게임 이용내역, 결제내역 등 정보의 의무적 제공(제25조 제1항)	○친권자 요청시 청소년 이용자의 게임이용 관련 정보제공 의무화(제12조의3 제1항)
	○지나친 인터넷게임 이용에 대한 주의문구 표시 의무(제12조의3 제1항)

<p>○인터넷게임 중독, 오·남용 등 피해 예방, 상담, 치료, 재활 등에 대한 정부 지원 (제27조)</p>	<p>○과몰입 예방, 상담, 치료, 전문인력 양성, 기술개발 등에 대한 정부 지원(제12조, 제12조의2, 제14조, 시행령 제8조, 제8조의2)</p>
<p>—</p>	<p>○학교 교과 과정에서의 게임문화교육 등 과몰입 예방 교육 강화(제12조의4)</p>
<p>○위반시 조치 — 벌칙(2년이하 징역/1천만원이하 벌금)</p>	<p>○위반시 조치 — 문화부가 예방조치 평가한 내용을 바탕으로 시정 권고 및 평가결과 공표 등 지속 모니터링 —벌칙(문화부의 시정명령을 따르지 아니한 경우 2년 이하의 징역 또는 2000만 원 이하의 벌금)</p>

4. 게임규제제도에 의해 침해되는 기본권

위와 같은 중복적 강제적 게임규제는 아래와 같은 기본권을 침해할 것으로 보인다.

첫째, 청소년의 행복추구권이 침해된다. 보다 구체적으로 이야기하면 ‘청소년의 게임할 권리’가 침해되는 것이다. 우리 헌법 제10조에서 정하고 있는 ‘행복추구권’의 행복은 매우 포괄적인 개념으로 행복을 추구할 수 있는 수단 내지 방법의 제한은 있을 수 없다. 따라서 게임을 하는 것 역시 이러한 행복추구권의 내용에 포함될 수 있다. 특히 위 세 가지 제도들이 모두 청소년유해매체물이라고 할 수 있는 18세 이용가 게임을 대상으로 하는 것이 아니라 청소년이 이용할 수 있는 게임들을 대상으로 하고 있기 때문에 더욱 그렇다.

또한 게임이 단지 오락에만 그치는 것이 아니라 하나의 스포츠로 분류되고 있고, 이를 미래의 자신의 직업으로 삼으려고 하는 청소년들도 빠른 속도로 늘어가고 있는 현재 실정에 비추어 보았을 때도 게임에 대한 일률적이며 강제적인 접근 차단은 청소년의 행복추구권을 침해하는 것으로 판단되어야 할 것이다. 참고로, 헌법재판소 예전에 스포츠와 오락의 경계 선상에 있는 것으로 여겨졌던 당구에 대해서 이와 비슷한 취지의 판단을 한 바 있다.

둘째, 평등권이 침해된다. PC게임, 비디오게임, 모바일게임 등에 대해서는 규제를 하지 않으며 인터넷게임에 대해서만 과도한 규제 부과하는 것이고, 국제적으로 콘텐츠가 자유롭게 유통되는 온라인 환경에서 해외 인터넷게임과 비교할 때 우리나라 게임업체의 게임만 규제하는 것이어서 비합리적 차별이라 할 수 있다.

5. 대안

가. 해외 주요국가 규제현황

바람직한 게임 규제제도의 모습을 고민하는데 있어 다른 나라의 사례들을 살펴보는 것은 많은 도움이 될 것이다.

미국, 영국, 일본 등 주요 게임 선진국의 경우, 게임을 대중적인 문화·여가 콘텐츠의 하나로 인식하며 별도의 법규제를 두고 있지 않고 다만, 불법 콘텐츠(도박, 포르노 등 불법성이 명백한 콘텐츠)만을 구별하여 처벌하고 있다. 즉, 선진국은 게임 콘텐츠의 건강한 유통과 청소년의 올바른 이용을 위해 민간 자율로 사전 등급심의 제도를 실시하고 있다(미국 ESRB, 유럽 PEGI, 일본 CERO).

중국, 태국, 베트남 등 정부의 민간 규제가 강한 동아시아 국가의 경우 미국, 유럽 등과 달리 정부 주도의 게임산업 규제가 일부 도입되고 있으나 이는 국가 체제의 상이성에 기인한 것으로 평가될 수 있다. 특히 중국 정부는 '사회주의 체제 보호'를 위해 문화콘텐츠(음반, 출판물, 영화, 게임 등) 검열 정책의 연장에서 규제하였으나 최근 자율규제로 전환하고 있는 상황이며, 태국의 경우에도 게임서비스 이용시간 제한과 같은 세부적인 사항에 대해서는 국가가 아닌 민간자율 방식을 채택하고 있다.

<표6:게임 과몰입 대응 관련 해외 동향>

	추진 내용
미국	<ul style="list-style-type: none"> ○ ‘게임 중독’ : ‘학업문제, 거짓말, 사회적 관계 감소 등 실제생활에 문제를 발생시키는 경우’ (National Institute on Media & Family) ○ 정부의 과몰입 관련 정책은 전무 - 민간단체 중심으로 청소년의 과몰입 방지를 위한 조사, 교육 및 캠페인, 등급 및 게임정보 가이드북 배포 등 이루어짐 * 민간자율등급기관인 ESRB와 민간단체 Parent Teacher Association(PTA) 공동으로 학부모 가이드라인 제시
일본	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임업계 자율 및 가정에서의 관리를 통한 과몰입 대응 원칙 - 게임 과몰입 관련 별도 법률 및 정책 없음 * 인터넷사이트와 관련하여 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비 등에 관한 법률’ (‘08년 6월)은 있으나 게임 과몰입과는 무관 ○ 일본온라인게임협회(JOGA) - 안전하게 게임을 즐기기 위한 온라인게임 가이드라인을 회원사 사이트 등을 통해 공지

중국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 과몰입 규제 법률 도입 - 미성년자의 PC방 출입금지법('02.11월 시행) - 인터넷게임 중독방지 시스템 개발기준' 마련('07.7월 시행) * 피로도시스템 도입, 과몰입/중독 치료센터 운영, 게임과몰입연구팀 운영 등 다양한 방안 시행중이나 성과는 미흡한 편 ○ 기능성게임 개발 지원 강화
그리스	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2004년 게임이용 금지 법안이 제정되었으나, 유럽연합(EU)이 그리스 정부를 유럽 사법 재판소에 제소하여 승소, 법의 효력 정지
스위스	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스위스 의회가 폭력적이고 잔인한 내용의 컴퓨터 게임을 제작, 배급 등 전면 금지하는 내용의 법안 통과('10.3월) ○ 법무장관은 현 단계에서 동 법안을 집행하는 것은 불가능하다는 입장이며, 본 입법안의 위헌 여부에 대한 검토 예정
태국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 19세 이하 청소년에 대하여 평일과 주말에 각각 정해진 시간 외에는 PC방 출입 금지

나. 자율규제로의 전환

위에서 살핀 바와 같이 미국, 유럽, 일본은 모두 국가가 아닌 자율적 규제를 시행하고 있다. 우리나라와 같이 정부가 주도하는 형식의 규제제도를 가지고 있던 중국도 최근 자율규제로 전환하고 있는 실정이다. 따라서 우리도 자율규제를 본격적으로 고민해볼 필요가 있다. 정부가 획일적이고 강제적으로 시행하는 게임규제제도는 급변하는 사회상황에 부합하지 않을 수 있고, 특히 다양하고 자유로운 아이디어를 보장해야 하는 게임산업의 특수성과도 부합하지 않는다. 또한 위에서 살핀 바와 같이 부모의 양육권이나 청소년의 행복추구권을 보호하는 데에도 적합하지 않다. 따라서 게임 사업자와 이용자가 구성하는 시민적 기구에 의해서 자율적으로 규제하는 것이 타당하다고 생각된다.

다. 규제의 통일성 강화

만약 자율규제로의 한꺼번의 전환이 곤란하다고 한다면 적어도 현행 규제제도의 중복성과 과잉성을 해결하기 위하여 규제의 통일성을 높이는 노력을 기울일 필요가 있다. 그 방향은 청소년보호법이 아닌 게임법을 중심법으로 삼는 것이 될 것이다.

그 이유는 우선 청소년보호법은 원래 청소년유해매체물, 유해약물 및 유해업소 등을 규제하는 법이기 때문이다. 그리고 청소년보호법이 청소년의 게임이용에 대해서 규율하게 되면서 청소년은 청소년

보호법, 성인은 게임법으로 규제하게 되는 기형적 규제 발생가 발생하고 있다. 물론 청소년보호법과 게임법의 충돌을 막기 위해 많은 노력이 기울여졌지만 청소년보호법이 청소년의 게임 과몰입에 대해 규율하면서 구체적인 내용에 대해서는 게임법에 따르도록 규정하고 있는 것 자체가 청소년보호법이 게임법과 별도로 청소년 게임 과몰입에 대해 규율할 필요가 없음을 역설하고 있다.

따라서 이미 청소년의 게임 과몰입에 대한 규제제도가 마련되어 있는 게임법 중심으로 게임에 대한 규제가 통일될 수 있도록 할 필요가 있다.

[별첨]게임제작/유통 관련 규제 현황

규제		주요 내용	근거법률	규제기관
등록에 관한 규제	게임물제작업 자 등록	○ 게임제작업 또는 게임배급 업 신고 등록	○ 게임법	○ 문화부
	통신판매업자 등록	○ 통신판매업자로 신고 등록	○ 전자상거래등에서소비 자보호등에관한법률	○ 공정거래위원회
	부가통신사업 자 등록	○ 부가통신사업자로 신고 등 록	○ 전기통신사업법	○ 방송통신위원회
게임물 내용심의	게임물 심의 (사전)	○ 게임 서비스 제공을 위한 사 전심의 ○ 사전심의에 따르는 법적 의 무(표시, 이용 제한 등) 준수	○ 게임법 ○ 청소년보호법	○ 게임위 ○ 문화부 ○ 청소년보호위원회
	정보내용 심의 (사후)	○ 청소년유해매체물 심의 결 정 ○ 청소년유해매체물 결정에 따 르는 법적 의무(표시, 이용 및 광고 제한 등) 준수	○ 청소년보호법 ○ 정보통신망법	○ 청소년보호위원회 ○ 방송통신위원회
게임물유통 관련 규제		○ 게임물 관련사업자의 준수 사항 ○ 불법게임물 등의 유통금지 ○ 광고·선전의 제한 등	○ 게임법	○ 문화부
게임 과몰입 예방		○ 문화부의 게임과몰입 예방 등을 위한 협조 요청에 협조하 여야 함	○ 게임법	○ 문화부
개인정보 수집 및 관리 의 의무		○ 개인정보의 수집, 이용, 공 유, 제공에 따른 의무 ○ 14세 미만 아동의 개인정보 수집 시 부모동의 확인 의무 ○ 개인정보 수집 제한 ○ 개인정보 수집에 따르는 안 전성 확보에 대한 기술적·관 리적 보호 조치 의무 ○ 주민번호 외 회원가입 수단 마련 의무	○ 정보통신망법	○ 한국인터넷진흥원 ○ 행정안전부

<p>기타 정보통신서비스제공자의 의무</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보통신망에서의 이용자 권리보호 ○ 소제기를 위한 이용자 정보 제공 ○ 불법정보 유통 금지 ○ 정보통신망의 안정성 및 정보의 신뢰성 확보를 위한 보호조치 마련 ○ 타인의 정보 훼손 및 타인 비밀 침해·도용·누설 금지 ○ 정보통신망상 사기행위자 신고 ○ 타인의 명예훼손 정보 삭제 요청 의무 ○ 게시판 등에 대한 본인확인제 도입 의무 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보통신망법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회
--------------------------	--	--	---

<p>통신비밀의 보호에 관한 규제</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 통신의 비밀을 침해하거나 누설의 금지 ○ 통신자료제공 현황의 보고 ○ 통신자료제공에 대한 기록 및 관리 ○ 범죄수사를 위한 통신사실 확인자료 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전기통신사업법 ○ 통신비밀보호법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 ○ 법무부
<p>정보보안 관련 규제</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보보안 안전진단 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보통신망법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 ○ 한국인터넷진흥원

소비자보호를 위한 규제	불공정거래 행위 규제	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공정경쟁질서 및 이용자인익 침해 행위의 금지 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공정거래위원회
	약관 관련 규제	<ul style="list-style-type: none"> ○ 약관의 작성 및 설명 의무 ○ 불공정 약관 조항 사용 금지 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 약관법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공정거래위원회
	전자상거래 관련 규제	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전자거래 분야의 소비자보호 관련 지침 등 준수 ○ 표시광고 등의 제공에 따른 준수사항 ○ 불공정약관에 대한 심사. 시정조치 및 이행확인 ○ 청약철회 의무 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전자상거래에서의 소비자보호에 관한 법률 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공정거래위원회
	온라인콘텐츠 이용자보호	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인디지털콘텐츠제작의 청약철회 예외사항에 대한 표시 의무 ○ 이용자보호지침 표시 의무 ○ 온라인콘텐츠사업자의 약관 마련 및 명시 의무 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인디지털콘텐츠산업발전법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화부
국제전기통신역무에 관한 신고 및 변경신고	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국제전기통신역무(외국에서 전기통신역무 제공을 목적으로 한 해외투자에 관한 사항)에 관한 신고 및 변경신고 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전기통신사업법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 	
영업의 양도·합병·상속 시 고지의무	<ul style="list-style-type: none"> ○ 영업의 양도·합병·상속 시 이용자에 대한 고지 의무 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보통신망법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 	
영상·음향정보 제공업자의 정보보관 의무	<ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년유해매체물 제공자 중 이용자의 컴퓨터에 저장 또는 기록되지 않는 방식으로 제공하는 것을 업으로 하는 정보제공자는 당해 정보를 이용에 제공한 때부터 6개월간 보관하여야 함 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보통신망법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 ○ 법무부 	
스팸메일에 대한 규제 (광고성 정보의 전송 금지)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 수신거부자에 대한 광고성 전송 금지 ○ 광고성 정보전송에 따른 표시사항 ○ 메일수집처의 표시 의무 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전기통신사업법 ○ 정보통신망법 ○ 전자상거래에서의 소비자보호에 관한 법률 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신위원회 ○ 공정거래위원회 	

[인터뷰] 청소년 게임셧다운제와 청소년 권리

*인터뷰이: 김은빛 / 청소년인권행동 아수나로 활동가
인터뷰 및 정리: 박선영, 최혁규 / 문화연대 활동가

2011년 11월, 자정부터 새벽 6시까지 만16세 미만 청소년의 온라인 게임이용을 차단하는 강제적 셧다운제가 시행되었다. 셧다운제는 게임을 유해한 매체로 규정하고 이런 유해매체로부터 청소년을 보호해야 한다는 명목으로 제정되어 청소년의 게임이용 시간을 직접 제한하는 법이다. 그렇다면 청소년 당사자는 셧다운제를 어떻게 보고 있을까? 또한 셧다운제 시행 이후 청소년들의 게임이용은 어떻게 변했을까? 청소년인권행동 아수나로의 김은빛 활동가에게 강제적 셧다운제가 시행된 지 만 2년이 지난 시점에서 청소년들의 일상의 변화에 대해 물었다.

“솔직하게 말하면 청소년의 일상 속에서 큰 변화가 일어난 점은 없다. 셧다운제의 부당함과는 별개로 일상생활에서는 가족의 주민등록번호를 이용하여 게임을 즐기는 경우가 다수여서 일상 속에서의 ‘큰’ 불편함을 호소하고 있지는 않는 것 같다. 단, 셧다운제 자체에 대한 설명을 들었을 때 반응은 조금 다르다. 보통은 셧다운제 정책의 취지나 내용에 대한 이야기를 하면 부정적이거나 냉소적으로 보는 이들이 대부분이다. 셧다운제 자체가 게임하는 청소년을 잠재적 중독자로 전제하고 있는 터라, 당사자의 입장에서 봤을 때 불쾌한 것은 당연한 것 같다.”

실제 게임이용의 경우 가족의 주민등록번호를 이용할 수 있기 때문에 셧다운제의 시행 이후 셧다운제 자체의 부당함과는 별개로 게임이용에는 큰 불편이 없다. 이런 셧다운제의 실효성에 대한 논란은 시행 이전부터 꾸준히 제기되어 왔었는데, 실제 청소년들 사이에서는 셧다운제의 실효성을 어떻게 보고 있을까?

“앞서 설명한 바와 같이, 셧다운제의 체감 정도는 매우 적다. 가족과 같은 지인의 주민등록번호를 이용하여 게임을 하는 방식으로 셧다운제를 피하는 경우가 대표적인 것이다. 의도적으로 주민등록번호를 이용하는 것과는 별개로, 단순히 가족 간의 아이디를 공용으로 사용하거나 빌려주는 경우들도 다수 있다. 따라서 청소년들의 게임 사용량에 실질적인 변화가 있다고 이야기하기에는 어려운 감이 없지 않다. 그렇다고 셧다운

제가 청소년들을 억압하지 않는다는 것은 아니다. 오히려 게임을 하는 청소년들에 대한 인식이 매우 나빠져, 실질적인 게임 제한보다 더 큰 사회적 선입견을 조장하고 있다고 볼 수 있다.”

이렇듯 게임을 하는 청소년들에 대한 부정적인 인식을 심어주는 셋다운제의 근거가 되는 법은 <청소년보호법>이다. 하지만 <청소년보호법>은 청소년을 보호하는 것보다 오히려 청소년을 규제하기 위한 내용들에 무게중심을 두고 있다는 생각을 지울 수가 없다. <청소년보호법>에는 청소년에게 유해하다는 기준도 불분명하고, 만16세나 6시간이라는 기준도 특별히 설명하지 않고 있다. 이런 면에서 <청소년보호법>은 불합리하고 비논리적이다.

“청소년보호법은 논리에 입각한 입법이라고 보기 어려울 정도로 그 내용이 모호하고, 추상적인 법률다. 청소년이라는 나이 규정과 유해함에 대한 기준, 제한해야 하는 범주가 대체적으로 모호하다. 특히 이번 청소년보호법 개정을 통한 셋다운제 시행은 이러한 청소년보호법의 비논리성을 잘 보여주고 있다. 만16세에게 게임이 왜 해로운지, 게임을 차단하는 시간은 왜 그 시간대인지 등이 명확하게 논증되지 않은 채 개정안이 통과되었다. 게임이 직접적으로 청소년들에게 주는 피해규모와 그 정도를 과학적으로 입증하기 위하여 법안 통과를 미루고 관련된 연구를 우선 진행할 것을 결정한 외국의 사례와 비교해보면 국내의 경우는 전혀 합리적이지 못하다.

한편, 청소년보호의 방법이 ‘규제’로 몰려있는 것 역시 문제다. 아마도 ‘청소년 보호’하면 당연히 ‘규제’를 떠올리는 관성 때문일 것이다. ‘규제’는 수동적이고 강압적인 방식이기에 규제하는 대상의 이유와 의미보다 대상으로부터의 억제를 더욱 부각시킨다. 때문에 과연 보호적인 장치가 될 수 있을지는 여전히 의문으로 남는다. 셋다운제도 게임을 규제한다는 것 외에 그 어떠한 설명과 논증도 남아있지 않는 정책이다. 설령 게임의 유해성이 실제로 존재한다고 가정하더라도, 게임의 유해성 등 게임이 가지는 ‘위험성’을 알리고 이해시키기 보다는 거두절미하고 게임을 하지 말라는 말만하니 누가 이해할 수 있을까 싶다.

규제가 유행했던 시대는 권위적이고 비민주적인 사회 분위기가 만연했던 시대라 칭할 수 있다. 전세계적인 추세를 보아도 18~19세기에서 현대로 넘어오면서 청소년보호의 관점이 ‘규제’에서 ‘참여’로 변화하고 있다. 수동적이고 강압적으로 ‘규제’하기보다 능동적이고 민주적으로 ‘참여’를 통해 청소년들이 스스로 보호할 수 있도록 하는 것이다. 청소년들이 직접 보호정책을 수립하고 매체심의기구 등에 청소년단체 대표자가 상당수 참여하는 것들이 그 예일 것이다. 물론 입법과정에서조차 민주적이고 합리적인 입법이 이루어지고 있지 않은 우리의 상황에서는 너무나 먼 훗날의 이야기로 느껴질 것 같다.”

셧다운제나 최근 있었던 게임중독법 같은 경우 청소년과 관련된 각종 사회문제들의 원인으로 게임이나 만화와 같은 콘텐츠들을 원인으로 지목하고 있다. 청소년문제들의 원인이 게임, 만화 등의 문화콘텐츠라는 말이다. 하지만 문제들의 근본적인 원인들은 가정불화, 과도한 성적 경쟁, 빈부격차, 사회적 무관심과 같은 여러 복합적인 사회적 원인일 것이다. 청소년들 입장에서 이런 청소년문제들의 원인과 해결책은 어떻게 보고 있을까?

“사회적 문제는 복잡하고 다양한 원인들로부터 영향을 주고받으며 일어난다. 이른바 청소년문제라고 불리는 그것 또한 다르지 않을 것이다. 셧다운제의 입법 배경인 과몰입 현상의 원인이 ‘게임’ 이었다는 주장은 문제를 너무나도 단순하게 본 것 같다. 그건 마치 ‘사회가 있으니 사회적 문제가 생긴다’ 라는 말 같다. 틀렸다고 할 순 없지만 그렇다고 문제를 제대로 분석했다고 보기에는 너무 단순하게 봤다.

게임 과몰입은 병리학적으로 접근할 것이 아니라, ‘어째서 청소년들이 게임에 환호’ 하는지를 보아야 할 문제다. 한국 청소년의 현실을 보면, 과열된 입시경쟁 속에서 스트레스는 높아져가지만 스트레스를 해소할 수 있는 여건이 사회적으로 마련되어 있지 않다. 학교, 학원 등으로 인해 개인적인 시간이 매우 적어지고, 재정적으로도 열악하며, 무엇보다 청소년들이 향유할 수 있는 여가활동이 매우 적다. 이런 상황에선 게임은 청소년에게 유일무이한 여가활동이 될 수밖에 없다.

물론 다양한 여가활동을 접할 수 없다는 점 외에도 여러 문제들이 복합적으로 연결되어 있을 것이다. 그렇기에 복잡하게 얽혀있는 문제의 원인들을 찾기 위해서라도 청소년의 현실을 먼저 들여다보고 정책을 만드는 것이 중요하다. 셧다운제처럼 단순히 ‘게임이 있으니 게임 과몰입이 있다’ 수준의 사고가 아니라, 지금 청소년의 현실이 어떠한지를 정확하게 바라봐야 허구적인 게임의 중독성·유해성만을 강조하면서 만들어진 정책이 아닌 실질적인 정책이 만들어질 수 있을 것이다. 물론 그러려면 청소년 당사자들의 참여를 보장하는 것이 절대적으로 필요하다.”

입시경쟁 속에서 청소년들은 과도한 스트레스를 받고 그 스트레스를 해소할 수 있는 창구가 없다. 이런 상황에서 게임은 청소년들에게 중요한 여가생활 중 하나이다. 입시경쟁의 문제부터 전면적으로 수정해야 하는 것이 옳겠지만 셧다운제에 초점을 맞췄을 때 셧다운제 시행을 통해 청소년들의 어떤 권리를 보장하려고 해주는 것일까? 청소년셧다운제의 입법을 지지하던 보수진영에서 주장하던 논리는 청소년들의 수면권과 건강권의 보장이었다.

“애당초 셧다운제로 수면권과 건강권을 보장한다는 말이 왜 나오는지 모르겠다. 게임으로 인해 강제적으로 수면하지 못한다는 뜻인지, 아니면 국가가 강제적으로라도 수면을 시켜주겠다는 말인지 참 들을 때마다

다 아리송하다.

권리라는 것 자체가 결정을 포함하고 있는 개념이지 않나 싶다. 표현권이라고 했을 때 표현을 할 수 있는 권리라고 대개 생각하지 표현을 강제할 수 있는 권리라고 생각하지 않는 것처럼 수면권, 건강권 역시 ‘수면을 선택할 수 있는 권리(시간, 시기 등을 선택)’, ‘건강을 유지하기 위한 선택할 수 있는 권리’로 보아야 된다. 이렇게 해석한다면 셧다운제가 과연 선택을 보장하는 제도인지 의문이 든다.

실제로 밤 10시까지 학교-학원 뽕뽕이를 도는 청소년들의 현실에서 밤 10시 이후의 시간부터가 본인이 유일하게 개인적으로 사용할 수 있는 시간이 된다. 이러한 생활패턴 속에서 밤 10시는 잠에 드는 시각이 아닌 썸이다. 이렇게 현실과의 괴리가 있음에도 아랑곳하지 않는 것은 아마 그들이 생각하기에 수면권이란 선택이 아닌 강제이기 때문일 것이다. 수면권과 건강권을 보장한다는 주장의 핵심엔 바른 청소년들은 밤 10시엔 자야한다는 생각이 있다.

오히려 진정으로 수면권과 건강권을 보장하려면 과열되고 있는 입시경쟁의 교육을 개혁해야한다. 입시경쟁으로 인해 청소년들은 대부분의 상황에서 자기결정권을 박탈당하곤 한다. 특히 시간에 있어서 주체적인 의사결정이 불가능하고, 누군가 혹은 사회가 정해놓은 틀을 따라 일정이 만들어진다. ‘삼당사락’(세 시간 자면 대학에 붙고 네 시간 자면 떨어진다 뜻의 신조어)이라는 말이 있을 정도로 자신의 건강을 돌보고, 필요한 순간 수면을 취하는 것이 ‘사치’가 되어버린 교육 현실이야말로 청소년의 수면권과 건강권의 가장 큰 적이지 않을까?”

중요한 점은 청소년들의 자율적인 자기결정권을 존중되어야 한다는 점이다. 마지막으로 청소년들에게 실제 도움이 되는 제도는 무엇일지에 대해 물었다.

“우선 셧다운제는 폐기되어야 마땅하다. 실효성도 없었으며, 애당초 게임 과몰입 현상의 근본적인 대책이 되질 못하는 정책이니 말이다. 대신에 게임 과몰입을 둘러싼 사회적 문제를 분석할 수 있는 연구를 지원하고, 청소년이 다양한 문화에 접근할 수 있도록 문화적 여건 개선을 고민해야할 것이다.

청소년보호법의 경우에도 현 시점에서 법안 전부를 재검토하는 것이 필요하다. 법조항에 있어 비논리적인 부분을 개선하는 것뿐만 아니라, 전반적인 법률의 기초를 규제에서 참여로 바꾸는 것 또한 논의되어야 할 것이다.

무슨 정책이건 간에 정책의 당사자와 소통해야 한다. 당사자의 참여가 보장될 수록 실질적으로 당사자에게 도움되는 내용들로 채워진 정책

이 될 것이다. 청소년 정책도 청소년 현장의 목소리가 담길 수 있도록 청소년 당사자와 소통하고 청소년 당사자가 직접 참여한다면 실제로 도움이 되는 정책과 제도가 될 수 있으리라 생각된다.

제 4부: 부록

게임셧다운제 관련 칼럼

〈청소년은 게임할 권리도 없는가〉

이동연 한국예술종합학교 교수
한겨레, 2010.12.17

얼마 전 문화체육관광부와 여성가족부가 자정부터 새벽 6시까지 16살 미만 청소년의 게임 이용을 차단하는 이른바 ‘청소년 게임 셧다운제’를 현행 청소년보호법에 명시하는 것에 합의했다. 동시에 16살 이하 청소년은 인터넷 게임을 하려면 부모의 동의를 받아야 한다는 조항도 포함됐다. 쉽게 말하면 16살 이하 청소년은 게임을 하려면 인증 절차뿐 아니라 친권자에게 동의를 구해야 하고, 자정부터 새벽 6시까지 그 어떤 게임도 할 수 없게 된다.

청소년 게임 셧다운제를 접하면서 다음과 같은 의문이 들었다. 왜 만 16살 미만은 안 되는가? 왜 자정부터 새벽 6시에는 게임하면 안 되는가? 인터넷 게임이 아닌 다른 게임은 상관없는 건가? 스마트폰으로 하는 온라인 게임은 차단할 수 있는가? 그리고 왜 청소년보호법에 명시하는가?

청소년보호법은 청소년에게 유해하다고 판단되는 매체·물건·장소 등을 규제하는 법이다. 기존에 문화적 표현물에 관한 규제는 대부분 매체를 심의해서 등급을 정하는 방식이었다. 그런데 청소년 게임 셧다운제는 매체를 규제하는 것이 아니라 매체의 이용 시간을 규제한다는 점에서 특이하다. 문화적 표현물을 심의하는 전세계 어느 나라도 매체의 이용 시간을 규제하는 사례는 없다. 매체와 시간을 동시에 규제하는 청소년 게임 셧다운제는 중세 시절 개인의 신체와 공간을 제한하려 했던 근대 감옥의 탄생과 원리가 맞닿아 있다.

대한민국에서 사는 청소년들에게 게임은 경쟁과 소외로부터 위안 받을 수 있는 가장 대표적이고 저렴한 놀이다. 입시와 성적의 중압감에서 빠져나와 그나마 숨을 돌릴 수 있는 것이 바로 게임의 공간이자 시간이다. 심각한 문제를 안고 있는 ‘청소년 게임 과몰입’은 게임이용 연령, 시간, 콘텐츠와는 직접적인 관련이 거의 없다. 폭력적 성향의 청소년 게임 과몰입은 게임 자체가 아닌 오히려 그 아이를 방치한 가족·학교·사회의 무관심에서 비롯된다. 아이들이 왜 하루 종일 게임을 할 수밖에 없을까? 왜 스스로 게임에 대한 자기조절 능력을 상실할까?

이런 근본적인 질문을 던지면 청소년 게임 셧다운제는 대안이 될 수 없다. 이 제도로는 심각한 상

태에 놓인 청소년들의 게임과 몰입을 실질적으로 막을 수 없기 때문이다. 불안한 주변 환경에 처해 있는 청소년들은 어떤 게임을 셧다운시키면 어른의 아이디를 도용해 다시 게임을 할 것이고, 인터넷 게임을 할 수 없으면 콘솔게임을 하거나 다른 불미스러운 일을 할 것이다.

무엇보다 청소년 게임 셧다운제는 게임과 같은 문화 여가활동의 기본 권리를 억지로 규제하려는 폭력적인 발상이라는 점에서 공포사회를 연상하게 만든다. 한편으로 이미 자율적으로 규제하는 게임업계를 상업적으로 비난하며, 청소년보호법에 규제 조항을 신설해서 게임 매체를 심의 대상에 포함시키려는 청소년보호위원회의 권력욕을 엿보게 한다. 청소년의 게임과 몰입을 예방하길 원한다면, 차라리 법적 규제보다는 윤리적·도덕적 설득과 배려가 효과적인 것이다. 청소년 게임 셧다운제라는 공포는 인격의 주체로서 청소년, 문화로서 게임의 공존을 거세시켜버린다. 그러니 실효성도 없고 위헌적 소지를 안고 있는 청소년 게임 셧다운제 도입을 중단하기 바란다.

〈차라리 사교육 셧다운제 도입하라〉

김성윤 문화사회연구소 연구원

2011.5.16, 한겨레21

오늘날 10대 문화에서 컴퓨터게임은 분명 중요한 키워드다. 그들은 게임에서 또래만의 언어를 창조하고 세계를 상상한다. 게임 용어인 ‘셔틀’ ‘퀘스트’ ‘미션’ ‘오크’ ‘실드’ ‘만렙’ 등은 현실의 언어가 됐다. 일상의 스트레스는 ‘버그’나 ‘일시적 오류’ 따위로 둔갑하고, 경쟁에 따른 조바심은 ‘렉’이나 ‘다운’으로 치환되며, ‘득템’을 하거나 ‘리셋’ 버튼을 찾을 수 있다는 희망의 가능성이 점쳐진다. 게임 없는 10대 문화는 상상할 수 없다.

그런 가운데 시민사회가 들쭉거리고 있다. 청소년 온라인게임 셧다운(Shut-down)제 때문이다. 지난 4월29일 국회를 통과한 청소년보호법 개정안에 따르면, 올해 11월부터 16살 미만은 자정에서 새벽 6시까지 온라인게임을 즐길 수 없게 된다. 이에 대응해 시민사회 쪽에서는 개정안이 청소년의 문화적 인권을 침해할뿐더러 게임산업의 진흥을 저해한다고 비판했다. 나아가 올 하반기에는 해당 청소년, 그들의 학부모, 게임업계 등 세 주체를 중심으로 위헌소송이 있을 예정이란다.

이렇게 부정적 효과가 뻗ان데도 셧다운제가 강행되는 이유는 뭘까. 다름 아니라 청소년과 게임을 연결하는 예의 ‘꼰대’적 시선 때문이다. 청소년은 게임에 중독되기 쉽다, 게임에 과몰입하면 건강을 해치고 학습에 지장을 준다, 정상적 사회생활을 영위하기도 어려워진다 등등. 그에 따른 논리적 귀결은 자명하다. 청소년의 문화적 권리를 박탈해야 한다는 것이다. 그들의 시각에서 청소년은 ‘인간’ 범주에 들지 않기 때문이다.

대개 통념이란 사실보다는 말초적 직관에 의지하는 경우가 많다. 이를테면 언제 우리가 이런 질문들을 고심해본 적이 있던가 말이다. 10대들이 게임에 빠져 있기는 한 걸까? 게임이 정말 공부에 지장을 줄까? 게임 때문에 정상적 생활을 하지 못하게 될까?

불행하게도, 그리고 부끄럽게도 청소년보호법 개정안을 도입·시행하는 정부·여당에는 그 흔한 실증적 근거마저 없다. 10대들이 컴퓨터 게임에 취약하리라는 판단은 거의 종교적 믿음에 가깝다. 실제로 온라인 게임을 이용하는 시간은 10대(하루 평균 40분)보다 20~30대(각각 80분과 55분)가 더 많다(‘아이템 현금거래의 사회·문화적 영향 분석’·2007). 유독 청소년의 게임 중독이 심각하다는 주장은 근거가 없는 셈이다(보호받아야 할 사람들은 무기력중에 빠진 20대와 30대).

온라인 게임이 학습에 방해가 된다는 논리는 또 어떨까? 통념에 따르면 학습 시간과 게임 시간이 서로 반비례 관계에 있을 것 같지만 현실은 그렇지 않다. 연구 결과에 따르면, 흥미롭게도 주당 학습 시간이 26시간을 넘어서면 게임 시간은 오히려 늘어난다. 이런 결과는 다음 중 하나를 뜻한다. 첫째, 게임을 많이 하는 10대는 공부도 많이 한다. 둘째, 공부를 너무 많이 하면 여가 시간이 부족해져 다른 활동이 아니라 온라인 게임에 손이 갈 수밖에 없다.

개인적으로 나는 두 번째 해석을 지지한다. 청소년의 ‘정상적’ 사회생활을 방해하는 것은 게임이 아니라 오히려 공부 쪽이라는 판단 때문이다. 10대들의 건강권과 수면권을 침해하는 것은 결국 게임보다 입시경쟁 스트레스가 아니던가. 게다가 일반적으로 게임 과몰입이라 하면 ‘은둔형 외톨이’ 이미지를 떠올리기 쉽지만, 실제 10대들은 집에서 혼자 게임하기보다 PC방에서 친구들과 함께하는 경우가 더 많다. 사회적으로 고립되는 시간은 오히려 공부에 중독된 경우다.

그런 까닭에 10대 문화가 컴퓨터 게임에 친화적이라 해서 그들이 사회적 편견의 희생양이 되고, 나아가 문화적 인권마저 박탈당한다는 것은 희대의 역설이자 비극이 아닐 수 없다. 물론 앞으로 우리의 영리한 10대들은 꼰대들의 시선을 피해 부모의 주민등록번호를 도용하며 셧다운의 위기를 모면할 것이 거의 확실하다. 법 개정이 범죄를 부추기는 셈이다. 무엇보다 놓치지 말아야 할 초점은, 정상적 사회에서 셧다운해야 할 것은 온라인 게임이 아니라 사교육을 비롯한 입시 교육이어야 한다는 사실이다.

〈셧다운제, 여성부의 무지(無知)인가, 무력(武力)인가〉

조학동 기자

게임동아, 2011.11.18

네이버 등 주요 인터넷 포털에서 여성부라고 검색하면서 연관 검색어를 보니 의아했다. 여성부 폐지, 여성부 개드립, 여성부 셧다운제, 여성부 까는 만화, 여성부 만행 등 여성부를 비방하는 내용이 주를 이루고 있던 것. 주로 여성부를 검색할 때 사람들이 저런 내용을 포함해서 검색한다고 생각하

니 아꼈했다. 여성부가 얼마나 사회적으로 비판을 받고 있는지 알 수 있었다.

여기에 여성부로 검색해보니 상태는 더 심각했다. 블로그 란에 가보니, ‘여성부는 빨리 앞드려뻔쳐’ ‘엄마 집나간 여성부 XX들’ 등 부정적인 내용이 가득했다. 주위 사람들에게 물어보니 그나마 나아진 것이란다. 불과 얼마 전까지는 ‘여성부 국제망신’이 연관 검색어로 되어있었다고 한다.

여성부. 왜 여성부가 사회적 호응을 얻어내지 못하고 이렇게 부정적일까. 최근 이 부서에서 실행에 옮긴 ‘셧다운제’(청소년 16세 미만은 법으로 게임을 금지한다)를 살펴보고 나서야, 본인도 왜 그러는지 조금이나마 이해를 하게 됐다.

사실 셧다운제의 취지 자체는 높이 살만하다. 청소년들에게 새벽 12시부터 아침 6시까지 게임을 못하게 하는 것 자체에 어떤 이점이 있으랴. 하지만 그 취지를 조금만 더 들춰내 보니 고약한 악취가 풍기는 것을 알 수 있었다.

우선 여성부 측에서 제시하는 근거가 ‘인터넷 중독에 걸린 청소년이 아주 많다’는 단편적인 부분이 전부라는 게 문제였다. 이후의 논리는 매우 이상하다. 인터넷 중독이 곧 게임중독이란단다. 인터넷에 중독된 청소년 중에서 게임중독의 비중이 얼마가 되는지는 자료가 없다. 그런 부분이 명확해야 법을 상정하고 진행할 텐데, 그냥 “게임은 마약이랑 같아. 막아야 돼” 라며 우격다짐으로 법안을 통과시켰다.

반면에 반전이 있었다. 2010 게임백서를 보니 심야시간에 게임을 이용하는 청소년의 비율이 단 5%에 불과했다. 즉, 셧다운제의 대상인 청소년은 해당 시간에 게임을 많이 하지 않고 있었다. 이정도 수치면 취침 교육이나 캠페인으로도 얼마든지 효과를 볼 수 있을 텐데, 왜 굳이 게임사들을 압박해서 일일이 개인정보 입력란을 만들도록 했을까? 라는 의문점이 생기기 시작했다.

정작 대상인 청소년은 해당 시간에 게임을 많이 하지 않지만, 그 청소년을 막기 위해 만든 법이 셧다운제였다. 규제 대상이 없는 규제라니, 여성부가 바보도 아니고.. 다른 목적이라도 있나? 라고 생각이 드는 부분이다.

그리고 여성부에 대한 비판은 여성부에서 운영하는 페이스북(www.facebook.com/mogef)에서 이유를 조금이나마 엿볼 수 있었다. 여성부 페이스북은, 아니나 다를까 셧다운제와 관련해 많은 이들의 비판의 대상이 되어 있었다. 그리고 거기에는 다음과 같은 말이 주를 이뤘다. “벽이다 벽” “말이 안 통하네” 등등.

여기서 느낀 점은, 여성부가 게임을 대할 때 철저히 논리를 배제하고 세상과 소통을 거부하고 있다는 것이었다. 학부모들이 생각하기에 게임은 공부하는데 방해가 되니까, 자신들이 논리적으로 설명하지 않아도 충분히 지지를 받을 수 있다는 복안일까. 그렇게 생각해보니 무서워졌다. 역시도 이

정도면 무력에 가까운 것이 아닌가. 적법한 절차를 거친 무력이기 때문에 더 무서워졌다.

청소년과 관련된 법은, 늘 청소년을 위해서 실행되어야 한다는 게 개인적인 생각이다. 하지만 셧다운제는 결코 청소년에게 제재수단도, 도움도 되지 않는다. 게임을 못하게 하면 그뿐, 집안에서 제대로 통제가 이루어지지 않는다면 인터넷이나 영화, TV 등 놀 수 있는 수단은 얼마든지 있다. 결국 집안 문제다. 그걸 여성부가 모를 리가 없다.

그리고 청소년의 수면권을 보장한다는 셧다운제의 논리를 주욱 이어가면, 12시부터 6시까지 청소년이라면 무조건 잠을 자게 해야 한다는 쪽으로 확장이 된다. 현재 진행되고 있는 헌법소원도 이와 궤를 같이 한다.

현재 게임업계에서 셧다운제 관련으로 시스템 구축 등에 드는 비용은 연간 300억 원 정도라고 한다. 이 비용이, 여성부의 착오 때문에 허공에 날리는 비용이 되지 않기를 바란다. 게임을 마약에 비유하는 착오는 둘째 치고, 진정 청소년을 위한 여성부가 되는 길마저도 아직은 멀기만 한 것 같다.

〈셧다운제란 ‘독배’ 를 받아 마실 것인가?〉

이택규 기자

베타뉴스, 2011.11.22

‘악법도 법이다.’

소크라테스의 말이다. 그도 그랬을 것이다. 말이 안 되는 ‘법’이라도 ‘법’이니까 따라야 한다. 역사상 가장 위대한 철학자가 말년에 그런 말을 남기고 시대의 좌절 속에서 죽어간 걸 보면 예나 지금이나 비슷한 것 같다. 그가 죽은 지 수 천 년이 지난 지금, 우리도 같은 딜레마에 처해 있다.

기어이 ‘온라인게임 셧다운제’가 시행됐다. 여성가족부가 ‘셧다운제’란 무기를 들고 국내 게임 산업을 농단 하더니, 결국 점령군 행세를 하고 있다. 명분도 실리도 없는 이 법은 청소년을 보호한다는 목적으로 밤 12시가 되면 어김없이 게임을 튕겨낸다.

지난 20일, 셧다운제 시행 후 여가부 홈페이지는 비난의 목소리로 들끓었다. ‘온라인 통행금지법’ ‘신데렐라법’ 등 셧다운제의 폐해에 관한 수많은 의견들이 올라왔다. 여가부를 비꼬는 패러디물들이 인터넷에 봇물처럼 터져 나왔다. 하나 같이 “셧다운제는 게임중독을 근본적으로 차단할 수 없다”는 의견들이다.

그런데도 여가부는 초연하다. 그들에게 향한 모든 비난을 ‘게임에 빠진 어린아이들의 징얼거림’ 정도로 여기는 모양이다. 한국 IT산업에 얼마나 해괴한 족적을 남겼는지 모르고 초지일관 밀어붙이

는 걸 보면, 있으나 마나한 문화부보단 차라리 존재감이라도 있어 보인다. 적어도 “게임이란 ‘마약’으로 부터 우리 가족을 보호하자”라는 철지난 명분이라도 있지 않는가.

다행히 해당 게임이 받는 피해는 적은 것으로 보인다. 시행 첫날 우려했던 혼란은 없었다. 동접자가 크게 줄지도 않았고, 반발도 많지 않았다. 하지만 피해가 덜하다고 가슴 쓸어내릴 일이 아니다. 게임업체에서 4천 억 원을 게임중독방지 기금으로 거둬들이겠다는 주장도 나오고, 셧다운제 적용 연령을 현 16세에서 18세 이상으로 올리자는 소리도 있다. 처음엔 곤장 맞고, 유배 가고, 결국엔 사약 받는 게 죄인의 운명이다. 어차피 그들에겐 게임은 철저히 근절해야 할 ‘악’일 뿐이다.

그렇다면 ‘악법도 법’이라며 독배를 받아 마셔야 하는가? 어렵었다. 먼저 게임산업협회가 정신 똑바로 차려야 한다. 청소년·학부모로 이뤄진 문화연대는 셧다운제 위헌소송을 제기했다. 그런가하면 진보신당 청소년위원회에선 여가부 앞에서 셧다운제 반대 깜짝 집회를 열었다. 셧다운제의 부당함을 알리기 위해 동분서주하고 있다.

그런데 정작 게임업체 당사자인 협회는 너무 소극적이다. 출범 초기 강력하게 대응하겠다는 협회장의 각오와는 달리 이달 초 셧다운제를 골자로 한 위헌소송을 헌법재판소에 소리소문 없이 청구했다. 국내 게임사 10여 개 업체가 공동으로 이름을 올렸다고 한다.

업계에서도 협회가 위헌소송을 제출했다는 사실을 아는 사람은 많지 않다. 술에 술 탄 듯, 물에 물탄 듯 어정쩡하게 넘어가려는 모양새다. 알려져서 좋을 게 없다는 이유다. 물론 업체 입장에선 ‘기업 이기주의’라고 비난 받을까 두렵기도 할 것이다. 그러나 당사자인 업체들이 시민단체 뒤에 숨어 몸이나 사려서야 되겠는가.

흐지부지 넘어가선 안 된다. 이걸 명분싸움이다. 기업 이기주의란 비난에 앞서, 한국 게임이 죽고 사는 문제다. 세계 어느 나라도 셧다운제가 성공한 사례는 없다. 중국, 태국 같은 나라도 셧다운제를 시행했다가 다시 폐지했다. 외국에서도 한국 셧다운제에 대해 조롱 섞인 시선을 보내고 있다. 여론을 보더라도 이것은 청소년들의 인권을 침해하는 ‘악법’이고 잘못된 명분이다. 그 부당함을 강하게 주장해야 한다.

이번 사건을 계기로, 국내 게임산업도 옆을 돌아 볼 때가 됐다. 그동안 한국게임은 앞만 보고 달렸다. 성장 위주의 운영으로 얻은 것도 많지만, 잃는 것도 많았다. 사행성, 과몰입 등 게임에 대한 비뚤어진 인식을 바로 잡지 못했다. 소통대신 방관했고, 신뢰대신 불신을 쌓았다. 콘텐츠로 아이들의 환심을 산 만큼, 대화를 통해 부모들의 신뢰를 얻지 못했다. 오죽하면 부모들이 게임하는 자녀 문제를 여가부에 가서 의논할까.

연탄 나르고, 김장해 주는 이벤트 정도로는 안 된다. 이제는 게임사들이 좀 더 진지하고 적극적

으로 주변 문제를 풀어내야 한다. 게이머와 그의 가족까지 생각하는 넓은 소통이 필요하다. 이렇게까지 ‘치욕’을 당했으면 배수진을 칠 때가 됐다. 한국게임은 더 이상 물러설 곳이 없다.

지금 한국 게임은 ‘셧다운제’라는 독배를 들고 있다. 소크라테스처럼 ‘악법도 법’이라며 받아 마실 것인가. 아니면 그 법을 따르는 세상을 바꿀 것인가. 중요한 선택 위에 놓였다. 눈치나 보며 옹크리고 있다간 다음엔 ‘독배’ 대신 ‘교수대’ 앞에 설지도 모른다

〈정부·조선 ‘게임 마녀사냥’, 의도가 뭘까?〉

이동연 한국예술종합학교 교수
프레시안, 2012.2.2.

최근 정부와 보수 언론이 주도하는 게임 죽이기는 마치 중세 시대 마녀사냥을 연상케 한다. 중세 마녀사냥은 성주나 위세 높은 귀족이 한 여자를 마녀로 지목해 자신의 잘못을 그 여자에게 덮어버리거나 전가시키는 권력 게임이다. 지나친 비유일지 모르겠으나 지금 게임은 에밀리 브론테의 <제인 에어>에서 마녀로 몰려 옥탑 방에 갇힌 로체스터의 부인 버사, 혹은 나다니엘 호손의 <주홍글씨>의 주인공 헤스터 프린 같아 보인다. 중세의 마녀 공포는 후기 자본주의 시대에 와서 게임 좀비 공포로 바뀌었다.

알다시피 요즘 게임 죽이기, 게임 마녀사냥을 시작한 곳은 교육과학기술부와 <조선일보>다. 교과부 이주호 장관은 1월 26일 학교 폭력의 주원인 중의 하나가 게임중독이고, 이를 해결하기 위해 게임을 2시간 이용하면 10분간 휴식을 하는 소위 ‘쿨링오프제’(cooling off)를 도입하겠다고 발표했다. 거기에 학교 폭력을 예방하기 위해 게임업계로부터 기금조성을 요구하겠다고 한다. 작년에 여성가족부가 문제의 게임셧다운제를 밀어붙이면서 게임업계로부터 1%의 게임 중독 예방기금을 요구한 것과 그 과정이 흡사하다. ‘청소년의 건강과 대인관계를 해치는 악덕업자’로 낙인 찍힌 게임업계가 이들 기관으로부터 그 대가로 돈까지 토해내야 하는 봉이 된 것이다.

여성가족부가 청소년 게임셧다운제 도입을 추진할 당시 주장한 논리는 아이들의 수면권 확보였다. 아이들이 게임 때문에 잠을 안 잔다는 것이다. 이번에 교과부가 주장한 것은 학교 폭력이다. 게임 때문에 학교 폭력이 심각하게 증가했다는 것이다. 그러나 교과부는 객관적인 근거 자료를 제시하지 못했다. 그냥 몇 사람의 말을 참고로 학교 폭력의 주범으로 게임을 지목한 것이다. 청소년 보호법 제정의 계기가 되었던 1996년 일진회 사건이 그랬다. 당시 청소년 폭력조직의 배후로는 만화가 지목됐었다. 당시에 객관적 근거는 없었다. 가해 청소년의 심문에서 나온 이야기를 엮어서 만화가 폭력의 주범으로 낙인 찍혔다. 달라진 게 아무 것도 없다. 만화가 게임으로만 바뀌었을 뿐이다.

학교 폭력의 심각함을 부정하지는 않는다. 다만 그 근원을 게임 중독으로 전가시키려는 교과부의 치졸한 문제 해결 방식에 분노할 뿐이다. 학교 폭력의 주된 원인이 과연 게임 중독일까? 아이들

이 폭력적인 게임을 즐기면 학교에서도 폭력적으로 변한다는 것은 단지 막연한 가설에 불과하다. 문제는 그러한 가설이 기정사실화되고, 이 과정에서 발견되는 극히 일부의 연관성을 우리 사회가 결정적인 요인으로 봉인한다는 점이다. 물론 1인칭 슈팅게임을 많이 하는 소수의 아이들의 성향이 폭력적인 잠재성을 가질 수는 있다. 전혀 없다고는 말할 수 없다.

그러나 학교 안에서 벌어지는 왕따, 금품 갈취, 상습 폭행의 주원인은 게임이 아니라 학교 그 자체이며, 교육 그 자체고, 한국의 가부장제 그 자체이다. 상대방에 대한 배려와 돌봄의 문화를 가르치는 것보다 경쟁과 입시를 가르치는 학교에서 아이들이 배우는 것은 차별과 이기주의, 탐욕이다. 학교 스스로가 이 경쟁의 윤리를 버리지 않는 한, 학교 폭력은 해소되지 않을 것이다. 게임중독이 학교 폭력의 원인이 아니라 오히려 학교 폭력이 게임 중독의 원인이 아닐까? 학교와 교사의 폭력적인 언어와 무관심, 교과부의 폭력적인 경쟁주의, 부모들의 폭력적인 언행이 아이들이 외롭게 게임하도록 만들어 버린 장본인들이 아닐까?

게임포비아 유포자 <조선일보>

소관 사안도 아닌 게임 중독 문제에 교과부가 올인하는 이유는 분명하다. 게임중독에 대한 사회적 공포심을 불러일으키는 것이 학교폭력의 근본적인 문제를 해결해야 하는 교과부의 자기 책임을 완화시키는 데 있어 더 없이 효과적이기 때문이다. 교육체계, 교육철학, 교육 서비스에 대한 근본적인 개혁 없이는 해결이 불가능한 학교폭력의 문제를 게임중독으로 전가시키면서 일종의 블라인드 효과, 즉 막가림 효과를 노린 것이다. 더욱이 학교 폭력에 필요한 예산을 확보하기 위해 게임중독을 심각한 이슈로 끌어 올려 사회적 공포심을 조장한 후, 게임업계로부터 기금을 얻어내려는 속셈이 너무나 뻔히 드러나 보인다. 게임이 봉인가? 마치 학교 일진이 아이들 협박해서 뺑 뜯는 것도 아니고...

재미있는 것은 이러한 사회적 공포심을 확산시키기 위해 교과부가 <조선일보>를 이용했다는 점이다. 1월 31일부터 연이어 계속된 <조선일보>의 '게임중독 특종' 보도를 읽다보면 정말 게임이 마약 같고, 인생 막장의 증거물 같아 보인다. <조선일보>가 연이어 1면을 털어 게임 중독의 문제를 부각시키는 게 교과부와와의 사전 교감 없이 가능했을까? 실제로 이주호 장관은 이 문제를 조중동에서 전면적으로 다루어 줄 것을 요청했다는 후문이다.

게임포비아를 확산시키기 위해 <조선일보>가 선택한 도구는 과학과 임상이다. 뇌 전문의 인터뷰와 뇌 사진을 동원해 게임 중독이 뇌에 미치는 심각한 영향을 언급하면서 <조선일보>는 '마약중독자와 같은 증상' '인간을 움직이는 관제탑에 게임이란 테러리스트가 점령한 꼴'이라는 극단적인 표현을 사용한다. 또한 발가벗은 채 게임 테블릿 마우스를 움직이는 유아의 사진을 싣고, 게임 때문에 인생이 망가진 한 청년의 수기를 실으면서 자극적인 임상 사례가 낼 수 있는 최대한의 공포효과를 뽑아냈다. <조선일보> 특집 기사가 노린 것은 게임 중독의 심각성을 일반화시키는 것이다. 문제는 그러한 극단적인 일부의 사례들이 게임을 하는 수많은 유형의 다양한 게이머들 모두가 그런 것처럼 '일반화'라는 착시 현상을 조장한다는 점이다. 게임을 죽이기 위해 극단적인 사례를 들고, 그

것이 마치 합리적이고 객관적인 일반 현상인 것처럼 믿게 만든다는 점이다.

게임중독론에 숨겨진 실체

이 글을 쓰고 있는 나 역시 게임의 중독성을 부정하거나 중독의 극단적인 사례가 전혀 없다고 생각하지는 않는다. 그럼에도 최근 정부와 보수 언론이 앞장서서 살벌한 게임 공포심을 만드는 행태는 순수해 보이지 않는다. 게임포비아 유포가 지닌 목적의 실체는 다른 곳에 있다. 어찌 보면 해묵은 게임 중독 이슈의 이면을 들여다보면, 최근 서울교육청에서 제정한 ‘학생인권조례안’에 대한 교과부의 견제 전략과 해이해진 대중들의 기강을 바로 잡으려는 훈육주의, MB 정부의 태생적인 기독교 보수주의관이 들어있다. 게임의 문제를 해결하려는 정부나 교육계 보수언론계, 시민단체들의 방식이 오히려 핵심을 놓치고, 자신들의 이해관계를 관철시키기 위해 게임을 희생양으로 삼는 노골적인 저의가 의심스럽다는 생각이다.

학교 폭력은 근본적인 해결이 어려운 난제이고, 그 사안만큼 이슈화하기가 쉽지 않다. 너무 익숙하기 때문이다. 교과부가 학교 폭력 근절 캠페인의 홍보를 위해 게임 중독을 선택했고, 그 여론화를 위해 <조선일보>를 선택한 것은 어찌 보면 이미 예정된 전략이다. 그런데 실제 이 문제가 이슈화 되면서 교과부는 서울시 교육청이 주도했던 학생인권조례의 사회적 설득 분위기를 일시에 무력화시켰다. 게임중독론의 극단적 임상 사례들이 일반인들에게 공포심을 안겨주었고, 학부모들은 학교 폭력이 게임 중독 때문인 것으로 믿으며, 안 그래도 건방지고 제멋대로의 학생들에게 ‘인권은 무슨 인권’이라는 부정적인 생각을 갖게 만든다. 또한 게임포비아의 사회적 확산은 사회적 노동인력들의 기강을 바로 잡는 데 좋은 효과를 발휘한다. 게임 중독에 빠져 실패한 인간의 이미지는 국가를 위해 열심히 봉사하고, 기업이윤을 위해 충실하게 일하는 사람들의 이미지와 대비된다. <조선일보> 캠페인은 게임하면 패가망신한다는 사회적 경각심을 심어주기에 충분하다.

한 가지 주목할 사실은 MB 정부 국정 철학의 이면에 자리 잡은 기독교 보수주의관이 게임에 대한 일방적인 혐오감과 극단적인 증오심을 가중시켰다는 점이다. 현재 기독교계에서 가장 우려하는 것은 청소년 기독교신자들이 급격하게 줄어드는 현상이다. 그리고 교회에서 청소년 선교사업의 가장 큰 걸림돌로 생각하는 것이 바로 아이들의 게임이다. 실제로 게임 때문에 교회에 나가지 않은 청소년들이 적지 않다. 게임은 교회의 적이고 청소년 사역의 최대 악이다. 현재 게임에 대해 가장 부정적인 입장을 가지고 여가부와 교과부의 게임 중독론 확산을 위해 협력하고 있는 ‘기독교윤리실천운동본부’(이하 기윤실)의 핵심 인사들은 게임을 포함한 대중문화 매체가 건전한 기독교 청소년 문화를 방해한다는 생각을 갖고 있다. 기윤실의 대표였던 손봉호, 강영안 교수는 신칼빈주의 계열의 네덜란드 개혁신학파로서, 이들은 대중문화의 문제를 외면하지 않고 직접 싸워서 속세에 빠진 대중들을 적극적으로 구원하자는 사명의식을 갖고 있다. ‘여가부-교과부-기독교 시민단체’의 삼각동맹은 게임 중독의 문제를 너무 보수적이고 극단적이고 일방적으로 몰아가 실제 문제 해결의 실마리에서 멀어지고 말았다.

교육제도 실패를 왜 게임에 전가하나

나는 게임 중독에 대해 극단적인 공포심을 유발시키는 방식으로는 근본적으로 문제를 해결할 수 없다고 본다. 그래서 여가부가 주도한 청소년 ‘게임이용셧다운제’와 교과부의 게임이용시간 쿨링오프제가 근본적인 해결책이 아니라고 본다. 실제로 작년에 도입된 게임 셧다운제로 인해 청소년 게임 이용이 줄어든 것은 여가부의 예상치보다 훨씬 밑도는 4% 미만이었다. 그것은 어떤 점에서 사회적 책임을 법과 제도로 떠넘기려는 태도이자, 게임중독을 이용해 자신들의 권력을 강화하려는 수단밖에는 되지 않는다.

이미 알다시피, 미국 캘리포니아의 대법원에서 게임중독의 해결을 위한 국가기관의 강제적 조치가 위헌으로 판결났고, 스웨덴 정부 산하기구 ‘미디어카운슬’에서도 게임 이용과 아동의 폭력 간 연관성을 입증할 수 있는 근거가 충분치 않다고 발표하기도 했다. 중요한 것은 뇌사진이나 충격적인 입사 사례를 통해 게임포비아를 유포하는 게 아니라 게임에 대한 인식, 자녀들과 학생들에 대한 삶의 전체적인 배려, 정부와 학부모의 교육에 대한 가치관의 변화 속에서 게임의 과몰입 문제를 해결하려는 의지다. 게임 과몰입에 빠져있는 아이들에게 게임을 일방적으로 중단시키는 방식보다는 게임 대신에 다른 놀이를 다양하게 권하고, 다른 매력적인 일들을 사회가 적극적으로 권하는 교육적 배려 속에서 해결될 수 있다.

결국에는 자기 스스로 결정할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다. 공부 아니면 게임이라는 극단적인 이분법을 해소하고 삶의 다양한 선택의 지점들을 열어주고 이를 위해 시간을 갖고 이야기를 나누는 방식이 더 실질적인 방법이다. 우리보다 먼저 게임중독의 사태를 경험한 미국의 교육계에서 최근에 선택한 대안도 바로 게임에 대한 직접적, 강제적 규제방식이 아니라 게임 외부의 환경을 개선하는 것이다. 게임이 부분적으로는 아이들의 창의력이 큰 도움이 될 수 있는 자원들도 충분히 보유하고 있다는 말은 굳이 부연설명하지는 않겠다. 게임 중독에 대한 정부의 역할의 필요성을 이해하지만, 이런 식으로 게임 공포심을 대중들에게 유포해서 돈과 법으로 감각과 감성의 문제를 일거에 해결하려는 방식은 이제 그만 했으면 한다.

〈게임 셧다운제, 게임포비아, 팬옵티콘 사회〉

이동연 한국예술종합학교 교수

문화연대 뉴스레터 문화빵 창간호, 2012.9.18

최근 인터넷 실명제가 위헌판결을 받으면서 게임 셧다운제의 위헌 여부도 관심사로 떠오르고 있다. 헌법 재판소는 인터넷 실명제가 게시판 이용자의 익명 표현의 자유, 정보통신서비스 제공자의 언론 자유, 게시판 이용자의 개인정보 자기결정권이라는 3가지 기본권을 침해했다고 판결했다. 헌법재판소는 “공익적 목적을 위해 입법자가 기본권을 제한하는 법률을 제정할 때 그 정도가 과도해서는 안 된다”고 판단했다. 특히 헌법재판소는 인터넷 실명제의 효과에 대해서도 부정적으로 판단했다. “

인터넷 실명제 이후에도 악성 게시 글이나 댓글이 의미 있게 감소하지 않았고”“표현의 주체나 기간, 내용을 떠나 과도하게 익명 표현의 자유를 제한하고 있으며”“일부 소셜네트워크서비스(SNS)에는 실명제 적용이 불가능하다”는 것이 위헌의 중요한 사유이다.

인터넷 실명제의 위헌 판결은 현재 위헌 소송을 벌이고 있는 게임 셴다운제와 상당히 유사한 상황을 공유하고 있다. 게임 셴다운제 역시 개인의 게임을 할 수 있는 자율적인 권리를 침해하는 데다, 셴다운제 실시 이후에도 청소년들의 게임이용이 크게 줄어들지 않았기 때문이다. 게임 셴다운제는 인터넷 실명제처럼 과도한 개인의 자율권의 침해와 법적 실효성의 차원에서 위헌적인 요소를 안고 있다. 게임 셴다운제는 일정한 시간 내에 청소년들의 게임 이용을 원천적으로 차단한다는 점에서 인터넷실명제보다 더 심각한 위헌적 요소를 갖고 있다. 그렇다면 왜 여성가족부는 과도하게 청소년들의 게임 이용을 규제하는 것일까?

위헌적인 요소를 감수하면서까지 게임 셴다운제를 관철시키려는 것은 게임에 대한 기성세대의 사회적 포비아를 드러낸다. 게임 셴다운제는 어떤 주체의 시선이 고정되어 있음을 알 수 있다. 청소년에 대한 어른들의 고정된 시선이 그것이다. 그것은 어떤 점에서 노동의 윤리와 가치를 중시하는 주체, 자녀들의 성공을 기원하는 주체, 규범화된 삶을 강요하는 주체의 시선이 작동한 결과이다. 게임 셴다운제는 근대적 규율권력의 메커니즘이 작동하고 있다. 게임이라는 상호작용적이고 탈근대적인 매체에 가해지는 규율권력은 ‘감시와 처벌’에 기반한 근대적 권력이다. 푸코에 의하면 근대 규율권력은 잘못을 저지르면 참수나 태형과 같이 신체에 직접 형벌을 가하는 중세와는 다르게 죄수를 감옥에 가두는 방식을 취한다. 이는 일정한 훈육을 통해 죄수들을 교화하여 후에 선량한 노동주체로 전환시키려는 목적을 가지고 있다. 이를 위해 감옥이라는 근대적인 훈육 장치는 죄수들을 전방위적으로 감시하고 이들의 일상을 통제하여 훈육하는 방법들을 개발하는데, 대표적인 방법이 ‘팬옵티콘적인 감시’이다. 팬옵티콘적인 감시는 감시자 한 사람이 다수의 죄수들을 한 번에 감시할 수 있다는 점에서 1인칭 시점의 감시이며, 원근법적인 시각성을 보유한다.

흥미로운 점은 게임 셴다운제를 밀어붙이려는 심리적 기제가 이러한 팬옵티콘적인 감시의 방식을 취한다는 점이다. 청소년 게임셴다운제나, 게임쿨링오프제와 같은 게임을 규제하는 훈육 방식의 기제들은 근대적인 물리적 공간의 형태를 가진 감옥에서의 팬옵티콘적인 감시와 다르게 탈물리적이고 탈공간적인 감시체계를 갖는다. 온라인 중심의 오늘날의 게임은 컴퓨터상에서 모든 감시가 가능하며, 기술적 통제 역시 가능하다. 셴다운제, 쿨링오프제도 온라인에서 벌어지는 기술적 통제 중의 하나이다. 게임에 대한 감시는 온라인과 오프라인 모두에서 가능하고 일상적으로 이루어진다. 아이들이 부모에게 가장 많이 듣는 말이 “게임 좀 그만하고 공부 좀 해라”이다. 아이들이 거실에서 사라지면 부모들은 아이가 게임을 하고 있는 건 아닌지, 감시의 눈초리를 게을리 하지 않는다. 미디어 역시 어떤 반인륜적, 청소년 범죄가 일어날 시에 그 범죄자가 혹시 게임과몰입에 빠지지 않았는지 관찰하거나 유도 심문한다. 게임과 게임의 행위에 대한 감시는 그런 점에서 전방위적이고 팬옵티콘적이고 원초적이다. 국가의 게임에 대한 감시 장치들은, 보수언론들이 취하는 게임에 대한 히스테리는 게임 이용자들, 특히 게임 과몰입자들을 감옥의 수감자로 대하는 방식을 취하고 있다.

게임 셧다운제는 그런 점에서 게임을 감시하기 위한 심리적 기제인 것이다. 많은 사람들이 게임 셧다운제가 쿨링오프제로 청소년들의 게임이용을 감시하는 것은 불가능하다고 말한다. 청소년들은 심야에 게임을 하기 위해 부모들의 ID를 도용할 것이고, 쿨링오프제가 실시되어도 다른 ID를 중복 재생해서 게임을 지속하려 들기 때문이다. 그렇다면 게임에 가해지는 규제와 통제장치들은 결국 게임을 완전하게 감시할 수 없는 것일까?

팬옵티콘적인 감옥의 감시체제가 아무리 강하게 작동되어도, 그 감시의 시선을 피해 다른 짓을 할 수 있는 수감자들이 있듯이, 게임에 대한 완벽한 감시 역시 불가능하다. 게임 이용자들은 게임을 통제하면 할수록 게임을 할 수 있는 다른 대안들을 만들어 낸다. 게임을 규제하려는 사람들도 그 사실을 잘 알고 있고, 게임이한 놀이를 법으로 완전히 금지하지 않는 이상, 그것을 원천적으로 봉쇄할 수 없다는 것도 잘 알고 있다. 그럼에도 왜 이러한 감시의 장치들을 무리하게 도입하려 할까?

그것은 게임에 대한 어떤 공포를 제도와 법이라는 규제 장치로 너무 쉽게 해소하려들기 때문이다. 게임포비아는 결과적으로 게임을 감시하고, 게임을 하는 사람들을 훈육하는 장치들을 개발하게 만들었다. 게임등급이 가장 일반적인 장치이고, 셧다운제, 쿨링오프제, 심지어는 게임을 마약류로 분류하려는 시도들도 감지되고 있다. 셧다운제, 쿨링오프제 같은 장치들은 많은 시민들, 특히 부모 세대들에게 합리적인 규제로 인식되고 있다. 청소년들에게 게임을 아예 하지 말라는 것이 아니라 숙면을 취해야하는 밤에는 피하고, 게임을 장시간 하는 데 따른 신체적 피로도를 고려해 적당히 하라는 조치들은 표면적으로 보면, 합리적인 것 같다.

그러나 그러한 장치들이 수행되는 과정과 방식을 보면 일방적이고 폭력적임을 알 수 있다. 규제의 이름에서 알 수 있듯이, ‘셧다운’(shut down)이나 ‘쿨링 오프’(cooling off)와 같은 규제방식은 어떠한 예외도 두지 않는다. 12시가 되면 무조건 청소년들은 게임할 수 없고, 2시간이상 게임을 지속할 수 없다. 이러한 규제 장치들을 적어도 이 규제의 시간에는 어떠한 예외도 없고, 고려될 것도 없으며 일방적이다. 그런 점에서 이러한 규제장치들은 방법적으로는 시간을 규제하지만, 내용적으로는 개인의 신체를 훈육하는 목적을 가지고 있다. 그러나 이러한 훈육 장치들은 감시받는 자들의 미시권력에의 의지로 인해 성공을 거둘 수는 없다.

게임포비아는 결국 이러한 규제 장치들을 통해서 포비아의 심리를 해소하려는 목적을 가지고 있다. 포비아의 심리는 대상에 대한 주체의 억압적인 의식의 극단적 형태이다. 포비아의 두 가지 심리 상태인 두려움과 혐오감은 짝패이다. 게임의 규제장치들, 훈육장치들은 결국 게임포비아를 생산하는 자들을 위한 것이다. 게임을 싫어하는 어른들은 이렇게 생각한다. “제발 뭐든 지 법으로 규제해서 우리 아이 게임 좀 그만하게 만들어 주세요.” 청소년 게임셧다운제나 쿨링오프제는 결국 청소년을 위한 것이 아니라 부모들을 위한 것이다.

흥미로운 점은 게임포비아가 다수라면, 게임필리아, 게임을 좋아하는 사람들도 다수라는 점이다. 보통 포비아의 발생은 다수가 소수를 억압하려는 히스테리컬한 심리 기제에서 비롯되지만, 게임

포비아의 경우에는 다수가 다수에 대한 공포심과 혐오감을 드러낸다. 게임포비아의 발생원리는 그런 점에서 아주 특이한 경우이다.

〈청소년에게 필요한 건 ‘공부 섧다운제’ 다〉

김성완 부산게임아카데미 교수
2012.11.20, 한경닷컴 게임톡

지난해 18대 국회에서 통과된 게임 섧다운제는 기존의 게임 사전 심의 제도에 더해서 게임 산업을 규제하는 대표적인 악법이다. 이 법의 통과를 저지하려는 노력들이 있었지만 안타깝게도 법은 통과돼 지난해 11월부터 발효되어 현재까지 실시되고 있다.

법 실시가 1년이 된 시점에서 그 실효성이 0.3%에 불과하다는 조사가 나왔음에도 불구하고 여성가족부의 주도로 그 적용 범위를 모바일 게임에까지 확대하려 하고 있다. 만일 그렇게 된다면 기껏 얻어낸 오픈 마켓 자율 심의라는 공간도 물거품처럼 사라질지 모른다.

구체적인 언급없는 유력 후보들의 게임공약

게임계는 이번 대선을 앞두고 유력 대선 후보들의 공약에 많은 기대를 하고 있다. 좀 더 나은 방향으로 개선된 게임관련 정책이나 공약을 기대했다. 하지만 현재 뚜껑이 열린 상태에서의 상황은 그렇게 희망적이지 않다.

총론에서는 세 후보가 모두 게임 산업을 포함한 콘텐츠 산업을 적극적으로 육성하고 규제에 대해서도 개선하도록 노력하겠다는 의지를 밝히고 있다. 하지만 현재 게임 산업에 실질적인 악영향을 끼치고 있는 게임 섧다운제 같은 구체적인 규제 정책의 개폐 등에 대해서는 언급을 하지 않고 있다.

대선을 앞두고 있는 시점에서 후보들은 한 표라도 더 얻기 위해서 총론에서는 여러 희망적인 공약들을 제시하고 있지만 그 공약이 게임 섧다운제 폐지 같은 구체적인 약속이 아니라면 그 실현 가능성은 미지수라고 할 수 있다.

현재 문재인 민주당의 대선 후보는 그나마 지난달 방문했던 판교 테크노벨리 글로벌 R&D 센터에서 “한국 경제의 더 높은 도약을 위해서는 ICT 위상의 회복이 필수”라며 ICT산업에 대해 “실효성 없이 산업만 위축시키는 불필요한 규제는 과감히 폐지하겠다”는 식의 총론적인 지원 의지는 피력하고 있지만 게임 섧다운제에 대한 구체적인 언급은 아직 없다.

새누리당의 대선 후보인 박근혜 후보의 경우도 대선 후보들 중에서는 유일하게 부산에서 열린 국제 게임 전시회 지스타에 전격 방문하는 행보를 보였다. 하지만 행사장에서 한 학생이 게임 섧

운제 대해서 던진 돌발 질문에는 즉답을 피하였다. 게임 셋다운제 등 게임규제에 대해서는 분명한 입장을 밝히지 않고 있는 상태다.

“마약중독=게임중독” 믿는 도끼에 발등

물론 정치권에는 게임 산업에 적극적으로 우호적인 인사들도 있다. 대표적으로 민주통합당 전병헌 의원이 있다. 그는 현재 애플 앱스토어와 구글 플레이에 게임 카테고리가 열릴 수 있도록 오픈마켓 자율 심의 법안을 대표 발의했다.

지난 18대 국회에서 게임 셋다운제에 반대하는 감동적인 연설을 했던 한나라당의 김성식 전 의원도 있다. 김성식 전 의원은 최근 야권의 유력한 대선 후보인 안철수 캠프에 합류해서 공동선대본부장을 맡아 게임계에서는 안철수 캠프에 거는 기대가 컸다.

특히 안철수 후보 본인이 국민대를 방문한 자리에서 이니셜D를 언급하기도 하고 과거 하이텔 개오동에서도 활동했던 게임 마니아 출신이라는 것도 알려지면서 어느 때보다도 기대가 컸다.

게임계는 대선이라는 중대한 시기를 맞아 게임 산업에 대한 정치권의 전향적인 정책 제시를 기대한다. 이와는 달리 정치권의 기대 수준은 여기에 못미치는 상태다. 이대로 간다면 대선 이후에도 현재의 상태보다 더 개선되기보다 그대로이거나 더 나빠질 상황까지도 예상된다.

한국 사회는 이토록 게임에 적대적인가?

정치권이 이렇게 게임 산업에 대한 구체적인 규제 완화 정책을 추진하는 데 적극적이지 못한 이유는 기본적으로 중요한 유권자들인 학부모들의 생각을 넘어서기 힘들기 때문이다.

학부모들의 생각은 고스란히 우리 사회의 통념을 반영하고 있다. 게임계에 가장 우호적일 것으로 기대했던 안철수 캠프의 정책 공약집에서마저 모독이나 다름없는 “게임은 마약”이란 표현이 등장했다는 것은 게임 셋다운제 통과를 주도했던 최영희 의원의 생각이 결코 일부의 강경한 의견이 아니란 것을 알 수 있다.

이런 상황에서 게임 산업이 아무리 다른 한류 산업보다 더 많은 돈을 벌어들이는 수출 효자이라고 호소를 해봐야 별로 효과를 얻지 못한다. 이런 상황에서 “게임도 문화 예술의 하나”이고 “표현의 자유를 보장받아야 한다”는 주장은 일견 사치스런 주장에 불과한지도 모른다.

게임에 대한 사전 심의나 셋다운제 등 게임 산업 규제책에 대해 정치권이 전향적인 자세를 가지도록 바꾸려면 무엇이 필요할까. 우선 그들의 권력 기반인 일반 국민들의 생각부터 바꾸어야 한다는 결론을 내릴 수 있다.

한국 사회는 세계 그 어디보다도 치열한 경쟁 사회이다. 이 치열함이 한국을 가난한 후진국에서

세계 10위권의 경제 대국까지 빠르게 끌어올렸지만 이 과정에서 일과 공부에 전적으로 매진해야 했다. 이에 비해 인생을 즐기거나 여유도 없이 노는 것에 대한 적대적 인식을 형성했다. 특히 자라나는 청소년에게는 놀이를 멀리하고 공부에 전념할 것을 강하게 요구해왔다.

이 치열한 경쟁의 또 다른 결과가 어떠한 지는 여러 통계로부터 쉽게 알 수 있다. 한국은 세계 최장 근무시간, 세계 최장 공부시간, 자살률 세계 1위, 출산율 세계 꼴찌, 행복지수 꼴찌의 나라다.

한국 사회는 경제적인 면에서도 10년째 국민 소득 2만달러의 언저리에서 맴돌고 있다. 왜 우리가 그토록 빠르게 성장하던 동력을 잃고 사회는 심하게 양극화되고 자살과 끔찍한 범죄는 더욱 증가하기만 하고 출산율은 바닥인지 그 이유를 깊이 반성해야 한다.

게임은 마약이 아니라 사회안전망

한국 사회에서 부모들은 과도한 근무시간으로 자녀들을 제대로 돌볼 시간이 없다. 부모의 빈 자리는 공부 위주 사교육에 의존해 메우고 있다. 아이들은 치열한 경쟁 속에서 학교와 학원을 전전한다. 그 과정에서 오히려 정신을 망가뜨리고 공부 효율을 현격히 떨어뜨릴 만큼 비이성적으로 과도한 공부 시간에 억눌려 있다.

요즘 청소년들이 욕을 입에 달고 살고 예전과는 달리 같은 반 급우를 집단적으로 괴롭히는 이유가 뭘까? 그들의 처지는 인간이 아니라 성적 제조 공장에서 집단으로 사육되는 가축과 다를 바 없는 것이다. 게임 중독은 이런 환경이 원인이 되어서 발생하는 결과일 뿐이다. 설사 게임이 없다고 해도 아이들은 열악한 처지에서 잠시라도 도피하기 위해 다른 무슨 일이라도 할 것이다.

실제로 예전에는 청소년들이 본드나 부탄 가스를 환각제로 이용했다. 괴로운 현실을 잊기 위해 아이들은 진짜 마약이 아니라 해도 어떤 것이든 마약처럼 이용하는 것이다. 본드나 부탄 가스가 원래 마약이 아니듯이 게임도 마약이 아니다. 아이들은 다른 게 없다면 제자리에서 빨리 돌면 어지러워지는 것까지도 마약처럼 이용할 것이다.

이런 열악한 현실에서 게임은 청소년들에게 현실의 괴로움을 잊는 마약이나 환각제 같은 걸 제공하는 게 아니다. 게임이 청소년들에게 제공하는 것은 그들의 자유 의지로 뭔가 능동적으로 할 수 있는 기회다.

무엇보다도 아이들이 게임을 선호하는 이유는 게임은 기본적으로 상호작용성을 지니고 있기 때문이다. 다른 매체와는 달리 수동적인 관객이 아니라 능동적인 플레이어로 참여하여 행동할 수 있게 해준다. 대학에 진학하기까지 하루의 대부분의 시간을 일방적인 시간표에 따라 수동적으로 끌려 다녀야 하는 아이들에게는 제대로 주어지지 않는 것이다.

사실 자살이란 아무 것도 자신의 의지로 할 수 없는 억압된 환경 속에서 유일하게 스스로의

의지로 선택할 수 있는 행위가 자신의 목숨을 스스로 끊는 것밖에 남아 있지 않을 때 생길 수 있다. 극단의 벼랑에 몰린 아이들에게는 학교와 학원을 전전하다 밤늦게 돌아와 잠자리에 들기 전에 잠시나마 하는 게임도 그들이 살아 있을 이유를 제공할 수가 있는 것이다.

뭔가를 진정 스스로 자유롭게 선택해서 행동할 수 있는 시간이야말로 그들에게 인간으로서 존재할 이유를 제공한다. 지난해 11월 20일 게임 셋다운제가 실시된 바로 다음날 청소년의 자살이 발생했다. 그리고 지금까지도 그치지 않는 것이 과연 이런 이유와 전혀 무관한 우연의 일치일 뿐일까?

게임의 긍정적인 힘 발견하고 ‘공부 셋다운제’를!

이들을 제대로 살리기 위해 절실하게 필요한 것은 과도한 공부시간 속에서 그나마 일말의 능동적 자유를 제공하는 게임마저 차단하는 것이 아니라 그들의 과도한 공부 시간과 사교육을 줄여주는 것이다. 그리고 그들이 자발적으로 선택해서 자신의 시간을 활용할 수 있는 최소한의 그들만의 자유로운 여가시간을 보장해주는 것이다.

청소년들이 자신들에게 주어진 충분한 여가시간에 독서를 하거나 음악을 듣거나 영화를 보거나 게임을 할 수 있다면 굳이 밤늦은 시간에 게임을 하지 않아도 될 것이다. 또한 게임 산업의 발목을 잡으면서까지 게임 셋다운제를 실시할 필요도 없다. 우리 청소년들에게 진정으로 필요한 것은 게임 셋다운제가 아니라 공부 셋다운제다.

아이들을 살리는 것이 바로 우리 사회의 미래를 살리는 것이고 결국 미래에 대한 희망을 되살려 우리 사회 전체를 다시 건강하게 만드는 일이다. 게임은 마약도 아니고 일이나 공부를 방해하기만 하는 그런 존재도 결코 아니다. 우리 사회가 게임을 부정적으로만 보고 규제하기 위해 애쓰는 동안에 구미 선진국에서는 오히려 ‘게이미피케이션’이라 하여 게임의 긍정적인 힘을 이용해서 현실 세계의 어려운 문제를 해결하려는 시도를 하고 있다.

우리도 이제 게임, 즉 놀이의 긍정적인 힘을 발견하고 이용할 때이다. 누구도 놀이에서 이겼다고 혹은 졌다고 자신의 인생을 그 승부에 따라 결정적으로 판단하지 않는다. 이겼더라도 자만하지 않고 졌더라도 포기하지 않고 다음 번 놀이를 즐겁게 준비하는 것이다. 그게 바로 놀이다. 우리 아이들이 학교나 사회에서도 놀이에서처럼 실패를 다시 도전하라는 메시지로 여긴다면 더 살만한 세상이 될 것이다.

성인으로서 온전하게 사회의 책임 있는 존재가 되려면 청소년기에 충분한 놀이를 즐겨야 한다. 놀이는 그 결과가 책임을 요구하지 않기 때문에 결과에 대한 부담 없이 완전한 자유의사로 전력으로 몰두할 수 있는 활동이고, 이를 통해서 결과에 연연하지 않는 관대함과 실패에 대한 배려심을 배울 수 있다.

우리 아이들을 공부라는 지옥에서 구할 수 있는 건 놀이밖에 없다. 그들에게 놀이를 돌려주어

야 한다. 아이들은 놀기 위해 이 세상에 온다. 그들을 벼랑으로 몰아세워서 저 세상으로 보내는 일이 더 이상 없어야 할 것이다.

〈사회적 관리 장치로서 게임 셧다운제〉

이동연 한국예술종합학교 교수
문화연대 뉴스레터 문화빵 15호, 2013.4.11

청소년 게임 셧다운제(이하 셧다운제)는 청소년보호론을 명분으로 규제할 수 있는 가장 높은 수준의 사회적 관리 장치이다. 셧다운제는 이미 심의를 했던 게임물을 대상으로 다시 시간을 규제하는 제도이기 때문이다. 매체의 규제와 시간의 규제가 합쳐진 것이 바로 셧다운제이다. 셧다운제는 그런 점에서 청소년보호론의 사회적 강화를 위한 초월적 규제방식이다. 셧다운제는 게임물 등급위원회가 등급 분류한 내용과는 무관하게 청소년보호법에 의해서 자체적으로 시간을 규제하는 방식으로 게임콘텐츠를 규제하기 때문에 다른 매체의 청소년 유해성을 고시하는 것과는 차원이 다르다.

또한 셧다운제는 이미 등급이 분류된 게임콘텐츠를 다시 이용 시간으로 규제하는 이중규제의 성격을 갖기 때문에 강력한 청소년보호론을 표방하고 있다. 당초 청소년보호법이 청소년에게 유해하다고 판단되는 매체를 고시하는 방식을 넘어서 직접 매체를 판단하여 자신들의 기준으로 규제하는 기관으로 자처함으로써 청소년보호법은 이제 청소년보호라는 명분으로 수많은 규제를 만들어 낼 수 있게 되었다. 가령 청소년 게임이용 시간을 더 많이 제한할 수 있고, 청소년의 언어, 복장, 대인관계 등에서 청소년을 보호한다는 명분으로 다양한 규제 장치들을 개발할 수 있게 된 것이다. 시간을 규제할 수 있다면 공간도, 콘텐츠도 규제할 수 있다.

따라서 셧다운제는 단순히 매체를 규제하는 문제만을 넘어서 청소년보호 논리를 앞세워 개인들의 문화적 권리 뿐 아니라 일상생활 속에서 자유를 제한할 수 있는 사회적 관리 장치에 있어 상징적인 힘을 보여준다. 셧다운제는 실제로 규제의 대상이 되는 게임과 그 게임을 이용하는 청소년의 문제만이 아니라 부모들이 자녀들을 관리하는 방식, 국가가 청소년들의 일상을 관리하는 방식을 보여준다는 점에서 사회적 관리장치의 새로운 유형이라 할 수 있다. 셧다운제가 표현의 자유와 관련하여 그 제도의 실효성의 정도와 관계없이 심각한 사회적 관리 장치라는 것은 이런 이유 때문이다. 국가가 개인들을 사회적으로 관리하기 위해서는 놀이의 시간을 규제하는 방식의 장치들을 사회적으로 호소해서 수없이 만들어 낼 수 있는 것이다.

따라서 셧다운제라는 사회적 관리장치를 바라보는 관점 중에서 가장 중요한 시각은 국가가 특정한 목적을 달성하기 위해 어떤 장치들을 개발하고, 이것이 개인들의 일상의 자유를 어떻게 통제하는가에 대한 포괄적인 이해이다. 셧다운제는 매체를 직접적으로 규제하는 것이 아니라 청소년의 게임이용시간을 규제하는 것이기 때문에 문화콘텐츠를 생산하는 창작자의 표현의 자유를 침해하지

않는 규제 장치인 듯하지만, 실제로 이 제도가 의미하는바 사회적 필요에 의한 선택적 규제 장치의 개발이라는 관점에서는 그 어떤 것도 규제할 수 있는 강력한 표현의 자유의 침해 원리를 갖고 있다는 점을 직시할 필요가 있다. 셧다운제는 필요에 따라서는 창작자의 창작의 권리와 수용자의 이용의 권리를 언제든지 어떤 방식으로든지 규제할 수 있다는 함축적 의미를 내포하고 있다. 따라서 셧다운제와 청소년보호라는 실질적인 규제 장치와 상징적인 규제 근거 사이의 관계가 개인들의 표현의 자유의 잠재적 힘들을 근본적으로 무시하고 있다는 점에 대한 인식이 가장 중요하다.

셧다운제는 중세시대에 전염병의 관리하기 위해 병원이란 장치를 만들고, 정신질환자를 격리하기 위해 임상의학이란 장치가 개발되었듯이, 청소년들을 건전하고 윤리적인 인간을 만들기 위해 우리 사회가 고안한 관리 장치이다. 청소년보호론은 사회적 관리장치를 정당화하기 위한 이데올로기이며, 셧다운제는 청소년보호론을 정당화하기 위한 사회적 관리 장치이다. 결국 셧다운제는 청소년들에게 게임을 줄이기 위한 목적보다는 이 제도가 상징적으로 드러내는 청소년보호론을 강력하게 주입하게 위해 고안해 낸 규제 장치인 셈이다.

〈게임, 차라리 교과목에 넣자〉

곽승준 고려대 경제학과 교수
한겨레, 2013.11.26

일부 청소년의 게임중독이나 폭력 유발 가능성을 지적하며 정부가 게임산업을 더 강력히 규제해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 대부분의 지지는 10대 자녀를 둔 학부모들로부터 나온다. 지금 4050세대도 청소년기를 돌아보면, 부모님 몰래 날이 새도록 무협지나 순정만화책에 빠져본 경험이 있다. 특히, 동네 만화방에서 공공연히 빌려주고 친구들과 돌려보던 무협지의 성적 묘사는 극히 선정적이었고, 활자가 자극하는 폭력의 상상력은 무한대였다. 중고등학교에선 ‘경공법’이니 ‘통배권’이니 무술연마 한다며 아이들끼리 치고받는 일도 비밀비재했다. 하지만 교사와 부모들도 일종의 사춘기 통과 의례로 볼 뿐, 심각한 사회문제로 보진 않았다.

게임에 대한 학부모들의 염려나 정부의 더 강한 단속을 바라는 마음은 충분히 이해된다. 문제는 청소년의 게임 이용을 법으로 규제하는 것이 현실적으로 어렵고 실효성도 낮다는 데 있다. ‘셧다운제’가 대표적이다. 취지와 달리 시행 후, 청소년 심야게임 감소율은 0.3%에 불과했고, 부모 개인정보 도용 사례는 40%나 증가했다. 다른 나라들도 국가가 게임을 마약처럼 규제하기는 쉽지 않은 듯하다. 2000년대 중반, 미국 캘리포니아 주에선 18살 이하 청소년에 대한 폭력묘사 게임 판매를 금지했지만 대법원 위헌 판결로 폐지됐고, 그리스는 게임 이용을 전면금지하는 법안을 제정했다가 2002년 기본권 침해 위헌 판정을 받았다.

법으로 못 막고 규제가 안 통하니 차라리 학교에서 게임문화를 제대로 가르치는 쪽으로 발상 전

환을 해보면 어떨까. 적절한 게임 이용과 과몰입 예방, 진단과 치료를 위해 학교에서 최소한 성교육만큼은 게임교육을 하자는 것이다. 과거 우리는 선진국 학교들에서의 피임법 교육을 ‘충격적 해외 토크’로 여기기도 했다. 청소년들의 성적 호기심이나 문제를 쉬쉬하던 시절엔 원치 않는 임신과 낙태 문제가 훨씬 심각했다. 하지만 이제 성교육은 당연한 것으로 정착됐고, 적절한 피임법과 성범죄 피해 예방, 피해 신고방법에 대한 이해가 훨씬 높아졌다. 게임도 마찬가지다. 학교에서 교사들이 수시로 정도를 파악해 부모들에게 관심을 당부하고, 이 과정에서 의학적 처방이 필요한 경우도 자연스럽게 식별될 수 있다. 또 프로게이머를 막연하게 동경하게만 할 것이 아니라 그들의 애환이나 고충을 듣는 기회도 마련해주는 것이 좋다. 게임에 중독됐다가 극복한 사람들의 생생한 경험을 듣고 스스로 과용의 부작용을 깨닫게 하는 것도 큰 효과가 기대된다.

교사와 학부모들에게 게임을 부정적으로 보는 이유를 물어보면 게임의 폭력성이나 심리정서에 미치는 영향에 대한 우려는 15~20%에 그치는 반면, 50% 이상이 수면이나 운동 부족 등 자녀의 신체 건강에 미치는 악영향을 최대 이유로 꼽는다. 즉 많은 부모들의 바람은 장시간 의자에 앉아 모니터만 들여다보기보다 밖에 나가 뛰놀면 좋겠다는 것이다. 하지만 아이들에겐 놀거리가

소위 ‘신데렐라법’으로 불리며 심야시간(자정~오전 6시)까지 16세 미만 청소년에 대해 온라인 게임 접속을 제한하는 ‘셧다운제’가 20일 0시부터 시행됐다. 그러나 청소년들은 부모님 주민등록번호를 이용해 접속하는 등 법을 무력화시키고 있어 실효성 논란이 첫날부터 벌어지고 있다. 실제 PC방에서 만난 청소년들은 셧다운제가 본격 시행됐음에도 태연한 모습이었다. 마음만 먹는다면 우회 수법으로 얼마든지 즐길 수 있다는 생각에서다.

11월 21일은 소위 ‘셧다운제’가 실시된 둘째 날이었다. 셧다운제는 11월 20일 오전 0시부터 시행되었기 때문에 <매일경제신문>은 유례가 없을 정도로 빠르게 비판적 기사를 게재했다. 하루 만에 새로운 법률에 대한 비판적 분석 기사를 쓴다는 것은 쉬운 일이 아니다.

법률 제정이나 개정을 위해서는 국회에서 여러 차례 논의, 토론, 논쟁을 거치게 된다. 그 와중에 이해 집단 간 갈등도 있지만 최종적으로는 일정한 합의를 통해 제정이나 개정에 이르게 된다. 이후 제도 기간 등을 거쳐서 공포하게 되고 사회적 정착을 위한 시간이 필요하게 된다. 즉, 신규 제정된 법률이 사회적으로 적절하게 작동되고 있는지를 검증하기 위해서는 일정한 기간이 필요할 수밖에 없다. 이런 일반적 상황을 감안하면 <매일경제신문>의 위 기사는 성급한 분석이라고 해도 과언이 아니다.

왜 이런 기사가 나오게 되었는지 본격적으로 알아보기 전에 우선 셧다운제에 대하여 정확하게 알아보자. 셧다운제는 청소년보호법 제26조의 별칭이다. 청소년 보호법의 목적은 “청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고 청소년을 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함”(청소년보호법 제1조)에 있다.

이제 구체적으로 문제가 된 26조를 살펴보자.

청소년보호법 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한)

① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.

이 법률에서 중요한 것은 “청소년(만 16세 미만)이 0시부터 오전 6시까지 온라인 게임을 해서는 안 된다”는 것이다. 온라인 게임을 하기 위해서는 게임 사이트에 인증 과정을 거쳐야 하기 때문에 청소년이라는 것을 알 수 있고 청소년이라는 것이 확인되는 순간 온라인 게임을 운영하는 회사는 적절한 조치를 취해야 된다. 많은 청소년들이 온라인 게임을 좋아하고 그로 인하여 절대적 수면 시간이 부족할 수 있다는 생각에 이르게 되면 이 법률로 인해 전부는 아닐지라도 꽤 많은 청소년들이 밤에는 ‘편하게’ 숙면을 취할 수 있을 것으로 보인다. 사실상 이 법률의 도입에는 청소년 수면권이 중요한 계기가 되었다.

규제, 과연 기술적으로 가능한가?

문제는 ‘청소년 수면권’을 법률로 보호하는 것이 옳으나 그르냐 하는 문제가 아니라 법 집행의 실효성 여부였다. 셧다운제는 사실상 관리가 불가능한 법률이다. 앞에서 인용한 <매일경제신문> 기사를 봐도, 청소년들은 법 시행 첫날부터 “부모님 주민등록번호를 이용해 접속하는 등 법을 무력화시키고” 있다 하지 않았다.

우회 수법을 통해 얼마든지 게임을 즐길 수 있다면 이미 제26조는 법률로서 의미를 상실할 수밖에 없다. 청소년 보호라는 취지는 동의할 수 있지만 법률 유지에 필요한 최소한의 사회적 규제가 현실적으로 작동되지 않는다면 법률로서의 효력은 정지된다. 남는 것은 형식적 당위성뿐이다.

우선 청소년들이 부모의 주민등록번호로 가입자 인증을 받는 것을 기술적으로 막을 수는 없다. 사실상 자녀들이 부모의 주민등록번호를 도용하거나 차용하는 일은 비밀비재하다. 가정 안에서 이루어지는 일에 대하여 대외적으로 문제를 삼는 부모는 없다. 또 외국 온라인 게임회사의 경우 사용자 인증 방식이 다르기 때문에 규제할 수도 없다.

국내 업체의 경우에도 가입자 인증 시 주민등록번호를 요구하지 않는 회사가 계속 늘어나고 있다. 끊임없이 계속되는 개인정보 유출로 주민등록번호 대신 다른 방식의 인증시스템이 요구되고 있다. 개인 정보가 많이 담겨 있는 주민등록증을 채택하고 있는 나라는 사실상 거의 없고 온라인 서비스 이용 시 주민등록번호 입력을 요구하는 나라도 없다. 보호받아야 할 개인의 프라이버시를 공개적으로 요청하고 그 요청에 순응하는 경우는 매우 특수한 사례다.

최근 일련의 사례에서 볼 수 있는 것처럼, 기업이나 공공기관에 제공해 준 개인정보가 유출되어

악용되는 사례가 빈번하게 발생하고 있다. 누구 하나 책임지지 않고 그저 간단한 사과 한마디면 끝난다. 정보 네트워크가 발달할수록 정보의 유통속도는 기하급수적으로 늘어난다. 한번 유출된 정보를 회수할 수는 없다. 개인 정보를 제공하는 시스템을 바꿔야 한다. 셧다운제는 그 전제가 주민등록번호에 의존하고 있어서 일시적인 효과는 있을지 몰라도 인권에 대한 사회적 요구 확대와 디지털 기술 발전에 의해 그 실효성이 의문시 된다.

달라진 정보통신 환경 또한 이 법을 무력하게 만드는 주요 요인이다. 처음에 규제 대상은 PC 기반의 온라인 게임이었다. 스마트폰이나 태블릿 PC는 16세 미만 청소년들에게 보급률이 낮아서 셧다운제에서 제외되었다. 당초 셧다운제의 주무부서인 여성가족부는 2011년 2년의 유예기간 후에 모바일 게임의 중독성 여부를 판단한 후, 결과에 따라 2013년 5월부터 셧다운제를 시행하기로 했다. 하지만 그 사이 정보통신 환경이 변화되어 이제는 많은 청소년들이 스마트폰이나 태블릿 PC를 소지하고 있고, 보급은 가속화될 전망이다.

보급이 가속화될수록 스마트폰이나 태블릿 PC용 게임이 더 많이 나올 수밖에 없고, 이미 많이 출시되어 있다. 청소년들의 대부분이 이미 모바일로 온라인 게임을 하고 있고 그 중독성 여부가 PC 기반의 온라인 게임보다 덜하다는 증거는 없다. 디지털 콘텐츠는 기존의 아날로그 콘텐츠보다 더 유연한 형태로 표출되기 때문에 특정 디스플레이 디바이스와 상관이 없다. PC 화면에서 즐길 수 있는 게임은 당연히 스마트폰이나 태블릿 PC에서도 즐길 수 있다. 결국 온라인 모바일 게임의 실질적인 규제 가능성 여부와 관련 게임업체 등의 항의 등이 계속되면서 모바일 셧다운제는 2015년까지 2년 더 유예기간을 갖게 되었다. 2015년 이후 어떻게 될지 모르겠지만 지금 상황으로 보면 계속 유지되기 힘들어 보인다.

이외에도 인증방식이 다른 외국 온라인 게임업체와 국내 업체와의 형평성 문제, 국내 회사라 하더라도 게임용 서버를 해외에서 운영하는 경우 등은 단속하기가 쉽지 않은 사례가 많다. 또 온라인 게임업체와 오프라인 게임 업체 간 차별 또한 중요한 문제다. 단순히 네트워크 기능이 존재한다는 이유로 중독성이 심하다는 결론은 위험할 수밖에 없다. 동일한 규제나 허용이 필요한 지점에서 법이 형평성을 상실한다면 결국 자발적 강제력은 근본부터 흔들릴 수밖에 없다.

셧다운제 취지 동의하지만, 정보화시대 적절성 의문

온라인 게임 국제 경기에 참가한 15세 청소년 프로게이머가 셧다운제 때문에 경기에서 졌다. <동아일보>의 2012년 10월 16일 기사를 보자.

“아, 맞다. 셧다운 당하는데... 헐.”

13일 밤 12시가 다가오는 때였다. 이승현 선수는 게임 속 대화 창에 이 한마디를 남기고 접속을 중단한 채 신데렐라처럼 게임 화면을 떠났다.

프로게임단 스타테일 소속 프로게이머인 이 선수는 중학교 3학년 학생으로 15세다. 한국에서 16세 미만 청소년은 자정이 지나면 게임을 할 수 없다. ‘셧다운제’ 때문이다.

경기 도중 접속이 끊긴 이 선수는 부모의 이름으로 미리 등록된 다른 아이디로 게임에 다시 접속했지만 7전 4승제 경기에서 상대 선수에게 3세트를 내리 내주며 결국 4 대 1로 패했다. 이 사례가 보여주는 것은 단순히 셧다운제의 폐해에 관한 것이 아니다. 네트워크로 연결되어 있는 글로벌 환경에서 네트워크를 차단하려는 위험한 시도가 보여주는 한계성이다.

다른 나라보다 앞서가지는 못하더라도 최소한 함께는 가야 하는데 법이 그 동행을 막고 있다. 규제는 최소화되어야 하고 자율성은 확대되어야 하는데 오히려 반대로 가고 있다. 셧다운제의 취지 자체는 충분히 동의하지만 문제는 그 방법이 정보화시대의 적절한 것인가 하는 의문이 있다. 아날로그 시대의 규제가 더 이상 효율적으로 작동하지 않기 때문이다.

밤 12시 넘어 셧다운제로 게임을 못하게 되면 청소년들은 무엇을 할까? 법을 만든 사람들, 그 법에 동의한 사람들의 의도대로 적절한 수면을 취할까?