

청·소·년·게·임·이·용·규·제·개·정·연·속·토·론·회
청소년 게임 이용 규제 ‘셧다운제도’ 비판과
청소년의 문화권리

토론회 기획취지

청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 2차 연속 토론회

지난해 12월 2일, 여성가족부와 문화체육관광부는 청소년 게임 이용 규제와 관련해 섯다운제의 시행대상 나이 및 시간을 합의하고 게임이용 시 친권자 동의조항 등을 게임 관련법과 청소년 보호법 개정을 통해 담는 것에 합의했다. 2005년부터 제기되었던 섯다운제를 포함한 청소년 게임 이용 규제 정책이 청소년들의 문화적 권리와 여가생활에 대한 자기 결정권을 심각하게 침해하고 있는 것을 우려하며 문화연대와 청소년인권단체들은 지난 12월 22일 ‘청소년이 이야기하는 _ 청소년 게임이용의 법률 규제, 무엇이 문제인가’ 토론회를 개최하였다. 이 토론회를 통해 청소년들의 의견이 전혀 반영되지 않은 청소년 정책의 문제점 및 청소년 보호법을 통한 문화규제의 위험성들이 제기되었으며 토론자인 진보네트워크, 평등학부모회, 청소년, 게임문화연구자들은 섯다운제가 결코 게임 과몰입의 해소방안이 될 수 없고 청소년들의 문화자기결정권을 심각하게 침해하는 위험적 제도라고 비판했다. 이를 바탕으로 토론회 이 후, 청소년 인권단체들과 문화연대는 12월과 1월, 두 달에 걸쳐 청소년 500여명을 대상으로 섯다운제를 포함한 청소년게임이용 규제에 대한 설문조사를 진행하였고 각각의 전문가들의 의견을 모아 2차 토론회를 개최한다. 이번 2차 토론회를 통해 폭력적인 규제가 아닌 청소년들과 사회의 소통을 통한 게임의 문화적 가치의 재생산 및 게임문화의 사회적 공론화를 위한 소통의 담론이 필요하다는 점을 공유하고자 한다.

프로그램

주제: 청소년 게임이용 규제 ‘섯다운제도’ 비판과 청소년의 문화 권리

일시: 2010년 2월 17일(목) 오후 1시 30분

장소: 국회의원회관 104호

주최: 문화연대, 청소년인권활동가네트워크, 청소년인권행동아수나로

주관: 최문순의원실

사회: 정소연(문화연대 대안문화센터 팀장)

인사말 : 최문순(민주당)

제1발제: 청소년의 놀 권리, 시간적 공간적 사회적 조건, 그리고 게임 섯다운제
공현(청소년인권행동아수나로)

제2발제: 게임의 문화적 접근 및 사회적 가치

박태순 (연세대 커뮤니케이션 연구소 연구위원)

토론자: 형우(청소년인권활동가네트워크), 양기민(문화사회연구소 연구원), 이기정(문화체육관광부 게임콘텐츠산업과장)

글 순서

청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 2차 연속토론회

청소년 게임이용 규제 '셋다운제도' 비판과 청소년의 문화 권리

발제문. 청소년의 놀 권리, 시간적 공간적 사회적 조건, 그리고 게임 셋다운제

- 공현(청소년인권행동아수나로) · 1

발제문. 게임의 문화적 접근 및 사회적 가치 - 박태순(연세대커뮤니케이션연구소연구위원) · 5

청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 1차 연속토론회

청소년 게임이용의 법률규제 무엇이 문제인가

발제문. 청소년보호법 체계와 청소년 게임 셋다운제 도입의 문제점

- 이동연(한국예술종합학교 교수) · 23

발제문. 청소년 게임이용 셋다운제 도입과 청소년 문화에 대하여

- 공현(청소년인권행동아수나로) · 40

참고자료

[참고기사] 게임 셋다운제

청소년 이야기 들어보셨나요? · 44

[성명] 청소년의 문화적 권리를 제한하고, 문화적 표현물을

이중 규제하는 청소년 보호법 개정 법률안을 철회하라! · 49

[성명] 청소년들의 문화적 자기결정권을 침해하는 게임

셋다운제 도입을 반대한다. · 52

[설문조사] 청소년 게임 셋다운제,

어떻게 생각하시나요? · 54

발제문

청소년의 놀 권리, 시간적 공간적 사회적 조건, 그리고 게임 셋다운제

공현(청소년인권행동 아수나로)

놀이로서의 게임

이제 나도 청소년이라고 하기에는 많이 민망한 이십대중반, 스물네살이 되긴 했지만, 그나마 청소년에 가까운 사람으로서 이야기해보자면, 청소년들의 입장에서 게임은 가지고 여러 가지로 호들갑을 떠는 어른들이 다소 생똥맞게 느껴진다. 게임은 청소년들의 삶에서 하나의 문화이자 일상이기 때문이다.

나만 해도 초등학교 시절엔 쉬는 시간마다 학교 컴퓨터에 붙어 앉아서 '피카츄 배구'를 하며 반 최강자를 가렸었고, 방과 후 친구들과 단골로 놀러가는 곳은 PC방이었다. 순발력이 떨어져서 '레인보우식스'나 '서든어택'은 못해봤지만 '스타크래프트'라면 이런 나도 해봤고, 이른바 MMORPG라면 '어둠의 나라'나 '마비노기'도 꽤 오랫동안 플레이 했었다. 지금도 나와 같은 단체에서 활동하는 청소년들을 보면 긴 회의를 하다가 중간에 20분쯤 쉬는 시간을 가지면 사무실 컴퓨터에서 같이 '카트라이더'나 '크레이지아케이드'를 하며 노는 모습을 쉽게 볼 수 있다.

얼마 전에 온라인게임 섯다운제에 관련해서 인터뷰를 하다가 이런 질문을 받았었다. “그럼 게임의 순기능은 뭐가요?” 나는 솔직히 이런 질문이 불편하다. 컴퓨터 게임이 주된 놀이 문화가 아니었던 시절, 아무도 청소년들이 ‘숨바꼭질’이나 ‘얼음뿔’을 하고 노는 것에 대해서 순간적인 판단력과 관찰력과 추리력, 그리고 체력을 길러주는 운동이라는 식의 설명을 덧붙이지 않았었다. 아무도 ‘말뚝박기’의 순기능과 역기능을 비교하는 표를 만들거나 토론하지 않았었다. 꼭 이런 놀이들을 불러들이지 않더라도, 아무도 영화를 즐겨 보는 사람에게 영화 감상의 순기능을 굳이 따져묻지 않는다. 물론 여러 가지 측면에서 게임과 숨바꼭질과 영화감상을 단순 비교할 수는 없겠지만 게임의 경우에만 그 “순기능”을 정당화할 것을 요구받는 것은 다소 부당하다는 생각을 지울 수 없다. 이는 게임을 하나의 놀이로 받아들이지 않고 무섭고 해로운 어떤 것으로 미리 전제해놓는 선입견이 작용하고 있는 것이다.

한국에서는 거의 없는 취급을 받는 것 같지만, 엄연히 한국이 1991년에 가입한 국제인권규약인 「유엔아동권리협약」에는 이런 조항이 있다.

제31조

1. 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다.
2. 당사국은 문화적·예술적 활동에 마음껏 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위해 적절하고 균등한 기회 제공을 촉진해야 한다.

즉 「유엔아동권리협약」은 청소년들에게 ‘놀이 권리’를 하나의 인권으로 보장하고 있는 것이다. (비청소년들에 관련된 인권 기준의 경우 이 권리는 문화적 권리나 여가권 등으로 표현된다.) 게임이 사람들에게 즐거움을 위한 하나의 놀이라는 것을 인정하자. 그리고 놀 권리가 사람이 사람답게 살기 위한 인권의 일종이라는 것, 특히 청소년들의 경우에 더 보장되어야 할 인권이라는 것 역시 인정하자. 그리고 나서야 우리는 비로소 우리 사회에서 청소년들이 게임을 하며 노는 것을 어떻게 대우해야 할지, 더 바람직한 논

의를 할 수 있지 않을까?

청소년들이 처한 조건

특히 한국 사회에서 청소년들의 게임 문화에 대해 이야기하기 위해서는 한국 사회의 청소년들의 삶에 대해 이야기하지 않을 수 없다. 한국 사회에서 온라인게임이 쉽게 대중화되고 ‘과몰입’ 현상이 일어나는 것에는 여러 가지 청소년들의 삶의 조건들이 관련되어 있다.

우선 그 첫 번째는 시간적 조건이다. 세계적으로 긴 학습시간과 높은 사교육 비율은 청소년들이 여가시간을 거의 누리지 못하는 원인이 되고 있다. 중간중간에 20분 30분 정도의 ‘잠’을 제외하면 밤늦게야 자신만의 시간을 가질 수 있게 되는 청소년들도 적지 않다. 이런 조건에서 다수의 청소년들이 집에 와서 바로 컴퓨터를 켜고 짧은 시간만에 할 수 있는 게임을 최선의 놀이로 택하게 되는 것은 전혀 이상하지 않다.

두 번째는 공간적 조건이다. 여기에서 공간적이라는 것은 청소년들이 놀고 즐길 수 있는 공간을 의미한다. OECD 국가 중에 아동복지비 하위권을 자랑하는 한국에서는, 지역 사회에서 청소년들이 즐기며 놀 수 있는 시설이나 공간을 찾아보기가 어렵다. 청소년 문화의 집이나 청소년수련관도 전체 청소년들의 수요를 감당하기에는 여전히 부족하기만 하다. 학원 간판은 거리를 메우고 있지만 청소년들이 놀고 즐길 문화를 제공하는 공공시설은 찾아보기 어렵다. 있더라도 시간적 이유나 입시 문제 등등 여러 이유로 청소년들이 잘 이용하지 못하는 경우들이 많다

세 번째는 경제적 조건이다. 한국 사회에서 청소년들은 자신만의 경제력을 가지기 어려운 경우가 많으며, 경제적으로 거의 전적으로 ‘친권자’에게 종속되어 있다고 해도 과언이 아니다. 직접 노동을 해서 돈을 벌려고 해도 제약이 많으며 그 임금을 대단히 낮다. 이런 상황에서 청소년들이 놀이를 위해 많은 비용을 들이기 어렵고 저렴한 비용으로 즐거움을 얻을 수 있는 온라인이나 게임의 세계로 수요가 몰리는 것은 당연한 일이다. 사실 이는 한국에서 콘솔게임이나 패키지게임은 많이 죽고, 일단 처음 시작할 때는 돈을 들이지 않아도 되며 돈을 쓰더라도 몇 백원 몇 천원 수준으로 조금씩만

쓰면 되는 온라인게임이 특세한 것과는 관련이 있다.

마지막으로 사회적 심리적 조건이다. 입시나 장래 진로에 대한 불안 등 한국 사회에서 현재 청소년들이 겪고 있는 스트레스는 적지 않다. 또한 청소년들은 사회적 결정 과정에서 배제되어 있으며 우리 사회에서 의미있는 한 주체로서의 삶이 막혀 있다. 실제 생활에서 스트레스를 많이 받고 많은 것을 억압당할수록, 그리고 사회 활동에 의미있게 참여하는 것이 불가능할수록, 게임과 같은 가상의 콘텐츠에 몰입하기 쉽다. 얼마 전에도 청소년들의 스트레스 등과 공격적 행동이나 일탈 행동 사이의 연관관계를 밝힌 연구가 발표되었는데, 스트레스와 게임 몰입 사이의 연관관계 역시 적지 않을 것이라고 생각된다. 얼마 전 유엔사회권위원회 역시 한국의 청소년들이 학업 스트레스 등으로 우울증과 주의력결핍장애가 증가하고 있어 우려스럽다고 권고한 바 있다. 단순히 청소년들의 ‘게임 과몰입’이 아니라 청소년들의 정신 건강 전반, 청소년들의 삶의 질 전반에 대한 접근이 필요한 시점이다.

청소년들의 자기결정권

온라인게임 섯다운제 도입이 논란이 되는 와중에, 항상 논의의 중심에서 빠져 있다고 느끼게 되는 것은 청소년들의 자기결정권이다. 사실 앞서 서술한 청소년들이 처해있는 조건의 문제 또한 한국 사회에서 청소년들이 얼마나 시간적·공간적·경제적·사회적으로 자기결정권을 가지지 못하고 있는지의 문제이다. 그런데 이로 인해 일어나고 있는 일부 게임 과몰입 등의 문제에 대응하겠다고 청소년들의 시간에 대한 자기결정권, 놀이에 대한 자기결정권을 규제하는 온라인게임 섯다운제를 도입한다는 것은 적절한 방식일까? 또한 게임과몰입으로 생활에 어려움을 겪고 있는 청소년들에 맞춘 대응이 아니라 나이(16세)를 기준으로 모든 청소년들에 대한 섯다운제를 도입하겠다고 하는 것 역시 모든 청소년들의 자기결정권을 경시한 처사인 건 아닐까? 온라인게임 섯다운제 논의에서 청소년들의 삶 전반에 대한 상황을 좀 더 이야기해볼 필요를 느끼는 이유이다.

발제문

게임의 문화적 접근 및 사회적 가치

박태순(연세대학교 커뮤니케이션 연구소 연구위원)

1. 문화로서의 게임?

5-6년전에 필자는 게임을 부상문화라고 표현했던 적이 있다. 나름대로 잘난 척하며 윌리엄스(R. Williams)의 부상문화, 지배문화, 잔여문화의 개념을 차용해서 게임과 관련한 설명을 하고자 했던 것인데, 이제는 부상문화라는 표현은 적절하지 못한 것 같다. 사회를 주도하고 있는 지배문화로 지칭할 수 밖에 없을 것 같다. 하루 종일 스타크래프트를 방송해주는 게임방송국이 두 곳이 있으며, 인터넷을 통해 고스톱이나 포커를 치는 성인을 보는 것이 전혀 의외의 일이 아니며, 모든 초등학생들이 통과의레처럼 이용하거나 이용해본 적이 있는 메이플스토리나 같은 게임도 있다. 어지간한 아이들이 있는 가정은 NDS나 PSP를 구비하지 않은 곳을 찾기 어렵다. 혹 그런 게임기가 없다고 하더라도, 유치원생도 들고 다니는 휴대폰을 통해서 아이들은 쉽사리 게임을 접하고 이용하게 된다. 이런 상황을 놓고 볼 때 게임이 지배문화가 아니면 다른 무엇이 지배문화라 지칭될 수 있을까.

하지만, 필자와는 생각이 다른 사람들도 상당수 찾아볼 수 있는 것이 사실이다. 어느 토론회에서 한 발표자가 우리나라에 스타크래프트와 같은 극악한 게임은 받을 불이지 못하게 해야 한다는 발언을 하는 것을 듣고는 충격

을 받은 적이 있다. 성인용 게임도 아닌 12세 이용가의 게임에 대해 그러한 생각을 하고 있는 분이 있다는 것이 희한하기도 했지만 다소 씩씩하기도 했다. 스타크래프트를 즐기고 있으며, 또 스타크래프트를 소재로 하여 석사, 박사학위 논문을 쓴 필자 같은 사람은 꽤 몹쓸 사람이 되는 논리일 것이다. 그런데, 작년의 청소년보호법 개정과 관련한 논란을 보면서 그 발표자의 경우가 희한한 것이 아님을 알 수 있었다. 필자는 섯다운제를 실시한 나라로 태국과 중국을 알고 있다. 여타의 나라에서 그러한 제도를 시행했다는 것을 들은 적이 없는데, 왜 굳이 그다지 문화적 선진국이라고 할 수 없는 나라의 제도만 벤치마킹하려고 하는지 이해할 수가 없었다. 흔히 우리가 선진국이라고 하는 미국, 일본, 유럽 등의 게임과 관련한 여러 좋은 제도들도 많은데 말이다. 아마 아직도 게임이 우리의 지배문화 혹은 대중문화로서 자리매김하고 있다는 것을 인정하지 않으려는 분들이 많이 있는 것이리라. ‘문화’라고 한다면 무언가 고상한 느낌을 주는데, 게임같은 천박한 것이 그러한 ‘문화’의 부류에 포함되어서는 곤란하다고 생각할 것이다. 여기서 잠시 ‘문화’의 개념에 대해 짚고 넘어가자.

문화에 대해서는 다음과 같은 정의들을 찾을 수 있다.

1. 인간의 정신 가운데서도 세련되고 일정한 유형을 지닌 정제된 형태의 의식
2. 세련되고 순화된 형태의 인간의 정신, 의식생활로서 지배계급적인 의식을 수반
3. 계몽주의가 완성되어 가는 과정
4. 집단별로 공유하고 있는 가치와 의미 혹은 ‘삶의 방식’
5. 의미를 만드는 실천¹⁾

이 다섯 가지의 정의는 각각 역사적, 철학적 맥락을 가지는 것인데, 본고에서 이에 대해 학술적으로 깊이 파고들 이유는 없을 것이다. 중요한 것은 문화의 개념을 점차 실천 중심으로 잡아가고 있다는 것이다. 위의 정의 중 4번이나 5번이 이에 해당할텐데 이들은 삶의 방식이나 실천이라는 용어로 문화를 정의하고 있다. 삶의 방식이나 실천도 사실 쉬운 용어는 아닌데, 다소 단순화하는 위험을 감수한다면, 이들은 쉽게 일상생활이라는 용어로 치

1) 원용진, 대중문화의 패러다임, 한나래, 1996, pp15-19.

환될 수 있을 것이다.

현대에 들어와서 이들 정의들이 주목을 받는 것은 이전의 문화에 대한 정의들의 부당함을 깨달았기 때문이다. 고급스러운 것, 지배계급의 것만이 문화로 취급을 받던 것에서 점차 모든 국민, 대중의 일상생활도 문화로서 존중받아야 함을 의미하게 된 것이다. 미숙한 사람이나 계층의 것은 문화가 될 수 없는 것이었는데, 이런 속에서 문화의 의미가 폭넓어질 수 있었던 것은 미숙한 계층의 일상도 문화가 될 수 있다는 자각을 했기 때문이 아니다. 근본적으로는 ‘미숙한’ 사람 혹은 계층은 없다는 점이 인식되었기 때문에 가능한 것이다. 이러한 속에서 지배계급이나 피지배계급, 부자나 가난한자, 성인이나 아이 들과 같은 구분을 배제한 문화에 대한 보다 전향적인 다음과 같은 정의들이 나타날 수 있는 것이다.

1. 지적, 정신적, 심미적인 계발의 일반적 과정
2. 한 인간이나 시대 또는 집단의 특정 생활방식
3. 지적인 작품이나 실천행위, 특히 예술적인 활동을 일컫는 용어²⁾

하지만 성숙과 미성숙이라는 이분법적 개념에 의한 문화나 아니냐의 구분은 뿌리깊게 우리에게 잠재되어 있는 것 같다. 이는 비단 인간계층에 대한 구분에서만 아니라 미디어 자체에 대한 이분법적 구분도 포함한다. 즉, 성숙한 미디어에 의한 의미실천은 문화가 되지만 미성숙한 미디어에 의한 실천은 고급스런 의미의 문화와는 거리가 생기는 것이다. TV를 예로 살펴보자. 한 때 TV가 ‘바보상자’라고 불리던 시절이 있었다. 시청자들을 바보로 만드는 몹쓸 미디어라는 의미에서 그렇게 호명이 되었던 것이다. 따라서 TV로 인해 파생되는 문화는 고급스런 것으로 인정받지 못했을 뿐 아니라 아예 ‘문화’의 범주에 들어가기도 어려웠을 것이다. 지금은 TV를 그렇게 부르는 경우를 거의 보지 못한다. 아마 이제 TV는 제법 성숙한 미디어로 대접을 받는 듯하다. 왕년의 TV가 받던 대접을 이제는 게임이 받는 듯 싶다. 항상 새로운 미디어는 미성숙한 존재로서 대접을 받아왔으니 운명으로 받아들일 수도 있을 것이다. 심지어 인류 최대의 발명품이라는 문자도 새로운 미디어로 등장했을 때는 그러한 대접을 피할 수 없었다. 플라톤은 글로 시를 쓰는 시인들을 비판하면서 그들을 제재해야 한다고 하였다. 구전으로 전

2) 존 스토리, 박모역, 문화연구와 문화이론, 현실문화연구, 1994, p12.

해지는 시들과는 달리 글로 쓰여진 시들은 용이하게 보존되고 전달되면서 청소년들에게 악영향을 끼친다고 보았던 것이다. 만화, TV, 영화 등도 처음 등장했을 때는 비슷한 대접들을 받았으나 등장 초기의 푸대접은 미디어의 속명으로 이해할만도 할 것이다. 점차 시간이 지나면서 해당 미디어에 대한 리터러시(literacy) 수준이 높아지고, 대중적인 문화로서 자연스럽게 수용이 되어 왔으니 게임을 그렇게 이해할 수도 있을 것이다. 게임은 1970년대부터 보편화되기 시작한 새로운 미디어이며 이제는 보편화된 우리의 일상이며 문화이다. 현대적인 문화의 정의에 따른다면 게임은 일종의 대중문화로서 우리의 삶의 큰 부분을 차지하고 있다. 이는 우리나라만의 것이 아니라 글로벌한 문화로서도 두각을 나타내고 있다. 유명한 게임은 한 국가가 아니라 여러 국가에서 서비스되며 각국 이용자를 포괄하는 문화를 창출한다. 와우, 메이플스토리 같은 게임이 그러한 글로벌한 문화를 선도하는 게임이 될 것이다.

하지만 문제는 여전히 고답적인 문화의 정의에 따라서 게임을 문화로서 인식하지 않으려는 사람들이 있다는 점이다. 항상 사람들은 새로운 것에 대해 불편함을 나타낸다. 마치 플라톤이 그랬던 것처럼, 새로운 것의 좋은 점과 나쁜 점 중에서 나쁜 점을 특히 강조하고 비판하게 된다. 좋은 점과 나쁜 점이 동등하게 대접받고 이해되려면 리터러시의 수준이 높아지기 위한 시간이 필요하다. 어느 미디어든 그러한 과정을 거쳐왔다.

그렇다고 하여 여기서 게임을 새로운 미디어로 인식하면서 적절한 대접을 해주지 않는 사람들을 비난할 생각은 없다. 필자와 같이 미디어를 연구하는 사람 입장에서는 다소 답답한 일이지는 하지만, 새로운 미디어에 대한 일단의 우려는 자연스럽기도 하고, 또한 향후의 그 미디어의 보다 원활한 사회에서의 정착을 위해서 필요한 의미도 있기 때문이다. 어떤 미디어든 초기에는 사회와의 부조화가 있었으며, 그러한 과정을 거쳐 자연스럽게 그 사회속의 문화로 녹아들어가게 되었다. 따라서 현재 게임을 우려스럽게 바라보는 시각도 비난받을 일은 전혀 아니다. 다만, 문제는 그러한 시각이 전혀 자연스럽게이나 발전적이지 못한 방향으로 흐르고 있다는 데 있다. 다음 절에서 그러한 문제에 대해 조금 더 자세히 살펴보도록 하겠다.

2. 파놉티콘(Panopticon)에 갇히려는 청소년

언젠가 청소년보호위원회가 청소년위원회로 명칭이 바뀌었다.(확인해보니

2005년에 그리 되었다) 왜 그렇게 되었는지 자세한 사정은 알지 못한다. 다만 그러한 명칭변경이 매우 고무적인 것으로 여겨졌다. 왜냐하면 필자는 청소년이 ‘보호’의 대상이라고 생각하지 않기 때문이다.

보호의 대상이라 함은 자신보다 모자란 상대로 인식함을 의미한다. 청소년이 성인에 비해서 과연 모자란, 미성숙한 존재인가? 신체적으로나 정신적으로나 다소 부족한 것이 사실일 것이다. 그런데 그렇다고 하여 그를 보호해야 할까? 보호한다는 것은 일면 관할하고 통제한다는 의미가 된다. 모자라고 미성숙한 부분은 채울 수 있도록 옆에서 도와주면 된다. 가령 친구가 모르는 문제 때문에 헤매고 있으면 옆에서 알려주면 된다. 그런 경우 보호한다고 하지 않는다. 문제의 답을 모르는 친구는 분명 나보다 모자란 부분이 있지만, 그렇다고 하여 내가 보호할 대상이 아니다. 나와 동등한 사람으로서 서로 존중하며, 혹 모자란 부분이 있으면 옆에서 도와주며 채워주면 되는 것이다. 그런 맥락에서 필자는 청소년 ‘보호’위원회라는 명칭을 달갑지 않게 생각했었고, 언젠가 보니 그 ‘보호’가 명칭에서 빠져서 잘된 일이라고 생각했던 것이다. 거창하게 본다면 인간 개개인의 주체성을 존중하려는 현대적인 철학적 흐름이 반영된 것이라고 생각한 것이다.

그런데, 작년을 중심으로 형성된 게임관련 담론들을 보면 그러한 철학적 흐름을 상상했던 필자의 기대가 오판이었음을 알게 된다.

몇몇 게임과 관련한 사건들이 발생하면서 게임중독이나 과몰입의 사회적 이슈가 형성되었고, 게임의 문제점을 강조하는 사회적 담론들이 등장하면서 섯다운제도 도입등이 검토되기 시작하였다.

그러한 과정들을 보게 되면서 몇 가지 이유로 해서 시간이 거꾸로 간다는 느낌을 강하게 받지 않을 수 없었다.

우선, 섯다운제는 이미 5-6년전에 검토가 되었던 사안이다. 아마 섯다운제를 처음 도입한 나라가 태국인 것으로 생각되는데, 그 제도를 벤치마킹하는 것이었다. 하지만 다소간의 논의만 있었지 구체화되지는 못하였다. 실효성이나 제도 자체의 비문화적, 비산업적 성격이 우려된 것으로 기억된다. 필자가 아는 바로는 그 이후에 중국에서 섯다운제가 실시되었다. 하지만 전혀 실효성이 없는 제도로 판명되었고 중국에서도 섯다운제도를 포기하고 민간 자율적인 규제로 정책방향을 전환하고 있는데, 새삼 우리나라에서 도입하려 한다니 황당하기까지 한 일이 아닐 수 없다.

게임과몰입으로 고심하던 중국이 자율규제 방안을 확장 중이다.

지난 4월(2010년), 중국의 36개 게임회사가 ‘온라인게임 미성년자 친권자 감독공정’ 자율 규제 시범사업에 동참했다. 이로써 이 사업에 참여하는 기업은 42개로 늘어났으며 사업을 실시하는 중국 게임은 전체 시장의 90%에 달하게 됐다.

‘온라인게임 미성년자 친권자 감독공정’이란 청소년층의 게임과몰입을 예방하기 위해 친권자가 청소년의 게임이용현황을 확인하고 이용시간을 조절할 수 있는 관리서비스다. 지난 2월 중국의 대표적인 게임회사 완미시공, 텐센트, 산다, 넷이즈 등 6개 업체가 시범적으로 운영한 이 사업은 2개월만에 1000건 이상의 관리요청을 접수받으며 활발히 시행 중이다. 이 제도가 효과를 보자 중국 정부는 36개 기업에 제도를 추가 도입하며 자율규제정책을 확대해나가고 있다.....

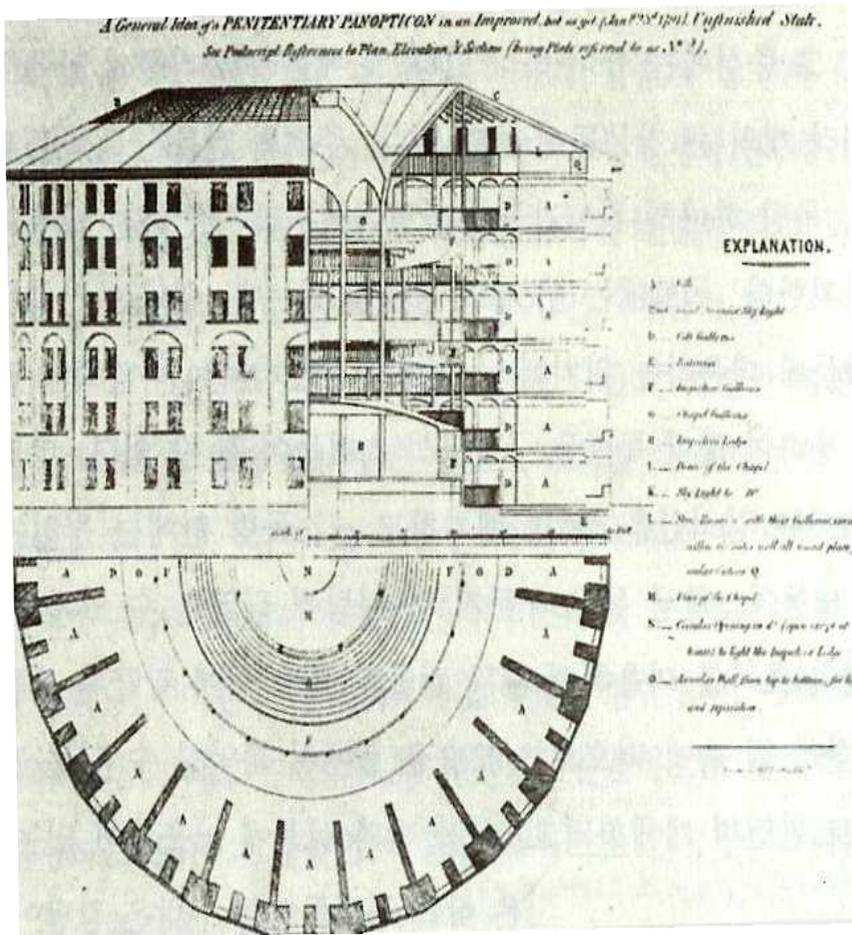
출처: <http://blog.naver.com/cromdandy?Redirect=Log&logNo=30086476393>

두 번째 이유는 셋다운과 관련한 논의 혹은 담론의 형성과정이다. 특히 게임과 관련해서는 매우 다양한 생각을 가진 계층이 있다. 학계나 산업계에 있는 게임전문가라고 하더라도 게임의 중독성이나 사행성 등과 관련해서 부정적인 생각을 가진 사람들도 상당히 있다. 마찬가지로 시민단체나 학부모 단체에 속한 사람이라고 하여 꼭 게임에 대해 부정적으로만 보는 것은 아니다. 공무원이나 정부부처도 마찬가지이다. 아직 그 문화적 위상이 정립되지 못한 게임에 대해서는 다양한 계층에서 다양한 생각을 가지고 있다. 이렇게 다양한 생각과 계층이 있는 속에서 커다란 변화를 야기할 수 있는 정책이 시행되려면 무던히도 많은 소통의 과정이 필요하다. 일본에서는 주택가를 철거하려면 10년 가까이 걸린다고 한다. 지속적으로 설득하고 소통하고 타협하는 과정을 거치기 때문이다. 비록 그것이 다소 비효율적이라고 하더라도 성숙한 시민사회에서는 필수적인 요소일 것이다. 그런데 필자가 아는 바로는 셋다운과 관련해서 충분한 소통과 논의가 있었다고 생각되지 않는다. 특정 정부부처와 단체가 목소리를 높이면서 일사분란하게 진행된 느낌이었다. 물론 그것이 다른 사람들도 모두 공감하는 바라면 일사분란하게 진행되는 것도 타당하겠지만, 실제로는 전혀 반대의 생각을 가진 사람, 계층들도 많았던 상황에서는 그리 적절치 못하다. 개인적으로 사패산 터널 건설을 반대하던 한 스님이 떠올랐다. 반대하는 목소리에 상당히 오랜 소통의 시간을 보냈던 것으로 기억되는데, 필자는 그 스님의 의견에 동조하지는 않았다. 다만 다소 비효율적으로 보이더라도 무던한 소통과 대화의 시간을

가졌던 것에는 의미가 있다고 생각했었다. 한데 그 스님보다도 훨씬 더 많은 반대의견을 가진 사람들이 있는 사안에서 불도저식으로 밀어붙이는 데에서 시간이 거꾸로 가고 있다는 느낌을 받은 것이다.

셋째, 가장 주요하며 근본적인 이유이다. 사람을 ‘보호’의 대상이 아니라 동등한 주체의 위치로 인식하는 철학적 변화가 있었다고 생각했었는데, 이제 다시 게이미용자들을 ‘보호’의 대상으로 놓으려고 한다. ‘보호’의 대상인지, 같은 주체로서 도와주는 대상인지의 여부는 근본적인 인식의 차이를 가지는 것인데, 보호의 대상으로 여긴다는 것은 제국주의적인 발상에 다름 아닌 것으로서 전근대적인 발상이다. 이러한 맥락에서 필자는 때늦은 셋다운제도 논란을 보면서 과눙티콘을 떠올릴 수밖에 없었다.

<그림> 파놉티콘 3)



파놉티콘은 제레미 벤담이라는 영국의 법학자가 처음 고안한 것이다. 매우 효율적인 감옥을 의도한 것인데, 간단히 말하면 죄수들이 간수가 있던 없던 간에 항상 간수가 자신을 감시하고 있음을 의식하게 만드는 것이다. 즉, 죄수들은 항상 감시당하고 있다는 것을 의식적이던 무의식적이던 느끼게 되고, 따라서 탈옥이나 여타 일탈행위를 피할 우려가 현저하게 적어진다. 감시당하고 통제당하고 있음을 일상적으로 느끼게 함으로써 규정에서 어긋나는 행위를 근원적으로 차단하자는 것인데, 섯다운을 중심한 게임관련 규제방안들을 보면서 이러한 파놉티콘을 떠올린 것이다. 좋아하던 게임을 공부 때문에 많이 하지 못하고 있었다면 시험이 끝난 날 정도는 맘껏 하고

3) 미셸푸코, 오생근역, 감시와 처벌, 나남, 1994, p350

싶은 것이 당연한 마음일 것이다. 연휴나 방학에도 마찬가지이다. 하지만 섣다운 때문에 불가능하다. 이는 단순하게 게임을 몇시간 더하네 못하네의 문제가 아니다. 게임회사의 수익이 몇프로 떨어지네 마네의 문제가 아니다. 이제 우리의 청소년들은 어릴 때부터 아주 미숙한 죄수같은 존재로서 감시당하고 통제되는 존재가 되는 것이다. 당연히 청소년 인권의 문제도 제기될 수 있겠지만, 더욱 큰 문제는 그러한 파놉티콘과 같은 사회시스템을 만들어서 그 속에서의 청소년이 어떤 사람으로 성장하길 기대할 수 있을 것인가이다. 항상 자기검열에 시달리는 타율적이며 비창의적인 사람으로 성장하리라고 예상하는 것이 과한 것은 아닐 것이다. 거창하게 말하면 자율적이거나 창의적인 성인으로 성장하는 것을 막게 되고, 따라서 장기적인 국가의 미래도 어둡게 하는 것이다.

물론 청소년에 대한 일정한 계도와 교육은 필요할 것이다. 아직 성인에 비해 모자란 부분이 있는 것은 사실이기 때문이다. 하지만 그것은 전반적인 사회의 문화적 수준, 청소년들이 해당 문화를 받아들이는 수준과의 적절한 조화속에서 이루어져야 한다. 온라인게임 등장 초기에 많이 이야기되던 현피나 아이템거래 사기와 같은 것들이 지금은 거의 사라졌다. PK를 당한 임산부가 유산을 했다는 식의 선정적 기사도 이제는 찾아볼 수 없다. 10여년간 대한민국사회는 온라인게임을 즐기면서 이용자 입장에서나 그러한 이용자를 바라보는 제3자의 입장도 모두 발전이 있었다고 보여진다. 그런데 그러한 발전수준을 도외시한 채 갑자기 새로운 괴물이 나타난 것처럼 호들갑을 떨면서 섣다운과 같은 전근대적이며 폭력적인 제도를 도입하려고 하는 것을 이해할 수 없다.

지금부터 10년쯤 전에 섣다운논의가 있었다면 좀 더 이해를 할 수 있을 것이다. 새로운 형태의 미디어 등장에 많은 이용자들이 적절치 못한 방식으로 게임을 이용했던 것이 사실이고, 그러한 점이 청소년에게 악영향을 끼칠 수 있다는 것도 사실일테니 말이다. 하지만 대한민국의 문화적 수준이 10년동안 정체할 정도로 지지부진하지는 않았다고 생각한다. 문화적 수준이 발전하면 그에 맞춰 미디어에 대한 정책수준도 발전을 해야 할텐데 오히려 뒤로 가고 있으니 안타까울 따름이다.

게임은 분명히 하나의 문화다. 문화라 함은 앞에서 살핀 바와 같이 일상의 실천을 의미한다. 일상의 실천이라는 용어는 그리 간단한 것이 아니다. 우리의 일상은 우리의 많은 것을 규정한다. 우리의 사고능력, 사유방식, 경제

생활 등 많은 것을 포괄한다. 따라서 게임이 문화라고 하는 것은 그것이 우리에게 단지 중독이나 과몰입과 같은 문제에서 유의미한 것이 아니라 매우 광범위한 영역에서 따져볼 부분이 많다는 의미이다. 특히 게임이용자의 많은 수를 차지하는 청소년의 경우에는 더욱 그러하다. 향후에 그들의 삶의 방식에 영향을 미칠 것이기 때문이다.

일상에서 우리와 매우 밀접한 관계를 맺고 있는 게임에 대해서 우리는 보다 주의깊은 대안들을 제시해야 할 것이다. 셋다운과 같은 폭력적인 대안은 바람직하지 못하다.

이제 우리는 게임이 우리의 주도적인 문화가 되었음을 인정해야 할 것이다. 다시 말하면 우리의 일상이 된 것이다. 우리의 일상은 우리의 많은 부분에 영향을 준다. 우리의 많은 부분의 가치를 제고시키기 위해서 장기적이며 다양한 방안들이 모색되어야 할 것이다. 이러한 맥락에서 다음 절에서는 게임 및 게임이용자 나아가 우리사회의 사회적 가치를 제고하기 위한 추상적이거나 몇 가지 방안들을 제시해보고자 한다.

3. 게임의 사회적 가치를 제고하기 위한 방안들

여기서 구체적인 사업들까지 제시하는 것은 큰 의미는 없을 것이다. 추상적으로 생각나는 몇 가지 가치들을 제고시키기 위한 방향성 정도를 설정해보고자 한다.

먼저, 게임의 교육적 가치에 대해 새삼 주목할 필요가 있다. 여기서 새삼이라고 이야기하는 것은 이미 그러한 가치에 대해서는 많은 주목과 관심이 있었기 때문이다. 다만 필자는 그러한 주목과 관심이 다소 방향이 잘못되지 않았나 생각한다.

많은 주목과 관심이 있었다는 것은 우리가 익숙하게 알고 있는 ‘기능성 게임’이라는 용어를 통해 알 수 있다. 유명한 분들로 구성된 기능성게임포럼이라는 조직도 있으며 국가기관에서 기능성게임을 제작하라는 프로젝트도 심심찮게 나오고 있다. 하지만 필자는 기능성게임이라는 용어가 잘못하면 게임이라는 미디어의 본질을 호도할 수 있다고 생각된다. 왜냐하면 ‘기능성 게임’이라고 한다면 ‘비기능성 게임’이 있다는 것을 전제하기 때문이다. 미디어의 본질은 미디어의 콘텐츠라기 보다는 미디어 자체이다⁴⁾. 굳이 맥루

한의 유명한 언급들을 다시 들추지 않더라도 쉽게 설명이 가능할 것이다. 게임 내에서 토익문제나 수학문제를 풀게 한다고 해서 이를 영어, 수학교육에 효과적인 기능성게임으로 볼 수 있을까? 필자가 생각하기에 그러한 게임들은 부수적으로 교육내용을 집어넣은 것이지 그 자체가 다른 게임과 대별되는 특별한 기능성을 지닌다고 판단되지 않는다. 게임이라는 미디어의 본질은 노는 것이다. 물론 놀면서 영어, 수학공부도 할 수 있으면 좋겠지만, 아직 그렇게 불만한 게임은 찾아보지 못했다.

그럼 다시 게임이라는 미디어의 ‘기능’을 플라톤이 신랄하게 비판했던 문자라는 미디어와 비교하며 살펴보자. 문자의 기능은 무엇일까? 그 문자가 포함하고 있는 폭력성, 선정성 혹은 교육적 내용을 기능이라고 하지는 않을 것이다. 문자의 활발한 전파성, 보존성 등이 그 기능으로 일컬어진다. 보존성이라는 특성은 다시 인간의 활발한 정보수집능력, 정보분석능력 등의 좋은 효과를 불러올 수 있다. 반면 구전문학시기에 비해 기억력을 감퇴시키는 좋지 않은 영향도 있을 것이다. 아마 이러한 여러 가지 문자의 특성들을 문자의 기능이라고 볼 수 있을 것이다. 게임도 마찬가지로 생각해야 한다. 게임의 콘텐츠는 부수적인 것이다. 물론 콘텐츠가 그 게임의 방식을 보다 효율화시킬 수 있다면 좋겠지만, 여하간에 본질적인 것은 게임 그 자체인 것이다.

우리의 기능성 게임은 외국에서는 흔히 serious game 으로 불린다. 필자는 이 용어도 기능성게임과 마찬가지로의 이유로 그다지 좋아하지 않는데, 기능성게임이든 serious game과 같은 용어의 틀을 벗어나서 게임의 교육적 가치를 탐구하고자 한 좋은 예를 발견했다.

2008년도에 유럽의 ISFE(우리의 게임산업협회와 유사한 기관)라는 기관에서 후원하여 만든 “How are digital games used in schools?”라는 연구보고서가 그것이다. 이 보고서는 게임 자체의 교육적 기능에 주목한다. 특별히 교육을 목적으로 만든 게임을 연구하는 것이 아니라, 모든 게임에 일정한 교육적 기능이 있음을 전제하고 있으며, 유럽 각국의 학교에서 게임이 교육적으로 어떻게 활용되고 있으며 어떠한 효과들이 있는지를 개략적으로 조사한 것이다. 특정 게임이나 게임장르를 대상으로 한 것이 아니므로 조사 대상에는 상당히 광범한 게임타이틀이 이용되었다.

4) 마샬 맥루한, 박정규 역, 미디어의 이해-인간의 확장, 커뮤니케이션북스, 2001.

<그림> “How are digital games used in schools?” 연구보고서의 서두

Foreword

Digital games are important for education systems in two ways. First, they are important because games are a very popular and widespread leisure-time activity for the age groups whom these systems seek to educate. Through gaming during their leisure time, youngsters informally and inevitably acquire certain skills, knowledge and values. With digital games increasing in popularity to such a great extent, it would not be wise for education systems and teachers to ignore them.



모든 게임은 일정한 기능을 갖고 있다. 그 기능은 특히 청소년들에게는 교육적인 측면에서도 큰 의미가 있을 것이다. 우리는 그러한 기능, 다시 말하면 교육적 가치에 대해서 주목해야 할 것이다. 어떤 연구에 의하면 게임은 사람들을 도전적으로 만들며 팀워크를 향상시키며 정보수집/분석능력을 향상시킨다고 한다⁵⁾. 이 연구는 주로 게임의 좋은 면을 이야기하고 있는데, 실제로는 그렇지 않은 면도 있을 것이다. 여하간에, 먼저 게임의 교육적 가치가 탐색되어야 할 것이다. 그것은 좋은 면과 나쁜 면을 같이 가지고 있을 것이다. 이후에는 좋은 면을 더욱 개발하고 나쁜 면을 완화시킬 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

다시 언급하지만 기능성게임이라는 용어는 점차 폐기하는 것이 좋을 것이다. 이는 기능성게임이 아닌 비기능성게임들을 몹쓸 게임으로 만들어버린다. 실질적으로는 똑같은 게임인데 말이다. 리니지가 기능성게임으로 분류되지는 않지만, 실제로 리니지는 우리들에게 많은 기능을 체화하도록 하고 있다. 아마 게임 장르별로, 그리고 개별 게임별로 제공하고 있는 기능들이

5) 존백, 미첼 웨이드, 이은선 역, 게임세대 회사를 점령하다, 세종서적, 2006.

다소간 다를 것이다. 그것은 그것대로 연구되고 정책에 반영하면 될 것이다.

둘째, 문화적 접근을 통해서 경제적 가치를 제고시켜야 할 것이다. 게임의 경제적 가치야 모든 사람들이 잘 알고 있는 이야기이지만, 여기서는 검열과 관련하여 이야기를 하고자 한다. 제도적인 검열은 게임에 대한 문화로서의 이해부족에 기인하며, 이러한 점이 우리나라 게임의 경제적 가치를 저해할 수도 있다고 생각한다. 다만 본고에서 사용하고 있는 ‘검열’은 실제로 그렇다는 의미가 아니라 상징적으로 쓰는 용어임을 미리 밝혀둔다. 우리나라에 위협적인 검열을 하는 기관은 없다.

KOCCA에서 나온 “중국게임의 한국진출 현황조사”라는 보고서를 보면 2010년 10월25일 현재까지 수입된 중국게임은 총 30개인 것으로 조사되었다. “칠용전설”이라는 웹게임이 우리나라에서 크게 흥행에 성공하면 중국게임 수입열풍이 불은 것이 그러한 수치의 게임이 수입되게 된 주요인이다. 2010년 10월 25일 이후에 현재까지도 아마 10여개의 중국게임이 더 수입되었을 것으로 예상된다. 웹게임이 아니더라도 완미세계와 같은 MMORPG는 게임이용자라면 대부분 알고 있을 중국산 스테디셀러 게임이다.

필자는 해당 보고서를 보면서 우선 중국게임의 잠재력에 놀라지 않을 수 없었다. 2000년대 초중반만 하더라도 중국게임은 우리보다는 한두수 아래의 저급한 기술력과 기획력을 갖는다고 평가되었다. 하지만 이제 기술력과 기획력에서는 차이가 없음을 인정해야 한다. 다른 것은 중국과 한국의 문화적 색채이며 그 때문에 중국게임이 아직까지 한국에서 크게 성공한 게임이 많지 않은 것이다. 아직까지 그렇기 때문에 중국게임의 파급력에 대해서 낮게 보는 시각이 많은 것이 사실인데, 하지만 중국게임회사의 숫자를 본다면 판단이 달라진다. 물경 15,000개의 회사에서 게임을 만들어내고 있으며, 그 속에서 상위권에 속하는 게임들이 속속 한국진입을 노리고 있다. 이제는 G2라고 떠받들어지는 중국인데, 사실 중국이 그렇게까지 강대해지리라고는 예상하지 못했었다. 마찬가지로 상황을 생각해볼 수 있다. 중국게임이 한국에서 얼마나 성공할 수 있겠는가가 현재는 의문인 것이 사실이지만, 중국게임계의 잠재력을 볼 때 조만간 한국시장을 크게 잠식할 가능성이 매우 높은 것도 사실이다.

여기서 경제동향이나 산업분석을 하려는 것은 아니다. 이야기하고 싶은 것은 우리가 갖고 있는 검열제도가 국내 게임의 경쟁력을 낮추고 자유로운

게임성을 가진 외국게임의 진입 및 성공가능성을 높인다는 점이며, 또한 국내의 경직된 게임성으로는 외국에서 성공하기 힘들어서 무던한 현지화 작업을 하게 만든다는 점이다. 중국은 정치적으로는 우리보다는 경직된 측면이 있지만, 콘텐츠와 관련해서는 우리보다 훨씬 창작의 자유를 보장하고 있다는 느낌을 준다. 정치적인 이슈만 연관되지 않으면 게임을 만들 때 어떤 방식으로, 어떤 내용을 포함해도 별 문제가 없다. 일본이나 미국, 유럽 등의 경우는 더욱 말할 필요도 없다. 그런데 우리는 어떠한가. PK와 관련해서는 세계에서 유일하게 PK버전과 non PK버전을 구분하게 만들고 있으며, 아이템현금거래, 이용요금제한, 사행성 등과 관련하여 과도한 규제, 검열이 존재하고 있다. 이러한 검열장치들은 외국게임에 대한 국내게임의 경쟁력을 알게 모르게 약화시키는 것이 아닌가 생각된다. 문화콘텐츠에 대한 검열을 시대착오적인 것이다. 물론 그렇다고 하여 게임과 관련한 주요 규제기관인 게임물등급위원회나 문화관광체육부를 검열기관이라고 비난하려는 것은 아니다. 국내의 실정에 맞게 이런저런 조율안을 제시하려 노력하고 있음을 알고 있다. 다만 이제 게임이 국내 뿐 아니라 글로벌한 문화로서 자리매김하고 있음을 인식하고 그에 대한 포용력을 높일 때 국내게임의 경쟁력 및 경제적 가치도 보다 높아질 수 있을 것이다.

셋째, 자율적인 문화를 선도하는 문화적 가치를 제고시키는 것이다. 누차 말하지만 문화는 일상이다. 일상생활은 오래되면 일종의 습관이 된다. 특히 게임과 관련해서는 우리는 상당히 타율적인 습관에 얽매어 있었던 것 같다. 이는 우리나라의 역사적 전통 및 게임산업계의 미성숙에 기인한 것으로 생각된다.

게임계에 있어서 가장 타율적인 문화를 조장하고 있는 것은 국가에 의한 등급분류이다. 영국, 미국, 일본 등 흔히 우리가 선진국이라고 부르던 나라들에서는 국가에 의한 등급분류는 전혀 나타나지 않았다. 등급분류의 역사는 오래되었고 다소간의 변화는 있었지만, 동일한 것은 민간자율적인 등급분류로 시작하고 현재까지 하고 있다는 점이다. 우리나라에서 민간자율 등급분류가 되지 못한 것은 우선 국가 주도의 등급분류기관이 엄존했다는 점에서 찾을 수 있다. 일제에 의한 검열기관은 공연윤리위원회 등의 또 다른 검열기관으로 탈바꿈하면서 존속되었다. 물론 지금의 등급분류기관을 검열기관으로 규정할 수는 없지만, 그러한 역사적인 흐름의 영향을 일정정도는 받고 있다. 또 다른 이유는 게임산업계가 성숙할만한 시간이 없었다는 점이

다. 국내 게임산업계는 1990년대 후반에서나 활성화되기 시작했다고 볼 수 있는데, 아직 산업계의 규모가 역량이 민간자율을 감당하기에는 어려운 점이 있었다. 오히려 업계에서는 게임에 대한 부정적인 비난 여론의 방패막이로 국가기관에 의한 등급분류를 선호한 측면도 있어 보인다.

하지만 이제는 좋지 못한 습관을 버리고 새로운 좋은 습관에 길들여지도록 노력할 때이다. 이는 비단 게임등급분류와만 관련한 것이 아니다. 우리의 모든 일상 하나하나에서 점차 자율적인 습관을 갖도록 노력해야 한다. 그래야만 우리가 온전히 자율적인 사람이 되고 자율적인 사회, 국가를 만들 수 있을 것이다. 사회 곳곳에 자리잡고 있는 타율적인 장치, 제도들을 고치지 않으면 자율적인 사람과 사회가 되자고 이야기하는 것은 무의미하다. 우리 주변에 있는 권력에 의한 타율적인 제도들을 하나 하나 개선해나가야 한다. 셋다운과 같이 폭력적이기까지 한 타율적 제도는 말할 것도 없다. 비록 처음에는 불편하겠지만, 우리의 진정한 자율적인 문화를 만들어나가기 위해서 필수적이다. 이는 산업적 효율성이나 선진국 벤치마킹 정도 수준의 문제가 아니다. 게임관련 제도의 개선을 통해 우리의 총체적인 문화적 가치를 향상시키는 작업인 것이다.

4. 맺으며

셋다운에 관련해 발제를 하기로 했으면서 이야기가 다소 장황하고 거창해진 느낌이 있다. 하나 변명을 하자만 셋다운과 관련한 구체적인 부분들은 이미 앞선 토론회에서 좋은 이야기가 많이 나왔기 때문에 굳이 중언부언할 필요가 없다고 느꼈기 때문이다.

미디어 전공자로서 게임에 대한 지나치다고 생각되는 사회적 비난 여론에 안타까운 마음이 있으면서도 선뜻 생각을 발설하지 못하고 있었는데, 이번 토론회에서 표현할 수 있어서 이제야 임금님귀가 당나귀귀임을 말한 것 같은 느낌을 받는다.

2000년대 초반까지만 해도 미국에서 M등급(성인용)을 받았던 게임은 절대로 국내에 반입이 허용되지 않았다. 퀘이크(Quake)나 둠(Doom)과 같은 게임이 대표적인 예인데, 폭력성이 지나치다는 것이 그 이유였다. 지금 생각해 보면 어처구니 없는 상황이 아닐 수 없다. 미국 성인은 게임을 즐길 자유와 권리, 그리고 그것을 소화해낼 수 있는 능력이 있는데 우리나라 성인은 미국 성인에 비해 모자라는 존재로 인식된 것이다. 물론 지금은 미국의 M

등급 게임이 자연스럽게 우리의 청소년이용불가 등급을 받아 출시되고 있다. 2000년대 초반에는 상상할 수 없었던 일이 벌어지고 있는데, 지금은 그런 시절이 있었는지도 모른 채 자연스럽게 받아들이고 있다. 지금도 마찬가지로 마찬가지의 상황이라고 생각된다. 우리가 부조리하다고 느끼는 것은 다소 겉나고 불편하더라도 개선해야 한다. 처음에는 실현가능성이 작아보이고 어색하게 느껴지더라도 곧 우리의 습관, 일상, 문화가 되어 우리의 보다 나은 삶을 약속해줄 것이다.

기획취지

청소년이 이야기하는 _ 청소년 게임이용의 법률규제, 무엇이 문제인가

최근 청소년 게임 과몰입에 대한 사회적 규제의 목소리가 높아지면서 이를 법률로 강제하려는 움직임들이 구체화되고 있다. 특히 청소년보호위원회가 소속된 여성가족부에서는 청소년의 게임이용에 대한 강력한 규제를 청소년보호법에 담아야한다는 목소리가 높고, 게임 산업계에서는 자율규제의 필요성을 호소하고 있으며, 문화체육관광부에서는 현재 존재하는 게임법에 담고자하는 등 청소년 게임 이용 규제와 관련해 각자 입장을 고수하고 있었다. 지난 12월 2일, 여성가족부와 문화체육관광부는 쟁점이 되었던 청소년 게임 이용 섯다운제의 시행 대상 나이 및 시간을 합의하고 청소년 게임 이용 섯다운제와 게임이용 시 친권자 동의조항 등을 게임관련법과 청소년보호법 개정을 통해 담으려 하고 있다. 그러나 개정안이 진행되는 과정에서 단 한 번도 청소년들이 게임이용 규제에 대해서 스스로 어떻게 생각하는지에 관한 조사는 진행되지 않았다. 이는 청소년들의 문화적 권리와 여가생활에 대한 자기결정권을 침해하는 것으로 청소년을 여전히 보호대상으로 재단하려는 결정이 아닐 수 없다. 이에 대해 문화단체와 청소년단체들은 청소년들의 문화적 자기결정권이 침해되는 상황을 주시하고 사회적 공론화를 위한 소통의 담론이 필요하다는 점을 공유하고자 한다.

사 회: 정소연(문화연대 대안문화센터 팀장)

제1발제 청소년보호법 체계와 청소년 게임 섯다운제 도입의 문제점
/ 이동연(한국예술종합학교 교수)

제2발제 청소년 게임이용 섯다운제 도입과 청소년 문화에 대하여

/ 공현(청소년인권활동가네트워크)

토론자 : 클린앤(청소년인권행동 아수나로)

김태균(평등학부모회)

바리(진보네트워크)

박근서(게임문화포럼 운영위원, 대구가톨릭대 교수)

발제문

청소년 게임 규제 방안, 무엇이 문제인가?

- '청소년보호법' 체계와 게임 '셋다운제'의 문제점-

이동연(한국예술종합학교 교수)

1. 들어가는 말-누구를 위한 규제일까?

얼마 전 문화체육관광부와 여성가족부가 자정부터 새벽 6시까지 16세미만 청소년들의 게임이용을 차단하는 이른바 청소년 게임 셋다운제를 현행 '청소년보호법'에 명시하는 것에 합의했다. 여기에 16세 이하 청소년들은 인터넷 게임을 하려면 부모의 동의를 받아야 한다는 조항도 동시에 포함되었다. 쉽게 말하자면 16세 이하 청소년들은 게임을 하려면 인증 절차뿐 아니라 친권자의 동의를 구해야하고, 밤 12시에서 6시까지 그 어떤 게임도 할 수 없게 된다. 중요한 것은 이번 청소년들의 게임이용 규제와 관련된 주요 법 개정안인 게임 셋다운제가 청소년보호법에 명시되게 된다는 점이다. 그만큼 청소년에 관한 게임 규제의 방식과 내용이 더욱 강화되었다는 점을 알려 준다.

청소년 게임 셋다운제 도입 소식을 접하면서 다음과 같은 의문이 들었다. 왜 만 16세 미만이지? 17살은 괜찮은가? 왜 12시에서 6시에 게임을 하면 안 되는 걸까? 그렇다면 11시 59분까지는 괜찮고? 인터넷 게임이 아닌 다른 게임은 상관없는 건가? 콘솔게임은 상관없겠지? 스마트폰으로 하는 온라인 게임은 차단 가능한가? 그리고 왜 청소년보호법에 명시를 하지? 정말로 필요하다면

게임회사들이 알아서 자율적으로 제한하면 안 되는 걸까?

이런 질문을 스스로 던지다 보면, 현재 부처 간 합의한 사안들이 과연 객관적인 근거를 가지고 도입되는 건지 의문이다. 특히 특정한 문화콘텐츠의 이용을 법적으로 제한하는 사안들은 관련 당사자들의 의견을 충분히 듣고, 검토할 사안들에 대한 꼼꼼하고 객관적인 연구조사가 바탕이 되어야 할 텐데, 과연 이번 합의안이 그런 절차를 충실히 지켰는지 궁금하다. 적어도 게임을 이용하는 청소년들의 의견들을 다양하게 청취했는지도 궁금하다.

이런 의문을 제기하면 결국 이 법률 개정안이 타협과 권력관계의 산물이라는 것을 인지하게 한다. 그것은 어떤 점에서 문화관광부의 게임산업 정책과 청소년보호법의 청소년보호 정책 간의 권력 관계를 드러내는 갈등의 산물이고, 타협의 산물이다. 사실 그 어디에도 게임콘텐츠로 영업을 하는 기업의 이해관계나 실제 규제 대상이 되는 청소년들의 문화적 권리에 대한 배려가 발견되지 않는다. 특히 오래 동안 청소년 게임이용에 대한 법적인 규제를 청소년보호법에 명시하기를 주장했던 여성가족부나 청소년보호위원회의 경우에는 당사자들이 주장하는 19세미만 청소년들의 게임이용 섣다운제가 관철되지 않았지만, 어쨌든 부족하나마 게임 규제에 대한 중요한 법률적 조치들이 청소년보호법에 명시되게 되었다는 점에서 사실상 이들의 승리로 볼 수 있지 않을까 싶다.

대한민국에서 살고 있는 청소년들에게 게임은 경쟁과 소외로부터 위안 받을 수 있는 가장 대표적이고 저렴한 놀이다. 입시와 성적의 중압감으로부터 빠져나와 그나마 숨을 돌릴 수 있는 것이 바로 게임의 공간이자 시간이다. 그런데 심각한 문제를 안고 있는 청소년 게임과몰입은 게임이용 연령, 시간, 콘텐츠와는 사실 직접 관련성이 희박하다. 폭력적 성향의 청소년 게임과몰입은 게임 그 자체가 아닌 오히려 그 아이를 방치한 가족, 학교, 사회의 무관심에서 비롯된다. 왜 아이들이 하루 종일 게임을 할 수밖에 없을까? 왜 스스로 게임에 대한 자기조절 능력을 상실할까?

이런 근본적인 질문을 던지면 청소년 게임섣다운제는 대안이 될 수 없다. 이 제도를 통해 심각한 상태에 놓여있는 청소년들의 게임과몰입을 실질적으로 막을 수가 없기 때문이다. 불안한 주변 환경에 처해 있는 이들은 어떤 게임을 섣다운 시키면 어른의 아이들을 도용해 다시 게임을 할 거고, 인터넷 게임을 할 수 없으면 콘솔게임을 하거나 다른 불미스러운 일을 할 것이기 때문이다. 청소년 게임섣다운제는 오히려 청소년들이 성인 게임물에 접근하는 길을 방지할 위험성도 안고 있다.

무엇보다도 청소년 게임섣다운제는 게임과 같은 문화 여가활동의 기본 권리를 억지로 규제하려는 폭력적인 발상이라는 점에서 공포사회를 연상하게 만든다. 한편으로 이미 자율규제를 하고 있는 게임업계를 상업적으로 비난하며 청소년보호법에 규제 조항을 신설해서 게임 매체를 심의 대상으로 포함시키려는 청소년보호위원회의 권력욕을 엿보게 한다. 청소년의 게임과몰입을 예방하

길 원한다면, 차라리 법적인 규제보다는 윤리적, 도덕적 설득과 배려가 효과적일 것이다. 청소년 게임셋다운제라는 공포는 인격의 주체로서의 청소년과 문화로서의 게임의 공존을 거세시켜버린다. 이 글은 청소년 게임 이용 셋다운제 도입에 따른 문제점들을 구체적으로 따지기에 앞서 청소년보호법의 법적 체계와 문화 매체물에 관한 규제 방식이 어떤 문제점을 안고 있는지, 그리고 이 법이 문화매체의 규제에 있어 어떤 원리와 이념을 가지고 있는지에 대한 검토를 통해 좀 더 근본적인 문제의식을 도출하고자 한다.

2 '청소년보호법'과 문화 통제 논리

1) 청소년보호법의 탄생의 맥락

청소년보호법의 탄생은 문화예술의 창작물을 생산하는 문화의 장, 그것이 순수 예술가들이 만들었던, 상업적 기업이 만들었던 그들이 만들어낸, 문화의 장에 큰 파장을 일으켰다. 왜냐하면 과거처럼 창작과 표현의 자유에 관한 국가의 규제가 주로 이념의 통제에 의해 이루어졌던 것이 청소년보호법의 등장으로 청소년보호라는 새로운 규제 담론이 강력하게 대구되었기 때문이다. 1997년 미성년자보호법이 청소년보호법으로 대체되면서 표현의 자유를 제한하고, 경우에 따라서는 통제억압하려는 국가장치들은 새로운 단계를 맞게 된 것이다. 청소년보호법이 탄생하면서 과거와는 다른 방식에 근거하여 본격적으로 문화적 표현물에 대한 집중적이고 체계적인 규제방식이 도입되었고, 이는 1980년대 국가보안법을 중심으로 정치사상의 표현물들을 억압하는 방식이 지배적이었던 환경이 1990년대 들어서는 성표현물, 음란물들을 규제하는 방식이 더 강화되었음을 시사해주는 것으로 볼 수 있다. 1990년대 들어 개인의 문화적 자유에 대한 이해와 옹호가 커지면서 이념적인 표현물들은 쇠퇴하고 상대적으로 성표현에 대한 진보적인 창작행위들이 두드러지게 증가하였다. 문학, 영화, 대중음악, 만화, 비디오, 게임 등에서 성표현 및 선정적 표현에 대한 표현 순위와 방식들이 대단히 자유로워졌고, 그 동안 금기시되어왔던 반사회적, 비윤리적 주제들에 대한 과감한 묘사와 기술이 이루어졌다. 이러한 성표현에서의 자유는 한편에서는 기성세대의 보편적 가치에 도전하는 면들을 담고 있고, 다른 한편으로는 청소년의 접근에 대한 사회적 공포심을 가중시키게 되었다. 이런 상황에서 소위 청소년 일탈과 비행 사건이 터질 때, 그 사건의 주요 원인제공자로 문화적 표현물들이 지목되고, 기성사회는 청소년보호를 위해 선정적이고 음란한 문화적 표현물에 대한 강력한 규제가 필요하다는 주장을 강화시켰다. 청소년보호법은 이러한 상황에서 만들어진 것이며, 청소년비행을 예방하는 정책의 일환으로 입법 초기에는 상당수의 창작물들이 과도한 검열을 당하는 결과를 낳았다. 청소년보호법의 등장이 표현의 자유의 침해와 맺는 연관성을 논할 때, 우리는 다음과 같은 세 가지 문제의식에 주목해 볼 필요가 있다.

첫째, 청소년보호법은 국가의 검열방식이 정치적, 이념적 방식에서 윤리적, 도덕적 방식으로 확대되고 있다는 점을 보여준다. 청소년보호법은 “문자 그대로라면 청소년들을 소위 ‘유해환경들’로부터 보호한다는 사회적, 윤리적 명분을 가지고 있지만 그 이상을 넘어 실질적으로는 국가권력

행사의 새로운 장소가 되고 있음이 분명해지고 있”⁶⁾는 것이다. 표현의 자유가 정치이념적인 표현에서 욕망의 표현으로 이행하는 것에 맞춰 국가권력의 작용점도 정치적, 이념적 검열에서 감성적, 감각적인 검열로 이행한다. 물론 이러한 검열은 압수, 파본이라는 폭력적인 방식 대신에 등급 보류, 청소년유해매체고시라는 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 원칙없이 불안정한 형태를 띠고 있었다.⁷⁾ 청소년의 일탈과 비행이 증가하는 상황에서 청소년보호는 사회적으로 합의가능하고, 보편적으로 설득력있는 논리일 수 있다. 표현의 자유도 중요하지만 대한민국의 미래를 이끌어나갈 청소년들을 보호하기 위해서는 부분적으로 억제될 수 있다는 주장은 그 자체로는 설득력있어 보인다. 국가의 검열 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.⁸⁾

마지막으로 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 검열을 일관되게 수행하겠다는

6) 고길섭, 「문화의 시대와 국가권력의 이동」, 『진보평론』 1999, 겨울호 참고

7) 1961년에 제정된 <미성년자보호법>은 청소년보호법에 비해서는 대단히 불완전한 법이었다. 미성년자의 흡연, 음주 및 선량한 풍속을 해하는 행위를 금지하고, 아울러 미성년자의 보호에 필요한 사항을 규정함으로써 미성년자의 건강을 보호하고 그들을 선도육성할 목적으로 제정된 법이다(제1조). 불량만화, 음란한 문서/도서/음반류/기타물건을 미성년자에게 반포 판매 증여 대여하거나, 관람시키는 행위와 이러한 행위를 알선하거나 또는 이에 공할 목적으로 불량만화를 소지 제작 수입 수출하는 행위의 금지(제2조).

8) 가령 다음과 같은 언급을 보자. “한국 사회는 청소년 문제, 더 나아가 청소년 범죄에 관해서 구조적 공범자들로 가득차 있다. 그런데 청소년보호법은 이런 범죄에 대한 알리바이로서 기능한다. 또 청소년보호법은 영화, 비디오, 만화, 애니메이션 등 십대가 즐기는 것들을 옥석을 가리지 않고 마구잡이로 검열, 즉 문화적으로 고문해서는 ‘청소년 유해매체’ 딱지를 붙이고 있다. 이렇게 청소년 유해매체로 낙인찍힌 것들을 십대로 하여금 보게 하거나 즐기게 하는 사람은 ‘청소년보호법’에 의하면 일종의 좌경 세력으로 분류된다. 과거 반공법이나 국가보안법이 그러했듯이 청소년보호법은 단지 처벌과 규제와 단속을 강화함으로써 문제를 어거지로 생산해내고, 동시에 생산된 문제를 사회적으로 소비하려고 한다.”(이재현, 「니희가 십대를 아느냐: 청소년문화와 청소년정책에 대하여」, 문화연대주최심포지움, <청소년과 청소년보호법을 말한다> 발제문. 1999.11)

의도를 읽을 수 있다. 청소년보호법은 개별심의기관들의 심의를 조정하는 역할을 부여받음으로써 부정적인 의미에서의 청소년보호정책 전체를 총괄하는 것뿐아니라 문화적 표현물을 체계적이고 일관되게 규제할 수 있는 법적 장치가 된 셈이다.

2) 문화전쟁으로서의 청소년보호 -역사적 검토

1995년 ‘정보통신윤리위원회’와 1997년 ‘청소년보호위원회’의 탄생은 문화적 표현물, 특히 성표현물에 대한 문화전쟁의 서막을 알리는 출발식이었다. 70년대 초반 미국의 개신교 보수교계에서 주도한 성표현물에 대한 대대적인 퇴치운동이 이른바 ‘문화전쟁’이란 이름을 얻게 되면서, 문화예술계에서의 ‘표현의 자유’와 ‘청소년 보호’ 사이에 치열한 문화논쟁을 낳았듯이 한국에서 불고 있는 ‘신문화전쟁’ 역시 보수적 종교계가 주도하고 있다는 점이 흥미롭다. 다만 미국의 전례에 비해 특이한 것은 문화전쟁에서 국가장치가 종교적 문화보수주의자들의 든든한 후원자로 등장하고 심지어는 부분적으로 그 전쟁을 주도하고 있다는 점이다. 과거에 국가장치들이 주로 문화적 표현물에 대해 정치적 검열을 주도했다면 지금은 가부장제, 종교적 교회주의를 파트너로 삼아 문화적, 정서적 검열을 주도하고 있는 셈이다. “PC통신, 인터넷, 전화 등을 통하여 일반에게 공개되는 정보에 대한 심의 및 시정 요구, 윤리의 기본 강령 제정, 교육 및 홍보 활동 등을 통하여 건전한 정보문화 창달에 이바지하고자” 설립된 ‘정보통신윤리위원회’가 민간자율기구라 하지만, 엄연히 국가예산을 쓰고 있고, 정보통신부 장관이 위 위원회의 임면권자이다. 또한 “청소년의 건강한 성장을 해치는 환경으로부터 청소년들을 보호하는 각종 정책과 사업을 추진하고 있는” 「청소년보호위원회」는 국무총리 소속 행정기관인 바 문화전쟁에 대한 국가장치들의 개입은 보수적 종교계의 역개입을 자연스럽게 하면서, 특정한 ‘인구통제정책’의 이데올로기적 기능을 수행하고 있어 보인다. 소위 과거 보다 유연화된 국가의 문화검열 장치들은 청소년보호라는 명분과 윤리적 공포심에 시달리는 시민적 가설에 부응해 좀 더 전면적이고 미시적인 검열을 자연스럽게 진행시키고 있다. 그러나 더 큰 문제는 국가개입형 문화전쟁이 청소년보호라는 명분을 심하게 남용하여 대단히 천박한 수준으로 ‘유해성’ ‘음란성’의 기준들을 도식화하고 있다는 점이며, 문화적 토론과 맥락을 배제한 채 일종의 가설(청소년보호라는 가설)에 근거한 법의 재생산과 법적 도그머에 빠지고 있다는 점이다.

한국에서의 문화전쟁은 그런 점에서 이데올로기적 싸움과 법작제도적 싸움의 장을 이중적으로 형성한다. 작년 초 장선우 감독의 <거짓말>에서부터 이현세의 『천국의 신화』, 장정일의 『네게 거짓말을 해봐』, 김인규 교사의 나체사진, 박진영의 <<게임>> 그리고 수많은 동성애자 사이트와 탈학교 아이들의 홈페이지 폐쇄에 이르기까지 일련의 표현의 자유 침해 사건들을 보게되면, 그 안에는 항상 ‘청소년보호’라는 이데올로기와 ‘청소년보호법’이란 제도적 장치에 의거한 ‘법적 처벌’이 협공하고 있음을 알 수 있다. 청소년보호 이데올로기는 청소년보호법의 구성적 요소로 기능하고 있으며, 청소년보호법 역시 청소년보호 이데올로기의 제도적 관철을 위한 안전장치로 기능하고 있는 것이다. 청소년보호법에 의해서 지금까지 청소년 유체매체로 고시된 대표적인 사례

들 열거하면 다음과 같다.

- 일본 음란, 폭력만화의 불법 복제 등 불량만화 1700여종 510만여권이 청소년 유해매체로 판정(97. 7. 15).
- 각 방송사 연예인의 복장과 행동을 규제(의상, 염색, 악세사리 규제, 97. 7.).
- 재야단체 간행물인 <서울청년> 8호가 “청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적이고 비윤리적인 청소년 유해매체물”로 결정(97. 8).
- 조 PD 음반 <조PD 인 스타덤> 청소년 유해판정 판매금지 결정(99. 3).
- 가수 김진표씨 곡 <추락>이 근친상간의 내용을 담은 이유로 공진협(한국 공연예술진흥 협의회)이 청소년 유해매체 판정(99. 5)
- 일본 소설가 하나무라 만게츠의 <게르마늄의 밤>에 대해 간행물윤리위원회는 노골적인 성 묘사, 동성애, 청소년 성접촉 등 10여군데가 청소년보호법에 저촉된다고 이를 청소년 유해 매체물로 고시(99. 6).
- 연극 <로리타>의 여고생 알몸연기로 청소년보호법 위반 혐의로 연출자등 연극 관계자들의 사법 처리(99. 11).
- 영화 <거짓말> 제작자와 개봉극장주들이 음대협에 의해 음란물 제작배포혐의로 서울지검에 고발 당함(2000. 1).
- DJ. DOC 5집 <The Life..... DOC BLUES>가 한국영상물등급위원회로부터 사회고발적인 직설적 표현을 이유로 청소년유해매체로 결정(2000. 5).⁹⁾
- 은지원이 지난 2003년 발표한 솔로 정규 앨범 3집 ‘만취 인 멜로디’ 수록곡 ‘3판 2승’과 ‘인트로/두 얼굴의 사나이’ 등 2곡에 대해 비속어가 사용되어 청소년 유해 판정.
- 리쌍의 데뷔 앨범에 실린 ‘7477’ ‘빛 좋은 개살구2’ 등 총 6곡 등도 함께 유해 판정.
- 씨이 ‘리메이크&리믹스’ 앨범의 ‘인생극장 A형과 ‘인생극장 B형’, 에픽하이 2집 ‘하이 소사이어티’ 수록곡 ‘신사들의 절약정신’, ‘피해망상 Pt.3’, ‘뒤틀림’, ‘신사들의 몰락’, 다이나믹 듀오 3집 수록곡 ‘그래서 난 미쳤다’, ‘살인자의 몽타주’, ‘복잡해’, ‘그 남자 그 여자의 사정’ 등 국내 가요 61곡이 청소년 유해 판정.
- 애프터스쿨 ‘뉴 스쿨 걸’의 수록곡 ‘나쁜놈’, 소리의 ‘립’ 수록곡 ‘입술이 정말’, 이불의 ‘파이어 인 마이 하트’ 수록곡 ‘사고치고 싶어’ 등 신인가수들의 곡들 유해매체 판정.
- 2008년부터 비의 ‘레이니즘’, 동방신기의 ‘주문’, 이승기의 ‘사랑이 술을 가르쳐’ 등 약 110곡이 청소년보호위원회로부터 유해매체 판정을 받았음.

그렇다면 최근 지속되는 문화검열 사건에서 종교적 보수주의자들과 국가장치들이 벌이는 문화전쟁의 전략 지점은 무엇일까? 그것은 바로 ‘미성숙한 청소년’이란 담론이며, 그에 근거해서 문화적 표현물을 ‘청소년유해매체’로 고시하는 행위이다. 이들은 장선우 감독의 『거짓말』에서 박진

9) 이상까지는 이동연, <표현의 자유와 문화전쟁>, <<대중문화연구와 문화비평>, 2002, 문화과학사에서 참고.

영의 『게임』에 이르는 성표현물에 대해 모두 ‘청소년유해성’이란 혐의를 걸고있으며, 그것의 정당한 명분으로 ‘청소년보호’라는 사회의 보편적 합의를 이끌어내려 한다. 이제 ‘청소년’은 문화적 검열에 있어 중요한 기준으로 등장했으며, 이 과정에서 ‘청소년유해’와 ‘청소년보호’는 우리 사회의 성담론, 성표현물의 새로운 이행을 억제하는 특정한 이데올로기로 등장한다.

그러나 사실 어떤 표현물이 청소년에게 유해하다는 판단을 누가하는가? 곤혹스럽게도 청소년유해성을 판단하는 사람들은 문화적 전문 지식을 갖고 있는 사람들이거나, 청소년 스스로이거나, 아니면 객관적인 제 3자가 아니라 바로 문화전쟁을 선포한 당사자이다. 그런 점에서 청소년유해성과 청소년보호론은 성 표현에 대한 보수적인 입장을 가진 기성세대의 특정한 이데올로기를 반영하며, 이 이데올로기는 청소년의 삶 뿐아니라, “성인의 삶” 역시 건전하고, 도덕적으로 살아야 한다는 윤리관을 반영한다. 그러다보니 청소년유해성은 자신들의 특수한 이데올로기의 근거 하에 과장되게 부풀려지고, 급기야는 “김인규 교사의 나체사진과 박진영의 앨범이 (일부) 청소년에게 유해할지도 모른다”라는 불확실한 가설이 “김인규 교사의 나체사진과 박진영의 앨범은 (보편적으로) 청소년에게 유해하다”는 객관적 사실로 뒤바뀌어 버린다.

아시겠지만, 1997년 청소년보호법의 제정이 현행 청소년정책에서 중요한 축을 형성하고 있고, 최근 국가의 정보통신 검열 과정에서 청소년보호법이 상위법 상, 혹은 모법상의 기준으로 기능하고 있는 이상, 청소년보호를 전면 방패 막으로 내세우는 ‘문화전쟁’은 이제 국가의 청소년 정책에 직접적으로 커다란 영향을 미치고 있다. 이를 거꾸로 말하자면 청소년보호를 중심으로 하는 ‘청소년정책’은 문화전쟁의 중요한 병참기지인 셈이다. 예컨대 한국에서 문화전쟁을 주도하고 있는 ‘기독교윤리실천운동’과 같은 보수적인 종교단체들이 ‘청소년보호위원회’나 ‘정보통신윤리위원회’에서 중요한 역할을 하고 있고, 거꾸로 그러한 국가장치들이 청소년정책, 정보통신정책에 보수적 종교단체들을 적극적으로 활용하는 것도 그런 맥락에서이다. 그래서 현행 국가의 청소년정책은 청소년을 함축적으로 정의하는 정책이거나 청소년을 위한 정책의 수준을 훨씬 넘어서서 청소년을 외연적으로 정의하고, 청소년을 대상에서 지워버리는 모순적인 정책으로 표류하고 있다. 적어도 보호이데올로기에 근거한 현행 청소년정책은 문화전쟁의 구성적 요소이자, 문화예술에서의 표현의 자유의 진보성을 규제조절하려는 척도로 외삽 되어 있다.

3) 새로운 규제 논리의 등장: ‘음란물’ 규제에서 ‘과몰입’ 규제로

장선우 감독의 <거짓말>이나 박진영의 《게임》, 김인규 교사 부부의 나체사진. 그리고 청소년유해매체로 고시되었다가 소송으로 고시가 취소 된 동방신기의 <미로틱>에 대한 청소년보호론자의 생각들은 대체로 이들의 성표현이 음란하여 청소년에게 유해하다는 것이다. 물론 음란한 수위와 청소년의 연령을 상대적으로 보았을 때 이들의 작품들이 청소년에게 유해할 수도 있을지도 모른다. 청소년보호법상의 19세 미만에는 10세도 있고 13세도 있고 15세도 있기 때문이다. 또한 외국의 경우에는 청소년에게 유해하다고 볼 수 없는 표현물들이 우리의 특수한 환경에서는 유해

하게 판단할 수도 있다. 그러나 현재 우리의 청소년보호론자들이 바라보는 음란함의 기준에는 노골적인 성적 행위를 표현하거나 제작하는 당사자에 대한 도덕적 불쾌감이 들어가 있다. 말하자면 음란하다는 판단에는 도덕적, 윤리적 패륜행위라는 편견이 강하게 배어있는 것이다.

이 과정에서 청소년보호론자들의 청소년유해성은 대중들에게 두 가지 공포심을 낳게 만든다. 첫째는 성인들이 성인물을 볼 수 있는 권리는 누구나 다 가질 수 있는 것이고, 성인물을 보고 싶어 하는 욕구가 그리 쉽게 절제될 수 없는 것이지만, 여전히 성인물에 대한 대중들의 접근은 스스로 비밀스럽고, 혐오스러운 것으로 여긴다는 점이다. 성인물에 대한 탐닉과 선호가 그 접근을 당연시하거나 자랑스럽게 여기게 하지는 않는다는 것이다. 탐닉이 큰 만큼 접근은 항상 은밀하고 비밀스럽게 진행된다. 더군다나 최근 인터넷 음란사이트들은 청소년들에게 접근이 용이하고, 그들의 정서에 유해하다는 주장이 보편적인 설득력을 가지면서, 성인들 사이에서의 성인물 접근 역시 상대적 모멸감과 비난의 시선을 면키 어렵게 되었다. 말하자면 성인물의 시장이 확대되고 성인물을 보는 인구가 늘어나는 것이 적어도 우리 사회에서는 아직 성인물에 대한 사회적 이해와 가치 평가의 변화를 가져오지는 않는다는 점이다. 성인물은 범람은 그래서 사회적 용인과는 무관하게, ‘음란하고 혐오스런 것들에 대한 집착’이란 일종의 병리현상으로 해석되곤 한다.

두 번째 딜레마는 바로 성인물을 음란물로 동일시하는 과정에서 발생한다. 장선우 감독의 <거짓말>에서 시작해서 이현세의 『천국의 신화』, 박진영의 《게임》, 김인규 교사의 나체사진까지 2여년 동안 창작물에 대한 음란성 시비가 줄곧 문화계의 논란거리로 제기되어 왔다. 이 과정에서 성표현의 확대를 주장하는 사람들이나 반대하는 사람들이나 모두 ‘음란물’, ‘음란성’, ‘음란함’이란 단어들을 즐겨 사용하곤 했다. 보수적인 종교관에 근거를 둔 청소년보호론자들은 이들 작품들이 청소년들이 보아서는 안되는 대단히 음란한 것으로 규정하면서 동시에 도덕적으로 비난받아 마땅한 비윤리적인 행동의 결과로 간주한다. 말하자면 성인물=음란물, 음란물=청소년유해물, 청소년유해물=비윤리적 행동이라는 등식이 성립되면서 결국 성인물=비윤리적인 행동이란 비난을 당연시한다. 이 과정에서 이현세의 『천국의 신화』나, 박진영의 《게임》, 김인규 교사의 나체사진은 청소년들에게만 유해한 것이 아니라 사실상 성인에게도 정서적으로나 윤리적으로나 유해한 것이라는 논리적 비약이 정당화된다.

그러나 최근 청소년보호를 명분으로 하는 유해매체 적발은 성표현물의 규제에서 과몰입 규제로 확대되고 있다. 청소년들이 문화콘텐츠를 과하게 이용하는 것을 법적으로 규제하는 방식은 콘텐츠의 내용에 관한 규제를 넘어서 콘텐츠의 시간을 통제하는 것으로서 이용자에 대한 구체적인 규제를 원칙으로 하고 있다. 현존 청소년보호법의 기본 취지는 청소년에게 유해한 매체를 제공하는 업자들에 대한 규제가 중심이었지만, 섣다운제 도입을 통한 게임 과몰입 규제는 게임 제공업자들만 아니라 게임 이용자에 대한 강력한 규제를 포함하고 있는 셈이다. 만 16세 이하 청소년들은 1시부터 6시까지 이미 등급이 부여된 청소년 이용가 게임콘텐츠를 무조건 이용할 수 없는 데, 이 법 개정의 핵심 취지는 청소년들의 게임 과몰입을 막기 위함이다.

문제는 청소년들의 과몰입을 막기 위한 법적 조치가 게임 이용을 직접 규제하고 있다는 점이다. 통상 게임 과몰입의 방지는 게임 이용자에 대한 사전 홍보와 교육, 그리고 게임에 대한 다양한 리터러시 교육을 통해 학교, 가정, 사회가 힘써야 할 부분이다. 물론 게임 업계에서도 게임 콘텐츠 제공시에 이러한 과몰입의 우려를 충분히 경고하는 등의 자율 조치를 해야 한다.

그러나 이번 정보법의 개정안은 청소년들의 게임과몰입을 막기 위해 이미 등급판정을 받은 게임매체를 다시 이용시간으로 원천적으로 규제하겠다는 강력한 이중 규제의 의사를 밝히고 있다. 과몰입을 막기 위해 특정한 시간을 이용하지 못하도록 원천 봉쇄하는 방식은 가령 방송법에서 10시 이전에 청소년들에게 유해하다고 판단되는 프로그램을 방영할 수 없도록 한 규제보다 더 강력하다. 왜냐하면 시간을 규제하려는 근본 원인이 다르기 때문이다. 가령 방송의 예를 들자면, 15세 이상이 관람할 수 있는 KBS의 <개그콘서트>를 청소년들이 너무 좋아해서 과몰입된 나머지 16세 되는 청소년들에게 관람을 금지하는 것과 같은 맥락에 있다(물론 지상파방송은 온라인 아니기 때문에 이용 차단을 원천적으로 할 수는 없다).

게임 과몰입을 막기 위해 이미 등급 허가를 받은 매체를 이중으로 규제한다는 발상은 일단 그 실효성을 넘어서 게임이용자거나 게임공급자들의 권리를 지나치게 제한하는 것으로 신중 규제 방식인 것만큼은 분명하다. 등급이 아닌 시간을 통해 게임에 관한 과몰입 규제는 다른 문화매체와 비교할 때, 유례가 없는 것으로서 청소년 보호의 맹목적인 원리가 일방적으로 적용한 것이라 할 수 있다.

4. '청소년보호법'이 아닌 '청소년 규제법'?

청소년보호법은 애초에 '청소년보호를위한유해매체물규제등에관한법률안'이란 이름으로 제정될 예정이었지만, 한편으로는 그 이름이 지시하는 문화적 표현물에 대한 직접적인 검열의 부담을 피하고자, 다른 한편으로는 좀 더 폭넓은 청소년보호정책을 사용하고자 청소년보호법으로 만들어 졌다. 1997년 7월 1일 시행된 청소년보호법은 다음과 같은 재정 취지를 갖고 있다. "보호법은 우리 사회의 자율화와 물질만능주의의 경향에 따라 날로 심각해지고 있는 음란, 폭력성 청소년 유해매체물과 유해약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해한 업소로 청소년 출입 등을 규제함으로써, 성장과정에 있는 청소년을 각종 유해한 환경으로부터 보호, 구제하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 위하여 제정되었다". 이어 1997년 7월 5일에 '청소년보호위원회'가 국무총리실 직속으로 설치되고, 1997년 11월 12일에 청소년보호법 중 개정법률안 발의가 있었고, 1999년 7월 1일 보호법이 새로이 개정되어 시행되었다. 개정된 보호법 취지는 다음과 같다. "청소년을 음란, 폭력적 영상물, 인쇄물 등 유해매체물과 약물, 각종 유해환경으로부터 보호하기 위하여 보호법이 제정되어 1997년 7월 1일부터 시행되었으나, 일부 법집행 상 실효성 확보가 필요

하거나 해석상 논란의 소지가 있는 부문 및 규정 미비로 청소년보호 사각지대가 되어온 부분 등을 보완하기 위하여 동법을 개정하기로 하였다”.

청소년보호법은 90년대부터 가속화되기 시작한 청소년일탈과 비행에 대해 국가가 적절하게 규제하고 대응하기 위해 만들어진 법이라고 할 수 있다. 그러나 청소년보호법 대부분의 법조항과 ‘청소년보호위원회’의 주 업무가 청소년 유해매체를 고시하는 데 있어, 사실상 유해매체를 감시하고 규제하는 법으로 기능했다. 그런 점에서 청소년보호법은 청소년들의 불평등한 사회활동 전체를 보호하기 위해 만들어졌다기보다는 급진적이고 노골적인 성적 폭력적 표현물 등등을 규제하기 위해 만들어졌다고 볼 수 있다. 이런 맥락 하에서 청소년보호법은 겉과 속이 다른 이중성을 구조화하고 있는데, 이를 몇 가지로 정리하면 다음과 같다.

1) 청소년보호법은 정작 청소년들을 보호해야 할 인권과, 문화와 교육과 복지 등등의 대상과 영역을 보호하지 않고, 표현의 자유와 문화적 표현물을 규제하기 위한 수단으로 사용되고 있다. ‘청소년보호’는 청소년과 성인 사이에 일정한 경계를 둬으로써, 청소년을 미성숙한 존재로 규정하고 청소년들의 자기결정권에 대한 일정한 규제를 내세우는 명분을 가지고 있다. 이는 청소년들의 행동을 몇 가지 기준을 통해 규제하겠다는 표면적인 원칙을 내세우지만, 내면적으로는 청소년 규제의 원칙을 넘어서 사회 전체의 문화적 생산과 수용의 수위를 조절하는 기능을 함께 가지고 있다.

2) 청소년보호법에서 규정하는 “청소년보호”는 사실상 “청소년행동규제/통제”의 의미를 가지고 있다. 청소년 보호의 원활한 부서별 연계와 실제적인 효과를 위해 개정되었다던 보호법은 사실상 ‘청소년보호’ 차원을 넘어서 청소년에 대한 법적, 문화적, 이데올로기적 통제 창구로서 기능한다. 청소년보호법은 청소년 폭력, 약물, 매매춘과 같은 범죄를 예방하는 계도적인 여과 장치가 아니라 분명하게 법적 강제력과 신체적, 감성적 자유의 구속력을 갖고 있다. 물론 보호법의 처벌 대상은 대부분 청소년들에게 유해매체나 물건이나 장소를 제공한 성인에 있지만, 정서적, 감성적 ‘감시와 처벌’로서의 청소년을 규제하는 효과는 여전히 존재하며, 최근에는 청소년들도 처벌되거나 규제의 대상이 되기도 한다. “청소년보호”가 광범위한 청소년 통제로 기능할 수 있다는 점은 청소년유해매체, 유해물건, 장소로 규정하는 심의기준이 대단히 모호하고 포괄적으로 적용되고 있다는 점에서도 알 수 있다. 청소년보호법 10조에 명시되어 있는 심의기준을 열거하면 다음과 같다.

1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것.
2. 청소년에게 포악성이나 범죄적충동을 일으킬 수 있는 것.
3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것.
4. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적, 비윤리적인 것.
5. 기타 청소년의 정신적 신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것.

이 심의기준들은 대부분 모호한 내용을 담고 있어 심의하는 주체에 따라 검열의 폭이 훨씬 광범위해질 수 있다. 그 중에서 특히 1)항 자체는 청소년은 성적욕구를 자극받지 않는 주체로 단정해버리면서, 청소년에게 있어 성표현물에 대한 원천적인 차단을 의도하고 있고, 4)항의 경우는 청소년유해매체의 범위를 정치적이고 이념적인 매체로까지 확대하여 사실상 청소년들의 사회비판의식에 대한 기회를 억제하고 있다.

3) 청소년보호법은 겉으로는 청소년에 대한 청소년을 위한 법이라기보다는 기성세대에 대한 기성세대를 위한 법으로 기능한다. 보호법은 예컨대 ‘모성보호법’이 모성보호에 필요한 여성의 각종 사회적 권리를 보호하는 법으로 기능하는 것과는 다르게 법적 대상인 청소년들 스스로의 권리로 부터 격리되어 있다. ‘모성보호법’이 보호 대상을 내면화한다면, 청소년보호법은 외면화한다. 말하자면 청소년보호법의 대상은 청소년이지만, 결코 그들의 권리 전반이 보호되지 않는다는 점이다. 이는 청소년들의 사회적 성숙과 사회적 제반 권리에 대한 보수적인 기성세대 다수의 윤리적 공포감과 문화적 불쾌감에서 비롯된다고 볼 수 있다. 청소년보호법은 청소년들을 훈육하는 것처럼 보지만, 사실상 청소년들을 교육하는 부모세대나 기성세대를 훈육하는 이중의 효과를 가지고 있다. 청소년을 청소년보호법의 근거하에서 부모들이 교육시키라는 사회적 명령, 청소년에게 유해하다고 규정된 내용에 대해 기성세대 스스로 자기검열하라는 무의식적인 요구 등등이 보호법의 이데올로기적 전략이라 할 수 있다. 이 과정에서 청소년유해매체나 장소나 물건에 대한 보수적인 기성세대의 판단이 사회적 보편성을 획득하게 만들므로써, 청소년유해성이 성인유해성으로 이행하게 된다. 요컨대 보호법의 유해매체 심의기준 시행령을 보면 이 기준들이 결국은 기성세대에 대한 기존의 가치관과 윤리관의 보존을 추구하고 있다는 것을 알 수 있다. 청소년보호법 시행령 제7조 ‘청소년유해매체의 심의기준’의 개별심의기준을 보면 다음과 같다.

가. 음란한 자태를 지나치게 묘사한 것.

나. 성행위와 관련하여 그 방법, 감정, 음성 등을 지나치게 묘사한 것.

다. 수건을 묘사하거나 혼음, 근친상간, 가학/피학성음란증 등 변태성행위, 매춘행위 기타 사회 통념상 허용되지 아니한 성관계를 조장하는 것.

라. 청소년을 대상으로 하는 성행위를 조장하거나 여성을 성적 대상으로만 기술하는 등 성윤리를 왜곡시키는 것.

마. 존속에 대한 상해, 폭행, 살인 등 전통적인 가족윤리를 훼손할 우려가 있는 것.

바. 잔인한 살인, 폭행, 고문 등의 장면을 자극적으로 묘사하거나 조장하는 것.

사. 성폭력, 자살, 자학행위 기타 육체적 정신적 학대를 미화하거나 조장하는 것.

아. 범죄를 미화하거나 범죄방법을 상세히 묘사하여 범죄를 조장하는 것.

자. 역사적 사실을 왜곡하거나 국가와 사회 존립의 기본체제를 훼손할 우려가 있는 것.

차. 저속한 언어나 대사를 지나치게 남용하는 것.

카. 도박과 사행심 조장 등 건전한 생활태도를 저해할 현저한 우려가 있는 것.

타. 청소년 유해약물 등의 효능 및 제조방법 등을 구체적으로 기술하여 그 복용, 제조 및 사용

을 조장하거나 이를 매개하는 것.

시행령 개별심의기준은 정보법 본문에 나오는 심의기준에 비해서는 구체적으로 드러나 있지만, 이것 역시 대단히 모호하게 판단할 부분이 여전히 많다. 특히, 나)항 성행위의 지나친 묘사가 어느 정도인지를 분명하게 제시하고 있지 않으며, 다)항에서는 동성애를 수간이나 혼음과 같은 변태적 성행위로 규정하면서 동성에 자체를 청소년에 유해한 것으로 규정하려 하며, 자)항에서는 국가와 사회에 대한 비판의식에 대해 청소년들의 접근기회를 사전에 차단하려는 의도를 드러내고 있다.

4) 청소년보호법은 청소년유해매체를 통제하는 방식에 있어 대단히 다양하고 적극적인 방식을 사용하고 있다. 청소년보호법 시행령에 의해서 청소년유해매체 차단 방식은 크게 제14조 <유해매체 표시방법>(제14조)¹⁰⁾,

제15조 <청소년유해매체물의 포장>¹¹⁾, 제16조 <청소년연령확인>¹²⁾, 제16조의2 <판매금지>¹³⁾, 제17조 <구분·격리방법>¹⁴⁾, 제18조 <청소년시청보호시간대>¹⁵⁾, 제19조의2 <청소년 출

10) ①제13조의 규정에 의한 유해표시의무자는 법 제22조의 규정에 의한 청소년유해매체물의 고시가 있는 경우에는 지체없이 별표 3이 정하는 바에 따라 누구나 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 청소년유해표시를 하여야 한다. 다만, 다른 법령에서 유해표시방법을 정하고 있는 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다.

11) ①법 제15조제2항의 규정에 의하여 포장하여야 할 청소년유해매체물은 법 제7조제6호의 규정에 해당하는 것(법 제7조제7호의 규정에 해당하는 청소년유해매체물을 수록·계제 기타의 방법으로 포함하고 있는 것을 포함한다)으로 한다. 다만, 당해 매체물을 대여하여 반환받는 것에 대하여는 그러하지 아니하다.

④청소년유해매체물의 포장은 포장에 이용되는 용지 등을 훼손하지 아니하고서는 그 내용물을 열람할 수 없는 방법으로 하여야 한다. 다만 청소년보호위원회 및 각 심의기관이 매체물의 겉표지가 법 제10조의 규정에 의한 심의기준에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 따로 결정하여 고시하는 매체물에 대하여는 제호를 제외한 겉표지의 내용이 보이지 아니하도록 불투명한 용지를 사용하여 포장하여야 한다.

12) 법 제17조제1항의 규정에 의하여 청소년유해매체물을 판매, 대여, 배포하거나 시청·관람·이용에 제공(이하 “판매 등”이라 한다)하고자 하는 자는 반드시 그 상대방의 연령을 확인하여야 한다.

13) 법 제17조제1항의 규정에 의하여 청소년에게 판매 등이 금지되는 청소년유해매체물은 법 제7조제1호 내지 제4호 및 제6호 내지 제8호의 규정에 해당하는 청소년유해매체물을 말하며, 법 제19조의 규정이 적용되는 청소년유해매체물은 법 제7조제5호의 규정에 의한 방송프로그램(법 제7조제7호에 해당하는 광고선전물중 방송을 이용하는 것을 포함한다)에 해당하는 청소년유해매체물을 말한다.

14) ①법 제18조제1항의 규정에 의하여 청소년유해매체물을 구분·격리하여야 할 자는 청소년유해매체물이 구분·격리된 장소 또는 시설에 별표 4의 방법으로 청소년에 대하여 당해 매체물의 판매 등이 금지된 것임을 나타내는 표시를 부착하여야 한다.

②청소년유해매체물을 구분·격리하여 전시·진열할 장소 또는 시설은 당해 업소에서 영업자가 육안으로 확인할 수 있으면서 청소년의 이용을 통제하기 가장 쉬운 곳이어야 한다.

15) ①법 제19조의 규정에 의하여 청소년유해매체물을 방송하여서는 아니될 방송시간(이하 “청소년시청보호시간대”라 한다)은 평일의 경우에는 오후 1시부터 오후 10시까지로 하며, 관공서의 공휴일

압고용제한 표시>¹⁶⁾, 제19조의3 <청소년통행금지구역 등의 설정>¹⁷⁾, 제20조 <청소년연령확인>¹⁸⁾으로 구분되어 있다.

청소년보호법 시행령의 발효로 이러한 의무조항을 지키는 과정에서 영화, 음반, 출판, 만화, 텔레비전, 게임물, 비디오물, 비디오방, 노래방 등등에 많은 변화가 생겨났다. 당장 텔레비전에는 청소년연령시청가능 표시를 의무적으로 표시해야 하며, 음반의 경우 18세판매불가딱지(소위 18딱지)를 달아야 하며, 만화의 경우는 만화책 표지에 인쇄단계때부터 18세 구독불가라는 딱지를 붙이고, 비닐포장을 의무화해야 한다. 비디오방이나 노래방, 게임방에 청소년들은 10시 이후에는 출입이 금지되고, 청소년들이 출입과 고용이 제한될 수 있도록 청소년유해장소는 의무적으로 표시해야 한다. 바야흐로 청소년에 대한 전면적이고 대대적이고 포괄적인 격리, 구분, 훈육 정책이 본격화 된 것이다.

과 청소년보호위원회가 고시하는 초등학교·중학교·고등학교의 방학기간동안에는 오전 10시부터 오후 10시까지로 한다. 다만, 종합유선방송법에 의한 방송중 유료채널의 경우에는 그 특성을 감안하여 청소년보호위원회가 정하여 고시하는 시간으로 한다.

②제1항의 규정에 의한 청소년시청보호시간대에 방송되는 청소년유해매체물의 예고편방송에는 청소년의 감수성을 자극하는 장면을 포함하여서는 아니된다.

16) 법 제24조제4항의 규정에 의하여 청소년출입·고용금지업소(청소년의 출입이 허용되는 시설을 갖춘 노래연습장업소를 제외한다)의 업주 및 종사자는 당해 업소의 출입구중 가장 잘 보이는 곳에 별표 4의2의 방법으로 청소년의 출입·이용과 고용을 제한하는 내용의 표시를 부착하여야 한다

17) ①법 제25조의 규정에 의한 청소년통행금지구역이라 함은 청소년의 통행을 24시간 금지하는 구역을 말하고, 청소년통행제한구역이라 함은 청소년의 통행을 일정시간 제한하는 구역을 말한다. 다만, 친권자, 후견인, 교사 기타 당해 청소년을 보호할 수 있는 보호자를 동반하는 때에는 통행할 수 있다.

②관할 경찰서장은 청소년통행금지구역 또는 청소년통행제한구역에 청소년의 통행이 금지 또는 제한될 수 있도록 경찰상 필요한 조치를 하여야 한다.

③법 제25조제4항의 규정에 의하여 청소년통행금지·제한구역을 통행하고자 하는 청소년의 통행을 저지하거나 또는 통행하고 있는 청소년을 해당 구역밖으로 퇴거시키기 위하여 관계공무원은 외견상 청소년으로 보이는 자에 대하여 신분증의 제시를 요구할 수 있다.

18) ①법 제26조제1항의 규정에 의하여 청소년유해약물등을 판매·대여·배포하고자 하는 자는 반드시 그 상대방의 연령을 확인하여야 한다.

5. 청소년 게임 섯다운제 도입- 과연 실효성 있을까?

청소년보호법이 갖는 이러 저런 문제를 떠나 ‘섯다운제’가 과연 실효성이 있는지를 생각해 보면 여전히 의문이 가지 않을 수 없다. ‘섯다운제’가 온라인 게임에 관해서만 적용될 수밖에 없는 상황이고, 문제가 되는 과도한 게임과몰입에 빠져있는 청소년들을 예방하기 위해 ‘섯다운제’가 도입된다면, 그들은 아마도 다른 어떤 방법을 동원해서라도 게임을 할 것이기 때문이다. 왜냐하면 심각하게 게임 과몰입에 빠져 있는 청소년들은 대부분 결손가정을 배경으로 한 아이들이 많아서 집이나 PC방에서 게임 외 다른 할 일이 없기 때문이다.

그들은 마치 ‘섯다운제’를 조롱하거나 한 듯이 부모의 아이디를 도용해 게임을 즐길 것이고, ‘섯다운제’ 도입으로 이제 청소년 게임 과몰입을 사라질 것이라고 안도하는 사이 더 심하게 과몰입에 빠질 것이다. 온라인 게임을 못하게 하면 콘솔게임을 할 것이고, 콘솔 게임을 못하게 하면 안정적인 성인게임을 할 것이다. 현재 단순 통계 수치로 나타난 잠정적인 청소년 게임과몰입자수로 집계된 93만명을 위한 ‘섯다운제’ 도입이란 취지는 취지와는 달리 과몰입을 예방하는 실효성 차원에서는 그다지 기대할 게 없다. 과몰입 방지를 위한 ‘섯다운제’ 도입은 청소년들의 문화적 권리를 침해하는 위헌적인 요소뿐 아니라, 매체에 대한 이중규제, 온라인 오프라인 게임물에 관한 형평성 논란, 법적 장치의 허술함 등등의 문제들을 그냥 덮어둘 정도로 실효성을 충분히 갖추고 있지 않기 때문이다. 차라리 청소년 게임과몰입을 방지하려면 아예 청소년들에게 모든 게임이용을 금지시키는 게 나을 것이다.

<표> 게임관련법 청소년보호법 등급 및 규제 비교

	게임산업진흥에 관한 법률	청소년보호법
목적	이 법은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.	이 법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다.
규제방식	제21조(등급분류) ①게임물을 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. ②게임물의 등급은 다음 각 호와 같	제10조(청소년유해매체물의 심의기준) ① 청소년보호위원회와 각 심의기관은 제8조의 규정에 의한 심의를 함에 있어서 당해 매체물이 다음 각호의 1에 해당하는 경우에는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다.<개정 2005.3.24, 2005.12.29, 2008.2.29> 1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것

	<p>다.<개정 2007.1.19></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물 2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물 3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물 4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임물 <p>③제2항의 규정에 불구하고 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류한다.<신설 2007.1.19></p> <p>④등급위원회는 등급분류를 신청한 게임물에 대하여 사행성게임물 여부를 확인하여야 한다.<개정 2007.1.19></p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것 3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것 4. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것 5. 기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것 <p>②제1항의 규정에 의한 기준을 구체적으로 적용함에 있어서는 현재 국내사회에서의 일반적인 통념에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적·예술적·교육적·의학적·과학적 측면과 그 매체물의 특성을 동시에 고려하여야 한다.</p> <p>③청소년유해여부에 관한 구체적인 심의기준과 그 적용에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>과몰입 방지</p>	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 전문 인력의 양성 지원 5. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문 기관 및 단체에 대한 지원 6. 그 밖에 게임과몰입등의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령이 정하는 사항 	<p>제2장의2 청소년의 인터넷게임 중독 예방</p> <p>제23조의3(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동의) ① 인터넷게임 제공자는 회원으로 가입하려는 자가 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받아야 한다.</p> <p>② 제1항의 친권자등의 동의에 필요한 사항은 게임산업진흥에 관한 법령에서 정하는 바에 따른다.(예정)</p> <p>제23조의4(심야시간대의 게임물 제공시간 제한) 「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)을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자(같은 조 1항 후단 및 제2항에 따라 부가통신사업자의 신고를 면제받은 자를 포함한다)는 오전0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 16세 미만의 청소년에게 제공하여서는 아니 된다.(예정)</p>
<p>규제 관련</p>	<p>제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)</p>	<p>제8조(청소년유해매체물의 심의·결정) ① 청소년</p>

<p>특이사항</p>	<p>항) 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.<개정 2007.1.19, 2008.2.29></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제9조제3항의 규정에 의한 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것 2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것 3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다. 4. 제2조제6호의2가목의 규정에 따른 청소년게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임물을 제공하지 아니할 것 5. 제2조제6호의2나목의 규정에 따른 일반게임제공업을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것 6. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다. 	<p>년보호위원회는 제7조의 규정에 의한 매체물의 청소년에 대한 유해여부를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물에 대하여는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다. 다만, 다른 법령의 규정에 의하여 당해 매체물의 윤리성·건전성의 심의를 할 수 있는 기관(이하 "각 심의기관"이라 한다)이 있는 경우에는 그러하지 아니하다.<개정 2004.1.29, 2005.3.24, 2005.12.29, 2008.2.29></p> <p>② 청소년보호위원회는 각 심의기관이 해당 매체물에 대하여 청소년유해여부의 심의를 하지 아니할 경우 청소년보호를 위하여 필요하다고 인정할 때에는 그 심의를 하도록 요청할 수 있다.<개정 2005.3.24, 2005.12.29, 2008.2.29></p> <p>③ 청소년보호위원회는 제1항 단서의 규정에 불구하고 다음 각호의 1에 해당하는 매체물에 대하여는 청소년에 대한 유해여부를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물에 대하여는 청소년유해매체물로 결정할 수 있다.<개정 2005.3.24, 2005.12.29, 2008.2.29></p>
-------------	---	---

'셋다운제' 도입은 어떤 점에서 청소년들의 과몰입 규제를 강력하게 실현하겠다는 것보다는 청소년들이 게임을 하는 것, 특히 공부하지 않고 잠자지 않고 밤늦게까지 게임을 하는 것에 대한 사회적 불신감에서 비롯되었다. 공부할 시간에 게임하고, 잠 잘 시간에 게임하는 것에 대한 불신감이 학교, 가정, 관료 사회에서 공감대를 얻고 있는 것이다. 과몰입을 떠나 12시 넘어서 게임하는 청소년들은 용인될 수 없지만, 12시 넘게까지 공부하는 청소년들은 모두가 칭찬하고 인정하는 사회적 편견 말이다. 게임 '셋다운제'가 보편타당하려면, 공부 '셋다운제'도 함께 도입되어야

하지 않을까?

청소년들의 게임과몰입에 관한 심각한 사회적 문제들을 해결하려면 이런 식의 법률 도입으로는 효과적일 수 없으면 혼란만 가중될 것이다. 심각한 게임 과몰입에 빠져 있는 청소년들의 환경을 고려해보면 차라리 이들 스스로 자율적으로 게임이용을 자제할 수 있도록 장기적인 교육과 상담, 배려가 필요하고, 게임을 하면서 동시에 다른 것에도 흥미를 가질 수 있도록 지속적인 복지프로그램의 제공이 필요하다. 이것이 시간이 많이 들고 공도 많이 들지만, 실제적인 대안이다. 게임을 제공하는 회사들이 자율적으로 게임이용에 관해 홍보 조절하고, 가정에서 좀 더 아이들이 인간적으로 대해주고, 학교나 정부에서는 청소년들에게 다양한 놀이 프로그램들을 제공하고, 더 많은 문화적 체험을 할 수 있는 기회를 열어주는 것이 게임 '셧다운제' 도입을 무리하게 추진하는 것보다 더 합리적이고 스마트한 사회가 아닐까?

발제문

셋다운제 안에 청소년의 삶은 있는가

공현(청소년인권활동가네트워크)

문화체육관광부와 여성가족부가 청소년보호법을 개정함으로써 밤 12시부터 6시까지 청소년들의 온라인게임 이용을 강제로 차단하는 ‘셋다운제’ 도입을 하겠다는 결정을 내렸다. 규제의 기준 연령은 16세이다. 아직 국회를 통과하지는 못했으나 두 정부 부처가 합의를 했고, 그냥 내버려둘 경우 국회를 통과하는 것도 그리 어렵지 않을 것으로 보인다.

온라인게임 셋다운제는 벌써 5년도 전에 처음 그 이야기가 나왔던 제도인데, 나올 때마다 그 문제점이나 실효성에 대한 의심이 제기되어서, 특히 게임 업계의 반발로 도입되지 못했다. 여기에서 우선 한 가지 주목해야 할 점은, 이 제도를 도입하지 못했었던 이유가 청소년 집단의 반발 때문은 아니라는 것이다. 심지어 정부 부처에서든 국회에서든 셋다운제 도입과 관련해서 청소년들의 의견을 듣고 반영하는 자리가 마련된 적은 한 번도 없었다. 청소년들이 대체로 온라인게임을 밤 12시부터 무조건 차단시키는 것에 찬성하기 때문일까? 아니면 그만큼 한국 사회가 청소년들에 관한 이야기를 하면서 청소년들의 의견에는 귀 기울이지 않고 청소년들을 존중하지 않기 때문일까?

온라인게임 셋다운제 도입이라는 결정 속에서는 게임 업계의 사정이나 청소년선도보호정책의 가치관은 포함되어 있을지 모르지만, 정작 청소년들의 삶과 생각은 누락되어 있었다. 청소년들의 인권과 주체성에 관한 고려는 없었다. 따라서 정책의 당사자인 청소년들의 관점에서 이 문제를 다시 한 번 비판적으로 검토하는 것이 필요하다. 본래 토론회에서 발제는 주장을 전달한다기보다는 토론할 ‘꺼리’들을 발굴하고 제시하는 일이다. 그러니 여기에서는 셋다운제에 관한 명명백백한

결론을 내리기보다는, 청소년들의 삶과 인권의 관점에서 섣다운제를 비판적으로 논의하기 위한 방향과 문제의식을 잡아가도록 하겠다.

청소년의 삶에서 게임이란?

청소년의 생활에서 게임이 가지는 의미는 무엇일까? 뭘 때문에 청소년들이 게임을 하는 것이 그렇게 문제가 되는 것일까? 엄밀하게 말하면 이런 질문은 다소의 오류를 포함하고 있다. 본격적으로 컴퓨터와 인터넷의 시대가 열린 지가 20년이 다 되어 가고 있고, 인터넷 중독이나 게임 중독 등이 사회 문제로 인식되기 시작한 것도 꽤나 오래된 일이다. 게임 과몰입은 청소년들 뿐 아니라 비청소년들의 경우에도 심심찮게 문제가 된다. 그렇기 때문에 이 질문을 하기 전에 먼저 물어야 하는 질문은 이렇다. “왜 청소년들의 게임만 문제가 되는가?” 그것은 양적으로 청소년들에게 게임 과몰입이 통계적으로 더 많기 때문일까 아니면 청소년들을 보는 시선의 문제일까. 혹은 둘 다일까.

그러나 어쨌든 지금 모든 국민에게 적용되는 섣다운제에 대해 이야기를 하려는 것은 아니니까 우선은 청소년들의 삶에서 게임이 어떤 의미를 가지고 있는지를 이야기해보자. 사실 청소년기를 벗어난 지 3년도 안 된 나 또한 게임을 아주 좋아하는 편이다. 그러니 일단 내가 청소년기에 게임을 했던 기억을 떠올려보니, 게임은 친구들과 놀 수 있는 가장 재미있으면서도 시간 관리가 용이한 놀이였던 것 같다. BB탄 총을 가지고 놀거나 모형을 조립하거나 레고를 가지고 노는 등 여러 가지 놀이를 했지만, 모형이나 레고는 한 번 산 걸로 계속 놀려면 질리기 때문에 새 것을 사려면 돈이 너무 많이 들었다. 뿐만 아니라 시간도 많이 걸리고 친구들과 같이 노는 데 적당하지 않았다.

사실 게임과 비슷하게 재미있고 같이 놀 수 있었던 건 축구 등의 스포츠 정도밖에 없었던 것 같은데 스포츠는 대체로 (하는 시간도 그렇고 하고 난 뒤에 지쳐서 쉬는 시간도 그렇고) 시간을 많이 잡아먹으며 공간이나 도구를 필요로 한다. 나는 시간이 있고 장비를 살 수 있고 팀 등 여건이 된다면 야구를 해보고 싶다는 생각을 여러 번 했지만, 한 번도 야구를 배우거나 해본 적은 없었다. 결론적으로 얘기하면, 가장 간편하고 돈이 덜 드는 편이며 시간 면에서나 공간 면에서나 가장 효율적으로 재미를 느낄 수 있는 것은 게임이었다. 내 주위의 친구들을 생각해봐도, ‘게임’이라는 분야 자체에서 매니아 파워를 발휘하며 오덕질을 하는 몇몇을 제외한다면 대체로 비슷한 이유로 게임을 즐기고 그것을 공통의 놀이 코드이자 문화 코드로 가지고 있었다.

여가 시간에 할 놀이를 고르는 것 하나에 뭐 그렇게 시간과 비용과 조건을 따지냐고 생각할 수도 있다. 하지만 세계적으로 긴 공부 시간을 기록하고 있고, 또 지역 사회에서 적절한 문화 시설 등도 가지지 못한 상황, 그렇다고 경제적인 여유를 가지고 있지도 않은 것이 청소년들의 상황이다. 이런 청소년들의 삶의 조건은 차라리 인권침해라고 할 만하다. UN아동권리협약에서 “휴식과 여가를 즐기고, 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정”, “문화적·예술적 활동에 마음껏 참여할 수 있는 아

동의 권리를 존중하고 증진”해야 한다고 하며 청소년들의 놀 권리를 명시하고 있는 것에 비춰보더라도 말이다.

그렇다면 이런 청소년들의 삶의 조건 속에서 게임을 규제한다고 하는 것은 어떤 의미가 있는 것인가? 특히 게임의 내용도 아니고 게임을 하는 시간을 규제하겠다고 하는 것은 어떤 의미일까? 게임과 콘텐츠의 내용이 인류 보편의 가치에 반하는 것은 아닌지를 고민하고 대안적인 좋은 놀이로서 게임을 만들려고 하기보다는, 게임을 ‘상품’으로만 보고 청소년들이 밤에 온라인게임을 하는 것만 규제하겠다는 것은 청소년에 대한 어떤 관점을 가지고 있는 것일까? 청소년들의 시간을 학교에서 학원에서 집에서 세세하게 통제하는 것이 충분히 할 수 있는 일이라는 인식이 일반화된 사회에서 말이다.

‘과몰입’ 혹은 ‘중독’의 기준은 무엇인가?

온라인게임 섯다운제 도입에서 가장 큰 전제는 “청소년들의 게임 과몰입이 심각한 문제”라는 것이다. 하지만 과연 정말 그런가? 아니, 그 이전에 누군가가 게임 과몰입인지 중독인지 판단하는 기준은 정확히 뭘까? 국회 연구 자료에 따르면 그 기준은 ‘하루에 3시간 이상씩 한달 이상 게임을 한 경우’ 등으로 규정되어 있다. 하지만 누군가가 보기에 하루에 3시간씩 게임을 하는 것은 적절한 여가 선용 수준으로 생각될 수도 있지 않을까?

게임 과몰입이나 중독은 약물 중독 등과는 다르게 그 판단에 더 많은 주관이 개입될 수밖에 없다. 어떤 활동을 얼마만큼 하는 것이 부적절한 것인지에 대한 판단도 사람마다 다를 것이다. 어떤 스케줄을 가지고 사는 사람이나에 따라 일상생활에 지장을 미칠 수 있는 게임 시간의 기준도 달라질 것이다. 잠자는 것 밥 먹는 것도 잊고 게임에만 몰두하거나, 현실과 게임 설정을 심각하게 혼동하는 등의 경우에는 문제가 비교적 명확해 보일 수도 있지만, 적어도 현재 청소년들의 ‘게임 과몰입’이라는 말이 가리키는 것이 꼭 그런 것들만은 아닌 것 같다.

지금의 게임 과몰입, 중독을 판별하는 기준은 적절한가? 아니면 좀 더 분명하고 문제적 병리적인 경우만 다루어야 하지는 않을까? 게임 과몰입, 중독은 과연 왜 문제가 되는 걸까? 소셜책을 하루에 5시간씩 읽는다고 해서 ‘소셜 과몰입’, ‘독서 중독’이라고 하며 치료하거나 고치려 들지는 않지 않는데 게임과 소셜 사이의 차이는 뭘까? 혹시 청소년들과 비청소년들의 경우에 게임 과몰입, 중독을 이야기하는 기준이나 정도가 좀 다르지는 않나? 청소년이든 비청소년이든 게임 과몰입, 중독으로 인한 사건과 사고는 가리지 않고 일어나고 있는데 비청소년들을 위한 게임 과몰입, 중독에 대한 대책은 충분하긴 한 건가? 청소년 게임 과몰입을 말하면서 섯다운제를 도입하려고 드는 속내에는 청소년들이 게임을 하는 것 자체에 대한 부정적 인식, 놀이의 일종인 게임을 무슨 마약 보듯이 하는 태도, 청소년들이 ‘공부’하지 않는 것에 대한 불만 등등이 전혀 없는 것인가?

어른들의 이해관계, 청소년들의 이해관계

지금까지 온라인게임 셧다운제를 비롯해서 게임에 대한 규제에서는 부모/보호자 집단, 청소년 보호론자들, 게임 업계의 이해관계들만이 반영되어 왔다. 그 과정에서 정작 이 문제의 당사자인 청소년들의 목소리는 외면되어 왔다. 그 결과가 청소년들의 삶의 조건에 대한 진지한 고려 없이, 그리고 게임 과몰입과 중독에 대한 청소년 당사자들의 이야기나 비판적 검토 없이 어른들의 일방적 시선으로 만들어진 셧다운제이다.

게임업계도 온라인게임 셧다운제를 반대하고 있고, 청소년들도 대부분 이 셧다운제에 불만을 가지고 있으니 그 둘의 이해관계는 일치하는 것 아니냐는 생각을 할 수도 있다. 하지만 실상은 전혀 그렇지 않다. 게임업계는 게임에 대한 규제를 어디까지나 상업적인 관점에서 바라본다. 때문에 게임업계는 게임 이용 자체를 위축시킬 수 있는 일괄적 규제는 반대하면서도, 부모/보호자들에게 청소년들을 감시하고 관리할 수 있는 권한을 주는 내용의 ‘자율규제’로 돈을 내주는 부모/보호자들과 협상하려고 하고 있다. “당신의 자녀가 게임을 너무 많이 하지는 않는지 과도하게 하지는 않는지 당신이 감시하고 마음대로 할 수 있는 권한을 드릴 테니 너무 걱정 말고 자녀가 게임을 할 수 있게 해주세요.”라는 메시지를 전하고 있는 것이다.

청소년들이 경제적 권리를 많이 가지지 못한 현실은 여기에서도 반영된다. 청소년들의 입장에서 셧다운제를 국가가 도입하든 부모/보호자가 도입하든 큰 차이가 없다. 청소년보호론을 내세우며 이번엔 여성가족부와 문화체육관광부가 추진하고 있는 온라인게임 셧다운제 역시 그 속에 부모/보호자가 청소년들의 게임을 통제하고 감시할 수 있는 내용을 함께 담고 있다. 결국 청소년 당사자를 둘러싼 정책이, 청소년의 의견과 인격은 전혀 존중하지 않은 채 어른들의 입장 속에서만 만들어지고 있다. 내가 여기에서 던진 질문들은 그런 상황을 조금이라도 바꾸기 위한 것이다. 그것들은 청소년들의 입장을 존중하고 고려하면서 청소년들의 목소리를 반영한 정책이 만들어지기 위해서는 꼭 고려되어야 할 질문들 중 일부이다. 청소년들에게 귀 기울이지 않고서는 어떤 제대로 된 대책도 나올 수 없을 것이기 때문이다.

게임 섯다운제 ...청소년 이야기 들어보셨나요?

전하나 기자 hana@zdnet.co.kr 2010.12.14 [지디넷코리아]

2004년, 성판매 여성들이 거리로 나섰던 일이 있다. 당시 여성부가 '성매매방지법'으로 대대적인 단속에 나서자 '생존권' 투쟁으로 맞선 이들은 "정당하게 세금을 낼 테니 직업인으로 인정해 달라"고 주장했다. 성판매 여성들의 시위는 '여성은 모두 같다'는 입장을 고수하던 행정부가 노골적으로 조롱당한 사건으로 남았다. 여성부가 모든 여성의 이해를 대변할 수 없다는 것을 드러냈기 때문이다.

2010년, 다른 듯 닮은꼴 이야기가 있다. 여성가족부가 추진하고 있는 '청소년보호법'에 청소년들이 정면으로 반기를 들었다. 청소년보호법에 담긴 섯다운제가 청소년들의 문화적 자기결정권을 침해한다는 이유다. 이 같은 내용의 '발칙한' 성명서를 발표한 이들은 다산인권연대, 이수나로, 청소년인권활동가네트워크 등으로 구성된 5개 청소년 인권 단체 소속이다.

13일 저녁 6시, 문래동 철강소 골목의 한 낡은 건물에 세든 그들의 공간에서 작은 좌담회를 열었다. 청소년보호법에 대한 청소년들의 솔직한 얘기를 듣기 위해서다. 이날 자리에는 공현(23)씨, 난다(20)씨, 둠코(18)씨, 매미(17)씨, 클린앤(16)씨 등 다섯 명이 참석했다. 필명으로 활동하는 이들은 1시간여 동안 자신들의 생각을 거침없이 풀어내며 섯다운제는 반문화적, 반교육적 발상이라고 꼬집었다.

■“셋다운제는 어른들에게 편리한 훈육방법”

덤코 : 솔직히 인터넷게임중독이라고 했을 때 어른들이 표면상으로 드는 이유는 학생들의 건강권과 수면권이잖아요. 그런데 자정부터 새벽 6시까지 게임하지 말라고 하지, 공부하지 말라고는 안하잖아요? 어른들에게 게임은 입시에 방해되는 주된 요인일 뿐예요. 셋다운제는 걸림돌을 효율적으로 제거하는 어른들의 훈육 방법인 셈이죠.

난다 : 어른들은 청소년들에게 ‘일단 멈춰’, ‘너네 안돼’라고 말하는 식이 대부분이죠. 셋다운제는 시끌시끌한 교실에 매를 들어 손쉽게 통제하는 방식의 차별과 같다고 생각해요. 저희가 주목하는 것은 훈육의 대상은 항상 청소년들이라는 거예요. 또 청소년이기 때문에 금기사항이 있다는 것을 당연하게 받아들이는 사회적 분위기에 문제를 제기하는 거고요.

클린앤 : 이런 방식으로는 근본적인 문제를 해결할 수 없다는 걸 어른들은 정말 모르는 건가요? 왜 문제의 뿌리를 뽑을 생각은 하지 않고 위에만 자르죠?

덤코 : 뿌리를 뽑으면 피해보는 건 결국 어른들이라서?

난다 : 가지치기부터 하면 우선은 예뻐 보일 테니까.

매미 : 셋다운제의 가장 큰 문제는 정작 청소년의 얘기는 하나도 듣지 않았다는 거예요. 청소년의 목소리를 반영하지 않은 청소년보호법, 문제가 있어도 많이 있지 않나요. 한국 사회에서 청소년들의 위치를 여실히 보여주는 단적인 사례죠.

공현 : 게임 과몰입이 사회적 문제가 된다는 건 우리들도 알아요. 해결 방법, 청소년에 대한 해결책과 비청소년에 대한 해결책이 다르다는 것이 이상하다는 거죠.

■셋다운제, 게임 과몰입 원인 제대로 짚었나…‘NO!’

덤코 : 대부분의 청소년들은 단시간에 스트레스를 풀기 위한 용도로 게임을 해요. ‘** 한판’하고 학원가고 또 한판하고 숙제하기 바쁘니까요. 생각을 많이 필요로 한다거나 게임을 하는데 장시간이 걸리는 게임은 애초에 뜰 수가 없어요. 빨리 몬스터를 죽여서 경험치가 올라가고 멋진 아이템을 받을 수 있는 게임이 인기죠. 달리 말하면, 청소년들에게 주어지는 여가 시간과 놀이문화가 부족한 환경이 게임에 몰두할 수밖에 없는 원인이라는 얘기예요.

공현 : 솔직히 게임을 하고 싶다고 걱정했으면 자정까지 온라인게임을 하다가 자정 이후에는 오프라인 게임에 빠질 수 있는 것 아닌가요. 부모 주민번호 도용 같은 변칙을 이용해 온라인게임을 계속 즐길 수도 있죠. 자정부터 새벽 6시까지 온라인 게임 접속을 강제로 차단한다는 것이 게임과몰입을 근본적으로 해결할지 의문입니다. 오히려 청소년 범법자만 길러내는 건 아닐까요. 섣다운제는 행정부의 보여주기 식 제도에 지나지 않는다고 생각해요.

클린앤 : 게임이용시간은 지극히 단선적인 기준이라고 봐요. 법을 만든 사람들이 청소년들이 게임에서 어떤 가치관을 학습했느냐에 대해서는 관심 있을까요? 가령 '심시티'라는 PC 패키지 게임에서 이용자는 직접 도시를 경영할 수 있는데요. 세금을 많이 내는 부자들을 도시로 이주시키기 위해 빈민가를 철거한다거나, 시민들의 반대를 묵살하고 핵발전소를 건설할 수 있거든요.

매미 : 맞아요. 온라인 게임 대부분은 상대방을 이기기 위한 전술싸움이 전부죠. 침략 아니면 학살이 게임에서 살아남는 방법이에요. 게임 속에 등장하는 병사는 소모품에 지나지 않죠. 사실 NPC 죽었다고 슬퍼하지는 않으니깐... 게임에 몰두하다면 이런 것에 무감각해져서 문제인 거잖아요. 섣다운제는 이런 문제의식을 제기하는 법이 아니라는 거죠.



제각기 다른 청소년 인권 단체에서 활동하고 있는 청소년들이 한자리에 모였다.

■16세는 졸속행정의 결과...“우리나라는 규제 천국”

공현 : 그런데 12·14·15·18·19·24세는 들어봤어도 16세는 그야말로 ‘듣보잡(듣도보도못한이)’ 기준인데요.

덤코 : 여성가족부와 문화체육관광부, 양 부처가 양보할 줄 모르더니 결국 반으로 가른 거잖아요. 선택법이 참 쉽네요.

클린앤 : 일부 15세 등급 게임은 어른들이 실제 돈 가지고 아이템 거래하는 일이 비일비재하잖아요. 16세가 허점투성이 기준이라는 걸 말해주는 것 아닌가요.

공현 : 연령등급에 대한 논란을 차치하면, 이미 게임 관련 기본법에서 포함하고 있는 게임 내용에 대한 심의규율도 있는데 이중·삼중 규제만 쌓이는 것도 문제죠.

난다 : 우리나라는 규제 천국인 것 같아요. 가장 편리한 행정주의가 규제잖아요. 문제를 해결하기 위한 해안은 안보이고, 손쉽게 통치하려는 어른들만 있으니 답답해요.

■“청소년보호법은 청소년 (부모의 가치) 보호를 위한 법”

덤코 : 섯다운제는 청소년들의 문화적 자기결정권을 배제한 법이에요. 음식을 먹더라도 내가 어떤 음식을 먹느냐는 스스로 결정할 수 있는 문제잖아요. 청소년들이 충분히 스스로 결정할 수 있는 문제를 사회적으로 불가능케 하는 어른들의 명분에는 늘 ‘미성숙’이라는 말이 따라붙죠.

매미 : 미성숙이라는 말의 기준도 궁금해요. 담배·술이 19세는 안되지만 20세는 되잖아요. 19세에서 20세로 넘어가면서 유해물에 대한 신체적인 면역력이 생기는 것도 아닌데 말예요.

공현 : 어떤 게임을 할 거냐, 게임을 어떤 시간에 할 거냐는 원칙적으로 자기결정권의 문제죠. 이 건 성인도 마찬가지잖아요. 사회적으로 역기능을 일으킬 소지가 있는 예외적인 부분에 대해 특정한 제한이 있을 수 있겠지만, 청소년만을 상대로 일률적이고 전면적인 강제조항을 택한다는 것이 화나요.

난다 : 16세 미만 뿐 아니라 16세 이상 청소년들한테까지 섯다운제라는 걸 적용하겠다고 하던데, 이때 섯 결정권은 누구에게 있나요? 결국 청소년이 아닌 부모에게로 돌아가지 않겠어요? 청소년보호법은 청소년에 대한 부모의 가치 보호를 위한 법안에 다름없죠.

클린앤 : 도대체 왜 청소년만 안 된다고 하는 거죠? 밤늦게까지 PC방에 있는 ‘폐인’들은 대부분 30~40대 아저씨들인데...

답코 : 보호를 주장하는 쪽도 결국 게임이 산업이라는 걸 알고 있는 거예요. 실질적인 구매력을 가진 성인을 어떻게 건드리겠어요? 청소년들은 짹 소리도 못 내는 약자니까요. 결국 금지하고, 뒤에서는 밀어주고 하는 일이 반복되겠죠. 그게 어른들의 세계니까요.

청소년의 문화적 권리를 제한하고 문화적 표현물을 이중 규제하는 청소년보호법 개정 법률안을 철회하라!

지난 4월 21일 국회 여성가족위원회는 전체회의를 열어 민주당 최영희 의원 등이 발의한 <청소년보호법일부개정법률안>을 통과시켰다. 이번 청소년보호법의 개정 법률안은 인터넷 게임 이용자의 회원 가입 시 청소년인 경우 친권자의 동의를 의무화하고, 친권자가 청소년 게임 이용시간을 제한하고자 할 때 시간에 관계없이 청소년의 의사와 관계없이 제한할 수 있으며, 오전 0시부터 오전 6시까지 심야시간의 청소년 게임 이용을 의무적으로 금지하고, 인터넷 게임 중독에 관한 경고문구를 표시하고, 청소년회원가입자의 친권자에게 게임의 특성, 등급, 결제정보, 이용시간을 통보해야 한다는 등의 내용을 담고 있다.

이러한 청소년보호법 개정법률안은 최근에 사회적 문제로 불거진 청소년들의 게임 과몰입에 대한 법적인 규제 조치로 볼 수 있다. 물론 청소년의 게임 과몰입이 청소년의 자아형성과 다양한 문화 활동의 관점에서 문제가 있는 것은 사실이지만, 이번 청소년보호법의 개정법률안은 청소년들의 게임이용을 ‘과몰입과 그 부작용’의 잣대로만 대입하여 너무 과도하게 규제하려는 발상에서 비롯된 것이라 하지 않을 수 없다.

게임 과몰입이 단지 청소년들만의 문제가 아니며 여러 연령대에서 문제가 될 수 있음이 여러 사건을 통해 증명되어왔다. 게임 과몰입은 불안과 스트레스를 유발하고 건강한 놀이문화를 갖고 있지 못한 현대 사회의 환경에서 비롯되는 것으로, 청소년들에게만 해당되는 사회문제가 아니다. 그럼에도 청소년들에 대해서만 게임 이용시간을 제한하고 청소년들이 원하는 시간에 원하는 문화를 즐길 자유를 원천 봉쇄하는 이와 같은 조치는, 청소년들을 미성숙하다고 간주하고 청소년들의 자기결정권을 전혀 인정하지 않으려는 발상으로 비판받아 마땅하다. 국회와 정부가 이 문제의 중요한 당사자들인 청소년들의 의견에 귀를 기울였는지, 청소년들의 목소리를 듣는 과정을 거치

기는 했는지 의문이다.

또한 청소년에게 게임은 가장 중요한 놀이문화 중의 하나이다. 게임을 통한 청소년의 놀이문화 형성이 모두 부정적인 결과만을 낳는 것은 아니며, 오히려 게임을 통해서 새로운 공동체를 경험하고 치열한 입시 교육에 받는 스트레스를 풀 수 있는 건전한 오락물로 존재해온 것도 엄연한 사실이다. 무엇보다도 청소년들은 자신의 의사에 따라 게임을 즐길 문화적 권리를 가지고 있다. 청소년들이 누려야할 문화적 기본권과 그들만의 놀이문화의 형성을 일부 게임 과몰입 현상에 따른 불미스러운 사회문제로 환원시켜 철저하게 기성세대의 시각에서 게임이용을 규제하겠다는 발상은 문화적 주체로서의 청소년의 기본권을 인정하지 않겠다는 것과 다르지 않다.

이번 청소년보호법의 개정법률안이 확정되어 법적 효력이 발생하게 되면, 청소년들의 게임이용에 대한 자율적 권리는 사실상 박탈당했다고 말해도 과언이 아니다. 게임이용 시간을 강제로 제한당하고, 게임이용에 대한 모든 정보를 통제당하는 상황이 초래된다면, 청소년들의 게임이용에 대한 자기 권리가 과연 존재할 수 있는지 의문이다. 사람들의 지나친 게임과몰입을 조절하고 건전하게 게임을 이용할 수 있도록 게임이용 환경을 개선하는 것은 바람직한 방안이다. 그러나 이번 청소년보호법의 개정법률안은 게임이용환경을 개선하는 차원이라기보다는 청소년들의 게임이용의 권리를 사실상 박탈하겠다는 뜻으로밖에 볼 수 없다.

더욱이 문제가 되는 점은 청소년보호법의 개정안이 문화적 표현물에 대한 지나친 이중규제의 성격이 강하다는 점이다. 현재 게임이용에 대한 규제는 전적으로 문화적 표현물을 전문적으로 심의하는 게임등급위원회의 등급분류와 게임 기업들의 자발적인 규제조치를 통해 서어루어지는 것으로 되어 있다. 청소년의 게임 과몰입의 심각성을 인지하고 게임사들 스스로 자율규제를 하겠다고 선언한 상황에서 청소년보호법이 이미 존재하고 있는 규제 법률과 장치들을 무시하고, 청소년들의 문화적 권리를 사실상 박탈하는 수준의 강도 높은 규제안을 제안한 것이 과연 타당하고 합리적인지 묻고 싶다.

청소년의 게임이용에 대한 사회적 접근은 ‘청소년보호론’의 관점만 존재하는 것이 아니다. 그 안에는 청소년들의 문화적 권리, 미디어리터러시 교육, 게임이용을 위한 자율규제와 공적인 등급제도도 존재한다. 여성가족부와 국회 여성가족위원회는 배타적이고 강압적인 청소년보호론을 관철시키기 위해 청소년들의 게임이용의 자율적 권리를 과도하게 제한하려는 이번 조치를 조속히 철회하기 바란다. 청소년들의 게임 과몰입의 진정한 해결은 이러한 법적인 규제를 관철시키려는 방식보다는 청소년들의 문화를 좀 더 내밀하게 이해하고 그들에게 다양한 문화적 선택권을 보장하는 문화교육을 통해서만, 그리고 청소년들이 좀 더 행복하게 살 수 있는 사회를 만들고 다양한 놀이문화를 즐길 수 있도록 문화적 인프라를 만듦으로써만 가능하다. 현행 법제도 속에서도 해당기관인 게임등급위원회하의 강화와 해당 기업인 게임사에서 자율적으로 규제할 수 있는 조건을 마련할 수 있음에도 청소년의 자율성을 전면 부정하는 무리한 규제안을 밀어붙이는 것은 불합리하

다. 청소년의 게임이용에 대한 강제 규제를 밀어붙이기보다, 청소년들이 문화적 권리와 행복한 삶을어떻게 하면 제대로 누릴 수 있을지 그 방안을 담은 정책이 나오길 기대한다.

2010년 4월 26일

관악동작학연합, 교육공동체나다, 다산인권센터, 문화연대, 범국민교육연대,
인권교육센터 들, 전국장애인교육권연대, 진보교육연구소, 청소년다함께, 청소년인권행동아수나로,
청소년인권활동가네트워크, 평등학부모회

청소년들의 문화적 자기결정권을 침해하는 게임 셧다운제 도입을 반대한다.

최근 문화체육관광부와 여성가족부가 자정부터 새벽 6시까지 만 16세 미만 청소년들의 게임 이용을 제한하는 ‘셧다운’ 제도에 합의하면서, <청소년보호법>에 청소년들의 게임이용을 법으로 규제하는 내용이 포함될 우려를 낳고 있다. 현재 법사위에 계류 중인 <청소년보호법> 개정법률안에 관한 부서 간 조정사항 내용에 따르면, 청소년의 인터넷 게임 과몰입 예방을 위해 만 16세 미만의 청소년일 경우 인터넷 게임 이용자의 친권자의 동의를 받게 되어 있고, 오전 0시부터 6시까지 만 16세 미만의 청소년들에게 인터넷 게임을 제공해서는 안 된다는 내용을 담고 있다.

하지만 게임 과몰입의 원인에 대한 명확한 파악 없이 이루어지는 이번 개정안 시도는 법적, 학술적 근거가 충분치 않을 뿐 아니라 문화체육관광부와 여성가족부 간 힘겨루기 끝에 졸속 추진된 법안에 불과하다. 게임을 이용하고, 게임을 선택하고, 게임을 그만하는 일련의 과정들은 청소년들을 비롯한 게임 이용자 스스로가 결정할 수 있어야 한다. 게임 과몰입을 실질적으로 막을 수 있는 유일한 대안이 대화와 소통, 그리고 게임 문화에 대한 이해라는 점에서 이번 개정안은 많은 문제를 안고 있는 것이다.

첫째, 이번 <청소년보호법> 법률 개정 시도는 게임을 이용하는 청소년들의 문화적 자기 결정권을 박탈하는 것으로, 청소년을 수동적인 보호대상으로 재단하고 자기 판단능력이 없는 무지한 대상으로 보는 위험한 행동이다. 이번 법률 개정 시도는, 게임중독이 사회적 문제로 부각되는 점을 이용하여 청소년들이 누려야 할 기본적인 문화와 여가 생활을 법률로 강제하고 물리적으로 차단하는 시도이다. 하지만 국회 입법조사처의 연구보고서에서조차 일방적인 셧다운제 도입은 게임 과몰입 해소에 도움이 되지 않는다는 밝힐 정도로, 이번 개정안은 그 어떠한 법적, 학문적 근거도 없는 행정 편의주의적 발상에 불과하다.

둘째, 심야시간 게임이용 제한은 실효성도 없을뿐더러, 게임 과몰입 문제의 해결에도 아무런 도움이 되지 못한다. 게임은 단순한 오락행위가 아닌 문화적 여가 활동의 중요한 대상이다. 그렇기 때문에 게임 이용에

관한 적절한 시간조절과 선택은 법률적 강제가 아닌 협의와 소통을 통해서 해결되어야 한다. 특히, 현재 개정안은 게임의 과몰입 증독 예방이 아닌 오로지 심야시간에 게임이용을 제한하는 법안에 불과해 그 효과에도 의문이다. 게임 과몰입의 원인은 게임 이용시간의 문제가 아닌 이용자들을 고립된 존재로 만드는 가족관계의 붕괴 및 경쟁적 사회분위기 등 다양한 환경에 대한 고려 속에서 파악될 수 있다. 형식적 수단을 법적으로 강제하는 것은 아무런 대안이 되지 못한다.

셋째, 섯다운제와 이번 <청소년보호법> 개정안은 위헌의 소지가 다분한 발상이며 반문화적, 반교육적인 발상이다. 이번 <청소년보호법> 개정 추진 과정에서 당사자인 청소년들의 의견을 얼마나 청취했는지도 의문이다. 법률 개정의 주요 내용인 청소년 게임이용 섯다운제는 게임 시간을 규제하고 있어 행복추구권을 비롯한 헌법의 기본권을 침해하는 위헌적 발상이다. 전 세계적으로 그 유례를 찾을 수 없는 문화적 매체물에 대한 법적인 시간규제는, 마치 개인의 신체를 시간과 공간으로 속박하려 했던 중세 시대의 인간통제 방식으로 회귀한 느낌이며, 무엇보다도 청소년들의 게임 이용에 대한 자기결정권을 원천으로 봉쇄하는 반문화적, 반교육적인 발상이다. 인터넷이 아닌 다른 게임 매체물에 대한 청소년들의 심야 이용을 원천적으로 차단할 수 없다는 점만 고려하더라도 이번 개정안의 실효성에는 의문이 들 수밖에 없다. 오히려 이번 개정 법률안이 청소년들의 게임이용에 있어 혼란과 탈법 및 다른 탈선을 낳을 수 있는 우려가 커지고 있다. 게임 과몰입을 예방하고 문화적으로 건전한 게임이용을 할 수 있는 진정한 대안은 일방적인 통제와 규제가 아닌 다양한 문화적 놀이와 여가를 즐길 수 있도록 문화선택권을 늘리는 것과 과도한 게임이용으로 방치되지 않도록 하는 사회의 관심 환기이다. 충분한 논의와 연구도 없이 졸속 추진되는 개정 법률안은 결국 별다른 효과 없이 청소년을 보호대상, 수동적 주체로 한정하려는 부정적인 결과만을 낳을 뿐 아니라, 청소년보호정책을 관리하는 청소년보호위원회의 권력 비대와 문화 규제 정책과 청소년보호정책 사이의 혼선만 낳을 것이다.

이에 우리는 이번 청소년게임 섯다운제를 포함한 청소년 게임이용에 관한 청소년보호법의 개정을 반대하며, 개정 법률안이 철회될 때까지 반대운동을 펼칠 것이다. 문화체육관광부와 여성가족부는 청소년들의 자기결정권 및 행복추구권을 침해하는 위헌적 요소를 안고 있고, 법적, 학술적인 객관적 규제 근거도 없으며, 실효성도 없는 청소년 게임 이용 규제를 통해 청소년들의 문화권 권리, 자기 결정권을 침해하는 일을 즉각 중단해야 할 것이다.

2010. 12월 9일

교육공동체나다 다산인권센터 문화연대 청소년다함께 인권교육센터들

청소년인권활동가네트워크 청소년인권행동아수나로

참고자료

설문조사

청소년 게임 셧다운제, 어떻게 생각하시나요?

설문 취지:

최근 문화체육관광부와 여성가족부가 자정(0시)부터 새벽 6시까지 16세미만 청소년들의 게임이용을 차단하는 이른바 청소년 게임 이용 셧다운제를 현행 ‘청소년보호법’에 명시하는 것에 합의했습니다. 이 합의안에는 16세 이하 청소년들은 인터넷 게임 이용시 부모의 동의를 받아야 한다는 조항도 동시에 포함되어 있습니다. 즉, 16세 이하 청소년들은 게임을 하기 위해 인증 절차 및 친권자 동의를 받고 자정(0시)부터 새벽6시까지 게임이용이 강제로 중단됩니다. 청소년 게임 셧다운제 도입 논란과 관련하여 문화연대, 청소년인권단체연석회의, 청소년인권행동 아수나로 등은 청소년들에게 이 제도가 타당한 것인지 직접 설문조사를 실시하고자 합니다. 아래의 문항을 확인하시고 질문에 답해주시기 바랍니다.

1. 청소년 셧다운제 도입에 대해서 들어보신 적이 있습니까?

1) 들어본 적이 있다. 2) 들어본 적이 없다.

2. (설문조사 전까지) 청소년 셧다운제가 어떤 내용인지 알고 계십니까?

1) 잘 알고 있다. 2) 알고 있다. 3) 모른다. 4) 잘 모른다. 5) 전혀 모른다.

3. 청소년 셧다운제를 도입의 이유가 무엇이라고 생각하십니까?

- 1) 청소년 게임 과몰입(혹은 중독)을 예방하기 위해서
- 2) 청소년들이 학업에 충실하게 하기 위해서

- 3) 청소년들의 수면권 및 건강을 보호하기 위해서
- 4) 게임과 관련된 불미스런 사건을 미연에 차단하기 위해서
- 5) 게임 산업계의 상업성을 규제하기 위해서

4. 청소년 게임 셧다운제가 실효성이 있다고 생각하십니까?

- 1) 매우 그렇다. 2) 그렇다. 3) 그렇지 않다. 4) 매우 그렇지 않다. 5) 잘 모르겠다.

4-1. (1-2번에 답하신 분들만 대답해주세요) 그렇다고 생각하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 이 제도가 청소년 게임 과몰입을 예방할 수 있다고 생각하기 때문에
- 2) 게임 접속을 기술적으로 완전하게 차단할 수 있기 때문에
- 3) 청소년 자발적 게임 이용에 대한 부모님들의 불신이 크기 때문에
- 4) 정부의 규제 의지가 강하기 때문에
- 5) 기타 _____

4-2. (3-4번을 답하신 분들만 대답해주세요) 그렇지 않다고 생각하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 형식적인 제도이기 때문에
- 2) 셧다운제는 청소년 게임과몰입을 예방할 수 없어서
- 3) 지나친 규제로 청소년들의 반발을 살 수 있기 때문에
- 4) 청소년들이 법을 피할 수 있는 다른 방법들을 사용할 수 있기 때문에
- 5) 기타 _____

5. 청소년 게임 셧다운제가 도입되면 그 결과가 어떻게 될 것이라고 생각 하십니까?

- 1) 밤 12시 이후 해당 청소년들은 게임이용을 하지 않을 것이다.
- 2) 부모 등 성인 주민등록증을 도용해서 게임을 계속할 것이다
- 3) 규제되지 않는 다른 게임을 계속 할 것이다.

4) 원래 밤 12시 넘어서는 게임을 하지 않는다.

5) 기타 _____

6. 청소년 섷다운제가 도입하려는 밤12시에서 새벽 6시까지의 게임이용 중단 시간에 대해 어떻게 생각하십니까?

1) 매우 적절하다 2) 적절하다 3) 적절하지 않다 4) 매우 적절하지 않다 5) 잘 모르겠다.

7. 청소년 게임 섷다운제도가 <청소년보호법>에 포함되는 것에 대해서 어떻게 생각하십니까?

1) 매우 찬성한다. 2) 찬성한다. 3) 반대한다. 4) 매우 반대한다. 5) 잘 모르겠다.

7-1. (1-2번에 답하신 분들만 대답하세요). 청소년 게임 섷다운제도가 <청소년보호법>에 포함되는 것에 찬성하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 청소년 섷다운제도가 청소년을 보호하는 내용이기 때문에
- 2) 현행 법률 중에서 <청소년보호법>이 가장 적합하기 때문에
- 3) 강력한 법률 시행을 위해서 필요하기 때문에
- 4) '청소년보호위원회'의 요구가 강력하기 때문에
- 5) 기타 _____

7-2. (3-4번에 답하신 분들만 대답하세요). 청소년 게임 섷다운제도가 <청소년보호법>에 포함되는 것에 반대하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 섷다운제도가 청소년을 보호하는 내용이 아니기 때문에
- 2) 섷다운제도의 성격상 <청소년보호법>이 적합하지 않기 때문에
- 3) 청소년보호법으로는 실효성이 없다고 생각하기 때문에
- 4) 청소년보호위원회의 요구가 적절하지 않기 때문에
- 5) 기타 _____

8. <청소년보호법>의 예정된 개정 법률안 중에는 “인터넷게임 제공자는 회원으로 가입하려는 자가 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받아야 한

다.”는 조항이 있습니다. ‘친권자 동의’에 대해 어떻게 생각하십니까?

1) 매우 필요하다. 2) 필요하다. 3) 필요하지 않다. 4) 매우 필요하지 않다. 5) 잘 모르겠다.

8-1. (1-2번에 대답한 분들만 대답하십시오). 필요하다고 생각하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 청소년들은 미성년자이기 때문에
- 2) 청소년의 게임 이용에 대한 부모의 동의는 당연하기 때문에
- 3) 청소년 게임 과몰입을 예방해야하기 때문에
- 4) 청소년 게임이용에 최소한의 안정장치가 필요하기 때문에
- 5) 기타 _____

8-2 (3-4번에 대답한 분들만 대답하십시오). 필요하다고 **않**다고 생각하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 청소년들도 자기결정권을 갖고 있기 때문에
- 2) 게임이용까지 부모에 동의를 받는 것은 지나치기 때문에
- 3) 동의를 받는 것과 게임과몰입 예방은 관련이 없기 때문에
- 4) 부모들이 게임에 대해 잘 모르기 때문에
- 5) 기타 _____

9. 만일 ‘게임셧다운제’가 필요하다면 어떻게 하는 것이 가장 바람직하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년보호법에 명시해야 한다.
- 2) 게임 관련 법(예: 게임산업진흥을 위한 법률)에 명시해야 한다.
- 3) 게임 회사가 자율적으로 명시해야 한다.
- 4) 청소년들 스스로 결정해야 한다.
- 5) 기타 _____

10. 청소년 게임과몰입 예방이 필요하다면 가장 효율적인 대안은 무엇이라고 생각하십니까?

- 1) <청소년보호법>등에서 강력하게 규제해야 한다.

- 2) 법률적인 규제보다는 학교와 사회 등 예방교육을 통해서 해결해야 한다.
- 3) 부모 및 학교, 사회에서 청소년들에 대한 따뜻한 관심과 배려가 필요하다
- 4) 청소년들에게 여가를 즐길 수 있는 다양한 놀이 콘텐츠가 필요하다.
- 5) 기타 _____

설문조사를 위해 귀하의 기본정보 몇가지를 부탁드립니다. 이 내용은 통계 외에 그 어떠한 정보로도 이용되지 않습니다.

11. 귀하의 연령 () 세

12. 귀하의 성별 ()

13. 귀하의 거주지역 (시, 도기준으로)
()

2011 청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 토론회

- 일 시 : 2010년 12월 22일(수) 오후 2시-5시
- 장 소 : 환경재단 레이첼카슨홀
- 문 의 : 02-773-7707
- 홈페이지 : <http://www.culturalaction.org/>(문화연대)
- 주 최 : 문화연대, 청소년인권활동가네트워크, 청소년인권행동 아수나로

문화연대

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 Tel: 02-773-7707