

청·소·년·게·임·이·용·법·개·정·연·속·토·론·회
실효성, 위험성 논란에 빠진 청소년 게임이용 규제법
‘셋다운제’에 대한 제언

토론회 기획취지

청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 3차 연속 토론회

4월 20일 국회 법제사법위원회는 법안심사소위를 열어 섯다운제를 포함한 청소년 보호법 개정안을 통과시켰다. 섯다운제는 오전 0시부터 6시까지 만 16세 미만의 청소년의 인터넷 게임 이용을 금지하고 자정시간부터는 강제 로그아웃으로 게임 접속을 차단하는 내용을 담고 있다. 문화연대와 청소년 인권단체들은 1차(청소년 게임이용의 법률규제, 무엇이 문제인가), 2차(청소년 게임 이용 규제 ‘섯다운제도’ 비판과 청소년의 문화 권리) 토론회를 통하여 청소년의 의견이 반영되지 않은 청소년 정책의 문제점 및 청소년 보호법을 통한 문화규제의 위험성들을 제기했으며 섯다운제가 게임과몰입의 해결방안이 될 수 없고 청소년의 문화자기결정권을 침해하는 위헌적 제도임을 비판해왔다.

청소년 인권단체와 문화연대는 4월 28일 국회본회의 상정을 앞두고 법, 게임문화연구, 학부모, 청소년 등 각계의 입장을 모아 3차 토론회를 개최한다. 이번 3차 토론회를 통해 섯다운제의 위헌성과 이중규제의 문제점 및 실효성을 점검하고, 게임에 대한 부정적 인식을 넘어서 게임의 문화적 의미를 사회적으로 확산하고자 한다.

프로그램

주제: 실효성, 위헌성 논란에 빠진 청소년 게임이용 규제법 ‘섯다운제’에 대한 제언

사회: 정소연(문화연대 대안문화센터 팀장)

- * 섯다운제의 헌법적 문제점 - 이병찬(변호사)
- * 온라인 게임 섯다운제에 대한 실효성과 영향 - 김민규(아주대 교수)
- * 우리에게 행복할 권리를!! - 검은빛(청소년인권행동아수나로)
- * 게임, 첨단문화산업에서 사회악으로? - 김종득(게임개발자)
- * 우리아이 게임중독! 섯다운제로는 안된다.- 김혜정(학부모)

주최: 문화연대, 청소년인권활동가네트워크, 청소년인권행동아수나로

글 순서

청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 3차 연속토론회

실효성, 위험성 논란에 빠진 청소년게임이용규제법 섯다운제에 대한 제언

발제문. 섯다운제의 헌법적 문제점

- 이병찬(변호사) · 1

발제문. 온라인게임 섯다운제에대한 실효성과 영향

- 김민규 (아주대학교 문화콘텐츠학과) · 10

발제문. 우리에게 행복할 권리를!!

- 검은빛 (청소년인권행동 아수나로) · 14

발제문. 게임, 첨단문화산업에서 사회악으로?

- 김종득 (게임개발자) · 17

발제문. 우리아이 게임중독, 섯다운제로는 안된다

- 김혜정 (학부모) · 23

청소년 게임 이용 법 개정 관련 1차 연속토론회

청소년 게임이용의 법률규제 무엇이 문제인가

발제문. 청소년보호법 체계와 청소년 게임 섯다운제 도입의 문제점

- 이동연(한국예술종합학교 교수) · 32

발제문. 청소년 게임이용 섯다운제 도입과 청소년 문화에 대하여

- 공현(청소년인권행동아수나로) · 49

청소년 게임 이용 법 개정 관련 2차 연속토론회

청소년 게임이용 규제 ‘섯다운제’ 비판과 청소년의 문화 권리

발제문. 게임의 문화적 접근 및 사회적 가치

- 박태순(연세대커뮤니케이션연구원연구위원) · 55

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

- 공현(청소년인권행동아수나로) · 68

참고자료

[참고기사] 게임 셧다운제	
청소년 이야기 들어보셨나요?	· 72
[성명] 청소년의 문화적 권리를 제한하고, 문화적 표현물을 이중 규제하는 청소년 보호법 개정 법률안을 철회하라!	· 78
[성명] 청소년들의 문화적 자기결정권을 침해하는 게임 셧다운제 도입을 반대한다.	· 81
[성명] 온라인 통금제의 부활, 셧다운제는 청소년의 기본권 을 침해하는 위헌적 법률이다.	· 83

발제문

셋다운제의 헌법적 문제점

이병찬 (변호사)

1. 들어가며

16세 미만 청소년들이 새벽 0시부터 6시까지 PC 온라인 게임에 접속하는 것을 금지하는 강제적 셋다운제가 지난 21일 국회 법사위를 통과해서, 이제 본회의 통과만을 남겨두고 있습니다.

물론, 청소년들의 게임과몰입을 예방하고, 이를 방지하는 일은 중요하지만, 이러한 강제적 셋다운제는 헌법적 관점에서 봤을 때 상당히 문제가 있다는 것이 필자의 생각입니다.

그래서, 이번 토론회에서는 청소년, 게임업체, 부모의 측면에서 셋다운제의 헌법적 문제점들을 이야기해볼까 합니다.

2. 청소년의 “게임을 할 권리” 및 “인격의 자유로운 발현권” 침해

청소년보호법 개정안이 국회를 통과하면 16세이하 청소년들은 특정시간(0시~6시) 동안 인터넷 게임을 하지 못하게 되는데, 이로 인해 청소년들은 “게임을 할 권리”라는 기본권을 제한당하게 됩니다.

양심의 자유나 종교의 자유처럼 헌법에서 명문으로 “게임을 할 권리”를 규정하고 있는 것은

아니지만, 헌법에서는 "행복추구권"을 국민의 기본권으로 규정하고 있으며, 행복추구권은 일반적인 행동 자유권을 주요 내용으로 포함하고 있습니다.

일반적인 행동자유권이란 국민이 행복을 추구하기 위한 활동을 국가권력의 간섭 없이 자유롭게 할 수 있는 자유를 의미하기 때문에, "게임을 할 권리"도 당연히 행복추구권의 내용에 포함되는 기본권입니다.

물론, 기본권이라고 해서 언제나 무제한적으로 보장되는 것은 아니며, 국가안전보장, 질서유지, 공공복리 등을 위하여 필요한 경우에는 법률로써 제한할 수 있습니다. 따라서, 다른 모든 권리와 마찬가지로 "게임을 할 권리"도 법률로써 제한이 가능합니다. 하지만, 국민의 기본권 제한이 지나치게 과도하여 침해의 정도에 이르게 되면 헌법재판소는 이를 위헌으로 판단하여 법률적 효력을 상실시키는데, 여기서 기본권의 합리적인 제한인지 여부는 "과잉금지의 원칙"을 기준으로 판단하게 됩니다.

과잉금지의 원칙은 목적의 정당성, 수단의 적정성, 침해의 최소성, 법익의 균형을 그 내용으로 합니다. 이를 풀어서 설명하면, 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 합니다(법익의 균형성).

만약, 법률이 위와 같은 요건을 충족하지 못한다면, 이런 법률은 헌법을 위반하여 국민의 기본권을 침해하는 법률이라고 보아야 합니다.

게임 셧다운제도는 청소년들의 게임 과몰입을 예방하고, 방지하기 위한 것이므로 일단 목적의 정당성은 인정된다고 보아야 합니다.

그러나 셧다운제가 이와 같은 목적을 달성할 수 있는 적절한 수단인지는 의문이 아닐 수 없습니다. 우선, 게임중독이란 "게임을 얼마나 오래 하느냐"의 문제이지, "게임을 언제 하느냐"의 문제가 아닙니다. 다시 말해, 심야에 게임을 한다고 할지라도 게임과몰입이 아닐 수 있는 반면, 허용된 시간에 게임을 한다고 할지라도 게임과몰입에 해당할 가능성이 있는 것입니다.

따라서, 섯다운제가 청소년의 게임과몰입을 예방하고, 방지하는 것을 목적으로 한다면, 일정 시간 이상 게임을 할 수 없도록 하는 것이 타당하며, 특정시간에 일률적으로 게임을 하지 못하도록 금지시키는 것은 적절한 수단이라고 볼 수 없습니다.

또한, 한국입법학회가 올해 초 실시한 설문조사에 따르면 조사에 응한 청소년들 중 약 46%가 섯다운제가 실시되더라도 어떤 수단을 동원해서라도 인터넷 게임을 하거나, 인터넷 게임이 아닌 다른 게임을 하겠다는 의사를 밝혔습니다. 과연 이와 같은 상황에서 섯다운제도가 실시된다고 해서 게임중독 예방 및 방지라는 목적을 달성할 수 있을지 의문이 아닐 수 없습니다.

다른 한편, 게임 섯다운제도는 침해의 최소성 측면에서도 문제가 있습니다. 섯다운제는 특정 시간 동안 청소년들의 게임접속을 일률적으로 금지하고 있는데, 이보다 더 완화된 수단을 통해서도 입법목적을 달성할 수 있기 때문입니다. 예를 들어 청소년 본인이나 법정대리인의 요청이 있는 경우에는 일정시간 이상 게임에 접속하지 못하게 하거나, 특정시간대에는 게임에 접속하지 못하도록 하는 섯다운제를 실시한다면, 기본권 제한을 최소화하면서도 동일한 입법목적을 달성할 수 있을 것입니다. 참고로, 이와 같은 섯다운제는 이미 게임산업진흥에관한법률 개정안에 포함되어 국회에 제출되어 있는 상태입니다.

섯다운제는 “일반적인 행동자유권” 뿐만 아니라, 청소년들의 “인격의 자유로운 발현권”도 침해합니다.

헌법재판소는 1993. 5. 13. 18세 미만자가 당구장에 출입할 수 없도록 한 ‘체육시설의설치이용에관한법률시행규칙’ 제5조가 평등권과 직업선택의 자유를 침해한 것이므로 헌법에 위배된다고 판단하면서, 판결이유에서 당구를 통하여 자신의 소질과 취미를 살리고자 하는 소년에 대하여 당구를 금하는 것은 헌법상 보장된 행복추구권의 침해가 될 수 있다는 점을 언급했습니다.

게임산업은 매해 폭발적인 성장을 하고 있으며, 게임인구 확대에 발맞추어 게임을 기획하고, 개발하고, 프로그래머가 되려는 청소년들도 매해 증가하고 있습니다. 이들에게 있어 게임이란 이미 오락이 아닌 자아실현의 수단입니다. 공부대신 운동, 음악, 미술을 자신의 길로 섯한 청소년들이 밤을 새워 연습을 하고, 작품을 만드는 것과 게임으로 자아를 실현하려는 학생들이 밤을 새워 게임을 하는 것 사이에 무슨 차이가 있을까요?

대부분의 청소년들이 게임을 단순한 오락으로 즐긴다고 해서, 게임을 통해 자아를 실현하려는 청소년들의 기회를 박탈하는 것은 행복추구권의 내용인 인격의 자유로운 발현권에 대한 침해라고 보아야 할 것입니다.

3. 온라인 게임업체의 직업선택의 자유 침해

헌법에서는 "모든 국민은 직업선택의 자유를 가진다"고 규정하고 있습니다. 비록 명문상 직업 "선택"의 자유라고 규정되어 있지만, 헌법에서 말하는 직업선택의 자유란 자기가 선택한 직업을 자기가 원하는 방식으로 자유롭게 수행할 수 있는 직업수행의 자유를 포함합니다.

게임 셧다운제가 시행되면 게임업체는 16세 미만 청소년을 대상으로 0시부터 6시까지 서비스를 제공할 수 없게 되므로, 직업수행의 자유에 대한 제한이 발생합니다.

셧다운제로 인해 직업수행의 자유가 침해되는 정도에 이르렀는지와 관련하여, 과잉금지의 원칙을 기준으로 살펴보도록 하겠습니다.

우선 수단의 적정성 측면에서 보면, 비대면 가입을 전제로 하는 게임서비스의 특성상 실제 가입자가 명의인과 동일한 사람인지 게임업체가 일일이 파악하는 것은 현실적으로 불가능합니다. 청소년들이 부모나 다른 성인의 주민등록번호를 도용하여 게임서비스에 가입하는 경우에도 이를 막을 수 있는 방법이 없습니다. 이처럼 쉽게 규제를 회피할 수 있는 방법이 존재하기 때문에 셧다운제를 통해 게임과몰입을 예방 및 방지한다는 것은 현실성이 없습니다.

또한, 게임업체가 부모 등 법정대리인의 요청에 따라 게임시간을 개별적으로 제한하거나, 총 게임시간을 이메일 등을 통하여 통지하는 방식으로도 아이들의 게임시간을 통제할 수 있다면, 셧다운제와 같은 일률적인 통제방식은 지나치게 기본권을 많이 제한하는 수단이므로 침해의 최소성도 충족하지 못한다고 보아야 합니다.

4. 온라인 게임업체에 대한 평등권 침해

대한민국 헌법은 "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 있습니다. 평등의 원칙에서 말하는 평등이란 모든 대상을 항상 동일하게 대하라는

절대적 평등을 의미하는 것은 아니며, 합리적인 이유가 있는 경우 합리적인 범위 내에서 차별을 인정하는 상대적 평등입니다. 따라서, 입법자는 객관적으로 “같은 것은 같게 다른 것은 다르게”, 규범의 대상을 실질적으로 평등하게 규율해야 합니다.

청소년보호법 개정안에서는 인터넷 게임으로 섷다운제 적용대상을 제한하고 있으므로 일반 패키지 게임처럼 네트워크 기능을 포함하지 않은 PC 게임들은 섷다운제 적용대상에서 제외됩니다. 따라서, 이와 같은 두가지 게임 사이에는 차별이 발생하게 되는데, 과연 이런 차별이 평등의 원칙에 부합하는 합리적 차별인지가 문제됩니다.

게임 섷다운제는 청소년들의 게임중독을 예방하고 방지하기 위한 목적으로 도입되었으므로, 네트워크 게임에 대해서만 섷다운제도를 적용하는 것이 합리적인 차별이 되기 위해서는 네트워크 게임과 비네트워크 게임 사이에 중독성 측면에서 본질적인 차이가 있어야 합니다. 다시 말해, 네트워크 게임에만 중독성이 존재하거나, 네트워크 게임의 중독성이 비네트워크 게임에 비하여 현저히 높아야 합니다.

물론 네트워크 게임은 여러 게이머가 동시에 접속하여 상호 경쟁하고 협력할 수 있기 때문에, 비네트워크 게임에 비하여 보다 더 흥미로운 오락적 요소들을 구현할 수 있습니다. 하지만, 비네트워크 게임 중에서도 이혼제조기라는 별명으로 불리던 “풋볼 매니저”나 ‘문명하셨습니다’라는 유행어를 만들어낸 “문명”과 같이 강한 흡입력을 가지고 있는 게임이 다수 존재합니다.

따라서, 단순히 네트워크 기능이 존재한다는 이유만으로 섷다운제의 적용범위에 포함시키는 것은 합리적인 기준에 의한 차별이라고 볼 수 없습니다. 결국, 네트워크 게임만을 섷다운제의 적용대상으로 한 이유는 그 필요성이 크기 때문이 아니라 범집행이 상대적으로 용이하기 때문입니다. 그렇다면, 중독성이 높은데도 섷다운제의 적용을 받지 않는 비네트워크 게임, 중독성이 낮은데도 섷다운제의 적용을 받아야 하는 네트워크 게임에 대해 불합리한 차별이 발생하게 되며, 이는 헌법에서 말하는 평등의 원칙에 정면으로 위반되는 것입니다.

5. 국내 게임업체에 대한 평등권 침해

게임은 이미 오래전에 국경을 넘나드는 서비스 산업이 되었습니다. 외국에서 서비스하는 게임의 경우 국내법을 적용하기 어렵기 때문에 국내업체에 대해서만 섷다운제가 시행될 것임

니다. 그렇다면, 국내 게임업체와 외국 게임업체 사이에는 섯다운제와 관련된 차별이 발생하게 됩니다.

이런 차별이 합리화되기 위해서는 국내 게임업체가 만든 게임의 경우에만 중독성이 존재하거나, 중독성이 훨씬 강해야하는데, 이렇게 판단할만한 어떠한 근거도 존재하지 않습니다.

유사한 문제는 인터넷 실명제와 관련한 "유투브" 사건에서도, 게임물 등급심사와 관련된 "부족전쟁" 사건에서도 발생했었는데, 이는 기술적인 발달로 서비스는 점점 광범위해지고 있음에도 불구하고 법적 규제권한은 국경을 넘을 수 없기 때문에 발생하는 필연적인 문제라고 할 수 있습니다.

그러나, 규제권한의 한계라는 현실적인 문제 때문에 어쩔 수 없이 국내 게임업체에 대해서만 섯다운제를 적용하게 된다고 하더라도, 이로 인한 불이익은 모두 국내 게임업체가 감수해야 합니다. 섯다운제가 시행되어 국내게임에 대한 접속이 불가능해지면, 국내 게이머들은 외국의 유사 게임으로 이동할 가능성이 상당히 높습니다. 이미 전지구적 범위에서 게임업체들이 경쟁하고 있는 현재 상황에서 실효성도 크지 않은 섯다운제로 국내 게임업체의 손발을 묶는다면, 과연 국내 게임산업 발달에 어떤 영향을 미치게 될지 걱정이 앞섭니다.

게임중독의 문제는 비단 대한민국에 국한된 문제가 아님에도 불구하고, 왜 섯다운제라는 방식으로 이를 규제하는 나라가 극히 일부에 불과한지 우리는 다시 생각해 볼 필요가 있습니다.

6. 부모의 교육권 침해

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

이와 같은 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 기본권입니다.

헌법재판소는 2000. 4. 27 원칙적으로 과외를 금지하고 있던 "학원의설립·운영에관한법률" 제3조에 대해 위헌판결을 내립니다. 현재는 판결이유에서 부모의 자녀교육권에 대하여 설명하면서 원칙적으로 학교 밖에서 이루어지는 교육에 대해서는 부모의 교육권이 우선순위를 가진다는 점을 확인합니다.

일률적으로 특정시간에 게임을 하지 못하도록 통제하는 것은 학교 밖에서 이루어지는 자녀의 활동에 대해 부모 대신 국가권력이 개입하는 것을 의미하며, 이는 부모의 교육권에 대한 침해가 될 수 있습니다.

부모의 교육권 침해를 언급하는 것과 관련하여, 자녀들이 심야에 게임을 하기를 원하는 부모가 있겠느냐고 반문하시는 분들도 있을겁니다. 하지만, 자녀가 심야에 게임하는 것을 허용할지 여부는 부모가 스스로, 또는 아이와의 합의를 통하여 자율적으로 결정하여야 할 사항이며, 국가가 부모의 교육권을 대신하여 행사할 수는 없습니다.

부모의 선택이 맞건, 틀리건 그 권한과 책임은 부모에게 귀속되는 것이며, 부모의 철학에 따른 수많은 교육방법 중에서 어느 하나만이 정답이라고 볼 수는 없습니다.

7. 게임은 과연 폭력을 부르는가

최근들어 게임이 원인으로 지목된 수많은 사건들이 발생했습니다. 게임중독에 빠진 청소년이 어머니를 살해하고 자살한 사건, 젊은 부부가 유아를 방치하여 사망에 이르게 된 사건 등. 이런 패륜적인 범죄의 발생이 섯다운제를 도입함에 있어 아주 결정적인 계기가 됐다는 점을 부정할 수 없습니다. 그러나, 이런 비극적 사건들의 "근본적인 원인"이 과연 게임인지에 대해서는 다시 생각해볼 필요가 있습니다.

펜실베니아대학교의 범죄학자 로런스 서먼에 따르면 PC 열풍을 타고 폭력적인 비디오 게임이 미국 가정 속으로 막 쏟아져 들어오던 시기에 오히려 청소년 범죄도 곤두박질 쳤다고 합니다. 그에 따르면, 미국의 청소년 살인사건은 1993년에서 1990년대 말 사이에 3분의 2로 줄었고 이후 다시 상승하지 않았습니다. 비디오 게임이 그렇게 치명적인 존재라면 비디오 게임이 보급되자 살인사건의 발생 회수가 오히려 줄어든 현상을 설명할 방법이 없습니다.

하버드 의과대학의 로랜스 커트너 박사와 세릴 올슨 박사는 미법무부의 요청으로 2004년부터 2년여에 걸쳐 1,200명의 아동과 500명의 부모를 대상으로 ‘게임의 폭력적인 묘사가 아이들에게 미치는 영향’에 대하여 조사했습니다. 이들이 중국적으로 내린 결론은 비디오 게임의 폭력성이 아동들에게 크게 영향을 주지 않는다는 것이었습니다. 아이들도 비디오 게임이 현실과 다르다는 점을 분명히 인식하고 있다는 것입니다.

굳이 전문가의 말을 빌리지 않더라도, 만약 게임이 현실 폭력의 중요한 원인이라면 우리나라에서 가장 범죄율이 높은 집단은 프로게이머 집단이어야 합니다. 왜냐하면, 그들은 잠자는 시간과 밥먹는 시간을 제외하고는 거의 항상 연습에 몰두하기 때문입니다. 하지만, 프로게이머 집단이 또래 집단에 비하여 범죄율이 높다는 연구나 통계는 전혀 존재하지 않습니다.

대한민국 청소년들의 삶을 들여다보겠습니다. 이미 한국사회를 지배하고 있는 경쟁시스템은 학교라고 예외일 수 없습니다. 가뜰이나 감수성이 풍부하고 예민한 청소년들이 학업으로 인해 받는 스트레스는 상상을 초월합니다. 공부를 잘하고, 좋은 학교에 진학하는 것 말고는 성취감을 느끼거나 자신의 존재가치를 입증할 방법이 없는 학교라는 좁은 틀 안에서, 왕따의 공포를 이겨가며 청소년들은 잠시라도 괴로운 현실로부터 도피하기 위해 게임이라는 오락수단을 선택한 것입니다.

이런 근본적인 원인에 대한 고민없이, 많은 청소년들이 게임에 몰입하게 되는 원인은 단순히 게임의 중독성 때문이라고 안이하게 생각한다면, 섯다운제가 실행된다고 하더라도 절대 게임 중독 문제를 근본적인 차원에서 해결할 수 없을 것이며, 보다 근본적인 원인에 대한 해결 노력도 뒷걸음질치게 될 것입니다.

8. 법적 규제는 최후의 수단

심야시간에 16세 미만 청소년들의 통행을 전면적으로 금지한다고 가정해 보겠습니다. 청소년들이 음주나 흡연 등의 비행을 저지를 가능성도 떨어지고, 범죄율도 현저히 낮아지고, 청소년들이 범죄의 표적이 될 가능성도 낮아질 것입니다.

하지만, 이런 우리는 이런 극단적인 방법을 사용하지는 않습니다. 왜냐하면, 부모의 교육권과 청소년들의 합리적인 선택을 신뢰하기 때문이며, 법률에 의한 국민의 기본권 제한은 최소한에 그쳐야 한다는 헌법의 기본원칙이 존재하기 때문입니다.

헤겔은 '역사의 발전이란 곧 자유의 확대 과정'이라 말했습니다. 지금은 모든 사람들이 당연하다고 생각하는 자유와 권리를 얻어내기까지 수많은 고난과 투쟁이 필요했습니다.

그런데, 그렇게 힘든 과정을 통해서 얻어낸 자유와 권리를 우리는 스스로 통제할 능력이 없다며 다시 국가에 넘기려고 하고 있습니다. 이는 결국 역사의 발전을 부정하고, 과거로 회귀하겠다는 발상이라고 볼 수 있습니다.

9. 마치며

모든 미디어는 등장 초기 음란물을 통해서 확대되어 왔습니다. 인쇄기가 발명되자 음란 서적이 쏟아져 나왔고, 사진기가 나오기 무섭게 음화가 등장했으며, 초기 비디오시장에서도 70%가 성인비디오였습니다. 물론 인터넷에서도 가장 먼저 음란물이 유포되었습니다. 이는 새로운 미디어의 등장과 음란물이 불가분의 관계에 있음을 잘 보여줍니다.

하지만, 음란물의 범람을 우려하여 인터넷을 억압했다면, 우리는 인터넷 결제도, 온라인 쇼핑물도, 소셜 네트워크 서비스도 없는 세상에서 살고 있을 것입니다.

이와 마찬가지로, 기성세대에게 낯선 미디어라고 해서, 본질적인 원인에 대한 확증도 없이 게임을 모든 사회적 문제의 원인으로 지목하여 억압하려고 한다면, 우리는 더 이상 게임이 가져다줄 보다 풍요로운 미래를 기대할 수 없습니다.

지금 이 시점에서 우리는 정말 섣다운제가 합리적인 판단에 근거한 합리적인 정책인지 다시 한 번 생각해 보아야 합니다.

모쪼록, 오늘 토론이 강제적 섣다운제에 대한 문제점과 대안을 모색하는 뜻깊은 자리가 되기를 기대해봅니다.

발제문

온라인게임 셋다운제에 대한 실효성과 영향

김민규 (아주대 문화컨텐츠학과)

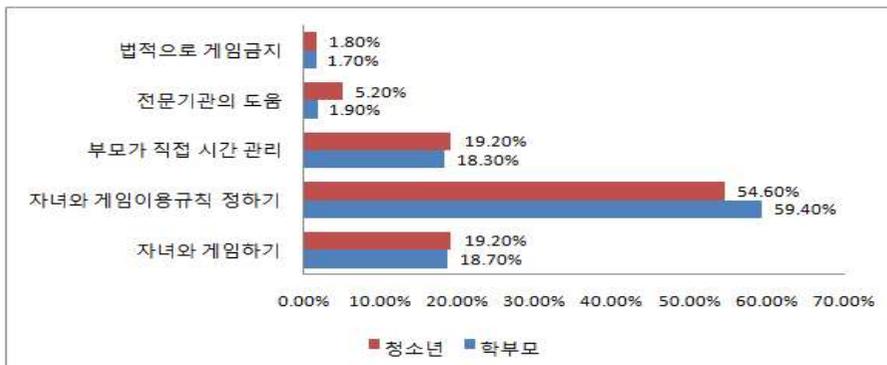
1. 청소년 게임이용 규제영향 인식 조사 개요

이미 기사를 통해 소개가 되었듯이 한국입법학회에서 게임 셋다운제에 대해 실제 규제 대상자인 청소년과 청소년의 게임이용을 관리하는 부모를 대상으로 하여 <청소년 게임이용 규제영향 인식 조사>를 실시하였음. 조사 기간은 2011년 1월 15일~21일까지 약 1주일간이고, 조사 대상자의 규모는 성인 1,000명과 청소년 500명임.

성인의 경우는 남녀 각 500명으로 하였고, 게임을 하는 자녀가 있는 경우로 한정하였음. 이는 본 조사의 내용이 청소년 게임이용의 규제와 관련한 것이기 때문에 게임을 하는 자녀가 있는 성인이라야 본 조사의 대상에 적합하기 때문임. 자녀의 경우는 2010년을 기준으로 초등학교에서 고등학교 2학년까지의 자녀로 한정하여 조사하였음. 청소년의 경우는 남녀 각 250명으로 하였고, 현재 게임을 하고 있으며, 2010년을 기준으로 중학교에서 고등학교 2학년까지로 한정하였는데, 이는 설문에 응답을 하기 위해서는 중학교 이상

이 적절할 것이라는 점과 초등학생은 만 14세 미만으로 인터넷과 관련한 활동에서 부모의 동의가 있어야 하는 연령대이기 때문임. 고등학교 3학년은 입시 기간이라는 특수성이 있기 때문에 고등학교 2학년으로 한정하였음. 학년별로는 중학생과 고등학생 각 250명으로 하였음. 조사 표본오차는 학부모 조사가 ± 3.10 , 청소년 조사가 ± 4.38 임.

게임이용지도와 관련하여 학부모와 자녀(청소년) 간에 차이를 보이는데, 학부모의 88%는 자녀의 게임이용을 지도하고 있다고 응답한 것과 달리, 청소년은 부모님이 지도하고 있지 않다는 응답이 62%를 차지하고 있음. 즉 게임이용지도가 무엇인가에 대해서 다르게 인식하고 있다고 할 수 있을 것임. 현재 게임이용지도를 하고 있는 방법에 대해서는 부모님이 직접 시간 관리를 한다는 응답이 절반 정도의 다수를 차지하고 있고, 그 다음으로 자녀와 함께 게임이용규칙을 정하는 경우가 약 30% 정도를 차지하고 있음. 게임이용을 금지한다는 응답은 학부모는 3%이지만, 청소년은 약 13%가 응답을 해 차이를 보임. 게임이용지도시 필요하다고 생각하는 것에 대해서 학부모는 부모가 직접 시간 관리가 약 38%로 가장 많았고, 부모가 게임에 대해 이해하는 것 약 30%, 게임이용지도 방법을 배우는 것이 약 27%를 차지함. 청소년의 경우는 대다수인 약 80%가 스스로 관리하는 방법을 배우는 것이라고 응답을 했음. 법적으로 이용금지하는 것과 전문기관의 도움을 받는 것이란 응답은 1~2% 정도로 매우 적었음. 바람직한 게임이용지도 방법으로는 학부모와 청소년 모두 응답자의 절반 이상이 자녀와 게임이용규칙을 정한다고 응답을 하였음.



<바람직한 게임이용 지도 방법>

이러한 조사 결과를 고려할 때, 섯다운제와 같은 법적인 규제를 통한 방법 보다는 학부모와 자녀와의 소통을 바탕으로 한 게임이용문화를 만들어가는 것이 필요하고, 이를 위해서 게임이용에 대한 이해와 지도 및 스스로 관리할 수 있는 방법 등에 대한 이해가 학부모와 청소년에게 널리 교육되고 공유될 수 있는 지원이 필요함을 알 수 있음.

이와 같은 내용은 이미 2005년 조사에서도 유사하게 나타났음. 2005년 당시 교육인적자원부가 주최하는 교육박람회에 관람하러 온 학부모와 교사 2,477명을 대상으로 설문조사를 한 결과를 보면, 자녀가 게임과몰입이라고 한다면 어떻게 대처할 것인가라는 질문에 대해서 응답자의 약 58%가 부모와 함께 해결방안을 모색하겠다고 응답을 했음. 그리고 게임과몰입 예방교육의 주체로서 가정과 학교라는 응답이 약 85%로 나타났음. 그리고 자녀의 게임이용지도시 애로사항은 게임지도방법을 모른다가 약 33%, 게임을 모른다가 약 30%를 차지하고 있음.

2. 섯다운제의 영향

섯다운제의 논의 초기부터 이와 같은 규제의 실효성에 대한 문제제기가 있었고, 규제영향 인식 조사에서도 대다수의 청소년들이 섯다운제가 시행되고 이를 회피하여 게임 및 인터넷을 통해 콘텐츠를 이용하겠다고 응답을 했을 뿐만 아니라 다양한 회피 수단으로 인해 실효성은 상당히 낮을 것으로 예상할 수 있음. 최근 법안 통과후 실효성에 대해 문제제기가 높아지니까 실효성을 강화하겠다고 했는데, 이는 앞으로 법적 규제를 더욱 확대 강화하겠다는 것으로 이해될 수 있을 것임.

섯다운제가 시간과 산업에 집중되어 논쟁이 되었었는데, 현상적으로는 시간 규제와 산업 규제로 나타나게 되겠지만, 오히려 섯다운제의 문제는 생활과 문화의 문제로 접근하는 시각도 필요하다고 생각됨. 즉 개인과 가정이 스스로 생활을 계획하고 구성하는 것이 아니라 법률에 의해 짜여진 시간표에 의해서 생활하는 것이 일반화될 수 있다는 것을 보여주는 것이라고 할 수 있음. 또한 가정이란 사적 공간에 대해 국가(법률)가 개입하는 범위가 어디까지 되어야 하고 될 수 있는가에 대한 문제제기를 가져 오는 사례가 될

수 있음.

또한 자율성이 뒷받침되지 않는 규제가 향후 어떤 성격의 문화를 조성하게 될 것인가에 대해서 생각해 봐야 할 것임. 섯다운제의 논의가 게임이용과정에서 발생할 수 있는 문제를 사회적 문제로 인식하자는 것에서 출발했다고 한다면, 그러한 인식의 출발점이 섯다운제를 통해 접근될 수 있는 것인가를 검토해야 할 것임. 회피할 수 있는 수단과 욕구가 있는 환경에서 섯다운제는 오히려 사회적 관심과 노력을 희석화할 가능성이 높다고 할 수 있음. '섯다운제가 시행되면 부모님이 편하게 잠을 잘 수 있다'는 말은 부모 스스로가 자녀의 생활에 대한 관리와 지도를 포기하고 "법이 있으니까"라는 인식 하에 법률에 전적으로 의존하게 만들고, 청소년들은 법률을 회피하기 위한 다양한 수단들을 개발하는데 관심을 갖게 되고, 기업은 법적 규제의 범위만을 유지하게 되고, 정부는 법적 효과를 위해 지속적인 강화만을 하게 되지 않을까? 사회적 참여자들이 법률에만 의존한 채 누구도 관심과 책임이라는 것에서 벗어나고자 하는 것은 아닌가 우려스러움.

이용할 수 없는 게임과 이용할 수 있는 게임의 문제가 아니라 이용할 수 있는 게임 내에서의 문제이기 때문에, 게임이용과 지도라는 측면에서 충분히 논의하고 검토해야 하는 문제일 것임. 인터넷도 마찬가지로 게임중독이란 역기능적 현상에만 사회적으로 몰입되어 있을 뿐이지 게임이용과 지도에 대한 다양한 방법론에 대해서는 관심을 기울이지 않고 있음. 2005년도 조사에서 뿐만 아니라 2011년 조사에서도 나타났듯이 게임이용지도 방법과 스스로 관리하는 방법에 대해 학부모와 청소년이 필요로 하고 있다는 것은 법적 금지라는 강제적 규제가 섯다운제의 규제 대상자에게 실질적으로 필요한 조치인지 검토해야 할 핵심적인 문제임.

발제문

우리에게 행복할 권리를!!

검은빛(청소년인권행동아수나로)

4월 20일, 국회는 게임 셋다운제가 포함된 청소년 보호법 개정안을 통과시켰다. 당일 기사를 봤었는데 처음엔 짜증부터 앞섰다. 안 그래도 바쁜 시기에 셋다운제에나 매달려있는 국회가 한없이 무능해보였다. 그러나 이내 울컥하는 감정은 두려움으로 바뀌었다. 대한민국에서 국가가 청소년의 기본권을 ‘직접적으로’ 억압하는 법안이 통과된 것이다. 우리는 4월 20일, ‘유일하게 주어진’ 문화를 즐길 권리를 박탈당했다.

우리에게겐 유일한 문화, 게임

인간은 누구나 즐기고 싶어 하는 욕구가 있는데, 이는 청소년이라고 다르지 않다. 그렇기에 대한민국 청소년들에게 게임은 큰 의미를 가지는데, 다음과 같이 청소년이 처해있는 세 가지 여건을 충족할 수 있는 유일한 문화이기 때문이다.

첫째, 시간적 제약이 비교적 적다. 우리나라 청소년의 일과는 바쁘다. 아침 일찍 학교에 등교해서 낮 시간 동안 수업을 받고 점심을 먹고 저녁까지 학교 또는 학원에서 다시 수업을 받는다. 그 후 저녁 늦게 집에 돌아와 겨우 몸을 가누고 잠을 청하지만, 다음날도 그 다음날도 같은 나날의 연속이다. 그런 그들에게 한번 선택하면 2~3시간은 각오해야 되는, 중간에 멈출 수 없는 시간적 제약이 큰 문화들을 즐

기기는 불가능하다. 현대 게임은 비교적 이것에서 자유롭다. 언제든 저장했다 다시 켜서 할 수 있는 점, 플레이하는 시간을 내 마음대로 할 수 있다는 점에서 게임은 시간적 제약이 다른 문화에 비해 적다.

둘째, 공간적 제약을 받지 않는다. 여기서 공간이란 ‘문화를 즐길 수 있는 혹은 필요한 장소’를 뜻한다. 대한민국에 청소년들을 위한 놀이 시설은 정말 많지 않다. 어떤 거리를 가보아도 청소년들에게 제공되는 공공놀이시설은 손에 꼽을 정도다. 그나마 지역마다 배치되어 있는 청소년 문화의 집이나 청소년수련관 역시도 청소년의 수요를 감당하기엔 역부족이다. 그에 비해서 게임은 공간적 제약이 매우 적다. 컴퓨터만 있으면 가능하고 다양한 종류의 놀이를 즐길 수 있으니 공간에 대해서 매우 자유롭다.

셋째, 경제적인 부담이 적다. 대한민국 청소년의 경제력은 대부분 ‘부모’에게 종속되어 있으며, 부모에게서부터 자유롭다하더라도 절대 하위에 속할 수밖에 없다. 이런 그들에게 만 원에서부터 십 만원을 훌쩍 넘어가는 뮤지컬이나 공연 등은 경제적 부담이 상당할 수밖에 없다. 그러나 게임은 이마저도 자유롭다. 다른 문화에 비해 경제력 요구가 적기 때문이다. 요샌 유료 게임이나 부분 유료 게임도 많지만, 요구하는 금액자체가 1~2 만원 안팎이니 한 번에 몇 만원씩 깨지는 공연 등보다는 부담이 적다.

이처럼 청소년이 여러 가지 문화를 즐기기에 제약이 너무나도 많고, 사회는 이를 보장하지를 못하고 있다. 이런 현실에서 유일하게 모든 부분을 충족할 수 있는 게임에 청소년들이 몰입하는 건 당연하다. 아, 따지고 보면 의지대로 골라서 선택하진 못하니 몰입보단 ‘강요’라고 하는 게 맞을지도 모르겠다.

우리의 행복할 권리를 빼앗지 마라

그러나 유일하게 즐길 수 있는 문화인 게임마저도 섣다운제로 빼앗길 처지에 놓였다. 사실 대한민국의 고등학생이라면 오후 12시 이후에나 집에 들어오는 건 당연하고, 최근 들어 중학생과 초등학교 역시 오후 12시 넘어 집에 들어오는 것도 예상 일은 아니다. 그런 학생들이 잠깐의 시간이라도 내어 문화를 즐기려는 것을 정부는 안타까워하지 못할망정, 그것마저 막으려하는 것이다. 청소년을 보호한다는 구실로 마지막 남은 우리의 문화까지 통제하는 것은 우리가 행복을 추구하면서 살 수 있는 권리를 침해하는 것이다. 이는 헌법에도 명시되어 있는 기본권이며, 우리 역시 그 기본권을 가지고 있고 누릴 수 있는 권리가 있다. 또한 정부는 헌법에 따라 우리의 기본권을 보호해야할 의무가 있다. 이러한 권리와 의무를 모두 무시하는 섣다

운제는 위험적 법률이다.

만일 진정으로 청소년의 육체, 정신적 건강을 생각한다면 입시 교육 폐지와 청소년복지 강화가 진정한 해결책이지, 통제와 억압은 해결책이 아니다. 그러니 국회와 정부는 위험적 법률인 섯다운제에 매달릴 시간에 청소년 복지와 청소년 인권을 회복을 위한 투자를 해야 할 것이다.

발제문

게임, 첨단문화산업에서 사회악으로?

김종득(게임개발자, 대학강사)

청소년 보호법의 제 1조는 이렇게 시작되고 있었다.

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.

그리고 지난 4월 20일 법사위에서 통과된 제 1조는 ‘청소년 유해행위를 포함한 각종 유해한 환경과 인터넷 중독으로부터 보호·구제함’으로 ‘인터넷 중독’이 추가된 것이다.

풀어 말하자면, 이 법은 원래 청소년에게 유해하다고 사회적 공감대가 있는 것들, 즉 성인용 비디오나 유해 약물, 불건전 업소 등이 청소년에게까지 전파되는 것을 막기 위한 법률이었고, 이번 청소년 보호법 개정에서는 인터넷 게임을 여기에 추가한다는 뜻이다.

하지만 이 법을 만들기 위해 추진하던 여성가족부와 옹호자들의 논리 근거에는 인터넷 게임 중독이 아닌 ‘인터넷 중독’을 예로 들고 있는 등 인터넷 중독과 인터넷 게임 중독을 크게 혼돈하고 있을 뿐 아니라, 더 놀라운 것은 포함된 ‘인터넷 게임’만이 아니라 아이들의 필수품이 되어버린 지 오래인 휴대폰용 게임과 인터넷을 연결하지 않는 PC용 게임들도 규제해야 한다는 주장까지 이어지고 있다는 것이다.

인터넷 중독은 인터넷 게임 중독과 다르다

이미 초등학교에 들어가기 전인 한글도 못뎀 아이들도 인터넷 사이트를 검색해서 인터넷으로 게임을 하고 있고, 초등학생이 되어서는 과제를 검색하고 인터넷 공부방에서 원하는 학습 자료를 찾아보고 있다. 뿐만 아니라 또래 아이들이 인터넷 카페를 만들어 친구가 되기도 하고 그 친구들이 현실의 친구들과만큼 가깝게 지내기도 하다. 이를 검증하는 2008년 통계를 보면 청소년 99.9%가 인터넷을 이용하고 있다고 발표되기도 했다.

이런 환경에서 옹호론자들의 주장에 항상 인용되는 인터넷 중독을 진단하는 <K-척도>라는 설문지를 들여다 보면, 이와 같은 현실을 무시한 채 “온라인에서친구를 만들어본적이있다”가 버젓이 중독을 판가름하는 문항으로 포함되어 있고, 이 또래 아이들 사이에서 자기를 뺀내는 것조차 “오프라인에서보다온라인에서나를인정해주는사람이없다”가 들어있는 실상이다. 이런 설문 문항에서 몇 점 이상을 받았다고 인터넷 중독이라 진단받는 것이 과연 과학적으로 옳은가에 대한 학계의 논란은 여기서 하지 않겠지만, 그 근거가 너무 이해할 수 없는 부분이다.

심지어 이런 설문을 인용하면서 인터넷 중독의 고위험군과 잠재위험군을 포함해서 중독 청소년이라고 부를 뿐 아니라, 이 인터넷 중독된 청소년들을 모두 게임 중독이라고 규정하는 등의 논리적 오류를 범하고 있음에도 주저함이 없다.

게임이 과연 유해 매체라고 규정하는 것이 옳은가

대표적인 옹호론자인 놀이미디어교육센터 권장희 소장은 한 언론에서 인터넷 게임을 흡연, 음주와 같은 선상에서 비교하면서 유해 매체라고 규정하는데도 서슴지 않는다. 또 법안의 제출자인 여성가족위원회 최영희 의원은 게임이 “*게임이마약과똑같기때문에*”라고 공중파 TV 프로그램 인터뷰에서 발언하는등게임을마약으로규정한 다.

그러나 과연 게임이 유해 매체라고 규정할 수 있는가. 지난 수십 년간 학계에서는 게임의 유해성에 대해서 꾸준히 문제를 토론해왔을 뿐 아니라 게임으로 인해 범죄

를 저질렀다는 다수의 보도들도 있어왔다. 하지만 이는 실제로 게임과 직접적인 인과 관계가 있었다는 과학적 근거가 없었으며, 게임이 인간의 뇌에 미치는 영향도 사실이 아니다.

권장희 소장의 또 다른 발언, “*게임때문에얼굴은사람인데뇌는짐승인아이들이늘고또 죽어가고있다*”, “*게임중독청소년들은충동적이고사회적문제해결에서유능성이떨어지며 결국사망에이르는심각한뇌질환을갖게된다*”, “*특히하체부실로정자수가감소되고임신에어려움을겪게돼사회의생산인력이될수없다*” 같은 발언들은 전혀 과학적인 근거가 없는 것이며, 이 내용의 발단이 되는 ‘게임뇌’는 주장한 일본의 모리 아키오라는 체육학과 교수가 낸 가설로 <게임뇌의 공포>라는 책이다. 하지만 이 주장은 이미 과학적으로 사실이 아님이 판명되었다.

오히려 가장 최근의 연구 결과로, 매우 폭력적인 게임을 하더라도 인간의 장기 감정 기억(emotional long-term memory)에는 아무런 영향이 없다는 연구 결과가 나왔기도하다.

그럼 도대체 이들이 게임이 유해하다고 주장하는 근거는 무엇인가.

수면권에 대한 중대한 오류가 있다

아이건강국민연대 김민선 사무국장은 또 한 언론에서 “*우리나라 청소년들은 다른 나라와 비교해 수면 시간이 짧은데, 그 이유는 과도한 학습과 그로 인한 스트레스를 풀기 위해 밤새우며 게임을 하기 때문*”이라면서 아이들의 건강을 위해 12시 이후에 게임 하는 것을 차단해야 한다고 주장했다. 그러면서 PC방, 노래방, 찜질방, 학원 등은 10시면 청소년 출입을 제한하는데, 왜 게임은 10시 이후에도 접속할 수 있는지는 논리이다. 하지만 발언 내에 포함되어 있는 자백을 유심히 볼 필요가 있다. 과도한 학습과 그로 인한 스트레스라는 원인은 무시하고 게임을 하는 결과를 차단한다는 뜻이기 때문이다.

우리는 가장 가까이에서 간단히 생각해볼 때, 새벽 늦게까지 공부하는 아이와 새벽 늦게까지 게임하는 아이를 놓고 비교할 수 있다. 이 둘은 모두 주장대로라면 수면권에 똑 같은 문제를 가지고 있지만 아이들이 게임하는 것을 차단할지언정 공부하는 것을 차단하지는 않는다.

여기서 전통적으로 한국 사회에서 탄압되어왔던 만화, 애니메이션 등을 돌아보면 게임과 이들의 공통점은 ‘놀이’라는 것이다. 노는 것을 제한하고 공부에만 몰입시킨 지난 30년 동안 교육계에서는 꾸준히 문제점을 지적해왔음에도, 사회의 구조적 모

순을 내버려둔 채 공부에 방해되는 것들을 제재했던 것에서 이번 ‘게임 셧다운’은 연장선에 있다.

만약 아이들이 이 법 이후에도 계속 새벽 늦게까지 게임을 한다면 어떻게 되는가.

이 법에는 실행에 대해 전혀 고려하고 있지 않다

감정적인 ‘하지마’를 주장하는 법일 뿐 실제로 어떻게 제한하고 어떻게 실행할지에 대한 부분이 포함되어 있지 않다는 뜻이다. 인터넷 관련 법들은 점차 가입시 주민등록번호를 받지 않는 방향으로 진행되고 있고, 게임도 이에 따라 접속자가 청소년인지 성인을 검증할 수 있는 수단이 사라지게 될 것이다. 설령 이와 반대로 주민등록번호를 게임에만 예외적으로 강제하겠다고 하더라도 아이들은 이미 부모들의 주민등록번호를 위우고 있으므로 해결책은 되지 않는다.

심지어 현재 미성년자에게 동의서를 받아야 하는 게임들이 있음에도 불구하고 아이들은 이를 아주 유유히 피해 접속하고 있으며, 부모들은 자녀들이 이런 게임에 접속하고 있는지 알고 있는 경우조차 드물다. 그렇다면 이 법의 실효를 만들기 위해서 모든 가입자 가정에 의무적으로 우편이라도 보내어 ‘게임에 가입하셨습니다’ 통지를 해야하는 것일까?

게임 하는 것은 누가 관리 책임을 져야하는가

이 법은 아이들이 성인용 게임에 접속하는 것을 차단하려는게 아니다. 밤 12시 이후 ‘모든 인터넷 게임 접속’을 차단하려는 것이다. 즉 집에서도 밤 12시가 넘으면 게임을 하지 못하게 해달라는 뜻이다. 또한 이런 주장을 하면서 부모는 밤 12시가 넘어 게임하는 자녀를 관리할 의무와 책임을 포기하고, ‘아이들이 게임하는 것을 관리할 시간이 없다’ 혹은 ‘아이들이 무슨 게임을 하는지 모르’기 때문에 게임에서 아이들의 접속을 차단해야 한다는 주장을 하고 있는 것이다.

그러나 이것 또한 앞뒤가 바뀌어 있다. 오히려 부모들이 아이들이 무슨 게임을 해야하는지 관심을 가지게 만들어야 하고 이를 지원하는 것이 오히려 ‘여성가족부’가 해야하는 일인 것이다. 실제로 부모와의 의사소통이 원활하지 않을수록 컴퓨터 사용에 대한 부모님의 부정적인 통제가 심할수록 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높고, 평소에 자녀와 의사소통이 잘 되지 않으면서 인터넷을 사용하는 것에 대한 이해보다는 통제와 간섭을 할 때 청소년들이 인터넷 중독에 빠질 위험성이 높다는 연구 결과도 다수 있는 것이 이를 뒷받침한다.

소결: 셧다운제에 대한 게임 개발자들과 게임 업계의 반응

이 법안에 대해서 게임업계 종사자들은 매우 민감하게 반응하고 있다. 실제로 아이들에 대한 보호장치들을 게임에 도입하기로 한지 이미 수 년이 되었음에도 직접적이고 효과적인 방법에 대해서 적극적으로 강구하지도 않고 있었을 뿐 아니라 그 폐해와 책임을 모르는바 아니지만, 미온하게 대처하고 있었던 것도 사실이다. 그러나 실제로 그렇지 않음에도 과잉보도하는 언론들과 이를 이용해서 게임에 대해 탄압하고 규제하려는 정부와 입법부의 움직임에 대해서도 분통을 터뜨리는 것도 또한 사실이다. 오히려 최영희 의원의 발언이나 과학적 근거도 없는 소설 같은 권장회 대표의 발언에 정신적 피해를 받으며 심지어는 게임을 만드는 게 범죄가 되는 것이 아닌가 하는 피해 의식까지도 있다.

지난 김대중 정부의 IT 인프라 육성과 그 벤처 붐을 타고 게임 업계에 입문한 본인으로써도 이 상황은 참 황당하다. IMF 상황의 그 극심한 실업난과 경제 불황 속에서 내수 활성화의 한 돌파구였던 게임 산업을, 2000년 중반까지도 적극 육성하며 각계 장관들이 게임 업체들을 찾아 다니던 산업을 한 순간 이렇게 팽할 수가 있는가 하는 생각도 들고, 게임이 그 동안 많이 성장을 해서 이렇게 주류에서 탄압을 해야겠다 마음 먹을 정도까지 되었구나 감개한 생각도 든다.

그러나 중요한 것은 어디에나 좋은 것과 나쁜 것이 있고, 나쁜 것보다는 좋은 것이 훨씬 많다는 사실이다. 이 논란 와중에도 중독적 게임의 예로 들 수 있는 게임보다 게임의 순기능을 보여주는 더 많은 게임들이 있다. 한 대학에서는 경제학 교재로 사용하는 게임도 있고 글을 배우기 전에 게임을 통해서 알파벳과 산수를 배우는 게임도 있다. 심지어는 대통령까지 정책 홍보용 게임을 만들 정도인 세상에서 게임의 중독성이 심각해서 규제를 해야 한다니 이걸 좀 어이 없기도 하다.

이 법안에 대해 게임 기업들의 대응이 별로 눈에 보이지 않는 것도 이해할 수 있다. 괜히 뭇보여서 철폐를 맞을까 전전긍긍하며 어찌 해결해야 하나 모색하고 있는 것도 눈에 선하다.

그런 와중에 한 게임업계 대기업은 가입시 주민등록번호를 받지 않겠다는 초강수를 쓰기도 했다. 이제 어쩔 것인가. 게임 중독인 아이의 부모는 수백 수천 게임 회사에 일일이 전화를 걸어 우리 아이가 이 게임을 하는지, 나나 배우자의 주민등록번호를 쓰고 있는지 확인하거나 혹은 주민등록법을 위반한 범죄자가 되지는 않았는지 더 고민을 해야하게 되는 것은 아닌가 생각이 든다.

어떻게 보면 이 법은 아이들을 구제하는게 아니라 잠재적 범죄자로 만드는 법인 것이다.

<추적60분>, 2011년 1월 5일, KBS
<"뇌가 짐승인 아이들"...게임업계 발각>, 2011년 3월 16일, ZDNet 뉴스
<게임, 어쩌다 이지경까지...>, 2011년 4월 6일, ZDNet 뉴스
<Chronic Exposure to Violent Video Games is Not Associated with Alterations of Emotional Memory>, Holly J. Bowen, Julia Spaniol, 2011
<시간 규제는 청소년들의 생명에 관한 문제>, 2011년 4월 3일, 국민일보
<청소년 게임중독 예방프로그램 효과검증연구(한국게임산업개발원, 2005)>에서
재인용, <청소년의 인터넷 중독과 자녀교육> 이시형, 이세용, 김은정, 오승근
(2000), 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.

우리 아이 게임 과몰입, 인터넷 의존도, 셋 다운제는 결코 해결책이 아니다.

김혜정 (학부모)

들어가며 - 내 아이, 그리고 이웃집 아이 이야기

0. 고2 남학생 : 인터넷 및 게임 과몰입(핸드폰문자, 소셜)으로 치료 중

- 원인 : 극심한 성적 스트레스, 열심히 했으나 원하는 만큼 되지 않아서 자신과 부모님 모두에게 도피처로서 게임 시작, 중학교 때까지 주변 친구들에 비해 거의 하지 않은 편, 주로 저녁 직전 이후 자정까지, 가끔 자정을 넘겨 한 경우도 있음. 현재 인터넷을 그만하고 싶는데 스스로 그만둘 수 없음. 병원 진료 중. 부모는 게임으로 인한 잔혹범죄가 우리 아이에게도 일어날 수 있다는 공포로 잠을 못 이룬 적 있음.

0. 중2 남학생 : 성적 상위권, 게임을 못하게 하자 무단 결석 1주일 넘음.

- 평소에 방과 후 게임을 한 두 시간하고 학원과 가정에서 별다른 모습없이 성실한 학생이었음. 겨울방학 때 집중적(낮)으로 게임하다 갑자기 개학 후 무단 결석을 반복해서 함. 게임 막자 바로 드러내고 학교 안가고 낮에 피시방으로 감. 현재 병원 예약 대기 중.

0. 22세 남자(대학 3년 나이) 휴학 중

- 중학교 때 성적 상위권으로 과고 탈락 후 고교에 적응 못함. 공부에 의욕 없었으나 성적 중상으로 수도권 대학 합격 후 재수, 유명사립대 지방 캠퍼스 합격 후 휴학.

처음엔 재수 시절 게임을 종종하더니 휴학 후엔 낮에 부모님 직장 출근 후 하루 내내 게임에 몰두하다 저녁 무렵 취침. 새벽에 다시 게임시작. 현재 최근엔야 병원 진료 중.

0. 고 2남학생. 성적 중위권. 학교에서 야간 자율학습까지 하고 오고 집에 와서 게임을 한두 시간 함. 성적에 대한 스트레스가 있으나 교유관계가 좋아 현재 기타반 동아리와 주말 기타 교습 받는 중. 시험기간에 게임을 하는 모습이 부정적이지만 크게 행동이 부정적이지 않음.

0. 중 2 남학생. 성적 최상위권. 하루 반드시 게임과 인터넷을 두 시간 정도 하고 있어 게임 의존도가 높아지자 부모가 직접 방과 후 함께 하면서 게임 대신 독서, 강의, 드럼반 등 아이의 호기심 위주로 함께 하는 꾸준한 동행으로 현재 성적이 최상위권으로 올라가면서 주말이나 시험 끝나고 하루 정도 몰입해서 게임하는 중. 부모는 바람직하다 평가. 아이는 여전히 게임을 하고 싶어하고 부모님은 방학이 두렵다고 함.

0. 고2여학생. 성적 상위권으로 과고 진학. 중학교 3학년 때부터 꾸준히 일반 만화와 웹소설에 빠져 중학교때는 큰 문제 없었음. 현재 성적이 중위권으로 떨어지면서 극심하게 일본 만화와 웹소설에 몰입하고 있으나 적절한 조치를 취하지 못하고 있음. 아이는 이거라도 해야 자신이 산다고 하고, 부모는 인터넷 과몰입으로 성적이 나오지 않는다고 판단하지만 병원 진료나 상담의 필요성은 못느낀다고 함. 입시에 방해될까봐.

0. 고교 2학년 남학생. 성적 최상위권. 이미 중학교 때 게임 과몰입으로 학습 컨설팅 및 정신과 진료 받았으나 학교 입학 후 앓고 있음. 고1때 기숙사에서 5시부터 자정까지 인터넷과 게임을 집중적으로 함.(시험기간에 앓음) 부모는 성적이 상위권이기에 게임이 적절한 돌파구라고 생각하고 있었으나 작년말과 최근 아이가 스스로 게임 때문에 힘들다며 치료 받고 싶다고 함. 주말에 집에 오면 게임 과몰입(밤 내내 새벽까지)으로 일상 생활이 어렵다고 엄마에게 도와달라 호소함. 병원 재진료 고민 중.

0. 초등 6학년 남학생. 성적 중간. 부모가 출근 후 방과 후에 하루내내 집에서 엄마

가 올때까지 게임과 인터넷에 접촉. 엄마가 집에 노는 8시경부터는 인터넷을 않고 일반적으로 공부하고 지냈으나 최근엔 밤 늦게 오고 있는 일이 잦아지고 있음. 엄마는 피시방에서 놀다 오다가 늦는다고 판단함. 방과후 학교를 신청했으나 빠지고 집에와서 게임. 학원 보낼수 있는 능력은 안되나 최근 동네 일주일 이틀 단과반에 보내고 있으나 역시 나머지 시간엔 인터넷을 하고 있음. 심각하다고 생각하지만 대체 수단이 없어 속수무책임.

아이들 인터넷 과몰입 현상, 생각보다 훨씬 심각하다.

0 부모와 사회가 느끼는 것 이상으로 우리 아이들의 인터넷과 게임 과몰입은 심각하다.

성적과, 이로 인한 부모와 갈등의 심화로 심각성이 가시화되는 중학교 시기보다 오히려 이미 초등 저학년 또는 유치원에서부터 문제는 시작되고 있다.

0 일부 특별한 아이들만의 문제가 아니라 대부분 아이들이 일상적으로 무분별하게 노출되어 있음을 알아야 한다. 너무나 일상적으로 보편적으로 노출되고 있기에 부모뿐 아니라 아이들마저 심각하게 생각하지 못하고 있다.

시작은 어디서 비롯되었는가?

0. **pc에게 자녀 볼보미, 또는 친구 역할을 떠맡기다** 우리 아이들이 게임에 빠지는 것은 단순히 게임의 중독성 또는 재미 뿐 만이 아니다. 너무 어린시절부터 인터넷과 게임 등에 쉽게 노출되었던 가정 문화에서 비롯되었다. 가정에서 인터넷 대신 부모와 친구와 함께 공동 놀이문화를 만들어가는 노력 대신 저렴하고 쉬운 인터넷(게임)을 적절한 지도 없이 허용(허용보다는 맡겨왔다는게 옳다)하는 등 자녀와 부모 모두 피시에 편하게 의존해 왔다.

0. **2011년 대한민국은 아이들에게 게임만 권하는 사회이다.**

사교육, 학원, 그리고 방과후 학교에 시간, 공간, 그리고 친구까지 뺏긴 아이들에게 시간적, 경제적, 그리고 공간적으로 가장 저렴하고 편한 놀이가 게임이며 친구까지 만들어 준다.

0 **우리 아이들은 적절한 비상구로 게임을 선택한다.** 공부 외에는 허용되지 않고 스스로 문제와 고민을 나눌 상대와 적절한 사회적 도움 시스템이 거의 없는 요즘 아이들에게 게임은 스스로 살아남기 위한 비상구이다.

부모들은 왜 게임을 싫어하는가?(누구를 위한 셋 다운제인가>

자정을 넘겨 공부하는 자녀에게 수면과 건강, 그리고 다음 날 학습을 위해 가볍게 걱정은 하지만 수면권, 건강권을 말하며 심각하게 말리는 부모들은 거의 없다. 자녀의 수면과 건강을 위해 자정 이후 공부 또는 독서를 못하게 강제 소등시키거나 부모가 안되니 ‘신데렐라 소등법’을 만들자 하지 않을 것이고, 정부 또한 나라의 동량인 우리 아이들이 공부로 인해 건강권과 수면권을 침해받는다며 법을 만들지는 않을 것이다. 정부는 대단한 교육열이라 자랑하고 부모는 과일까지 깎아주면서 어깨를 툭 치며 나갈것이다. 중학교 들어서 성적의 중요도가 높아지고 성적이 가시적으로 드러나면서 본격적으로 아이들을 관리하기 시작하고 아이들도 학업스트레스와 부모의 잔소리를 피해 더욱 게임에 몰입하게 되면서 게임과 성적 및 갈등의 악순환이 고착 된다. “게임으로 인한 흉악범죄” 발생의 연령대가 주로 중학교 때(또는 초등 고학년까지 내려온)이고 빈도가 늘어나는 이유는 구성원간 이해 충돌과 갈등이 이 시기에 최고조가 되기 때문이다.

사회적인 노력과 대책은 분명히 필요하다

모두 게임의 탓은 아니지만 많은 아이들이 다양한 놀이 문화보다는 게임과 인터넷에 과도하게 의존함으로써, 아이들과 부모 모두 어려움을 겪고 있고 건강과 수면이 일정 정도 방해되고 있고, 장기적으로 우리 사회의 공동체적 삶에서 도 긍정적이기 보다는 부정적인 영향을 우려할 때 공동체적 고민과 대책 마련은 꼭 필요하다. 그러나 현재 개인과 사회가 겪고 있는 어려움에 정부와 어른들의 책임은 없다는 듯이 그 원인을 게임의 중독성 그리고 아이들 개인의 과몰입 탓으로 책임 전가하면서 마녀에 맞선 정의의 사도 마냥 ‘셋 다운제’를 들고 나와 학부모를 호도하는 부도덕하고 무능한 정부가 개탄스럽다.

우리 아이들과 나, 그리고 공동체를 위해 무엇을 해야 할까?

게임 등 편견에서 비롯되었지만 어쨌든 우리사회가 아이들의 건강권과 수면권을 고민하기 시작한 점은 크게 생각한다. 그러나 그 원인은 게임이나 개인의 문제가 아닌 청소년 문제의 본질에서 찾아야 한다.

우리 사회 청소년 문제는, 입시·경쟁 위주의 교육풍토와 가정과 지역사회의 방기로 인한 인성 황폐화, 그리고 스트레스를 게임으로밖에 풀지 못하는 가족 커뮤니케이션의 모순 등 청소년을 둘러싼 우리 사회의 일방적이고 폐쇄적인 부조리한 모순에서 비롯되었음을 인정해야 한다. 그래서 역시 손쉽게 스위치 한번 셋 다운하고 게임을 또는 pc(피시방)를 아이들 눈앞에서 치우는 것으로는 해결될 수 없음을 알아야 한다. 우리 아이들이 가장 힘들어하고 원하는 것이 무엇인지, 진지하게 대화하고 이해하고 고민하는데서 시작해야 한다. 아이들이 쉬면서 잠도 자면서 게임도 하면서 공부도 하면서 놀면서, 자신과 친구, 그리고 사회와 진로를 고민하면서 건강

하게 성장하길 바란다면 마녀사냥식의 책임전가는 안된다.

셋 다운제는 우리아이들 건강과 수면, 또는 아이들을 위한 그 어떤 긍정적인 것을 달성할 수 없다.

이유 하나 **우리 아이는 셋 다운제를 원하지 않는다.(자녀의 자기 결정권 침해)**
우리 아이는 밤늦게 공부하고 독서를 할 수 있듯이, 더운 여름 날 더위를 식히려 가족과 함께 야간 나들이를 나갈 수 있듯이 게임을 하고 싶으면 게임을 하기를 원한다. 그리고 명절 날 고단한 일정을 정리하고 가끔은 어른들이 친지와 함께 음주 가무를 즐기듯, 또는 날새워 고스톱을 칠 수 있듯이, 우리 아이가 고단한 하루를 정리하며, 혹은 스트레스를 풀기 위해, 또는 친구와 낮은 성적을 잇기 늦은 밤이라도 게임이나 인터넷 서핑을 해야 한다면 썩 내키지는 않지만 짧은 시간이라면 하게하고 싶다.

이유 둘, **청소년 이야기와 공동체적인 진지한 고민이 빠진 채 일부 사람들의 편견을 부합해 일방적으로 졸속으로 비민주성에 우리 아이의 자율성을 빼앗길 수 없다.**

청소년 문제(인터넷 과몰입만 보더라도)의 주요원인은, 청소년을 스스로의 삶에 대해 판단 능력이 없는 '사회적 약자'로 보고 일방적으로 어른들이 규정하고 만든 사회 구조를 부담시키는 것에서 비롯되었다. 그런데도 해결 방법 역시 아이들의 의견이 배제된 채, 타인의 삶에 영향도 주지 않는 개인적 자연스런 욕구를 어른이(타인이) 일방적으로 정해진 시간에 맞춰 조절하라? 셋 다운제는 박정희 군사시절의 온라인 통금제도이다. 우리 대한민국이 독재사회가 아닌 민주주의 사회라면 개인이 스스로의 판단으로 선택할 문제를 강제로 금지한다는 것 자체가 말이 안된다. 그리고 정말로 국민의 건강과 행복을 고민하는 민주주의 국가라면, 환경 개선과 교육을 통해 스스로 적절하게 판단하고 선택하고 결정할 수 있도록 해야한다. 자율적이고 책임 있는 민주시민으로 성장하길 바라는 부모로서 자정 넘어 게임 여부는 스스로 고민하고 선택하며 그 책임도 함께 지는 배움의 과정을 익혔으면 한다.

이유 셋, **진정 아이들의 건강권과 수면을 위한다면 아이들이 게임에 의존할 수밖에 없도록 만든 극심한 학습노동을 강요하는 환경부터 개선시켜 나가야 한다.** 나는 오히려 아이들의 건강권과 수면권을 심각하게 침해하는 주범은 오히려 대부분 아이들에게 전력질주를 적어도 3년 이상 장거리로 시키는 과도한 학습노동이라고 생각한다. 아이가 일상적으로 늦은 밤까지 게임이나 인터넷, 또는 웹소설을 보느라 기본적인 수면을 취하지 못하여 건강을 해치는 것을 원하지 않듯이, 대부분 아이들에게 밤 세워 공부하고도 성취감 대신 좌절감만을 주는 우리 사회가 원망스럽다. 나는 우리 아이들이 열심히 공부하다가도 편하게 자정 이전이라도 잠을 청할 수 있는 기본권인 수면권과 건강권을 되돌려 주기를 바란다.

이유 넷, **실효성이 없다.** 16세 이하는 지금중학생에 해당된다. 부모의 무관심이나 가출 등 특별한 사유나 주말이 아니라면, 대부분의 중학생들은 게임에 과몰입 되어 있든 아니든 자정 넘겨서 게임을 하는 경우는 드물다. 중학생 보편적인 게임 시간은 대부분 학교 시간인

3시30 ~ 저녁 식사시간(7시 또는 8시, 부모님 귀가시간)또는 학원가는 시간 직전에 가정이나 피시방에서든 집중적으로 게임을 한다. 그리고 또 개인적으로 그 이후 시간 집에서 또는 학원에서 귀가 후 11시경 이후 하는 경우도 있지만 자정까지 일상적으로 넘기는 중학생 아이들은 드물다. 그러므로 16세 이하 아이들에게는 셋 다운 제제는 무용지물이다.

이유 다섯, **부모 주민등록 도용 또는 타인의 주민등록 도용으로 어린아이들을 (잠재적) 범법자로 만들고, 가끔은 부모 역시 공범자 또는 방관자가 될 수밖에 없다.** 자정을 넘겨서도 게임을 해야 하는 아이들은 부모 주민등록번호를 도용할 것이고 아니면 도용 범죄를 피해가는 부적절한 방법을 학습하게 될 것이다. 또는 주말이라도 편하게 자정 이후 게임을 하고자 하는 아이들 역시 마찬가지다. 만약 이 셋 다운제가 도입된다면 자정 넘겨 게임을 어쩌다 한번 하고 아이에게(또는 주민등록 도용해서) 벌을 이유로 **강력하게** 게임을 못하게 말하거나 강제로 마우스를 뺀 대신 못이기는 척 허용하거나 아예 모르는 척 할 것 같다. 부모와 아이가 법을 어겨도 허용되고 감추면 책임을 피해가는 일이 일상적으로 경험한 아이들에게 규범을 지키고 책임지는 공동체적인 삶이 가능할 수 있을까?

이유 여섯, **무단결석 또는 자퇴 또는 가출 등 또 다른 사회적인 문제, 청소년 문제를 야기할 것이다.** 많은 아이들이 아닌 소수에 해당되겠지만 가출과 무단 결석, 또는 자퇴는 실제 현재도 일어나고 있으며, 이로 인한 청소년 문제가 발생하고 있다.

이유 일곱, **부모의 마땅한 도리이고 영역인 밥상머리 자녀 교육권에 대한 지나친 침해이다.** 법은 개인끼리 해결할 수 있는 영역을 남겨 놓고 개인 및 가정의 문제에 개입을 최소화해야한다. 그래야 자정 능력 및 공동체적인 노력과 고민이 이뤄지고 순기능을 할 수 있기 때문이다. 셋 다운제는 힘들지만 가족 간 대화와 공유를 통해 해결해 갈 수 있는 최소한의 영역마저 법이 빼앗아감으로써 부모 가족 간 소외를 가속시킬 것이다. 특히 종교의 다양성과 문화의 다양성이 존중받고 중요하듯, 사회의 가장 기초 단위이자 근간인 각 가정의 문화적 다양성이 존중되어야 우리 사회 문화의 다양성을 담보해 낼 수 있다. 내 자녀를 어떤 문화에서 어떤 가치관을 가지고 어떻게 가르칠 것인가는 각 가정과 가족 공동체간의 고유 영역이고, 갈등과 문제가 생겼을 때 부모와 자녀가 함께 고민하고 도와 가면서 해결해가는 과정을 통해 서로 공동체간 결속이 생겨난다. 그런데 미성년 자녀의 잠자리마저 부모와 아이가 어렵고 힘들다는 이유로 노력하지 않고, 또는 스스로 해결하지 못하여 법에 호소한다면 부모는 평생 머슴이요, 자녀는 평생 공부기계이외 어떤 관계일까? 나는

법에 의존하고 호소하기 보다는 힘들고 가끔 생체기도 나겠지만 눈과 가슴을 맞대고 이야기하면서 스스로 해결하고 싶다.

정부(우리 사회)가 정말 해야 할 일은 무엇인가?

법이 개입할 필요성을 느낄 정도로 책임감을 느끼고 있음을 환영한다.

줄속 도개비 방망이를 가져올 것이 아니라 다음과 같은 노력을 해야한다.

0 **지속적이고 반복적인 예방 교육 마련** - 인터넷 또는 게임에 대해 학교 정규 교과 시간에 지속적 반복적인 교육 필요하다. 또한 상설 상담제를 도입하여 학교에서 규칙적으로 반복적으로 기초적인 상시 진단 시스템이 이뤄지도록 해야 한다.

스스로 문제를 느끼거나 또는 가시적인 행동이 나왔을 때는 늦은 경우가 많고, 치료를 한다해도 시간적, 비용적, 고통이 너무 크고 실패율이 높다. 그러므로 그 어떤 문제보다도 예방차원에서 접근해야하며 그래서 스스로 진단해보고 점검해보는 시스템이 필요하다.

0 **접근성 좋은 저비용 인터넷 치료 도우미 시설 및 지원 필요** - 고비용과 시간의 제한 때문에 치료시기를 잃는 경우를 대비해 일상적으로 학부모와 학교, 또는 아이들이 지속적으로 시간 구애 없이 이용할 수 있도록 무료 또는 저비용의 (치료)도우미 기관이나 시스템이 지역사회에 만들어지고 꾸준한 추적 지원이 필요하다.

0 **자녀와 함께 부모 교육 필요** - 과몰입 학생들이나 의존도가 높은 학생들은 대부분 개인의 문제 위에 부모 또는 가족관계에서 오는 문제도 함께 겪고 있다. 그리고 치료 차원 또는 문화의 변화 차원에서 부모의 지원이 가장 중요하므로 부모 교육 역시 의무적으로 동반되어야 한다.

0. **대체치료개발 및 보급** - 인터넷(게임)을 대신 할 수 있는 대체(치료)놀이를 개발하고 보급하여 대상학생들 뿐 아니라 일반 학생들도 스스로 활용할 수 있도록 지원해야한다. (운동치료, 또는 집중력 치료, 물구나무 치료 등 매뉴얼 보급)

0 **건강하고 자율적인 시민으로 성장하기 위한 민주적이고 개방적이 사회적 토양 구축**

- 그리고 무엇보다도 공부 외에도 다양한 놀이문화와 인관관계 성립을 위한 시간적 여유를 사회가 만들어 주기위해서는 현재의 교육환경과 우리 사회의 지나친 경쟁 및 성과주의적 모습을 반성하고 개선해야 하며, 특히 우리 사회에서 청소년의

영역에 대한 자기 결정권을 존중하고 장려해야 한다.

0 자녀의 다양성과 인권을 존중해 주기 위한 부모 교육 **필요** - 공부에 방해된다고 자정 넘겨 잠자리 문제를 국가에 넘기는 일부 부모들의 의견에 부합되어 수호천사 노릇하지 말고, 사건이 생길 때마다 각종 언론매체를 통해 공포감에 시달리도록 조성하지 말고, 대학 잘 가는 방법, 취업 잘하는 방법, 사교육 없이 공부 잘하는 방법 등 등 온통 공부 얘기만 하지 말고 공부 얘기만 하는 부모들에게 정말로 우리 아이들의 건강과 행복을 위해 무엇이 필요하고 부모가 무엇을 해야 하는지 공부가 필요하다.

일시적 또는 개별 아이들 몇몇에게는 약간의 억제 효과가 있을 수는 있다. 그러나 우리 아이들에게 게임을 원하는 근본적인 문제를 그대로 놔둔 채 자정 이후 자녀분의 컴퓨터와 잠자리는 국가가 굳건하게 지킬테니, 대낮에 인터넷에 과몰입하고 학습노동에 지쳐 건강과 수면을 침해 받는 것 부모가 책임져라? 더욱이 가출, 자퇴, 결석도 가정과 아이가 책임지라...

대문 안 내 아이 컴퓨터와 잠자리는 제가 잘 지킬테니 대문 밖에서 필요한 것이 무엇인지 우리 아이들이 하는 얘기 좀 진지하게 들어주십시오.

엄마인 제가 원하는 것은, 우리 아이가 자정 이후 잠도 자고, 밤새워 친구들과 수다를 떨고, 날 새워 공부도 열심히 할 수 있듯이, 원한다면 범법자가 된다는 자책감 없이 편하게 게임으로 가끔은 스트레스를 해소하기를 바랍니다.

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 게임 이용에 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 '셧다운제'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 셧다운제를 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 셧다운제가 청소년보호법에 명시되게 된다는 점이다. 그만큼 청소년에 관한 게임 규제의 방식과 내용이 더욱 강화되었다는 점을 알려준다.

청소년 게임 셧다운제 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? 스마트 폰으로 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 규제의 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 아이디를 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 방치할 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 게임셧다운제라는 공포는 인격의 주체로서의 청소년과 문화로서의 게임의 공존을 거세시켜버린다. 이 글은 청소년 게임 이용 셧다운제 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 과거 처럼 창작과 표현의 자유에 관한 국가의 규제가 주로 이념의 통제에 의해 이루어졌던 것이 청소년보호법의 등장으로 청소년보호라는 새로운 규제 담론이 강력하게 대두되었기 때문이다. 1997년 미성년자보호법이 청소년보호법으로 대체되면서 표현의 자유를 제한하고, 경우에 따라서는 통제·억압하려는 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 지시해주는 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 표현수위와 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 맞는 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”¹⁾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 분류, 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.²⁾ 청소년의 일탈과 비행이 증가하는 상황에서 청소년보호는 사회적으로 합의가능하고, 보편적으로 설득력있는 논리일 수 있다. 표현의 자유도 중요하지만 대한민국의 미래를 이끌어 나갈 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 있었다는 알리바이, 혹은 무서운 십대들을 향한 부모세대의 반항(?) 내지는 화풀이(?)를 형성한다고 볼 수 있다.³⁾

마지막으로 청소년보호법의 탄생은 기존의 개별 심의기관들을 하나로 조장 통합하는 기능을 갖게 되었다. 청소년보호법에 근거하지 않고, 영상물의 등급이나 청소년불가 관정에 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

1) 고길철, 「문화의 시대와 국가권력의 이동」, 『진보평론』 1999, 겨울호 참고

2) 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).

3) 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, 「너희가 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 것뿐 아니라 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 교화주의를 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 진행하고 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 도그마에 빠지고 있다는 점이다.

한국에서의 문화전쟁은 그런 점에서 이데올로기적 싸움과 법적·제도적 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 보게 되면, 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 대표적

인 사례들 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 공연예술진흥협의회)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 사법처리(99. 11).
 - 영화 <거짓말> 제작자와 개봉극장주들이 음대협에 의해 음란물 제작배포혐의로 서울지검에 고발당함(2000. 1).
 - DJ. DOC 5집 <The Life..... DOC BLUES>가 한국영상물등급위원회로부터 사회고발적인 직설적 표현을 이유로 청소년유해매체로 결정(2000. 5).⁴⁾
 - 은지원이 지난 2003년 발표한 솔로 정규 앨범 3집 ‘만취 인 멜로디’ 수록곡 ‘3관 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.
 - 싸이 ‘리메이크&리믹스’ 앨범의 ‘인생극장 A’형과 ‘인생극장 B형’, 에픽하이 2집 ‘하이 소사이어티’ 수록곡 ‘신사들의 절약정신’, ‘피해망상 Pt.3’, ‘뒷담화’, ‘신사들의 몰락’, 다이아믹 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 ‘파이어인 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

4) 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 뿐 아니라, “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 지위버리는 모순적인 정책으로 표류하고 있다. 적어도 보호이데올로기에 근거한 현행 청소년정책은 문화전쟁의 구성적 요소이자, 문화예술에서의 표현의 자유의 진보성을 규제·조절하려는 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 <미로탁>에 대한 청소년보호론자의 생각들은 대체로 이들의 성표현이 음란하여 청소년에게 유해하다는 것이다. 물론 음란한 순위와 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, 섯다운제 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 없는데, 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 힘싸야 할 부분이다. 물론 게임 업계에서도 게임 콘텐츠 제공시에 이러한 과몰입의 우려를 충분히 경고하는 등의 자율 조치를 해야 한다.

그러나 이번 청보법의 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 게임이용자들이나 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 필요하거나 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 사회비판 의식에 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 만듦으로써, 청소년유해성이 성인유해성으로 이행하게 된다. 요컨대 보호법의 유해매체 심의기준 시행령을 보면 이 기준들이 결국은 기성세대에 대한 기존의 가치관과 윤리관의 보존을 촉구하고 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. 수간을 묘사하거나 혼음, 근친상간, 가학/피학성음란증 등 변태성행위, 매춘행위 기타 사회통념상 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 동성애 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)⁵⁾,

제15조 <청소년유해매체물의 포장>⁶⁾, 제16조 <청소년연령확인>⁷⁾, 제16조의2 <판매금지>⁸⁾, 제17조 <구분·격리방법>⁹⁾, 제18조 <청소년시청보호시간대>¹⁰⁾, 제19조의2 <청소년 출입·고용

-
- 5) ①제13조의 규정에 의한 유해표시의무자는 법 제22조의 규정에 의한 청소년유해매체물의 고시가 있는 경우에는 지체없이 별표 3이 정하는 바에 따라 누구나 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 청소년 유해표시를 하여야 한다. 다만, 다른 법령에서 유해표시방법을 정하고 있는 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다.
- 6) ①법 제15조제2항의 규정에 의하여 포장하여야 할 청소년유해매체물은 법 제7조제6호의 규정에 해당하는 것(법 제7조제7호의 규정에 해당하는 청소년유해매체물을 수록·게재 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 걸표지가 법 제10조의 규정에 의한 심의기준에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 따로 결정하여 고시하는 매체물에 대하여는 제호를 제외한 걸표지의 내용이 보이지 아니하도록 불투명한 용지를 사용하여 포장하여야 한다.
- 7) 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.
- 8) 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.
- 9) 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.
- 10) ①법 제19조의 규정에 의하여 청소년유해매체물을 방송하여서는 아니될 방송시간(이하 “청소년시청보호시간대”라 한다)은 평일의 경우에는 오후 1시부터 오후 10시까지로 하며, 관공서의 공휴일

제한 표시>¹¹⁾, 제19조의3 <청소년통행금지구역 등의 설정>¹²⁾, 제20조 <청소년연령확인>¹³⁾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.

11) 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 표지를 부착하여야 한다

12) 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 의견상 청소년으로 보이는 자에 대하여 신분증의 제시를 요구할 수 있다.

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

5. 청소년 게임 셧다운제 도입- 과연 실효성 있을까?

청소년보호법이 갖는 이러 저런 문제를 떠나 ‘셧다운제’가 과연 실효성이 있는지를 생각해 보면 여전히 의문이 가지 않을 수 없다. ‘셧다운제’가 온라인 게임에 관해서만 적용될 수밖에 없는 상황이고, 문제가 되는 과도한 게임과몰입에 빠져있는 청소년들을 예방하기 위해 ‘셧다운제’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 ‘셧다운제’를 조롱하거나 한 듯이 부모의 아이디를 도용해 게임을 즐길 것이고, ‘셧다운제’ 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 ‘셧다운제’ 도입이란 취지는 취지와는 달리 과몰입을 예방하는 실효성 차원에서는 그다지 기대할 게 없다. 과몰입 방지를 위한 ‘셧다운제’ 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 일반적 인 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 준수사</p>	<p>제8조(청소년유해매체물의 심의·결정) ① 청소</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 도입으로 는 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? 뭇 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 섣다운제 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 선택 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? 소설책을 하루에 5시간씩 읽는다고 해서 ‘소설 과몰입’, ‘독서 중독’이라고 하며 치료하거나 고치려 들지는 않지 않는데 게임과 소설 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 섣다운제를 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 이번에 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.

기획취지

청소년 게임이용 규제 '셋다운제' 비판과 청소년의 문화 권리

지난해 12월 2일, 여성가족부와 문화체육관광부는 청소년 게임 이용 규제와 관련해 셋다운제의 시행 대상 나이 및 시간을 합의하고 게임이용 시 친권자 동의조항 등을 게임 관련법과 청소년 보호법 개정을 통해 담은 것에 합의했다. 2005년부터 제기되었던 셋다운제를 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 진보 네트워크, 평등학부모회, 청소년, 게임문화연구자들은 셋다운제가 결코 게임 과몰입의 해소방안이 될 수 없고 청소년들의 문화자기결정권을 심각하게 침해하는 위헌적 제도라고 비판했다. 이를 바탕으로 토론회 이 후, 청소년 인권단체들과 문화연대는 12월과 1월, 두 달에 걸쳐 청소년 500여명을 대상으로 셋다운제를 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 ‘셧다운제’ 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 셧다운제
공현(청소년인권행동아수나로)

제2발제: 게임의 문화적 접근 및 사회적 가치
박태순 (연세대 커뮤니케이션 연구소 연구위원)

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

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 초등학교생들이 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 붙이지 못하게 해야 한다는 발언을 하는 것을 듣고는 충격을 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 회한한 것이 아님을 알 수 있었다. 필자는 섣다운제를 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 실천¹⁴⁾

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 치환될 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

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

2. 한 인간이나 시대 또는 집단의 특정 생활방식

3. 지적인 작품이나 실천행위, 특히 예술적인 활동을 일컫는 용어¹⁵⁾

하지만 성숙과 미성숙이라는 이분법적 개념에 의한 문화나 아니나의 구분은 뿌리 깊게 우리에게 잠재되어 있는 것 같다. 이는 비단 인간계층에 대한 구분에서만이 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 듯하다.

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 전해지는 시들과는 달리 글로 쓰여진 시들은 용이하게 보존되고 전달되면서 청소년들에게 악영향을 끼친다고 보았던 것이다. 만화, TV, 영화 등도 처음 등장했을 때는 비슷한 대접들을 받았으니 등장 초기의 푸대접은 미디어의 숙명으로 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

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

과정을 거쳐왔다.

그렇다고 하여 여기서 게임을 새로운 미디어로 인식하면서 적절한 대접을 해주지 않는 사람들을 비난할 생각은 없다. 필자와 같이 미디어를 연구하는 사람 입장에서 다소 답답한 일이지는 하지만, 새로운 미디어에 대한 일단의 우려는 자연스럽게 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 자연스럽게거나 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 관찰하고 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 섣다운제도 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 벤치마킹하자는 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’ 자율규제 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 시행중이다. 이 제도가 효과를 보자 중국 정부측은 36개 기업에 제도를 추가 도입하며 자율규제정책을 확대해나가고 있다.....

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

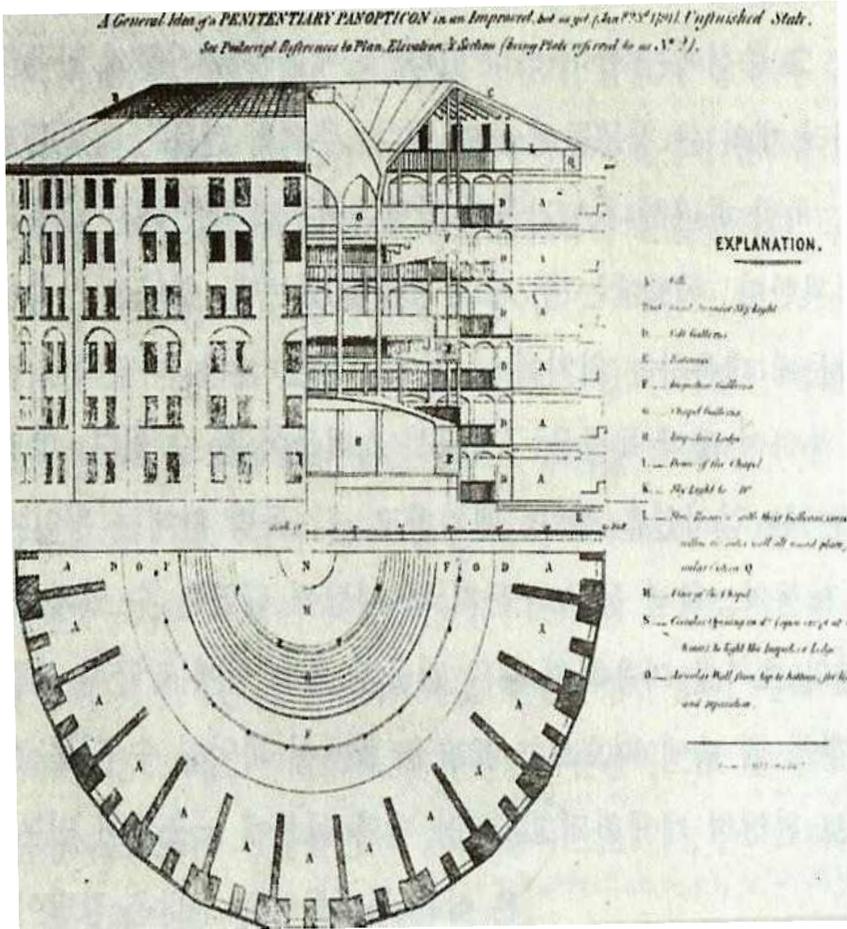
두 번째 이유는 섯다운과 관련한 논의 혹은 담론의 형성과정이다. 특히 게임과 관련해서는 매우 다양한 생각을 가진 계층이 있다. 학계나 산업계에 있는 게임전문가라고 하더라도 게임의 중독성이나 사행성 등과 관련해서 부정적인 생각을 가진 사람들도 상당히 있다. 마찬가지로 시민단체나 학부모 단체에 속한 사람이라고 하여 꼭 게임에 대해 부정적으로만 보는 것은 아니다. 공무원이나 정부부처도 마찬가지이다. 아직 그 문화적 위상이 정립되지 못한 게임에 대해서는 다양한 계층에서 다양한 생각을 가지고 있다.

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 섯다운과 관련해서 충분한 소통과 논의가 있었다고 생각되지 않는다. 특정 정부부처와 단체가 목소리를 높이면서 일사분란하게 진행된 느낌이었다. 물론 그것이 다른 사람들도 모두 공감하는 바

라면 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. 한테 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 게임이용자들을 ‘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 섀다운제도 논란을 보면서 과녁티콘을 떠올릴 수밖에 없었다.

<그림> 파놉티콘 16)



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 꾀할 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 싶은 것이 당연한 마음일 것이다.

16) 미셸푸코, 오생근역, 감시와 처벌, 나남, 1994, p350

연휴나 방학에도 마찬가지이다. 하지만 섯다운 때문에 불가능하다. 이는 단순하게 게임을 몇시간 더하네 못하네의 문제가 아니다. 게임회사의 수익이 몇프로 떨어지네 마네의 문제가 아니다. 이제 우리의 청소년들은 어릴 때부터 아주 미숙한 죄수 같은 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 임신부가 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 섯다운과 같은 진근대적이며 폭력적인 제도를 도입하려고 하는 것을 이해할 수 없다.

지금부터 10년쯤 전에 섯다운논의가 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, 경제생활 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 주의 깊은 대안들을 제시해야 할 것이다. 섯다운과 같은 폭력적인 대안은 바람직하지 못

하다.

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 자체이다¹⁷⁾. 굳이 맥루한의 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 볼 만한 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 구전 문학시기에 비해 기억력을 감퇴시키는 좋지 않은 영향도 있을 것이다. 아마 이러한

17) 마셜 맥루한, 박정규 역, 미디어의 이해-인간의 확장, 커뮤니케이션북스, 2001.

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 마찬가지로 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 조사대상에는 상당히 광범한 게임타이틀이 이용되었다.

<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 한다¹⁸⁾. 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 뭉쓸 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 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 위헌적인 검열을 하는 기관은 없다.

KOCCA에서 나온 “중국게임의 한국진출 현황조사”라는 보고서를 보면 2010년 10월 25일 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

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

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 있겠는가 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

점이다. 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 하나 하나에서 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 만들어 나가기 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 생각해보면 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 M등급 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 상황이라고 생각된다. 우리가 부조리하다고 느끼는 것은 다소 겁나고 불편하더라도 개선해야 한다. 처음에는 실현가능성이 작아보이고 어색하게 느껴지더라도 곧 우리의 습관, 일상, 문화가 되어 우리의 보다 나은 삶을 약속해줄 것이다.

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 입장에서는 게임을 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 뭔가요?” 나는 솔직히 이런 질문이 불편하다. 컴퓨터 게임이 주된 놀이 문화가 아니었던 시절, 아무도 청소년들이 ‘숨바꼭질’이나 ‘얼음뵬’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 ‘놀 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. 그러고 나서야 우리는 비로소 우리 사회에서 청소년들이 게임을 하며 노는 것을 어떻게 대우해야 할지, 더 바람직한 논의를 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 비용은 청소년들이 여가시간을 거의 누리지 못하는 원인이 되고 있다. 중간중간에 20분 30분 정도의 ‘짬’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 득세한 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 역압당할수록, 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 셧다운제 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 셧다운제를 도입한다는 것은 적절한 방식일까? 또한 게임과몰입으로 생활에 어려움을 겪고 있는 청소년들에 맞춘 대응이 아니라 나이(16세)를 기준으로 모든 청소년들에 대한 셧다운제를 도입하겠다고 하는 것 역시 모든 청소년들의 자기결정권을 경시한 처사인 건 아닐까? 온라인게임 셧다운제 논의에서 청소년들의 삶 전반에 대한 상황을 좀 더 이야기해볼 필요를 느끼는 이유이다.

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 작정했으면 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.



제각기 다른 청소년 인권 단체에서 활동하고 있는 청소년들이 한자리에 모였다.

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.

■16세는 졸속행정의 결과..“우리나라는 규제 천국”

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

준인테요.

덤코 : 여성가족부와 문화체육관광부, 양 부처가 양보할 줄 모르더니 결국 반으로 가른 거잖아요. 셈법이 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 : 셋다운제는 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 선택적 셋다운제라는 걸 적용하겠다고 하던데, 이때 선택 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...

뚝코 : 보호를 주장하는 쪽도 결국 게임이 산업이라는 걸 알고 있는 거예요. 실질적인 구매력을 가진 성인을 어떻게 건드리겠어요? 청소년들은 짝 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 거치는 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 누려야 할 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 등급제도 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 게임등급위원회의심의 강화와 해당 기업인 게임사에서 자율적으로 규제할 수 있는 조건을 마

련할 수 있음에도 청소년의 자율성을 전면 부정하는 무리한 규제안을 밀어붙이는 것은 불합리하다. 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 게임문화에 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 매체에 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 매체에 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

온라인 통금제의 부활, 섯다운제는 청소년의 기본권을 침해하는 위헌적 법률이다.

4월 20일 국회 법제사법위원회는 법안심사소위를 열어 섯다운제를 포함한 청소년 보호법 개정안을 통과시켰다. 개정 전부터 오랫동안 논란이 되어온 섯다운제는 오전 0시부터 6시까지 만 16세 미만의 청소년의 인터넷 게임 이용을 금지하고 자정시간부터는 강제 로그아웃으로 게임 접속을 차단하는 내용을 담고 있다. 이번 개정안은 청소년 인권에 대한 물지각한 태도이며 반인권적 법률이자 청소년의 문화적 자기결정권을 법률로 박탈하고, 물리적으로 차단하는 온라인 통금제에 불과하다.

국제인권규약인 UN 아동권리협약에서는 “문화적 예술적 활동에 마음껏 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 문화, 예술, 오락 및 여가 활동을 위해 적절하고 균등한 기회제공을 촉진해야 한다”는 조항을 통해 청소년의 문화생활과 놀 권리를 보장하고 있다. 그런데도 이번 청소년 보호법 개정안은 청소년의 문화적 권리를 침해하고, 국가가 청소년에게 반인권적 법률을 강제하며, 당사자인 청소년의 거센 반발에도 불구하고 막무가내로 진행되고 있다.

법률은 목적의 정당성과 수단의 적정성, 침해의 최소성, 법익의 균형성을 포함하여야 한다. 이 같은 요건을 충족시키지 못하는 법은 헌법이 보장하는 국민의 기본권을 침해하는 악법에 불과하다. 게임중독에 대한 명확한 기준도 없이 단순히 시간적 제약을 통해 물리적 접근을 차단한다고 하여 중독에 대한 그 어떠한 문제도 해결할 수 없으며 시간적 규제가 중독을 예방하고 방지할 수 있다는 학술적 근거도 전무하다. 심지어 한국입법학회에서 지난 3월에 시행한 설문조사에 따르면 94.4%의 청소년이 섯다운제가 시행되더라도 주민등록번호 도용과 그 외 다른 방

법으로 규제를 피하겠다고 하는 실정이다. 이러한 조사 결과는 섣다운제의 도입이 근본적인 문제해결방법이 아니며 더 많은 청소년 범죄를 초래할 수 있는 가능성을 보여준다. 행복추구권은 국민이 행복을 추구하기 위한 활동을 국가 권력의 간섭 없이 자유롭게 할 수 있는 권리이다. 청소년의 수면권을 내세워 섣다운제 도입을 주장하면서 밤새 진행되는 인터넷강의, 온라인 교육방송 등을 방치하는 것은 청소년 보호를 명목으로 청소년이 공부 외에 다른 여가 생활을 할 수 없도록 하는 표리부동한 태도이다.

위헌의 소지가 다분하고 반문화적이고 반교육적인 청소년 보호법은 즉각 중단되어야 한다. 우리는 이번 청소년 보호법 개정안이 진행될 경우 청소년과 함께 섣다운제의 위헌성에 대한 헌법소원 및 국제기구를 통한 항의를 진행할 것이며 다양한 직접행동을 통해 반 인권적이고 반문화적인 국가 권력에 끝까지 대응할 것이다.

2011. 4. 21.

교육공동체나다 문화연대 범국민교육연대 인권교육센터들 청소년인권행동아수나로
청소년인권활동가네트워크 평등교육실현을위한전국학부모회

2011 청소년 게임 이용 법 개정 관련 청소년 토론회

- 일 시 : 2011년 4월 27일(수) 오후 1시
- 장 소 : 상상마당 4층
- 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