

셋다운제에 반대하는 10가지 이유 ; 국회의원들에게 고함

1. 실효성 없는 셋다운제는 결국 유명무실한 제도가 될 뿐입니다
2. 셋다운제는 대한민국 헌법의 이치에 맞지 않는 위헌적 법안입니다
3. 셋다운제는 청소년의 인권과 문화적 자기 결정권을 침해합니다
4. 공청회도, 의견수렴도 없이 진행되는 날치기 법안 상정은 지지받을 수 없습니다
5. 등급제+시간규제? 셋다운제는 게임법과 청소년보호법의 이중규제일 뿐입니다
6. 셋다운제가 아니라 청소년 문화활동에 대한 고민이 더 시급합니다
7. 게임이 유해물이라는 인식은 시대의 흐름을 읽지 못하는 시선입니다
8. 셋다운제는 목적은 달성하지 못한 채 게임문화·산업만 위축시킬 것입니다
9. 셋다운제는 개인정보관리의 위험성을 높일 뿐입니다
10. 셋다운제는 부모의 교육권에 대한 침해입니다

2011년 4월 27일 / 문화연대

하나. 실효성 없는 섯다운제는 결국 유명무실한 제도가 될 뿐입니다

- 이미 많은 전문가들이 섯다운제가 실효성이 없다는데 동의하고 있습니다. 심지어는 섯다운제에 찬성하는 사람들조차도 실효성에 대한 부분은 확신하고 있지 못합니다. 2011년 3월 <한국 입법학화>에서 조사한 내용에 따르면, 94.4%의 청소년들이 섯다운제가 시행되더라도 주민등록번호 도용과 같은 불법적인 방법을 통해서라도 게임을 지속하겠다고 답했습니다. 이는 섯다운제가 결코 게임과몰입을 해소할 수 있는 방안이 될 수 없음을 의미합니다. 섯다운제는 오히려 많은 청소년들을 범법자로 만들 뿐입니다.
- 여성가족부가 사례로 들고 있는 외국의 경우에도 오히려 섯다운제가 실효성이 없음을 증명하고 있습니다. 태국은 2003년 도입한 섯다운제로 인해 오히려 개인정보도용 계정 접속이 늘어나자 2년 만에 섯다운제를 폐지했습니다. 베트남에서는 섯다운제 도입 이후 온라인게임 대신 패키지 게임을 즐기는 풍토가 생겼습니다. 즉 온라인 게임 접속만 차단하면 게임과몰입이 줄어들 것이라는 예상이 도입 초기부터 빗나간 것입니다.
- 섯다운제는 개인정보를 부추길 뿐, 게임과몰입 방지에는 별다른 효과를 거두지 못할 것이라는게 많은 전문가들의 지적입니다. 게다가 국외에 서버를 둔 게임에 대해서는 규제할 방법도 없습니다. 국내 게임업체들에게만 가해지는 조치에 반발해 이미 많은 게임 개발자들이 본사를 해외로 이전하는 방법까지 이야기되는 현실 앞에서 섯다운제의 실효성은 과연 무엇일까요? 오히려 섯다운제의 실행으로 “청소년들이 이제 게임을 못하겠지”라는 안이한 생각이 더 많은 게임과몰입 현상들을 방치하고 묵인하게 되는 결과를 가져오게 될 것입니다.
- 이미 CNN 등 해외의 언론과 네티즌들은 한국의 게임섯다운제 도입 소식을 마치 “세상에 이런 일이?”와 같은 해외토픽 수준으로 전하며, 섯다운제의 실효성에 대한 의문을 제시하고 있습니다. 해외의 유수 언론과 네티즌조차 실효성에 의문을 가지는 섯다운제. 섯다운제 도입에는 어떠한 학문적·사회적 근거도 부재합니다.

둘. 섯다운제는 대한민국 헌법의 이치에 맞지 않는 위헌적 법안입니다

- 대한민국 헌법은 국민의 “행복추구권”을 기본권으로 규정하고 있습니다. 즉 대한민국 헌법은 국민이 행복을 추구하기 위한 활동을 자유롭게 할 수 있도록 보호하고 있다는 뜻입니다. 물론 모든 활동이 보호될 수는 없으므로, 헌법은 기본권을 과잉금지의 원칙에 따라 판단합니다. 즉 목적의 정당성, 수단의 적정성, 침해의 최소성, 법익의 균형성을 따지는 것입니다.
- 섯다운제는 게임 중독을 예방하고 청소년들의 수면권을 보장하여 건강한 청소년으로의 삶을 영위하기 위해 도입된다고 합니다. 목적의 정당성은 있다고 볼 수 있습니다. 하지만 섯다운제는 이러한 목적을 이루기 위한 정당한 수단일까요? 게임 중독의 기준은 게임에 접속해 있는 시간의 문제로만 판단할 수 없으며, 이를 제한한다고 하여 중독이 예방되는지에 대한 학술적 근거도 없습니다. 그러므로 일정시간 이상 게임을 할 수 없게 하는 섯다운제는 게임과몰입, 게임중독 예방이라는 목적을 달성하기 위한 적정한 수단이 되지 않습니다.
- 여성가족부 등 섯다운제를 찬성하는 측에서는 이 제도가 게임중독에서 청소년을 보호하고 수면권 등의 권리를 보장하기 위해 도입되어야 한다고 주장합니다. 하지만 밤12시 이후에 공부하고 TV보는 청소년까지 모두 강제로 재울 것이 아니라면, 게임접속 차단이 수면권을 보장 한다는 주장은 넌센스에 가깝습니다. 게임중독 문제의 경우도 마찬가지입니다. ‘게임=유해물’이라는 기본 인식 아래 극단적 범죄사례를 예로 들며 섯다운제 도입이 필요하다고 주장하지만, 게임을 하는 모든 사람들이 게임중독에 빠지지는 않습니다. 게임중독은 개인을 둘러싼 사회문화적 환경 때문에 발생하는 현상으로, 그 원인을 게임으로 돌리는 것은 어불성설이며 본말이 전도된 주장일 뿐입니다.
- 국민의 기본권 제한은 최소한이어야 한다는 헌법의 기본원칙에 입각했을 때, 섯다운제는 명백한 기본권을 침해하는 위헌적 법률이며 이는 발의되자마자 위헌소송에 휘말릴 상황을 유발할 수 있습니다.

셋. 섯다운제는 청소년의 인권과 문화적 자기 결정권을 침해합니다

○ 대한민국에서 살고 있는 청소년들에게 게임은 경쟁과 소외로부터 위안받을 수 있는 가장 대표적이고 저렴한 놀이입니다. 청소년들의 게임과몰입 현상은 게임이용 연령, 시간 등과의 직접적인 연관성이 희박합니다, 게임과몰입은 게임 그 자체가 아닌 가족, 학교, 사회의 무관심속에서 방치되는 상황으로 인한 영향이 직접적인 원인이라 할 수 있습니다. 정작 보호되어야 할 청소년들의 인권과 문화, 교육과 복지 등에 대한 정책적 배려는 부족한 채, 표현의 자유와 문화적 표현물을 규제하기 위한 수단으로 사용되는 섯다운제는 청소년을 단지 미성숙한 존재로만 규정하고 있을 뿐입니다.

○ <유엔아동권리협약>에는 이런 조항이 있습니다. 31조를 보면,

1. 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화 생활과 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 것입니다. ‘놀 권리’가 인간답게 살기 위한 인권의 일종이라는 사실, 특히 청소년들의 경우에 더 보장되어야 할 인권이라는 사실을 인정해야 합니다. 지나친 게임과몰입에 대한 문화교육적 해법이나 건전한 게임이용 환경 조성 등의 방안까지 부정하지는 것이 아닙니다. 다만, 청소년들의 ‘놀 권리’를 인권으로 인정하는 전제 하에서 우리는 청소년들이 게임을 하며 노는 것을 어떻게 대우해야 할 지 더 바람직한 논의를 할 수 있을 것입니다.

넷 공청회도, 의견수렴도 없이 진행되는 날치기 법안 상정은 지지받을 수 없습니다

- 2010년 12월, 문화부와 여성가족부는 급작스럽게 만16세 미만 청소년들의 0시부터 6시까지 온라인게임 접속을 차단하는 섯다운제 도입에 합의합니다. 하지만 5년이 넘게 대립되던 의견이 합의를 이루고 국회 법사위를 통과하는 과정은 너무나 부실했습니다. <한국입법학회>에서는 2011년 3월 “섯다운제는 게임과몰입 방지에 대한 실효성이 없다”라는 의견을 제출하였고, 게임업계, 문화·청소년단체, 전문가 등이 많은 반대 의견을 제출하였음에도 불구하고 국회에서는 단 한 차례의 청소년 공청회도 열리지 않았습니다. 당사자인 청소년들의 의견은 철저히 무시된 것입니다.
- 더군다나 현재 본회의에는 만16세 미만에 해당되던 섯다운제 연령을 만19세로 수정하는 수정안이 기습적으로 올라와 있습니다. 수정안은 현재 대학 1학년생까지도 해당될 정도로 섯다운제의 적용범위를 넓히는 것이지만, 이에 대한 아무런 사전 논의도 없었습니다. 밀실협약, ‘짜고 치는 고스톱’이라는 말이 생각나는 날치기가 아닐 수 없습니다.
- 만16세이든 만19세이든 청소년 인권과 문화결정권을 침해하고, 실효성도 없으며, 게임문화 및 산업 발전을 저해하는 섯다운제는 도입되어서는 안 됩니다. 게임문화 및 산업에 종사하는 사람들과 청소년 문화 및 인권을 고민하는 사람들에게, 섯다운제는 ‘온라인 쓰나미’이자 ‘온라인 재앙’일 뿐입니다. 이러한 중대한 사안에 대해 섯다운제의 적용 당사자인 청소년 및 게임업계와의 의사소통 과정이 부재했다는 것만으로도 섯다운제는 국회 본회의를 통과해서는 안 될 것입니다.

다섯 등급제+시간규제? 셋다운제는 게임법과 청소년보호법의 이중규제일 뿐입니다

- 게임은 유해물이 아닙니다. 게임은 영화나 음악과 같이 별도의 등급제를 갖고 있는 문화콘텐츠이며, 이는 게임 관련 법률에서도 이미 규정되어 있는 부분입니다. 이런 문화콘텐츠에 대해 E-SPORTS 강국, IT 강국을 자부하는 나라에서 2중, 3중의 제약을 가하는 것은 게임문화 및 산업의 발전을 가로막는 장애물이 될 뿐입니다.
- 등급이 아닌 시간을 통해 게임에 대한 과몰입을 규제하겠다는 셋다운제는, 영화와 음악과 같은 다른 문화콘텐츠와의 규제의 균형성에서 어긋나는 것입니다. 이미 등급을 받은 콘텐츠에 대한 이중 규제를 하겠다는 발상은 그 실효성을 넘어서 게임 이용자들이나 게임 공급자들의 권리를 지나치게 제한하는 규제방식일 뿐입니다. 이미 사전 심의로 청소년이 이용할 수 있는 콘텐츠와 이용할 수 없는 콘텐츠에 대한 등급 구분이 이루어지고 있음에도, 청소년이 이용할 수 있는 게임을 시간으로 또 제한하겠다는 규제인 것입니다.
- 또한 이미 게임 관련 법을 통해 연령 등급을 위반할 시 처벌 조항이 있음에도 불구하고, <청소년보호법>과 셋다운제를 통해 다시 추가 제재를 가하는 복수체계의 규제 방식은 부처 간의 책임소재의 혼재를 야기할 수도 있습니다.

여섯. 섣다운제가 아니라 청소년 문화활동에 대한 고민이 더 시급합니다

- 2010년 교육과학기술부의 의뢰로 경북대 간호과학연구소에서 조사한 결과에 따르면 2009년 대한민국 10~19세 청소년의 사망원인 중 1위가 자살이라고 합니다(446명). 그리고 청소년 자살의 주요 원인은 학교문제, 부모와의 갈등, 우울증 등이라고 조사되었습니다. 이 조사가 충격적인 것은, 2008년까지만 해도 청소년 사망원인 1위가 교통사고였다는 점입니다. 1년 만에 자살이 사망원인 1위로 올라왔습니다. OECD 가입국 중 청소년 자살율의 1위국이라는 불명예를 가지고 있는 나라가 대한민국입니다.
- 현재 초등학생 10명중 9명이 과외를 하고 있습니다. 청소년들은 쉴 공간, 놀이 공간, 놀이 문화가 심각하게 부족한 현실에서 더욱 극단적인 현실로 내몰리고 있습니다. 2007년 국가청소년위원회에서 조사한 결과에 따르면, 방과 후 여가활동에 참여하는 학생은 10%에 불과한 것으로 드러났습니다. 25.6%는 사교육 때문에, 25.1%는 마땅한 프로그램이 없다는 것이 그 이유였습니다.
- 게임과몰입 혹은 게임중독이라는 현상은, 이처럼 대한민국 청소년들이 처한 현실에서 말미암은 결과입니다. “게임이 있기 때문에” 게임중독이 발생한다는 주장은 너무나도 편리하지만 현실을 직시하지 못한 주장입니다. 게임중독은 오히려 청소년들이 처한 사회문화적 현실에서 비롯된 현상이자 결과일 뿐입니다. 따라서 게임중독에 대한 해법은 섣다운제가 아니라 청소년들이 처한 척박한 현실에 대한 개선과 청소년 문화활동에 적극적인 지원에서 찾아야 합니다. 입시와 경쟁에 내몰리는 청소년들에게 더 나은 교육환경과 내용, 다양한 문화활동에 대한 지원 등이 이루어진다면 게임과몰입은 근본적으로 치유될 수 있습니다.

일곱. 게임이 유해물이라는 인식은 시대의 흐름을 읽지 못하는 시선입니다

- 섯다운제가 국회 법사위를 통과한 것은, 전 세계 최초로 정부가 게임을 유해매체로 선포한 상징적 사건입니다. 해외 유수의 언론과 네티즌들이 이를 해외토픽으로 삼는 이유도 그 때문입니다. ‘게임중독’이라는 용어 자체도 학술적, 사회적으로 동의된 적이 없는 용어인데다, 게임과 폭력성에 대한 실증적 연구조차 정의된 적이 없음에도 불구하고, 몇몇 극단적이고 자극적인 사건들의 원인으로 게임을 지목하며 게임을 유해물로 인식하고 있는 것입니다.
- 펜실베니아대학교의 범죄학자 로런스 서먼에 따르면, PC 열풍을 타고 폭력적인 비디오 게임이 미국 가정 속으로 막 쏟아져 들어오던 시기에 오히려 청소년 범죄도 곤두박질쳤다고 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. 또한 하버드 의과대학의 로런스 커트너 박사와 셰릴 올슨 박사는 미 법무부의 요청으로 2004년부터 2년여에 걸쳐 1,200명의 아동과 500명의 부모를 대상으로 ‘게임의 폭력적인 묘사가 아이들에게 미치는 영향’에 대하여 조사했습니다. 이들이 종국적으로 내린 결론은 비디오 게임의 폭력성이 아동들에게 크게 영향을 주지 않는다는 것이었습니다. 아이들도 비디오 게임이 현실과 다르다는 점을 분명히 인식하고 있다는 것입니다.
- 미국에서는 게임의 형식으로 학습과정을 구성하는 학교가 뉴욕 교육청을 통해 정식 공립학교로 인가 받고 운영되고 있기도 합니다. 제임스 폴지, 엘리자베스 헤이스 등의 저명한 학자들은 게임의 협업시스템과 수많은 실패를 경험하며 성장하는 과정 등을 통해 목표를 달성하는 시스템을 통해 일반적인 학습과정에서는 경험할 수 없는 새로운 형태의 학습체계가 가능하다고 주장하며, “게임이 학교다”라고 말하기도 합니다. 게임이 유해물이라는 인식은 온라인 네트워크가 발달하는 유비쿼터스 시대에 뒤떨어진 인식일 뿐입니다.

여덟. 셋다운제는 목적은 달성하지 못한 채 게임문화·산업만 위축시킬 것입니다

- 게임산업은 정부의 20대 국정 전략 중 하나인 ‘서비스산업 선진화’를 위한 육성산업에 해당합니다. 현재 한국의 게임 산업은 전 세계에서 유례없는 성장을 보이고 있습니다. 2010년 게임산업의 규모는 2009년보다 18% 증가한 7조 7800억 원이었으며, 온라인 게임의 경우 2009년 56.4%까지 비중이 늘어나며 급격한 성장세를 보이고 있습니다. 게임산업은 2003년 이미 영화산업의 규모를 넘었으며, 매출규모는 출판, 방송, 광고에 이어 4번째에 해당됩니다. 그리고 2010년 수출규모만 해도 15억 5000만 달러 이상을 수출해 전체 문화 콘텐츠 산업 수출 규모의 절반 이상을 차지하고 있기도 합니다. <실크로드> 등 특유의 동양풍 그래픽의 게임들은 해외에서만 15만명 이상의 동시접속자를 기록하며 2009년에만 350억원 가량의 해외 매출을 거두었습니다. 게임산업의 고용비율 역시 2009년 현재 게임 제작 인원만으로도 4만 3천여 명으로 2000년에 비해 17배 이상으로 성장했습니다.
- 게임문화도 마찬가지입니다. 이미 E-SPORTS 강국으로 발돋움한 대한민국은, 전 세계 게임 문화를 선도하고 있습니다. 물론 산업적 발달에 비한다면 게임에 대한 문화적 비평이나 문화 교육은 아직 출발점이긴 하지만, 이 또한 서서히 확산되고 있는 추세입니다. 이런 가운데 규제대상 범위가 PC 온라인게임에서 온라인네트워크망을 이용하는 전체 부가통신사업자로 확대되어 버린 셋다운제는 모바일이나 소셜미디어 등에도 영향을 미치는 ‘온라인 재앙’이 될 것입니다.
- 셋다운제는 이렇게 급속도로 성장하며 해외수출에도 활발한 게임산업과 게임문화의 발전을 가로막는 불평등한 규제입니다. 셋다운제 적용을 위해 개인정보를 처리할 서버 증가가 필요하며 실명 확인과 보안 강화 등의 추가 부담 비용이 불가피해 중소 게임 개발 업체에는 타격이 클 것입니다. 또한 세계적으로도 유례를 찾기 어려운 시간 규제로 인해 건전한 게임문화 발전과 게임비평 문화의 발전 또한 저해될 것입니다. 셋다운제는 목적은 달성하지 못한 채 표류하며, 게임산업과 게임문화를 위축시킬 뿐입니다.

아홉. 섯다운제는 개인정보관리의 위험성을 높일 뿐입니다

- 섯다운제의 적용을 위해서는 게임 이용자 모두의 주민등록번호가 필요합니다. 이는 개인정보 수집을 최소화하는 세계적인 추세에 역행하는 처사입니다. 섯다운제는 결국 개인정보관리 측면에서의 위험성을 증가시킬 뿐입니다.
- 이와 관련하여 미국의 최대 게임협회인 ESA(Entertainment Software Association)는 3월 법사위에 "섯다운제를 도입하면 불필요한 개인 정보를 수집할 수 있을 뿐 아니라 웹상의 모든 산업과 이용자 전반이 피해를 입을 것"이라는 내용이 담긴 의견서를 제출한 바 있습니다. 대형 포털사이트, 금융기관 등 개인정보 관리 소홀로 인한 국가적인 피해가 도처에서 발생하는 가운데, 해킹 등으로 인한 피해가 게임 사업자 및 개발자에게서 발생하지 않으리라는 보장은 없습니다. 가장 안전할 것이라고 믿은 금융사들까지 피해를 본 상황이라면 더욱 그러합니다.

열. 섯다운제는 부모의 교육권에 대한 침해입니다

- 모든 부모에게 자녀에 대한 교육권이 있습니다. 부모의 교육권이란 자녀의 교육에 관하여 전반적인 계획을 세우고 자신의 인생관·사회관·교육관에 따라 자녀의 교육을 자유롭게 형성할 권리를 의미합니다. 지난 2000년, 헌법재판소는 <학원의설립·운영에관한법률> 제3조에 대해 위헌판결을 내리면서, “원칙적으로 학교 밖에서 이루어지는 교육에 대해서는 부모의 교육권이 우선순위를 가진다”는 점을 확인시켜주기도 했습니다.
- 특정시간에 게임을 하지 못하도록 강제로 통제하는 것은, 학교 밖에서 이루어지는 자녀의 활동에 대해 부모 대신 국가권력이 개입하는 것을 의미하므로 이는 부모의 교육권에 대한 침해가 될 수 있습니다. 물론 그렇다고 하여 자녀들이 심야 시간에 게임을 하도록 권하겠다는 것도, 또 심야 시간까지 게임에 과몰입하는 자녀들에 대해 부모가 개입하지 말아야 한다는 것도 아닙니다. 다만, 자녀가 심야에 게임하는 것을 허용할지 여부에 대해서는 정부의 강제적인 조치 이전에 부모가 스스로, 또는 아이와의 합의를 통하여 자율적으로 결정하여야 할 사항이라는 점을 잊어서는 안됩니다. 국가가 부모의 교육권을 대신하여 행사할 수는 없기 때문입니다.
- 미국 최대 게임협회인 ESA(Entertainment Software Association)는 3월 법사위에 "섯다운제는 부모의 교육 및 양육권을 침해한다"는 내용을 포함한 의견서를 제출하기도 했습니다. 또한 이 밖에도 부모의 이용 중재가 미디어의 부정적 영향력을 감소시킬 수 있다는 연구결과도 다수 존재합니다. 단순히 기계적으로만 게임이용을 제한하는 것이 아니라 게임의 내용과 의미에 대해 문화비평적인 관점에서 자녀와 함께 이야기하고 토의하는 등 부모의 교육권을 적극적으로 살려가는 방향으로의 고민이 필요합니다.