

2020 - M2



게임시간 선택제 이대로 괜찮은가?

프롤로그

A는 게임을 좋아하는 한 학생이다. 오전, 오후 내내 학교에 갔다가 저녁엔 스터디카페나 학원을 간다.

늦은 밤, A가 학업을 모두 끝내고 나면 비로소 자유시간이 찾아온다. 하지만 어떤 제도가 자유시간에 게임을 하려는 A를 막아 서는데..!



셋다운제란?

독자 여러분은 게임시간 선택제, 즉 셋다운제라는 제도를 들어 보셨나요? 게임시간 선택제란 만 19세 미만의 청소년에게 0시부터 6시까지 게임 이용을 금지하는 제도입니다.

하지만 모든 게임에 적용되는 것은 아닙니다. 중소기업이 서비스하거나 개인정보(ID, 비밀번호 등)의 확인절차 없이 이용하는 게임에는 적용되지 않습니다. ID, 비밀번호를 입력하지 않아도 이용할 수 있는 플래시 게임, 개인정보를 수집하지 않는 스타크래프트 등이 이에 해당함

2011년 5월 19일 도입된 청소년 보호법 개정안에 따라 신설된 조항(26조)으로 2011년 11월 20일부터 시행되었으며, 제도 기간을 거쳐 2012년부터 단속을 실시하였습니다. 주무부처는 여성가족부 입니다

제정 이유와 역사

현재 많은 논란이 있는 이 정책은 청소년의 게임 과몰입으로 인한 부정적 문제를 국가적 차원에서 해소해야 할 과제로 파악하여, 일부 반대여론을 무릅쓰고 제도적 제한을 가한 정책이라 볼 수 있을 것입니다.

기본적으로 게임이 청소년에게 미치는 부정적인 영향에 더 주목하여 게임의 과몰입을 방지하고자 하는 목적으로 시행되었는데, 국가가 청소년의 게임 과몰입과 중독을 예방하는 극단적인 방법으로서 온라인 게임에 대한 접속을 자체를 제한하게 된 것입니다.

찬반 의견

다른 여러 제도에도 찬반 의견이 있듯 게임시간 선택제에도 찬반 의견이 존재합니다. 양측은 여러 권리들을 주장하면서 의견들을 내세웠는데, 그 주장들이 부딪히기에 아직 논쟁이 끝나지 않고 있는 것일 것 같아서 저는 두 측이 갈등하는 쟁점이 무엇일지 알아보았습니다.

쟁점을 분석하기에 앞서 양측이 어떤 주장을 근거로 의견을 내세우는지 부터 말씀드리겠습니다.

게임을 하는 사람들 : 새벽에 어린 친구들이 하는 것이 좀 불편하고 시끄럽다

게임을 하는 어린 학생들, 바쁜 학업을 끝내고 겨우 게임을 즐기려고 하면 섣달은제가 가로막는다

효과와 부작용

정보통신정책연구원(KISDI)은 28일 게임 이용자들의 이용현황을 분석한 보고서를 발표하고

셧다운제를 적용받는 6세 이상 16세 미만의 청소년이 셧다운제 적용 시간인 오전 0시부터 오전 6시까지 사실상 게임을 하지 않는 것으로 나타났다고 밝혔다.

출처 – 조선비즈

이는 셧다운제가 효과가 있었다는 뜻이지만...

반면 셧다운제를 적용받지 않는 16세 이상 20세 미만의 게임 이용자들은 오후 8시부터 오후 12시까지 게임이용시간이 급증했으며, 오전 3시까지 게임을 이용하는 것으로 나타났다.

이는 16세 이상부터는 선택적으로 셧다운제를 하는 의미가 없다는 것이다. 오히려 게임이용 시간이 증가하였는데, 이렇게 된 거라면 무엇 하러 16세 이상에게 "선택적" 셧다운제를 진행한 것일까?

셧다운제의 취지

여기서 셧다운제의 취지를 다시 한번 살펴보자.

"청소년들이 온라인 게임 때문에 일상생활을 하지 못하거나 사망에 이르는 상황이 발생하자 이를 예방한다"

이 취지에서 실행한 것인데, 실제로 게임시간은 급증하였으니 오히려 취지와 반대로 부작용이 생겨버린 것이다.

나의 의견 - 글로 써보기 (발표 자료와는 별개)

만약 자신의 과제 등을 모두 끝냈는데도 쉬면서 게임을 하지 못한다면 어떨까? 현재 우리나라에는 이렇게 할 수 밖에 없는 제도가 있다. 이를 "게임 시간 선택제" 즉 섯다운제라고 부른다.

이 섯다운제는 2012년부터 시행된 이 제도는 "청소년이 과도한 게임 중독으로 일상생활이 불가능해지는 것을 예방하기 위함"의 취지로 시행이 되었는데, 현재까지도 섯다운제에 대한 논란은 조금씩이라도 지속되어 있다. 효과가 없다, 아니다 효과가 있다, 청소년들의 즐길 권리를 빼앗지 마라, 등등의 여러 의견들이 나오고 있는데, 나는 이 섯다운제에 문제가 있다고 생각하는 쪽이다. 왜 섯다운제가 문제인지 지금부터 주장과 근거를 들면서 글을 써 보겠다. (발표 자료에서 다루지 못한 것들 또한 자세히 적어 보았다.)

첫째, 섯다운제의 취지가 전혀 실현되지 않고 있다. 아까 서론에서 말했듯이 "청소년이 과도한 게임 중독으로 인해서 일상생활이 불가능해지는 것을 예방한다"라는 취지인데, 섯다운제를 신청할 수 있는 16세 이상의 청소년들, 모바일 게임만 하는 청소년들 등 이 제재 대상에 포함되지 않는 청소년들은 어떻게 예방을 해줄 것이라는 걸까? 개주프를 진행하면서 실제로 내가 16세 이상의 계정을 친구에게 빌려서 밤을 새서 게임을 해 보았으나 어떠한 제재에도 걸리지 않았다. 직접 해 보니까 이렇게 된다면 실제 통계 결과가 있더라도 과연 섯다운제를 정녕 효과가 있는 정책이라고 할 수 있을까?

둘째, 통계 결과 16세 이상은 오히려 게임이용 시간이 증가하게 되었다. 아까도 말했듯이 16세 이상은 섯다운제를 시행할 수 있게 되는데, 섯다운제 시행 이후로 오히려 16세 이상 청소년들의 게임 이용 시간이 오전 3시까지 지속되면서 더 늘어나게 되었다. 더 늘어나게 되었다면 이 또한 원래 취지와는 맞지 않는 것이기 때문에 섯다운제의 효과가 없다는 말이 증명이 된다.

최현선 명지대 행정학과 교수는 "지난 7년간 섯다운제를 국가 정책으로 추진했지만 우리가 바라는 적절한 수준의 결과물이 나오지 못했다"며 자율적 게임이용시간 섯택제와 청소년 또는 학부모 요청이 있을 경우 이용시간을 강제적으로 차단하는 제도의 병행을 대안으로 제시했다. 최 교수는 "심야시간대(밤 12시~새벽 6시)에 게임이용을 제한하는 것은 과몰입 증상에 영향을 미치는 결정적 증거가 부재하다"면서 "게임이 지닌 산업적, 문화적, 교육적 측면을 동시에 개선하는 방향으로 개선돼야 한다"고 강조했다.

셋째, 청소년이 자율적으로 자신의 게임이용 시간을 조절할 수 있어야 한다. 제정 이유들을 더 자세히 보면 청소년은 스스로 조절을 할 수 없기 때문에 제재를 가한다는 식의 이야기였는데,

난 청소년들이 스스로 조절할 수 있는 힘을 키워주기 위해서 국가가 도와줘야 한다고 생각한다. 왜냐하면 강제적으로 아예 하지 못하게 막아버린다면 욕구를 더 자극시킬 수 있기 때문이다.

. 이는 난 공부를 하려 했는데 부모님께서 너 공부해! 라고 화내시면 할 마음도 사라지는 것과 비슷한 것이다. 무슨 일이 있더라도 난 강제적으로 게임을 제한하는 것에 대해서 반대한다. 뭐든지 스스로 조절을 할 힘을 길러야 성장할 수 있을 것이다.

지금까지 섯다운제에 반대하는 내 의견을 적어 보았다. 하루 빨리 섯다운제가 효과가 있는 방식으로 바뀌거나 아예 사라지거나 등의 결과가 나왔으면 아마 미래 게임 산업에 대한 전망이 조금 더 뚜렷해지지 않을까?