

# 셧다운 제도를 완화하는 청소년보호법 개정에 반대합니다.

최근 발의된 청소년보호법 개정안이 청소년의 게임중독을 예방을 위한 최소한의 조치인 ‘셧다운제도’를 부모 등 친권자가 요청하면 셧다운제도를 해제할 수 있도록 하였습니다. ‘청소년보호법’ 개정 제안이유로 청소년의 행복추구권과 학부모교육권을 제약하고 e스포츠 선수가 국제 게임대회에서 셧다운제로 인해 게임이 중단되어 국제적 망신을 당했다는 점, 외국 기업과의 역차별 등을 제시하고 있습니다.

## - 셧다운 제도는 게임 업체의 영업시간을 제한하는 것입니다.

청소년 인터넷게임 건전이용제도인 셧다운제도는 아동·청소년의 수면권과 건강권을 보장하고 게임중독으로 인한 악영향을 방지하는 등 청소년의 보호라는 공익을 목적으로 하고 있기에 목적이 정당하고 게임을 완전히 금지하는 것이 아닙니다. 잠을 자야할 심야시간 동안 16세 미만의 청소년을 대상으로 중독의 위험성이 높은 인터넷 게임에 한하여 이용을 제한하는 제도로 최소한의 조치로 규제하고 있는 것입니다. 또한 청소년들이 건전하고 건강한 인격체로 성장할 수 있는 환경을 조성한다는 측면에서 청소년의 권리 제한이나 게임사업자의 제약이 과도하다고 볼 수 없습니다.

게임 이용시간을 제한하는 것은 청소년들의 게임 이용을 막는 것이 아니라 영업을 제한하는 것으로 PC방 출입제한, 노래방 출입제한, 학원교습시간 제한, 청소년보호 방송시간 대 등 청소년의 건강한 성장을 위한 영업의 제한을 이미 실시하고 있습니다. 특히 인터넷 게임을 제한대상으로 하고 있는 이유는 청소년들도 ‘노가다’라고 표현할 만큼 게임의 재미보다 네트워크로 연결되어 아이템과 순위 경쟁을 위해 반강제적으로 접속해야하는 상황이 발생하는 특성을 갖고 있어 다른 게임에 비해 중독성이 강하기 때문입니다. 꼭 심야시간에 게임을 하고 싶다면 인터넷 게임이 아닌 PC 게임이나 콘솔 게임 등을 이용할 수 있습니다.

## - 청소년 e스포츠 선수는 고시에 의해 국제대회 참가시 셧다운제 적용을 받고 있지 않습니다.

국제대회 참석의 문제를 셧다운제도 완화의 근거로 삼고 있으나 이미 고시에 의해 게임대회용 게임은 셧다운제를 적용하지 않고 있어 법 개정의 근거가 될 수 없습니다. 고시로 부족하다면 협회에 등록된 선수들에 한해 셧다운제도 적용을 제외하는 방안을 만들어도 됨에도 몇 안되는 e스포츠 선수의 예를 들어 전체 청소년의 수면권 등을 방해하도록 셧다운 제도의 후퇴를 주장해서는 안됩니다.

## - 모바일 기기도 셧다운제도의 적용을 받도록 해야 합니다.

지난해 셧다운제도 시행 이후 게임업체의 96.7%가 제도를 충실히 이행하고 있고 인터넷 게임 과몰입 위험군이 감소했다는 보고가 있습니다.(인터넷 게임 과몰입 종합실태조사, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 또한 늦은 시간 대 청소년 게임 이용현황 2011년 10.2%에서 12년 1.5%로 감소되었습니다.(대한민국게임백서, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원). 청소년관련학회의 보고에 따르면 셧다운제 시행이후 타인 주민번호를 이용한 이율은 0.3%에 불과한 것으로 나타났습니다.

셧다운 제도 실시 후 가정에서는 게임과 관련한 부모와 자녀의 갈등이 줄어들어 좀 나아졌다 는 부모들의 이야기를 듣습니다. 그러나 개정안대로 친권자의 요청으로 셧다운제 적용을 해제 할 수 있다면 셧다운제를 풀어달라고 요구하는 자녀와 부모의 갈등이 생길 것은 불을 보듯 뻔 합니다.

또한 개정안대로 스마트폰 등 모바일 기기를 셧다운제 대상에서 제외할 경우 인터넷 게임 시간이 종료되면 스마트폰 등 모바일 기기에서 게임을 할 수 있어 문제가 생길 수 있어 모바일 기기도 반드시 셧다운제도를 적용해야 합니다.

- **셧다운 제도는 청소년의 발달권, 학습권, 수면권, 보호권 등을 보호하기 위한 최소한의 장치입니다.**

지난 3일 게임중독에 빠진 청소년이 친척 등 8명을 흉기로 찔러 작은아버지를 숨지게 한 사건이 발생하였고, 2011년엔 게임중독에 빠진 중학생이 이를 꾸짖는 모친을 살해한 후 자살하여 우리 사회에 큰 충격을 주기도 하는 등 이와 같은 극단적인 사례를 포함하여 게임 중독의 부작용은 대중 매체 뿐 아니라 우리의 생활에서도 쉽게 나타나고 있습니다. 게임에 대한 과몰입과 중독은 청소년의 정신 및 신체건강에 악영향을 끼치고, 알코올 중독이나 마약중독과 유사하게 전두엽의 기능을 떨어지게 하여, 충동조절이나 합리적 의사 결정이 어렵게 만들고, 신체적인 질병을 유발하는 경우도 있다며 경고하고 있습니다. 뿐만 아니라 온라인 게임을 통한 불법적인 거래 및 폭력 등 범죄유발의 가능성도 있다고 합니다. 특히 청소년기의 과도한 게임과 중독은 학교교육을 포기해 사회적 낙오의 위험성이 커진다는 점에서 성인기의 게임중독보다 더욱 큰 관심이 필요합니다. 게임으로 인한 가정내의 갈등이 증폭되는 상황임을 고려한다면 셧다운제도의 후퇴를 담은 청소년보호법 개정안의 철회되어야 합니다.

10년이 넘도록 자율 규제를 하겠다던 약속을 내팽개친 게임업체들에게 게임등급 자율심의를 맡기겠다는 게임산업진흥법의 개정도 우려됩니다. 이러한 법안이 통과된다면 아동, 청소년들은 게임 산업의 극에 달한 영리 추구의 대상이 될 뿐입니다.

이에 청소년단체협의회, 아이건강국민연대, 놀이미디어센터, 탁틴내일, 아름다운 스승과 제자의 모임(GSGT) 등 부모 · 교사 · 청소년 단체가 연대하여 셧다운 제도 후퇴하려는 움직임에 깊은 우려를 표하며 4월 12일을 시작으로 청소년보호법과 게임산업진흥법 개정안이 폐기될 때까지 국회 앞 1인 시위와 함께 전국민 서명운동을 전개할 것입니다.

- 친권자 요청시 셧다운제 해제할 수 있게 한 청소년보호법 개정을 중단해야합니다.
- 중독성이 심각한 스마트폰 및 모바일 기기도 셧다운제도를 적용해야 합니다.
- 게임의 청소년 유해성 심의를 민간기관에 맡기려는 게임산업진흥법 개정을 중단해야 합니다.

국제기독학생회총연맹, 깨끗한 미디어를 위한 교사운동, 놀이미디어센터, 대한불교청년회, 아름다운문화를 만드는 스승과 제자들의 모임(GSGT), 아이건강국민연대, 여성청소년미디어협회, 청소년교화연합회, 청소년봉사단, 탁틴내일, 한국사이버감시단, 한국웃음운동청소년진흥회, 한국청소년단체협의회, 한국청소년연맹, 한국황토사랑