

# 셋다운제도에 대한 청소년의 인식과 정책에 관한 연구

이영주<sup>†</sup>

## 요 약

본 연구는 최근 온라인게임으로 인해 부작용이 심각한 수준에 이르고 있는 청소년의 현실을 반영하여 심야시간에 게임접속을 제한하여 과도한 게임이용으로부터 청소년을 보호하기 위해 온라인 게임서비스 이용시간을 일부 제한하는 셋다운제도의 도입에 대한 청소년들의 인지도와 게임중독의 심각성인지정도, 셋다운제도의 효과성과 문제, 그리고 대안정책 등에 대해 알아보고자 하였다. 조사 결과, 청소년의 17.5%만이 셋다운제도에 대해 인지하고 있었다. 또한 청소년들은 게임중독에 대해 매우 심각한 것으로 인지하고는 있었으나 셋다운제도 도입의 효과성에는 절반정도만 효과적이라 응답했다. 셋다운제도 도입과 관련된 정책대안으로, 첫째, 공교육의 확립으로 청소년들이 입시경쟁 속에 많은 시간 사교육에 노출되는 것을 막아야 할 것이다. 둘째, 일상의 규제는 가정이 주체이고 가정에서 관리하는 것이 바람직한 만큼 가정교육 프로그램의 개발로 부모와 자녀 간 대화시간을 늘리는 것이 필요하다. 마지막으로 청소년의 여가문화 콘텐츠 개발과 보급의 활성화가 이루어져야 할 것이다.

**주제어** : 청소년, 셋다운제도, 온라인 게임, 셋다운제 정책

## A Study on Cognition and Policy of Shutdown System of Adolescent

Young-Joo Lee<sup>†</sup>

### ABSTRACT

Recently, the side effects from the online game is appearing to adolescent to serious level. This research studied the system to protect adolescent from excessive game usage, the system to limit an online game service connection at the midnight time. Namely we found at a shutdown system introduction of adolescent out about cognition, problems with the game poisoning and effects with shutdown system and alternative policy. The investigation results were as follows. First, only 17.5% of adolescent knew a shutdown system. Second, they were recognizing about the game poisoning seriously. Also the half degree thought them efficiently about a shutdown system introduction. The policy about a shutdown system introduction were as follows. First, public education is activate, and we must keep adolescent from exposing to private education in the entrance examine competition. Second, we need the thing to increase the conversation time of the children with put parents to develop desirable family education program. Lastly, the supply must be achieved with leisure culture contents development of adolescent.

**Key words** : Adolescent, Shutdown System, Online Game, Policy of Shutdown,

<sup>†</sup> 백석문화대학교 사회복지학부 교수(교신저자)

논문접수: 2011년 5월 8일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2011년 6월 1일

## 1. 연구의 목적 및 필요성

정보통신기술의 비약적인 발전은 새로운 세계, 가상세계, 가상공간 혹은 가상현실을 현실로 만들어 주고 있다. 디지털혁명과 가상현실에 가장 익숙하면서 가상현실의 삶을 가장 적극적으로 살아가는 집단은 청소년이라 할 수 있다. 인터넷은 급속하게 우리들 생활에 파고들어 어느 매체의 파급효과보다도 커다란 효과를 지니게 되었다. 한국의 인터넷 이용률은 76.5%로 아시아에서는 가장 높으며, 일본 75.4%, 싱가포르 73.0%, 홍콩 67.0%등이 상대적으로 높은 국가에 속한다(한국인터넷진흥원, 2010).

가상현실은 현대를 살아가는 우리 모두가 접촉하는 또 하나의 현실이다. 하지만 가상현실에 가장 쉽게 적응하며 활용에 능숙한 세대는 N세대(net generation)이다. N세대는 특수한 연령층을 지칭하기 보다는 새로운 환경, 즉 디지털 환경에 익숙한 신사고를 소유한 세대를 널리 지칭하는 말이다. N세대는 접속을 중시하는 네트워크세대인 만큼 PC와 휴대전화의 필수품이다. 이들은 인터넷을 통해 또래집단과 끊임없이 대화하면서 사회성과 공동체 의식을 기르는 가 하면 자신들만의 통용하는 상징을 사용하고 글만이 아닌 모든 사용가능한 의사소통을 익숙하게 쓰고 있다. 디지털문화에 친숙한 N세대는 기성세대와 의사소통방식에서 많은 차이를 보인다. 기성세대가 문자를 통한 정보획득과 의사소통에 친숙한 세대라면 이들은 이미지를 통한 의사소통에 능한 세대다. 그리고 문법과, 단어축약, 조어, 기호와 외국어 섞어 쓰기 등에 아주 익숙하다(박진규, 박용성, 2009).

N세대가 가상현실에 잘 적응하고 가상현실을 잘 활용하는 것만큼 가상현실이 청소년의 삶에 미치는 긍정성 또한 크다고 할 수 있다. 청소년들은 네트워크를 통한 만남을 유지하면서 자신들의 삶을 끊임없이 새롭게 정립해 나간다. 통신가상공간은 물리적 공간처럼 제한이 있는 것이 아니며 정복을 위한 수고가 물리적 공간을 밟고 돌아다니는데 비할 바가 못 된다. 또한 가상공동체 형성을 통해 청소년은 자신들의 공동의 관심사를 실제 사회에서 실현할 수 있다. 즉, 온라인에서의 결속이 오프라인에서의 실제적 행동으로 승화될 수 있다. 이처럼 인터넷은 우리에게 일상생활의 편리 뿐 아니라 새로운 세계에 대한 비전도 제시

해 주고 있다.

그러나 다른 한편에서는 음란물과 폭력물 유통, 개인정보유출, 사생활침해, 사이버도박 등의 사회적 문제도 제기되면서 정보화의 역기능적 측면에 대한 대응책 마련이 시급하다는 사회적 요구가 증대되고 있다. 이와 같은 시점에서 최근 청소년들이 인터넷이용시간의 증가로 인하여 수면시간부족, 폭력성증가, 사회성결여 등의 사회적 문제가 발생하고 성장기청소년의 건강에 악영향을 끼친다고 지적되고 있는 반면, 온라인게임이 청소년들의 문화 중심에 자리잡고 있다는 주장이 맞서는 가운데 게임에 대한 여성부와 문화부간의 시각의 차이로 인해 섯다운제도의 도입이 다시 미뤄지고 있다.

이에 본 연구에서는 논란이 되고 있는 청소년의 섯다운제도에 대한 여성가족부와 문화체육관광부의 의견을 정리해보고, 청소년복지의 관점에서 권리의 주체인 청소년들이 섯다운제도에 대해 얼마나 인지하고 있는지를 알아보고, 청소년들이 인식하는 게임중독의 심각성과 섯다운제도의 효과와 문제점 및 그 대안정책에 대해 알아보려 한다.

## 2. 섯다운제도의 개념 및 도입배경

청소년은 가정과 학교와 사회생활에서 오는 압박감을 벗어나기 위해 인터넷 게임을 즐긴다. 인터넷게임을 즐기는 청소년실태와 그 배경을 살펴보면 우리나라는 다른 어떤 나라보다도 청소년이 인터넷을 쉽게 활용할 수 있는 사회 환경을 갖고 있다는 것이다. 전체 인구의 76%이상이 인터넷을 사용하고 있기 때문에 청소년들이 인터넷을 사용하는 것은 자연스러운 일상의 일로 받아들여진다. 또한 인터넷 사용료가 저렴하고 속도도 빨라 시간에 쫓기는 청소년의 경우 짧은 시간에 저렴한 비용으로 게임 사이트에 쉽게 접속이 가능하다. 거기에 부모나 교사의 감시나 감독, 간섭으로부터 벗어나 친구들과 함께 자유롭게 행동할 수 있고 게임을 하기 위해 필요한 고가의 게임소프트웨어도 쉽게 접할 수 있기 때문에 청소년들은 온라인 게임을 즐기게 된다.

우리나라 청소년은 여행을 가거나 운동을 하며 여가를 보내고 싶지만 실제로는 컴퓨터게임이나 TV시청을 하며 보낼 수밖에 없는 사회문화적 환경이 청소년

<표 1> 청소년이 원하는 여가활동과 실제로 하는 여가활동

(단위: %)

	여행	인터넷게임	TV시청	문화예술관람	스포츠활동	자기개발	휴식	사교활동
희망	28.0	10.4	3.7	15.0	13.1	13.1	3.3	5.1
실제	0.7	25.1	23.3	3.0	4.2	13.0	11.6	10.8

출처: 동아일보, 2008. 5.5.

으로 하여금 인터넷게임에 몰입하도록 부추긴다(<표 1> 참조).

셋다운제도란 게임 접속을 제한하여 과도한 게임 이용으로부터 청소년을 보호하기 위해 온라인게임 서비스 이용시간을 일부 제한하는 제도이다. 셋다운제도를 도입하는 배경을 살펴보면, 청소년이 온라인게임 이용시간이 과도하게 증가함에 따라 인터넷 중독, 폭력성증가, 사회성결여 등의 사회적 문제가 발생할 뿐만 아니라 수면시간 부족으로 인하여 성장기 청소년의 건강에 악영향을 미치는 등 온라인게임으로 인한 부작용이 심각한 수준에 이르고 있는 실정이다. 따라서 심야의 특정시간대에는 청소년에게 온라인 게임을 제공할 수 없도록 함으로써 유해한 매체물로부터 청소년을 보호하여 청소년이 건전한 인격체로 성장하는데 기여하려는 것이다. 이러한 제안이유와 더불어 구체적으로 온라인게임을 이용하는 청소년의 연령 등을 감안하여 대통령령이 정하는 심야시간에는 청소년에게 온라인 게임물을 제공할 수 없도록 하고, 이를 위반하는 경우에는 2년 이하의 징역 등에 처함(안 제19조의 2 및 제 51조제5호의 2 신설)을 제안하고 있다. 그러나 셋다운제도가 진정 청소년을 위한 제도인지 아니면 부모들의 돌봄이 아닌 훈육의 방편인지 등에 대한 논란이 뜨겁다.

### 3. 연구방법

청소년들의 셋다운제도의 인지도와 게임중독의 심각성 인식정도, 그리고 셋다운제도의 효과와 문제점에 대한 인식정도를 알아보기 위해 천안소재 중학생 250명을 연구대상으로 기술통계를 활용하여 분석하였다. 게임중독의 심각성 인식정도와 효과에 대한 척도는 리커트 5점 척도를 사용하여 분석하였다.

### 4. 청소년 게임중독의 심각성에 대한 인식

한국정보화진흥원이 2010년 실시한 인터넷중독 실태조사 결과에 따르면 우리나라 청소년의 인터넷 중독률은 12.4%(87만 7천명)으로 성인 중독률 5.8%보다 두 배 이상 높았고 청소년의 7%내외가 게임과몰입인 것으로 나타났다. 특히 초등학교 중에서 빠른 속도로 게임중독 고위험군이 증가하고 있다(<표 2> 참조). 청소년이 가장 많이 하는 인터넷활동은 온라인 게임이며, 온라인 게임을 이용하는 연령은 점차 낮아지고 있으며 대부분 온라인 게임으로 인터넷을 시작한 것으로 밝혀졌다(한국정보화진흥원, 2010). 청소년의 게임몰입정도도 심해져서 친구들과 만나면 주로 게임이야기를 하는 아이들이 60%이상이며 해야 할 일이 있음에도 게임을 멈출 수가 없고, 컴퓨터를 켜면 게임부터 시작한다. 게임 때문에 부모와 싸운 적이 있으며 초등학교생일수록 게임에 더욱 더 몰입하는 것으로 조사되었다. 가상현실에서의 몰입 또는 인터넷 중독증은 청소년이 장시간 인터넷 또는 컴퓨터 통신을 사용함으로써 정신건강을 해치고 대인관계에도 문제를 일으킬 수 있다는 우려에서 논의 된다(<표 2> <표 3> <표 4>참조).

일반적으로 인터넷에 중독되면 일상생활을 제대로 하지 못하고 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감, 우울증 등을 경험하게 된다. 또한 체력저하와 집중력 저하, 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 경제적인 지출, 현실세계 대인관계에서의 소외 등의 문제가 일어날 수 있다. 2010년 12월 부산에서는 한 중학생이 게임을 그만하라고 나무라는 어머니를 살해한 사건이 발생, 2010년 11월에는 컴퓨터 게임에 중독된 중학생이 모친 살해 후 자살, 2011년 3월에는 인터넷 게임으로 부모님과 갈등을 겪은 고교생인 투

신사살하는 등 최근 게임과 몰입으로 인한 부작용이 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 이렇게 현실과 가상세계를 혼동하면서 끔찍한 사건을 저지르게 되는 게임과몰입의 문제는 더 이상 업계의 자율규제에만 맡길 수 없는 심각한 사회병폐 현상으로 번지고 있는

것이다. 한창 성장기에 있는 청소년들이 인터넷 과몰입으로 만성피로, 수면부족을 호소하고, 아이템 거래로 고통받으며 심지어는 장시간 게임을 하다가 사망까지 이르는 온라인게임, 인터넷중독에 청소년들이 심각하게 고통받고 있다.

<표 2> 연도별 인터넷 중독률 및 중독자 수

(단위: %, 천명)

구분	2008년		2009년		2010년	
	%	명	%	명	%	명
전체	8.8	1,999	8.5	1,913	8.0	1,743
청소년	14.3	1035	12.8	938	12.4	877
성인	6.3	964	6.4	975	5.8	866

출처: 한국정보화진흥원(2010)

<표 3> 2010년 학령 및 학력별 인터넷 중독률

(단위: %)

구분	학령				학력	
	초등학생	중학생	고등학생	대학생	고졸이하	대졸이상
인터넷중독률	13.7	12.2	10.0	17.9	6.8	4.9
고위험사용자군	3.2	2.3	3.0	5.9	0.8	0.6
잠재적위험사용자군	10.5	9.9	6.9	12.0	6.0	4.4

출처: 한국정보화진흥원(2010)

<표 4> 인터넷 주요 이용목적

(단위: %)

구분	정보검색	게임	온라인쇼핑	메신저/채팅	이메일
전체	81.3	41.6	33.1	32.7	24.1
인터넷중독자	73.2	56.6	26.1	42.1	13.6
일반사용자	82.0	40.3	33.7	31.9	25.0
청소년	64.9	65.2	14.0	46.1	10.4
성인	89.2	30.3	42.3	26.4	30.6

출처: 한국정보화진흥원(2010)

반면, 온라인 게임은 단순한 매체가 아니라 청소년의 성장발달에 중요한 매개로 자리잡고 있으며, 정규/비정규 학습 환경에 적용되고 있다. 또한 세대 간의 의사소통, 자립심, 문제해결 능력의 함양, 정보통신기술의 습득에 도움이 되고 있다(2005, 게임산업협회).

또한 모든 게임이 사회성결여, 폭력성 증가를 유발한다고 볼 수는 없다. 청소년들이 문화생활에 참여할 권리는 매우 중요하다. 청소년들의 중요한 문화의 하나로 게임을 하는 이유로는 놀이, 재미, 흥미로움이 이유이다. 이는 현대사회의 거의 모든 예술이 추구하

는 시대적 가치이기도 하다. 청소년이 경제적으로 친권자에 종속되어 있는 우리나라에서 저렴한 비용으로 즐길 수 있는 놀이문화가 바로 게임이라는 지적도 있다. 이러한 측면에서 볼 때 셋다운제도는 청소년들의 자기결정권을 침해하는 것이며 청소년들의 수면권, 건강권을 명분으로 내세우고 있는데 이는 어폐가 있

다는 주장이다. 문화에 대한 정의가 시대적으로 변화하는 것을 인식할 때 게임은 청소년들의 문화인 것이다. 이렇게 팽팽하게 의견이 맞서는 가운데 <표 5>는 여성가족부와 문화체육관광부의 주장을 정리한 것이다.

<표 5> 여성가족부와 문화체육관광부의 의견분석

	여성가족부	문화체육관광부
대상연령	19세 이하	14세 이하
주장내용	제도적 규제를 통한 강력통제	게임 사업 발전을 염려해 자율규제 게임규제보다 자율에 무게를 둠
게임에 대한 인식	게임은 사회악	게임은 사업
지지대상	학부모, 청소년단체	관련업체, 네티즌
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인터넷게임 가입시 친권자 동의 절차 의무화</li> <li>* 청소년보호법개정발의                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심야시간 (자정-오전6시) 게임금지</li> <li>- 회원가입 시 실명, 연령확인 (청소년친권자동의)</li> <li>- 게임이용시간제한</li> <li>- 경고문구 표시</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 청소년 선택권 존중</li> <li>* 심야게임접속차단</li> <li>* 피로도 시스템</li> </ul> :간접적인 셋다운제도로 일정시간 플레이 할 수 게임머니 및 경험치의 이득이 없게 하는 쪽과 일정시간 이상 접속을 하지 않을 경우 다음 접속 때 그만큼 어드벤처를 부여하는 것으로 나눠며 간접적으로 장기간 접속으로 인한 이득을 없애려 한다.
공통점 합의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인터넷게임 과몰입으로부터 청소년을 보호하자</li> <li>* 16세 이하 청소년</li> </ul>	

앞의 표에서 볼 수 있는 것처럼 각 부처의 입장을 간단히 정리하면 다음과 같다. 근본적으로 게임에 대한 두 부처 간의 시각차이는 여성가족부는 게임자체를 사회악으로 보는 견해이고 문화체육관광부는 게임은 사업이라는 견해로 두 부처 간의 시각차가 극명하게 다르다. 또한 여성가족부는 제도를 통해 보다 강력한 규제를 하겠다는 것이고 문화체육관광부는 게임규제보다는 자율에 더 무게를 두는 입장이다. 그러나 두 부처 모두 본래의 취지는 인터넷과몰입에서 청소년을 보호하자는 의도임을 주지하고, 제도를 강제적으로 도입하기보다는 과연 셋다운제도가 누구를 위한 제도인지를 인지하고 제도의 행사자인 청소년의 삶을 면밀하게 검토해 볼 필요가 있을 것이라 사료된다.

가 극명하게 갈리는 가운데 셋다운제도에 대한 찬반의 논쟁이 뜨겁다. 청소년보호나 게임산업의 발전이냐의 문제이외에 청소년보호라는 차원에서도 의견이 다양하다. 이에 따라 셋다운제도에 대한 권리의 대상자인 청소년들의 인식정도와 그들이 느끼는 셋다운제도의 효과 및 문제점에 대해 알아보았다.

<표 6>에서와 같이 청소년들은 셋다운제도에 대해 17.5%만이 알고 있었고 대부분의 청소년들은 셋다운제도에 대해 모르고 있다고 응답했다. 정작 권리 행사자인 청소년들의 셋다운제도에 대한 인지도는 매우 낮은 것으로 나타난 결과이다.

<표 6> 청소년들의 셋다운제도에 대한 인지도

안다	모른다
43명(17.5%)	202명(82.4%)

## 5. 셋다운제도의 효과 및 문제점

이상에서 살펴 본 바와 같이 두 부처 간의 시각차

셋다운제도를 도입하게 된 원인이 되는 게임중독의 심각성에 대한 인식정도를 알아 본 결과는 <표 7>에 나타난 결과와 같이 게임중독에 대해서는 청소년들 스스로 매우 심각한 것으로 인지하고 있는 것으로 나타났다.

<표 7> 게임중독의 심각성에 대한 인지도

심각성 정도	명(%)
매우 심각하다	42(21.3)
심각한 편이다	90(45.6)
보통이다	36(18.3)
심각하지 않은 편이다	18(9.1)
전혀 심각하지 않다	11(5.6)

반면 <표 8>에 나타난 바와 같이 셋다운제도의 효과에 대한 인식은 부정적인 것으로 나타났다. 셋다운제도가 효과적이라는 의견이 22.4%, 효과적이지 않을 것이라는 의견이 48.6%로 나타나, 청소년들이 게임 중독현상을 심각한 것으로 인식하고는 있으나 셋다운제도의 도입으로는 인터넷 몰입현상이 해결될 거라고 생각하지는 않는 결과로 해석된다.

<표 8> 셋다운제도에 대한 효과성에 대한 인식

효과성인식정도	명(%)
매우 효과적인 것이다	10(5.3)
효과적인 것이다	32(17.1)
보통이다	54(28.8)
효과적이지 않을 것이다	53(28.3)
전혀 효과가 없을 것이다.	38(20.3)

<표 9>와 <표 10>은 청소년들의 셋다운제도에 대한 효과와 문제점에 대한 의견을 정리한 내용이다.

<표 9>의 주요 내용을 살펴보면 셋다운제도의 효과로는 청소년의 수면권이 확보되면서 건강한 성장환경이 마련되어 게임중독이 해소된다는 내용으로 특히 맞벌이 가정에서 게임으로 인해 부모와 자녀간의 갈등을 겪게 되는 경우가 많아 학부모들이 찬성하고 있으며, 온라인 게임을 심야에는 하지 말고 낮에 적당

히 하자라는 내용으로 건전한 게임문화에 대해 고민하자는 의견이다.

<표 9> 셋다운제도의 효과

효과
-청소년게임중독해소
-청소년의 건강한 성장환경 기반마련
-교사72.3%/학부모61.8/청소년45.3%가 효과적이라 평가(여성가족부, 2010)
-수면권확보를 통한 건강한 성장도모
-심야시간이용억제로 건강한 게임문화 정착
-맞벌이가정/부모와 자녀간의 전쟁해소
-실명인증의 문제:절제가 어려움/ 실명확인 강화가 필요.
-게임문화를 위해 적당히 하면 생활의 활력. 친구관계에도 도움되나 과도한 게임은 생활의 리듬을 깨고 급우관계도 지장-건전한 게임문화에 대해 고민하자
-부모님의 선택권 확대:몇 시간 이상하면 아이템, 레벨업에 불이익, 피로도 개념을 사용함
온라인 셋다운제도를 가입할 때 선택권을 주거나 청소년과 부모님이 게임사에 요구할 수 있도록 하며 게임회사가 이를 시행하도록 하자.
-청소년의 건강한 삶을 유지하면서 게임을 즐길 수 있게 돕는 제도이고 게임업체가 사회적 책무를 다하는 것임을 알리자.
-온라인게임을 하지말자가 아닌 밤에 하지 말자는 이야기.

<표 10> 셋다운제도의 문제점

셋다운제도의 문제점
-행복추구권, 자유권 박탈
-게임사업자입장에서 영업 자유 제약
-청소년인권, 선택권박탈
-청소년의 문화적 자기결정권침해
-청소년의 문화권리/놀이 권리(취미생활)박탈
-몰래 게임 될 수 있음
-청소년은 임시정쟁대상으로 게임이 가장 저렴한 놀이이며 여가수단이다.
-온라인게임은 안되고 휴대전화는 되는가?
-새벽시간을 규제하면 다른 시간대 할 가능성은 없는가?
-연령제한 기준의 문제(16세는 중독 크고 17세 이상은 중독우려가 없어 보호안하겠다는 건가?)
-게임에 대한 시각차이가 아닌지(40세 이상과 이하는 하늘과 땅)양계층간 소통이 필요
-수면권/건강권: 게임은 하지마라하며 공부하지말라는 소리는 안 한다/ 건강권때문이라면 12시이후 공부를 금지한다는 강력한 조항을 제기할 수 있는가-돌봄이

아닌 어른들의 편한 훈육방식으로 접근하는 것이다.

- 권리의 주인은 청소년인데 권리행사할 수 있는 자유는 주지 않는다. 권리를 강요하며 권리행사 당사자들을 규제하고 있다. 청소년이야기는 듣지 않는다. 청소년목소리를 반영하라.
- 여가시간, 놀이문화가 부족한 환경때문.
- 게임이용시간은 단선적인 기준이다:게임내용이 문제이니 게임내용에 문제의식을 제기해야.
- 밤늦게까지 pc방에 있는 폐인은 3,40대가 대부분인데 왜 청소년만 안 된다고 하는가?
- 게임을 문화라고 볼 때 셋다운제는 현실반영을 전혀하지 못한 정책이다.
- 청소년을 둘러싼 환경문제에 대한 세밀한 접근이 필요.
- 성인주민등록증을 도용할 것(85.5%)
- 청소년94%가 셋다운제 시행해도 인터넷과 게임을 즐기겠다(2011).
- 청소년72% 자신의 시간을 정부, 부모가 통제하는데 불만.
- 게임 말고 청소년이 즐길 수 있는 긍정적인 놀이 콘텐츠를 마련해라.
- 자녀들이 게임을 오래해서 문제가 된다고 생각하기보다 공부할 시간을 뺏기 때문에 부정적인 시각을 가지고 있다.
- 게임은 해로운 것, 도박이라 전제해서 내린 결론이다(선입견).
- 청소년들이 어떤 삶을 살고 있는지 청소년의 삶의 질 전반에 접근해야 한다.
- 게임셋다운제는 청소년문제가 아닌 어른의 문제:게임열광이 문제라면 걸그룹열광하는 삼촌팬도 문제시되어야.
- 폭력성증가: 게임의 내용과 관련된 문제이지 게임시간과 직접적 관련성이 있는 것으로 보기 어려움
- 사회성결여: 모든 온라인게임에 적용할 수 있는 것이 아니다. 일부문제를 가지고 온라인게임전체를 통제하려는 발상은 온라인게임 산업전체에 위협이 될 것이다.
- 수면시간의 부족: 수면시간은 개인차 있고 일률적 규제는 개인의 행복추구권에 반하는 것이다
- : 구체적 타당성이 결여되어 있음
- 온라인게임이용은 청소년의 성장과정에서 매우 유용한 매개이며, 정규/비정규학습환경에 적용되고 있음
- 세대 간 의사소통, 민주주의 체형, 사회적 성숙, 자립심 및 문제해결 능력의 함양, 정보통신기술 습득에 도움이 되고 있음.

반면 <표 10>의 셋 다운제도에 대한 문제점 내용은 청소년들의 행복추구권, 자기결정권, 자유권의 침해이며 청소년의 놀 권리, 문화권리 등이 박탈당한다는 내용으로, 셋다운제도가 도입되어도 부모님의 주민번호를 도용해서라도 한다. 몰래한다 등의 부작용이 우려되며, 제도도입의 취지가 청소년의 수면권과

건강권 때문이라면 심야에 청소년의 공부도 금지시켜야 한다는 반발도 제기되고 있다. 또한 게임에 대한 부정적인 인식만으로 접근하여 청소년이 하는 모든 게임에 문제가 있는 것으로 과잉일반화한다는 문제점이 지적되고 있다.

## 6. 결론 및 정책 대안

셋다운제도를 놓고 부처 간의 논쟁이 심화되고 있으나 청소년들의 권리를 포함한 청소년들의 삶을 이해한다면 무조건 강제적으로 온라인 게임을 차단하는 것보다는 청소년들이 즐길 수 있는 건전한 놀이 콘텐츠 개발과 놀이를 할 수 있는 공간과 환경마련이 보다 시급하다고 사료된다. 현재 우리 청소년들은 초등학교부터 어찌면 그 이전인 유치원부터 입시경쟁 속에서 허덕이며 그들의 일상생활에 그나마 즐길 수 있는 여가문화는 컴퓨터, 인터넷, 게임으로 국한되고 있다. 청소년들은 온라인게임으로 다양한 사람을 만나고 색다른 경험을 하고, 무엇보다 게임에 익숙해지면 무한한 재미로 지나치게 몰입하게 된다. 그러나 게임 속에서 다양한 경험을 한다할지라도 게임에 과몰입된다보면 게임이외의 생활체계는 협소해지며 다른 활동을 멀리하게 되는 폐해가 뒤따르게 되는 것이다.

인터넷이나 게임 자체가 부정적인 것이 아니고 이미 청소년문화의 중심에 자리 잡고 있다는 것은 기정사실이므로 건전한 게임문화조성을 위해 여러 가지 활성화방안을 만드는 데 노력해야 할 것이다. 게임에도 양면성이 있음을 인지한다면 게임의 순기능은 공개의 장에서 키워나가고 부작용은 지속적으로 해결해 나가야 할 것이다. 청소년들이 인지하지도 못하는 강제적인 제도 도입에 앞서 청소년들이 건전하고 건강한 삶을 유지하기 위해 우선해야 할 몇 가지 정책 제안을 하고자 한다.

첫째, 공교육의 확립으로 사교육 대폭 줄이기

청소년들의 수면권과 건강권에 대한 주제가 오르내리는데 사실 청소년들의 수면권이 보장받지 못하는 이유는 게임 때문만이 아니다. 대부분의 청소년들이 정규수업을 마치고 학원 등의 사교육을 받고 귀가하는 시간은 빨라야 9,10시가 된다. 그때부터 잠시의 휴식과 과제를 하고 나면 12시가 넘는 건 흔한 일이다.

그제서야 휴식을 취할 겸 잠시 동안 인터넷을 하는 청소년들이 많다. 게임중독이 아니더라도 청소년들의 건강권을 생각한다면 청소년들의 생활패턴에 대한 면밀한 검토를 해야 할 것이다. 게임은 건강을 해친다는 부정적인 발상이 아닌 근본적으로 청소년들의 건강을 생각할 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다. 그러기 위해서는 청소년들의 주 활동공간인 학교에서 여가활동을 할 수 있는 관련교과목을 개설하여 친구들과 함께 배움과 즐거움을 나눌 수 있는 환경을 만드는 등 과도한 입시경쟁 속에서 사교육에 지나치게 노출되어 있는 청소년들을 공교육의 확립으로 구출해야 할 것이다. 따로 건강을 위해 운동할 시간과 공간이 부족한 청소년들에게 확고한 공교육의 실시로 건강도 챙기고 친구들과의 협동심 등도 배울 수 있는 장이 바로 학교가 되어야 할 것이다.

둘째, 가정교육 프로그램개발로 건강가정 만들어 부모-자녀 대화시간 늘리기

일상생활의 규제는 법률이 아니라 가정이 주체이고 가정에서 직접 관리하는 것이 바람직하다. 가정의 역할이 중요한 만큼 청소년의 발달특성상의 변화에 대한 부모교육을 통해서 청소년들을 이해하는 것이 필요하다. 청소년들을 강제적으로 규제하기보다는 가족이 함께 할 수 있는 게임을 제공한다든지 부모와 자녀간의 대화법을 익히고, 자녀의 게임이용시간 지도를 위한 학부모 지원 장치를 도입하여 세대 간 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 접근이 편리하고 지속적인 교육프로그램의 개발과 홍보가 필요하다.

셋째, 청소년 여가문화 콘텐츠 개발과 보급의 활성화  
오늘날 청소년에게 사이버 공간은 없어서는 안 될 여가의 한 형태로 자리잡았기 때문에 획일적인 규제와 통제보다는 청소년들이 즐길만한 건전한 문화와 환경을 만들어 주고 자발적으로 지킬 수 있는 규제를 하는 것이 필요하다. 청소년도 자기결정권과 인권의 주체로서 권리를 행사 할 수 있어야 할 것이다. 또래들과 함께 나눔과 배려를 행사하기보다 치열한 입시경쟁 속에서 소유와 경쟁으로 정서적으로 피폐해진 아이들에게 다양한 여가문화 콘텐츠 개발로 자유롭고 건전하게 놀이문화를 즐길 수 있도록 청소년놀이공간을 확대해야 할 것이다. 청소년들의 놀이문화가 없는 상태에서 게임에 대한 규제만 한다면 또 다른 청소년

문제가 유발될 것이다. 따라서 청소년들을 위한 다양하고 유익한 놀이문화와 건전한 환경을 조성해 주는 것이야말로 미래의 주인공으로 건강하게 성장할 수 있는 디딤돌이 될 것이다.

또한 국가적 차원에서의 제도적 접근도 요구된다. 우선적으로 청소년의 게임과몰입을 판단할 구체적인 기준을 보완해야 할 것이며, 특성상 폭력성, 사행성이 문제시되는 온라인게임에 대한 안전장치구축도 요구된다. 온라인게임의 역기능방지를 위한 미디어 교육을 강화하여 보다 건전하고 건강한 게임을 즐길 수 있는 환경을 조성해야 할 것이며 접근성이 편리한 곳에 게임중독 상담센터의 활발한 운영으로 치료 및 게임중독 예방기반을 확산 구축해야 할 것이다. 마지막으로 정기적인 실태조사 실시로 정확한 통계를 통해 청소년들의 게임이용 현황과 문제점 등을 신속하고 정확하게 파악할 수 있어야 한다.

결국 청소년의 문제는 청소년만의 문제가 아니다. 그들을 둘러싼 환경, 즉 가정과 학교, 사회가 힘을 모아 청소년들의 삶에 대한 이해가 있어야 할 것이다. 또한 청소년에 관련된 제도와 정책은 권리의 주체인 청소년의 의사가 무엇보다도 중요함에도 불구하고 정작 대상자인 청소년들에게는 권리를 행사할 자유는 주지도 않으며 제시하는 정책이 본인들을 위한 정책인지도 모르는 경우가 허다하다. 무엇보다도 제도나 정책을 도입하기 이전에 무엇보다도 제도의 행사자인 청소년들을 둘러싼 환경에는 문제가 없는지, 청소년이 게임에 몰입하는 것이 문제라면 게임이 아닌 다른 놀 거리가 있는지 등을 파악하는 보다 면밀하게 청소년의 삶을 살펴볼 필요가 있겠다. 청소년은 인권의 주체로서 의견을 표현할 수 있도록 해야 하며 정부부처에서는 청소년의 목소리에 귀를 기울여 다양한 의견들을 수렴해야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- [1] 게임산업협회(2005). 전자신문기획기사.
- [2] 나눔뉴스. 2010.3.13.
- [3] 네이버위키백과 <http://ko.wikipedia.org/wiki>.
- [4] 동아일보. 2008.5.5.
- [5] 문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr).
- [6] 박진규(2010). 청소년문화. 서울:학지사.



- [7] 서영창(2009). 인터넷 중독의 절망에서 희망 찾기. 서울:도서출판하나의학사.
- [8] 여성가족부 [www.mogef.go.kr](http://www.mogef.go.kr).
- [9] 중앙일보 2009.7.15.
- [10] 충청남도 청소년육성센터(2009). 2009 충청남도 청소년활동 실태 및 요구조사연구.
- [11] 한국인터넷 정보센터 <http://stat.nic.or.kr>.
- [12] 한국정보화진흥원(2010). 인터넷중독실태조사.
- [13] 한국콘텐츠진흥원 <http://www.thisisgame.com>.
- [14] 행정안전부 [www.mopas.go.kr](http://www.mopas.go.kr).



## 이 영 주

1988년 충남대학교 심리학과  
(문학사)

1990년 중앙대학교  
(심리학 석사)

2007년 공주대학교(사회복지학 박사)

2008-현재 백석문화대학교 사회복지학부 교수

2008-현재 법무부 범죄피해자지원센터 형사조정  
위원

2005-2009년 법무부 범죄피해자지원센터  
전문상담위원

2004-2009년 천안성정종합사회복지관 상담실장

E-Mail: [ijoo65b@hanmail.net](mailto:ijoo65b@hanmail.net)