

한국에서의 페어플레이 정신을 위한 제도적 장치

임병덕
(법무법인 한별 고문변호사)

제2차 세계대전 당시 독일 육군(Wehrmacht)의 폰 루크(Hans von Luck) 소령이 북 아프리카 전선에서 아프리카 군단 소속 제21기갑 사단의 일원으로 사하라 사막을 휘저으며 수색 대대들을 지휘하고 있을 당시의 얘기다. 영국군의 Royal Dragoon 연대 소속 스텔링(Sterling) 소령이 지휘하던 Long Range Desert Group 또한 수색 임무를 실시하고 있었는데, 휘하 소규모 수색대와 연락이 끊어졌다. Royal Dragoon은 폰 루크 소령의 본부에 무전으로 그들의 안부를 물었고, 폰 루크는 그들을 포로로 잡았으며 잘 있노라고 알려 주었는데, 그 사건을 시작으로 양쪽 부대들은 수시로 연락이 끊긴 자군 병력의 안부에 대해서 연락했다고 한다. 그렇게 폰 루크 대대에 포로가 된 영국군 중 한 명이 영국의 Player's 담배 회사 오너 가족 출신의 젊은 소위였다. 여느 때처럼 폰 루크는 이 소위를 포로로 잡았다고 영국군에 연락해 주었는데, 그 때 마침 폰 루크 휘하 독일병력은 담배가 떨어져 전전긍긍하고 있던 처지였다. 그래서 폰 루크는 이 소위에게 당신을 돌려보내는 대신 Royal Dragoon들에게 Player's 담배를 요구해보고 싶다 하니, 소위는 도도하게 그래 보라 한다. 폰 루크 소령이 “그래 자네의 값이 담배 몇 개피나 된다고 생각 하나”라고 물으니, 이 소위는 일백만 개피(즉 십만 팩)이라 답한다. 연락을 들은 Royal Dragoon은 이 제안을 반겼는데, 자기들이 가지고 있는 Player's 담배 중 넘길 수 있는 것이 육십만 개피(육만 팩) 밖에는 안 되겠다고 답한다. 폰 루크 소령과 그 부하들은 “아싸~!” 하고 있는데, 영국군 소위가 자기의 가치가 그것 밖에 안 되느냐고 버럭 화를 내며, 백만 개피보다 단 하나라도 모자란다면 그런 험값에 자신이 거래될 수 없다고 고집을 피웠다. 그는 결국 독일 포로수용

소로 자진해서 보내지고 폰 루크의 병사들은 담배 없이 투덜대며 고생을 이어가는 수밖에 없었다고 한다.

폰 루크 소령과 스틸링 소령이 담배를 거래하는 척하며 속임수를 써서 서로 기습하려 하지 않은 것은 반칙을 써 가면서 구차한 이득을 추구하지 않은 ‘페어플레이’(Fair Play)다. 멋있다! 축구시합에서 ‘반칙하지 말자’고 하는 바로 그 페어플레이다. 그런데 우리는 페어플레이하면 주로 ‘스포츠맨십’을 생각하고, 혹은 유럽풍 ‘기사도’를 연상한다. 그러나 잘 생각해 보면 페어플레이는 개념적으로 백마 탄 백기사의 단순히 멋있는 행동과는 조금 다르다.

멋있는 백기사가 백마 타고 아름다운 숲을 지나가는데 연못에 아리따운 아가씨가 빠져 허우적거린다고 하자. 기사는 멋있게 말에서 뛰어 내려 아가씨를 구해 안고 나온다. 무거운 갑옷을 입고 물에 들어가는 행동은 자살 행위나 마찬가지이니 이 기사의 행동은 바보스럽지만 무척이나 용감했다. 들어가 보니 수심이 배꼽 수준이었던 것이 다행이었다. 기사니까 기사도를 발휘하여 Fair Play한 것일까? 아닌 것 같다. 그의 행동은 멋있고 용감했으나 Fair Play와는 관계가 없다. 축구시합에서처럼 이 아가씨와 경쟁구도에 있지도 않았고 구하러 뛰어 들어가지 않았다 해도 기사가 나쁜 짓을 통해 자신의 구차한 이득을 추구했다고 할 수는 없었을 것이기 때문이다.

그런데 다음 날 이 백기사가 흑기사를 만나 무술 실력을 겨루기 위해 죽음을 건 결투를 한다고 하자. 그런데 싸움 도중 백기사의 하인(기사의 조수)이 자기 주인이 이기기를 바라는 마음에 흑기사 뒤에서 그의 발을 밟줄로 걸어 흑기사가 칼을 놓치며 넘어지고 만다. 백기사는 당장 자기 칼을 흑기사의 갑옷 사이로 비틀어 넣어 겨드랑이 속 동맥을 끊어 죽이는 대신, 흑기사에게 칼을 집고 다시 일어나 덤비라고 한다. 이것은 페어플레이일까? 맞다. 실력을 가리기 위해 결투하는 마당에 반칙을 이용해 구차하게 이기지 않겠다는 자세이기 때문이다.

이렇듯 페어플레이는 멋있는 행동을 통틀어 말하는 것이 아니다. **페어플레이란 “고의적으로 나쁜 짓, 즉 힘, 위협, 반칙, 새치기, 편견, 또는 실례 등을 행함으로써 부당하고 구차한 이득을 추구하지 않겠다”는 자세를 말한다.**

그런데 페어플레이 하면 우리는 스포츠를 제외하고는 유럽풍 이미지를 떠올

리게 된다. 우리 한국의 문화나 역사 속에도 페어플레이 설화가 있었던가? 우리가 기억하는 어린이 동화 중에 페어플레이를 주제로 하는 것이 있었던가? 글썄, 별로 들어본 적이 없는 것 같다. 중국의 문화나 역사에는 어떤가? 삼국지는 중국의 지성인들이 개탄하듯 처음부터 끝까지 속고 속이는 정치와 전쟁 이야기이기는 하지만, 그 속에는 관우와 조조의 멋있는 얘기가 있다. 조조는 관우를 잡아 놓고 가슴앓이를 해 가며 까지 관운장을 자기 사람으로 만들고 싶어 한다. 천자를 보위하는 왕이 자기가 잡은 일개 적국 장군에게 죽이기는커녕 극진한 예우를 다하고 최고의 대우를 약속하며 자신의 사람이 되기를 애걸한다. 그러나 관운장은 잠시도 동요됨이 없이 도원결의의 형제 유비에 대한 충정을 지킨다. 소년 시절이 관우와 조조의 얘기를 읽어보고 가슴 뜨거워 보지 않은 이가 없을 것이다. 그러나 위에서 정의한 페어플레이의 요소들에 비추어 보면 페어플레이에 대한 얘기는 아니다. 아가씨를 물에서 건져준 백기사 얘기와 같이 멋있는 행동 이야기이다. 이런 몇몇 이야기 빼고는 동양의 문화와 역사 속에 페어플레이라는 개념이 심도 있게 다뤄진 예가 별로 없는 것 같다. 요즈음 인기를 끄는 인문학 고전을 들여다보아도 심오한 지혜가 가득하지만, 페어플레이를 다루는 것 같지는 않다. 우리 주위만 봐도 우리 아이들에게 페어플레이를 교육하는 부모가 별로 보이지 않는다. 대치동은 물론이고 학교에서도 가르치지 않는다.

그러면 왜 페어플레이가 중요한 개념인지 살펴보기로 하자.

우리나라 중국 문화권은 전제군주주의와 고관대작 관료체계 하에서 수 천 년을 살아오다가 사실상 1911년 중국의 신해혁명을 필두로 민주주의를 받아들이기 시작하여 이제 약100년이 지났다. 그 동안 동양은 민주주의의 개념과 절차는 열심히 공부하고 실현하려 노력해 왔다. 한국의 민주화 운동이 그 대표적인 예다. 그러나 전혀 다른 서양 문화권에서 발명 및 개발된 민주주의를 받아들이는 선상에서 민주주의를 애당초 가능케 하려면 민중의 인식 속에 어떠한 “문화적 DNA”가 선제조건으로 존재해야 되는 것인지 탐구해 보았나? 그리고 우리는 민주주의와 더불어 시장경제를 받아들였다. 그런데 민주주의와 시장경제는 한 가지 원천적인 개념을 공유한다. 그것은 ‘자유’다. 즉, 정치 관련 자유와 경제 관련 자유다. 그런데 이 두 선상에서의 자유는 필연적으로 ‘경쟁’을 내포한다. 사회 일원 모두가 절대 권력자가 될 수 없으므로 정치 관련 자유를 영위하려면 경쟁은 피할 수 없는 요소다. 또한 사회 일원 모두의 경제적 욕구를 무한정 채워줄 만큼의 부(富) 내지는 자원은 존재할 수 없으므로 경제 관련 자유를 영

위하러 해도 경쟁은 피할 수 없는 요소다. 그러나 절제되지 않은 무한경쟁은 필연적으로 대혼란(chaos)을 초래한다. 정치에서 절제되지 않은 무한경쟁은 무정부 상태(anarchy) 혹은 정부마비 상태를 불러올 것이다. 현재 한국의 정치를 보면 이점을 두려워하지 않을 수 없다. 경제에서 절제되지 않은 무한경쟁은 일부에 의한 독점이나 공동체의 파산으로 향할 것이기 때문이다. 현재 한국의 경제를 보면 재벌에 의한 독점이 굳어져 있고, 공동체의 파산으로 향할지 모르는 다는 두려움 또한 떨치기 어렵다.

그렇다면 무엇이 민주주의와 시장경제를 영위하려는 국민을 절제되지 않은 무한경쟁으로부터 보호할까? 답은 쉽다. 그것은 ‘**법치주의**’다. 즉, 지혜로운 법률 및 제도를 만들고 모두가 따르고, 또한 서로가 서로에게 따를 것을 요구할 때 민주주의와 시장경제가 정상 가동될 수 있다. 그런데 사회구성원의 대다수가 법률 및 제도를 따르지 않는다면 어떻게 될까? 물론 보호될 수 없다. 위법에 대한 형을 무자비하게 강화하면 법치주의가 유지되지 않을까? 운전 중에 신호등을 위반할 경우 예외 없이 집행유예 없는 20년 형을 집행한다면? 물론 말도 되지 않는다. 지나치게 강한 법은 민주주의와 시장경제 선상에서의 자유를 원천적으로 부인하는 결과를 낳을 것이기 때문에 민주주의와 시장경제의 목적을 무의미하게 한다. 즉, 법치주의란 그것을 채택하기만 하면 자동 운영되는 시스템이 아니다. 그 사회의 대다수가 지키려 하는 사회계약 관계가 존재할 경우에만 작동되는 시스템이다. 그렇다면 법치주의를 바탕으로 정상 가동 중인 민주주의와 시장경제를 영위하고 있는 선진 국가들과 그렇지 못한 국가들 간의 차이점은 무엇인가? 법치가 애당초 가능케 하려면 민중의 인식 속에 어떠한 ‘**문화적 DNA**’가 선제조건으로 존재해야 되는 것이 아닐까?

사실상 크게 볼 때, 법치주의를 바탕으로 정상 가동 중인 민주주의와 시장경제를 영위하고 있는 선진 국가들은 대부분 서양 국가들이다. 한국은 단 1세대 만에 경제개발과 민주화를 이룩한 유일무이한 국가다. 그러나 법치를 통해 한국의 민주주의와 시장경제가 정상 가동되고 있다고 판단하기 힘들다. 그렇다고 우리는 배우고 실패해 보가며 점점 발전해 나가고 있다고 주장하기도 힘들다. 그러면 그들이 우리와 어떤 면에서 다를까? 혹시 그들에게 우리에게 없는 어떠한 문화적 DNA가 있는 것일까? 정의 의식? 공정성? 평등사상? 그러나 우리도 이런 개념들은 갖고 있고 끊임없이 요구한다. 다만, 정의, 공정, 평등이 잘 실현되지 않아서 우리는 매일 뉴스를 보고 개탄하며 살아갈 뿐이다. 선진 서양 국가들의 국민의식 속에는 있어서 그들의 민주주의, 시장경제, 법치, 정

의, 공정성, 평등 등이 대체로 만족스러울 만큼 자동 작동되도록 하는, 그러나 우리와 동양 문화 전체를 보아도 잘 보이지 않는 문화적 DNA는 바로 “페어플레이” 개념이다. 법치, 정의, 공정성, 평등 등의 개념이 건장한 운동선수의 외형이라면 페어플레이는 그의 세포 안에 있는 DNA이다. 다시 말하면, 페어플레이는 한 단계 더 원천적인 개념이다.

왜 서양 사람들에게는 있는 DNA가 우리들에게는 없을까? 서양세계에서는 페어플레이가 너무나 당연하고 보편화되어 있어서 굳이 페어플레이를 논하는 이조차 없다. 가끔 운동경기 하다가 페어플레이에 범한다고 얼굴 붉히는 경우가 고작이다. 왜 그럴까? 서양 역사에서는 전제군주주의가 있어본 적이 없다. 군주와 귀족 또는 기사들 간의 관계는 근본적으로 ‘계약관계’였다고 한다. 그러다 보니 1215년 영국의 마그나 카르타(Magna Carta)를 시작으로 서양의 역사는 혁명과 혁명을 거치면서 수평적 사회 질서가 자리 잡았다. 정치적·경제적 자유와 경쟁을 추구해 온 서양문명 속에서 그 경쟁관계가 정상 작동하도록 사회전반이 수용할 수 있는 수준으로 진화되어 온 ‘게임의 규칙’(rule of the game)이 바로 페어플레이인 것이다. 서양세계에서 계약관계가 법의 중심을 이루고, 수평적 예의범절이 발달한 이유다. 반면, 동양에서는 수 천 년 전부터 전제군주주의가 형성되었고 고관대작제도를 통해 군주의 권위가 집행되다 보니 수직적 사회질서가 자리 잡았다. 공자(孔子)의 가르침을 봐도 그렇고, 평민들 사이에서도 에티켓보다는 조상을 공경하고 윗사람에게 복종하는 ‘수직적 예절’이 발달하였다. 우리나라가 동방예의지국이라 함은 수직적 예절을 일컫는 말이지, 서양 스타일의 ‘수평적 예절’을 말하는 것이 아닌 것도 이 때문일 것이다. 정치적·경제적 경쟁관계를 전제하지 않았던 동양문명 속에서는 수평적 사회질서가 오랜 시절 딱히 진화될 필요가 없었던 것이다. 이렇듯 서양문명에서는 “나도 나쁘고 치사한 짓으로 구차한 이득을 취하려 하지 않을 테니 당신도 그러지 않아야 한다”라는 수평적 질서 선상의 사회계약이 그들의 잠재의식 깊은 곳에 하나의 문화적 DNA로 진화되어 온 것이다. 즉, 페어플레이 DNA인 것이다.

여기서 무슨 수를 써서라도 무자비한 무한경쟁으로 치닫는 성향의 국민이 있다고 가정해 보자. 이 국민은 옛 시절처럼 동양문명의 수직질서 속에서 전제군주 또는 독재자에 의해 통제되어 살고 있지 않다. 또한 이 국민은 자유와 경쟁을 전제하는 민주주의와 시장경제를 영위하고자 하지만 본래부터 이 국민에게는 페어플레이 DNA가 없다. 어떤 결과를 낳을까? 한 두 가지 가능성을 생각

해 보자.

첫째, 무슨 수를 써서라도 무한경쟁을 하여 남들보다 많은 이득을 확보하려는 수천만 국민의 에너지가 부정, 부패, 비리, 부조리, 불평등, 불공정, 민관유착, 분노마케팅, 의혹결탁, 이념갈등, 진영논리, 거짓, 은폐, 왜곡, 전략공천, 투쟁 정치, 저주정치, 정치인 막말, 불공정거래, 기형적 금융구조, 폐법, 정서법 등으로 치달을 가능성이 높다. 법치는 이름 좋은 허울로 도태되고, 정의, 공정, 평등 등은 실현될 가능성이 희박한 정치적 및 경제적 통제 불능 상태로 갈 가능성이 있다.

둘째, 위와 같은 아비규환적 무한경쟁은 심한 예측불능의 요소를 내포하고, 법치는 실행하려는 이들의 숫자가 critical mass를 넘지 못하여 정상 작동하지 않을 가능성이 높다. 그 안에서 조금이나마 확실성을 확보하여 자신을 보호하고 이득을 확보 및 보전하려면 아비규환 무한경쟁을 피해야 할 것인데, 그러려면 사회 각 분야에서 각종 담합현상이 일어날 수 있다. 학연, 지연, 남녀 차별, 나이 차별, 외국인 노동자 차별, 노사이기주의, 관피아, 무사안일 철옹성, 피라미드식 먹이 구조, 부처이기주의 등 수 많은 유형의 담합을 통해 경쟁을 회피하고 기득권을 확보 및 보전하려 할 수 있을 것이다.

이 두 가지 가능성은 바로 현재 한국에서 실현되고 있는 현실이다.

첫 번째 가능성은 세월호 사건이 증빙한다. 어린 학생들을 포함한 수 백 명의 무고한 생명들이 국민이 모두 실시간으로 지켜보고 있는 눈앞에서 바다 속에 수장되었다. 그런데 이 비극은 하나의 사고로 끝나지 않았다. 세월호는 세계 10위권 경제대국을 이룩했다고 자부하던 우리의 맨 얼굴을 우리 모두가 직시하도록 잔인하게 강요했다. 세월호 승무원들의 비겁하고 무책임한 행동을 시작으로 유병언 일가의 부정, 부패, 비리, 위법행위, 비양심 등이 드러나고, 부패하고 무능한 관피아 문제가 대두되는가 하면, 정치권과 강경 사회단체들은 유가족 일부들과 결탁하여 세월호 사건을 정쟁화하여 국회는 마비되고 정치인들이 유가족 대표에게 어찌할까 무릎 꿇고 허락받으러 다니는 촌극으로 발전하더니 검찰은 부패한 정치권을 보호하려고 대충 수사로 덮으려 한다는 의혹으로 까지 연결되어 왔다.

두 번째 가능성의 예로는 노조가 노조원들의 자녀들에 대하여 고용 우선권을

요구하였다는데 이 기발한 발상을 생각해 보자. 무슨 생각으로 그런 황당한 요구를 했을까? 물론 기득권을 대물림하고자 하는 것이다. 노조라는 담합을 통해 협상 상대인 회사만이 아니라 사회 모든 이들을 상대로 경쟁을 회피함으로써 기득권을 보전 및 추가 확보하려 한 것이다. 좀 더 큰 담합을 생각해 보자. 지연(地緣)이 왜 사회현상으로 자리 잡았을까? 역시 경쟁을 회피하기 위해서다. 일단 기득권을 챙기면 그 기득권을 공정한 경쟁을 통해 보전하자니 두렵고 힘들다. 대신, 경쟁을 최소화해야 하는데 경쟁을 완벽하게 없앨 수는 없으므로 지역 출신 여부를 기점으로 범(汎)담합을 하여 다른 지역 출신들을 배제하는 것이다. 그리고 반사적으로 다른 지역 출신들은 또한 그들만의 지연을 내세워 같은 목적으로 담합한다. 학연도 마찬가지이고, 관피아, 공직 철밥통, 피라미드 식 먹이 구조, 부처이기주의 등을 보아도 마찬가지다.

정상 작동하는 민주주의 시장경제 사회가 궁극적으로 지향하는 것은 제도화된 갑(甲)과 을(乙)의 구분 없는, 또한 부정, 부패, 비리 등 반칙이 없는 “평평한 경기장”(level playing field)에서 누구나 자기의 능력과 노력만으로 공정하게 경쟁할 수 있는 사회 일 것이다. 민주주의와 시장경제가 자유와 경쟁을 전제하기 때문에 그렇다. 평평한 경기장에서는 성공과 실패는 단지 그 경쟁자 자신의 몫이다. 누구의 탓도 아니다. 심히 낙오하는 이들을 위해서는 사회 보장제도를 갖추어 운영하면 된다. 그러나 한국 사회는 평평한 경기장과는 거리가 멀다. 반면, 선진 서양 민주주의 시장경제 국가들을 보면 완벽하지는 않을지는 모르나, 우리에게 비교해 볼 때 월등히 평평한 경기장이 유지되고 있음을 볼 수 있다. 그 이유는 법치의 유무가 아니다. 법치를 애당초 가능케 하는 한 차원 더 원천적인 ‘페어플레이 DNA’가 그들에게는 있고 우리에게는 없기 때문이다.

우리에게는 페어플레이 DNA가 없다는 단언은 조금 심한 표현일까? 그러면 위에 언급된 한국 사회의 현황들을 보면서 우리 사회 속에 페어플레이 인식이 존재한다고 할 수 있을까? 사회 전반을 볼 때 우리는 페어플레이를 행하거나 서로에게 요구한다고 할 수 없다. 정치, 관피아, 사이비종교, 부정, 부패, 비리 등등은 일단 제쳐두고라도 우리가 매일 행하는 교통문화만 봐도 전혀 아님을 알 수 있다. 뉴욕의 유명한 운전 문화와 비교해 보아도 우리는 ‘난폭운전’을 넘어 남의 안전과 안녕에 대한 ‘무모한 무시’(reckless disregard)를 당연하게 그리고 항상 하고 있다. 남의 안전과 안녕을 무모하게 무시하는 위험하거나 치사한 운전을 통해 몇 분 더 빨리 더 쉽게 행선지로 가려는 구차한 이득을 추구하는 것이다. 운전자들만의 잘못이 아니다. 보행자도 마찬가지다. 더 크게

보면 아무도 페어플레이를 행하지도 서로 요구하지도 않는다. 너무 순진무구한 개념이라서 일까?, 아니면 초등학교 교과서에나 나올 얘기여서 일까?, 페어플레이는 우리 사회가 별로 생각해 본 적도 없는 개념이다. 그저 페어플레이가 사회적으로 실행되지 않을 때 나타나는 결과물, 즉 불공정, 불평등, 부조리, 부정, 부패, 비리 등에 대하여 분개할 뿐이다.

이제까지 살펴본 것처럼 페어플레이는 중국발(發) 동양문화와 역사 속에 애당초 없었다. 그렇다면 큰일이다. 페어플레이 DNA가 존재하지 않는 사회가 자유와 경쟁을 전제로 하는 민주주의와 시장경제를 영위하려 할 때 일어날 수 있는 두 가지 현상을 이미 극심하게 앓고 있는 한국으로서는 대단히 위협적인 상황이다. 국가의 번영을 위한 정부의 어떠한 노력도, 사회운동가의 어떠한 외침도, NGO의 어떠한 노력도, 사회에 페어플레이 인식이 깔려있지 않은 한 속수무책이기 때문이다. 그러므로 우리는 범사회적으로 페어플레이 DNA를 서둘러 이식(利殖)해야 한다. 이점은 한국에 국한된 위협요소가 아니다. 중국의 지식인들 중에도 이점을 개탄하는 이들이 있다. 그런데 중국은 이미 막강한 나라이나 한국에 비하면 아직 개발도상에 있다. 반면, 한국은 개발까지는 어느 정도 해 놓았는데 더 이상 발전할 수 없는 유리천장(glass ceiling)에 도달해 왔다. 이 유리천장은 전제군주나 독재자의 통치를 받지 않는 사회가 페어플레이 DNA가 없을 경우 평평한 경기장이 형성되지 않아서 결국에는 직면할 수밖에 없는 개발의 한계이다. 이 유리천장을 뚫고 나가야 한국은 21세기에서도 번영할 수 있다. 이 유리천장을 뚫을 동력은 무자비한 법이나 제도가 아니다. 페어플레이 ‘인식’이다.

우리 모두 “맞아, 페어플레이를 해야 해!”라고 외쳤다고 하자. 그러나 그렇게 외친 후 당장 그리고 지속적으로 페어플레이를 행하고 서로 요구할 사람이 몇이나 있을까? “나 혼자 왜?, 나만 바보 되라고?, 내가 무슨 보이즈카우트냐?”라고 비아냥거릴 사람이 더 많을 것이다. 전형적인 게임이론적인 반응이다. 한국 국민의 대다수, 즉 critical mass가 참여해야만 페어플레이가 사회계약으로 존재할 수 있다. 또한 페어플레이 DNA는 생각해 본다고 이식되지 않는다. 골프 스윙에 대해 연습 없이 고민만 한다고 골프를 잘 칠 수 없듯이 페어플레이 개념도 경험해야 습득이 된다.

그러면 어떻게 국민이 페어플레이를 범(汎)국가적으로 경험하게 할 수 있을까? 10여 년 전 일본인 이케하라 마모루 씨가 “맞아 죽을 각오를 하고 썼다”는 책

에서 “한국인들이 교통법규를 지키는 순간 한국은 선진국이 될 것이다”라는 말을 한 적이 있다. 생각해 보면 맞는 말이다. 교통법규는 종교적이지도 정치적이지도 도덕적이지도 않다. 그저 지극히 객관적으로 서로에게 위험을 끼치지 못하도록 만들어 놓은 규칙일 뿐이다. 남에게 위험과 불편을 끼침으로써 몇 분 빨리 가려는 ‘구차한 이득’을 추구하려 하지 말자는 ‘사회적 계약’이다. 즉, 순수하게 객관적인 페어플레이의 장(場)인 것이다. 그런가 하면 마침 교통법규는 누구에게나 매일 그리고 일 년 내내 적용될 수밖에 없는 규칙이다. 그러므로 전 국민이 페어플레이를 강제로라도 습득할 수 있는 장(場)을 고른다면 이보다 더 적합한 장도 없을 것이다.

정부는 교통법규를 ‘시치미 뚝 떼고 무자비하게 예외 없이’ 집행할 것을 제안한다. 우리는 모두 싫어도 귀찮아도 억지로 페어플레이를 체험하고 습득하고 서로 요구하게 될 것이다. 이렇게 함으로써 우리에게 없는 페어플레이 DNA를 강제로라도 이식하자는 것이다. 이것이 없이는 민주주의와 시장경제가 전제로 하는 자유와 경쟁을 영위할 자격이 없기 때문이다.