

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

## (조승래의원 대표발의)

의안 번호	11591
----------	-------

발의연월일 : 2021. 7. 20.

발 의 자 : 조승래 · 이병훈 · 강선우  
이상헌 · 이원욱 · 권인숙  
최인호 · 소병철 · 윤영찬  
허은아 의원(10인)

### 제안이유 및 주요내용

「청소년 보호법」에 따른 ‘강제적 셧다운제’는 청소년의 적절한 수면시간을 확보하고 인터넷게임의 과몰입을 방지하기 위하여 2011년 도입된 제도로, 16세 미만 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지의 심야시간대에 인터넷 게임을 일률적으로 제공할 수 없도록 하고 있음.

‘강제적 셧다운제’는 게임산업이 발달한 주요 국가에서는 채택하고 있지 않은 대표적인 ‘갈라파고스 정책’으로, 도입 시부터 부모의 자녀 교육권, 청소년의 행복추구권 및 국내 인터넷게임 제공자들의 영업의 자유를 침해하고, 현행법의 게임시간 선택제와 중복규제라는 등의 이유로 헌법소원이 제기되거나, 여러 차례 폐지 법안이 발의되는 등 폐지논의가 끊이지 않고 있음.

최근까지 한국콘텐츠진흥원이 발간한 보고서 등에서 게임이용시간과 수면시간은 유의미한 상관성이 없다는 분석과, 부모의 주민번호 도

용, 해외 불법우회접속 등의 폐해가 보고되고 있어 ‘강제적 셧다운제’의 효과가 미미하거나 없음이 밝혀짐.

아울러 ‘게임중독’이라는 용어는 의학적으로 내성이나 금단증상 등이 규명되지 아니하여 질병에 포함되는지 논란이 되고 있는 점을 고려해 볼 때, ‘게임중독’이라는 용어보다는 ‘게임과몰입’이라는 용어를 사용하는 것이 더 적절하다는 의견이 있음.

이에 「청소년 보호법」에 따른 ‘강제적 셧다운제’를 현행법의 게임 시간 선택제로 일원화하는 한편, 게임과몰입·중독 예방 조치에서 중독이라는 용어를 삭제하려는 것임(안 제12조의3).

## 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제12조의3의 제목 중 “게임과몰입·중독”을 “게임과몰입”으로 하고, 같은 조 제1항 각 호 외의 부분 중 “게임과몰입과 중독을”을 “게임과몰입을”로 하며, 같은 조 제2항을 삭제하고, 같은 조 제3항 중 “절차와 제2항의 평가 방법 및 절차”를 “절차”로 한다.

## 부 칙

이 법은 공포 후 3개월이 경과한 날부터 시행한다.

## 신·구조문대비표

현행	개정안
제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중에 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 <u>게임과 몰입과 중독을</u> 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. 1. ~ 7. (생략) ② 여성가족부장관은 「청소년 보호법」 제26조에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가할 때 문화체육관광부 장관과의 협의를 거쳐야 한다.	제12조의3( <u>게임과몰입</u> 예방조치 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>게임과몰입을</u> ----- ----- ----- ----- ----- --. 1. ~ 7. (현행과 같음) <u>&lt;삭 제&gt;</u>

<p>③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 <u>절차</u>와 <u>제2항의 평가 방법 및 절차</u>, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령 으로 정한다.</p> <p>④ ~ ⑦ (생략)</p>	<p>③ ----- -----<u>절차</u>----- ----- -----.</p> <p>④ ~ ⑦ (현행과 같음)</p>
---	---