

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(전용기의원 대표발의)

의안 번호	15223
----------	-------

발의연월일 : 2022. 4. 13.

발 의 자 : 전용기 · 권철승 · 김성주
노웅래 · 송갑석 · 이병훈
이상현 · 이장섭 · 임호선
정청래 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

우리 사회는 청소년의 정신적, 신체적 보호를 위하여 「청소년 보호법」에 근거해 주류, 담배 등 유해약물과 유해매체물에 대해 제한하며, 이는 동법에 따라 만 19세가 되는 해 1월 1일을 기준으로 해제되도록 설계되어 있음.

그러나 현행법 상 PC방(인터넷컴퓨터게임시설제공업)과 노래연습장의 이용시간 제한의 경우 「청소년 보호법」과 달리 고등학교 졸업여부로 기준함에 따라 사업자와 청소년 모두 현장에서 혼란을 겪고 있음. 이는 고등학교 3학년 겨울방학을 기점으로 성인으로 간주하는 사회문화와도 배치되며 청소년 보호법제 상의 형평성을 저해한다는 지적이 있음.

이에 이 법의 청소년 기준을 「청소년 보호법」 상의 기준에 맞추으로써 수범자의 예측가능성을 제고하고 청소년 보호체계의 일관성을

증진하려는 것임(안 제2조제10호).

법률 제 호

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제10호를 다음과 같이 한다.

10. “청소년”이라 함은 「청소년 보호법」 제2조제1호에 따른 청소년을 말한다.

부 칙

이 법은 공포한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 9. (생 략) 10. “ <u>청소년</u> ”이라 함은 18세 미만의 자(「 <u>초·중등교육법</u> 」 제2조의 규정에 의한 <u>고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다</u>)를 말한다.	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 9. (현행과 같음) 10. “ <u>청소년</u> ”이라 함은 「 <u>청소년 보호법</u> 」 제2조제1호에 <u>따른 청소년을 말한다.</u>