



제432회국회(임시회)
제1차 성평등가족위원회

청소년 보호법 일부개정법률안 검 토 보 고

〈 전체이용가 인터넷게임 제공자의 16세 미만 청소년의
회원 가입시 친권자 등의 동의확보 의무 면제 근거 마련〉
■ 강대식의원 대표발의(의안번호 제12617호)

2026. 2.

성 평 등 가 족 위 원 회
수석전문위원 이옥순

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 전체이용가 인터넷게임 제공자의 16세 미만 청소년의 회원 가입시 친권자 등의 동의확보 의무 면제 근거 마련	2
[참고자료] 청소년의 게임 과몰입 예방 제도 현황	7

I. 제안경위

1. 제 안 자 : 강대식의원 등 10인
2. 제 안 일 : 2025. 9. 2.
3. 회 부 일 : 2025. 9. 3.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 인터넷게임의 제공자는 16세 미만 청소년이 정보통신망을 통하여 회원으로 가입하려는 경우 그 보호자의 동의를 받도록 규정하고 있음. 이는 청소년의 인터넷게임 중독·과몰입을 예방하기 위한 조치로 보임.

그러나 이 보호자 동의 규정은 게임의 이용 등급과 관계없이 모든 인터넷게임에 일률적으로 적용됨으로써 선정성·폭력성 등이 배제된 전체이용가 인터넷게임을 이용하려는 경우에도 보호자 동의를 받아야 하므로 청소년의 여가·취미 활동의 자유가 과도하게 제한되는 문제가 있음.

이에 전체이용가 인터넷게임을 제공하는 자의 경우 16세 미만 청소년의 회원 가입에 대한 보호자 동의를 받지 않을 수 있도록 함으로써 청소년의 여가·취미 생활을 누릴 권리를 증진하려는 것임(안 제24조 제1항).

Ⅲ. 검토의견

1. 전체이용가 인터넷게임 제공자의 16세 미만 청소년의 회원가입
가입시 친권자 등의 동의확보 의무 면제 근거 마련

개정안은 전체이용가 게임물에 해당하는 인터넷게임의 제공자로서 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 자는 16세 미만 청소년의 회원가입에 대한 친권자등의 동의를 받지 아니할 수 있도록 규정하려는 것임(안 제24조제1항 단서 신설).

[illegible]

야 한다. <단서 신설>	----- . 다만, 「게임 산업진흥에 관한 법률」 제21조 제2항제1호의 전체이용가 게임물에 해당하는 인터넷게임의 제공자로서 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 자는 16세 미만 청소년의 회원 가입에 대한 친권자등의 동의를 받지 아니할 수 있다.
② (생략)	② (현행과 같음)

현행법 제24조 및 제25조¹⁾는 인터넷게임 제공자는 회원으로 가입하려는 사람이 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받도록 하고, 16세 미만의 청소년 회원 가입자의 친권자등에게 제공되는 게임의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본정보와 인터넷게임 이용 등에 따른 결제정보를 알리도록 규정하고 있음.

개정안은 전체이용가로 등급 분류된 인터넷게임은 유해성이 낮다는

- 1) 「청소년 보호법」 제24조(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동의) ① 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임물 중 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물(이하 “인터넷게임”이라 한다)의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말하며, 같은 조 제1항 후단 및 제4항에 따라 신고한 것으로 보는 경우를 포함한다. 이하 같다)는 회원으로서 가입하려는 사람이 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받아야 한다.

② 제1항의 친권자등의 동의에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년 회원 가입자의 친권자등에게 해당 청소년과 관련된 다음 각 호의 사항을 알려야 한다.

1. 제공되는 게임의 특성·등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조에 따른 게임물의 등급을 말한다)·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항
3. 인터넷게임 이용 등에 따른 결제정보

② 제1항에 따른 고지에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

점을 고려하여 인터넷게임 제공자가 16세 미만의 청소년이 회원 가입 시 친권자등의 동의를 받지 않아도 되도록 함으로써 청소년의 여가·취미 생활을 누릴 권리를 증진하려는 것임.

그런데, 최근 스마트폰과 인터넷 사용이 청소년의 일상으로 깊숙이 들어오면서 미디어 이용 행태가 급격히 변화하였음. 과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원의 조사 결과에 따르면, 초등학교 학생의 스마트폰 과의존율은 2022년 37.6%에서 2024년 43.8%로 급증하였으며, 전체 청소년의 과의존율 또한 40%를 넘어선 것으로 나타남.²⁾

또한, 2025년에 전국 초·중·고등학교 학생 1,234,587명을 대상으로 실시한 「청소년 미디어 이용 습관 진단조사 결과」에 따르면, 조사대상의 17.3%(213,243명)가 인터넷·스마트폰(미디어) 과의존 위험군으로 분류되었음.

【 청소년 미디어 이용 습관 진단조사 결과 】

(단위: 명)

구분	조사 인원	인터넷·스마트폰 과의존 위험군			
		초4	중1	고1	합계
2021년	1,272,981	67,280	85,731	75,880	228,891
2022년	1,273,020	71,262	86,342	78,083	235,687
2023년	1,276,789	65,127	90,730	74,777	230,634
2024년	1,249,317	58,081	89,812	73,136	221,029
2025년	1,234,587	57,229	85,487	70,527	213,243

자료: 성평등가족부

2) 2024 스마트폰 과의존 실태조사

이처럼 청소년의 인터넷·스마트폰 과의존률이 상당하고, 최근 청소년의 미디어 과의존 연령이 저연령화³⁾되고 있으며, 미디어 과의존은 단순한 생활습관의 문제가 아니라, 학업 중단·우울증·가정 갈등 등 다양한 사회적 문제로 이어질 수 있다는 점과

전체이용가 인터넷게임의 경우 유해성이 낮다고 하더라도 과몰입 가능성이 있어 보호자의 개입이 필요하고, 친권자등의 동의 절차는 청소년 보호를 위한 최소한의 안전장치로 기능한다는 점을 고려할 때 전체이용가 인터넷게임이라 하더라도 16세 미만 청소년의 회원 가입에 대한 친권자등의 동의를 받지 않을 수 있도록 하는 것은 신중히 검토할 필요가 있다고 봄.

참고로, 2021년 「청소년 보호법」 개정으로 게임시간이용제도(셧다운제)가 폐지된 이후 청소년의 게임 과몰입 예방 정책은 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따라 문화체육관광부로 일원화하여 게임시간 선택제⁴⁾ 등을 운영하고 있으며, 「게임산업진흥에 관한 법률」⁵⁾도 청소년

3) 2024 스마트폰 과의존 실태조사에 따르면 초등학교생의 스마트폰 과의존율은 2022년 37.6%에서 2024년 43.8%로 증가함.

4) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3에 따라 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등을 제한함.

5) 「**게임산업진흥에 관한 법률**」 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① **게임물 관련사업자** [「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 **게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여** 다음 각 호의 내용을 포함하여 **과도한 게임물 이용 방지 조치**(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. <개정 2023. 3. 21.>

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증

2. **청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보**

3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한

4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지

년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의를 확보하도록 규정하고 있음⁶⁾.

개정안에 대하여 성평등가족부는 전체이용가 게임물도 청소년의 게임 중독 및 과몰입을 유발할 수 있으므로 청소년의 올바른 게임 이용 습관 지도 등을 위한 친권자등의 동의 절차가 필요하며, 「청소년 보호법」에 규정된 친권자 등의 동의나 고지에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」을 따르도록 하고 있어 해당 법률에서 게임 과몰입 예방조치 대상에서 제외가 되는 게임물을 시행령으로 규정하고 있고, 「청소년 보호법」에 해당 내용을 규정하는 것은 법 적용의 혼선 야기 우려 등 법 체계상 적절하지 않은 측면도 있으므로 신중한 검토가 필요하다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5645

5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시

6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시

7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

6) 참고자료(청소년의 게임 과몰입 예방 제도 현황) 참조

【참고자료】 청소년의 게임 과몰입 예방 제도 현황

구분	「청소년 보호법」 (성평등가족부)	「게임산업진흥에 관한 법률」 (문화체육관광부)
근거 조항	- 제24조(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동의) - 제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무)	제12조의3(게임과몰입 예방조치 등)
주요 내용	1. 인터넷 게임의 청소년 회원가입 시 친권자 등 동의 2. 제공되는 게임의 특성·등급(생략)·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항, 인터넷 게임 이용 등에 따른 결제 정보를 친권자 등에게 고지	1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령확인 및 본인 인증 2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보 3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용 방법, 게임물 이용시간 등 제한 4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지 5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시 6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시 7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항
대상	• 16세 미만	• 19세 미만
의무 예외	• 친권자등의 동의와 고지에 필요한 사항은 「게임산업 진흥에관한 법률」에 따름	• 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물 • 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것 • 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물로서 대통령령으로 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 게임물 • 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제2항 제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외 • 「중소기업기본법」 제2조제1항에 따른 중소기업(이하 “중소기업”이라 한다) 중 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업이 제공하는 게임물(전년도 연간 매출액이 50억원 이상인 중소기업이 제공하는 게임물은 법 제12조의3 제1항제3호부터 제7호까지에서 규정한 예방조치 대상으로 한정하여 제외) • 무료로 제공되는 게임물로서 이용자의 개인정보를 수집·이용하지 않는 게임물