



제418회국회(정기회)
제4차 여성가족위원회

청소년 보호법 일부개정법률안 검 토 보 고

〈인터넷게임 ‘중독’ 용어 삭제〉
■ 조승래의원 대표발의(의안번호 제02018호)

2024. 11.

여 성 가 족 위 원 회

수석전문위원 이옥순

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 인터넷게임 ‘중독’ 용어 삭제	2

I. 제안경위

1. 제 안 자 : 조승래의원 등 12인
2. 제 안 일 : 2024. 7. 19.
3. 회 부 일 : 2024. 7. 22.

II. 제안이유 및 주요내용

정부는 청소년의 자기결정권 및 가정내 교육권을 존중하여 자율적 방식으로 청소년의 건강한 게임 여가문화가 정착될 수 있도록 지원하기 위해 지난 10년간 지속되어 왔던 ‘게임 셧다운제’를 22년 1월부로 폐지했음.

현행법은 이러한 정책 취지 등이 반영되어 기존 ‘인터넷 게임 중독’이라는 표현이 ‘인터넷 게임 중독·과몰입’으로 개정되었음.

그러나 ‘중독’이라는 표현은 생체가 독성을 가진 물질에 의하여 기능 장애를 일으키는 경우 등에 주로 사용되는 용어로 게임을 수식하기에는 부적절한 측면이 있으며, 해당 표현은 일시적인 게임 과몰입 청소년에게 부정적 낙인효과를 불러일으킬 우려가 있음.

이에 현행법상 게임 ‘중독’이라는 표현을 삭제하여 건강한 게임 여가문화 정착에 기여하고자 함(안 제3장 제목, 제27조 제목 및 제1항).

Ⅲ. 검토의견

1. 인터넷게임 ‘중독’ 용어 삭제

개정안은 현행법상 인터넷게임과 관련 ‘중독’이라는 표현을 삭제하려는 것임(안 제3장 제목 및 제27조제1항).

현행	개정안
제3장 청소년의 인터넷게임 중독·과몰입 예방 제27조(인터넷게임 중독·과몰입 등의 예방 및 피해 청소년 지원) ① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독·과몰입(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용을 예방하고 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년과 그 가족에 대하여 상담·교육 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다. ② (생략)	제3장 청소년의 인터넷게임 과몰입 예방 제27조(인터넷게임 과몰입 등의 예방 및 피해 청소년 지원) ① ----- ----- -----과몰입 ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----.
	② (현행과 같음)

현행법은 청소년의 인터넷게임 ‘중독·과몰입’을 예방하고 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년과 그 가족에 대해 상담·교육 및 치료

와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있도록 규정하고 있는데, 개정안은 ‘중독’이라는 용어를 삭제하여 인터넷게임에 대한 부정적 인식을 완화하려는 것임.

한편, 「지능정보화 기본법」은 2020. 6. 9. 전부개정(법률 제17344호, 2020. 12. 10. 시행)¹⁾을 통해 ‘인터넷중독’ 용어를 ‘지능정보서비스 과의존’으로 변경하였고, 「게임산업진흥에 관한 법률」도 2023년 3월 일부개정(법률 제19242호, 2024. 3. 22. 시행)²⁾을 통해 ‘게임 중독’ 용어를 삭제하였음.

이러한 입법례와 게임 중독이라는 용어가 가지는 낙인효과³⁾ 등을

1) 「지능정보화 기본법」

개정 전(「국가정보화 기본법」)	개정 후(「지능정보화 기본법」, 법률 제17344호)
제3조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 20. “인터넷중독”이란 정보통신망을 통하여 제공되는 정보통신서비스의 지나친 이용으로 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없을 정도로 <u>신체적·정신적·사회적 기능의 손상을 입는 것</u>을 말한다.	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 14. “<u>지능정보서비스 과의존</u>”이란 지능정보서비스의 지나친 이용이 지속되어 이용자가 <u>일상생활에 심각한 지장을 받는 상태</u>를 말한다.

2) 「게임산업진흥에 관한 법률」

개정 전	개정 후(법률 제19242호)
제12조의3(게임과몰입·중독 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 <u>게임과몰입과 중독을 예방</u>하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. 1. ~ 7. (생략)	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 <u>게임과몰입을 예방</u>하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. 1. ~ 7. (생략)

고려할 때 개정안의 입법취지는 타당한 측면이 있다고 봄.

다만, ‘과몰입’ 현상은 게임을 과도하게 사용하며 다소 문제를 보이기는 하지만 그 정도는 비병리적이고 본인의 의지에 따라 게임이용의 통제가 가능한 상태이고, ‘중독’ 현상은 자기조절능력의 저하를 보이고 있을 뿐 아니라 일상생활에서 사회적, 정신적, 육체적으로 심각한 지장을 받고 있는 병리적인 특성을 나타내는 상태로,⁴⁾

두 용어가 구분되는 개념이라는 점과 청소년 보호라는 이 법의 목적을 고려할 때 ‘중독’과 ‘과몰입’을 병기하고 있는 현행 체제를 유지할 필요성도 있다는 점을 고려하여 논의할 필요가 있다고 봄.

「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률」 및 동법 시행령⁵⁾의 경우 인터넷 중독 및 게임 중독이라는 용어를 사용하

3) 국회입법조사처, 「WHO의 게임이용 장애 질병코드화 현황 및 과제」, 2019.6.21.

4) <표준국어대사전> 국립국어원 제공

중독: 술이나 마약 따위를 지나치게 복용한 결과, 그것 없이는 견디지 못하는 병적 상태

몰입: 깊이 파고들거나 빠짐

<고려대한국어대사전> 고려대 민족문화연구원 제공

게임중독: 게임에 지나치게 몰입하여 일상생활에서 사회적, 정신적, 육체적으로 심각한 지장을 받고 있는 상태

<우리말샘> 국립국어원 제공

과몰입: 지나치게 깊이 파고들거나 빠짐. 또는 그런 상태

5) 「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률」 제15조의3(중독관리통합지원센터의 설치 및 운영) ① 보건복지부장관 또는 지방자치단체의 장은 알코올, 마약, 도박, 인터넷 등의 중독 문제와 관련한 종합적인 지원사업을 수행하기 위하여 중독관리통합지원센터를 설치·운영할 수 있다.

「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률 시행령」 제16조(정신재활시설의 종류) 법 제27조제1항제3호에서 “대통령령으로 정하는 시설”이란 다음 각 호의 시설을 말한다.

1. 생산품판매시설: 정신질환자 또는 제2조 각 호에 따른 장애를 가진 사람(이하 “정신질환자등”이라 한다)이 생산한 생산품의 판매·유통 등을 지원하는 시설

2. 중독자재활시설: 알코올 중독, 약물 중독 또는 게임 중독 등으로 인한 정신질환자등을 치유하거나 재활을 돕는 시설

3. 종합시설: 2개 이상의 정신재활시설의 기능을 복합적·종합적으로 제공하는 시설

고 있으며, 「한국마사회법」 6), 「경륜·경정법」 7)도 중독 및 과몰입이라는 용어를 사용하고 있다는 점을 참고할 필요가 있음.

개정안에 대하여 여성가족부는 청소년에 대한 부정적 낙인 효과 등을 고려한 입법 취지에는 동의하나 ‘중독’과 ‘과몰입’은 구분되는 개념이며 청소년 보호 측면에서, ‘게임 중독’ 용어 사용에 대한 사회적 논의가 진행 중인 점을 고려할 때 신중한 검토가 필요하다는 입장이고,

대구광역시교육청은 ‘중독’이라는 표현이 일시적인 게임 과몰입 청소년에게 부정적 낙인효과를 불러일으킬 가능성이 있으나, 대다수 청소년의 인터넷게임 사용에 대한 경각심과 중독을 예방하는 효과가 있으므로 기존 표현을 유지할 필요가 있다는 의견이며,

한국청소년정책연구원은 ‘과몰입’이라는 용어가 ‘중독’의 정의를 포괄하여 대체할 수 없으며 심각한 신체적·정신적·사회적 기능 손상 발생 상태를 적절하게 설명하기 위해서는 중독·과의존 용어의 병기가 필

6) 「한국마사회법」 제6조의6(중독 및 과몰입 예방 조치) 마사회는 전자마권의 지나친 구매행위를 방지하기 위하여 다음 각 호에 따른 중독 및 과몰입 예방을 위한 조치를 하여야 한다.

4. 중독 및 과몰입 예방교육 등 이용자 보호교육

5. 그 밖에 중독 및 과몰입 예방을 위하여 필요한 사항

7) 「경륜·경정법」 제9조의2(정보통신망을 이용한 승자투표권의 발매 등) ① 경주사업자는 정보통신망을 이용하여 전자적 형태의 승자투표권(이하 이 조에서 “전자적 형태의 승자투표권”이라 한다)을 발매할 수 있다.

② 경주사업자는 전자적 형태의 승자투표권을 발매하려는 경우 다음 각 호의 사항을 제4조제2항에 따른 경주개최계획서에 포함하여 문화체육관광부장관의 승인을 받아야 한다.

3. 제4항에 따른 중독 및 과몰입 예방을 위한 조치에 관한 사항

④ 경주사업자는 전자적 형태의 승자투표권의 지나친 구매행위를 방지하기 위하여 다음 각 호에 따른 중독 및 과몰입 예방을 위한 조치를 하여야 한다.

1. 전자적 형태의 승자투표권을 구매하려는 사람의 실명·연령 및 본인 여부에 대한 확인

2. 제10조에 따른 경고문구의 게시

3. 사전 중독예방교육 시행

4. 그 밖에 중독 및 과몰입 예방을 위하여 필요한 사항

요하다는 의견임.

반면, 문화체육관광부는 게임은 국민의 대표적인 여가활동으로 자리매김하고 있어 게임의 사회적·문화적·경제적 가치를 감안할 필요가 있고, 게임이용 문제가 질병에 포함되는지에 대한 의학적·과학적 근거가 부족하여 사회적 논란이 되고 있다는 점 등을 고려해 볼 때, 게임에 대한 부정적인 인식에 기반하고 있는 ‘게임중독’이라는 용어를 삭제하는 것이 바람직하다는 의견이며,

전라남도교육청은 ‘중독’이란 용어는 일상생활에서 ‘약물중독’과 같이 부정적인 어감 표현이 있어 순화되고 안정적인 표현인 ‘과몰입’이란 표현이 좀 더 적절한 것으로 판단되므로 ‘중독’ 용어를 삭제하는 것이 바람직하다는 의견임.

문 의 처
02)6788-5645