

접 수	의안과 -문화방송 통신위원회 (2013. 8. 11. :)
-----	---

수 신 : 의 장

제 목 : 앱 제작을 통한 청소년 스마트폰 중독 방지

위의 청원을 국회법 제123조의 규정에 의하여 붙임과 같이 제출합니다.

- 붙 임 1. 청원소개 의견서 3부
2. 청 원 서 3부. 끝.

2013 년 8 월 11 일

청 원 인

성 명 : 최형근

주 소 :

전화번호 : (휴대전화 :)

소 개 의 원 : 최형근 (인) 외 9 인

						의 장
담당자	청원담당	과 장	국 장	차 장	총 장	

청원소개 의견서

청원인	주소 :
	성명 : 최형근
건명	앱 제작을 통한 청소년 스마트폰 중독 방지 방안
소개년월일	2013년 8월 11일

소개의견

청원인 최형근은 대한민국청소년의회 청소년의원입니다. 현재 여성가족부가 제정한 ‘청소년 보호법’ 제 3장에는 청소년의 인터넷게임 중독 예방에 관한 규정이 있습니다. 그런데 이 ‘청소년 보호법’에는 스마트폰 중독에 관한 규정은 없습니다. 한마디로 청소년들의 스마트폰의 중독을 규제할 실질적인 기준이 없는 것입니다.

대한민국청소년의회에서 의결한 개정안의 주요 내용은 ‘청소년 보호법’의 제 3장의 명칭을 ‘청소년의 인터넷게임 및 스마트폰 중독 예방’으로 수정하여 스마트폰 중독 관련 내용을 추가하고 하위 조항 제 28조를 추가하여 ‘청소년 스마트폰 중독에 관한 대책’을 만드는 것입니다.

청소년의회의 요구 사항은 다음과 같습니다.

‘청소년 보호법’의 청소년의 인터넷게임 중독 예방에 관한 법률 제 3장을 다음과 같이 개정, 추가함.

제3장(청소년의 인터넷게임 중독 예방)

- ① 제 27조까지는 현행과 같음
- ② (청소년 스마트폰 중독 방지)의 제 28조를 추가
- ③ 스마트폰을 이용하는 모든 청소년들은 국가에서 제작한 스마트폰 중독 방지 앱을 의무적으로 내장시켜야 한다.
- ④ 지금부터 판매되는 스마트폰에 대해 부팅 및 종료 화면에 스마트폰 중독 위험성에 관한 이미지 및 문구를 삽입하고 현재 스마트폰에 관해서는 시스템을 업그레이드 하면서 자동적으로 적용되도록 한다.

심수은(상임위원장), 이홍구(간사), 정소윤(서기), 최형근(대표발의자), 임형익, 이나현, 조유담, 김혜지, 김현조,

소개의원

최형근

인

청원서

1. 제안이유

교육부 (장관 서남수)에서 7월 29일 발표한 자료에 따르면 전국 초,중,고 학생 중 70%가 스마트폰을 소지하고 있습니다. 중, 고등학생들의 경우 100명 중 9명은 스마트폰을 과다 사용하고 있는데, 그 중 2명은 이미 스마트폰에 중독된 것으로 나타나고 있습니다. 스마트폰 과다 사용이란 지나치게 스마트폰에 몰두하여 내성과 금단증상이 생겨 수면, 건강, 학업 등 일상생활에 어려움이 나타나는 것을 의미합니다. 최근 여성부의 조사에 따르면 청소년 스마트폰 과다사용자는 인터넷 중독자의 4배에 이른다고 합니다. 이처럼 문제가 심각한데도 불구하고 스마트폰 중독에 관한 대책은 미흡한 실정입니다. 이미 스마트폰 중독 자가진단 프로그램이 마련되어있지만 법으로 제정되지 않아 효과가 미미하고 사후 관리 역시 잘 되지 않고 있는 상황입니다. 따라서 청소년 스마트폰 중독 방지에 대한 실질적인 제재를 할 수 있는 법률안이 필요하다고 생각합니다.

2. 주요골자

우선 한국문화진흥원에서 청소년 스마트폰 중독 방지 어플리케이션(이하 어플)을 개발합니다. 이 어플은 현재의 기술력을 고려하였을 때 개발이 현실적으로 가능하다고 볼 수 있습니다. 어플의 기능으로는 설치된 어플 별 사용시간, 빈도, 사용량 등을 알려주는 알리미 역할, 지속적으로 스마트폰 시간이 과다한 경우 보호자에게 알려주는 역할, 그리고 매 달 나오는 청구서에 이렇게 측정된 자료 값을 표시하는 역할 등이 있습니다. 그리고 청소년들이 이 어플을 임의적으로 삭제할 경우를 대비하여 기본 어플같이 삭제가 불가능한 필수 어플으로 지정합니다. 현재부터 판매되는 기기에는 이 어플을 필수적으로 탑재하도록 하고 현재의 스마트폰의 경우 소프트웨어 업그레이드를 통해 이 어플을 사용하도록 합니다. 또한 이 법안을 시행할 시 발생할 혼란을 방지하기 위해 청소년이 스마트폰을 개통할 때 이 어플에 관한 충분한 설명을 함으로써 혼선을 방지합니다.

청원인 성명 : 최형근

청원인 주소 :

청원인 전화번호 :

현행	개정문
제3장(청소년 인터넷게임 중독 예방)	제3장(청소년 인터넷게임 중독 예방)
제24조(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동	제24조(인터넷게임 이용자의 친권자등의 동의): 동일

<p>의)</p> <p>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 회원으로 가입하려는 사람이 16세 미만의 청소년일 경우에는 친권자등의 동의를 받아야 한다.</p> <p>② 제1항의 친권자등의 동의에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.</p> <p>제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무)</p> <p>① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년 회원가입자의 친권자등에게 해당 청소년과 관련된 다음 각 호의 사항을 알려야 한다.</p> <p>1. 제공되는 게임의 특성·등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조에 따른 게임물의 등급을 말한다)·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항</p> <p>2. 인터넷게임 이용시간</p> <p>3. 인터넷게임 이용 등에 따른 결제정보</p> <p>② 제1항에 따른 고지에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.</p> <p>제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한)</p> <p>① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적</p>	<p>제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무): 동일</p> <p>제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한): 동일</p> <p>제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원) : 동일</p> <p>제28조(스마트폰 중독 피해 청소년 지원)</p> <p>1. 한국문화진흥원은 청소년 스마트폰 중독 어플을 제작하여 이후 판매되는 스마트폰에 대해 이 어플을 기본 탑재하도록 한다.</p> <p>2. 현재 시중에 있는 스마트폰에 대해서는 소프트웨어 업그레이드를 통해 이 어플을 탑재하도록 한다.</p> <p>3. 스마트폰 부팅 및 종료 시 스마트폰 중독에 대한 경각심을 일깨우는 문구나 이미지가 뜨도록 한다.</p>
--	---

절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

제26조: 제1항의 개정규정에 따른 인터넷게임 중 심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 것으로서 대통령령으로 정하는 기기를 이용한 인터넷게임에 대한 심야시간대 제공시간 제한에 관한 부분

제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

① 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다.

② 제1항에 따른 지원에 관하여 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.