



헌법소원 심판청구에 대한 의견서

사 건 2013헌마517 게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3 제1항 제1호 등 위헌확인

청 구 인 ○ ○ ○ ○ 의 1

의견제출인 문화체육관광부 장관

위 사건에 관하여 문화체육관광부장관의 대리인은 다음과 같이 의견을 개진합니다.

[청구취지에 대한 의견]

게임산업진흥에관한법률 제12조의 3 제1항 제1호 중 ‘본인인증’ 부분 및 동법시행령 제8조의3 제3항, 동법 동조 동항 제2호 및 동법 시행령 제8조의3 제4항은 헌법에 위반되지 아니한다.

라는 결정을 구합니다.

[청구이유에 대한 의견]

1. 청구기간의 도과

법령에 대한 헌법소원의 경우, 그 법령의 시행과 동시에 기본권의 침해를 받은 자는 그 법령이 시행된 사실을 안 날로부터 90일 이내에, 그 법령이 시행된 날로부터 1년 이내에 청구하여야 하고, 법령이 시행된 후에 그 법령에 해당하는 사유



가 발생하여 기본권의 침해를 받게 된 경우에는 그 사유가 발생하였음을 안 날로부터 90일 이내에, 그 사유가 발생한 날로부터 1년 이내에 청구하여야 합니다(헌법재판소 2012. 1. 10. 선고 2011헌마686결정, 2004. 4. 29. 선고 2003헌마484 결정 참조).

게임물 이용자의 회원가입시 본인 인증을 하도록 하고, 청소년의 회원가입시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보하도록 규정하고 있는 게임산업진흥에관한법률(이하 “게임법”이라 합니다) 제12조의 3 제1항 제1호 및 제2호의 규정은 그 시행과 동시에 게임물 이용자 및 청소년의 기본권 침해 여부가 문제되는 경우라 할 것입니다.

이 사건 게임법은 2012. 2. 22.부터 시행되었는 바, 그렇다면 위 게임법의 시행을 안 날로부터 90일 이내 또는 게임법이 시행된 날로부터 1년 이내인 2013. 2. 22. 까지는 심판 청구를 하여야 할 것입니다.

헌법재판소의 기존 결정에서도 법률의 시행에 유예를 둔 경우에도 유예기간과 관계없이 기본권의 침해를 받은 것으로 보고 있습니다.

“부칙규정에 의하여 법 시행일로부터 1년간의 유예기간을 두어 1년이 되는 시점까지만 의약품 도매상을 할 수 있도록 한 경우에는, 법 시행일에 이미 일정한 시점 이후부터는 영업을 할 수 없도록 기간을 제한받은 것이므로 청구인은 법 시행일에 유예기간과 관계없이 기본권의 침해를 받은 것으로 보아야 한다.”(헌법재판소 1996. 3. 28. 선고 93헌마198 결정 참조)

따라서, 위 기간을 초과하여 2013. 7. 24. 청구된 이 사건 심판청구는 청구기간을 초과하였음이 명백하므로 각하되어야 할 것입니다.

2. 시행일 연기 주장에 대하여

청구인은 문화체육관광부가 본인 인증 및 친권자 등의 동의 확보 의무를 2012. 8. 1. 까지 유예하여 주었으므로, 이 사건 청구기간은 2012. 8. 1. 이후로부터 진행된다는 취지의 주장을 하고 있습니다. 그러나, 위 기간동안 의무이행을 유예한 이유는 이 사건 게임법의 수범자인 게임물 관련 사업자들이 위 게임법의 제정이후 시행까지 6개월의 시간을 부여하여 주었음에도 불구하고, 미처 게임시스템의 보완 등을 완료하지 못하였기에, 은혜적으로 게임물 관련 사업자들에게 게임시스템의 보완 등을 할 수 있는 기간을 추가로 부여한 것입니다.

따라서, 위 기간의 부여로 인하여 “게임법”의 시행 자체를 연기한 것이 아니라 단지 위 기간동안 의무불이행으로 인한 불이익을 입지 않도록 하겠다는 취지에 불과할 뿐이고, 이로 인하여 “게임법”의 시행일이 연기되는 것은 아니라 할 것입니다.

3. 사실상의 이행불능에 대하여

청구인은 전 국민의 대다수가 사용하고 이동통신사들이 본인확인기관으로 지정되어 본인인증 서비스가 보편적으로 제공되기 시작한 이후인 2013. 2. 19. 에서야 비로소 주민등록을 사용하지 않는 본인확인제도를 시행하였으므로, 2013. 2. 19. 이후에서야 비로소 기본권의 침해가 발생하였다는 취지의 주장을 하고 있습니다.

그러나 청구인 스스로도 인정을 하였듯이 2013. 8. 18. 경 시행된 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 "정보통신망법"이라 합니다)의 주민등록번호 수집금지조항은 방송통신위원회가 2013. 2. 18. 까지 그 시행을 유예하였고, 이에 따라 게임물 관련 사업자는 주민등록번호를 이용한 "실명확인 및 본인인증"을 하였습니다.

그렇다면 이 사건 게임법의 시행으로 인한 기본권 침해는 그 시행일로부터 발생하였다고 보아야 할 것입니다.

4. 직접성 및 보충성 위반에 대하여

이 사건 게임법 조항은 게임물 관련 사업자에 대하여 "본인 인증 및 친권자 등의 동의 확보"의무를 부과하고 있을 뿐이고, 청구인들에 대하여 직접 의무를 부과하는 것은 아닙니다.

게임물 관련 사업자들에 대한 의무 부과로 인하여 청구인들의 게임물에 대한 접근이 게임물 관련 사업자들에 의하여 거부될 뿐입니다. 즉, 청구인들의 기본권은 위 게임물 관련 사업자들의 거부 행위에 의하여 비로소 발생하는 것입니다.

위 게임물 관련 사업자들의 거부 행위에 대하여 청구인들은, 본인 확인 또는 친권자 등의 동의 없이 게임물에 대한 접근을 허용하라는 취지의 민사 소송을 게임물 관련 사업자들에 대하여 제기할 수 있으며, 이 사건 게임법 조항은 위 게임물 관련 사업자와 청구인간의 민사 소송에서 재판의 전제로서 문제될 뿐이라 할 것입니다. 따라서 이 사건 청구는 보충성에 원칙에 위배된 청구라 할 것입니다(헌법

재판소 2000. 2. 24. 선고 97헌마13 결정 참고).

5. 표현의 자유 및 알 권리에 대하여

헌법재판소 2007. 10. 4. 선고 2004헌바36 결정에서는 비디오물의 “등급분류 제도”에 대하여 다음과 같이 판단하고 있습니다.

“2. 비디오물 등급분류는 의사 표현물의 공개 내지 유통을 허가할 것인가 말 것인가를 영상물등급위원회가 사전적으로 결정하는 절차가 아니라 그 발표나 유통으로 인한 실정법 위반 사태를 미연에 방지하고, 비디오물 유통으로 인해 청소년이 받게 될 악영향을 미리 차단하고자 공개나 유통에 앞서 이용 연령을 분류하는 절차에 불과하다. 비디오물의 경우 청소년들이 이용할 수 없는 등급을 부여받게 되면 등급부여 당시의 시점에서는 이용 연령 제한으로 인해 그 연령에 해당하는 자들에게는 그에 대한 접근이 차단되지만, 시간이 경과하여 이용 가능한 연령이 되면, 이에 대한 접근이나 이용이 자유로워진다. 이러한 점에서 등급분류는 표현물의 공개나 유통 자체를 사전적으로 금지하여 시간이 경과하여도 이에 대한 접근이나 이용을 불가능하게 하는 사전검열과 다르다. 그러므로 이 사건 규정이 등급심사를 받지 아니한 비디오물의 유통을 금지하고 있더라도 이것은 사전검열에 해당하지 않는다.

3. 비디오물 등급분류제도는 등급분류를 받지 아니한 비디오물의 유통을 금지하여 비디오물의 등급분류제도를 정착시킴으로써 청소년들의 건전한 성장을 도모하기 위한 것으로 비디오물은 그 속성상 일단 보급된 뒤에는 효율적으로 이를 규제할 방법이 없다고 할 것이므로 불법 비디오물이 청소년들에게 미치는 악영향을

차단하기 위해서는 비디오물이 유통에 이르기 전에 사전적으로 이를 규율하는 수 밖에 없다. 한편, 등급분류를 받지 않고 지나치게 선정적이거나 폭력적인 비디오물이 유통됨으로써 청소년들이 입게 되는 악영향에 비추어 보면, 비디오물 유통업자들이 입게 되는 불이익은 수용할 수 없을 정도의 과도한 제한이라고 볼 수 없다. 그러므로 이 사건 규정은 과잉금지원칙에 위반되지 않는다.”

게임물이 의사표현 내지 의사표현의 매개체에 해당한다고 하더라도 게임물은 또한 청소년의 보호를 위하여 “등급 분류”를 한 이후에, 해당 연령 등급에게만 그 접근을 허용하고 있습니다.

즉, 게임물은 이용자의 연령에 따라 접근이 차단되어지는 의사표현 내지 의사표현의 매개물이라 할 것이므로, 이와 같이 이용자의 연령에 따라 접근을 차단하기 위해서 “연령의 확인과 본인인증”은 필요불가결한 절차라 할 것입니다.

따라서 게임물이라는 의사표현 내지 의사표현의 매개물의 특성에 비추어 볼 때 이 사건 게임법의 조항에 의한 표현의 자유 내재 알 권리의 침해는 과잉금지의 원칙에 위배되지 않는다 할 것입니다.

6. 방식의 적절성

청구인은 게임법 시행령 제8조의 3이 제시한 본인 인증 수단들이 “정보통신망을 통한 매체물 제공”이라는 환경에 비추어 비현실이거나 보편적이지 않은 해당 수단이라고 주장을 하고 있으나, 게임법 시행령은 “정보통신망을 통한 매체물”의 환경에 적합한 “본인인증 수단”을 모두 망라하고 있으며, 이 모든 “본인인증 수단”

에 의한 본인 인증이 쉽지 않은 경우 최후의 보충적인 방법으로 “대면확인”이라는 본인 인증 방법을 제시하고 있습니다.

그렇다면 게임법 시행령 제8조의 3은 본인확인 수단으로서 적절한 수단이라 할 것이고, 최후의 보충적 방법으로 “대면 확인”이라는 수단을 제시함으로써 모든 국민이 사용할 수 있는 방법을 제시하고 있다 할 것입니다.

7. 침해의 최소성

이 사건 게임법 조항은 과몰입을 방지하기 위한 조항입니다. 청구인도 인정하듯이 2009년 보건복지가족부의 발표에 의하면 우리나라 청소년들의 평균 컴퓨터게임 시간은 세계 최장 수준으로 영국의 8배에 이릅니다.

이 사건 게임법 조항의 규정하고 있는 본인 인증 및 친권자 등의 동의 확보의 무는 게임물의 이용하기 위해서 회원 가입을 할 때 최초 1회만 요구되는 의무입니다.

과몰입 방지를 위해서는 게임물 이용자의 이용시간에 대한 정보를 필요로 합니다. 그런데 게임물 이용자를 본인 인증 방식이 아닌 “아이디” 등 만으로 특정을 한다면 한 게임물 이용자가 여러 개의 “아이디”을 운용하는 경우 정보의 왜곡이 일어나게 되어, 실제로는 과몰입 상태임에도 불구하고 전혀 이를 감지할 수가 없게 됩니다. 게임물 이용자의 본인 인증은 과몰입 방지 정책을 시행하기 위한 필요 최소한의 규제라 할 것입니다.

또한 청소년이 어떤 게임들에 회원 가입을 하고자 할 때, 부모 등 친권자는 당연히 그에 대한 정보를 제공받아야 할 것입니다. 부모 등 친권자는 이 정보를 바탕으로 하여서 청소년들에게 게임물 이용에 대한 교육을 할 수가 있는 것입니다. 만일, 청소년들이 부모 등 친권자의 동의를 받지 않더라도 게임물의 회원으로 가입할 수가 있다면 이는 청소년들의 게임물 이용에 대한 정보는 게임물 관련 사업자만이 이를 독점하고 자신들의 마케팅에만 이용할 뿐이고, 부모 등 친권자는 이 정보를 교육 등에 사용할 수 없다는 이상한 결과가 초래되고 말 것입니다.

따라서 본인인증 및 친권자 등의 동의확보는 과몰입 방지 정책을 시행하기 위한 필요 최소한의 정보로서 과잉금지의 원칙에 위배되지 않는다 할 것입니다.

8. 외국인과의 차별에 대해서

이는 법률의 효력범위에 관한 문제일 뿐이고, 평등권의 문제가 아니라 할 것입니다. 우리나라의 법률을 우리나라에 있는 우리나라 국민에게 적용하듯이 미국에 있는 미국인에게는 적용할 수가 없다고 하여서 이를 평등권에 위반된다 할 수는 없을 것이기 때문입니다.

9. 결 론

따라서 청구인의 청구는 이상에서 살핀 바와 같이 이유없으므로 기각함이 마땅하다 할 것이고, 이 사건 조항은 헌법에 위배되지 않는다 할 것입니다

첨부서류

1. 소송위임장

1부

2013. 9. .

위 의견제출인의 대리인

변호사 이종필



헌법재판소 귀 중