

『게임산업진흥법』 일부개정법률안
[조승래의원 대표발의, 의안번호: 2022418]
의견서

2019. 11.

(사) 오픈넷



대표자: 황성기

주소: [우]06650 서울시 서초구 서초대로 50길 62-9, 402 (서초동, 한림빌딩)

전화번호: 02-581-1643 팩스: 02-581-1642

1. 개정안의 요지

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(조승래의원 대표발의, 의안 번호: 2022418)은 ① 게임과몰입·중독을 게임과몰입으로 정비하고, ② 청소년이용불가 게임물 이용자의 회원가입 시에만 본인인증을 거치도록 하며, ③ 자체등급분류한 게임물이 등급거부대상 게임물등에 해당된다고 판단하는 경우 위원회는 자체등급분류사업자에게 지체없이 통보하고 그 등급분류의 시정·보완을 요구할 수 있도록 하는 내용임.

2. 현행 규정의 문제점

① 게임중독이 질병으로 분류되어야 하는지에 대한 의학계의 결론이 내려지지 않았음에도 현행법은 ‘게임중독’이라는 용어를 사용하여 게임사용의 위축효과를 가져오고 있음. 이와 더불어 최근 세계보건기구(WHO)의 게임중독(gaming disorder) 질병코드 등록으로 인하여 게임을 통한 표현의 자유 실현에 보다 큰 위축효과가 우려됨.

② 현행법은 이용자가 게임을 이용하기 위해서 회원가입을 하게 될 경우 실명·연령 확인 및 범용 공인인증서, 아이핀(I-pin), 휴대폰 등 제한된 인증수단만을 이용한 본인인증을 거치도록 의무화하고 있어 익명으로 게임을 할 수 없도록 하여 익명 표현의 자유를 침해하고, 게임업체와 사용자들의 인증기술 선택권을 박탈하며, 모든 게임 사용자의 정보 수집을 강제하여 과도한 개인정보수집 및 이에 따른 개인정보보호의 문제가 있음.

③ 사행성게임물에 대한 등급분류거부제도가 헌법 제21조 제2항에서 금지하는 ‘사전검열’에 해당하는지에 관한 논란이 있고, 청소년 이용불가 등급 게임물에 대한 자체등급분류 제외는 청소년유해물 매체별 심의형태가 사전심의 또는 사후심으로 달라져 형평성의 문제가 있다는 등의 지적을 받아옴.¹⁾

3. 본 개정안은 게임산업진흥에 관한 법률의 위헌성을 감소시키고 표현의 자유를 보다 보호할 수 있도록 하는 내용임

① 본 개정안은 의학적 뒷받침이 부족한 ‘게임중독’이라는 용어를 삭제하고 ‘게임과몰입’이라는 용어만을 사용하여 게임이용에 대한 부정적 평가를 자제하고 게임을 통한 표현의 자유 실현을 정당한 표현의 수단 중 하나로 인정받을 수 있도록 하는 데 기여함.

② 청소년이용불가 게임물 이용자의 회원가입시에만 본인인증을 하도록 하여 게임 이용자의 개인정보를 최소한의 범위에서 수집하고, 전체 게임물 이용자의 실명을 확인하지 않도록 하여 익명표현의 자유를 보호함.

③ 게임물이 등급거부대상 게임물등이라도 사안이 경미한 경우 문화체육관광부장관의 요청 또는 직권으로 등급분류 결정을 하거나 자체등급분류사업자의 등급분류 결정을 취소하기 전에 자체등급분류사업자가 이를 시정할 수 있도록 하여 자체등급분류사업자에게 보다 침익적이지 않은 방법으로 문제해결의 기회를 줌.

본 개정안은 게임산업진흥에 관한 법률의 위헌성을 감소시키고 표현의 자유를 보다 보호할 수 있도록 할 것으로 보임. <끝>

1) 문기탁, “게임물 등급분류의 문제점과 법적 과제”, (전북대학교 법학연구소, 법학연구 통권 제54집, 2017).