



제 428회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등 >
■ 강대식의원 대표발의(의안번호 제2211564호)

2025. 8.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등	2
※ 참고자료	8

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 강대식의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2025. 7. 18.

다. 회 부 일 : 2025. 7. 21.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증, 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보 등의 조치를 하도록 규정하고 있음.

그런데 현행법은 게임의 이용 등급과 관계없이 모든 게임 이용자에게 본인 인증을 요구하고 있으며, 청소년의 경우에는 법정대리인의 동의를 받아야하므로 사행성·선정성·폭력성이 배제된 전체이용가 게임까지 동일한 수준의 규제를 적용하는 것은 과도하다는 지적이 있음.

이에 전체이용가 게임물에 대하여 본인 인증 및 청소년의 회원가입 시 법정대리인의 동의 의무를 면제하고 문화체육관광부장관은 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자 간의 자율 규제 기구 설립을 지원할 수 있도록 함으로써 게임물 이용자의 접근성을 개선하고 게임산업의 발전을 도모하려는 것임(안 제12조의3).

Ⅲ. 검토의견

1. 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등(안 제12조의3 등)

가. 개정안 요지

- 전체이용가 게임물에 대하여 본인인증 의무, 법정대리인 동의 의무를 면제함(안 제12조의3제1항).
- 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자 간의 자율 규제 기구 설립 지원 근거를 마련함(안 제12조의3제8항 신설).

나. 개정안 조문대비표

현 행	개 정 안
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	제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방 조치”라 한다)를 하여야 한다. 1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증 <단서 신설> 2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보 3. ~ 7. (생략) ② ~ ⑦ (생략) <신설>	----- ----- ----- --. 1. ----- ----- <u>인증. 다만, 본인 인증의 경우에는 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물은 제외한다.</u> 2. ----- -----확보 <u>(제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물의 경우는 제외한다)</u> 3. ~ 7. (현행과 같음) ② ~ ⑦ (현행과 같음) <u>⑧ 문화체육관광부장관은 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자간의 자율 규제 기구 설립을 지원할 수 있다.</u>
--	---

다. 검토사항

- 현행법은 게임물관련 사업자에게 모든 등급(전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년이용불가)의 게임물에 대하여 본인인증

실시 의무 및 법정대리인 동의 확보 의무를 부여하고 있음.

- 현행법은 과도한 게임물 이용 방지를 위해 정보통신망을 통하여 공중에게 제공되는 게임에 한하여 게임물 관련사업자가 ‘게임과몰입 예방조치’를 하도록 규정하고 있음.¹⁾
- 현행법에 따라 게임물 관련사업자가 해야 하는 ‘게임과몰입 예방조치’²⁾는 ① 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증(제1호), ② 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보(제2호), ③ 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법 및 게임물 이용시간 등 제한

1) 현행법 시행령에서 대회·전시용, 교육·종교·공익홍보용 및 시험용 게임물과 영상, 방송통신 및 정보서비스업종의 중소기업이 제공하는 게임물은 예방조치 대상에서 제외하고 있음.

「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ①법 제12조의3 제1항에 따른 예방조치 대상이 되는 게임물은 다음 각 호의 기기에서 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 말한다. 이하 같다)을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물로 한다.

1. 법 제25조 제1항 제4호의 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기
2. 컴퓨터(「이동통신단말장치 유통구조 개선에 관한 법률」에 따른 이동통신단말장치에 구동되는 것과 같은 종류의 운영시스템을 사용하는 단말장치는 제외한다)

② 제1항에도 불구하고 다음 각 호의 게임물은 법 제12조의3 제1항에 따른 예방조치 대상에서 제외한다.

1. 법 제21조 제1항 제1호부터 제4호까지의 게임물
2. 「중소기업기본법」 제2조 제1항에 따른 중소기업(이하 “중소기업”이라 한다) 중 영상, 방송통신 및 정보서비스업종의 중소기업이 제공하는 게임물(전년도 연간 매출액이 50억원 이상인 중소기업이 제공하는 게임물은 법 제12조의3 제1항 제3호부터 제7호까지에서 규정한 예방조치 대상으로 한정하여 제외한다)

3. 무료로 제공되는 게임물로서 이용자의 개인정보를 수집·이용하지 않는 게임물

2) 「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.

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
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

(제3호), ④ 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지(제4호), ⑤ 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시(제5호), ⑥ 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시(제6호) 등으로 제1호에 따른 본인 인증의 방법은 시행령³⁾에 구체적으로 규정되어 있음.

○ 그러나 연령과 무관하게 즐길 수 있는 전체이용가 게임⁴⁾에 대해서까지 본인 인증을 의무화하는 것은 과도한 규제로 여겨질 수 있고, 본인 인증을 할 수 있는 수단(아이핀, 휴대전화 및 인증서 등) 중 아이핀은 그 활용이 적어 휴대전화가 현재 실질적인 본인확인 수단으로 이용됨을 고려할 때 본인 명의의 휴대전화 없는 청소년은 온라인 게임 이용에 불편을 겪을 수 있으며, 회원가입시 요구되는 본인인증 및 법정대리인의 동의는 영화나 OTT 등 다른 관련 산업에는 없는 의무규정이라는 점에서 형평성에 맞지 않는 측면이 있음.

○ 개정안은 게임물 회원가입시 전체이용가 게임물은 본인 인증 의무를 면제하고, 전체이용가 게임물에 청소년이 회원가입 시

3) 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ③ 게임물 관련사업자(법 제12조의3 제1항에 따른 게임물 관련사업자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 법 제12조의3 제1항 제1호에 따라 게임물 이용자의 회원가입 시 「전자서명법」 제2조 제8호에 따른 전자서명인증사업자, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인 등을 통하여 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하여야 한다.

4) 현행법 제21조제1항에 따라 게임물의 등급은 전체이용가(제1호), 12세 이상 이용가(제2호), 15세 이상 이용가(제3호), 청소년이용불가(제4호)로 구분됨.

친권자 등 법정대리인의 동의 의무를 면제하는 한편, 청소년의 게임과몰입 예방 목적의 게임물 관련 사업자 간의 자율 규제 기구 설립을 문화체육관광부장관이 지원할 수 있도록 하려는 것임. 전체이용가 게임은 ‘누구나 이용할 수 있는 게임물’을 의미한다는 점에서, 핸드폰, 공인인증서, 아이핀, 신용카드 등 본인 인증 수단의 확보가 어려운 청소년의 전체이용가 게임물 이용 편의를 제고하고, 불합리하거나 실효성 낮은 규제 개선을 통해 관련 산업을 활성화 하는 한편, 게임과몰입 예방 목적의 자율 규제 기구 설립을 지원하도록 함으로써 청소년보호체계를 마련하려는 것으로 그 개정 취지에 공감할 수 있다고 보임.

○ 다만, **문화체육관광부**는 다음과 같은 이유로 개정안에 대한 일부 수용 또는 신중 검토 의견임을 개정안 심사시 고려할 필요가 있어 보임.

- 첫째, 현행법에 따라 게임물 관련사업자는 ‘전체이용가 게임물을 이용하는 청소년 이용자’에 대한 과몰입 예방조치로 게임물 이용내역(게임물 기본정보, 이용시간, 결제정보 등)을 청소년 본인 및 법정대리인에 대하여 고지하도록 의무화 하고 있는바, 개정안에 따라 전체이용가 게임물에 대해 본인 인증 및 법정대리인 동의 확보 의무를 면제하여 이용자가 청소년인지 여부를 파악하기 어렵게 되는 경우 사업자가 청소년 이용자에 대한 과몰입 예방조치로 규정된 위 법적 의무사항을 제대로

이행하지 못할 우려가 있으므로, 전체이용가 게임에 한하여 본인인증 실시 의무를 면제하는 부분에는 동의하나, 법정대리인 동의 확보 의무는 존치할 필요가 있다는 의견임.

- 둘째, 청소년 게임과몰입 예방을 위한 관련사업자 간의 자율 규제 기구 설립은 해당 기구의 역할과 기능 구성, 규제 범위가 명확하지 않고 이에 대한 설립 필요성 등에 대하여 관련 업계 및 정책적·사회적 논의가 충분히 진행된 이후 지원 근거 마련이 필요하다는 의견임.

○ 한국게임산업협회에서는 자율규제 기구의 효과적인 운영을 위하여 설립 뿐 아니라 활동까지 지원할 필요가 있다는 의견을 제출하였음. 5)

○ 한편 개정안과 유사한 내용의 두 건의 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 법률안」(의안번호 제2208363호 김성원의원 대표발의, 의안번호 제2210312호, 민형배의원 대표발의)이 우리 위원회에 회부되어 있으므로 함께 논의할 필요가 있음.

문 의 처
02)6788-5376

5) [참고1] 참조

협회명	의견 주요내용
한국게임산업협회	• 효과적인 기구 운영을 위하여 자율규제 기구의 설립 뿐만 아니라 활동 지원까지로 확대 - 다른 자율규제 기구가 설치된 법제(「정보통신망의 이용촉진 및 정보보호에 관한 법률*」 등)에서는 활동에 대한 지원을 실시하고 있는 바, 자율규제기구로 지원범위를 설립에서 활동까지 확대 * 한국인터넷자율정책기구(KISO)는 네이버, 카카오 등 주요 인터넷 기업들이 출자하여 설립한 자율규제기구로서 정보통신망법 제44조의4(자율규제)에 근거하여 자율적으로 행동강령을 정하고 시행하고 있음

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제44조의4(자율규제) ① 정보통신서비스 제공자단체는 이용자를 보호하고 안전하며 신뢰할 수 있는 정보통신서비스를 제공하기 위하여 정보통신서비스 제공자 행동강령을 정하여 시행할 수 있다.

② 정보통신서비스 제공자단체는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보가 정보통신망에 유통되지 아니하도록 모니터링 등 자율규제 가이드라인을 정하여 시행할 수 있다.

1. 청소년유해정보

2. 제44조의7에 따른 불법정보

③ 정부는 제2항 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보의 효과적인 유통 방지를 위하여 필요한 경우 정보통신서비스 제공자단체에 자율규제 가이드라인의 개선·보완을 권고할 수 있다.

④ 정부는 제1항 및 제2항에 따른 정보통신서비스 제공자단체의 자율규제를 위한 활동을 지원할 수 있다.

【해외 게임 본인인증 사례】

- (미국·일본) 청소년이용불가 게임에 한하여 이용자의 성인 여부 선택 필요
- (독일) 청소년이용불가 게임에 한하여 신용카드, 신분증 등을 통한 성인 확인
- (중국) 모든 게임이용자의 본인인증 필요

※ (해외 자율규제기구 현황) 미국(ESRB, 오락소프트웨어 등급 위원회), 유럽(PEGI, 범유럽 게임 정보), 일본(CERO, 컴퓨터 오락 등급 기구) 등 주요국은 자율규제기구가 설립되어 운영 중임

⇒ 다만, 상기 자율규제기구는 게임물 등급분류를 주 목적으로 설립·운영되는 자율기구이며, 게임과몰입 예방을 주 목적으로 자율규제기관 설립·운영 사례는 없음