



제 428회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등 >
■ 민형배의원 대표발의(의안번호 제2210312호)

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	9

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 민형배의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2025. 5. 1.

다. 회 부 일 : 2025. 5. 2.

II. 제안이유 및 주요내용

전체이용가 게임물 회원가입시 요구되는 본인인증 및 법정대리인 동의 의무를 면제하여 청소년의 게임 문화 향유권을 보장하고 게임산업 경쟁력을 높이하고자 합니다.

현행법은 청소년이 휴대전화, 아이핀 등 본인 명의의 인증 수단이 없는 경우 등급분류상 전체이용가 게임물임에도 PC 게임에 회원가입조차 할 수 없습니다. 또 회원가입시 요구되는 본인인증 및 법정대리인 동의는 영화나 OTT 등 타 산업에는 없는 의무규정으로 형평성에 맞지 않습니다.

이에 전체이용가 게임물의 경우, 본인인증과 법정대리인 동의 의무를 면제하고자 합니다. 또, 게임제작업자 및 배급업자의 청소년보호책임자 지정을 통해 청소년 유해 정보를 차단, 관리하는 등 체계적으로 청소년을 보호하고자 합니다(안 제12조의3 등).

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 제12조의3).
- 게임제작업자 또는 게임배급업자는 청소년보호책임자를 지정하
여야 함(안 제15조 신설).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
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 게임	제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

물 이용 방지 조치(이하 “예방 조치”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. ~ 7. (생략)

② ~ ⑦ (생략)

<신설>

--.

1. 게임물(제21조제2항제2호부터 제4호까지의 게임물을 말한다) 이용을 위한-----

2. 청소년의 게임물(제21조제2항제2호부터 제3호까지의 게임물을 말한다) 이용을 위한-----

3. ~ 7. (현행과 같음)

② ~ ⑦ (현행과 같음)

제15조(청소년보호책임자의 지정 등) ① 게임제작업 또는 게임 배급업을 영위하는 자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제42조의3에 따라 게임물 내에서 유통되는 음란·폭력정보 등 청소년에게 해로운 정보(이하 “청소년유해정보”라 한다)로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년보호책

	<u>임자(이하 “청소년보호책임자”라 한다)를 지정하여야 한다.</u> <u>② 청소년보호책임자는 해당 사업자의 임원 또는 청소년 보호와 관련된 업무를 담당하는 부서에 해당하는 자 중에 지정한다.</u> <u>③ 청소년보호책임자는 게임물 내 청소년유해정보를 차단·관리하고, 청소년유해정보로부터의 청소년 보호계획을 수립하는 등 청소년 보호업무를 하여야 한다.</u> <u>④ 그 밖에 청소년보호책임자의 지정에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</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 ‘게임과물입
예방조치’²⁾는 ① 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확
인 및 본인 인증(제1호), ② 청소년의 회원가입 시 친권자 등
법정대리인의 동의 확보(제2호), ③ 청소년 본인 또는 법정대
리인의 요청 시 게임물 이용방법 및 게임물 이용시간 등 제한
(제3호), ④ 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에
관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임
물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지(제4
호), ⑤ 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시(제5

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(게임과물입·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 정보서비스 업종의 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(게임과물입 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 게임과물입을 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

호), 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 친권자 등 법정대리인의 동의 의무를 면제하는 한편, 게임 제작업자·배급업자로 하여금 청소년보호책임자를 지정하도록 하려는 것임. 전체이용가 게임은 ‘누구나 이용할 수 있는 게임물’을 의미한다는 점에서, 핸드폰, 공인인증서, 아이핀, 신용카드 등 본

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.

인 인증 수단의 확보가 어려운 청소년의 전체이용가 게임물 이용 편의를 제고하고, 불합리하거나 실효성 낮은 규제 개선을 통해 관련 산업을 활성화 하는 한편, 청소년보호책임자 지정을 통해 청소년보호체계를 마련하려는 것으로 그 개정 취지에 공감할 수 있다고 보임.

○ 다만, **문화체육관광부**는 다음과 같은 이유로 개정안에 대해서 일부 수용 및 신중검토 의견임을 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 있음.

- 둘째, 청소년보호책임자 지정 의무는 영화, 드라마, 만화 등 다른 관련 산업 분야에는 존재하지 않는 의무규정으로 산업간 형평성 저해 우려가 있으며, 현행법상 게임물 등급분류제도는

유해표현, 사행행위 모사 또는 사행성 유발 정도 등에 따라 게임물의 등급을 분류하고 유통을 제한하는 바, 등급분류제도 그 자체로 관련 사업자에 대한 규제와 청소년 보호 장치 역할을 수행하고 있어 청소년보호책임자 지정의무가 이중 규제로 작용할 수 있음.

- 한국게임산업협회에서는 본인인증 및 법정대리인 동의 확보 의무 면제는 청소년의 게임문화 향유권을 보장하며, 게임물 이용자들의 권리를 폭넓게 보장한다는 점에서 그 취지가 타당하나, 청소년보호책임자 지정에 대해서는 실효성과 이중규제가 우려되며, 게임이 청소년유해매체물로 해석될 우려가 된다는 의견을 제출하였음.⁵⁾
- 한편 전체 이용가 게임물의 회원가입 시 본인 인증 의무를 면제하고, 전체이용가 게임물의 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 조치 의무를 면제하는 내용의 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 법률안」(의안번호 제2208363호, 김성원의원 대표발의)이 우리 위원회에 회부되어 있으므로 함께 논의할 필요가 있음.

문 의 처
02)6788-5376

5) [참고1] 참조

참고1

협회 및 민간업계 의견

협회명	의견 주요내용
한국게임 산업협회	• (본인인증 및 법정대리인 의무 면제)청소년의 게임문화 향유권을 보장하며, 게임물 이용자의 권리를 폭넓게 보장한다는 점에서 그 취지가 타당함 • (청소년보호책임자 지정)실효성과 이중규제가 우려되며, 게임이 청소년유해매체물로 해석될 우려 존재 - 모든 게임물은 선정성, 폭력성, 범죄 및 약물, 언어, 사행행위 모사 등에 대한 사전 등급분류를 받고 그에 따라 유통 가능 연령이 제한되는 등 청소년 보호에 필요한 규제가 충분히 작동 중이므로 청소년보호책임자 지정이 이중규제로 작용 우려 - 현행 정보통신망법상 청소년보호책임자 지정의무는 '청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 자'에 한해 부과되고 있음 - 이와 같은 제도를 게임산업에 도입할 경우 자칫 청소년이용불가 게임물이 '청소년유해매체물'로 해석될 우려가 있으며 이는 업계 이미지 훼손 및 제도적 혼란으로 이어질 수 있음 - 현재 국내 게임사업자는 자율적으로 청소년 보호정책을 수립·운영하며, 유해환경에 청소년이 노출되지 않도록 다양한 조치를 이행하고 있음 - 청소년보호책임자 지정 의무는 해외 사업자에게는 제도적·구조적으로 적용이 어려울 수 있어 실질적으로 국내 사업자에게만 일방적으로 규제 부담이 집중되어 역차별을 초래하고 공정경쟁을 저해할 수 있음 - 따라서 동 제도 도입에 대해서는 게임산업의 특성, 규제 목적을 충분히 고려하여 신중한 검토 및 재고 필요

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제42조의3(청소년 보호 책임자의 지정 등) ① 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 정보통신망의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년 보호 책임자를 지정하여야 한다.

② 청소년 보호 책임자는 해당 사업자의 임원 또는 청소년 보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자 중에서 지정한다.

③ 청소년 보호 책임자는 정보통신망의 청소년유해정보를 차단·관리하고, 청소년유해정보로부터의 청소년 보호계획을 수립하는 등 청소년 보호업무를 하여야 한다.

④ 제1항에 따른 청소년 보호 책임자의 지정에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.