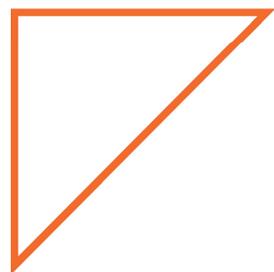


게임시간 선택제 운영 발전방안 연구

20

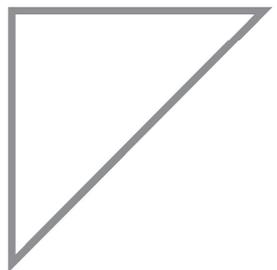
22



게임시간 선택제 운영 발전방안 연구

20

22



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “게임시간 선택제 운영 발전방안 연구”의
결과보고서로 제출합니다.

2022년 06월 28일

연구기관 : 한국콘텐츠진흥원

연구책임자 : 박종현 교수 (국민대학교 법과대학)

공동연구원 : 서종희 교수 (연세대학교 법학전문대학원)

이병찬 변호사 (법무법인 온새미로)



목 차

I. 서론	1
1. 연구의 배경	3
2. 연구의 필요성	6
3. 게임시간 선택 서비스 프로세스(안) 제시	7
4. 관련 법령	9
II. 게임시간 선택 서비스에 대한 법적 검토	13
1. 문제의 소재	15
2. 게임문화재단을 신청자의 대리인으로 설정하는 경우	16
3. 게임문화재단을 개인정보 보호법상 개인정보처리자로 보는 경우	38
4. 소결	47
III. 게임시간 선택 서비스의 구현을 위한 약관, 개인정보처리방침 및 업무협약(안) 제시 ..	49
1. 약관(안)	51
2. 개인정보처리방침(안)	61
3. 업무협약(안)	70
부록	75



표 목 차

[표 1] 국내 게임 시장 규모 및 전망(2019~2023)	3
[표 2] 게임 셧다운제와 게임시간 선택제 비교	4



그림 목 차

[그림 1] 한국행정학회 보고서의 게임시간 선택제 원스톱 서비스 구축 방안	5
[그림 2] 게임시간 선택 서비스 프로세스	6
[그림 3] KT moving 주소변경 서비스 프로세스	39



서론



20
22

I. 서 론

1. 연구의 배경

가. 연구의 배경

- 국내 게임 시장은 지속적으로 성장해 왔으며, Covid-19 사태에 따른 비대면 여가활동의 증가로 향후 더욱 성장할 것으로 전망됨.

<표 1> 국내 게임 시장 규모 및 전망(2019~2023)

(단위: 억 원, %)

구분	2019		2020		2021(E)		2022(E)		2023(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	47,058	-4.0	46,946	-0.2	45,736	-2.6
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	118,654	9.5	132,181	11.4	143,945	8.9
콘솔 게임	6,946	31.4	10,925	57.3	12,815	17.3	14,955	16.7	18,364	22.8
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,053	-9.6	2,161	5.3	2,315	7.1
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	19,456	8.3	21,441	10.2	23,478	9.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	386	5.6	592	53.4	772	30.6
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	200,422	6.1	218,275	8.9	234,611	7.5

출처: 한국콘텐츠진흥원(2021). 『2021 대한민국 게임백서』

- 우리나라는 청소년의 게임과몰입을 예방하기 위해 2011. 11. 20.부터 게임 셧다운제, 2012. 1. 22.부터 게임시간 선택제를 시행하였음.

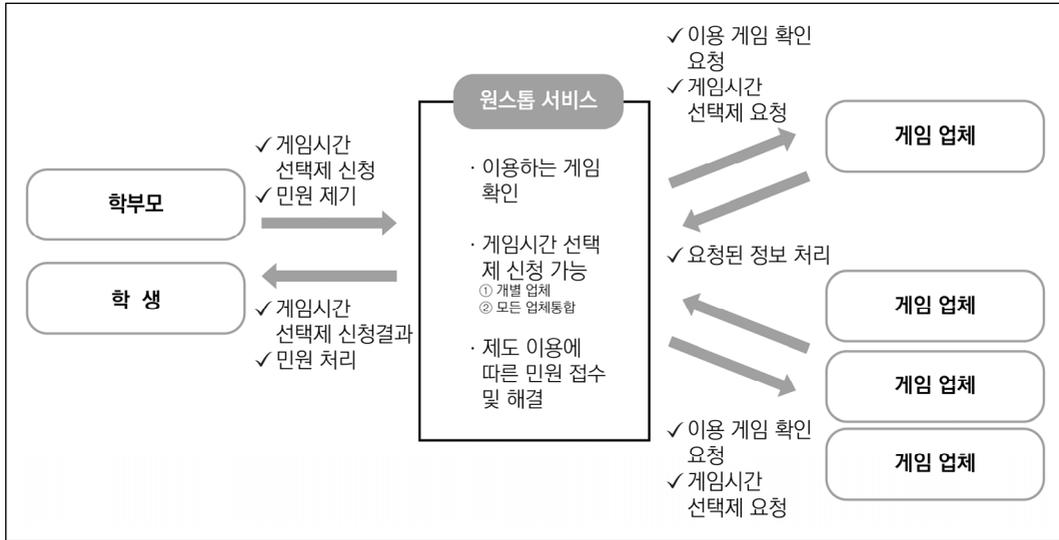
<표 2> 게임 셧다운제와 게임시간 선택제 비교

구분	게임 셧다운제(여성가족부)	게임시간 선택제(문화체육관광부)
근거법	(구) 「청소년 보호법」 제26조	「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3
주요 내용	만 16세 미만 대상 심야시간(00~06시)대 인터넷게임 제공 금지	18세 미만 본인 및 법정대리인의 요청 시 원하는 시간대로 인터넷 게임이용 시간 조절
방식	국가 일률적 적용	청소년(보호자)에게 자율권(교육권) 부여

- 16세 미만 청소년들의 인터넷 게임을 0시부터 6시까지 일률적으로 금지하는 게임 셧다운제의 경우 과잉금지의 원칙을 위반한 위헌적 규제라는 비판이 끊이지 않았으나, 헌법재판소가 2014. 4. 24. 합헌 결정을 내리면서 논란이 일단락되었음(2011헌마659 등).
- 하지만 2021. 6. “마인크래프트 미성년자 이용 불가 사태” 를 계기로 논란이 다시 불거지면서, 2022. 1. 1. 결국 게임 셧다운제가 폐지됨.
- 게임 셧다운제가 폐지되면서 게임시간 선택제를 효율적으로 운영하여야 할 필요성이 대두됨.
- 현재 게임시간 선택제는 온라인 게임에 적용되고 있으며, 연매출 800억 원을 초과하는 기업은 필수적으로 준수하여야 함).
- 게임시간 선택제는 청소년이나 청소년의 법정대리인이 게임사이트를 방문하여 게시판 안내에 따라 게임 시간을 선택하면, 게임사에서 신청인이 선택한 시간에만 게임을 제공하고 방식으로 운영되고 있음.
 - 게임 이용 역시 법률상 계약행위인 만큼 당사자별(게임업체) 신청이 필수
 - 본인인증이 가능한 청소년의 경우 전화로도 신청이 가능하지만 법정대리인의 경우에는 전화 신청 불가

1) 게임시간 선택제에 해당되지 않는 경우는 게임산업법 제8조의3제1항 각 호에 해당하는 경우로 다음과 같음. 게임산업법 제21조제1항제1호부터 제4호에 해당하는 게임, 셧다운제 적용 제외 게임물, 연매출 800억 이하 중소기업 제공 게임물.

- 신청의 불편함과 제도 운영의 구심점 부재를 이유로 선행연구에서는 게임시간 선택제의 효율적 운영 및 내실화를 위해 게임시간 선택제의 신청 및 운영을 통합적으로 관리하는 방안을 제시함(한국행정학회, 게임시간 선택제 운영 내실화 방안, 2021).



[그림 1] 게임시간 선택제 원스톱 서비스 구축 방안(게임시간 선택제 운영 내실화방안 한국행정학회)

- 본 연구는 선행 연구의 통합적으로 관리하는 방안 제시(안)에 따라 게임시간 선택제의 발전적인 운영 방안을 마련하고자 함.

나. 연구 목적

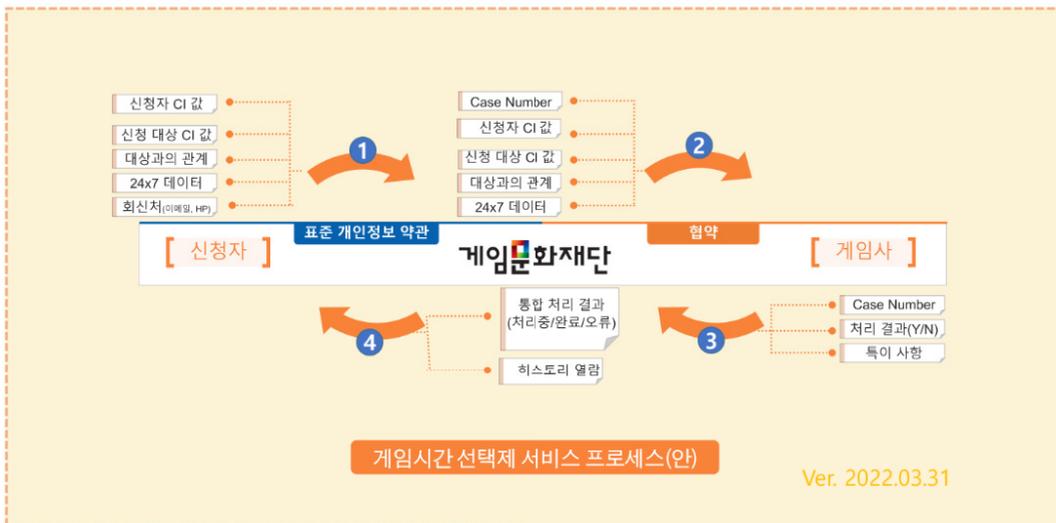
- 국가에 의한 강제적 규제가 아닌 가정 내 자율적 조율을 통한 건강한 게임 활동 지원을 위한 게임시간 선택제의 효율적 발전방안 마련
- 게임시간 선택 서비스 프로세스(안) 제시, 일괄 신청 서비스 도입 고려사항에 대한 법적 검토
- 게임시간 선택 서비스의 구현을 위한 약관, 개인정보처리방침 및 업무협약(안) 제시

2. 연구 필요성

- 한 번의 신청으로 여러 게임회사에 신청할 수 있도록 기준을 정하기 위해 각 게임사별 신청 방법 분석 필요함.
- 게임문화재단이 게임시간 선택 서비스를 제공하기 위해서는 다음과 같은 정보를 수집·이용하고, 이를 게임회사에 전달할 필요가 있음.
 - 정당한 신청권자에 의한 신청인지 여부를 확인하기 위하여 신청자의 CI를 수집(1단계)
 - 신청대상을 특정하기 위하여 신청대상의 CI를 수집(1단계)
 - 각 게임회사가 신청에 따라 게임 이용시간을 제한할 수 있도록 신청자 및 신청대상의 CI를 게임회사에 전달(2단계)
- 게임시간 선택 서비스 프로세스에서 각 단계별로 이루어지는 개인정보의 이전이 현행 법체계에 비추어 문제가 없는지 검토할 필요가 있음.
- 특히 일련의 개인정보 처리과정에서 게임문화재단을 개인정보 보호법상 각종 의무를 부담하는 개인정보처리자로 보아야 하는지, 아니면 그와 같은 의무에서 비교적 자유로운 대리인으로 보아야 하는지에 따라 게임시간 선택 서비스 프로세스에 대한 법적 검토의 내용이 달라질 수 있음.
- 게임문화재단이 게임시간 선택 서비스를 제공함에 있어 개인정보 보호법을 준수하고 있는지 여부를 판단하기 위하여 다음과 같은 점을 검토할 필요가 있음.
 - 게임문화재단이 필요한 최소한의 개인정보만을 수집하고 있는지
 - 게임문화재단이 개인정보를 수집·이용하기 위하여 필요한 조건은 무엇인지
 - 게임문화재단이 게임회사에 개인정보를 전달함에 있어 준수하여야 할 조건은 무엇인지
- 게임시간 선택 서비스의 법률적 문제를 해소하기 위해서는 신청단계(1단계)에서 표준약관 및 개인정보처리방침이 마련될 필요가 있으며, 전달단계(2단계)에서는 업무협약이 마련될 필요가 있으므로, 이에 대한 방안을 마련할 필요가 있음.

3. 게임시간 선택 서비스 프로세스(안) 제시

- [그림1]의 게임시간 선택제 운영 내실화 방안 연구보고서의 시스템 구축(안)을 보완하여, 게임시간 선택 서비스 프로세스(안)을 작성 함.
- 현재, 게임시간 선택제를 운영하는 온라인 게임사는 대부분 회원가입 및 게임시간 선택제 신청시 부모와 자녀의 본인인증 절차를 통해 CI값을 이용하고 있음. 단, 일부 게임사는 회원가입시 이메일을 확인하여 DI값을 사용하거나, 게임시간 선택제 신청시 가족관계 증명서 등 서류 인증을 하거나 고객센터를 별도문의를 통해 받고 있고 있음.
- 그 결과 게임문화재단 플랫폼에서 신청하여, 게임사에서 전달되는 개인정보의 양을 최소화하여 정보를 전달하기 위해서는 게임문화재단은 온라인에서 개인 식별을 위해 사용하는 CI²⁾와 게임 이용 시간을 선택한 결과를 수집하여 전달하고, 히스토리 확인을 위해 게임사가 게임문화 재단에 제공하는 정보는 최소화하여 아래와 같은 게임시간 선택 서비스(안) 프로세스를 도식화하였음.



[그림 2] 게임시간 선택 서비스 프로세스

2) CI(Connectiong Information) 연계정보, 주민등록번호와 1:1매칭으로 생성, 개인에게 부여되는 고유한 번호로 현재 각 게임회사 들은 CI 혹은 DI를 사용하고 있음. DI(Duplication Information)는 중복정보, 혹은 중복확인 정보로 서비스 내 해당 정보를 통해 1사람이 여러 명의로 여러 개의 계정을 만들고 악용하는 것을 막을 수 있는 정보, 서비스 마다 다른 DI를 연계하여 확인하려면 CI정보를 사용해야 함

- 게임시간 선택 서비스(안)는 ① 서비스 신청자가 게임문화재단에 의해 운영되는 플랫폼에서 신청자 및 신청대상에 대한 본인인증을 거친 다음 대상과의 관계(예를 들어, 본인 혹은 부, 모 등), 각 요일별 게임 이용시간, 추후 처리 회신에 필요한 이메일 주소 및 전화번호를 입력하면(1단계), ② 게임문화재단에서는 본인확인 과정에서 획득된 신청자 및 신청대상의 CI와 두 사람 사이의 관계, 각 요일별 게임 이용시간을 임의로 부여된 Case Number에 묶어 게임사에 전송하고(2단계), ③ 게임사에서는 이러한 요청을 처리한 후 처리결과(Y/N)를 게임문화재단에 송부하며(3단계), ④ 게임문화재단에서는 플랫폼을 통해 신청자에게 처리결과를 고지하는 절차를 예정하고 있음(4단계)
- 서류 인증 혹은 게시판 이용 등의 경우에 수에 대비하기 위하여, 별도의 CS센터(콜센터)를 운영하는 것이 필요하다고 판단 됨.

4. 관련 법령

게임시간 선택제 서비스 운영의 쟁점이 되는 법적 검토는 다음 II장에서 설명함

○ <게임산업 진흥에 관한 법률(이하 “게임법”)>

제12조의3(게임과몰입·중독 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 게임과몰입과 중독을 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
- ③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

○ <게임법 시행령>

제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)

① 법 제12조의3제1항에 따른 예방조치 대상이 되는 게임물은 다음 각 호의 게임물을 제외한 게임물로 한다.

1. 법 제21조제1항제1호부터 제4호까지의 게임물
2. 「청소년보호법」 제10659호 부칙 제1조 단서에 따라 심야시간대 제공시간이 제한되지 않는 게임물 및 같은 법 제23조제2항에 따른 평가 및 조치 결과 심야시간대 인터넷게임의 제공시간을 제한하지 않는 것으로 고시된 게임물
3. 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업으로서 영상, 방송통신 및 정보서비스업종의 중소기업이 제공하는 게임물

② 제1항제3호에도 불구하고 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업으로서 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업 중 연 매출액이 50억 원 이상인 중소기업이 제공하는 게임물의 경우에는 법 제12조의3제1항제1호 및 제2호의 예방조치를 하여야 한다.

③ 게임물 관련사업자(법 제12조의3제1항에 따른 게임물 관련사업자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 법 제12조의3제1항제1호에 따라 게임물 이용자의 회원가입 시 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 전자서명인증사업자, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인 등을 통하여 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하여야 한다.

④ 게임물 관련사업자는 법 제12조의3제1항제2호에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 법정대리인의 동의를 받아야 한다.

1. 법 제12조의3제1항에 따른 정보통신망에 동의 내용을 게재하고 법정대리인이 동의 여부를 표시하도록 하는 방법
 2. 동의 내용이 적힌 서면을 법정대리인에게 직접 발급하거나 우편 또는 팩스를 통하여 전달하고 법정대리인이 동의 내용에 대하여 서명하거나 날인한 후 제출하도록 하는 방법
 3. 동의 내용이 적힌 전자우편을 발송하여 법정대리인으로부터 동의의 의사표시가 적힌 전자우편을 전송받는 방법
 4. 전화를 통하여 동의 내용을 법정대리인에게 알리고 동의를 받거나 인터넷주소 등 동의 내용을 확인할 수 있는 방법을 안내하고 재차 전화를 통하여 동의를 받는 방법
- ⑤ 법 제12조의3제1항제3호에 따른 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등의 제한은 특정 시간이나 기간을 정하여 제한할 수 있는 서비스 또는 프로그램을 제공하는 방법으로 한다.

○ <개인정보 보호법>

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “개인정보”란 살아 있는 개인에 관한 정보로서 성명, 주민등록번호 및 영상 등을 통하여 개인을 알아볼 수 있는 정보(해당 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없더라도 다른 정보와 쉽게 결합하여 알아볼 수 있는 것을 포함한다)를 말한다.

제15조(개인정보의 수집·이용)

① 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 개인정보를 수집할 수 있으며 그 수집 목적의 범위에서 이용할 수 있다.

1. 정보주체의 동의를 받은 경우
2. 법률에 특별한 규정이 있거나 법령상 의무를 준수하기 위하여 불가피한 경우
3. 공공기관이 법령 등에서 정하는 소관 업무의 수행을 위하여 불가피한 경우
4. 정보주체와의 계약의 체결 및 이행을 위하여 불가피하게 필요한 경우
5. 정보주체 또는 그 법정대리인이 의사표시를 할 수 없는 상태에 있거나 주소불명 등으로 사전 동의를 받을 수 없는 경우로서 명백히 정보주체 또는 제3자의 급박한 생명, 신체, 재산의 이익을 위하여 필요하다고 인정되는 경우
6. 개인정보처리자의 정당한 이익을 달성하기 위하여 필요한 경우로서 명백하게 정보주체의 권리보다 우선하는 경우. 이 경우 개인정보처리자의 정당한 이익과 상당한 관련이 있고 합리적인 범위를 초과하지 아니하는 경우에 한한다.

제17조(개인정보의 제공)

① 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당되는 경우에는 정보주체의 개인정보를 제3자에게 제공(공유를 포함한다. 이하 같다)할 수 있다.

1. 정보주체의 동의를 받은 경우
2. 제15조 제1항 제2호·제3호 및 제5호에 따라 개인정보를 수집한 목적 범위에서 개인정보를 제공하는 경우

제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공 제한)

① 개인정보처리자는 개인정보를 제15조 제1항에 따른 범위를 초과하여 이용하거나 제17조 제1항 및 제3항에 따른 범위를 초과하여 제3자에게 제공하여서는 아니 된다.

② 제1항에도 불구하고 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 정보주체 또는 제3자의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있을 때를 제외하고는 개인정보를 목적 외의 용도로 이용하거나 이를 제3자에게 제공할 수 있다. 다만, 제5호부터 제9호까지의 경우는 공공기관의 경우로 한정한다.

1. 정보주체로부터 별도의 동의를 받은 경우
2. 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우

3. 정보주체 또는 그 법정대리인이 의사표시를 할 수 없는 상태에 있거나 주소불명 등으로 사전 동의를 받을 수 없는 경우로서 명백히 정보주체 또는 제3자의 급박한 생명, 신체, 재산의 이익을 위하여 필요하다고 인정되는 경우
4. 통계작성 및 학술연구 등의 목적을 위하여 필요한 경우로서 특정 개인을 알아볼 수 없는 형태로 개인정보를 제공하는 경우

제23조(민감정보의 처리 제한)

- ① 개인정보처리자는 사상·신념, 노동조합·정당의 가입·탈퇴, 정치적 견해, 건강, 성생활 등에 관한 정보, 그 밖에 정보주체의 사생활을 현저히 침해할 우려가 있는 개인 정보로서 대통령령으로 정하는 정보(이하 “민감정보”라 한다)를 처리하여서는 아니 된다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
 1. 정보주체에게 제15조 제2항 각 호 또는 제17조 제2항 각 호의 사항을 알리고 다른 개인정보의 처리에 대한 동의와 별도로 동의를 받은 경우
 2. 법령에서 민감정보의 처리를 요구하거나 허용하는 경우

제24조(고유식별정보의 처리 제한)

- ① 개인정보처리자는 다음 각 호의 경우를 제외하고는 법령에 따라 개인을 고유하게 구별하기 위하여 부여된 식별정보로서 대통령령으로 정하는 정보(이하 “고유식별정보”라 한다)를 처리할 수 없다.
 1. 정보주체에게 제15조 제2항 각 호 또는 제17조 제2항 각 호의 사항을 알리고 다른 개인정보의 처리에 대한 동의와 별도로 동의를 받은 경우
 2. 법령에서 구체적으로 고유식별정보의 처리를 요구하거나 허용하는 경우

제24조의2(주민등록번호 처리의 제한)

- ① 제24조 제1항에도 불구하고 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우를 제외하고는 주민등록번호를 처리할 수 없다.
 1. 법률·대통령령·국회규칙·대법원규칙·헌법재판소규칙·중앙선거관리위원회규칙 및 감사원규칙에서 구체적으로 주민등록번호의 처리를 요구하거나 허용한 경우
 2. 정보주체 또는 제3자의 급박한 생명, 신체, 재산의 이익을 위하여 명백히 필요하다고 인정되는 경우
 3. 제1호 및 제2호에 준하여 주민등록번호 처리가 불가피한 경우로서 행정안전부령으로 정하는 경우

II

게임시간 선택 서비스에 대한 법적 검토

20
22

Ⅱ. 게임시간 선택 서비스에 대한 법적 검토

1. 문제의 소재

- 게임시간 선택 서비스와 관련하여 신청자와 게임문화재단 사이에 체결되는 이용약관과 게임문화재단과 게임회사 사이에 체결되는 협약의 내용에 따라 각 당사자의 관계(신청자와 게임문화재단, 게임문화재단과 게임회사)가 달라짐.
- 신청자와 게임문화재단, 게임회사의 관계를 어떻게 설정하느냐에 따라 “게임문화재단이 개인정보 보호법상의 개인정보처리자에 해당하는지 여부” 및 “게임문화재단이 게임회사에 개인정보를 제공하는 행위가 ‘제3자 제공’에 해당하는지 ‘처리위탁’에 해당하는지 여부”가 달라지므로, 각 경우의 법률적 쟁점에 대하여 살펴볼 필요가 있음.

2. 게임문화재단을 신청자의 대리인으로 설정하는 경우

- 개인정보처리자의 범위를 넓게 해석하여 정보주체를 보호하려는 해석론이 유력하기 때문에 게임문화재단이 개인정보처리자로 판단될 가능성이 높으나, ‘개인정보처리자’가 아니라 ‘개인정보를 처리하는 자’의 지위만을 인정하는 방법도 모색해 볼 수 있음.

(1) 개인정보처리자의 지위 및 의무

- 개인정보 보호법상의 수범자는 기본적으로 ‘개인정보처리자’임.
 - 먼저 “개인정보처리자”는 개인정보 보호법 제2조 제5호에서 “업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말한다.”고 규정되어 있음³⁾.
 - “개인정보파일”은 같은 조 제4호에서 “개인정보를 쉽게 검색할 수 있도록 일정한 규칙에 따라 체계적으로 배열하거나 구성한 개인정보의 집합물을 말한다.”고 규정되어 있음.
 - “개인정보”라 함은 같은 조 제1호에서 “살아 있는 개인에 관한 정보로서 성명, 주민등록번호 및 영상 등을 통하여 개인을 알아볼 수 있는 정보를 말한다.”고 규정되어 있음.
 - “처리”는 같은 조 제2호에서 “개인정보의 수집, 생성, 연계, 연동, 기록, 저장, 보유, 가공, 편집, 검색, 출력, 정정, 복구, 이용, 제공, 공개, 파기, 그 밖에 이와 유사한 행위를 말한다.”고 규정되어 있음.
 - 한편 개인정보처리자는 정보주체의 동의를 얻거나 법률에 특별한 규정이 있는 경우 등 개인정보 보호법 제15조 제1항 각 호에서 정한 경우에 한하여 개인정보를 수집할 수 있고, 개인정보 보호법 제17조 제1항 각 호에서 정한 경우에 한하여 수집한 개인정보를 제3자에게 제공할 수 있음.
-
- 3) 개인정보 보호법은 제2조 제5호, 제6호에서 공공기관 중 법인격이 없는 ‘중앙행정기관 및 그 소속 기관’ 등을 법인이나 단체, 개인과 구별되는 개인정보처리자 중 하나로 규정하고 있으면서도 양벌규정에 의하여 처벌되는 개인정보처리자로는 같은 법 제74조 제2항에서 ‘법인 또는 개인’만을 규정하고 있을 뿐이고, 법인격 없는 공공기관에 대하여도 위 양벌규정을 적용할 것인지 여부에 대하여는 명문의 규정을 두고 있지 않다. 따라서 죄형법정주의의 원칙상 ‘법인격 없는 공공기관’을 위 양벌규정에 의하여 처벌할 수 없고, 그 경우 행위자 역시 위 양벌규정으로 처벌할 수 없다고 봄이 타당하다(대법원 2021. 10. 28. 선고 2020도1942 판결 참조).

- 따라서 개인정보처리자는 개인정보 보호법 제15조 제1항에 따른 수집 범위를 초과하거나 같은 법 제17조에 따른 범위를 초과하여 개인정보를 제3자에게 제공해서는 아니되고(제18조 제1항), 다만 통계작성 및 학술연구 등의 목적을 위하여 필요한 경우로서 특정 개인을 알아볼 수 없는 형태로 개인정보를 제공하는 경우에는 제3자에게 개인정보를 제공할 수 있음(제18조 제2항 제4호).
- 또한 개인정보처리자는 정보주체의 동의를 받거나 법령에서 허용한 경우가 아닌 한 정보주체의 건강 등에 관한 민감정보나 고유식별정보를 수집, 저장, 이용, 제공하는 등으로 처리할 수 없음(제23조 제1항, 제24조 제1항).

(1) 개인정보 보호법 제19조의 '개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자'의 의미

개인정보 보호법(이하 '법'이라고 한다)은 개인정보처리자에 관한 정의 규정(제2조 제5호)을 두면서도 '개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자'에 대하여 명시적인 정의 규정을 두고 있지는 아니함.

그럼에도 불구하고 법은 개인정보를 보호하기 위한 여러 금지규정을 두면서 금지의무의 주체로 '개인정보처리자'(제17조, 제18조), '개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자'(제19조), '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'(제59조) 등을 규정하고 있고, 제71조, 제72조에서 위 각 주체에 대응하는 처벌규정을 두고 있으며, 나아가 제28조에서 개인정보처리자의 지휘·감독을 받아 개인정보를 처리하는 자로서 '개인정보취급자' 규정을 별도로 두고 있으므로, 위 각 규정 등에 대한 체계적 해석을 통하여 '개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자'의 의미를 합리적으로 새길 수 있음.

법 제17조 제1항은, "개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당되는 경우에는 정보주체의 개인정보를 제3자에게 제공할 수 있다."고 하면서, '제공'의 태양에 '공유'를 포함한다고 규정하고 있어, 개인정보처리자가 그 정보를 공유할 정도로 밀접한 관계에 있는 자도 제3자에서 제외하지 않고 개인정보를 제공받은 자에 포함시키고 있음.

또한, 개인정보를 제3자에게 제공할 수 있는 경우로서 제1호에서 "정보주체의 동의를 받은 경우"를, 그 제2호에서 "제15조 제1항 제2호·제3호 및 제5호 등에 따라 개인정보를 수집한 목적 범위에서 개인정보를 제공하는 경우"를 각 규정하고 있는데, 제15조 제1항 제3호는 "공공기관이 법령 등에서 정하는 소관 업무를 위하여 불가피한 경우"라고 규정하고 있으므로 공공기관이 법령 등에서 정하는 소관 업무의 수행을 위하여 개인정보를 다른 사람에게 전달하

는 행위는 개인정보의 제공에 당연히 포섭된다고 해석하는 것이 타당함.

게다가 법 제17조 제2항은 “개인정보처리자는 제1항 제1호(정보주체의 동의를 받은 경우)에 따른 동의를 받을 때에는 다음 각 호의 사항(가령, 개인정보를 제공 받는 자 등)을 정보주체에게 알려야 한다.”고 규정하면서도, 그 제1항 제2호의 경우에 대해서는 전혀 언급이 없는데, 이는 법 제17조 제1항 제2호에서 규정한 “제15조 제1항 제2호·제3호 및 제5호 등에 따라 개인정보를 수집한 목적 범위에서 개인정보를 제공하는 경우”에는 그 소관 업무 수행과 관련하여 불가피하게 정보처리자의 내부 직원 등에게 개인정보를 제공할 필요가 있거나 기타 소관업무 수행을 위해 긴급히 필요한 경우가 당연히 전제되기 때문에 법이 별도의 제한규정을 두고 있지 않은 것으로 판단됨. 즉, 개인정보처리자가 소관 업무수행과 관련하여 내부의 구성원에게 자신이 수집한 개인정보를 공개하는 경우까지 법 제17조 제1항의 ‘제공’의 태양으로 포섭하고 있는 것으로 해석됨.

요컨대 법 제19조에서 정하고 있는 “개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자”라고 함은 개인정보처리자가 아닌 자로서 개인정보처리자에 속하지 않는 제3자를 의미함. 다만 개인정보처리자의 임직원 등과 같이 개인정보처리자의 지휘·감독을 받아 개인정보를 처리하는 자는 그에 해당하지 않음.

(2) 개인정보 보호법 제28조 제1항에 규정된 ‘개인정보취급자’의 규정취지 및 의미

개인정보 보호법은 제19조의 ‘개인정보처리자로부터 개인정보를 제공받은 자’ 이외에 법 제28조에서 개인정보처리자의 지휘·감독을 받아 개인정보를 처리하는 자, 즉 ‘개인정보취급자’ 규정을 별도로 두고 있음.

그러나 위 규정은 개인정보취급자가 개인정보를 처리하는 경우 개인정보처리자에게 적절한 관리·감독 및 개인정보취급에 관한 적절한 교육의무를 부과하는 것이어서 법 제17조 제2항, 제18조 제3항, 제18조 제5항에서 규정하고 있는, 개인정보처리자가 제3자에게 개인정보를 제공하는 경우에 부담하는 의무사항과 명백히 구분됨. 따라서 법 제28조가 법 제19조의 ‘개인정보를 제공받은 자’의 범위를 제한하는 근거가 될 수 없음.

한편 법 제28조에서 정한 개인정보취급자가 개인정보를 부당하게 “이용”하는 행위에 대하여 처벌규정이 따로 마련되어 있지 않은 점과 법 제2조 제5호에서 개인정보처리자를 “업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말한다.”고 규정하고 있는 점 등을 종합하여 보면, 법에서 정한 ‘개인정보취급자’란 스스로 개인정보를 처리하는 경우가 아니라 ‘다른 사람을 통하여’ 개인정보를 처리하는 경우에 상응하는 개념으로서 자신의 의사에 따라 개인정보를 처리할 수

없고, 오로지 개인정보처리자의 지휘·감독을 받아 개인정보파일 운용에 직접 관여하는 행위를 하는 자를 의미한다고 보아야 할 것임. 예컨대 개인정보처리자인 서울특별시교육청의 개인정보파일 운용을 위하여 서울특별시교육청의 위임을 받아 그의 지휘·감독 하에 개인정보 수집이나 개인정보파일관리 등의 일을 담당하는 자가 이에 해당할 것임.

- 개인정보처리자인지 여부를 판단한 최근 판결을 살펴보면, 개인정보 업무처리자에 한 정하여 개인정보처리자를 인정하기도 함.

- (1) 이 사건 각 영상은 정보주체를 알아볼 수 있는 정보를 담고 있고, **아파트 관리소장인 피고인은 회의 등에 관한 다량의 영상 개인정보 등을 수집·생성·저장 등의 방법으로 처리하기 위하여 개인정보파일을 운용한 사람이어서 개인정보 보호법에서 정한 개인정보처리자에 해당함** (대법원 2017. 11. 9 선고 2017도9388 판결).
- (2) 법 제2조 제5호는 업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 '개인정보처리자'로 정의하고 있는데, **피고인 A가 이 사건 해임동의서에 기재된 입주자들의 개인정보를 일시적으로 보유하고 있었다고 하더라도 위 제2조 제5호 소정의 업무를 목적으로 '개인정보파일'을 '운용'하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 '개인정보처리자'의 지위에 있게 되는 것은 아님**(대법원 2016. 3. 10. 선고 2015도8766 판결).
- (3) 대통령 소속 국정원은 국내 보안정보를 수집하는 직무(이하 '국내보안정보수집직무'라 한다)를 수행하므로(국가정보원법 제2조, 제3조 제1항 제1호), 국정원은 개인정보 보호법 제2조 제5호, 제6호 가.목에 의한 공공기관으로서 개인정보처리자에 해당되고(서울고등법원 2019노220 판결), 국정원은 같은 법 제15조 제1항 제3호에 의하여 법령 등에서 정하는 소관 업무의 수행을 위하여 불가피한 경우에는 개인정보를 수집할 수 있음. 한편 국정원 원장은 국가정보원법 제15조에 의하여 국내보안정보수집직무를 수행할 때 필요한 협조와 지원을 관계 국가기관 및 공공단체의 장에게 요청할 수 있음(서울고등법원 2020. 6. 30. 선고 2019노220 판결).
- (4) 개인정보 보호법상의 개인정보처리자는 '업무를 목적'으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말하는데(제2조 제5호), 앞서 본 바와 같이 **피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자로 보기는 어려운 이상 피고인 000가 등록사무 처리 업무를 목적으로 한 개인정보처**

리자라고 보기도 어려움(서울고등법원 2016. 1. 7. 선고 2014노3727 판결)⁴⁾

- 서울고등법원 2016. 1. 7. 선고 2014노3727 판결에서 개인정보처리자인지 여부를 판단하는 법원의 태도를 구체적으로 확인하는 것이 의미있는 예시로서의 기준이 될 수 있다 판단되어 이를 관련된 부분만 발췌하여 소개하면 다음과 같음.

『피고인 000의 가족관계등록법상의 등록사무처리자 및 개인정보 보호법상의 개인정보 처리자 해당 여부』

검찰은 피고인 000가 가족관계등록법 제11조 제6항 소정의 '가족관계등록부등을 관리하는 사람 또는 등록사무를 처리하는 사람' 및 개인정보 보호법 제18조 제1, 2항 소정의 '개인정보처리자'임을 전제로 하여 이 부분 공소를 제기하고 있으므로, 우선 피고인 000가 이에 해당하는지 여부에 관해 직권으로 살핀다.

① 관련 규정

□ 가족관계의 등록 등에 관한 법률

제2조(관장)

가족관계의 발생 및 변동사항에 관한 등록과 그 증명에 관한 사무(이하 "등록사무"라 한다)는 대법원이 관장한다.

제3조(권한의 위임)

- ① 대법원장은 등록사무의 처리에 관한 권한을 시·읍·면의 장(도농복합형태의 시에 있어서 동지역에 대하여는 시장, 읍·면지역에 대하여는 읍·면장으로 한다. 이하 같다)에게 위임한다.
- ② 특별시 및 광역시와 구를 둔 시에 있어서는 이 법 중 시, 시장 또는 시의 사무소라 함은 각각 구, 구청장 또는 구의 사무소를 말한다. 다만, 광역시에 있어서 군지역에 대하여는 읍·면, 읍·면의 장 또는 읍·면의 사무소를 말한다.
- ③ 대법원장은 등록사무의 감독에 관한 권한을 시·읍·면의 사무소 소재지를 관할하는 가정법원장에게 위임한다. 다만, 가정법원지원장은 가정법원장의 명을 받아 그 관할 구역 내의 등록사무를 감독한다.

제4조(등록사무처리)

제3조에 따른 등록사무는 가족관계 발생 및 변동사항의 등록(이하 "등록"이라 한다)에 관한 신고 등을 접수하거나 수리한 신고지의 시·읍·면의 장이 처리한다.

제7조(비용의 부담)

제3조에 따라 시·읍·면의 장에게 위임된 등록사무에 드는 비용은 국가가 부담한다.

제11조(전산정보처리조직에 의한 등록사무의 처리 등)

- ① 시·읍·면의 장은 등록사무를 전산정보처리조직에 의하여 처리하여야 한다.
- ③ 가족관계등록부(이하 "등록부"라 한다)와 제2항에 따라 폐쇄한 등록부(이하 "폐쇄등록부"라 한다)는 법원행정처장이 보관·관리한다.
- ⑥ 등록부등을 관리하는 사람 또는 등록사무를 처리하는 사람은 이 법이나 그 밖의 법에서 규정하는 사유가 아닌 다른 사유로 등록부등에 기록된 등록사항에 관한 전산정보자료(이하 "등록전산정보자료"라 한다)를 이용하거나 다른 사람(법인을 포함한다)에게 자료를 제공하여서는 아니 된다.

제13조(등록전산정보자료의 이용 등)

- ① 등록전산정보자료를 이용 또는 활용하고자 하는 사람은 관계 중앙행정기관의 장의 심사를 거쳐 법원행정처장의 승인을 받아야 한다. 다만, 중앙행정기관의 장이 등록전산정보 자료를 이용하거나 활용하고자 하는 경우에는 법원행정처장과 협의하여야 한다.

제117조(벌칙)

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람은 3년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다.

- 1. 제11조제6항을 위반한 사람

□ 가족관계의 등록 등에 관한 규칙(이하 '가족관계등록규칙'이라 한다)

제3조(비용의 부담)

법 제7조에 따라 가족관계 발생과 변동사항의 등록과 그 증명에 관한 사무(이하 "등록사무"라 한다)에 드는 비용은 「보조금 관리에 관한 법률」에 따른 보조금으로 부담한다.

제7조(취임보고 등)

- ① 시·읍·면의 장이 취임하거나 퇴임 등의 사유로 그 직을 면한 때에는 즉시 감독법원(지원을 포함한다. 이하 "법원"이라 한다)에 보고하여야 한다.
- ② 시·읍·면의 장이 사고 등으로 인하여 다른 사람이 그 직무를 대리(「지방자치법」 제111조에 따라 권한을 대행하는 경우를 포함한다. 이하 같다)하는 때에는 대리의 개시 및 종료에 관한 사항을 즉시 법원에 보고하여야 한다.
- ③ 등록사무처리에 관해서 시·읍·면의 장을 대리하는 경우에는 법 제5조제1항을 준용한다.

제8조(등록사무담임자의 임면보고)

시·읍·면의 장이 소속 공무원 중에서 등록사무를 담당하는 사람(이하 "등록사무담임자"라 한다)을 임명하거나 그 직무를 면하게 한 때에는 즉시 법원에 보고하여야 한다.

제10조(시·읍·면장 등의 식별부호)

- ① 시·읍·면의 장 또는 그 직무대리자가 제7조에서 정한 취임 또는 직무대리 개시보고를 할 때에는 동시에 식별부호 사용신청을 하여 법원의 승인을 받아야 한다.
- ② 시·읍·면의 장 또는 그 직무대리자가 제7조에서 정한 퇴임 등 또는 직무대리 종료보고를 할 때에는 동시에 식별부호 사용 해지신청을 하여야 한다.
- ③ 시·읍·면의 장이 등록사무담임자 또는 그의 업무를 보조하는 사람을 임명하거나 그 직무를 면하게 한 경우에는 제1항과 제2항을 준용한다. 법 제21조제2항의 업무를 처리하는 동의 장과 그의 업무를 보조하는 사람의 경우에도 같다.

제11조(가족관계등록공무원명부)

법원은 가족관계등록공무원명부를 비치하고 제7조 또는 제8조의 보고가 있거나 법 제21조제2항의 업무를 처리하는 동의 장과 그의 업무를 보조하는 사람에게 식별부호의 사용승인을 하거나 해지를 한 때에는 그 사유를 기재하여야 한다.

□ 개인정보 보호법

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

5. "개인정보처리자"란 업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말한다.

제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공 제한)

- ① 개인정보처리자는 개인정보를 제15조 제1항에 따른 범위를 초과하여 이용하거나 제17조제1항 및 제3항에 따른 범위를 초과하여 제3자에게 제공하여서는 아니 된다.
- ② 제1항에도 불구하고 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 정보주체 또는 제3자의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있을 때를 제외하고는 개인정보를 목적 외의 용도로 이용하거나 이를 제3자에게 제공할 수 있다.

제71조(벌칙)

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

2. 제18조제1항·제2항, 제19조, 제26조제5항 또는 제27조제3항을 위반하여 개인정보를 이용하거나 제3자에게 제공한 자 및 그 사정을 알면서도 영리 또는 부정한 목적으로 개인정보를 제공받은 자

② 가족관계등록업무

가족관계등록법은 가족관계의 발생 및 변동사항에 관한 등록과 그 증명에 관한 사무(이하 '등록사무'라 한다)를 대법원이 관장하도록 규정하고 있는데(제2조), 이에 대법원장은 등록사무의 '처리'에 관한 권한은 시·읍·면의 장에게(제3조 제1항), 등록사무의 '감독'에 관한 권한은 각 관할 가정법원장에게(제3조 제3항)에게 각 위임하고, 가족관계등록부 등의 보관·관리는 법원 행정처장이 맡도록 하고 있는바(제11조 제3항), 가족관계등록법의 위 관련 규정들에 의하면, **원칙적으로 가족관계등록부 관련 업무 중 등록사무의 '처리'만이 시·읍·면의 장에게 위임되어 있음을 알 수 있는데, 이 또한 시·읍·면의 장은 가족관계등록법 제3조 제1항에 따라 위임받은 등록사무를 처리함에 있어 전산정보처리조직에 의하여야 하고(제11조 제1항), 전산정보처리된 등록자료를 이용하기 위해서는 관계 중앙행정기관의 장의 심사를 거쳐 법원행정처장의 승인을 받아야 한다(제13조 제1항).** 한편 등록사무는 원칙적으로 대법원이 관장하는 업무이므로 등록사무에 드는 비용은 국가가 부담하도록 하여(제7조), 보조금 관리에 관한 법률에 따른 보조금으로 처리하도록 하고 있다(가족관계등록규칙 제3조).

③ 서초구청의 가족관계등록업무 담당자

대법원장으로부터 가족관계등록부 관련 업무 중 등록사무의 처리를 위임받은 시·읍·면의 장은 자신의 취임 및 퇴임뿐만 아니라(가족관계등록규칙 제7조), 소속 공무원 중 등록사무를 담당하는 사람(이하 '등록사무담당자'라 한다)의 임면시 이를 즉시 감독법원에 보고하여야 하고(가족관계등록규칙 제8조), 동시에 시·읍·면의 장 자신과 등록사무담당자 및 등록사무담당자의 업무보조자에 대하여 식별부호 사용신청을 하여 감독법원에 승인을 받아야 한다(가족관계등록규칙 제10조). 시·읍·면의 장이 사고 등으로 인하여 다른 사람이 그 직무를 대리(이하 '직무대리자'라 한다)하는 때에도 마찬가지이다. 한편 감독법원은 가족관계등록공무원명부를 비치하고 가족관계등록규칙 제7조 또는 제8조의 보고가 있어 식별부호의 사용 승인을 하거나 해지를 한 때에는 그 사유를 기재하여야 한다(가족관계등록규칙 제11조).

이에 의하면, **대법원의 기관위임사무인 등록사무 처리 업무를 담당하는 사람은 시·읍·면의 장, 직무대리자, 등록사무담당자, 등록사무 업무보조자 등을 포함하여 예외 없이 전부 감독법원에 보고되어야 하고, 법원으로부터 식별부호(대법원 가족관계등록부 전산시스템에 접속할 수 있는 접속 ID 및 비밀번호 등)를 부여받아야 함을 알 수 있는바, 기록에 의하면, 서초구청의 경우 서초구청장 AAA, 가족관계등록팀장 김태희를 비롯하여 17명에게 위 식별부호가 부여되어 있을 뿐 피고인 000에게는 위 식별부호가 부여되어 있지 않은 사실이 인정되므로, 피고인 000가 가족관계 등록사무 처리 업무를 직접적으로 담당하는 사람에 포함되지 않음은 명백하다.**

④ 피고인 000의 등록사무처리자 및 개인정보처리자 해당 여부

(가) 한편 서초구청의 행정조직도에 의하면, 피고인 000가 국장으로 있던 행정지원국 산하에 총무과, 문화행정과, 홍보정책과, OK민원센터가 있고, 김태희가 팀장으로 있던 가족관계등록팀은 OK민원센터에 속해 있으므로, 등록사무담당자인 BBB의 직속상관인 피고인 000는 BBB에 대해 업무상·사실상 지휘감독 관계에 있어 피고인 000 역시 넓은 의미의 등록사무처리자에 포함된다고 해석될 여지도 있기는 하나, 등록사무는 대법원의 기관위임사무로서 일반적인 감독권한은 각 관할 가정법원장에게 위임되어 있어 가족관계등록예규 및 대법원 발간의 업무편람 등에 의해 세부적인 업무처리 지침이 정해지고, 그 업무 담당자에 대한 정기적인 교육 및 감독 또한 각 관할 가정법원이 직접 담당하는 등 등록사무에 관하여는 피고인 000에게 BBB에 대해 업무상 지휘감독 권한이 없고, BBB의 진술에 의하더라도 이 사건 조회 이전에는 등록사무와 관련하여 피고인 000를 비롯하여 서초구청 내에서 업무 지시를 받은 바가 없고, 지시가 있더라도 자신이 따르지 않는다는 것이므로, 피고인 000에게 BBB에 대한 사실상 지휘감독 권한도 없다고 할 것인바, 이러한 사정들에 비추어 보면, 피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자로 보기는 어렵다고 할 것이다.

또한 개인정보 보호법상의 개인정보처리자는 '업무를 목적'으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말하는데(제2조 제5호), 앞서 본 바와 같이 피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자로 보기는 어려운 이상 피고인 000가 등록사무 처리 업무를 목적으로 한 개인정보처리자라고 보기도 어렵다.

결국 피고인 000가 등록사무담당자인 BBB의 직속상관인 행정지원국장이었다는 사정만으로는 피고인 000가 가족관계등록법 제11조 제6항 소정의 '가족관계등록부등을 관리하는 사람 또는 등록사무를 처리하는 사람' 및 개인정보 보호법 제18조 제1, 2항 소정의 '개인정보처리자'에 해당한다고 보아 피고인 000를 위 각 법률 위반으로 인한 단독정범으로 처벌할 수는 없다고 할 것이다.

(나) 그러나 비신분범이 신분범의 범죄에 가공한 경우 비신분범에게도 신분범과 함께 공동정범의 죄책이 성립한다고 할 것인바, BBB가 가족관계등록법상의 등록사무처리자에 해당함은 명백하고, 한편 기록에 의하여 인정되는 다음과 같은 사정들, 즉 ① 피고인 000는 비록 BBB로부터 제공받아 피고인 조오영에게 전달한 아동에 대한 가족관계등록부 관련 개인정보의 내용 자체에 대해서는 다루고 있기는 하나⁵⁾, 적어도 BBB를 직접 찾아가 아동의 이름, 주민등록번호, 등록기준지가 적혀 있는 포스트잇을 건네주면서

BBB에게 아동의 가족관계등록부 조회를 요청하여 BBB로부터 취득한 아동의 가족관계 등록부 관련 개인정보를 피고인 조오영에게 전달한 사실은 자인하고 있는 점, ② BBB 역시도 '피고인 000가 자신에게 포스트잇을 건네주며 가족관계등록부 조회를 요청하였고, 이에 자신이 피고인 000의 요구에 따라 전화통화를 통하여 아동의 가족관계등록부 관련 개인정보를 피고인 000에게 제공하였다'고 진술하여 적어도 피고인 000의 요청에 따라 아동의 가족관계등록부 관련 개인정보를 제공하였다는 점에 있어서는 피고인 000와 일치된 진술을 하고 있는 점, ③ 그런데 앞서 본 바와 같이 등록사무에 관하여는 피고인 000에게 BBB에 대한 업무상 사실상 지휘감독 권한이 없다고 할 것이므로, 피고인 000가 BBB의 직속상관이라고 하더라도 가족관계등록부의 조회 지시를 할 경우에는 공문서인 업무지시서 등 정당한 절차를 갖추어야 하고, BBB로서도 정당한 업무지시만 따를 의무를 부담한다고 할 것임에도, BBB의 진술에 의하더라도 피고인 000는 적법한 절차를 갖춘 업무지시서 등이 아닌 단지 아동의 인적사항이 적혀 있는 포스트잇을 BBB에게 건네주면서 아동의 가족관계등록부 조회를 지시하였다는 것이므로, 이를 두고 정당한 업무지시라고 볼 수는 없는 점, ④ 그럼에도 BBB는 피고인 000가 직속상관이므로 업무지시라고 생각하여 이에 응한 것으로서 자신의 행위가 죄가 되지 아니하는 것으로 오인했다는 취지로 변명하고 있으나, BBB는 2005.경부터 서초구청 OK민원센터 가족관계등록팀 팀장으로 근무하고 있는 자로서 업무지시서 등 정당한 절차를 갖추지 아니한 가족관계등록부의 조회 지시에는 응해서는 아니 됨을 잘 알고 있었을 것인 점에 비추어 BBB가 자신의 행위의 위법의 가능성에 대해 심사숙고하거나 자신의 지적능력을 다하여 이를 회피하기 위한 진지한 노력을 다하지 아니한 채 단지 직속상관의 요청이라는 이유만으로 만연히 그 요청에 응한 결과 자신의 행위의 위법성을 인식하지 못한 것이라고 할 것이므로, BBB가 피고인 000의 지시에 따라 아동의 가족관계등록부에 기재된 정보를 제공한 행위가 법령에 의하여 죄가 되지 아니한 것으로 오인한 것에 정당한 이유가 있다고 보기도 어려운 점, ⑤ 한편 검찰은 BBB의 이로 인한 가족관계의 등록 등에 관한 법률 위반 및 개인정보 보호법 위반 등 혐의에 대해 피고인 000가 가족관계등록법상의 등록사무를 처리하는 사람에 해당함을 전제로 하여 2014. 5. 7. 'BBB가 2013. 6. 11. 피고인 000의 지시를 받고 아동에 대한 가족관계등록부를 조회하여 아동의 가족관계 정보를 피고인 000에게 제공한 사실은 인정되나, 직속상관의 지시에 따라 정보를 조회하여 제공한 것으로 그 자체 및 이후 피고인 000에 의한 외부 유출행위에 대해 범의를 인정하기 어렵다'는 이유로 혐의 없음 처분을 하였으나, 피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자 내지 개인정보 보호법상의 개인정보처리자로 볼 수는 없음은 앞서 본 바와 같고, BBB가 가족관계등록법에 위반하여 정당한 절차에 의하지 않고 피고인 000의 지시에 따라 아동에 대한 가족관계등록부 관련 개인정보를 피고인 000에게 제공한 이상 가족관계등록법 등 위

반의 점에 관한 범의도 충분히 인정된다고 할 것인 점 등을 종합하여 보면, BBB는 피고인 000의 요청에 따라 아동에 대한 가족관계등록부 관련 개인정보를 피고인 000에게 제공하고, 이후 피고인 000가 이를 피고인 조오영에게 전달한 점에 관하여 가족관계의 등록 등에 관한 법률 위반 및 개인정보 보호법 위반죄의 죄책을 부담한다고 할 것이고, 피고인 000가 가족관계등록법상의 등록사무처리자 및 개인정보 보호법상의 개인정보처리자에 해당하지 않아 위 각 범죄의 단독정범으로 처벌될 수는 없다고 하더라도, 피고인 000가 자인하는 바와 같이 BBB에 의한 아동의 가족관계 정보 제공이 피고인 000의 요청에 의한 것인 이상 피고인 000 역시 적어도 BBB와 함께 가족관계의 등록 등에 관한 법률 위반 및 개인정보 보호법 위반죄의 공동정범으로서의 죄책을 부담한다고 봄이 상당하다.

○ 개인정보처리자가 제3자위탁의 수탁자가 될 수 있는지 여부

- 개인정보 보호법 제26조 제4항 내지 제6항의 문언과 규정 형식에 비추어⁶⁾, 개인정보 보호법은 위탁자인 개인정보처리자와 개인정보처리자로부터 개인정보의 처리업무를

- 4) 서울고등법원 2014노3727 판결에서는 “한편 서초구청의 행정조직도에 의하면, 피고인 000가 국장으로 있던 행정지원국 산하에 총무과, 문화행정과, 홍보정책과, OK민원센터가 있고, A가 탐장으로 있던 가족관계등록팀은 OK민원센터에 속해 있으므로, 등록사무담당자인 A의 직속상관인 피고인 000는 A에 대해 업무상·사실상 지휘 감독 관계에 있어 피고인 000 역시 넓은 의미의 등록사무처리자에 포함된다고 해석될 여지도 있기는 하나, 등록사무는 대법원의 기관위임사무로서 일반적인 감독권한은 각 관할 가정법원장에게 위임되어 있어 가족관계등록예규 및 대법원 발간의 업무편람 등에 의해 세부적인 업무처리 지침이 정해지고, 그 업무 담당자에 대한 정기적인 교육 및 감독 또한 각 관할 가정법원이 직접 담당하는 등 등록사무에 관하여는 피고인 000에게 A에 대해 업무상 지휘감독 권한이 없고, A의 진술에 의하더라도 이 사건 조희 이전에는 등록사무와 관련하여 피고인 000를 비롯하여 서초구청 내에서 업무 지시를 받은 바가 없고, 지시가 있더라도 자신이 따르지 않는다는 것이므로, 피고인 000에게 A에 대한 사실상 지휘감독 권한도 없다고 할 것인바, 이러한 사정들에 비추어 보면, 피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자로 보기는 어렵다고 할 것이다. 또한 개인정보 보호법상의 개인정보처리자는 ‘업무를 목적’으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등을 말하는데(제2조 제5호), 앞서 본 바와 같이 피고인 000를 가족관계등록법상의 등록사무처리자로 보기는 어려운 이상 피고인 000가 등록사무 처리 업무를 목적으로 한 개인정보처리자라고 보기도 어렵다. 결국 피고인 000가 등록사무담당자인 A의 직속상관인 행정지원국장이었다는 사정만으로는 피고인 000가 가족관계등록법 제11조 제6항 소정의 ‘가족관계등록부등을 관리하는 사람 또는 등록사무를 처리하는 사람’ 및 개인정보 보호법 제18조 제1, 2항 소정의 ‘개인정보처리자’에 해당한다고 보아 피고인 000를 위 각 법률 위반으로 인한 단독정범으로 처벌할 수는 없다고 할 것이다.”라고 판단하였음.
- 5) 피고인 000는 피고인 조오영으로부터 아동의 이름, 주민등록번호, 등록기준지를 제공받으면서 위 아동의 인적 사항이 아동의 가족관계등록부의 기재 내용과 일치하는지 알아봐 달라는 요청을 받고, BBB에게 아동의 가족관계등록부 조회를 요청하여 BBB로부터 일치한다는 말을 듣고 이를 피고인 조오영에게 그대로 전달해 주었을 뿐이라고 주장하고 있음.
- 6) 한편 개인정보 보호법 제26조는 개인정보의 처리 업무를 위탁하는 경우 그 절차 또는 방식을 정한 것일 뿐이므로, 위 조항에서 정한 절차나 방식을 지키지 않았다고 하더라도 이는 개인정보 보호법 제75조 제4항 제4호에 따라 과태료 부과 대상이 될지언정, 개인정보처리의 ‘위탁’이 아닌 것으로 변경된다고 볼 수 없음.

위탁받은 ‘수탁자’의 지위를 구분하고 있음.

- 수탁자가 위탁받은 업무와 관련하여 개인정보를 처리하는 한 그 업무처리에 있어서 는 개인정보처리가 될 수 없으므로 수탁자는 개인정보처리자의 지위를 가질 수 없음.

수탁자의 ‘개인정보 수집행위’에 대한 평가

개인정보 보호법 제26조 제5항은 수탁자는 업무 범위를 초과하여 개인정보를 ‘이용’하거나 제3자에게 ‘제공’하여서는 아니 된다.”라고 규정하고 있음. 수탁자가 제26조 제5항을 위반한 경우에는 같은 법 제71조 제2호에 의하여 처벌됨. 그런데 개인정보 보호법 제26조 제5항은 수탁자가 위탁받은 업무 범위를 초과하여 개인정보를 ‘이용’하거나 제3자에게 ‘제공’하여서는 아니 된다고 규정하고 있을 뿐 업무 범위를 초과하여 개인정보를 ‘수집’하는 경우는 규정하지 않음. 개인정보 수집은 개인정보처리자의 의무와 관련되기 때문임. 그렇다면 개인정보 보호법 제26조는 수탁자가 개인정보처리자로부터 ‘위탁받은 업무에 따라 취급하거나 취급하게 되는 개인정보’를 업무 범위를 초과하여 이용하거나 제3자에게 제공하는 경우에 한하여 적용된다고 봄이 상당함. 한편 ‘위탁받은 업무에 따라 취급하거나 취급하게 되는 개인정보가 아닌’ 개인정보의 이용과 제공에 대하여도 같은 법 제26조가 당연히 적용된다고 볼 수는 없고, 이러한 경우에는 그 행위자가 당초의 업무 위탁과는 별도의 사유로 개인정보 보호법 제2조 제5호에서 정한 ‘개인정보처리자’로 볼 수 있는지 여부에 따라 개인정보처리자를 수범자로 하는 처벌조항의 적용 여부를 판단하여야 할 것임.

- 이는 게임문화재단이 개인정보처리자로 인정되는 경우에 게임사에 대한 정보의 제공이 개인정보 보호법 제17조의 ‘제3자 제공’ 인지 아니면 개인정보 보호법 제26조의 ‘처리위탁’ 인지와 연결됨
- 게임문화재단이 게임시간 선택 서비스 제공과 관련하여 신청자의 정보를 처리하는 ‘개인정보처리자’에 해당하는 한 그 업무와 관련하여서 게임회사의 개인정보를 처리하는 ‘수탁자’로서의 지위는 가질 수 없음

개인정보처리자로서 게임문화재단의 게임사에 대한 정보제공이 ‘제3자 제공’인지 여부

개인정보 보호법 제17조 제1항 제1호는 정보주체의 동의를 받은 경우에 정보주체의 개인정보를 제3자에게 제공할 수 있다고 규정하고 있고, 개인정보 보호법 제71조 제1호는 제17조 제1항

제1호를 위반하여 정보주체의 동의를 받지 않고 개인정보를 제3자에게 제공한 자 및 그 사정을 알고 개인정보를 제공받은 자를 처벌하도록 규정하고 있음. 한편 개인정보 보호법은 제26조에서 정보주체의 동의를 필요로 하지 않는 개인정보처리자의 개인정보 처리업무 위탁에 관한 내용을 정하고 있음. 위 법률 조항의 문언 및 취지에 비추어 보면, 개인정보 보호법 제17조에서 정한 개인정보의 '제3자 제공'은 본래의 개인정보 수집·이용 목적의 범위를 넘어 그 정보를 제공받는 자의 업무처리와 이익을 위하여 개인정보가 이전되는 경우이고, 개인정보 보호법 제26조에서 정한 개인정보의 '처리위탁'은 본래의 개인정보 수집·이용 목적과 관련된 위탁자 본인의 업무처리와 이익을 위하여 개인정보가 이전되는 경우를 의미함. 개인정보 처리위탁에 있어 수탁자는 위탁자로부터 위탁사무 처리에 따른 대가를 지급받는 것 외에는 개인정보 처리에 관하여 독자적인 이익을 가지지 않고, 정보제공자의 관리·감독 아래 위탁받은 범위 내에서만 개인정보를 처리하게 되므로, 개인정보 보호법 제17조에서 정한 '제3자'에 해당하지 않음(대법원 2020. 3. 12. 선고 2017도13793 판결).⁷⁾

위 판례의 평가에 의하면 게임문화재단이 게임사에 신청자의 개인정보를 제공하는 것이 본래의 개인정보 수집·이용 목적의 범위를 넘어 그 정보를 제공받는 자의 업무처리와 이익을 위하여 개인정보가 이전되는 경우에 해당한다면 제3자 제공에 해당하게 되는데, 게임사에 대한 개인정보 제공은 게임문화재단과 신청인이 의도한 개인정보의 수집과 이용목적의 범위 안에 있는 것이라고 볼 여지도 있어 '제3자 제공'으로 보기 어려울 수도 있음. 왜냐하면 게임문화재단은 신청인의 의사에 따라 신청인의 정보를 게임사에 전달하는 것을 목적으로 하는 개인정보처리자이기 때문임.

(2) '개인정보처리자'가 아닌 자로서 '개인정보를 처리하는 자'

- 개인정보 보호법 제59조의 해석상 개인정보를 처리하는 자가 항상 개인정보처리자가 되는 것은 아닐 수 있음.

개인정보 보호법 제59조의 '개인정보를 처리하는 자'의 개념

개인정보 보호법 제59조는 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'를 행위 주체로 규정하고, 위

7) 대상판결은 피고인들이 롯데쇼핑 주식회사 롯데마트 사업본부에 롯데멤버스 포인트 적립을 위하여 보험계약을 체결한 고객들의 개인정보를 이전한 행위가 개인정보 보호법 제26조에서 정한 개인정보의 '처리위탁'에 해당한다고 판단하였음.

행위 주체가 ① 부정한 방법으로 개인정보를 취득하거나 처리에 관한 동의를 획득하는 행위, ② 업무상 알게 된 개인정보를 부당 이용 또는 제공하는 행위, ③ 정당한 권한 없이 타인의 개인정보를 훼손·멸실·변경·위조·유출하는 행위를 금지하고 있음. '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'가 위 규정을 위반할 경우 행정제재는 없으나 형사 처벌됨(개인정보 보호법 제71조 제5호)

특이하게도 개인정보처리자가 아니라 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'가 주어로 등장하는 규정은 제59조가 유일하며, 이러한 표현이 등장하는 규정 또한 제59조가 유일함.⁸⁾ 개인정보 보호법 제59조는 2011년 제정 당시부터 존재하였던 규정이나, 위 규정이 '개인정보처리자가 아니라 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'를 수범 주체로 규정한 입법자의 의도나 취지를 명쾌하게 설명한 자료는 찾아보기 어려움. 정보통신망법의 제·개정 연혁을 살펴보면, 2007. 1. 26.자 개정 법률 제8289호에서 제28조의2를 신설하면서 "이용자의 개인정보를 취급하거나 취급하였던 자는 직무상 알게 된 개인정보를 훼손·침해 또는 누설하여서는 아니 된다."라고 규정하였는바, 개인정보 보호법 제정 과정에서 이를 참고하여 유사한 형태로 제59조를 입안한 것으로 추측됨. 한편 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'가 다의적(多義的)으로 해석될 수 있음. 한편 개인정보 보호법의 문언 및 입법취지, 다른 법률과의 체계적인 해석 및 처벌의 공백 방지 필요성 등에 비추어 보면 **법 제59조 제1호(거짓이나 그 밖의 부정한 수단이나 방법으로 개인정보를 취득하거나 처리에 관한 동의를 받는 행위) 소정의 의무주체인 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'를 '업무를 목적으로 하거나 또는 업무상 알게 된 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'로 한정하는 것은 타당하지 않음.** 개인정보 보호법 제59조 제1호는 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'의 '거짓이나 그 밖의 부정한 수단이나 방법으로 개인정보를 취득하거나 처리에 관한 동의를 받는 행위'를 금지하고, 제72조 제2호는 '제59조 제1호를 위반하여 거짓이나 그 밖의 부정한 수단이나 방법으로 개인정보를 취득하거나 개인정보 처리에 관한 동의를 받는 행위를 한 자 및 그 사정을 알면서도 영리 또는 부정한 목적으로 개인정보를 제공받은 자'를 처벌하도록 규정하고 있기 때문임.

즉 법 제59조 제1호는 그 문언상 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자의 개인정보 취득행위에 관하여 '거짓이나 그 밖의 부정한 수단이나 방법'으로 취득한 때에 한하여 처벌하는 것으로 가법적인 취득방법을 한정하고 있을 뿐, '업무를 목적으로 하거나 또는 업무상 알게 된' 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자에 한하여 처벌하는 것으로 그 의무주체를 한정하고 있지 않음. 반면에 법 제59조 제2호는 "업무상 알게 된 개인정보를 누설하거나 권한 없이 다른 사람이 이용하도록 제공하는 행위"라고 규정하고 있어 업무를 목적으로 하거나 또는 업무상 알게 된' 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자에 한하여 법 제59조 제2호 위반의 주체가 된다고 보는 것이 타당할 것임.

8) 박민우, "개인정보 보호법상 불확정 개념에 있어 형법의 보장적 기능을 확인해주는 해석과 사회상규의 역할", 「형사정책연구」 제28권 제1호, 2017, 95면에서는 '개인정보처리자'를 의미한다고 해석함.

- 동 규정은 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자의 개인정보 침해행위를 금지하고 자 하는 규정인데, 판례는 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 를 의무주체로 규정하고 있는 개인정보 보호법 제59조 제2호의 위반행위로 인한 같은 법 제71조 제5호 별칙규정의 적용대상자는 같은 법 제2조 제5호 소정의 개인정보처리자에 한정되지 않는다고 봄(대법원 2016. 3. 10. 선고 2015도8766 판결 참조)⁹⁾. 즉 대법원은 ‘개인정보처리자’ 와 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 는 문리적으로 명백히 구별되며, 후자(後者)에게도 금지행위를 규정함으로써 개인정보처리자 이외의 자에 의하여 이루어지는 개인정보 침해로 인한 피해를 방지하여 입법 목적을 달성할 수 있다는 점 등을 들어, “...(중략)... ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 는 ‘개인정보처리자’ 에 한정되지 않고 업무상 알게 된 ‘개인정보’ 를 ‘처리’ 하거나 ‘처리’ 하였던 자를 포함한다.” 고 판시함. ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 의 개념을 개인정보처리자에 한정하지 않고 폭넓게 해석하고 있음. 한편 대법원 2019. 6. 13. 선고 2019도1143 판결에서도 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 에 관한 해석은 기존 판례 법리를 따르면서 구체적 구성요건인 개인정보 보호법 제59조 제2호의 ‘업무상 알게 된 개인정보’ 의 개념에 관하여 “ ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 가 그 업무, 즉 개인정보를 처리하는 업무와 관련하여 알게 된 개인정보만을 의미하는 것이지, 개인정보 처리와 관련 없이 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 가 담당할 모든 업무 과정에서 알게 된 일체의 개인정보를 의미하는 것은 아니라고 보아야 한다고.” 판시함.

개인정보 보호법 제59조의 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자의 의미

개인정보 보호법 제72조 제2호의 적용대상자인 제59조 제1호 소정의 의무주체인 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 에 제2조 제5호 소정의 ‘개인정보처리자’ 뿐 아니라, 제2조 제1호 소정의 ‘개인정보’ 를 제2조 제2호 소정의 방법으로 ‘처리’ 하거나 ‘처리’ 하였던 자를 포함하는 것으로 해석하는 것은, ① 개인정보 보호법 제59조 제1호의 의무주체는 ‘개인정보를 처리하거나 처리하였던 자’ 로서 제15조(개인정보의 수집·이용), 제16조(개인정보의 수집 제한), 제17조(개인정보

9) 서울북부지방법원 2015. 1. 13. 선고 2014고단2134 판결 및 서울북부지방법원 2015. 5. 21. 선고 2015노166 판결은 개인정보 보호법 제59조를 ‘개인정보처리자’ 로 해석하여 아파트 관리소장인 피고인이 동대표 해임에 동의한 입주자들의 개인정보를 해당 동대표에게 열람시켜 주어 개인정보 보호법 제71조 제5호, 제59조 제2호 위반으로 기소된 사건에서 각 무죄를 선고하였음.

보의 제공), 제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공 제한) 등의 의무주체인 '개인정보처리자'와는 법문에서 명백히 구별되는 점, ② 개인정보 보호법이 금지 및 행위규범을 정함에 있어 일반적으로 개인정보처리자를 규범준수자로 하여 규율하면서도, 제8장 보칙의 장에 따로 제59조를 두어 '개인정보처리자' 외에도 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'를 의무주체로 하는 금지행위에 관하여 규정함으로써 개인정보처리자 이외의 자에 의하여 이루어지는 개인정보 침해행위로 인한 피해를 방지하여 사생활의 비밀보호 등 개인정보 보호법의 입법 목적을 달성하려 한 것으로 볼 수 있는 점 등에 비추어 타당하다. 요컨대 개인정보 보호법 제71조 제5호의 적용대상자로서 제59조 제2호의 의무주체인 '개인정보를 처리하거나 처리하였던 자'는 제2조 제5호의 '개인정보처리자' 즉 업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등에 한정되지 않고, 업무상 알게 된 제2조 제1호의 '개인정보'를 제2조 제2호의 방법으로 '처리'하거나 '처리'하였던 자를 포함한다 (대법원 2016. 3. 10. 선고 2015도8766 판결 등 참조).

- 참고로 동조의 개인정보를 처리하거나 처리하였던 자는 개인정보취급자도 아님
- 이처럼 게임시간 선택 서비스 업무를 운영하는 게임문화재단이 비록 신청자의 개인정보를 처리한다고 하더라도 개인정보 보호법상 개인정보처리자에 해당하지 않을 수 있음.
- 이 경우 신청자와 게임문화재단은 계약의 당사자 이외에 별도의 지위를 가지는데, 신청자는 게임문화재단에게 대리권수여라는 별개의 수권행위를 통해 대리권을 수여한 것이고 게임문화재단은 신청자의 대리인이 되는 것으로 볼 수도 있음.

정보주체의 개인정보처리에 관한 동의를 대리할 수 있는지 여부

개인정보 보호법 제38조 제1항은 정보주체의 개인정보 열람, 정정·삭제, 처리정지, 동의철회 등 권리행사의 경우 대리가 가능함을 명시적으로 규정하고 있으나, 개인정보의 처리에 관한 동의에 대하여는 이에 대한 별도 규정이 존재하지 않음. 즉 개인정보 보호법이 대리가 가능한 경우를 구체적으로 정하고 있기 때문에 별도로 정함이 없는 경우는 해석상 대리가 허용되지 않는다고 볼 수도 있음.

대리는 본인이 아닌 제3자가 본인을 위하여 대신 법률행위를 행하는 것이기 때문에 법률행위 또는 의사표시에 한하여 허용되나 법률에서 구체적으로 대리를 금지하거나 또는 그 성질이 대리행위와 적합하지 않은 경우에는 대리가 허용되지 않음.

그러나 정보주체의 개인정보 동의에 있어서도 대리에 관한 규정이 유추 적용될 수 있을 것임. 의사표시 또는 준법률행위 중 의사의 통지와 관념의 통지의 경우에는 대리도 가능한 것으로 보기 때문에 의사의 통지에 해당하는 정보주체의 동의도 대리가 가능하다고 보아야 하며, 이를 달리 볼 이유가 없음. 대표적인 예로 최근 코로나 상생 국민지원금을 신청할 때 대리인을 통한 신청이 허용됨에 따라 개인정보처리에 대한 동의도 대리인을 통해 이루어졌음.

일반적으로 개인정보처리에 대한 동의는 계약 등 법률행위와 함께 이루어지는데 만약 대리가 허용되지 않는다고 본다면, 거래관계상 불편과 혼란을 초래 수 있음.

또한 정보주체의 동의에 대한 대리가 불가능할 경우 법률행위를 대리하는 대리인의 대리행위가 개인정보 동의를 대리하지 못함으로 인하여 지연된다는 점을 고려하면, 이는 대리제도가 가지는 기능(사적자치의 확장 및 보충)을 마비시킬 수 있음.

- 실무적으로도 개인정보주체가 대리인을 통해 자신의 개인정보에 관한 동의권 행사를 대리하게 한 경우에는 대리인에게 개인정보 보호법에서 개인정보처리자에게 요구하는 고지의무를 부과하거나 대리인에게 개인정보주체의 동의를 받도록 하고 있지 않음
- 개인정보 보호법에서는 정보주체가 개인정보처리에 대한 개인정보처리자의 요청에 대하여 동의함으로써 개인정보권 침해의 위법성을 원칙적으로 해소하고 있음

개인정보처리자의 고지의무 및 개인정보주체에게 동의를 받을 의무

개인정보처리자가 고지하여야 하는 사항으로는 개인정보의 수집·이용목적, 수집하려는 개인정보의 항목, 개인정보의 보유 및 이용기간, 동의를 거부할 권리가 있다는 사실과 동의거부에 따른 불이익이 있는 경우에는 그 불이익의 내용을 고지해야 함.

한편 개인정보처리자는 개인정보주체에게 다음과 같은 동의를 받아야만 함.

개인정보 보호법 제15조(개인정보의 수집·이용에 대한 동의) 개인정보 보호법 제17조(개인정보 제공에 대한 동의), 제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공에 대한 동의), 제19조(개인정보를 제공받은 자의 이용·제공에 대한 동의), 제22조(법정대리인의 동의 및 구분동의 등 동의받는 방법), 제23조(민감정보 처리에 대한 동의), 제24조(고유식별정보 처리에 대한 동의), 제28조의2(정보주체 동의 없이 가명정보 처리 허용), 제39조의3(정보통신서비스 제공자 등의 개인정보 수집·이용에 대한 동의), 제39조의7(정보통신서비스 제공자 등에 대한 정보주체의 동의철회권), 제39조의12(정보통신서비스 제공자 등의 개인정보 국외이전에 대한 동의), 제59조(부정한 수단 등을 통한 동의받는 행위 금지)에서 동의 등

- 그러나 대리의 경우에는 신청자 본인이 직접 법률행위를 위임하면서 그 사무를 처리함에 있어 필요한 개인정보제공에 관한 동의를 대리하도록 한 점에서 일반적인 개인정보처리자와는 전혀 다른 구조를 취하고 있음.
 - 즉, 게임문화재단이 계약당사자로서 위임사무를 처리하는 수입인이자 대리인이 됨으로 인하여 개인정보 보호법과 관련하여 게임문화재단에 유리한 점이 있다면, 약관에 별도의 수권행위를 위한 내용이 추가되어야 함.
- 먼저 게임시간 선택 신청권의 행사 주체는 게임법 제12조의3에 의해 ‘청소년 본인 또는 법정대리인’ 이므로, 법정대리인 본인이 스스로 이용신청권을 가지는 것으로 보는 것이 타당하며 이 경우에는 게임문화재단은 법정대리인의 대리인이 되는 구조임.
 - 만약 법정대리인이 청소년을 대리하여 신청한다고 보는 경우에는 게임문화재단은 청소년 본인의 복대리인이 되는 구조가 됨.
 - 한편, 게임법에서는 청소년의 경우 나이에 관계없이 법정대리인의 동의를 요구하고 있고, 법정대리인이 직접 이용시간제한을 신청을 할 수 있다고 규정하고 있다는 점에서, 법률의 규정 및 그 입법의 취지를 고려하면 법정대리인은 자녀에 대한 정보를 적극적으로 이용할 수 있는 권한을 가짐.

게임법 제12조의3 제1항 제3호와 개인정보 보호법의 관계

(1) 법의 효력에 있어 그 효력이 미치는 범위를 기준으로 그 제한이 없이 적용되는 법이 일반법임. 반면에 일정한 사항, 사람 및 장소의 범위 내에서만 제한적으로 적용되는 법은 특별법이라 함.¹⁰⁾ 특별법은 말 그대로 특별한 상황인 사항, 사람 및 장소로 한정해서 만들어지는 법으로 해당 특별한 상황이 해제되면 없어지거나 일반법으로 편입되는 것이 보통임. 법의 효력에 있어 일반법과 특별법의 구별을 통한 실익은 하나의 법률관계가 규정한 구성요건을 동시에 구비하는 경우 특별법만이 적용되는 법조경합 효과가 있고, 두 법의 규정이 상호 모순 혹은 저촉되는 경우 특별법이 우선적으로 적용되는 특별법 적용우선의 효과가 있어 일반법 배제의 원칙이 적용된다는 점에 있음. 이를 통해 특별법에서 일반법과 동일 혹은 유사한 규정들이 다수 존재하는 경우에 발생하는 문제를 해결할 수가 있음. 이는 적용순위의 문제 이기에 ‘충돌’이라고는 보지는 않음.¹¹⁾ 특별법이 일반법에 우선하고 신법이 구법에 우선한다는 원칙이 적용되는 경우 및 이때 법률이 상호 모순·저촉되는지 판단하는 기준에 대해 대

법원은 일관되게 “특별법이 일반법에 우선하고 신법이 구법에 우선한다는 원칙은 동일한 형식의 성문법규인 법률이 상호모순·저촉되는 경우에 적용된다. 이때 법률이 상호모순·저촉되는지는 법률의 입법목적·규정사항·적용범위 등을 종합적으로 검토하여 판단하여야 한다.”고 보고 있음.¹²⁾ 즉 대법원은 “입법 목적을 달리하는 법률들이 일정한 행위에 관한 요건을 각각 규정하고 있는 경우에는 어느 법률이 다른 법률에 우선하여 배타적으로 적용된다고 해석되지 않는 이상 그 행위에 관하여 각 법률의 규정에 따른 요건을 갖추어야 한다.”¹³⁾는 전제하에서 “동일한 형식의 성문법규인 법률이 상호 모순 및 저촉되는 경우는 특별법이 일반법에, 신법이 구법에 우선한다. 상호 모순 및 저촉 여부에 해당되는 경우의 판단은 입법 연혁, 입법목적, 입법체계, 규정사항(내용) 및 적용 범위 등을 종합적으로 검토하여 판단해야 한다.”고 봄.¹⁴⁾ 대법원의 입장은 법 우선순위를 정하는데 있어 형식적인 법률의 명칭을 이유로 한 일괄적이 아닌 조문별 혹은 사안별로 종합적으로 판단을 해야 한다는 의미로 읽힘.¹⁵⁾ 물론 명문적인 배제규정이 있으면 정당성 유무는 별론으로 하고 그에 따르면 됨. 예컨대 어떤 법률이 “다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우”를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.”고 규정하고 있는 경우를 생각해 볼 수 있음. 개인정보보호법 제6조는 ‘다른 법률에서 특별히 규정된 경우’ 외에는 이 법으로 정하는 바에 따른다고 규정하고 있음. 이러한 입법의 주된 이유는 입법목적이나 보호법익이 상당히 유사한 규정들이 사회적 의제의 해결과정에서 충분한 논의가 없이 특별법에 개정형식으로 들어온 경우의 부작용을 막기 위해서임.¹⁶⁾ 즉 이는 숙고 없이 제정 또는 개정된 법률이 종국적으로는 법 수범자 및 집행자들에게 혼란을 불러오면서 과잉규제 및 법적 안정성 저해로 문제라는 비판을 적극적으로 수용한 결과라 할 수 있음.

- (2) 개인정보 보호법 제6조(다른 법률과의 관계)는 “개인정보보호에 관하여는 ‘다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우’를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.”고 규정하고 있는데 게임법 제12조의3 제1항 제3호는 개인정보 보호법의 특별법 지위를 가진다고 볼 수 있을 것인지가 문제됨. 한편 게임법은 청소년은 나이를 불문하고 게임이용에 있어 법정대리인의 동의를 요구하고 있으며, 법정대리인이 직접 청소년의 게임이용시간 제한을 신청을 할 수 있도록 하고 있음. 따라서 법률의 규정 및 그 입법의 취지를 고려하면 법정대리인은 자녀의 개인정보에 대해 대리할 수 있으며 청소년이 게임사에 제공한 개인정보 이외의 정보를 법정대리인으로서 적극적으로 활용할 수 있음(게임법의 특별법 우위). 청소년이 개인정보를 제공하지 않았거나 개인정보 활용을 동의하지 않는다 할지라도 법정대리인이 먼저 청소년 본인의 개인정보를 적극적으로 활용할 수 있는 전제가 없다면 게임법상 법정대리인에게 이용권 제한을 신청할 수 있게 한 입법취지를 몰각시킴. 요컨대 개인정보 보호법의 특별법으로서 게임법 제12조의3 제1항 제3호를 바라볼 수 있을 것임.

10) 예를 들어, 형법 제260조 내지 제261조와 총 10개조인 폭력행위 등 처벌에 관한 법률 혹은 민법 제162조의 10년의 소멸시효, 제166조의 소멸시효의 기산점과 상법 제64조의 5년의 소멸시효인 상사채권 혹은 보험업법 제95

- 즉 법정대리인은 자신의 개인정보뿐만 아니라 청소년의 정보에 대해서도 청소년의 의사와 무관하게 청소년의 개인정보를 사용할 수 있음.

법정대리인의 동의권 등

개인정보 보호법상의 정보주체에 미성년자가 포함된다는 점 자체에는 별다른 의문은 없음. 미성년자인 정보주체의 개인정보자기결정권 행사와 관련된 문제, 그 중에서도 개인정보 처리에 관한 동의 여부, 범위 등을 선택하고 결정할 권리인 '동의권(同意權)'과 관련된 문제가 발생할 수 있음.

현행 개인정보 보호법은 '만 14세 미만 미성년자'와 '만 14세 이상 미성년자'를 구분하여 전자(前者)의 경우 본인의 개인정보 처리에 관하여 본인이 동의권을 행사할 수 없고 법정대리인이 본인을 '갈음'하여(대리가 아님에 유의) 동의권을 행사하도록 규정하고 있으며, 후자(後者)의 경우에는 특별한 규정을 두고 있지 않음(동법 제22조 제6항)

먼저 개인정보 보호법은 만 14세 미만의 미성년자의 개인정보를 처리하기 위하여 동의를 받아

조의4의 제5항과 표시·광고의 공정화에 관한 법률 제4조 등이 대표적임.

- 11) 법조경합은 이중평가 금지원칙 때문에 인정이 되고 있다. 그 종류로는 특별관계, 흡수관계, 보충관계 및 택일관계로 나눠 설명하는 것이 일반적임. 흡수관계는 살인죄와 상해죄처럼 하나의 구성요건이 다른 구성요건을 흡수하는 관계에 있는 경우임. 보충관계는 어떤 형벌규정이 다른 형벌규정과 관계에 있어서 보충적으로만 적용되는 경우임. 택일관계는 횡령죄와 배임죄처럼 형벌규정들이 그 성질상 양립할 수 없기 때문에 어느 한쪽을 배척하여 적용하는 경우임. 법조경합은 최소한 2가지 구성요건이 부분적으로 중첩하는 것을 전제로 한다는 점에서 택일관계는 법조경합에 포함되지 않는다는 견해도 있음.
- 12) 예를 들어 구 공공기관의 운영에 관한 법률에 따른 준정부기관인 도로교통공단의 임직원에 대하여 도로교통법 제129조의2가 특별법 내지 신법으로 우선하여 적용되고 구 공공기관의 운영에 관한 법률 제53조의 적용이 배제되는지 여부에 대해 대법원은 “공공기관운영법 제53조와 도로교통법 제129조의2는 입법목적, 입법연혁, 규정사항 및 적용범위 등을 달리하여 서로 모순·저촉되는 관계에 있다고 볼 수 없다. 따라서 공공기관운영법에 따른 준정부기관인 도로교통공단의 임직원에 대하여 도로교통법 제129조의2가 특별법 내지 신법으로 우선하여 적용되고 공공기관운영법 제53조의 적용이 배제된다고 볼 수 없다.”는 입장(대법원 2016. 11. 25. 선고 2014도14166 판결)을 취하였음.
- 13) 대법원 1995. 1. 12. 선고 94누3216 판결.
- 14) 대법원 2016. 11. 25. 선고 2014도14166 판결, 2014. 5. 16. 선고 2013두4590 판결 등.
- 15) 판례는 “예측가능성의 존재유무는 명시적일 필요는 없고 관련 특정 조항 하나만을 가지고 판단할 것은 아니다. 관련 법 조항 전체를 유기적·체계적으로 놓고 종합적으로 판단해야 하며 각 대상법률의 성질에 따라 구체적이고 개별적으로 검토해야 한다.”는 입장임(헌재 1995. 10. 26. 선고 93헌바62 결정; 1994. 7. 29. 선고 92헌바49·52(병합) 결정; 1994. 6. 30. 선고 93헌가15·16·17 결정; 대법원 2004.7.22. 선고 2003두7606 판결; 2002. 8. 23. 선고 2001두5651 판결).
- 16) Gola/Klug/Körffer in Gola/Schomerus, BDSG(Bundesdatenschutzgesetz), 12. Aufl. 2015, § 1, Rn, 23-24.
- 17) 미국 아동온라인프라이버시보호법(Children’s Online Privacy Protection Act, 이하 ‘COPPA’)는 13세

야 할 때는 본인이 아닌 법정대리인의 동의를 받아야 한다고 규정하고 있어(개인정보 보호법 제22조 제6항)¹⁷⁾, 민법상 미성년자의 행위능력에 관한 규정과 다소 차이를 보이고 있음.

민법이 아닌 개인정보 보호법에 14세 미만의 미성년자의 개인정보 동의를 위해서는 법정대리인의 동의를 받도록 한 것은 '미성년자의 보호'를 위한 것임. 개인정보 보호위원회는 "만 14세 미만 아동의 경우 개인정보의 중요성이나 위험성에 대한 인식이 부족하고, 정보 수집 목적의 진위를 평가하는 능력이 부족하기 때문에 아동을 대상으로 한 무분별한 정보 수집을 방지하기 위[함]"이라고 설명함.¹⁸⁾

그렇다면 개인정보 보호법상 특별한 규정이 없는 즉 만 14세 이상 미성년자는 법정대리인의 동의 없이 본인 단독으로 자신의 개인정보 처리에 동의할 수 있는지, 아니면 민법의 일반 원칙으로 돌아가 동의권 행사에 있어 법정대리인의 동의를 받아야 하는지가 문제됨¹⁹⁾

실제 거래 현실에서는 만 14세 이상의 미성년자가 회원 가입 등을 할 경우 법정대리인의 동의 여부를 묻지 않고 해당 미성년자 본인의 동의만을 받아 개인정보를 수집하는 것이 일반적임.

정보주체의 동의는 법률행위로서의 의사표시, 준법률행위, 법률행위라고 볼 수 있으며²⁰⁾ 이에 법정대리인의 동의를 요하는 것을 전제로 하여 개인정보 보호법 제22조 제6항이 마련된 것이라 할 수 있음. 개인정보 처리의 '동의'는 법률행위로서의 의사표시로 보는 것이 타당하다고 생각되는바, 이에 관하여는 민법의 의사표시에 관한 규정이 적용되는 것이 원칙이고, 개인정보 보호법에는 민법의 적용을 배제한다는 명문의 규정이 없으므로, 개인정보 보호법에 명문의 규정이 없는 '만 14세 이상 미성년자'의 동의권 행사에는 원칙으로 돌아가 미성년자의 행위능력에 관한 민법의 규정이 적용되어야 함. 입법자의 의도가(그 타당성 여부는 별론으로 하더라도) 만 14세 이상의 미성년자는 민법 규정과 달리 법정대리인의 동의 없이 개인정보 처리에 동의할 수 있도록 허용하겠다는 취지라면, 이를 개인정보 보호법에 명문화해 통해 만 14세 이상의 미성년자는 법정대리인의 동의 없이 개인정보에 관한 동의를 할 수 있도록 해야만 함.

즉 개인정보 보호법에 제22조 제6항에서 만14세 미만의 경우에 법정대리인의 동의를 얻도록 한 것이 만 14세 이상의 미성년자의 동의권 행사에 법정대리인의 동의를 얻지 않아도 된다는 해석이 논리필연적으로 발생한다고 보기 어려움(not a가 바로 b가 되는 것은 아님). 개인정보 보호법 제22조 제6항은 만 14세 미만의 미성년자에 대한 더 강한 보호를 위해 마련한 특별법 규정이라고 보면 됨.

개인정보 보호법이 미성년자의 동의에 관하여 특칙을 둔 근본 취지는 앞서 언급하였듯이 '미성년자 보호'에 있는바, 민법이 미성년자를 제한능력자로 규정한 취지 또한 이와 같으므로 양자를 배타적으로 적용할 이유가 없음. 만약 14세 이상의 미성년자는 법정대리인의 동의없이 단독으

로 개인정보 동의권을 행사할 수 있다고 한다면, 이는 미성년자에 대한 법정대리인(특히 친권자)의 보호(保護)·교양(教養)권 행사(민법 제913조)와 개인정보 보호법상의 '동의' 규정 사이에 심각한 충돌 및 갈등 현상이 초래될 수 있음. 예컨대 만 14세 이상 미성년자가 부모가 보호·교양의 차원에서 가입을 원하지 않는 웹사이트(예를 들어 유해한 정보를 제공하는 웹사이트)에 가입하면서 본인 개인정보 처리에 '동의'하였다라도 부모가 단독으로 위 동의를 취소할 수 없다는 결론에 이르게 되는데, 이는 개인정보 보호법의 입법 취지 및 민법상 제한능력자 보호법리와도 상충됨. 따라서 만 14세 이상의 미성년자의 경우에도 개인정보 처리의 동의를 위하여는 민법의 원칙으로 돌아가 법정대리인의 동의가 필요하다고 해석하는 것이 타당함. 거래 현실에서도 미성년자의 개인정보를 적법하게 처리하기 위하여는 연령 불문하고 법정대리인의 동의를 득한 후 개인정보 처리에 동의하도록 절차를 마련하는 것이 사후 법정대리인의 취소권 행사에 따른 각종 법적 위험을 최소화하는 방법이라고 생각됨.

따라서 게임산업발전법에서 게임이용시간의 제한을 청소년 본인 또는 법정대리인에게 게임이용시간을 선택할 권리를 준 것은 법정대리인이 직접 청소년이 가지는 개인정보를 법정대리인이 적극적으로 이용할 수 있는 권한을 부여한 것으로 볼 수 있으며, 이에 청소년이 게임물 관련사업자에게 제공한 개인정보만을 기초로 하여 게임이용시간을 선택할 수 있는 것은 아니라 법정대리인이 적극적으로 청소년 본인의 개인정보를 이용할 수 있다고 판단하는 것이 타당함.

- 결국 게임문화재단을 신청자의 대리인으로 설정하는 경우 게임문화재단은 대리인로서 신청인의 개인정보 동의 등을 대리할 수 있으며, 그 경우에는 개인정보 보호법상 ‘개인정보처리자’가 아닌 ‘개인정보를 처리하는 자’의 지위만을 가진다고 볼 수 있음.

미만의 아동을 주요 대상으로 하는 상업상 웹사이트나 온라인 서비스 운영자에게 아동의 프라이버시 보호를 위한 특별한 조치를 취할 것을 규정하고 있으며, 이를 구체화한 연방거래위원회 규칙(COPPA Rule)은 13세 미만 아동의 개인정보를 수집하는 경우 부모의 동의를 얻도록 규정하고 있음. COPPA Rule 16, CFR 312.4 sec. 312.4(b)(2). 참고로 GDPR 제8조 제1항은 “아동에 대한 정보사회서비스의 직접 제공과 관련하여, 제6조 (1)(a)가 적용되는 경우[정보주체의 동의], 해당 아동이 적어도 만 16세 이상일 때 해당 아동의 개인정보 처리는 적법하다. 아동이 만 16세 미만인 경우, 이러한 처리는 해당 아동의 법정대리인이 동의하거나 허락한 경우에만 적법하다. 회원국은 위 연령 기준을 법률로 낮출 수는 있지만 만 13세 미만으로는 하지 못한다.”고 규정하고 있음.

- 18) 개인정보보호위원회, “개인정보 보호 법령 및 지침·고시 해설”, 2020, 151면
- 19) 견해의 대립은 로앤비 온주(<https://www.lawnb.com/Info/ContentMain/ONJU>), 개인정보 보호법 제22조 해설 참조
- 20) 김진우, “대가로서의 디지털 개인정보”, 「비교사법」 제24권 제4호, 2017, 1529-1530면; 오병철, “적법하게 공개된 개인정보의 보호와 활용”, 「경희법학」 제52권 제4호, 2017, 189면. 사실행위로 볼 수도 있으나 개인정보 보호법 및 민법과의 체계적합성을 고려하면 사실행위로 보기 어려움.

3. 게임문화재단을 개인정보 보호법상 개인정보처리자로 보는 경우

- 개인정보 보호법 제2조 제5호는 “개인정보처리자” 를 “업무를 목적으로 개인정보파일을 운용하기 위하여 스스로 또는 다른 사람을 통하여 개인정보를 처리하는 공공기관, 법인, 단체 및 개인 등” 으로 정의.
 - 첫째, ‘업무’란 직업상 또는 사회생활상의 지위에 기하여 계속적으로 종사하는 사무나 사업의 일체를 의미하는 것으로 보수 유무나 영리 여부와는 관계가 없으며, 단 1회의 행위라도 계속·반복의 의사가 있다면 업무로 볼 수 있음.
 - 둘째, 개인정보처리자가 되기 위해서는 개인정보파일을 운용하고 있어야 하는 바, ‘개인정보파일’이란 파일체계의 일부를 구성하고 있거나, 구성하도록 예정되어 있거나, 그런 의도로 처리되는 개인정보를 말하며, 따라서 일회성 메모나 문서작성 행위는 개인정보의 처리가 아님.
 - 셋째, 개인정보의 ‘처리’란 개인정보를 수집, 가공, 편집, 이용, 제공, 전송하는 일체의 행위를 의미함.
 - 넷째, 개인정보처리자에는 공공기관, 영리·비영리 법인, 영리·비영리 단체, 개인이 모두 포함됨.
- 행정자치부(구 안전행정부)가 배포한 개인정보 보호법 해설서에 의하면 개인정보를 수집, 가공, 편집, 이용, 제공, 전송하는 일체의 행위를 수행하는 경우 개인정보처리자로 간주될 수 있음.
- 개인정보처리자는 개인정보 보호법 제29조 및 시행령 제30조 제1항에 따라 안전조치를 수행해야 하는데 그러한 조치에는 개인정보의 안전한 처리를 위한 내부 관리계획의 수립·시행, 개인정보에 대한 접근 통제 및 접근 권한의 제한 조치, 개인정보를 안전하게 저장·전송할 수 있는 암호화 기술의 적용 또는 이에 상응하는 조치, 개인정보 침해사고 발생에 대응하기 위한 접속기록의 보관 및 위조·변조 방지를 위한 조치, 개인정보에 대한 보안프로그램의 설치 및 갱신, 개인정보의 안전한 보관을 위한 보관시설의 마련 또는 잠금장치의 설치 등 물리적 조치 등이 포함됨.
 - 개인정보처리자가 준수하여야 할 안전조치의 구체적인 내용에 대해서는 개인정보보호위원회고시인 “개인정보의 안전성 확보조치 기준”에서 상세히 규정하고 있음.

- 게임시간 선택 서비스에서 게임문화재단은 신청자 등의 개인정보를 처리하는 업무를 수행할 수밖에 없고 그에 따라 개인정보처리자로 분류될 수 있으며, 이에 따라 개인정보 보호법에 따른 각종 의무를 부담해야 함.
- 게임시간 선택 서비스 프로세스에서 주된 이슈는 개인정보의 이전에 있고, 각 단계별로 게임문화재단이 개인정보 보호법의 의무를 적절히 수행할 수 있는지 여부에 대한 법적 검토가 필요함.
- 참고로 게임시간 선택 서비스와 유사한 서비스로는 KT moving 주소변경 서비스 (<https://www.ktmoving.com/>)를 들 수 있는데, 해당 서비스의 주체인 KT는 스스로를 개인정보처리자로 인정하고 개인정보 보호법상 의무를 이행하고 있음.

서비스 프로세스



[그림 3] KT moving 주소변경 서비스 프로세스

- 게임시간 선택 서비스는 크게 4가지 단계를 거치게 되는데, 이하에서는 게임문화재단을 개인정보처리자로 가정하여 각 단계별로 발생할 수 있는 법률적 문제점을 살펴보고 이를 해결하기 위한 방안을 검토하기로 함.

(1) 1단계(신청인의 신청단계)

- 신청자에 대한 본인확인 필요성
 - 게임법 제12조의3제1항제1호에서는 “게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증”을 하여야 한다고 규정하고 있지만, 법정대리인이 게임물 이용시

간 제한을 신청하는 경우 본인확인을 의무적으로 거쳐야 한다는 규정은 존재하지 않음.

- 그러나, 청소년이나 그 법정대리인이 게임시간 선택 서비스를 통해 게임 이용시간 제한을 신청하는 경우 정당한 신청권자에 의한 신청인지 여부를 확인하기 위해서는 본인확인 절차를 거칠 필요가 있음.

○ 신청자 CI의 수집 필요성

- 신청자가 청소년 본인인 경우에는 신청자와 신청대상이 동일하므로 신청자(본인)의 CI만 수집하면 족하지만, 신청자가 법정대리인인 경우에는 신청자와 신청대상이 일치하지 않아 본인 외 법정대리인의 CI도 수집할 필요가 있음.
- 법정대리인이 신청자인 경우, 신청자의 CI를 수집해야 정당한 신청권을 보유한 자의 신청인지 간접적으로나마 확인할 수 있음(1명의 신청자가 과도하게 많은 신청대상의 이용시간 제한을 신청하거나, 신청자와 신청대상 사이의 나이 차이가 현저히 적은 경우 정당한 신청권자에 의한 신청인지 의심해 볼 수 있음).

○ 신청대상 CI의 수집 필요성

- 게임문화재단이 신청자로부터 접수한 게임 이용시간 제한 신청을 각 게임회사에 전달하여 제한이 적용될 수 있도록 하기 위해서는 신청대상을 특정할 수 있는 정보를 제공할 필요가 있으므로, 신청대상의 CI를 수집할 필요가 있음.
- 참고로, 게임법에서는 게임회사로 하여금 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의를 확보하도록 강제하고 있으나(게임법 제12조의3제1항제1호), 청소년이 회원으로 가입할 당시 동의한 법정대리인이 게임시간 선택 서비스를 통하여 게임 이용시간 제한을 신청하는 법정대리인과 동일하지 않을 수 있으므로(예를 들어, 청소년 자녀가 게임회원으로 가입할 당시에는 아버지가 가입에 동의해 주었으나, 게임 이용시간 제한을 신청하는 것은 어머니 경우), 신청자의 CI만으로는 신청대상을 특정할 수 없음.

○ CI가 개인정보에 해당하는지 여부

- 앞서 살펴본 바와 같이 게임문화재단에서는 신청인과 신청대상의 CI를 수집할 수밖에 없는데, CI는 개인별로 고유하게 생성된 주민등록번호를 일방향 암호화하여 생성된 정보로서, 원래의 데이터로 복원이 불가능하기 때문에 이를 개인정보로 볼 수 있음.

는지 문제됨.

- CI는 Connecting Information의 약자로 이름에서 확인할 수 있듯 연계 정보를 의미하며, 본인확인기관이 주민등록번호를 암호화하여 생성한 88byte의 정보로서 서로 다른 업체에서 동일인을 식별하기 위해 사용됨.
- 개인정보보호위원회는 제2020-103-007호 의결에서, 아래와 같은 이유로 CI가 개인정보에 해당한다고 판단한 바 있음
 - 개인정보 보호법상 ‘개인정보’란 살아 있는 개인에 관한 정보로서 해당 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없더라도 다른 정보와 쉽게 결합하여 알아볼 수 있는 정보를 포함하는바
 - CI는 본인확인기관이 주민등록번호를 단방향 암호화한 정보로서 복원이 불가능하고 그 자체로는 특정 개인을 알아볼 수 없으나
 - 특정 개인에 고유하게 생성되어 귀속되는 유일성을 가진다는 점, 정보통신 제공자의 온오프라인 서비스 연계를 위해 활용되므로 서비스 제공과 관련된 다른 정보와의 결합가능성을 배제할 수 없는 점, 특히 공단 또는 본인확인기관이 보유하고 있는 성명 등 다른 정보와 결합하여 개인을 식별할 수 있다는 점 등을 비추어 볼 때
 - 보호법상 다른 정보와 쉽게 결합하여 특정 개인을 알아볼 수 있는 정보로서 개인 정보에 해당함
- 따라서, CI는 개인정보에 해당한다고 보아야 함
- CI 수집에 대한 동의의 필요성
 - 신청자 및 신청대상의 CI는 개인정보에 해당하므로, 게임문화재단에서 이를 수집하기 위해서는 개인정보 보호법 제15조 제1항에 따라 정보주체의 동의를 받아야 함

제15조(개인정보의 수집·이용)

① 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 개인정보를 수집할 수 있으며 그 수집 목적의 범위에서 이용할 수 있다.

1. 정보주체의 동의를 받은 경우
2. 법률에 특별한 규정이 있거나 법령상 의무를 준수하기 위하여 불가피한 경우

3. 공공기관이 법령 등에서 정하는 소관 업무의 수행을 위하여 불가피한 경우
4. 정보주체와의 계약의 체결 및 이행을 위하여 불가피하게 필요한 경우
5. 정보주체 또는 그 법정대리인이 의사표시를 할 수 없는 상태에 있거나 주소불명 등으로 사전 동의를 받을 수 없는 경우로서 명백히 정보주체 또는 제3자의 급박한 생명, 신체, 재산의 이익을 위하여 필요하다고 인정되는 경우
6. 개인정보처리자의 정당한 이익을 달성하기 위하여 필요한 경우로서 명백하게 정보주체의 권리보다 우선하는 경우. 이 경우 개인정보처리자의 정당한 이익과 상당한 관련이 있고 합리적인 범위를 초과하지 아니하는 경우에 한한다.

○ 휴대전화 번호 및 이메일 주소 수집의 필요성

- 게임문화재단은 신청자에게 처리결과를 통보하기 위하여 휴대전화 번호나 이메일 주소를 수집할 필요가 있음.

○ 휴대전화 번호 및 이메일 주소가 개인정보에 해당하는지 여부

- 하급심 판례에서는 휴대전화 번호 및 이메일 주소가 개인정보에 해당한다는 입장을 취하고 있음.

- 경찰공무원인 피고인 甲이 피해자 乙의 신고에 따라 피고인 丙 등의 도박 현장을 단속한 다음 훈방 조치하였는데, 그 후 피고인 丙으로부터 신고자의 전화번호를 알려 달라는 부탁을 받고 ‘乙의 휴대전화번호 뒷자리 4자’ 를 알려 주었다고 하여 개인정보 보호법 위반으로 기소된 사안에서, 휴대전화 사용이 보편화되면서 휴대전화번호 뒷자리 4자에 전화번호 사용자의 정체성이 담기는 현상이 심화되고 있어 휴대전화번호 뒷자리 4자만으로도 전화번호 사용자가 누구인지 식별할 수 있는 점 등을 종합할 때, 피고인 甲이 피고인 丙에게 제공한 乙의 휴대전화번호 뒷자리 4자는 살아있는 개인인 乙에 관한 정보로서 乙임을 알아볼 수 있는 정보이거나, 적어도 다른 정보와 쉽게 결합하여 乙임을 알아볼 수 있는 정보여서 개인정보 보호법 제2조 제1호에 규정된 ‘개인정보’ 에 해당한다는 이유로 피고인들에게 유죄를 선고한 사례(대전지방법원 논산지원 2013. 8. 9. 선고 2013고단17 판결)
- 이메일 주소는 당해 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없을지라도 다른 정보와 용이하게 결합할 경우 당해 개인을 알아볼 수 있는 정보라 할 것이므로 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제6호에서 정한 ‘개인정

보'에 해당한다고 판단한 사례(서울중앙지법 2007. 2. 8. 선고 2006가합33062 판결)

- 휴대전화 번호 및 이메일 주소 수집에 대한 동의의 필요성
 - 이처럼, 신청자의 휴대전화 번호나 이메일은 개인정보에 해당하므로, 게임문화재단에서 이를 수집하기 위해서는 개인정보 보호법 제15조 제1항에 따라 정보주체의 동의를 받아야 함.

(2) 2단계(신청내용을 게임회사에 전달하는 단계)

- 게임문화재단은 신청자 및 신청대상의 CI를 게임회사에 전달할 필요가 있음.
- 게임문화재단에서 개인정보인 신청자 및 신청대상의 CI를 게임회사로 전달하기 위해 어떤 조건을 갖추어야 하는지는 해당 전달행위의 성격이 무엇인지(‘제3자 제공’ 인지 아니면 ‘처리위탁’ 인지)에 따라 결정됨.
- 대법원 2017. 4. 7. 선고 2016도13263 판결에서는 ‘제3자 제공’과 ‘처리위탁’의 구별 기준에 대하여 다음과 같이 판시하고 있음.
 - 개인정보 보호법 제17조 제1항 제1호, 제26조, 제71조 제1호, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 ‘정보통신망법’이라고 한다) 제24조의2 제1항, 제25조, 제71조 제3호의 문언 및 취지에 비추어 보면, 개인정보 보호법 제17조와 정보통신망법 제24조의2에서 말하는 개인정보의 ‘제3자 제공’은 본래의 개인정보 수집·이용 목적의 범위를 넘어 정보를 제공받는 자의 업무처리와 이익을 위하여 개인정보가 이전되는 경우인 반면, 개인정보 보호법 제26조와 정보통신망법 제25조에서 말하는 개인정보의 ‘처리위탁’은 본래의 개인정보 수집·이용 목적과 관련된 위탁자 본인의 업무 처리와 이익을 위하여 개인정보가 이전되는 경우를 의미.
 - 개인정보 처리위탁에 있어 수탁자는 위탁자로부터 위탁사무 처리에 따른 대가를 지급받는 것 외에는 개인정보 처리에 관하여 독자적인 이익을 가지지 않고, 정보제공자의 관리·감독 아래 위탁받은 범위 내에서만 개인정보를 처리하게 되므로, 개인정보 보호법 제17조와 정보통신망법 제24조의2에 정한 ‘제3자’에 해당하지 않음.
 - 한편 어떠한 행위가 개인정보의 제공인지 아니면 처리위탁인지는 개인정보의 취득

목적과 방법, 대가 수수 여부, 수탁자에 대한 실질적인 관리·감독 여부, 정보주체 또는 이용자의 개인정보 보호 필요성에 미치는 영향 및 이러한 개인정보를 이용할 필요가 있는 자가 실질적으로 누구인지 등을 종합하여 판단하여야 함.

- 위와 같은 대법원의 기준을 따를 경우, 게임문화재단이 신청인 및 신청대상의 CI를 게임회사에 전달하는 행위가 게임회사의 업무처리와 이익을 위한 것인지, 아니면 게임문화재단의 업무 처리와 이익을 위한 것인지 여부에 따라 제3자 제공인지 처리위탁인지 여부가 결정될 것임²¹⁾.
 - 게임시간 선택제를 준수하여야 하는 것은 게임법에 따른 게임회사의 의무이고, 게임시간 선택 서비스의 경우 게임시간 선택제의 일괄 신청을 위한 것이므로 일용 “게임회사의 업무 처리” 를 위한 것이라고 볼 여지가 있음.
 - 그러나 게임시간 선택 프로세스는 신청자가 게임시간 선택제를 효율적으로 이용할 수 있도록 그 편의성을 높이고자 하는 게임문화재단의 독자적인 업무라고 보는 것이 타당함.
 - 다만 게임회사들이 게임문화재단에게 명시적으로 신청자의 개인정보 수집을 위탁한다면, 개인정보 처리위탁으로 볼 수 있음.
 - 하지만 게임회사가 명시적으로 게임문화재단에 대하여 개인정보의 수집을 위탁한다면 개인정보에 대한 관리책임은 개인정보의 수집을 위탁한 게임회사에 귀속되는데, 여러 게임회사의 참여로 인해 책임소재가 불분명해지는 문제가 발생함.
 - 따라서, 게임문화재단이 신청인의 개인정보를 게임회사에 전달하는 것은 “제3자 제공” 으로 보는 것이 바람직하며, 게임회사가 게임문화재단에 대하여 명시적으로 개인정보의 수집을 위탁함으로써 이를 ‘처리위탁’ 으로 만들 필요도 없다고 판단됨.
- 개인정보의 제3자 제공에 해당한다면, 개인정보 보호법 제17조제1항제1호에 따라 정보주체인 신청인의 명시적인 동의가 필요.

21) 만약 해당 행위가 처리위탁에 해당한다면 게임문화재단이 수집한 개인정보를 게임회사에 건네는 행위는 수집위탁의 사후처리에 해당

제17조(개인정보의 제공)

① 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당되는 경우에는 정보주체의 개인정보를 제3자에게 제공(공유를 포함한다. 이하 같다)할 수 있다.

1. 정보주체의 동의를 받은 경우

* 참고: 표준 개인정보 보호지침 제7조(개인정보의 제공)

① 개인정보의 "제공"이란 개인정보의 저장 매체나 개인정보가 담긴 출력물, 책자 등을 물리적으로 이전하거나 네트워크를 통한 개인정보의 전송, 개인정보에 대한 제3자의 접근권한 부여, 개인정보처리자와 제3자의 개인정보 공유 등 개인정보의 이전 또는 공동 이용 상태를 초래하는 모든 행위를 말한다.

② 법 제17조의 "제3자"란 정보주체와 정보주체에 관한 개인정보를 수집·보유하고 있는 개인정보처리자를 제외한 모든 자를 의미하며, 정보주체의 대리인(명백히 대리의 범위 내에 있는 것에 한한다)과 법 제26조제2항에 따른 수탁자는 제외한다(이하 같다).

③ 개인정보처리자가 법 제17조제2항제1호에 따라 정보주체에게 개인정보를 제공받는 자를 알리는 경우에는 그 성명(법인 또는 단체인 경우에는 그 명칭)과 연락처를 함께 알려야 한다.

- 상기의 동의를 획득하는 과정에서 개인정보처리자인 재단은 개인정보 보호법 제17조제2항에 따라 개인정보를 제공받는 자, 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적, 제공하는 개인정보의 항목, 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용 기간, 동의를 거부할 권리가 있다는 사실 및 동의 거부에 따른 불이익이 있는 경우에는 그 불이익의 내용을 정보주체에 고지하여야 함.

제17조(개인정보의 제공)

② 개인정보처리자는 제1항제1호에 따른 동의를 받을 때에는 다음 각 호의 사항을 정보주체에게 알려야 한다. 다음 각 호의 어느 하나의 사항을 변경하는 경우에도 이를 알리고 동의를 받아야 한다.

1. 개인정보를 제공받는 자

2. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적

3. 제공하는 개인정보의 항목

4. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용 기간

5. 동의를 거부할 권리가 있다는 사실 및 동의 거부에 따른 불이익이 있는 경우에는 그 불이익의 내용

(3) 3단계(게임회사가 처리결과를 게임문화재단에 통보하는 단계)

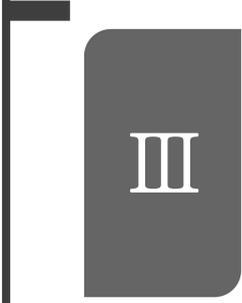
- 게임회사가 게임문화재단에서 접수된 신청인의 요청을 전달받으면, 요청을 처리하고 그 처리결과를 게임문화재단에 통보하고, 신청인은 게임문화재단 플랫폼에서 그 처리결과를 확인할 수 있음.
- 이를 위해 각 게임회사가 게임문화재단에 통보하는 정보는 Case Number, 처리결과, 특이사항.
- 각 게임회사가 게임문화재단에 전달하는 정보는 개인정보에 해당하지 아니하므로, 이에 대한 별도의 동의가 필요한 것으로 보기는 어려움.
- 따라서, 3단계와 관련해서는 별도로 개인정보 제공 동의가 필요하지 않은 것으로 판단됨.
- 설사 위 각 정보가 개인정보에 해당한다고 하더라도 개인정보주체인 신청인이 게임문화재단에 대한 정보제공을 사전에 동의한 것으로 볼 여지가 있으며, 더 나아가 약관에 해당 부분에 대한 동의까지 포함시킨다면 개인정보 보호법 위반 문제는 발생하지 않을 것으로 판단됨.

(4) 4단계(게임문화재단이 신청인에게 처리결과를 통보하는 단계)

- 4단계에서는 신청인이 게임문화재단 홈페이지에 접속하여 신청의 처리결과를 확인하고, 지난 히스토리를 확인할 수 있음.
- 처리결과 및 히스토리 확인을 위해서는 본인확인절차를 거쳐야 하겠지만, 이를 위해 새롭게 개인정보를 제공하는 것은 아니므로, 개인정보와 관련된 별개의 문제가 발생하지는 않을 것으로 보임.

4. 소결

- 현재 구상된 게임시간 선택 서비스에서는 게임문화재단이 신청자의 개인정보를 수집한 뒤 이를 협약게임사에 전달하여 시간선택을 대행한다는 점에서, 게임문화재단을 개인정보 보호법상의 개인정보처리자로 보아야 하는지, 아니면 일반적인 대리인으로 보아야 하는지에 대해 논란이 있을 수 있음.
 - 그에 따라 게임문화재단이 게임시간 선택 서비스를 제공하는 과정에서 개인정보 보호법상의 개인정보 보관관리 등의 의무를 져야 하는지에 대한 해석 또한 달라지므로 중요한 검토사항임에 틀림없음.
- 개인정보 보호법에 대한 최근의 판례 해석 등을 엄격하게 고려하면 게임시간 선택 서비스를 제공하는 게임문화재단은 ‘개인정보처리자’가 아니라 ‘개인정보를 처리하는 자’에 불과하다고 볼 수도 있지만, ‘개인정보에 대한 엄격한 보호’라는 개인정보 보호법의 입법취지를 고려하여 개인정보처리자의 범위가 넓게 해석되는 일반적인 경향을 고려한다면, 게임문화재단이 게임시간 선택 서비스를 제공함에 있어 개인정보처리자의 지위에서 개인정보 보호를 위한 각종 법적 의무를 부담하는 것이 타당하다고 판단됨.
 - 게임시간 선택 서비스 제공 과정에서 개인정보 주체를 떠난 개인정보의 이전 과정이 존재하는데, 이에 대해 법적 책임을 부담하는 주체를 명확히 해야 게임시간 선택 서비스 이용에 대한 신청자의 부담을 경감할 수 있음.
- 따라서, 이하에서는 게임문화재단을 개인정보처리자로 간주하여 게임시간 선택 서비스 구현을 위해 요구되는 약관, 개인정보처리방침, 협약 안의 내용을 제시할 것임.



III

게임시간 선택 서비스의 구현을
위한 약관, 개인정보처리방침 및
업무협약(안) 제시



20
22

Ⅲ. 게임시간 선택 서비스의 구현을 위한 약관, 개인정보처리방침 및 업무협약(안) 제시

1. 약관(안)

제1장 총 칙

제1조 (목적)

이 약관은 게임문화재단(이하 “재단”)이 게임산업진흥에 관한 법률(이하 “게임산업법”) 제12조의3 제1항 제3호에 의한 청소년 본인 또는 법정대리인의 게임물 이용시간제한을 위한 신청서비스(이하 “게임시간 선택 서비스”)를 제공하여 이용자의 편익을 도모하고 재단과 이용제한신청서비스이용자의 권리·의무 및 책임사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 (약관의 공지 및 적용)

1. 재단은 이 약관을 “게임시간 선택 서비스” 인터넷 웹사이트에 게시하여 공지합니다.
2. 약관에서 정하지 아니한 사항과 약관의 해석에 관하여는 관계법령 등에 따릅니다.

제3조 (용어의 정의)

이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.

1. “게임시간 선택 서비스” 라 함은 재단이 이용자의 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.]에 대한 게임시간 선택 신청 등의 중계 및 부가서비스를 말합니다.
2. “이용자” 라 함은 약관에 따라 재단에 “게임시간 선택 서비스” 를 신청하여 서비스를 이용하는 청소년 본인 또는 법정대리인을 말합니다.
3. “제휴사” 라 함은 재단으로부터 이용자의 신청정보/변경정보를 제공받는 게임물 관련 사업자를 말합니다.
4. “신청정보” 라 함은 게임시간 선택을 위해 필요한 정보로서 제6조 제1항에 규정된 정보를 말합니다.

5. “변경정보” 라 함은 신청정보 중 변경된 이용자의 정보를 말합니다.

제 4 조 (약관의 개정)

1. 재단은 약관의 규제에 관한 법률, 전자거래기본법, 전자서명법, 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률, 정보통신망이용촉진등에 관한 법률 등 관련법을 위배하지 않는 범위 내에서 약관을 개정할 수 있습니다.
2. 재단이 약관을 개정할 경우에는 적용일자 및 개정 사유 및 내용을 명시하여 게임시간 선택 서비스 웹사이트에 공지하며, 개정된 약관은 원칙적으로 그 적용 일부터 효력이 발생합니다.

제2장 계 약

제5조 (계약의 성립)

“게임시간 선택 서비스” 이용계약은 이용자의 “게임시간 선택 서비스” 이용약관 및 개인정보처리방침 동의 후 “게임시간 선택 서비스” 이용으로 성립합니다.

제6조 (신청)

1. “게임시간 선택 서비스” 를 이용하고자 하는 자는 아래의 항목을 포함한 정보를 제출 및 확인하여 인터넷으로 재단에 신청해야 합니다.
2. 개인 식별정보
 - 1) 게임이용자 본인: 게임이용자의 연계정보(CI)
 - 2) 법정대리인: 게임이용자의 연계정보(CI), 게임이용자와의 관계, 이동전화번호, 이메일 주소 등
 - 3) 기타 재단이 “게임시간 선택 서비스” 제공을 위하여 필요하다고 인정하는 사항(선택사항)
3. 이용자는 신청시점 이후에 게임이용시간을 변경하고자 하거나 새로운 게임의 이용시간을 선택하고자 하는 경우에 새로운 신청을 하여야 합니다.

제7조 (승낙)

이용자의 “게임시간 선택 서비스” 이용 신청에 대하여 재단은 “제8조 제1항” 의 요건에 해당되지 않는 한 이를 승낙합니다.

제8조 (승낙 유보)

1. 재단은 제7조에 의한 “게임시간 선택 서비스” 이용 신청이 다음 각호 중 하나에 해당하는 것으로 판단된 경우 승낙을 유보하고 이를 신청자에게 통지합니다.
 - 1) 타인의 명의를 사용하였거나 허위 정보를 제출한 경우
 - 2) 설비의 여유가 없거나 기술상 서비스 제공이 어려운 경우
 - 3) 필요한 정보를 제출하지 않거나 이용약관에 동의하지 않는 경우
 - 4) 위법한 이용 신청임이 확인된 경우
 - 5) 신청 요건을 충족하지 못한 경우
 - 6) 이용자의 약관 위반으로 해지된 이용자가 서비스를 신청하는 경우
 - 7) 기타 부득이한 사정이 있는 경우
2. 재단은 전항의 승낙 유보 사항이 해소되는 경우 서비스 신청을 승낙할 수 있습니다.

제9조 (재단의 의무)

1. 약관이 정하는 바에 따라 지속적이고 안정적인 서비스 제공에 최선을 다해야 합니다.
2. 이용자의 불편사항을 처리하기 위한 민원처리기구를 설치·운영합니다.
3. 이용자의 불만사항이 접수되는 경우 이를 신속하게 처리하기 위한 최선의 노력을 합니다.
4. 서비스 제공과 관련하여 획득한 이용자의 정보를 이용자의 동의 없이 타인에게 누설하거나 다른 목적으로 이용하지 않습니다.
5. 이용자의 개인정보 보호를 위한 보안 시스템을 갖추어야 합니다.

제10조 (이용자의 의무)

1. 약관이 정하는 한도 내에서 “게임시간 선택 서비스” 를 이용하고 선량한 이용자로서의 의무를 다해야 합니다. 또한, “게임시간 선택 서비스” 이용시에 재단에 제출한 신청정보 중 변경된 사항이 있는 경우, 추후 “게임시간 선택 서비스” 이용시에 적절한 방법으로 재단에 통지하여야 합니다.
2. 이용자는 다음 각호의 행위를 하여서는 안 됩니다.
 - 1) “게임시간 선택 서비스” 에 허위 내용을 제출하거나 등록하는 행위
 - 2) “게임시간 선택 서비스” 의 업무를 방해하는 행위
 - 3) “게임시간 선택 서비스” 의 정보를 승낙 없이 복제·유통·상업적으로 이용하는 행위

- 4) 타인의 명의를 도용하는 행위
- 5) 다른 이용자의 개인정보를 수집·저장·공개하는 행위
- 6) 기타 불법적이고 부당한 행위

제3장 서비스 이용

제11조 (서비스 내용)

재단이 제공하는 “게임시간 선택 서비스” 는 다음과 같습니다.

1. 이용자의 요청에 따라 게임물 관련사업자에 전송하는 게임이용자의 신청정보 중계서비스
2. 재단이 이용자에게 유용하다고 판단하는 정보를 이용자에게 전송하는 정보 제공서비스
3. 기타 부가서비스 및 “게임시간 선택 서비스” 운영을 위하여 필요한 사항

제12조 (정보 중계)

1. 이용자가 게임시간 선택을 위한 신청정보를 게임물 관련사업자에 제공하고자 하는 경우에는 게임물 관련사업자, 변경정보 및 신청정보 등을 명시하여 재단에 중계를 요청합니다.
2. 재단은 이용자의 요청이 있는 경우 이용자의 신청정보를 게임물 관련사업자에 전송합니다.
3. 재단은 각 중계서비스의 중계정보를 홈페이지 등에 게재하여 고객이 확인할 수 있도록 조치를 취합니다.
4. 정보전송 후 결과를 이용자가 확인할 수 있게 하거나 통지할 수 있습니다.

제13조 (중계 시점)

재단은 이용자가 요청한 신청정보를 요청일로부터 업무일 익일 이내에 게임물 관련사업자에 전송합니다.

제14조 (통지)

1. 재단은 이용자에게 통지를 하는 경우 “게임시간 선택 서비스 웹사이트” 를 활용하며 재단과 고객이 협의한 방법(전자우편, 이동전화 문자서비스 등)으로 서비스 제공내용에 대하여 통지할 수 있습니다.
2. 재단이 “게임시간 선택 서비스 웹사이트” 에 표시하거나, 전자우편 및 이동전화 문자

서비스가 이용자에게 발송된 경우에 재단은 이용자가 표시 또는 발송일 익일부터 통지 내용을 인지한 것으로 간주합니다.

제15조 (중계 정보)

재단이 이용자의 요청으로 게임물 관련사업자에 전송하는 정보는 아래와 같습니다.

1. 신청정보
2. 변경정보

제16조 (부가 서비스)

1. 재단은 이용자의 서비스 이용편의를 위하여 지속적으로 새로운 부가서비스를 개발하여 제공할 수 있습니다.
2. 재단은 새로운 부가서비스를 제공하는 경우 서비스의 내용 및 이용조건 등을 “게임시간 선택 서비스 웹사이트”에 게재하고 이용자의 동의를 구합니다.

제17조 (이용 요금)

이용자의 “게임시간 선택 서비스” 이용요금은 무료입니다.

제18조 (이용 시간)

1. 재단은 업무상, 기술상 특별한 지장이 없는 한 “게임시간 선택 서비스”를 연중 무휴 24시간 제공합니다.
2. 재단은 정기점검 등 업무상, 기술상의 사유로 재단이 정한 일정한 기간 동안 서비스 이용을 제한 및 중단할 수 있습니다.

제4장 “게임시간 선택 서비스” 웹사이트 이용

제19조 (약관 등의 명시)

재단은 약관의 내용과 상호 및 대표자, 재단 소재지 주소, 전화번호·팩스번호·전자우편주소, 개인정보보호책임자 등을 이용자가 알기 쉽도록 홈페이지 초기화면에 게시합니다.

제20조 (저작권)

1. 재단이 작성한 홈페이지 저작물에 대한 저작권, 기타 지적재산권은 재단에 귀속합니다.
2. 이용자는 홈페이지를 이용함으로써 얻은 정보를 재단의 사전 승낙 없이 복제, 송신,

출판, 배포, 방송 기타 방법에 의하여 영리목적으로 이용하거나 제3자에게 이용하게 할 수 없습니다.

제21조 (정보의 제공)

재단은 서비스를 운영함에 있어 각종 정보 등을 웹사이트에 게재하거나 전자우편 등을 통하여 제공할 수 있습니다.

제22조 (게시물 등의 삭제)

재단은 이용자가 “게임시간 선택 서비스 웹사이트”에 게시하거나 전달하는 모든 내용에 대하여 아래의 각호에 해당된다고 판단되는 경우 사전통지 없이 삭제할 수 있으며, 이에 대한 모든 책임은 그 내용물을 게시한 이용자에게 있습니다.

- 1) 공공질서 및 미풍양속에 위반되는 내용인 경우
- 2) 저작권 등 제3자의 권리를 침해한 경우
- 3) 타인을 비방하거나 중상모략으로 명예를 손상시키는 내용인 경우
- 4) 규정한 게시기간을 초과한 경우
- 5) 서비스와 관련이 없는 내용인 경우
- 6) 불필요 하거나 승인되지 않은 광고, 판촉물을 게재하는 경우
- 7) 기타 관계 법령 및 재단의 방침에 위반된다고 판단되는 경우

제 23 조 (웹사이트 연결)

1. “게임시간 선택 서비스 웹사이트” 내에 다른 웹사이트가 연결된 경우 이용자에 대한 책임은 당해 웹사이트에 있습니다.
2. 다른 웹사이트를 “게임시간 선택 서비스 웹사이트”에 연결하고자 하는 자는 재단의 허락을 받아야 합니다.

제 5 장 개인정보 보호

제24조 (정보의 수집)

1. 재단은 서비스 제공을 위하여 필요한 최소한의 정보를 수집합니다.
2. 재단은 이용자로부터 개인정보를 수집하는 경우 반드시 당해 이용자의 동의를 받습니다.

제25조 (목적외 이용 금지)

1. 재단은 이용자로부터 제공된 개인정보를 당해 이용자의 동의 없이 목적외 이용이나 제3자에게 제공하지 않습니다.
2. 재단은 개인정보를 제공받은 목적을 달성한 경우 즉시 당해 개인정보를 지체없이 파기합니다. 다만 관련법의 규정에 따라 업무상 최소한의 개인정보를 일정기간 동안 보관할 수 있습니다.
3. 이용자가 중계를 요청하여 게임물 관련사업자에 전송된 정보를 게임물 관련사업자가 활용하는 경우에는 이용자와 당해 게임물 관련사업자의 계약에 의합니다.
4. 재단은 “게임시간 선택 서비스” 로 얻어진 정보를 이용하여 재단의 고객으로 유치하는 등 유도하는 행위를 하지 않습니다.

제26조 (정보 열람)

1. 이용자는 재단이 가지고 있는 자신의 개인정보에 대해 열람을 요구할 수 있습니다.
2. 재단은 이용자 자신의 개인정보 열람요구에 응하며, 이용자가 오류의 정정을 요구하는 경우 오류를 정정할 때까지 당해 개인정보를 이용하지 않고 필요한 조치를 취합니다.

제27조 (정보 변경)

1. 이용자는 재단에 제출한 개인정보가 변경되었거나 잘못된 경우에는 즉시 재단에 변경을 신청해야 합니다.
2. 재단은 이용자의 개인정보 변경 요청이 있는 경우 이를 접수하여 등록하고 결과를 이용자에게 통지합니다.

제28조 (정보 처리 위탁)

1. 재단은 “게임시간 선택 서비스” 제공을 위하여 주식회사 OOOO에 정보의 수집, 처리, 관리, 게임물 관련사업자에 대한 전송 등의 업무를 위탁합니다. 정보처리업무 위탁업체는 재단의 사정 등에 따라서 변경될 수 있으며, 그러한 경우, 재단은 전자우편 또는 홈페이지를 통하여 그 사실을 이용자에게 고지합니다.
2. 재단은 위탁업체 변경시 재단의 책임하에 기존 위탁업체에 보관되어진 정보를 지체없이 삭제할 책임이 있으며, 재단은 정보처리 업무 위탁을 함께 있어 선량한 관리자로서의 책임과 의무를 다합니다.

제29조 (정보 보호)

1. 재단은 이용자의 정보보호에 최선을 다하기 위하여 “게임시간 선택 서비스” 이용관련 “개인정보처리방침” 을 수립하여 운영합니다.
2. 이용자는 자신의 부주의로 인한 정보의 유출 및 오 전송, 오 정보의 제공으로 인하여 발생한 문제에 대하여 책임을 부담합니다.

제6장 계약의 해지 등

제30조 (이용 제한)

1. 재단은 의무를 이행하지 않고 약관을 위반하는 이용자에 대하여 서비스 이용을 제한할 수 있습니다.
2. 재단은 이용자의 서비스 이용을 제한하는 경우 그 사유를 이용자에게 통지합니다.
3. 이용이 제한된 이용자가 이용제한 사유를 해소하고 책임을 다 이행하였다고 판단된 경우 이용 제한을 해제할 수 있습니다.

제31조 (이용 휴지)

1. 재단은 다음 각호와 같이 “게임시간 선택 서비스” 를 계속 제공할 수 없는 불가피한 사유가 있는 경우 “게임시간 선택 서비스” 의 이용을 휴지합니다.
 - 1) 정보통신설비의 정기점검, 증설, 교체가 필요한 경우
 - 2) 서비스 개선 및 신규서비스 제공을 위하여 부득이한 경우
 - 3) 기타 재단이 판단하여 필요하다고 인정되는 경우
2. 재단은 전항에 의하여 이용을 휴지하는 경우 그 사유, 일시 및 기간을 이용자에게 사전에 통지합니다.

제32조 (서비스 중단)

1. 재단은 정보통신설비의 보수, 통신의 두절 등의 사유가 발생한 경우에는 서비스 제공을 일시적으로 중단할 수 있습니다.
2. 재단은 전항에 의하여 “게임시간 선택 서비스” 를 중단하는 하는 경우 그 사유, 일시 및 기간을 이용자에게 통지합니다.

제33조 (계약의 해지)

1. 이용자는 “게임시간 선택 서비스” 이용계약을 해지할 수 있습니다.

2. 계약을 해지하고자 하는 이용자는 재단에 이용 해지를 신청해야 합니다.
3. 재단은 이용자가 의무를 이행하지 않고 약관을 위반하는 경우 “게임시간 선택 서비스” 이용계약을 해지할 수 있습니다.
4. 재단은 전항의 경우에 이용자에게 그 사실을 통지하여야 합니다. 다만, 미리 통지하는 것이 곤란한 경우에는 선조치 후 통지할 수 있습니다.

제34조 (의견진술)

1. 재단이 계약을 해지하고자 하는 경우 이용자에게 의견을 진술할 것을 10일전까지 통지하여야 하며, 이용자의 사정으로 통지할 수 없는 경우 2주일간 이용자에 게시함으로써 통지한 것으로 봅니다.
2. 전항의 통지에 불구하고 이용자가 지정 일시까지 의견을 진술하지 않는 경우 해지에 이의가 없는 것으로 봅니다.

제35조 (정보 삭제)

1. 이용자가 서비스 이용을 해지하는 경우 재단은 지체없이 이용자의 개인정보를 삭제합니다.
2. 전항에도 불구하고 관련 법규에 따라 보관해야 할 최소한의 정보는 일정기간 동안 보관합니다.

제7장 손해배상 등

제36조 (면책)

1. 재단이 이용자로부터 제공 받아 중계한 정보의 내용은 정보를 제공한 이용자에 책임이 있습니다.
2. 재단이 전송한 이용자 정보에 대한 게임물 관련사업자의 정보관리 소홀 및 활용으로 인하여 발생한 문제에 대하여는 게임물 관련사업자에 책임이 있습니다.

제37조 (손해 배상)

1. 재단은 “게임시간 선택 서비스” 로 인하여 발생한 이용자의 손해에 대하여 재단의 귀책사유가 인정되는 경우 이를 배상합니다. 다만 천재지변 또는 이에 준하는 불가항력으로 인하여 서비스를 제공할 수 없는 경우나 사전 통지한 서비스 이용 휴지나 이용 중단으로 인하여 발생한 문제에 대하여는 책임이 면제됩니다.
2. 이용자가 본 약관의 규정을 위반하여 재단에 손해가 발생된 경우 해당 이용자는 이를

배상해야 합니다.

제38조 (분쟁 해결)

재단과 이용자는 “게임시간 선택 서비스” 와 관련하여 발생한 분쟁을 원만하게 해결하기 위하여 상호 신뢰에 기반한 모든 노력을 다하여야 합니다.

제39조 (법률 적용)

이용자의 “게임시간 선택 서비스” 이용으로 발생하는 모든 법적 문제는 대한민국 관계 법령의 적용을 받습니다.

[부칙]

(시행일) 이 약관은 0000년 00월 00일부터 시행합니다.

2. 개인정보처리방침(안)

- 총칙
- 수집하는 개인정보 항목 및 수집방법
- 개인정보 수집·이용 등에 대한 동의방법
- 개인정보의 수집 및 이용목적
- 수집한 개인정보의 공유 및 제공
- 개인정보 처리의 위탁
- 개인정보의 보유, 이용기간 및 파기
- 개인정보의 파기절차 및 방법
- 이용자 및 법정 대리인의 권리와 그 행사방법
- 개인정보의 수집과 이용 또는 제공에 대한 동의 철회
- 아동의 개인정보보호
- 개인정보의 자동 수집장치의 설치, 운영 및 그 거부에 관한 사항
- 쿠키에 의한 정보 수집 수준의 선택
- 개인정보의 기술적, 관리적 보호 대책
- 의견수렴 및 불만처리
- 개인정보 보호책임자 및 담당자

○ 총칙

게임문화재단 게임시간 선택 서비스(이하 “게임시간 선택 서비스”)는 고객님(서비스 이용자)의 개인정보를 효과적으로 관리하고 안전하게 보호하기 위하여 최선의 노력을 다 하고 있습니다. 게임시간 선택 서비스는 『정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률』과 개인정보보호 관련 각종 법규를 준수하고 있습니다. 또한 개인정보처리 방침을 제정하여 이를 준수하고 있으며, 본 처리방침을 홈페이지에 공개하여 고객님께서 언제나 쉽게 열람하실 수 있도록 하고 있습니다.

1. 게임시간 선택 서비스는 고객님의 개인정보를 중요시하며, 『정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률』과 관련 법규를 준수하고 있습니다.
2. 게임시간 선택 서비스의 개인정보처리방침은 관련 법령 및 내부 운영 방침의 변경에 따라 개정될 수 있습니다. 개인정보처리방침이 변경되는 경우에는 시행일자등을 부여하여 개정된 내용을 게임시간 선택 서비스 홈페이지에 지체 없이 공지합니다.
3. 영업의 전부 또는 일부 양도 등으로 그 권리 의무를 이전하는 경우 서면 전자우편 등을 통하여 고객님께 개별적으로 통지하거나, 게임시간 선택 서비스 홈페이지 첫 화면에서 식별할 수 있도록 표기하여 30일 이상 그 사실을 공지합니다. 단, 서면 전자우편 기타의 방법에 의한 통지는 과실 없이 고객님의 연락처를 알지 못하거나 천재지변 등 기타 통지할 수 없는 정당한 이유가 있는 경우에는 2곳 이상의 중앙일간지(고객의 대부분이 특정지역에 거주 하는 경우에는 그 지역을 보급구역으로 하는 일간지로 할 수 있습니다.)에 1회 이상 공고하는 것으로 갈음합니다.

○ 수집하는 개인정보 항목 및 수집방법

게임시간 선택 서비스는 다음과 같이 개인정보를 수집하고 있습니다. 서비스 제공을 위해 필요한 최소한의 개인정보만을 수집·이용하며, 사상, 신념, 가족 및 친인척관계, 학력, 병력, 기타 사회활동 경력 등 고객님의 권리, 이익이나 사생활을 뚜렷하게 침해할 우려가 있는 개인정보는 수집하지 않습니다. 고객님의 동의하시거나 다른 법률에 따라 특별히 수집 대상 개인정보로 허용된 경우에는 필요한 범위에서 최소한으로 개인정보를 수집할 수 있습니다.

△ 수집하는 개인정보의 항목

1. 게임시간 선택 서비스는 아래와 같은 최소한의 개인정보를 필수항목으로 수집하고 있습니다.

(1) 기본정보 - 연계정보(CI), 본인인증정보, 이메일주소, 게임이용자와의 관계, 이동전화정보

(2) 게임(미)이용 시간 선택 사항

2. 서비스 이용과정에서 서비스 이용기록, 신청 일시, 쿠키, 접속IP정보 등과 같은 정보들이 자동으로 생성되어 수집될 수 있습니다.

△ 게임시간 선택 서비스는 다음과 같은 방법으로 개인정보를 수집합니다.

1. 인터넷 홈페이지 등을 통한 서비스 이용 과정에서 수집

2. 서비스 이용 또는 업무 처리 과정에서 생성되거나 수집 틀을 통한 수집 등

○ 개인정보 수집·이용 등에 대한 동의방법

1. 고객님의 개인정보 수집 시에는 관련 법령의 규정에 따라 개인정보의 수집·이용 목적과 제3자 제공 및 처리를 위탁하고 있는 내용을 고객님의게 알리고 동의를 얻거나 개인정보처리방침을 통해 고지하고 있습니다.

2. 게임시간 선택 서비스의 ‘이용약관’ 및 ‘개인정보처리방침’에 따른 고객님의 개인정보 수집, 이용, 제3자 제공 및 취급업무의 위탁 등에 대해 고객님의게서는 게임시간 선택 서비스 홈페이지에 게시된 ‘개인정보처리방침’의 동의 내용을 확인하신 후 동의를 하실 수 있습니다.

○ 개인정보의 수집 및 이용목적

게임시간 선택 서비스는 수집한 개인정보를 다음의 목적을 위해 이용합니다.

1. 서비스 이용, 서비스 관련 문의 등을 포함한 이용 관련 사항의 처리

2. 서비스 이용을 위한 고객님의 본인여부 확인

3. 고객님의 선택한 요청 협약 게임사에 서비스 제공을 위한 정보 전달

4. 고객님의 선택한 요청 협약 게임사의 정보 전달 내역 확인

5. 기타 부가서비스의 제공 등

○ 수집한 개인정보의 공유 및 제공

게임시간 선택 서비스는 고객님의 개인정보를 “이용약관” 또는 “개인정보처리방침”에서 명시한 범위 내에서 이용하며, 명시한 범위를 넘어서 제3자와 공유하거나 제공하

지 않습니다. 다만 고객님의 사전 동의가 있거나, 관련 법령이 정한 규정과 절차에 따라 제공하는 경우는 예외로 합니다.

- △ 중요 고지사항, 서비스 제공관련 안내의 경우에는 고객 동의 여부에 관계없이 SMS 또는 MMS, 전자우편 등의 수단으로 전송
- △ 통계작성, 학술연구 또는 시장조사를 위하여 필요한 경우로서 특정 개인을 식별할 수 없는 형태로 제공하는 경우
- △ 수사기관이나 감독기관의 요청이 있는 경우
- △ 관련 법률의 특별한 규정에 의하여 제공되는 경우

수집한 개인정보의 공유 및 제공	홈페이지에 등록된 협약 게임사
제공하는 개인정보항목	연계정보(CI), 본인인증정보, 이메일주소, 이동전화번호 등 서비스 제공과 관련된 내용
제공받는 자의 이용 목적	고객님의 요청, 협약사와의 협약 규정을 따릅니다.
보유 및 이용기간	협약사에 제공된 정보의 보유 및 이용기간은 협약사의 약관을 따릅니다

○ 개인정보 처리의 위탁

게임시간 선택 서비스는 서비스 제공을 위해 개인정보의 수집, 처리, 관리, 협약사에 정보제공 등의 업무를 위탁하고 있으며, 수탁자에 대해서는 위 - 수탁계약서 등을 통하여 신속한 고객민원 처리 및 고객편의서비스 제공 등을 위해 운영관련으로 처리한 개인정보에 대해 개인정보 관련 법규 및 지침의 준수, 정보보호 및 비밀유지, 제3자 제공금지, 사고 시 책임부담 등의 규정과 위탁기간 종료 즉시 운영상 처리한 개인정보의 반납 - 파기 의무 등을 규정하여 관리하고 있습니다.

△ 개인정보 처리업무 위탁사 및 위탁목적

위탁사	위탁목적
000	서비스 제공과 관련된 정보의 수집, 처리, 관리, 제휴사 정보제공 등의 업무
■■■	휴대폰 본인확인을 통한 휴대폰 명의자 확인 및 연계정보(CI) 제공 등의 업무
***	아이핀 본인확인을 통한 연계정보(CI) 제공 등의 업무 실명확인을 통한 연계정보(CI) 제공 등의 업무
XXX	공동인증서 본인확인을 통한 연계정보(CI) 제공 등의 업무

○ 개인정보의 보유, 이용기간 및 파기

△ 게임시간 선택 서비스는 고객님의 개인정보를 이용하는 기간 또는 보유기간(분쟁처리기간)동안에 한하여 보유하고 이를 활용합니다. 다만, 법률에 특별한 규정이 있는 경우에는 관계 법령에 따라 보관됩니다.

1. 이용기간 : 서비스 신청일 ~ 선택 협약사 처리 완료일
2. 보유기간 : 서비스 신청 결과에 대한 확인 및 신청 관련 분쟁 대비를 위해 6개월

△ 이용기간 또는 보유기간 종료된 개인정보는 관련 법령에 따라 보관합니다.

1. ‘통신비밀보호법’ 에 통신사실확인자료 제공 관련(12개월 또는 3개월)
2. ‘전자상거래등에서의 소비자보호에 관한 법률’ 에 따른 표시/광고에 관한 기록 (6개월)
3. 소비자의 불만 또는 분쟁처리에 관한 기록(3년)
4. ‘신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률’ 에 따른 신용정보의 수집/처리 및 이용 등에 관한 기록(3년)등

○ 개인정보의 파기절차 및 방법

게임시간 선택 서비스는 원칙적으로 개인정보 수집 및 이용목적이 달성된 후에는 해당 정보를 지체 없이 파기합니다.

△ 파기절차

1. 고객님의 개인정보는 수집 및 이용목적이 달성된 후 별도의 DB로 옮겨져 내부

방침 및 기타 관련 법령에 의한 정보보호사유(보유 및 이용기간 참조)에 따라 일정 기간 저장된 후 파기됩니다.

2. 별도의 DB로 옮겨진 개인정보는 법률에 의한 경우 이외의 다른 목적으로 이용되지 않습니다.

△ 파기방법

1. 종이(서면)에 작성, 출력된 개인정보 : 분쇄하거나 소각 등의 방법으로 파기
2. DB 등 전자적 파일 형태로 저장된 개인정보 : 재생할 수 없는 기술적 방법으로 삭제

○ 이용자 및 법정 대리인의 권리와 그 행사방법

고객님께서서는 개인정보에 대한 열람, 정정을 요구하시거나 개인정보의 수집과 이용, 위탁 또는 제공에 대한 동의를 철회하실 수 있습니다.

△ 개인정보의 열람 . 증명 또는 정정

1. 고객님께서서는 게임문화재단을 직접 방문하시거나 전화, 이메일 등을 통하여 개인정보에 대한 열람증명을 요구할 수 있습니다.
2. 고객님께서 본인의 개인정보에 대한 열람, 증명을 요구하시는 경우 고객님의 신분을 증명할 수 있는 주민등록증, 여권, 운전면허증(신형)등의 신분증명(사본)을 제시 받아 본인 여부를 확인합니다.
3. 고객님의 대리인이 열람증명을 요구하는 경우에는 대리 관계를 나타내는 위임장, 대리인의 신분증명서 등의 증표를 제시 받아 대리인인지 여부를 확인합니다.

○ 개인정보의 수집과 이용 또는 제공에 대한 동의 철회

1. 고객님께서서는 신분증을 지참하시고 회사의 지사, 지점을 방문하여 개인정보수집과 이용, 위탁 또는 제공에 대해 동의하시거나, 이에 대한 동의를 선택적으로 철회하실 수 있습니다.
2. <http://www.> 에 접속하신 후 '고객지원 - 고객문의' 등으로 연락하시면 지체없이 조치하겠습니다. 단, 서비스 제공에 필요한 필수정보의 수집과 이용에 관한 동의 철회는 예외로 합니다.

○ 개인정보의 자동 수집장치의 설치·운영 및 그 거부에 관한 사항

게임시간 선택 서비스는 홈페이지 운영에 있어 필요 시 정보를 찾아내고 저장하는 쿠키(Cookie)를 운용합니다. 고객님의께서는 웹 브라우저의 보안 정책을 통해 쿠키에 의한 정보수집의 허용 거부 여부를 결정하실 수 있습니다.

△ 쿠키에 의해 수집되는 정보 및 이용 목적

1. 수집정보 : 접속IP, 접속로그 등 서비스 이용정보
2. 이용목적 : 고객님의 서비스 이용 정보를 제공

△ 쿠키에 의한 정보 수집 수준의 선택

1. 웹 브라우저의 [도구] 메뉴에서 [인터넷옵션] -> [보안] -> [사용자 정의 수준] 을 선택하여 쿠키에 의한 정보 수집 수준을 정할 수 있습니다.
2. 위에 제시된 메뉴를 통해 쿠키가 저장될 때마다 확인을 하거나, 아니면 모든 쿠키의 저장을 거부할 수도 있습니다.

○ 개인정보의 기술적, 관리적 보호 대책

고객님의 개인정보를 처리함에 있어 개인정보가 분실, 도난, 누출, 변조 또는 훼손되지 않도록 안전성 확보를 위하여 다음과 같은 기술적·관리적 대책을 마련하고 있습니다.

△ 기술적 대책

1. 개인정보는 비밀번호에 의해 보호되며, 중요한 데이터는 파일 및 전송 데이터를 암호화하거나 파일 잠금기능 (Lock) 을 사용하는 등 별도 보안기능을 통해 보호되고 있습니다.
2. 백신 프로그램을 이용하여 컴퓨터바이러스에 의한 피해를 방지하기 위한 조치를 취하고 있습니다. 백신프로그램은 주기적으로 업데이트되며 갑작스런 바이러스가 출현할 경우 백신이 나오는 즉시 이를 도입, 적용함으로써 개인정보가 침해되는 것을 방지하고 있습니다.
3. 네트워크 상의 개인정보를 안전하게 전송할 수 있도록 보안장치 (SSL)를 채택하고 있습니다.
4. 해킹 등에 의해 고객님의 개인정보가 유출되는 것을 방지하기 위해, 외부로부터 접근이 통제된 구역에 시스템을 설치하고, 침입을 차단하는 장치를 이용하고 있으며, 아울러 침입탐지시스템을 설치하여 24시간 침입을 감시하고 있습니다.

△ 관리적 대책

1. 게임시간 선택 서비스는 고객님의 개인정보에 대한 관리와 접근에 필요한 절차를 마련하여 임직원이 이를 숙지하고 준수하도록 하고 있으며 준수 여부를 주기적으로 점검하고 있습니다.
2. 게임시간 선택 서비스는 고객님의 개인정보를 취급할 수 있는 자를 최소한으로 제한하고 접근 권한을 관리하며, 교육을 통하여 법규 및 정책을 준수할 수 있도록 하고 있습니다. 고객님의 개인정보를 처리하는 자는 다음과 같습니다.
 - (1) 고객을 직·간접적으로 상대하여 마케팅 업무를 수행하는 자
 - (2) 개인정보보호책임자, 개인정보보호담당자 등 개인정보 관리 및 개인정보보호 업무를 담당하는 자
 - (3) 기타 업무상 개인정보의 처리가 불가피한 자

신규직원 채용 시 정보보호서약서에 서명하게 함으로써 직원에 의한 정보(개인정보 포함) 유출을 사전에 방지 하고, 수시로 개인정보보호 의무를 상기시키며 준수 여부를 감사하기 위한 내부 절차를 마련하여 시행하고 있습니다.

개인정보 취급자의 업무 인수인계는 보안이 유지된 상태에서 철저하게 이뤄지고 있으며, 입사 및 퇴사 후 개인정보 침해사고에 대한 책임을 명확하게 규정하고 있습니다.

○ 의견수렴 및 불만처리

게임시간 선택 서비스는 고객님의 의견을 매우 소중하게 생각합니다. 고객님의께서 문의 사항이 있을 경우 게임문화재단을 방문하시거나 고객센터 등에 문의하시면 신속, 정확한 답변을 드리겠습니다.

1. 고객센터 전화번호 : 국번없이 0000-0000
2. 온라인 상담 : 게임시간 선택 서비스 홈페이지에 접속하신 후 [고객지원] 메뉴의 “고객문의” 를 활용하실 수 있습니다.
3. 기타 개인정보 침해에 대한 신고나 상담이 필요하신 경우에는 아래 기관에 문의하시기 바랍니다.
 - (1) 개인정보침해신고센터 : <http://privacy.kisa.or.kr/> (국번없이) 118

(2) 대검찰청 사이버수사과 : <http://www.spo.go.kr/> (국번없이)1301

(3) 경찰청 사이버안전국 : <http://cyberbureau.police.go.kr/> (국번없이)182

○ 개인정보 보호책임자 및 담당자

△ 개인정보 보호책임자의 성명 및 연락처

1. 개인정보 보호책임자 :

2. 전화번호 :

△ 개인정보처리방침 고지

△ 개인정보처리방침 시행일자 : 2022년 00월 00일

3. 업무협약(안)

재단법인 게임문화재단(이하 “재단”)과 주식회사 000(이하 “제휴사”)은 “게임산업 진흥에 관한 법률” 제12조의3에 근거한 게임 시간 선택제를 이용자에게 보다 편리하게 제공하기 위하여 다음과 같이 협약을 체결한다(이하 “본 협약”).

다 음

제1조 (목적)

본 협약은 이용자에게 “게임시간 선택 서비스” 를 제공함에 있어 재단과 제휴사의 역할을 정하는 데 그 목적이 있다.

제2조 (정의)

본 협약에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “게임시간 선택 서비스”란 이용자가 재단에서 운영하는 플랫폼 게임시간 선택 서비스 홈페이지를 통해 게임 이용시간을 제한하여 줄 것을 신청하면, 제휴사가 이용자의 신청에 따라 게임 이용시간을 제한하는 서비스를 말한다.
2. “이용자”란 재단의 서비스 플랫폼을 통하여 게임 이용시간 제한을 신청하는 청소년 또는 법정대리인을 말한다.

제3조 (재단의 역할)

- ① 재단은 이용자가 본인인지 여부를 확인하고, 이용자로부터 게임 이용시간 제한 신청을 접수한다.
- ② 재단은 전항에 따른 이용자의 신청을 제휴사에 전달한다.
- ③ 재단은 제휴사로부터 전달받은 처리결과를 이용자에게 통지한다.

제4조(제휴사의 역할)

- ① 제휴사는 재단을 통해 이용자의 신청을 전달받은 때로부터 합리적인 시간 이내에 이용시간 제한 조치를 취한다.
- ② 제휴사는 전항에 따라 제한 조치를 취한 경우 즉시 그 결과를 재단에 통보하며, 조치를 취하지 못한 경우에는 그 사유를 재단에 통보한다.

제5조(개인정보의 보호)

재단은 게임시간 선택 서비스를 제공하기 위하여 이용자의 개인정보를 처리·관리함에 있어 개인정보 보호법 등 관련 법령을 준수한다.

제6조(해지)

① 각 당사자는 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 상대방 당사자에게 서면으로 통지하고 본 협약을 해지할 수 있다.

1. 상대방 당사자가 본 협약을 위반하는 경우
2. 당사자의 사정상 본 협약을 유지하는 것이 현저히 곤란한 경우
3. 기타 협약의 목적을 달성하기 어려운 사정이 발생한 경우

② 제1항의 해지로 인한 제반 사항은 상호 협의하여 별도로 정한다.

제7조 (홍보)

양 당사자는 협력 사항 등에 대한 보도자료를 작성·배포하는 경우 상대방 당사자와 사전 협의하여야 하며, 보도자료에는 양 당사자가 협력하였다는 내용을 명시한다.

제8조 (운영위원회)

① 양 당사자는 본 협약의 목적을 원활하게 달성할 수 있도록 실무진으로 구성된 운영위원회를 설치·운영하며, 운영위원회의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

② 운영위원회는 본 협약과 관련한 세부사항을 정한다.

제9조 (비밀유지)

양 당사자는 본 협약과 관련하여 알게 된 사실을 사전 합의 없이 다른 목적에 사용하거나 외부에 공개할 수 없으며, 이는 협약기간의 만료 후에도 유효하다. 만약, 이를 위반한 당사자는 상대방의 대한 일체의 손해배상책임을 부담한다.

제10조 (협약기간)

본 협약의 유효기간은 협약을 서명한 날로부터 2년으로 한다. 다만, 협약 만료일 전 1개월 전까지 당사자들 사이에 별도의 의사표시가 없는 경우에는 본 협약은 동일한 조건으로 자동 연장된다.

제11조 (법적구속력 배제)

본 협약서는 제9조를 제외하고는 양 당사자를 법적으로 구속하지 않는다.

본 협약의 체결을 증명하기 위하여 협약서 2부 작성하고, 각 당사자가 1부씩 보관한다.

2022. . .

재단법인 게임문화재단

서울 서초구

이사 ○ ○ ○ (인)

주식회사 ○○○

서울 강남구

대표이사 ○ ○ ○ (인)



부부

20
22

[게임시간 선택제 서비스 시스템 요건 사항]

대분류	소분류	세부내용
정책수립	유관 기관 협의	- 요구 기능 및 유관 기관 고려사항 검토 - 유관 기관 협조 범위 파악 및 협조 요청
	정책 적용 방안 수립	- 전체 고려사항 포함한 적용 방안 도출 - 각 게임사별 게임 가입 내역 파악을 위한 정책 수립 - 정책 수립 및 유관 기관 안내
게임시간 선택제 자동화 시스템 구축	홈페이지 개발	- 별도의 도메인을 가지고 있는 단독 홈페이지 개발 - 게임시간 선택제 정의 및 법령정보, 게시판 및 뉴스/이벤트를 포함한 홈페이지로 게임시간 선택제 홍보 역할 가능 - 정책에 따른 신청자 개인정보 수집 및 본인인증, 대상과의 관계 설정 기능 - 신청자 게임 가능 시간 설정 기능 (설정 내역 정정 및 철회, 결과 확인방법) - 이용 방법 및 절차를 위한 안내 정보 - 개인정보 수집에 따른 이용약관 및 개인정보 정책 작성 및 동의 페이지 설정 - 본인인증 시스템(휴대전화인증 및 금융인증 등) 이용 관련 처리 일체
	관리 페이지 개발	- 신청 현황 및 처리 현황 조회 기능 : 게임사 처리확인 시스템 요구 - 사이트 관리 기능 : 공지사항 콘텐츠 관리 - 신청자 정보의 모듈화 기능 - 관리자 등록 및 권한관리 기능 - 처리결과 확인 기능 - 게임사 관리 기능 : 게임사별로 게임사별 회원에 대하여 정보를 처리하는 담당자를 관리하는 기능
	API개발	시간 선택 정보 처리용 API개발 (재단-게임사 전송용) - 시스템과 게임사와의 API 연결을 매뉴얼화하여 새로운 게임사 참여 시 해당 게임사에 요청하여 동일한 방식으로 연결토록 개발
	보안관재	개인정보 DB에 대한 보안 솔루션 적용 - 시스템 침입 감지 및 차단, 이력관리 1년에 1번 문자로 개인정보 제공동의를 문자를 통해 갱신

대분류	소분류	세부내용
		- 본인인증 시 연령 정보를 별도로 저장하여 만 18세가 되는 날의 전일까지 개인정보를 보관하다가, 만 18세가 되는 날 개인정보 삭제
	디자인	- 게임시간 선택제 홍보를 포함한 간편하고 직관적인, 대중친화적 디자인 - 디지털 환경 트렌드에 부합하는 심미성을 고려한 웹/모바일에 대응한 반응형 UI/UX구현 - 여러 게임사에 신청하는 경우에도 동일한 UI를 통해 통일성 있는 UX 제공
	시스템 연계	본인확인 인증 시스템 연계
	시스템 장애 시 안내	- 시스템 장애 시 요청자(User)에게 안내 문구 3회 이상 노출 - 데이터 보안 사항에 대하여는 주요 대상 게임사의 현황을 분석하여 가장 보수적인 수준의 보안 수준을 유지하여야함 시스템 장애 시 게임사별 담당에 장애 내용을 공지하여 대응
민원응대	온라인	홈페이지 내 FAQ, 1:1 문의 운영
	오프라인	별도 CS콜센터 운영

게임시간 선택제 운영 발전방안 연구

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
감 수 | 이 양 환 (게임본부 본부장)
 | 곽 혁 수 (콘텐츠문화팀 팀장)
 | 김 현 경 (콘텐츠문화팀 부장)
연구책임 | 박 종 현 (국민대 법과대학 교수)
공동연구 | 서 종 희 (연세대 법학전문대학원 교수)
 | 이 병 찬 (범무법인 온새미로 변호사)
발 행 인 | 조 현 래 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2022년 08월 16일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 21-50
ISBN_979-11-6677-080-7 (93600) (비매품)

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『게임시간 선택제 운영 발전방안 연구』 ○○쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”



누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

