

게임 실명제 필요한가?

나는 최근 '리그오브레전드' 라는 게임을 하면서 게임 실명제의 필요성을 절실히 느꼈다. 고등학교

친구들과 게임 도중에 상대방이 나의 게임 실력을 욕하는 메시지가 나에게 도착했다. 나는 상처를

받았다. 이렇게 익명성이 보장되는 게임에서는 비판과 욕설이 난무한다. 서로 직접적으로 대면하지 않다 보니 조심성을 잃고 욕설을 하고 비판을 하는게 아닌가 나는 생각한다. 그래서 나는 게임

실명제를 통해 익명성을 줄여서 익명성 뒤에 숨어서 욕설과 비판을 난무하는 사람들이 줄어들기를

바란다. 그래서 나는 게임 실명제라는 주제로 에세이를 쓰기로 했다. 이 주제에서 가장 중요한 핵심어는 무엇인가 나는 당연 '게임 실명제' 라고 생각한다. 게임 실명제에 대해서 설명해보자면 게임 이용자의 실명과 주민등록번호가 확인되어야 게임에 접속 가능한 제도이다. 그렇다면 게임을

통한 욕설은 게임 모욕죄라고 한다. 게임 모욕죄란 게임에서 상대방이 모욕적인 발언이나 욕설과 비판을 내가 받아들였다면 게임 모욕죄가 될 수 있다. 게임 모욕죄가 성립하기 위해서는 공연성과

특정성이 성립해야 한다. 공연성은 개별적으로 한 사람에게 욕을 하는 상황에서 불특정 다수에게 전파될 가능성이 있다면 공연성을 성립하고 그 욕을 당하는 상대가 누구인지 알 수 있다면 특정성이

성립한다. 게임 내에서 닉네임이나 실제 개인정보를 밝혔다면 이 특정성은 완전하게 충족한다.

한달 간 전국 만 10 ~ 64세 10000명을 대상으로 6월 8일부터 게임 이용 실태 및 게임 인식 조사를 진행했다. 온라인 조사와 개별 면접 조사를 병행했다. 2023 게임 이용자 실태조사에 따르면 게임 이용자 절반 이상이 사이버 폭력을 경험하고 언어폭력이 가장 높게 나타났다.

[단위 : %]

□ 게임 내 사이버폭력 경험 여부



□ 게임 내 사이버폭력 경험 유형



사진11. 게임 내 사이버 폭력 경험

게임 이용자의 실명과 주민등록번호를 확인해서 게임에 접속하는 게임 실명제는 개인정보 유출의 위험성과 개인의 표현의 자유를 억압한다는 의견이 있다. 하지만 사람들은 책임감을 가져야 한다. 우리들의 인격 보호를 위해서라도 책임감을 가져야 한다. 표현의 자유가 억압될 수 있지만 부정적인 표현은 하지 말아야 한다. 게임 모욕죄는 사이버 명예훼손으로서 사이버 명예훼손 신고 건수를 보면 2012년에 5684건에서 2015년 8488건으로 상승했다. 게임에서 자체적으로 욕설을 하지 못하게 프로그램을 사용해서 막아도 게임에서 욕설은 사라지지 않고 계속되고 있다.

(한국콘텐츠진흥원이 <2023 게임 이용자 실태조사> 발간), (경찰청 사이버안전국)

사이버 명예훼손 및 모욕죄 신고 건수

