

- ① 참고한 문헌들이 제시되어 있지 않음, 본문에 인용한 부분에 대한 출처(각주)를 밝히고 있지 않음. 각주를 꼼꼼하게 정리할 것.
- ② 에세이의 기본 형식을 따르려는 시도는 있으나, 본문에서 다루는 내용을 더 보완할 필요성이 있음.
- ③ 참고한 문헌들에서 제시하는 핵심 논증 등을 요약 및 분석하고, 그것들을 활용하여 더 나아가 논의를 해야 함.
- ④ 교재의 5장을 참고하여 글의 전체적인 구성을 재조정할 것. 본문 또한 다루고 있는 내용에 따라 세부적인 장을 구분할 것.
- ⑤ 필자가 하고 싶은 논의는 무엇인가?
- ⑥ 중국의 보안법의 구체적인 내용에 대한 조사와 분석이 제시되어야 함.
- ⑦ 다음으로 그 법이 우리의 정보 또는 정보 데이터와는 어떤 관계를 맺고 있는지, 즉 그것이 우리에게 위협이나 위험이 되는 까닭을 밝혀야 하고,
- ⑧ 만일 그렇다면, 우리는 그러한 위협에 잘 대처하고 있는지, 나아가 더 잘 대처하기 위해 어떤 노력이 필요한지 등등에 대한 논의가 있어야 함,
- ⑨ 관련해서 몇 가지 사실들을 제시해 볼 수도 있을 듯. 예컨대, 쿠팡의 데이터베이스 중국 이전의 문제, 해킹의 문제 등등 구체적으로 다루어볼 수 있는 사건이나 사실들을 분석하고 평가하는 작업이 반드시 있어야 함.

## 중국의 국가보안법은 개인정보를 옳게 관리하고 있는가?

202110802 김정훈

### 1. 서론

오늘날 인터넷이 발달하면서 전 세계의 사람들이 모여 같이 게임을 하는 것이 가능해졌고, 그만큼 다양한 종류의 게임이 개발되었다. 사람들은 친구 또는 가족과, 아니면 혼자 게임을 하기 위해 게임 홈페이지에서 회원가입을 하고 게임을 다운받고 있고, 그만큼 게임 회사는 다양한 고객들의 개인정보를 수집하게 되었다.

게임 회사들은 저마다 국적과 내부 규정이 다르고, 그에 따라 개인 정보를 관리하는 방법도 다르다. 그동안 우리는 이름, 전화번호, 주민번호 등 개인을 특정할 수 있는 정보들을 아무렇지 않게 넘겼지만 최근 중국 소재의 한 회사에서 국가보안법에 따라 고객들의 개인정보를 중국 정부에 제공하고 있다는 소식이 들려왔고, 이에 따라 개인정보의 유출을 우려하는 의견이 나오게 되었다.

### 2. 본론

모든 사람은 각자 자유롭게 인격을 발현할 권리, 즉 보편적 인권을 가진다. 그리고 이 보편적 인권은 개인이 무엇을 하고 무엇을 하지 않을지 스스로 결정할 수 있는 자유를 보호한다. 이 개념을 개인정보에 적용시키면 우리는 어떤 개인정보를 넘기고 어떤 개인정보를 넘기지 않

을지 스스로 결정할 수 있다는 자유가 있다는 것이다. 즉, 우리가 원하지 않는다면 개인정보를 아예 넘기지 않을 수도 있다. 하지만 현실에서 그랬다간 게임을 즐기기는 고사하고 회원가입조차 불가능하다. 왜 그런 것일까? 게임회사는 게임이라는 서비스를 제공하여 수익을 창출하는 곳이다. 그리고 이 서비스를 제대로 제공하려면 공정하고 제대로 된 운영이 필요하고, 이 운영을 위해서는 불가피하게 고객들의 개인정보가 필요할 수 있다.

예를 들어 한 플레이어가 게임을 즐기고 있다. 이 플레이어는 게임을 더 재밌게 즐기기 위한 방법을 찾아보았고, 그 결과 잘못된 방법이지만 불법 프로그램을 사용하게 되었다. 물론 이는 게임의 정상적인 영업을 방해하는 방법이기 때문에 게임사에서 계정 정지를 시킬 수 있지만, 개인정보를 수집하지 않는다면 이 플레이어는 새로운 계정을 만들어서 또 다시 불법 프로그램을 사용할 것이다. 이외에도 나이제한이 있는 게임을 더 어린 플레이어가 즐긴다든지, 타인을 사칭하여 불법적인 일을 하는 등 여러 가지 사건을 미리 예방하기 위해 게임회사가 최소한의 개인정보를 수집할 이유는 충분하다.

다만 앞에서 말했던 개인정보의 제공 및 사용 범위를 개인이 결정할 권리, 즉 개인정보 자기 결정권 침해를 방지하기 위해 게임회사는 회원가입 시 고객의 어떤 개인정보를 수집해서 어떻게 사용할 예정인지 미리 고지하고, 고객의 동의를 얻어야 한다. 만약 고객의 동의를 얻지 않은 상태에서 무단으로 개인정보를 수집 및 사용했다면 아무리 필요했다 하더라도 개인정보 자기 결정권을 침해했다고 볼 수 있을 것이다.<sup>1)</sup>

## [단독] 韓 게임사 정보 중국으로... 中 데이터센터 유출 무방비

텐센트 클라우드, 서울 데이터센터 구축  
국내 파트너사 메가존클라우드, 150여 게임사 이용  
중국 국가보안법상 데이터 제공 의무... 정보유출 사각지대 우려

이 기사는 텐센트 클라우드 같은 중국 소재 회사들의 데이터센터에서 국가보안법에 따라 개인정보가 유출될 수 있다는 내용을 담고 있다. 중국의 국가보안법은 국가 분열, 국가 정권 전복, 테러 활동, 외국 세력과의 결탁 등 중국의 정부를 위협할 수 있는 행위를 한 자에게 무기징역형을 내릴 수 있게 하는 법안인데, 이를 위해서 중국에서 서비스를 하고 있는 회사들의 고객 개인정보를 수집할 수 있는 권한도 명시해두고 있다.

텐센트는 배틀그라운드 모바일, 콜 오브 듀티 모바일, 백야극광 등 여러 모바일 게임들을 개발 및 퍼블리싱하며 전 세계적으로 많은 인기를 얻고 있다. 배틀그라운드 모바일은 출시 이후 3년이 지났지만 여전히 아시아 지역에서 많은 인기를 얻고 있고, 콜 오브 듀티 모바일은 유럽과 북미 등에서 모바일게임 매출 1위를 할 정도로 이용자가 많다. 이 많은 이용자들의 데이터가 텐센트의 데이터센터에 쌓여있다는 것이고, 중국의 국가보안법에 따라 중국 정부에서 이 데이터들을 수집할 수 있다는 것이다. 실제로 백야극광이라는 텐센트의 한 모바일게임은 약관에 고객 정보를 보호하긴 하되 유출에 대해 아무런 책임이 없다는 내용을 직접적으로 썼다가 논란이 된 적이 있다.

---

1) 출처를 정확하게 밝힐 것.

또한 작년 11월, 인도에서는 배틀그라운드 모바일을 포함한 중국산 애플리케이션 118개에 대해 금지조치를 내렸다. 그 이유는 인도 외부에 있는 서버에 이용자 정보를 훔쳐 무단으로 전송한다는 보고를 받았기 때문이다. 이 또한 국가보안법에 의한 개인정보 유출에 대한 우려 때문이다.

위에서 말했던 개인정보 자기 결정권의 관점에서 보면 중국의 국가보안법으로 인한 개인정보 유출은 인간의 보편적 인권을 부정하는 법안이다. 물론 회사에서 이용 약관을 통해 이런 개인정보를 얼마나 수집하고 어떻게 사용할지에 대해 써놓긴 했지만, 대부분의 회사는 단순히 회사 안에서 어떻게 개인정보가 처리될 것인지에 대해서만 명시해두고 이 정보들이 중국의 국가보안법에 따라 중국 정부에 제공될 수도 있다는 내용은 쓰지 않았거나 뭉뚱그려 써놓았다. 이는 명백히 개인정보 자기 결정권을 침해한 것이고, 아무리 국가의 존엄을 지키기 위해서라지만 자국민, 그리고 해외 고객들의 인권까지 침해하는 행위이다.

### 3. 결론은 어디에?

참고문헌은 또 어디에

### 3. 결론

인간은 보편적 인권을 가지고 있고, 이에 따라 자신의 개인정보가 어디서 어떻게 사용될지 결정할 수 있는 개인정보 자기 결정권을 가진다. 그러나 중국의 국가보안법은 사전 동의 없이 중국 국민뿐만 아니라 해외 고객들의 개인정보까지 무단으로 수집하는 경우가 많다.

그렇기 때문에 중국의 국가보안법 중 개인정보 수집에 관련된 내용은 인간의 인권을 침해하는 잘못된 법안이고, 삭제되어야 한다고 생각한다.