국민과 함께하는 민생토론회

대통령직속 디지털플랫폼정부위원회 | 행정안전부 | 문화체육관광부 | 보건복지부

보도자료

다시 대한민국! 새로운 국민의 나라

보도시점	2024. 1. 30.(화) **별도공지**	배포	2024. 1. 29.(월) 10시

일곱 번째, 상생의 디지털 국민 권익 보호 (「국민과 함께하는 민생토론회」)

국민 권익 위한 디지털 혁신… 인감증명 사무 82% 정비하고, 게임이용자는 두텁게 보호, 비대면진료는 활성화

– 구비서류제로화와 인감증명 혁신으로 국민이 체감하는 디지털행정서비스 제공
– 게임산업 내 불공정 해소를 통한 게임이용자 권익 보호
– 의료 분야 디지털 혁신으로 언제 어디서나 편리한 건강관리 지원

정부는 1.30(화), 벤처·스타트업을 육성하는 **판교 기업지원허브 창업존**에서 「국민과 함께하는 민생 토론회 : 일곱 번째, "상생의 디지털, 국민 권익 보호"」를 개최하였다.

※ 이번 민생 토론회는 정부부처가 정책을 설명하는 기존방식에서 벗어나, **국민 참석자가 묻고, 정부가 답하며 문제를 실제 해결**하는 토론회 방식으로 진행

오늘 토론회에서는 **"상생의 디지털, 국민 권익 보호"를 주제**로 국민 참석자들과 관계부처 담당자들이 다양한 논의를 하였으며, 정부는 **3가지 주제*에서 국민의 권익을 보호하는 디지털 혁신 방안**을 보고하였다.

* ❶ 국민이 편리한 원스톱 행정서비스 제공
❷ 게임이용자 권익을 높이는 게임산업 생태계 조성
❸ 디지털 의료서비스 혁신

❶ 국민이 편리한 원스톱 행정서비스 제공

정부는 국민이 신속하고 편리하게 행정서비스 혜택을 받으실 수 있도록 민원·공공서비스 신청 시 구비서류를 제로화하고, 본인의사 확인 수단인 인감증명제도를 개선하는 디지털행정서비스 혁신 방안을 마련했다.

1 정부 · 공공기관 구비서류 제로화

앞으로 국민이 **민원·공공서비스를 신청할 때**, 정부가 보유한 정보는 다시 요구하지 않도록 **구비서류 제로화를 구현하여 국민 불편이** 크게 줄어들 전망이다.

정부는 행정 · 공공기관간 데이터 칸막이를 허물고 상호간 보유한 정보를 공유하여 향후 **3년간(2024-2026) 1,498종의 민원 · 공공서비스를 관공서 구비서류 없이 신청토록 개선**할 계획이다.

우선, 금년 4월에 **국민체감도가 높은 100종 민원 · 공공서비스를 대상**으로 **제로화 서비스를 제공**한다. **난임부부가 시술비를 지원**(연간 30만건)받거나, 국민기초생활수급자나 장애인 등이 **예방접종비 지원**(연간 10만건)을 받을 때 필요한 관공서 발급 서류 각 4종이 모두 사라진다.

※ 난임부부시술비 신청 시 주민등록표등·초본, 건강보험료납부확인 등 4종 관공서 발급서류 필요
예방접종비 지원 신청 시 국민기초생활수급자 증명서, 장애인증명서 등 4종 관공서 발급서류 필요

이어서 **금년 말까지**는 고용장려금 등 **321종 서비스에도 추가 적용**된다. 소상공인이나 중소기업 등이 **고용장려금(연간 2백만 건)**을 신청하거나 지자체, 공항 등의 **공영주차장 주차료 할인(연간 1백만 건)** 등을 신청할 때 필요한 관공서 발급 서류도 필요 없게 될 예정이다.

※ 고용장려금 신청시 주민등록표등·초본, 가족관계증명, 납세증명 등 6종 관공서 발급서류 필요
공영주차장 주차료 할인 신청 시 주민등록표등·초본, 자동차등록원부 등 6종 관공서 발급서류 필요

한편, 국민이 **매년 발급하는 민원증명서류는 7억 건 이상이다. 구비서류 제로화**를 통해 이 중에서 **30%를 디지털로 대체한다면 연간 약 1조 2천억 원의 사회적 비용 절감**이 기대된다.

2 110년만의 변화, 인감증명제도 혁신

정부는 1914년부터 본인의사 확인수단으로 활용되고 있으나, 읍면동 주민센터를 직접 방문해야만 발급받을 수 있는 **인감증명서**를 보다 더 편리하게 이용할 수 있도록 **개선을 추진**한다.

국가법령, 자치법규 등 전수조사 결과에 따라 도출된 **총 2,608건의 인감증명 요구 사무 중 단순 본인확인 등 필요성이 낮은 사무 2,145건(82%) 사무를 2025년까지 단계적으로 정비**한다. 이를 위해 금년 12월까지 관행적으로 인감증명을 요구해온 295개 사무부터 정비를 완료할 계획이다.

또한 **인감증명서가 필요한 사무**에 대해서도 **디지털 방식의 인감증명 대체 수단을 제공**할 계획이다. ▲**기관간 정보공유**(부동산 등기, ’25.1.), ▲**간편인증**(자동차 온라인 이전등록, ’25.1.), ▲**인감증명서** 정부24 **온라인 발급**(재산권과 관련성이 낮은 사무, ’24.9.) 등 **디지털 방식으로 대체** 된다. 이를 통해 인감증명서를 발급받고 제출하는데 드는 **시간과 비용을 절약**할 수 있을 것으로 기대된다.

❷ 게임이용자 권익을 높이는 게임산업 생태계 조성

정부는 **게임산업 내 불공정 해소 및 글로벌 기준에 부합하는 게임생태계 조성**을 위해 확률형 아이템 정보공개 제도, 소액사기 전담수사 인력 지정 및 동의의결제 도입 등이 포함된 **게임이용자 권익 보호 방안을 마련**했다.

1 (사전예방) 게임산업 내 불공정 해소를 통한 게임이용자 권익 보호

먼저, 게임산업 내 대표적 불공정 사례인 확률정보 조작 등으로부터 이용자를 보호하기 위해 오는 **3월 22일부터 확률형 아이템 정보공개 제도를 본격 시행**한다. 확률정보 공개 의무화에 따라, 앞으로 게임이용자들은 게임 내 확률형 아이템 정보를 투명하게 확인할 수 있고, 공정하게 구매할 수 있게 된다. 정부는 **확률형 아이템 전담 모니터링단 설치**(게임물관리위원회/24명)를 통해 **확률정보 미표시 및 거짓확률 표시 등 법 위반 사례를 철저히 단속**할 계획이다.

또한, 게임사가 게임 서비스를 일방적으로 조기 종료하는 이른바 **'먹튀 게임'으로부터 이용자를 보호**하고, **해외게임사의 불공정 행위에 대한 책임을 강화**하기 위한 정책을 추진한다. ▲온라인게임·모바일게임 표준약관 개정을 통해 게임 서비스를 종료하더라도, **최소 30일 이상 환불 전담 창구 운영을 의무화**하고, ▲게임산업법 및 전자상거래법 내 **국내대리인 제도를 도입해 해외게임사에게도 국내게임사와 동일한 이용자 보호의무를 부여**한다.

2 (사후구제) 게임 아이템 소액사기 등 이용자 피해구제 및 신속한 보상 추진

정부는 게임 아이템 사기 근절을 위해 **전국 경찰서 내 게임 사기 수사 인력을 대폭 확대** 한다. 게임아이템 사기피해자가 주로 10대·20대(78%)인 점을 감안해, **전국 150개 경찰서 200명 규모의 게임 아이템 사기 수사 전담 인력을 지정**하고, **게임 사기 처리 기간 단축 등 피해자 중심 수사**를 실시할 계획이다.

아울러, 게임이용자가 입은 피해를 손쉽게 구제받을 수 있도록 **전자상거래법에 동의의결제를 도입**한다. 그동안 게임이용자는 게임사의 기만행위로 인해 피해를 입는 경우, 개별적으로 소송하는 방법밖에 없었으나, 시간과 비용 등의 제약으로 피해를 구제받기 어려웠다. 앞으로는 동의의결제 도입을 통해 **게임이용자가 별도의 소송 제기 없이 게임사로부터 직접 보상**을 받을 수 있는 길이 열리게 된다.

3 (글로벌 스탠다드) 게임이용자 친화적 게임물 등급분류 체계 구축

정부는 연령 등급 및 게임 종류에 따라 공공과 민간에 각각 분리되어있는 **등급분류 권한을 단계적으로 민간에 이양**한다. **단기적으로는 등급분류 민간 위탁 범위를 확대**하고, **중장기적으로 등급분류 권한의 완전한 민간 이양**(아케이드 게임물 등 제외)을 통해 미국·영국 등과 같이 민간에서 게임물 등급분류를 담당할 수 있도록 게임산업법 개정을 추진한다.

이외에도 게임이용자들에게 엄격하게 느껴졌던 **게임물 등급분류 기준을 글로벌 스탠다드에 맞게 개선**해, 게임이용자들에게 시대 변화에 맞는 게임 이용환경을 제공할 계획이다.

❸ 디지털 의료서비스 혁신

정부는 국민이 **편리하고 안전하게 의료서비스**를 누리고, 건강정보를 전자적으로 활용하여 **개인 맞춤형 건강관리**를 실현할 수 있도록 **비대면진료 활성화 방안**과 **개인의 건강정보 활용방안**을 마련했다.

1 비대면진료 활성화

국민 모두가 시간과 장소에 구애 없이 의료서비스를 이용할 수 있도록 **비대면진료를 활성화**한다.

정부는 지난해 12월 현장 의견을 반영한 **시범사업 보완방안**을 시행하여 설 명절 연휴와 같은 **휴일·야간시간**이나, **응급의료취약지**에 거주하는 환자 등은 **대면진료 경험이 없어도** 비대면진료를 이용할 수 있도록 개선하였다.

이날 토론회에 참석한 맞벌이 부모는 아이를 키우며 비대면진료를 잘 활용하고 있으며, 참여하는 기관이 늘어날 수 있도록 **제도를 활성화해 달라고 요청**했다.

정부는 환자의 입장에서 지속적으로 **시범사업을 개선**하고, 시범사업 성과 분석과 평가를 통해 시범사업 **모형을 발전**시켜 나가는 한편, 비대면진료를 안정적으로 이용할 수 있도록 **의료법 개정**을 통해 비대면진료를 제도화할 계획이다.

2 개인 주도 건강정보 활용

환자의 의료기관 **이용 편의**를 높이고, 국민이 언제 어디서나 **편리한 맞춤형 건강관리**를 받을 수 있도록 개인 건강정보의 **자유로운 활용**을 지원한다.

진료정보교류를 이용하면 환자는 병원을 옮길 때, 진료기록과 CT 등 영상정보를 **종이와 CD로 제출하는 대신 전자적으로 신속·정확하게 공유**할 수 있다. 정부는 진료정보교류 시스템 **연계 의료기관**을 '23년 8,600개소에서 **'24년 9,400개소로 확대**하고, 영상정보 교류 기능 등을 **고도화**하여 보다 많은 국민들이 편리한 서비스를 이용할 수 있도록 지원할 예정이다.

또한 작년 9월부터 본 가동한 **'건강정보 고속도로'**를 통해 공공·의료기관에 흩어져 있는 진료·투약·건강검진결과 등 개인의 건강정보를 **손쉽게 조회·저장**하고, **원하는 곳에 전송**하여 **주도적으로 활용**할 수 있다. 건강정보 고속도로는 현재 3개 공공기관* 및 860개 의료기관과 연계되어 있으며, '24년에는 1,003개 기관, '26까지 데이터 활용 가치가 높은 **대형병원 전체로 확산**할 계획이다.

* 국민건강보험공단, 건강보험심사평가원, 질병관리청

토론회에 참석한 환자 보호자는 CD, 종이 진단서가 불편했던 경험을 공유하며, **전자적으로 검사결과가 공유**되는 병원이 많아지고, 노부모님 일상적 건강관리를 위해 **건강정보를 자녀가 알 수 있었으면 좋겠다**고 제안했다.

진료정보교류 및 건강정보 고속도로와 같은 인프라를 기반으로 **의료 마이데이터의 활용도**를 높이면, 의료기관에서 환자의 병력 등을 참고한 **개인 맞춤형 의료서비스**를 제공할 수 있고, **불필요한 중복검사 감소** 등 **의료서비스의 효율화**를 촉진할 것으로 기대된다.

고기동 행정안전부 차관은 "우리 디지털정부는 2023년 OECD 평가에서 세계 1위를 달성하는 등 국제사회에서 우수사례로 인정받아 왔다." 라며, "행정의 디지털화를 선도하는 국가로서 구비서류 제로화와 인감증명 혁신을 시작으로 정부가 가진 데이터와 정보를 활용하여 국민이 체감할 수 있는 더욱 편리한 행정서비스를 제공하겠다."고 밝혔다.

전병극 문화체육관광부 제1차관은 "게임은 이제 남녀노소 모두가 즐기는 대표 여가문화로 성장한 만큼 게이머 권익 보호가 곧 민생정책"이라며, "게임산업 내 불공정으로 인해 게이머들이 더 이상 고통받지 않도록 정부가 게이머들을 적극 보호하겠다"고 밝혔다.

박민수 보건복지부 제2차관은 "비대면 진료를 환자 안전과 편의의 균형을 이룰 수 있도록 제도화하고, 보건의료데이터에 대한 투자강화 및 디지털헬스케어법 제정을 통해 국민건강을 증진시키는 데이터 활용 정책을 추진하겠다."고 밝혔다.

고진 디지털플랫폼정부위원회 위원장은 “디지털은 국민의 권익 보호와 사회 전반의 공정한 환경 조성을 위한 강력한 도구이기도 하다”라며, “최첨단 디지털 기술과 혁신적인 제도의 혜택을 국민 모두가 누릴 수 있는 상생의 대한민국을 만들어 가도록 최선을 다하겠다.”고 밝혔다.

담당자	총괄	디지털플랫폼정부위원회 제도개혁과	책임자	과장	최광기	02-750-4731
			담당자	서기관	이수진	02-750-4732
		디지털플랫폼정부위원회 디지털서비스과	책임자	과장	이세영	02-750-4751
			담당자	서기관	김선근	02-750-4752
	구비서류 제로화	행정안전부 디지털정부기획과	책임자	과장	조진상	044-205-2702
			담당자	사무관	송동근	044-205-2707
		행정안전부 디지털기반정책과	책임자	과장	한혜남	044-205-2821
			담당자	사무관	김주평	044-205-2835
		행정안전부 주민과	책임자	과장	조상언	044-205-3141
			담당자	사무관	김정희	044-205-3151
		국토교통부 자동차운영보험과	책임자	과장	임월시	044-201-3855
			담당자	사무관	황선일	044-201-3860
	게임이용자 권익 보호	문화체육관광부 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	이영민	044-203-2441
			담당자	사무관	도현우	044-203-2444
		공정거래위원회 소비자거래정책과	책임자	과장	이강수	044-200-4445
			담당자	사무관	김혜선	044-200-4446
		경찰청 사이버범죄수사과	책임자	과장	이병귀	02-3150-1605
			담당자	경정	이여정	02-3150-1658
	의료 서비스	보건복지부 보건의료정책과	책임자	과장	김한숙	044-202-2420
			담당자	사무관	조하진	044-202-2411
		보건복지부 의료정보정책과	책임자	과장	신지명	044-202-2920
			담당자	사무관	박은경	044-202-2926

[참고자료] 상생의 디지털, 국민 권익 보호 방안 세부 내용

대한민국 정책브리핑
OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

[참고1] 국민이 편리한 원스톱 행정서비스 제공

1 추진 배경

○ 디지털 심화시대에 접어들었지만 국민이 민원·공공서비스 신청 시 민원창구에서는 **여전히 아날로그식 방식의 구비서류 제출 요구**

※ 주민등록표등·초본 등 제증명 발급을 위한 민원 신청이 연간 7억 건 이상

- 행정·공공기관간 **정보가 제대로 공유되지 않아** 국민이 A기관에서 발급한 서류를 B기관에 다시 제출해야 하는 불편 감수

○ 특히, 인감증명은 일제강점기인 1914년부터 본인의사 확인수단으로 활용, 인감 제작·관리, **과도한 인감증명 발급 등 사회적 비용 초래**

※ '23년도 기준 4,142만명 인감 등록, 인감증명서 발급건수 2,984만통

⇒ **인감증명 제도의 근본적 혁신과 정부·공공기관 구비서류 제로화**를 통해 공공서비스 이용시 **국민의 일상적 불편 최소화** 도모

※ 종이증명서 발급량 30%를 전자증명서로 대체시 연간 1.2조원 절감(한국행정연구원, '23)

2 문제점

○ 최근 행정환경이 복잡·다양화됨에 따라 **매년 민원·공공서비스가 계속 증가**하여 관공서 발급 구비서류에 대한 요구도 함께 증가

※ 법정 민원사무 종수 변화 : ('17) 5,311종 ⇒ ('21) 5,856종

- 정부는 그동안 구비서류 감축 및 디지털 이용 활성화를 위해 노력해 오고 있으나, **국민의 불편은 지속**

○ 현장에서는 인감증명 등 여러 구비서류를 **관행적으로 요구**하거나, 근거가 명확지 않다는 이유 등으로 **기관간 정보공유에 미온적**

- 정보가 연계되어 있어도 공유되는 정보 활용에도 소극적

◇ **'구비서류 제로화'와 '인감증명제도 혁신'을 시작으로 국민의 일상을 편리하게 바꾸는 디지털 행정서비스 혁신 추진**

☞ **《국정과제 11》 모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부 구현**

---

3 '24년 추진 계획

□ (구비서류 제로화) **민원·공공서비스 신청시 관공서 발급 서류를 준비해야 하는 국민 불편 해소**를 위해 **체감 효과가 높은 사무부터** 제로화 추진

○ 구비서류 요구현황 조사결과를 토대로, **'26년까지** 구비서류 제로화 대상사무 **1,498종**에 대한 연차별 제로화 이행계획 마련('24.1분기)

※ 연차별 제로화 종수(누적) : ('24년) 421종 → ('25년) 900종 → ('26년) 1,498종

○ 연간 신청건수, 정보연계 용이성 등을 고려하여 행정정보 공동이용(400종) 및 공공 마이데이터 서비스(21종) 등 **'24년에 421종* 제로화** 추진(~'24.12월)

※ (행공망) 기관간 행정정보 공유 / (공공마이데이터) 정부 보유 개인데이터를 정보주체가 전송 요구

* (1단계) '24.4월까지 100종, (2단계) '24년말까지 321종

전체 민원·공공서비스 현황 조사	⇨	제로화 대상 서비스 식별 ('24.~'26.)	⇨	우선 적용 대상 서비스 구분	⇨	'24년도 제로화 대상 서비스 도출

<'24년도 주요 구비서류 제로화 대상사무(안)>

< 1단계 ('24.4월) **>**

- **(난임부부 시술비 본인부담금 지원**대전 등 지자체**)** 주민등록표등·초본, 건강보험료납부확인 등 4종(연 30만건)
- **(예방접종 지원**서울마포 등 지자체**)** 국민기초생활수급자증명서, 장애인증명서 등 4종(연 10만건)
- **(산후건강관리비용지원**서울강남 등 지자체**)** 주민등록표등·초본, 입금계좌확인정보 등 2종(연 20만건)
- **(주거 취약계층 주거상향 지원**국토교통부**)** 주민등록표등·초본, 국민기초생활수급자증명서 등 4종(연 1.5만건)

< 2단계 ('24.12월) **>**

- **(고용장려금**고용노동부**)** 주민등록표등·초본, 부가가치세과세표준증명, 지방세납세증명서 등 6종(연 200만건)
- **(공영주차장할인**지자체**)** 주민등록표등·초본, 장애인증명서, 자동차등록원부 등 6종(연 100만건)
- **(국방 One-Stop 원서접수**국방부**)** 주민등록표등·초본, 국민기초생활수급자증명서 등 37종(연 67만건)
- **(문화시설 수강료 및 이용요금 감면**지자체**)** 주민등록표등·초본, 장애인증명서 등 5종(연 50만건)

□ (인감증명제도 혁신) 인감증명 요구사무의 **불필요한 사무 정비** 및 **디지털 방식의 대체 수단 제공** 추진

○ **불필요한 인감증명사무 정비** (2,145건 / 2,608건, 전체 82%)

< 요구사무 정비기준 >

- 관행적 인감증명 요구사무는 원칙적 폐지(존치 필요시 근거규정 마련)
- 기 폐지된 인감증명 요구사무와 동일·유사한 사무는 원칙적 폐지
- 신분 확인 등 인감증명 요구 필요성이 낮은 경우 신분증, 가족관계등록부, 주민등록표등·초본 등으로 대체
- 인감증명이 불가피한 경우 본인서명사실확인서 병행가능토록 근거규정 정비

- **관행적 요구사무*(295건) 조속 정비**(~'24.12., 11%)

  * 폐지의견 사무(142건) '24.6.까지, 존치의견 사무(153건) '24.12.까지 정비

- **근거 규정이 있는 요구사무 단계적* 정비**(~'25.6.)

  * (1단계) 기관 자체 폐지의견 사무(765건) 정비(~'24.6., 41%)
  (2단계) '18~'21년 기 폐지사무와 동일·유사 사무(495건) 정비(~'24.12., 60%)
  (3단계) 1단계 폐지 사무와 유사한 사무(590건) 정비(~'25.6., 82%)

○ 인감증명 요구사무의 **디지털 대체 수단 제공**

- 일반용 인감증명서 중 **재산권과 관련성이 높은 경우(부동산 등기용, 금융기관 제출용)를 제외**한 용도는 **정부24를 통한 온라인 발급**('24.9.~)

※「인감증명법 시행령」 개정(~'24.3.), 정부24 기능개선(~'24.9.) 정부24 발급('24.9.)

< '23년 인감증명서 발급건수 : 2,984만통 >

부동산 매도용 (134만통, 4.5%)	자동차 매도용 (182만통, 6.1%)	일반용 (2,668만통, 89.4%)		
		부동산 등기용	금융기관 제출용	온라인 발급 (일반용의 약 30%)

- **부동산 등기 시 인감-등기 시스템 간 연계***로 인감정보 확인('25.1.)

  * (현행) 주민센터에 방문하여 인감증명서를 발급받아 등기소에 제출 →
  (개선) 인감정보 제공 동의하면 시스템 간 데이터공유로 법원공무원이 인감정보 확인

- **자동차 온라인 이전등록** 시 간편인증으로 인감증명서 대체('25.1.)

붙임1	행정정보 공동이용 개요

□ 개요

○ 민원처리기관 등에서 민원인의 동의를 받아 **구비서류를 받지 않고, 타 행정기관** 등이 수집·보유하고 있는 **정보를 공동이용**하는 서비스

※ 디지털기반의 정부 민원, 내부업무처리를 위해 기관간 행정정보를 실시간 또는 배치방식으로 연계 활용토록 지원하는 디지털플랫폼정부의 정보연계 인프라

□ 주요현황

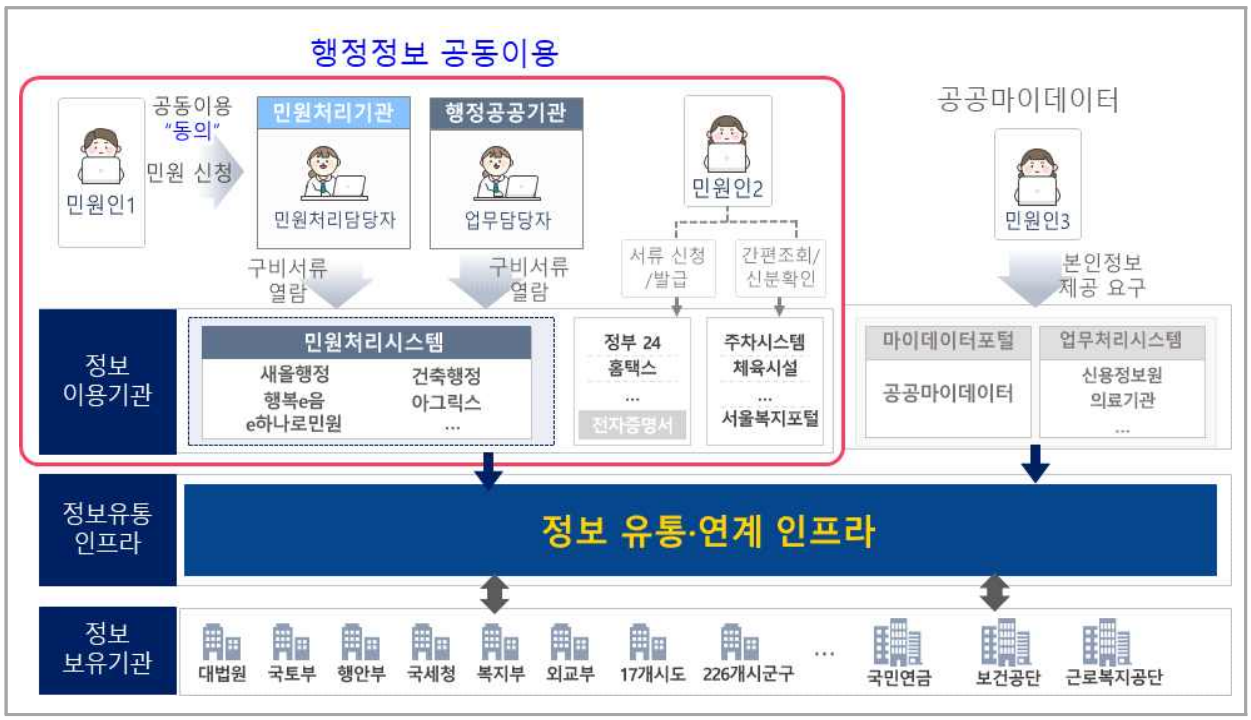
○ **(법적근거)** 전자정부법 제36조~제44조 및 같은법 시행령, 지침

○ **(이용기관)** 행정·공공기관 등 819개

○ **(이용사무)** 민원 등 공공서비스 2,281개

※ 민원 등 공공서비스 : 주민등록표등·초본 등 총 165종의 행정정보에 대해 구비서류 제출 없이 지자체·공공기관·교육청·은행 등에서 행정정보 공동이용

< 행정정보 공동이용 서비스 이용체계 >



붙임2	공공마이데이터 개요

□ 개념

○ (공공 마이데이터) 정보주체인 국민의 요구에 따라 **행정·공공기관**이 **보유**한 본인 **행정정보를 본인 또는 제3자에게 제공**하는 서비스

※ 정부 데이터에 대한 **국민의 주권적 권리를 보장**하고, 민간에 정부 데이터를 원활히 제공할 수 있는 **디지털플랫폼정부 주요 인프라 중 하나**

○ (기대효과) ①본인의 행정정보에 대한 국민의 **데이터 주권 강화**
②불필요한 서류없이 데이터로 자동·일괄 처리하여 **업무처리 방식 혁신**
③데이터를 활용하여 새로운 부가가치를 창출하는 **데이터 신산업 촉진**

□ 주요 현황

○ (법적근거) **전자정부법 제43조의2 및 같은법 시행령, 시행규칙***

* 정보주체 요구에 따라 본인정보를 제공받을 수 있는 제3자의 지정범위 확대를 위해 제정('22.12.)

○ (이용기관) 행정·공공기관 등 107개

○ (서비스) 주민등록표등·초본, 납세증명서 등 **188종 본인 행정정보**를 소상공인 정책자금 지원 등 **105종 서비스***에 제공

* 서비스 신청·처리 과정에서 국민이 제출하는 여러 구비서류(정보)를 데이터로 한 번에 제공

< 공공 마이데이터 서비스 이용체계 >

붙임3	인감증명제도 개요

○ (연혁) **1914년 도입**, 한국, 일본, 대만 등 3개국만 운영

○ (기능) 본인의 인감을 행정청에 **사전에 신고***해 놓고, 필요시 **인감증명서 발급**을 통해 본인이 신고한 인감임을 증명

- 사인의 공적·사적 거래에서 **본인임을 확인**하는 수단, **본인의 거래의사를 확인**해 주는 수단으로 활용

* **신고현황** : ('19)3,947만 → ('20)3,994만 → ('21)4,051만 → ('22)4,097만 → ('23)4,142만

○ (현황) 인감증명서 발급*은 감소 중이나, **인감증명 수요가 여전히 많음**

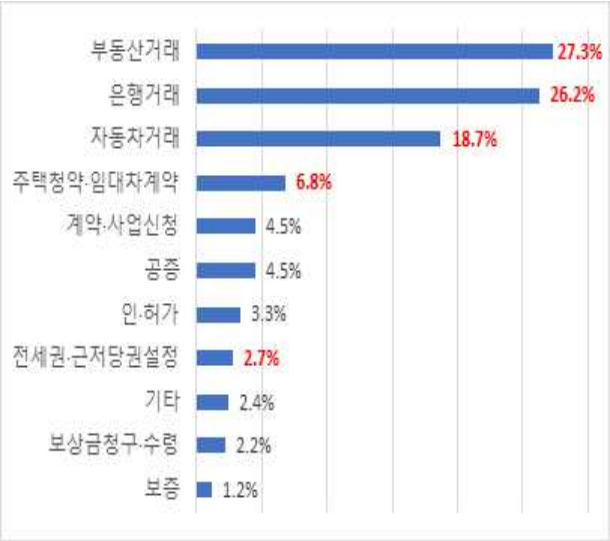
- **부동산거래·은행거래**(담보대출 등) 등 **법원 관련 발급이 상당수**이며, **자동차 이전등록** 시 양도인의 거래의사 확인 수단으로 활용

* **발급현황** : ('19)3,557만 → ('20)3,693만 → ('21)3,551만 → ('22)3,075만 → ('23)2,984만

《 인감증명서 용도(지방행정硏 설문조사) 》

- **(기간/대상)** '22.5~6월 / 일반국민 10,551명(복수응답)
- **(결과) 부동산거래 27.3%, 은행거래 26.2%**, 자동차거래 18.7% 등

용 도	응답자수	비율
부동산거래	4,086	27.3%
은행거래	3,922	26.2%
자동차거래	2,797	18.7%
주택청약·임대차계약	1,018	6.8%
계약·사업신청	677	4.5%
공증	674	4.5%
인·허가	496	3.3%
전세권·근저당권설정	410	2.7%
기타	363	2.4%
보상금청구·수령	331	2.2%
보증	178	1.2%



[참고2] 게임이용자 권익을 높이는 게임산업 생태계 조성

1 추진 배경

○ 게임은 **국민의 약 63%**가 즐기는 **대표적 여가문화**로, **'게임이용자 권익을 보호'**하는 것이 **'국민의 생활'과 밀접**하게 연관

- 게임산업 지속적 성장*과는 대조적으로, 확률형 아이템 확률 조작·먹튀게임 등 **게임산업 내 불공정성으로 인한 이용자 피해사례** 증가

* 우리나라 게임산업은 전 세계 4위 규모로, 22년 **매출액(22.2조 원)·수출액(89.9억 달러) 역대 최고치 달성**

○ 미국·일본 등 **민간 자율 등급분류체계가 세계적 흐름**임에도 불구, 사행성·선정성 우려로 인해 **일부 게임물 등급분류 권한* 공공 보유**

* 대부분의 게임은 민간도 게임물 등급분류 권한을 보유하고 있지만, **청소년이용불가 게임 등 일부 게임물의 경우, 여전히 게임물관리위원회가 독점적 등급분류 권한 보유**

⇒ **게임이용자 권익 향상을 위한 법·제도 개선**을 통해 **게임산업 내 불공정을 해소**하고, **게임이용자 친화적 게임 이용환경 조성** 필요

2 문제점

○ **(법·제도의 미비)** 게임사들이 확률정보를 미표시하거나 거짓 확률을 표시하는 경우에도 **법제화 미비로 인해 게임산업법 상 제재 불가능**

- 또한, 확률형 아이템 관련 이용자 피해사례를 조사할 **상시 모니터링단 부재로 인해 게임사-게임이용자 간 정보 비대칭성 심화**

○ **(보호 사각지대 존재)** 게임이용자 피해 발생 시, **소송제기 이외에 이용자가 직접 손해배상을 받을 수 있는 제도적 구제 장치 부족**

- 특히, ▲국내에 주소·영업소가 없는 **해외 게임사에 대한 국내법 적용 한계** 및 ▲수사인력 부족 등 **게임 소액사기 처리에 장기간 소요**

○ **(민간 자율성 제한)** 공공에서 등급심의를 하게 됨에 따른 **민간 창작 자율성 침해 우려** 및 등급분류 기준·결과에 대한 **게임이용자 불만 존재**

3 개선방안

① (사전예방) 게임이용자 권리를 두텁게 보호하겠습니다.

○ (확률정보 공개) 확률형 아이템 정보공개 제도 의무화('24.3)를 통해 게임사-게임이용자 간 정보의 비대칭성 해소 및 불공정 구조 개선

- 확률형 아이템 모니터링단 설치(24명/게임위) 및 부처 칸막이 해소(문체부·공정위) 등을 통해 확률 조작 등 법 위반행위 철저히 단속

○ (표준약관 개정) 게임서비스 종료 시 30일 이상의 기간을 정하여 환불접수·이행 등 게임아이템 환불전담창구 운영 의무화('24.1분기)

- 온라인게임·모바일게임 표준약관 내 확률형 아이템 표시의무 명시

○ (해외게임사 관리강화) 국내대리인 제도 도입 및 전자상거래법 적용 명시* 등 해외게임사도 국내게임사와 동일하게 국내법 준수의무 부여('24~)

* 해외 게임사가 국내 소비자를 대상으로 서비스를 제공하거나 제공하려는 경우, 전자상거래법이 적용됨을 명확히 할 수 있도록 규정 신설

② (사후구제) 게임이용자 피해를 신속하게 해결하겠습니다.

○ (소액사기 근절) 전국 1급서 통합수사팀 내 게임사기 전담수사관 지정(150개 경찰서 200명 내외)을 통해 게임아이템 소액사기 신속 해결('24.2)

○ (동의의결제 도입) 소송 제기 없이 게임이용자들에 발생한 피해를 신속하게 구제할 수 있는 '동의의결제도' 도입(전자상거래법 개정/'24.1분기~)

③ (글로벌 스탠다드) 게임이용자 친화적 등급분류 체계를 구축하겠습니다.

○ (민간 자율 등급분류) (단기)민간위탁 기관 등급분류 권한 확대 및 (중장기)등급분류 권한 완전한 민간이양*을 통한 민간 자율성 보장('24.2분기~)

* 사행성 조장 우려가 큰 아케이드 게임물을 제외한 청소년이용불가 게임물 등급분류 권한 이양을 위한 게임산업법 개정 검토

○ (등급기준 개정) ▲해외 게임물 등급분류 사례, ▲영화 등 타 콘텐츠 등급분류 기준 등을 반영, 시대 변화에 맞는 게임물 등급분류 기준 확립('24~)

붙임 1 게임이용자 권리보호

1 확률형 아이템 정보공개 의무화(문체부)

○ **(투명한 확률공개) 확률형 아이템 유형 세분화** 및 **유형별 구체적 의무표시사항 규정**을 통해 **게임산업법 적용 회피 사례 방지**

○ **(정보접근성 개선)** 확률 표시방법(백분율 원칙), 매체별(게임물 내, 홈페이지 등) 표시규정 등을 통해 **이용자들이 이해하기 쉬운 방식으로 확률공개 추진**

<참고 확률형 아이템 모니터링단>

○ **(규모)** 24명(게임물관리위원회 내 설치/예산 1,688백만원)
○ **(구성)** 게임 관련 전문성(업계 종사경력, 게임학과 졸업 등) 우선 고려하여 채용('24.2)
○ **(거짓 확률 검증)** 확률정보 모니터링(게임위) → 확률정보 1차 검증(게임위) → 공정위 직권조사 의뢰를 통해 거짓 확률 표시행위 철저히 단속

2 온라인 · 모바일 게임 표준약관 개정(공정위)

○ **(먹튀게임 방지)** 서비스 종료 시 **최소 30일 이상의 기간**을 정하여 **환불접수 · 이행** 등 의무를 이행할 수 있도록 표준약관 개정*('24.1분기)

* (예시) 회사는 중단일자로부터 30일 이상의 기간을 정하여 그 기간 동안 제3항의 환급절차를 이행 완료하기 위한 전담 창구 등 고객 대응수단을 마련하여 운영한다.

○ **(확률형 아이템)** 게임산업법 제33조 상 **확률형 아이템 관련 표시 의무**를 표준약관(게임회사의 정보제공의무사항)에 **명시**('24.1분기)

3 해외게임사 사각지대 해소(문체부 · 공정위)

○ **(국내 대리인제도)** 국내에 주소 또는 영업장이 없는 **해외게임사에 국내 대리인 지정 의무를 부여*해 게임이용자 보호**('24.1분기~)

* 게임산업법, 전자상거래법 내 국내 대리인제도 각각 도입(일정 규모 이상 사업자 대상)

○ **(자체등급분류사업자 협업)** 게임산업법 상 자체등급분류사업자*와의 협업을 통해, **국내법 미준수 게임물의 앱마켓 내 유통금지** 추진

* 구글, 애플, 삼성전자, 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등 10개 사 지정

붙임 2 게임이용자 피해구제 방안

1 동의의결제도 도입(공정위)

○ 소비자 기만행위로 발생한 피해를 신속하고 효과적으로 구제하기 위해 전자상거래법에 동의의결제 도입('24.1분기 입법예고)

▸ **[동의의결제도] 사업자** 스스로 '**시정방안**'을 **제안**하고 **공정위**가 그 타당성을 **인정**하면, 행위의 위법성을 따지지 않고 '**사업자**가 그 **방안**의 **내용**대로 **이행**할 것'을 **의결**함으로써 **사건**을 **신속**히 **종결**시키는 제도

→ 시정방안에 **'개별 소비자에게 얼마의 금액을 어떻게 보상해줄 것인지'**에 관한 내용이 담기도록 하면, 사업자가 그 방안을 이행하는 과정에서 소비자는 피해에 상당하는 금액을 신속히 보상받을 수 있음

* **공정위 소관 7개 법률에 旣도입**: 공정거래법('11), 표시광고법('14), 대리점('21), 하도급.유통·가맹·방문판매법('22)

< 개정안에 따른 동의의결제 개요 >

신청	▸ **(주체)** 공정위 조사·심의를 받고 있는 사업자 ▸ **(행위)** 거짓.과장 또는 기만적인 소비자 유인.거래 행위(제23조 제1항 제1호 전단) ▸ **(목적)** 소비자 권익침해 상태의 자발적 해소, 소비자 피해구제, 거래질서 개선
절차개시	▸ 신속한 조치의 필요성, 소비자 피해의 직접 보상 필요성 등을 고려해 공정위가 결정
의결	▸ 공정위는 사업자의 시정방안이 ㉠신속히 거래질서를 회복시키는지, ㉡소비자 또는 다른 사업자 등을 보호하기에 적절한지, ㉢그로 인해 소비자 피해가 구제되는지 등을 고려해 그 타당성이 인정되면 동의의결 가능
의견조회	▸ 공정위는 동의의결 전 30일 이상의 기간을 정해 이해관계자 등에게 의견을 제출할 수 있는 기간을 주어야 하며, 시정방안이 수정되어 그들의 의견을 다시 들어야 하는 경우에는 그 제출기간을 30일 이내에서 정할 수 있음

2 게임 아이템 소액사기 근절(경찰청)

○ **(경찰서 내 전담수사관 지정)** 전국 1급서 통합수사팀 내 **게임사기 전담수사관(서별 1~3명) 지정**(150개서 200명 내외)

○ **(피해 최소화)** 게임사기의 경우 피해자 주 연령대 10·20대(78% 차지) 위주 및 소액 피해(100만 원↓)인 점을 감안하여 **예방교육 및 자율규제 유도**

▸ '22년 게임사기 피해자(9,739명)의 78%는 20대 이하(7,585명)로, 게임물관리위원회와 협업을 통해 △범죄 예방 △신고절차 등 교육 추진

▸ 일부 게임사는 △아이템 현금거래 △타인 기망 후 부당이득 취득 시 계정 이용 제한 '약관' 규정

○ **(수사여건 조성)** 게임사기의 검거율이 70%에 이르는 점('22년 74.1%, '23년 66.1%)을 고려, **게임社 영장 회신 기간 단축을 통해 '신속 수사여건'** 조성

▸ 신속한 수사를 위해서는, 게임社 대상 압수수색영장 회신기간 단축 주기적 요청 필요

※ '23. 7월 경찰청에서 게임사 대상 영장 회신기간 단축 요청(기존 30일 이상 → 1주일 이내)

붙임 3 게임물 등급분류 민간이양 단계적 확대 방안(문체부)

○ (1단계) 게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)에 모바일게임 추가 위탁

- (현황) 현재 모바일게임은 GCRB 등급분류 권한에서 제외

* 아울러 게임위의 등급분류 간소화시스템 운영 위탁 검토

- (추진계획) 법 개정 불필요, **업무 재위탁 시 변경 추진**(2단계와 연계)

○ (2단계) GCRB에 청소년이용불가 게임 추가 위탁

- (주요내용) **청소년이용불가 게임 민간 위탁***(사행성모사 및 아케이드 게임 제외)을 통해 **민간 심의를 확대**하고, 민간 완전 자율화 가능성 검토

* 청소년이용불가 게임의 등급분류는 등급분류 신청인의 판단에 의해 등급이 결정되는 '설문형 방식'보다는 '의결형 방식'이 바람직하므로 GCRB(의결형 등급분류)에 추가 위탁 검토

- (추진계획) 게임산업법 개정 추진('24년~)

○ (3단계) 게임물등급분류 완전 자율화(중장기 검토)

- (추진방향) 게임산업법 추가 개정 및 GCRB 별도 법인화를 통한 민간 완전 자율 등급분류 실현

* 사행성 모사 게임 및 아케이드 게임 민간이양 여부는 별도 검토

- (기능조정) 게임위는 사후관리 기관으로 기능 축소(불법사항 감시 등)

- (사회적 합의) 민간 완전 자율화는 사회적 파급효과가 크며, **선결과제*** 검토가 필요하므로 **각계각층의 의견수렴 등 사회적 합의 필수**

* 민간 자율기관의 법적 지위 및 권한 문제, 게임위와의 관계 등

1단계		2단계		3단계
GCRB에 모바일게임 등급분류 추가 위탁	⇨	**GCRB에 청소년이용불가 게임 추가 위탁** (사행성모사, 아케이드 제외)	⇨	**민간 완전 자율화** (사행성모사, 아케이드 포함 여부 별도 검토)
법 개정 불필요 (위탁 계약 변경 필요)		**법 개정 사항**		**법 개정 사항** (중장기 검토 필요)

[참고3] 비대면진료 시범사업

□ 추진배경 및 경과

○ **(한시적 비대면진료)** 감염병 위기단계가 **'심각'**으로 상향('20.2.23) 되면서 **전화상담 또는 처방 한시적 허용**('20.2.24)

- 「감염병예방법」 개정으로 **한시적 비대면진료 법적 근거 마련**('20.12.15)

○ **(시범사업)** 「감염병예방법」에 따른 한시적 비대면진료 종료, 「의료법」 개정 전 **제도 공백**에 따른 **국민 불편 방지** 위해 **시범사업*** **실시**('23.6.1.)

* (법적근거) 「보건의료기본법」 제44조(보건의료 시범사업)

- **제도변화 적응** 위해 **계도기간 운영**('23.6.1~8.31), **시범사업 본격 실시**(9.1~)

- 현장의견, 국감 지적사항 등을 반영하여 **보완방안 시행**('23.12.15.)

기존					보완(현재)
1 의원급	대면진료 경험자		**동일 의료기관**에서 **동일 질환**에 대해 **1회 이상 대면진료 경험**이 있는 환자(**만성질환자 1년 이내, 그 외 환자 30일 이내**)	⇨	**동일 의료기관**에서 **6개월 이내 1회 이상 대면진료 경험자**
	예외적 허용 (대면진료 경험이 없어도 가능)	의료 취약지	**섬·벽지** 지역 거주자 - 「보험료 경감 고시」 상 섬·벽지	⇨	**응급의료분야 의료취약지** (98개 시·군·구) 추가
		취약 시간대 (휴일, 야간)	**18세 미만 소아** (의학적 상담, **처방 불가**)	⇨	**전체 환자** (대상 제한 없음, 처방 가능)
		취약 계층	65세 이상 장기요양등급자, 장애인, 감염병 확진 환자		**현행 유지**
2 병원급	대면진료 경험자		**동일 의료기관**에서 **동일 질환**에 대해 **1회 이상 대면진료 경험이 있는** ▸**희귀질환자**(1년 이내), ▸**수술·치료 후 지속적 관리** (30일 이내)가 **필요**한 환자		**현행 유지**
3 기타	의사가 필요하다고 판단할 경우 내원 권유			⇨	**의사가 필요하다고 판단되면 대면진료 요구, 이 경우 의료법상 진료거부 미해당**
	마약류, 오·남용 의약품 처방 제한				**사후피임약 처방 제한 추가**
	-				**처방전 위·변조 방지방안 마련**

□ 주요내용

❶ (대상환자) 의원급 의료기관의 대면진료 경험자 원칙, 의료접근성이 낮은 환자는 예외적으로 대면진료 경험이 없어도 비대면진료 허용

구분			적용대상
의원급 의료기관	대면진료 경험자		▪**동일 의료기관**에서 **6개월 이내 1회 이상 대면진료 경험**이 있는 환자
	예외적 허용	취약지역	▪**섬·벽지 거주자**(「보험료 경감 고시」) ▪**응급의료 취약지 거주자**(「응급의료분야 의료취약지 지정」)
		취약시간대	▪**(휴일) 공휴일**(「관공서의 공휴일에 관한 규정」) ▪**(야간) 평일 18시**(토요일은 13시)~**익일 09시**
		취약계층	▪**65세 이상 노인**(장기요양등급자에 한함) ▪**장애인**(장애인복지법 상 등록장애인) ▪**감염병 확진 환자**(감염병예방법 상 1급 또는 2급 감염병으로 확진되어 격리(권고 포함) 중에 타 의료기관 진료가 필요한 환자)
병원급 의료기관	대면 진료 경험자	희귀질환자	▪**동일 의료기관**에서 **1회 이상 대면진료**(1년 이내)를 받은 환자로서, 「본인일부부담금 산정특례에 관한 기준」 별표4에 해당하는 **희귀질환자 산정특례 적용자**
		수술·치료 후 지속적 관리가 필요한 환자	▪**동일 의료기관**에서 **1회 이상 대면진료**(30일 이내)를 받은 환자로서, **수술·치료 후 지속적 관리***가 필요한 환자 * 신체에 부착된 의료기기의 작동상태 점검, 검사결과의 설명에 한함

❷ (수가) 의료기관은 진찰료+비대면진료 시범사업 관리료(진찰료의 30%, 3,780원 수준), 약국은 약제비+비대면조제 시범사업 관리료*

* 비대면 투약·조제 시 추가되는 약사의 업무*를 반영하여 비대면조제 관리료 신설 (약국관리료, 조제기본료, 복약지도료 각 30% 수준, 1,030원 가산)

❸ (진료방식) 화상진료 원칙, 예외적으로 음성전화 가능

❹ (처방전 전달) 환자가 지정하는 약국으로 팩스·이메일 등 직접 송부, 앱을 이용하는 경우 처방전 다운로드 금지

❺ (의약품 수령) 환자와 약사가 협의하여 본인수령, 대리수령, 재택수령(섬·벽지 환자, 거동불편자, 감염병 확진 환자, 희귀질환자에 한함) 중 결정

❻ (전담기관 금지) 의료기관이 대면진료는 하지 않고 비대면진료만 실시하거나, 비대면조제만 실시하는 약국 운영 금지

- 의료기관당 월 진료건수의 30%, 약국당 월 조제건수의 30% 제한

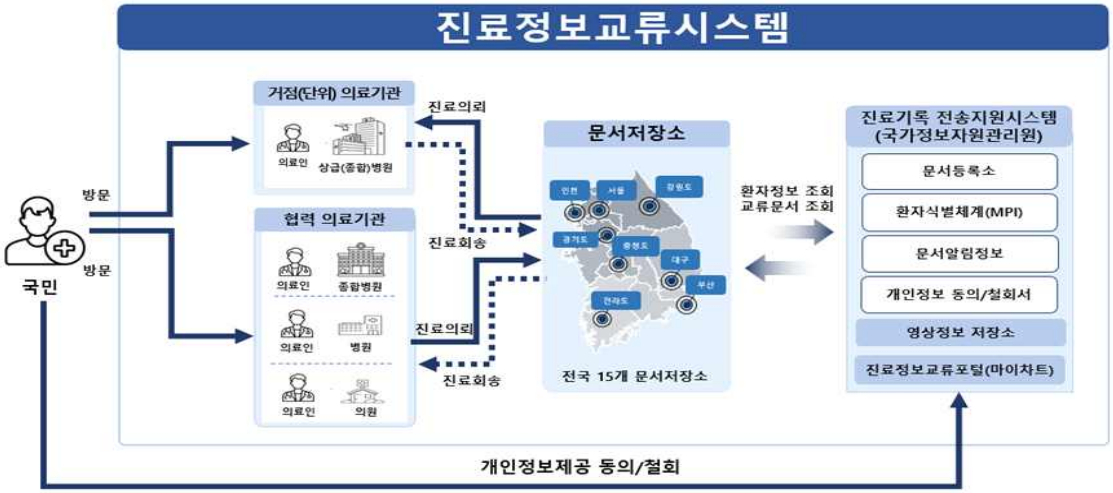
[참고4] 의료기관 간 진료정보 교류

□ 개요

○ **(배경)** 중복검사 예방 및 진료연속성 확보로 **의료서비스 질 제고, 환자 안전 강화를 위해 의료기관 간에 환자의 진료정보 교류 추진**('16년~)

※ **(법적근거)** 「의료법」 제21조의2(진료기록의 송부 등)

○ **(진료정보교류 시스템)** 진료정보 전송, 연계 등을 위한 **전송지원시스템**과 진료정보, 영상정보를 저장하기 위한 **문서저장소**(15개)로 구성



□ 추진현황

○ **(참여현황)** 거점의료기관* 61개소를 포함하여 협력의료기관, 보건소, 근로복지공단, 병무청 등 **8,605개소**** 참여('23.12월 기준)

* 거점의료기관(300병상 이상의 종합병원)과 다수의 협력의료기관을 하나의 단위로 관리

< 진료정보교류 참여 현황 >

(단위 : 개소, `23.12월 기준)

구분	합계	상급종합병원	종합병원	병원	의원	기타*
전체 의료기관	39,118	45	332	2,817	35,647	277
참여 의료기관	**8,605**	45	224	1,233	6,826	277
(참여 비율)	22	100	67.5	43.8	19.1	100

* 치과병원, 한방병원, 보건소, 병무청, 근로복지공단 등 **기타기관 277개소 참여 중**

○ **(교류현황)** '23년도 표준서식* 교류 약 **70만건**, 영상정보 교류 약 **38만건**

* (표준서식) 진료의뢰서, 진료회송서, 진료기록요약지, 영상판독소견서

[참고5] 건강정보 고속도로 플랫폼

※ **건강정보 고속도로** ☞ **환자가 본인의 의사에 따라 자신의 의료정보를 원하는 곳으로 전송하거나, 직접 다운로드 받아서 활용하는 대표적인 의료 마이데이터**

○ **(본 가동)** 의료기관 등 **분산된 개인 건강정보**를 손쉽게 조회·저장·전송할 수 있는 **의료데이터 중계 플랫폼** 본가동('23.9월)

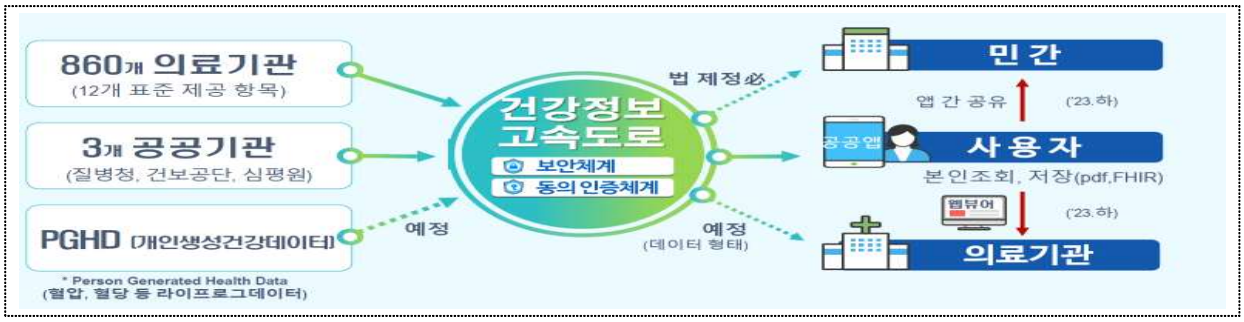
* 3개 공공기관(건강보험공단, 심사평가원, 질병청)의 전국민 의료정보 및 860개 의료기관의 세부 의료정보 등

○ **(기관 확대) '24년 참여 의료기관을 143개소**(상종17, 종병11, 병의원115) 확대하여 건강정보 고속도로와 **연계** 및 **표준화된 데이터** 제공('24년~)

* ('23) 누적860개소(상종 9, 종병 13, 병의원 838)→ ('24) 누적1,003개소(상종 26, 종병 24, 병의원 953)

- **(공공기관 연계)** 향후 국·공립병원(진료기록), 국방부(의무기록) 등 **공공데이터 보유 기관**과 **연계**를 확대하여 국민편의 제고

<건강정보 고속도로 활용 모형>



○ **(활용 확대) 의료 현장활용 강화 및 국민체감 서비스 발굴**

- **(의료생태계 선진화)** 일정 규모 이상 의료기관에 환자 진료기록을 제공하여, 복약지도, 의료기술개발 등 활용사례 도출 및 검증

* 지역사회 1-2-3차병원 협진 생태계, 퇴원 후 암환자 관리체계, 응급환자 긴급대응체계 등

- **(헬스케어 활성화) 규제샌드박스**를 활용하여(과기부), 관련 법 시행 전 **제3자 전송**을 통해 국민 체감서비스 **우선 개발 지원**

* 불면증 치료·상담 앱, 당뇨환자 건강생활지원 서비스 등 활용 예상