

May 8, 2024

「게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)」의 주요내용 및 시사점

I. 「게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)」의 발표 배경

정부는 2024. 5. 1. 관계부처 합동으로 「게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)」(이하 “「종합계획」”)을 발표하였습니다.

국내 게임산업은 2018년 이후 연평균 11.8% 성장하여 2022년 매출액 22.2조 원을 기록하였습니다. 특히 2022년 게임 수출액이 약 90억 달러로 전체 콘텐츠 수출액의 67.8%에 이르고 한국 게임산업의 시장규모는 세계 4위에 해당할 만큼 성장하고 있습니다.

게임산업은 인공지능, 증강·가상현실 등 첨단기술과 결합하여 발전하고 있습니다. 또한 영화, 소설, 웹툰 등을 원작으로 새로운 게임이 제작될 수 있어 다양한 콘텐츠 분야와 동반성장 할 수 있는 잠재력을 가지고 있습니다.

그러나 기술 발전 등 환경 변화를 고려하지 않은 공급자 중심의 규제로 업계와 이용자의 부담이 커지고 있고 산업 성장에도 제약이 있었습니다.

이러한 배경에서 정부는 ‘게임산업 제2의 도약’이라는 비전을 중심으로 「종합계획」을 발표하였습니다.

아래에서는 「종합계획」의 핵심내용과 주목해야 할 시사점들에 대해 살펴보겠습니다.

II. 주요내용

「종합계획」은 (i) 게임산업 글로벌 경쟁력 강화, (ii) 규제 혁신 및 공정게임 환경 조성, (iii) 게임산업 저변 확대의 세가지 전략을 담고 있습니다.

1. 게임산업 글로벌 경쟁력 강화

- 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성

세계 콘솔게임 시장 규모는 591.4억 달러이고 시장 점유율도 28.4%에 달하여 모바일 게임(44%)에 이어 2위 규모입니다. 그러나 국내 게임산업의 세계 콘솔 플랫폼 점유율은 1.5%에 불과합니다. 이에 정부는 콘솔시장 개척을 위한 지원을 추진하겠다고 밝혔습니다.

특히 콘솔게임 평균 제작 기간(29.5개월)과 비용(33.6억 원)을 고려하여 맞춤형으로 제작을 집중 지원하고, 웹툰, 드라마, 고전 게임 등을 활용하여 게임을 제작할 수 있도록 웹툰, 드라마 등의 IP보유사를 발굴하고 콘솔게임 제작사와 연계하여 2028년까지 50개의 게임이 제작될 수 있도록 지원할 계획입니다.

2. 규제 혁신 및 공정게임 환경 조성

1) 온라인게임 과몰입 예방조치 자율성 확대

- 온라인게임 본인인증 폐지

현재 게임산업법은 온라인게임 가입시 과몰입 예방을 위해 (i) 모든 이용자의 본인인증 및 (ii) 만 18세 미만 청소년의 법정대리인의 동의를 요구하고 있습니다(게임산업법 제12조의3 제1항 제1, 2호). 이로 인해 본인 인증수단이 없는 청소년의 경우 등급분류상 전체이용가 게임임에도 온라인게임을 할 수가 없었습니다.

이에 전체이용가 게임의 본인인증을 이용자의 선택사항으로 하되 본인인증 미실시 회원은 청소년으로 간주하여 법정대리인 동의를 받도록 게임산업법을 개정할 계획입니다.

- 게임시간선택제 자율규제 전환

현재 게임산업법은 온라인게임 이용시 청소년 본인 또는 법정대리인이 요청하는 경우 게임 이용 시간의 제한을 의무화하고 있습니다(게임산업법 제12조의3 제1항 제3호). 그러나 이는 모바일게임 등과의 역차별 문제가 있고 실효성에도 논란이 있었습니다.

이에 게임물 이용 시간 제한 관련 의무조항을 폐지하고 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 게임산업법을 개정할 계획입니다.

2) 게임물등급분류 제도 개선

- 현재 국내에서는 사행성·선정성 게임물 유통 확대에 대한 우려 등으로 일부 게임물에 대하여 엄격한 기준을 적용해 왔습니다. 이로 인해 유럽에서는 16세 이상으로, 일본에서는 7세 이상으로 등급분류된 게임물이 국내에서는 청소년이용불가 등급을 받기도 하였습니다. 이에 정부는 변화된 사회 인식과 글로벌 기준을 반영하여 2024. 12.까지 선진화된 등급분류 기준을 마련할 계획입니다.

- 현재 게임사업자는 등급분류를 받은 게임물의 기술적, 보완, 개선 외 모든 수정에 대하여 내용수정 24시간 내 게임물관리위원회에 신고를 해야 합니다. 이로 인해 게임아이템나 캐릭터 추가, 디자인 수정 등 기존 등급의 변경이 없는 단순한 경우도 모두 신고를 해야 했습니다(게임산업법 제21조 제5항). 이에 기존 등

급의 변경이 없는 경미한 경우 신고 의무를 면제하도록 게임산업법 개정을 추진합니다.

- 현행 게임산업법은 자체등급분류사업자를 3년 이내 기간으로 지정하고 매출액 조건과 '게임산업 발전 및 건전 게임문화 조성에 대한 기여 계획'을 심사요건에 포함하고 있습니다(게임산업법 제21조의2 제1항). 이 중 지정기간은 5년으로 확대하고 매출액 조건을 매출액 및 자본금으로 변경하며, '게임산업 발전 및 건전 게임문화 조성에 대한 기여 계획' 요건을 삭제하는 방향으로 게임산업법 개정을 추진합니다.

3) 아케이드게임 및 게임제공업 영업환경 개선

- 미국, 유럽 등에서는 아케이드 게임장이 대형화되고 있고 극장, 대형 쇼핑몰, 대학가 등과 연계하여 가족 단위 놀이공간 또는 파티 공간으로 활용되고 있습니다. 이에 점수 또는 점수가 기록된 티켓을 모아 원하는 상품을 교환하는 방식의 점수보상형 게임 시범사업을 통해 아케이드 게임장이 가족 친화형 복합게임장으로 정착될 수 있도록 할 계획입니다.
- 버스 또는 화물차의 구조를 변경하고 VR(가상현실) 모션 시뮬레이터 등을 설치해 운영하는 이동식 VR 서비스 시범사업을 추진합니다. 다만 사행성 게임 운영 등 불법적 운영을 방지하기 위해 국가, 지자체 등과 계약을 체결한 경우에만 예외적으로 가능하도록 법령 정비를 추진합니다.
- 현행 게임산업법 제28조 제3항은 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 한정하여 1만 원 이하의 완구류, 문구류 등의 경품을 허용하고 있습니다. 이를 청소년게임제공업에 원칙적으로 경품제공을 허용하고 사행성 우려가 큰 경우에만 금지하는 방식으로 개정할 계획입니다.
- 현재 청소년보호법은 청소년게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 '청소년 유해업소(청소년 고용금지업소)'로 규정하고 있습니다(청소년보호법 제2조 제5호). 청소년게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 '청소년 유해업소(청소년 고용금지업소)'에서 제외하도록 청소년보호법을 개정할 계획입니다.

4) 공정한 게임의 룰 마련

- 확률형아이템에 따른 게임이용자 피해 구제를 위한 소송 특례 등 도입

2024. 3. 22.부터 시행된 개정 게임산업법은 게임물 내 사용되는 확률형아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하도록 규정하고 있습니다. 이러한 확률형아이템 확률 정보공개 위반에 대하여 손해배상 책임이 바로 인정되지는 않았습니다.

그런데 정부는 (i) 확률형아이템 확률 정보공개 위반 시 게임사에게 손해배상 책임을 인정하고, (ii) 확률 미표기, 조작 등에 대해 고의·과실이 아님을 게임사가 입증하여야 하며, (iii) 고의로 이를 위반한 경우 최대 2배까지 징벌적 손해배상이 가능하도록 게임산업법을 개정할 계획이라고 하였습니다.

또한 이용자 피해를 신속하게 구제하도록 콘텐츠분쟁조정위원회에 재판상 화해의 효력을 갖는 집단분쟁조정 제도를 신설하고, 전자상거래법에 동의의결제(사업자 스스로 시정방안을 제안하고 공정위가 그 타당성을 인정하면 행위의 위법성을 따지지 않고 시정방안대로 이행할 것을 의결하여 사건을 신속히 종결시키는 제도)를 도입할 계획입니다.

- 확률형아이템 정보공개 감시시스템 구축

2024. 3. 22.부터 시행된 개정 게임산업법은 게임물 내에는 물론, 홈페이지와 광고·선전물까지 확률형아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하도록 규정하고 있습니다. 이러한 확률형아이템 확률 정보공개 의무를 감시하기 위해 현재 24명 규모로 모니터링단이 구성되어 있는데 이를 50여 명으로 확대하고, 관련 분야 전문가 자문단을 구성해 검증을 진행할 예정입니다. 특히 거짓확률 등으로 인한 뚜렷한 게임 이용자 기만 혐의 포착시 공정위 조사를 추진합니다.

이와 함께 국내 서비스하는 일정 규모 이상의 해외 게임사에 대하여 국내법 준수를 대행하기 위하여 국내 대리인을 지정하도록 게임산업법과 전자상거래법을 개정할 계획입니다.

3. 게임산업 저변 확대

- 이스포츠 활성화 추진

이스포츠 지역 연고제 실현을 위하여 진주와 아산에 이스포츠 상설 경기장을 구축하고, 지역 연고 실업팀을 창단하여 전국 이스포츠 실업리그를 창설할 계획입니다.

또한 이스포츠에 대한 정부 모태펀드 투자를 활성화하기 위해 이스포츠를 문화산업에 포함하도록 문화산업진흥기본법을 개정할 예정입니다.

III. 시사점

「종합계획」은 대부분 법률 개정 사항이므로 향후 입법 과정에서의 논의 동향에 대해 지속적으로 모니터링을 할 필요가 있습니다.

특히 확률형아이템 관련 소송 특례 내용, 즉 확률 정보 공개 위반시 손해배상 책임을

인정하고, 고의·과실에 대한 입증책임을 게임사가 부담하도록 한 점, 고의 위반시 2배의 징벌적 손해배상을 도입하는 점 등은 게임산업에 영향이 매우 클 것으로 보이므로 향후 관련 입법 동향에 주의를 기울여야 할 것으로 보입니다.

관련 구성원

강태욱

변호사

T 02.3404.0485

E taeuk.kang@bkl.co.kr

강일

변호사

T 02.3404.0689

E il.kang@bkl.co.kr

유재규

변호사

T 02.3404.0842

E jaegyu.yoo@bkl.co.kr

법무법인(유한) 태평양의 뉴스레터에 게재된 내용 및 의견은 일반적인 정보제공만을 목적으로 발행된 것이며, 법무법인(유한) 태평양의 공식적인 견해나 어떤 구체적인 사안에 대한 법률적 의견을 드리는 것이 아님을 알려드립니다. 뉴스레터와 관련된 문의사항이 있을 경우 위 연락처로 문의주시기 바랍니다.