

January 3, 2025

확률형아이템 관련 소송 특례 등 게임 산업에 새로 도입될 제도의 주요 내용

I. 확률형아이템 표시 의무 위반행위에 대한 손해배상책임 조항 등 신설

1. 게임산업법 개정안 국회 본회의 통과

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “게임산업법”) 일부 개정안이 2024년 12월 31일 국회 본회의를 통과하였습니다.

게임산업법 일부 개정안은 게임물 이용자의 권리구제와 관련한 소송특례 및 게임물 이용자의 피해구제 센터 운영 관련 내용이 포함되어 있습니다.

지난 2024년 3월 22일부터 시행되고 있는 게임산업법의 확률형 아이템 관련 부분은 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 “게임물사업자”)는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물에서 사용하는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보를 표시해야 한다고 규정하고 있습니다. 이를 위반할 경우 문화체육관광부장관이 시정을 권고하고 명령할 수 있고, 시정명령을 이행하지 않은 자는 징역 또는 벌금에 처할 수 있도록 규정하고 있습니다.

그런데 확률 정보를 표시하지 않거나 거짓으로 표시하는 행위(이하 “확률형 아이템 표시의무위반행위”)에 대한 형사·행정적 제재 이외에 이로 인한 게임물 이용자들의 피해 예방 및 손해 전보 등 측면에서 보완이 필요하다는 지적이 있었습니다. 이에 확률형 아이템 표시의무위반행위에 대하여 게임물 이용자 보호를 강화하기 위하여 게임산업법 일부 개정안 입법이 추진되었습니다.

2. 개정안의 주요 내용

1) 소송특례

(1) 확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임

게임물사업자가 확률형 아이템 표시의무위반행위를 함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 지도록 규정하였습니다. 다만 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 손해배상의 책임을 지지 않도록 하였습니다(게임산업법 개정안 제33

조의2 제1항).

법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위로 손해가 발생한 것은 인정되나 그 손해액을 입증하기 위하여 필요한 사실을 입증하는 것이 해당 사실의 성질상 매우 곤란한 경우에는 변론 전체의 취지와 증거조사의 결과에 의하여 인정되는 모든 사정을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있도록 하였습니다(게임산업법 개정안 제33조의2 제2항).

(2) 징벌적 손해배상

법원은 확률형 아이템 표시의무 위반행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 않는 범위에서 배상액을 정할 수 있도록 하였습니다(게임산업법 개정안 제33조의2 제3항). 이때 법원은 배상액을 정함에 있어 ① 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도, ② 위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모, ③ 위반행위로 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익, ④ 위반행위의 기간·횟수 등, ⑤ 위반행위에 따른 벌금 및 과징금, ⑥ 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도를 고려하도록 하였습니다(게임산업법 개정안 제33조의2 제4항).

2) 피해구제 센터의 운영

문화체육관광부 장관은 확률형 아이템 표시의무 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 하였습니다(게임산업법 개정안 제33조의2 제5항).

3) 적용 시기

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행됩니다. 다만 손해배상책임에 관한 개정 규정은 이 법 시행 이후 발생하는 위반행위부터 적용됩니다.

II. 콘텐츠분쟁조정위원회의 기능 강화

1. 콘텐츠산업진흥법 개정안 국회 본회의 통과

「콘텐츠산업 진흥법」(이하 "콘텐츠산업법") 일부 개정안이 2024년 12월 31일 국회 본회의를 통과하였습니다.

콘텐츠산업법 일부 개정안은 콘텐츠분쟁조정위원회(이하 "조정위원회")가 집단분쟁조정 및 직권조정결정에 관한 기능을 전담하고 '콘텐츠'의 범위에 '새로운 기술을 활용한 콘텐츠'가 포함됨을 명시하도록 하는 등의 내용이 포함되어 있습니다.

게임·영상·웹툰 등 콘텐츠의 사용이 증가함에 따라 각 콘텐츠별 분쟁도 급격히 늘고

있습니다. 2019년 조정위원회에 접수된 분쟁 조정 신청이 총 6,638건이었던 것에 비해 2020년에는 총 17,202건, 2024년에는 총 15,177건이 접수되는 등 약 3배 가까이 증가한 것으로 나타났습니다. 또한 최근 4차 산업혁명과 함께 새로운 기술을 기반으로 메타버스 산업 등이 급속하게 성장하고 있어 이를 활용한 창의적인 콘텐츠 개발, 발굴 및 제작 등과 관련한 정부의 체계적·선도적 지원이 필요한 상황입니다.

이러한 배경에서 콘텐츠산업법 일부 개정안의 입법이 추진되었습니다.

2. 개정안의 주요 내용

정부가 창작·유통·이용 환경을 조성하고 시책을 마련하여야 하는 대상인 '콘텐츠'의 범위에 '새로운 기술을 활용한 콘텐츠'가 포함됨을 명시하였습니다(개정안 제9조 제1항).

그리고, 조정위원회를 위원장 1명을 포함한 10명 이상 30명 이하의 위원으로 구성·운영할 수 있었던 것을 10명 이상 50명 이하의 위원으로 그 규모를 확대하였습니다(개정안 제29조의2).

조정위원회가 당사자에게 합의를 권고할 수 있는 조항을 신설하였고(개정안 제33조의2 제1항), 합의권고에 따라 당사자가 합의한 내용에 대하여는 재판상 화해와 동일한 효력을 부여하였습니다(개정안 제33조 제3항).

분쟁조정 예정 금액이 1천만원 미만인 경우 또는 조정위원회가 제시한 조정안을 어느 한쪽 당사자가 합리적인 이유 없이 거부한 경우에는, 조정위원회가 당사자들의 이익이나 그 밖의 모든 사정을 고려하여 신청 취지에 반하지 않는 한도에서 직권으로 조정을 갈음하는 결정을 할 수 있는 조항도 신설하였습니다(개정안 제33조의3). 이러한 결정에 대하여는 14일 이내에 서면으로 조정위원회에 이의신청을 할 수 있습니다.

이용자의 피해가 다수 이용자에게 같거나 비슷한 유형으로 발생하는 경우로서 대통령령으로 정하는 사건에 대하여는 조정위원회에 일괄적인 분쟁조정(이하 "집단분쟁조정")을 의뢰 또는 신청할 수 있도록 하였습니다(개정안 제33조의4 제1항). 콘텐츠사업자가 조정위원회의 집단분쟁조정의 내용을 수락한 경우에는 집단분쟁조정의 당사자가 아닌 자로서 피해를 입은 이용자에 대한 보상계획서를 작성하여 조정위원회에 제출하도록 권고할 수 있습니다(개정안 제33조의4 제5항).

이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행됩니다. 다만 제9조 제1항의 콘텐츠의 범위 관련 개정 규정은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행됩니다. 또한 합의권고에 관한 개정 규정은 이 법 시행 당시 조정위원회에 계류 중인 사건에 대하여도 적용되나, 직권 조정결정에 관한 개정 규정은 이 법 시행 이후 조정위원회에 조정을 신청하는 경우부터 적용되고, 집단분쟁조정에 관한 개정 규정도 이 법 시행 이후 집단분쟁조정을 의뢰하거나 신청하는 경우부터 적용됩니다.

III. 시사점

정부는 2024년 5월 1일 관계부처 합동으로 「게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)」(이하 “「종합계획」”)을 발표한 바 있습니다. 확률형아이템에 따른 게임이용자 피해 구제를 위한 소송 특례를 도입하는 게임산업법 개정안과 조정위원회에 집단분쟁조정 제도를 신설하는 콘텐츠산업법 개정안은 종합계획에서 향후 계획으로 발표되었던 내용들에 해당합니다.

종합계획에서 확률형아이템과 관련하여 공정한 게임의 룰을 마련하는 방안으로 발표되었던 사안 중 법 개정으로 이어진 것은 이 외에도 해외 게임사에 대하여 국내법 준수를 강화하기 위하여 마련된 국내대리인 지정 제도가 있습니다.

이번 게임산업법 개정안과 콘텐츠산업법 개정안은 2024. 3. 22.부터 시행된 확률형아이템의 확률정보 공개의무를 실효성 있게 집행하고 국내 이용자의 권리 보호를 강화하려는 데 목적이 있습니다. 확률형아이템 관련 소송 특례 내용, 즉 확률 정보 공개 위반시 손해배상 책임을 인정하고, 고의·과실에 대한 입증책임을 게임사가 부담하도록 한 점, 징벌적 손해배상을 도입하는 점 등은 게임산업에 영향이 매우 클 것으로 보이므로 향후 관련 입법 동향에 주의를 기울여야 할 것으로 보입니다.

다만 게임물 이용자의 피해구제 센터 등에 대한 구체적인 내용은 대통령령에 위임되어 있으므로 그 동향에 대하여 지속적으로 모니터링 할 필요가 있습니다. 또한 종합계획에서 전자상거래법에 동의의결제(사업자 스스로 시정방안을 제안하고 공정위가 그 타당성을 인정하면 행위의 위법성을 따지지 않고 시정방안대로 이행할 것을 의결하여 사건을 신속히 종결시키는 제도)를 도입할 계획이라고 밝힌 바 있고 이에 따라 정부가 전자상거래법 개정안을 발의한 상태이므로 관련 법안의 입법 동향에도 유의할 필요가 있습니다.

관련 구성원

강태욱

변호사

T 02.3404.0485

E taeuk.kang@bkl.co.kr

정상훈

변호사

T 02.3404.6599

E sanghoon.jeong@bkl.co.kr

유재규

변호사

T 02.3404.0842

E jaegyoo.yoo@bkl.co.kr

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