

확률형 아이템 관련 개정 「게임산업진흥에 관한 법률」 시행과 시사점

1. 들어가며

2021년 이후 게임 내 확률형 아이템의 표시의무제 도입에 관한 논의가 활발하게 이루어진 결과 2024년 3월 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “게임산업법”) 일부 개정안이 법률 제19242호로 국회를 통과하였습니다. 위 개정안에 따라 게임물사업자들은 확률형 아이템의 구성 비율 및 산정 기준을 표시할 의무를 지게 되었고(제33조), 표시의무를 위반한 게임물사업자에 대하여는 형사처벌이나 행정제재를 가하는 것이 가능해졌습니다. 그러나 표시의무를 위반한 경우에도 이용자에게 발생한 손해에 대해 실질적으로 구제할 수 있는 수단은 미비하다는 비판이 제기되었고, 후속 입법을 위한 움직임이 꾸준히 이루어져 왔습니다.

이러한 입법 활동의 일환으로 제22대 국회에서는 국민의힘 김승수 의원, 더불어민주당 이기현 의원, 강유정 의원이 확률형 아이템 표시의무 위반에 따른 이용자 권리구제를 강화하는 내용의 게임산업법 일부개정안을 차례로 발의하였습니다. 이후 정부에서 위 3개 법안을 통합·조정하여 마련한 대안이 국회 문화체육관광위원회에서 위원회안으로 채택되어 2024년 12월 31일 국회 본회의를 통과한 뒤 2025년 1월 31일 공포되었습니다.

위 개정법은 부칙에 따라 6개월의 유예기간을 거친 뒤 **2025년 8월 1일부터** 시행될 예정이며, 시행일 이후에 발생하는 확률형 아이템 표시의무 위반행위부터 적용됩니다. 이하에서는 곧 시행될 개정법의 주요 내용들을 소개해드린 뒤, 관련 기업들의 입장에서 특히 유의하여야 할 사항들은 무엇인지 살펴보겠습니다.

2. 개정법 주요내용 ①: 표시의무 위반으로 인한 손해배상 소송에서 이용자 입증 부담 경감

이번 개정법의 핵심 내용 중 하나는 게임물사업자가 확률형 아이템 정보를 표시하지 않거나 허위로 표시한 경우 손해배상 책임을 부담한다는 점을 명확히 하면서(제33조의2 제1항 본문), 동시에 사업자가 ‘자신에게 고의 또는 과실이 없었음을 입증하지 않으면 책임을 면할 수 없다’고 정한 점입니다(제33조의2 제1항 단서). 위 단서조항은 사업자의 고의·과실을 증명하는 데 필요한 확률형 아이템의 설계

Related Areas

IP & Technology 융합

엔터테인먼트

(연예/스포츠/영화/게임 등)

신산업IP

Contact

황정훈 변호사

02-528-5326

jhhwang@yulchon.com

이용민 변호사

02-528-5776

ymlee@yulchon.com

최승우 수석 전문위원

02-528-5575

swchoi@yulchon.com

및 표시에 관한 세부정보를 이용자가 구체적으로 알기 어렵다는 점을 고려하여, 원고(이용자)가 피고(사업자)의 과실을 입증하여야 하는 민사소송에서의 일반적인 입증책임 분배와는 달리 피고(사업자)가 자신에게 과실이 없다는 점에 대한 입증책임을 지도록 한 것입니다.

이로써 이용자는 게임물사업자의 표시의무 위반으로 인해 손해가 발생했다는 사실을 입증함으로써 게임물사업자에게 보다 쉽게 손해배상을 청구할 수 있게 될 것으로 예상되는데 반해, 사업자들은 표시의무 위반으로 인한 손해배상 책임을 피하기 위해서 표시의무 위반에 고의·과실이 없었다는 사실을 오히려 입증해야 하는 상당히 무거운 입증의 부담을 지게 되었습니다. 특히, 실제로는 고의로 표시의무를 위반하지 않은 경우에도 '고의가 없음'을 제대로 입증하지 못하게 되는 경우가 발생할 수 있다는 점에 대하여 각별한 주의가 필요할 것으로 보입니다.

한편, 개정법에서는 이용자가 게임물사업자에게 손해배상을 청구할 때 손해액을 입증하기 매우 곤란한 경우에는 법원이 제반 정황을 종합적으로 고려하여 '상당한 손해액'을 인정할 수 있도록 한 규정 역시 함께 두고 있습니다(제33조의2 제2항). 다만, 민사소송법이 이미 보충적 손해배상액의 산정방법에 관한 동일한 규정을 두고 있는 만큼(제202조의2), 위 개정 조항은 민사소송법상의 원칙을 다시 한번 환기하는 데 의의가 있습니다.

3. 개정법 주요내용 ②: 고의적인 표시의무 위반에 대한 징벌적 손해배상 도입

이번 개정법에서 가장 주목할 만한 변화는, **확률형 아이템 표시의무를 고의로 위반한 게임물사업자에 대해 손해액의 3배 이내의 범위에서 징벌적 손해배상 책임을 인정**한 점입니다(제33조의2 제3항). 위 규정이 표시의무 위반으로 인한 손해배상소송에서 게임물사업자가 고의·과실 없음을 입증하도록 하는 제1항 단서규정과 결합되면, 게임물사업자로서는 표시의무 위반에 대하여 고의가 없었다는 점을 제대로 입증하지 못할 경우 징벌적 손해배상의 의무를 지게 될 위험이 있습니다.

또한 개정법에 따르면 게임물사업자가 배상해야 하는 징벌적 손해배상의 액수는 법원이 아래 표와 같은 요소들을 종합적으로 고려해 최대 3배의 범위 내에서 산정하도록 정해져 있는데(제33조의2 제4항), 이로써 피해자의 손해 발생 가능성을 인식하고도 경제적인 이익을 취하기 위해 의도적으로 표시의무를 위반한 경우로서, 이용자의 피해를 사후적으로 구제하려는 노력을 게을리한 경우일수록 더 높은 액수의 손해배상책임을 지게 될 가능성이 높아졌습니다.

징벌적 손해배상액 산정시의 고려요소 (제33조의2 제4항 각호)

고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도

확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모

확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익

확률형 아이템 표시의무위반행위의 기간·횟수 등

확률형 아이템 표시의무위반행위에 따른 벌금 및 과징금

게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

4. 개정법 주요내용 ③: 게임 이용자 피해구제 전담센터 설립

한편, 이번 개정법에서는 게임물사업자의 표시의무 위반행위로 인한 이용자의 피해구제를 지원하기 위해 문화체육관광부장관이 '신고 및 피해구제 센터'를 운영할 수 있도록 하는 내용도 담겼습니다(제33조의2 제5항). 정부가 2024년 5월 「'24~'28 게임산업 진흥 종합계획」에서 게임물관리위원회 내에 '게임 이용자 권익보호센터'(가칭)를 설립하겠다는 방안을 이미 밝힌 바 있는 만큼, 개정 게임산업법 시행령에서 게임 이용자 권익보호센터에 관한 세부 내용을 정하게 될 것으로 예상됩니다.

다만, 위 「'24~'28 게임산업 진흥 종합계획」에서는 '게임 이용자 권익보호센터'로 하여금 법률상담·소송지원, 피해상담 및 예방 등의 구제 지원 업무 외에 **게임과 관련하여 발생하는 사건·사고에 대한 조사업무** 역시 담당하게 할 것이라는 계획이 구체적으로 담겨 있었으므로, 관련 기업에서는 권익보호센터에 의한 조사가 이루어질 수 있다는 점을 염두에 두고 표시의무 위반행위에 대한 통제 및 대응방안을 마련할 필요가 있습니다.

[게임 이용자 권익보호센터 구성안]



(출처: 관계부처 합동, 「게임산업 제2의 도약을 위한 '24~'28 게임산업 진흥 종합계획」 제25면)

5. 시사점 및 기업의 대응 방안

이번 게임산업법 개정으로 인해 기존에는 주로 행정제재나 형사처벌의 대상으로 인식되던 게임물사업자들의 표시의무 위반행위에 대한 게임물 이용자들의 민사상 손해배상 청구가 크게 활성화되는 등 표시의무 위반행위에 대한 제재체계의 제도적인 전환이 이루어질 것으로 예상됩니다. 특히, 게임물사업자가 표시의무 위반행위에 대하여 고의가 없었다는 사실을 입증하지 못하면 징벌적 손해배상의 책임을 지게 될 가능성이 높아진 점을 고려하면, 관련 기업으로는 사후적인 대응에 그치지 않고 표시의무 이행의 정확성 확보, 내부통제 절차 정비, 분쟁 대응 체계 마련 등 선제적인 준비를 철저히 할 필요가 있습니다.

먼저 표시의무 위반으로 인한 리스크를 최소화하기 위한 **사전 통제절차**로는, 확률형아이템에 대한 표시의 정확성을 담보할 수 있도록 산정 기준을 문서화하고, 확률형아이템에 관한 표시내용의 진위 여부를 검토하고 보고하는 체계를 수립할 필요가 있습니다. 또한, 표시내용 작성 시 실무자가 참고하여야 하는 체크리스트를 도입하고 교육을 실시하는 등 실무자의 역량을 강화하고, 표시의무 관련 절차 이행의 적절성을 정기적으로 점검하는 감사절차를 신설하는 방안을 함께 고려해볼 수 있을 것입니다.

한편, 위와 같은 사전 통제절차에도 불구하고 표시의무 위반행위가 발생할 경우를 대비한 **사후적인 대응책** 역시 마련되어야 합니다. 먼저 표시여부 진위 여부에 대한 검토와 보고, 사후점검에 대한 세부 기록을 일정 기간 이상 보관하도록 하는 문서관리정책을 도입하여 '고의 또는 과실 없음'을 입증할 수 있는 증거를 확보할 필요가 있습니다. 또한 표시의무 위반 발생 시 실무자들이 권익보호센터의 조사절차에 임할 때 따라야 할 조치방안을 매뉴얼화하고 고객 응대용 Q&A를 표준화하는 등 외부 대응의 일관성을 유지하면서, 이용자들의 피해를 구제하기 위한 내부 검토절차를 수립하는 등 손해배상액 산정 시 유리하게 참작될 수 있는 사유를 확보하기 위해 노력해야 할 것입니다.

율촌의 게임산업팀은 게임산업에 대한 깊은 이해를 바탕으로 관련 기업들이 컴플라이언스 체계를 안정적으로 구축하고 운영할 수 있도록 실질적인 자문을 제공하고 있으며, 최근에는 한국게임정책자율기구(GSOK)와 업무협약을 체결하여 확률형 아이템 표시정보 적절성에 대한 모니터링 역량을 강화하는 등 확률형 아이템 관련 규제에 특화된 전문성을 강화하기도 하였습니다. 개정법의 시행을 앞두고 확률형 아이템 표시의무와 관련된 내부 체계 점검, 대응 전략 마련이 필요하신 경우, 언제든지 문의해 주시기 바랍니다.