

**“확률형 아이템 정보 공개 법제 한계 뚜렷…  
업계 스스로 책임지는 자율규제 힘 실어야”**

- K-GAMES, ‘확률형 아이템 자율규제를 위한 세미나’ 개최
- “게임은 ICT 문화콘텐츠 산업, 자율 통해 공공 이익 달성”
- “상이한 상품 일괄 법제 적용 어렵고 개정안 내용 불명확”
- 게임업계, 국내업체 부담 가중 등 반대 의견서 제출

게임 내 확률형 아이템 정보 공개와 관련해 법적인 규제를 도입하기보다는 기존 자율규제에 힘을 실어야 한다는 의견이 제기됐다.

(사)한국게임산업협회(협회장 강신철, K-GAMES)는 한국게임정책자율기구(의장 황성기, GSOK)와 함께 14일(화) 오전 10시 30분 서울 강남구 스타트업얼라이언스 엔스페이스에서 ‘확률형 아이템 자율규제를 위한 세미나’ 를 개최했다.

이번 행사는 공정거래위원회가 행정 예고한 ‘전자상거래 등에서 상품 등의 정보제공에 관한 고시’ 개정안에 대해 게임산업에서 자율규제가 갖는 의의를 알아보고, 확률형 아이템 정보 공개에 있어 법 제도의 한계를 살펴보기 위해 마련됐다.

세미나의 첫 번째 발제를 맡은 황성기 GSOK 의장(한양대학교 법학전문대학원 교수)은 자율규제에 대해 “단순 자유방임이 아닌, 민간 영역이 정부의 규제 영역에 적극 참여하고 양자 간 협력을 통해 규제의 합리화 및 효율성을 추구하는 방식” 이라며 “행정력의 현실 집행 상

한계를 극복하고 규제의 신속성, 전문성, 탄력성을 보완할 수 있다는 점에서 의의가 있다” 고 말했다.

황 의장에 따르면 인터넷 서비스 규제는 역외 적용에 분명한 한계를 갖고 있다. 국내에 법인을 두지 않은 해외 인터넷 서비스의 경우 적용 대상이 되더라도 사법 관할권의 제한으로 인해 실제 법률 집행이 어렵기 때문이다.

반면 자율규제는 시장 배제, 신뢰 박탈 등 소비자에 가까운 불이익을 사업자에 부여함으로써 제제가 가능하다. GSOK은 매월 언론 공표를 통해 확률형 아이템 자율규제 미준수 게임물을 이용자들에게 알리고 있다.

황 의장은 게임산업 내 자율규제 필요성에 대해 “게임산업은 ICT산업 특성상 경직성이 높은 정부 규제가 적용되기 어렵고 오히려 산업 발전을 저해할 위험이 있다” 며 “또한 게임산업은 문화콘텐츠 산업으로 강제가 아닌, 자율을 통해 표현의 자유와 공공의 이익을 동시 달성할 수 있다” 고 강조했다.

두 번째 발제를 맡은 강태욱 법무법인 태평양 변호사는 고시를 통한 온라인 게임 내 확률형 아이템 규제의 문제점에 대해 발표했다.

강 변호사는 “개정안은 현물형 상품(온·오프라인 쇼핑 상 랜덤박스 등)과 비현물형 상품(게임 상 확률형 아이템) 등 서로 상이한 각종 확률형 상품들에 대해 각각의 특수성을 고려하지 않은 채 일률적으로 함께 규율하고 있다” 며 “게임 내 확률형 아이템은 실물형 랜덤박스와 달리 게임마다 운영 방식이 천차만별인 만큼 애당초 일정한 구성 비율 산정이 불가능한 경우가 다수라는 점에서 적절치 못하다” 고 주장했다.

개정안의 규율 내용이 추상적으로 구성된 점은 명확성의 원칙 위배 소지가 있는 것으로 평가됐다. 특정 불가능한 확률형 아이템을 자율규약 등이 아닌 법규명령에 해당하는 본 건 고시에 포함하려다 보니 어디까지가 금지되는 행위이고 무엇까지가 허용되는 행위인지 수법자가 정확히 알 수 없다는 지적이다.

이미 시행·안착된 자율규제에도 불구하고 필요 최소한도의 규제 원칙에 반해 법적규제를 강행한다는 점도 문제로 언급됐다.

강 변호사는 “이번 개정 내용은 통신판매업자와 게임업자 등의 기본권을 제한하는 것으로, 이러한 정부 개입 및 규제는 필요 최소한도 범위에서 행해져야 함이 원칙”이라며 “규제영향분석서 기재에 의하면 업계 자율규제가 실시되고 있다는 점을 인정하면서도 오히려 이미 자율규제가 실시되고 있어 규제의 집행 가능성에 문제가 없다는 취지로만 설명하고 있는 바, 자율규제의 필요성을 전적으로 부인하는 행정 편의 주의적인 접근으로 보인다”고 말했다.

이어 “이용자 보호를 위한 실효성 있는 해결방안 마련을 위해서는 이용자-정부-산업계 간 보다 깊은 논의가 필요하다”며 “정부 부처와 게임업계, 자율 기구 등이 참석하는 범부처 협의체를 구성하고 확률형 아이템 관련 합의를 찾는 방안을 고려해야 한다”고 제언했다.

한편, K-GAMES는 세미나 이후 ▲자율규제 기반 외해 ▲이용자 혼란 가중 ▲법적규제 밖의 행위를 조장하는 부작용 발생 ▲국내업체 부담 가중 등 내용을 담은 의견서를 공정위에 제출할 계획이다.