

더불어민주당 대한민국 대전환 제20대 대통령선거 선거대책위원회 정책본부

- 이재명의 ‘합니다. 소확행’ 공약 시리즈 25 -
“게임 업계와 유저 간 기울어진 운동장 바로잡겠다”
‘게임 확률형 아이템 정보공개’ 공약 발표

- 게임 확률형 아이템의 정보 불투명성 문제 제기하며 ‘소비자 권익 보호’ 강조
- 개선책으로 확률형 아이템 구성확률·기댓값 공개, ‘킴플리트가차’ 원칙적 금지, 확률 조작 시 게임사 처벌 등 제시
- 게이머 권익보호 위한 법안 입법에 노력, 야당 협조도 당부

이재명 더불어민주당 대통령 후보는 13일 페이스북을 통해 25번째 소확행 공약으로 ‘게임 확률형 아이템 정보공개’를 발표했다. 게임 이용자에게 정보를 충분히 제공해서 소비자로서 마땅히 누려야 할 정당한 권익을 보호하겠다는 취지다.

이재명 후보는 미래 성장동력으로 큰 가치를 지닌 게임산업에 대해 언급하면서, “산업적 기반을 이룬 다수 이용자들의 권익보다 이윤 추구에만 몰두하는 일부 업체의 태도는 아쉽다”며 확률형 아이템 정보의 불투명성을 지적했다.

이 후보는 “소비자 기망, 확률정보 공개의 일방적 결정 및 검증절차 미비, 다중 뽑기의 사행성 조장 등으로 갈수록 이용자의 불신이 커지고 있다”며 “게임산업이 더욱 발전하기 위해서라도 확률형 게임 아이템의 투명한 정보 공개를 추진하겠다”고 밝혔다.

구체적인 공약으로 확률형 아이템의 정확한 구성확률과 기댓값을 투명하게 공개하겠다고 밝혔다. 구매자가 제품 정보를 충분히 알 수 있도록 해야 한다는 취지다. 콘텐츠분쟁조정위원회의 기능을 확대해 게임 이용자의 권익 보호를 한층 더 강화하겠다는 구상도 내놓았다.

또 과도한 구매 비용을 유도해 사행성을 부추기는 일명 ‘컴플리트 가차(콤포 가차)’ 로 알려진 다중 뽑기는 원칙적으로 금지하겠다고 말했다.

끝으로 게임사가 확률을 조작하거나 고의로 잘못된 확률을 제시하는 경우 책임을 묻겠다고 강조하면서도, 중소기업이나 인디 개발자에게 과도한 처벌이 가해지지 않도록 보완책도 세심하게 마련하겠다고 덧붙였다.

이 후보는 게임 이용자 권익 보호를 위해 민주당에서 발의한 관련 개정안의 조속한 통과를 위해 힘을 보태겠다면서, 야당 역시 게임을 중독으로 보지 말고 이용자 권익 보호 차원에서 협조할 것을 당부했다.

이 후보는 “건전한 게임문화 정착은 물론 문화산업의 경쟁력 강화와 지속적인 발전 방안 마련을 위해 꼼꼼하게 챙기겠다” 며 문화산업 현안에 대한 문제해결 의지를 피력했다.

확률형 아이템에 관한 이 후보의 문제 인식은 공약 발표 전날인 12일, 이 후보가 한 인터넷 커뮤니티에 게시한 글에 이미 드러난 바 있다.

해당 글에서 이 후보는 “확률형 아이템 모델이 ‘Pay to Win’ , 즉 돈을 내고 강해지는 시스템과 결합해 문제” 라며 이용자들의 욕구를 자극함으로써 계속해서 확률형 아이템을 구매하도록 유도하는 관행을 비판했다.

이어 “게임이 ‘산업’ 에 방점이 찍혀 있다 보니 이용자들의 권익 보호에는 미흡했다” 며 “유저들의 목소리를 제도적으로 보장할 수 있도록, 게임시장의 기울어진 운동장을 바로잡는데 정치가 할 일을 하겠다” 고 강조한 바 있다.
(끝)

참 고 자 료

□ 주요 용어 및 문제점

○ 용어

- 확률형 아이템 BM(비즈니스 모델) : 게임 내 아이템을 무작위 확률로 획득할 수 있도록 이용자에게 판매하는 상술
- 콤플리트 가차(콤포가차) BM: 확률형 아이템 BM을 통해 획득한 아이템들을 여러 개 수집해야 획득할 수 있는 아이템을 판매하는 상술 (확률형 아이템 내 확률형 아이템, 이중모델)

○ 문제점

- 위 두 개념이 결합할 때 높은 사행성 요소가 발생함. 게임에서 강해지고 싶은 욕구를 자극하여 아이템을 구매하도록 부추기는 한편, 더 강하거나 높은 단계의 희귀한 아이템(또는 캐릭터)의 획득 확률을 낮추는 방식으로 이용자들의 과소비를 유도함

□ 경과

- 2000년대 중반 확률형 아이템 BM이 국내 게임에 최초로 등장. 이후 2010년대 초 스마트폰의 대중화로 국산 게임의 대세가 모바일 게임으로 이동하며 확률형 아이템 BM을 탑재한 게임들이 폭발적으로 증가함
- 당시 이용자들의 불만이 고조됨. 아울러 국회에서도 이를 규제할 움직임을 보이기 시작. 이에 국내 게임 업계는 2015년 자율규제를 통해 확률형 아이템의 획득 확률을 공개하겠다고 발표
- 그러나 이용자들은 ▲‘0.000537%’ (리니자2M 구성품 획득 확률)처럼 터무니없이 낮은 아이템 획득 확률 ▲ 실제 아이템 획

득 확률과 공시 내용의 불일치 사례 지속 발생 등과 같은 이유로 인해 불만과 항의가 더욱 커짐

- 결국 2021년 2월, 국내 유명 게임사들을 대상으로 이용자들의 자발적인 트러시위가 연쇄적으로 일어남. 이후 게임 이용자들은 청와대 및 국회 청원, 국회 의견서 전달 등 보다 적극적이고 집단화된 행동

공약내용 및 Q&A

Q. 공약의 내용을 설명해 주세요.

첫째, 확률형 아이템의 구성확률과 기댓값을 정확히 공개하도록 법률로 의무화해, 소비자들의 올바른 구매를 유도합니다.

둘째, 소위 ‘컴플리트 가차’라고 불리는 다중 뽑기를 금지합니다. 확률형 아이템을 통해 얻은 아이템들을 모아서 별도의 보상을 얻는 다중 뽑기는 현재 일본에서도 법적으로 금지하고 있는 상품입니다. 수집을 중간에 포기하게 될 경우 기존에 소비한 비용 모두가 매몰비용이 되기 때문에, 완성까지 얼마의 비용이 들지 알 수도 없는 상태로 감감이 소비를 강요하기 때문입니다.

셋째, 게임사가 확률을 조작하거나 고의로 잘못된 확률을 제시했을 경우 그 책임 물을 것입니다. 중소기업이나 인디 개발자에게는 과도한 처벌이 되지 않도록 보완책도 세심하게 마련할 것입니다. 예를 들어, 벌점제(N회 이상 적발 시 매출에 비례하여 과태료 차등 부과), 또는 누진제(적발건수에 누진하여 과태료 차등 부과 등) 방식 등을 도입할 수 있습니다.

Q. 법안의 통과가 게임산업에 부담이 되진 않을까요?

게임업계는 같은 정보를 자율규제를 통해 공개하는 것은 괜찮지만, 법률의 규율을 받는 것은 산업 경쟁력 저하라고 주장하고 있습니다. 설득력이 떨어지는 주장에 불과합니다.

또한 이미 세계 각국은 확률형 아이템에 대한 규제를 도입하고 있습니다. 한국 게임산업이 이대로 확률형 아이템에 극도로 의존하는 BM을 유지한다면, 세계 시장에서 우리 게임의 경쟁력을 잃을 수밖에 없습니다. 게임산업법 개정안은 게임 이용자 보호와 우리 게임산업의 경쟁력 확보라는 두 마리 토끼를 잡을 수 있는 방법입니다.