

게임산업법(안)상 게임물이용자위원회에 관한 법적 검토 연구

박세훈*, 견승엽^o

*한국법제연구원,

^o(사)치안정책제도연구원

e-mail: lawpark@klri.re.kr*, kyen0415@hanmail.net^o

A Legal Study on the Game Industry Promontion Act Bill for Establishing The Game User Committee

Se-Hun Park*, Seung-yup Kyen^o

*Korea Legislation Research Institute,

^oKorea Institute for Social Security

● 요 약 ●

최근 확률형 아이템이 이용자들에게 투입 비용보다 높은 가치의 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 막연한 기대감을 갖게 만들어, 게임 이용자의 사행성을 조장하고 과소비를 부추긴다는 우려가 제기되고 있다. 특히 복잡한 확률구조와 관련하여 허위로 표시하는 등 거짓 또는 과장 광고가 만연하여 게임 업계의 자율규제가 실효성을 잃고 게임제작업자가 허위로 확률을 고지하여 이용자들을 기만하는 사례 등이 사회적으로 문제가 되고 있다. 이에 국민의힘 하태경 의원이 일정 규모 이상 게임제작업자는 게임물이용자위원회를 두도록 하는 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정(안)을 2021년 3월 24일 대표발의하였는데, 이 법안이 게임산업을 과도하게 규제한다는 비판이 제기되고 있는바, 해당 법안을 분석하여 입법취지에 부합하는 개선방안을 제시하고자 한다.

키워드: 확률형 아이템(Random Reward Items), 행정규제(Administrative Regulations), 게임 자율규제(Game Self-regulation), 기본권(The Human Rights), 명확성의 원칙(Principle of Clarity)

I. Introduction

게임제작업자가 확률형 아이템의 확률에 대한 허위 표시, 과장 광고하여 이용자들을 기만하는 사례가 증가함에 따라 국민의힘 하태경 의원이 일정 규모 이상의 게임제작업자의 경우 게임이용자의 권익을 보호하기 위하여 게임물이용자위원회를 두도록 하는 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정(안)(이하 ‘법(안)’ 이라 한다)을 2021년 3월 24일 대표발의하였다.

이 법(안)에 따르면, 게임물이용자위원회는 확률형 아이템의 확률 구조 및 확률정보를 조사하고 게임제작업자에게 시정요구를 할 수 있고, 게임제작업자는 특별한 사유 없이 이 위원회의 자료 제출 요구, 출석 또는 답변 요청을 거부할 경우 최대 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다.

이 위원회가 「대한민국헌법」에서 보장하고 있는 재산권, 직업선택의 자유 및 영업의 자유의 본질적인 내용을 침해하지 아니하고, 확률형 아이템의 허위 표시 등의 행위를 규제 및 관리할 수 있도록 이 법(안)의 문제점을 분석하고 개선방안을 제시하고자 한다.

II. Theoretical Considerations

행정청은 자문에 응하여 또는 자발적으로 행정청의 의사결정에 참고될 의사를 제공함을 임무로 하는 위원회를 설치 및 운영을 할 수 있고, 행정조직법정주의에 따라 행정의 목적을 달성하기 위한 위원회를 설치하기 위해서는 법률로 정하도록 하고 있으며, 법치주의를 확보하기 위하여 행정조직의 설치와 조직, 직무범위에 대하여 명확히 규정하여야 한다[1].

게임물이용자위원회는 확률형 아이템의 관리를 위한 참고될 의사를 문화체육관광부장관(행정청)에게 제공하는 것을 목적으로 하는 행정기관의 하나로서 자문기관의 성격을 가지는데, 이 위원회를 설치 및 운영하기 위해서는 법률에서 설치근거와 직무범위를 명확히 규정하여야 한다.

III. Problems and Improvements with the Act Bill

1. Problems with Act Bill

첫째, 이 법(안)에 따른 게임물이용자위원회는 게임제작업자 또는 게임배급업자의 영업상 비밀의 속하는 자료의 제출이나 지속적인 관계자의 출석을 요구할 수 있는데, 게임이라는 영업 특성상 기술적 비밀 등 외부로 유출될 경우 영업 수익과 직결될 수 있으므로, 이러한 자료가 유출될 경우 게임제작업자의 영업의 자유, 재산권 등을 침해할 수 있다[2]. 하지만 이러한 자료를 다루는 게임물이용자위원회의 위원들에 대한 비밀유지의 의무 및 의무위반에 대한 벌칙 조항은 규정되어 있지 않아 자료 제출 요구권을 남용 또는 자료를 부실하게 관리할 여지가 있다. 둘째, 이 위원회의 자료 제출 요구에 “특별한 사정” 없이 불응할 경우 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처하도록 하는 형벌을 규정하고 있음에도 “특별한 사정”이라는 불명확한 규정을 두어[3], 형벌의 구성요건을 명확하게 규정하여야 한다는 명확성의 원칙 위반하고, 이에 따라 위헌 소지와 위원회와 게임업계간 끊임 없는 분쟁이 발생하게 될 것이다. 셋째, 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제21조 따른 확률형 아이템 조작 등의 행위를 처벌 규정이 있고, 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 콘텐츠분쟁조정위원회, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제16조에 따른 게임물관리위원회 등 유사 위원회가 있어, 게임산업에 대한 과도한 규제가 될 수 있다.

2. Improvements with The Act Bill

첫째, 이 법(안)에 이 위원회의 위원들에 대한 비밀유지 의무 및 의무 위반에 대한 벌칙 규정을 마련하여 위원들의 책임성을 강화하고 자료 제출 요구권의 남용을 방지하여 게임제작업자의 재산권 보장과 영업의 자유 등의 기본권 제한을 최소화하여야 할 것이다. 둘째, 특별한 사유 없이 자료의 제출 및 답변을 거부할 경우 형벌이 아닌 행정질서벌(과태료)로 규정하여 위헌 소지를 없애야 한다. 셋째, 허위의 확률형 아이템 고시 등의 문제를 해결하기 위한 게임물이용자위원회 설치 등 이 법(안) 목적은 현행 제도에서도 충분히 달성할 수 있을 것으로, 게임물이용자위원회를 도입할 경우 중복 규제로 인한 게임업자의 과도한 피해 예방, 각각의 법률에 따른 위원회간 소관사무의 충돌을 방지하기 위해 현행 규제제도와 명확한 구분을 하여야 한다.

IV. Conclusions

우리나라는 확률형 아이템의 규제 문제와 관련하여 법적으로 강제 규제하고 있지 않아, 확률형 아이템 관련 규제 미비와 자율규제가 가지는 한계로 인하여 게임 이용자의 피해가 반복되고 있다. 이러한 자율규제가 가지는 한계를 극복한다는 명분으로 발의된 이 법(안)의 취지는 공감하지만 게임물이용자위원회 도입을 통해 얻을 수 있는 공익과 게임제작업자의 사익간 현저한 불균형이 발생할 경우 제도 도입의 취지가 변색될 가능성이 있고, 게임시장에 과도한 개입으로 인하여 게임산업의 발전을 저해할 수도 있다.

따라서 게임물이용자위원회의 조사 권한의 남용을 방지하는 장치를 마련하거나, 조사 불응시 행정질서벌(과태료)을 부과하는 등 지속가능하고 현실성 있는 내용으로 개선되어야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Won-Jung Kim and Cheol-Ho Yang, “A legal review on law of administrative organization and government organization reshuffle”, 「Public Land Law Review」, Vol. 79, Korea Public Land Law Association, p.675-689, 2017.
- [2] Zin-Wan Park, “The Guarantee of Property Rights and Freedom of Business in a Pandemic Situation”, 「Journal of Kyungpook National University」 2021, No.73, Kyungpook National University, pp. 107-142, 2021.
- [3] Myoung-Hwan Pyo, “A Study on the Principle of Clarity as Applied by the Constitutional Court”, 「Journal of Law and Politics research」, Vol. 20, No. 4, Korean Association of Law and Politics, pp. 31-53, 2020.