

보도 일시	2023. 1. 31.(화)	배포 일시	2023. 1. 31.(화)
담당 부서	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장 이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관 이명환 (044-203-2444)

## 게임 내 확률형 아이템 정보, 투명하게 공개한다

- 「게임산업법」 개정안 국회 문화체육관광위원회 전체 회의에서 의결
- K-게임의 세계 3위 도약 청사진을 위한 새 게임산업진흥계획 수립 추진

문화체육관광부(이하 문체부)는 ‘확률형 아이템 정보공개’ 제도를 도입한 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법) 일부 개정 법률안이 1월 31일(화) 오후, 국회 문화체육관광위원회(이하 문체위) 전체 회의에서 의결됐다고 밝혔다.

‘확률형 아이템 정보공개’는 게임물과 온라인 누리집(홈페이지), 광고·선전물마다 확률형 아이템의 정보를 표시하도록 법적 근거를 마련한 것이다. 개정안이 통과되면 이용자는 본인이 이용하는 게임물에 포함된 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보 등을 명확하게 알 수 있게 된다. 이번 개정은 특히 게임 이용자의 권익 보호를 공론화하는 최근 추세에 맞추어, 게임산업의 건강한 발전에 기여할 것으로 기대된다.

**박보균 장관, “게임 이용자 권익 보호하고 건강한 산업발전 토대 될 것”**

국회 문체위 전체 회의에 참석한 문체부 박보균 장관은 “콘텐츠는 국내 시장에서 원활하게 작동하고 소비될 때 비로소 국제적 경쟁력을 가질 수 있다.”라며, “확률정보 공개 법제화는 게임 이용자의 신뢰를 회복하고 권익을 보호하는 한편, K-컬처의 선봉장으로 우리 콘텐츠 수출의 70%를 차지하는 게임산업이 건강하게 발전할 수 있는 토대가 될 것”이라며 개정안을 세심하게 검토해준 문체위 위원들에게 감사를 표했다.

## 법 개정 후 합리적 제도화, 현장 변화 반영한 게임산업진흥계획 수립 등 후속 조치 추진

확률정보 공개를 위한 게임산업법 개정은 콘텐츠 산업 진흥을 위한 국정과제(58-2. K-콘텐츠 대표 장르 육성)이다. 법 개정 이후에는 ‘이용자 보호와 산업 진흥 간 균형적 접근’을 원칙으로 합리적 제도화를 추진할 예정이다. 특히 업계·학계 등이 참여하는 협의체를 구성해 제도가 도입 취지대로 운영될 수 있도록 짜임새 있게 준비할 계획이다.

아울러 '21년 기준 세계 4위 규모인 K-게임산업을 세계 3위로 육성하기 위해 새로운 게임산업진흥계획을 수립한다. 게임 분야에서 요구하고 있는 규제 개선과 민간 자율성 제고 등 현장 목소리를 수렴해 중장기 전략을 검토할 예정이다. 문화예술로 인정받은 게임의 위상, 게임 플랫폼·수익모델의 변화와 수출 다변화 필요성 등, 게임 분야의 현안들을 유관 협의체를 구성해 논의하고, 신규 연구도 체계적으로 추진할 예정이다.

