



국회의사당 511호, 전화: 02-784-3255, 팩스: 02-788-0270, 문의: 강민서비서
홈페이지: <http://www.yajeong.or.kr>, 트위터: @ya_jeong, 페이스북: /yajeong

유성엽 위원장, 게임결제한도 완화 ‘시기상조’

- 정부, PC온라인게임 결제한도 단계적 완화 또는 폐지 쪽으로 의견 가닥 모아
- 게임 한 번에 수천만 원 결제에 게임중독 등 부작용 커, 한도 폐지 시 업계들만 배부른 꼴
 - 유 위원장, “결제한도 폐지는 사행성조장과 게임 중독 부추기는 촉매제”

□ 성인 월 규제한도(50만원)의 존폐여부가 ‘뜨거운 감자’로 떠오르고 있는 가운데, 유성엽 국회 교육문화체육관광위원장이 문체부의 PC온라인 게임결제 한도 폐지 움직임에 대해 강한 우려를 표명했다.

□ 그 동안 업계는 PC온라인게임 결제한도를 법적근거 없는 그림자 규제, 갈라 파고스 규제라고 지적하며 정부에 이를 폐지할 것을 지속적으로 요구해 왔다. 이에 정부도 제도 개선을 목적으로 민관협동게임제도개선협의체를 마련했고, 지난해 8월 1차 회의를 시작으로 최근 2월까지 관련내용을 논의해온 것으로 밝혀졌다.

□ 문제는 성인의 PC온라인게임 결제한도를 월50만 원으로 제한해 놓은 현행제도에 대해 단계적으로 완화하거나 폐지하는 방향으로 정부와 의견이 모아지고 있다는 점이다. 협의체와 정부는 PC온라인게임을 이용하는 성인의 자기 결정권을 존중한다는 명분이지만, 이에 대해 유 위원장은 대안이 마련되지 않은 상태에서 결제한도를 폐지할 경우 게임중독, 사행성 조장 등의 사회적 문제가 더욱 심화 될 것이라고 지적했다.

- 앞서 한국콘텐츠진흥원의 2016 게임과몰입 실태조사에 의하면 성인대상 온라인 패널 기준 과몰입군(중독)이 2012년 1.5%, 2013년 2.2%, 2014년 2.2%, 2015년 2.4%, 2016년 2.8% 로로 2012년부터 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다.

- 이를 대변하듯 세계보건기구가 올해부터 게임중독을 질병으로 분류하겠다고 밝혀 주목을 받기도 했다. 세계보건기구는 전 세계적으로 게임 중독 문제가 대두됨에 따라 내년 5월 진행 예정인 제11차 국제질병분류 개정에 만든 초안에서 게임중독을 정신건강 조건에 포함시킬 것이라고 지난달 27일 밝혔으며 행위중독이 질병으로 인정되는 것은 도박에 이어 두 번째 사례다.

- 이처럼 게임 중독 현상이 질병으로 까지 분류되며 그 심각성이 더해지고 있는 반면 업계들의 매출은 고공행진을 기록하고 있다. 한국콘텐츠진흥원이 최근 발간한 ‘2017 대한민국게임백서’에 따르면 2017년 국내 게임시장 규모는 매출 기준 11조 5703억 원을 기록했다. 이는 전년 매출(10조 8,947억 원) 대비 6.2% 성장한 결과다. 덧붙여, 2018년 국내 게임시장 규모는 전년 매출 대비 4.4% 성장한 12조 830억 원으로 전망되고 있다. 이러한 상황에서 결제한도를 폐지한다면 게임 업계의 사행성은 더욱 심해지고 결국 게임업체 배만 불러주는 꼴이라는 것이 유 위원장의 설명이다.

- 또한 무분별한 게임 결제 사례도 급증할 것으로 예상된다. 실제로 결제한도가 없는 모바일 게임의 경우 이틀 동안 결제한 금액만 2,000만 원이 넘어 가정이 파탄 직전까지 이른 이용자가 있는가 하면, 게임에 수천만 원을 결제한 또 다른 이용자는 도박 중독 치료를 받아야만 했다. 뿐만 아니라 자율규제인 확률형아이템에 4,000만 원과 1,500만 원을 결제한 미성년자도 있다.

- 유 위원장은 “현재 확률형아이템 자율규제와 결제한도가 없는 모바일게임의 미흡한 시스템과 중독현상 등 다양한 부작용 사례가 이용자들의 불신을 얻고

있다”면서, “안정적인 자율규제 이행을 위한 기반이 마련되지 않은 상황에서 결제한도 제한을 없앨 경우 사행성 조장과 게임 중독을 부추기는 촉매제가 될 것”이라고 우려를 표명했다.

- 그러면서 “진정으로 성인의 자기 결정권 존중을 논의하고자 한다면, ‘바다이야기’ 사태로 촉발된 사행성 게임 오명을 씻기 위한 업계의 자정 노력이 우선되어야 한다”고 덧붙였다.

첨부 1

▼ 국내 게임시장의 규모와 전망(2015~2019년)

(단위: 억 원)

구분	2015		2016		2017(E)		2018(E)		2019(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	52,804	-4.7%	46,464	-12.0%	47,207	1.6%	47,821	1.3%	48,347	1.1%
모바일게임	34,844	19.6%	43,301	24.3%	48,800	12.7%	53,143	8.9%	56,704	6.7%
비디오게임	1,661	3.9%	2,627	58.1%	2,711	3.2%	2,763	1.9%	2,724	-1.4%
PC게임	379	12.5%	323	-14.8%	337	4.3%	345	2.3%	350	1.7%
아케이드게임	474	-10.3%	814	71.5%	792	-2.7%	737	-7.0%	708	-3.9%
PC방	16,604	35.2%	14,668	-11.7%	15,137	3.2%	15,364	1.5%	15,472	0.7%
아케이드게임장	457	13.0%	750	63.8%	718	-4.3%	657	-8.4%	577	-12.3%
합계	107,223	7.5%	108,947	1.6%	115,703	6.2%	120,830	4.4%	124,882	3.4%

출처 : 2017대한민국게임백서(한국콘텐츠진흥원)

첨부 2

▼ 온라인 패널 전체 응답자의 게임행동 유형 비율(성인)

구분	2012	2013	2014	2015	2016
게임선용군	12.8%	11.2%	10.2%	8.3%	20.5%
과몰입위험군	2.9%	5.2%	6.4%	6.2%	10.9%
과몰입군	1.5%	2.2%	2.2%	2.4%	2.8%

출처 : 2016게임과몰입 실태조사 보고서(문체부 게임콘텐츠산업과)