

	보도자료	2021. 12. 12 (일)
더불어민주당 대한민국 대전환 제20대 대통령선거 선거대책위원회 현안대응TF		
(문의): 주영민 비서관 010.9636.6934		

이재명 후보, 사행성 조장하는 확률형 아이템 문제 해결 위해 “게임이용자 권익 보호하고 목소리 전달할 창구 필요”

이재명후보, <이재명갤러리>에 올린 세 번째 글 통해 게임유저들과 적극적 소통

12월 12일, 이재명 후보는 확률형 게임으로 폭리를 취하면서도 이용자에 제대로 된 정보를 제공하지 않는 국내 게임 업계를 비판하는 누리꾼의 글에 답변하며 “게임 시장의 기울어진 운동장을 바로잡는데 정치가 할 일을 하겠다”고 약속했다.

지난 12월 2일, 본인이 게임 업계 출신임을 밝힌 한 누리꾼은 <이재명갤러리>에 올린 글을 통해, 확률형 아이템 판매로 수익을 올리는 게임업체들이 사행성이 강한 과금체계를 유지하면서도 아이템이 나올 확률을 고시하지 않거나, 고시된 확률과는 다르게 운영하여 유저를 속이고 있다고 호소했다. 이 누리꾼은 비용을 지불하고도 정당한 보상을 받지 못하는 게임소비자들을 신경 써달라고 당부했다.

확률형 아이템은 게임 안에서 특정 캐릭터나 무기 등을 정가에 판매하는 대신 ‘뽑기’ 방식으로 판매하는 아이템을 뜻한다. 초기에는 게임의 재미 요소로 받아들여졌지만, 점차 아이템을 뽑는 조건이 복잡해지고 성공확률이 크게 낮아져 사행성 논란이 일고 있다.

이에 이재명 후보는 12월 12일 올린 답글을 통해, “자율규제로는 문제가 해결되기 어려워 보인다”고 진단하며, 법 개정을 통해 시장 질서를 바로 세우는 방안을 제시했다. 구체적으로 확률형 아이템의 정보를 투명하게 공개하도록 하는 법안과 콘텐츠분쟁조정위원회의 기능과 역할을 강화하여 게임이용자들의 요구사항이 게임제작사에 전달될 통로를 구축하는 내용의 법안을 소개했다. 이재명 후보는 “개정안이 통과되면 게임 이용자들의 권익을 보다 효과적으로 보호할 수 있을 것”이라 기대했다.

이재명 후보는, “(게임)유저들의 목소리를 제도적으로 보장” 할 수 있도록, “게임 시장의 기울어진 운동장을 바로잡는데 정치가 할 일을 하겠다”며 글을 마쳤다.

이재명 후보는 <이재명갤러리>를 통해 청년층과 적극적으로 소통하고 있다. 지난 11월 20일, 이재명 후보는 <이재명갤러리>에 첫 인사 글을 올려, “좋은 소리 쓴소리 모두 경청하겠다”며 청년들과 적극적으로 소통하겠다고 약속했고, 12월 2일에는 실습노동이란 이름의 무료노동실태를 고발한 글에 “생애 첫 노동이 무임금 노동이 되지 않도록 할 것”이라 답한 바 있다. / 끝

■첨부1. 유동이지만 이재명 후보께 전하고 싶은 이야기가 있습니다.

[이재명에게] 유동이지만 이재명 후보께 전하고 싶은 이야기가 있습니다.

지나가던 녀름(1.232) | 2021.12.02 10:01:23

게임 업계 출신으로 E 스포츠단 설립은 긍정작입니다만..

이와 더불어 최근 양산형 게임 업계에 만연한 확률형 게임 재화에 대한 무분별한 폭리와 사측에서 소비자에게 확률조차 고시하지 않거나 고시 확률과 다르게 운영하여 '유저에게 사기를 치는 경우'가 허다한 상황입니다. 또한 보상에 대한 상세한 설명 없는 운영 형태에 대한 대응도 절실하다 생각합니다.

실제 일부 유저들은 해당 행위에 분노해 자신의 비용을 들여 디스플레이 트럭을 보내 시위를 하고 주주총회에 입장, 분노를 표출했습니다만 게임사의 반응은 '유저 주제에..라는 태도로 그 순간만을 빠져나가려는 모습입니다.

게임을 즐기지 못하고 비용을 들여야만 이기는 현재의 게임을 즐기는 풍토 역시 문제지만 소비자로서 비용을 지불하고도 정당한 보상을 받지 못하고 개돼지 취급 받는 소비자들을 신경 써주셨으면 합니다.

게다가 그 개돼지 취급 받는 유저들은 대부분 10~30대의 비교적 젊은 세대입니다. 더불어 40~50대 역시 존재하죠. 웬돈, 알바비 모아 게임을 소비하며 제대로 된 소비자 대우를 받지 못하는 이들을 살펴주세요.

더불어 2030 남성 지지층을 흡수했던 국민의힘에서 최근 이용 의원 및 김도읍 의원의 행동 하에 새로운 게임 관련 법안을 제출했다가 강한 질타를 받아 철회했습니다만.. 민주당 이상헌 의원과 황희두 위원장이 있는 민주당에서 이러한 상황에 제대로 대응하는 것이 무척 좋은 전략이자 행동이라 생각합니다.

게임 산업 진흥, 그리고 기독권의 '몰이해', 그리고 수익이라는 부분에 치우쳐 게임 회사들의 '이익'만 중요한 현재 만큼 민주당에서 '게임을 소비자하는 유저'들을 보호하는 행동에 나서주시길 바랍니다.

■첨부2. 이재명입니다. 외면받아온 게임 유저들의 권익 보호에 적극 나서겠습니다

[담소] 이재명입니다. 외면받아온 게임 유저들의 권익 보호에 적극 나서겠습니다.

이재명입니다📱 | 2021.12.12 09:16:42

안녕하세요. 이재명 갤러리 회원 여러분, 갭주 왔습니다!

벌써 세 번째 인사드립니다^^

여러분의 목소리를 듣기 위해 시간 나는 대로 게시판을 확인 하던 중에 게임에 관한 글 하나를 발견했습니다. '지나가던 녀름'님께서 요즘 대부분의 모바일 게임에 들어가 있다는 '확률형 아이템'에 대한 우려와 울분의 목소리를 전해 주셨습니다.

요즘 확률형 아이템이 큰 이슈더군요. 사실 갭로그 세대인(최근에 카트라이더는 배웠습니다^^) 저에겐 익숙지 않는 주제지만, 글을 보고 주위 분들에게 물어보고, 무엇이 문제인지 대안은 무엇인지 열심히 공부해봤습니다.

확률형 아이템 그 자체가 문제는 아닐 겁니다. 예측할 수 없는 결과는 게임의 본질이기도 하니까요. 문제는 확률형 아이템 모델이 'Pay to Win', 즉 돈을 내고 강해지는 시스템과 결합할 때입니다. 게임에서 강해지고 싶은 욕구를 자극하면서 더 좋은 아이템일수록 더 낮은 확률로 획득하도록 유도하면, 아이템을 뽑을 때까지 계속해서 확률형 아이템을 구매하게 되니까요.

자정 작용으로 해결되면 가장 좋겠지만, 안타깝게도 게임업계의 자율규제로는 문제를 해결하기 어려워 보입니다. 수 년 간 자율규제가 시행 되어 왔지만 이용자들의 불만은 오히려 계속 커졌습니다.

다행히 대안이 이미 모색되고 있습니다. 우리 당 이상헌 의원님이 대표 발의하신 게임법 전부개정안을 비롯해 유정주, 유동수, 전용기 의원님이 각각 확률형 아이템 관련 일부개정안을 발의하셨습니다. 내용은 조금씩 차이가 있지만, 확률형 아이템의 정보를 투명하게 공개하자는 취지는 같습니다.

사실 근본적 해법은 게임 이용자의 권익을 보호하고, 게임 이용자들의 목소리가 전해질 창구를 만드는 것입니다. 이미 '콘텐츠분쟁조정위원회'라는 기구가 있지만 기구 자체가 너무 작고 실효성이 부족하다는 지적이 많습니다.

대안 마련을 위해 더불어민주당 국회의원들이 콘텐츠분쟁조정위원회의 기능을 대폭 확대하는 내용의 '콘텐츠산업 진흥법' 개정안을 대표 발의하셨습니다. 기존 위원회 업무에 집단분쟁조정과 직권조정결정 기능, 강제성이 있는 중재 기능까지 확대하는 내용을 담고 있습니다. 개정안이 통과되면 게임 이용자들의 권익을 보다 효과적으로 보호할 수 있을 것입니다.

우리나라 게임시장은 짧은 시간 동안 비약적인 성장을 이루었고 대한민국의 대표적인 미래

먹거리 산업으로 자리매김했습니다. 하지만 ‘산업’에 방점을 찍혀 있다 보니, 이용자들의 권익 보호에는 미흡했던 것도 사실입니다.

최근 이용자 분들이 게임 관련 불편 사항이나 분쟁이 생길 경우 톡톡 뭉쳐 한 목소리를 낼 수밖에 없는 것도 이런 상황 때문이라고 생각합니다. 유저들의 목소리를 제도적으로 보장할 수 있도록, 게임시장의 기울어진 운동장을 바로잡는데 정치가 할 일을 하겠습니다. 앞으로도 게임 관련 많은 의견 부탁드립니다.