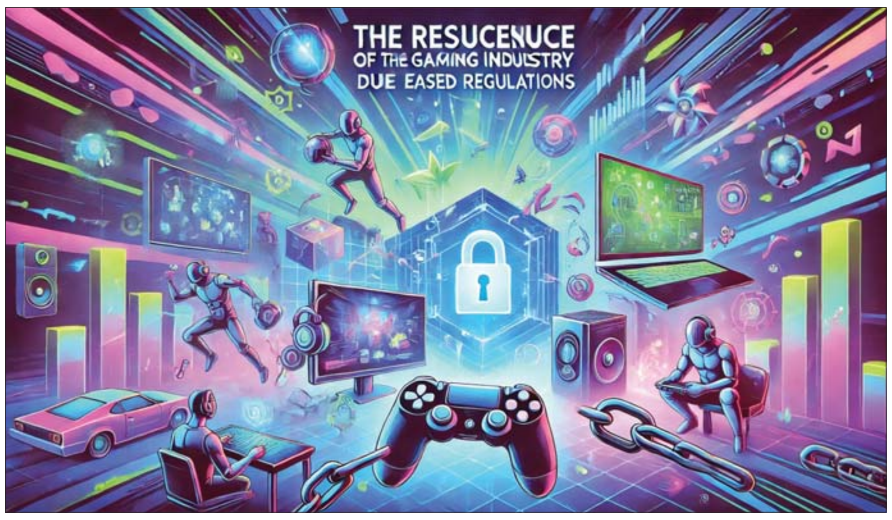
게임 내용수정 신고 등 완화… '게임법 개정안' 본회의 통과

게임산업 진흥 종합계획 반영
향후 게임 업데이트 가속화 전망
자체등급분류사업자 기준 완화
폐업 신고기간, 7일 → 30일 연장



Chat GPT에 의해 생성된 게임업황에 대한 기대감 이미지.

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 법률안이 국회 본회의에서 최종 통과한 가운데 주춤했던 게임 업황 반등에 대한 기대감도 커지고 있다.

문화체육관광부는 ▲게임물 내용수정 신고 의무 완화 ▲자체등급분류사업자 지정 기준 완화 ▲등급분류업무 민간 위탁 범위의 청소년이용불가 게임물까지 확대 ▲행정제재처분 기간 중 폐업신고 제한 등의 내용을 담은 '게임산업진흥에 관한 법률' 일부개정법률안이 지난 21일 국회 본회의를 통과했다고 23일 밝혔다.

이에 따라 게임물 내용수정 신고절차가 간소화되고 게임물 등급 분류의 민간 이양 범위가 확대되는 법적 근거가 마련될 전망이다.

문체부는 "이번 개정안은 게임산업 진흥 종합계획의 내용을 반영했다. 특히 게임산업 발전을 위해 정부와 국회가 함께 노력한 결과물이라는 점에서 큰 의미가 있다"며 "게임물관리위원회가 주관하는 게임물 등급 분류를 중장기적으로 게임콘텐츠등급분류위원회에 완전히 이양하겠다"고 전했다.

그간 게임 내 수정을 하고 싶어도 복잡한 신고절차에 업데이트가 대부분 지연돼 해당 제도의 개선이 필요하다는 지적이 제기된 바 있다.

이번 개정안은 간단한 콘텐츠 수정사항을 사전 신고 24시간 내 처리할 수 있게 돼 향후 게임 업데이트에 속도가 붙을 것으로 보인다.

다만, 이 역시 사행성 모사 게임물과 아케이드 게임물의 경우 제외된다.

아케이드 게임물(청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물) 역시 외관 변경을 제외한 수정사항에 대해서는 내용수정을 신고해야 한다.

자체등급분류사업자의 지정 기준도 완화한다.

자체등급분류사업자의 업무와 연관성이 떨어지는 '게임산업 발전 및 건전 게임문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성'을 지정 심사 기준에서 삭제하고 '매출액' 기준을 '매출액 또는 자본금'으로 확대했다.

또 자체등급분류사업자의 재지정 기간을 종전 3년에서 5년으로 확대하고 재지정심사가 있는 해당연도에는 매년 받아야 하는 업무 적정성 평가를 재지정심사로 처리 할 수 있도록 했다.

아울러 게임사업자가 폐업할 시 신고기간을 기존 7일에서 30일로 연장하고 신고를 누락하는 경우 해당 지자체가 직권말소를 할 수 있도록 관할 세무서장에게 필요한 정보를 요청할 수 있는 근거를 마련했다.

또 게임사업자가 게임기 불법 개·변조 등 불법행위가 적발될 경우 행정제재 등 처분을 회피하기 위해 폐업신고를 하는 사례가 빈번히 발생하는 점을 고려해 영업정지 등 행정제재처분 기간과 그 절차가 진행 중인 기간에는 폐업신고를 할 수 없도록 규정했다.

게임 사업자의 게임기 불법 개·변조 등 불법행위가 적발되고나서 폐업신고를 하는 사례가 있었던 점을 고려해 영업정지 등 행정제재처분 기간과 그 절차가 진행 중인 기간에는 폐업신고를 할 수 없도록 규정했다.

유인촌 문화체육관광부 장관은 "이번 개정안은 '24~28 게임산업 진흥 종합계획'의 내용을 반영한 것이며 특히 게임산업 발전을 위해 정부와 국회가 함께 노력한 결과물이라는 점에서 큰 의미가 있다"면서 "업계 부담을 완화하고 민간의 자율성을 확대해 대한민국 게임산업의 경쟁력을 높이겠다"고 밝혔다.

게임업계 한 관계자는 "업계는 그간 게임에 대한 강한 규제 빗장이 풀릴 것으로 기대하고 있다. 이번 법안통과는 국내 유저뿐만 아니라 글로벌 진출을 앞두고 있는 게임업계에도 편의성을 제공했다는 데에 의미가 크다"고 전했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

"챗GPT와 사적대화한 사용자 외로움 늘어"

소수 헤비 유저, AI 감성적 활용
친구로 인식할 경우 부정적 영향
외로움 늘지만 AI 의존도는 낮아

챗GPT와 사적인 대화를 나눈 사용자들은 외로움이 증가했지만, AI(인공지능)에 대한 의존도는 높아지지 않은 것으로 조사됐다. 반면, 정보 획득이나 생산성 향상 등 비개인적인 목적으로 챗GPT를 사용한 사람들은 외로움에는 변화가 없었지만, AI 의존도가 증가할 가능성이 높았다.

오픈AI는 지난 21일(현지 시간) AI 챗봇이 인간 정서와 사회적 관계에 미치는 영향을 분석한 연구 결과를 공개하고 이같이 밝혔다.

MIT 미디어랩과 공동 수행한 이번 조사는 AI와 인간의 감성적 상호작용을 체계적으로 분석한 대규모 연구다. 400만개 이상의 챗GPT 대화 분석, 4000명 이상의 사용자를 대상으로 설문조사를 실시한 '대규모 플랫폼 데이터 분석'과 약 1000명의 참가자가 28일간 챗GPT를 사용하며 대화 주제가 정서적 상태에 미치는 영향을 평가한 '무작위 통제 시험(RCT)' 등 2개의 병렬 연구가 진행됐다.

연구 결과 대다수 사용자는 챗GPT를 정보 검색이나 작업 수행을 위해 사용하는 것으로 나타났다. 공감이나 정서적 지원을 목적으로 AI 챗봇을 쓰는 경우는 드물었다. 소수의 헤비 유저만이 챗GPT를 감성적으로 활용했으며, 이들은 '챗GPT를 친구로 여긴다'와 같은 문항에 동의할 가능성이 높았다.

연구진은 "대인 관계에서 애착 성향이 강하거나 AI를 자신의 친구로 인식한 사람들은 챗봇 사용으로 인해 부정적인 영향을 경험할 가능성이 더 컸다"며 "또 매일 장시간 AI 챗봇을 사용하는 것도 부정적인 결과와 관련이 있었다"고 설명했다.

AI 챗봇과의 대화 주제는 사용자의 정서적 상태에 영향을 미쳤다. 챗GPT와 개인적인 경험이나 가치관, 인생 이야기 등을 나눈 사용자들은 외로움이 증가하는 경향을 보였지만, AI 의존도는 낮게 나타났다.

반면, 챗GPT와 비개인적인 대화(일반적인 정보 제공, 개념 설명, 아이디어 브레인스토밍 등)를 주로 한 그룹은 AI 챗봇 사용 전후 외로움에 변화가 없었지만, AI 의존도가 증가했다.

개인적인 대화를 나눈 그룹은 '내가 가장 소중히 여기는 기억을 되돌아볼 수 있도록 도와줘'와 같은 질문을, 비개인적인 대화를 한 참가자들은 '돈을 절약하고 효과적으로 예산을 관리하는 방법을 알려줘' 등의 질문을 대화 프롬프트로 받았다.

특별한 주제 없이 자유롭게 AI와 대화한 그룹은 외로움이 감소하는 경향을 보였다. 이들은 AI 챗봇을 감성적인 대화 상대로 여기기보다는 가벼운 소통 도구로 인식하는 경향이 있었다.

오픈AI는 "우리는 사용자에게 최대한 이익을 제공하면서 부작용을 최소화하는 방향으로 AI를 개발하는 데 집중하고 있다"며 "AI의 투명성과 책임 있는 개발을 촉진하기 위한 노력을 지속할 것"이라고 밝혔다.

/김현정 기자 hjk1@

SKB, 초등학생 대상 '방과후 교실' 운영

구로문화재단·LOVE FNC와 '맞손'

SK브로드밴드가 구로문화재단, LOVE FNC(러브에프엔씨)와 지난 21일 서울시 구로구 구로아트밸리에서 관내 초등학생들을 대상으로 'SKB 방과후 교실' 운영을 위한 업무협약을 맺었다고 23일 밝혔다. LOVE FNC는 FNC엔터테인먼트가 설립한 비영리 공익재단이다.

이번 협약으로 SK브로드밴드는 오는 5월 모집을 시작해 7월부터 구로구 관내 초등학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 K-팝 댄스와 기타, 건반, 드럼 등 악기 강습을 방과후 교실 형태로 진행할 예정이다.

SK브로드밴드는 이번 협약을 계기로 다양한 문화 프로그램 참여 기회와 이벤트를 추가적으로 마련하고 타 지역으로 프로그램 확대를 검토하는 등 지역사회 학생들이 더욱 폭넓은 경험을 쌓을 수 있도록 할 방침이다.

유준규 LOVE FNC 센터장, 김지훈 SK브로드밴드 경영전략실장, 정연보 구로문화재단 대표(왼쪽부터)가 지난 21일 서울시 구로구 관내 초등학생들을 대상으로 'SKB 방과후 교실' 운영을 위한 업무협약을 체결한 뒤 기념촬영하고 있다. /SK브로드밴드

LOVE FNC도 엔터테인먼트 기획사인 FNC의 문화예술 역량을 십분 활용해 이번 방과후 교실을 양질의 프로그램으로 운영할 계획이며, 구로문화재단 또한 구로청소년문화예술센터 등 관내 시설을 활용해 프로그램이 원활하게 진행될 수 있도록 지원한다는 계획이다.

/김서현 기자 seoh@

KT-고려대 민연, '한국적 AI' 개발 속도

한국학 분야 고품질 데이터 확보

KT가 고려대학교 민족문화연구원(민연)과 업무협약을 맺고 한국적 인공지능(AI) 개발 연구 협력에 나선다고 23일 밝혔다.

민연과의 협력을 통해 KT는 한국인의 사고방식과 정서를 잘 이해하고 한국의 역사와 철학, 사회를 기반으로 하는 '한국적 AI' 개발에 필요한 한국학 분야의 방대한 고품질 데이터를 확보할 예정이다.

KT는 상반기 중 상용화를 목표로 한국적 AI 개발을 추진하고 있다. ▲고려대 한국어대사전을 비롯한 다양한 한국어사전데이터 ▲한국현대소설사전과 근대간행물사전 등의 백과사전데이터 ▲민족문화연구 총서 등 민연의 방대한 한국학 데이터를 활용해 보다 정교한 한국적 AI 개발에 속도를 높인다는 계획이다.

KT와 민연은 한국적 AI 발전을 위한 연구 협력 프로젝트를 지속 추진할 계획이다. AI가 특정 사고나 정서에 대한 편향성 없이 한국의 역사관이나 국가관을 적확하게 담아낼 수 있도록 AI 데이터 품질 향상, 한국적 AI 가치관 연구 등 공동 연구를 진행하고 그 성과를 공유할 예정이다.

고려대 부설 연구기관인 민족문화연구원은 한국학 분야 국내 대표 연구 기관으로 한국어 사전 편찬, 한국 문화와 역사 관련 출판물 간행을 비롯해 한국학 연구 과제를 활발히 수행해왔다. 특히 인문학과 정보기술에 대한 높은 관심을 바탕으로 디지털 인문학 연구에도 주도적으로 나서고 있다.

/김서현 기자

KT, AI 마스터 브랜드 'K 인텔리전스' 선봬

수원 KT위즈파크 재단장

KT가 새로운 AI 마스터 브랜드인 'K 인텔리전스(K intelligence)'를 출시했다고 23일 밝혔다.

K 인텔리전스는 KT와 대한민국을 상징하는 'K'에 '지능'이라는 뜻의 'intelligence'를 결합한 신규 브랜드 명이다.

앞으로 KT는 K 인텔리전스로 대한민국 AI 산업 발전과 고객들의 삶의 질 향상에 기여하는 KT의 AI 상품과 서비스를 대표하겠다는 방침이다.

KT는 새로운 브랜드 출시에 맞춰 수원 KT위즈파크를 'AI 스타디움'으로 새롭게 단장했다.

K intelligence 광고 메인 이미지. /KT

AI 스타디움은 KT가 AI 솔루션 기업 '슈퍼VAI'와 함께 개발한 KT CCTV AI 영상분석을 활용해, 경기장 내 혼잡도를 관중에게 실시간으로 안내하며 안전한 관람을 유도한다.

/김서현 기자