

# 독일·일본 게임시장의 디지털 소비 확대와 서비스 종료·권리자 부재에 따른 게임 저작권 이슈

## 사례포커스

### 일본의 저작권자 미상 게임 복원·재판매 사례

일본에서는 권리자를 확인하기 어려운 1984년 출시 PC게임에 라이선스 제도를 적용해 다운로드 판매를 허용함. 권리자가 불분명한 오래된 게임을 합법적으로 보존·활용할 수 있는 방안을 보여주는 사례임.

### 아시아 TOP 모바일게임 시장의 인앱결제(IAP) 매출 규모 |

| 순위 | 국가 | 인앱결제(IAP) 매출 | 전년 동기 대비 |
|----|----|--------------|----------|
| 1  | 중국 | 11.5B        | -4.7%    |
| 2  | 일본 | 11B          | -2.2%    |
| 3  | 한국 | 5B           | -3.3%    |
| 4  | 대만 | 2.46B        | +0.5%    |
| 5  | 홍콩 | 0.86B        | -5.1%    |

\* 기준: 2024년 8월~2025년 7월  
\* 단위: 십억 달러

출처: Future Market Insights, "Anti-Piracy Protection Market", 2025.04.22., <https://www.futuremarketinsights.com/reports/anti-piracy-protection-market>

## 뉴스브리프

독일과 일본은 세계 주요 게임시장으로, 디지털 게임 중심의 소비가 활발하게 이루어지고 있음. 게임 전문 매체 게임데브 리포트(GameDev Reports)의 보고서에 따르면, **독일 게임시장 규모는 2025년 전년 대비 4% 증가한 93억 8,200만 유로(원화 약 15조 원)<sup>1)</sup>를 기록**해 유럽 최대 게임 시장 국가 중 하나로 확인됐으며, 게임 구매에서도 디지털 전환이 지속되고 있는 것으로 나타남. 한편, 일본은 모바일 게임을 중심으로 대규모 소비시장을 유지하고 있음. 데이터 분석기업 센서타워(Sensor Tower) 자료에 따르면 **일본 모바일 게임 시장의 인앱결제(IAP)<sup>2)</sup> 매출은 106억 달러(원화 약 14.6조 원)<sup>3)</sup> 규모로 나타남.**

게임시장의 디지털 소비가 확대되는 가운데, 서비스 종료나 권리자 부재로 인해 기존 게임의 지속적 이용 제한과 보존 한계가 주요 저작권 쟁점으로 부각되고 있음. 유럽 시민 발의안 '게임을 죽이지 말라(Stop Killing Games)' 운동은 **개발사의 서버 종료로 인하여 구매한 게임을 더 이상 플레이할 수 없게 되는 문제를 제기**했으나, EU

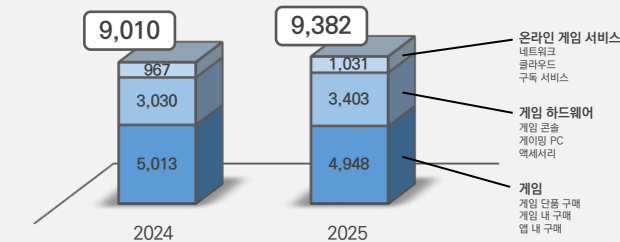
집행위원회는 **현행 저작권법상 권리자가 저작물에 대한 배타적 권리를 보유하고 있어 서비스 종료 이후에도 이용을 가능한 상태로 유지하도록 법적 의무를 부과하기 어렵다**는 입장임.

반면 일본은 오래된 게임의 권리자를 확인하기 어려워 콘텐츠 자체가 사라질 가능성에 대응하기 위해 **'저작권자 미상 저작물 라이선스 제도'<sup>4)</sup>를 활용**하고 있음. 실제로 제작사가 사라지고 권리 승계 여부를 확인하기 어려운 1984년 출시 PC게임에 대해 해당 제도를 통해 데이터의 복제·보존과 다운로드 판매가 허용됐으며, 이용자는 권리자를 위한 보상금을 납부함. 즉 권리자의 허락을 받을 수 없는 상황에서도 일정한 심사와 보상 절차를 거쳐 저작물을 합법적으로 활용할 수 있는 경로를 마련한 것임.

결국 게임의 이용과 보존 과정에서 다양한 저작권 문제가 나타나고 있음. EU는 서비스 종료 게임의 이용자 보호가, 일본은 권리자를 확인하기 어려운 오래된 게임의 보존이 주요 과제로 나타나고 있어, 각각의 상황에 맞는 저작권 활용·보존 방안 마련이 필요함.

### 독일 게임시장 규모

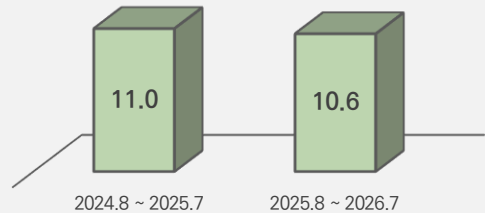
기준: 2024년&2025년, 단위: 백만 유로



출처: GameDev Reports, "Weekly Gaming Reports Recap: August 31 - September 4 (2026)", 2026.09.05., <https://gamedevreports.substack.com/p/weekly-gaming-reports-recap-august-563>

### 일본 모바일 게임 시장의 인앱결제(IAP) 매출

기준: 2024년 8월~2025년 7월, 2025년 8월~2026년 7월, 단위: 십억 달러



출처: GameDev Reports, "Weekly Gaming Reports Recap: August 31 - September 4 (2026)", 2026.09.05., <https://gamedevreports.substack.com/p/weekly-gaming-reports-recap-august-563>

### 본 보고서의 주요내용

독일과 일본의 게임시장은 디지털 중심으로 성장하는 가운데, 서비스 종료나 권리자 부재로 기존 게임의 이용과 보존이 어려워지는 문제가 부각되고 있음.

### 본 보고서의 시사점

게임의 디지털화가 확대되면서 서비스 종료 여부와 권리자 확인 가능성 등 상황에 맞는 저작권 활용 및 게임 보존 체계 마련의 중요성이 커지고 있음.

1) 1유로=1,595.23원(2026.09.01., KEB하나은행 매매기준율 적용) 2) 인앱결제(In-App Purchase, IAP): 스마트폰 앱 내부에서 게임 아이템, 유료 콘텐츠, 정기 구독 등 상품이나 서비스를 유료로 구매하는 것  
3) 1달러=1,373.60원(2026.09.01., KEB하나은행 매매기준율 적용) 4) 저작권자 미상 저작물 라이선스 제도(Orphaned Work Licensing System): 일본의 2023년 저작권법 개정으로 도입된 제도로, 권리자의 이용 허락 의사를 확인하기 어려운 저작물에 대해 일정한 심사과 보상금 납부를 거쳐 합법적인 이용을 허용하는 제도임.  
\* 내용 출처: GameDev Reports, "Weekly Gaming Reports Recap: August 31 - September 4 (2026)", 2026.09.05., <https://gamedevreports.substack.com/p/weekly-gaming-reports-recap-august-563>  
ComputerBase, "Stop Killing Games: EU-Bürgerinitiative scheitert am Urheberrecht", 2026.06.17., <https://www.computerbase.de/news/gaming/stop-killing-games-eu-buergerinitiative-scheitert-am-urheberrecht.97966/>  
Mirameku, "We're losing them! Reviving classic games! - Orphaned Work Licensing System, Ruling No. 2 -", 2026.07.27., <https://mext-gov.note.jp/n/n5b44e6b62d587hl=en>  
\* 통계 출처: GameDev Reports, "Weekly Gaming Reports Recap: August 31 - September 4 (2026)", 2026.09.05., <https://gamedevreports.substack.com/p/weekly-gaming-reports-recap-august-563>