제417회 국회(임시회)
제1차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 확률형 아이템 관련 징벌적 손해배상제 도입 등 >

▣ 김승수의원 대표발의(의안번호 제2200484호)

2024. 8.

문화체육관광위원회

수석전문위원 김원모

목 차

Ⅰ. 제안경위 ····· 1

Ⅱ. 제안이유 및 주요내용 ····· 1

Ⅲ. 검토의견 ····· 2

Ⅰ. 제안경위

가. 발 의 자: 김승수의원 등 11인

나. 발 의 일: 2024. 6. 14.

다. 회 부 일: 2024. 6. 17.

Ⅱ. 제안이유 및 주요내용

현행법에 따라 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 표시하여야 함.

규제의 실효성을 확보하기 위하여 이를 위반할 경우 문화체육관광부장관이 시정을 권고 또는 명령할 수 있도록 하고, 시정명령을 이행하지 않은 자는 징역 또는 벌금에 처하도록 하고 있으나, 허위·조작 확률 등으로 인한 이용자들의 피해 예방 및 손해 전보 등의 측면에서 보완이 필요하다는 의견이 있음.

이에 소송특례를 마련하여 게임이용자의 권리구제 방안을 마련하고 문화체육관광부장관이 게임이용자의 피해구제를 전담할 수 있는 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 하여 이용자 보호를 강화하려는 것임(안 제33조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 개정안의 요지

개정안은 2024. 3. 22.부터 시행된 ‘확률형 아이템’의 표시의무와 관련하여, ① 표시의무 위반으로 인한 손해배상의 입증책임을 게임물사업자로 전환하고, ② 손해배상 청구인의 손해액 입증부담을 완화하며, ③ 징벌적 손해배상제를 도입하는 한편, 이와 관련하여 ④ 문화체육관광부장관이 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 하려는 것임.

[개정안 조문대비표]

현 행	개 정 안
<신 설>	제33조의2(손해배상책임) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다. ② 법원은 제1항에 따른 위반행위로 손해가 발생한 것은 인정되나 그 손해액을 입증하기 위하여 필요

	한 사실을 입증하는 것이 해당 사실의 성질상 매우 곤란한 경우에는 변론 전체의 취지와 증거조사의 결과에 의하여 인정되는 모든 사정을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다. ③ 법원은 제1항에 따른 위반행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 2배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다. ④ 법원은 제3항의 배상액을 정할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다. 1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도 2. 위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모 3. 위반행위로 인한 게임물사업자가 취득한 경제적 이익 4. 위반행위의 기간·횟수 등 5. 위반행위에 따른 벌금 6. 게임물사업자의 재산상태 7. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도 ⑤ 문화체육관광부장관은 제1항 또는 제2항에 따른 위반행위로 인한 이용자의 피해구제를 지원하기 위한 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.

2. 검토의견

2024. 3. 22.부터 시행된 현행법 제33조제2항[1]에 따르면, 게임물을 제작·배급하는 자는 해당 게임물 내에서 사용되는 '확률형 아이템'[2]의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 홈페이지 및 광고·선전물마다 의무적으로 표시하여야 함. 이를 표시하지 않거나 거짓으로 표시한 경우 문화체육관광부장관이 시정을 권고 또는 명령할 수 있으며,[3] 시정명령을 이행하지 않은 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하게 됨.[4]

확률형 아이템은 그 획득 여부나 종류·효과·성능 등이 게임 제작자가 설정한 일정 확률에 따라 우연히 결정되는 것으로, 게임 이용자가 투입 비용보다 높은 가치의 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 막연한 기대감을 갖게 하여 과소비 및 사행성 조장 등 우려가 제기되고 있으며, 허위 확률 고지 및 확률 조작 등의 문제도 발생하고 있음.

---

1) **「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조(표시의무)** ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.

2) **「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조(정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
11. "확률형 아이템"이란 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.

3) **「게임산업진흥에 관한 법률」 제38조(폐쇄 및 수거 등)** ⑨ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대하여 시정을 명할 수 있다. 이 경우 시정을 명하기 전에 문화체육관광부장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

4) **「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조(벌칙)** 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.
11. 제38조제9항 전단에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자

이에 게임 업계는 2015년부터 자율규제 방식을 통해 확률형 아이템에 대한 정보공개를 실시하였으나, 이용자들로부터 몇몇 게임과 관련하여 게임사가 공개한 확률이 실제와 다르다는 의혹이 제기되는 등 여러 논란이 있어 왔음. 또한, 2021년에는 한 유명 게임사가 확률형 아이템의 확률을 조작한 사실이 적발되면서 확률형 아이템 관련 법적 규제의 필요성에 대한 공감대가 확대되었는바, 그에 따라 2023. 3. 21. 법률 개정[5]으로 현행과 같은 확률정보 등 표시의무가 도입된 것임.

그러나 표시의무의 도입에도 불구하고 확률형 아이템에 대한 게임 이용자들의 신뢰는 아직 20% 수준에 불과한 것으로 조사되고 있음.[6] 뿐만 아니라, 새로 도입된 표시의무에 대해서도 규제의 실효성이 충분하다고 볼 수 있는 것인지, 허위·조작 확률 등으로 인한 이용자의 피해 예방 및 손해 전보 등 측면에서 보완이 필요한 것은 아닌지 등에 대한 우려가 지속되고 있는 상황임.

이에 개정안은 ① 표시의무 위반으로 인한 손해배상의 입증책임을 전환하고, ② 손해액 입증부담을 완화하며, ③ 징벌적 손해배상제를 도입하는 한편, ④ 문화체육관광부장관이 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 하려는 것으로, 이를 통해 확률형 아이템과 관련한 규제의 실효성을 확보하고 이용자 보호를 강화할 수 있다는 측면에서 입법취지의 타당성이 인정될 수 있다고 봄.

---

5) 의안번호 제2120110호 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」(대안)
- 2023. 1. 31. 문화체육관광위원회 의결, 2023. 2. 27. 본회의 의결

6) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2023 대한민국 게임백서”, 2024. 3.

다만, 개정안과 관련해서는 다음의 사항도 고려할 필요가 있음.

첫째, ① ‘입증책임 전환’은 손해배상을 청구하는 자가 상대방의 고의·과실 등 요건을 증명해야 한다는 민사소송상의 대원칙에 대하여 예외를 허용하는 것이므로, 그러한 증명이 현실적으로 어렵거나 사실상 불가능한 등의 특수한 사정이 인정되는 경우에만 예외적으로 도입하는 것이 바람직하다고 할 수 있음.

확률형 아이템과 관련한 사안의 경우 확률정보 미표시 및 거짓 표시에 관한 게임물사업자의 고의·과실을 게임 이용자가 증명하는 것이 용이하지는 않을 것으로 예상되나, 그 정도가 일반적인 손해배상청구에 비하여 월등히 어렵다거나 사실상 불가능한 수준인지에 대하여 논의가 필요할 것으로 봄.

또한, 입증책임이 게임물사업자로 전환될 경우 악의적 이용자들이 손해배상청구를 남용하는 경우에도 게임물사업자가 고의·과실이 없음을 증명하지 못하면 손해배상책임을 피할 수 없게 되는바, 이는 확률형 아이템의 표시의무 규제가 이제 막 시행된 시점에서 게임물사업자들에게 부담이 될 가능성도 있어 보임.[7)]

둘째, ② ‘손해액 입증부담 완화’는 손해의 발생을 주장하는 자가 그 손해액 등을 증명해야 하는 원칙의 예외에 해당한다고 할 것인바,

7) 한국게임산업협회는 입증책임 전환으로 이용자가 더 보호된다고 보기 어렵고, 제도 남용으로 인하여 사회적·경제적 비용이 증가되어 게임산업 발전 관점에서 적절치 않다는 의견임.

「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」[8]이나 「저작권법」[9] 위반에 따른 손해와 같이 그 손해액을 산정하고 증명하는 것이 사안의 성질상 매우 어려운 경우에 한하여 도입하는 것이 바람직하다고 하겠음.

따라서 개정안과 같이 손해액의 입증부담을 완화함에 있어서는 확률정보의 허위 표시 등으로 인한 게임 이용자의 손해 발생 시 그 구체적 손해액을 산정·증명하는 것이 매우 어려운 경우에 해당하는지 등을 먼저 검토할 필요가 있어 보임.

셋째, ③ '징벌적 손해배상(punitive damages)'은 우리 민사법상 원칙인 '전보적 손해배상(compensatory damages)'의 예외이고, 특히 징벌적 손해배상은 범죄수익을 국가가 아니라 피해자에게 귀속시켜 우발적인 소득을 제공하게 되는 결과로 이어질 수 있어 이를 의도한 악의적 손해배상청구 소송이 남발될 우려도 있다고 하겠음.[10] 따라서 전보적 손해배상만으로는 그 배상이 현실적으로 불충분하거나 불법행위로 인해 발생하는 손해보다 이를 통해 얻을 수 있는 불법 수익이 훨씬 커 불법행위를 억제할 수 없다는 등의 특수한 사정이 있는 경우에만 예외적으로 허용하는 것이 바람직하다고 할 수 있음.[11]

---

8) **「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제115조(손해액의 인정)** 법원은 이 법을 위반한 행위로 손해가 발생한 것은 인정되나 그 손해액을 입증하기 위하여 필요한 사실을 입증하는 것이 해당 사실의 성질상 매우 곤란한 경우에 변론 전체의 취지와 증거조사의 결과에 기초하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

9) **「저작권법」 제126조(손해액의 인정)** 법원은 손해가 발생한 사실은 인정되나 제125조의 규정에 따른 손해액을 산정하기 어려운 때에는 변론의 취지 및 증거조사의 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

10) 이진성, "징벌적 손해배상제도에 관한 소고", 「동아법학」 제78호, 2018

11) 징벌적 손해배상제도는 ① 불법행위의 결과로 개별 사업자의 이익은 막대한 반면, 개별 피해

2024. 3. 22. 시행된 확률형 아이템 표시의무와 관련해서는 현행법 제38조에 따른 시정권고·명령 및 제45조에 따른 형사처벌 외에도 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에 따른 공정거래위원회의 과징금 부과[12] 등과 같은 불법행위 억제수단이 마련되어 있는바, 개정안과 같이 징벌적 손해배상제를 도입함에 있어서는 현행의 제재수단으로는 불법행위 억제가 어려운 경우에 해당하는지 등에 대한 검토가 필요할 것으로 보임.[13]

종합하면, 개정안은 확률형 아이템과 관련한 손해배상 등에 있어 우리 민사법 및 민사소송 체계에 대한 중대한 예외를 도입하려는 것이라는 점을 고려하여, 그러한 예외를 인정해야 하는 특수성이 인정되는지 등을 면밀히 검토할 필요가 있다고 하겠음.

아울러, 확률형 아이템 관련 표시의무는 2024. 3. 22.부터 시행되어 아직은 규제 도입에 따른 실제 효과나 부작용 및 기타 운영상 보완 필요사항 등이 충분히 파악되지 못한 시점이라는 점도 고려할 필요가 있다고 봄.[14]

자의 손해는 소액에 불과하여 피해자가 재판절차로 구제받기 어려운 분야, ② 불법행위를 통해 획득한 가해자의 이익이 피해자가 입은 손해보다 크기 때문에 악의적인 불법행위가 재발하고 있음에도 현행 손해배상제도나 과징금만으로는 부당이득을 환수하기 어려운 분야, ③ 사회적 약자를 특별히 보호할 필요가 있는 분야로서 정보의 비대칭성 문제로 피해를 입증하기 곤란한 분야 등에서 도입이 검토되고 있음. 국회 법제실, 「법제실무」, 2019

12) 조선일보,"'메이플스토리 아이템 확률 조작' 넥슨, 116억 과징금…역대 최고액", 2024. 1. 3.

13) 참고로, 한국게임산업협회는 확률형 아이템 관련 사안이 위법성이 명백한 행위에 대한 제재적 성격이 있는 징벌적 손해배상의 대상으로 적절하다고 보기 어렵다는 의견임.

14) 한국게임산업협회도 확률정보 공개 제도는 최근에야 시행된바, 충분한 시간을 가지고 제도를 운용하며 발생하는 문제점을 파악·분석한 후 이용자 보호 방안을 추가로 검토하는 것도 늦지 않을 것으로 보인다는 의견임.

문 의 처
02)6788-5376