



제 428회 국회(임시회)
제2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈확률형 아이템 정보 표시의무 상세화 등〉

■ 김병기의원 대표발의(의안번호 제2209638호)

2025. 8.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I. 제안경위	1
II. 제안이유 및 주요내용	1
III. 검토의견	3
1. 게임물 이용 정보의 보관 및 열람 규정 신설	3
2. 확률형 아이템 표시의무 상세화	11
3. 확률형 아이템에 대한 조사 등	17
4. 확률형 아이템에 대한 정보 제공 등	20
5. 확률형 아이템 가이드라인 마련	23
※ 참고자료	26

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김병기의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2025. 4. 7.

다. 회 부 일 : 2025. 4. 8.

II. 제안이유 및 주요내용

현재 유통되는 게임물의 상당수는 게임사업자가 정한 일정한 확률에 따라 게임머니 및 게임아이템을 획득할 수 있는 “확률형 아이템”을 사용하고 있음.

확률형 아이템의 구성정보를 공개하지 않아 발생하는 게임사업자와 이용자 사이의 정보 비대칭성은 지속적으로 지적을 받아 왔고, 현재 법률 개정을 통해 확률정보를 제공하고 있음.

다만 게임물은 이용자들에게 공개 혹은 판매된 이후에도 게임사업자가 원하는 방향으로 제공하는 콘텐츠의 내용을 변경할 수 있다는 특징을 가지고 있어, 단순한 확률 공개만으로는 게임이용자들에게 정확한 정보를 제공하지 못하고 있다는 지적이 제기되는 상황임.

또한 게임이용자들은 자신이 게임물을 이용하는 과정에서 생성된 개인정보 중 일부만 확인할 수 있어 게임사업자와의 분쟁이 발생했을 때 자신의 정당한 권리를 지키지 못한다는 지적도 제기되고 있음.

이에 확률형 아이템과 게임이용 정보를 보다 정확하게 공개하도록 하고, 게임이용자들이 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하며, 이를 수집해 게임사업자들이 정확한 정보를 제공하고 있는지에 대한 검증이 가능토록 하는 법적 근거를 마련하려는 것임(안 제28조의2 및 제33조의3부터 제33조의5까지 신설 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임물 이용 정보의 보관 및 열람 규정 신설(안 제28조의2 신설)

가. 개정안 요지

- 게임물관련사업자는 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷 주소, 구매 내역, 이용자간 대화 내역, 게임아이템의 구매·사용·교환 정보 등 게임물 이용정보를 3년 이상 보유하여야 하고, 게임물 이용자가 요구할 경우 이를 제공하여야 함.
- 게임물관련사업자는 확률형 아이템에 관한 본인의 게임물이용 정보는 열람 요구 없이도 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지를 통하여 확인할 수 있도록 조치해야 함.

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
<신설>	제28조의2(게임물 이용 정보의 열람 등) ① <u>게임물 관련사업자(정보통신망을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물 이용 정보(이하 “게임물이용</u>

정보”라 한다)를 3년 이상의 기간으로서 약관으로 정하는 기간 동안 보유하여야 한다.

1. 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷 주소(「인터넷주소자원에 관한 법률」 제2조제1호가목의 인터넷 프로토콜 주소를 말한다)

2. 게임물 이용자가 게임물 관련사업자로부터 구매한 거래 내역

3. 게임물 이용 시 다른 게임물 이용자와의 대화내역

4. 게임아이템의 구매·사용·교환 등에 관한 정보

5. 약관에 따라 게임물 이용이 제한될 경우 그 사유에 관한 정보

6. 그 밖에 게임물 이용자의 게임물 이용에 관하여 대통령령으로 정하는 정보

② 게임물 이용자는 본인의 게임물이용정보에 대한 열람을 해당 게임물 관련사업자에게 요구할 수 있다.

③ 게임물 관련사업자는 제2항

에 따른 열람을 요구받았을 때에는 7일 이내에 해당 게임물 이용정보를 게임물 이용자에게 서면, 전자우편 등 대통령령으로 정하는 방법 중 게임물 이용자가 원하는 방법으로 제공하여야 한다. 이 경우 7일 이내에 제공할 수 없는 정당한 사유가 있을 때에는 게임물 이용자에게 그 사유를 알리고 제공을 연기할 수 있으며, 그 사유가 소멸하면 지체 없이 제공하여야 한다.

④ 제3항에도 불구하고 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 게임물 이용자에게 그 사유를 알리고 열람을 제한하거나 거절할 수 있다.

1. 경영상·영업상의 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 게임물 관련사업자의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 경우
2. 다른 사람의 생명·신체를 해할 우려가 있거나 다른 사람의 재산과 그 밖의 이익을

법률 제20485호 게임산업진흥
에 관한 법률 일부개정법률
제48조(과태료) ① (생략)

부당하게 침해할 우려가 있는
경우

3. 그 밖에 법령에 따라 열람이
금지되거나 제한되는 경우

⑤ 게임물 관련사업자는 제2항
에 따른 열람에 드는 비용을 실
비(實費)의 범위에서 게임물 이
용자에게 받을 수 있다.

⑥ 게임물 관련사업자는 게임물
이용자가 제2항에 따른 열람 요
구 없이 해당 게임물과 그 인터
넷 홈페이지를 통하여 확률형
아이템에 관한 본인의 게임물이
용정보(제1항제4호에 해당하는
경우로 한정한다)를 확인할 수
있도록 필요한 조치를 하여야
한다.

⑦ 제1항부터 제6항까지에 따른
게임물이용정보의 보유, 열람
요구, 열람 제한, 실비의 상한,
통지 및 열람 비용 수납의 방법
· 절차와 그 밖에 필요한 사항은
은 대통령령으로 정한다.

법률 제20485호 게임산업진흥에
관한 법률 일부개정법률
제48조(과태료) ① (현행과 같음)

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다. 1. ~ 5. (생략) <u><신설></u> <u><신설></u> 6. ~ 8. (생략) ③ (생략)	② ----- ----- -----. 1. ~ 5. (현행과 같음) <u>5의2. 제28조의2제3항을 위반하여 게임물이용정보를 제공하지 아니한 자</u> <u>5의3. 제28조의2제6항을 위반하여 확률형 아이템 관련 게임물이용정보의 확인을 위하여 필요한 조치를 하지 아니한 자</u> 6. ~ 8. (현행과 같음) ③ (현행과 같음)
---	--

다. 검토사항

- 현행법¹⁾은 게임물, 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조(표시의무) ①게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.
 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.
 ③ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 대통령령으로 정하는 게임물에 대하여 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.
 ④ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

급 확률정보 등을 표시하도록 하고 있음.

- 그런데, 이와 관련하여 게임이용자들이 자신이 게임물을 이용하는 과정에서 생성된 개인정보의 일부만 확인할 수 있어 게임사업자와의 분쟁이 발생했을 때 자신의 정당한 권리를 지키지 못한다는 문제제기가 있음.
- 이에 개정안은 게임물관련사업자로 하여금 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷 주소, 구매 내역, 이용자간 대화 내역, 게임아이템의 구매·사용·교환 정보 등 게임물 이용정보를 3년 이상 보유하도록 하고, 게임물 이용자가 요구할 경우 이를 제공하여야 하며, 확률형 아이템에 관한 본인의 게임물 이용정보는 열람 요구 없이도 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지를 통하여 확인할 수 있도록 조치하게 하려는 내용 등을 규정하려는 것으로, 게임이용자의 알권리를 강화한다는 측면에서 그 입법취지에 공감할 수 있음.
- 다만, 다음과 같은 사항들에 대한 검토가 필요해 보임
- 먼저 **문화체육관광부**는²⁾ 개정안에 따라 민간사업자가 부담하게 되는 의무가 과도하여 과잉 규제 우려가 있다는 점을 지적

2) - 정보 청구인인 게임이용자는 게임물에 따라서는 최대 1억 8천만여명 이상 대규모(국내 게임사 중 최대 게임물 ‘배틀 그라운드’의 계정 가입자 수 기준)가 될 수 있으며, 불특정하므로 게임물관련사업자에게 과도한 부담이 될 수 있음.

- 특히, 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷 주소, 게임물 이용자가 구매한 거래내역, 다른 게임물 이용자와의 대화내역, 게임아이템의 구매·사용·교환 등에 관한 정보를 3년 이상 보관하기 위해서는 상당한 수준의 비용이 발생될 수 있으며, 특히 영세한 중소게임사의 경우에는 비용을 부담하기 어려울 수 있음.

함. 또한 정보통신망을 이용하는 사업자는 「개인정보 보호법」, 「통신비밀보호법」이 공통적으로 적용되고 있어 게임산업만을 별도로 이용정보를 일괄보관·열람하도록 할 필요성이 낮으며, 개정안 내용 중 ‘대화내역’의 경우에는 사생활 침해 우려도 있다는 점 등을 지적하고 있음. 따라서 문화체육관광부가 이 같은 이유로 개정안에 대해 **신중한 검토가 필요하다**는 의견임을 고려하여 검토할 필요가 있음.³⁾

- 개인정보보호위원회는 개정안의 게임물관련 사업자의 보관 대상 정보 중 ‘대화내역’은 사생활 침해 우려가 있다는 의견이며, **한국게임산업협회는** 필요한 최소한의 개인정보처리를 원칙으로 하는 「개인정보 보호법」⁴⁾ 등과의 상충 가능성, 게임물이용

3) 참고로 정보주체의 민간사업자에 대한 정보공개청구권을 인정한 타 입법례로는, 명의도용 등 부정이용 방지, 정보 보안을 위한 사항으로 「개인정보 보호법」, 「신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률」이 있고, 생명·신체에 중대한 위험이 있는 사항으로 손해배상청구 등 피해구제를 위한 정보 수집을 목적으로 하는 「가습기살균제 피해 구제를 위한 특별법」, 「생활화학제품 및 살생물제의 안전관리에 관한 법률」, 「환경오염피해 배상책임 및 구제에 관한 법률」이 있으며, 청구인이 소규모이며 특정된 사항으로 「공동주택관리법」이 있음. 정보주체의 민간사업자에 대한 정보공개청구권을 인정한 입법례는 첨부한 <참고1> 참조

4) 「개인정보 보호법」

- 제3조(개인정보 보호 원칙)** ①개인정보처리자는 개인정보의 처리 목적을 명확하게 하여야 하고 그 목적에 필요한 범위에서 최소한의 개인정보만을 적법하고 정당하게 수집하여야 한다.
- ②개인정보처리자는 개인정보의 처리 목적에 필요한 범위에서 적법하게 개인정보를 처리하여야 하며, 그 목적 외의 용도로 활용하여서는 아니 된다.
- ③개인정보처리자는 개인정보의 처리 목적에 필요한 범위에서 개인정보의 정확성, 완전성 및 최신성이 보장되도록 하여야 한다.
- ④개인정보처리자는 개인정보의 처리 방법 및 종류 등에 따라 정보주체의 권리가 침해받을 가능성과 그 위험 정도를 고려하여 개인정보를 안전하게 관리하여야 한다.
- ⑤개인정보처리자는 제30조에 따른 개인정보처리방침 등 개인정보의 처리에 관한 사항을 공개하여야 하며, 열람청구권 등 정보주체의 권리를 보장하여야 한다.
- ⑥개인정보처리자는 정보주체의 사생활 침해를 최소화하는 방법으로 개인정보를 처리하여야 한다.
- ⑦개인정보처리자는 개인정보를 익명 또는 가명으로 처리하여도 개인정보수집목적 달성을 할 수 있는 경우 익명처리가 가능한 경우에는 익명에 의하여, 익명처리로 목적을 달성할 수 없는 경우에는 가명에 의하여 처리될 수 있도록 하여야 한다.
- ⑧개인정보처리자는 이 법 및 관계 법령에서 규정하고 있는 책임과 의무를 준수하고 실천함으로써 정보주체의 신뢰를 얻기 위하여 노력하여야 한다.

정보 범위의 불명확성으로 인한 게임사업자의 경제적·기술적 부담 증가 등의 이유로 신중한 검토가 필요하다는 의견임(별첨 참고3 참조).

2. 확률형 아이템 표시의무 상세화(안 제33조 등)

가. 개정안 요지

- 현행 표시의무 대상인 ‘확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항’에 ‘확률형 아이템을 통해 획득할 수 있는 개별 구성품별 공급 확률정보’를 추가하고, 확률형 아이템의 표시를 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시하도록 하며, 게임물 이용자가 공급 확률정보 등에 대하여 오해하지 아니하도록 명확하게 정보를 제공하도록 하는 등 확률형 아이템 표시의무를 상세화 함.

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① 누구든지 게임물의 유통 질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.	제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① ----- ----- ----- -----, ----- ----- ----- -----.
1. ~ 5. (생략)	1. ~ 5. (현행과 같음)
6. 제33조제1항 또는 제3항을 위반하여 등급 및 게임물내용 정보 등의 표시사항을 표시하	6. -----제7항----- ----- -----

지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이 용에 제공하는 행위

7. ~ 11. (생략)

② (생략)

제33조(표시의무) ① (생략)

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.

<신 설>

[illegible]

7. ~ 11. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제33조(표시의무) ① (현행과 같음)

② -----

-----확률정보, 확률
형 아이템을 통해 획득할 수
있는 개별 구성품별 공급 확
률정보-----

③ 제2항에 따른 표시는 확률
형 아이템의 구매·조회 또는
사용 화면에 직접 표시하여야

<신 설>

<신 설>

<신 설>

③ (생 략)

④ 제1항부터 제3항까지에 따른

하며, 게임물 이용자가 쉽게
알아볼 수 있는 크기로 하여
야 한다.

④ 제2항에 따른 표시가 확률
형 아이템의 구성물을 등급별
로 구분해 각 등급의 공급 확
률정보를 공개하는 형식으로
이루어질 경우, 같은 등급의
개별 구성물은 모두 동일한
확률로 제공되어야 한다.

⑤ 여러 종류의 게임아이템
(확률형 아이템을 포함한다)
및 게임머니를 결합하여 하나
의 상품으로 구성하여 판매하
는 경우 상품 가격에 대한 각
구성물의 기여도를 표시하여
야 한다.

⑥ 게임물을 유통시키거나 이
용에 제공할 목적으로 게임물
을 제작, 배급 또는 제공하는
자는 게임물 이용자가 공급
확률정보 등에 대하여 오해하
지 아니하도록 명확하게 정보
를 제공하여야 한다.

⑦ (현행 제3항과 같음)

⑧ -----제7항-----

표시의무 대상 게임물의 범위
및 표시의 방법 등에 관하여 필
요한 사항은 대통령령으로 정한
다.

법률 제20738호 게임산업진흥에
관한 법률 일부개정법률

제33조의2(확률형 아이템 표시의
무위반행위에 대한 손해배상책
임 등) ① 게임물을 유통시키거
나 이용에 제공할 목적으로 게
임물을 제작, 배급 또는 제공하
는 자(이하 이 조에서 “게임물
사업자”라 한다)가 제33조제2항
을 위반하여 확률형 아이템의
종류와 종류별 공급 확률정보를
표시하지 아니하거나 거짓으로
표시(이하 이 조에서 “확률형
아이템 표시의무위반행위”라 한
다)함으로써 게임물 이용자에게
손해를 입힌 경우에는 해당 게
임물 이용자에 대하여 손해배상
의 책임을 진다. 다만, 게임물사
업자가 고의 또는 과실이 없음을
입증한 경우에는 그러하지
아니하다.

-----.

법률 제20738호 게임산업진흥에
관한 법률 일부개정법률

제33조의2(확률형 아이템 표시
의무위반행위에 대한 손해배
상책임 등) ① -----

-----자(이하 이 조부
터 제33조의5까지에서-----

-----확
률정보 등을-----

-----.

② ~ ⑤ (생략)	-----.
② ~ ⑤ (현행과 같음)	

다. 검토사항

- 현행법⁵⁾은 게임물, 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하도록 하고 있음.
- 개정안은 확률형 아이템 표시의무 내용을 상세화하여 게임이용자들이 확률정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하려는 것으로, 게임이용자의 알 권리를 강화한다는 측면에서 그 입법취지에 공감할 수 있음.
- 다만, 문화체육관광부는 개정안의 내용이 시행령에서 이미 규정하고 있거나(안 제33조제2항 및 제3항)⁶⁾, 미시적이고 상세한

5) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제33조(표시의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.

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.

③ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 대통령령으로 정하는 게임물에 대하여 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

6) 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」

제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ③ 법 제33조제2항에 따른 확률형 아이템 공급 확률정보 등의 표시내용 및 표시방법은 별표 3의2와 같다.

[별표3의2] 확률형 아이템 공급 확률정보 등의 표시내용 및 표시방법 발췌

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다.

사항이거나(안 제33조제4항)7), 확률정보 표시의무와 무관한 내용이거나(안 제33조제5항), 또는 현행법 제33조제2항과 중복되어(안 제33조제6항) 법률에 규정하기에 부적절하므로 **신중한 검토가 필요하다는 의견**을 고려할 필요가 있음.

- **한국게임산업협회** 역시 개정안은 시행령 별표로 이미 규정된 사항으로 법률로 신설하지 않아도 무방한 내용이며, 안 제33조제4항은 사업자의 영업의 자유를 침해할 소지가 있고, 제5항 및 제6항은 ‘기여도’ 나 ‘오해하지 아니하도록’ 등의 표현의 의미가 명확하지 않아 사업자의 예측 가능성을 저해하고 자율성을 해칠 우려가 있으므로 **신중한 검토가 필요하다는 의견**임.

이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

가. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 이 표에서 “종류·등급·성능”이라 한다)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보

나. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보

2. 표시방법

가. 일반기준

- 1) 법 제33조제2항에 따른 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등의 표시는 나목의 표시방법에 따라 게임물 이용자가 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 해야 한다.

나. 개별기준

- 1) 게임물 내 표시방법: 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시해야 한다. 다만, 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있다.

- 7) 개정안 제4항은 종류·등급·성능 중 ‘등급별 공급확률에 대한 정보’만 별도 조항으로 규정하기에는 내용이 미시적이고 상세하여 법 정합성에 맞지 않음. 개정안 제5항은 확률정보 표시의무와는 무관한 것으로 보이며, 법률에서 규정하기에 상세함.

3. 확률형 아이템에 대한 조사 등(안 제33조의3 신설)

가. 개정안 요지

- 문화체육관광부장관은 게임물 내 확률형 아이템 유사 사례를 조사하고 해당 사례가 확률형 아이템인지 여부를 판정하여 조치를 취하여야 함.
- 누구든지 확률형 아이템 표시의무 위반이나 유사 확률형 아이템을 발견할 경우 신고할 수 있음.

나. 개정안 조문대비표

현 행	개 정 안
법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률 <u><신 설></u>	법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률 <u>제33조의3(확률형 아이템에 대한 조사 및 인정 등) ① 문화체육 관광부장관은 게임물 내에서 확 률형 아이템과 유사한 성격의 게임아이템을 공급하는지에 관 하여 조사하여야 하며, 해당 게 임아이템이 확률형 아이템에 해 당하는 지에 대한 여부를 판정 하여 문화체육관광부령에 따른 조치를 취하여야 한다.</u> <u>② 누구든지 게임물 내 제33조</u>

	<u>제2항에 따라 표시하여야 하는 사항을 표시하지 않은 확률형 아이템이나 확률형 아이템으로 간주할 수 있는 게임아이템을 발견한 경우 그 사실을 문화체육관광부장관에게 신고할 수 있다.</u> <u>③ 제1항 및 제2항에 따른 조사 및 판정과 관련한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>
--	--

다. 검토사항

- 개정안은 문화체육관광부장관으로 하여금 게임물 내의 유사 확률형 아이템을 조사하여 확률형 아이템 여부를 판정하고 필요한 조치를 취하도록 하며, 누구든지 확률형 아이템 표시의무 위반이나 유사 확률형 아이템을 발견할 경우 신고할 수 있도록 하려는 것으로, 확률형 아이템으로 분류하지 않지만 실제 작동 방식은 확률형 아이템과 동일한 콘텐츠가 존재한다는 문제의식에서 발의된 것으로 보이며, 게임이용자들의 확률형 아이템 관련 피해구제를 강화하려는 그 입법취지에 공감할 수 있음.
- 문화체육관광부는 ‘확률형 아이템 정보 표시의무 제도’ 도입 이후 이미 게임물관리위원회 산하에 ‘확률형 아이템 모니터링단 (24명)’을 설치하여 운영 중인 바, 개정안과 같이 법상 조사권한

이 부여된다면 보다 적극적인 사후 관리가 가능할 것이므로 개정 필요성이 있고, 그 조사대상에 ‘확률형 아이템과 유사한 성격의 게임 아이템 공급 여부’와 함께 ‘제33조제2항 표시의무 이행여부’ 및 ‘그 밖에 대통령령으로 정하는 사항’도 추가할 필요가 있다는 의견임. 다만, 개정안 중 제2항은 현행법 제33조의2 제5항의 ‘신고 및 피해구제센터 운영’⁸⁾과 연결되는 내용이므로 해당 조항과 함께 별도 규정하는 것이 적절하다는 의견임.

- 반면 **한국게임산업협회**에서는 ‘확률형 아이템으로 간주할 수 있는 게임 아이템’이 무엇인지 그 기준과 의미가 명확하지 않아 규제 대상 범위가 과하게 확대될 우려가 있으며, 누구든지 관련 사항을 신고하도록 하는 것은 무분별한 신고로 악용되어 이에 대응하기 위한 관련 부처와 게임사업자의 불필요한 인적, 물적 자원의 소모로 이어질 우려가 있으므로 신중 검토가 필요하다는 의견임. 더욱이 현재도 확률형 아이템 표시의무 위반에 대해 문화체육관광부 및 게임물관리위원회에서 신고·접수를 받고 있어 추가 개정이 불필요하다는 의견임.

8) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제33조의2(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등) ⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반한 행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.

4. 확률형 아이템에 대한 정보 제공 등(안 제33조의4 신설)

가. 개정안 요지

- 게임물관련사업자는 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 3년 이상 보존하여야 하며, 게임물 이용자가 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하고, 확률형 아이템의 공급확률이 변동되는 경우 해당 정보를 실시간으로 게임물 이용자에게 제공해야 함.
- 게임물 이용자는 제공받은 정보의 검증 등을 위하여 타인이 제공받은 정보를 수집할 수 있고, 수집을 통한 검증 결과를 공개할 수 있음.

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
<신설>	제33조의4(확률형 아이템에 대한 정보 제공 등) ① 게임물 사업자는 게임물 이용자가 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 3년 이상 보존하여야 하며, 게임물 이용자가 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하여야 한다.

	<u>② 게임물 이용자의 게임 진행상황 혹은 게임물사업자의 필요에 따라 확률형 아이템의 공급확률이 변동되는 경우 게임물사업자는 해당 정보를 실시간으로 게임물 이용자에게 제공하여야 한다.</u> <u>③ 게임물 이용자는 제1항에 따라 제공받은 정보의 검증 등 비영리적인 목적을 위하여 같은 항에 따라 타인이 제공받은 정보를 해당인의 동의를 얻어 수집할 수 있으며, 수집을 통한 검증 결과 등을 공개할 수 있다.</u> <u>③ 제1항부터 제3항까지에 따른 정보 제공, 보존, 수집 및 공개 등에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.</u>
--	--

다. 검토사항

- 개정안은 게임물관련사업자로 하여금 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 3년 이상 보존하도록 하고, 게임물 이용자가 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있게 하며, 게임물 이

용자는 제공받은 정보의 검증 등을 위하여 타인이 제공받은 정보를 수집할 수 있고, 수집을 통한 검증 결과를 공개할 수 있도록 하려는 것으로, 게임물관련사업자로 하여금 확률형 아이템에 대한 투명하고 공정한 운영이 가능하게 하려는 그 입법취지에 공감할 수 있음.

- 다만 **문화체육관광부**는 게임물관련 사업자의 확률형 아이템에 대한 정보 보관 필요성은 인정되나, 그 정보 제공 대상이 불특정 다수의 게임물 이용자일 경우 사업자의 부담이 과도할 수 있으므로, 문화체육관광부 장관에게 표시의무 위반 조사를 위하여 정보를 제공하는 것으로 그 목적, 대상, 범위 등을 제한하되, 영업 비밀 등에 관한 사항은 정보 제공의 예외를 두어 민간 사업자인 게임물관련 사업자의 영업비밀 등에 관한 자료는 보호할 수 있도록 할 필요가 있다는 의견임을 고려하여 검토할 필요가 있음.
- **한국게임산업협회**에서는 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보가 무엇인지 분명하지 않고, 개별 게임물 이용자가 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 통해 실효적으로 공개된 확률의 정확성을 검증하기 어려워 검증 결과의 난립에 따른 이용자 혼란 가중이 우려되며, 데이터 보안이 우려되는 등의 이유로 신중검토가 필요하다는 의견임.

5. 확률형 아이템 가이드라인 마련(안 제33조의5 신설)

가. 개정안 요지

- 문화체육관광부장관은 게임물관련사업자가 확률형 아이템 표시 의무 등을 준수하도록 가이드라인을 마련하여 이를 인터넷 홈페이지에 게시하여야 함.
- 문화체육관광부장관은 소규모 게임물관련사업자가 확률형 아이템 표시의무 등을 준수하도록 필요한 지원을 할 수 있음.

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
<신설>	<u>제33조의5(확률형 아이템 표시 등에 관한 가이드라인 마련 등)</u> ① 문화체육관광부장관은 게임물사업자가 제33조제2항 및 제33조의4제1항에 따른 확률형 아이템과 관련한 표시 및 정보 제공 등을 원활하게 할 수 있도록 표시 및 정보 제공 방법에 대한 가이드라인을 마련하고 해당 사항을 인터넷 홈페이지에 게시하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 소규모 게임물

	<u>사업자가 제33조제2항에 따른 표시 및 제33조의4제1항에 따른 실시간 정보 제공을 원활하게 할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.</u>
--	---

다. 검토사항

- 개정안은 문화체육관광부장관으로 하여금 게임물관련사업자가 확률형 아이템 표시의무 등을 준수하도록 가이드라인을 마련하여 이를 인터넷 홈페이지에 게시하도록 하고, 소규모 게임물관련사업자의 표시의무 준수를 위한 지원을 할 수 있도록 하려는 것으로, 게임물관련사업자의 확률형 아이템에 대한 투명하고 공정한 운영이 가능하게 하려는 그 입법취지에 공감할 수 있음.
- 다만 문화체육관광부는 현행법상 관련 규정은 없으나, 현재도 게임물관련 사업자를 대상으로 ‘확률형 아이템 확률 정보공개 관련 해설서’를 배포하고, FAQ 제공, 설명회 개최 등 표시의무 준수를 위해 노력하고 있다고 설명하고 있음. 이에 확률형 아이템 가이드라인 마련과 관련된 제1항 신설에 동의하나 확률형 아이템 표시의무 관련 조항인 제33조제5항으로 조문 위치를 수정할 필요가 있다는 의견임을 고려할 필요가 있어 보임. 한편, 소규모 게임물관련사업자에 대한 지원 근거 규정인 안 제2항의

경우 현행법상의 확률형 아이템 정보 표시의무는 게임물관련사업자가 큰 비용부담 없이도 준수 가능하고, 개정안 제33조의4제2항의 ‘실시간 정보 제공 의무’에 대해서는 문화체육관광부가 수용 곤란 의견임에 따라 별도의 예산 지원이 불필요하다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5376

참고 1

정보주체의 민간사업자에 대한 정보공개청구권 인정 입법례

법령명	청구인→피청구인	정보공개 대상
① 명의도용 등 부정 이용 방지를 위한 사항		
개인정보보호법	정보주체→개인정보처리자	자신의 개인정보(주민등록번호 등)
신용정보보호법	신용정보주체→신용정보회사 등	본인의 신용정보(신용도 등)
② 생명·신체에 중대한 위험이 있는 사항		
가습기살균제 피해구제법	가습기살균제 피해자 →가습기살균제 사업자, 원료물질 사업자	가습기 살균제 또는 독성 화학물질의 제조과정, 사용설비, 사용물질의 종류와 농도, 독성, 생산·판매, 인허가 등에 관한 정보
화학제품안전법	살생물처리제품 구매한 자 →살생물처리제품을 제조하거나 수입하는 자	살생물처리제품에 사용된 살생물제품에 대한 정보
환경오염 피해구제법	환경오염피해자 →환경오염 시설의 사업자	시설의 가동과정, 사용된 설비, 투입되거나 배출된 물질의 종류와 농도, 기상조건, 피해발생의 시간과 장소, 피해의 상태와 그 밖에 피해발생에 영향을 준 사정 등에 관한 정보
③ 기타: 청구인이 소규모이며 특정된 사항		
공동주택관리법	입주자 등→의무관리대상 공동주택의 관리주체	관리비등의 징수·보관·예치·집행 등 모든 거래 행위, 주택관리업자 및 사업자 선정 관련 증빙서류

법률명	조문내용(조항)
개인정보 보호법	제35조(개인정보의 열람) ① 정보주체는 개인정보처리자가 처리하는 자신의 개인정보에 대한 열람을 해당 개인정보처리자에게 요구할 수 있다. ② 제1항에도 불구하고 정보주체가 자신의 개인정보에 대한 열람을 공공기관에 요구하고자 할 때에는 공공기관에 직접 열람을 요구하거나 대통령령으로 정하는 바에 따라 보호위원회를 통하여 열람을 요구할 수 있다. ③ 개인정보처리자는 제1항 및 제2항에 따른 열람을 요구받았을 때에는 대통령령으로 정하는 기간 내에 정보주체가 해당 개인정보를 열람할 수 있도록 하여야 한다. 이 경우 해당 기간 내에 열람할 수 없는 정당한 사유가 있을 때에는 정보주체에게 그 사유를 알리고 열람을 연기할 수 있

	으며, 그 사유가 소멸하면 지체 없이 열람하게 하여야 한다. ④ 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 정보주체에게 그 사유를 알리고 열람을 제한하거나 거절할 수 있다. 1. 법률에 따라 열람이 금지되거나 제한되는 경우 2. 다른 사람의 생명·신체를 해할 우려가 있거나 다른 사람의 재산과 그 밖의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있는 경우 3. 공공기관이 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 업무를 수행할 때 중대한 지장을 초래하는 경우 가. 조세의 부과·징수 또는 환급에 관한 업무 나. 「초·중등교육법」 및 「고등교육법」에 따른 각급 학교, 「평생교육법」에 따른 평생교육시설, 그 밖의 다른 법률에 따라 설치된 고등교육기관에서의 성적 평가 또는 입학자 선발에 관한 업무 다. 학력·기능 및 채용에 관한 시험, 자격 심사에 관한 업무 라. 보상금·급부금 산정 등에 대하여 진행 중인 평가 또는 판단에 관한 업무 마. 다른 법률에 따라 진행 중인 감사 및 조사에 관한 업무 ⑤ 제1항부터 제4항까지의 규정에 따른 열람 요구, 열람 제한, 통지 등의 방법 및 절차에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률	제38조(신용정보의 열람 및 정정청구 등) ① 신용정보주체는 신용정보회사 등에 본인의 신분을 나타내는 증표를 내보이거나 전화, 인터넷 홈페이지의 이용 등 대통령령으로 정하는 방법으로 본인임을 확인받아 신용정보회사가 가지고 있는 신용정보주체 본인에 관한 신용정보로서 대통령령으로 정하는 신용정보의 교부 또는 열람을 청구할 수 있다. ② 제1항에 따라 자신의 신용정보를 열람한 신용정보주체는 본인 신용정보가 사실과 다른 경우에는 금융위원회가 정하여 고시하는 바에 따라 정정을 청구할 수 있다. ③ 제2항에 따라 정정청구를 받은 신용정보회사등은 정정청구에 정당한 사유가 있다고 인정하면 지체 없이 해당 신용정보의 제공·이용을 중단한 후 사실인지를 조사하여 사실과 다르거나 확인할 수 없는 신용정보는 삭제하거나 정정하여야 한다. ④ 제3항에 따라 신용정보를 삭제하거나 정정한 신용정보회사등은 해당 신용정보를 최근 6개월 이내에 제공받은 자와 해당 신용정보주체가 요구하는 자에게 해당 신용정보에서 삭제하거나 정정한 내용을 알려야 한다. ⑤ 신용정보회사등은 제3항 및 제4항에 따른 처리결과를 7일 이내에 해당 신용정보주체에게 알려야 하며, 해당 신용정보주체는 처리결과에 이의가 있으면 대통령령으로 정하는 바에 따라 금융위원회에 그 시정을 요청할 수 있다. 다만, 개인신용정보에 대한 제45조의3제1항에 따른 상거래 기업 및 법인의 처리에 대하여 이의가 있으면 대통령령으로 정하는 바에 따라 「개인정보 보호법」에 따른 개인정보 보호위원회(이하 "보호위원회"라 한다)에 그 시정을 요청할 수 있다. ⑥ 금융위원회 또는 보호위원회는 제5항에 따른 시정을 요청받으면 「금융위원회의 설치 등에 관한 법률」 제24조에 따라 설립된 금융감독원의 원장(이하 "금융감독원장"이라 한다) 또는 보호위원회가 지정한 자로 하

	여금 그 사실 여부를 조사하게 하고, 조사결과에 따라 신용정보회사등에 대하여 시정을 명하거나 그 밖에 필요한 조치를 할 수 있다. 다만, 필요한 경우 보호위원회는 해당 업무를 직접 수행할 수 있다. ⑦ 제6항에 따라 조사를 하는 자는 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다. ⑧ 신용정보회사등이 제6항에 따른 금융위원회 또는 보호위원회의 시정 명령에 따라 시정조치를 한 경우에는 그 결과를 금융위원회 또는 보호위원회에 보고하여야 한다.
가습기 살균제 피해구제를 위한 특별법	제6조(정보청구권) ① 가습기살균제 피해자는 가습기살균제 건강피해에 의한 손해배상청구권의 성립과 그 범위를 확정하기 위하여 가습기살균제 사업자와 원료물질 사업자에게 가습기살균제 또는 독성 화학물질의 제조과정, 사용설비, 사용물질의 종류와 농도, 독성, 생산·판매, 인허가(신고, 등록, 변경신고, 변경등록 등을 포함한다) 등에 관한 정보를 청구할 수 있다. ② 가습기살균제 피해자로부터 손해배상청구를 받은 가습기살균제 사업자는 구상권의 범위를 확정하기 위하여 다른 가습기살균제 사업자 또는 원료물질 사업자에게 제조과정, 사용설비, 사용물질의 종류와 농도, 독성, 생산·판매, 인허가(신고, 등록, 변경신고, 변경등록 등을 포함한다) 등에 관한 정보를 청구할 수 있다. ③ 제1항 및 제2항에 따른 정보 청구를 받은 가습기살균제 사업자 또는 원료물질 사업자는 해당 정보를 제공하거나 열람하게 하여야 한다. ④ 제1항 및 제2항에 따른 정보 청구의 전부 또는 일부가 영업상의 비밀 등을 이유로 거부된 경우에는 가습기살균제 피해자 및 가습기살균제 사업자는 환경부장관에게 해당 정보의 제공 또는 열람 명령을 신청할 수 있다. ⑤ 환경부장관은 제4항에 따른 신청이 있을 때에는 제7조에 따른 가습기살균제피해구제위원회의 심의를 거쳐 가습기살균제 사업자 또는 원료물질 사업자에게 해당 정보의 제공 또는 열람을 명할 수 있다. ⑥ 제1항·제2항 및 제5항에 따라 정보를 제공받거나 열람한 자는 그 정보를 청구한 목적과 다르게 사용하거나 다른 자에게 제공하는 등 부당한 목적으로 사용하여서는 아니 된다. ⑦ 제1항부터 제6항까지에서 규정한 사항 외에 정보의 청구와 정보의 제공 또는 열람 명령의 절차와 방법 등은 대통령령으로 정한다.
환경오염 피해 배상책임 및 구제에 관한 법률	제15조(정보청구권) ① 이 법에 따른 피해배상청구권의 성립과 그 범위를 확정하기 위하여 필요한 경우 피해자는 해당 시설의 사업자에게 제9조제2항과 관련한 정보의 제공 또는 열람을 청구할 수 있다. ② 이 법에 따른 피해배상 청구를 받은 사업자는 피해자에 대한 피해배상이나 다른 사업자에 대한 구상권의 범위를 확정하기 위하여 다른 사업자에게 제9조제2항과 관련한 정보의 제공 또는 열람을 청구할 수 있다. ③ 제1항 및 제2항에 따른 정보의 제공 또는 열람 청구를 받은 자는 해당 정보를 제공하거나 열람하게 하여야 한다.

	④ 제1항 및 제2항에 따른 피해자 및 사업자는 영업상 비밀 등을 이유로 정보 제공 또는 열람이 거부된 경우에는 환경부장관에게 정보 제공 또는 열람 명령을 신청할 수 있다. ⑤ 제4항에 따른 신청이 있을 때에는 환경부장관은 「환경보건법」 제9조에 따른 환경보건위원회(이하 “환경보건위원회”라 한다)의 심의를 거쳐 정보 제공 또는 열람 명령 여부를 결정하고, 그 결정에 따라 해당 사업자에게 정보 제공을 하도록 하거나 열람하게 하도록 명할 수 있다. ⑥ 제1항·제2항 및 제5항에 따라 정보를 제공받거나 열람한 자는 그 정보를 해당 목적과 다르게 사용하거나 다른 사람에게 제공하는 등 부당한 목적을 위하여 사용하여서는 아니 된다. ⑦ 제1항부터 제5항까지에 따른 정보 제공 또는 열람 청구의 절차와 그 밖에 필요한 사항은 환경부령으로 정한다.
공동주택 관리법	제27조(회계서류 등의 작성·보관 및 공개 등) ① 의무관리대상 공동주택의 관리주체는 다음 각 호의 구분에 따른 기간 동안 해당 장부 및 증빙서류를 보관하여야 한다. 이 경우 관리주체는 「전자문서 및 전자거래 기본법」 제2조제2호에 따른 정보처리시스템을 통하여 장부 및 증빙서류를 작성하거나 보관할 수 있다. 1. 관리비등의 징수·보관·예치·집행 등 모든 거래 행위에 관하여 월별로 작성한 장부 및 그 증빙서류: 해당 회계연도 종료일부터 5년간 2. 제7조 및 제25조에 따른 주택관리업자 및 사업자 선정 관련 증빙서류: 해당 계약 체결일부터 5년간 ② 국토교통부장관은 제1항제1호에 따른 회계서류에 필요한 사항을 정하여 고시할 수 있다. ③ 제1항에 따른 관리주체는 입주자등이 제1항에 따른 장부나 증빙서류, 그 밖에 대통령령으로 정하는 정보의 열람을 요구하거나 자기의 비용으로 복사를 요구하는 때에는 관리규약으로 정하는 바에 따라 이에 응하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 정보는 제외하고 요구에 응하여야 한다. 1. 「개인정보 보호법」 제24조에 따른 고유식별정보 등 개인의 사생활의 비밀 또는 자유를 침해할 우려가 있는 정보 2. 의사결정과정 또는 내부검토과정에 있는 사항 등으로서 공개될 경우 업무의 공정한 수행에 현저한 지장을 초래할 우려가 있는 정보

확률형 아이템 공급 확률정보 등의 표시내용 및 표시방법(제19조의2제3항 관련)

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

- 가. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 이 표에서 "종류·등급·성능"이라 한다)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보
- 나. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보
- 다. 복수의 게임아이템을 합성(특정 조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우 등을 포함한다. 이하 이 표에서 같다)하여 종류·등급·성능이 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 합성의 결과로 제공되는 게임아이템의 종류·등급·성능이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 모든 합성 결과별 공급 확률정보
- 라. 제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간
- 마. 게임아이템의 구매·사용·합성 등 게임 진행상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템: 게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용
- 바. 일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템: 해당 조건
- 사. 그 밖에 확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등을 고려할 때 문화체육관광부장관이 공급 확률정보 등을 표시할 필요가 있다고 인정하는 확률형 아이템: 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 사항

2. 표시방법

가. 일반기준

- 1) 법 제33조제2항에 따른 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등의 표시는 나목의 표시방법에 따라 게임물 이용자가 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 해야 한다.
- 2) 확률형 아이템의 공급 확률은 백분율로 표시해야 한다. 이 경우 소수점 이하 특정 자리(최초로 0이 아닌 숫자가 나오는 자리보다 네 자리 이상 낮은 소수점 자리로 한정한다)에서 반올림하여 표시할 수 있다.
- 3) 2)에도 불구하고 백분율로 표시하는 것보다 분수·함수 또는 문자 등의 방

법으로 공급확률을 표시하는 것이 게임물 이용자가 공급 확률을 알아보기 쉬운 경우에는 분수·함수 또는 문자 등의 방법으로 표시할 수 있다.

- 4) 법 제33조제2항에 따라 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시해야 하는 자(이하 "표시의무자"라 한다)는 표시대상 정보를 변경하려는 경우에는 변경 내용 및 변경 시점을 미리 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 [해당 게임물과 관련하여 표시의무자가 지속적으로 운영·활용하는 블로그·소셜네트워크서비스(SNS) 등을 포함한다. 이하 같다]에 게시해야 한다. 다만, 긴급한 오류 수정 등 미리 게시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 그 사유가 해소된 후 지체 없이 게시해야 한다.

나. 개별기준

- 1) 게임물 내 표시방법: 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시해야 한다. 다만, 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있다.
- 2) 인터넷 홈페이지 표시방법: 문자열 또는 숫자열로 검색이 가능한 형태로 표시해야 한다. 다만, 특정 이용자의 게임 진행상황에 따라 실시간으로 변동되는 확률형 아이템의 공급확률 정보 중 해당 이용자에게만 적용되는 정보는 1) 본문에 따른 방법으로 게임물에 표시한 경우에는 인터넷 홈페이지에 표시하지 않을 수 있다.

3) 광고·선전물 표시방법

가) 표시대상 광고·선전물의 범위

「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 옥외광고물 또는 다음의 어느 하나의 매체 또는 수단을 이용한 광고·선전물

- (1) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망
- (2) 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호 또는 제2호에 따른 신문 또는 인터넷신문
- (3) 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정기간행물
- (4) 「방송법」 제2조제1호에 따른 방송(라디오방송은 제외한다)
- (5) 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신

나) 표시방법

부호·문자·음성·음향·이미지·영상 또는 인터넷 홈페이지 연결화면 등의 방법으로 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실을 표시해야 한다. 다만, 웹사이트 내 배너 광고 등 광고·선전물의 크기·형식 등을 고려할 때 표시가 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 표시하지 않을 수 있다.

참고3

타 부처 및 관련 협회 등 의견

○ 부처 의견

부처명	의견 주요내용
개인정보 보호위원회	• 제28조의2 '게임물 이용 정보의 열람 등'에서 게임물관리사업자의 보관 대상 정보 중 '대화내역'은 사생활 침해 우려 있음 - 제3호 정보인 '게임물 이용 시 다른 게임물 이용자와의 대화 내역'은 확률형 아이템의 취득과는 연관성이 있다고 보기 어려우며, 아울러 대화내역은 정보주체의 사생활 침해 우려가 있으므로 게임물사업자의 보유대상 정보에서 삭제 필요

○ 협회 의견

협회명	의견 주요내용
한국게임 산업협회	• 종합적으로 신중한 검토가 필요하며, 과잉 입법의 우려가 있음 - 기존 법령이나 정책과 상충되거나 중복 규제로 작용함. 게임 서비스 구조 및 기술적 한계, 업계 운영 현실을 고려하지 못해 중소 사업자의 부담, 법령 적용의 불명확성이 우려됨 - 또한, 약관은 게임 사업자와 이용자가 체결하는 계약의 내용을 이루는 것으로, 기본적으로 사적 자치의 원칙이 적용되는 것임에도 법령으로 강제하는 것은 과잉 입법의 우려가 있음 • 제28조의2 신설 신중검토 필요 1) 개인정보보호법 등 타 법과의 상충가능성(안 제28조의2 제1항) - 이용자 보호라는 입법 목적과 달리 이용자의 게임물 이용정보(접속기록, 구매내역, 대화내역, 아이템 사용 등) 등 과도한 개인정보 보관 요구로 인해 필요한 범위에서 최소한의 개인정보 처리를 원칙으로 하는 개인정보보호법 제3조와 충돌 - 또한, 수집목적과 열람범위 등을 명확하게 제한하지 않아 개인정보보호법, 정보통신망법 위반 소지가 큼 - 특히, 대화내역은 통신비밀보호법상 보호 대상이 되는 통신 및 대화에 해당하며, 기업이 암호화하여 보유하더라도 공개할 수 없는 자료이므로 보유의 실효성에 대한 선제적 검토가 필요함 2) 공정거래위원회 표준 약관과의 상충가능성(안 제28조의2 제1항) - 공정위는 <모바일게임 표준약관 및 온라인게임 표준약관>을 제공함. 해당 약관상 '정보의 수집 관련 조항'은 정보의 보관 기간을 따로 규정하고 있지 않은 등 비교적 사적 자치의 영역을 넓게 인정하고 있음 3) 게임물이용정보 범위의 불명확성 및 그로 인한 게임 사업자의 경제적·기술적 부담 증가 가능성(안 제28조의2 제1항~제7항) - 본 조항에서 요구하는 게임물이용정보는 실질적으로 게임 내에서 발생하는 모든 정보에 해당할 수 있음. 특히, 게임아이템은 장기간 보유하는 장

	비류 아이템 외에도 다양한 아이템이 실시간으로 생산·소비되는데, 이러한 아이템의 구매·사용·교환 등에 대한 정보의 양은 천문학적인 수치가 될 수 밖에 없음 - 이를 위해 게임 사업자는 데이터 유지를 위한 서버 구축 등 막대한 비용과 인력이 필요하며, 자원과 인력이 부족한 중소 게임사에게는 과도한 운영상 부담으로 작용함 4) 열람에 드는 실비 산정의 곤란성(안 제28조의2 제5항) - 열람에 드는 비용을 실비의 범위에서 게임물 이용자가 받을 수 있도록 하는데, 실비의 산정 기준이 명확하지 않음. 데이터베이스에서 정보를 추출하여 전달하기 위한 유지·관리 등의 비용을 어디까지 산정할지 불명확함 • 제33조 개정 신중검토 필요 1) 기존 문체부의 해설서 내용과 중복가능성(안 제33조 제2항) - 기존에 문체부가 제공하는 <확률형 아이템 관련 해설서>에서는 확률형 아이템 A가 a,b,c,d의 아이템으로 구성되어 있는 경우 각각의 획득 확률을 공개하도록 안내하고 있음 2) 플랫폼별 특성별 예외적 표시방법 필요(안 제33조 제3항) - 모바일 게임의 경우 직접 표시할 공간이 제한적이거나, 사용화면에 표시하도록할 경우 비정상적인 이미지나 영상이 보여질 수 있음. 현행 게임산업법 시행령 [별표3의2] 확률형 아이템 표시내용 및 표시방법에 관한 사항과 같이 "구매조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있을 경우, 게임물 내에서 해당 확률정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되는 방식"도 허용할 필요 - 또한, 시행령 별표로 이미 규정된 사항으로 법률로 신설하지 않아도 무방한 내용으로 판단됨 3) 사업자의 영업의 자유 침해(안 제33조 제4항) - 동일 등급 내 개별 구성품에 동일한 확률을 강제하는 것은 사업자의 아이템 구성 전략, 운영, 수익모델의 다양성 등을 제한하여 영업의 자유를 침해할 소지 4) 사업자의 예측가능성 저해(안 제33조 제5항~제6항) - "기여도"와 "오해하지 아니하도록"과 같은 표현은 의미가 포괄적이며 추상적이고, 명확한 기준이 없음 - 특히 "기여도"의 경우 원가를 기준으로 결합상품 전체의 가격 중 해당 개별 상품이 얼마의 가격을 차지하는지를 의미하는 것으로도 볼 수 있으며, 결합상품 전체가 갖는 게임 내 성능(가치)을 기준으로 개별 아이템의 성능이 얼마의 비율을 차지하는지로 해석될 수 있는 등 가 자체로 오해의 소지가 큼 - 또한, "기여도"가 가격 기여도를 의미하는 것이라면 게임아이템 및 게임머니의 결합상품에서 구성물의 기여도를 표시하라는 요구는 게임 사업자의 가격 책정 자율성을 침해할 수 있으며, 공개 의무를 부여하는 것이기도 함 - 아울러, 구성물별 기여도 표시 의무는 기여도에 대한 객관적인 산정 기준이 없어 실제 서비스 운영 시 어려움이 예상됨. 게임 아이템은 고정가치
--	--

	를 환산하기 어려운 자산임 - 따라서 불완전한 정보를 제공하여 게임 사업자와 소비자 간 분쟁 소지를 오히려 키울 수 있음. 게임 사업자의 예측 가능성을 저해하고 사업의 자율성을 해칠 우려 있음 • 제33조의3 신증검토 필요 1) 개념의 불명확성(안 제33조의3 제2항) - "확률형 아이템으로 간주할 수 있는 게임 아이템"이 무엇인지 판단할 법적 기준이 없으며, 어떤 요소로 간주하는지에 대한 의미도 명확하지 않음 - "확률형 아이템과 유사한 성격의 게임 아이템"이라는 불명확한 용어 사용은 규제 대상 범위가 무분별하게 확대될 우려 2) 불필요한 신고 남용 및 민원 폭증 우려(안 제33조의3 제2항) - 누구든지 관련 사항을 신고하도록 하는 것은 정당한 사유 없이 반복적으로 무분별하게 신고하는 악용 우려 - 신고에 대응하기 위해 관련 부처 및 게임 사업자의 불필요한 인적, 물적 자원의 소모로 이어짐 - 현재에도 확률형 아이템 표시의무 위반에 대해 문체부 및 게임위에서 신고·접수를 받고 있어, 추가 개정 불필요 • 제33조의4 신증검토 필요 1) 타 법령과의 법 체계 정합성 원칙 고려 필요(안 제33조의4 제1항) - 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보가 무엇인지 정의되어 있지 않아 보관해야 할 정보가 무엇인지가 분명하지 않음 - 또한, 보존 기간도 3년 이상으로 되어 있어, 언제까지 보관해야 하는 지가 분명하지 않음. 이는 개인정보의 처리 목적 달성 시 지체없이 파기하도록 한 개인정보보호법과도 충돌 우려 2) 확률 검증의 실효성 문제(안 제33조의4 제3항) - 대부분의 확률형 아이템의 경우 기본적으로 난수생성에 따른 확률에 기반해 아이템 획득을 결정하는 만큼, 개별 게임물 이용자가 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 통해 공개된 확률이 정확함을 검증하려면 상당한 시행 정보가 필요하며, 실효적인 검증이 이루어지기 어려움 - 그럼에도 법에 근거하여 이와 같은 방식의 확률 검증이 빈번하게 이루어질 경우, 검증 결과가 난립됨으로써 이용자 혼란 가중될 수 있음 3) 데이터 보안 우려 및 악용가능성(안 제33조의4 제3항) - 이용자들이 확률을 검증하도록 게임 사업자가 게임 클라이언트 또는 API에 데이터를 제공할 경우, 보안 취약점이 증가하여 운영상 혼란 가중시킬 수 있음 - 데이터베이스를 분리 구축하고, 보안 조치를 충분히 하는데 어려움이 있을 수 있는 중소 게임사의 경우 확률 데이터를 제공하는 과정에서 발생한 보안상 취약점을 통해 해킹, 다양한 핵 프로그램이 개발되는 심각한 문제가 발생할 수 있음 - 이용자의 확률 검증권은 사업자의 기술 및 보안상 예외 사항을 우선적으로 고려하여 하위법령 등을 통해 데이터 범위를 제한적으로 허용할 필요
--	---