

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(김병기의원 대표발의)

의안 번호	12569
----------	-------

발의연월일 : 2025. 9. 1.

발 의 자 : 김병기 · 이성윤 · 박지원

김기표 · 이병진 · 조계원

유동수 · 최혁진 · 박상혁

이인영 · 이기현 · 문금주

김문수 의원(13인)

제안이유

현행법령은 확률형 아이템의 정의와 표시의무를 규정하고 있고 게임아이템 등 게임물 내 콘텐츠 거래는 「전자상거래 등에서의 소비자 보호에 관한 법률」, 「약관의 규제에 관한 법률」, 「콘텐츠산업 진흥법」 및 「콘텐츠이용자 보호지침」 등에 따라 이루어지고 있으며, 이용자의 보호에 관한 사항도 위 법령에 따라 일반적 규정을 적용받고 있음.

그러나 확률형 아이템 표시의무 위반에 따른 제재 규정과 확률형 아이템의 획득확률을 조작하는 행위 및 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 새로운 게임아이템을 얻을 수 있도록 하는 방식을 금지하는 조항이 없어 사행성을 조장한다는 의견이 있음. 또한, 온라인게임·모바일 게임 등 게임물 내 콘텐츠의 거래의 경우 현금·상품권 등 현금성 재화로 게임머니 또는 그에 상응하는 게임아이템을

구매하고, 게임머니로 게임아이템을 구매하는 등 최종 콘텐츠를 획득하기 위하여 여러 단계의 거래를 거치도록 하는 경우가 대부분이고, 구매된 게임아이템 등의 효과·성격 등을 제작사가 임의로 조정하거나 삭제할 수 있는 특성으로 인해 음악·도서·영상 등 다른 콘텐츠에 비해 이용자 보호의 영역이 다각적으로 검토될 필요가 있음.

이에 확률형 아이템 표시의무 위반에 따른 제재 규정, 유료 게임콘텐츠 이용자 보호 조치 등을 제도화함으로써 확률형 아이템의 건전한 이용과 유료 게임콘텐츠 이용자의 권리를 보장하려는 것임.

주요내용

가. 확률형 아이템의 정의를 구체적으로 수정함(안 제2조제11호).

나. 확률형 아이템의 획득확률을 게임이용자들에게 알리지 않고 조작하는 행위와 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 새로운 게임아이템을 얻을 수 있도록 하는 방식을 금지함(안 제28조제1항제2호의3 및 제2호의4 신설).

다. 문화체육관광부장관은 확률형 아이템 표시사항의 정확성과 진실성을 의심할 만한 합리적인 사유가 있는 경우 관계 공무원으로 하여금 해당 영업소에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람할 수 있음(안 제33조제4항 및 제5항 신설).

라. 게임머니·게임아이템 등 유료 게임콘텐츠를 대체, 결합 또는 교환하여 획득하는 게임콘텐츠에 대하여도 제공방법, 교환·반환 및

환급·보상에 관한 사항을 이용자에게 알리도록 의무화하고, 해당 게임콘텐츠의 제공이 중단되는 경우 환급·보상 등 이용자 보호조치를 제도화 함(안 제34조의2 신설).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제11호 중 “간접적으로 유상으로 구매하는”을 “간접적으로 유상으로 구매하거나 문화체육관광부령으로 정하는 게임머니 등을 이용하여 교환할 수 있는”으로, “구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다”를 “게임물 관련사업자가 설정한 특정 범위의 획득확률을 가지고 다른 게임아이템, 게임머니 등으로 재교환될 수 있는 것을 말한다”로 한다.

제28조제1항에 제2호의3 및 제2호의4를 각각 다음과 같이 신설한다.

2의3. 확률형 아이템의 획득확률을 이용자들에게 알리지 아니하고 조작하지 아니할 것

2의4. 확률형 아이템을 통하여 획득할 수 있는 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)이나 콘텐츠를 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용하지 아니할 것

제33조제4항을 제6항으로 하고, 같은 조에 제4항 및 제5항을 각각 다음과 같이 신설한다.

④ 문화체육관광부장관은 확률형 아이템 표시사항의 정확성과 진실

성을 의심할 만한 합리적인 사유가 있는 경우 해당 게임물을 제작 또는 배급하는 자에 대하여 서버 로그 등 관련 자료를 제출하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 해당 영업소에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

⑤ 제4항에 따라 출입·조사를 하는 관계 공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제5장제2절에 제34조의2를 다음과 같이 신설한다.

제34조의2(유료 게임콘텐츠 이용자의 보호조치 등) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자로서 게임물 내의 게임콘텐츠(게임아이템 또는 제32조제1항제7호에 따른 게임머니 등의 데이터를 말한다. 이하 같다)를 이용자에게 유료로 제공하는 자(이하 “유료게임콘텐츠제공자”라 한다)는 게임콘텐츠의 가격, 내용, 판매 기간, 제공 방법, 제공 기간, 청약의 철회 및 계약의 해제, 교환·반환 및 그 대금의 환급에 관한 사항 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 이용자들이 알기 쉽게 표시·광고하거나 알려야 한다.

② 유료게임콘텐츠제공자는 제1항에 따라 제공되는 유료 게임콘텐츠를 게임물 내에서 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠에 대하여 게임콘텐츠의 내용, 제공 방법, 제공 기간, 교환·반환 및 환급·보상 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 이용자들이 알기 쉽게 표시·광고하거나 알려야 한다.

③ 유료게임콘텐츠제공자의 책임있는 사유로 인하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 된 경우 유료게임콘텐츠제공자는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 지체 없이 그 사실을 이용자에게 알려야 하고, 환급 또는 보상에 필요한 조치를 하여야 한다.

1. 유료 게임콘텐츠 또는 이를 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠의 제공이 중단되는 경우. 다만, 유료 게임콘텐츠의 판매 이전에 제공기간을 명시하였을 경우는 제외한다.

2. 유료 게임콘텐츠 또는 이를 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠의 내용이 제1항 및 제2항에 따라 표시·광고 및 고지된 사항과 달리 현저히 훼손된 경우

3. 유료 게임콘텐츠의 판매 기간을 제1항에 따른 표시·광고 및 고지된 사항과 다르게 변경하였을 경우

④ 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 이용자는 대체, 결합 또는 교환되기 이전의 유료 게임콘텐츠에 대하여 그 대금의 환급을 요청할 수 있다. 이 경우 유료게임콘텐츠제공자는 정당한 사유가 없으면 요청에 따라야 한다.

⑤ 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 유료게임콘텐츠제공자가 각 이용자의 명시적인 동의 없이 게임콘텐츠 내 재화 및 아이템을 제공하거나 이용자가 이를 사용한 것은 이용자의 환급 요청을 거절할 수 있는 정당한 사유로 보지 아니한다.

⑥ 문화체육관광부장관은 제3항에 따른 환급·보상에 대하여 이용

자의 피해구제신청이 있는 경우에는 콘텐츠 소비자보호 관련 업무를 수행하는 기관 또는 단체 등 대통령령으로 정하는 소비자피해분쟁조정기구에 조정을 의뢰할 수 있다.

⑦ 문화체육관광부장관은 제6항에 따라 분쟁조정을 의뢰하는 경우에는 예산의 범위에서 그 분쟁조정에 필요한 비용을 지원할 수 있다.

⑧ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시·광고 및 고지의 절차와 제4항에 따른 환급에 필요한 조치 및 그 밖에 유료 게임콘텐츠의 이용자 보호를 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제35조제1항에 제6호를 다음과 같이 신설한다.

6. 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 표시하지 아니한 때

제45조에 제3호 및 제7호의2를 각각 다음과 같이 신설한다.

3. 제28조제1항제2호의4를 위반하여 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)이나 콘텐츠를 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용한 자

7의2. 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 표시하지 아니한 자

제48조제1항에 제7호의3·제9호 및 제10호를 각각 다음과 같이 신설한다.

- 7의3. 제33조제4항을 위반하여 관련 자료를 제출하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해·기피한 자
9. 제34조의2제1항 및 제2항을 위반하여 표시·광고 또는 고지하지 아니한 자
10. 제34조의2제3항을 위반하여 지체 없이 환급 또는 보상에 필요한 조치를 하지 아니한 자

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(유료 게임콘텐츠 이용자 보호조치에 관한 적용례) 제34조의2의 개정규정은 이 법 시행 이후 유료게임콘텐츠제공자가 유료로 게임콘텐츠를 제공하는 경우부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 10. (생 략) 11. “확률형 아이템”이란 게임물 이용자가 직접적· <u>간접적으로</u> 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 <u>구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.</u>	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 10. (현행과 같음) 11. ----- ----- <u>간접적으로</u> 유상으로 구매하거나 <u>문화체육관광부령으로 정하는 게임머니 등을 이용하여 교환할 수 있는</u> ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>게임물 관련사업자가 설정한 특정 범위의 획득확률을 가지고 다른 게임아이템, 게임머니 등으로 재교환될 수 있는 것을 말한다.</u>
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜	제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① ----- -----

야 한다.

1. ~ 2의2. (생략)

<신설>

<신설>

3. ~ 8. (생략)

② (생략)

제33조(표시의무) ① ~ ③ (생략)

<신설>

-----.

1. ~ 2의2. (현행과 같음)

2의3. 확률형 아이템의 획득확률을 이용자들에게 알리지 아니하고 조작하지 아니할 것

2의4. 확률형 아이템을 통하여 획득할 수 있는 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)이나 콘텐츠를 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용하지 아니할 것

3. ~ 8. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제33조(표시의무) ① ~ ③ (현행과 같음)

④ 문화체육관광부장관은 확률형 아이템 표시사항의 정확성과 진실성을 의심할 만한 합리적인 사유가 있는 경우 해당 게임물을 제작 또는 배급하는 자에 대하여 서버 로그 등 관련 자료를 제출하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 해당 영업소에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하

<신 설>

④ (생 략)

<신 설>

게 할 수 있다.

⑤ 제4항에 따라 출입·조사를 하는 관계 공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

⑥ (현행 제4항과 같음)

제34조의2(유료 게임콘텐츠 이용자의 보호조치 등) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자로서 게임물 내의 게임콘텐츠(게임아이템 또는 제32조제1항제7호에 따른 게임머니 등의 데이터를 말한다. 이하 같다)를 이용자에게 유료로 제공하는 자(이하 “유료게임콘텐츠제공자”라 한다)는 게임콘텐츠의 가격, 내용, 판매 기간, 제공 방법, 제공 기간, 청약의 철회 및 계약의 해제, 교환·반환 및 그 대금의 환급에 관한 사항 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 이용자들이 알기 쉽게 표시·광고하거나 알려야 한다.

② 유료게임콘텐츠제공자는 제

1항에 따라 제공되는 유료 게임콘텐츠를 게임물 내에서 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠에 대하여 게임콘텐츠의 내용, 제공 방법, 제공 기간, 교환·반환 및 환급·보상 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 이용자들이 알기 쉽게 표시·광고하거나 알려야 한다.

③ 유료게임콘텐츠제공자의 책임있는 사유로 인하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 된 경우 유료게임콘텐츠제공자는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 지체 없이 그 사실을 이용자에게 알려야 하고, 환급 또는 보상에 필요한 조치를 하여야 한다.

1. 유료 게임콘텐츠 또는 이를 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠의 제공이 중단되는 경우. 다만, 유료 게임콘텐츠의 판매 이전에 제공기간을 명시하였을 경우는 제외한다.

2. 유료 게임콘텐츠 또는 이를 대체, 결합 또는 교환하여 제공되는 게임콘텐츠의 내용이 제1항 및 제2항에 따라 표시 · 광고 및 고지된 사항과 달리 현저히 훼손된 경우

3. 유료 게임콘텐츠의 판매 기간을 제1항에 따른 표시 · 광고 및 고지된 사항과 다르게 변경하였을 경우

④ 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 이용자는 대체, 결합 또는 교환되기 이전의 유료 게임콘텐츠에 대하여 그 대금의 환급을 요청할 수 있다. 이 경우 유료게임콘텐츠제공자는 정당한 사유가 없으면 요청에 따라야 한다.

⑤ 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 유료게임콘텐츠 제공자가 각 이용자의 명시적인 동의 없이 게임콘텐츠 내 재화 및 아이템을 제공하거나 이용자가 이를 사용한 것은 이용자의 환급 요청을 거절할 수 있는 정당한 사유로 보지 아니

	<u>한다.</u> ⑥ <u>문화체육관광부장관은 제3항에 따른 환급·보상에 대하여 이용자의 피해구제신청이 있는 경우에는 콘텐츠 소비자 보호 관련 업무를 수행하는 기관 또는 단체 등 대통령령으로 정하는 소비자피해분쟁조정기구에 조정을 의뢰할 수 있다.</u> ⑦ <u>문화체육관광부장관은 제6항에 따라 분쟁조정을 의뢰하는 경우에는 예산의 범위에서 그 분쟁조정에 필요한 비용을 지원할 수 있다.</u> ⑧ <u>제1항부터 제3항까지에 따른 표시·광고 및 고지의 절차와 제4항에 따른 환급에 필요한 조치 및 그 밖에 유료 게임 콘텐츠의 이용자 보호를 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>
제35조(허가취소 등) ① 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제25조제1항에 따라 게임제작업 또는 게임배급업의 등록을 한 자가 다음	제35조(허가취소 등) ① ----- ----- ----- ----- -----

각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 영업폐쇄를 명하여야 한다.

1. ~ 5. (생략)

<신설>

② ~ ⑤ (생략)

제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. · 2. (생략)

<신설>

3의2. ~ 7. (생략)

-----.

-----.

1. ~ 5. (현행과 같음)

6. 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 표시하지 아니한 때

② ~ ⑤ (현행과 같음)

제45조(벌칙) -----

-----.

1. · 2. (현행과 같음)

3. 제28조제1항제2호의4를 위반하여 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)이나 콘텐츠를 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용한 자

3의2. ~ 7. (현행과 같음)

<u><신 설></u> 8. ~ 11. (생 략) 제48조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다. 1. ~ 7의2. (생 략) <u><신 설></u> 8. (생 략) <u><신 설></u> <u><신 설></u> ② (생 략)	<u>7의2. 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 표시하지 아니한 자</u> 8. ~ 11. (현행과 같음) 제48조(과태료) ① ----- ----- -----. 1. ~ 7의2. (현행과 같음) <u>7의3. 제33조제4항을 위반하여 관련 자료를 제출하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해·기피한 자</u> 8. (현행과 같음) <u>9. 제34조의2제1항 및 제2항을 위반하여 표시·광고 또는 고지하지 아니한 자</u> <u>10. 제34조의2제3항을 위반하여 지체 없이 환급 또는 보상에 필요한 조치를 하지 아니한 자</u> ② (현행과 같음)
---	---